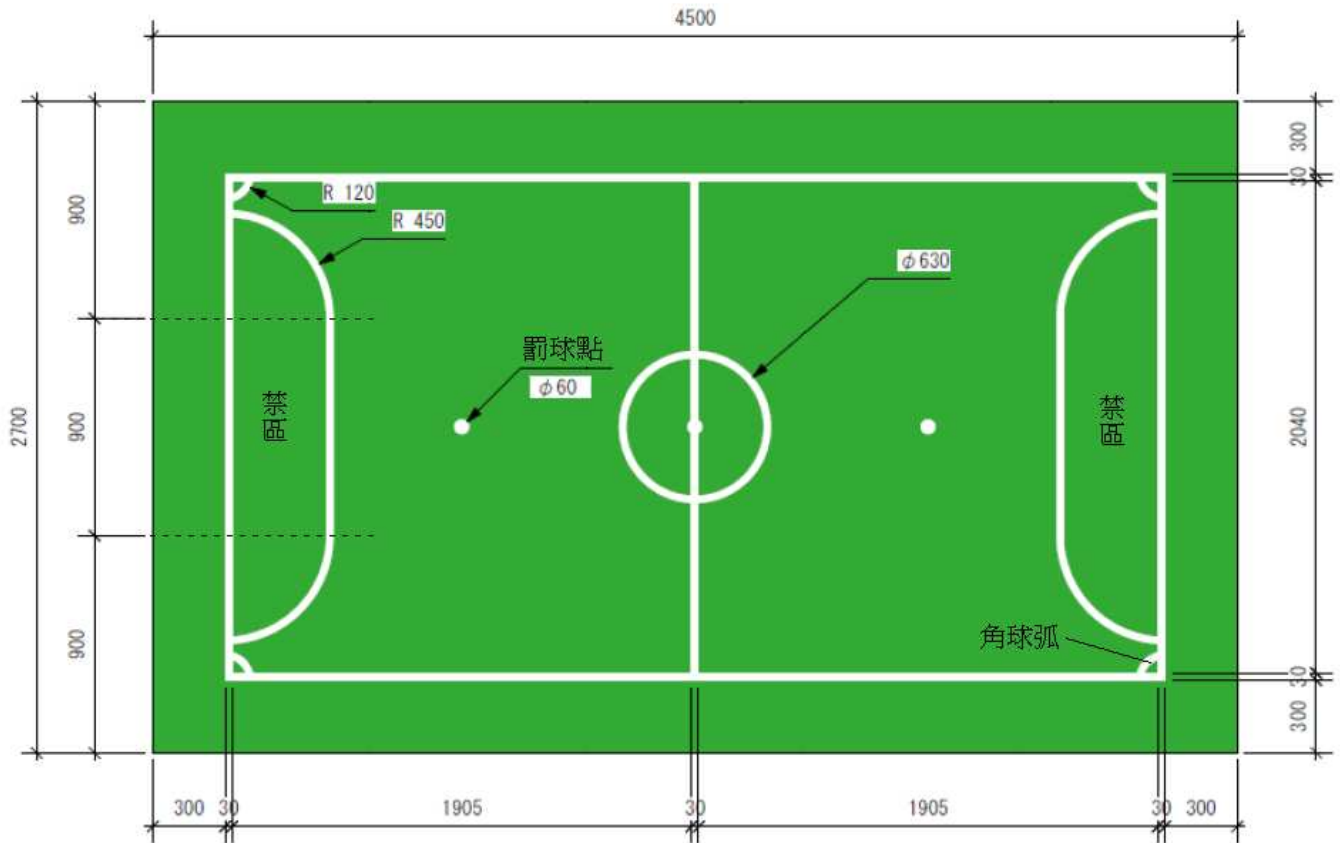


一) 比賽場地



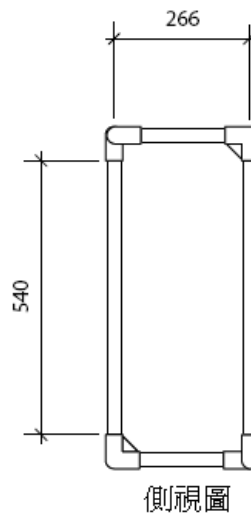
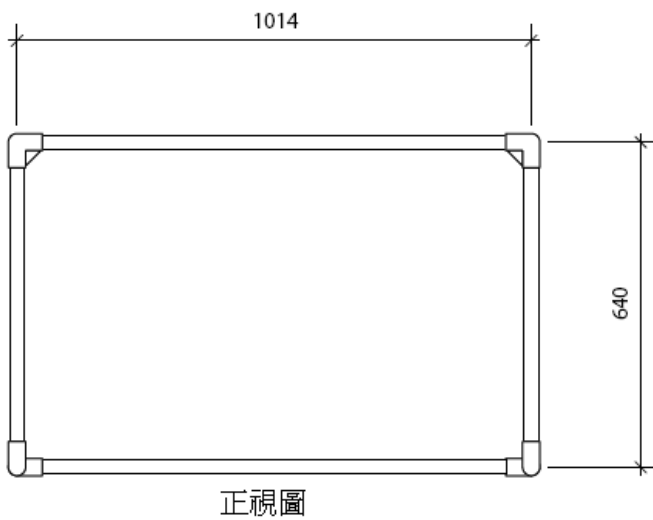
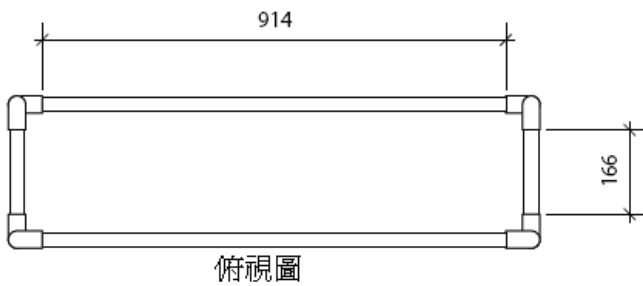
- 地板為堅硬的表面上鋪上印有球場圖案的綠色帆布。
- 球場白線闊度為 30mm。
- 開球點位於場地中央。
- 場地上中央將畫上一個直徑為63cm的圓圈，這是用來輔助裁判及球員（機械人）開球之用。



2010 人型遙控機械人足球賽（公開組）

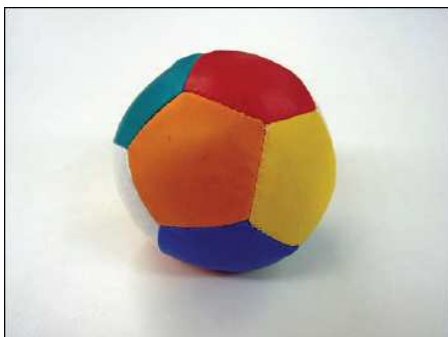
二) 球門

球門寬度約為101cm，位於場地底線（窄邊）的中央，球門高度為64cm。



三) 用球

比賽用球必須由大會提供。足球直徑約 9~10cm，重約 30~60 克。其表面可能是由皮或軟膠製成。



比賽時球的外觀可能與上圖有別。



2010 人型遙控機械人足球賽（公開組）

四) 機械人數目

1. 在每節比賽（上下半場）中，兩隊參賽隊伍只可各派出一組最少 1 個最多 3 個球員（機械人）出賽。
2. 若超過 1 個球員（機械人）出賽，每組必須向裁判指出那一個球員（機械人）為守門員。
3. 守門員可於禁區範圍內用身體任何一部份攔截射球。
4. 如該隊只派一個球員（機械人）出賽時，該機械人只會在完全進入禁區範圍時才會鑑定為守門員。
5. 每隊應準備足夠的後備球員（機械人）。

五) 更換球員或申請維修

1. 比賽中當有需要更換球員（機械人）或球員（機械人）發生故障時，隊長可向裁判申請球員（機械人）更換或維修。
2. 裁判有權因應當時的比賽情況，決定何時將球員（機械人）移離或放回球場，並向有關隊伍的隊長發出指示。
