



ロボカップジュニア サッカー審判ハンドブック

Soccer Rules 2022 WL版
Ver3.05

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

手袋の着用をおすすめします

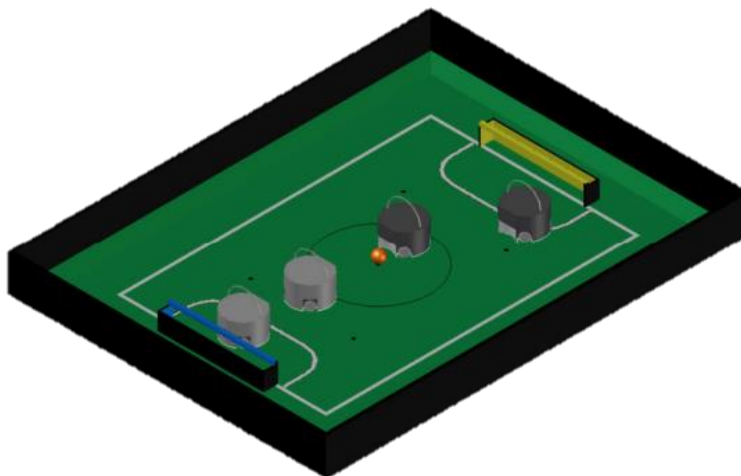
最近のワールドリーグでは、高回転のドリブラーを搭載したロボットや、移動速度が速いロボットが増加しています。過去の大会でも、ドリブラーのギアによる指の怪我などが発生しています。指の怪我を防ぐために、手袋の着用をおすすめします。ただし、軍手や毛糸などの繊維系手袋は、ドリブラーなどに巻き込まれたときに危険ですので使用しないでください。

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。

ワールドリーグ：ロボカップジュニアサッカールール2022 日本語版 第3版

なお、審判ミーティングを円滑に行うためにルールで必要な部分を抜粋して制作しています。なにか疑問点等あればルールブックをご確認ください。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。

このハンドブックについてなにかお気づきの点がありましたら最寄りのサッカー技術委員にお知らせください。必要に応じて改訂していきます。



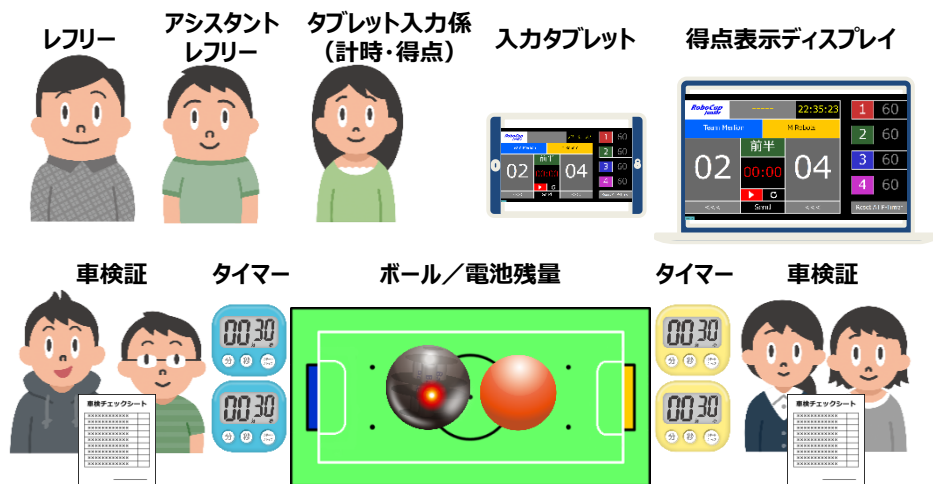
試合準備と確認

レフリー担当者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、アシスタントレフリーと計時・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？
- ✓ パッシブボールの場合、傷みや損傷はないか？
- ✓ 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・審判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チーム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 _____

チーム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。

③ ロボットへのマーキング

レフリーはロボット計4台に対し、トップマーカを使って数字(1~4)を割り振るマーキングを行ってください。

試合の開始 その2

④ ロボットの確認

試合開始前にレフリーまたは計時・得点管理係は、ロボットが試合できる状況であるか（例えば少なくともボールに追従して反応できるかどうか）をチェックすることができます。**両チームのどのロボットもプレーができない場合、試合は行わず両チーム0点としてゲームを終了します。**

特に片方のチームが2台故障の場合、この確認はとても重要になります。片方のチームが2台故障の場合は、フィールドに集合しているチームのロボットが試合できる状況であるかを確認してください。

試合ができるようであれば、2台故障(p18)にある通り復帰できるまで30秒ごとに1点が故障していないチームに入ります。

試合ができないのであれば、試合は行わず両チーム0点としてゲームを終了してください。



ロボットの確認をします。一台ずつ少し動かしてみてください。

(試合続行不可の場合)ロボットがボールに反応しません。

(試合続行不可の場合)
すべてのロボットがボールに反応しないので、試合を終了します。

キックオフ時の故障・遅刻

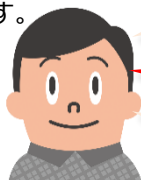
キックオフ時の故障

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秒経過ごとに相手に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点を相手に追加します。

