

2022. 10. 18.

RULE BOOK DRONESOCCER



FIDA Federation of International
DroneSoccer Association

内容

1. アリーナ.....	5
1. 表面.....	5
2. マーキング.....	5
3. サイズ.....	5
4. ゴールのサイズと場所.....	6
5. ゴールの材料と構造.....	6
6. 広告.....	6
2. ドローン.....	7
1. 品質と仕様.....	7
2. 広告.....	7
3. 公式ドローン.....	7
4. マーキング.....	7
5. カラー.....	8
6. 周波数使用.....	8
3. プレイヤー数.....	9
1. プレイヤー.....	9
2. 交代.....	9
3. 交代手順.....	9
4. プレイ中のストライカー交代.....	9
5. 違反と罰則.....	10
4. プレイヤーの装備.....	11
1. 基本装備.....	11
2. 追加機器.....	11

3.	禁止機器.....	11
4.	違反と罰則.....	11
5.	広告.....	11
5.	主審.....	12
1.	主審の権限.....	12
2.	権限と義務.....	12
3.	主審の位置.....	12
4.	主審の決定.....	12
5.	主審の責任.....	13
6.	主審の資格.....	13
7.	主審の信号.....	13
6.	副審.....	14
1.	副審の権限.....	14
2.	権限と義務.....	14
3.	副審の資格.....	15
4.	副審の信号.....	15
7.	ゲームの開始と終了.....	16
1.	セット数とプレイ時間.....	16
2.	ゲームの準備.....	16
3.	セットの開始と終了.....	16
4.	修理と停止.....	16
5.	次のセットの開始.....	17
6.	試合放棄.....	17
8.	攻撃と防衛.....	18
1.	スコア.....	18

2.	オフサイド.....	18
3.	防御.....	18
9.	ペナルティキック.....	19
1.	ペナルティ.....	19
2.	ペナルティの相殺.....	19
3.	ペナルティキックの方式.....	19
4.	ペナルティキック手順.....	20
10.	勝敗の決定.....	21
1.	勝利チーム.....	21
2.	引き分け/延長戦.....	21
3.	PK 戦.....	21
11.	ファウルと不正行為.....	22
1.	ファウルの種類.....	22
2.	警告.....	22
3.	セットの没収.....	22
4.	ゲームの没収.....	22

1. アリーナ

1. 表面

(D)床は水平で、障害物がないものでなければなりません。

(b)床の表面は硬くてはいけません。

(c)ドローンは床のすべての側面で直立できる必要があります。

2. マーキング

(D)コートは長方形でなければならず、ハーフラインは長辺の中央の間に引かれなければなりません。

(b)離陸地点は、コートの短辺から 1.5m の距離に線または 5 つの点でマークされなければなりません。

(c)パイロットエリアは、コートの短辺に設置されなければならず、その長さは短辺の長さを超えてはなりません。

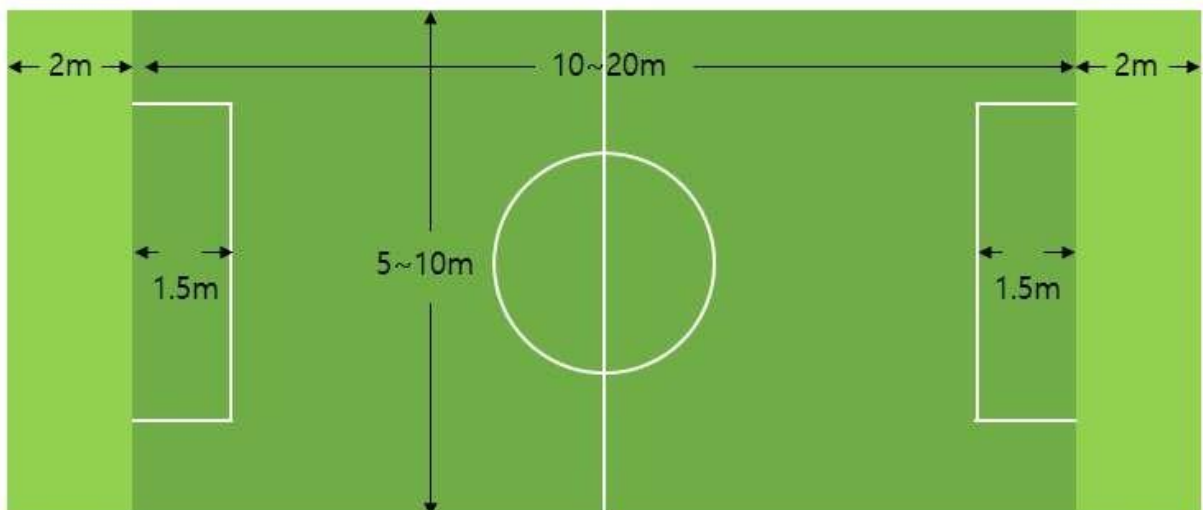
(d)パイロットエリアの幅は 2m で、境界線は修理エリアと明確に区別するためにマークされています。

