

KHR 6th アニバーサリー 第 5 回 KONDO BATTLE 競技ルール

競技ルール

<はじめに>

- ・本大会では ROBO-ONE とは異なるルールを適用します。
- ・【ライト KHR クラス】【ライトオープンクラス】の 2 クラス別トーナメントです。
- ・両クラスともに競技ルールは同じです。
- ・参加台数が各クラス 32 台以下の場合は、全エントリー機体によるバトルトーナメントとします。
- ・参加台数が各クラス 32 台を上回る場合には、予選をおこないます。
- ・予選タイムの順位により、バトルトーナメント A 及びトーナメント B への振り分けと試合順を決定します。

<予選> ※各クラス 32 台以上エントリーがあった場合にのみおこないます。

- ・開会式前に 2m 走の予選を行う。
- ・予選タイムの順位により、バトルトーナメントの試合順を決定する。
- ・予選は 2 回走ることができる。(2 台同時に走行する。)
- ・走行順は決まっておらず、受付・レギュレーションチェックが終わった選手から走行する。
- ・スタート後は前進か後退の二足歩行で進むこと。二足歩行以外や横歩きで進んだ場合は失格とする。
- ・自コースの幅は 90cm、距離は 2m とする。
- ・ゴールまでの時間を計測する。自コースから外れた場合には、そこで 1 レース終了となり、スタートからの距離が記録となる。
- ・コントロール方法は、いずれでも可。(無線、有線、自律)
- ・制限時間 1 分。制限時間内にゴールできない場合は、スタートからの距離が記録となる。
- ・この場合の記録は、スタートから足裏のスタートに最も近い点までの距離とする。
- ・なお、競技においてここに規定がないケースに対しては、レフリーおよび競技委員がその是非を判断する。
- ・予選時間内に 2 回走行したうち、どちらか良い記録を最終成績とし、順位を決定する。

<機体>

- ・各クラスの機体レギュレーションを満たしていること。
 - ・会場受付後のレギュレーションチェックを通過した後は、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ものとする。
- (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異なっても問題はない)

<リング>

A トーナメント

- ・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操縦用機器、
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



B トーナメント

- ・90 センチ× 90 センチのリング 1 枚を使用する。
リング上面は地上高約 3 センチとなる。



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。

▼ A トーナメント ▼ 競技ルール

<試合方法>

- ・予選の上位 32 台が進出できる。
- ・二台のロボットをリング上で戦わせる。
- ・試合時間は 3 分 1 ラウンド制とする。ラウンド内で勝敗が決していない場合は 2 分の延長戦を行う。
- ・捨て身技は 5 回まで使用することが出来る。詳細は P.3 へ。

<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。



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。

「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。

▼B トーナメント▼ 競技ルール

解説：バトルトーナメントAとは異なるルールで行います。

トーナメントAとトーナメントBはそれぞれ独立して行われ、両トーナメントの選手同士の対戦はありません。

<試合方法>

- ・1回戦は三～四台による3分のランブルを行う。
- ・2回戦以降は二台による3分1ラウンド制の試合を行う。
ラウンド内で勝敗が決まらない場合は2分の延長戦を行う。
- ・捨て身技の使用回数に制限を設けない。



<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。

<試合規則>

ランブルの勝敗の決定

- ・リングより落下した時点で失格となる。
- ・3分のラウンド内にリング内に一台のみロボットが残っていた場合、それを勝者とする。
- ・複数の機体が残っていた場合には、その選手同士のじゃんけんにより勝者を決める。

2回戦以降の勝敗の決定

- ・トーナメントAに準ずる。

<進行>

ランブルの進行

- ・自分以外のロボットをリング外に出すことを目的とする。
- ・「ダウン」、「スリップ」、「ノックアウト」、「捨て身技」等のカウントは行わない。
- ・転倒中のロボットへの攻撃も認める。
- ・転倒し、何度も起き上がりを試みるが起き上がれない場合や、機体の故障により試合の続行が困難と審判が判断した場合は、「テクニカルノックアウト」とし、退場となる。
- ・「タイム」は認められない。
- ・審判が「ストップ」を宣告した場合には、全ロボットは速やかに停止すること。
- ・相手ロボットのパーツなどを破壊してしまった場合、審判の判断次第でそのロボットは失格となる。

2回戦以降の進行

- ・「捨て身技」の回数制限が無い他はトーナメントAに準ずる。

その他、ルールに記載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。



<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。