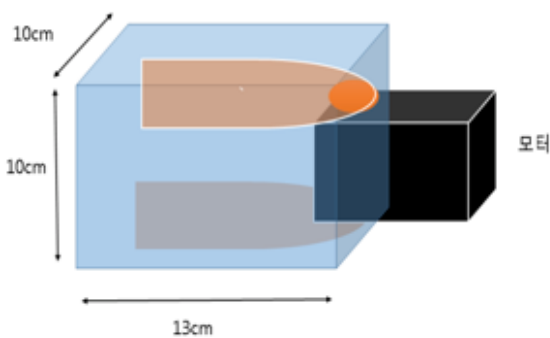


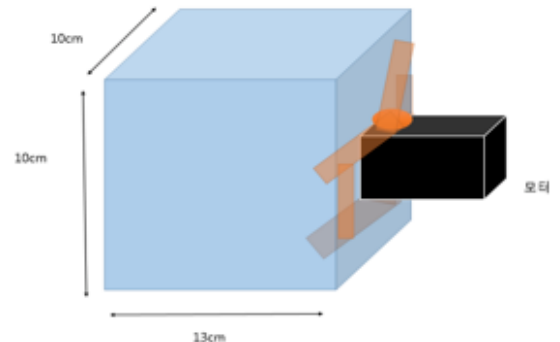
2016 Robogames – BiPed Soccer 3:3 Ver_161215

제1조. 경기 대상

- 1-1. 3:3 단체전 경기 (3로봇, 조종자 3인으로 구성)
- 1-2. 참가 구분 : 휴머노이드 무게 5.0kg이하, 키 50cm 이하, 손끝(맨 마지막 모터) 출력흔 센터 기준 가로x세로x높이(10cm x 10cm x 13cm) 안에 들어와야 한다.
 (그립 경우 손을 최대한 펼친 상태에서 통안에 들어가야 한다) -- 참고 그림 추가



<그리퍼가 아닌경우>



<그리퍼일경우>

- 1-3. 다리 폭규정은 모터 폭의 200%(가로 2배, 세로 2배) 발바닥은 제외.

제2조. 경기 개요

- 2-1. 휴머노이드가 팀을 이루어 3:3 축구 경기를 펼쳐 정해진 시간 내에 골을 더 많이 넣은 팀이 승리하는 경기
- 2-2. 팀구분을 위해 팀별 스티커(청색, 적색)를 로봇 상체의 잘보이는 곳에 부착을 한다.

제3조. 경기 규정

- 3-1. 팀 구성은 3로봇(후보로봇 없음) 1팀을 기본으로 하며 각 팀당 3인까지 경기장 내의 입장이 허용된다.
- 3-2. 로봇은 다리를 펼치거나, 누워있거나, 주저앉아 있을시에 3초 안에 일어나야 한다. 위반시 경고 1회, 2회부터는 패널티킥이 주어진다. (경고는 팀단위 및 개인 모두 적용)
- 3-3. 경기 시작시, 경기장의 지정된 위치에 로봇과 공을 놓은 상태에서 시작한다. 선공을 차는 로봇은 센터서클 안에서 공을 사이에 두고 자기진영을 바라보고 있어야 하고 선공의 방향은 자기 진영을 향해야 한다. 나머지 로봇들은 자기 진영의 '센터 서클 바깥쪽'에 위치한다.
- 3-4. 경기 중에는 <타임>등의 경기중지 요청을 할 수 없다.
- 3-5. 경기시간은 전, 후반 각각 3분, 중간 휴식시간 2분으로 하고 후반 종료 시점에서 상대팀보다 더 많은 골을 성공한 팀이 승리한 것으로 한다.