3. サイズ

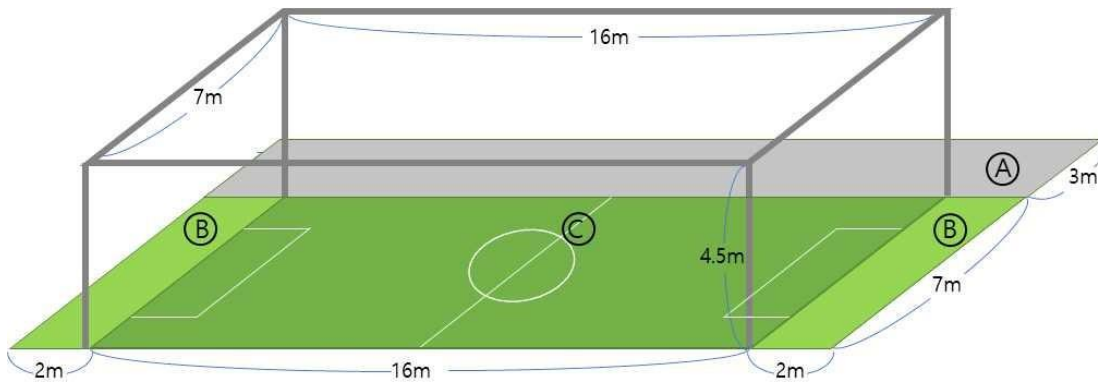
(D)長方形のコートのサイズは、短辺が 5m~10m、長辺が 10m~20m であり、長辺の比率は短辺は 1:2 または近似値である必要があります。

(b)コートの高さは 4m~5m とし、ゲームの支障となる障害物があってはなりません。

(c)コートフレームの両側に幅 2m のパイロットエリアを設置する必要があります。



(d)上記の規則にかかわらず、FIDAは、プレイヤーのパフォーマンスを維持し、新しく作成されたコートのために標準サイズを推奨しています。



4. ゴールのサイズと場所

(D)ゴールは、内径が $60\text{cm}\pm 1\text{cm}$ 、外径が $100\text{cm}\pm 1\text{cm}$ の円形でなければならない。ただし、2つのゴールのサイズは常に同じである必要があります。

(b)ゴールは、コートの短辺の中心から中心線の方に 1.5m 内側の距離にある必要があります。

(c)ゴールの高さは、コートの床からゴールポストの中央まで $3\text{m}\sim 3.5\text{m}$ であること。ゴールはコートの天井から吊り下げて設置するものとします。

1点または2点、またはポールとスタンドを使用して床からゴールの方向は常に中心に向かってのものとし、ゴールの方向は左右に揺れてはいけません。

(d)転倒、落下の危険がないようにしっかりと設置する必要があります。ゴールの形と外観は変更しないでください。

5. ゴールの材料と構造

(D)試合中にゴールが損傷してはなりません。白色/赤色 LED を手で切り替え可能にしてください。

(b)ゴールの内側または外側に白と赤の LED ライトが必要です。屋外に LED ライトがある場合は、ゲームに干渉しないでください。LED ライトはコートの外側から手動で操作できる必要があります。

(c)広告がゴールの外に挿入または印刷される場合、広告はゴールの LED ライトの変化に対するプレイヤーの認識を妨げてはなりません。広告はテキスト形式に限定し、画像やマークを挿入するときのテキストサイズを超えてはなりません。

6. 広告

(D)協会が主催する公式大会の試合において、大会組織委員会のシンボル及び大会のエンブレムを除き、任意の商業広告は認められません。但し、コンペティション組織を通じたコンペティションの運営支援に基づく商業広告 委員会は限定的に許可される場合があり、そのようなマークのサイズと数は競技規則によって制限される場合があります。

