



ロボカップジュニア サッカー審判ハンドブック

ジャパンオープン2019和歌山大会 修正公開版
Ver1.24

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主審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主審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！

主審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。**

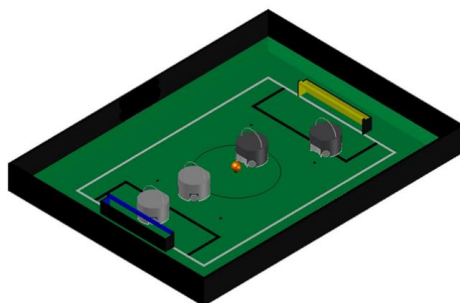
このサッカー審判ハンドブックは以下のルールをもとに作成しています。

ワールドリーグ：ロボカップジュニアサッカールール2018 日本語版 第2版

日本リーグ：ロボカップジュニアサッカービギナールール2017 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。

最近のルールでは、日本リーグとワールドリーグでルールの違い（主にペナルティー時間やコールドの有無）が多くなったため、**日本リーグ・ワールドリーグ**で説明を分けているところがあります。間違わないようご注意ください。



試合準備と確認

日本リーグ

ワールドリーグ

主審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

- ✓ 主審、第二主審と副審（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

日本リーグ

ワールドリーグ

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、主審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。」という主審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。

ワールドリーグ対象

③ ロボットへのマーキング

主審はロボット計4台に対し、トップマーカまたは同様のシールなどを使って数字(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

ワールドリーグ

ワールドリーグ対象

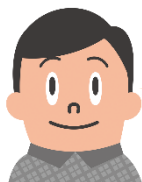
④ ロボットの確認

試合開始前に主審または副審は、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。**両チームのいずれ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こと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(p23)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 **日本リーグ**

日本リーグ

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）の場合は相手側のチームに1点与え、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**1分経過**ごとに1点追加します。



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。▲▲に1点入ります。

試合時間の計測を開始し、1分ごとに1点を追加します。

キックオフ時の故障 ワールドリーグ

ワールドリーグ

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。両チームの得点差が10点となった時点で主審は試合を終了してください。



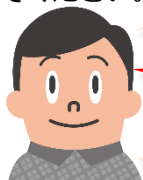
開始時刻となりましたので●●対▲▲の試合をはじめます。

●●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。

日本リーグ対象

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。主審はチームが遅刻したと判断したタイミングで相手側のチームに1点与え、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ようになるまでは**以降1分**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。試合開始時間を5分過ぎててもチームが現れない場合は、没収試合となり、**5対0**で相手チームの不戦勝となります。**車検は遅刻の理由になりません。**詳しくはロボカップジュニア サッカービギナールール2017 5.1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、▲▲に1点入ります。

試合時間の計測を開始し、1分ごとに1点を追加します。

ワールドリーグ対象

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。主審は宣言し、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ようになるまでは**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。

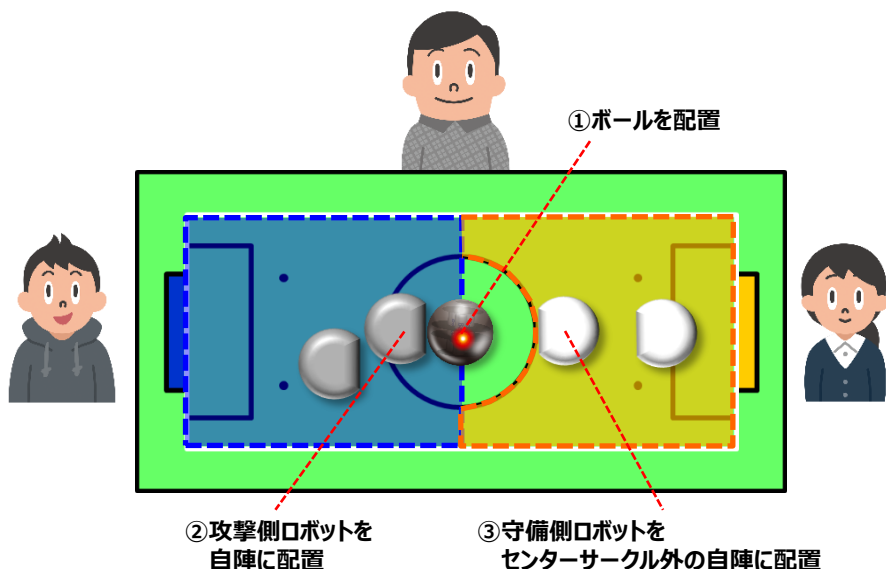
●●チームはロボットが2台ともいません。
したがって遅刻とみなし、今から計測を始めます。

