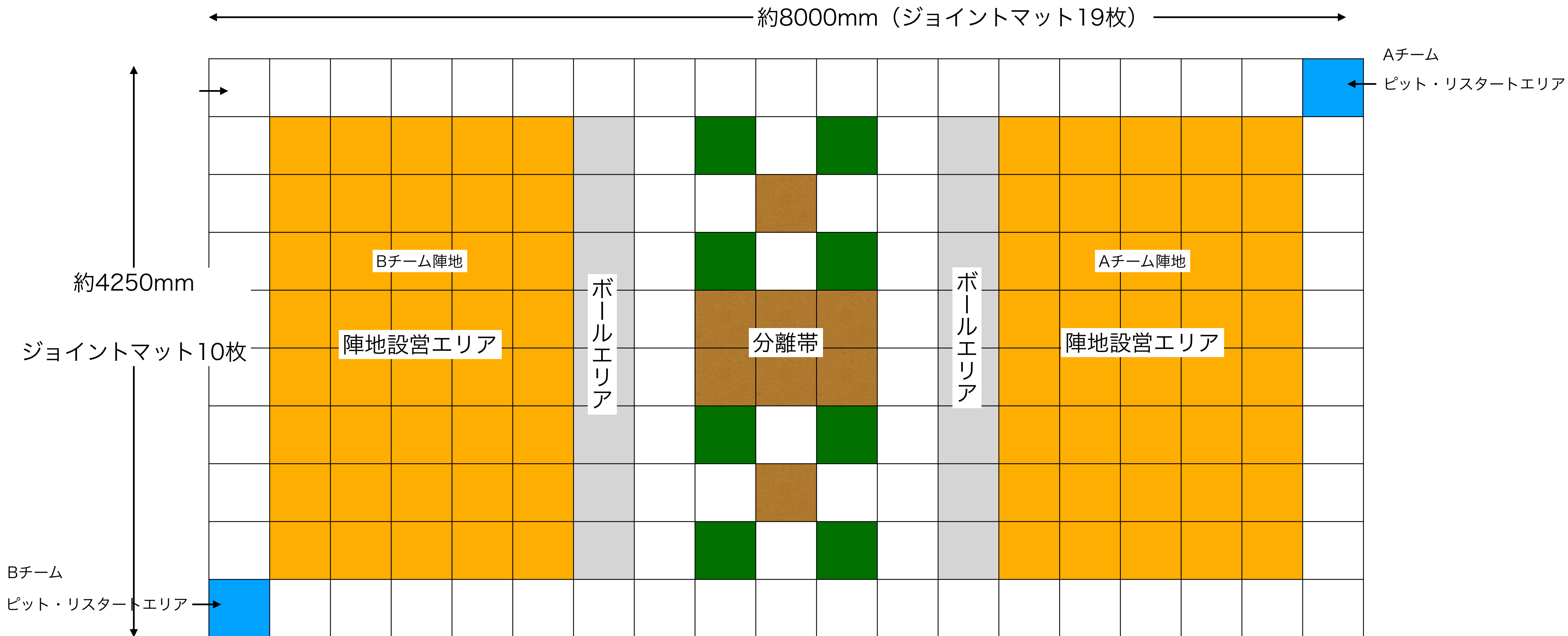


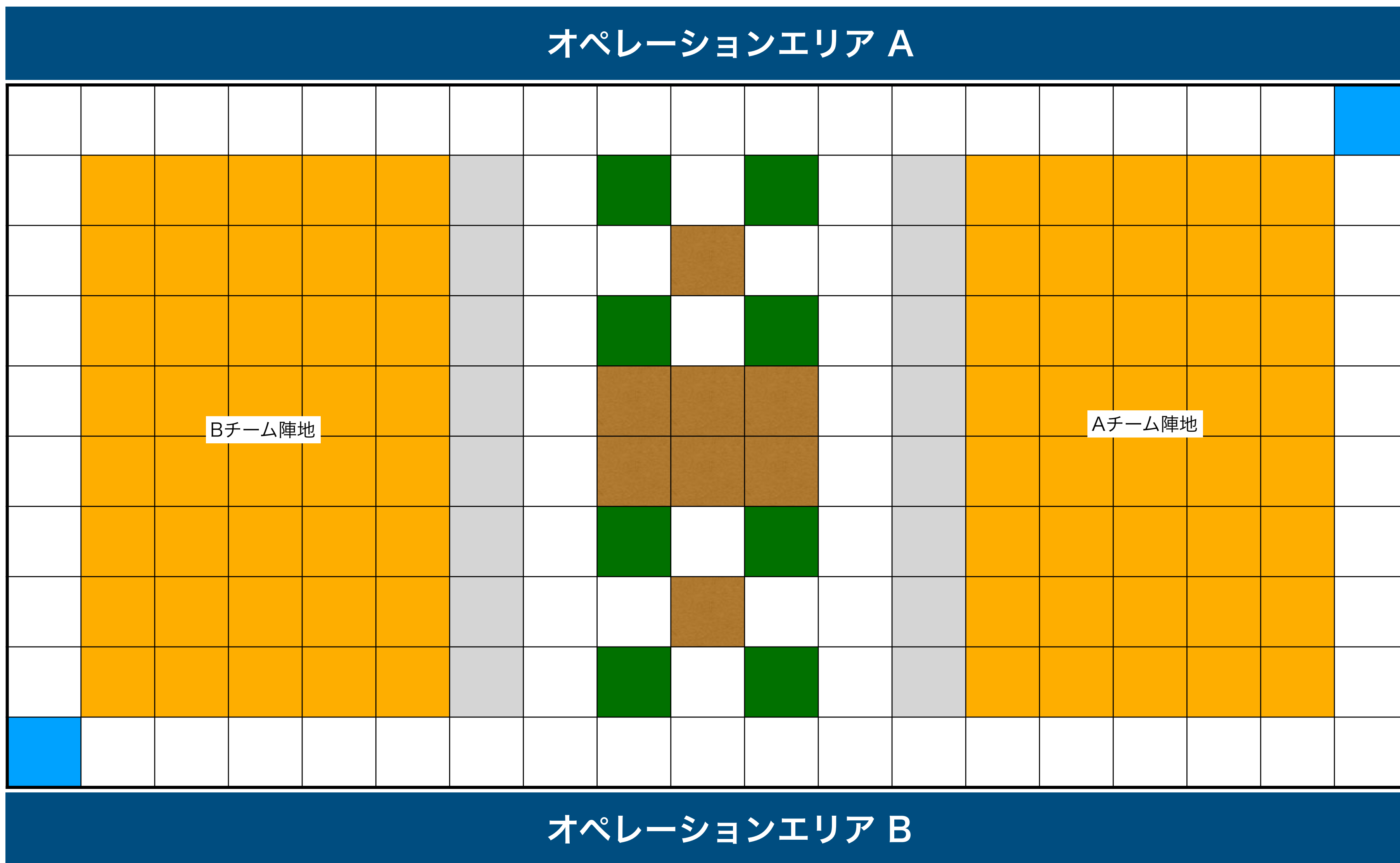
ロボ陣フィールド、陣地設営ルール

第2回ロボスポフェスタ in あだち

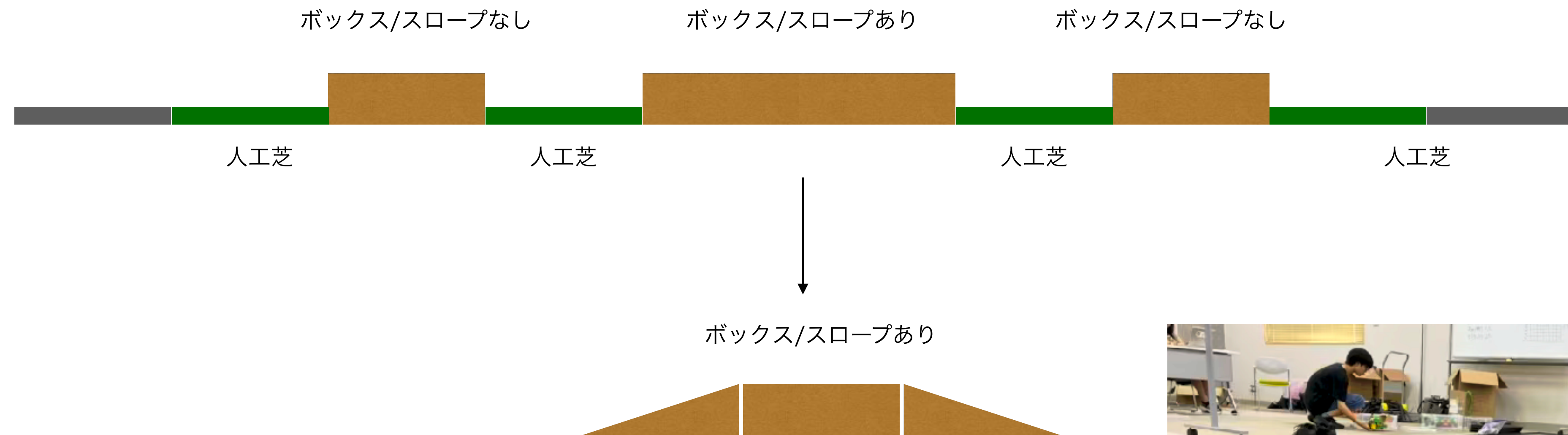
v1.0 | 2026年9月18日



フィールド図：緑色＝人工芝、茶色＝箱・段差、スロープ、白色＝通路

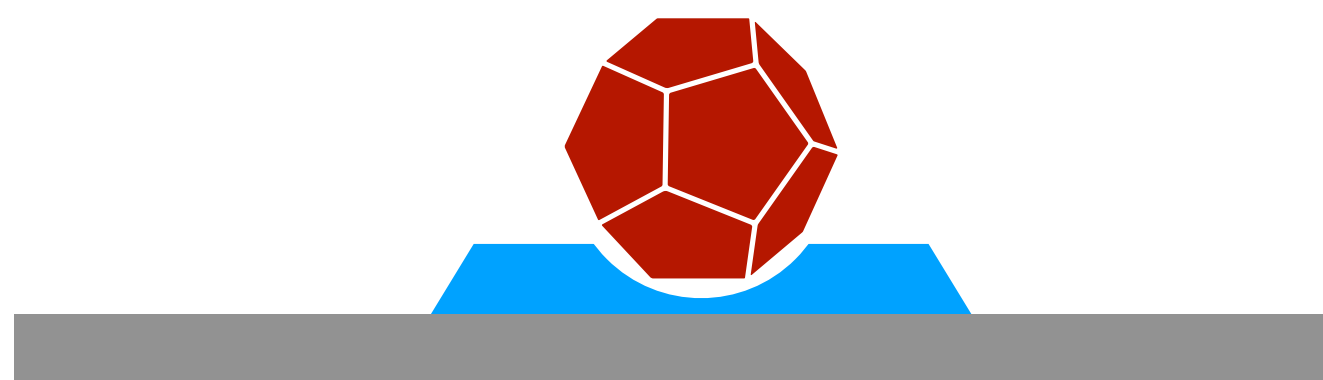


各チームはAまたはBのいずれかのオペレーションエリアを与えられる。
操縦者は、オペレーションエリア外で操縦することは禁止される。



