

全日本ロボット相撲大会

審判講習会

試合規則について

(資料②)



**今年(2022年)の
試合規則の変更はありません。**

**ちなみに、、、
前回(2018年)の主な変更点は、次のとおりです**

(1) 自立型のフライングをなくすために
主審が大会用リモコンを使ってロボットをスタートさせる。(5秒ルールを廃止)

※主審のリモコンからの信号を発信する装置
でロボットに信号を当て、スタートさせる



これを実現するために事務局の指定する
スタートモジュールを使用し、ロボットに装着
してください。



(2) 自立型ロボットは、選手が自分のリモコンを使いストップさせるか、審判が大会用リモコンを使ってストップさせる。

(3) 遅延行為をなくすために速やかにロボットを設定すること、仕切り後、速やかにロボットから離れることを追加。

(4)ラジコン型のフライングをなくすために試合開始の合図を掛け声から「電子音」に変更。電子音は3秒前からカウントダウンします。



(5)主審ごと判定時間にばらつきがあるため
3カウントして判定することに統一します。
主に以下のようなケースでカウントします。

「同一軌道上を走行している」「死に体」
「ロボットが動かない」「組み合って膠着状態」
「双方が接触しない」など

(6)土俵の傷つけは長さ20mm以上の下地が
みえる傷を反則負けとします。

※現在の土俵表面の塗膜の厚みは
0.2mm～0.3mmです。

これに相当する傷を対象とします。

試合規則詳細

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「**優勢判定**」
 - ③判定がつけられない場合は**延長戦**を行う

判定について

有効	先に土俵外の余地に接触したとき、相手に有効1本となる
	死に体
	優勢
取り直し	1)双方のロボットが接触した状態で走行を停止又は接触した状態で同一軌道上を走行した場合 (3カウント実施) 2)双方のロボットが土俵場外の余地に同時に接触

その他、有効1本になるケース

- 土俵外へ飛んでいる状態でも地面につくまでは「有効」にはなりません。したがって、飛んでいる時に相手のロボットが先に地面についたら、飛んでいた方に「有効」1本を与えます。

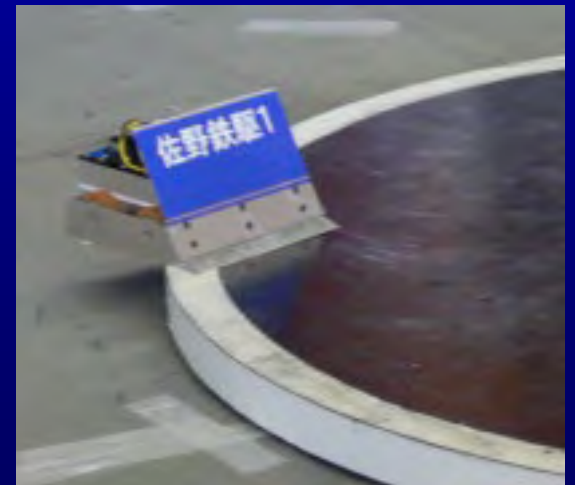


- 「死に体」、「反則」の判定を受けた場合は相手に「有効」1本となります
- 試合中に2回目の警告を受けた場合は相手に「有効」1本となります

「死に体」

ロボットの車体が土俵からはみ出した状態で
審判が3カウントしたが戻れない場合。

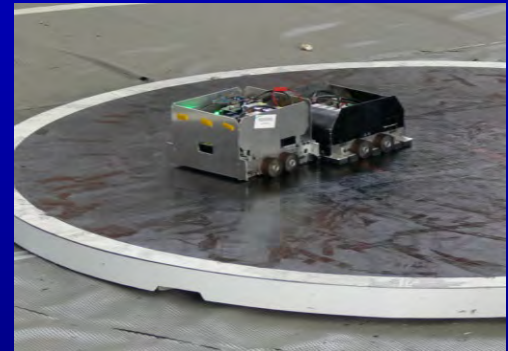
※主審は、はみ出した状態で戻れないと
判断したらすぐにカウントしてください。
3カウントまでに戻れない場合
は「死に体」としてください。



