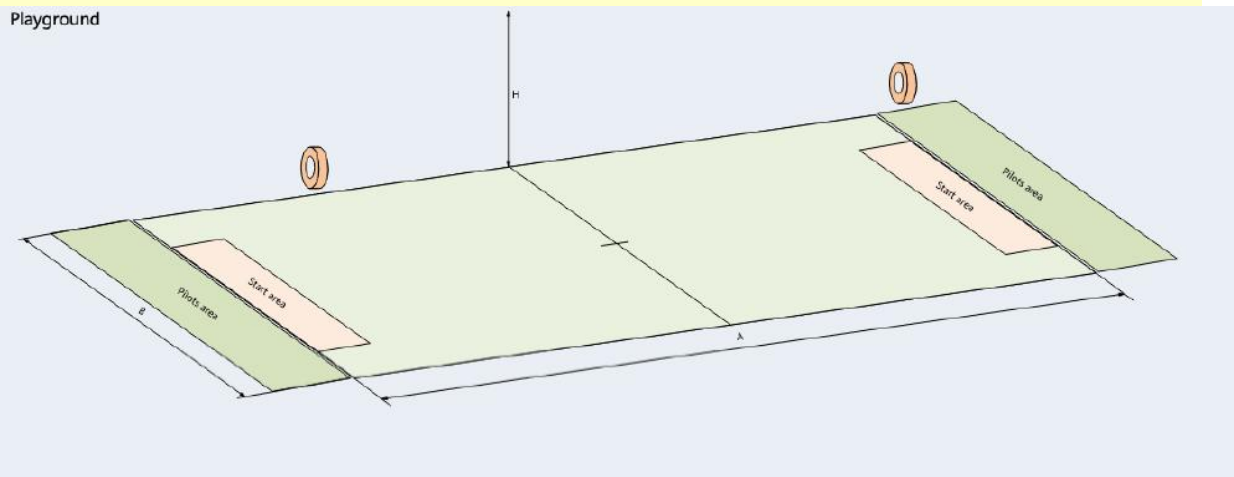
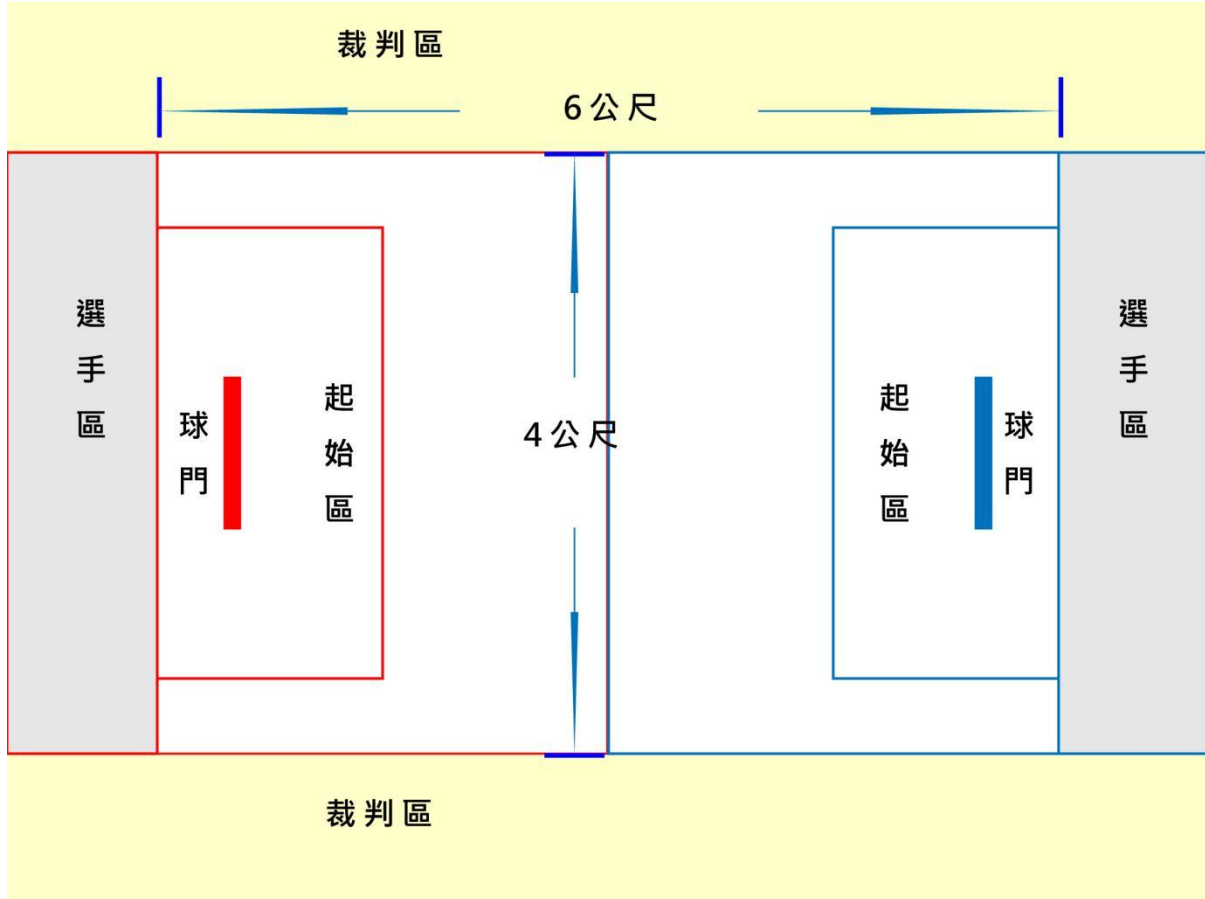


