

第3回 ROBO-ONE 剣道

競技規則

2019.06.21 作成

一般社団法人二足歩行ロボット協会

目次

1. 参加要領	3
2. ROBO-ONE 剣道 競技規則	3
2.1 前文	3
2.2 競技（試合）とは	3
2.3 試合場（リング）の規格および環境	3
2.4 ロボットの規格	3
2.5 竹刀および防具（打突部位）の規格	3
2.5.1 竹刀の規格	3
2.5.2 防具（打突部位）の規格	4
2.6 ロボットの操縦方法	5
2.7 予選の方法	5
2.8 決勝トーナメント	5
2.9 試合規則	5
2.9.1 有効打突（決め技）	5
2.9.2 試合	6
2.9.3 勝敗	6
2.9.4 反則	6
2.9.5 警告	7
3. 審判および審判規定	7
3.1 審判の人数および資格	7
3.2 準拠する規則	7

1. 参加要領

1-1. 大会までの予定

-1 競技規則の公開

大会の およそ 3 月前にホームページにて公開します。

-2 参加申込み

大会のおよそ 1 か月以上前よりホームページにて開始します。

-3 規格審査

大会当日実施し、試合開始までに終了します。

-4 大会

予選は実施せず、決勝トーナメントによる試合とします。

1-2. 参加資格

国籍、年齢は問いません。どなたもご参加頂けます。

1-3. 選手登録

以下のサイトより選手登録を行ったうえで、参加申し込みをお願いします。

ホームページ <http://www.roboto-one.com/>

2. ROBO-ONE 剣道 競技規則

2.1 前文

ROBO-ONE 競技の一部門として、「ロボットの楽しさ」をより多くの人に広げ、ロボット技術の普及と健全な発展を目指し、二足歩行ロボットによる剣道大会を開催する。

競技に使用するロボット機体は ROBO-ONE で使用する機体と同じものを使用し、そのロボットに竹刀と防具（打突部位）を装着して、日本古来の武道である剣道の試合を行う。

2.2 競技（試合）とは

試合は、定められた試合場（リング）内で、出場者が制作した二足歩行ロボットに、本規則で規定する竹刀と防具（打突部位）を装着し、相手方の防具（打突部位）を竹刀で打突することにより勝敗を決する。なお、本規則に定めのない事項については、日本剣道連盟の「剣道試合・審判規則」に準じたルールに基づいて試合を行うこととし、**通常の剣道と大幅に異なる動作をした場合や、剣道精神を極端に逸脱した攻撃・防御を行った場合は、その程度により試合没収による負け、相手方への 1 本、反則、警告を与える。**

また、試合の進行および有効打突の判定は審判が行うが、試合の進行や有効打突の判定に疑義が生じた場合などは、審査員の判定に従う。

2.3 試合場（リング）の規格および環境

「ROBO-ONE 競技規則」の 3 『リングの規格および環境』に従う。

ROBO-ONE 剣道の試合は「ROBO-ONE 競技規則」3.1-(2)に示す『小リング』で実施する。

なお、「ROBO-ONE 競技規則」は第 35 回 ROBO-ONE 競技規則を言う。

2.4 ロボットの規格

ロボットの重量は3Kg以下とし、「ROBO-ONE 競技規則」の4『ロボットの規格』に従う。ただし本大会では人間型ロボットに限定する。

2.5 竹刀および防具（打突部位）の規格

2.5.1 竹刀の規格

- 竹刀は直径3mmの竹ひごを3本束ねて作成し、先端に長さ20mm以下のゴムキャップを装着すると同時に、鏝（つば）と先端部の中間付近に安全ゴムを巻いて補強するなど安全に留意すること。
- 鏝は直径50mm以下の円板とし、鏝前面から竹刀先端までの長さは300mm以下とする。
- 竹刀の全長は390mm以下とする。

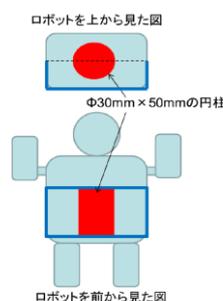


2.5.2 防具（打突部位）の規格

- 防具（打突部位）は竹刀で打突する部位であることから、ロボット機体が打突によって損傷しない強度を有すること。
- 面はロボット機体の頭部全体を示すものし、機体の最上部に位置すること。面（打突部位）の形状はおおむね円筒形で、全体を赤色にする。ロボット機体の頭部の寸法が直径φ50mm以上、高さ70mm以上の場合は、頭部全体を防具（打突部位）とみなすが、これより小さい場合は直径φ50mm以上、高さ70mm以上の赤色の円筒で被覆する。
- 小手はロボット機体の左右両方の二の腕（肘（ひじ）から手首までの腕）に相当する部分を直径φ30mm以上、長さ70mm以上の黄色の円筒で被覆する。
- 胴の形状は、胴まわりの直径をφ30mm以上、胴の縦方向の長さを50mm以上とする。胴まわりは円柱の180度以上であること。胴の装着位置は腕を挙げた状態で正面から全体が見えることし、胴の最上部が腕の付け根より下に、胴の最下部が足の付け根より上に位置すること。色は青とする。

<解説 1>

胴の形状は下図のようになります。φ30mm×50mmの円柱を上から見てロボットの中心に位置するようイメージしてください。図の赤いφ30mm×50mmの円柱の前半分より外にある部分に胴を青色のもの（プラスチック、ビニール、布など）を配置してください。



2.6 ロボットの操縦方法

「ROBO-ONE 競技規則」の5『ロボットの操縦方向』に従う。

2.7 予選の方法

今回は予選を行わない。

2.8 決勝トーナメント

競技の進行には、2つの試合を同時進行する2リング同時使用の場合と、1リングのみで試合を行う1リング使用の場合があり、どちらを採用するかは、出場するロボットの機体数などの状況により適宜決定する。試合時間は3分間とするが、必要により変更する場合がある。

