

格闘競技ルール

1) 審判員の判断の優先

その細部において、2)以下で定められたルールより審判員の判断を優先します。

2) 勝利条件と試合時間、試合形式

勝利条件は、相手よりKOを奪うか、6ポイントを取るか、もしくは、試合時間終了時に相手より減点されたポイントの少ない方が勝利となります。

ポイントが同じだった場合は、審判員の判定により勝者を決めます。

試合時間と試合形式は、基本的に3分1ラウンド6ポイント制とします。

ただし、試合時間と試合形式は変更になる場合があります。

3) 転倒の定義とポイントについて

起き上がり動作が必要になった状態、あるいは足裏以外が接地した状態を「転倒」と定義します。

相手の攻撃による転倒を「ダウン」と呼び、2ポイント減点されます。

ダウン以外の転倒を「スリップ」と呼び、1ポイント減点されます。

【注意】ポイント数に関しては、将来的に変更する可能性があります。

4) ダウン

以下の場合に、審判員の判定により「ダウン」と宣告され、通常2ポイント減点されます。

- ・相手の攻撃により転倒した場合
- ・大型の部品類が脱落した場合
- ・タイムの宣言があった場合
- ・リングアウトした場合（リングアウトの項を参照）

スリップあるいはイエローカード2回でダウンと同等になりますが、ダウンの宣言はしません。

審判員がダウンを宣言した後、必要に応じて10カウントを始めます。

10カウント以内に、起き上がれなかった場合、試合に復帰できなかった場合は、KO負けとなります。

ダウン後の試合再開は、審判員の「ファイト」の合図により、ダウンから復帰した時の位置、もしくは、審判員により再配置された位置より試合が再開されます。

5)スリップ

ダウン以外の転倒は全て「スリップ」と宣告され、通常1ポイント減点されます。

攻撃モーション中の転倒も含まれます。

ただし、攻撃モーション中の一瞬、リングに接地したような場合は、審判員の判断で容認することもあります。

審判員がスリップを宣言した後、必要に応じて10カウントを始めます。

10カウント以内に起き上がれなかった場合、試合に復帰できなかった場合は、KO負けとなります。

なお、相手の10カウント中に転倒してもスリップとはなりません。

スリップ後の試合再開は、審判員の「ファイト」の合図により、スリップから復帰した時の位置、もしくは、審判員により再配置された位置より試合が再開されます。

6)常に移動する原則(3秒ルール)

試合中のロボットは常に動いていなければなりません。

試合中、3秒以上動かないロボットには、審判員より、動くように注意が与えられます。

注意を受けた後も動きがない場合、「イエローカード」と宣告され、1ポイント減点されます。

その後、10カウントを始めます。

10カウント以内に、動きが認められない場合は、KO負けとなります。

動きが認められた場合は、その場から、もしくは審判員による再配置後「ファイト」の合図により試合が再開されます。

7)タイム

各競技者は、1試合に1回だけ、ロボットのコントロールを失って試合の続行が困難と判断した場合、「タイム」を申請することができます。

競技者より「タイム」の申請があった場合、審判員が試合状況を見て適時「タイム」を宣言し、試合は「ブレイク」の状態にはいります。

審判員による「タイム」の宣言があった時点で、取得者は2ポイントを減点されます

10カウント以内に試合に復帰できなければ、追加で2ポイントを減点されます。

以降10カウント毎に、追加で2ポイントを減点されます。

「タイム」は、残りポイントが、2ポイント以下の場合以外、どのような状況でも申請できます。

ただし、10カウント中の「タイム」の場合、「タイム」による「ブレイク」状態からの復帰後は、ロボットを倒した状態で、再度10カウントを始めます。

「タイム」中もタイマーは止めません。

「タイム」取得側のみバッテリーの交換や、電源のリセットなどを行うことができます。

「タイム」を取っていない側の競技者は、「タイム」による「ブレイク」中、自分のロボットの整

備はできません。手に持ってリング上を移動させることは可能ですが、「ファイト」の合図により試合が再開された時に、ロボットに手を触れていると「ダウン」として2ポイントを減点される場合がありますので注意して下さい。脱力などをして待っていて下さい。

「タイム」取得側より試合続行可能の宣言が審判員にあり、審判員が各ロボットをリング中央に再配置後「ファイト」の合図により試合再開となります。

8)ブレイク

以下のような事態が発生した場合、審判員は「ブレイク」を宣言し、審判員もしくは審判員の許可を得た競技者により、事態の解決後、リング中央に再配置され「ファイト」の合図により試合が再開されます。

- ・ロボット同士、もしくはロボット同士のケーブルが絡み合うなどにより、試合の続行が困難な場合。
- ・リングの損傷や一時的な停電などの、競技者や、そのロボット、機材以外などの原因によるトラブルで、短時間に復旧が可能と思われる場合。
- ・競技者が「タイム」を申請し、審判員が認めた場合。
- ・その他、審判員が「ブレイク」が必要と認めた場合。