# UASACT 2024 無人機足球比賽規則 (3 對 3)

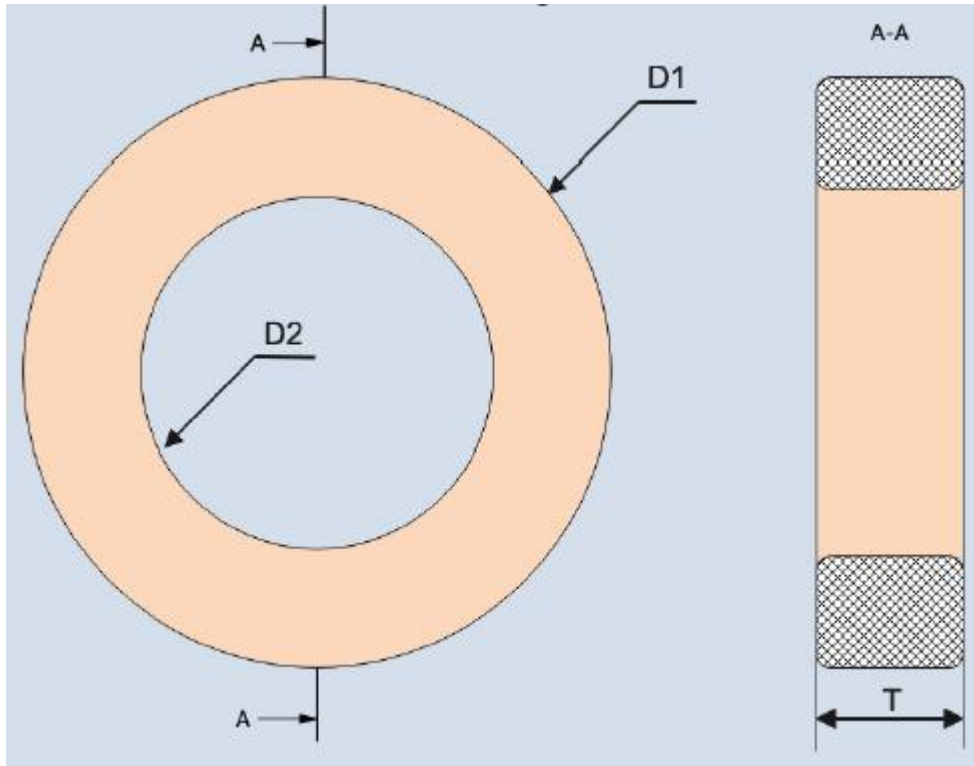
## 競技場



- 四面與頂部有安全網構造
- 大小為短邊 4 公尺，長邊 6 公尺，高度 3 公尺
- 在競技場（場地）內設置中心線
- 從競技場的短邊至少 1 公尺的距離處設置「起始區」
- 選手操控空間在競技場的短邊外圍

## 球門

- 球門形狀為圓形，外徑 70 公分(D1)，內徑 40 公分(D2)，厚度 10 公分(T)，並使用容易辨識的顏色。
- 球門位置設於場地短邊的中心點且距離地面 1 公尺以上的高度，距離短邊編邊界 1 公尺的距離。



## 球型無人機規定

- 無人機必須使用圓形外框架，直徑 16 公分到 22 公分
- 裝備重量不超過 300 公克（選手配置等顯示部分除外）
- 所屬隊伍和對手隊伍的球型無人機必須能夠清楚區分
- 前鋒的球型無人機也必須能與其他球型無人機明確區分