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

日本リーグ

ワールドリーグ



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。

主審はまず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、主審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？

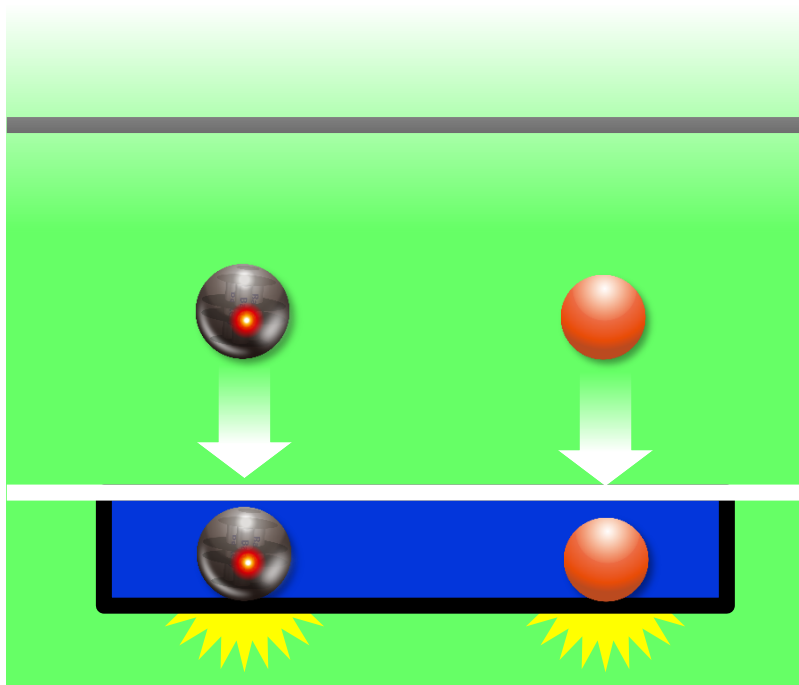
タイムキーパーの準備はいいですか？

それでは始めます ……♪ピッ！

得点（ゴール）

日本リーグ

ワールドリーグ



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。

主審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。

ワールドリーグ対象

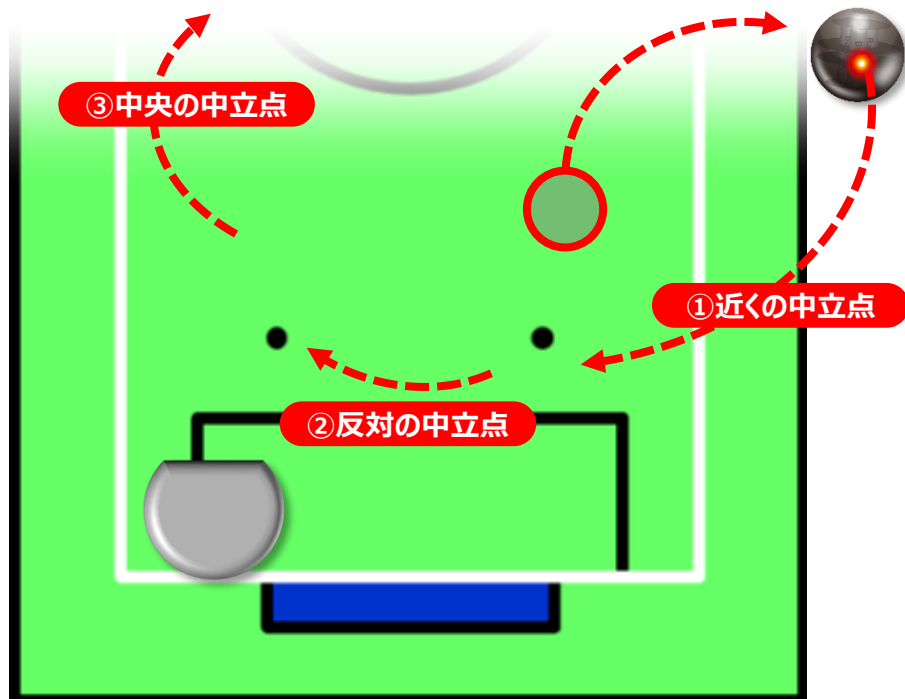
ワールドリーグのみ試合の状況・進行に関係なく、両チームの得点差が10点となった時点で主審は試合を終了してください。



♪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。



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GRESSとなります。主審は身振りと大きな声で宣言して **5 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。主審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5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5カウントして中央中立点③に移動します。

