

**第30回全国産業教育フェア大分大会
さんフェア大分2020
第28回全国高等学校ロボット競技大会大分大会
実施規則（暫定版1）**

（最終更新：2020/3/6）

1 競技内容

（1）イメージ

この競技は、大分県の名所を巡りながら国宝に指定されている宇佐神宮に大分県の特産物を収穫・捕獲し奉納することをモチーフとしたものである。

（2）競技概要

競技時間は3分間。競技は、「リモコン型ロボット」（親猿ロボット）及び「自立型ロボット」（子猿ロボット）が通過ポイント経由し得点しながら、得点対象物（以下、アイテムと表記）を指定された場所に搬送し、競技終了時における点数の合計を競うものである。

「リモコン型ロボット」（親猿ロボット）はスタートエリアからスタートし、通過エリアに入り地獄エリアに向かう。地獄エリアの障害物を通り抜け、捕獲エリアに入る。捕獲エリアで海エリアに設置された2種類のアイテム「関あじ・関さば」（空ペットボトル 500ml）、「城下（しろした） かわいい」（CD-R メディア）を捕獲する。

「自立型ロボット」（子猿ロボット）は、「青の洞門」に設置された2種類のアイテム「かぼす」（テニスボール）、「しいたけ」（塩ビキャップ等）を収穫し、それぞれ指定された場所に出荷する。

捕獲を終えた「リモコン型ロボット」（親猿ロボット）は、地獄エリア、スロープ、「九重（ここのえ） “夢” 大吊橋」（2×2材）を経由し、「参道」（2×4材）を上る。宇佐神宮前で出荷されたアイテムを収穫し、捕獲したアイテムと共に宇佐神宮のそれぞれ指定された場所に奉納する。

（3）ロボット及びアイテム（得点対象物）の表現

以降、ロボット及びアイテム等を次のように表現する。

- ・リモコン型ロボット・・・・・・「親猿」
- ・自立型ロボット・・・・・・「子猿」
- ・空ペットボトル 500ml・・・・・・「関あじ・関さば」
- ・CD-R メディア・・・・・・「城下（しろした） かわいい」
- ・テニスボール・・・・・・「かぼす」
- ・塩ビキャップ等・・・・・・「しいたけ」
- ・九重（ここのえ） “夢” 大吊橋・「吊り橋」

2 ロボットの規格

（1）製作台数 2台（「親猿」1台、「子猿」1台）とする。

「子猿」が無く「親猿」単独でも競技には参加できるものとする。ただしその場合、合計重量算出の際に「親猿」の重量に加え、「子猿」の最大重量 5 kg を加えたものをロボットの総重量とする。

（2）「親猿」

（ア）外寸：幅 500 mm以内×奥行 500 mm以内×高さ 600 mm以内

①外寸はスタート時の形状による。スタート後の展開・変形は自由とする。

②コントロールボックス、配線コード、配線支持棒はサイズに含まない。

(イ) 重量：15 kg以内

重量とは、ロボット本体、コントロールボックス、動力源、配線コード等のロボット構成部品の総重量を示す。ただし配線支持棒は重量には含まない。

(3) 「子猿」

(ア) 外寸：幅 300 mm以内×奥行 300 mm以内×高さ 300 mm以内

外寸はスタート時の形状による。スタート後の展開・変形は自由とする。

(イ) 重量：5 kg以内

重量とは、ロボット本体、動力源等のロボット構成部品の総重量を示す。

3 ロボットの製作規定

(1) ロボットは生徒が製作したものに限る。

(2) 動力源

(ア) 動力源は、あらかじめエネルギーを蓄えたバッテリー・バネ・ゴム・空気圧等とする。燃焼を伴う火薬・内燃機関・異臭や人体に悪影響があるガス、油圧等の使用は禁止する。

(イ) エアー注入時等危険を伴う準備作業をする場合は安全めがねを着用すること。

(3) 「親猿」

(ア) コントロールボックスは1個とする。

(イ) コントロールボックスとの間は配線コードのみとする。(配線支持棒など必要な場合は使用しても良い。)

