

N H K 学 生 ロ ボ コ ン 2 0 2 6
A B U アジア・太平洋ロボコン代表選考会



競技課題
“カンフーケエスト”

12月25日 追記版
※赤文字の箇所が12月25日の追記部分となります

NHK学生ロボコン事務局
オフィシャルHP:<https://official-robocon.com/gakusei/>

テーマ

カンフークエストは、A B U ロボコン 2026 の開催地である香港の古代武術から着想を得た競技テーマです。カンフーの伝統を重んじ、規律・戦術・チームワークを磨く修行者の道を模したものです。

武術を磨く“道場”では、2台のロボットが協力して武具を組み立てます。

“梅花林”に配置された秘伝書を収集するタスクは、心身の鍛錬を表現したものです。そして、修行の集大成として位置づけられる“アリーナ”では、武具と秘伝書を用いて相手チームとの対決に臨みます。完全自律ロボットを含む2台のロボットの協力が重要なポイントとなります。

「カンフークエスト」は“達人”になるための厳しい訓練や強靭な精神力を表現しており、伝統と最先端技術の融合を体現するものです。この競技が伝統文化や科学技術の発展に貢献し、若いロボコニストたちの財産になることを願います。



安全の重要性

ロボコンにおいてロボットの安全性は最も優先すべき事項です。

1. 参加チームは、ロボットの設計者としてあらゆる場面においてロボットの安全に責任を負います。
2. チームは、安全を最優先事項として考慮しなければならず、いかなる状況においても関係者、参加者および観客を含むコンテストに関わるすべての人々の安全を考慮しなければなりません。
3. チームは、コンテストの最大限の安全性を確保するために、主催者と緊密に連携し、協力しなければなりません。

大会日程

1. 国内大会

競技はA B U ロボコン大会に準じた形で行われます。

N H K 学生ロボコン 2026～A B U アジア・太平洋ロボコン代表選考会～で優勝したチームは、日本代表として香港で開催される「ABU Asia-Pacific Robot Contest 2026 Hong Kong, China」に2026年8月21日（金）から25日（火）にかけて必ず参加していただきます。

