

4th アニバーサリー 自律バトル大会

機体レギュレーション・競技ルール

競技ルール

<はじめに>

- ・本大会は、KHR クラス・オープンクラス共に、第 13 回 ROBO-ONE 大会ルールに準拠する。

<競技ルール>

- 3分1ラウンド制とし、“ノックダウン”または“ダウン数”によって勝敗を決定する。
イエローカードやスリップダウンの数の1ポイント差で勝敗を決定することはありません。
ダウン数(イエローカード2枚、スリップダウン2回も含まれます。)の差のみで勝敗を決めます。
ただし延長戦の場合はこの限りではありません。
- 3分間で勝負がつかない場合は、2分間の延長戦を実施し、ダウンを先取したものを勝者とする。
延長後も勝負がつかない場合は、再延長を繰り返す。
- 試合開始までの準備時間は2分以内とし、これを超えた場合はレッドカード(警告)を与える。
レッドカード(警告)は1回のダウン復帰とみなす。以後1分毎に警告を与える。

<試合規則>

1、歩行に関して

- ロボットは方向転換等を含め常に足裏を地面から5mm以上上げて移動してはならない。
移動とはロボットの位置および方向を変える行為を言う。また足踏みも微小の移動と判断する。
ただし、KHR-1・KHR-2HVなど、脚旋回軸または腰旋回軸を持たない機体に限り、すり足による旋回(方向転換)を認める。
- しゃがみ歩行を禁止とし、その判断はレフリーが行う。
しゃがみ歩行は、ひざ関節の角度が概ね90度以下に曲げた状態からの歩行を言います。
歩行時に90度以下曲がることは問題としません。ひざ関節にサーボを2個使用している場合も同様です。

2、試合運行

- ロボットはレフリーの”はじめ”または”ファイト”の合図以降に攻撃することができる。
試合開始の合図はスタートスイッチ等を使用してもよい。ファイトの合図以前におこなわれた攻撃は有効とみなさない。
 - 相手がダウンした場合はコーナーエリアに戻らなければならない。
コーナーに戻らない機体に対してはレフリーが強制的に戻すことがある。
(将来的には相手がダウンしたかどうかを判断し、コーナーへ戻るシステムを期待しています。)
 - ダウン後、レフリーが行う10カウントでダウンから復帰できない場合を“ノックアウト(K.O.)”とし、その試合を相手のものとする。またラウンドのタイムアウト後もカウントは継続する。
 - 同一試合内で3回ダウンした場合、その時点で“ノックアウト(K.O.)”とし、その試合を相手のものとする。
 - 攻撃により両ロボットが重なり合って倒れた場合でも試合は継続する。ただし、レフリーが試合続行不可能と判断した場合は、ロボットを倒れた状態で離れた場所に置き、“ダウン”の合図によりカウントを開始する。
※ロボットが絡み合った場合レフリーの合図で脱力できることが望まれます。電源をすばやく切ることができ、すばやく復帰できるようにロボットの製作を行ってください。
 - “ダウン”または“スリップダウン”しているロボットを攻撃してはならない。
 - ロボットが3秒以上停止した場合はスタンディングダウンとしカウントを開始する。ロボットが移動した場合ダウンから復帰したものとする。
 - 試合中の“ギブアップ”はレフリーに申告する。その他、レフリーが試合続行不能と判断した場合には“テクニカルノックアウト”を宣告できる。
- ※試合規則に反した場合や、スポーツマンシップに反した場合には、レフリーの判断でイエローカード(注意)、及び、レッドカード(警告)を出す場合がある

3、ダウンの規定

- 有効な攻撃によって相手が倒れた場合のみ“ダウン”とみなす。攻撃が有効と認められない場合は“スリップダウン”とする。ただし、足裏2点と手先1点または足裏1点と手先1点がリングに着き、かつ3秒以内に足裏だけで立った場合は、“ダウン”あるいは“スリップダウン”としない。しかし3秒を超えた場合はスタンディングダウンとして扱う。
- 同一試合内で、2回“スリップダウン”した場合は1ダウンとする。
- “ダウン”を宣告ごとに“スリップダウン”のカウントをリセットする。
- リングアウトした場合は、1回の“ダウン”より復帰したものと同等に扱われる。
- 有効な攻撃で“ダウン”した後の立ち上がり動作中にリングアウトした場合は、ダウン数にカウントしない。また、攻撃と同時に両者がリングアウトした場合、有効な攻撃を出したロボットは“ダウン”とはしない。
- イエローカード2枚でレッドカードとなり、1回の“ダウン”と同等に扱われる。