(b)参加チームの服装に限り、チームのシンボルや商業広告を表示することができます。ただし、政治的、宗教的、公序良俗に反する内容は厳禁です。

(c)競技に参加するすべてのチームおよびプレイヤーは、審判が広告文または異議を唱えることを求められた場合、直ちに従うものとします。

(d)競技に参加するすべてのチームは、コートに広告を設置または設置することを禁じられています。

2. ドローン

1. 品質と仕様

(D)円形の外枠がドローンを囲むものとします。

(b)ドローンの直径は 40cm±2cm である必要があります。

(c)プレイ中、ドローンの重量は 1,100g 未満でなければなりません。

(d)外枠の単一の開口部は 150 cm²未満でなければなりません。

(e)外枠は、ゲーム中に簡単に損傷してはならず、プレーヤーまたは観客に危害が加えられてはなりません。

2. 広告

(D)協会が主催する公式大会の試合では、競技組織委員会のシンボル、大会のエンブレム、およびの登録商標を除き、ドローンに商業広告を使用することはできません。

(b)競争規則は、そのようなマークのサイズと数を制限する場合があります。

3. 公式ドローン

(D)協会が認定した公式ドローンは、同協会が主催する競技の前に仕様資格を審査する必要はありません。

(b)公式マークまたは自作のドローンは、競技参加のためのルール 2-?コンプライアンスについて審査されるものとします。

4. マーキング

(D)ゲーム内のプレーヤーは、赤または青の LED ストリップを使用して、チームのドローンを他のチームと区別する必要があります。

チーム識別用の LED ディスプレイは、すべての水平方向から同じ数の LED が見えるように円を描くように配置する必要があります。配置された LED ストリップの直径は、少なくとも 20cm 以上、最大 40cm 以内である必要があります。個々の LED 要素の数は少なくとも 1 つである必要があります。
10cmにつき 6 個。上記の基準を満たしていないチーム識別 LED ストリップは、試合前に使用許可を得るために検査する必要があります。

(b)ストライカーとガイドは、他のプレーヤーと明確に区別できるようにタグを付ける必要があります。

(c) ストライカーとガイドのタグは競技規則によって決定され、添付されたタグはゲーム中に 損傷したり取り外したりしてはなりません。

(d) プレイ中にストライカーのタグが外れ、相手チームがストライカーチームを区別することが困難な場合、デタッチ後のスコアは認められません。

5. カラー

(D)チームの識別や位置の識別を妨げる過度の色(LEDを含む)の使用は許可されていません。

(b)ドローンは以下の7色が使用可能です。

(c)ドローンの方向を識別するための追加のLEDの設置はプレイヤーに許可されていますが、色は位置と一致する必要があります。

Identification		Color	User	Method
Team		Red	All players	LED
		Blue	All players	LED
Position		Green	No.1 Striker	LED
		Pink	No.2 Guide	LED
		SkyBlue	No.3 Libero	LED
		Yellow	No.4 Sweeper	LED
		White	No.5 Keeper	LED
Striker	Main	Green	Striker	tag
	Spare	Pink	Guide	tag

6. 周波数使用

(D)ドローンの無線制御に使用される周波数について、電波の範囲と強度は、関連する国および地域の電波関連法に準拠して決定する必要があります。

(b)但し、上記ルールを遵守していても、選手以外がドローンのプレイに影響を与える可能性のある周波数範囲や機器を使用することは認められません。

3. プレイヤー数

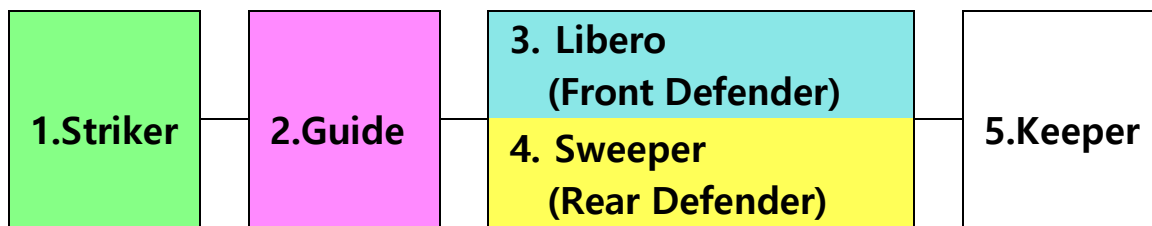
1. プレイヤー

(D)競技に参加する各チームは 10 人に制限されています。 チームは、7 人以下の選手と 3 人以下のコーチで構成する必要があります。

(b)各チームには 5 人のプレイヤーと 5 つのドローンがプレーされるものとします。プレイヤーはドローンを 1 つだけ操作し、プレイヤーの数はドローンの数と同じでなければなりません。

(c)プレイヤーが不足したり、ドローンに問題が発生した場合は、最低 3 人以上のプレイヤーでゲームをプレイできます。

(d)チームのポジション編成は以下の通りであり、選手のポジションの表示はチーム内で同じであってはなりません。



(e)事前に開始時間を完全に通知しているにもかかわらず、ストライカーを含む 3 人以上のプレイヤーがゲーム開始前にパイロットエリアにいない場合、チームはゲームを没収したものとみなされます。

(f)ゲームの第 2 セットまたは第 3 セットにおいて、セットの開始前に 3 人以上のプレイヤーがパイロットエリアにいない場合、そのセットは負けと見なされ、次のセットのメンテナンス時間の開始は宣言されます。