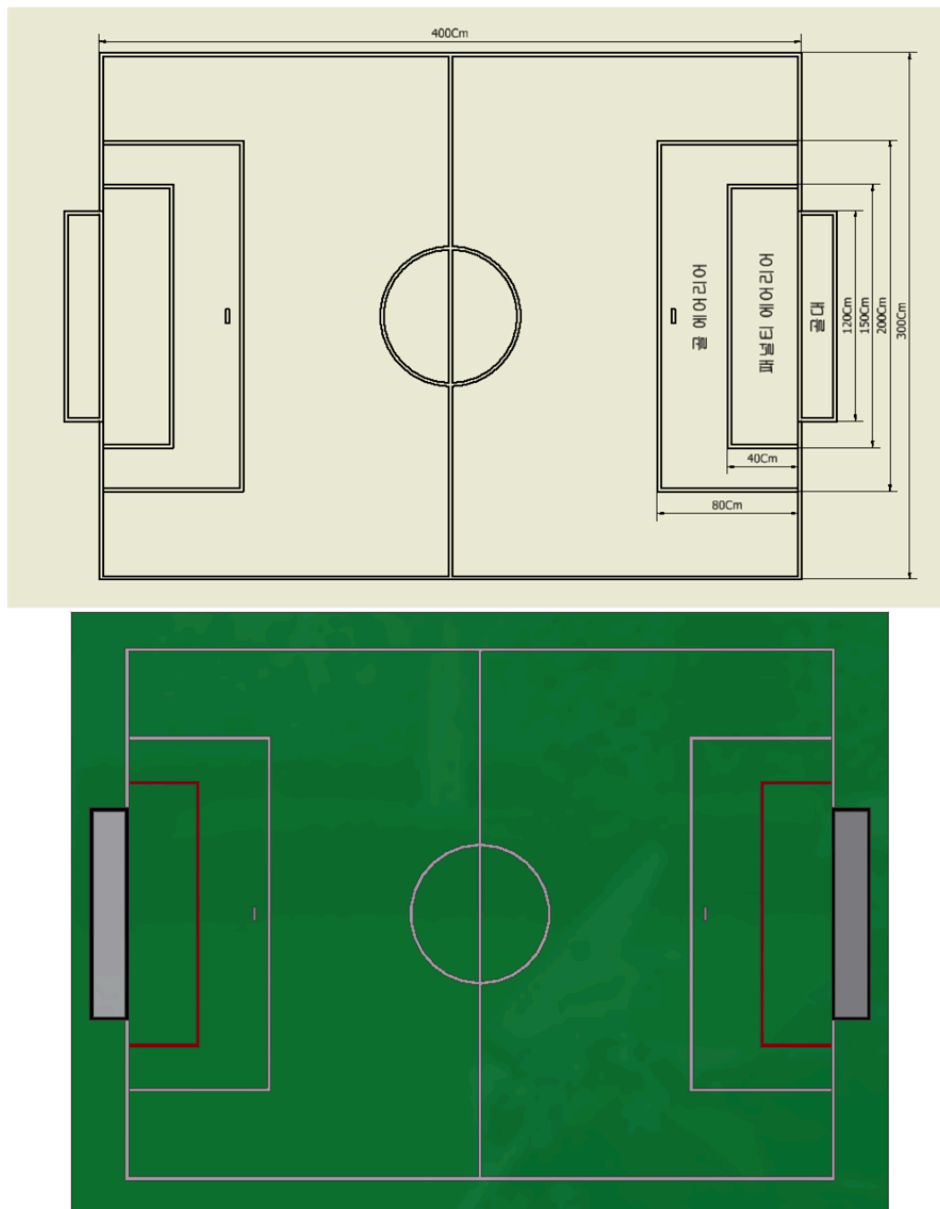
- 3-6. 전반전 종료 후 후반전 시작 전까지 2분의 수리 및 점검 시간이 주어진다. 모양의 변경 없는 간단한 점검만을 허용하며, 전원의 교체도 허용된다. 2분이 경과 되면 준비가 되지 않은 로봇을 제외한 로봇으로 후반전 경기를 시작한다. 경기 시작 후 참가하게 되는 로봇은 심판의 지시에 의해 사이드라인에서 대기후 심판의 지시에 의해 입장하여 경기에 참여한다.
- 3-7. 공이 골라인을 넘어가면 골로 인정된다. 로봇의 손으로 공을 쳐서 들어가는 경우 골로 인정하지 않으며 이 판단은 심판에 의해 이루어지고 참가자는 이에 이의를 제기할 수 없다.
- 3-8. 경기 중 로봇이 작동하지 않을 경우 심판의 지시에 따라 진행에 방해되지 않도록 경기장 밖으로 나간 후 수리한다. 수리한 로봇은 사이드라인에서 대기후 심판의 지시에 의해 입장하여 경기에 참여한다. 경기는 중단되지 않는다.
- 3-9. 심판의 동전던지기 혹은 가위바위보등의 방법으로 공격권과 진영을 선택한다.
- 3-10. 후반전은 전반전에 진영을 선택한 팀의 선공으로 시작하고, 진영(공격방향)은 전반전과 반대로 바꾸어 시작한다.
- 3-11. 공이 라인 아웃되어 드롭 되는 경우 경기는 중단되지 않으며 로봇은 계속 움직일 수 있다. 이때는 가장 가까운 사이드라인에서 라인아웃팀의 상대방 로봇이 발이나 손으로 드로잉하여 경기를 진행한다. 드로인과 교착상태시 공주위에 50cm 밖으로 이동한다. 만약 골에어리어 안에서 잉킬 경우 골에어리어 바깥에서 진행한다. 위치는 심판에 의해 정해지며 항의할수 없다.
