

ロボコン i n あいづ 2 0 2 6 Q & A

(令和8年8月30日現在)

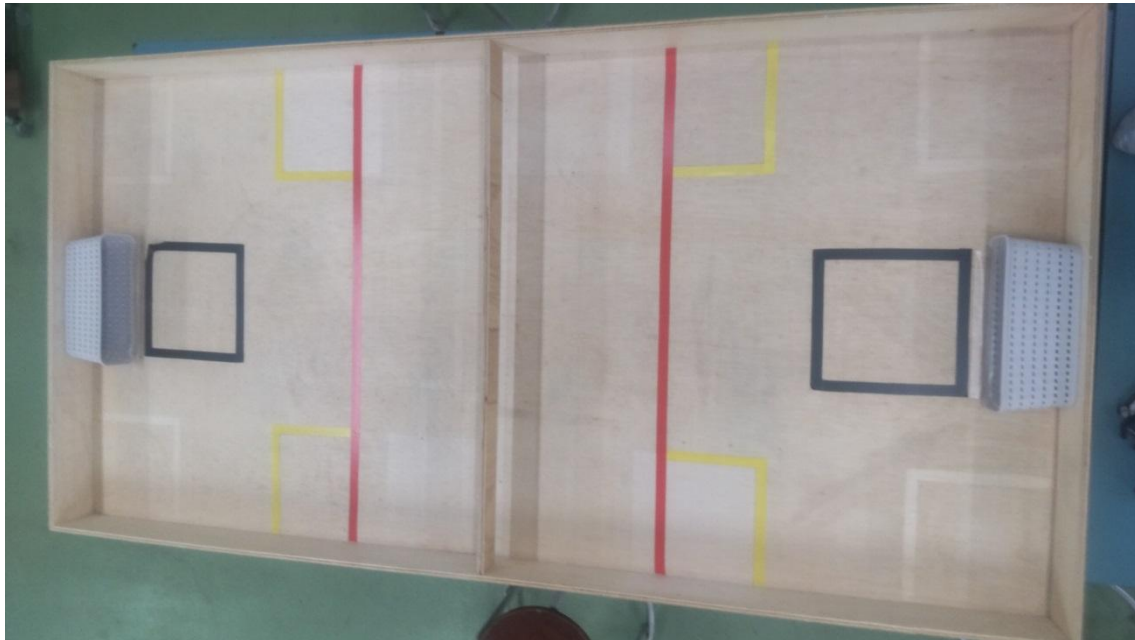


写真1 R8ロボコン i n あいづ 2 0 2 6 コート全体

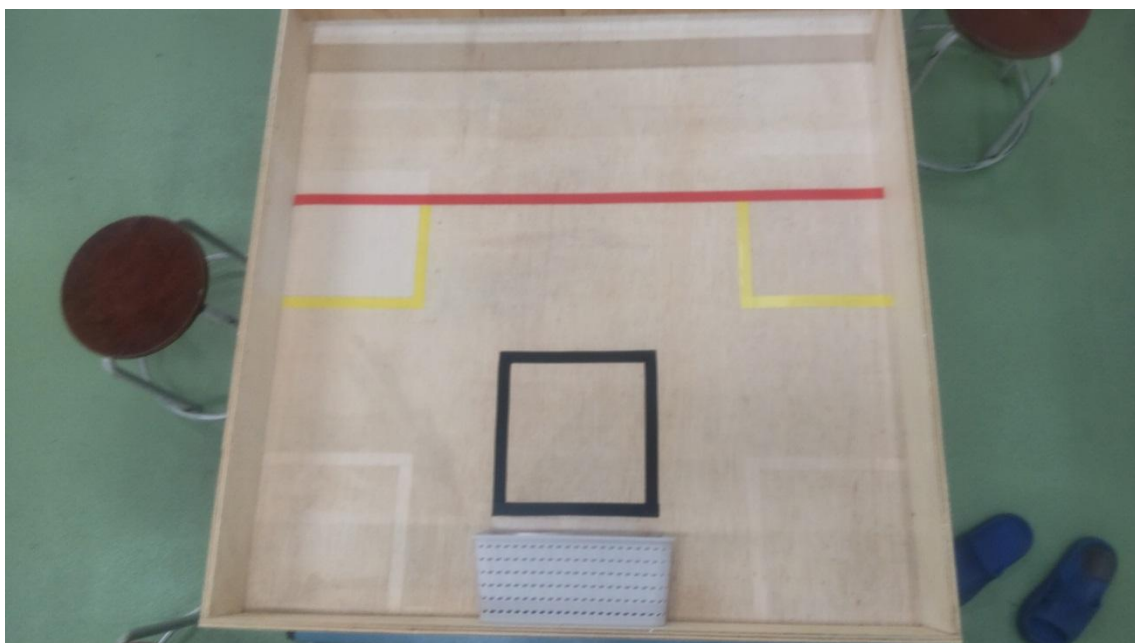


写真2 R8ロボコン i n あいづ 2 0 2 6 半コート



写真3 R8ロボコン in あいづ 2026 コート中央仕切りすきま



写真4 R8ロボコン in あいづ 2026 ゴール

- ※ゴールの奥にはキャップをある程度のスピードでも、ある程度跳ね帰らないようにスポンジクッション材を貼り付けてあります。
- ※ゴールの入口はケースの耳を除去し、キャップが入りやすいようにし、境目には養生テープを貼っています。

