



RFA2026

ロボボード 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14日

本規則は、ロボボードの試合方法、得点、勝敗、競技中の行為および機体の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、フィールド図および機体仕様を確認してください。

1 競技の概要

ロボボードは、赤・青の2チームが各3台のロボットを使用し、3×3のボード上に自チーム色のボールを配置して得点を競う対戦競技です。両チームは先攻・後攻に分かれ、交互にロボットを動かします。

2 チームと出場者

項目	規定
参加チーム	一試合2チーム。赤チームと青チームに分かれます。
出場機体	1チーム3台。3台を同時に出場させます。
操縦者	3人。各操縦者が1台を操作します。
競技場所に入れる人数	1チーム4人まで。操縦者3人と、ボール交換、支援、指示等を行う選手1人です。

3 フィールド

ゲームフィールドは縦3150mm、横3150mmです。各区域と設備の役割は次のとおりです。

区域・設備	数量・配置	役割と条件
ゲームフィールド	3150mm×3150mm	3×3の区画を持つボード状の競技区域です。
ビンゴ台座	9か所。各区画に1台座	ボールが台座上に安定して収まること

区域・設備	数量・配置	役割と条件
		で、得点判定の対象になります。
固定ブロック	フィールド内に複数配置	ロボットの走行やボールの運搬に影響する障害物です。
交換台座	各チームのピット側に1か所	自陣へ運んだニュートラルボールを、自チーム色のボールへ交換する場所です。
リポップ台座	フィールドの角に1か所	条件を満たしたとき、審判がニュートラルボールを追加する場所です。
ピットエリア	各チーム側に1か所	回収した機体の修理・待機と、相手色ボールの場外処理に使用します。
オペレーションエリア	フィールド外周に配置	選手が操縦および支援を行う区域です。 区域外からの操縦は禁止します。