(ウ) 無線機を使用する場合は 2.4GHz で、富士ソフト新ラジコンシステム、双葉電子工業 (FUTABA)、三和電子機器 (SANWA)、近藤科学 (KO PROPO)、日本遠隔制御 (JR PROPO) の各社無線機、ヴィストン株式会社製ロボット専用無線コントローラ「V-コントローラ VS-C3」及び PS2 無線コントローラ (Arduino 用 PS2 シールド) 並びに Bluetooth、ZigBee 及び Wi-Fi 規格の電波法に基づいたものを使用すること。それ以外の無線機を使用した場合は失格とする。

(エ) 無線機の競技中のトラブルについては競技者が対応すること。主催者は一切対応しない。

(オ) 「親猿」の分離と子機の使用は認めない。

(4) 「子猿」

(ア) 制御方式は制限しない。ただし、競技者の操作により起動し、完全に自立して動作することとし、外部からの制御は一切禁止する。

(イ) 「子猿」の分離と子機の使用は認めない。

(5) 競技コースや各アイテムに接触する部分への粘着性のある部材およびマジックテープの使用は禁止する。

(6) 競技コースや会場、各アイテムを損傷、汚濁させるものは禁止する。特に、接する面に油膜をつくるものやコーキング剤類の使用、タイヤ痕を残す素材は使用禁止とする。また、バッテリー液等を漏らすなど競技進行に支障をきたすことがないロボットの構造にすること。

(7) レーザーポインタなど人体に悪影響を及ぼす恐れのある装置や発光を伴う照準装置の使用は禁止する。

4 競技コートの仕様

(1) 競技コース全体

(ア) 操縦エリアを含め、縦 5,460 mm×横 6,370 mm。(吸ホル養生ボード 21 枚)

(イ) コース床面に 1,800mm×900mm× t 12 mmのコンパネ材 (J A S規格合板) を使用する。

コンパネ材を 3600 (1800×2) mm×4500 (900×5) mm にならべる。

(ウ) コンパネ材の底部の繋ぎ目に 2×4 材を床板固定用として格子状に配置する。

(エ) コース床面 (3,600mm×4,500mm) を 2×4 材で囲む。

(オ) コンパネ材等の規格については (3) 「各エリアの材質」を参照すること。

(2) 各エリア

(ア) ゴールエリア

「親猿」のスタート枠を含む (900mm×900mm) の領域。スロープ側の境界および通過エリア側の境界を、電気絶縁用ビニルテープ Scotch 3M 117 (赤) で区切る。またコート角部に「親猿」のスタート枠 (500mm×500mm) の境界を、電気絶縁用ビニルテープ Scotch 3M 117 (赤) で区切る。

(イ) 通過エリア

ゴールエリア、地獄エリア、捕獲エリアと隣接した、(900mm×1800mm) の領域。地獄エリアおよび捕獲エリアへの出入り口となる。

(ウ) 地獄エリア

通過エリアと隣接した (1800mm×1800mm) の領域。以下の 4 つの領域に分かれている。

4 つの領域の境界に 1×2 材を固定し境界とする。龍巻地獄を除く 3 つの地獄については、コンパネ材 (850mm×850mm) をはめ込む。このコンパネ材の上に各地獄をイメージした障害物が配置されている。

【龍巻地獄】アルミフレーム材 (30mm×30mm) のゲート。このゲートは内寸で高さ 650mm×幅 550mm あり、上部のゲート右側には 50mm の切欠きがある。移動の際はリモコン配線コードをこの切欠きに通して移動する。配線コードを除く「親猿」本体は、ゲート内を通過しなければならない。