※競技はA B U ロボコンのルールに準じた形で行われますが、学生ロボコンではルールの運用やフィールド設備に差異が生じます。

2. 大会日程

2026年6月13日(土) 会場集合、チーム受付、オリエンテーション、テス特朗、リハーサル

6月14日(日) 大会本番、技術交流会

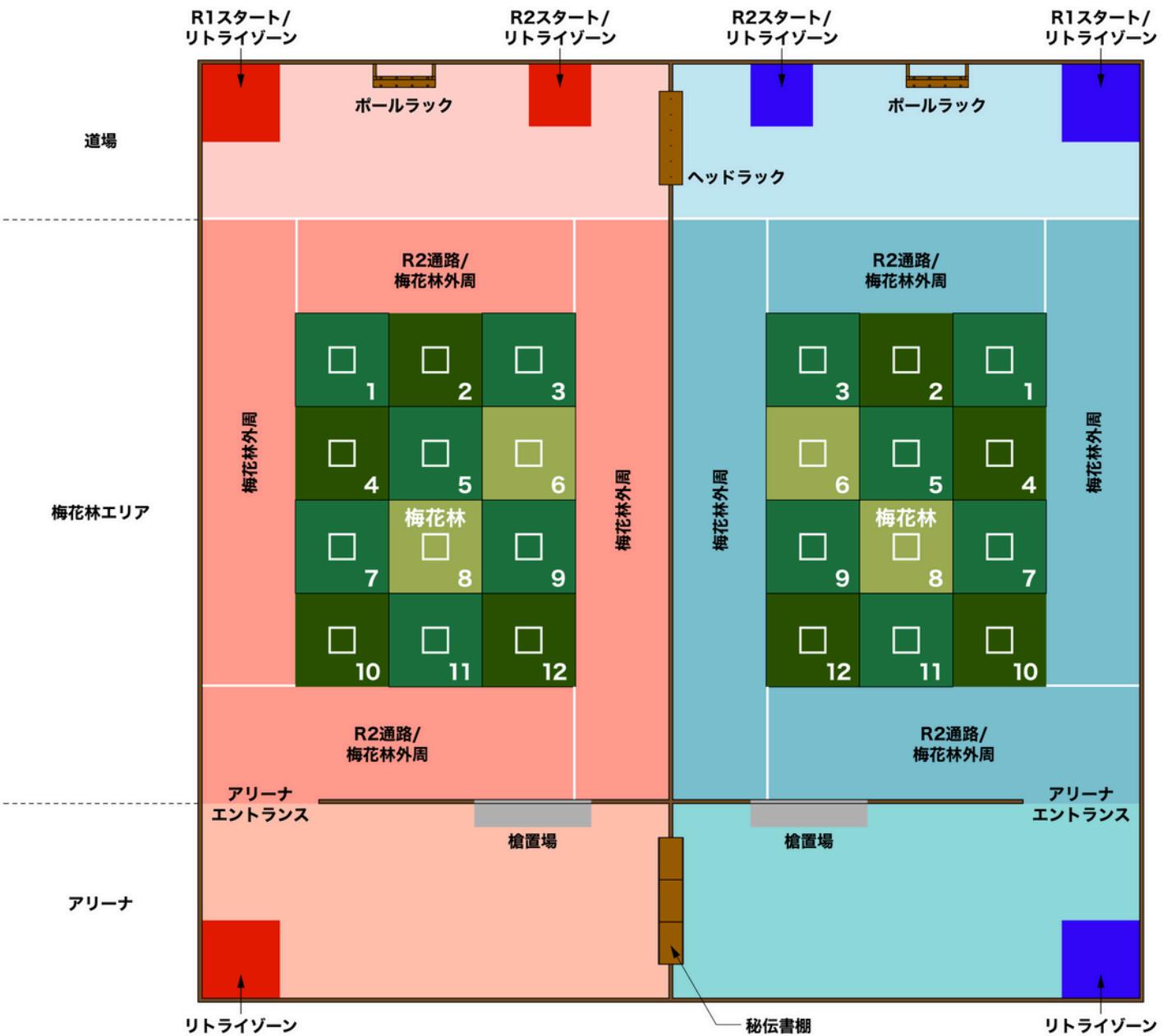
3. 大会会場

大田区総合体育館

〒144-0031 東京都大田区東蒲田1-11-1

競技ルール

1. 競技フィールド



2. 用語

ロボット1 (R1)

以下のエリアに進入できるロボットです。手動ロボット/自動ロボットどちらでも構いません。

- 1.道場
 - 2.梅花林エリアの「梅花林外周」
 - 3.アリーナ
- ◆手動ロボット:無線でチームメンバーが操作するロボット
◆自動ロボット:チームメンバーの操作なしで自律動作を行うロボット

ロボット2 (R2)

以下のエリアに進入できるロボットです。自動ロボットでなければなりません。

- 1.道場
- 2.梅花林エリアの「梅花林」「R2通路」
- 3.アリーナ

道場

ロボットが槍を組み立てるエリア。以下で構成されます。

1. スタートゾーン:ロボットがスタートやリトライをする場所。R1とR2それぞれのスタートゾーンがあります。
2. ポールラック:組み立てた槍を保管する場所。
スタート時には、槍の柄の部分となるポールが各チーム4本ずつ置かれています。
- 3.ヘッドラック:2チームで共有します。スタート時には、槍の穂先となるヘッドが6個配置されています。

ばいかりん 梅花林エリア

ロボットが秘伝書を収集するエリア。以下で構成されます。

1. 梅花林:2種類の高さの木製ブロックが配置されています。
2. 梅花林外周:梅花林を囲むゾーンで、R1のみが進入できます。一部、R2通路と併用されます。
3. R2通路:R2とR1が進入できます。

