



RFA2026

ロボラリー 競技規則

第2回ロボスポフェスタ in あだち | v1.2 | 2026年9月20日

本規則は、ロボラリーの競技方法、完走条件、予選と決勝トーナメントの結果、バトンパス、競技中の禁止事項およびリトライ方法を定めます。参加チームは、本規則とあわせて大会要項、競技形式、大会別のフィールド図・ミッション資料、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

ロボラリーは、1チーム3台のロボットがリレー形式でボールを引き継ぎ、障害物のあるレーンを進み、ボールと3台すべてのロボットをゴールへ運ぶ協力競技です。出場チームは、競技開始前に公開されるレーンを確認し、その場で攻略方法とチーム内の連携を検討します。

2 チームと出場者

項目	規定
出場機体	1チーム3台です。第1走者、第2走者、第3走者を各1台置きます。
操縦者	1チーム3人です。各操縦者が1台を担当します。
競技場所に入れる人数	操縦者3人です。
役割	各ロボットと操縦者は、第1走者、第2走者または第3走者の役割を担当します。

3 予選と決勝トーナメント

段階	参加形態	制限時間	記録・結果
予選	1チームが単独で競技します。	5分	完走したチームの完走タイムを記録します。5分以内に完走できない場合は未完走とし、未完走チーム間で達成段階を比較しません。

段階	参加形態	制限時間	記録・結果
決勝トーナメント	2チームが赤・青の別レーンで同時に競技します。	10分	先着したチームを試合勝者とします。勝敗確定後も、後続チームが完走するか制限時間が終了するまでレースを続けます。両チームとも未完走の場合は再レースを行います。

4 フィールドとレーン

ゲームフィールドは、各チームが使用するレーンと、その周囲のオペレーションエリアおよびピットエリアで構成します。決勝トーナメントでは、赤・青の2レーンを使用します。

区域	役割と条件
レーン	ロボットが走行し、障害物を越えてバトンを運ぶ区域です。決勝トーナメントでは、機体が相手レーンへ侵入したり、相手レーンへ干渉したりしてはなりません。
スタートエリア	第1走者が競技を開始する区域です。
バトンパスエリア	第1走者と第2走者、第2走者と第3走者がバトンを引き継ぐ区域です。第2走者と第3走者の競技開始時の配置場所を兼ねます。
ゴールエリア	バトンとなるボールと3台すべてのロボットが入る最終区域です。
オペレーションエリア	操縦者がロボットを操縦する指定区域です。操縦者は区域外からロボットを操縦してはなりません。
ピットエリア	通信トラブルまたは機体破損により回収したロボットの再接続、修繕および調整を行うフィールド外の区域です。

4.1 レーンの設計と公開

各レーンの大きさ、形状、使用する障害物およびその配置は、大会または試合ごとに主催者が定めます。具体的な設計は原則として事前には公表せず、主催者が指定する競技開始前の時点で出場チームへ公開します。

出場チームは、公開されたレーンを確認し、攻略方法とチーム内の連携を検討できます。公開の時点、方法および確認・準備の手順は主催者が定めます。安全上の条件その他の参加準備に必要な事項は、レーンの公開に先立って知らせることがあります。

5 競技に使用する物

名称	数量	用途・開始状態
バトンとなるボール	1 チーム 1 個	第 1 走者のスタート位置に、第 1 走者が保持していない状態で置きます。
障害物	大会ごとに指定	ペットボトルブロック、台座、シーソー、凸凹等を使用します。種類、数量、形状および配置は、大会別のフィールド図・ミッション資料に示します。

6 ーレースの構成と進行

順序	工程	内容
1	テストラン	レーン公開後、5 分間のテストランを行います。チームはレーンと障害物を確認し、攻略方法と連携を調整できます。
2	セットアップタイム	テストラン終了後、1 分間でロボットとバトンを所定の開始状態へ整えます。
3	初期配置	第 1 走者をスタートエリアへ、第 2 走者と第 3 走者をそれぞれのバトンパスエリアの開始位置へ置きます。バトンは第 1 走者のスタート位置に置きます。
4	開始	セットアップタイム終了後、主審の合図でレースを開始します。予選では同時に 5 分、決勝トーナメントでは 10 分の制限時間を開始します。
5	第 1 走者	バトンを取得して運び、障害物を越え、第 2 走者とのバトンパスを成立させます。
6	第 2 走者	バトンを引き継ぎ、第 3 走者とのバトンパスを成立させます。第 1 走者はゴールへ向かいます。
7	第 3 走者	引き継いだバトンをゴールへ運びます。第 2 走者もゴールへ向かいます。
8	完走	2 回のバトンパス、3 台のロボットのゴール、バトンのゴールがすべて成立すると完走です。
9	終了	主審が完走を確認します。予選は完走時に終了します。決勝トーナメントは先着時に勝敗を確定しますが、後続チームが完走するか制限時間が終了するまでレースを続けます。

