

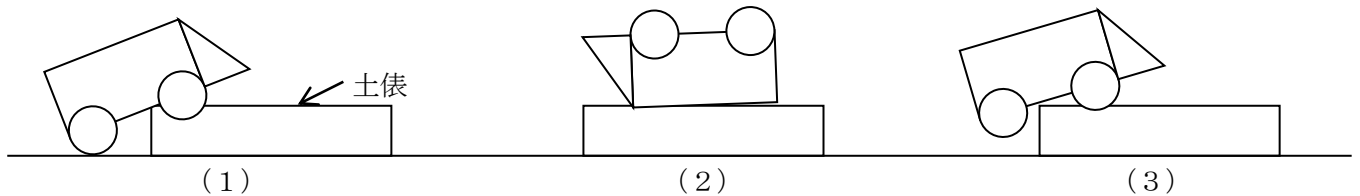
ロボット相撲の競技ルール説明

試合時間

1. 3分間3本勝負で、時間内で有効2本先取したほうの勝ち。
2. 1-0で時間切れの場合は有効1本先取したほうの勝ち。
3. 0-0、1-1の場合は主審の判定または延長戦で勝敗を決定する。
4. 優勢1つで有効1本、警告2つで有効1本となる。

勝敗の基準

- (1) ロボットの一部分が土俵外の地面についたら負け。
- (2) ロボットが土俵上で倒れても負けではない。
- (3) 白線上で停止又は片輪以上が土俵から脱輪し土俵から落ちない場合は、そのまま続行です。ただし、そのままの状態でも動けず、相手側が動ける場合は死に体で相手側に有効が宣告される。



試合の開始

試合前に挨拶したあと、土俵上で動作確認をし、その後マシンをセットする

(*動作確認は1本目の時にしかできません)。生徒は所定の位置まで移動し、仕切が始まる。

合図

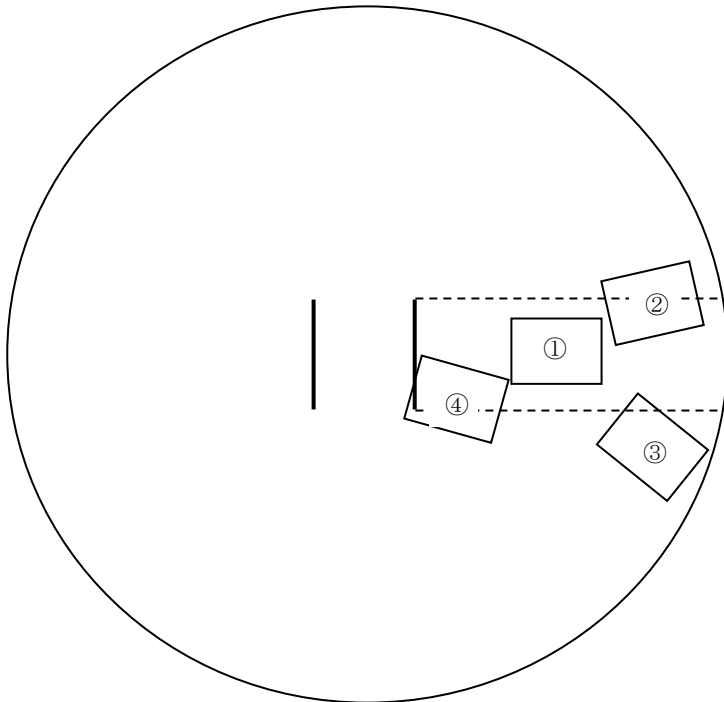
ラジコン型:「ハッケヨイ・ノコッタ」の合図でプロポを操作する。

自立型:「ハッケヨイ・ノコッタ」の合図でリモコンスイッチから動作開始できるようにする。

※ラジコン型、自立型共にフライングの場合は警告を受ける。

セットの仕方

試合は試合者双方が主審の指示に従い、土俵場で立礼した後土俵場内に入る。その後土俵上の仕切り線上（仕切り線の相手側にロボットの一部が出てはならない。）または仕切り線両端から垂直に白色線に向けて延長線を引いた線上内、またはロボットの一部をその延長線に触れるよう仕切らせなくてはならない。