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。

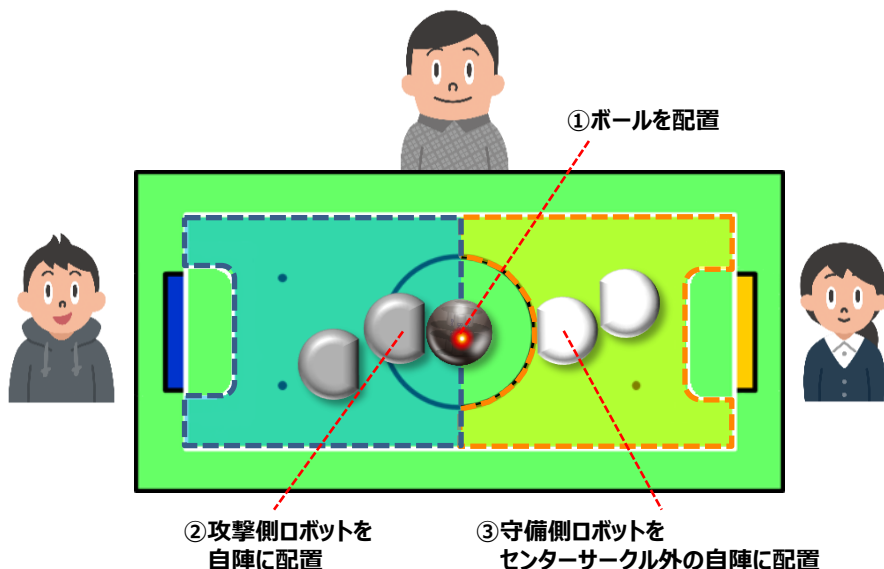


開始時刻となりましたので●●対▲▲の試合をはじめます。

●●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。

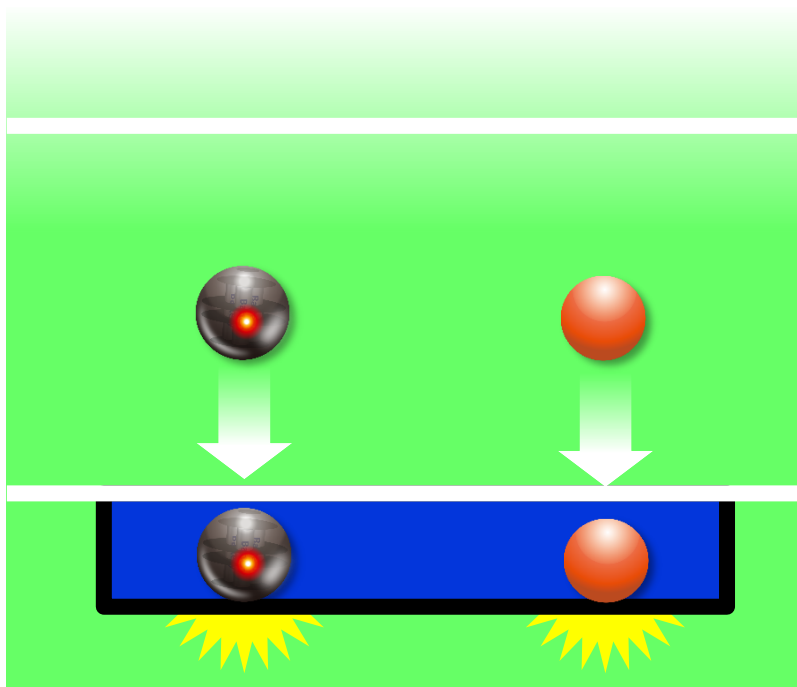


攻撃側の準備はいいですか？守備側の準備はいいですか？

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。パッシブボールの直径はゴール奥行よりも小さいので注意してください。

