



ロボカップジュニア サッカー審判ハンドブック

RoboCup Junior Soccer Nippon League

Rules 2021 日本リーグ版

Ver3.04

所属

氏名

はじめに その1

ロボカップジュニアの運営の多くはボランティアによるものです。このガイドブックは、メンターや選手による審判ボランティアをよりスムーズに行っていただけるようにと作成されたものです。

競技中における一人の審判の能力には限界があり、また個人差もあります。

時にはビデオカメラで記録された事実とレフリーの判断が異なる事もあるかもしれませんが、ロボカップジュニアではレフリーの判断を優先し最終決定として扱います。競技の審判を行う方はルールの理解に努めたうえで、自信を持って堂々としたジャッジを行っていただければと思います。

大きな声ではっきりと！

レフリーの判断を選手や観戦者にはっきりと示すために、競技中の宣言は大きな声で行ってください。中立点への移動、カウント、ゴールなどは身振りや指折りを合わせるとより効果的に行えます。

選手としゃべろう！

競技前にロボットの持ち方を聞いたり、一つ一つのジャッジの説明を行うなど、選手とのコミュニケーションを積極的に増やすことで審判への信頼は増します。無言にならないよう注意してください。

公正に、堂々と！

審判は常に両チームに対して公正に接し、堂々とふるまってください。ボール移動の際にも、直接狙える位置に置かない（＝ごつつあんゴールをさせない）など、焦らず慌てず、配慮して行動してください。

はじめに その2

ルール原本の確認をお願いします。

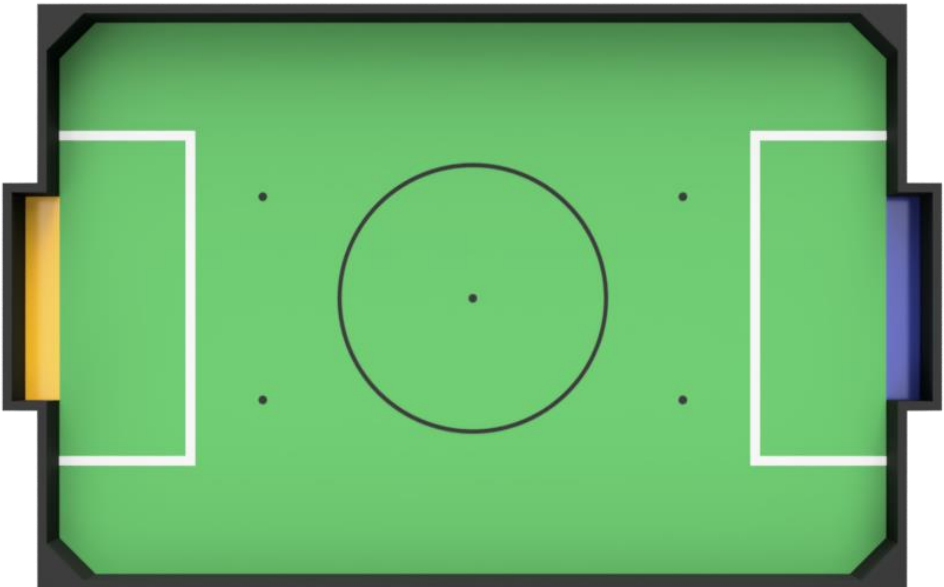
このハンドブックは審判を行う際に最小限確認しないといけないルールをルール原本から抜粋して作成しています。そのため一度ルール原本を確認することで一層自信をもって審判をしていただけたらと思います。

また、なにかご不明な点が有りましたら各大会の本部にお問い合わせください。

また、ローカルルール等は場合は審判ミーティングで確認してください。

このサッカー審判ハンドブックは以下のルールをもとに作成しています。

ロボカップジュニアサッカールール 日本リーグ版 2021 第2版



試合準備と確認

レフリーは試合開始時刻までに各自が担当するコートで行う次の試合のチームを確認し、以下の項目について順にチェックしてください。

試合前のチェック

- ✓ レフリーと計時・得点管理係はいるか？
- ✓ 試合記録用紙は用意できているか？
- ✓ 赤外線ボールの場合、モードはAで電池は十分(点滅していない)か？
- ✓ コートサイドには2個ずつ計4個のタイマーが用意されているか？
- ✓ 試合チームが車検証を持ってコートに来ているか？



また、コート内にねじ・ナット・ワッシャーなどが落ちていないか、各チームのキャプテンが誰か、なども合わせて確認してください。

試合の開始 その1

準備が整い、試合開始時刻になったら試合を開始してください。

もし片方、または両方のチームがいなくても、レフリーは試合開始を宣言して次の通り手順を進めてキックオフおよび時間計測を開始してください。

① 試合開始の宣言（挨拶）

「ただいまより〇〇対△△の試合をはじめます。よろしくお願いします。」というレフリーの挨拶で試合開始の宣言をします。選手・レフリー同士の挨拶と公式試合の区切りという意味がありますので必ず行ってください。



ただいまより●●対▲▲の試合をはじめます。よろしくお願いします。

② 前半攻撃チームおよびコートサイドの決定

前半攻撃チームおよびコートサイドの決定方法は、「コイントス（もしくは類似の手段）で選択権を決める」または「あらかじめ対戦表で決定しておく」など大会の運営によって異なります。事前の審判ミーティングで確認してください。

この大会における

前半攻撃チームの決定方法は _____

コートサイドの決定方法は _____

片方のチームが試合開始時刻にいない場合は到着しているチームのみで決定を行い、試合を開始してください。

キックオフ時の故障

キックオフ時に、以下の状態にあるロボットは故障とみなします。
試合開始と同時にペナルティ時間の計測を行ってください。

- ロボットが動かせる状態ではない
- ロボットが車検を通過できていない（車検証にサインがない）
- その時点のロボットが車両規定を満たしていない
- ロボットの電池交換・キャリブレーション等を済ませていない
- スイッチのフライングや押しそこねがあった