2. 交代

(D)プレイヤーはセットの開始前に交代できますが、セットのプレイ中に交代することはできません。

(b)選手リスト内の 交代人数に制限はありません。

(c)選手名簿に登録されているコーチは、選手として参加することができます。

3. 交代手順

(D)選手交代については、交代の事実及び交代する選手を審判員に通知するものとする。

(b)上記のルール(D)は、ドローンがコートに入る前に審判に通知する必要があります。

(c)交代選手のドローンの重量と マーキングを検査する必要があります。

(d) 選手交代では、前の選手が使用したドローンは交換 される場合と交換されない場合があります。置き換ええない場合、上記のルール(c)はスキップできます。

4. プレイ中のストライカー交代

(D)ストライカーがゲーム中にセットを放棄した場合、ストライカーはガイドと交代することができます。

(b)ストライカーを代用するには、ストライカーのドローンにガイドのドローンを接触させる必要があります。

す。

(c) ガイドは、ストライカープレイヤーがゲームの放棄を宣言し、プロポを床に置いた後、ストライカーに触れることができます。主審は、交代のためのタッチの成功を決定します。

(d)交代に成功した場合、主審は手信号と音声信号で交代の結果を通知しなければなりません。

5. 違反と罰則

(D)現在のセットのプレイヤー以外の方がパイロットエリアにいると警告が発せられます。1回目の警告を受けた後もプレイヤーでない人がパイロットエリアに留まっている場合、チームはそのセットを負けます。

(b)ゲームのプレイヤー以外の者は、プロポに触れたり操作したりすることはできません。

(c)進行中のゲームでドローンにバインドされたプロポが両方のチームのベンチまたは観客セクションの誰かによって操作された場合、チームはゲームを没収(試合を負けと)します。

4. プレイヤーの装備

1. 基本装備

(D)ゲームプレイに影響を与えない快適な服装またはグループユニフォーム。快適な服装の場合、プレイヤーは帽子、ベスト、A4 サイズのタグなどを着用する必要があります。

(b)ドローン>協会のルールに準拠したドローン

(c)プロポ>プレイヤーのドローンにバインドされたプロポ

(d)バッテリー>ゲームプレイ用の予備バッテリー

2. 追加機器

(D)映像機器;オプションで一人称視点のビデオ機器を着用または持ち運びできます

(b)追加のドローン:プレイヤーは、損傷したボールを交換するために追加のドローンを携帯することができます。バッテリーを分離する必要があります。

(c) その他の アクセサリー:操作用のバッテリーチェッカーと緊急修理用の部品とツール

3. 禁止機器

(D)相手チームのプレーを妨害する可能性のある発光装置

(b)相手チームのプレーを妨害する可能性のある無線送信装置

(c)ゲームの動作を妨げる可能性のあるサウンド機器。

(d)ゲーム操作が禁止されている機器またはギア、および 安全上の理由

4. 違反と罰則

(D)各チームはお互いの機器をチェックする義務があります

試合開始前に、誤解を招く可能性のある機器を対戦チームに通知するものとします。

(b)違反者がゲーム開始前に違反機器の使用を断念した場合、ゲームは正常に開始することができます。

(c)対戦相手チームが事前にゲームでの使用に同意している場合、チームはルール違反の機器に対してペナルティを受けません。

(d)ただし、ゲームの途中でルール違反またはルール違反機器が発見された場合、レフェリーはルール違反が試合の影響を受けたと判断した場合、ゲームのセットを没収することができます。

5. 広告

(D)政治的または宗教的声明 は、基本機器または追加の機器に挿入または表現してはなりません。ただし、内容が慣用的なものである場合は、審判の承認の下で許可される場合があります。

(b)ルール違反は、ゲーム開始前に発見され修正されなければならない。ゲーム終了後に違反が発覚した場合、ゲームの勝敗には影響しません。

5. 主審

1. 主審の権限

ドローンサッカーの競技ルールに関する権限を有する主審を大会ごとに選任し、試合を管理する。

2. 権限と義務

主審は、円滑、公正に試合をリードし、これを確実にするために以下の権限を有する。

(D)ドローンサッカーのルールを施行する

(b)副審と協力して試合を管理する

(c)ドローンがアソシエーションルール「2」の要件に準拠していることを確認する。

(d)プレイヤーの機器がルール「4」の要件に準拠していることを確認する。

(e)事故を記録する。

(f)ルールに違反した場合、その裁量によりゲームを一時停止することができる。

(g)何らかの外部障害によりゲームを中断する場合がある。

(h)プレイヤーの健康と安全のために、プレイヤーをゲームから除外することができる。

(i)責任ある行動をとらなかったチームオフィシャルに対して措置を講じることができ、チームオフィシャルを修理エリアまたはアリーナエリアから追放することができます。

(j)許可されていない人がアリーナに入ることを禁止する。

(k)出場停止後の試合再開を発表する。

(l)セットの途中で休憩時間を柔軟に調整できる。この場合、合計で少なくとも 5 分の休憩またはタイムアウトを保証する必要がある。

(m)あらゆる種類の外部障害により、ゲームを停止、一時停止、または終了する場合がある。

3. 主審の位置

(D)主審は、その義務を果たすのにふさわしい場所に配置され、その位置は、必要に応じて直ちに試合をコントロールできるように、試合中のすべてのプレイヤーを観察できるものとする。