各チームにチームカラー
のボールが12個

陣駒



陣駒構成

各チーム11個

低地陣駒 8個

高地陣駒 3個

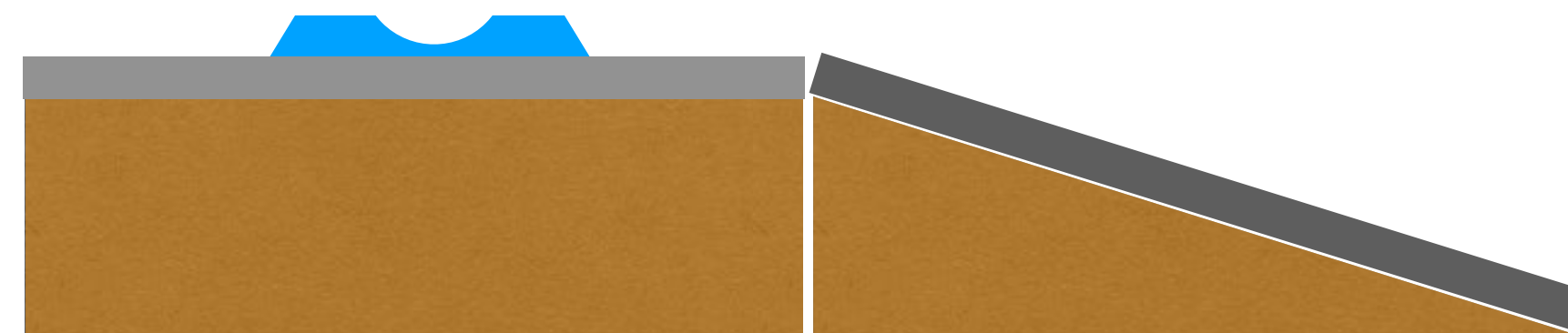
高地陣駒用スロープ 3個

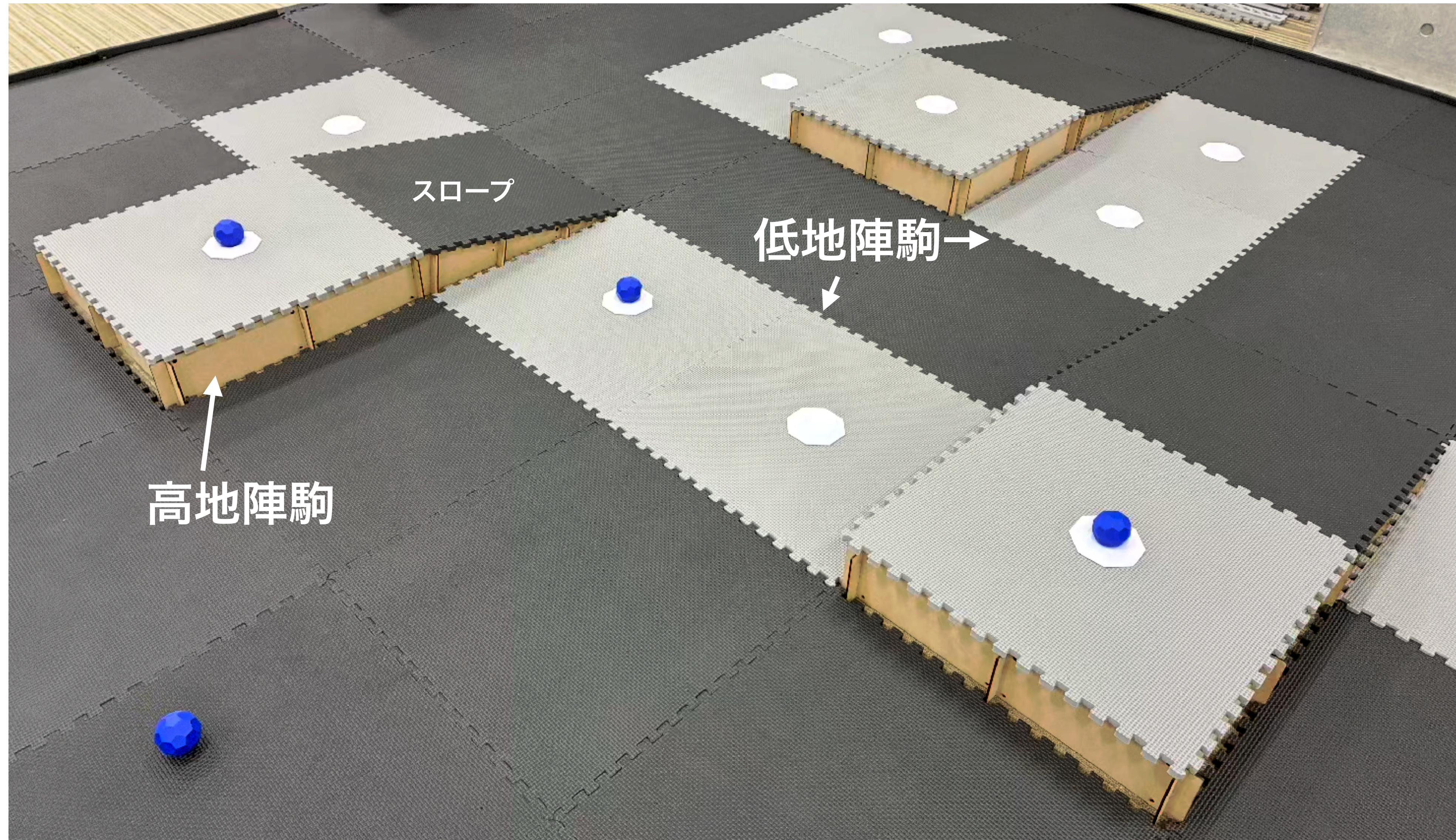
※スロープは11個に含まない

低地陣駒



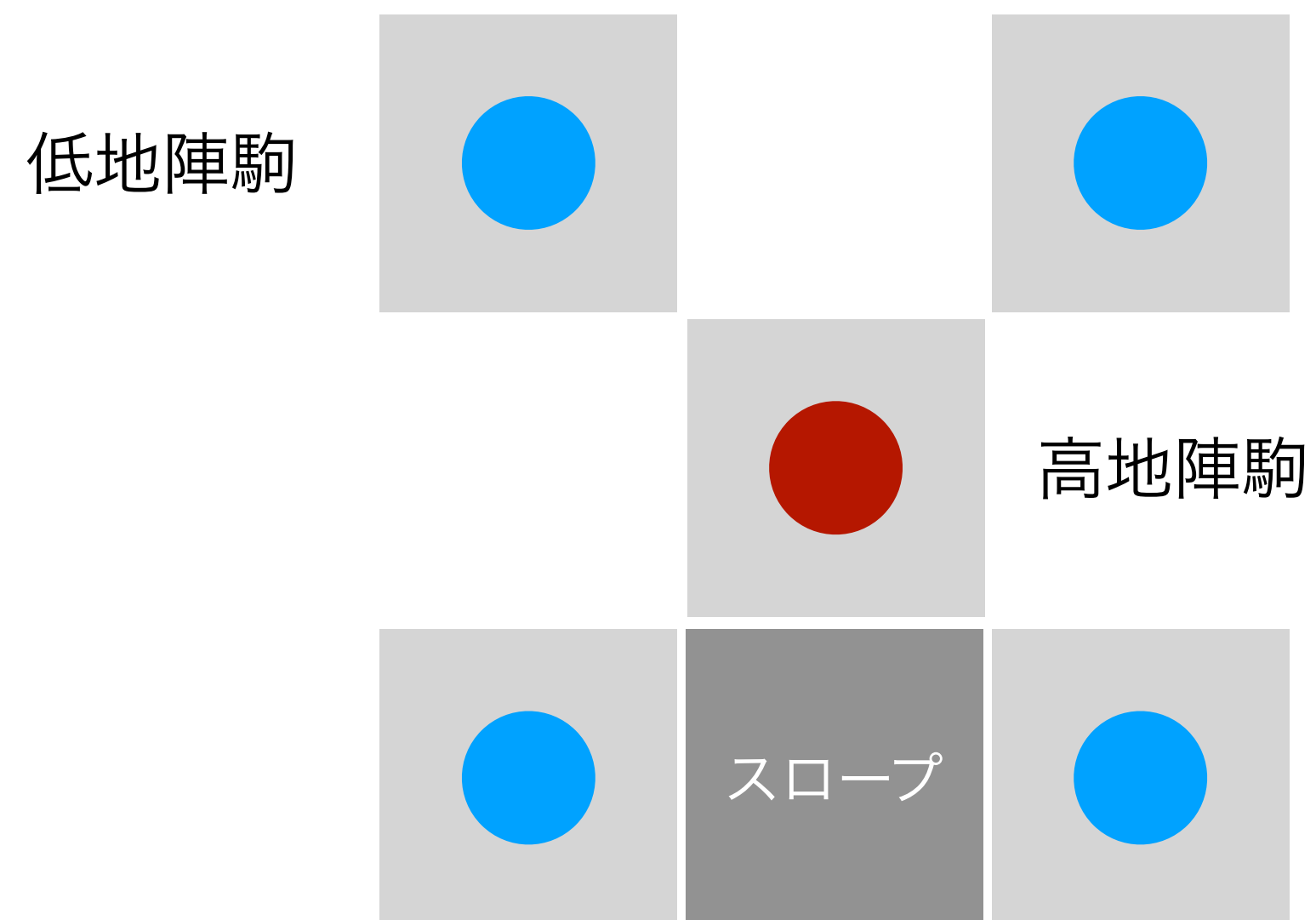
高地陣駒



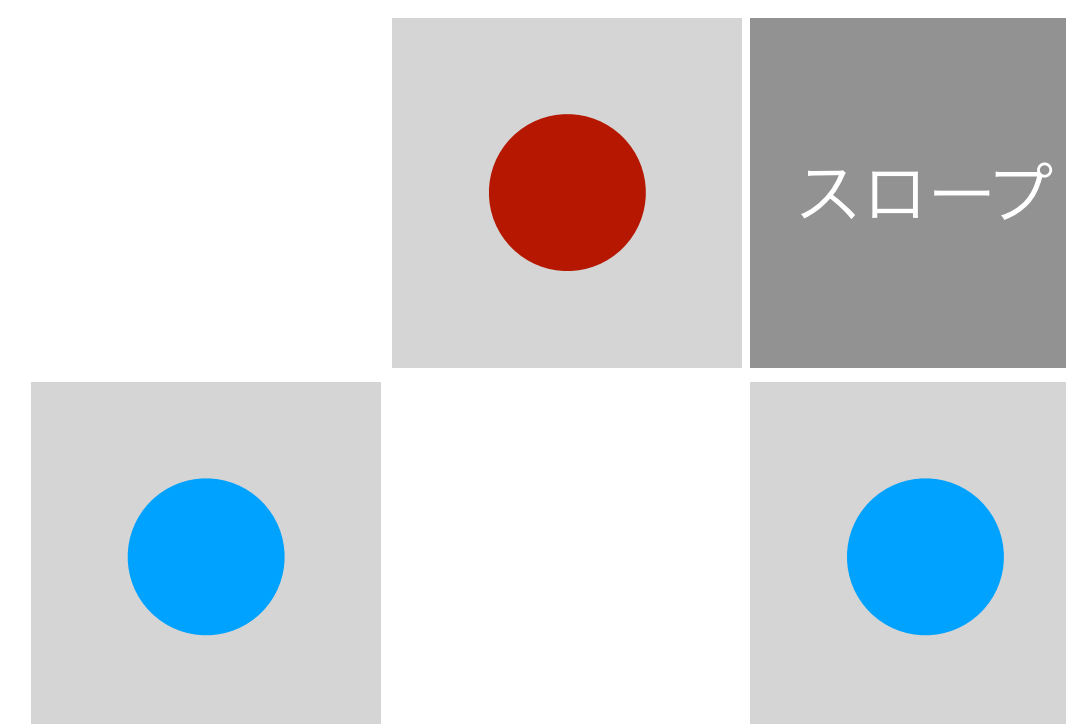


セクターとは、高地陣駒（1 個）と複数の低地陣駒の組み合わせによる一塊りの陣地である。

5駒セクター



3駒セクター