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。

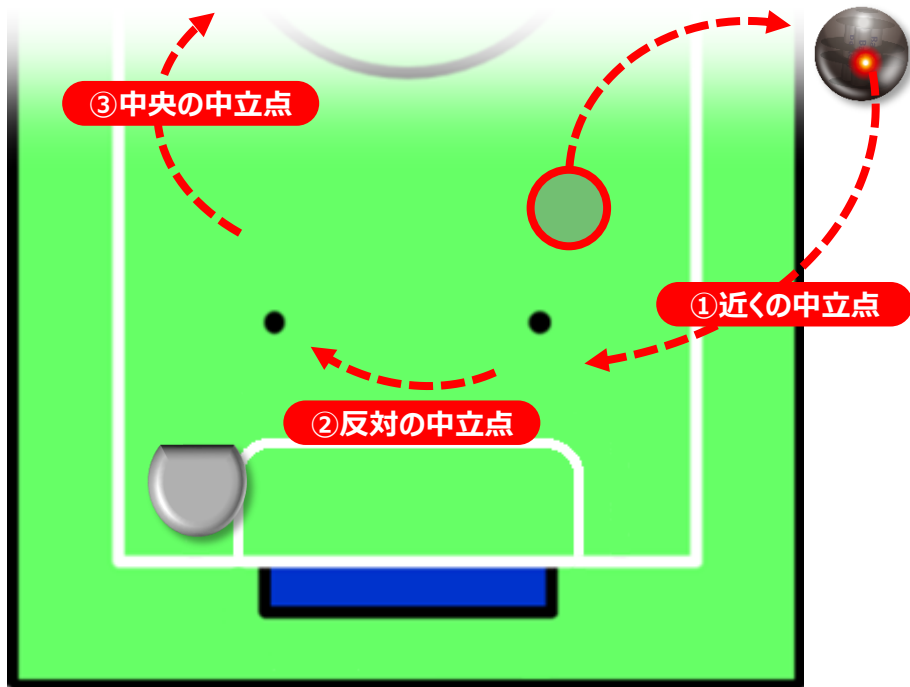


♪ピッ！ ゴール！ ●●チームの得点です！

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。

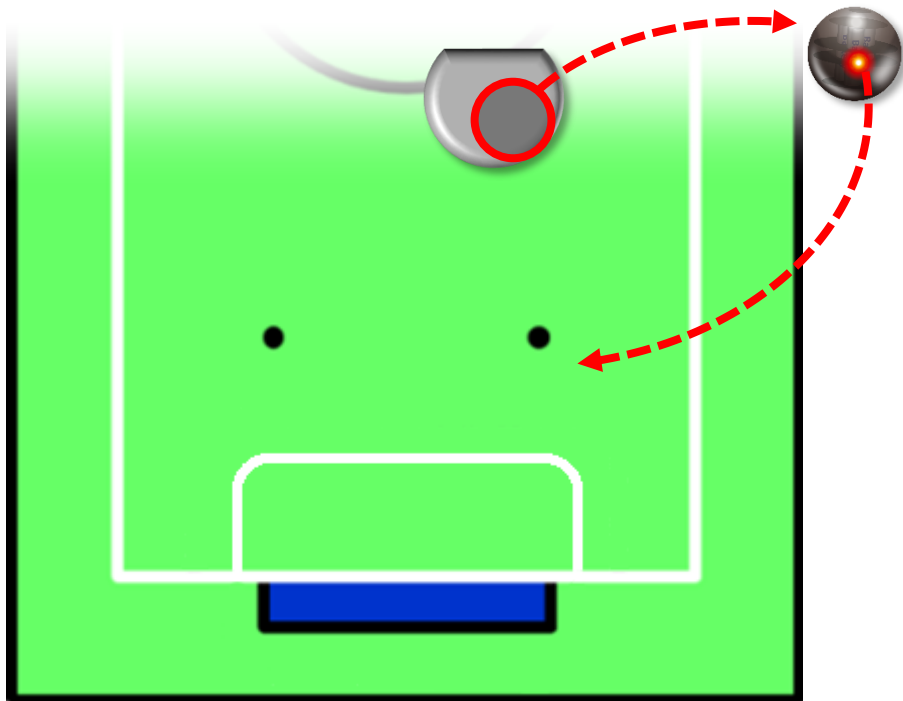
レフリーは一旦ボールをロボットが見えない状態にした後、最も近く空いている中立点①に置きます。反応がない場合再び3カウントして反対側の中立点②に移動、さらに反応がない場合3カウントして中央中立点③に移動します。中央中立点に置いても反応がない場合、3カウントしたのちリスタートを行います。



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、ボールが回転しない状態をホールドと呼びます。

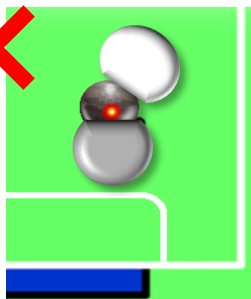
レフリーは「ホールド」と宣言して一旦ボールを取り除きロボットから見えない状態にしたのち、最寄りの空いている中立点に置いてください。具体的には、ボールがロボットの上に乗ってしまった状態、ロボット同士に挟まれてフィールド面から完全に浮いてしまった状態などが挙げられます。



