

# KONDO BATLE KXRクラス特別ルール

作成:2018年7月28日

修正:2018年8月31日 赤字表記

## 【機体レギュレーション】

- 今大会では、自由度を優先するために寸法、重量の規定は行いません。
- 二足二腕のロボットが参加できます。しっぽ、サブアームの取り付けは可能です。
- KXRに関連するパーツのみ使用可能です。パーツの使用制限はありません。ただし、パーツ自体の切断、複数のパーツの接着など、追加工は禁止とします。
- 独自に作成した樹脂パーツを搭載する場合は、外装としての使用は可能です。フレームなどサーボの連結部には使用できません。発射体は外装と判断します。金属は使用できません。
- サーボは、下記の機種のみ使用できます。軸数の制限はありません。  
KRS-3301 ICS / KRS-3302 ICS / KRS-3304 ICS / KRS-3304R2 ICS
- ビス、ケーブル、センサー、無線機の制限はありません。
- バッテリーも自由に選択できますが、リチウムポリマーバッテリーを使用する場合は管理に十分注意してください。また、バッテリーは定格電圧7.4v以下の物をご使用ください。
- 外装に制限はありませんが、著作権に関わるもの、公序良俗に反するものは取り外しをお願いする場合があります。
- 相手のロボットやリング、レフリーを傷つける危険性のあるパーツの取り付けを禁止します。例えば、手先のビスが貫通した状態で相手を引っ掛ける構造などは禁止です。
- 発射体の取り付けは可能です。ただし、イベント会場内の人に危害がないように注意してください。人を傷つけるような物体の発射、勢いが強すぎるものはレギュレーションチェック時に確認し、取り外しをお願いします。
- 液体、気体、発火物などの危険物の搭載を禁止します。

## 【試合について】

- レフリーの”はじめ”または”ファイト”で試合開始です。
- 試合時間は3分です。
- 試合内に有効な攻撃で相手を3回ダウンさせると勝ちです。
- 引き分けの場合は、予選リーグ戦は延長戦を行いません。決勝トーナメントでは延長戦を2分行

います。それでも決着がつかない場合は再延長をします。

- 有効な攻撃によって相手が倒れた場合にダウンをとります。有効な攻撃とは、パンチやキックなどモーションで相手を倒した場合を指します。ロボットが接触して倒れた時などはダウンになりません。
- リングアウトした場合は、1ダウンです。
- ダウンをしたら起き上がりモーションで起き上がってください。試合中はロボット、リングに触ってはいけません。
- ダウンした後の立ち上がり動作中にリングアウトした場合は、ダウン数にカウントされません。また、攻撃と同時に両者がリングアウトした場合、有効な攻撃を出したロボットはダウンとなりません。
- 直立状態や移動時に足裏以外がリングについた場合はダウンとなります。ただし、故障などによるパーツの欠落はダウンになりません。また、発射体による発射物はダウンになりませんが、当たっても相手もダウンになりません。パーツが外れた場合はリング上の欠落したパーツを片付けてから試合を再開しますが、修理・再装填はできません。
- 転倒した場合は、スリップとなり、10カウントがスタートします。10カウント中に起き上がれない場合はテクニカルノックダウンになります。
- ダウン後、レフリーが行う10カウント中に起き上がってください。起き上がれない場合は負けです。10カウント中に試合が終わった場合は、10カウントを続行しますので起き上がってください。もし起き上がれない場合はテクニカルノックダウンになり負けになります。
- 相手がダウンした場合は、相手より概ね1m以上離れてください。ダウン中の相手ロボットを攻撃してはいけません。
- 両ロボットが重なり合って倒れた場合は、レフリーがロボットを離すまで動かさないでください。
- ダウンの10カウント中を除き、試合中に一度だけタイムをとることができます。タイムは2分です。タイムをとるときはレフリーに申告してください。ただし、タイムをとると1ダウンとなりますのでご注意ください。