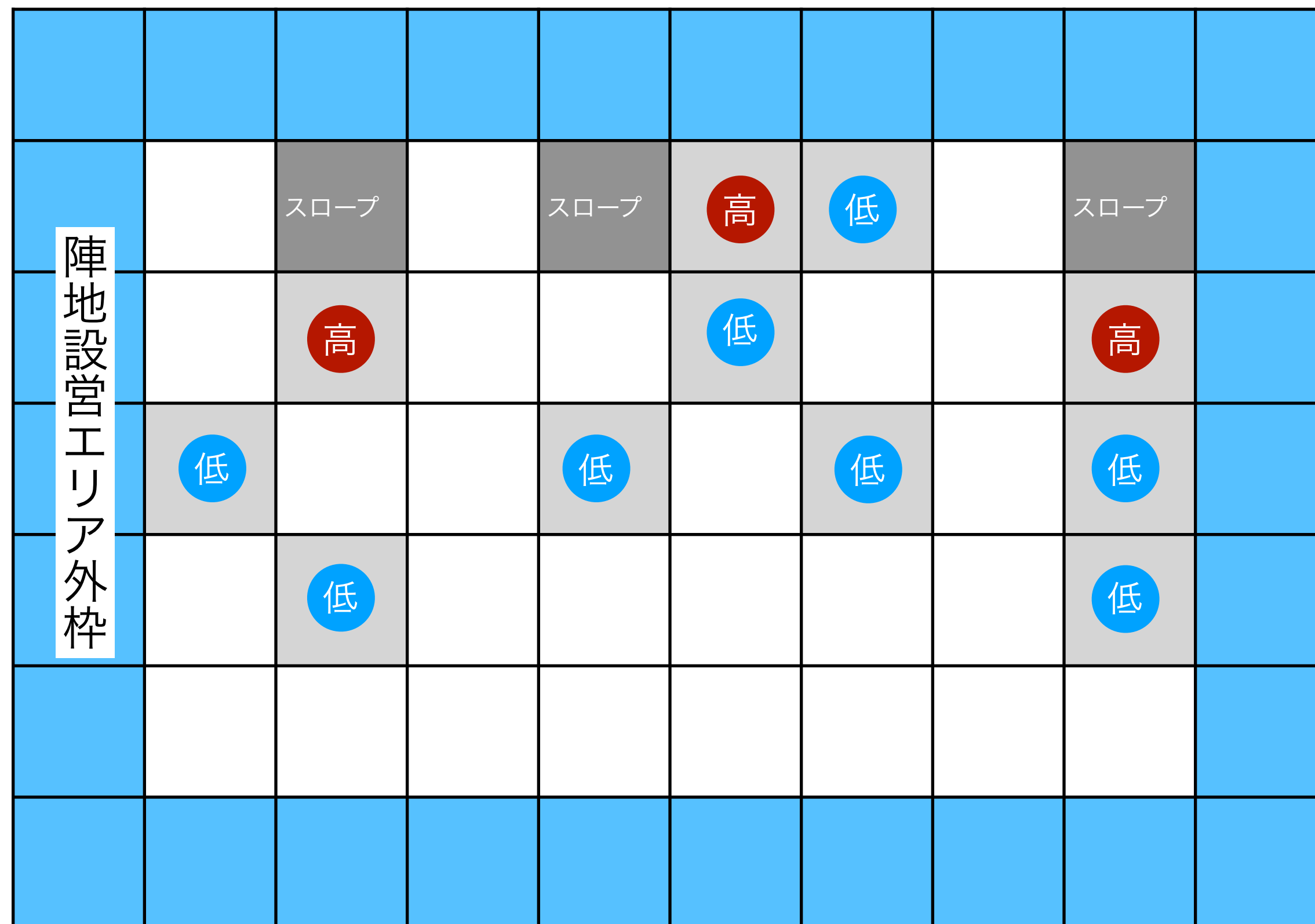


陣駒図：赤い丸＝高地陣駒の台座、青い丸＝低地陣駒の台座

薄い灰色＝陣駒本体、濃い灰色＝高地陣駒用スロープ、白いマス＝空きマス

フィールド内には、陣地設営エリア（5 x 8マス）が指定されています。外側に陣地設営エリア外枠があります。
陣地設営エリア内で、各チームがルールに従い、自由にセクターを組み合わせ、陣地を設営していきます。

陣地設営例



設営するセクター数

3駒セクター：2

5駒セクター：1

陣駒図：赤い丸＝高地陣駒の台座、青い丸＝低地陣駒の台座、薄い灰色＝陣駒本体、濃い灰色＝高地陣駒用スロープ、白いマス＝空きマス

