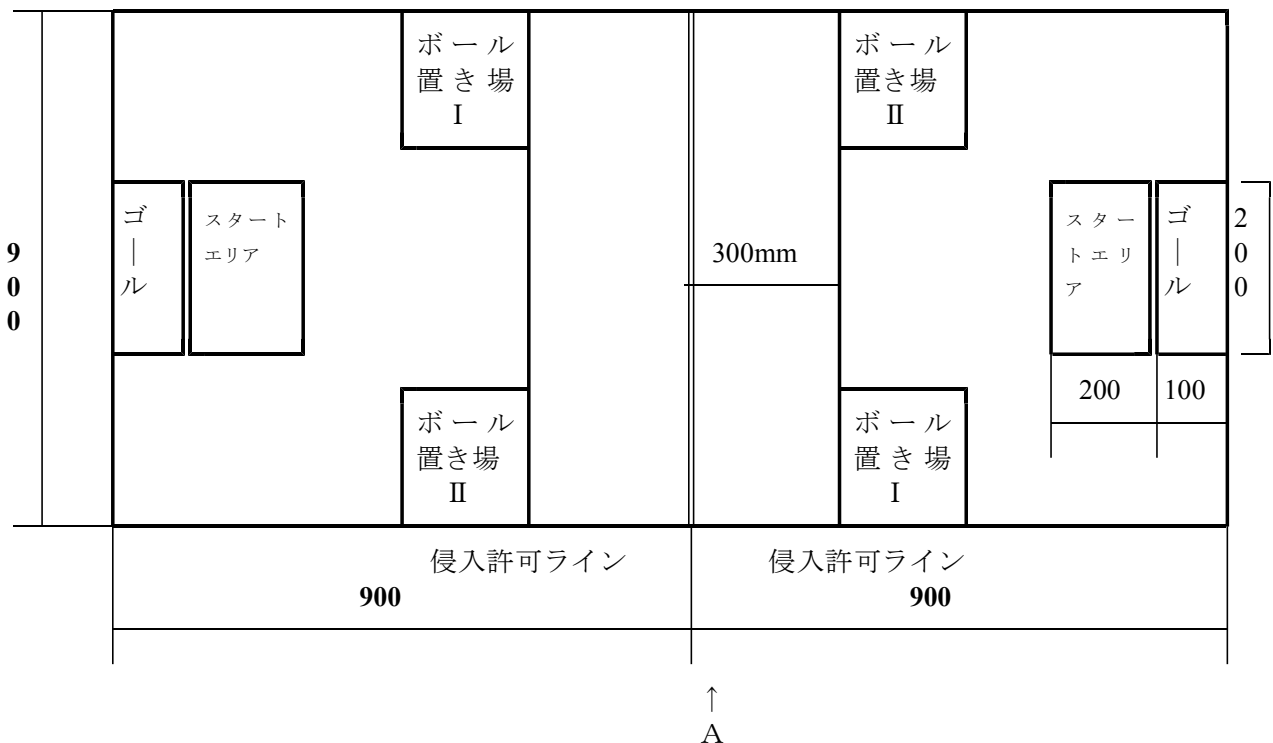


令和8年 ロボコン i n あいづ 2026 ロボット競技大会要項 (ホッケー対戦競技) (案)

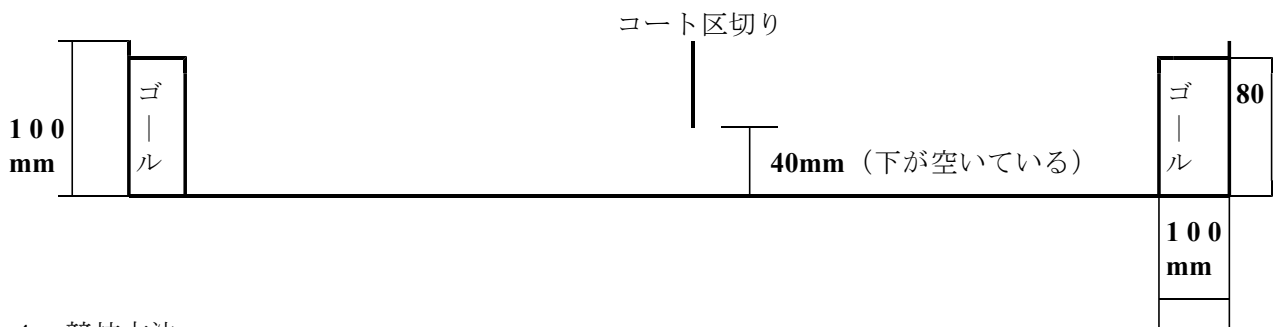
- 1 競技内容 自分のコート内にあるボール（ペットボトルのキャップ）持ち出し、相手コート内や相手コートのゴール内にボールを運ぶまたは飛ばす。相手のコート内に多くのボールを運んで、ゴールに多く入れる競技。（相手のボールも点数になる）
- 2 ロボット操作方法 令和6年度はロボコンあいづが **W i F i** による無線操縦となりましたが、数々の意見があり、令和8年度は小中学生に限り希望により **WiFi** を使用せず有線のコントロールボックスでの参加も可能とします。