また、キックオフ時に同じチームのロボット2台ともが故障（上記の状態）の場合でも、試合時間の計測を開始してください。ただし相手側のロボットは動作させずにゲームは中断します。その後も、最低でも1台のロボットが試合に参加できる様になるまでは30秒経過ごとに1点加算します。



開始時刻となりましたので●●対▲▲の試合をはじめます。

●●は2台とも故障です。今から計測を始めます。

試合時間の計測を開始し、30秒ごとに1点を追加します。

遅刻

試合開始時刻になっても、ロボットを1台もフィールドに持参できなかったチームは遅刻となります。レフリーは宣言し、試合時間の計測を開始してください。その後も、最低でも1台のロボットが試合に参加できる様になるまでは以降30秒経過ごとに1点を相手チームに与えます。1台でもロボットがフィールドに到着した時点で遅刻状態は解除とし、すぐにキックオフを行ってください。詳しくは日本語版ルール1.1項を確認してください。

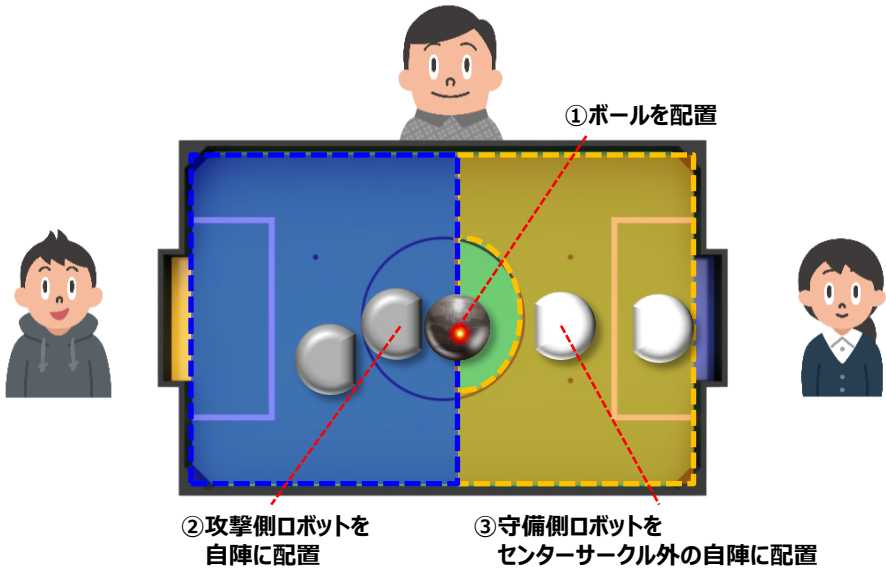


開始時刻となりましたので●●対▲▲の試合をはじめます。

●●チームはロボットが2台ともいません。
したがって遅刻とみなし、今から計測を始めます。

試合時間の計測を開始し、30秒ごとに1点を追加します。

キックオフ



キックオフは前・後半の試合開始時およびゴールによる得点後に行います。アウトオブバウンズや故障により退場となったロボットも、正常に機能する状態で準備できていれば試合に復帰できます。

レフリーはまず①中央中立点にボールを配置し、次に②攻撃側ロボットを配置するよう促します。最後に③守備側ロボットをセンターサークル外に配置するよう促します。一度決めたロボットの位置は変更できません。攻撃側チームのスタンバイ、守備側チームのスタンバイおよび、タイムキーパー（スコアラー）のスタンバイを確認したのち、レフリーはホイッスルもしくはコールによってキックオフをはっきりと指示してください。

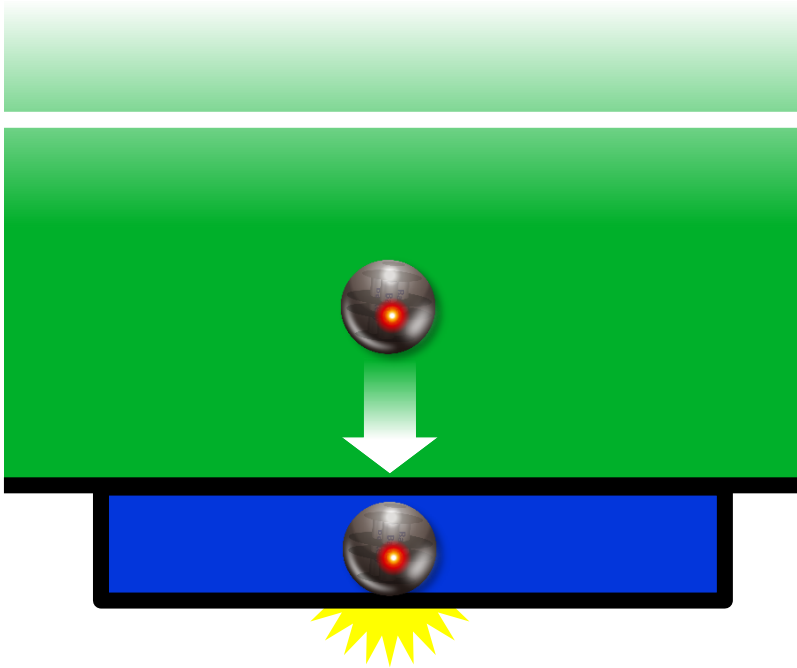


攻撃側の準備はいいですか？守備側の準備はいいですか？

タイムキーパーの準備はいいですか？

それでは始めます ……♪ピッ！

得点（ゴール）



ボールがゴールの後ろの壁に当たったとき、ゴールとなります。ゴール横の壁にあたってもゴールでは有りません。

レフリーはホイッスルまたは大きな声で「ゴール！」と宣言し、試合を止めてください。どちらのチームの得点かをあらためて宣言して、そのチームに1点加点します。

その後、ゴールされたチームのキックオフで再開してください。



♪ピッ！ ゴール！ ●●チームの得点です！

全てのロボットを止めてください。

▲▲チームのキックオフで再開します。

ラックオブプログレス



長い時間にわたりロボットやボールに動きがなく試合が進まないときラックオブプログレスとなります。レフリーは身振りと大きな声で宣言して **3 カウント**を行い、カウント中に動きがなければボールを取り除いてください。

