

ロボットプログラミング選手権2026（病弱教育部門）大会要項

1. 目的

- ・プログラミング教育において、ロボットを意図的に動かすために必要な論理的思考力を育てる。
- ・入院等により様々な制限下で学習している病気療養中の児童生徒同士が、本大会を通じて時間や場所を共有することで、学ぶ楽しさや自己有用感を実感することができる機会を提供する。
- ・ICT機器等を活用した遠隔型の全国大会及び地区大会を行うことで、病気療養中の児童生徒の遠隔教育を推進し交流を図る。

2. 主催

全国特別支援学校病弱教育校長会

3. 共催

全国特別支援学校病弱教育教頭会

4. 後援(予定)

文部科学省、埼玉県教育委員会、埼玉県特別支援学校校長会

5. 大会内容

- ・プログラミングロボット「プロロ」を使用し、ロボット相撲(トーナメント戦)を行う。
- ・出場チームはプログラムを作成し、大会事務局へ事前に提出する。
- ・地区大会、全国大会ともにWeb会議システム等を利用し、オンライン上で行う。(観戦も同様)

6. 参加資格

全国特別支援学校病弱教育校長会 加盟校 89 校(オブザーブ校及び分校を含む)に在籍する小学部児童及び中学部・高等部生徒

7. 競技規定

別紙「ロボットプログラミング選手権競技規定」による。

8. チーム構成

各校2チーム以内(1チームは児童生徒1～3名で構成)出場できる。ただし、児童生徒1名で複数のプログラムを作成しても良いこととする。また、全国大会においては1チーム最大6名まで登録可能とする。(入退院または転入出等により、児童生徒の在籍状況が変化するため)

※「競技規定」参照

9. エントリー期間

令和8年6月22日(月)～令和8年7月10日(金)

10. エントリー方法

エントリー期間内に各地区大会運営事務局校へ、指定された方法でエントリーする。

(必須項目: 学校名、参加チーム数、担当者名、連絡先メールアドレス)

11. ロボットと土俵

- ・大会で使用するロボット及び土俵、電池は、大会運営事務局が用意する。
- ・ロボットは電池の消耗による個体差が出ないようにするため、1試合ごとに同じメーカー、同じ型番の新しい電池に交換し試合を行う。
- ・プログラムのロボットへの転送は、大会運営事務局が一括して行う。
- ・識別のため、ロボットの上面にはチームのロゴマークを、背面には赤と青の付箋を貼り付ける。

【ロボット】

- ・プログラミングロボット「プロロ」を使用する。

※プログラムの作成には、アプリ「ぷろろメーカー」を動かせるパソコンが必要

「ぷろろメーカー」はこちら → <https://www.mirai-school.jp/proro/dl/>

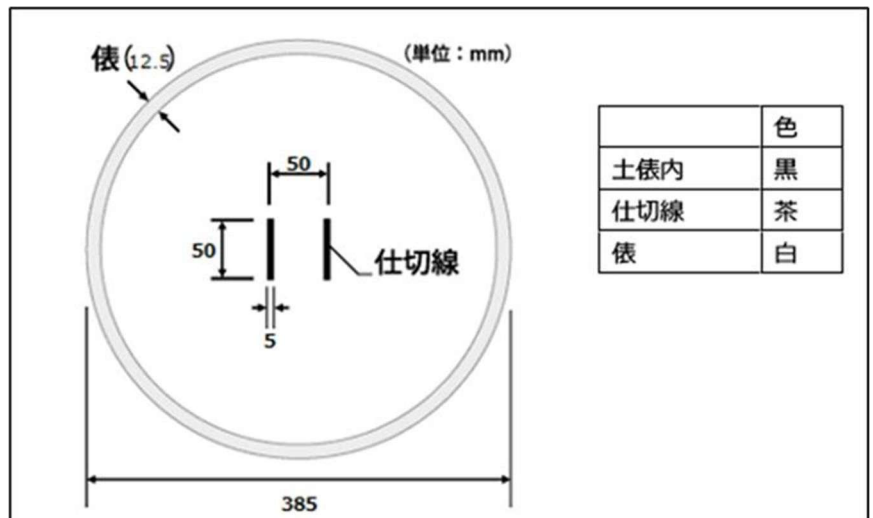
<プロロ仕様>寸法: W60mm x D65mm x H45mm 以内 重量: 70g 以内

- ・電源単4形電池×2 (アルカリ乾電池またはニッケル水素電池)
- ・駆動方式タイヤ2輪駆動

【土俵】

- ・土俵のサイズは次のとおりとする。

※「競技規定」参照



12. データの提出

各大会運営事務局より指定された日までに、指定された方法で、以下①～③(*全国大会は④まで) のデータを各大会運営事務局校に提出する。

※各データの作成方法については別紙「データ作成の手引き」を参照。

- ① 戦術表 (全国大会運営事務局 HP からダウンロード)
- ② プログラム 1～3
- ③ チームのロゴマーク

*④ 技術賞及び特別賞記入用紙 (全国大会運営事務局 HP からダウンロード)、チーム紹介動画

データ提出締切日	
全国大会	令和8年12月31日(木)
地区大会	各地区大会運営事務局校HPに掲載(地区により提出日は異なる)

