



RFA2026

ロボ陣 競技規則

第2回ロボスポフェスタ in あだち | v1.1 | 2026年9月18日

本規則は、ロボ陣の試合方法、陣地の設計、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

ロボ陣は、2チームが各5台のロボットを使用し、相手陣地に配置された陣駒へ自チーム色のボールを置いて陣地を獲得する対戦競技です。各チームは試合前に自陣の陣駒を配置して陣地を設計し、その地形を守りながら相手陣地の攻略を目指します。

2 チームと出場者

項目	規定
参加チーム	一試合2チームです。
出場機体	1チーム5台です。5台を同時に出場させます。
操縦者	1チーム5人です。各操縦者が1台を操作します。
スキップ	操縦しない6人目の選手です。戦況を見ながら作戦とチーム全体の動き方を指示し、ピットでの修理を補助できます。ロボットの操縦は禁止します。
交代	試合開始後の選手交代および機体交代は認めません。

3 フィールド

フィールドは、おおよそ横8000mm、縦4250mmです。各チームの陣地設営エリアとボールエリア、その間にある中央分離帯、オペレーションエリア、ピットエリアおよびリスタートエリアで構成します。詳細な寸法、境界および障害物の配置はフィールド図に示します。

区域	役割と条件
陣地設営エリア	各チームが陣駒を配置し、自陣を設計できる区域です。陣駒とスロープを区域外へ出してはなりません。

区域	役割と条件
ボールエリア	ラウンド開始時に自チーム色のボールを置く区域です。
中央分離帯	両チームの陣地の間に設けます。坂、壁、路面等の障害物を配置します。
オペレーションエリア	選手がロボットを操縦する指定区域です。区域外からの操縦は禁止します。
ピットエリア	動けなくなったロボットを審判が回収し、選手が修理または調整を行う区域です。
リスタートエリア	回収または修理後のロボットが競技へ復帰する指定区域です。

4 競技に使用する物

名称	数量・種類	用途・開始状態
ボール	1 チーム 12 個	各チームの色のボールを使用します。ラウンド開始時に自チームのボールエリアへ置き、相手陣地の陣駒を獲得するために使用します。
陣駒	1 チーム 11 個（低地 8 個、高地 3 個）	3 個・3 個・5 個の 3 セクターを構成します。各セクターに高地陣駒を 1 個含めます。高地陣駒には専用スロープを 1 個取り付けます。スロープ 3 個は陣駒 11 個の数に含みません。
中央分離帯の障害物	大会ごとに指定	坂、壁、芝生・砂利状の路面等を使用します。詳細はフィールド図に示します。

旧案にあった各チーム 3 個の可動ブロックは使用しません。

5 陣地づくり

各チームは試合の冒頭に 5 分間の陣地づくりを行い、自陣の陣地設営エリアへ 11 個の陣駒を配置します。陣地づくりの終了時に、各陣駒が所属する 3 つのセクターを確定し、審判がテストラン開始前に記録します。完成した陣地とセクターの所属は一試合を通して使用し、ハーフタイム中を含めて変更できません。

条件	規定
セクター構成	11 個の陣駒を、3 個・3 個・5 個からなる 3 つのセクターに分けます。各セクターには高地陣駒を必ず 1 個含めます。
セクター内の接続	同じセクターを構成する陣駒は、陣駒本体同士が少なくとも一点で接続するように配置します。スロープだけを介した接触は、セクターの接続として認めません。

条件	規定
高地陣駒	高地陣駒には専用スロープを取り付けます。スロープの進行方向の中心線が台座の中心を通るように配置し、斜め向きや横ずれは認めません。スロープの上り口の正面1マスを開け、そのマスに陣駒や別のスロープを置いてはなりません。
高地陣駒同士の接触	高地陣駒同士、スロープ同士、およびスロープと別の高地陣駒を接触させてはなりません。
セクター同士の接触	異なるセクターの低地陣駒同士は接触させることができます。高地陣駒同士、スロープ同士、およびスロープと別の高地陣駒は接触させてはなりません。
低地陣駒の侵入口	各低地陣駒には、辺方向からロボットが進入できる方向を2方向以上確保します。対角方向は侵入口として数えません。別の陣駒またはスロープで塞がれた方向も数えません。陣地設営エリア外側からの進入方向は数えることができます。
配置区域	すべての陣駒とスロープを陣地設営エリア内へ収めます。