【鬼石坊主地獄】あらかじめ定められた位置に、2 種類の大きさの配管用半球キャップ (呼び径 80mm および 50mm) を木ねじで固定してある。

【鬼山地獄】塩ビパイプ VP40 と VP50 を配置し、留め金具 (サドル) で固定してある。

【血の池地獄】人口芝 (赤) ユニットタフ MR-001-074-2 (300mm×150mm) 8 枚を配置しタッカーで固定してある。

(エ) 捕獲エリア

通過エリアを通り抜けた、高崎山エリアおよび海エリアに隣接する 900mm×900mm の領域。

(オ) 海エリア

捕獲エリアと 2×4 材を挟み隣接した、1800mm×900mm の領域。「関あじ・関さば」、「城下かれい」が各 3 匹ずつ設置されている。

(カ) 吊り橋エリア

吊り橋エリアは、吊り橋を挟み「スロープ側」と「神宮エリア側」から成る。この間を、2×2 材を左右対称に中心間距離が 450mm になるように配置して吊り橋とする。吊り橋の両側に設置された 2×2 材は、コート補強及び転倒時における落下防止のためのものである。

(キ) 神宮エリア

神宮エリアは、「参道」と「宇佐神宮」から成る。参道は、宇佐神宮と吊り橋エリア神宮側に 2×4 材を断面の長手方向が幅となるように架けてある。

宇佐神宮はアルミフレーム材で組み立てられており、一之御殿 (600mm×300mm)、二之御殿 (900mm×300mm)、三之御殿 (600mm×300mm) のワイヤーメッシュパネルがアルミフレーム材の溝にはめ込まれている。それぞれに上段、中段、下段の 3 つの籠が設置され、最上段に「関あじ・関さば」、中段に「城下かれい」、下段に「かばす」を奉納する。参道の両側に設置さ

れた2×2材は、コート補強及び転倒時における落下防止のためのものである。

(ク) 高崎山エリア

「子猿」が競技を行う。「青の洞門」の内側に掛けられた籠に「かぼす」、外側に掛けられたフックに「しいたけ」が設置されている。収穫された「かぼす」を置く出荷場所1が高崎山エリアの宇佐神宮側に配置されている。また、収穫した「しいたけ」を置く出荷場所2が高崎山エリアの捕獲エリア側角部に配置されている。高崎山エリア表面には、電気絶縁用ビニルテープ Scotch 3M 117（黒）でラインが施されている。

(ケ) 操縦エリア

競技者が「親猿」の操縦及び「子猿」の操作並びにその補助（配線コードの取り回し等）を行うエリアで、ロボットが触れてはならない。

(3) 各エリアの材質

(ア) 「操縦エリア」の材質

吸ホル養生ボード（寸法 910mm×1820mm×6mm）

継ぎ目を養生テープで留める。

(イ) 「高崎山エリア」の材質

パネコート材〔ウレタンコートパネル塗装合板・イエロー〕（寸法 900mm×2700mm）

側面はコンパネ材（JAS 規格合板）で囲む。

(ウ) その他のエリアの材質

コンパネ材〔JAS 規格合板〕（寸法 900mm×1,800mm×12mm）

板面の品質：B－CまたはB－D（品質B側をコート表面として使用する）

(4) アイテム及び設置方法

エリア	アイテム	初期設置	奉納・出荷
海 エ リ ア	「関あじ・関さば」 3 匹 (空ペットボトル CC レモン 500ml) ※ラベルは剥がして使用。	1 辺 150mm の領域内に設置。 競技開始 6 0 秒前からの競技開始準備時間に、6 カ所の設置領域内であれば、アイテムの場所を変更して置き直すことができる。 ※設置する位置は決定後記入	【親猿】 宇佐神宮 一之御殿、二之御殿、三之御殿の最上段に設置された各籠に、「関あじ・関さば」を奉納する。1 つの籠に 2 尾以上奉納しても得点は 1 尾奉納した時と変わらない。
	「城下かわいい」 3 匹 (CD-R メディア)		【親猿】 宇佐神宮各御殿の中段に設置された各籠に 1 尾ずつ奉納する。各籠に 2 尾以上奉納しても得点は 1 尾奉納した時と変わらない。
高 崎 山 エ リ ア	「かぼす」 初期設置 4 個 奉納 3 個 (硬式テニスボール BRIDGESTONE NP)	「青の洞門」内側に掛けられた 2 カ所の籠に各 2 個ずつ設置。	【子猿】 出荷場所 1 に置く。 【親猿】 出荷場所 1 に出荷された「かぼす」を宇佐神宮で拾い、宇佐神宮下段に設置された各籠に、1 個ずつ奉納する。各籠に 2 個以上奉納しても得点は変わらない。
	「しいたけ」 3 本 (・塩ビパイプ VP13 ・塩ビキャップ VP13 用 ・塩ビ排水キャップ 呼び径 50) ※塩ビキャップと排水キャップをねじ止めする。		【子猿】 出荷場所 2 に置く。

