

## 除去のペナルティ

プレーヤーに対する30秒間のタイムペナルティは、レフリーによってコールされる。実機競技においてペナルティが課された場合ロボットのハンドラーは、可能な限り早くロボットを撤去しなければならず、その際、ゲームに影響を与えないようにしなければならない。

実機競技では、レフリーとアシスタントレフリーがペナルティのタイミングを計り、チームにロボットを戻すよう通知する役割を担っています。仮想競技では、ロボットにペナルティタイム終了の合図がゲーム機から自動的に送られます。

ペナルティを受けた選手やゴールキーパーは競技場から退場し、競技場から再入場することはできない。レフリーの指示により、自陣からペナルティマーク付近まで再突入することができる。実機競技では、ロボットは反対側のタッチラインを向く必要がある。レフリーはボールからより遠いタッチラインを選択する。ペナルティを受けたロボットが最初にタッチライン上に置く場所は、ペナルティマークと同じ高さである。連続するスポットは、60cm(キットサイズ)または100cm(アダルトサイズ)離れ、自陣のゴールラインまたはセンターラインに向かって移動する。有効な位置は、ゴールラインおよびセンターラインから少なくとも30cm(キッズサイズ用)または50cm(アダルトサイズ用)離れていなければならない。いずれかのチームのロボットが半径30cm(Kid Size)または50cm(Adult Size)以内にいる場合、ポジションを取ったとみなされる。レフリーは、常にペナルティマークに最も近いペナルティスポットにロボットを配置する。2つの位置が同じように近い場合、レフリーはボールからより遠い位置を選択します。仮想競技では、ロボットはオートレフリーによって自動的に配置される。配置されると、ロボットの関節は初期位置にリセットされ、速度が0に設定される。

実機競技では、ロボットがレフリーによって指示された位置に置かれ、両足が完全にフィールドの外に出た後、ロボットハンドラーはアシスタントレフリーに対してロボットが戻る準備ができたことをアナウンスする。このアナウンスの時点から30秒のペナルティがカウントされる。この時点から、ロボットハンドラーは他のいかなる方法でもロボットに触れたり、干渉したりしてはならない(ボタンを含む)。30秒が経過する前に、ロボットの一部分がタッチラインに触れたり、ロボットハンドラーがロボットに触れたりした場合は、タイムがリセットされる。バーチャル競技では、ペナルティタイムはロボットが再配置された直後からカウントを開始する。仮想競技では、オートレフリー員によってロボットがサイドラインに再配置された直後からカウントが開始される。

GameControllerまたはそれを操作するアシスタントレフリーが行うこと:

- レフリーがペナルティをコールすると同時に、ロボットにペナルティを課す。
- ロボットハンドラーがロボットの入場準備を完了したと発表した時点(物理的競技)、またはロボットが競技場外のペナルティポジションに設置された時点(仮想的競技)で、ペナルティタイムのカウントダウンを行う。
- 物理的競技では、ロボットハンドラーがロボットに触れるか、ロボットが触れるたびに副審がペナルティタイムをリセットする。

30秒のペナルティが経過した後、自動的にペナルティが解除される。