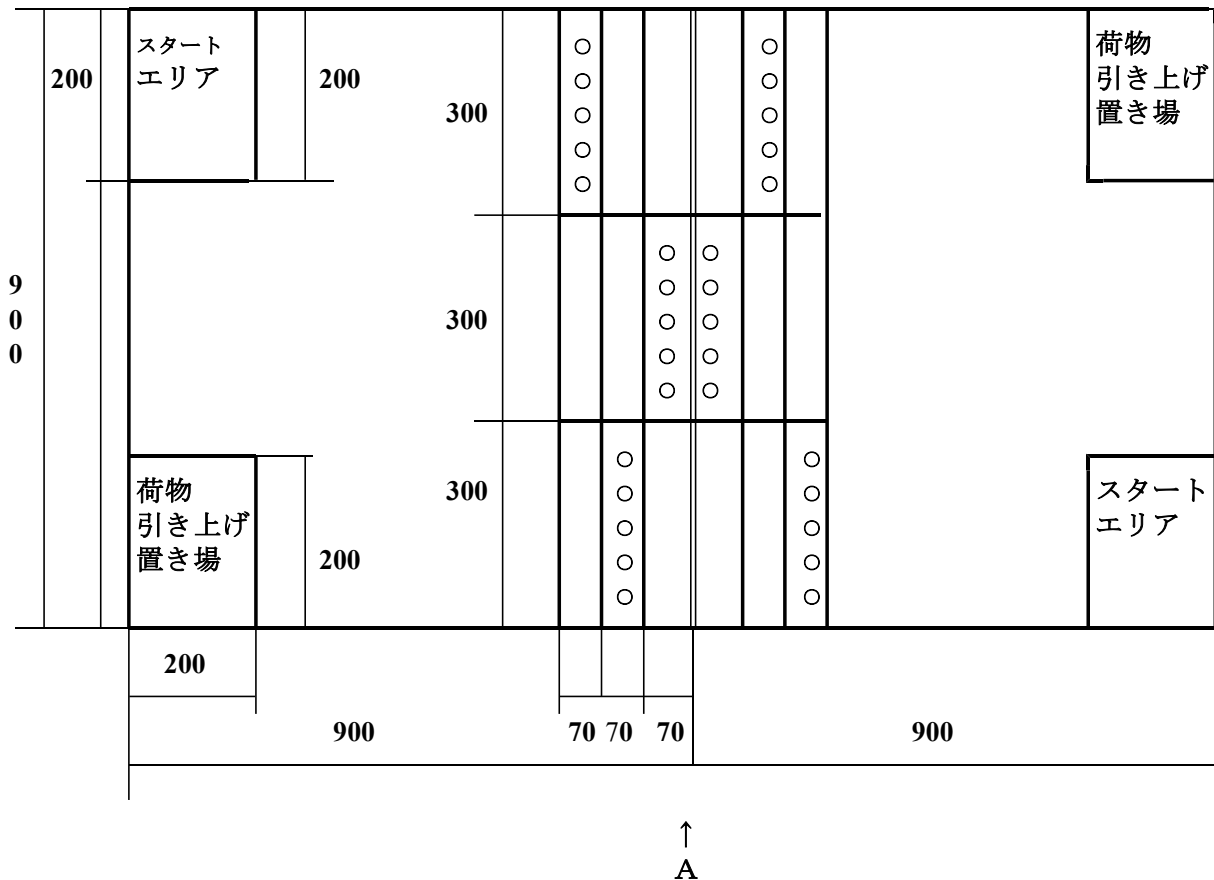


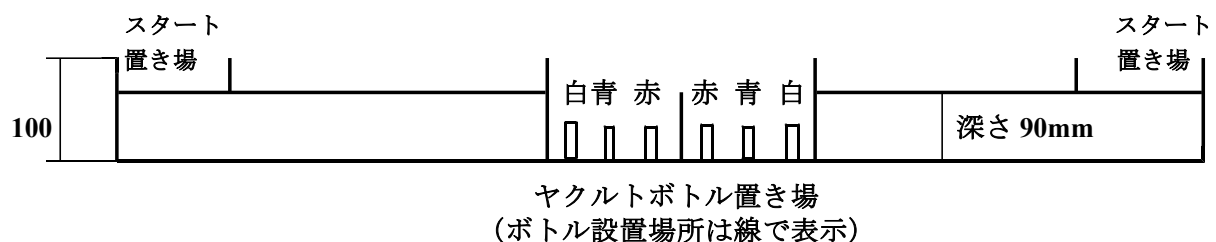
令和7年 ロボコン i n あいづ 2025 ロボット競技大会要項 (溝の中から救出大作戦競技) (案)

- 1 競技内容 低地溝の中にある荷物（ヤクルト2,000 空きペットボトル）を平地まで搬出し、指定された荷物置き場へ搬出する競技。
- 2 ロボット
操作方法 令和6年度からロボコンあいづがW i F iによる無線操縦となりましたが、数々の意見があり、令和7年度は小学生に限り希望によりW i F iを使用せず有線のコントロールボックスでの参加も可能とします。

3 コート図



(1) A方向から見た断面図



4 競技方法

◎ (予選) 3ブロックに分けその中で対戦をコートを変え2回実施。
その2回の合計点を得点とする。

(1) 競技スタート1分前にヤクルトボトル赤10個、ヤクルトボトル青10個、ヤクルトボトル

- 白 10 個を所定の位置（ボトル置き場）に取りやすいように線内に配置する。
- (2) スタート前はスタート位置にロボット置き、コントロールボックス（スマートフォンを含む）は所定の場所に置く。
 - (3) スタートの合図でコントロールボックスを持って競技時間は 3 分間で競技に入る。
 - (4) 自分のボトル置き場からヤクルトボトルを持ち出し、平地に移動し荷物を溝の中から救出し平地の所定の荷物置き場に搬送する。
ヤクルトボトルをボトル置き場（溝）から平地に引き上げたら 1 個 1 点、（白、青、赤共に同一）
ヤクルト白ボトル（所定の引き上げ置き場の線内に置いたら 1 個 2 点）
