

全日本ロボット相撲大会

審判講習会

本日の予定

- ・ 学 科

- ・ 大会の概要、競技の説明
 - ・ 試合規則
 - ・ 試合進行の説明
- ・ ・ ・ ・ 資料①
 - ・ ・ ・ ・ 資料②
 - ・ ・ ・ ・ 資料③

審判講習会資料や参考動画については
後日、公式HPにて公開を予定しております。

ロボット相撲大会の概要

競技の説明

(資料①)



全日本ロボット相撲大会とは

- 製作したロボットを力士に見立て、相撲を取らせて勝敗を決める大会
- 1990年に史上初場所を開催
- 93年に高校の部を追加
- 2014年から海外選手を集めて世界大会を開催、2018年から全日本全国大会に統合して世界一を競う大会に
- 2020～2021年はコロナのため中止
- 今年は3年ぶりの開催



**コロナの状況に配慮し、今年度は
全日本の部と高校の部を分離して開催します。**

<高校の部>

高校生
全国大会

文部科学大臣賞
経済産業大臣賞

全国大会出場

【県選出】
各都道府県
高校の部

<全日本の部>

全日本
全国大会

文部科学大臣杯
文部科学大臣賞

全国大会出場

【地区予選】
全国3地区
全日本の部

全国大会出場

【公認大会】
イオン選手権
海外大会
(検討中)

2022年大会日程

高校生の部 開催日	大会	会場
～10/31	各都道府県予選会(選抜)	各都道府県
11/26(土)	高校生 全国大会	ビッグパレットふくしま (福島県) ※ロボットフェスタふくしま2022内で開催

全日本の部 開催日	大会	会場
9/11(日)	東日本予選会	東京流通センター・第1展示場 (東京都)
10/ 2(日)	九州予選会	福岡工業大学・FITアリーナ (福岡県)
10/16(日)	西日本予選会	神戸コンベンションセンター (兵庫県)
12/10(土) ～11(日)	全国大会	両国・国技館 (東京都)

ロボット相撲とは

ロボットには「自立型」、「ラジコン型」の2種類があり、それぞれに分かれて対戦します。

自立型力士 — コンピュータープログラムで戦うロボット —



- ・ センサーで相手を感じ、適切な動きを判断する。
- ・ 白線感知センサーが「俵」を識別して土俵際の粘りをみせる。
- ・ たくさんの戦術をロボットのコンピューターにインプットしてある。
- ・ どの戦術を使うか、相手との駆け引きが重要になる。