2.9 試合規則

2.9.1 有効打突（決め技）

- a) 決め技は小手、面、胴、突きの4つとする。小手、面、突きの攻撃時は両手で竹刀を持って打突すること。片手は添えるだけでも可とするが、竹刀の柄（つか）に確実に接触していること。胴を打つ時は片手だけでも有効とする。突きは竹刀を持つ手が機体を正面から見て垂直中心線にあり、かつ正面方向に向かって突く動作である場合に限って片手突きも有効とする。
- b) 小手、面、胴については、それぞれの防具（打突部位）を竹刀先端部(先端から100mm程度)で有効に叩くことで1本とする。
- c) 胴は相手の右胴と左胴（逆胴）ともに有効とする。小手も相手の左小手と右小手の両方に対する打突を有効とする。
- d) 突きについては、面を竹刀先端部で有効に突くことで1本とする。
- e) 技を出す前または出すと同時に技名を発声する。

<解説 2>

攻撃には小手（右小手と左小手）、面、胴（左上段から下に下ろす）、逆胴（右上段から下に下ろす）、突きがあります。攻撃の間には、構えの姿勢に一度戻ります。構えは、一般には剣先が地面に対しほぼ平行になり停止することを言います。

小手は黄色の部分への攻撃、面と突きは頭の部分への攻撃です。

面は、剣を振りかぶるか、剣を地面に対し+30度を超える角度で並行移動するモーションです。

突きのモーションは、剣が地面に対し±15度の範囲内で、平行移動するモーションです。

胴は青の部分への攻撃を言います。

小手、胴、面いずれにおいても、剣道と同等に扱うものとします。突きに関しては、頭に対してどの方向からも有効です。打突の有効性は審判の判断に従うものとします。

- f) 同じ技の連続攻撃を禁止する。同じ技を出す場合はいったん構えの姿勢(解説 2 参照)に戻り3秒以

上待たなければならない。

異なる技で連続攻撃を行う場合は、最大 3 回までとし、その後、技を出す場合は、いったん構えの姿勢（解説 2 参照）に戻り 3 秒以上待たなければならない。違反した場合は警告 1 回とする。

<解説 3>

同じ技が続かなければ良く、面→胴→面などの連続攻撃も可とします。

例えば、小手→面は攻撃 2 回と数える。

小手→面→胴などの連続攻撃は 3 回と数える

但し、小手→小手等同じ技の連続攻撃は禁止する。

g) 竹刀以外での攻撃は有効とはならない。

2.9.2 試合

- a) 試合時間は 3 分とし、礼に始まり、礼に終わる。
- b) 審判の「始め」の合図で試合を開始する
- c) 「待て」の合図で試合を中断する。なお、ロボットが絡み合った場合、審判が脱力を支持する。この時は直ちにロボットを脱力する。
- d) 倒れたロボットが立ち上がった場合、場外に出た場合、およびタイムを取った後に試合を再開する場合などは、試合開始位置まで戻って試合を再開する。
- e) 「止め」の合図で試合を終了する。

2.9.3 勝敗

- a) 3 本勝負とし、2 本先取で勝利とする。
- b) 3 分間で決着がつかない場合は 2 分間の延長戦を行い、先に 1 本取った方を勝ちとする。延長戦でも決着がつかない場合は、**審判と審査員の協議による判定により勝敗を決する。判定にあたっては反則、警告の回数だけでなく、有効打突に近い攻撃の回数、剣道にふさわしい動作の有無などを総合的に勘案して判断する。**

2.9.4 反則

- a) 場外に出た場合、竹刀を落とした場合、ロボットが壊れた場合、フェアプレーに反する行為があった場合などは、反則 1 回とする。ただし、相手方から故意に場外に押し出された場合は、相手方に反則 1 回を与える。
- b) ロボットが倒れた場合は自力で立ち上がらなければならない。15 秒間立ち上がらなかった場合、または人の手を借りて立ち上がった場合は反則 1 回とする。
- c) 反則 2 回で相手に 1 本を与える。
- d) 試合中に 2 分間のタイムをとることができる。タイムを 1 回とる毎に反則 1 回とする。

- e) ロボット中心より相手に対して反対側に、胴、小手、面の3点が3秒以上、位置した場合は戦意なしと見なし、反則1回とする。
- f) 試合開始までの準備期間は2分以内とし、これを超えた場合は棄権とする。ただし、準備期間中に選手、または代理人による遅刻の申請があった場合は、選手の準備完了を待つこととする。ただし、準備期間が過ぎた時点で反則1回を与え、以降2分経過ごとに反則1回を与える。

2.9.5 警告

- a) 相手の竹刀にケーブルが絡まないように固定すること。試合の進行に支障をおよぼす場合は警告1回を与える。
- b) 本規則の2.9.1-f)で規定する同じ技での連続攻撃、異なる技での連続攻撃を行った場合は警告1回を与える。
- c) 警告2回で反則1回とする。

3. 審判および審判規定

3.1 審判の人数および資格

1つの試合場（リング）における審判の人数は原則1人とし、必要により最大2人まで増員できる。
また、審判は二足歩行ロボット協会が剣道経験者の中から認定する。

3.2 準拠する規則

ROBO-ONE 剣道は ROBO-ONE 競技の一部門であり、ROBO-ONE 剣道特有の規定以外は、原則として ROBO-ONE 競技規則に従う。

ROBO-ONE 剣道における審判の運用および判定について、本競技規則に定めのない事項については日本剣道連盟の「剣道試合・審判規則」および「剣道試合・審判細則」を参照する。

以上