ヤクルト青ボトル（所定の引き上げ置き場の線内に置いたら 1 個 3 点）
ヤクルト赤ボトル（所定の引き上げ置き場の線内に置いたら 1 個 4 点）
 - (5) ゲーム終了と共に操作を中止し、コントローラー（スマートフォンを含む）を所定の場所に置くこと。置かない場合には失格とする。
※予選は各チーム 2 回行い、その合計点数の高いチームからベスト 8 チームが決勝リーグへコマを進めることができる。
決勝トーナメント割り当ては本部であらかじめ順位での割り当てを行う。

◎（決勝・順位決定トーナメント）対戦型で実施。

- (1) 予選同様 3 分間競技を行う。
- (2) 別紙参照で決勝 T、順位決定 T I、順位決定 T II のブロックで順位をトーナメントで行う。

5. 規格・装備

- (1) ロボット大きさ最大で・200mm（縦）×200mm（横）×無制限
- (2) 重さは制限しない。
- (3) 競技前、大きさとギアボックスの車検を行う。
- (4) 大きさはスタートする前の大きさとし、競技開始後は大きくなってもかまわない。
- (4) ロボットの走るギアは配布されたものに限る。
- (5) ロボットのベースはキット以外に製作してかまわない。
- (6) 走行するギア以外のギア・モータ・配線・別に取り付けてもかまわない。
- (7) 電池は 9 ボルト電池 1 つ、モーター駆動用電池単三
- (8) 今回の競技から無線による駆動になったため電池 2 本それ以外の電池は今回は使用してはいけない。ただし、小学生の有線コントロール希望者はその限りではない。
- (9) ロボットは大きさと走行ギアボックスの確認のため車検を行う。
- (10) 令和 7 年度はモーターと低速ギア 1 個をキット以外に配布します。