ホールド！

ボールを中立点に移動します。

プッシング

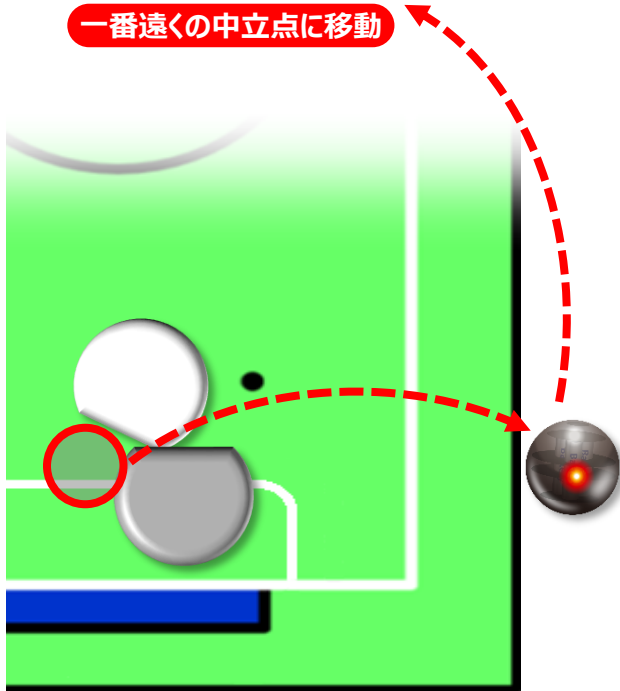


守備側ロボットが
エリアに入っていない



攻撃側と守備側が
互いに接触していない

一番遠くの中立点に移動



攻撃側のロボットと守備側のロボットが接していて、少なくとも1台がペナルティエリアに侵入していて、かつ少なくとも1台がボールと接触している場合はレフリーの裁量でプッシングをとることができます。

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、一番遠くの空いている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



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**一番遠くの空いている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。

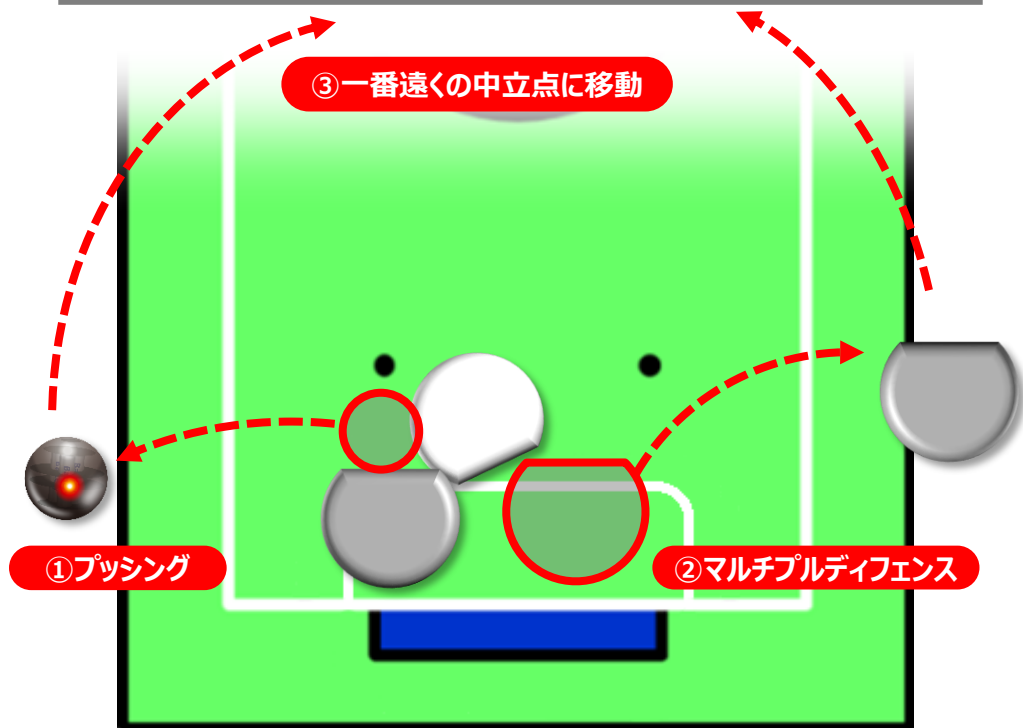
また、繰り返し発生する際は審判の判断で故障とみなすこともできます。



マルチプルディフェンス！

ロボットを一番遠くの空いている中立点に移動します。

同時発生への対処 プッシングとマルチプルディフェンス



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**一番遠くの中立点に移動させ**、最後にボールを最も離れた空いている中立点に置きます。