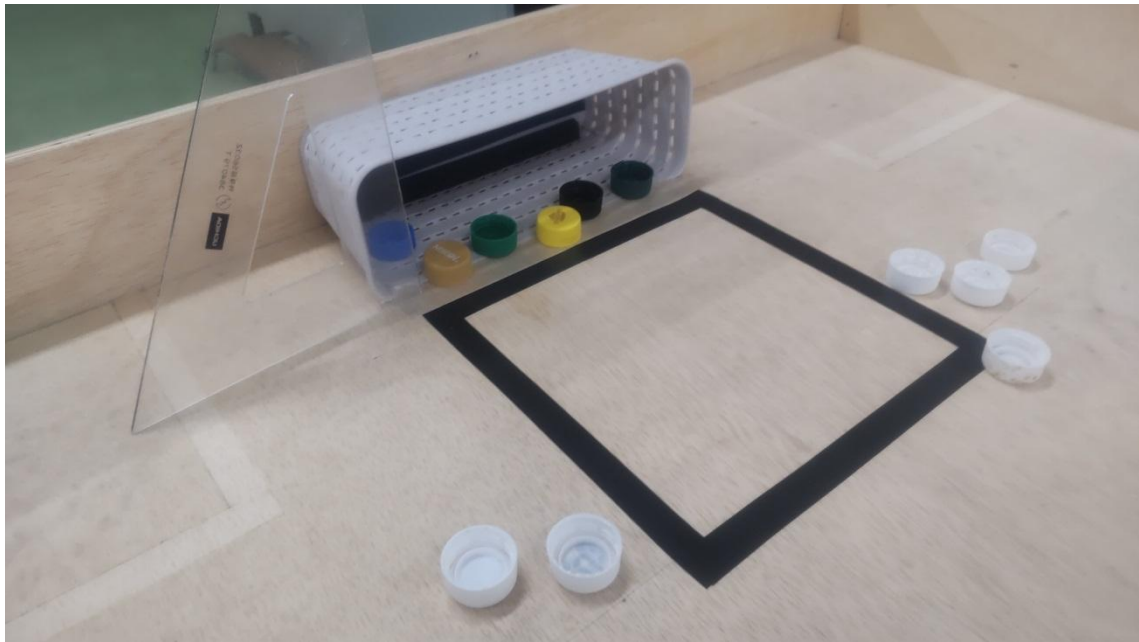


写真5 R8ロボコン in あいづ 2026 ゴールとキャップ

※キャップがゴールに入っているか、いないかをチェックする方法は、ゴールに垂直に定規を置きそのままスライドしてゴールに入るキャップと外に出るキャップを仕分けします。

その後、点数チェックを行います。

1. Q：玉（キャップ）をセンターコートの上を通して相手コートに入ったらどうなりますか。
A：今回のゲームは下を玉（キャップ）を通してゴールまたは相手のコート内に入れるゲームです。上を通った玉（キャップ）は点数になりません。競技中審判がその玉（キャップ）を取り除きます。
2. Q：コート外に玉（キャップ）が出てしまったときはどうしますか。
A：コート外に出た玉（キャップ）はコート内戻すことは出来ません。競技中審判がその玉（キャップ）を取り除きます。
3. Q：相手から来た玉（キャップ）も相手のコートに送り返してもいいでしょうか。
A：今回の競技は相手側のコートにどれだけ玉（キャップ）を多く移動出来るかと相手のゴールに多く入れられるかの競技です。自分のコート内に出来るだけ玉（キャップ）がない方が高得点となります。

4. Q：自分のコートのゴール内の玉（キャップ）も相手コートに返してもいいのでしょうか。

A：今回の競技はゴール内の玉（キャップ）も取り出して相手コートに送れます。ただし、ゴールの玉（キャップ）を取ろうとしてまだゴール内に入っていない玉（キャップ）を自ら押し込んだ場合には相手の得点となります。