6. ルール・失格等

- (1) 操縦者 1 名、指示者 1 名で操作エリア内で競技する
- (2) スタート前はコントロールボックス及びスマートフォンを所定の場所に置いてスタートの合図でコントロールボックス（スマートフォンを含む）を持って競技を開始する。
（開始前にコントロールボックスに触れた場合は失格）
- (3) 自分の荷物置き場内から完全に出たものであれば 1 点とする。
- (4) 高台内に乗っていれば点数とする。
- (5) 各高台の鉄塔に乗っていれば（引っかかかっていれば）点数とする。
- (6) 終了時はコントロールボックス（スマートフォン）を所定の場所に置いて終了。
（終了してもコントロールボックスを持っている場合には失格）
- (7) ロボットをロボットの動き以外に故意に動かす行為あったら失格とする。
- (6) コート外に出た荷物は拾ってコートに入れることは出来ない。
（外に出た荷物を故意にコート内に入れた場合には失格）
- (8) コート外に出た荷物を故意にコート、ロボット内に入れた場合は失格とする。
- (9) 競技に関する質問、異議等は操縦者、指示保持者が行い、観客やチーム関係者の異議申し立ては受付ない。また、操縦者、指示保持者に外部者が異議申し立てをするように言う行為があった場合も受け付けない。あくまでも操縦者、指示保持者が行う事。

7. 得点の計算方法

(例)

各 場 所	数	×	各 点 数	小 計
ヤクルトボトル置き場から平地に引き上げた数（引き上げ置き場以外）	6	×	1 点	6 点
ヤクルトボトルを引き上げ置き場内へ搬入 (白ボトル)	5	×	2 点	1 0 点
ヤクルトボトルを引き上げ置き場内へ搬入 (青ボトル)	2	×	3 点	6 点
ヤクルトボトルを引き上げ置き場内へ搬入 (赤ボトル)	3	×	4 点	1 2 点
			合 計 点	3 4 点

上記の計算の結果、合計点が 3 4 点となります。

※ (点数について)

1) 引き上げ置き場の線外側に上空から見て一部分がかかっている場合でも点数とする。

8. 予選・決勝トーナメントについて

- (1) 予選は 3 ブロックに分かれ 2 回行い。その合計点で順位を決める。
- (2) 予選は 3 分間で行う。
- (3) 決勝トーナメントは予選の合計点数の中から上位 8 チームにより行う。
トーナメント表はその順位により決まる。(1 回勝負となる)
- (4) 順決定トーナメントは 3 位～4 位を行う。
その他の 5～8 は決勝リーグの点数により順位決定を行う。
トーナメント表はその順位により決まる。

9. タイムスケジュール 別紙参照

9 : 0 0 ~ 9 : 1 5 受付・集合

9 : 3 0 開会式

(実行委員長あいさつ、会場校校長あいさつ、競技場の注意)

1 0 : 0 0 ~ 1 1 : 3 0 競技開始

※競技は 3 ブロックに分けブロックで 2 回競技し、合計得点で上位 8 チームでトーナメントで順位を決める。

1 1 : 3 0 ~ 1 2 : 2 0 昼休憩

1 2 : 3 0 ~ 1 3 : 5 0 決勝トーナメント (決勝・順決定戦、敗者復活戦)