(5) 留意事項

- (ア) 競技コートは材料の性質上、ひずみ等による多少の誤差、段差、傷等を有するものとする。
- (イ) 塩ビ製品やペットボトルについては、製造地域や製造時期による寸法誤差が生じたり質感等が異なる場合がある。
- (ウ) 競技コートは試合の進行に伴い、場合によっては継時劣化による変形が生じることがある。

5 車検

- (1) 車検は「2 ロボットの規格」に基づき検査する。重量測定の最小単位は、0.02 kgとする。
- (2) 車検は、公式練習前、各試合前に実施する。

6 競技方法

- (1) 競技時間は3分間とし、競技開始の合図（ブザー）で始まり、競技終了の合図（ブザー）で終了する。ただし申告があった場合、途中でも競技を終了することができる。
- (2) 競技者は3名以内とし、登録選手であれば競技毎に交代してもよい。競技の途中で競技者を交代することは認めない。
- (3) 競技準備

競技開始60秒前の競技準備開始の放送から、競技はノンストップで進行する。競技準備開始後、競技者は以下のことを行う。

- (ア) 「親猿」及び「子猿」をそれぞれのスタート枠内に完全に収まっている状態で置き、コントロールボックスを操縦エリアに置く。
- (イ) 競技アイテム（「関あじ・関さば」「城下かれい」「かぼす」「しいたけ」）およびワイヤーメッシュパネルに設置されている籠及びフックは、定められた範囲内であれば移動させてもよい。
- (ウ) 「親猿」、「子猿」の準備が完了したら、競技者の代表1名が審判にわかるよう「準備完了」を宣言する。問題なく準備完了が認められたら、それ以降は競技開始の合図（ブザー）が鳴るまでロボット及びコントローラや配線コード、配線支持棒等に触れることができない。

(4) 競技概要

(ア) 「親猿」

- ①操縦者は競技開始の合図（ブザー）で操縦エリアに置かれたコントロールボックスを手に取り操縦を開始する。「親猿スタートエリア」からスタートした「親猿」は、通過エリアへ向かう。
- ②通過エリアに入った「親猿」は、地獄エリアへ向う。
- ③地獄エリアの通過は、必ず次の順番で行う。
往路：（通過エリア）⇒龍巻地獄⇒鬼石坊主地獄⇒鬼山地獄⇒血の池地獄⇒（通過エリア）
復路：（通過エリア）⇒血の池地獄⇒鬼山地獄⇒鬼石坊主地獄⇒龍巻地獄⇒（通過エリア）
- ④競技者は、地獄を通過するか、しないかを選択できる。地獄を通過した場合には往路の通過ポイントを一度だけ与える。
- ⑤地獄エリア中央の2×8材を乗り越えて近道をすることはできない。
- ⑥地獄エリアを通り抜けた「親猿」は、通過エリアから捕獲エリアに移動し、海エリアのアイテムを捕獲する。捕獲エリア外から海エリアのアイテムを捕獲することはできない。
- ⑦「親猿」が、海エリアで捕獲したアイテムをそれ以外のエリアに落した場合、拾ってはならない。
※「落した」とは、捕獲したアイテムが一旦ロボットの車体から離れた状態のことをいう。
- ⑧捕獲エリアでの作業を終えた「親猿」は通過エリアに入る。地獄を通過するか、しないかを選択できる。地獄を通過した場合には復路の通過ポイントを一度だけ与える。
- ⑨「親猿」はゴールエリアを通り抜けスロープを上り、吊り橋を渡る。渡りきったところで往路通過ポイントを一度だけ与える。
※「吊り橋を渡り切った状態」とは、「親猿」の駆動部及びその他の部分が、吊り橋から