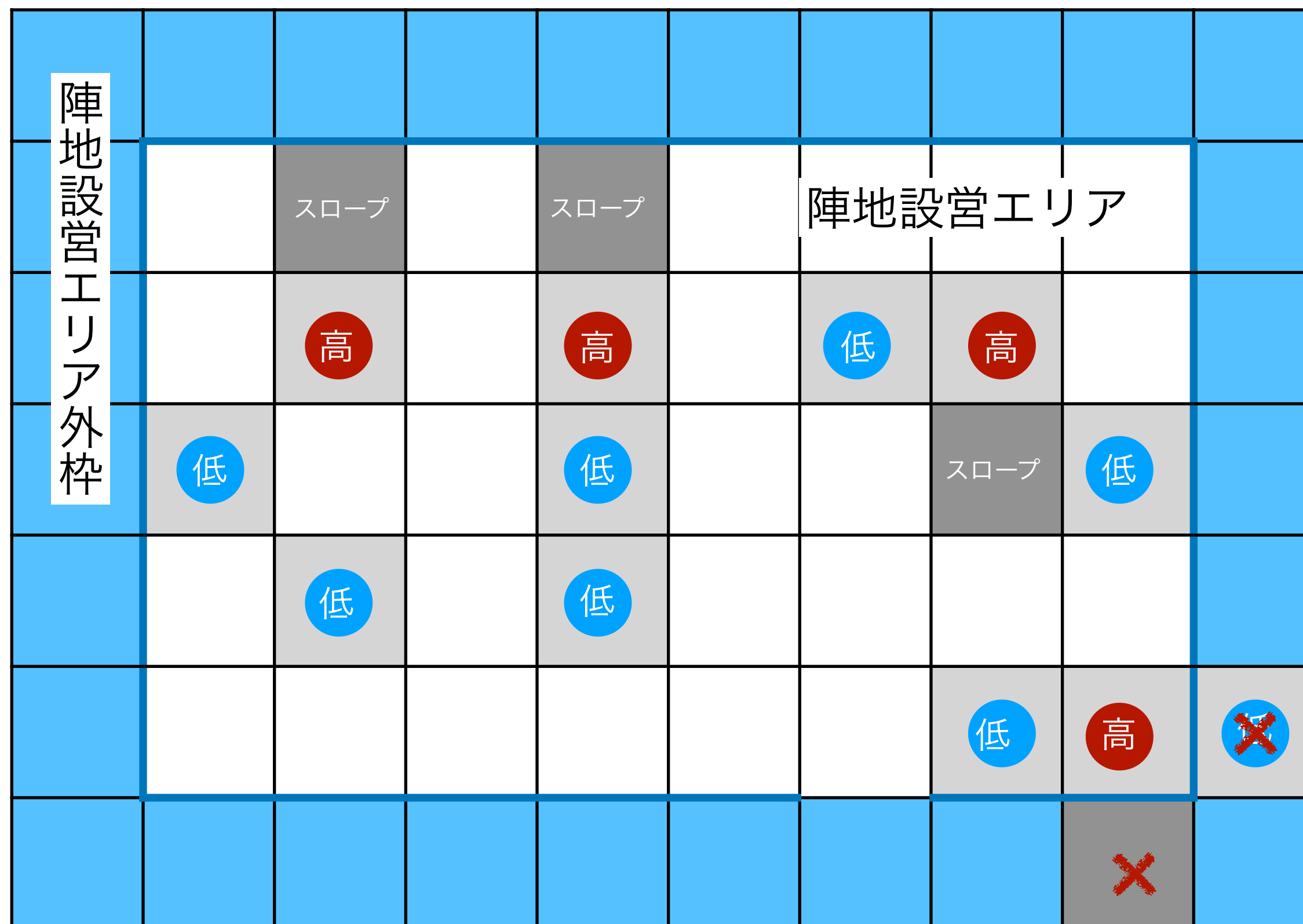
青い外周・青い枠線＝陣地設営エリアの外枠・境界

赤と青の丸は、チームカラーを示すものではありません。

各チームは11個の陣駒を3個・3個・5個の3セクターに分け、各セクターに高地陣駒を1個配置する。

陣地づくり終了時に審判が所属を記録し、試合中は所属・配置を変更できない。

3駒セクターの配置例



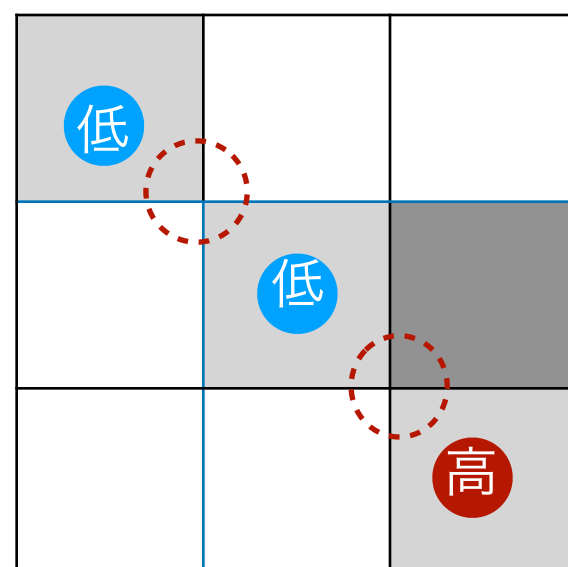
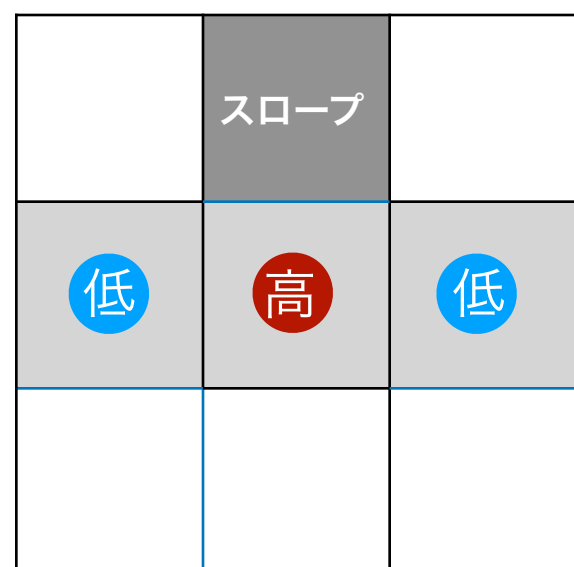
陣駒図：赤い丸＝高地陣駒の台座、青い丸＝低地陣駒の台座、薄い灰色＝陣駒本体、濃い灰色＝高地陣駒用スロープ、白いマス＝空きマス