取り直し

以下の場合試合を止め取り直しにする

- 双方のロボットがぶつかった状態で押し合っ
てこう着状態になっている場合で
審判が3カウントしても状況が
変わらない場合。



※主審は「止まった」と判断したらすぐにカウントを開始してください。3カウントの間に動けば試合を続行し、3カウントで動かない場合は試合を止めてください。

取り直し

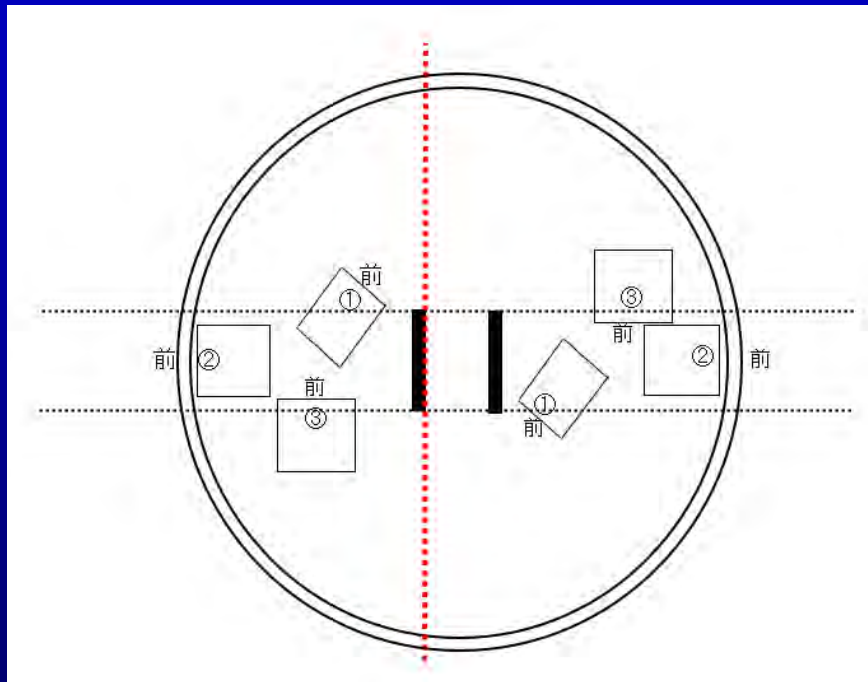
➤ 接触した状態で同一軌道上を走行しており、
審判が3カウントしても状況が変わらない場合。

※ 主審は同一軌道上を走行していると判断したらすぐにカウントを開始してください。3カウントの間に双方が離れる等、状況が変われば続行し、3カウントで同じ状況の場合は試合を止めてください。

➤ 双方のロボットが同時に地面についた場合

取り直しが続く場合

- 3回目の取り直しからは**双方のロボットを指定した位置に仕切らせてください。(図①②③の順番)**



- ①仕切り線近くでお互いに左45度外向き
- ②白線近くでお互いに後向き
- ③お互い真横に向かせる

仕切り位置を指定した試合の進め方

- ①はじめに仕切り位置を選手に伝え、
次にプログラムやアーム等の設定を行わせ、
その後、土俵に仕切らせてください。
この場合は一台ずつ仕切らせてください。
- ②仕切り位置を指定したが勝負がつかなかった場合は、判定で優勢な方に有効を与えてください。

判定のしかた

- 戦法、動き、技、スピードなどを総合的に判断して優れているロボットを「優勢」とする
パワーがあり、相手ロボットを押していたからというだけで「優勢」とは判断しないこと。
多彩な戦法(攻撃、守備)・技を繰り出し、動きが良い方、積極的に戦っていた方を「優勢」とする。

判定の結果、「優勢」な方に有効(1本)を与える。

反則及び罰則の種類

警告	同じ試合の中で2回行くと相手に有効1本となる
反則	相手または双方に有効1本を与える
反則負け	その試合は負けになる ※両者反則負けもある
失格	トーナメントから除外される

「警告」その1

➤ 試合開始前にロボットが動作した場合(フライング)
動作とはロボット本体が動いた、アームや旗が動いた
ことを指します。

- ・自立型 フライング判定不要

- ・ラジコン型

試合開始の電子音よりも
前に動作したら
試合を止め、
警告を与えて
取り直しする。



「警告」 その2

ロボットを停止する際、土俵場内(余地)に入った場合

- ・手や腕などが余地にかかっても取りませんが**赤青の余地部分に足を踏み込んだ場合に警告を取ります。**

- ・余地に入らなければ相手側の操作エリアに回り込んで行って近くでリモコン操作をしても構いません。



「警告」 その2

(1) 土俵場内でロボットを停止させた

⇒ 警告を与えるが停止できたと判定する。

(2) 有効を取ったが土俵場内に入ってロボットを停止させた。 ⇒ 警告を与え、有効は取り消さない。

(3) 2回目の警告は相手に有効を与えるが、
2本目の有効を取った時に場内に入ってしまう、
2回目の警告となった場合はそのまま勝者とする。
例) 有効1対1で赤が警告を持っている状況で
有効を取ったが土俵場内に入って停止させた場合、
2対2とはせずに2対1で赤の勝ちとする。