5. Q：競技途中でロボットが動かなくなった場合にはどのようにしたらいいのですか。

A：競技中ロボットに何らかの支障（電池切れ、ロボットが動かない、線が外れた、ギアがかみ合わない等）がある場合は

①競技中審判に「再リスタートお願いします」と宣誓する。

②ロボットの不都合を調整する。

③ロボットをスタート位置に置く。

④審判に「再スタートお願いします」と宣誓する。

⑤競技時間は進みますが競技を再スタートして競技を行う。

このように再スタートが出来ます。

6. Q：相手のコートには入れますか。

A：相手のコートの30cmのところに赤い線があります。そこまでは入っても構いません。しかしその赤い線を越した場合、ペナルティーで減点があります。注意して下さい。

7. Q：車検はどのように行いますか。

A：車検は受付終了後、ロボットを持ち込み、

①ロボットの収納されたスタート位置に置く（200mm×200mm×高さ制限なし）の大きさチェック。

②配られたロボットキットの走行用ギアのチェック。

③配られた無線Bluetooth（回路）を使用しているかのチェック。今回は他の通信機器は使用出来ません。

④フェンスガード最大に開いたときに300mm以内かのチェック。

8. Q：ロボットから部品が落ちたときにゲームは継続出来るのですか。

A：部品の場合（ナット、ボルト、部品（ガードする物はダメ）等）ロボットが正常に動きゲーム出来る場合は競技続行。修理が欲しい場合にはリスタートとなります。

9. Q : センターに浮いている板はあるのですが、底にラインはないのですか。
A : 青のテープを引きます。
10. Q : ゴール内に入った場合の点数が 2 点では少ないですか。
A : 確かにゴール点数が低いので、1 ゴール 3 点とします。(第 1 回講習会時に承諾済み)
11. Q : ペットボトルのキャップの高さを統一出来ますか。
A : 大会事務局でキャップの高さを統一したものを準備します。
12. Q : キャップは自分で持ち込むのは出来ますか。
A : キャップは事務局で準備したものを使用します。
13. Q : ペットボトルのキャップを故意に外に出してもいいですか。
A : キャップを故意にコート外に出す行為は禁止します。ゲームの中でやむを得ず出た場合にはコートには戻しません。
14. Q : ゴールや侵入ガードをロボット本体から離しておけるようにしてもいいですか。
A : 分離や子機は認めません。ガードやフェンスも 300mm 以内でロボットに確実に付いていることとします。
15. Q : Bluetooth (回路) 電池についてどのようになっていますか。
A : 電池は現在のところ無線に使用する電池 9 V 電池を使用します。駆動部分は昨年度、電池の減りが早い、力が不足している意見から、単 3 電池を 2 本から、単 2 電池 2 本もしくは 3 本にするように考えています。第 2 回の講習会で明らかになります。
16. Q : ロボット倒して走行するようにし、ガードも兼ねてゲームすることは出来ますか。
A : ロボットを倒してゲームすることは構いませんが、横転した場合ガードフェンスと考え、高さは無制限であるが、この場合 300mm 以内とします。
17. Q : ゴールに入ったキャップを外に出してもいいでしょうか。
A : ゴールに入ったキャップを取り出してもかまいません。ただし時間がかなり必要になるのではないのでしょうか。

18. Q : 侵入禁止 (減点) の赤いラインを超えたら、または超えてゴール内に直接ゴールした場合や相手のコートに入った場合にはどのようになりますか。

A : 侵入禁止 (減点) の赤いラインを超えたら、そのとき移動したキャップは自分のコートの赤いラインにその個数を戻し、再スタートと同じようにスタート地点ではなく、赤い線より後に戻します。競技時間は進行しています。それと赤線はみ出しは1回で-5点となります。

19. Q : 上空からのキャップを入れた場合どうなりますか。

A : 今回のゲームはキャップの動きは全て、センターボードの下 (そこから40mm) から相手チームにキャップを移動するゲームになっています。

20. Q : センターラインの上空をロボットが越えた場合にはどのようになりますか。

A : センターラインの上空をロボットが越えた場合は許可しますが、キャップを上空から移動は出来ません。

21. Q : ロボットに備えた部分的な部品の分離、または子機の使用は可能でしょうか。

A : 分離や子機は認めません。ガードやフェンスも 300mm以内でロボットに確実に付いていることとします。

22. Q : 長いアームでゲームをする場合それもガードフェンスとなるでしょうか。

A : 長いアームでゲームをする場合それもガードフェンスになるので、300mm以内とします。

23. Q : Q22 でキャップがところどころ通過するようにしたアームでは使用可能でしょうか。

A : 中間にキャップが通る溝があってもガードフェンスとみなし、300mm以内で製作して下さい。

24. Q : 対戦型ということではいろいろなことが考えられますが、どのようにロボットを製作すればいいのでしょうか。

A : 対戦型ということではいろいろなことが考えられと思いますが、シンプル・イズ・ベストが一番で競技時間 (予選 2 分、決勝 3 分) を考えるといかにキャップを多くゴールや相手チームのコート内に正確に早く入れる練習をする事が大切だと思います。ガード等はその後の時間が残っているときに行うようになると思います。まずはロボットの機構、練習が一番だと思います。ご健闘をお祈りいたします。