

5th 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、5thKHR アニバーサリー KHR バトル大会（操縦クラス）大会ルールに準拠する。
- ・昨年とは違うルールを採用する。（昨年は第13回 ROBO-ONE ルール）

<試合規則>

勝敗の決定

- ・勝敗は一方のロボットが「ノックアウト」を先取するか、3分のラウンド終了時に多く「ダウン」を奪っているかで決定する。
- ・ラウンド内勝敗が決定しない場合は延長戦を行い、先に「ダウン」を奪った方の勝利とする。延長戦でも勝敗が決しない場合は選手同士のじゃんけんにより決定する。
- ・レフェリーが一方の機体が試合続行不可である判断した場合には「テクニカルノックアウト」を宣言し対戦相手の勝利とする。「スリップ」、「警告」の回数は勝敗の決定に影響しないが、「警告」の宣告を2回受けると「退場」の宣告を受け敗北する。
- ・試合中のギブアップはレフェリーに申告することで認められる。

進行

- ・試合はレフェリーが「ファイト」を宣告することで開始する。
- ・「ダウン」や「スリップ」状態になった場合、レフェリーはそれを宣告し10カウントを開始する。
- ・10カウント以内に「ダウン」や「スリップ」状態から復帰出来ない場合は「ノックアウト」となり敗北する。
- ・相手が「ダウン」や「スリップ」などの状態で転倒中や起きあがりを行っている最中は攻撃をしてはならない。
- ・攻撃以外の行動は認める。
- ・相手が復帰をした時点でもレフェリーの「ファイト」の宣告があるまでは攻撃をしてはならない。
- ・「ファイト」宣告の前に相手に攻撃をした場合は「警告」の対象となる。
- ・試合中に両ロボットが絡んで転倒するような場合にはレフェリーが「ストップ」を宣告し、両ロボットを一定距離引き離す。レフェリーが「スタート」を宣告し、10カウントを開始した時点で両ロボットは行動を開始することが出来る。
- ・延長戦になった場合、「ダウン」と「捨て身技」の使用回数はリセットされた状態で開始する。「警告」は引き継がれる。
- ・「警告」は1試合中のみ有効、次の試合には引き継がれない。
- ・試合中は原則としてレフェリー以外がリング内のロボットに触れてはならない。
ただし、ロボットのリング外への落下時の保護についてはこの限りではない。
- ・攻撃に「捨て身技」を使用することは認めるが、回数の制限を設ける。
- ・選手は「タイム」を申告することにより試合中に機体の調整・修理の時間をとることが出来る。
これは1試合につき1回まで認められる。持ち時間は2分。
「タイム」申告した場合には1ダウン奪われる。

「ノックアウト」の定義

- ① 3分のラウンド内で転倒した状態から10カウント以内に試合に復帰出来ない場合。
- ② 3分のラウンド内で3ダウンを奪われた場合。
- ③ 2分の延長戦で1ダウンを奪われた場合。

「ダウン」の定義

- ① 有効な攻撃を受け転倒するか、足裏以外の箇所がリングに接地した場合
- ② リングから外に落下した場合、ただしダウン宣告中に落下した場合は無効とする。
- ③ 「タイム」を取得した場合。
- ④ ロボットが10秒以上静止状態で動かない場合。
- ⑤ その他、レフェリーの判断でダウンの有効・無効を決する事が出来る。

「警告」の定義

- ① 試合中、レフェリーの許可無くリング内のロボットに触れた場合。
- ② 「捨て身技」での攻撃が使用制限回数を超えて行われた場合。
- ③ その他、レフェリーの判断で警告を与える事が出来る。

「スリップ」の定義

- ① 「ダウン」と「捨て身技」以外の理由で足裏以外の箇所がリングに接地した場合。
- ② 「スリップ」での転倒中も10カウントを行う。

「捨て身技」の定義

- ① 実行中及び終了時に足裏以外の箇所がリングに接地する攻撃を捨て身技とよぶ。
- ② 捨て身技は1ラウンド内に5回まで使用できる。この回数は相手からダウンを奪えなかった場合にもカウントされる。
- ③ 捨て身技による転倒は「スリップ」と同じ扱いとする。
- ④ 制限回数を超えて捨て身技を使用した場合は「警告」の対象となる。また、その攻撃で相手から奪ったダウンは無効とする。
- ⑤ 捨て身技を使用する場合は選手がコールを行う。技の名前や捨て身技を実行する意志を声に出すこと。これは強制ではないがレフェリーの判定材料になるので積極的に行うこと。
- ⑥ 前転・後転・側転などによる移動も捨て身技とみなす。
- ⑦ 攻撃動作中に手先や装飾品類が一時的に接地してしまったような場合には捨て身技とはしない。ただし、レフェリーが故意と判断した場合には捨て身技とみなす。
- ⑧ 捨て身技ではない攻撃を実行し転倒した場合などでも、レフェリーの判断により捨て身技とみなす。

<レフェリーの宣告>

試合中レフェリーが行う有効な宣告は次の通り。

【ファイト】この宣告が出された時点で両ロボットは攻撃が可能になる。

【ダウン】ダウン時に宣告。

【スリップ】スリップ時に宣告。

【警告】警告発生時に宣告。

【退場】警告2回で退場を宣告。

【捨て身技】捨て身技が認められた場合に宣告。

【タイム】競技者がレフェリーにタイムを申告した場合に宣告。

【ノックアウト】ラウンド内の3ダウン先取もしくは10カウント終了時、延長戦での1ダウン先取時に宣告。

【テクニカルノックアウト】レフェリーが試合続行不可と見なした場合、もしくはギブアップの申告があった場合に宣告。

【ストップ】何らかの自体で試合を停止する場合に宣告する、この際選手はロボットを動かしてはならない。

【スタート】ストップコールにより停止していた試合を再開する場合に宣告。

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ある場合は、参加者各自で対策を講じること。



<自律バトル大会機体レギュレーション>

■機体レギュレーション■

- ・5th アニバーサリー KHR バトル (操縦クラス) レギュレーションを満たしていること。
http://www.kondo-robot.com/pdf/5thANV_battle_reg.pdf
- ・上記レギュレーションよりも下記の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。
- ・機体同士が絡んだ時に、レフェリーの合図後、すぐに脱力できるようにしておくこと。
- ・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)
- ・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
 - KCB-2 も搭載可能
 - 上記以外のコントロールボードの使用を禁止
- ・サーボの換装
 - 近藤科学製品に限り、5 個まで換装可能とする

<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。



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。