(b)主審は、ゲームを規制するために有線/無線デバイスを携帯することができ、必要に応じて別のコントロールルームに配置することができる。

4. 主審の決定

(D)主審は、プレーごとのスコアやゲームの結果を含む、ゲームのすべての側面に関する最終決定を下すものとします。

(b)主審は、判定ミスや副審の助言を認めた場合、試合を再開又は終了していないことを条件に、判定を変更することができる。

(c)主審が違反の合図をし、副審の間で意見が異なる場合は、主審の判定が優先されるものとする。

(d)副審による過度の干渉又は不当な行為があった場合、主審は、副審の職務を軽減させ、その職務を再割り当てし、かつ、当該機関に報告することができる。

(e) 必要に応じて、主審はアリーナに設置されたビデオ判定の審査を要求し、それに従って決定を取り

消すことができます。プライベートビデオ判定は参照できない場合があります。

5. 主審の責任

主審(または関係するアシスタントレフェリー)は、以下の場合について責任を負いません。

(D)選手、チーム関係者、観客の負傷

(b)物的損害

(c)ゲームルールに基づいて下された決定による個人、クラブ、会社、協会、またはその他の団体への不利益、ゲームのプレイまたは操作に必要な公式手順によって行われる決定。

(d)ゲームの過程で発生する可能性のあるゲーム以外のその他の事項

主審による決定には、次のものが含まれます。

(e)アリーナまたはその周辺地域の状況または天候に応じてゲームのプレイを許可する決定

(f)何らかの理由でゲームを放棄する決定

(g)ゲームで使用される補助機器およびドローンのコンプライアンスに関する決定

(h)観客の妨害、または観客の問題により試合を中断する決定

(i)負傷したプレーヤーを治療のためにアリーナの外に連れて行くことを可能にするためにゲームを中断する決定

(j)負傷した選手を治療のために試合から退場させる決定

(k)プレーヤーが 特定のスーツまたは用具を着用することを許可する決定

(l)人(チームまたはゲームオフィシャル、安全管理者、カメラマン、またはその他のメディアエージェントを含む)がアリーナの近くのエリアに滞在することを許可する決定

(m)その他主審がゲームルール又はアソシエーションルール及びリーグのルールに従って行うことができる決定

6. 主審の資格

(D)主審の資格は、協会の別規則で定める。









(b)協会は、ルールの一貫性かつ統一された運用を充実させるため主審研修等を実施する。

7. 主審の信号

(D)主審は、笛等を用いて試合の開始及び終了をアナウンスしなければならない、両チームのすべてのプレイヤーが見ることができる必要がある。

(b) 主審は誰でも簡単に理解できるように、次のような統一信号を使用し、他の信号伝達手段や方法を使用する場合は事前に通知しなければならない。

主審の手信号

	開始10秒前	試合開始	ペナルティ付与	試合終了
手信号				
ホイッスル	 長く1回	 短く強く1回	 短く2回	 強く1回長く1回

6. 副審

1. 副審の権限

(D)副審員は、各試合につき2名ずつ選任し、競技のルールに従って職務を遂行するものとする。

(b)上記の規則にもかかわらず、正確なゴール判定とゲーム遂行のために4人まで副審を増やすことができる。

(c)副審は、パイロットエリアと観客セクションの間の適切なスペースに配置され、ゴールとスコアボードを同時に観察できるものとする。

(d)副審は、審判の命令により試合を規制するために、規則5で指定されたコントロールルームに配置することができる。

2. 権限と義務

副審は円滑、公正に試合をリードし、これを確実にするために以下の権限を有する。

(D)ゲームのシームレスな進行のために主審を支援する。

(b)ゲームに参加する プレーヤー関連する すべての事項を確認する

(c)コートに入る前に、プレーヤーの装備、服装、人数を確認する。

(d)選手リストと参加 選手の確認

(e)両チームの準備ができていることを主審に通知する。

(f)ゲーム中にプレーヤーとプレーヤーの機器 を継続的にチェック します

(g)主審よりもゴールに近い位置に配置され、スコア、オフサイド、ペナルティを判断し、セットの合計スコアをカウントした後、主審に合計スコアを通知する。

(h)修理担当者以外の人の不適切な行動や修理担当者以外の人への修理担当者への立ち入りを監督する。

(i)外部要素によるプレーの中断とその原因を記録する。

(j)主審が何らかの理由で、その役割を継続できない場合、ゲームでヘッドレフリーの代役を務めることができる。

(k)アリーナ、修理エリア、観戦セクションを継続的に監督し、ゲームの円滑な運営を確保するために必要な措置を講じる。

3. 副審の資格

(D)副審の資格は、協会の別規則で定める。協会は、ルールの一貫性のある統一された適用のために副審講習等を実施する。









4. 副審の信号

(D)副審は、得点、オフサイド、ペナルティをフラッグ、LED 等で通知しなければならない。両チームの選手が見える位置にいないといけない。

(b)副審は、反則を発見したときは、速やかにその旨を通知しなければならない。副審は、ペナルティをアナウンスする場合、ホイッスル(短い1回)またはペナルティ専用表示板を使用することがある。