13. 地区大会 ※詳細は、各地区大会運営事務局校 HP に掲載

- ・全国5 地区で地区大会を行う。(北海道東北、関東甲信越、近畿東海北陸、中国四国、九州)

	期 日	地 区	会 場
令和 8 年	11月2日(金)	関東甲信越地区大会	埼玉県立けやき特別支援学校
	11月18日(水)	近畿東海北陸地区大会	福井県立福井東特別支援学校
	12月1日(火)	九州地区大会	沖縄県立森川特別支援学校
	12月9日(水)	中国四国地区大会	鳥取県立鳥取養護学校
	12月17日(木)	北海道東北地区大会	山形県立山形養護学校

14. 全国大会

- ・各地区大会の成績上位チームが全国大会に出場できる。ただし、全国大会会場校(※1)は、1 枠出場権があるものとする。(最大2 2 チーム)
- ・全国大会出場枠数は、各地区大会への参加チーム数によって割り振る。
(参加チーム数決定後に、各地区大会運営事務局へ全国大会出場枠数をお知らせします。)
- ・プログラムの変更は可とする。(※2)
- ・チーム紹介の時間を設ける。(※3)
- ・入賞(優勝・準優勝・3位)チームには、賞状・盾・メダルを授与する。
- ・全対戦終了後、エキシビジョンマッチを行う。(※4)

期 日	会 場
令和 9 年2月10日(水) 9:30~15:00 (予定)	埼玉県立けやき特別支援学校

15. 技術賞及び特別賞

- ・全国大会に出場したチームのうち、入賞チームを除いた中から技術賞及び特別賞を選考する。

【技術賞】

- ・選考対象：全国大会出場チームの推薦プログラム(※5)
(各校から1チームにつき1プログラムを推薦する。)
- ・優秀なプログラムに対し、技術賞を授与する。(最大2プログラム)
<審査の観点>攻撃、回避、追尾などについて、技術的視点より総合的に審査する。

【特別賞】

- ・選考対象：全国大会出場チーム(※5)
- ・プログラミングへの熱意や工夫に富むチームに対し、特別賞を授与する。(最大1チーム)
<審査の観点>プログラミングへの意欲や取り組みについて、教育的視点より総合的に審査する。

16. 参加賞

- ・地区大会及び全国大会において、大会参加チームに参加賞を授与する。

17. 大会運営事務局主管校(問合せ先) 【受付時間】9:00~16:30(土日祝を除く)

全国大会及び 関東甲信越地区 大会運営事務局	埼玉県立けやき特別支援学校 ロボットプログラミング選手権2025(病弱教育部門)大会運営事務局 電話番号: 048-601-5531 メールアドレス: keyaki.robopro@spec.ed.jp 関東甲信越地区大会 HP: https://keyaki-sh.spec.ed.jp/ 全国大会 HP: https://zentokucho.jp/robopro2026
北海道東北地区 大会運営事務局	山形県立山形養護学校 電話番号: 023-684-5722 メールアドレス: yyamayo@pref-yamagata.ed.jp HP: http://www.yamagata-sh.ed.jp/
近畿東海北陸地区 大会運営事務局	福井県立福井東特別支援学校 電話番号: 077-653-6575 メールアドレス: fhs-info-01@fukui-ed.jp HP: https://www.fukuihigashi-sh.ed.jp/
中国四国地区 大会運営事務局	鳥取県立鳥取養護学校 電話番号: 085-726-3601 メールアドレス: toriyo.tottori@gmail.com HP: https://www.torikyo.ed.jp/toriyo-s/
九州地区 大会運営事務局	沖縄県立森川特別支援学校 電話番号: 098-945-3008 メールアドレス: school@morikawa-sh.open.ed.jp HP: https://www.morikawa-sh.open.ed.jp/

18. その他

- ※1 全国大会会場校は、全国大会出場権を1枠得ることができる。ただし、地区大会において上位入賞等で全国大会出場権を得た場合、全国大会に参加できるのは1校につき最大2枠までとする。
- ※2 地区大会で作成したプログラムを全国大会用に変更する場合でも、チーム名、個体名の変更は不可とする。

	チーム名	個体名	プログラム
全国大会	<u>変更不可</u>	<u>変更不可</u>	変更可

- ※3 チーム紹介は1校30秒以内、動画での発表とする。動画データの提出締切は、令和9年1月中旬を予定している。
- ※4 エキシビジョンマッチは、各チームの技術賞に推薦したプログラムを使用する予定である。(詳細は後日)
- ※5 技術賞及び特別賞の審査用に、各チームの取組やプログラムについての工夫点を記入用紙(全国大会運営事務局校HPよりダウンロード)に記入し提出する。

ロボットプログラミング選手権2026(病弱教育部門)