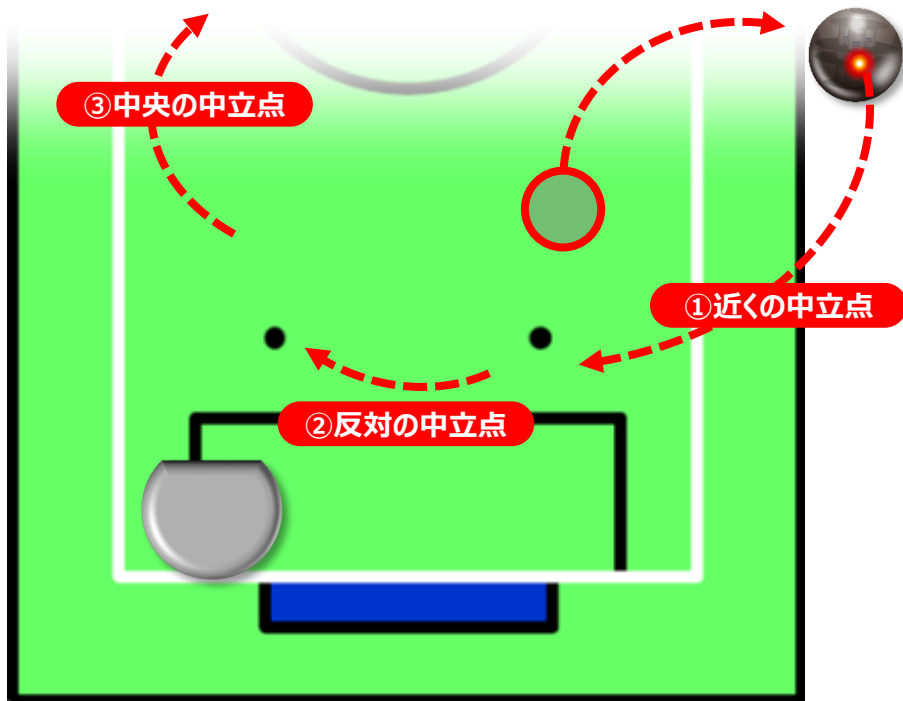


1・・・2・・・3・・・4・・・5・・・ラックオブプロGRESS!

ボールを中立点に移動します。

ラックオブプロGRESS ワールドリーグ

ワールドリーグ



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GRESSとなります。主審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。主審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。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。



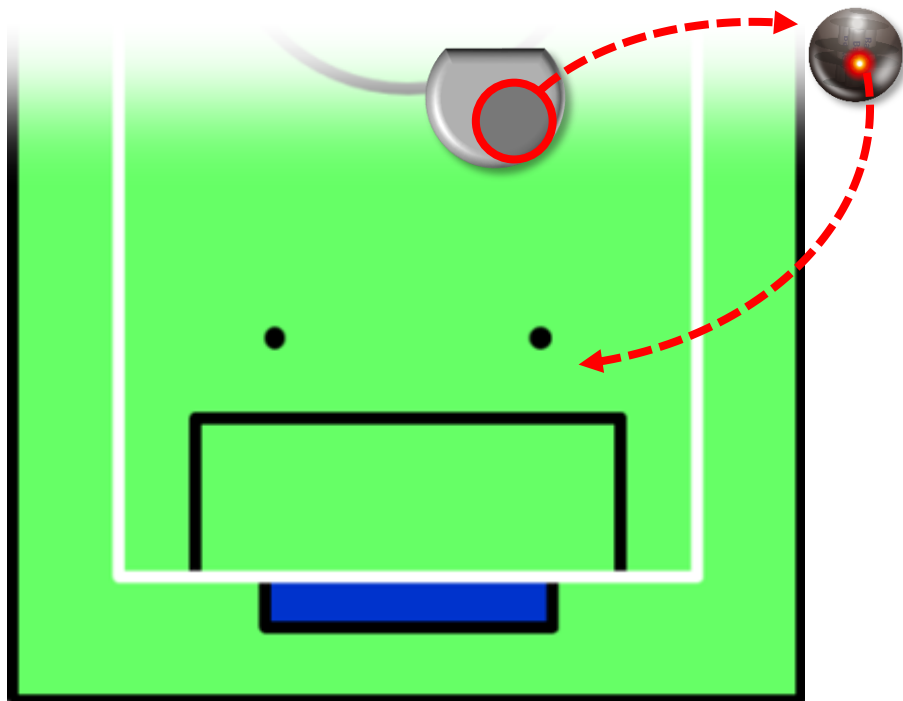
1..2..3..ラックオブプロGRESS!