アリーナ

秘伝書棚に秘伝書を配置したり、槍で落としたりして、2チームが対戦するエリア。以下で構成されます。

- 1.秘伝書棚(ラック):秘伝書を配置するための9マスの棚
- 2.槍置場 :使用した後の槍を保管する場所
- 3.リトライゾーン :R1とR2の両ロボットがリトライを行う場所

槍

柄となるポール、穂先となるヘッドの2つのパーツを接続して作られる競技アイテムです。

R1とR2は協力して槍を組み立てます。

※槍の仕様はルール別冊を参照してください。

秘伝書（ブック）

文字イラストやロゴがプリントされた段ボール箱です。

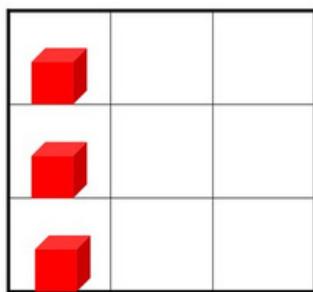
1. R1ブック：R1が収集する秘伝書
 - ・底面以外の5面にRoboconロゴが印刷されています。
 - ・1種類×3個（合計3個）
2. R2ブック：R2が収集する秘伝書
 - ・底面以外の5面に甲骨文字をイメージしたイラストが印刷されています。
 - ・15種類×1個（合計15個）
3. フェイクブック：ロボットが収集してはいけない偽の秘伝書
 - ・底面以外の5面にフェイクのイラストが印刷されています。5面には異なる5種のイラストが印刷されています。
 - ・底部に15mm×150mmの布製リボンが取り付けられています。

※秘伝書の仕様はルール別冊を参照してください。

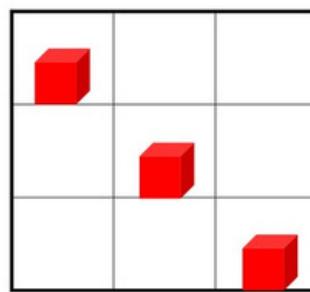
カンフーマスター

自チームのブックをラックの縦1列または斜め1列の3マスに配置すると、「カンフーマスター」を達成したことになり、その時点で勝利となります。

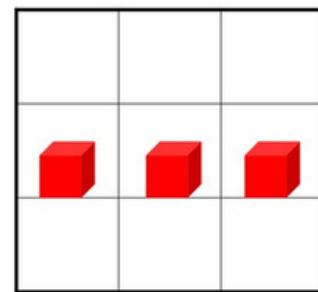
（例）



カンフーマスター達成



カンフーマスター達成



カンフーマスター未達成



3. 競技の概要

3. 1 試合は赤と青の2チームによって行われ、制限時間は3分です。
各チームはR1、R2の2台のロボットを使用します。
3. 2 競技フィールドは「道場」「梅花林エリア」「アリーナ」の3エリアに分かれています。
3. 3 試合開始前；
 3. 3. 1 道場の各チームのポールラックに槍の柄となるポールが4本ずつ配置されます。
ヘッドラックには槍の穂先となるヘッドが6個配置されます。
 3. 3. 2 梅花林には、R1ブック3個、R2ブック4個、フェイクブック1個が相手チームによって配置されます。
3. 4 試合開始；R1とR2は道場でポールとヘッドを接続して槍を組み立てます。
3. 5 (欠番)
3. 6 梅花林エリア；R1とR2はブロックに配置されたブックを回収しながら進みます。
 3. 6. 1 R1は梅花林外周から、R1ブックを収集します。
 3. 6. 2 R2は梅花林で、R2ブックを収集します。
 3. 6. 3 R1およびR2は、フェイクブックに乗ったり動かしたりしてはいけません。
 3. 6. 4 (欠番)
3. 7 (欠番)
3. 8 アリーナ；
 3. 8. 1 R1は**単独で**、R1ブックをラックの下段のマスに配置することができます。
 3. 8. 2 R2は**単独で**、R2ブックをラックの中段のマスに配置することができます。
 3. 8. 3 R1に持ち上げられたR2は、**合体した状態で**、R2ブックをラックの上段に配置することができます。
 3. 8. 4 R1は槍を用いてラックのマスに配置されたブックを落としたり、動かしたりすることができます。
3. 9 チームが「カンフーマスター」を達成すると、試合終了となります。
3. 10 3分間の競技時間内にカンフーマスターが達成されなかった場合は、合計得点が高いチームが勝者となります。
同点の場合、このルールブック「7 勝者の決定」に従って勝敗を決定します。