青い外周・青い枠線＝陣地設営エリアの外枠・境界 赤と青の丸は、チームカラーを示すものではありません。

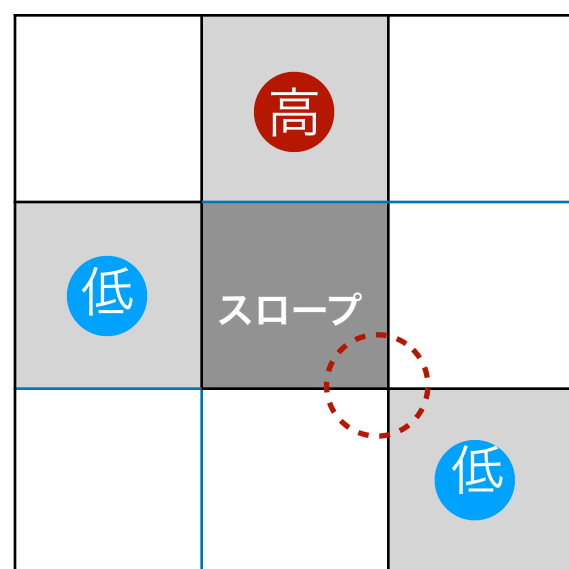
ルール 1

同じセクターの陣駒は、陣駒同士が少なくとも一点で接続する。
スロープだけの接触は接続として認めない。

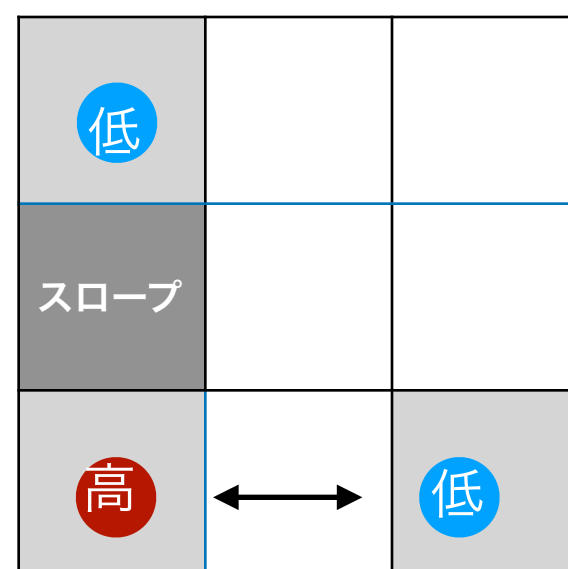
OK：陣駒同士が一点以上で接続している。



NG：スロープだけで接続している。



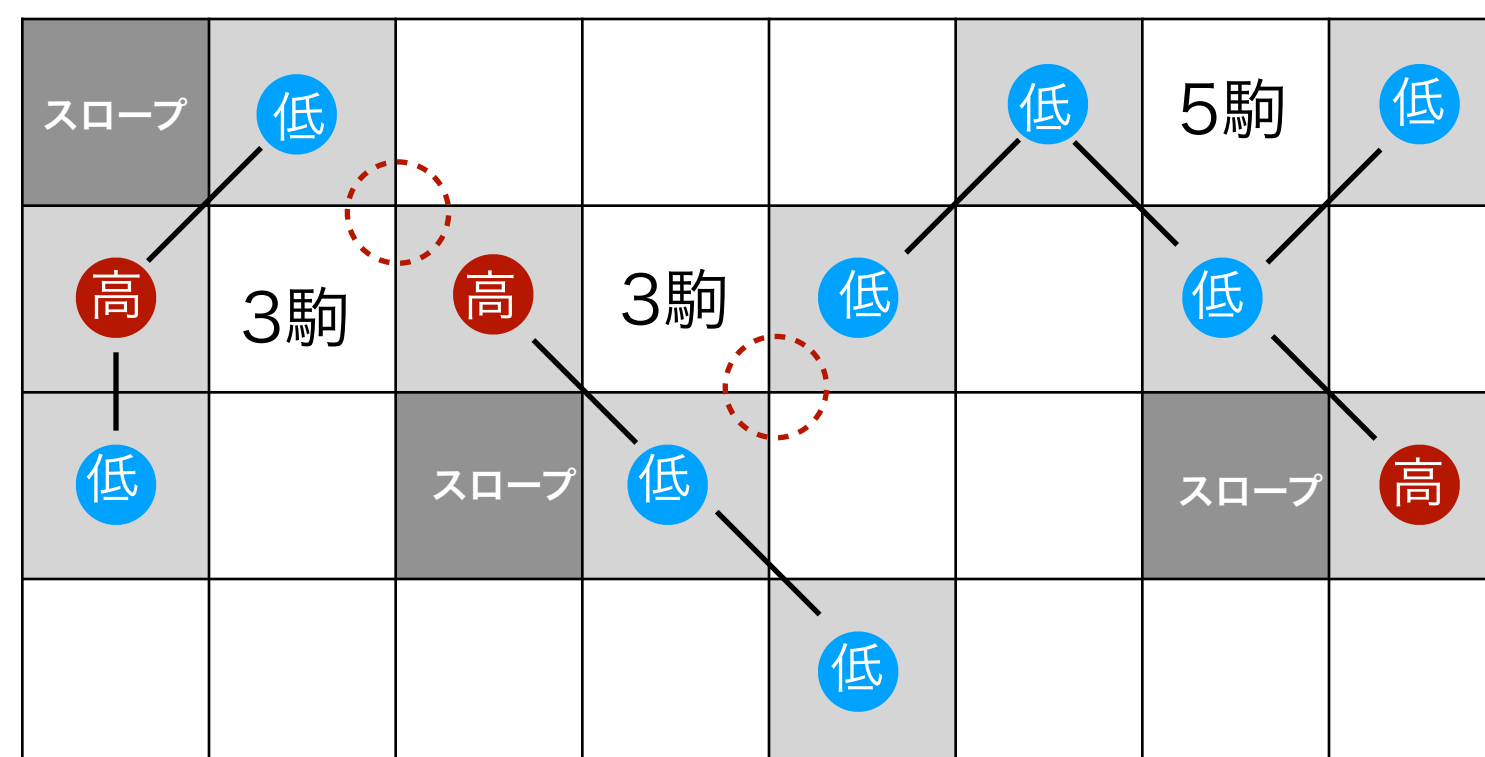
NG：陣駒同士に接点がない



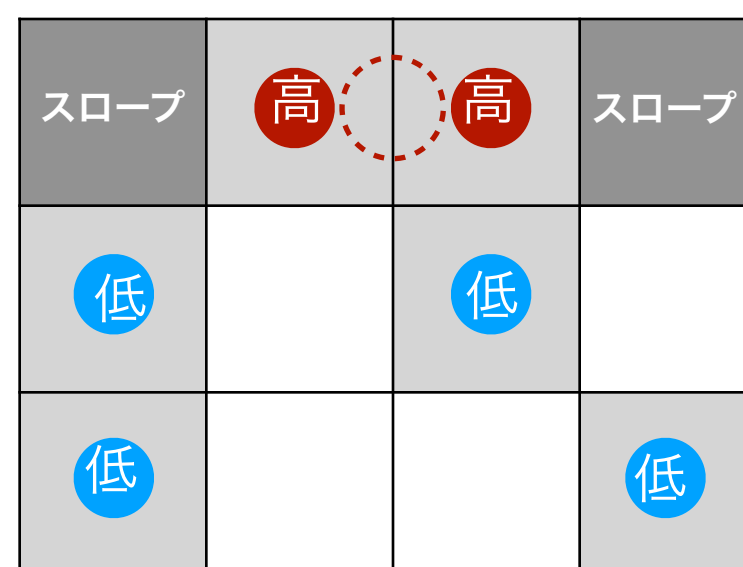
ルール 2