3. 經裁判員同意後，比賽將暫停並停止計時，屆時被申請的球員（機械人）才可移離或被替換。未經裁判員同意，任何球員（機械人）不得替換或離場。
4. 當球員（機械人）完成維修後，必須獲得裁判的同意，才可放置於中線處進場，但放置方向不應直接朝向足球方向。

六) 機械人規格

1. 機械人身高不得超出 100cm，重量不得超出 5kg。
2. 機械人必須能夠以兩腿步行。
3. 機械人以步行和橫走移動，及側手翻、前後滾翻移動方式亦可。
4. 機械人倒地後，必須有能力自己站起來。
5. 球員（機械人）必須使用遙控方式被操控，僅容許使用無線電、紅外線或藍芽通訊的操控。
6. 參賽隊伍有責任監管他們對球員（機械人）的通訊設定。大會是不能保證任何頻率的有效性，固有可能出現同頻或撞頻的干擾。參賽隊伍有必須準備多個遙控方式或頻率，提高參賽的有效性。
7. 如出現嚴重的／多次的同頻或撞頻干擾，大會有權取消所有使用同頻或撞頻的機械人繼續參賽。
8. 禁止使用噴射氣體及點火裝置。
9. 禁止使用危險配件，如鋒利的或會快速旋轉的裝置。
10. 機械人不遵從上述規格或規則，則不容許參與比賽。

七) 比賽

1. 比賽分為上／下半場，各 5 分鐘，中場休息 5 分鐘。
2. 整場比賽將持續計時（兩個 5 分鐘半場），中途不間斷（除非申請「機械人維修／更換球員」情形）。比賽用的計時器由裁判員或其助手負責。
3. 當球員（機械人）纏繞在一起不能脫身時，裁判可中斷比賽，並示意隊長將機械人拉開。
4. 參賽隊伍於比賽開始後 5 分鐘仍未到場的，便會喪失比賽權；敵隊以 3：0 的分數勝出。
5. 上半場開始時，由兩隊代表猜拳，猜贏的一方可選擇 (a) 挑邊 或 (b) 開球。另一選項由猜輸的一方執行。上半場結束後，隊伍雙方對調比賽方向。上半場無開球權的隊伍將在下半場先開球。



