

## 競技内容

全国専門学校ロボット競技会は、全国専門学校情報教育協会と財団法人専修学校教育振興会が主催するロボコンである。その名の通り、専門学校に在籍する学生が、学んだ知識や技術などを駆使したロボットを製作して、定められた競技に挑むものだ。第16回となる今大会では、全国から16校69チームのエントリーがあり、バラエティに富んだ4種目

でそれぞれの特徴を発揮した。

全国専門学校ロボット競技会の特徴は、予選と決勝で、異なるフィールドとルールが用いられることだ。フィールドの難易度が高くなると同時に、異なるルールによって競技の攻略法が変わってくるため、予選の上位チームであっても、決勝では早々に敗れるという波乱が珍しくない。優勝を狙うには、柔軟な想像力と、綿密なロボットの設計が必要となるのだ。

## 大会結果

### 自律型ロボット対戦競技

ハードウェア部門 優勝



「たこやき王子」  
大阪工業技術専門学校

### 自律型ロボット対戦競技

ソフトウェア部門 優勝



「まいん」  
日本工学院八王子専門学校

### 2足歩行ロボット競技

優勝



「Swimmer」  
日本電子専門学校

### 有線型ロボット対戦競技

優勝



「おいでやす〜♪」  
浜松情報専門学校

### 団体優勝

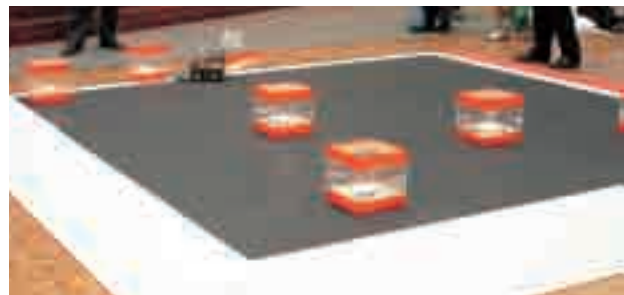
日本工学院八王子専門学校

## 自律型ロボット対戦競技 ハードウェア部門

予選はタイムトライアルである。フィールド上の定められた場所に置かれる7個の光るブロックを、場外へとすべて押し出した時間が競われる。これをより短い時間で達成したロボットから順に、8台が決勝トーナメントへの出場権を得る。

決勝トーナメントでも、光るブロックを場外へと押し出すのだが、予選とは異なり対戦相手が存在する。この対戦相手もブロックとみなし、押し出せば7ポイントを得られる。ブロックは1個につき2点なので、対戦相手を押し出せるかどうかは、勝敗を大きく左右することになる。

この対戦相手の存在に加えて、円柱状の障害物が4本立てられることから、決勝トーナメントでは予選とは異なる攻略法が要求される。そのため、予選上位のロボットが序盤で次々に敗れるという、波乱の決勝トーナメントとなった。



予選



決勝