3 コート図

コート区切り



(1) A方向から見た断面図



4 競技方法

◎ (予選)

- ・ 3ブロックに分け対戦相手が無く 1 チームだけで競技する。
- ・ 予選競技時間は2分間とします。
- ・ 予選は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分前にボール置き場2カ所に **10** 個ずつ各チームが設置することが出来る。
- (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2分間で競技に入る。
- (4) 得点は以下の通りとする。
 - ①相手のコート内にあるボール1個1点。
 - ②相手のゴールにあるボール1個5点。
 - ③決勝リーグも同じ得点とする。
- (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。

- ・ 3 ロックに分け対戦型で競技する。
 - ・ 決勝競技時間は3分間とします。
 - ・ 相手コートにあるボールの数の合計で総得点とする。
- (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TⅠ、順位決定TⅡのブロックで順位をトーナメントで行う。
 - (3) 決勝トーナメントの競技は相手のボール、自分のボールが入り乱れるが相手のコート内のボールの数で得点とする。

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取り付け、防御フェンス等の車検を行う。
- (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最大寸法以内であれば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三2本が基本であるが、増設は可能とする。
- (8) 前々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・中学生の有線コントロール希望者はその限りではない。
- (10) 車検で異常があった場合でも予選競技には参加出来るが、決勝進出、順位には該当しないものとする。

6. 競技ルール

- (1) 操縦者1名、指示補助者1名の合計2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（スタート位置）及びスマートフォン（床）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) 得点
 - ①相手のコート内にあるボール1個1点。
 - ②相手のゴールにあるボール1個5点。
 - ③決勝リーグは相手の残っているボールも得点とする。
- (4) 相手のボールを妨害してもよいが、フェンスの最大大きさは **300mm** とする。
- (5) 相手コート内に侵入出来競技することが出来るが、侵入許可ラインを超えた場合は **1** 回につき減点5点とする。（審判から忠告あり）
- (6) 相手コートに入っているか、ゴールに入っているかの確認はボール全体が完全に入っていることとする。

(7) 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。

7. 失格・リスタート等

- (1) 開始前にコントロールボックスに触れたり、保持した場合は失格。
- (2) 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
- (3) 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。
- (4) 今回の競技はコート区切り板の下から全て競技するので、区切り板上空からのボール投入等は失格とする。
- (5) コート外に出たボールは拾ってコートに入れることは出来ない。
(外に出たボールを故意にコート内に入れた場合には失格)
- (9) コート外に出たボールを故意にコート、ロボット内に入れた場合は失格とする。
- (10) 決勝リーグで故意に相手のロボット本体に危害や攻撃行った場合には失格とする。
- (11) 競技中のロボットの故障、転倒やマシンのトラブル等があった場合には審判に申し出て、そのままにしてスタート位置からリスタート出来る。リスタート準備が出来たら審判に申し出て、リスタートする。(競技時間はそのまま3分以内とする。)
- (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)

車検合格		車検不合格は予選出場のみとする
------	--	-----------------

各 場 所	数	×	各 点 数	小 計
相手コート内にあるボール	11	×	1点	11点
相手コートのゴール内にあるボール	5	×	2点	10点
侵入許可ラインオーバー	1回	×	-5点	-5点
			合 計 点	16点

上記の計算の結果、合計点が16点となります。

※(点数について)

- 1) 上空からみて完全にボールが入っているものを点数とする。
(確認困難な場合には、競技長が判断をする)

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2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) 予選は2分間で行う。
- (5) 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

- 8：30～9：00 受付・集合
8：30～9：20 車検
9：30 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)
10：00～11：30 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。
11：30～12：20 昼休憩
12：30～13：50 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（福島県立テクノアカデミー会津 体育館）

