

# セントラル技研工業(株)主催バトルロボット大会

## 競技ルール

2012年12月25日 Ver1.02

セントラル技研工業株式会社

ロボット競技運営実行委員会

## 競技ルール

### 1. 試合定義

1 チームにつき 3 台のロボットと 3 人の操作員で構成し、試合規則に基づき勝負を行い、勝敗を決定するものとする。

### 2. ロボットについて

- ・かわさきロボット競技大会の競技規則に基づく、ロボットサイズに準拠するものとする。  
(250×350×700 3500g 以内)
- ・操縦システムは、2.4G のみとする。

### 3. リングについて

- ・かわさきロボット競技大会のリングを 4 枚連結したものとする。  
(大きさが 3800×3800)
- ・障害物を配置し、中心部 φ500 を領地と定める。  
(障害物の配置は別紙参照)
- ・スタート台は青、赤軍のライン上にて、リングに接触していれば、好きな位置に設置してよい。
- ・スタート台はラウンドごとに場所を変更してもよい。
- ・スタート台はリングの一部とする。(スタートタイミングは自由)

### 4. 出場について

- ・出場ロボットは 1 チーム三台とする。
- ・操縦者はロボット 1 台につき一人とする。(一人の複数台参加なし)
- ・個人申し込みをした場合は、運営で定めるチームにて参加すること。

### 5. 試合について

- ・試合は 3 本勝負とし、2 本先取したチームの勝ちとする。
- ・試合時間は 1 本当り 30 秒とする。
- ・審判の合図により、1 分以内にスタート準備を行い、準備が出来た人は手を挙げて合図することとする。
- ・試合は審判の笛の合図によりスタートし、笛の合図にて終了とする。
- ・勝敗は、**試合時間終了時に領地の中央に機体の一部でも一番近いロボットのチームを勝ちとする。(ロボットが重なりあっている場合は床面に近いほうの勝ちとする)**
- ・試合終了の合図で、プロポはスタート台に置くこと。

- ・試合終了の合図後は、ロボットをリング外に出すか、試合準備の合図があるまで動かしてはいけない。
- ・時間内に片方のチームが全て場外に出た場合は、その時点で試合終了としリングに残っているチームのコールド勝ちとする。
- ・試合の呼出し後、3分以内にリングに来ない場合は失格とする。
- ・場外にでた機体は審判から場外宣言され、即操作の停止をすること
- ・リング上で転倒した機体は、時間内であれば転倒したまま攻撃してもよい。
- ・リング上で転倒した機体は、時間内であれば復帰してもよい。
- ・メンテナンスが必要な場合は次の試合に参加出来ないこととする。
- ・メンテナンス作業は、スタート準備と試合中に行うこと（1分30秒間）

## 6. 反則

- ・試合終了の合図後に、ロボットを動かした場合は反則負けとする。
- ・自分以外のロボットへの過剰な攻撃を行った場合は反則負けとする。
- ・危険な行為は禁止とし、即時反則負けとする。
- ・発煙は審判の判断にて試合を停止し反則負けとする。
- ・審判が不適当な発言、行動と判断した場合は失格とし、参加資格を失うものとする。

## 7. ロボットの識別について

- ・ロボットには識別用ステッカーを貼るために、目立つ場所に 30×50 のサイズを確保し、マジックテープを張っておくこととする
- ・各ロボットはリングに入場後、スタート台に付けてある識別用ステッカーを機体に貼り付けることとする。

## 8. その他

- ・試運転は専用のスペースにて行うこと。
- ・半田付け作業は会場の破損に気をつけて、専用の作業スペースにて行うこと。
- ・スタッフの指示に従うこと。異議がある場合は実行委員長に申し出ること。
- ・本ルールは、実行委員会の協議により変更、修正される場合がある。

## ルール補足

- ロボットが転倒していても、場外に出ていない限り生存と判断し勝敗判定の対象とする（ぶっちゃけ倒れてても中心に近ければ勝ち！）
- スタートミスはリング外に出た場合、場外として扱う。
- スタート台より出るタイミングは各自自由です
- スタート台から出ていないロボットも攻撃可能です
- スタート台はリングの一部なので、触れても問題ありません
- メンテナンスする場合は試合に参加出来ない為、2 v s 3 などの変則台数による試合

## 試合の流れ

1. 次の試合の選手呼び出し→リング脇に待機
2. 審判の選手呼び出し→自軍カラーのスタート台前に行き、ステッカーを着用し動作テストを行う
3. 審判の合図→1分以内にスタート台を移動し、ロボットをスタート台にセットする
4. 審判の笛→試合開始、勝利を目指してバトル！
5. 審判の笛→試合終了、プロポをスタート台に置く
6. ロボットをリングより下ろし、状態をチェックする。
7. 勝敗が着くまで3～6を繰り返す。
8. 審判の宣言により終了する。