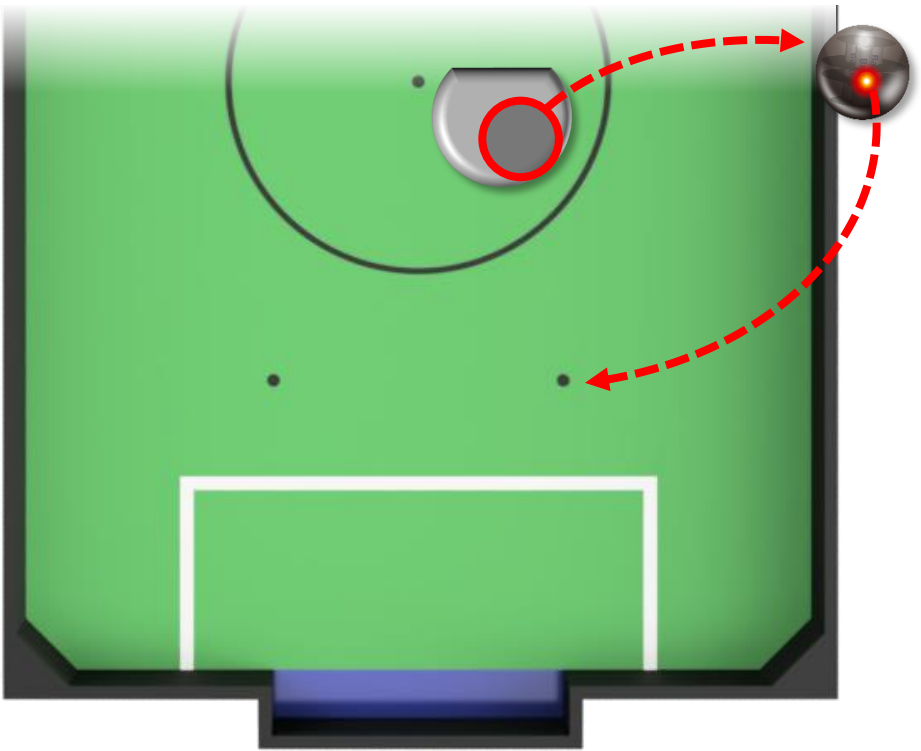
レフリーは一旦ボールをロボットが見えない状態にした後、最も近くの空いている中立点①に置きます。反応がない場合再び3カウントして反対側の中立点②に移動、さらに反応がない場合3カウントして中央中立点③に移動します。



1..2..3..ラックオブプログレス!

ボールを中立点に移動します。

ホールド



ボールが、他のロボットからアクセスできない状態になったり、ドリブラー以外の方法でロボットと固定されたりした状態をホールドと呼びます。レフリーは「ホールド」と宣言して一旦ボールを取り除きロボットから見えない状態にしたのち、最寄りの空いている中立点に置いてください。具体的には、ボールがロボットの上に乗ってしまった状態、ロボット同士に挟まれてフィールド面から完全に浮いてしまった状態などが挙げられます。