「警告」 その2

(4) ロボットがひっくり返ってしまってリモコンが
きかない場合は相手のロボットが止まったこと
を確認してから、**審判の指示**で余地に入らせて
ロボットをもとに戻してその場でリモコンで止め
るよう指示してください。

この場合は土俵場内に入って止めても**警告は
取りません**。

「警告」 その3

- 対戦中に選手が土俵場内に入った時
余地部分に足を踏み込んでしまった場合に
警告とします。



「警告」 その4

- ロボットを土俵に仕切った後に仕切り位置を移動させた場合
- 遅延行為とみなされる行為があった場合
 - ① プログラムの設定、アームや旗のセットに時間がかかっている場合
 - ② 仕切り後、審判の下がっての掛け声でロボットから離れない場合

「反則」 その1

➤ ロボットが土俵上で止まったまま、審判が3カウントしても動かない場合。

故障、作戦に関係なく動かなければ反則です

※ 主審はロボットが止まったと判断したらすぐにカウントを開始してください。3カウントするまでに動けば試合続行、動かない場合は反則としてください。

「反則」 その1

同じタイミングで双方のロボットが止まった場合も3カウントしてください。

3カウントして動かなかった方に「反則」を与えてください。

双方動かない場合は双方に「反則」を与えてください。

※ただし、3本目の最初の試合で双方が動かない場合は1回だけ取り直しをしてください。

「反則」 その1

双方が動かなく2対2になる場合は判定を行い優勢な方を勝者としてください。

※今行った対戦で判定し、互角の場合は試合全体で判定してください。

「反則」 その2

➤ 双方のロボットが互いに走行するが接触せず、主審が3カウントしても接触しない場合。

※ 主審はロボットが接触しないと判断したらすぐにカウントを開始してください。3カウントするまでに接触すれば試合続行、接触しない場合は反則としてください。

ただし、2対2で両者負けとなる場合は優勢の判定を行い勝者を決める

「反則」 その3

- 試合中に選手自らリモコンでロボットを止めた場合
- 試合開始前にロボットをスタートさせ審判が危険と判断した場合
- 試合中に部品が**観客席まで飛んだ場合**

「反則負け」 その1

- 単独で走行して土俵を傷つけた場合
 - ※組み合って傷をつけた場合は取りません
 - 長さ20mm以上の下地がみえる傷を反則負けとします。



- リモコンでロボットを停止できなかった場合

「反則負け」 その2

➤ 試合中、**ブレードが飛散**した場合

小さな飛散、亀裂、切れ込み、縮み、つぶれ、
ゆがみ、押し曲げは対象外。

※以前はブレード本体が脱落しただけでも
反則負けでしたが現在はOKです

「反則負け」 その2

(1)双方のブレードが飛散した場合は
両者「反則負け」

(2)フライングで発生した場合

フライングした方のロボットのみを対象とする。

⇒フライングしたロボットのブレードが飛散した場合はそちらを反則負け。

⇒フライングされたロボットのブレードが飛散した場合は反則負けとしない。

⇒フライングで両者飛散した場合はフライングした方のみを反則負けとする。

「反則負け」 その3

➤ ロボットより「火」が出た、もしくはそのような状況にあると審判が判断した場合

写真のように、
リチウムバッテリーが
燃えた場合に大量の煙が
でます。

この場合には火が出たと
判断します。



「反則負け」 その4

➤ 防具の着用義務を怠った場合

操作員、補助員はゴーグル・グローブ・運動靴を着用、ただしグローブはロボットにさわる時のみで良い。

「失格」

- 不当な手段によりロボットを製作した場合
- **フェアプレー精神に反する行為**を行った場合
意図的な棄権も対象。
棄権者が出たらただちに指導審判員へ報告！
- 故意に相手を傷つける行為を行った場合

その他① 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。

その他② 選手の負傷時の対応

- 選手が負傷し、治療に時間を要する場合は 一時中断し、次の試合を行う
- 負傷した選手が 試合続行不可能と判断された場合は相手選手の **不戦勝**とする