あわてずにボールの対処を優先してください。

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。



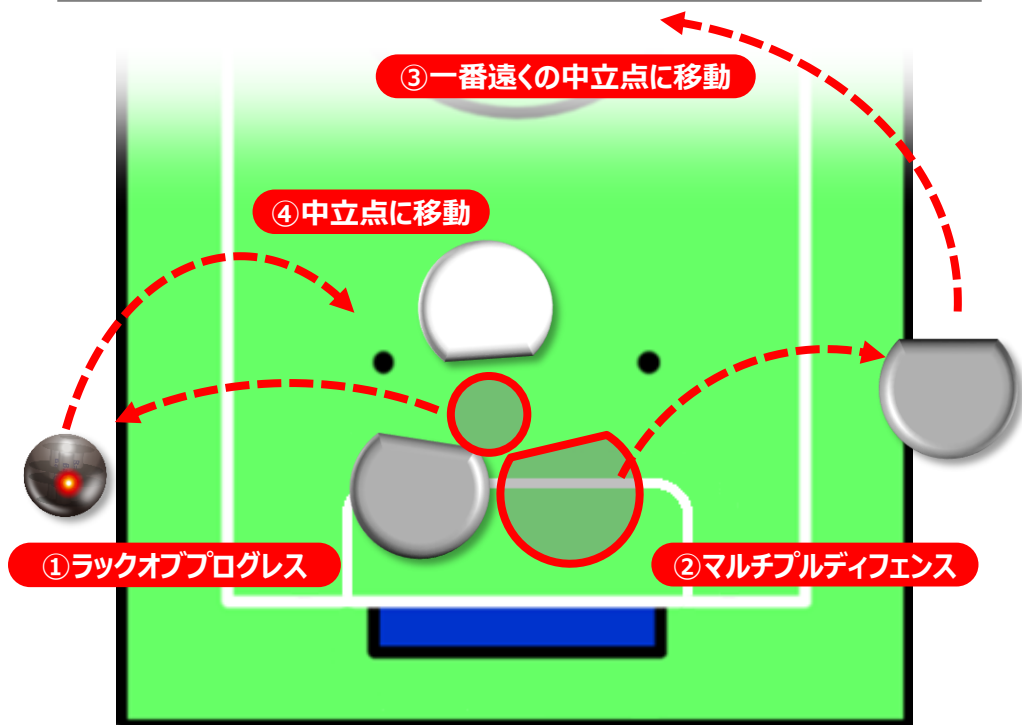
プッシング！ 一旦ボールを外します。

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

ラックオブプロGRESSとマルチプルディフェンス



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**ロボットを一番遠くの空いている中立点に移動させ**、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。

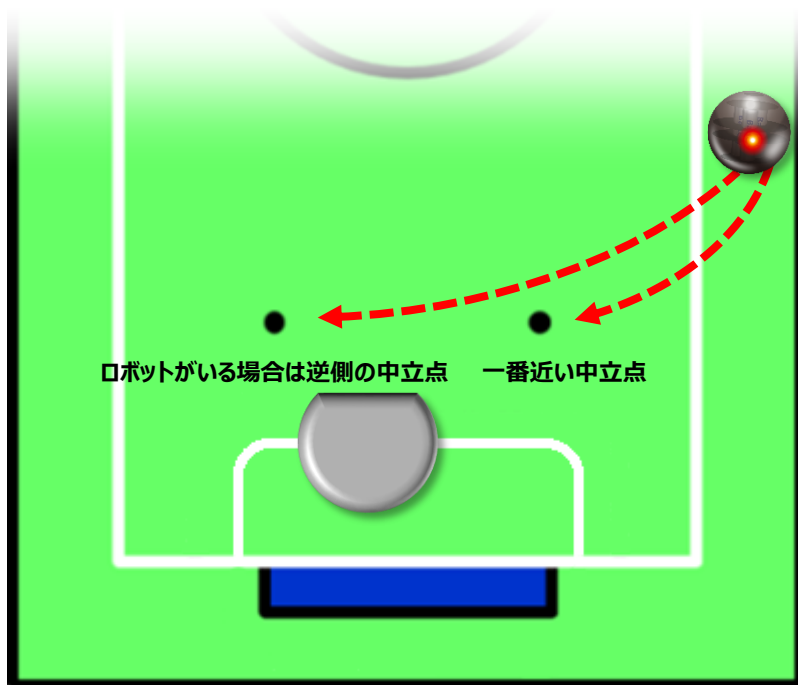


ラックオブプロGRESS！ 一旦ボールを外します。

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。

アウトオブリーチ



ボールがアウトエリアの同地点で長時間動かない、もしくはロボットがボールをプレイエリアに戻せない状況を、アウトオブリーチと呼びます。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、ボールを一旦ロボットが見えない状態にした後、最も近い中立点に置きます。最も近い中立点にロボットがいる場合は、逆側の中立点に置いてください。カウントや対処は大会によって異なりますので事前に確認してください。