2010 人型遙控機械人足球賽（公開組）

八) 計分

1. 當整個球不論從地面或空中越過球門下的球門線，即為進球，獲得一分。

九) 開球

1. 每節比賽開始時，雙方的球員（機械人）必須放置在屬於自己的半場內。
2. 開球時，獲開球權的一方先將球員（機械人）放置於中央圓圈內，之後裁判才將球放到中場發球點。
3. 不獲開球權一方的所有機械人應放置於中央圓圈外。
4. 當球被球員（機械人）踢開或是被觸碰後移位時，便代表比賽開始。
5. 當某隊進球得分後，由另一隊開球。
6. 開球可以直接射門得分。

十) 界外球

1. 當整個球不論從地面或空中越過邊線時，最後觸球的另一方便可獲得界外球。
2. 球員（機械人）處理界外球時，可使用 踢球／擲球 把球送回場內，另一方的球員（機械人）必須與其保持約40cm距離。當裁判認為兩者間距離太近時，有權調動球員（機械人）的位置。
3. 界外球可以腳踢或手擲執行。
4. 當球從界外進入比賽場地時，代表比賽繼續進行。
5. 界外球不能直接進球得分。

十一) 球門球

1. 當整個球不論從地面或空中越過球門線時，而最後觸球者為攻方隊員，且不是進球得分時。守方的守門員將獲得球門球。
2. 當守門員機械人在禁區範圍把球捉住並保持二秒或以上，守門員將獲得球門球。
3. 球門球可以腳踢或手擲執行。
4. 守門員於禁區範圍內任何一點 踢球／擲球，對方的球員（機械人）應在禁區範圍外直至比賽進行。
5. 當球被腳踢或手擲出禁區範圍時，代表比賽繼續進行。
6. 球門球可以直接射入對方球門得分。

十二) 角球

1. 當整個球不論在地面或空中越過球門線時，而最後觸球者為守方隊員，且不是進球得分時。攻方隊員將獲得角球。
2. 角球可以腳踢或手擲執行。
3. 攻方隊員以 踢球／擲球 把球送回場內，另一方的球員（機械人）必須與其保持約 40cm 距離，當裁判認為兩者間距離太近時，有權調動球員（機械人）的位置。
4. 當球被腳踢或手擲出角球點時，代表比賽繼續進行。
5. 角球可以直接射入對方球門而得分。



2010 人型遙控機械人足球賽（公開組）

十三) 任意球

1. 當裁判員認為，如果某方球員使用過份的力量並違反下列規犯中的任何一種，將判任意球給另一方：
 - 故意干擾或損壞對方球員；
 - 打或企圖打對方球員；
 - 故意推撞對方球員；
 - 故意手球（不包括守門員在本方禁區內）。
2. 任意球將在犯規發生的地點開出，而上述犯規的球員將可被判罰黃牌或紅牌。
3. 任意球只可以腳踢執行。
4. 任意球可以直接射入對方球門而得分。

十四) 罰（十二碼）

1. 在比賽進行時，無論球在什麼位置，如果隊員在任何一方的禁區範圍內違反了上述（第十三點）四種犯規行為中的任何一種，應被判罰（十二碼）。
2. 於（十二碼）罰球點發球時，只可以腳踢執行。

十五)（十二碼）決勝

當比賽完結並出現平時時，便需要這一種方法來決定那一隊可出勝（不適用於循環賽制中）。

1. 雙方採用猜拳方式，猜贏的一方先踢。
2. 兩隊應各踢 5 次，最後入球較多的一方為勝。
3. 如果兩隊均已踢滿 5 次，雙方進球數相同或均未進球，則按照同樣輪流的順序踢球點球，直至雙方踢球次數相同（無需踢 5 個球），而一隊較另一隊多進一球時為止。

十六) 操行

1. 故意手球（不包括守門員在本方禁區內）。
2. 不容許機械人故意干擾或損壞其他機械人。
3. 不容許機械人對比賽場地或足球造成損壞。
4. 不容許參賽成員故意地干擾其他機械人，或是故意損壞比賽場地或足球。
5. 除非有裁判明確批准，參賽成員不得觸碰機械人。
6. 行為不端的參賽隊員將被驅逐出場，還將可能被取消比賽資格。

十七) 取消資格

1. 隊伍的操行違規可被取消參賽資格，亦可能是單一人士或單一機械人被取消繼續參賽的資格。
2. 對較輕的違規情況，參賽隊員 / (機械人) 球員將獲黃牌警告。
3. 對嚴重或重複的違規操行，裁判將向參賽隊員 / (機械人) 球員出示紅牌，無須警告並立即取消該參賽隊員 / (機械人) 球員參賽的資格。