4. 競技の手順

4.1 セッティング

- 4.1.1 試合前、チームはスタートゾーンにロボットを置きます。
その後、1分間のセッティングタイムが与えられ、セットアップを行います。
- 4.1.2 チームは、セッティングタイム中に対戦相手の梅花林のブロックにブック8個を配置しなければなりません。
梅花林の各ブロックに置けるブックは1個のみです。
(R1ブック:3個 R2ブック:4個 フェイクブック:1個)
- 4.1.3 (欠番)
- 4.1.4 R1ブックは梅花林ブロック「5」「8」には配置できません。
フェイクブックは「1」「2」「3」には配置できません。
- 4.1.5 ブックは、梅花林のブロックに記された各辺350mmの正方形のマークに合わせて配置しなければなりません。また、無地の面を底面にして配置しなければなりません。
- 4.1.6 セッティングを行えるのは、チームメンバー3名とピットクルー上限3名までです。
- 4.1.7 セッティングタイムは主審の合図で開始し、1分後に終了します。
- 4.1.8 チームが所定の時間内にロボットのセットアップを完了できなかった場合、試合開始後に審判の許可を得てセットアップを再開することができます。
- 4.1.9 所定の時間内に梅花林にブックの配置が完了できなかった場合、相手チームにブックを配置するための時間が30秒与えられます。
例:赤チームが青チームの梅花林へのブックの配置が完了できなかった場合、
青チームに自チームの梅花林にブックを配置する時間が30秒与えられます。
- 4.1.10 試合開始時、ロボットは上空を含めスタートゾーン内に収まっていなくてはなりません。
操縦器はチームメンバーが持っていても構いません。

4.2 試合開始

- 4.2.1 セッティングタイム終了後、主審の合図で試合を開始します。
- 4.2.2 試合開始後にロボットのセットアップを完了したチームは、審判の許可を得てからロボットをスタートさせなければなりません。
- 4.2.3 試合中、チームメンバーは審判の許可なくフィールドに立ち入ってはいけません。
- 4.2.4 (欠番)
- 4.2.5 試合中、チームメンバーは審判の許可なくロボット、フィールドおよびフィールド内の競技用品に触れてはいけません。

4.3 道場

4.3.1 (欠番)