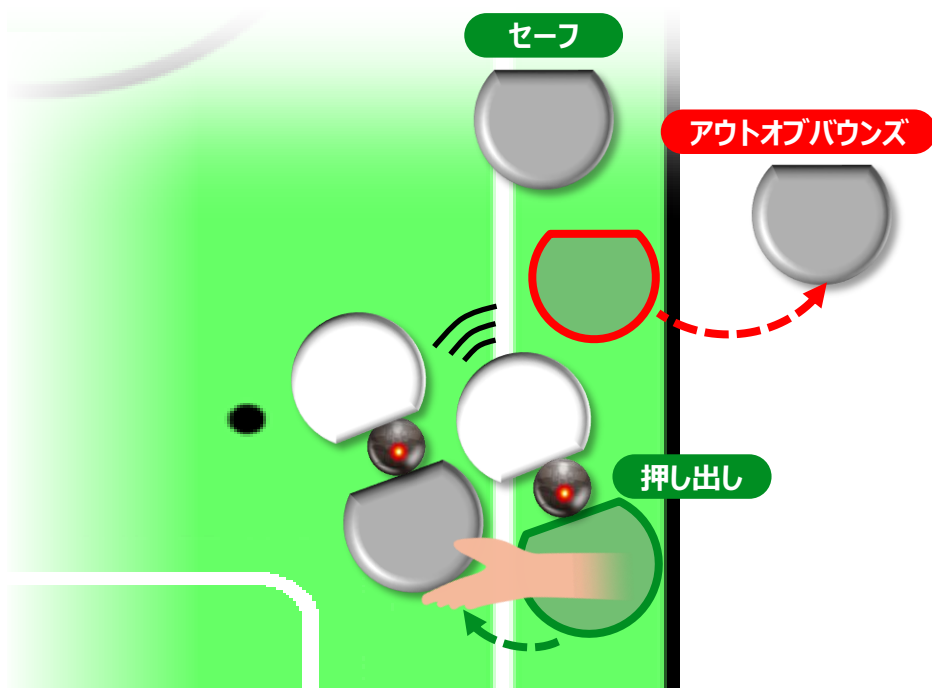
アウトオブリーチのメモ



1・・・2・・・3・・・アウトオブリーチ！

ボールを中立点に移動します。

アウトオブバウンズ



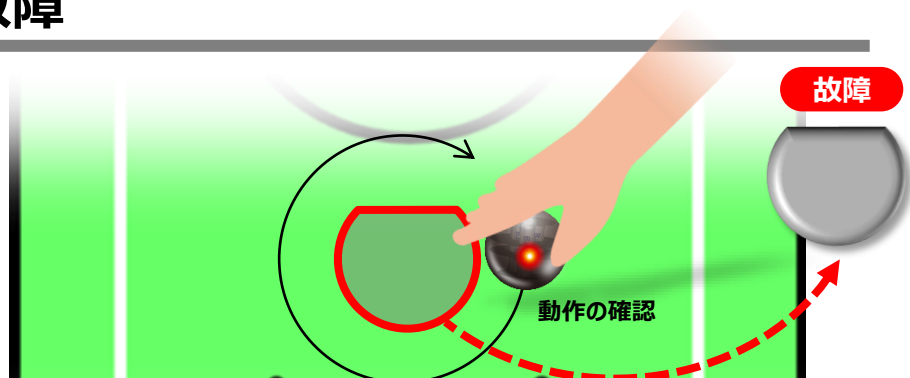
ロボットが自らフィールドの白線を超えて完全にアウトエリアに移動したときや、ペナルティエリア内に完全に入ってしまった場合、アウトオブバウンズとなります。レフリーは「○番アウトオブバウンズ」と宣言してロボットをフィールドから退場させるよう該当チームに指示してください。
相手チームのロボットに押し出されて出た場合は「押し出し」と宣言してロボット押しつけてプレイエリア内に**完全に復帰**させてください。
 規定のペナルティ時間が経ったらロボットを復帰させますが、時間は大会の運営によって異なります。事前の審判ミーティングで確認してください。

この大会におけるアウトオブバウンズのペナルティ時間は、_____です。



1番ロボット、アウトオブバウンズ！

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、アウトオブバウンズを繰り返す
- 単独で転倒する
- マルチプルディフェンスが繰り返される(詳しくはp13 参照)

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。

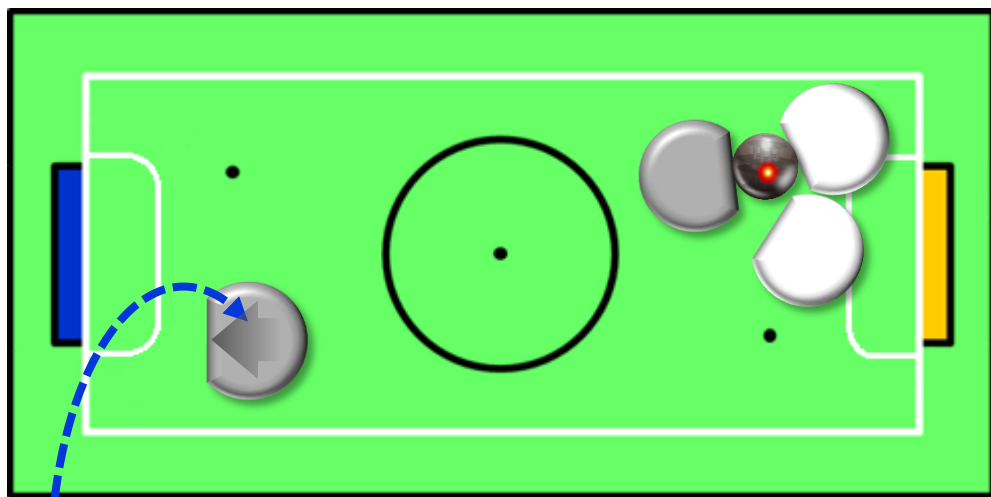
同じチームのロボット2台が**キックオフ時に同時に故障している場合**、ロボットが復帰するまで**30秒経過**ごとに1点相手チームに追加します。

