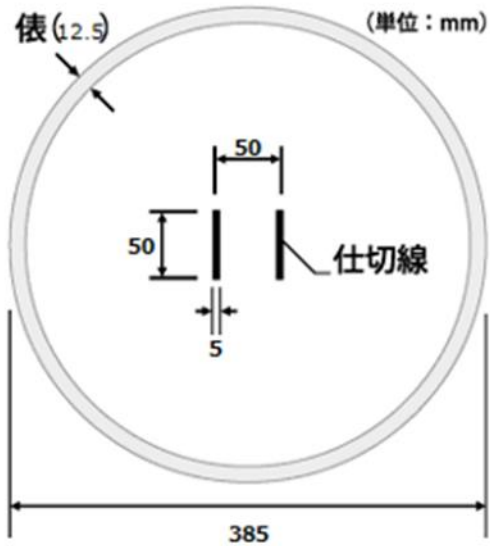


試合のルール

1. 土俵

土俵のサイズは次のとおりとする。



	色
土俵内	黒
仕切線	茶
俵	白

2. 仕切り

仕切りの位置は、以下の①～⑥の中から選び、「戦術表」に記入する。(下図参照)

戦術表																																
①	<table border="1" style="width: 100%; text-align: left;"> <tr><td>(1)</td><td>0</td><td>mm</td></tr> <tr><td>(2)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>(3)</td><td>90</td><td>°</td></tr> </table>	(1)	0	mm	(2)			(3)	90	°	③	<table border="1" style="width: 100%; text-align: left;"> <tr><td>(1)</td><td>50</td><td>mm</td></tr> <tr><td>(2)</td><td>L</td><td></td></tr> <tr><td>(3)</td><td>45</td><td>°</td></tr> </table>	(1)	50	mm	(2)	L		(3)	45	°	⑤	<table border="1" style="width: 100%; text-align: left;"> <tr><td>(1)</td><td>50</td><td>mm</td></tr> <tr><td>(2)</td><td>L</td><td></td></tr> <tr><td>(3)</td><td>135</td><td>°</td></tr> </table>	(1)	50	mm	(2)	L		(3)	135	°
(1)	0	mm																														
(2)																																
(3)	90	°																														
(1)	50	mm																														
(2)	L																															
(3)	45	°																														
(1)	50	mm																														
(2)	L																															
(3)	135	°																														
②	<table border="1" style="width: 100%; text-align: left;"> <tr><td>(1)</td><td>50</td><td>mm</td></tr> <tr><td>(2)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>(3)</td><td></td><td>°</td></tr> </table>	(1)	50	mm	(2)			(3)		°	④	<table border="1" style="width: 100%; text-align: left;"> <tr><td>(1)</td><td>50</td><td>mm</td></tr> <tr><td>(2)</td><td>R</td><td></td></tr> <tr><td>(3)</td><td>45</td><td>°</td></tr> </table>	(1)	50	mm	(2)	R		(3)	45	°	⑥	<table border="1" style="width: 100%; text-align: left;"> <tr><td>(1)</td><td>50</td><td>mm</td></tr> <tr><td>(2)</td><td>R</td><td></td></tr> <tr><td>(3)</td><td>135</td><td>°</td></tr> </table>	(1)	50	mm	(2)	R		(3)	135	°
(1)	50	mm																														
(2)																																
(3)		°																														
(1)	50	mm																														
(2)	R																															
(3)	45	°																														
(1)	50	mm																														
(2)	R																															
(3)	135	°																														

3. 試合の方法

- A) 主審・副審を置く。(押し出し C)、7 秒 E)の判断は審判に委ねる)
- B) 試合は 3 本勝負とし、2本先取した方を勝ちとする。
- C) 土俵から相手を押し出した方(脱輪)に1本を与える。
- D) 互いに組み合った状態が7秒以上続いた場合は、試合を中止して取り直しを行う。
- E) 単独で 7 秒以上停止した状態が続いた場合は相手に1本を与える。
- F) 審判は、7 秒のカウント開始時に宣言をする。
- G) 取り直しの際は、仕切りの位置を変更する。(事前に登録する)
- H) 取り直しは2回までとし、取り直しの度に仕切りの位置を変更する。(事前に登録する)
- I) 1 勝 1 敗 1 引き分けの場合は、勝った試合時間の短い方の勝ちとする。
- J) 取り直しを2回行っても勝敗がつかない場合は、立ち合いのロボットの向きを前後逆にして対戦する。それでも勝負がつかない場合は引き分けとする。全て引き分けだった場合は、サイコロで決める。
- K) 1対戦の試合時間の上限は3分とする。

4. 試合の流れ

- A) 主審と副審は、事前に登録された仕切りの位置にロボットを置く。
- B) 主審は「レディ ゴー」の合図でプログラムを開始させる。
- C) 副審は主審の「レディ ゴー」の合図で試合時間の計測を開始する。
- D) 試合が終わったら、ロボットを回収してプログラムを停止させる。

5. プログラムの規格

- A) 試合に使うプログラムは、「はじめる」ブロックの下に、「1 秒おきにブザーを 1000Hz で 0.05 秒間 4 回鳴らし、1秒待つプログラム」を入れる(下図参照)

※プロロメーカーというソフトをインターネットでダウンロードしてください

- B) プログラムのロボットへの転送は地区運営事務局、全国大会事務局が一括して行う。

6. ロボットについて

- A) 大会で使用するロボットは運営事務局が用意する。
- B) ロボットの上面に識別のためのシールを貼る。識別シールのデザインは各校で作成し、地区大会運営事務局、全国大会運営事務局に戦術表と合わせて送付する。