ロボット相撲 競技規定

1. 試合の方法

- (1) 1チーム1～3プログラム名で行う2チームの対戦とする。地区大会は最大3名、全国大会においては、最大6名まで選手(プログラム作成者)をエントリーできる。なお、選手にはそれぞれ個別の登録名を付ける。1校から2チーム出場する場合も、同じ学校の選手はそれぞれ個別の登録名を付ける事とする(異なる選手を同じ登録名にすると、選手の人数を正確に把握できないため)。
- (2) エントリーする選手はプログラムを作成し、プログラム名を決定する。各チームは、対戦で使用するプログラムを1台のロボットに記録し対戦する。
- (3) エントリーしたプログラムは、ランプの色で判別できる事とする。
- (4) トーナメント表により対戦表の左側を東方(赤)、右側を西方(青)とする。

※中継画面の左側を東方、右側を西方とする。

2. 審判と係

- (1) 主審1名、副審1名、進行1名、計時1名を置く事とする。
- (2) 主審は、競技進行と勝敗判定を行う。
- (3) 副審は、主審の補佐を行う。
- (4) 進行は、対戦の進行および、プログラム名の読み上げと勝敗の発表などを行う。
- (5) 計時は、計時全般を行う。

3. 勝敗

- (1) 試合は3対戦とし、2対戦勝利したチームを勝利チームとする。ただし、勝敗が決定しても3対戦目は行うものとする。(対戦機会を確保するためであり、技術賞・特別賞の選考に必要なため)
- (2) 1勝1敗1引き分けの場合は、勝利した対戦時間の短かったチームの勝利とする。

- (3) 3 対戦とも引き分けだった場合、審判がシャッフルし伏せた5枚のカード(1, 2, 3, 4, 5)の内、東方チームから順に各チーム代表が1枚を選び、カードに書かれた数の多かったチームの勝利とする。
- (ただし、チームと連絡が取れなかった場合は、東方チームは山札の1番上のカード、西方チームは1番下のカードを選択することとする。)

4. 対戦

<対戦前>

- (1) 対戦チームの見分けがつくよう、各ロボットに東方に赤色付箋、西方に青色付箋を貼る。
- (2) 対戦チームのロゴマークを貼る。試合開始前に、審判は確認する。
- (3) 審判は、対戦前に各ロボットのランプ色と各チームのプログラム名を確認する。

<対戦>

- (1) 進行は、対戦チームを呼び上げる。主審と副審は、対戦するプログラム名を確認し、事前に登録された場所「仕切り位置1」の位置にロボットを置く。
- (2) 進行「はっけよい、残った」の合図で、主審と副審が両ロボットのスタートボタンを同時に押し、プログラムを開始させる。
- (3) 計時は、進行の合図で試合時間の計測を開始する。
- (4) 膠着状態と停滞状態

互いに組み合った状態または押し合いで、両ロボットが静止した状態が続くと判断した場合(以下「膠着状態」という)は、5秒以上続いたとき取り直しを行う。また、相手ロボットの車輪を浮かせて5秒以上自力走行を不能にした場合、および相手ロボットの下に車体の一部を差し込み、相手ロボットの車体を浮かせて5秒以上自力走行を不能にした場合も膠着状態と判断し、取り直しを行うものとする。

互いに移動していても干渉しない状態が続くと判断した場合(以下「停滞状態」という)は、10秒以上続いたとき取り直しを行う。

<対戦後>

- (1) 対戦が終了したとき、主審は勝敗「勝負あり」を決定し、進行が勝敗を発表する。

- (2) 審判は、カメラにチームのロゴマークを向け、勝利チームのプログラム名を伝える。ロボットを回収してストップボタンを押し、プログラムを停止させる。
- (3) 進行は、対戦の結果を発表する。
- (4) 3分間が経過した場合、計時は対戦時間の終了を主審に伝え、主審は対戦を終了する。

5. 対戦の勝敗

以下の場合に勝利とする。

- (1) 相手ロボットを土俵上から出した場合(押し出し)
 - ※相手ロボットの車輪が土俵外に1車輪以上出た場合(脱輪)
- (2) 土俵上で相手ロボットを横転または転倒させて自力走行を不能にした場合(すくい投げ)
- (3) 相手ロボットが、自ら脱輪または土俵外に出た場合(勇み足)
- (4) 相手ロボットが対戦できない状態の場合(原因がチームの場合であり、大会運営事務局の場合を除く)
 - ※エントリーやプログラム等が原因で、対戦を行わず勝敗を決定する場合(不戦勝)

6. 取り直しと計測 ※審判とは主審および副審のことをいう。

- (1) 審判は、膠着状態または停滞状態と判定した時、取り直しを行う。
- (2) 審判が膠着状態と判断したとき「膠着」と宣言し、計時は5秒カウントする。主審は「止め」を宣言し対戦を一時停止する。
- (3) 審判が停滞状態と判断したとき「停滞」と宣言し、計時は10秒カウントする。主審は「止め」を宣言し対戦を一時停止する。
- (4) 審判が、両ロボットが同時に脱輪、または、走行不能になったなど、勝敗の判断が決定できないと判断した場合、主審は「止め」を宣言し対戦を一時停止する。
- (5) 対戦を一時停止するときは、主審の「止め」の指示で計時が計測を一時停止する。その後、対戦を再開するときは、進行の「はっけよい、残った」の合図で計時は計測を再開する。
- (6) 膠着状態または、停滞状態が解消されたときは、主審は「続行」を宣言し、計時は読み上げを中止する。