(b)副審は、誰でも容易に理解できるように以下の統一信号を使用し、他の信号手段または方法を使用する場合は、事前に通知する必要がある。

副審の手信号

	ゴール	ノーゴール	復帰宣言	復帰完了
旗				
LED	 点灯	 変更なし	 点灯維持	 消灯

7. ゲームの開始と終了

1. セット数とプレイ時間

(D)ゲームは3分間の3セットで行われます。

(b)ゲームのセット数と1セットあたりのプレイ時間は、事前に変更することができます。

2. ゲームの準備

(D)コインツの勝者チームは、左または右のパイロットエリアを選択する権利を持ちます。一度決定した場合、パイロットエリアは3セット変更されません。ただし、主審が左右のパイロットエリア位置が不公平と判断した場合は変更されることがある。

(b)チームのキャプテンまたはプレーヤーは、決定された後、パイロットエリアの変更に苦情を申し立てたり要求したりしてはなりません。

(c)両チームのパイロットエリアが決定した場合、各チームのキャプテンはゴールを確認できます。

3. セットの開始と終了

(D)主審または主審から委任された者は、音声信号で3分間のプレイ時間の開始と終了をアナウンスします。

(b)準備完了信号は、開始信号の少なくとも10秒前に送信する必要があります。ただし、両チームの準備を確認後、レディ合図後10秒以内にスタート合図を出すことがある。

(c)アリーナの状況に応じて、準備完了信号の数を増減または調整する場合があります。ただし、少なくとも1つの準備完了信号はAC通信する必要があります。

(d)ゲーム開始信号は、準備信号の後に別の音または手信号を使用し、予想される開始を防ぐために予期せず与えられる必要があります。

(e)セットの進行中はタイムアウトできません。

4. 修理と停止

(D)セット終了後、主審は5分間の許可を与えることができます

次のセットの開始までの修理時間、およびすべてのプレーヤーがドローンを集めてコートを離れると、5分間のカウントが開始されます。

(b)各チームは、セット間の修復時間を修理および戦略の時間として使用する必要があります。

(c)修理時間は少なくとも5分間保証されており、ヘッドリファレンスは状況により延長される場合があります。

(d)いずれかのチームがセットを開始する準備ができていない場合でも、修理時間を延長することはできません。

(e)3人以上の選手の修理が遅れたためにチームがセットを失った場合、主審は規定の修理時間に加えて、次のセットの開始にさらに3分を与えることができます。

(f)主審が試合開始を宣言する10秒前からセット終了までは、主審以外の者は、またはゲームを停止します。

(g)安全上の問題またはシステムの問題により主審によって試合が中止された場合、中断時点のスコアと残り時間が記録され、ゲームが再開されます。

(h)上記の規定にかかわらず、以下の場合には、ゲームは直ちに中止され、セットは無効となります。

- 施設の重大な損傷によりゲームが不可能な場合
- 主審が重要と認めた問題により1時間を超えて試合を継続できないと判断したとき。

5. 次のセットの開始

(D)5 分間の修理時間が終わるまでに、すべてのドローンが離陸地点で整列しプレイヤーがパイロットエリアにいる必要があります。

(b)修理時間の終わりにコート内に滞在しているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはドローンを持ってコートから出てくる必要があります。

(c)ストライカーのマークとチームマーク LED の修正は、5 分間の修理時間に含まれ、5 分が経過しても審判の要求に応じて変更することができます。現時点では、ストライカーのマークとチームマーク LED 以外の部品は修理しないでください。

(d)ストライカーが試合開始の 10 秒前の準備合図の前に審判に「セットを放棄する」ことを通知した場合、ガイドは別の交代手順なしでストライカーを交代させることができる。審判はこの交代を速やかに相手チームに通知しなければなりません。

(e)主審が、5 分間の修理時間後に両チームのマークと LED ライトの準備ができていると判断した場合、主審はゲーム開始の 10 秒前に宣言し、次のセットを開始します。