4.3.2 R1は自チームのポールラックから1本以上のポールを取り出します。

4.3.3 R2はヘッドラックからヘッドを1個持ち出します。

4.3.4 R2が同時に触ったり動かしたりできるヘッドは1個のみです。

4.3.5 R1とR2は協力して、ポールとヘッドを接続して槍を組み立てなければなりません。

4.3.6 道場内では、R1はヘッドに触れてはいけません。R2はポールに触れてはいけません。

またR1とR2が接触してはいけません。

4.3.7 R2は、1本の槍を組み立て終わるまで、他のヘッドに触れてはいけません。

4.3.8 完成した槍は、R1が保持するかポールラックに保管することができます。

4.3.9 R1は、梅花林エリアに初めて進入する際、完成した槍を1本以上携行しなければなりません。

道場を出た後、槍がポールとヘッドに分離された場合は槍として使用することはできません。

4.3.10 最初の退出時に限り、R2は、R1が道場を完全に退出するまで、道場から出ることができません。

4.3.11 競技フィールド外に落下したポールやヘッドは、使用することができます。

4.3.12 自チームの道場内に落下したポールは、R1のみが拾うことができます。

4.3.13 自チームの道場内に落下したヘッドは、R2のみが拾うことができます。

4.3.14 自チームの道場内に落下した組み立て済みの槍を拾うことができるのは、R1のみです。

4.3.15 R1およびR2が、保持している組み立て前のポールやヘッドを落とした場合、

リトライを宣言することができます。その際、審判がポールやヘッドを元のラックに戻します。

4.4 梅花林エリア

R1について；

4.4.1 R1はR1ブックのみを収集しなければなりません。

4.4.2 R1が進入できるのは、梅花林外周のみです。

4.4.3 R1は同時に複数のR1ブックを収集することができます。

4.4.4 (欠番)

4.4.5 (欠番)

4.4.6 梅花林エリア外に落ちたブックは使用できません。

4.4.7 梅花林エリア内に落ちたR1ブックは、R1のみが拾うことができます。

4.4.8 梅花林エリア外に落ちた槍は使用することができます。

4.4.9 R1は、梅花林エリアに落ちた組み立て済みの槍を拾うことができます。

4.4.10 (欠番)

4.4.11 (欠番)

R2について；

4.4.12 R2はR2ブックのみを収集しなければなりません。

4.4.13 R2は、R2通路から梅花林に進入しなければなりません。

4.4.14 R2は、自身がいるブロックに隣接するブロックのR2ブックのみを収集することができます。

例：R2がブロック「5」にいる場合、「2」「4」「6」「8」に配置されたR2ブックのみを収集できます。

4.4.15 ブロック1、2、3にR2ブックが置かれている場合、R2は最初のブックをR2通路から収集しなければなりません。

4.4.16 R2は、1個以上のR2ブックを収集して携行しなければ、梅花林を退出することはできません。

4.4.17 梅花林の外に落ちたR2ブックは使用することができます。

4.4.18 梅花林内に落ちたR2ブックは、R2のみが拾うことができます。

4.4.19 R2はブロック「10」「11」「12」からしか梅花林を退出できません。

4.4.20 (欠番)

4.4.21 (欠番)

4.5 アリーナ

R1とR2は、アリーナエントランスからアリーナに進入しなければなりません。

R1について；

4.5.1 R1は初めてアリーナに進入する際、以下のいずれか、もしくは両方を携行しなければなりません。

- ・組み立て済みの槍:1本以上
- ・R1ブック:1個以上

4.5.2 R1がラックに配置できるのは、R1ブックのみです。

配置できるマスは、下段の空いているマスのみです。

4.5.3 R1は、ラックのマスに配置された相手チームのブックを槍で動かしたり落としたりすることができます。
(R2は槍を使用できません。)

ロボットの機体、ブック、または組み立てられた武器のいずれも、自チームのブックが落とされるのを防ぐ手段として使用することはできません。

4.5.4 槍は1本につき、1度しか使用できません。

4.5.5 槍で、ラックに配置された相手チームのブックを落とした場合、その槍は“使用済み”とみなされます。

4.5.6 R1は使用済みの槍（少なくともポールの部分）を「槍置場」に置かなければ、次の槍を使うことはできません。

4.5.7 (欠番)

4.5.8 R1は、フィールド内に落下した組み立て済みの槍を拾うことができます。

4.5.9 R1は、自チームのフィールド内のR1ブックを収集することができます。

4.5.10 (欠番)

4.5.11 R1は自チームのフィールド内のR2ブックを収集して、自チームのR2に渡すことができます。

R2について；

4.5.12 R2は、初めてアリーナに進入する際、R2ブックを1個以上携行しなければなりません。

4.5.13 R2がラックに配置できるのは、R2ブックのみです。配置できるのは、中段と上段の空いているマスのみです。ただし、上段のマスにブックを配置する際には、R2がR1に持ち上げられてフィールドに接していない状態でなければなりません。

4.5.14 R2は、自チームのフィールド内のR2ブックを収集することができます。

4.5.15 (欠番)