(7) 取り直しの位置

①取り直し(2回目)の際は、仕切りの位置を変更する。(事前に登録した「仕切り位置2」を採用)

②次の取り直し(3回目)の際は、仕切りの位置を変更する。(事前に登録した「仕切り位置3」を採用)

③次の取り直し(4回目)の際は、仕切りの位置を変更する。(仕切り位置一覧表①の位置を採用し、ロボットの向きを前後逆にして行う)

④5回目の取り直しの際も同様に、仕切りの位置を変更する。(仕切り位置一覧表②の位置を採用し、ロボットの向きを前後逆にして行う) ※表1 参照: <仕切り位置表>

※6回目以後も同様に仕切り位置一覧表③~⑥の位置を採用しロボットの向きを前後逆にして行う。

※9回目の取り直しでは、主審は膠着状態や停滞状態だと判定しても止めない。

※戦術表に仕切り位置1~3を入力する際、各プログラムはそれぞれ3種類の異なる番号を選択すること。

(①~⑥の内、1回ずつしか選択できない。)

例: プログラムA、仕切り位置1 →①、仕切り位置2 →③、仕切り位置3 →⑤

回数	開始時			最終					
	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目
場所	戦術表の仕切り位置			戦術表の仕切り位置一覧表					
	1	2	3	①	②	③	④	⑤	⑥
向き	正	正	正	逆	逆	逆	逆	逆	逆

表1 仕切り位置表

7. 対戦の引き分け

(1) 3分間経過しても勝敗がつかない対戦は、引き分けとする。

(2) 1回目後、取り直しを8回行い勝敗が決定しなかった対戦は、引き分けとする。(参照 表1: 仕切り位置表)

(3) 両ロボットとも対戦できない状態のときは、引き分けとする。

8. 試合時間

- (1) 1 対戦時間の上限は3 分間とする。
- (2) 次の対戦は、準備が整い次第行う 事とする。

9. プログラム

(1) 禁止事項

①ロボットの停止状態が5 秒以上続く プログラムは禁止とする。(対戦開始時および膠着状態を除き、相手ロボットの影響を受けずに単独で停止した状態が5 秒以上続く 場合である)

※ただし、対戦開始時とは「 図1：スタート プログラム」による停止状態のことであり、合算して停止した状態が5 秒以上続く プログラムは認められない。

②累計で半分以上の時間が停止しているプログラムは禁止とする。

※大会前に大会運営事務局が動作チェックを行い、該当プログラムは失格とする。

※疑問点や不安があったときには、提出前に大会運営事務局に問い合わせること。

(2) プログラムの規格

①試合に使う プログラムは「 はじめる」ブロックの下に「 1 秒おきにブザーを 1000Hz で0.05 秒間4 回鳴らし、1 秒待つ」プログラムを入れる。(参照 図1：スタート プログラム)



図1：スタート プログラム

10. 戦術表

出場チーム校は、大会運営事務局 HP から 戦術表のデータをダウンロードして作成を行う。

(参照 別紙: データ作成の手引き)

11. 土俵と仕切り

(1) 土俵

土俵のサイズは次のとおりとする。(参照 図2 : 土俵)