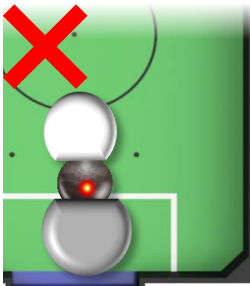
ホールド！

ボールを中立点に移動します。

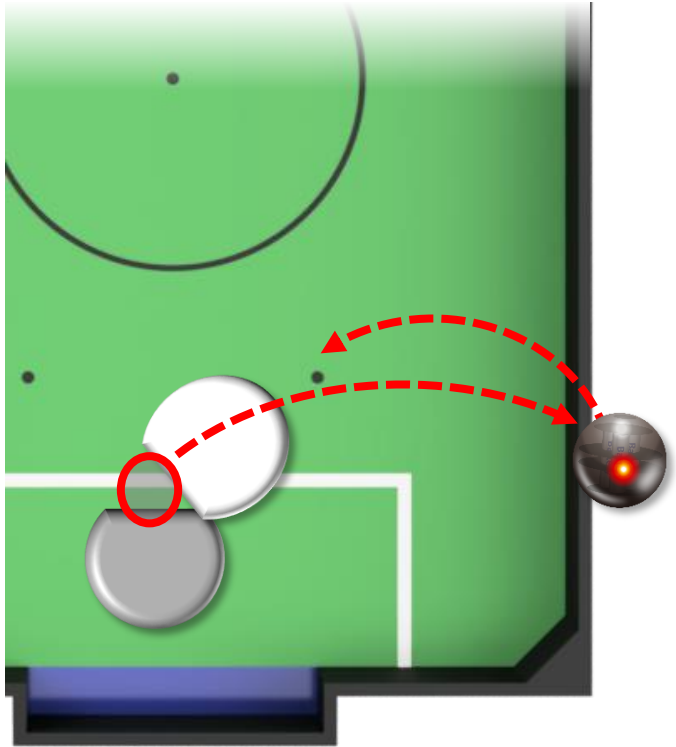
プッシング



守備側ロボットが完全に
エリアに入っていない



攻撃側と守備側が
互いに接触していない



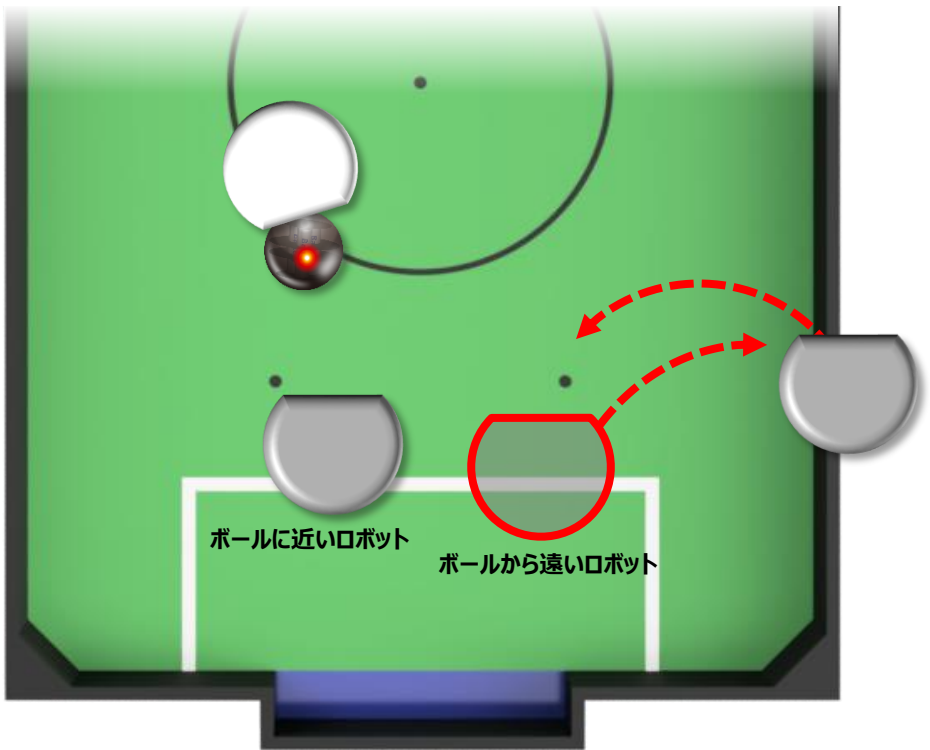
自陣のペナルティエリアに先に完全に入った1台のロボットはゴールキーパーとみなし、攻撃側のロボットと互いに接触していて、かつ少なくとも1台がボールと接触している場合に優先権を与えます。これがプッシングです。ただし守備側ロボットが完全にペナルティエリアに入っていない場合や、2台が互いに接触していない場合はプッシングになりません。レフリーは大きな声で「プッシング！」と宣言して一旦ボールを取り除きロボットから見えない状態にしたのち、最寄りの中立点に置いてください。
プッシングの状況下でボールがゴールされても得点にはなりません。



プッシング！（ノーゴールです！）

ボールを中立点に移動します。

マルチプルディフェンス その1



守備側のロボット2台が、ペナルティエリアに少しでも侵入して試合に大きな影響を与えている場合を、マルチプルディフェンスと呼びます。

レフリーは「マルチプルディフェンス」と宣言して、ボールから遠い方の守備側ロボットを最寄りの中立点に移動してください。必ずハンドルを用い、他のロボットと衝突しない安全な高さまで持ち上げ、落ち着いて移動させましょう。

レフリーは必要な時にいつでもマルチプルディフェンスを宣言することができます。



マルチプルディフェンス！

ロボットを中立点に移動します。

マルチプルディフェンス その2

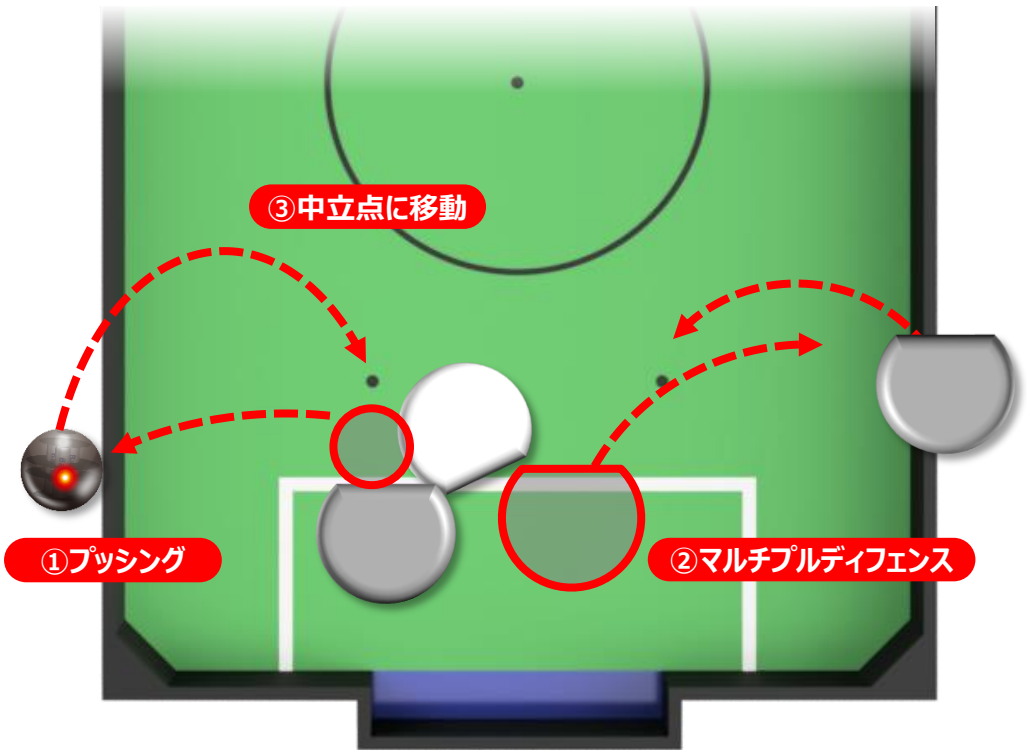
マルチプルディフェンスを発生させるロボットを故障とするルールについて明確な基準が定められていません。事前の審判ミーティングで確認してください。