ラジコン型力士 — プロポで操作して戦うロボット —

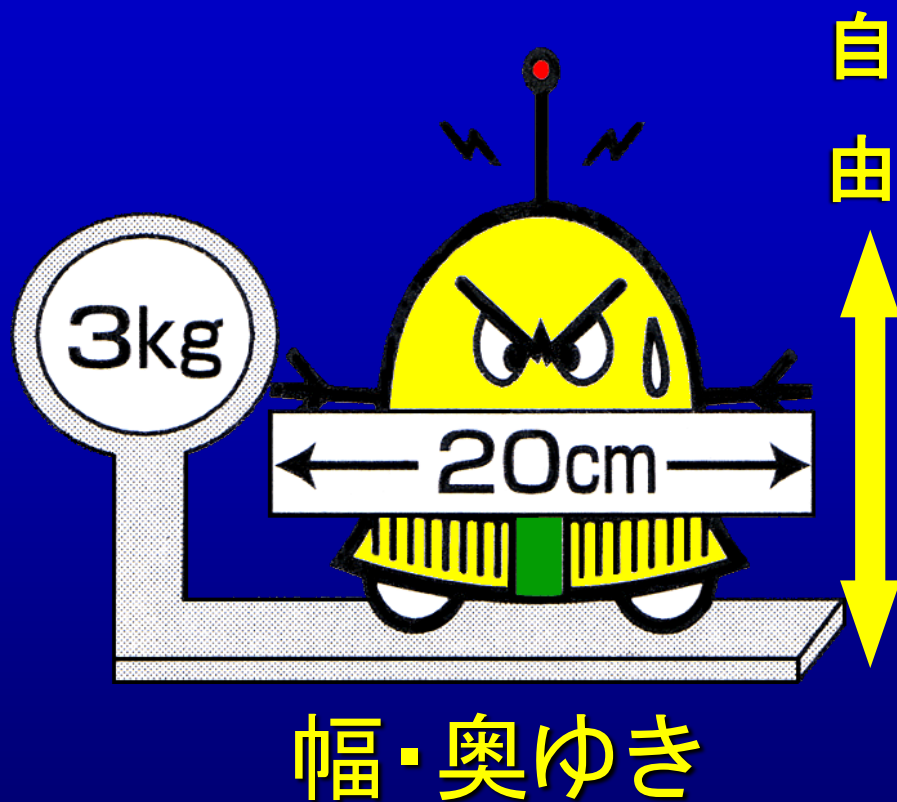


- ・ プロポを使って人間が操作する。
- ・ いかに力士を戦わせるか、見極めと操作戦術の巧みさに人間味あふれた魅力がある。

- 試合時間は3分、先に有効2本取った方が勝ち
 - ロボットが地面についたら有効を取られる
 - 土俵上で倒れても有効は取られない
- ただし、倒れて動けない場合は反則を取られる