なお、コントロールケーブル以外のサーボケーブルが抜けた場合、サーボモータが故障した場合、一部の部品が緩むか脱落した場合、バッテリーが切れた場合は「ブレイク」の対象になりません。

「ブレイク」中もタイマーは止めません。

9)必殺技申請制度について

必殺技申請制度とは、主に小型ロボットが俗に言う捨て身技を繰り返し使いやすくするために設けられた制度です。

必殺技として申請した技を使って相手からダウンを奪った場合、転倒(本ルールにおける“転倒”の定義をよく確認しておいてください)してもスリップにならない特典が与えられるので有利です。

必殺技を申請する場合は、試合直前に1種類のみ「この必殺技を申請します」と審判員に伝え、リング上で1度モーションを実演していただきます。

審判員の合図の後、すぐに実演できない場合は、申請は無効となります。

申請する技の長さは、概ね5秒以内のものとします。

申請する技は、試合毎に変更しても構いません。

申請する技は、1試合につき1種類のみ有効です。

必殺技自体の使用回数は、制限を設けません。

申請された必殺技を使用して、相手からダウン(2ポイント)を奪った場合は、必殺技を仕掛

けた側は転倒しても、スリップ(1ポイント)とはなりません。

申請された必殺技を使用して転倒した場合は、スリップとなり1ポイント減点されます。

申請していない捨て身技等の使用時に転倒する技も使用することはできます。

ただし、ダウンを奪っても、奪えなくても、1ポイント減点されます。

10) 目にも止まらぬ早技の概念

これはルールではなく運用方針ですが、上記ルールと関連が深いのでここに記します。

非常に短い時間で行われた動作は、「目にも止まらぬ早技」として、審判員はミナカッタコトになります。

例えば、攻撃動作中に一瞬、足裏と足裏以外の1点が、リングに接地していたとしても ミナカッタコトとして処理します。

11) リングアウト

リングアウトした場合は、ダウン(2ポイント)を奪われたことになります。

ただし、ダウンを奪われた後の起き上がり動作中にリングアウトした場合は、追加でダウンを奪われることはありません。

攻撃側が相手からダウンを奪った後でリングアウトしても、ダウンを奪われることはありません。

リングアウトした後は、審判員がリング中央に再配置して「ファイト」の合図により試合再開となります。

12) 反則と注意、警告について

試合中、以下の状況になった場合、審判員から競技者へ注意や警告が行われ、それでも改善されない場合は「イエローカード」と宣告され、直前の攻撃の無効化、もしくは1~2ポイントを減点されます。

- ・審判員の許可なく、競技者が試合中のロボットに触れた場合。
- ・2足歩行以外での移動を繰り返した場合や、その体勢から攻撃を行った場合。
- ・しゃがみ歩行や3秒以上の立ち止まりを繰り返した場合。
- ・10カウント中の相手に攻撃をした場合。
- ・審判員より「ファイト」の合図がかかる前に攻撃をした場合。
- ・競技者やロボット、観戦者、リングその他会場内の機材を故意に傷つけるような行為があった場合。
- ・その他、審判員が「ヒキョウモノ」と判断した場合。

13) 競技者について

試合中、競技者は、審判員の許可なく自分や相手のロボットに触れることはできません。ただし、有線ケーブルなどを取り回すことはできます。

その他、他の参加者や審判員、会場スタッフに対する誹謗中傷や迷惑行為、会場内の備品への破壊行為を繰り返した場合は、その場で退場していただくことがあります。

14) 試合の棄権

競技者は試合の開始前あるいは試合中に、試合を棄権することができます。この場合、いずれも相手の勝利となります。

15) 発射体ルール

試合直前に、審判員に「発射体があります」と伝えて下さい。

有効な攻撃が行われた場合は、ダウン(2ポイント)を奪ったと認められます。

攻撃の結果、相手が転倒した場合でも、追加でダウンは奪えません。

リング周辺の観戦者に当たるような射程のものは禁止です。

有効な攻撃とは、以下の条件を満たしている場合のことをいいます。

- ・発射直前に、明瞭に、技名または武器名のコールがあること。(審判員への注意喚起)
- ・相手の胴体の中央付近に明瞭に着弾すること。(審判員が見落とした場合、確認できなかった場合は無効となります)

・その他、審判員が有効と判断した場合。

有効な攻撃であっても、最終ダウン目にあたる場合は、ダウンとしてカウントされません。

(発射体攻撃によって勝敗が決まることはありません)

装弾数は最大で3発までとします。(回収式の場合は使用制限を3回までとします)

「発射体」補足

基本的に“当てる程度”の力のものに制限します。

相手を傷つけたり、それだけで相手を転倒させる程の衝撃力をもつものは禁止とします。

発射体は、見た目が大きく見やすい形状であること。

固体であること。(粉末は不可)

人体を損傷させることのないもの。(先端が尖っているものは禁止です)

会場やリングを汚したり傷つけたりするのは禁止です。

BB 弾や針状、細い棒状などの小さなものは審判員が見落とす可能性があるため禁止です。