

第7条 試合の間隔

試合の期間

試合は10分×2本で行われる。競技時間の変更に関する合意は、以下の通りです。
技術委員会の承認を受け(バーチャル競技)、プレー開始前に、レフリーと両チームの間で相互に合意され、競技規則に従わなければならない(実機競技)。

バーチャル競技ではロボットのモデルが生成されてから試合が始まるまで、ロボットのソフトウェアが正常に起動するように、チームには2分間の時間が与えられている。試合開始とは、前半のハーフタイムにゲーム状態がレディに変化することを指します。後半のハーフタイムの開始時、延長戦の各ハーフタイム、PK戦の開始時、オートレフリーはロボットモデルを生成してからアクティブなゲーム状態に移行するまでに少なくとも15秒待機することになる。レフリーが試合終了を宣言し、GameControllerがそれを伝え、チームは2分間でログを書き終えてプログラムを適切に終了させます。

ハーフタイムのインターバル

バーチャル競技では、前半と後半の間にハーフタイムのインターバルはない。
実機競技ではハーフタイムのインターバルを取ることができる。
ハーフタイムのインターバルは、5分を超えてはならない。
競技規則には、ハーフタイムのインターバルの間隔を明記しなければならない。
ハーフタイムのインターバルの時間は、レフリーの同意がある場合のみ変更することができる。

タイムロスの手当(実機競技のみ)

いずれの期間でも、競技中のタイムロスに対して手当がなされる。

- 交代要員
- プレーヤーの損傷の評価
- 負傷したプレーヤーを修理のため競技場から退場させること。
- 時間の浪費
- その他の理由

ロスタイムの手当はレフリーの裁量による。

ペナルティキック(実機競技のみ)

ペナルティキックの実施または再実施する必要がある場合、ペナルティキックが完了するまで、どちらかの半分の期間が延長されます。

放棄された試合

競技規則に特に定めがない限り、放棄された試合が再開されます

セット状態、レディ状態

セット及びレディ状態の間、1対1及び総当たり戦の両方で試合時間を停止してはならない