

일 반 규 정

1. 일 반

1.1 목 적

이 대회는 안전하고 즐거운 스카이크 조종을 통하여 드론축구 선수를 육성을 장려하며, 드론에 대한 기량과 지식을 향상시키기 위한 경기이다.

2. 기체 규격

2.1 드론 축구 대회

본 경기는 스카이크로만 진행한다.

제 품 사 양	
크기	200 x 200 x 180mm
무게	100g
최대속력	30.5km/h
배터리	450mAh/2S/7.4V/30C
비행거리	150m

a) 동 력(배터리)

450mAh, 2S, 7.4V/ 30C 이하의 배터리로 제한한다.

b) 로터 블레이드(프로펠러)

전체금속의 로터 블레이드는 금지된다. 로터 블레이드는 안전을 위해 동체(가드)로 보호되어 있어야 한다.

c) 기체변형금지/바디장착

기본적으로 장착된 바디 및 부품 등을 임의적으로 제거하여서는 안 된다, **자작기체의 경우에는 안전상의 이유로 대회 참여를 불허한다.**

d) 조종기

순정 상태의 조종기 이외의 조종기를 사용할 경우 대회에 참가 할 수 없으며, 추후 순정상태의 조종기 이외의 조종기 사용이 확인되면 기록 삭제 및 시상 자격을 박탈한다.

3. 경 기 규 정

3.1 경기부문 및 규격

경기부문은 아래와 같이 나누어 구분하며 더욱 세부적으로 나눌 수도 있다.

종 목	경기부문	길이 및 무게	채널(비행제어)	기체 및 동력
드론 축구 대회	대학부	200x200x180m 100g이하	4채널 이하	스카이크

3.2 사용 주파수

국내법에 의해 허락한 주파수와 적합성평가를 받은 조종기 및 기체를 사용할 수 있다.

- ① 주파수 방식 2.4Ghz외 국내에서 허락한 주파수

3.3 드론 축구공 기체의 수

- 경기참가는 4:4로 진행한다. 레드팀 블루팀으로 나뉘서 경기 진행
- 동일한 기체(스카이크)를 사용하며, 예비기체를 허용한다.
- **기체의 기능 고장 시 경기전에 기체를 교체 할 수 있다.**
- **경기 중 기체 파손은 경기 종료 후(전반종료) 수리해서 사용해야 한다.**

3.4 드론 축구공 기체 검사

선수등록 시 또는 경기가 끝난 후에 심판 및 검수자가 기체를 검사할 수 있으며, 기체가 규정에 맞지 않거나 검사를 거부하면 실격 처리된다.

3.5 경기 방식

- 4:4 인원으로 레드팀, 블루팀으로 나뉘서 진행한다.
- 전반 3분, 후반 3분으로 경기를 진행한다.
- 전,후반 합산 점수로 승패를 결정한다.
- 이번 대회에 한하여 득점은 모든 드론이 가능하다.
- **특정한 드론은 하프라인(자기진영)을 넘어왔다가 다시 득점해야 인정이 된다.**
(부심이 깃발을 들고 있는 상태에서 득점은 무효 처리된다.)
- **경기 중에는 기체를 정비 할 수 없으며, 전반 종료 후 기체 상태 점검 후 후반전에 참가가능.**

3.6 선수교체

- 선수교체는 세트 시작 전 가능하며 세트가 시작되어 플레이 중 일때는 불가능하다
- 세트와 세트 사이 교체가 가능하더라도 사전에 선수명단에 없는 사람으로 교체는 불가하다
- 만일 경기 중 볼의 파손 등을 이유로 3인이하 플레이가 되고 있더라도 경기중에 추가적인 선수 또는 볼의 투입은 불가능하다.

3.7 위반과 처벌

- 해당 경기에 참여중인 선수가 아닌 사람은 그 어떤 조종기도 만지거나 조작해선 안된다.
- 경기중 양팀의 벤치 혹은 응원석에서 경기 중인 드론볼에 바인딩 되어있는 조종기를 조작할 경우 관련 팀의 해당 경기는 몰수패 된다.

3.8 주심의 권한과 의무

- 드론축구 경기 규칙을 시행한다.
- 부심들과 협조하여 경기를 관리한다.
- 경기 규칙의 위반이 있을 경우, 주심의 재량권으로 경기를 중지할 수 있다.
- 어떤 종류의 외부 방해로 인해 경기를 중지 시킬 수 있다.
- 스스로 책임 있는 태도로 행동하지 않은 팀 임원들에게 대해 조치를 취한 다음 주심들의 재량권으로, 팀 임원을 기술 지역 또는 경기장 주변에서 추방시킬 수 있다.
- 세트 중간 휴식시간을 탄력적으로 조정할 수 있다. 그러나 이 경우 반드시 5분 이상의 휴식과 작전 타임을 보장해야 한다.
- 모든 형태의 외부 방해로 인해 경기를 중지, 일시중단, 종료 시킬 수 있다.

3.9 주심의 결정

- 플레이와 관련된 득점 여부 그리고 경기의 결과를 포함한 사실에 대한 주심의 결정은 최종적인 것이다.
- 주심이 경기를 재개하지 않았거나 경기를 종료시키지 않았을 경우에 한하여 결정의 잘못을 깨달았거나 부심의 조언에 따라 결정을 바꿀 수 있다.
- 주심이 위반 신호를 하고 부심들 사이의 의견이 불일치 된다면 주심의 결정이 우선이다.

4.0 승, 무, 패의 결정

- 이번 대회에 한하여 4:4경기로 진행하며, 전,후반 3분으로 총 점수의 합계로 결정한다.
- 전,후반 결과가 무승부인 경우 승부차기로 결정한다.

4.1 승부차기

이번 대회에 한하여 각 팀 대표 선수 1명이 동전던지기를 이용하여 각각 수비와 공격을 정한 뒤 1분 제한시간 안에 공격팀이 골을 성공하면 공격팀이 승리, 골을 넣지 못하면 수비팀이 승리. 승부차기는 각 팀 1대씩 드론만 이용한다.