台座、固定ブロック、各区域の境界および競技物の初期配置は図1によります。詳細な寸法と製作条件は、別途公表するフィールド図面に示します。

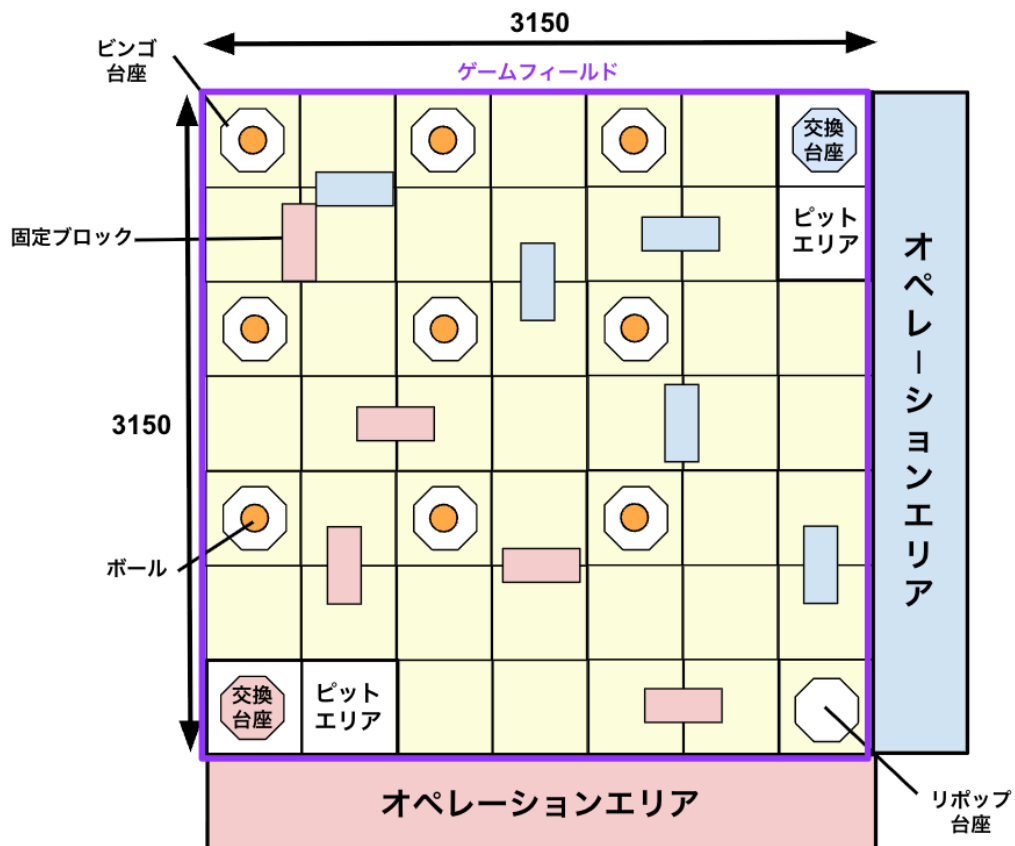


図1 ロボボード フィールド構成

4 ボール

種類	数量	用途
ニュートラルボール	15 個	開始時に 9 個を各ビンゴ台座へ 1 個ずつ置き、残り 6 個をリポップ用とします。
赤チームボール	15 個	赤チームがニュートラルボールとの交換に使用します。交換台座付近の場外在庫として管理します。
青チームボール	15 個	青チームがニュートラルボールとの交換に使用します。交換台座付近の場外在庫として管理します。

ニュートラルボールは得点になりません。チームはニュートラルボールを自陣へ運び、交換台座で自チーム色のボールへ交換した後、そのボールをビンゴ台座へ配置します。

5 一試合の構成

競技単位は「一試合 → 2 ラウンド → 各ラウンド 4 セット → 各セットの先攻ターンと後攻ターン」の順に構成します。

単位	構成・時間
一試合	第 1 ラウンド、3 分間のハーフタイム、第 2 ラウンドで構成します。
一ラウンド	4 セット、合計 7 分 30 秒です。
一セット	先攻ターンと後攻ターンで構成します。
ターン	一方のチームがロボットを動かす 30 秒間です。
インターバル	ターン間の 30 秒間です。1 ラウンドに 7 回設け、最後のターン後には設けません。

第 1 ラウンドでは、先攻 30 秒、インターバル 30 秒、後攻 30 秒を基本として 4 セットを行います。第 1 ラウンド終了後に 3 分のハーフタイムを設け、第 2 ラウンドでは先攻と後攻を入れ替えて同じく 4 セットを行います。先攻・後攻の決定方法は大会の競技形式に従います。

6 ターンの進行

6.1 ターン開始

主審の合図で、行動するチームの 30 秒を開始します。行動しないチームはロボットを動かしてはなりません。

6.2 ボールの回収と交換

チームはニュートラルボールを自陣へ運び、交換台座で自チーム色のボールへ交換できます。交換作業を担当する選手は、このときに限りボールへ触れることができます。

6.3 配置と妨害

チームは自チーム色のボールをビンゴ台座へ配置します。また、ボールを保持しているロボットに限り、相手チーム色のボールへ接触し、台座から動かすことができます。

6.4 ターン終了

30 秒の終了時にロボットの行動を止めます。審判は、その時点における両チームの得点を記録します。フィールドとボールの状態は次のターンへ引き継ぎます。

6.5 インターバル

行動を終えたチームは、インターバル中にロボットを自陣へ戻します。次のチームは、前ターン終了時のフィールド状態から競技を開始します。インターバル中にロボットを戻す途中でボールへ接触しても反則とはしません。この場合、審判がボールを接触前の位置へ戻します。

7 得点

得点項目	点数	成立条件
基本点	1 点	ターン終了時、自チーム色のボールが収まっているビンゴ台座 1 か所につき 1 点。
縦・横ビンゴ	追加 2 点	自チーム色のボールが縦または横の一行に 3 個並んでいる場合。
斜めビンゴ	追加 3 点	自チーム色のボールが対角線の一行に 3 個並んでいる場合。