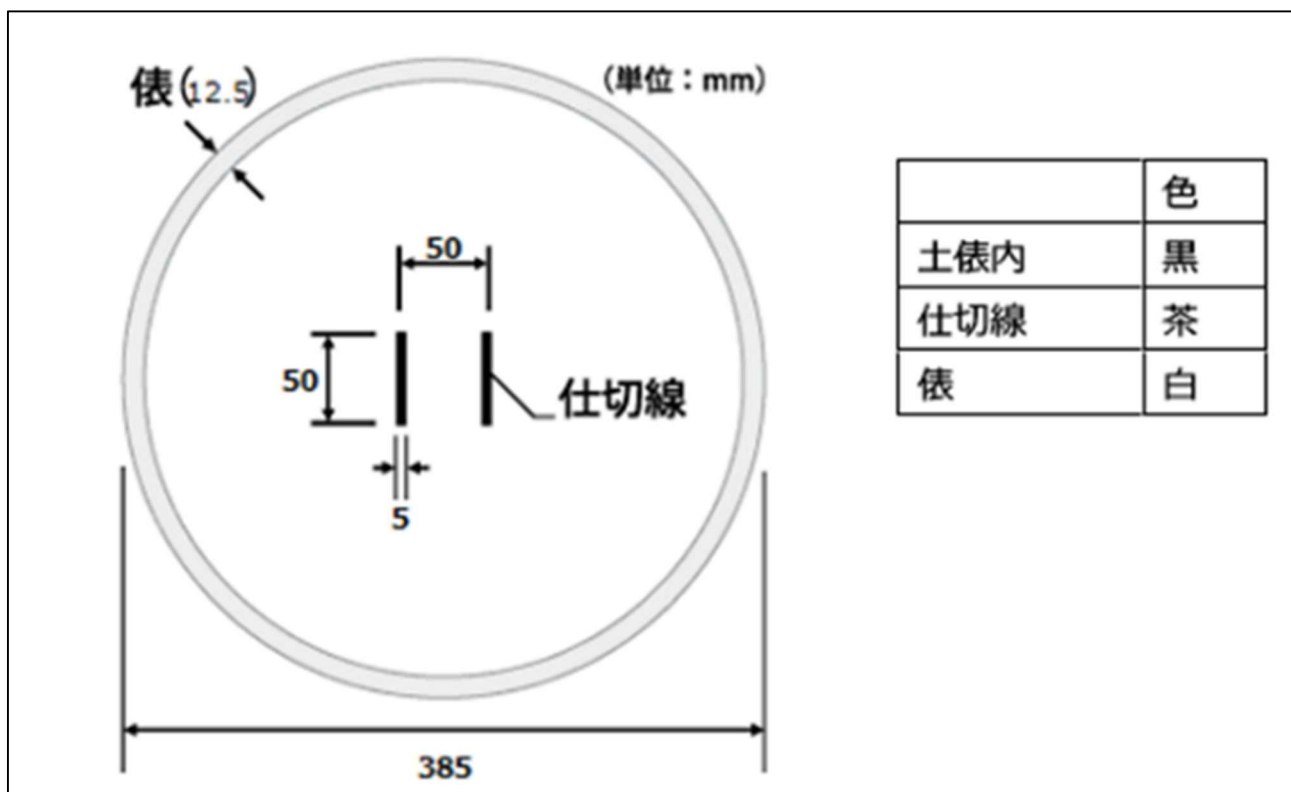


図2 : 土俵

(2) 仕切り

仕切り位置1、2、3に、①～⑥の中から選択して入力する。仕切りの位置は、以下の①～⑥の中から選び「戦術表」に記入する(参照 図3：仕切り位置一覧表)。戦術表に仕切り位置1～3を入力する際、各プログラムはそれぞれ3種類の異なる番号を選択すること。(①～⑥の内、1回ずつしか選択できない。)

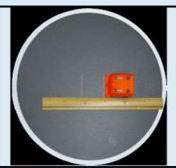

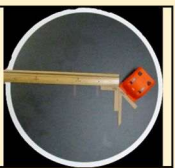
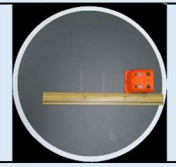

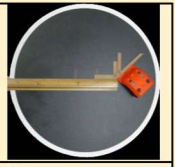
仕切り位置一覧表					
①	 (1) 0 mm (2) (3) 90 °	③	 (1) 50 mm (2) L (3) 45 °	⑤	 (1) 50 mm (2) L (3) 135 °
②	 (1) 50 mm (2) (3) 90 °	④	 (1) 50 mm (2) R (3) 45 °	⑥	 (1) 50 mm (2) R (3) 135 °

図3：仕切り位置一覧表(戦術表データから一部抜粋)

12. 付則

- (1) 本競技規定に定めた内容を、競技規定 付則<Q&A>で捕捉することができる。(別紙)
- (2) この競技規定は、2026年5月12日から施行する。

<問い合わせ先>

ロボットプログラミング選手権2026 (病弱教育部門)

全国大会運営事務局・関東甲信越地区大会運営事務局 埼玉県立けやき特別支援学校 審判長(井手)

※本競技規定に関する問い合わせは、下記アドレスからご連絡ください。

keyaki.robopro@spec.ed.jp

件名:「ロボットプログラミング選手権2026(病弱教育部門)競技規定 問合せ」

競技規定 付則 【 Q&A】

Q1 . 競技規定 9 . プログラム(1) 禁止事項 ①「 ロボットの停止状態が5 秒以上続くプログラムは禁止とする。」とあります。停止状態が5 秒以上続くとはどのような事ですか。

A1 . これは、対戦開始時および膠着状態を除き、相手ロボットの影響を受けずに単独で停止した状態の事です。1 回の停止状態として、5 秒以上停止しているプログラムは禁止という事です。
また、試合開始時にスタートプログラムにより停止している時間(約5 秒間) を除き、その後も続けて5 秒以上停止するプログラムを禁止しています。そのため、「スタートプログラムの後は、5 秒以内に動きのあるプログラムにする必要があります。また、対戦が行われている中で、審判が5 秒停止していると判断した場合は失格になる可能性があります。

Q2 . 競技規定 9 . プログラム(1) 禁止事項 ②「 累計で半分以上の時間が停止しているプログラムは禁止とする。」とありますが、何秒までの事ですか。

A2 . 試合時間は3 分間(1 8 0 秒) と定めています。スタートプログラムの約5 秒間は必ず停止している事になりますので、この間は累計しません。スタートプログラムの時間(約5 秒) を除くと、全体時間が1 7 5 秒、その5 0 %は8 7 . 5 秒になり、これを越えるかの判断となりますが、煩雑になるためスタートプログラム終了後から、累計して9 0 秒を越える停止するプログラムを行う事が禁止されています。