13:50～14:30 全体集計、特別賞の決定、賞状、賞品の作成

14:30～ 閉会式

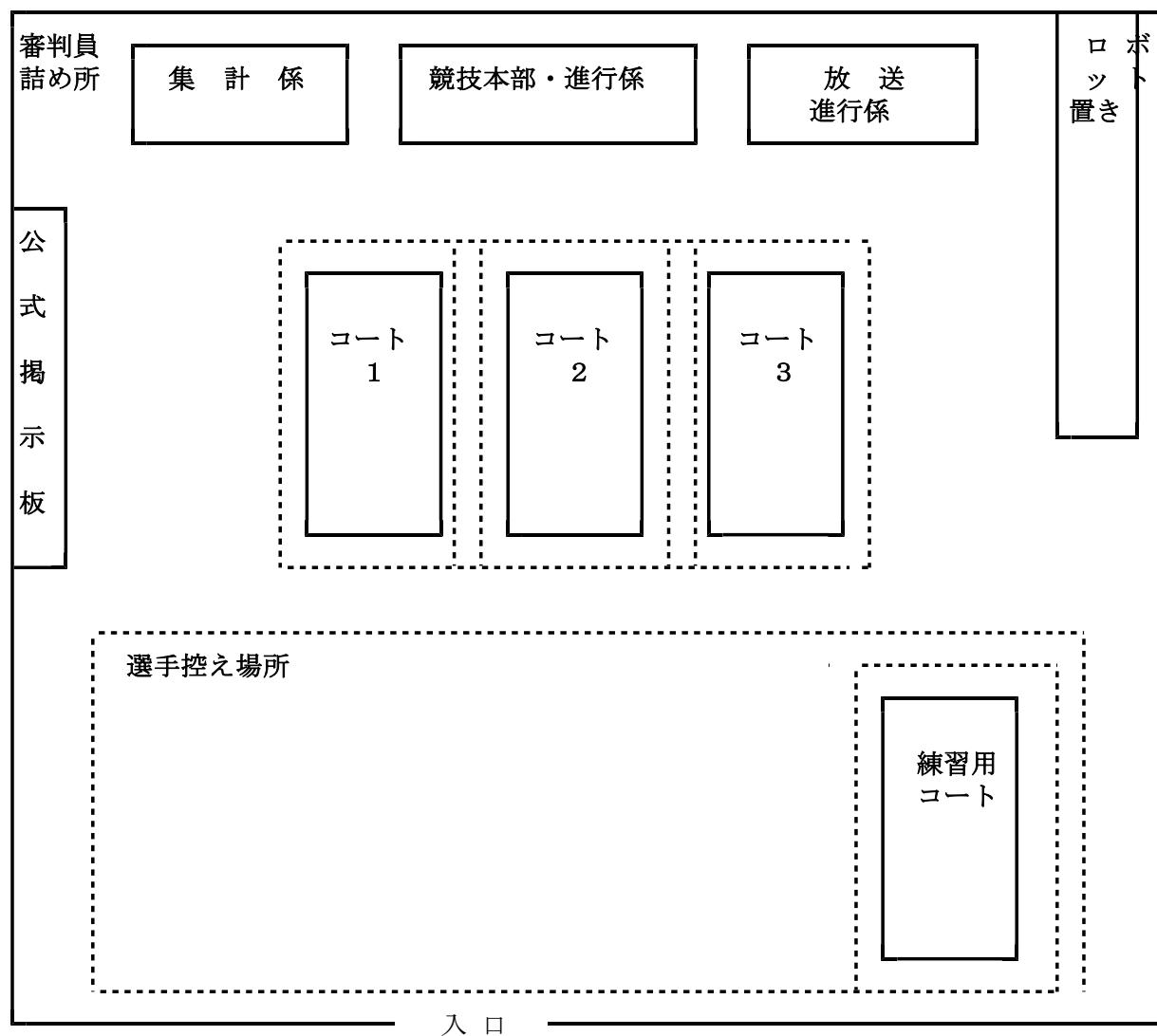
- 1) 開会のことば 2) 特別賞表彰 3) 成績発表及び表彰 4) 講評
5) 閉会のことば

※閉会し終了後、記念撮影とインタビューを実施

(9) 解散 ～15:15

(10) 会場の撤去・清掃 ～15:30

10. 会場図（喜多方桐桜高等学校北体育館）※文化祭により会場の変更有り



※今年度の会場は喜多方桐桜高校で実施するので、会場の配置は変更となる場合があります。