ボールを中立点に移動します。

ホールド

日本リーグ

ワールドリーグ



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。主審は「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。



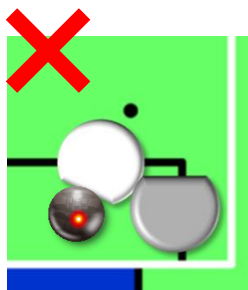
ホールド！

ボールを中立点に移動します。

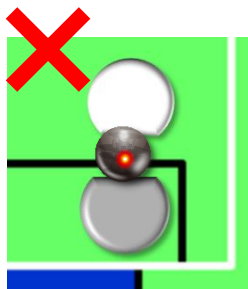
プッシング

日本リーグ

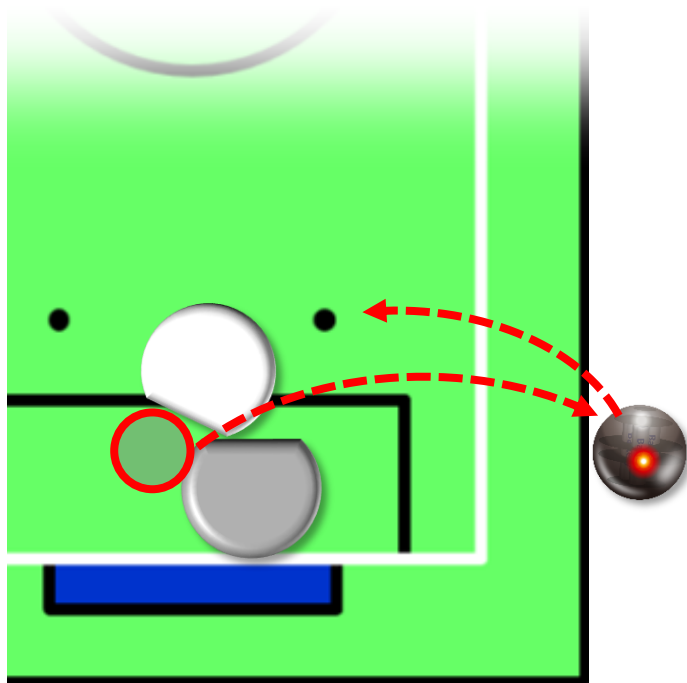
ワールドリーグ



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。主審は大きな声で「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

日本リーグ

ワールドリーグ



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。

主審は「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。

主審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

日本リーグ

ワールドリーグ

ワールドリーグ対象

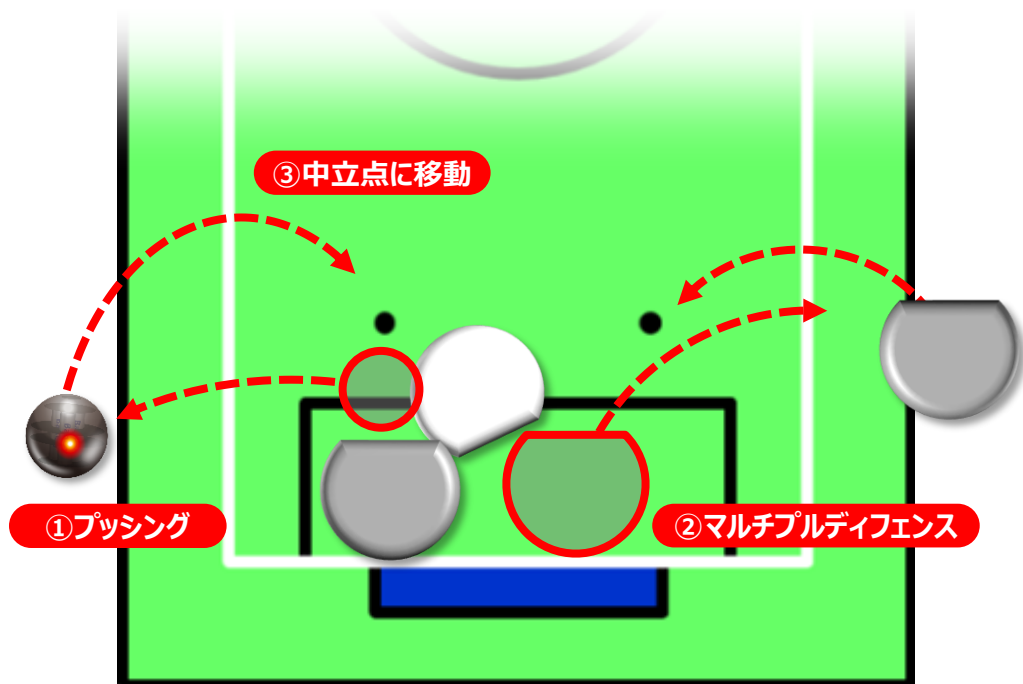
短期間にマルチプルディフェンスが発生する場合、問題のロボットはフィールドの反対側の中立点に移動させ、最も近い壁の方向に向けた状態でおきます。ロボットがフィールド内に連続して存在している状態で3回以上移動させられたロボットは故障として扱われます。

