

## コンフリクトの解決

チームリーダーの責任として、試合の1時間前(物理的競技)または12時間前(仮想的競技)に相手チームのロボットを点検してください。ロボットのルール遵守に関する懸念がある場合。チームマーカ-の量、大きさ、色など、ロボットのルール遵守に関する懸念は、物理的競技会ではレフリーに、仮想的競技会では技術委員会に、注意を喚起されなければならない。もし物理的競技会中にレフリーが不在の場合には、代わりに技術委員会の注意を引かなければならない。

すべての試合結果は、その試合に出場するどのチームにも直接関与していない少なくとも2名の技術委員会のメンバーによって証明される必要がある。特定の試合における重大なルール違反に関する疑義は、技術委員会のメンバーに申し出なければならない。結果に署名することにより、チームはその結果が公正な試合であったことに同意したことになる。懸念事項がある場合は、ビデオストリーム(バーチャル競技)あるいはゲームプレイ(実機競技)の終了後、30分以内に技術委員会の注意を喚起しなければならない。

もしチームが技術委員会に対して社会的な懸念を持ち出した場合には、技術委員会の会議が招集されなければならない。技術委員会の会合はできるだけ早く招集されなければならない。もし技術委員会のメンバーのチームが、その問題のゲームに直接関与している場合には、技術委員会のミーティングを開催しなければならない。もし技術委員会のメンバーのチームが問題のゲームに直接関与している場合には、そのメンバーはミーティングから除外される。技術委員会の少なくとも3名のメンバーが、ミーティングおよび決定プロセスに参加しなければならない。もし技術委員会のメンバーが3名未満であった場合には、組織委員会のメンバー、あるいは必要であれば評議員や他のリーグの委員会のメンバーも、会議に参加することができる。組織委員会のメンバー、あるいは必要に応じて他のリーグの委員会のメンバーを会議に呼び出さなければならない。これらの会議のメンバーは、以下を要求することができる。問題に関与しているチームのハードウェア、ロボットモデル、ソフトウェアを検査することを要求できる。仮想トーナメントでは、彼らはシミュレーションのレンダリングビデオと、シミュレータ、GameController、および自動レフリーによって作成されたすべてのログにアクセスすることができます。

自動レフリー 重大なルール違反やスポーツマンシップに反する行為が発見された場合、委員会は、特に次のことを決定することができる。

重大なルール違反やスポーツマンシップに反する行為の再発が確認された場合、委員会は、特に、当該試合の結果の無効化、または、第5条に定めるチームに対する懲戒処分を決定することができる。規則違反の重大性に応じて、第5条に規定されるチームに対する懲戒処分を決定することができる。委員会の決定は、リーグ全体に対して発表される必要がある。チームがスポーツマンシップに反する行為で警告またはイエローカードを受け、次の試合に向けてコードを変更するよう要求された場合、要求された変更を行うために少なくとも4時間の期間を与える必要がある。次の試合がこれより前に予定されていた場合は、試合を延期する必要があります。