(例)「 3 秒停止して2 秒動く」を繰り返すプログラムの場合、全体の6 0 %(約1 2 0 秒) 停止するプログラムのため禁止となります。

Q3. 停止状態で「センサが反応したら〇〇する」のようなプログラムは、可能ですか。

A3. 下記を除き可能です。

(※A1参照) 競技規定 9.プログラム(1)「禁止事項①ロボットの停止状態が5秒以上続くプログラムは禁止とする。」(対戦開始時および膠着状態を除き、相手ロボットの影響を受けずに単独で停止した状態が5秒以上続く場合である)とあります。「相手ロボットの影響を受けずに」とは、相手からの接触を受けずに単独でいる状態の事です。この場合は、センサが反応しないときに5秒以上停止する事が予想されますので、規定違反のプログラムになります。(運営事務局が事前にプログラム確認をしたときに違反行動を示す事になります)

(※A2参照) 「②累計で半分以上の時間が停止しているプログラムは禁止とする。」とありますので相手ロボットの影響を受けなかった場合に、試合時間3分の内90秒間以上の停止状態が続くプログラムとも判断されますので、留意してプログラムを考えてください。

Q4. 例えば「白線があったら」のプログラムによる、ロボットの「かくかくとした細かな止まる動き」なども、禁止事項の停止時間として累計されますか。

A4. 累計は、「停止のプログラム」に対して行います。この場合は停止のプログラムではないため累計されません。ロボットの反応時間は停止の時間に含めません。プログラムでは、例えば「左右のタイヤを止める」がなく「前へすすむ」「床センサがしろ色ならば後ろに戻る」などの時にロボットが白線の手前で止まり後ろに動き出すまでの間など、プログラムにないロボットの反応による止まる間は、停止時間として累積カウントしません。(※A3参照)

Q5．プログラムの中で禁止事項が見つかった場合には、すぐに失格になりますか。

A5．禁止事項は、参加するすべての作成者が気持ちよく競技できるようにという目的で規定されました。運営事務局の審判が確認して修正すべきプログラムが見つかった場合、運営事務局から連絡が来る場合があります。競技規定に則って修正すれば、失格にはなりません。ただし、提出期限までに修正が間に合わないなど、整わなかった場合は失格になる事もあります。プログラム提出期限に余裕をもって提出するよう心がけてください。また、プログラム上では修正すべき内容ではない場合でも、対戦中に違反動作があると審判が判断した場合は失格になります。規定範囲ぎりぎりのプログラムは推奨しません。(例：4.9秒で動く、1cm動くなど実際にロボットが正確に動作しない事もあり、違反と見なされる可能性が高くなります)

Q6．ロボット同士が動いたりぶつかったりしていますが、同じ動きの繰り返しで対戦状況が変わらない時は、どうなりますか。

A6．ロボットが動いていても対戦状況に変化がないと審判が判断した時は停滞状態とみなし、10秒カウントした後に直しを行います。カウント中に状況が変化した時は、審判は「続行」と宣言し対戦を続けます。動きが急変し、宣言が間に合わず勝敗が決まった場合も判定が決定となります。

Q7．戦術表への仕切り位置1～3の入力の際、①～⑥の内、同じ番号を2回入れる事は可能ですか。

A7．競技規定 11．土俵と仕切り(2)仕切り「戦術表に仕切り位置1～3を入力する際、各プログラムはそれぞれ3種類の異なる番号を選択すること(①～⑥の内、1回ずつしか選択できない。)」と記載されていますので、戦術表に仕切り位置1～3を入力する際には、各プログラムはそれぞれ3

つの異なる番号を選択しなくてはいけません。

良い例： プログラムA、仕切り位置1→①、仕切り位置2→③、仕切り位置3→⑤
プログラムB、仕切り位置1→①、仕切り位置2→④、仕切り位置3→⑥
プログラムC、仕切り位置1→②、仕切り位置2→③、仕切り位置3→④

悪い例： プログラムA、仕切り位置1→①、仕切り位置2→①、仕切り位置3→①
プログラムB、仕切り位置1→①、仕切り位置2→②、仕切り位置3→①
プログラムC、仕切り位置1→②、仕切り位置2→①、仕切り位置3→①

Q8 . 1 名が3 つのプログラムの作成者としてチーム登録できますか。

A8 . 可能です。「ロボットプログラミング選手権(病弱教育部門) 大会要項」の『7. チーム構成
「各校2 チーム以内(1 チームは児童生徒1 ~3 名で構成する。)ただし、児童生徒1 名で複数の
のプログラムを作成しても良いこととする。』とあります。同じチームならば1 名の作成者が
複数のプログラムを作成して登録できます。

Q9 . 全国大会において、1 つのプログラムを複数の作成者で登録できますか。

A9 . 可能です。参加校の実態から、作成者の体調の影響や転出入が頻繁に行われるなど、1 人で1
つのプログラムを完成させる事が難しく、複数人の合作で作成する場合があります。

ただし、複数人で合作した場合は、戦術表のプログラム作成者名欄には代表者1 名のみ記入
をしてください。例えば、プログラムAに登録した場合、その他の作成者の氏名をプログラム
B やC の作成者名に記入できません。同じプログラムをB やC に登録する事もできません。

賞状とメダルはその代表者1 名にのみ授与します。なお、参加賞は作成者全員にお渡しします
ので、その他の共同作成者がいる場合は、プログラム D・E・F のいずれかに登録してください
(全国大会は最大6 名まで登録可能)。地区大会は1 チーム最大3 名の登録となりますので、
プログラム D・E・F への登録はできません。

