

# ロボプロファイト ルール規定

2008年7月7日 第1稿  
問合せ先：[info@robo-pro.net](mailto:info@robo-pro.net)



## ロボプロファイト

### ～ 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。

### 1.参加資格・資格審査

- 1-1. 競技会毎に定められた機体レギュレーションを満たしていること。
- 1-2. レギュレーションチェック及び資格審査の有無は競技会毎に定める。
- 1-3. 同一のロボットで複数種目へエントリーすることはできる。
- 1-4. 同一のロボットで同一種目に複数エントリーすることはできない。
- 1-5. 選手1名でロボット複数体のエントリーは可能だが、試合時間が重なった場合はいずれかのロボットに棄権していただく場合がある。

### 2.操縦方法・無線利用

- 2-1. 選手による手動操縦もしくは自律操縦のいずれかとする。
- 2-2. 手動操縦の場合はワイヤレス(無線、赤外など)操縦とする。
- 2-3. ワイヤレスのクリスタルの割り当ては当日おこなうため、予備のクリスタルを用意すること。
- 2-4. 試合環境(光・音・電波)を考慮し準備しなければならない。

### 3.立ち位置規制

- 3-1. ロボプロイベントは出場者はもちろん、観客や報道関係者の方まで幅広く楽しんでいただくことを目的としていますので選手の操縦範囲を規制する場合がある。

### 4.試合開始

- 4-1. 試合は、審判の合図『ファイト』により開始とする。
- 4-2. 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『ファイト』により試合再開とする。
- 4-3. ロボットがリングアウトするなど試合が中断した場合、審判及び選手の手でフィールド上試合開始時の状態(スタンディング)に戻し試合を再開する。

### 5. 試合時間

- 5-1. 3分1ラウンド、3ダウン制
- 5-2. 試合時間になっても、ロボットが試合を行える体勢ではない場合は、1分間の猶予が与えられる。  
1分を経過した時点で警告(1ダウン)を与えられ、以降1分経過するごとに1ダウンを与える。

### 6.スリップダウン

- 6-1. 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

## ロボプロファイト

る。

- 6-2. 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。
- 6-3. 連続して2回スリップダウンする毎に1ダウンとする。
- 6-4. 1スリップが与えられて後、1ダウンを奪われた場合、直前のスリップはクリアとする。

### 7.ダウン

審判は“有効な攻撃であるか否か”をダウンの判定基準とする。

(攻撃に見えるか見えないか。)

- 7-1. 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。
- 7-2. ロボットがリングアウトした場合、どのような状況においても1ダウンとする。
  - a)ダウンした後の起上り継続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。
  - b)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。
  - c) リングアウト後の復帰は自分のロボットに手を触れても構わない。  
~~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も~~  
~~ない。~~
- 7-3. タイムを申請した場合、1ダウンとしタイムを申請した選手に1分間の猶予が与えられる。
- 7-4. 連続して2回スリップダウンする毎に1ダウンとする。

### 8.勝敗(ノックアウト)

- 8-1. ダウン後・スリップ後・相手に有効な攻撃を与えた後に転倒したロボットは、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。
- 8-2. ~~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10カウントでノックアウトとする。~~
- 8-3. 歩行時に膝を90度以下曲げることを禁止し、3秒以上膝曲げ歩行が継続した場合は10カウントを開始し10カウントで1ダウンとする。
- 8-4. 同一試合内で3回ダウンした場合、その試合を相手のものとする。
- 8-5. 審判及び選手が試合続行不可能と判断し、審判に申請・受理された場合、その試合を相手のものとする。

ロボット同士が重り合い倒れた場合でも試合は継続する。但し、審判が危険と判断した場合は、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。
- 8-6. 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はその時点でスリップ数が少ないロボットの勝利とする。

スリップ数も同じ場合は選手同士のじゃんけんにより勝敗を決める。

但し、準決勝・3位決定戦・決勝戦はその限りではない。

2分間の延長戦をもうけ、先に1ダウンを獲得したロボットの勝利とする。

延長戦後も勝敗がつかない場合は上記同様スリップ数 じゃんけんにより勝敗を決める。

## ロボプロファイト

競技会により、判定方法が変更になる場合がある。

8-7. 以下の場合、審判が「試合継続が不可能」「危険」と判断した場合は、そのロボットをロックアウトとする。

- 例) a.バッテリーがロボット体内より落ちる、はみ出す。  
b.ロボット及びバッテリーから火や煙が出る。

### 9.タイム

- 9-1. 選手は、1 試合中に何度でもタイム を審判に対して申告することが出来る。
- 9-2. タイムの時間は 1 分以内とし 1 回申請するごとに1ダウンとする。  
タイムを申請したロボットの準備が整った時点で試合再開が可能である。
- 9-3. タイム中は、タイマーを止める。
- 9-4. 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。
- 9-5. タイムは審判に受理された場合にのみ適応される。
- 9-6. タイムは審判に受理された選手にのみ適応されるため、他の選手は自分のロボットに手を触れることはできない。  
補足) ワイヤレスコントローラによる遠隔操縦により選手がロボットに手を触れることなくロボットを脱力させることは認められる。

### 10.ブレイク

- 10-1. 出場ロボットは必ず、オペレータがロボットに手を触れることなく脱力をおこなえる機能を備えること。  
また、審判の指示(「ブレイク」のコール)があれば即座に対応できるようにすること。
- 10-2. 審判の判断で審判がロボット同士を引き離す場合がある。

### 11.試合終了

- 11-1. いずれかのロボットがロックアウトした時点で試合終了とする。
- 11-2. 審判が試合続行不可能と判断した時点で試合終了とする。
- 11-3. 試合時間が終了したとき、終了のタイマーが鳴った時点で試合終了とする。  
補足) 試合終了のタイマーが鳴った時点でロボットが転倒し、起き上がりのカウントをしている場合も、カウントを中止し試合を終了する。

### 12.リングサイズ

- 12-1. リングサイズ、仕様は競技会毎に定める。

### 13.注意事項

- 13-1. 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る。
- 13-2. 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。