異なるセクターの低地陣駒同士は接触してよい。高地陣駒同士、スロープ同士、スロープと別の高地陣駒は接触させない。

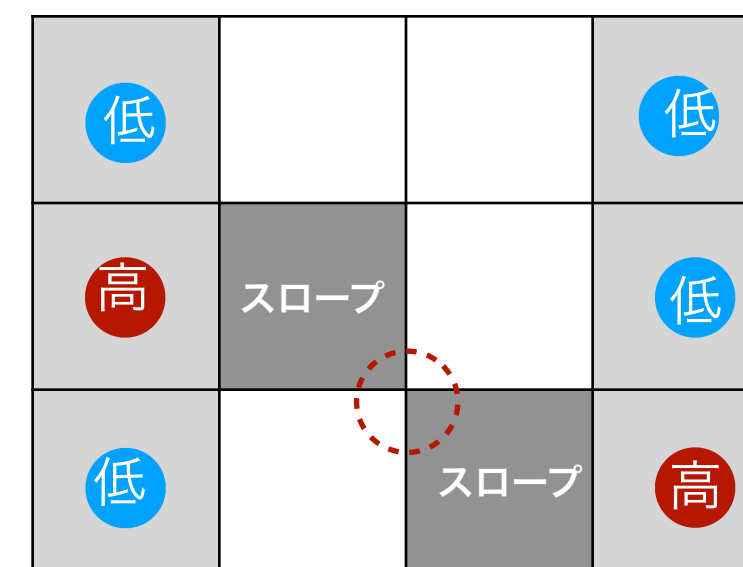
OK：異なるセクターの低地陣駒同士が接触している。



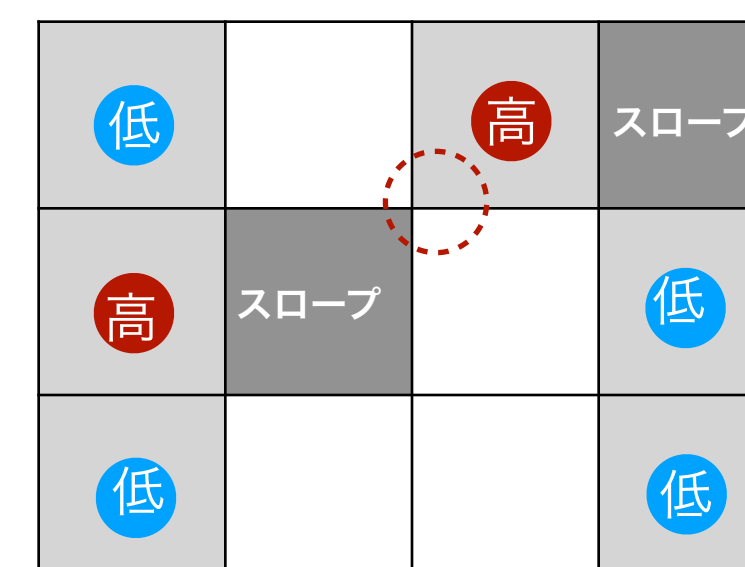
NG：高地陣駒同士が接触している



NG：スロープ同士が接触している



NG：スロープと別の高地陣駒が接触している

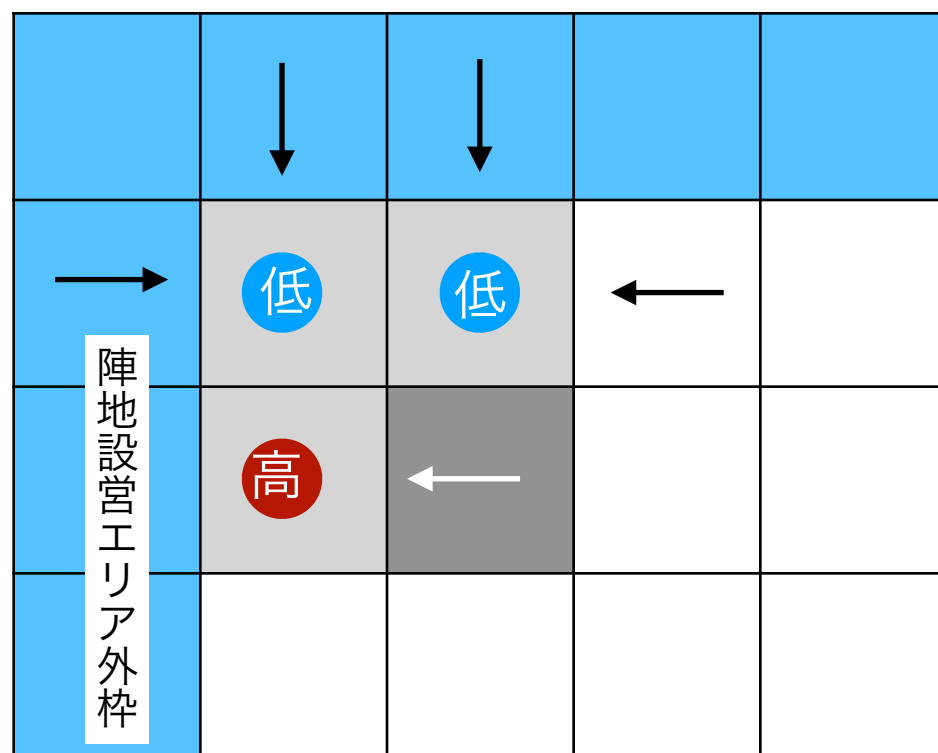


陣駒図：赤い丸＝高地陣駒の台座、青い丸＝低地陣駒の台座、薄い灰色＝陣駒本体、濃い灰色＝高地陣駒用スロープ、白いマス＝空きマス | 赤と青の丸は、チームカラーを示すものではありません。