4.5.16 R2は、自チームのフィールド内のR1ブックを収集して、自チームのR1に渡すことができます。

4.5.17 (欠番)

4.5.18 R2が一度にラックに配置できるブックは1個です。

R2ブックを中段と上段の両方に同時に置こうとしてはいけません。

5. 試合終了

試合は、以下のいずれかの条件で終了します。

5. 1 どちらかのチームが「カンフーマスター」を達成したとき
5. 2 3分間の競技時間が経過したとき
5. 3 どちらかのチームが失格となったとき

6. 得点

得点は、以下のように計算されます。

6. 1 完成した槍1本につき10点
6. 2 アリーナに運んだブック1個につき10点
6. 3 秘伝書並べ；試合終了後の状態で採点します。
 - ・下段に配置されたブック1個につき30点
 - ・中段に配置されたブック1個につき40点
 - ・上段に配置されたブック1個につき80点

7. 勝者の決定

勝利チームは以下の順序で決定します。

7. 1 カンフーマスターを達成したチーム
7. 2 得点が高いチーム
7. 3 両チーム同点の場合は、以下の順序で勝者を決定します。
 7. 3. 1 アリーナでの秘伝書並べによる得点が高いチーム
 7. 3. 2 アリーナに運んだブックの数による得点が高いチーム
 7. 3. 3 道場で完成させた槍の数による得点が高いチーム
 7. 3. 4 審査員判定

8. 違反

以下の場合は違反となり、強制リトライとなります。

8.1 R1が上空を含め対戦相手のフィールドに進入した場合

8.2 R2が上空を含め対戦相手のフィールドに進入した場合

8.3 R1が道場内でヘッドに触れた場合

8.4 R2が道場内でポールに触れた場合

8.5 R1が初めて道場から出る時、完成した槍を携行していない場合

8.6 R2が初めて道場から出る時、R1が道場から完全に出でていない場合

8.7 R1がアリーナ以外でR2ブックを動かした場合。

8.8 R2がアリーナ以外でR1ブックを動かした場合

8.9 ロボットがフェイクブックを動かした場合

8.10 R2が、ブックが配置された梅花林のブロックに乗った場合

8.11 R2が梅花林で隣接するブロック以外のブックを動かした場合 (4.4.14参照)

8.12 R1が初めてアリーナに進入する際、組み立て済みの槍またはR1ブックを携行していない場合

8.13 R2が初めてアリーナに進入する際、R2ブックを携行していない場合

8.14 R1がアリーナで組み立て済みの槍を複数回使用した場合

8.15 R1がアリーナで槍を使用後に (**少なくともポールの部分を**) 槍置場に配置することなく、別の槍を使用した場合

8.16 ロボットが競技フィールドを損傷させた場合

8.17 審判の許可なくチームメンバーがフィールドに立ち入ったり、ロボットに触れた場合

8.18 R2がラックの上段と中段に、同時にブックを配置しようとした場合

8.19 自チームのブックが相手チームの梅花林エリアに落ちた場合

8.20 自チームのR2ブックを梅花林外周に落とした場合

8.21 使用済みの槍 (**ポール部分**) が、槍置場の中に完全に収まっていない場合

8.22 その他、ルールブックに違反するとみなされる場合

9. リトライ

9.1 リトライ全般について

- 9.1.1 リトライは、審判の承認が必要です。チームは「リトライ」と声を出して要求することができます。
- 9.1.2 リトライの回数に制限はありません。
- 9.1.3 リトライ中も競技タイマーは継続して進行します。
- 9.1.4 リトライ中、チームメンバーはロボットが保持している以下のアイテムの位置を調整することができます。
 - ・ブック
 - ・ヘッド、ポール、および組み立て済みの槍
- 9.1.5 ロボットが保持していないアイテムや、前述「9.1.4」以外のアイテムを調整することはできません。
- 9.1.6 (欠番)

