



RFA2026

ロボ DASH 競技規則

第2回ロボスポフェスタ in あだち | v1.0 | 2026年9月15日

本規則は、ロボ DASH の試合方法、得点、ラウンドと試合の結果、競技中に認められる行為、機体の回収および復帰方法を定めます。参加チームは、本規則とあわせて大会要項、競技形式、フィールド図、機体仕様および大会共通規定を確認してください。

1 競技の概要

ロボ DASH は、赤・青の2チームが各3台のロボットを同時に操作し、フィールド上のボールを自チームのゴールエリアへ運んで得点を競う対戦競技です。相手チーム側への侵入、ロボット同士の接触、相手チームのボールを奪う行為などを認めます。

2 チームと出場者

項目	規定
参加チーム	一試合2チーム。赤チームと青チームに分かれます。
登録選手	一試合につき1チーム5人までです。
出場機体	1チーム3台。3台を同時に出場させます。
各ラウンドの操縦者	3人。各操縦者が1台を操作します。
控え選手	2人まで会場内で待機できます。
交代	ラウンド開始後の選手および機体の交代は禁止します。選手はラウンド間に交代できます。

3 フィールド

フィールドは、中央のゲームフィールドと、その左右にある各チームのオペレーションエリアおよびガレージエリアで構成します。各区域の役割と基本寸法は次のとおりです。

区域	数量・寸法	役割と条件
ゲームフィールド	1面 4500mm×2700mm	ロボットと競技物が活動する区域です。 選手は原則として立ち入れません。
ゴールエリア	各チーム5か所	自チーム側に設けます。ラウンド終了時にボール全体が入っている場合、得点の対象になります。
オペレーションエリア	各チーム1か所 900mm×2700mm	操縦者がロボットを操縦する区域です。 操縦者は試合中この区域内に留まります。
ガレージエリア	各チーム2か所 各900mm×450mm	審判が回収したロボットを置き、選手が修理または再起動を行う区域です。

