

競技規定 第43回 ヒューマノイド杯

■予選競技 ロボットファイヤーアタック

二足歩行ロボットによる競技。

2メートルのコースを進み、並んで設置してある4本のペットボトルを、番号の若い順番に倒した後、スタートラインまで戻る速さを競う。

〈コース〉

コースはタイルカーペット。

500ml丸形ペットボトル4本(重しとして中に砂を入れる)を使用。

①1レース2体ずつで行う。

②直線2mのコースを進み、設置してある4本のペットボトルを番号の若い順にすべて倒す、またはライン外へ押し出した後、スタートラインまで戻る競技。

※ペットボトルの順番を間違えて倒したら、そこからやり直す。(時間計測は止めない。)

③ロボットの足裏がゴールラインを少しでも踏んだ時点でゴールとする。

④2トライ制(2トライのうち速い方を記録タイムとする)

⑤出場ロボット数が多い場合は1トライ制に変更になる場合がある。

⑥制限時間は2分間。(2分を越えた場合、ペットボトルを倒した本数を記録)

⑦転んでも、ロボット自身で起き上がればレースを続行可能。

但し、故意の連続した前転、後転、側転での移動は認めない。

⑧スタートは、ロボットを正面に向け行う。

スタート時、両足のつま先をスタートライン手前に付けてスタート。スタート後は、横歩き・背走などは自由。

⑨2トライともタイムが出なかった場合は、ペットボトルを倒した本数で順位を決定する。

同タイム以内で、ペットボトルを倒した数が同じロボットが複数いる場合は、じゃんけんで順位を決定する。

〈失格について〉

次の場合、失格とする。

①レーンオーバー(ラインを踏んでも失格)

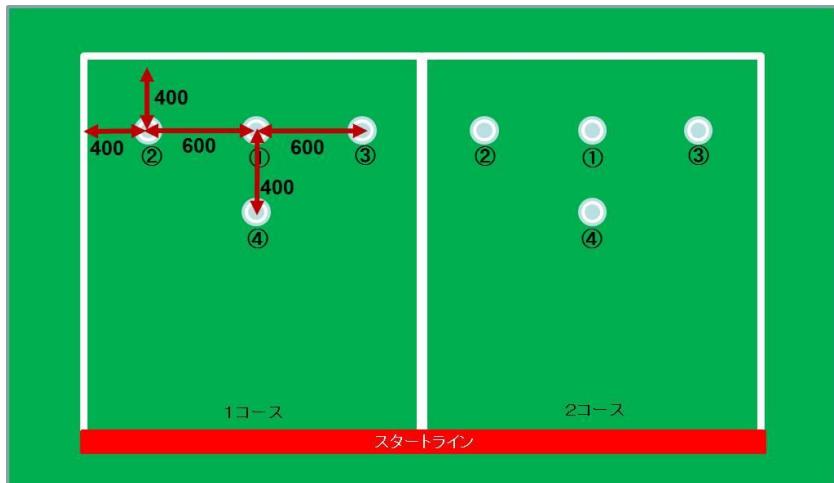
※足以外の部位

(起き上がる時などの手付き等)

がラインに触れた場合も失格。

②故意の連続した前転、後転、側転での移動をした場合。

③スポーツマンシップに反する行為が行われた場合。



ペットボトル4本の、番号1⇒2⇒3⇒4の順番に必ず倒してもらう。

■ランブル エキシビション

予選不通過、準決勝に残らなかった出場者対象にエキシビションでランブル競技を行う。

〈競技方法〉

①お互いをリングから落としあう競技。

・リング上に最後まで残った1体が勝者。

・タイムアップ時に複数体のロボットがリング上に残った場合は、スタンディングによりリング中央に立っているロボットが勝者となる。(中央に立っていても、転んだ状態はNG)

②競技時間は3分間。

③ロボットが転倒したらロボット自ら起き上がること。起きあがるときにリングアウトした場合は失格となる。

④動かないロボットはレフェリーの判断により、失格となる。

■決勝トーナメント 2足歩行ロボットバトル大会

二足歩行ロボットによるトーナメント戦のバトル大会。

〈競技規定〉

- ①試合形式：予選競技であるロボットファイアーアタックを行う。
それをもとに、**ファイナルトーナメント**を開催し、1～4位を決定する。
- ②リングの規格：直径2700mmの正八角形。素材は化粧板。

〈試合方法・試合規則〉

- 予選は第28回 ROBO-ONE Light競技規定競技規定を参考にした福岡市科学館独自の競技方法（ロボットファイアーアタック）とルールにて実施。
- 決勝は第28回 ROBO-ONE Light競技規定競技規定に準じて実施。

- ③3分1ラウンド 3ポイント制にて、勝敗を決定する。
- ④「ダウン」で1ポイント。ダメージポイントが「3」になった方が負けとなる。
また、ロボットが倒れた状態からレフェリーの「10カウント」内で起き上がりなれば「ノックアウト負け」となる。
- ⑤ダメージポイント「3」または10カウントKOにならないまま、試合時間3分に達した時は、それまでのロストポイントが少ない方を勝者とする。
- ⑥勝敗がつかない場合は2分間の延長戦を設け、有効なダウンを先に取った方を勝者とする。
- ⑦しゃがんでからの攻撃、および横攻撃は禁止とする。
- ⑧試合中、タイムを申請できるが、1ダウンとし2分間のタイムが与えられる。
ただし、ダウン中にタイムをとることは不可。
- ⑨観客を魅了する技を「大技」とする。
- ⑩誤って禁止事項を行っても審判からの注意に留めるが、繰り返される場合、何らかのペナルティー（イエローカードまたはロストポイント1）を課す。
- ⑪試合終了 30秒前に自動で「アルティメイトタイム」が開始される。試合終了までアルティメイトタイムが継続する。
アルティメイトタイム中は、両者のロボットはスリップの判定はなく、
倒れたロボットへの攻撃、しゃがみ移動、しゃがみ攻撃、横攻撃の禁止が免除される。
大技のみでダウンを獲得できる。通常攻撃によるダウンは獲得できない。
また、リングアウトは通常通り1ダウンとする。

〈ダウンの規定〉

- ⑪相手の攻撃により転倒した場合をダウンとし1ポイント失う。
- ⑫相手にダウンを与えたとき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とする。
- ⑬起き上がる途中の相手を攻撃するのは反則とみなし、『注意』する。それが甚だしい場合にはイエローカードを出す。
- ⑭リング外に出た場合はダウンとみなす。
- ⑮その他細かい判断はレフェリーが行い、レフェリーの判定にはいかなるクレームも受け付けない。

〈ルールの変更〉

その他、隨時ルールを変更する場合がある。