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

アウトオブバウンズで退場になったロボットの場合は規定のペナルティ時間が経ったら、また故障で退場となったロボットの場合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。

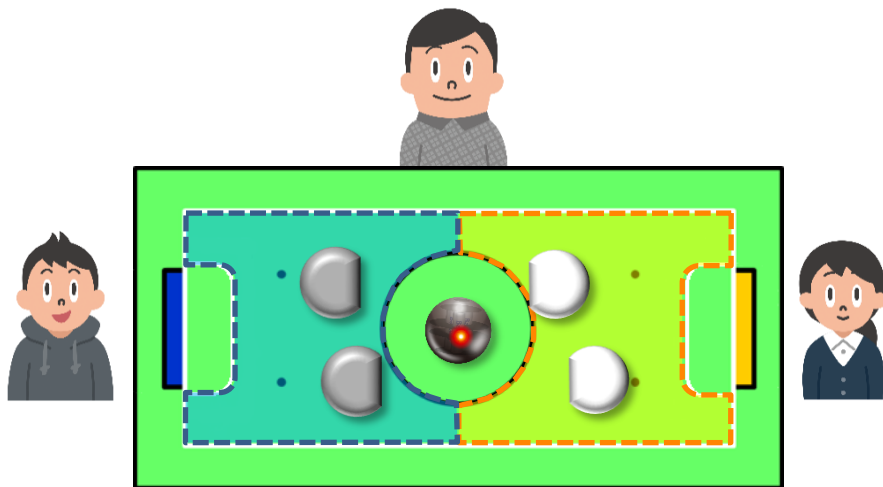
選手はロボットがボールを直接狙えないよう、自ゴールに正面を向けた状態で復帰させる必要があります。

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（ニュートラルキックオフ）



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GRESS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、アウトオブバウンズや故障により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。

リスタートの場合アウトオブバウンズや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やコメントを記入してもらい、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。

注意・イエローカード・失格

警告＝イエローカード

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注意」→「②警告・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、警告なしで失格となる場合もあります。

チーム・個人に対する警告・カード

チームメンバー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）
- メンターによる干渉

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。

ただし、ワールドリーグ“ロボカップジュニア サッカールール2022 日本語版第3版”3.2干渉では平面に置かれた状態で確認することになっています。オープンリーグ等でロボットが復帰する際の赤色のラインセンサーによる干渉はこれにあたりません。選手には速やかにフィールドに置くよう指示してください。

干渉の防止

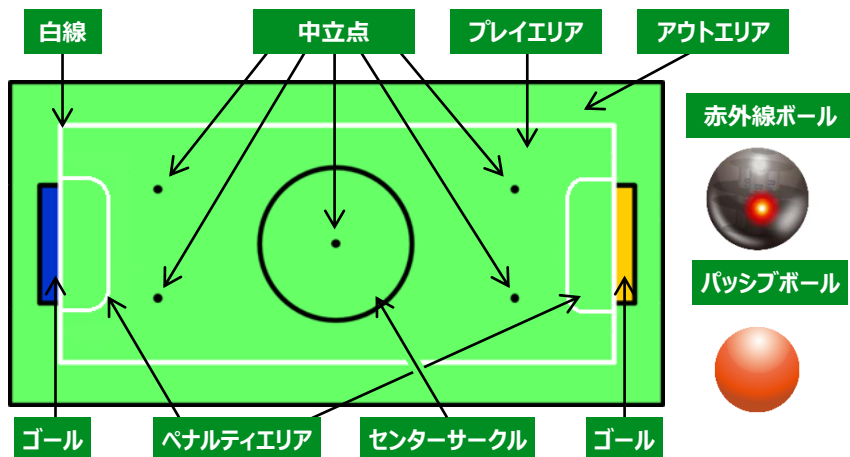
アウトオブバウンズで退場となったロボットを、フィールド内のロボットから見える状態で電源を入れたり、LED光をフィールドに向ける行為は干渉の原因となることがあります。退場となったロボットは、フィールドから見えなくするようにするよう、指導しましょう。レフリーが注意してもそのような行為が繰り返される場合は、警告の対象となります。