日本リーグ対象

日本リーグでは、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



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、主審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。

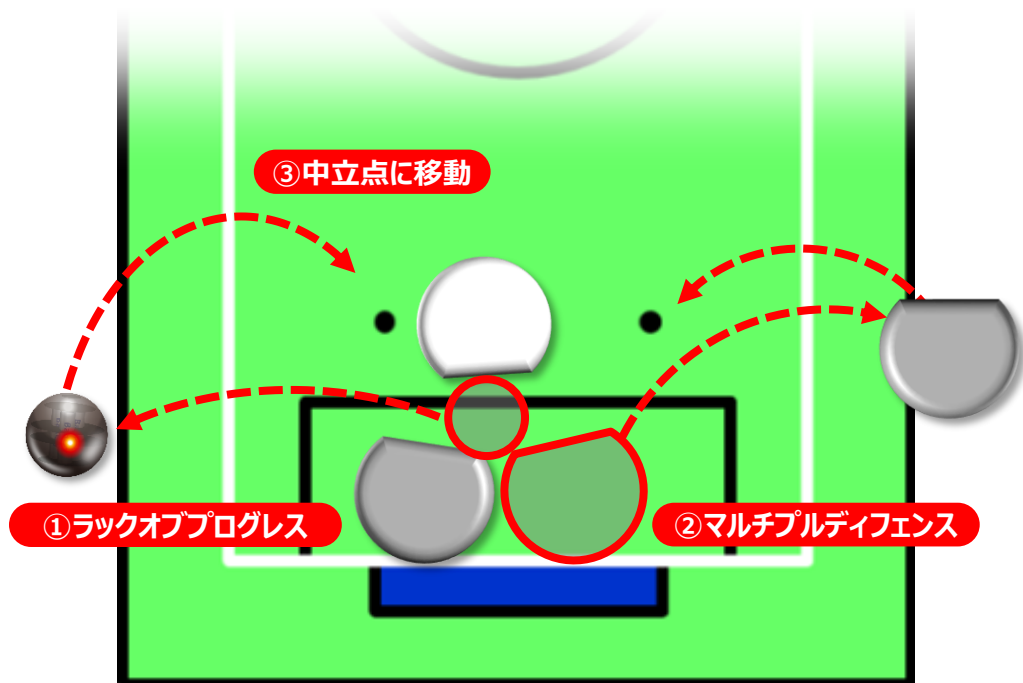
あわてずにボールの対処を優先してください。



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。



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、主審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。



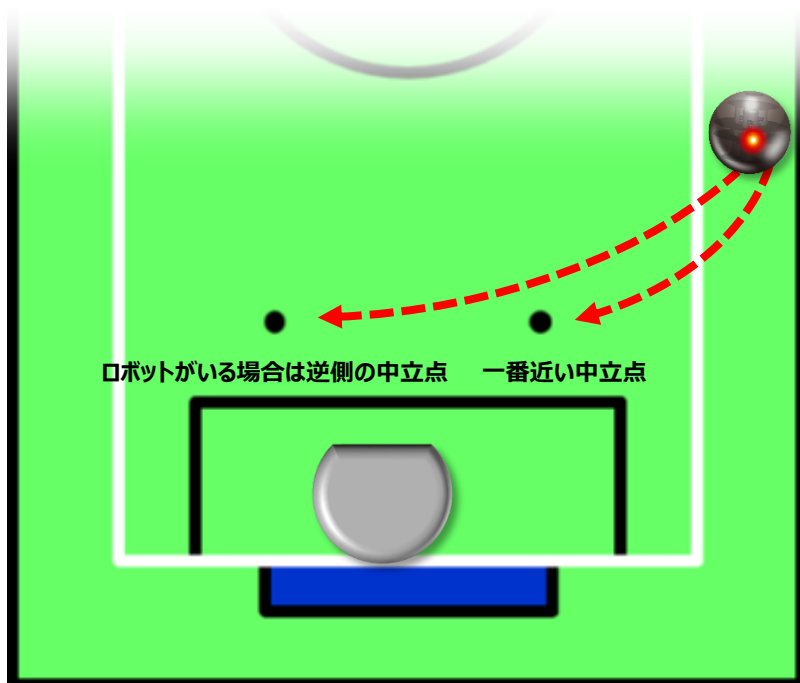
ラックオブプロGRESS！ 一旦ボールを外します。

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。

アウトオブリーチ

ワールドリーグ



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。主審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