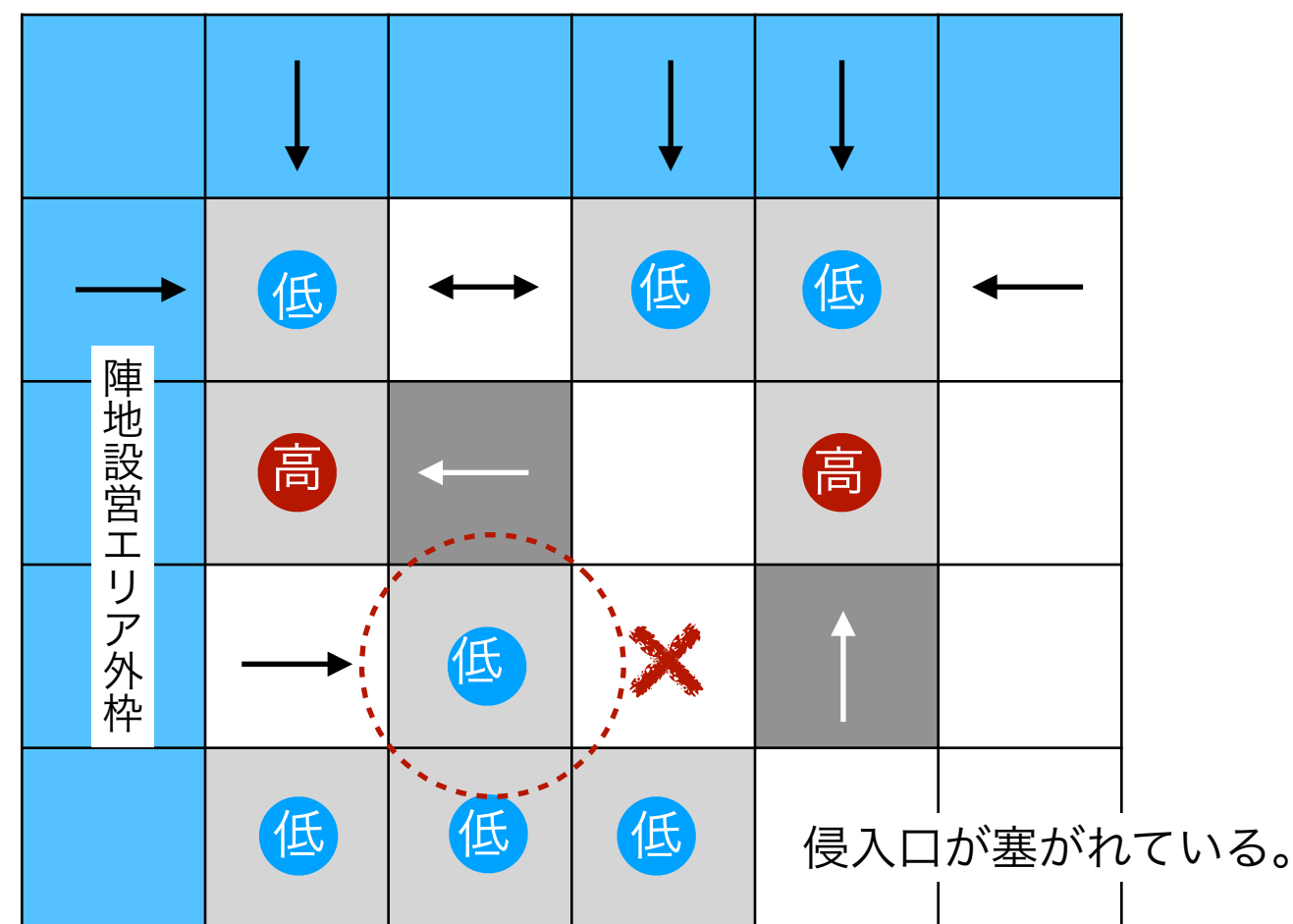
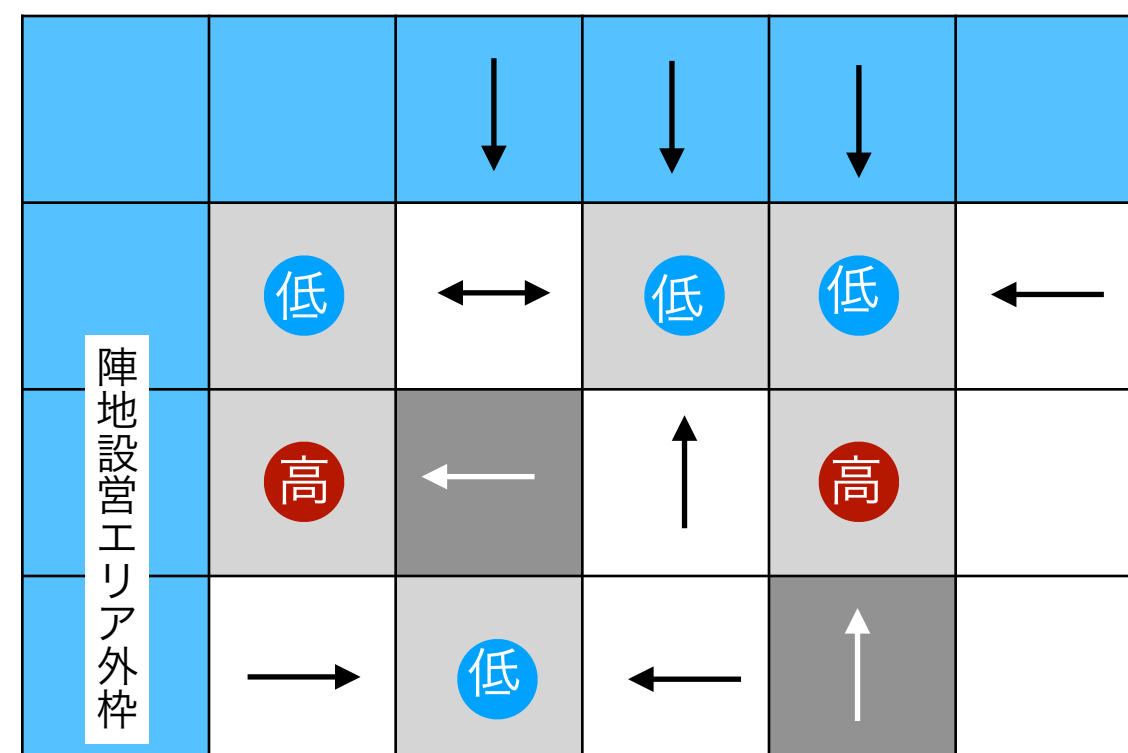
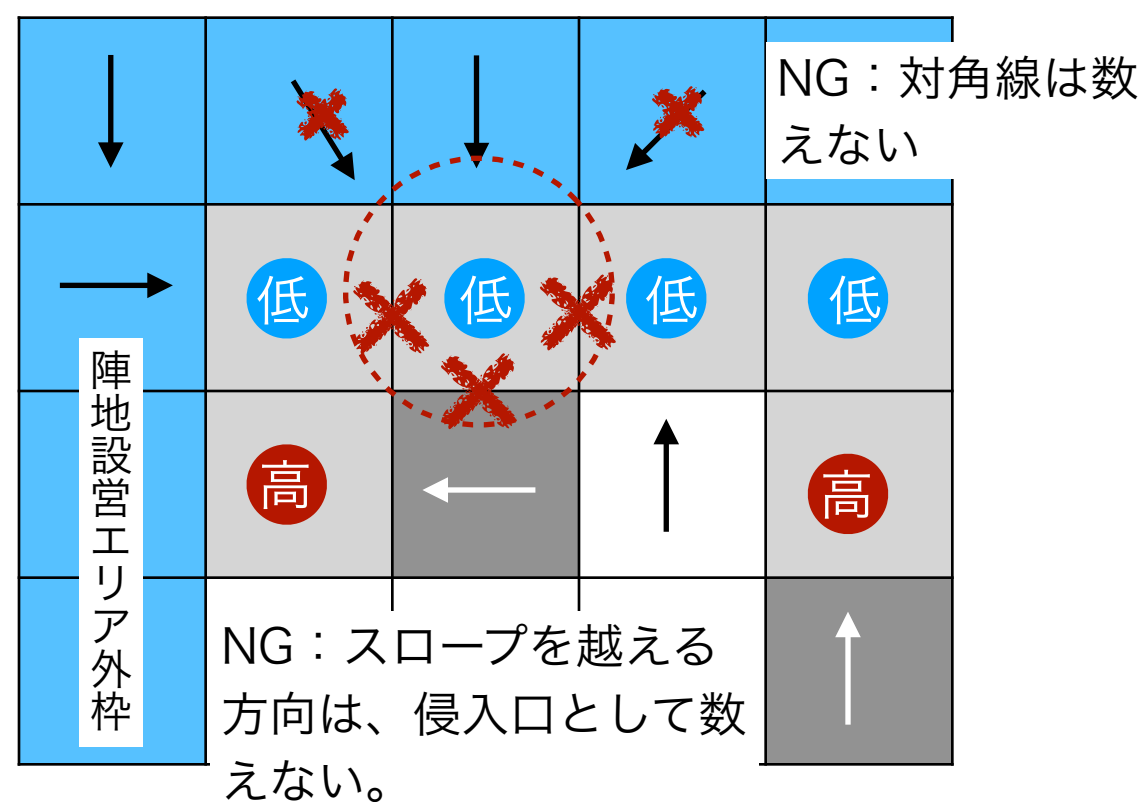
ルール3

各低地陣駒には、辺方向から進入できる方向を2方向以上残す。対角方向は数えない。別の陣駒やスロープで塞がれた方向は数えない。設営エリア外側からの進入方向は数えてよい。