完全に離れた状態を指す。

- ⑩吊り橋を渡った「親猿」は、参道を渡る。参道を渡り切ったところで往路通過ポイントを一度だけ与える。

※「参道を渡り切った状態」とは、「親猿」の駆動部及びその他の部分が、参道から完全に離れた状態を指す。

- ⑪「親猿」は、神宮エリア宇佐神宮から高崎山エリア出荷場所1に出荷してある「かぼす」を拾うことができる。出荷場所1以外にある「かぼす」を拾うことはできない。
- ⑫指定された場所と異なる場所に奉納したアイテムに得点は与えない。
- ⑬アイテムを奉納した「親猿」は再び参道、吊り橋を渡り、ゴールエリアに戻る。それぞれ渡りきったところで復路通過ポイントを与える。

(イ) 「子猿」

- ①競技者は、競技開始の合図（ブザー）で起動スイッチを押す。
- ②あらかじめ設定されている、次の(a)～(c)について、それぞれにつき一度通過ポイントを与える。
 - (a)「子猿」の本体全てが「子猿スタートエリア」から出た時点。
 - (b)「子猿」本体全てが「子猿スタートエリア」側から「青の洞門」内に入った時点。
 - (c)「子猿」本体全てが「青の洞門」を通過し、宇佐神宮側に出た時点。
- ③「子猿」は、「青の洞門」の内部に設置されている「かぼす」を収穫し、出荷場所1に置く。
- ④「青の洞門」の外側に設置されている「しいたけ」を収穫し、出荷場所2へ置く。置かれた本数に応じた得点を与える。
- ⑤「かぼす」及び「しいたけ」を収穫する順番は問わない。
- ⑥「子猿」は高崎山エリア内の出荷場所以外に落ちているアイテムを拾ってはならない。
- ⑦「子猿」は海エリアのアイテムを捕獲することはできない。

(ウ) 「親猿」「子猿」共通

- ①各ロボットが他ロボットのエリアを上空進入してもよい。
- ②ロボット同士がアイテムの受け渡しを直接行うことは禁止する。

(5) リスタート

次に示す状態になった場合は「リスタート」を行い、それまでに得た得点は無効とする。一部を除き「親猿」・「子猿」それぞれ単独でのリスタートとする。

(ア) 競技者の宣言によるリスタート

競技者が審判に挙手し「リスタート」と宣言し、審判が許可した場合。

(イ) 審判の判断によるリスタート

- ①「親猿」・「子猿」の片方又は両方がフライングスタートした場合。
 - ※フライングスタートに限り、「親猿」・「子猿」両方をリスタートさせること。
- ②「親猿」あるいは「子猿」が故障、暴走等で安全面、競技進行に影響があると審判が判断した場合。
- ③競技者とロボットが接触した場合。
- ④ロボット同士が接触した場合。「親猿」・「子猿」両方をリスタートさせること。
- ⑤「親猿」本体あるいは「子猿」がコース外の床やコースの外面に接触した場合。
- ⑥「親猿」において、配線コードや配線補助棒を利用してコートやアイテムを移動させたり、アイテムを取り込む補助をしたり、バランスを調整する補助をした場合。
- ⑦アイテムが置いてある籠や奉納場所である籠のフックを外した場合。
- ⑧「親猿」本体が、吊り橋エリア又は神宮エリアから地獄エリア・海エリア・高崎山エリア

