

令和6年度 ロボカップジュニアジャパン岐阜ブロック大会

日付:	2026年1月12日(月・祝)
時間:	9:00-17:00 ※ 9時開場。9時30分からの開会式に間に合うよう受付を済ませてください。
場所:	みんなの森 ぎふメディアコスモス https://g-mediacosmos.jp/
地図:	https://maps.app.goo.gl/KtM6t6AHFfCDUjnu7

サッカー:

開催リーグ:	サッカー エントリー(チャレンジクラス) サッカー ライトウェイトユース(チャレンジクラス) サッカー ライトウェイト(ワールドクラス)
採用ルール:	昨年の <u>ジャパンオープンのルール</u> を採用します。 https://rcjjsoccer.blogspot.com/2025/01/rcjj20251.html 競技においてはすべてこのルールに書かれていることが優先されます
車検シート:	<u>サッカー車検チェックシート</u> https://drive.google.com/file/d/13yq-q5qlmGzDZs5hyFF62I0y6Sf1vBLk/view? usp=sharing 上記をダウンロードして印刷し当日持参してください。必ず事前に自己チェックを行ってください。
ポスター:	ポスター(A3横サイズ1枚、またはA4縦×2枚)をチーム毎に作成し、 印刷して持参してください。 ポスターは審査員が当日審査を行い、優秀チームには表彰を行います。
リチウムイオン電池を使用するチームへの注意事項:	昨年の <u>ジャパンオープンの資料</u> を熟読し、安全対策を行ってください。 https://drive.google.com/drive/folders/18pak5jz5XuDB2oJ_Vhg6CdlWo7-8Hk2 チェックシートは不要とします。内容について質問して答えられないなど安全性に不安がある場合、使用を制限する場合があります。選手の方はしっかりと内容を確認してください。 乾電池、またはニッケル水素充電池を使う場合は対応不要です。
競技スケジュール:	次ページ参照

時間			コートA	コートB	コートC	コートD	コートE	コートF
9:00		受付、車検						
9:30		開会式						
9:50		キャプテンミーティング						
10:15 ~ 10:30	エントリー	A1	B1	C1	D1			
10:30	10:45	ライト1	L1	L2	L3	L4	L5	Y7
10:45	11:00	ライト2	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
11:00	11:15	エントリー	A2	B2	C2	D2		
11:15	11:30	ライト1	L1	L2	L3	L4	L5	Y7
11:30	11:45	ライト2	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
11:45	12:00	エントリー	A3	B3	C3	D3		
12:00	12:45	昼食						
12:45	13:00	ライト1	L1	L2	L3	L4	L5	Y7
13:00	13:15	ライト2	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
13:15	13:30	エントリー	A4	B4	C4	D4	E4	F4
13:30	13:45	ライト1	L1	L2	L3	L4	L5	Y7
13:45	14:00	ライト2	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
14:00	14:15	エントリー	A5	B5	C5	D5	E5	F5
14:15	14:30	ライト1	L1	L2	L3	L4	L5	Y7
14:30	14:45	ライト2	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
14:45	15:00	エントリー	A6	B6	C6	D6	E6	F6
15:00	15:15	ライト1	L1	L2	L3	L4	L5	Y7
15:15	15:30	ライト2	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
15:30	16:00	選手交流						
16:00		閉会式						

ライトウェイト対戦表

ライトウェイトは初回のみ各ノードでの順位を元に対戦表を組み、2戦目からはスイス方式により対戦相手を確定する

エントリー対戦表

前半戦

Aリーグ	岐阜1	郡上2	岐阜5
岐阜1		A1	A3
郡上2	A1		A2
岐阜5	A3	A2	

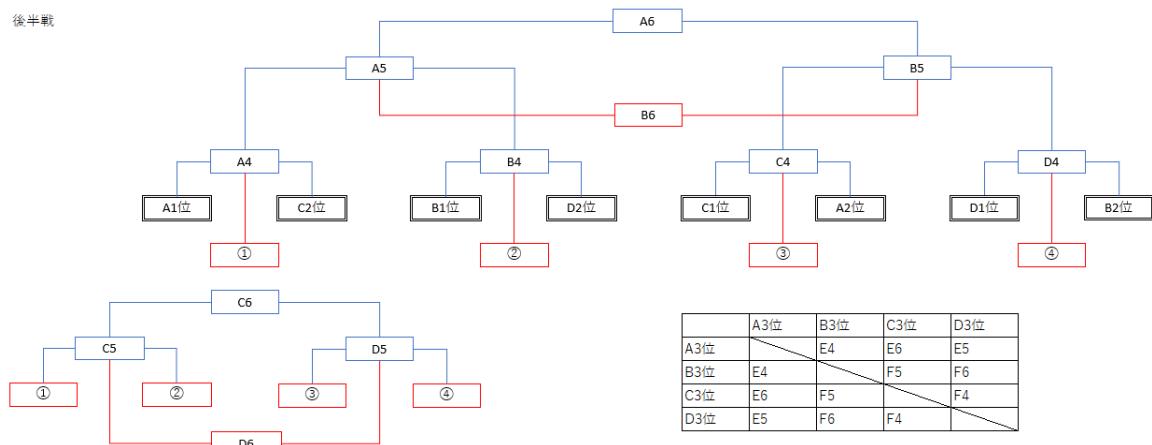
Bリーグ	岐阜2	郡上3	中津川1
岐阜2		B1	B3
郡上3	B1		B2
中津川1	B3	B2	

Cリーグ	岐阜3	中津川2	大垣1
岐阜3		C1	C3
中津川2	C1		C2
大垣1	C3	C2	

Dリーグ	岐阜4	郡上1	飛騨1
岐阜4		D1	D3
郡上1	D1		D2
飛騨1	D3	D2	

A, B, C, Dすべてのリーグで上位2チームがトーナメントに出場する
勝ち点、得失点差、得点、失点の順に比較して高かったチームを上位とする

後半戦



ポスターは審査員が以下の基準に従って当日審査を行い、優秀チームには表彰を行います。

	1点	2点	3点	4点	得点
メインボード、センサなど	キットから大きな変更なし、または記載がない	キットから一部改良が見られる、ポスターに記載があるが部分的、または明確ではない	マイコン周りの回路設計や、利用しているセンサなど、採用した電子機器に関する情報が明快に説明されている	以下3までを満足し、他チームへのレベルを向上させるという明らかな意図をもって製作されている	
駆動系、ボディ構造など	キットから大きな変更なし、または記載がない	キットから一部改良が見られる、ポスターに記載があるが部分的、または明確ではない	用いた部品や材料などに関する情報がや選択理由とともに明確に説明されている	以下3までを満足し、他チームへのレベルを向上させるという明らかな意図をもって製作されている	
ソフトウェア	プログラムが分かる記述がない	プログラムに関して、ポスターに記載があるが部分的、または明確ではない	プログラムが整理して説明されており、フローチャートなどを用いて分かりやすく説明されている	以下3までを満足し、他チームへのレベルを向上させるという明らかな意図をもって製作されている	
デザイン、その他	写真がない、レイアウトが整理されていない	写真や図を用いているが、質が低い	見やすいレイアウトになっており、適切な写真や図を用いている	以下3までを満足し、フォント、配色、テーマなどを効果的に活用し見たいと思えるポスターになっている	
加点要素	上記以外の評価点を最大4点で評価を記載(例:独創的な取り組みがある、研究意欲が感じられる、等)				