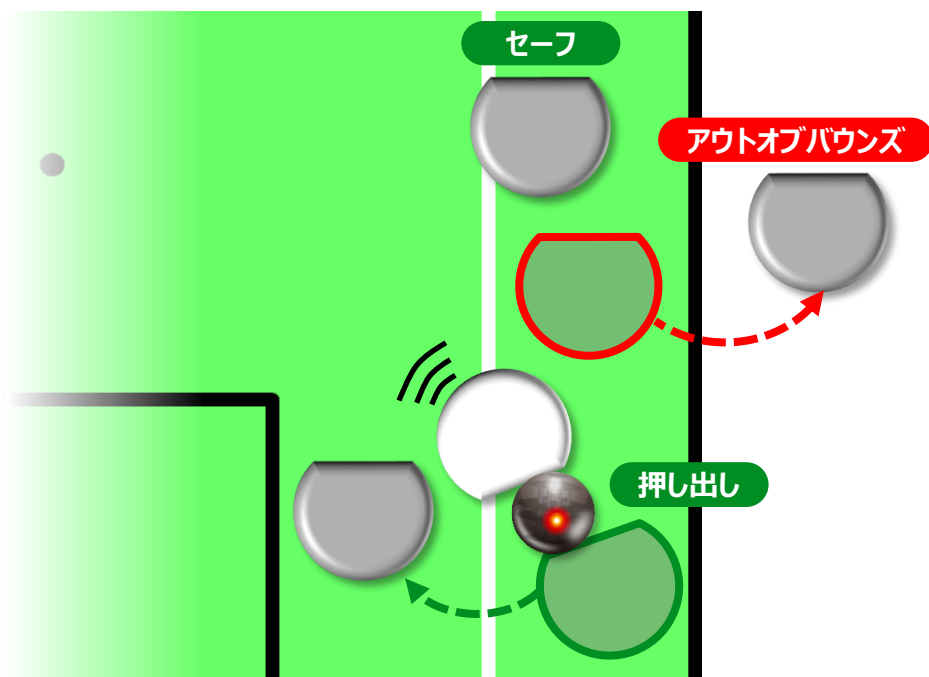


1・・・2・・・3・・・アウトオブリーチ！

ボールを中立点に移動します。

アウトオブバウンズ

ワールドリーグ



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、アウトオブバウンズとなります。主審は「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。

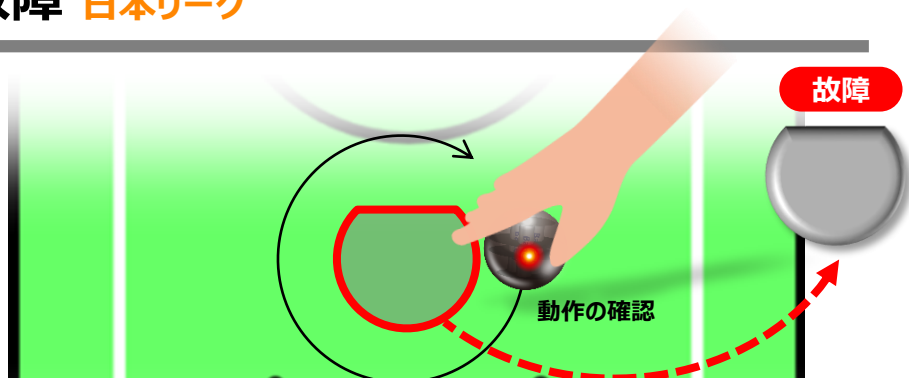
相手チームのロボットに押し出されて出た場合は「押し出し」としてロボットをプレイエリア内に完全に復帰させてください。

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！



ロボットが、以下の状態にある場合は故障とみなします。主審は判断をして「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
(主審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台が同時に故障した場合は相手側のチームに1点を与え、その後ロボットが復帰するまで**1分経過**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！



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。主審は適切なタイミングで、退場した位置に近く、占有されておらずボールが近くにいない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、ボールに背を向けた状態で復帰させる必要があります。