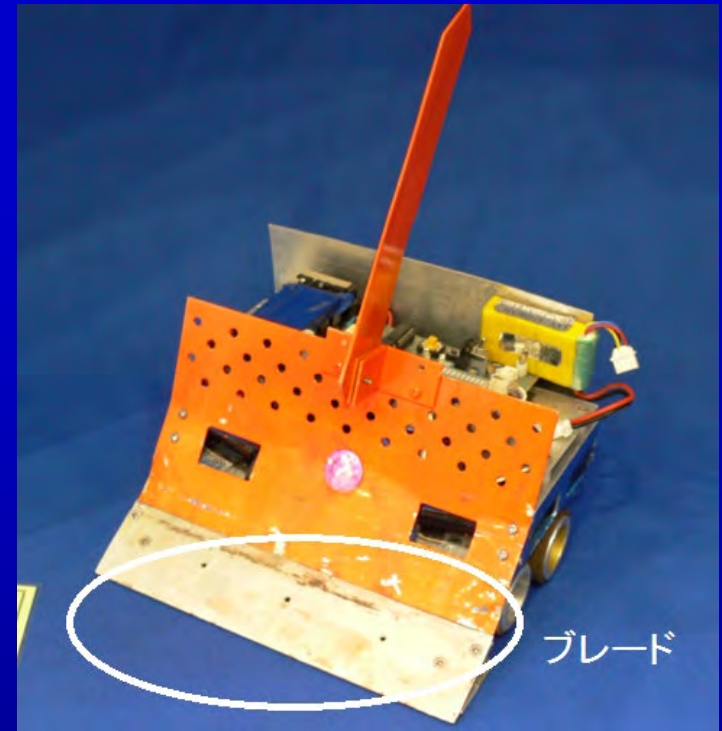
ロボットの大きさと重量



審判が車検で計測します。
予選会では試合後に車検をします。

ロボットの規格

- ブレードに飛散する材料を使用してはならない
- ヒューズを取り付けるなど、ロボットの火災を防止しなければならない



<自立型>

- 審判の「リモコン」でのスタート指示により動作を開始しなければならない。
- 土俵場外からのリモコン操作でロボットが停止しなければならない

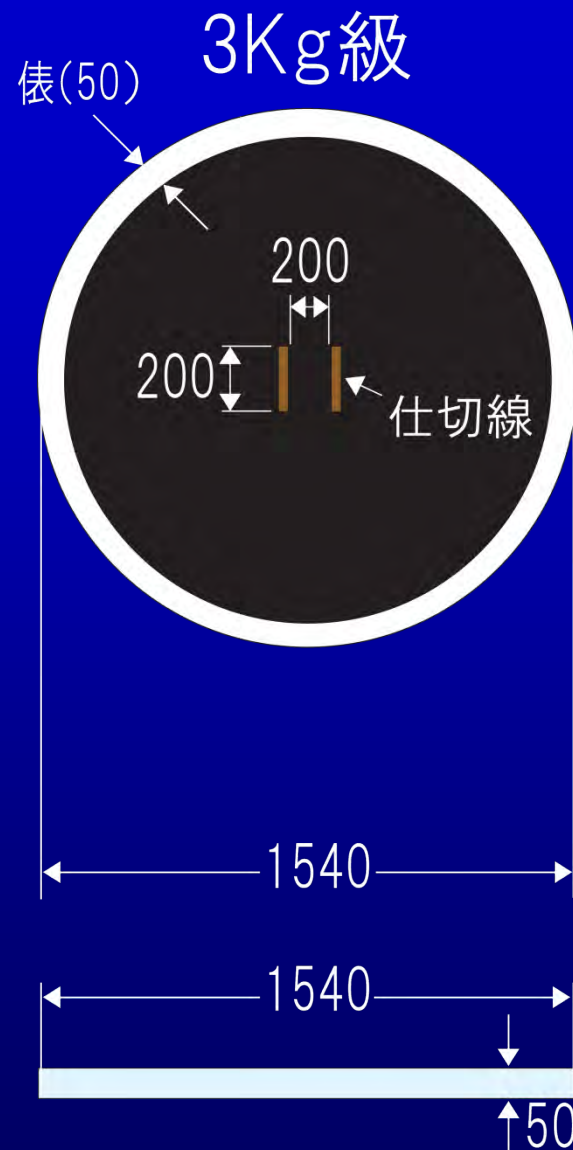
製作上の禁止事項

- 相手のコントロールを乱す装置の搭載
- 土俵上を傷つけたり、汚したりする部品の使用
- 液体・粉末・気体などを吹き付ける装置の搭載
- 発火装置の搭載
- 物を飛ばしたり投げたりする装置の搭載
- 土俵上に固定するなど動作不能になる部品の使用

※製作上の禁止事項及びロボットの規格は車検でチェックができない為、試合中の動作・現象で判断します。

土俵の規格

- 直径・・・・・・・・・・1, 540mm
- 材質・・・・・・・・・・冷間圧延鋼板
- 色・土俵内・・・・・・・・黒
 - ・仕切線・・・・・・・・茶
 - ・俵・・・・・・・・白
- 土俵表面照度・・・・500ルクス以上



「エンジニア精神5箇条」の制定

勝負にこだわるあまり審判や選手にやじを飛ばす等の行為が頻繁に発生し、正々堂々と勝負をして欲しいとの願いから「**エンジニア精神5箇条**」を制定し、選手及び関係者に遵守していただいています。

「エンジニア精神5箇条」

- 常に安全に努め、フェアプレー精神で試合に臨もう。
- 全ての参加者とその関係者仲間を敬い、思いやる気持ちを持とう。
- 創意工夫と技術向上に挑戦しよう。
- 大会を交流の場として仲間作りに努めよう。
- 次代を担う後輩たちに夢と希望を与えよう。

フェアプレー精神に反する行為への対応

(1)審判や選手に対して文句を言ったり、暴言を吐いたり、中傷したり、ヤジを飛ばしたりといった行為には必要に応じて「イエローカード」を出す。

試合中の選手への

イエローカードは「警告」として扱う。

(2)暴力など非常に悪質な行為には審判長と協議の上、「レッドカード」を出し、

選手を「失格」、選手以外を「退場」にする。

※レッドカードは自分だけの判断で出さないこと



試合時間と勝敗

- **試合時間は3分**、先に有効**2本**取った方が勝ち
- 試合時間(3分)が終了したら試合を止め、有効本数が多い方を勝ちとする。
- 有効本数が0対0か1対1の場合は以下の順で勝者を決定します。
 - ①一方が警告を持っていたら、相手の勝ち
 - ②警告の数が同じ場合は**判定**
 - ③判定がつけられない場合は**延長戦**を行う

整備

➤試合が終了するまで整備は禁止

バッテリーの交換等すべてできません。

・ただし、選手から土俵を傷付けると申し出があった場合は例外としてペンチ、ヤスリ等での応急処置を許可します。

また、ヒューズの交換もOKとします。

・なおプログラムの変更は整備ではありません。
取り直しなど試合の合間に変更可能です。

会場レイアウト