ボールが得点として成立するためには、ターン終了時に台座から落ちず、安定して収まっている必要があります。ニュートラルボールは、台座上にあっても得点になりません。

各ターン終了時には、行動したチームだけでなく両チームの得点を記録します。同じ配置が複数のターンにわたって残った場合も、各ターンで繰り返し得点へ加算します。

8 ラウンドと試合の結果

8.1 ラウンドの結果

ラウンド中の全ターンの得点をチームごとに合計し、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、そのラウンドで記録されたビンゴ成立数が多いチームがラウンドを取得します。得点とビンゴ成立数がともに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 ラウンドの総得点を比較し、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、反則数が少ないチームを試合勝者とします。

8.3 決定戦

反則数も同じ場合は3 セット制の決定戦を行います。決定戦ではニュートラルボールを使用せず、各チームの自陣に自チーム色のボール7個を置きます。各セットは通常と同じく、両チームが30秒ずつ交互に行動し、ターン間に30秒のインターバルを設けます。先攻・後攻は大会の競技形式に従います。3 セット終了時の結果により試合勝者を決定します。

9 ボールの保持と接触

「保持」とは、ロボットの構造または機構によって、ボールをロボットとともに運搬できる状態をいいます。ボールがロボットのかごの中または車体内に入っている状態は保持です。かごや車体の外でボールを転がしている状態は保持ではなく、接触として扱います。

保持していない状態で相手チーム色のボールを動かしてはなりません。違反した場合は、相手チームの得点へ2点を加算します。

インターバル中、前ターンのチームがロボットを自陣へ戻す途中でボールに接触しても反則とはしません。この場合、審判がボールを接触前の位置へ戻します。

10 リポップ

- リポップはインターバル中に行います。1 インターバルにつき1回までです。

- ・ リポップ台座にボールが置かれていない場合に限り、審判がニュートラルボール 1 個を置きます。
- ・ リポップは 1 ラウンドにつき最大 6 回です。
- ・ 選手がリポップ台座へボールを置いてはなりません。違反した場合は相手チームの得点へ 2 点を加算します。

11 区域と禁止事項

禁止・制限される行為	条件・処置
相手チームのピットエリアへ機体を入れる	禁止します。
相手チーム色のボールを自チームのピットエリアへ入れる	禁止します。
オペレーションエリア外から機体を操縦する	禁止します。
フィールド上の機体やボールへ選手が触れる	認められたボール交換、ピット内作業および復帰作業を除き、禁止します。
保持していない状態で相手チーム色のボールを動かす	相手チームの得点へ 2 点を加算します。
選手がリポップ台座へボールを置く	相手チームの得点へ 2 点を加算します。
前ターンの機体をインターバル中に自陣へ戻さない	相手チームの得点へ 2 点を加算します。ただし、転倒や故障等により復帰できない場合を除きます。

この章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。

12 故障した機体の回収と復帰

転倒、故障、スタック等により機体が動けなくなった場合、主審は機体を回収できます。フィールド上の機体を自陣またはピットエリアへ運べるのは審判だけです。

自陣またはピットエリアへ回収された機体は、選手が修理・調整できます。選手は主審の承認を受け、自チームのターンから機体を復帰させます。復帰するまで、ピット内の機体へ触れることができます。

選手は、相手チームのターン中、インターバル中、または審判による回収後に、自陣またはピットエリア内の機体へ触れることができます。ただし、自チームのターン外にフィールド内で復帰操作や試走を行ってはなりません。

13 フィールド外へ出たボール

ボール	処置
自チーム色ボール	無効とし、審判が回収します。
ニュートラルボール	無効とし、審判が回収します。
相手チーム色ボール	審判が相手チームのピットエリアへ戻します。

14 補則

フィールド、ボール、障害物等の詳細な配置は、別途公表するフィールド図によります。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。