Q10. 2 チームの参加を考えていますが、同じプログラムを2 つのチームで登録できますか。

A10. 同じプログラムで2 チームの登録はできません。また、1 人の作成者が複数のプログラムを作成しても2 チームに分けて登録する事はできません。

Q11. 戦術表にあるプログラムを対戦させず、同じプログラムを複数登録させて対戦する事はできますか？(例 プログラムA・B・Cから、A・A・Aとか、A・A・Bなど複数回対戦させる)

A11. プログラム(A, B, C)を3 つ登録する事が基本です。そして、3 つのプログラムを必ず1 回ずつ対戦するよう 戦術表に入力してください。ただし、児童生徒数が少なく、プログラムを3 つ登録できない場合には複数回対戦する事が認められています(※A8. 参照)。戦術表に登録したプログラムは、必ず1 回は対戦するよう 記入して提出してください。提出後は戦術などの理由で変更はできません。(例 プログラムA・Bの2 つのプログラムを戦術表に登録したチームは、いずれか1 つのプログラムを2 回対戦させる事ができます。(例 A・B・A)ただし、2 つのうち1 つのプログラムだけで3 対戦させる事はできません。(例 A・A・Aはできません。この場合はBを1 回は対戦させなくてはなりません)

Q12. 戦術表にあるランプの色は赤、黄、緑ですが、他の色の使用は希望できますか。

A12. 戦術表にあるランプの色は赤、黄、緑と定められています。他の色の使用は運営事務局や審判の混乱及びトラブルを招く恐れや対戦チームや観戦者の誤解を生む可能性があるため、基本的には認められていません。ただし、ランプの色以外でも競技規定やQ & Aに掲載されていない内容を含めて対処して欲しい事案があった場合には、事前に運営事務局にご相談ください。なお、運営事務局が承諾した場合でも、対戦する前に対戦相手チームの了承を得る必要がある場

合もありますので、最終的には対戦相手の了承を得た段階で承認されるものをご理解ください。

※事前に事運営務局及び審判に相談せず、承認されなかったプログラム及びチームは失格になる可能性がありますのでご注意ください。

Q13. 勝敗に異議がある場合、どのようにしたらよいですか。

A13. 審判の公平性を確保する事は非常に大切であると認識しております。そのためにも、できる限り映像に死角が出ないように配信したいのですが、カメラの台数に限りがあったり全方位を網羅する事が難しかったりして、画面上では分かりにくい形で勝敗がつく事があります。全国大会については、審判長が全試合に立ち合った上で審判が勝敗を宣言します。各地区大会でも必ず目視で確認した上で勝敗を宣言しますので、映像で見えにくい点があったとしても基本的には審判の判断に従っていただけますと運営する側として助かります。なお、お問合せの方法について、電話によるお問合せは大会の進行に支障をきたすためご遠慮ください。各学校の御担当の先生および管理職の先生と状況を確認した上で、視聴されている全員と共有できる形でチャットに入れるなど、参加者・視聴者全員への透明性が高い形で御意見を寄せていただけますと幸いです。

Q14. プログラムを作成、研究する上で参考になる資料はありますか？

A14. 本大会の運営にご協力をいただいている富士ソフト株式会社様のホームページで、プロロのサンプルプログラムを公開してくださっています。

富士ソフト 株式会社様ホームページ <https://www.mirai-school.jp/proro/how-to/index.html>

また、同じく本大会の運営にご協力をいただいている株式会社アミテン様も、YouTubeでプロロの使い方やプログラムの組み方等に関する動画を公開されています。

株式会社アミテン YouTube チャンネル https://www.youtube.com/@amiten_edu

ロボットプログラミング選手権 データ作成の手引き

★ファイル名の例★ ファイル名は、学校名・チーム名が分かるようにしてください。

- | | | |
|----------------------|---|--------------------|
| (1) 戦術表 (Excel) | : | 戦術表 (〇〇学校) |
| (2) プログラム | : | プログラム名 (〇〇学校△△チーム) |
| (3) ロゴマーク (PNG/JPEG) | : | ロゴマーク (〇〇学校△△チーム) |

(1) 戦術表

① 「学校名～学校住所」欄に必要事項を入力

② チームのロゴマーク (画像データ) を貼り付け

③ 対戦順を入力 (1～6 戦目)

④ プログラム名、作成者名 を入力

・大会に出場するプログラムのプログラム名をA～Cに入力する。

(ランプの色は、A：赤 B：黄 C：緑)

※児童生徒1名で最大3つのプログラムを作成可能。

※プログラムの作成者名を入力。同じ学校内ではそれぞれ個別の作成者名にすること。

⑤ 仕切り位置を入力 (戦術表「仕切り位置一覧表」を参照)

⑥ <全国大会のみ>「プログラム登録欄」D～F (戦術表下部) に入力する。

・同チームに所属し、地区大会に出場したプログラムのうち、全国大会には出場しないプログラムがあった場合、該当プログラムの「プログラム登録欄」D～Fに入力する。また、複数人で一つのプログラムを作成した場合も、メダル授与対象の1名を除いた選手は「プログラム登録欄」D～Fの作成者名欄に入力することができる。

