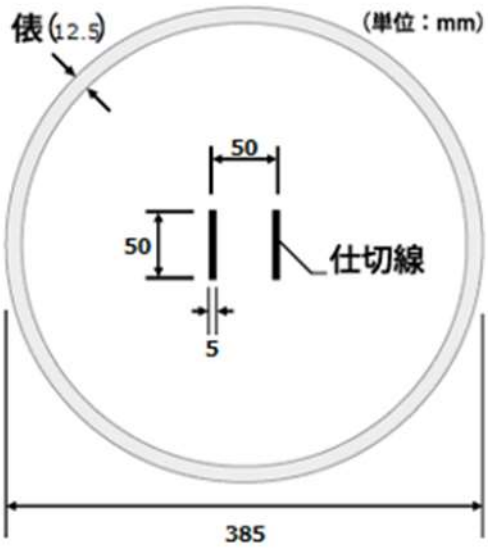
1. 土俵

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)

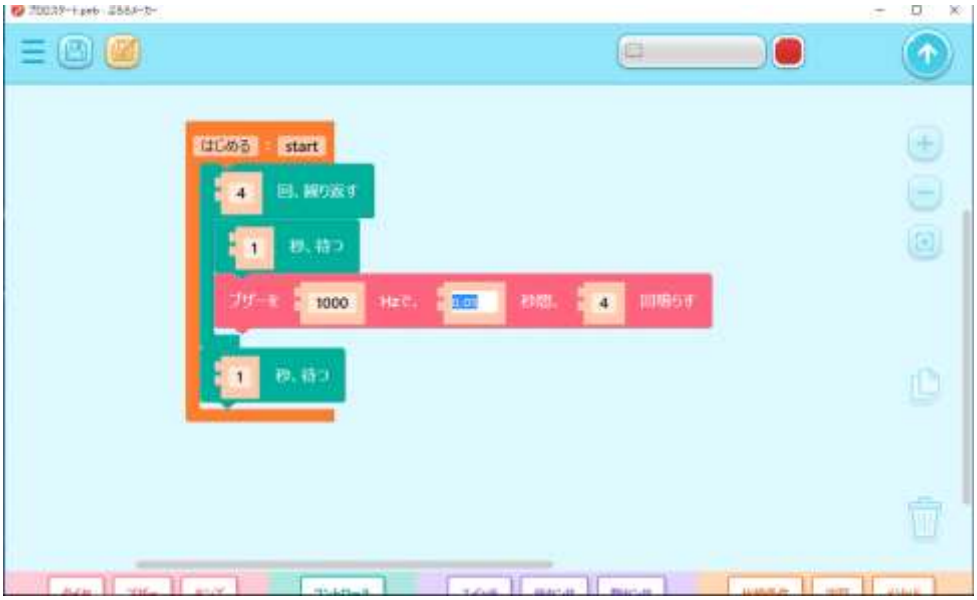
戦術表

①	 (1) 0 mm (2) (3) 90 °	③	 (1) 50 mm (2) L (3) 45 °	⑤	 (1) 50 mm (2) L (3) 135 °
②	 (1) 50 mm (2) (3) °	④	 (1) 50 mm (2) R (3) 45 °	⑥	 (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。