この大会における

マルチプルディフェンスが繰り返し発生する場合の故障の基準は

同時発生への対処

プッシングの発生あり



プッシングとマルチプルディフェンスが同時発生した場合は、レフリーはまずプッシングを宣言して一旦ボールを取り除いてください。次にマルチプルディフェンスを宣言してボールから遠かったロボットを中立点に移動させ、最後にボールを最寄りの中立点に置きます。

あわてずにボールの対処を優先してください。

なお、プッシング状態でゴールが入っても得点にはなりません。



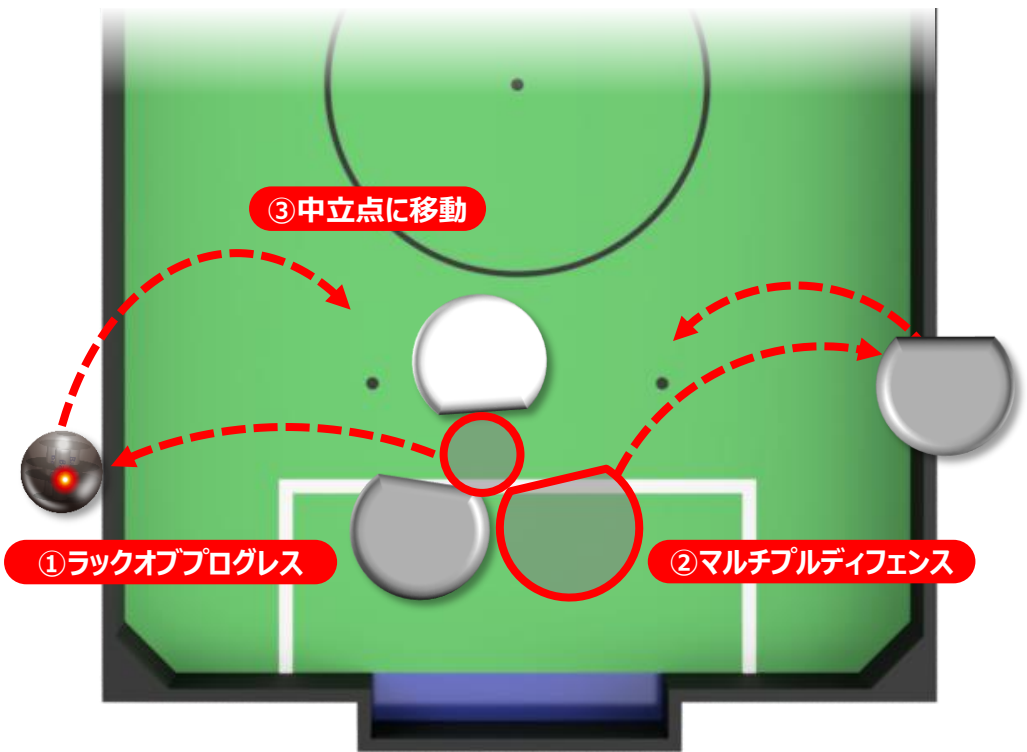
プッシング！ 一旦ボールを外します。

マルチプルディフェンスのためロボットを中立点に移動します。

ボールを中立点に移動します。

同時発生への対処

プッシングの発生なし



守備ロボット2台とアタッカーの間にボールが挟まり試合進行が停止している状況下では、レフリーはまずラックオブプロGRESSを宣言して一旦ボールを取り除いてください。次にマルチプルディフェンスを宣言してボールから遠かったロボットを中立点に移動させ、最後にボールを最寄りの中立点に置きます。

あわてずにボールの対処を優先してください。

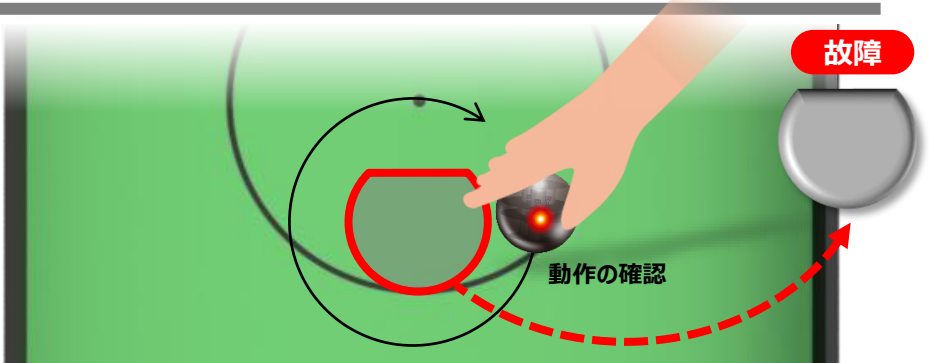


ラックオブプロGRESS！ 一旦ボールを外します。

マルチプルディフェンスのためロボットを中立点に移動します。

ボールを中立点に移動します。

故障



ロボットが、以下の状態にある場合は故障とみなします。レフリーは判断をして「故障」と宣言したのちロボットをフィールドから退場させてください。

- ボールに反応しない、1方向に走り続ける
(レフリーがボールを手にした際ロボットの周りを一周させて確認します)
- 車両規定を満たしていない
(ロボットの部品破損やケーブルのはみ出しによるサイズ違反など)
- 繰り返しゴールに侵入する
- 単独で転倒する

規定のペナルティ時間が経ち、ロボットの修理が済んでいたら復帰させることができますが、時間は大会の運営によって異なります。事前の審判ミーティングで確認してください。