に落下した場合。

※落下とはロボットの一部分がコース床面に触れた場合をいう。

- ⑨「親猿」が海エリアのアイテムを捕獲する際、「親猿」の一部が「青の洞門」に当たるなどして「青の洞門」のアイテムが置かれている籠のフックを外した場合。

※この場合は「親猿」がリスタートになる。

- ⑩「子猿」が高崎山エリアからコースを外れて他のエリアに落下した場合。

(ウ) 「親猿」のリスタートの手順

- ①「関あじ・関さば」、「城下かれい」を全て初期状態に戻す。

- ②拾った「かぼす」を出荷場所1に戻す。

- ③「親猿」を「親猿スタートエリア」内に戻し、上空を含めて収まっている状態にする。審判に競技再開申請を口頭で行い、許可を得てリスタートする。

(エ) 「子猿」のリスタートの手順

- ①高崎山エリア内にある「かぼす」及び「しいたけ」を全て初期状態に戻す。

- ②「子猿」を「子猿スタートエリア」内に戻し、上空を含めて収まっている状態にする。審判に競技再開申請を口頭で行い、許可を得てリスタートする。

(6) 競技の途中終了について

- (ア) 競技者は、競技時間内であっても、審判に対して挙手し、「競技終了」と発声することにより、「親猿」、「子猿」の競技をそれぞれ終了することができる。その場合は、それまでに獲得した得点は有効とする。ただし、宣言後は審判の指示があるまで、ロボットおよびコート、アイテム等には触れることはできない。

- (イ) 「子猿」が競技終了までに、スタートエリアから先に進めない場合、最大重量の 5kg あるものとみなして重量処理する。

7 得点

(1) パーフェクトゲーム

次の(ア)～(オ)を全て満たすとき、パーフェクトゲームとして終了時間を記録する。

- (ア) 競技時間(3分)内に「親猿」が以下の(イ)、(ウ)の作業を終えてゴールエリアに戻りコントローラを操縦エリアに置く。そして、「親猿」操縦者は主審判に対し挙手し、「競技終了」と発声する。かつ、「子猿」が(エ)～(オ)の作業を終え、競技者は副審判に対し挙手し、「競技終了」と発声する。主・副審判は「親猿」・「子猿」それぞれの「競技終了」で計時を止め、白旗を掲げる。主・副審判の白旗が両方とも掲がった時がパーフェクトゲームの競技時間となる。

- (イ) 「親猿」が、通過ポイントを全て獲得している。

- (ウ) 「親猿」が、宇佐神宮に「関あじ・関さば」、「城下かれい」、「かぼす」を定められた数量、各御殿の各籠全てに奉納している。

- (エ) 「子猿」が通過ポイントを全て獲得している。

- (オ) 「子猿」が、「しいたけ」を全て出荷場所2に出荷している。

(2) 得点

【アイテム】	一之御殿	二之御殿	三之御殿	計	備考
「関あじ・関さば」	50	100	50	200	最上段
「城下かれい」	40	40	40	120	中段
「かぼす」	80	80	80	240	下段
計	170	220	170	560	・・・(a)
「しいたけ」	50／本			150	・・・(b)
アイテム得点合計				710	・・・①= (a) + (b)
【通過ポイント】	往路	復路	通過点	計	備考
○地獄通過ポイント	100	100		200	
○「吊り橋」通過ポイント	40	40		80	
○「参道」通過ポイント	50	50		100	
○「子猿」通過ポイント			各30	90	※通過点3カ所
通過ポイント合計	190	190	90	470	・・・②
総合計点数				1180	① + ②