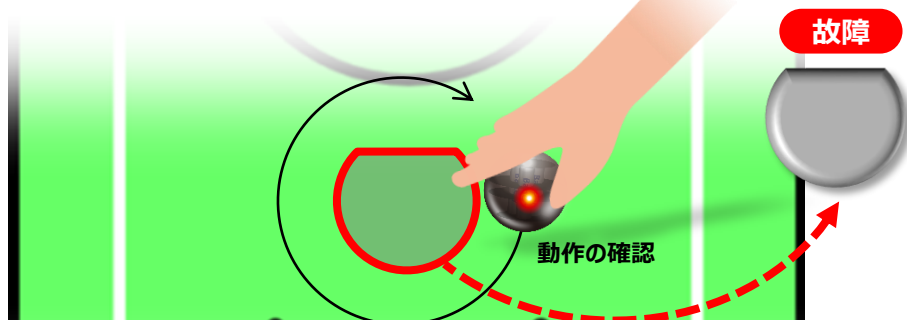
故障したロボットの修理が完了しているかどうかは主審が判断します。



その中立点に、ボールに向けない様に入れてください。

故障 ワールドリーグ

ワールドリーグ



ロボットが、以下の状態にある場合は故障とみなします。主審は判断をして「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
(主審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 (20秒間で3回以上)
- 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p17参照)

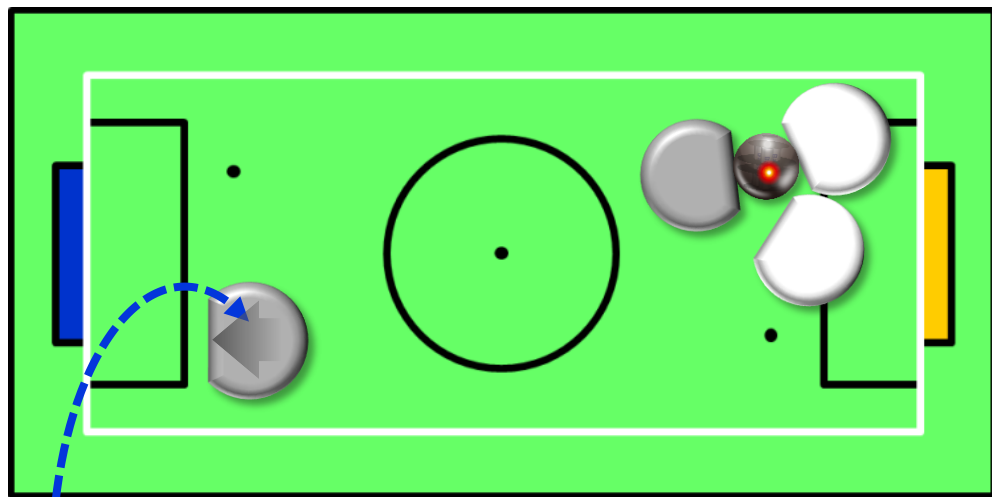
規定のペナルティ時間が経ち、ロボットの修理が済んでいたら復帰させることができますが、時間は大会の運営によって異なります。事前の審判ミーティングで確認してください。

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点追加します。両チームの得点差が10点となった時点で主審は試合を終了してください。

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！



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。主審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主審が判断します。

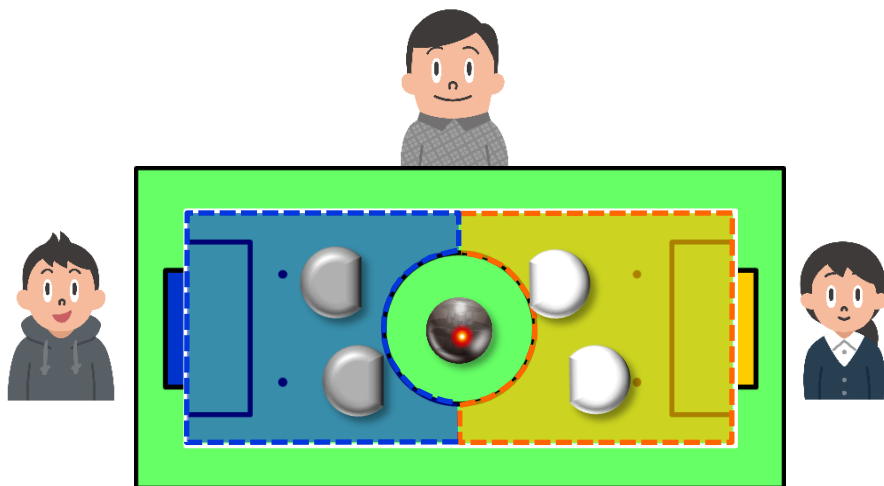


その中立点に、自ゴールに正面を向けて入れてください。

リスタート

日本リーグ

ワールドリーグ



全てのロボットをセンターサークル外の自陣に配置

主審は、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、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。主審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、主審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