6 一試合の構成

順序	工程	時間	内容
1	陣地づくり	5分	各チームが自陣の陣駒を配置し、陣地を設計します。
2	テストラン	3分	ロボットを動かし、稼働とフィールドへの対応を確認します。
3	セットアップ	2分	ロボットとボールを配置し、作戦を確認します。
4	第1ラウンド	5分	主審の開始合図と同時に計時を開始します。
5	ハーフタイム	5分	ロボットとフィールドの整備、修理および作戦確認を行います。陣駒の配置は変更できません。
6	第2ラウンド	5分	第1ラウンドと同じ基本規則で行います。

7 得点

得点項目	点数	成立条件
低地陣駒の獲得	1 点	相手側の低地陣駒の台座へ自チーム色のボールを安定して収めます。ボールが端に止まり、十分に収まっていない場合は得点になりません。
高地陣駒の獲得	3 点	相手側の高地陣駒の台座へ自チーム色のボールを安定して収めます。
セクター制覇	追加 2 点	同じセクターを構成するすべての陣駒を獲得します。

一度獲得した陣駒は、置いたボールがその後に動かされたり、陣駒から外れたりしても獲得済みとして扱います。成立した得点は失われず、相手チームがその陣駒を奪い返すことはできません。台座から落ちたボールは、審判が競技の安全を妨げない時点で元の台座へ戻します。この間も競技時間の計時を続けます。

8 ラウンドと試合の結果

8.1 ラウンドの取得

5 分の制限時間が終了した時点でラウンドを終了します。得点が高いチームがそのラウンドを取得します。得点と同じ場合は引分けとし、どちらのチームもラウンドを取得しません。

8.2 試合の結果

2 ラウンドの取得数が多いチームを試合勝者とします。取得数が同じ場合は、2 ラウンドの総得点が多いチームを試合勝者とします。総得点も同じ場合は決定ラウンドを行います。

8.3 決定ラウンド

決定ラウンドは通常のラウンドと同じ 5 分間、得点方法および基本規則で行います。いずれかのチームがラウンドを取得するまで繰り返し、決定ラウンドを取得したチームを試合勝者とします。

9 競技中に認められる行為

- ロボットが相手チームの陣地へ入ること。
- 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。
- 相手チームの競技物を動かす、奪う、または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、安全を損なう行為や大会共通規定で禁止された行為を行ってはなりません。

10 選手の行為と禁止事項

禁止・制限される行為	規定
フィールド上の物への接触	試合中、選手はフィールド上のロボットや競技物へ触れてはなりません。許可されたピットエリア内の作業を除きます。
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。
スキップによる操縦	スキップは作戦指示と修理補助を行えますが、ロボットを操縦してはなりません。
陣駒とボールの初期配置	陣駒とボールを指定された区域外へ初期配置してはなりません。

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。

11 故障した機体の回収と復帰

転倒、故障、スタック等によりロボットが動けなくなった場合、主審の判断でロボットを回収できます。フィールド上のロボットに触れ、ピットエリアへ運べるのは審判だけです。

選手は、ピットエリアへ回収されたロボットを修理または調整できます。復帰するときは主審の承認を受け、リスタートエリアから競技へ戻します。回収、修理および復帰中も競技時間の計時を続けます。

12 フィールド外へ出たボール

状況	処置
ボールがフィールド外へ出た場合	審判が、そのボールと同じ色のチームのボールエリアへ戻します。選手はボールを戻してはなりません。
ボールがフィールド内の動かせない場所へ入った場合	ロボットが動かせない場所にはまったボールは、審判が回収せず、その位置に残します。

13 補則

フィールドの詳細寸法、中央分離帯の障害物、区域表示、陣地づくりの適否を示す図、得点成立例および機体仕様は、別途公表する資料に示します。大会全体の対戦方式、試合数および順位の決定方法は競技形式によります。

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。