8 勝敗の判定基準

(1) 得点の多いチームを上位とする。

(ア) 同点の場合、宇佐神宮への奉納数が多いチームを上位とする。

(イ) 同点かつ宇佐神宮への奉納数が同じ場合、「しいたけ」の出荷数が多いチームを上位とする。

(ウ) 同点かつ宇佐神宮への奉納数、「しいたけ」の出荷数がともに同じ場合、総重量が軽いチームを上位とする。

(エ) 上記(ア)～(ウ)まで全て同じ場合は、じゃんけんで勝ちのチームを上位とする。

(2) パーフェクトゲームの場合

(ア) 終了時間が早いチームを上位とする。

(イ) 終了時間が同じ場合は、総重量が軽いチームを上位とする。

(ウ) 総重量まで同じ場合は、じゃんけんで勝ちのチームを上位とする。

9 競技上の注意事項

(1) ゼッケンを着用していない競技者は競技場に入場できない。

(2) 競技中、競技者は内履きを履き、操縦エリア外に出てはいけない。

(3) 競技で使用する各アイテムは大会事務局が準備したもの以外を使用してはいけない。

(4) 「リスタート」をする場合、審判の「始め」の合図がなければ、各ロボットを再スタートさせることはできない。

10 失格

(1) 集合時刻までに車検に合格できず集合できなかった場合。

(2) コース、ワイヤーメッシュ及び籠、アイテムを次の競技に影響する損傷・汚濁をさせた場合。

(3) 競技中に外部から競技者に指示を行った場合。

(4) 競技の公正を害する行為、または言動があった場合。

(5) 審判の指示に従わなかった場合。

- (6) 審判に申告せず、リスタートを行った場合。
 - (7) 競技中に外部と携帯電話・無線機等による通信を行った場合。
 - (8) 競技者が招集時間内に、集合しなかった場合。
 - (9) 競技場にゼッケンを着用した競技者3名以外のチーム関係者が立ち入った場合。
 - (10) 無線機の電波を故意に妨害した場合。
 - (11) 「2 ロボットの規格」「3 ロボットの製作規定」「6 競技方法」及び「9 競技上の注意事項」を守らなかった場合。
- ※失格については、得点集計時に審判長、副審判長、主・副審判を交えて確認して、競技者に申し渡す。

11 表彰(仮)

表彰については、以下のとおりとする。

表 彰 名	授 与 者	賞 状	楯	優勝旗
文部科学大臣賞	文部科学大臣	○	○	
優 勝	(公社)全国工業高等学校長協会理事長	○		
	第30回全国産業教育フェア大分大会実行委員会会長	○		
	第28回全国高等学校ロボット競技大会会長			○
準 優 勝	(公社)全国工業高等学校長協会理事長	○	○	
	第30回全国産業教育フェア大分大会実行委員会会長	○	○	
第 3 位 (2チーム)	(公社)全国工業高等学校長協会理事長	○		
	第30回全国産業教育フェア大分大会実行委員会会長	○		
敢 闘 賞 (4チーム)	(公社)全国工業高等学校長協会理事長 ※第5位～8位に授与	○		
技術奨励賞	経済産業大臣	○	○	
特 別 賞	大分県知事	○	○	
アイデア賞 (2チーム)	第28回全国高等学校ロボット競技大会会長	○	○	

12 異議申し立て

審判の判定に対し、異議の申し立てをすることはできない。なお、得点計算について、主審が集計後、主・副審で競技者の代表1名に確認を行うので、確認しその競技者は集計表に署名すること。署名後は、一切の異議を申し立てることはできない。

13 その他

- (1) 不測の事態が生じた場合は、大会役員が協議して対処を決定する。
- (2) 大会中に発生した怪我・事故等については、主催者は一切責任を負わない。
- (3) チーム構成員は、大会が選手の学習活動の場であることを認識し、競技の安全性や公平性、大会の円滑な運営の確保に努めることを、行動規範として定める。行動規範に基づく行動の具体として考えられるものを、以下に列举する。
 - (ア) ロボットが発煙等の危険な状態に陥った場合や競技コートの状態を損なう可能性が生じた場合は、勝敗よりも安全を優先し、審判による「リスタート」の宣告を待たずに、事態が発生する前に競技者自らが「リスタート」を宣言する。
 - (イ) 怪我や物損防止のため、ロボットを運搬する台車を用意する。

- (ウ) 劣化したバッテリーを使用しない。
 - (エ) ロボットの誤動作を速やかに停止できる非常停止用ボタンを搭載する。
 - (オ) 空気圧源のタンクにテープを巻いて破裂時の危険性を避ける。
- (4) 教育的効果を高める観点から、主催者及び競技関係者は、ロボットや選手の様子等を記録し外部に向けて発信することがある。