同じチームのロボット2台が**キックオフ時に同時に故障している場合**、ロボットが復帰するまで**30秒経過**ごとに1点追加します。

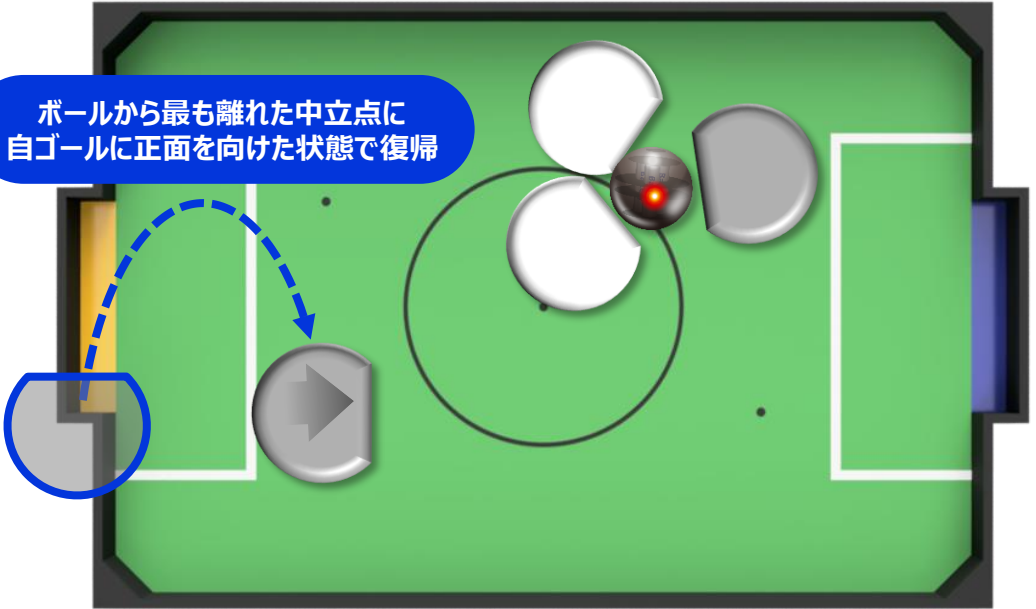
この大会における故障のペナルティ時間は、_____です。



ボールに反応しないため1番ロボット、故障です！

ロボットの復帰

ボールから最も離れた中立点に
自ゴールに正面を向けた状態で復帰



故障で退場となったロボットは規定のペナルティ時間が経ちかつ修理が済んでいたら、フィールドに復帰させることができます。レフリーは適切なタイミングで、**ボールから最も離れた中立点**を指示して復帰を促してください。

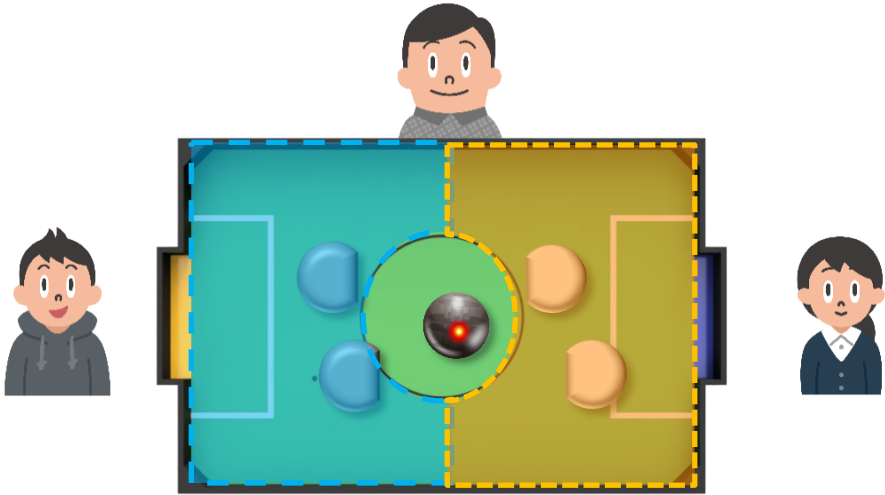
選手はロボットがボールを直接狙えないよう、自ゴールに正面を向けた状態で復帰させる必要があります。

故障したロボットの修理が完了しているかどうかはレフリーが判断します。



その中立点に、自ゴールに正面を向けて入れてください。

リスタート



全てのロボットをセンターサークル外の自陣に配置

レフリーは、ラックオブプログレスにおいていずれの中立点にボールを移動しても試合が進まない場合や、両チームのロボット4台すべてが退場となった場合はリスタートを行ってください。

リスタートの場合故障により退場となったいずれのロボットも、正常に機能する状態で準備できていれば試合に復帰できます。

レフリーは中央中立点に赤外線ボールを配置し、両チームのロボットをセンターサークル外の自陣に配置するよう促します。

通常のキックオフと同様に、レフリーはホイッスルまたはコールによってキックオフをはっきりと指示してください。



全てのロボットをセンターサークルの外側に復帰させてください。

それでは始めます ……♪ピッ！

試合時間とその中断・試合終了

試合時間とその中断

各試合の試合時間・ハーフタイムは事前に確認してください。レフリーが中断を告げる特別な場合以外、原則として開始した時間計測の中断はしません。

ただし、試合中発生した問題の協議が必要な場合やけが人の発生など速やかな対処が必要な場合、レフリーは試合を中断することができます。その場合は全てのロボットをその時の状態で停止させてください。レフリーは再開の際、中断時の状態で再開するかキックオフで再開するかを選択できます。

試合時間のメモ _____



ボールの交換のため試合を中断します！

時計を止めて、各チームはロボットをその位置で停止させてください。

試合終了

後半戦終了時点で試合が終了します。**レフリーまたはタイムキーパーは大きな声で終了を宣言してください。**コール後に入ったゴールはカウントしません。

得点板を確認しながら「ただいまの試合はX対Xで●●の勝ちです。」と述べて挨拶してください。記録用紙に各チームのサインを記入してもらい、レフリーのサインを記入したら試合は終了となります。



