

# ロボプロ競技会 in 私のしごと館 ライト級競技規則

2007年10月25日 第1稿  
問合せ先:[info@robo-pro.net](mailto:info@robo-pro.net)



～ 競技会開催趣旨～

本競技会は、参加者はもちろん一般来場者がロボットに対する興味を深め、且つ楽しんでいただけることを目指しています。ダイナミックで魅せる試合を心掛けてください。

1. 競技について

1-1. 競技について

〔試合開始について〕

試合は、レフリーの合図『ファイト』により開始とする。

〔試合時間について〕

予選は2分1ラウンド3ダウン制

本戦は3分1ラウンド3ダウン制

試合開始後、ロボットが試合開始状況にない場合も試合は開始される。

なお、リング上にロボットがいない状態が30秒継続されるごとに1ダウンとする。

〔スリップについて〕

1)相手の有効な攻撃以外で、ロボットの足裏以外の部分がリング面に接地したときスリップダウンとする。

相手にダウンを与えた時に、ロボットの足裏以外の部分がリング面に接地したときはスリップダウンとカウントしない。

2回スリップダウンした場合は1ダウンとする。

1スリップが与えられて後、1ダウンを奪われた場合、スリップはクリアとする。

〔ダウンについて〕

1)相手の有効な攻撃により、ロボットの足裏以外の部分がリング面に接地したときを1ダウンとする。

2)ロボットがリングアウトした場合は、1ダウンとする。

スリップ中のリングアウトは直前のスリップを取り消し、代わりに”リングアウト”による1ダウンとする。

3)ロボットが3秒を超えて停止した場合はスタンディングダウンとし、1ダウンとする。

4)タイムを申請した場合、1ダウンとし本戦の場合1分間のタイムが与えられる。(予選はタイム申請をみとめられない。)

5)2回スリップダウンした場合

相手がダウンした場合はコーナーエリアより試合続行となる。

ダウンした後の起上がり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。

攻撃と同時に両者がリングアウトした場合、相手にダウンを与えたロボットはダウンとはしない。

- 6) ダウンやスリップにより試合が一旦中断した場合においても、審判の合図により試合再開となる。

〔勝敗(ノックアウト)について〕

- 1) ダウン後・スリップ後に10カウント以内に復帰できない場合を『ノックアウト』とし、試合を相手のものとする。
- 2) 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とし、その試合を相手のものとする。
- 3) ロボットオペレータが試合続行不可能と判断した場合、審判に申請し受理された場合。  
ロボット同士が重なり合って倒れた場合でも試合は継続する。  
但し、レフリーが危険と判断した場合は、レフリーがロボットを倒れた状態のまま離れた場所に設置する場合がある。
- 4) 試合時間内で勝負がつかない場合は、試合内にダウン数が少ないロボットの勝利とする。  
ダウン数が同じ場合、スリップの数が少ないロボットの勝利とする。  
スリップ数が同じ場合、審判判断とする。(審査基準: 試合の積極性)

〔タイムについて〕

- 出場者は、本戦の試合中に1度だけタイムをレフリーに対して申告することが出来る。  
タイムの時間は1分以内とし、1分につき1ダウンとする。(予選はタイム申請を認めない。)  
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。  
タイムは審判に受理された場合にのみ適応される。

〔ご注意いただきたい点〕

- 1) スポーツマンシップに反する行為があった場合、退場をお願いする場合があります。
- 2) 大会中に無線の混線が予想されますので、試合中バックヤードでの無線利用をお控えください。

## 2. ロボットの規格

二足歩行であること

但し、以下の条件にあてはまるロボットとする。

- ・足裏は片脚各々『直径 13cm』以内であること。
- ・ロボットの重量は『1.5kg』以下であること。
- ・ロボットの身長は『60cm』以下であること。
- ・ロボットの操縦方法・無線管理につきましては以下をお守りください。  
こちらでは無線(クリスタル)の予備をご用意することができません。  
無線が参加者同士で重なってしまう場合がございますので予め予備をご用意いただきますよう

お願いいたします。

当日、無線が重なってしまった場合は参加者同士で調整をお願いする場合がございます。

その際は何卒ご了承ください。

ロボットの操縦方法は、コンピュータによる自律操縦、人間による手動操縦のどちらでもよい。  
手動操縦する場合は、ワイヤレス(無線、赤外など)操縦とする。選手は、試合環境(光・音・電波)を考慮し、対戦相手が同じシステムを使っても操縦に支障が無いようにしなければならない。