

# ミニロボVS 試合のルール

ミニロボVSで試合を行う際、通常のサッカーとはルールが異なります。下記ルールをご確認ください。

## 1.チーム人数 1人 もしくは 2人チーム

## 2.ミニロボ

1チーム最大2台のミニロボを使用することが出来ます。会場でレンタル、もしくは自分で用意してください。

自分で用意したミニロボは、**公認大会用ミニロボのきまり VS版**の条件を満たしていなければ使用できません。

※レンタルしたミニロボの動作について、運営側は責任を負いません。

## 2.参加資格

**ミニロボVS**利用できるミニロボメンバーズカードを所持していること。

(※ミニロボホームページにてメンバー登録を行った小学5年生以上が発行可能。)

## 3.フィールド

ミニロボVSのフィールドは正方形のハーフフィールドです。プログラミングの際はフルフィールド

としてプログラミングします。詳細はテキスト「遊んで学ぼう! ミニロボVSプログラミング」をご参照ください。

[クローズサークル]

ゴール側面の中心から半径1000mmの半円をホワイトラインで描いたものがクローズサークルです。

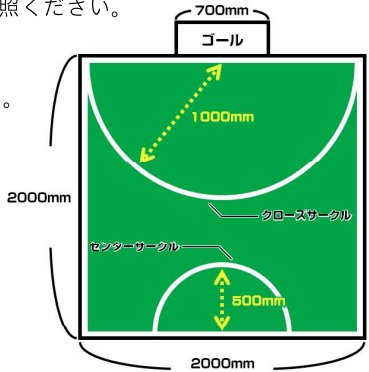
得点や開始時のミニロボの位置に関係します。

[センターサークル]

ゴールと反対の側面の中心から半径500mmの半円をホワイトラインでひいたものがセンター

サークルです。開始時のミニロボの位置に関係します。

[ゴールライン]・・・ゴールとフィールドの接線がゴールラインです。



## 4.試合ルール

[概要]

- ・2チームが攻守を交替しながら、総得点を競います。1チームの1回の攻撃または守備を1プレーとし、先攻チームから始まる連続した2プレーを1セットとします。
- ・両チームどちらも5回の攻撃を行います。勝ち負けのみに意味がある場合(例えば得失点差が不要な場合)は、逆転が不可能となった時点で試合終了となります。

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   |   |   |
| B |   |   |   |   |   |   |

せんこうこうこう  
[先攻後攻]

- ・どちらのチームが先攻/後攻かは、試合の主催、または主催から委託された審判が明示的なルールに則って決定します。
- 後攻のチームは先攻のチームよりも有利なため、先攻のチームには試合開始前に0.5点の得点が与えられます。

かいし いち  
[プレー開始位置]

- ・攻撃側のミニロボ1台をセンターサークル内に配置し、その他の攻撃側のミニロボはセンターサークル外のクローズサークル外に配置します。ホワイトライン上にはミニロボの一部でも乗ってはいけません。
- ・審判がセンターサークル内のミニロボにボールを持たせます。
- ・守備側のミニロボは全てクローズサークル内に配置します。ホワイトライン上にはミニロボの一部も乗ってはいけません。
- ・プレー開始位置への移動はプログラムにて行います。他のミニロボとの衝突等で動けなくなった場合には審判が補助します。
- ・審判の指示後15秒以内にルールで定められたプレー開始位置にいないければ、そのミニロボは**退場**となります。

こうしゅこうたい こうげき しゅうりょう しょうけん い か  
[攻守交替] 攻撃が終了する条件は以下の6つです。

- ・ボールがゴールに入る。
- ・攻撃側のミニロボがボールを持っておらず、守備側のミニロボがボールを持っている。
- ・攻撃側のボールを保持しているミニロボが5秒以上停止している。
- ・プレー開始から30秒以上経過する。
- ・攻撃側が攻撃終了を宣言する。
- ・ボールがフィールドの外に出る。またはボールのマーカーが認識できない状態が継続する。

とくてん  
[得点]

- ・試合開始前に先攻に0.5点を与えます。
- ・攻撃側のミニロボのクローズサークル外からのシュートによるゴールで、攻撃側に「1点」を与えます。
- ・攻撃側のミニロボのクローズサークル内からのシュートまたは、攻撃側のミニロボのボール押し込みによるゴールで、攻撃側に「2点」を与えます。

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 2 | 0 | 2 |   |   |   |
| B | 1 | 1 |   |   |   |   |

- ・ゴールラインにボールの一部が触れた時点でゴールとします。
- ・守備側のミニロボのプレーが主動となってボールがゴールに入った場合、無効となります。攻撃側のミニロボがシュートしたボールが守備側のミニロボに当たった後にシュートの勢いでゴールに入った場合等は、本項目に該当しません。

たいじょう  
[退場]

- ・**退場**となったミニロボはその試合中復帰することは出来ません。
- ・**退場**は1プレーの終了後に行われます。

はんそくこうい い か こうい おこな ばあい はんそく  
[反則行為] 以下の行為を行った場合、反則とします。

- ・プレー中にプレイヤーの体または身に着けているもの、持っているものがフィールドを底面とする立方体の中に入った場合、反則となります。反則を行ったプレイヤーが所属するチームのミニロボ1台を**退場**させます。**退場**させるミニロボはプレイヤーが選択できます。
- ・対戦相手やチームメイトへの暴言/暴力(直接的な単語でなくとも、相手が不快に感じる言動)が確認された場合、反則となります。
- はんそく おこな しょうそく だいい たいじょう たいじょう  
反則を行ったプレイヤーが所属するチームのミニロボ1台を**退場**させます。**退場**させるミニロボはプレイヤーが選択できます。

しょうはい  
[勝敗]

- ・試合終了時に総得点が高いチームを勝利チームとします。
- ・**退場**等によりフィールドからミニロボがいなくなった場合、ミニロボが残っているチームを勝利チームとします。
- ・両チーム同時にフィールドからミニロボがいなくなった場合、その時点での総得点が多いチームが勝利チームとなります。
- ・試合終了時の得点比較による勝利チーム決定は、ミニロボの**退場処理の判定**が終わった後とします。

た  
[その他]

- ・不戦勝となったチームには3点の勝ち点と5点の得失点を与え、不戦敗となったチームには-5点の得失点を与えられます。

## 6.大会に出場するには

こうしきたいかい じょうほう こうしき こうかい こうしき  
公式大会の情報はミニロボ公式ホームページで公開しています。公式ホームページより参加したい大会を選んでエントリーしてください。  
かくたいかい ねんれいじょうげん もう ばあい  
各大会には年齢上限を設ける場合があります。