- 3-12. 공격 시에는 상대 진영의 패널티 에어리어 안에 들어 갈 수 있는 로봇의 수는 제한하지 않는다. 하지만 패널티 에어리어 안의 수비(키퍼)로봇을 터치하면 안된다. 터치할 경우 상대팀의 골킥으로 시작한다. 심하다고 생각될 경우 경고 및 퇴장 가능.
- 3-14. 수비 시에는 자기 진영의 패널티 에어리어 안에 한 대의 로봇만이 들어갈 수 있다. 두 대이상의 수비 로봇이 모두 들어간 경우에는 카운트 없이 바로 패널티킥이 선언된다. 자의 또는 타의에 의한 어떠한 경우라도 이에 해당되며 신체의 일부가 패널티 라인을 터치한 경우에도 패널티킥이 선언된다.
- 3-15. 로봇 간의 몸싸움은 허용된다. 단 손과 발을 사용한 고의적인 공격은 할 수 없으며, 다운된 로봇은 공격할 수 없다. 위반 시 경고를 부여하고 패널티킥이 선언된다. 고의적인 공격의 고의성 여부 및 다운된 로봇의 공격에 대한 고의성 여부는 심판이 결정하며 항의 할 수 없다.
- 3-16. 고의로 손을 사용하여 공을 다룰 경우 핸들링 반칙이 선언되며 경고를 부여하고 상대팀에게 프리킥이 주어진다.(골에어리어 안의 경우 패널트킥이 주어짐) 단, 고의성 여부는 심판이 결정하고 항의할 수 없다.
- 3-17. 심판이 경기 중지를 선언하면 조종자들은 로봇의 움직임을 중지해야 한다.
- 3-18. 경기 중 참가자는 심판의 허가 없이 로봇에 손을 댈 수 없다. 이를 위반할 경우에는 경고를 부여하고 상대방에게 패널티킥이 주어진다.
- 3-19. 경기 규정에 의해 심판은 패널티킥을 선언할 수 있으며, 패널티킥은 다음 규정에 따른다.
 - 1) 공은 경기장의 패널티킥 포인트(-마크 경기장 상황)에 놓고 진행한다.)
 - 2) 패널티킥 시에는 선수간의 협의에 의해 한대가 골키퍼를 담당할 수 있다. 골키퍼 로봇이 도중 고장이 난 경우, 심판 판단하에 골키퍼 교체를 허락한다.