9.2 道場および梅花林エリアでのリトライ

- 9.2.1 チームは以下のリトライを要求することができます。
 - ・R1を道場のR1リトライゾーンへ移動させること
 - ・R2を道場のR2リトライゾーンへ移動させること
- 9.2.2 強制リトライの場合、違反したロボットを道場のリトライゾーンへ移動しなければなりません。

9.3 (欠番)

9.4 アリーナでのリトライ

- 9.4.1 チームは以下のリトライを要求することができます。
 - ・R1をアリーナのリトライゾーン、もしくは道場のR1リトライゾーンへ移動させること
 - ・R2をアリーナのリトライゾーン、もしくは道場のR2リトライゾーンへ移動させること
 - ・R1とR2の両方のリトライをする場合、その順はチームが決められます。
- 9.4.2 強制リトライの場合、違反したロボットをアリーナのリトライゾーンへ移動させなければなりません。
R1とR2の両方が同時に強制リトライになった場合、R1を先にリトライゾーンに移動させなければいけません。

10. 失格

以下の行為を故意に行ったと判断された場合、チームは失格となる場合があります。

- 10.1 ロボットの設計と構造が競技規則の要件に適合していない場合
- 10.2 競技フィールドおよびその周囲、ロボットや人に危険を及ぼす行為
- 10.3 フェアプレーの精神に反する行為
- 10.4 審判の指示に従わない行為
- 10.5 競技フィールドや設備、相手チームのロボットを損傷させたり損傷させようとする行為
- 10.6 ドローンなどの飛行機構、持続的な空中移動のための投射などを使用する行為
- 10.7 競技中、R2を外部から制御する行為

11. チーム

11. 1 (欠番)
11. 2 チームは、全員が同じ大学／高専（専攻科および4, 5年生）／大学校に所属している学生3人（チームメンバー）と指導教員1人で構成されます。
11. 3 同じ大学／高専（専攻科および4, 5年生）／大学校に所属する学生最大3名がピットクルーとして参加できます。ピットクルーはピットエリアでの作業やピットエリアから競技フィールドまでロボットを運ぶ作業、セッティングタイム中のセットアップやブックの配置に参加することができます。
11. 4 大学院生は参加できません。

12. ロボット

12. 1 各チームは、2台のロボット（R1:手動／自動、R2:自動）を持ち込むことができます。
12. 2 (欠番)
12. 3 (欠番)
12. 4 試合開始時のR1の寸法は、幅1000×奥行1000×高さ1000mm以内でなければなりません。
12. 5 試合開始時のR2の寸法は、幅800×奥行800×高さ800mm以内でなければなりません。
12. 6 試合を通して、R1の寸法は幅1000×奥行1800×高さ1300mm以内でなければなりません。
12. 7 試合を通して、R2の寸法は幅800×奥行1300×高さ1300mm以内でなければなりません。
12. 8 バッテリー、コントローラー、ケーブル、操縦器を含む両ロボットの合計重量は50kgを超えてはなりません。セットアップ目的のその他の機器、工具、空気容器、バックアップバッテリー（ロボットに最初に取り付けられていたものと同じタイプ）は含みません。
12. 9 無線の通信方式については IEEE802.11およびIEEE802.15に準拠する近距離無線技術で、日本で技術基準適合認定された機材を使用してください。ただし主催者はこれらの無線通信が機能する環境であることを保証しません。
12. 10 (欠番)
12. 11 R1とR2は、試合中はいかなる形式でも相互に通信することはできません。
12. 12 チームは動力としてバッテリー、圧縮空気、弾性力のみを使用することができます。
12. 13 試合中にロボット、**操縦器**、その他の機器で使用するバッテリーの公称電圧は24Vを超えてはいけません。電池を直列に接続する場合も合計電圧は24V以下でなければなりません。
12. 14 ロボットの電源回路は、回路内の実際の電圧が42V以下になるように設計しなければなりません。電源システムが複数の互いに絶縁された回路が含まれる場合、各系統の電圧は42V以下でなければなりません
12. 15 圧縮空気を使用するチームは、専用の容器または適切に準備された新品のプラスチックボトルを使用しなければなりません。空気圧は600kPaを超えてはなりません。
12. 16 危険とみなされる電源は使用禁止です。
12. 17 ロボット輸送については、別途「出場登録要項」で定める「ロボット輸送規定」に記載します。