※地区大会から全国大会までの間に入退院や転入出等により児童生徒の在籍状況が変動するため、6名まで登録可能。参加賞等の数の把握の参考とする。

※地区大会で出場したプログラムは、全国大会用に変更可能。ただし、チーム名及びプログラム名は変更不可。

(2) プログラムの作成

・「ぷろろメーカー」(アプリ) をダウンロードし、プログラムを作成する。

※プログラムの規格は、競技規定を参照。

(3) チームのロゴマークの作成

・ロボットの上面に貼る、識別用のチームロゴマークを作成する。

※2チーム出場するチームは、チームごとに異なるデザインにする。

①ロボットプログラミング選手権2026(病弱教育部門) 大会要項別途資料
大会要項2025からの変更点

- 各日付や締切日や期日、出場チーム数、主管校を今年度版に変更しました。
- 3.共催 に全国特別支援学校病弱教育教頭会の記述を加えました。
- 10. エントリー方法(必須項目)に 連絡先メールアドレス を加えました。
- 11.ロボットと土俵【土俵】の欄に競技規定に載っていた図を載せ、わかりやすく
しました。
- 12.データの提出 ④技術賞及び特別賞記入用紙 の後 チーム紹介動画 を加えました。
- 14.全国大会 の部分に
 - ・ 入賞(優勝・準優勝・3位)チームには、賞状・盾・メダルを授与する。
 - ・ 全対戦終了後、エキシビジョンマッチを行う。(※4)
を追記しました。
- 15.技術賞及び特別賞 の部分に
 - ・ 全国大会に出場したチームのうち、入賞チームを除いた中から技術賞及び特別賞を選考する。
を追記しました。
- 16.参加賞 の部分に
 - ・ 全国大会に出場したチームのうち、入賞チームを除いた中から技術賞及び特別賞を選考する。
を追記しました。

②ロボットプログラミング選手権2026(病弱教育部門) 競技規定別途資料
ロボット相撲 競技規定2025からの変更点

1. 試合の方法

- (1) 1チーム1～3プログラム名で行う2チームの対戦とする。地区大会は最大3名、全国大会においては、最大6名まで選手(プログラム作成者)をエントリーできる。

なお、選手にはそれぞれ個別の登録名を付ける。1校から2チーム出場する場合も、同じ学校の選手はそれぞれ個別の登録名を付ける事とする(異なる選手を同じ登録名にすると、選手の人数を正確に把握できないため)。

- 1. 試合の方法 についての部分で、参加賞の数の把握の関係もあることから、下線部の記述を加えました。

(4) 膠着状態と停滞状態

互いに組み合った状態または押し合いで、両ロボットが静止した状態が続くと判断した場合(以下「膠着状態」という)は、5秒以上続いたとき取り直しを行う。

また、相手ロボットの車輪を浮かせて5秒以上自力走行を不能にした場合、および相手ロボットの下に車体の一部を差し込み、相手ロボットの車体を浮かせて5秒以上自力走行を不能にした場合も膠着状態と判断し、取り直しを行うものとする。

互いに移動していても干渉しない状態が続くと判断した場合(以下「停滞状態」という)は、10秒以上続いたとき取り直しを行う。

○昨年度の反省より画面上では確認しづらいという理由で、5.対戦の勝敗から「足取り」「裾取り」の記述をなくし、4.対戦(4) 膠着状態と停滞状態の部分に下線部の記述を加えました。

③ Q&A 別途資料

○下記の質問に内容変更や追記を行いました。

Q9. 全国大会において、1つのプログラムを複数の作成者で登録できますか。

A9. 可能です。参加校の実態から、作成者の体調の影響や転出入が頻繁に行われるなど、1人で1つのプログラムを完成させる事が難しく、複数人の合作で作成する場合があります。

ただし、複数人で合作した場合は、戦術表のプログラム作成者名欄には代表者1名のみ記入をしてください。例えば、プログラムAに登録した場合、その他の作成者の氏名をプログラムBやCの作成者名に記入できません。同じプログラムをBやCに登録する事もできません。

賞状とメダルはその代表者1名にのみ授与します。なお、参加賞は作成者全員にお渡ししますので、その他の共同作成者がいる場合は、プログラムD・E・Fのいずれかに登録してください(全国大会は最大6名まで登録可能)。

地区大会は1チーム最大3名の登録となりますので、プログラムD・E・Fへの登録はできません。

Q14. プログラムを作成、研究する上で参考になる資料はありますか？

A14. 本大会の運営にご協力をいただいている富士ソフト 株式会社様のホームページで、プロロのサンプルプログラムを公開してくださっています。

富士ソフト 株式会社様ホームページ

<https://www.mirai-school.jp/proro/how-to/index.html>

また、同じく本大会の運営にご協力をいただいている株式会社アミテン様も、YouTube でプロロの使い方やプログラムの組み方等に関する動画を公開されています。

株式会社アミテン YouTube チャンネル

https://www.youtube.com/@amiten_edu

④ データ作成の手引きについての資料に加えました。

こちらをご参考にしながら各大会のデータ提出をお願いします。