①は仕切り線上にあるので OK。

②、③は車体の一部が延長線上に触れているので OK。

④は仕切り線より左に出ているので OUT。

（*操作ミスによる怪我の恐れがあるのでセットするときは、プロポで移動させず、手で必ず置くこと。もしプロポで動かしたときは警告を受ける。）

ローカルルール

簡単な整備・修理を試合の間で認めます。しかし、30秒以上かかる整備に関しては、30秒を目処として、再開準備ができなければ警告を受ける。

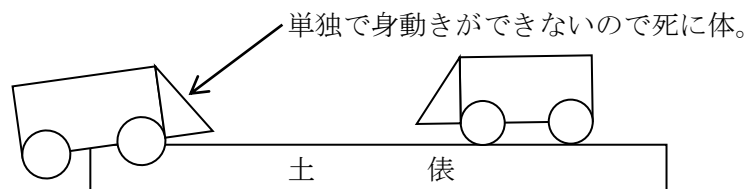
有効について

1. 相手のロボットを適法な手段で土俵外の余地部分に接触させた場合。
2. 相手のロボットが何らか理由で自ら土俵外の余地部分に接触した場合。
3. 相手が反則を犯した場合。
4. 優勢を1回受けた場合。また相手が警告を2回受けた場合。
5. 反則負けにより勝敗を決するときは、相手側に有効2本を与える。

死に体について

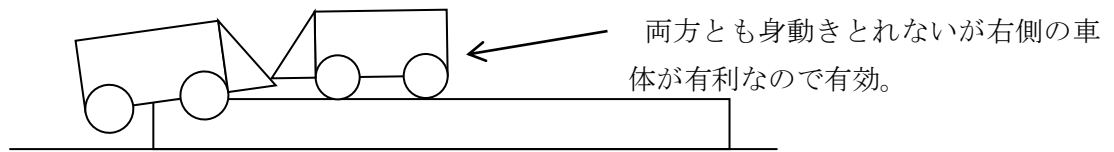
（次の場合は死に体として有効1本を与える。）

- ・一輪以上が土俵から脱輪し、土俵上に戻れないと審判が判断した場合（審判が3カウントしても戻れない時）、「死に体」として相手に有効を与える。



(次の場合は右の車体に有効1本を与える。)

- ・相手側ロボットを土俵際に押し込み、片輪以上が土俵から脱輪した状態で余地に接触せず、勝敗が決しない場合。



警告について

1. 試合中に操作員または操作員の一部（プロポなど）が土俵内に入ったとき。
2. 試合再開準備が30秒以内に整わない場合。
3. 主審の試合開始の合図の前にロボットが動作した場合。
4. 指定場所以外でロボットを整備したとき。
5. ロボットを土俵に仕切らせたあと、主審の合図と同時に再度仕切り位置を移動させた場合。
6. 仕切りの時、プロポで移動させた場合。
7. その他試合の公正を害すると思われる行為があった場合。

反則について

試合者が次の各号に該当する行為を行った場合は反則とし、相手もしくは双方に有効1本を与える

1. 本体より部分の一部が分離し、その部分が動作した場合。
2. ロボットが土俵上にて停止し、動作できない場合。
3. 双方のロボットが互いに走行するが接触しない場合。接触しない状態は5秒程度は見る。
4. ロボットより火が出た場合、もしくは火が出たと同じような状況にあると審判が判断した場合。または選手自ら試合中止を要請した場合。

反則負けについて

1. ブレードが飛散した場合。
2. 不当な手段によりロボットを制作した場合。
3. 暴言・中傷・非スポーツマン的な行為を行った場合。
4. 故意に相手方操作員を傷つける行為を行った場合。