試合終了までの残り30秒です！・・5秒前・・4・・3・・2・・1！

試合終了です！！ロボットを止めてください！



只今の試合2対1で●●の勝ちです。ありがとうございました。

各チームのキャプテンは記録用紙を確認し、サインをしてください。

警告・カード

警告・カード

フェア精神に反する重大な違反があった場合、チームもしくはロボットに対してレフリーは警告・カードを出すことができます。警告・カードを出した場合、レフリーは必ず記録用紙に理由と警告の種類を記入をしてください。

基本的に「①警告」→「②イエローカード」→「③レッドカード」の順に出され、レッドカードが出されるとチームの場合は大会への、ロボットの場合はその試合への参加資格を失います。

また、深刻な違反やイエローカードを何回も繰り返した場合、当該チームはレッドカードが提示され、警告なしで失格となります。

チーム・個人に対する警告・カード

チームメンバー・メンター・保護者による以下の行為があった場合、レフリーはそのチームへの警告・カードを出すことができ、警告・カードは大会期間中累積します。

- 試合中のロボットへの干渉
- 審判への抗議（抗議でなく質問は可能です）

ロボットに対する警告・カード

ロボットによる以下の行為があった場合、レフリーはそのロボットへの警告・カードを出すことができ、警告・カードは大会期間中累積します。

- 他のロボットが傷つけられる
- 審判や選手がけがをする
- ボール、フィールドが破壊される

イエローカード/レッドカードに相当する行為等を発見した場合は一人で判断せず各コート長や運営責任者に判断してもらってください。

干渉

干渉の確認と対応

選手が、相手ロボットの色、反射素材や、発する光、赤外線、磁気によって自分のロボットの動作が影響を受けていると主張した場合、レフリーは干渉の有無を確認する作業を行います。

干渉の確認中は試合の計時をストップさせておくことができます。干渉の判断に迷ったときは、競技の統括者に相談しましょう。確認手順は、以下のURLの動画を参照してください。

<https://youtu.be/mgi3f8TrscE>



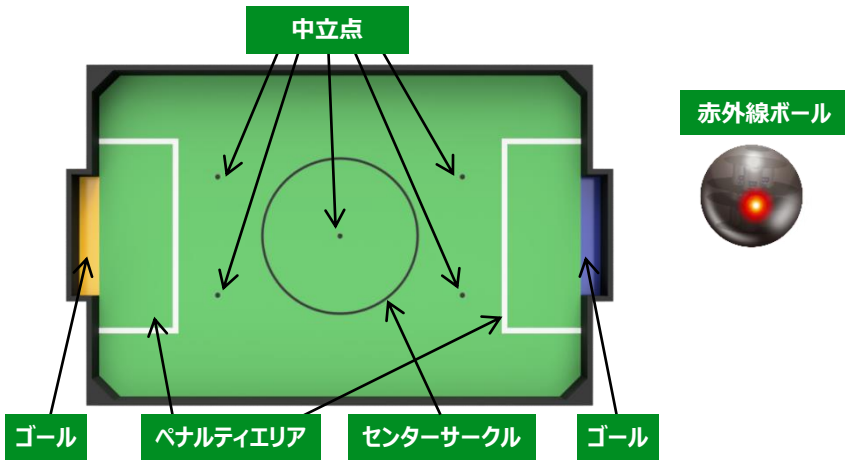
干渉することが確認されたロボットは、干渉しないように修正されなければなりません。修正作業の間は故障扱いとなります。

干渉の申告は、試合前、試合中にされたもののみ受け付けます。試合終了後の申告は無効です。

干渉の防止

故障で退場となったロボットを、フィールド内のロボットから見える状態で電源を入れたり、LED光をフィールドに向ける行為は干渉の原因となることがあります。退場となったロボットは、フィールドから見えないうにすよう、指導しましょう。レフリーが注意してもそのような行為が繰り返される場合は、警告の対象となります。

用語集



コートチェンジ

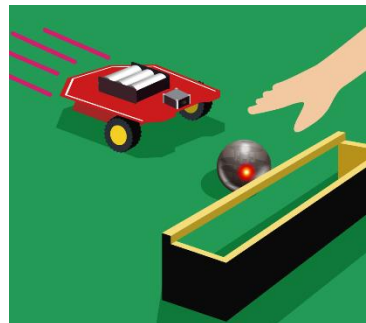
通常のサッカーの試合と同様、ロボカップサッカーでも一般的に前半戦と後半戦とで攻めるゴールとキックオフを交替します。

ノーゴール

ゴールとしてカウントしない事。プッシングなどのファウルの後に起こったゴールはゴールとみなしません。誤解されない様にはっきり伝えます。

ごつつあんゴール

審判が、ゴール前で待ち構えるロボット前方の中立点に不用意にボールを移動することで、即座にロボットにゴールを決めさせてしまう事。審判がアシストしてしまったように見えて不公平に映ります。中立点へのボールの移動は焦らず慌てず、落ち着いて行いましょう。



計時・得点管理(タブレット入力)の仕事

主な仕事は以下の3つです。大会により選手が計時・得点管理係を行うことがあります。2022年より、スコアリングシステムが導入されます。

●試合時間の管理

レフリーのホイッスルまたはコールにより試合が開始された時点から試合時間計測を開始してください。試合時間によりますが、開始〇分経過といったアナウンスをするとレフリーや選手は試合がしやすいです。

最低限試合終了1分前、30秒前、10秒前からのカウントダウンをお願いします。特に試合終了のコールははっきりと宣言してください。これは、試合終了間際のゴールが有効であるかの際に重要になります。