日本リーグ

ワールドリーグ

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。主審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、主審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。主審は再開の際、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（または、ワールドリーグの場合試合途中であっても両チームの得点差が10点となった時点）で試合が終了します。主審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、主審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

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主審は警告・カードを出すことができます。警告・カードを出した場合、主審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。

チームに対する警告・カード

チームメンバーによる以下の行為があった場合、主審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、主審はそのロボットへの警告・カードを出すことができ、警告・カードはその試合中のみ累積します。

- 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。

不戦勝（不戦敗）

日本リーグ

ワールドリーグ

不戦勝（不戦敗）

組み合わせ上対戦相手がいなかったときや、対戦相手が何らかの理由により試合に参加しなかった場合、その試合は不戦勝（不戦敗）となります。不戦勝（不戦敗）の試合は、得点結果を一律で「10-0」（**ビギナーズリーグは「5-0」**）として処理してください。

キーパーの動き

ワールドリーグ

ワールドリーグ対象

キーパーの動き

ワールドリーグ“ロボカップジュニア サッカールール2018 日本語版初版” 3.5機動性に書かれているように、**ゴールキーパーは、ペナルティーエリア全域のボールにアプローチする（接近して接触する）必要性があります。**よってキーパーの動きを確認する際は以下のように行ってください。ゴールキーパーがボールに接触しない場合と判断された場合は故障として扱われます。主審はロボットが復帰するときに問題が解消されているか判断する必要があります。

①ペナルティーエリア前方の黒線上に置き接触するか確認

②ペナルティーエリア横側の黒線上に置き接触するか確認

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、主審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2018 日本語版初版”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。

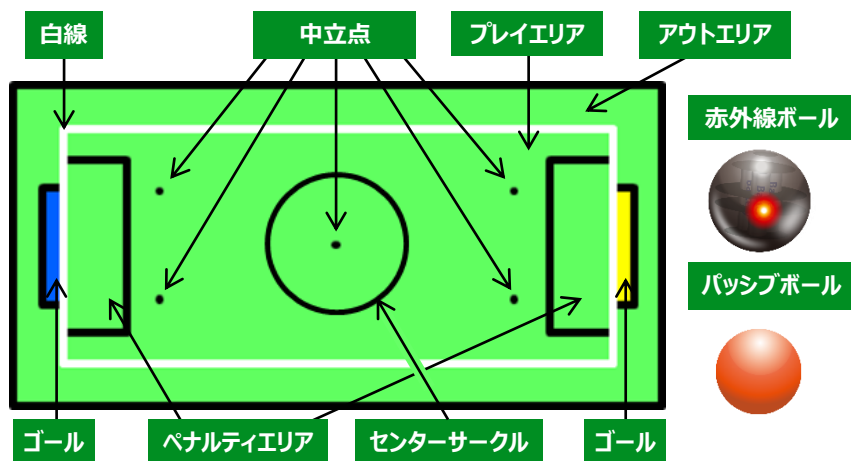
干渉の防止

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。主審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。

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。 ※試合途中であっても両チームの得点差が10点となった時点で試合が終了します。
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

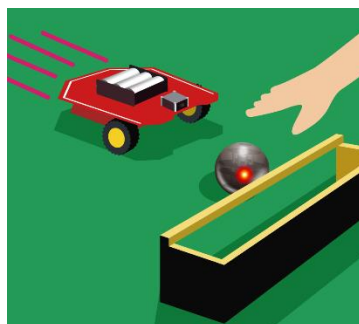
通常のサッカーの試合と同様、ロボカップサッカーでも一般的に前半戦と後半戦とでコートサイドとキックオフを交替します。

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。



副審の仕事

副審の仕事

主な仕事は以下の3つです。大会により選手が副審を行うことがあります。

●試合時間の管理

主審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主審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！

●スコアの記入

大会により記入シートは異なりますが、試合結果を記入する紙が各コートに用意されます。得点の記入や故障の記入欄がありますので記入してください。これらのシートをもとに試合結果を本部で処理します。（詳しくは次のページで確認してください。）

●得点板めくり

得点板は通常コートの近くに設置されます。得点が入ったチームの得点板をめくってください。前半戦・後半戦に分かれている場合はコートチェンジがありますので、その際は得点を入れ替えてください。

スコア記録用紙の記入方法

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、主審が「○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・主審にサイン・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

[illegible]

	日時	コート	主審	第二主審	副審	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							

[illegible]