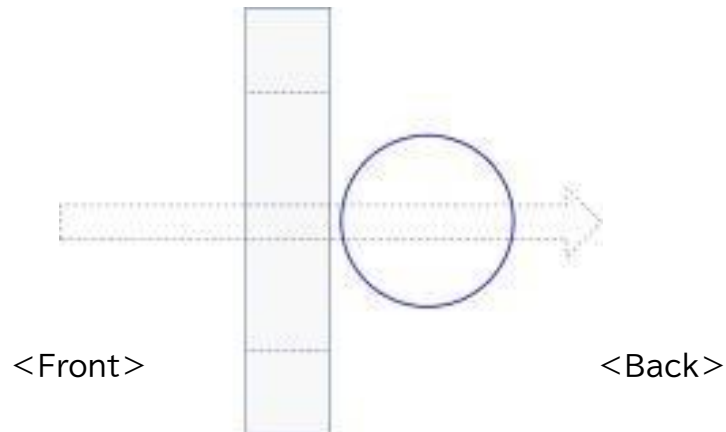
6. 試合放棄

試合を放棄または遅延させることは、試合開始前に主審と両チームが合意しない限り、敗北とみなされます。

8. 攻撃と防衛

1. スコア

(D)ストライカーのドローンが相手のゴールに完全に前から後ろに通過した場合のみ、ゴールとして認められます。



(b) プレーヤーがその時点でオフサイドであった場合、またはドローンが完全にパスできなかった後に跳ね返された場合、ゴールはカウントされません。

(c) ストライカーが相手のゴールを後方から通過した場合、ゴール得点されず、プレーヤーはオフサイドになります。

2. オフサイド

(D) ストライカーが相手のゴールを いずれかの方向にパスした場合、チームは自動的にオフサイドの状況になり、オフサイドの状況で得点を試みることはできません。

(b) オフサイドの状況をクリアするために、すべてのプレーヤーはハーフラインの後ろのチームのエリアに戻る必要があります。

(c) オフサイドの状況で、制御不能により相手のエリアから戻れないドローンがある場合、オフサイドの状況は プレイヤーはセットの放棄を発表し、プロポを置きます。

(d) 状況(c)のドローンがストライカーである場合、ルール 3-?で置き換えられた新しいストライカーは、ハーフラインの後ろのホームチームのエリアに戻る必要があります。オフサイドの状況をクリアします。

3. 防衛

(D) 防衛とは、ストライカーが得点しやすくするために相手チームが取るすべてのアクションをブロックすることです。

(b) 自チームのゴール前で防衛している間、防衛は自発的であろうと意図的であろうと、自発的であろうと意図せずに自チームのゴールを通過することができます。

(c) ただし、防衛側は逆方向にゴールを通過することはできません。

ゴール前で守備する場合、ドローンの半分以上がゴールに入ってから戻ってきた場合、リバースパスと

みなされます。

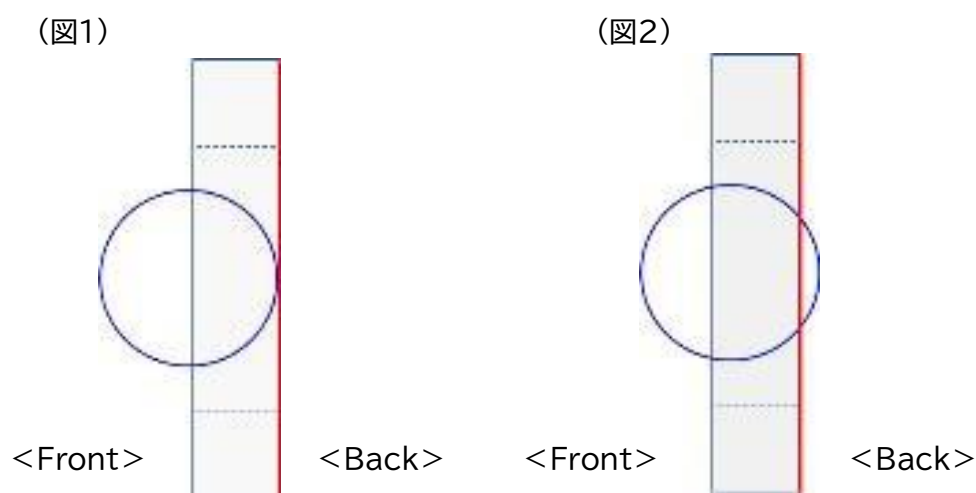
ディフェンスが自チームのゴール裏に配置され、わずかにゴールに入った場合、リバースパスと見なされます。

<図 1>

左のように、ドローンの裏側がゴール裏に出ていない場合は、通常の手配形態とみなします。

<図 2>

右のように、ドローンの裏側が少しでも意図的または意図せずにゴールの後ろを通過すると、ドローンは前進できず、後方に移動して、外側の周りの元の防御位置に戻ります。



9. ペナルティキック

1. ペナルティ

(D)オフサイドルールを無視して 連続得点した場合(8-(2)-(D) の違反)

(b)オウンゴール を逆方向にパスした場合(8-(3)-(c)の 違反)

(c)11-2 を含む審判の警告を 2 回以上受けた場合

。ただし、警告は対応するゲームに蓄積され、次のゲームでリセットされます。

2. ペナルティの相殺

(D)セットでは、 両方のチームからのペナルティの数を相殺することにより、一方のチームに ペナルティキックを与えることができます。

(b)競技の公式記録では、ペナルティの数は相殺せずに記録されなければなりません。

3. ペナルティキックの方式

(D)時期:各セット終了後

(b)どのように:ストライカーとキーパーの 1 対 1 の試合

(c)継続時間:ペナルティごとに 5 秒

(d)ペナルティキックは、ストライカーとキーパーの間の 1 対 1 の試合で行われます。ストライカーの場合、ペナルティキックの離陸ポイントはハーフラインであり、キーパーの場合、離陸ポイントはゲームの開始と同じです。