試合開始〇分経過です！ 試合終了1分前です！



試合終了までの残り30秒です！…5秒前…4…3…2…1！



試合終了です！！ロボットを止めてください！

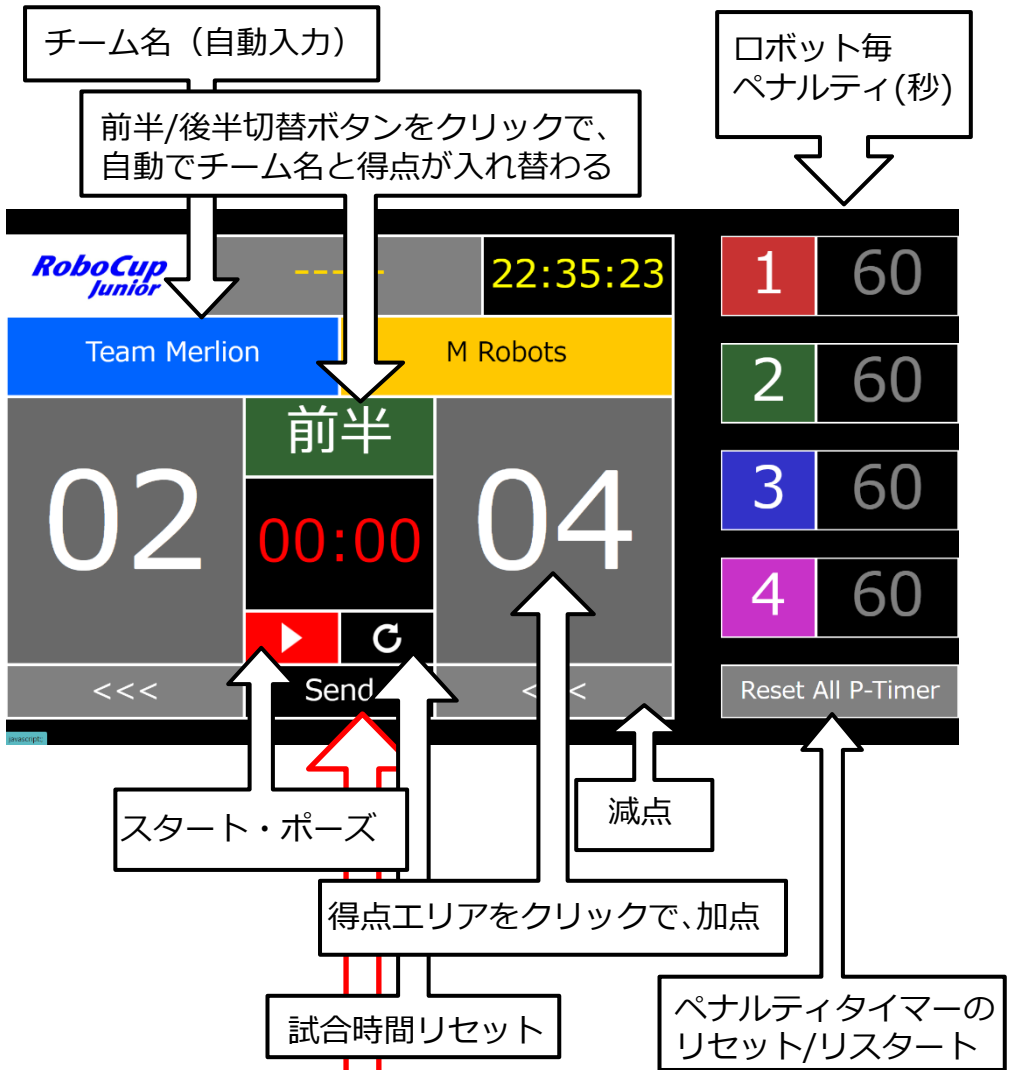
●スコアリングシステム端末の管理・入力

試合結果をスコアリングシステムに入力します。開始前、フィールド番号とチーム名がっているか確認します。タブレットへの入力をもとに試合結果をスコアリングシステムで処理します。（詳しくは次のページで確認してください。）

●得点・ペナルティ時間の計測

得点ディスプレイは通常タブレットと接続されています。得点が入ったチームに加点します。ペナルティになったロボット毎にタイマー部分で計測します。コートチェンジの際、「前半」「後半」表示を変更すると自動的に点数とチーム名が入れ替わります。

スコアリングシステム入力方法



入力データの送信ボタンをクリック後に、結果確認の画面が表示される
各チームのキャプテンとレフリーに点数確認をしてもらい、それぞれサインをもらって結果を送信する

スコア記録用紙の記入方法（紙ベース）

スコア記録用紙への記入方法

- ①前半・後半の欄にはそれぞれのチームの得点を「正」の字カウント。
合計の欄は前半・後半の合計を算用数字で記入し、勝った方に○をつける。
- ②試合中、レフリーが「○番故障！」と宣言した場合にはその番号の故障欄に「正」の字でカウント。試合終了後にはキャプテン・レフリーにサイン・コメントを貰う。得点などに誤りがないかを選手に確認してもらってくだい。

18.12.09 RCJ2019 大阪中央ノード大会 サッカー記録用紙

G コート 3:00:00 PM		ラウンド 5		ライト	
主審 1		主審 2		副審	
黄 → 青				黄 ← 青	
SWL11	○○○○○○○	チーム名	SWL15	△△△△△△△	
前半・後半		キックオフ (どちらか○)	前半・後半		
		前 半			
		後 半			
		合 計 (勝った方の数字に○)			
1	2	ロボット番号	3	4	
		故 障 (20秒退場)			
		ファウル (20秒退場)			
		キャプテンのサイン			

※ 試合終了後、試合結果を確認してサインする。※ 試合終了後、記録用紙は回収班へ。

※ 退場時間は30秒

memo

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There is a dark grey header bar at the top of the page.

シフト表

	日時	コート	レフリー	第二レフリー	アシスタント レフリー	チーム (青・黄)	チーム (青・黄)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							