OK：低地陣駒に2方向以上の侵入口がある



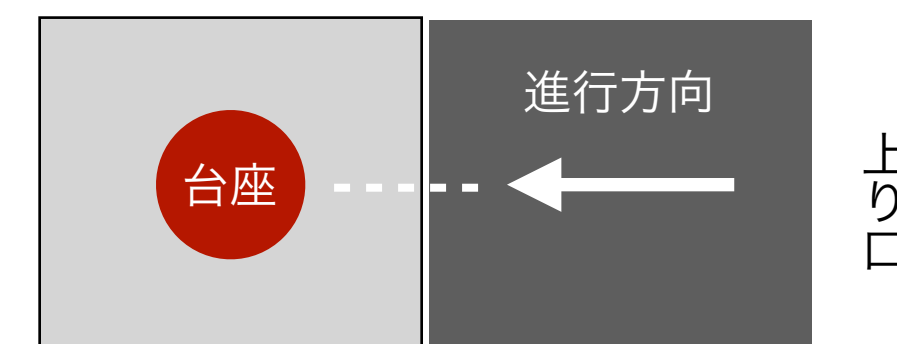
NG：低地陣駒の侵入口が1方向しかない



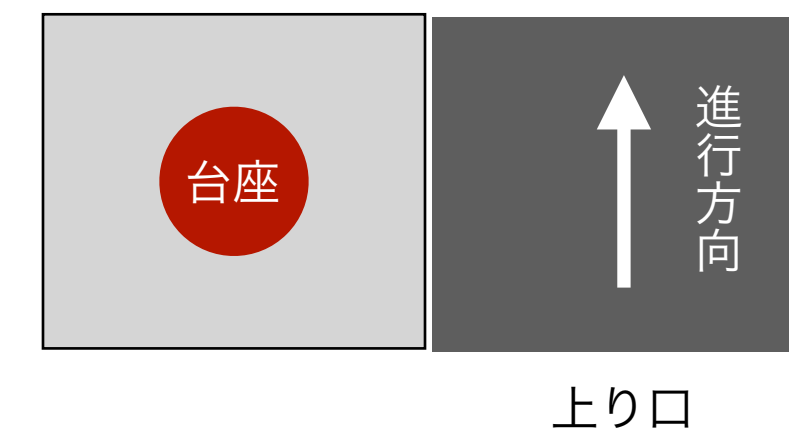
ルール4

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する。横向きや横ずれは認めない。

OK：スロープが台座に正対している



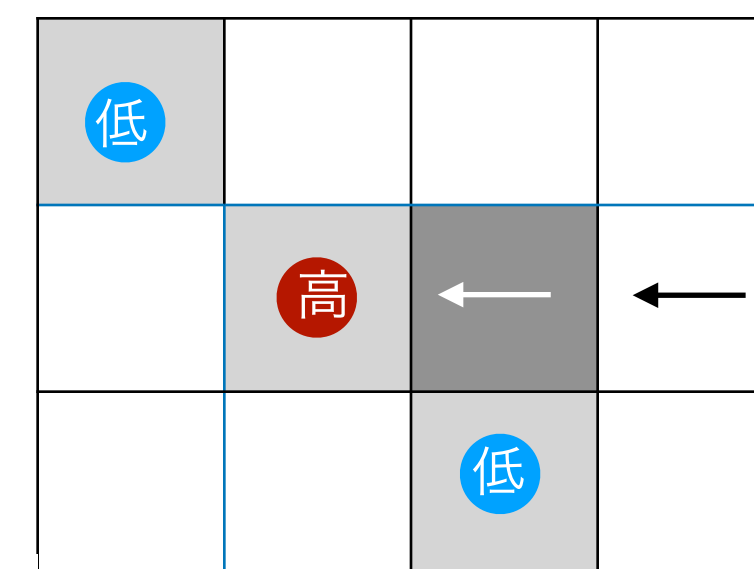
NG：スロープが台座に対して横向きになっている



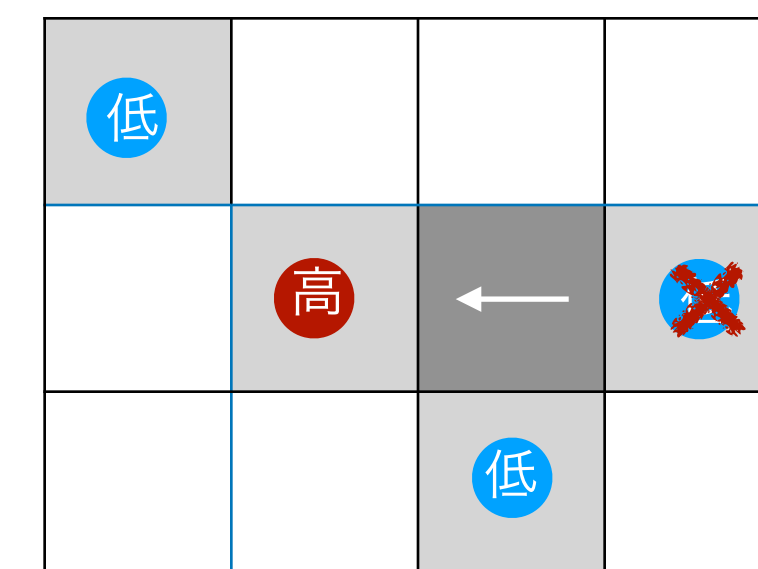
ルール5

スロープの上り口の正面1マスを開ける。そのマスに陣駒や別のスロープを置かない。

OK：スロープの上り口前方が1マス空いている



NG：スロープの上り口前方が塞がれている



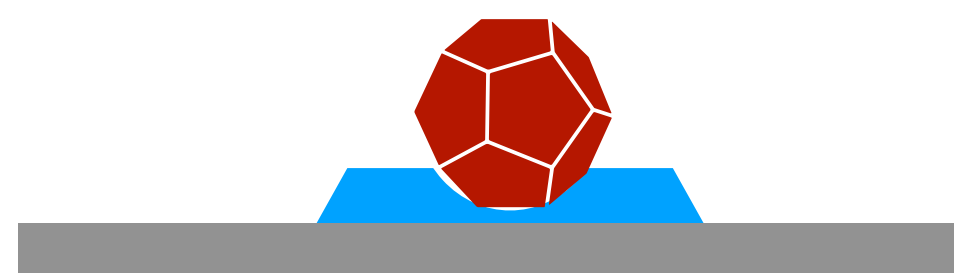
陣駒図：赤い丸＝高地陣駒の台座、青い丸＝低地陣駒の台座、薄い灰色＝陣駒本体、濃い灰色＝高地陣駒用スロープ、白いマス＝空きマス、矢印＝ロボットが進入できる方向、両矢印＝両側から 進入可能

青い外周・青い枠線＝陣地設営エリアの外枠・境界 赤と青の丸は、チームカラーを示すものではありません。

陣駒の獲得判定

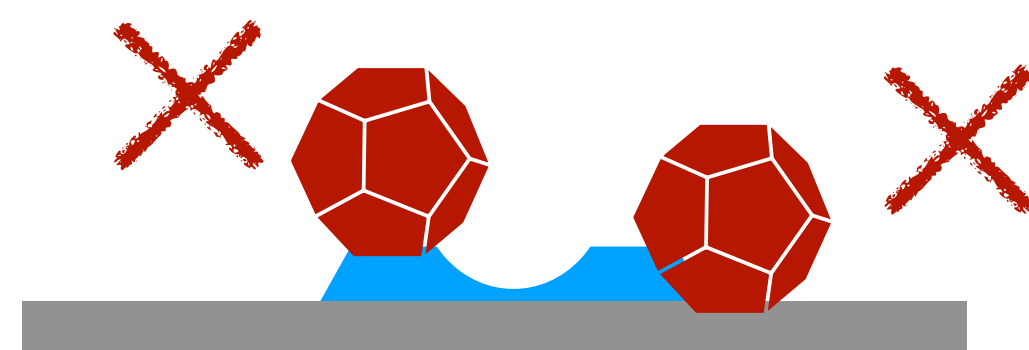
ボールが台座に安定して収まることで、陣駒の獲得とする。

OK：ボールが台座に安定して収まっている



NG：ボールが台座に安定して収まっていない

NG：ボールが台座の端に乗っている



獲得された陣駒の扱い

- 一度獲得した陣駒は奪い返されない。
- 台座からボールが落ちても、獲得は取り消さない。
- 審判は安全な時点でボールを元の台座へ戻す。競技時間は止めない。

ひとつのセクター内のすべての陣駒を獲得することで、セクター制覇となります。セクター制覇をした場合、ポイントが2点追加されます。

セクター制覇の成立条件

あらかじめ一つのセクターとして確定されたすべての陣駒を獲得していること。

- ・各チームは陣地づくりの終了時に、11個の陣駒を3個・3個・5個の3セクターへ割り当て、その所属を確定する。
- ・審判はテストランの開始前に、各セクターが設営条件を満たしていることを確認し、セクターの構成を所定の記録用紙へ記録する。
- ・確定後は、陣駒の配置およびセクターの所属を、一試合が終了するまで変更できない