- 3) 키퍼와 골키퍼 외의 로봇들은 각각 골에어리어 라인 밖에 위치해야 하며 키퍼와 골키퍼 사이에는 어떤 로봇도 위치할 수 없다.
- 4) 키퍼가 킵을 하기 전에는 키퍼와 골키퍼 외의 다른 로봇은 움직일 수 없다. 키퍼보다 먼저 움직였다고 판단되면 다시 패널티킵을 실시(수비측)하거나 패널티킵이 취소(공격측)된다. 공격측의 반칙으로 패널티킵이 취소될 경우에 수비측 골킵으로 시작한다.
- 5) 키퍼는 심판의 신호 후 10초 이내에 킵을 실시해야 하며, 10초가 경과하면 노골을 선언하고 수비팀의 골킵으로 경기를 재시작한다.
- 3-20. 전, 후반 경기종료 후 승패가 결정되지 않았을 경우 정비시간 없이 2분간의 연장전을 갖으며, 연장전에서는 먼저 골을 선취한 팀이 승리한 것으로 한다. (골든골)
- 3-21. 연장전에서의 제반 규정은 본 경기의 규정을 따른다.
- 3-22. 2분간의 연장전 경기 종료까지 승패가 결정되지 않으면, 별도의 점검시간 없이 바로 승부차기로 승패를 결정하고, 다음의 규정을 따른다.
 - 1) 승부차기는 패널티킵 규정에 의해 진행하되, 키퍼와 골키퍼 로봇 외에는 경기장 안으로 들어올 수 없다.
 - 2) 승부차기는 각 팀의 대표가 가위, 바위, 보를 하여 이긴 팀이 먼저 킵을 한다.
 - 3) 각 팀에서 지정한 로봇 3대가 순서대로 킵을 하여 승패를 결정한다. 3대의 로봇이 1회씩 승부차기를 하여 승패를 가리지 못했을 경우 지정한 로봇들이 1회씩 번갈아 추가 승부차기를 하여 승패를 결정한다.
 - 4) 승부차기에서는 10초 내에 키퍼가 킵을 하지 못하면, 노골로 판정한다.
 - 5) 승부차기의 횟수는 팀당 6회 이내로 제한하며 승부차기로도 승부가 나지 않을 경우에는 <3-23>의 규정에 의하여 승부를 결정한다.
- 3-23. 승부차기 후에도 승부가 결정되지 않을 경우 승부규정
 - 1) 1순위 : 경고가 적은 순위 (레드, 옐로우 경고 누적 / 우선순위상 레드카드가 우선)
 - 2) 2순위 : 로봇의 숫자가 같을 경우에는 총 중량이 더 가벼운 팀
 - 3) 3순위 : 참가 팀원 나이 합산이 적은 팀.
- 3-24. 다음에 해당하는 경우 남은 경기시간과 획득한 골과 상관없이 패하게 된다.
 - 1) 참가 선수가 모두 기권의사를 밝힌 경우.
 - 2) 경고 누적이 5회인 경우(팀경고 누적)
 - 3) 로봇이 3대 모두 작동 불능일 경우.
- 3-25. 본 규정에 없는 사항은 일반적인 축구대회에 적용되는 규정을 적용하며, 심판 및 심사위원이 이를 협의하여 공정한 뒤에 공정하게 적용 된다. 이에 대하여 참가자는 이의를 제기할 수 없다.
- 3-26. 경기에 사용되는 공인구는 다음과 같은 규정에 따른다.
 - 1) 지름 6cm, 스마일공 표면재질은 스펀지이다. (10% 이내의 오차는 허용, 공지)
 - 2) 경기에 직접 사용되는 공인구는 모두 주최 측에서 준비한다.
 - 3) 공인구는 사정에 의해 변경될 수 있으며 변경 시 이를 참가자들에게 고지한다.

- 3-27. 경기에 참가하는 선수 및 관중은 심판에게 이의를 제기할 수 없으며, 이의제기시 탈락조치를 한다. 또한 경기에 관한 모든 사항은 대회당일 심판의 재량에 따라 부분 조정될 수 있으며 이를 재 공지 될 수 있다.
- 3-28. 1회 경고 시 옐로카드 1회를 받으며, 경고 2회시 레드카드를 받아 퇴장한다. (단, 경기는 계속해서 진행함.)

제4조. 경기장 규격

- 4-1. 경기장의 세부 규격과 시작 위치는 다음 그림과 같다.
- 4-2. 경기장 규격은 10% 이내의 오차는 허용한다. 수정요망
- 4-3. 골대의 크기는 **120x80(높이)x40(깊이)cm** 이다.
- 4-4. 경기장 바닥 재질은 초록색 파인텍스이다.



※ 단, 경기장의 크기 및 형태는 달라질 수 있음. 변동 시 재 공지