予選と決勝トーナメントは、いずれも「5 分間のテストラン→1 分間のセットアップタイム→レース」の順に進行します。再レースの場合はテストランを行わず、1 分間のセットアップタイムの後にレースを開始します。再レースはレース全体を改めて行うものであり、競技中に対象機体を復帰させる「リトライ」とは異なります。

7 バトンパス

バトンパスは、次の 2 条件をとともに満たしたときに成立します。

- 前の走者と次の走者の両方のロボットが、バトンパスエリア内へ入っていること。

- 前の走者から次の走者へ、バトンとなるボールの保持が移ること。

本規則における保持とは、上から見たとき、ボールがロボットの外形内に収まり、ロボットとともに運搬できる状態を基本とします。直接の受渡し、台座または障害物を利用する方法など、具体的な受渡し方法は大会別のミッション資料に示します。

8 完走と競技結果

条件	成立内容
バトンパス	第1走者から第2走者、第2走者から第3走者への2回のバトンパスが成立していること。
ロボット	3台すべてのロボットが、完全にゴールエリアへ入っていること。
バトン	バトンとなるボールがゴールエリアへ入っていること。

上記の3条件をすべて満たすと完走です。予選では、完走条件が成立したと主審が判断した時点で計時を止めます。決勝トーナメントでは、主審が先着チームの完走を確認した時点で勝敗を確定します。レースは、後続チームが完走した時点、または制限時間が終了した時点で、主審の合図により終了します。

9 禁止事項

禁止される行為	規定
相手レーンへの侵入	機体が境界線を越えて相手レーンへ入ってはなりません。
相手レーンへの干渉	障害物を相手側へ倒すなど、相手の進路へ直接干渉してはなりません。
相手機体との接触	別レーン制のため認めません。
選手による接触・侵入	通常時、選手はフィールド内のロボットへ触れたり、ゲームフィールドへ入ったりしてはなりません。主審がリトライを承認した後の回収を除きます。
区域外からの操縦	指定されたオペレーションエリア外からロボットを操縦してはなりません。
障害物の破壊	故意に障害物を破壊してはなりません。

本規則に個別の処置を定めていない反則には、大会共通の反則規定を適用します。

10 リトライ

選手がロボットを回収するときは、「リトライ」と宣言し、主審の承認を受けなければなりません。主審の承認前にフィールドへ入ったり、ロボットへ触れたりしてはなりません。リトライ、修理および復帰中も競技の計時を続けます。すでに成立した前段のバトンパスは維持します。

10.1 転倒やスタックで動けない場合

- プレイヤー・チームの操作による自力復帰を原則とします。
- 自力復帰が困難な場合は、選手が「リトライ」と宣言し、主審の承認後に対象ロボットを回収します。
- 第1走者はスタートエリアへ、第2走者と第3走者は競技開始時に配置されていた各バトンパスエリアへ戻します。
- バトンは対象走者に対応する台座へ置き、ロボットが保持していない状態から再開します。

10.2 通信トラブルや機体破損の場合

- 選手が「リトライ」と宣言し、主審が競技続行不能と認めた場合に回収できます。
- 主審の承認後、選手が対象ロボットを回収してピットエリアへ置き、再接続、修繕または調整を行います。
- 主審が復帰可能な状態を確認した後、選手が対象ロボットを競技開始時の配置エリアへ戻します。

11 バトンがフィールド外へ出た場合

状況	処置
バトンパス成立後	審判がバトンを速やかに回収し、最後に受渡しが成立したバトンパスエリアの台座へ置きます。
最初のバトンパス成立前	審判がバトンを速やかに回収し、第1走者のスタート地点の台座へ置きます。
再取得	その時点でバトンを運ぶべきロボットが台座まで戻り、バトンを取得し直します。バトンはロボットに保持させた状態では戻しません。

12 補則

大会・段階ごとのレーン、障害物、具体的なバトンの受渡し方法および協力課題は、大会別のフィールド図・ミッション資料に示します。予選の試技回数、順位、決勝トーナメントの組合せおよび進出条件は競技形式に示します。

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。