4、タイムの取得

- 出場者は、試合中に1度だけ“タイム(試合の中断)”をレフリーに対して申告することが出来る。
- レフリーは、申告を受理したのち、試合の状況を判断し“タイム”を宣言する。
- “タイム”の時間は2分以内である。
- “タイム”が宣言された時点で、1ダウンを奪われたもののみなす。
- “タイム”は自分のロボットが有効な攻撃を受けてダウンしているときは受理されない。

5、攻撃技の規定

- 相手を攻撃する前後に、3秒以内であれば手先1点をリングに着けて攻撃してもよい。
- 相手を攻撃する前後に、足裏と手先1点とは異なる箇所がリングに着く攻撃技を“捨て身技”とし、1試合中に1度だけダウンを奪うことができる。
相手に倒れ掛かるような攻撃や前転攻撃、両手先と両足裏を着いた頭突きなどは捨て身技とみなされます。
“捨て身技”を仕掛けても自爆等で攻撃が無効と判定された場合は“スリップダウン”となります。
- 相手がリングの空中に舞う技を“大技”とする。“大技”は2ダウンを奪うことができる。
“大技”の判定はレフリーの判断によるが、半数以上の審査員の支持が必要。
“大技”を仕掛けて攻撃が有効であれば、攻撃前後に足裏と手先1点とは異なる箇所がリングに着いても“捨て身技”とはしません。
しかし自爆等で攻撃が無効と判定された場合は“スリップダウン”となります。
相手がリングの空中に舞う“大技”を格闘技の技の名前で具体的に以下のように定義します。しかしこれに限定するものではなく、レフリー、審査員の支持を優先します。
・バックドロップ ・背負い投げ ・足払い ・巴投げ ・ブレンバスター ・カニバサミ

その他、ルールに表記されていない事項については、レフェリー及び競技審査員が判断を行う。

<リング>

- ・ROBO-ONE 公式リングを使用する。
(右画像のリングに落下防止のための赤い拡張スペースを付ける。)
- ・リング周辺の照明や、カメラ・ビデオの赤外線・フラッシュに対する規制は特に行わない。
- ・ロボットに搭載されたセンサー類がそれらの影響を受けるおそれが有る場合は、参加者各自で対策を講じること。



このルールは開催者の都合により、一部変更する場合がございます。

<自律バトル大会機体レギュレーション>

■ 共通レギュレーション ■

- ・各クラスの **KONDO CUP 機体レギュレーション** http://www.robospot.jp/pdf/KONDOCUP_rule2.pdf を満たしていること。
 - ・上記レギュレーションよりも下記の各クラスレギュレーションを優先する。
 - ・試合開始の合図にともない試合を開始できるよう、スタートスイッチなどを搭載すること。
 - ・無線の受信機を搭載している場合は受信機として使用できないようにしておくこと。
 - ・無線・有線での操作を一切禁ずる。リモートブレインも禁止とし、CPU 等は全て機体に搭載すること。
 - ・会場受付後のレギュレーションチェック通過以降は、競技開催期間中の修理、補修以外での形状変更やパーツの交換などは認められない。
- (本ルールは初日の競技に適用、初日と二日目のサッカー競技参加時で機体形状が異なっても問題はない)

■ KHR クラスレギュレーション ■

- 1、使用できるコントロールボードは以下のみである
 - KCB-1 (必須)
 - RCB-1、RCB-3、RCB-3J のうちいずれか、または複数個使用可能
 - 上記以外のコントロールボードの使用を禁止
- 2、サーボの換装
 - 近藤科学製品に限り、5 個まで換装可能

■ オープンクラスレギュレーション ■

共通レギュレーション以外は自由。コントロールボードも自由。

<禁止事項>

- ・相手やリングを傷つける武器を搭載してはならない。
 - ・刃物や高速で回転するものなど危険なものは禁止とする。
 - ・吸引吸着装置を足の裏に設けてはならない。
 - ・妨害電波発生装置または、レーザー、ストロボ等を相手のコントロールを乱す目的で搭載してはならない。
 - ・競技を行う場所を傷つけたり、汚したりする部品を使用してはならない。
 - ・液体、粉末および気体を内蔵し相手に吹き付ける装置をセットしてはならない。
 - ・発火装置を内蔵してはならない。
 - ・外装の装着は自由だが、公序、良俗に反しないものとし特定の宗教・思想によるものは禁止する。
- また、特定の著作権にかかるものは、参加者個人の責任で使用すること。



<http://www.kondo-robot.com/>

このルールは開催者の都合により、一部変更する場合がございます。