13. 安全性

13.1 ロボットの設計および製作は、競技会場にいる人に危険を及ぼさないようにしなければなりません。

13.2 すべてのロボットには非常停止スイッチを取り付ける必要があります。

非常停止スイッチ：

a) 仕様：黄色い土台に取り付けた赤い押しボタン

(国際規格ISO13850または日本産業規格JIS B 9703に準拠することを推奨する)

b) 使用範囲：非常停止スイッチを押すことで、すべての駆動系電源が切れること。

※非常停止スイッチとは別に電源スイッチを設けること。

※非常時以外に、非常停止スイッチを使って電源をON/OFFしないこと。

c) 個数：ロボットは非常停止スイッチを最低1か所備え、どの方向からでも停止できるように取り付けること。

d) 非常停止スイッチの位置：緊急時にチームメンバーや審判が速やかにロボットを停止できるように、

第三者でも見つけやすく、かつ誰もが押しやすい位置に備えること。

テ스트ラン時、審判団によるチェックを行い、安全上十分な機能を備えていない場合は出場を認めない。

13.3 ロボットは、チームメンバー、対戦チーム、周囲の人々、そして競技フィールドの安全を確保できるように設計・製作しなければなりません。

13.4 チームメンバーは、試合中およびテ스트ラン中はスニーカー、ヘルメット、安全ゴーグルを着用しなければなりません。

13.5 危険な電源や競技フィールドを損傷させたり、参加者に危害を加える可能性のあるデバイスは使用禁止です。

13.5.1 鉛蓄電池、接着剤で密封された電池、爆発性および高温のエネルギー源、および競技フィールドに損傷を与える、試合を妨害したりする可能性のある物品は使用禁止です。

13.5.2 レーザーは会場のすべての人に危害が及ばないよう十分な注意を払わなければなりません。

レーザーを使用する場合はIEC60825-1に準拠するクラス1または2の製品を、基準を踏まえた安全対策のもとで使用しなければなりません。

13.6 (欠番)

13.7 チームは、システム、回路、およびメカニズムを設計し、たとえ短絡が発生したり、接続が切断されたりしても、制御不能になったり、危険な動きをしたりしないように設計する必要があります。

13.8 ロボットが複数の電源システムを持っている場合、いずれの電源が失われても、または電源の投入順序に関係なく、ロボットが暴走や危険な動きをしないよう設計しなければなりません。

13.9 モーターの負荷による発火や発煙を避けるために、電源回路にはブレーカーなどの適切な電流制限装置を取り付ける必要があります。

13.10 電線、コネクタ、端子等は想定最大電流以上の定格電流のものを使用しなければなりません。

14. その他

14.1 このルールブックに記載されていない状況については、審判団の決定に従うものとします。

14.2 このルールブックおよびルール別冊に記載されているゲームフィールドや競技アイテムの寸法、重量などは、特に指定がない限り、±5%の公差がある場合があります。

14.3 質問は、NHK学生ロボコン公式サイト (<https://official-robocon.com/gakusei/>) の質問フォームより受け付けます。ルールに関する追加情報や情報の修正は公式サイトで行います。

14.4 チームは、関与するロボットや人間の安全を確保するため、審判団の指示に従わなければなりません。