対応早見表

アウトオブバウンズ・故障時の対応早見表

1台目 ロボット	2台目 ロボット	競技進行
故障	故障	プレイ中であれば、ロボットは止めずそのまま進行します。 リスタートを含むキックオフの時点でも2 台故障状態であった場合、キックオフは行われず、30 秒経過毎にロボットが残っているチームに1 点が与えられます。
故障	アウトオブバウンズ	競技はそのまま続行します。
アウトオブバウンズ	故障	キックオフまたはリスタートの時点で、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。
アウトオブバウンズ	アウトオブバウンズ	
両チームのロボット4台がアウトオブバウンズ		4台すべてのロボットがフィールドからいなくなった時点でリスタートを行います。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。

用語集



コートチェンジ

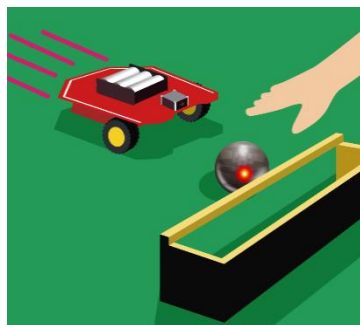
通常のサッカーの試合と同様、ロボカップサッカーでも一般的に前半戦と後半戦とで攻めるゴールとキックオフを交替します。

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！

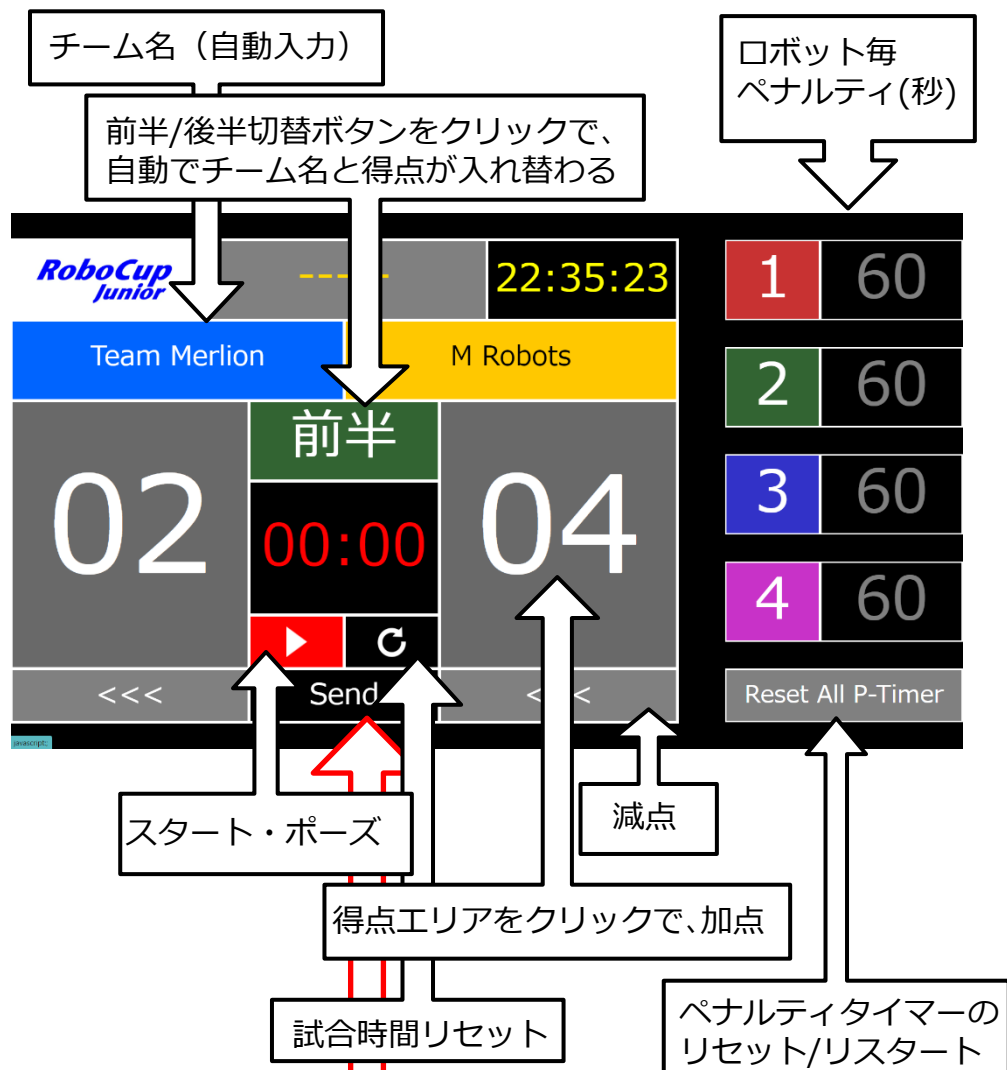
●スコアリングシステム端末の管理・入力

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さい。

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