

第10条 スコアリングの方法

得点

ボールの全体がゴールラインを越え、ゴールポストの間を通り、クロスバーの下を通ったとき、ゴールとなる。ただし、ゴールを決めたチームが、それ以前に競技規則の違反を犯していない場合に限る。

キックするロボットが実機競技においてロボットハンドラーに触れられたり、ボールがゴールラインを通過する前に除去のペナルティがあった場合、そのゴールはカウントされない。プレーの再開は、相手チームのゴールキックとなる。

実機競技において、チームの他のロボットがロボットハンドラーによってタッチされた場合または、ボールがゴールラインを通過する前にゲームから取り除かれた場合、それがキッカーでない場合、ゴールはカウントされる。

なお、ペナルティを受けたロボットが自チームに対してゴールを決めた場合、そのゴールは有効とみなされる。

勝者チーム

試合中により多くのゴールを決めたチームが勝者です。両方のチームが同じ数のゴールを獲得する場合、またはゴールが獲得されない場合、試合が行われます。

競技規則

試合またはホームアンドアウェイが引き分けで終わった後に勝者チームが存在することを競技規則が要求する場合、勝者チームを決定するために許可される唯一の手順は、国際F.A.委員会によって承認されたもの、すなわち：

- アウェイゴールルール(勝ち点、得失点がともに同じ場合、敵地での得点が多いチームを勝ちとするルール)
- 延長時間
- ペナルティマークからキック
- ペナルティマークからの延長キック

ゴールラインテクノロジー(GLT)(実機競技)

GLTシステムは、レフリーの決定をサポートするためにゴールが記録されているかどうかを確認する目的で使用できます。GLTの使用は、それぞれの競争規則で規定されている必要があります。