## 選手規定

- 1 個隊最多由 4 名隊員組成（另外領隊或教練 2 名以下）。
  - ※選手可以擔任領隊。
- 1 個隊每次上場球員 3 名，無人機數量與球員數量相同。
- 選手組成為「前鋒 1 名」、「攻手選手 2 名」。
- 選手區只有球員可以進入。
- 如果一隊的球員人數少於 2 人，該局比賽將被視為棄權落敗。
- 在賽局中，不允許更換球員或更換遙控器。
- 在賽局之間的休息時間，可以更換球員。
- 除了參加比賽的球員外，禁止其他人操作遙控器（如果操作，比賽結果將被撤銷）。

## 選手裝備規定

- 穿著任何服裝皆可，但必須明確識別為該隊的隊員（例如戴帽子、制服、背心、大於 A4 尺寸的標誌等）
- 前鋒需要佩戴發光或顯示裝置，以便被識別為「前鋒」
- 可穿戴 VR（第一人稱視角裝置），也可以攜帶手機
- 可準備備用的「球形無人機」
- 禁止佩戴或攜帶「強照明裝置、電波干擾裝置」阻礙對手進攻。
- 禁止佩戴或攜帶阻礙比賽進行的「發聲裝置」。

## 判決

- 主裁判和副裁判進行判決，主裁判具有自由裁量權。
- 主裁判必須位於可以觀察所有選手的位置。
- 如果主裁判和副裁判的判決不一致，以主裁判為主。
- 主裁判可以根據需要使用場內安裝的錄影設備進行確認，該判定可以多次進行。
- 主裁判和副裁判的資格將根據另行規定進行認證。
- 設置兩名副裁判，位於兩個隊伍的操作區之間，觀察球門和計分板。
- 如果主裁判無法進行判決，副裁判可以替代主裁判。

## 比賽時間

- 每回合進行 3 分鐘，每一場進行 3 戰 2 勝對戰決定勝負。
- 回合進行中，不允許進行戰術討論。
- 回合之間的時間為 5 分鐘，可以進行「維修」和「戰術討論」。  
(時間由主裁判決定並通知)
- 即使在間隔期間來不及「維修」，也不會延長時間。
- 如果在進入回合時，一個團隊的選手少於 2 名，則該團隊將輸掉比賽，在此情況下，主裁判可以在下一回合之前的間隔時間增加 5 分鐘。
- 從比賽開始前 10 秒的宣告到回合結束，比賽不能中斷。  
(如果存在安全問題，主裁判可以中斷比賽)
- 如果因安全原因中斷比賽，則可以在剩餘時間內恢復比賽。

## 比賽控場

- 比賽前，通過擲硬幣選擇左右操作區，比賽中不可更改。
- 開始和結束
  - 1) 比賽開始前 3 分鐘和結束時會有「音響」提醒
  - 2) 比賽「開始・結束」將事先在 10 秒前通過「預備信號」告知
  - 5) 開始和結束將在預備信號之後，以手勢和音效方式精確通知

## 得分

- 獲得分數  
將「前鋒」的「球形無人機」穿過對方隊伍的「圓形球門」即可得分。
- 連續得分限制
  - 1) 為了限制連續得分，獲得分數的隊伍所有的「球形無人機」必須返回自己半場。
  - 2) 無法控制的「球形無人機」可以不返回自己陣地。
  - 3) 如果恢復控制，必須返回自己陣地。
  - 4) 在對方陣地無法控制時，向副裁判申報並退出操作區域。
  - 5) 故意阻止對方「球形無人機」返回自己陣地，拖延對方獲得額外得分時間是允許的。
  - 6) 如果無法遵守以上規定，得分將無效。
- 除「前鋒」以外的得分無效。

## 罰球

- 適用罰球規則：
  - 1) 在比賽開始信號前起飛。
  - 2) 違反連續得分限制規定。
  - 3) 「場上球員」為防守目的停留在自家「圓形球門」內。
    - ※ 「前鋒」允許停留在自家「圓形球門」內。
- 發球時機：每個回合結束後。
- 方法：「前鋒」和「場上球員」1 對 1。
  - 「前鋒」從中線開始，「場上球員」從起始點開始。
- 時間：每次罰球時間 5 秒，可連續得分（適用上述連續得分規定）。

## 勝負

- 每回合得分較高的隊伍贏得該回合。
- 若雙方同分或無得分，則為平局。
- 在三個回合中，贏得較多回合的隊伍為勝者。

## 平局

- 如果當回合的分數相同，則進行一次 3 分鐘的加時賽。

## 違規・不法行為

- 違規和不法行為包括警告、單回合失敗、比賽失敗，同場比賽累積 3 次警告將導致該回合落敗。
- 警告
  - 1) 非比賽選手逗留在操作區域時。
  - 2) 在比賽開始信號前移動「球型無人機」。