これまで「ピットエリア」と呼んでいた区域は、本規則では「ガレージエリア」に名称を統一します。ゴールエリア、ボール、障害物および各区域の初期配置は図1によります。

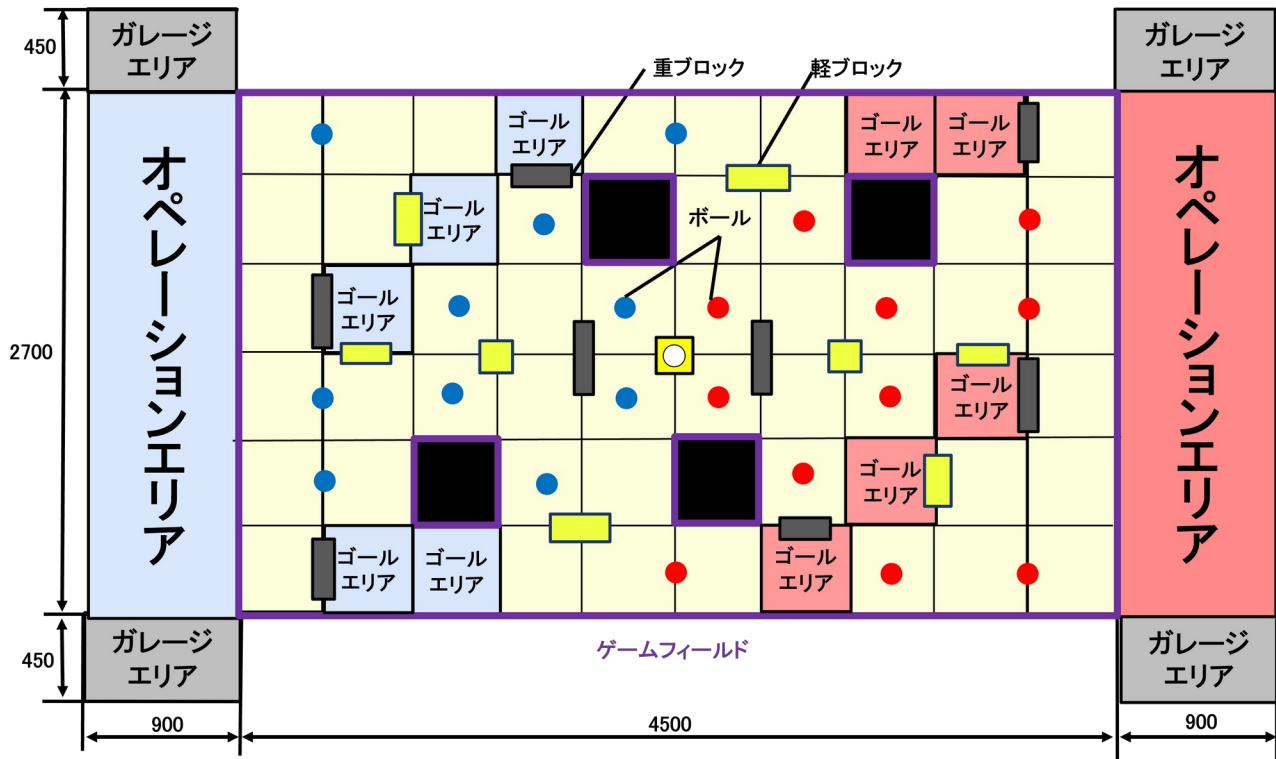


図1 RFA2026 ロボDASH フィールド

4 競技物と得点

4.1 ボール

ボール	数量	得点	成立条件
赤ボール	10個	赤チームは1個につき1点、青チームは1個につき2点	各ラウンド終了時に、ボール全体が得点するチームのゴールエリアへ入っていること。
青ボール	10個	青チームは1個につき1点、赤チームは1個につき2点	各ラウンド終了時に、ボール全体が得点するチームのゴールエリアへ入っていること。
白ボール	1個	どちらのチームも1個につき3点	各ラウンド終了時に、ボール全体が自チームのゴールエリアへ入っていること。

上から見たとき、ボール全体がゴールエリアの境界線より内側にある場合に得点とします。境界線上にある場合、またはボールの一部でもゴールエリア外へ出ている場合は得点としません。

4.2 障害物

種類	数量	概要
重ブロック	8個	灰色で示す、重量のあるブロックです。
軽ブロック	8個	黄色で示す、比較的軽いブロックです。
固定障害物	4個	黒色で示す、フィールドに固定された障害物です。

各競技物の開始位置は図1によります。ラウンド終了後、ボールと障害物を図1の初期配置へ戻します。競技物の詳細な形状、寸法および重量は別途公表するフィールド・備品資料に示します。

5 一試合の構成

区分	構成	時間
予選	一試合2ラウンド	各ラウンド3分

区分	構成	時間
決勝トーナメント	原則として一試合 2 ラウンド。必要な場合は決定ラウンドを追加します。	各ラウンド 3 分
テストラン	各ラウンドのセットアップタイム前に行います。	3 分
セットアップタイム	各ラウンドの開始前に、ロボットの設置と動作確認を行います。	1 分

各ラウンド前は、3 分のテストラン、1 分のセットアップタイム、3 分のラウンドの順に進行します。主審の開始図と同時にラウンドの計時を開始し、3 分の制限時間が終了した時点でラウンドを終了します。ラウンド間には、ボールと障害物を初期配置へ戻します。

6 ラウンドと試合の結果

6.1 ラウンドの取得

ラウンド終了時の得点が高いチームが、そのラウンドを取得します。得点と同じ場合は、白ボールが完全に自チームのゴールエリアへ入っているチームが、そのラウンドを取得します。どちらのチームのゴールエリアにも白ボールが入っていない場合、そのラウンドは引分けとし、どちらのチームも取得しません。

6.2 予選の試合結果

2 ラウンドの取得数が多いチームを試合勝者とします。取得数と同じ場合は試合全体を引分けとし、総得点による勝敗判定は行いません。

6.3 決勝トーナメントの試合結果

2 ラウンドの取得数が多いチームを試合勝者とします。取得数と同じ場合は決定ラウンドを行います。決定ラウンドは通常のラウンドと同じ 3 分間、得点方法および白ボールによる判定で行い、いずれかのチームがラウンドを取得するまで繰り返します。決定ラウンドを取得したチームを試合勝者とします。

7 競技中に認められる行為

- ・ ロボットが相手チーム側の区域へ入ること。
- ・ 相手チームのロボットと接触し、押す、倒す、またはひっくり返すこと。
- ・ 相手チームのボールを奪い、相手チームのゴールエリアから追い出すこと。
- ・ 相手チームのボールをフィールド外へ出すこと。

これらの行為が認められていても、相手チームのロボットを意図的に破壊してはなりません。意図的な破壊には、大会共通の反則規定を適用します。

8 選手の実為と操作位置

- ・ 操縦者は、指定された自チームのオペレーションエリア内でロボットを操縦します。オペレーションエリア外へ出て操縦してはなりません。
- ・ 選手は、ガレージエリアに回収されたロボットの修理、再起動およびフィールドへの復帰を行えます。
- ・ 選手は、審判が回収する前のフィールド上のロボットへ触れてはなりません。

9 故障した機体の回収と復帰

転倒、故障等によりロボットの自力復帰が困難になった場合、主審はロボットを回収できます。フィールド上のロボットをガレージエリアへ運べるのは審判だけです。回収、修理および復帰中もラウンドの計時を続けます。

選手はガレージエリア内でロボットを修理または再起動し、ガレージエリアからフィールドへ戻すことができます。復帰するときは「リスタート」と宣言し、主審の承認を受けてから操作を再開してください。主審の承認前に操作を再開してはなりません。

10 フィールド外へ出たボール

フィールド外へ出たボールは、審判が競技の進行を妨げない時点でフィールド中央付近の指定位置へ戻します。選手は場外のボールを戻してはなりません。具体的な復帰位置はフィールド図または当日の案内に示します。

11 補則

フィールドの詳細寸法、ボールと障害物の数量・形状・初期配置、得点成立例、機体仕様および競技形式は、別途公表する資料によります。大会運営、安全確保および本規則に定めのない事項については、大会共通規定と主審の指示に従ってください。