(e)審判の合図の後、5 秒が与えられ、採点ルールはゲームと同じです。

(f)所定の時間内に複数のゴールを決めることができ、この場合、ルール 8-?も適用されます。

(g) 競技規則に規定されている場合、ペナルティキックの回数をポイントに変換し、ペナルティキックを与えることなくスコアに加算することができる。

(h)ペナルティキックを与えずにペナルティキック換算スコアをスコアに加算した場合、大会の公式記録が加算されたスコアの合計となります。

4. ペナルティキック手順

(D)セット終了後、主審は両副審にペナルティの数を確認するよう要請し、プレーヤーがコートから出ることを禁止する。

(b)主審は、両チームからのペナルティ の数を相殺することにより、一方のチームにのみペナルティキックを与える。

(c)主審は、副審と各チームから 1 人のプレーヤーをコートに入れます。

副審:各チームから 1 機のドローンを除き、他のドローンを集めて 柵の入り口付近に配置し、誰も触れることはできません。

プレイヤー:ペナルティキックに参加しているオフENS1人とディフェンダー1人がバッテリーを交換し、ペナルティキックの準備をします。ストライカーはハーフライン、キーパーはゴール下にいます。

(d)主審はペナルティキックの継続時間と開始信号と終了信号をプレーヤーに通知した後、ペナルティキックを開始します。

(e)ペナルティキックが終了すると、セットが終了し、5 分間の修復時間が与えられます。(f)試合が「リーグ形式」で行われる場合、得失点差を計算するために無条件にペナルティキックを行わなければならない。(但し、競技規則によりペナルティをポイントで相殺する場合はこの限りではありません。「トーナメント」の場合、ペナルティをプレイする権利を持つチームはペナルティキックを放棄することができます。

10. 勝敗の決定

1. 勝利チーム

(D)セットでより多くのポイントを獲得したチームがセットに勝ちます。

(b)両チームのゴール数が同数または無得点の場合、セットは引き分けです。

(c)最初に 2 セットを勝ち取ったチームが勝利チームです。

2. 引き分け/延長戦

(D)3 セット後、最初に 2 セットを取ったチームがない場合は、4 セットをプレイできます。(b)第 4 セットのルールは、前のセットと同じです。

(c)第 4 セット終了後、最初の 2 セットを取ったチームがない場合、PK 戦が行われます。

(d)ただし、引き分けが認められた試合では、延長戦や PK 戦はありません。

3. PK 戦

(D)PK 戦のルールはペナルティキックと同じで、各チームから 3 人のプレイヤーが PK 戦を行います。

(b)キーパーは自由に指定でき、PK 戦に参加するプレイヤーも同時にキーパーとしてプレイすることができます。

(c)PK 戦が引き分けの場合、勝者が決定するまで参加選手 を 1 名増やします。

(d)PK 戦がどれだけ長く続いても、最初に行われたシュートアウトプレイヤーの順番は変更できません。

11. ファウルと不正行為

1. ファウルの種類

(D)ファウルには、警告、セットロス、ゲームロスが含まれます。

(c)警告の場合、2回累積すると1回のペナルティキックが与えられ、警告の累積は次のセットで維持されるが次のゲームでリセットされます。

(b)セットの敗北はセットを失ったとみなされ、ゲームの敗北はゲームに負けたものとみなされます。

2. 警告

以下の行為は警告の対象となります。

(D)競技に参加しているプレイヤー 以外の者がパイロットエリアにいる場合

(b)試合中に審判、対戦相手、観客に対してスポーツマンシップに反する行為があった場合

(c)審判員の許可なくアリーナ施設を変更または移動した場合

(d)ゲーム開始信号の前にドローンを移動させたとき

(e)選手が審判の適切な指示に従わない場合

3. セットの没収

(D)プレイ中のドローンが、セットに参加しているプレイヤー以外の人物によって意図的に操作された場合

(b)試合中に審判、対戦相手、観客に対してスポーツマンシップに反する重大な行為があった場合

(c)チームを識別するドローンの色を意図的に変更した場合

(d)プレー中のドローンが、ゲームにアドバンテージを与える目的でラジコンの代わりに物理的な力(手、足、または道具)を使用して移動された場合

(e)故意に試合を遅らせたり、審判の判定に異議を唱えたりする目的で、同じ警告が複数回受けられた場合

4. ゲームの没収

(D)意図的にドローンを使用して他人や安全を脅かす場合

(b)試合中に審判、対戦相手、観客に対して重大なスポーツマンシップに反する行為があった場合

(c)選手名簿に載っていない選手が不正にゲームに参加した場合