

REGLAMENTO

TORNEO **ROBOT FUTBOL**



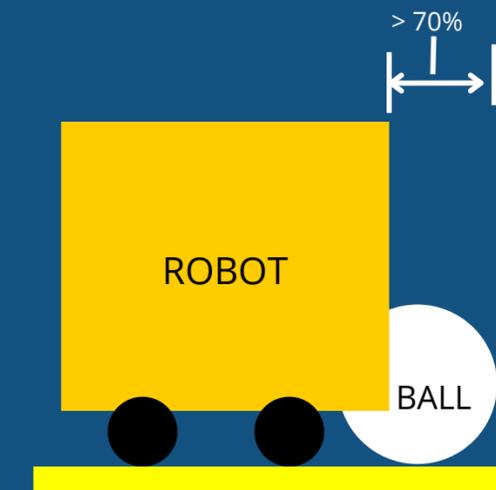
DESCRIPCIÓN



Dos equipos se enfrentan en una cancha de fútbol. Cada equipo consta de dos robots que se desplazarán guiados por dos operadores a través de controles de comunicación inalámbrica, el partido de Robot Soccer consta de dos tiempos en los cuales los robots conducirán la pelota para anotar goles en la cancha del equipo contrario.

ESPECIFICACIONES DEL ROBOT

- El diámetro de la pelota es de 40 mm, el peso es de 40 gr aproximadamente
- Cada robot podrá encajonar la pelota en un máximo del 30% del 100% de la pelota, teniendo que permanecer el 70% restante fuera del robot.
- Se permiten plataformas comerciales como lego, fisher, makeblock y libres.
- Los materiales y el diseño de construcción es libre. Las dimensiones del robot, serán de máximo 15cm * 15cm * 15cm
- La alimentación del robot debe ser por baterías.
- El uso de sistemas de disparo, agarre, pateo, gripper, materiales pegajosos, solenoides, o cualquier sistema que empuje o agarre la pelota, están prohibidos.
- Está prohibido pegar, adherir o usar un mecanismo de succión o pegamento para mantener pegada la pelota al robot.
- El robot puede ser operado mediante cualquier sistema de comunicación, bluetooth, control rf, control ps4 o similares, etc.
- Está prohibido interferir de forma intencional en las frecuencias de los equipos rivales. El equipo que incurra en una falta de este estilo podrá ser descalificado.



DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA

Cada equipo estará compuesto por tres (3) robots, dos en cancha y un suplente (opcional).

Así mismo, se tendrán dos (2) pilotos en pista y puede haber un tercer piloto suplente (no es requisito).

El área de juego es una superficie plana con fondo verde y líneas blancas, con paredes laterales que evitan que la pelota salga del campo, los arcos son de una altura de 5 cm para evitar que el robot entre al arco mientras se defiende o ataca, y el arco tiene un ancho de 20 cm.

- La posición inicial de los robots es uno detrás del otro dentro de su cancha como se muestra en la imagen y la indica el juez
- Cada partida tendrá una duración máxima de tres (3) minutos, distribuidos en 2 tiempos de 90 seg.
- La primera fase será de todos contra todos los mejores equipos pasaran a los cuadrangulares. Posteriormente será eliminación directa.
- No hay extensión de tiempo, tiempo fuera o alargue de tiempo



USO DEL SUPLENTE

Cada equipo estará compuesto por tres (3) robots: dos en cancha y un suplente (opcional). El robot suplente podrá ser utilizado en cualquier momento del partido, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

1. Registro previo

- El robot suplente debe ser presentado durante la revisión técnica inicial del torneo, junto con los robots titulares.
- Debe cumplir con todas las especificaciones técnicas establecidas por el reglamento para ser habilitado como opción válida durante el juego.

2. Condiciones para el cambio

- Se permite realizar un (1) cambio de robot por partido, equivalente a una sustitución táctica.
- El cambio solo podrá efectuarse cuando el partido esté detenido por orden del juez, ya sea por una falta, gol, entretiempo o cualquier otra interrupción reglamentaria.
- El equipo deberá solicitar el cambio al juez levantando la mano, y este deberá autorizarlo antes de ejecutarlo.
- El robot suplente solo podrá ingresar a la cancha una vez el robot a reemplazar haya salido completamente del área de juego.
- No se permite el ingreso simultáneo de tres robots a la cancha en ningún momento.

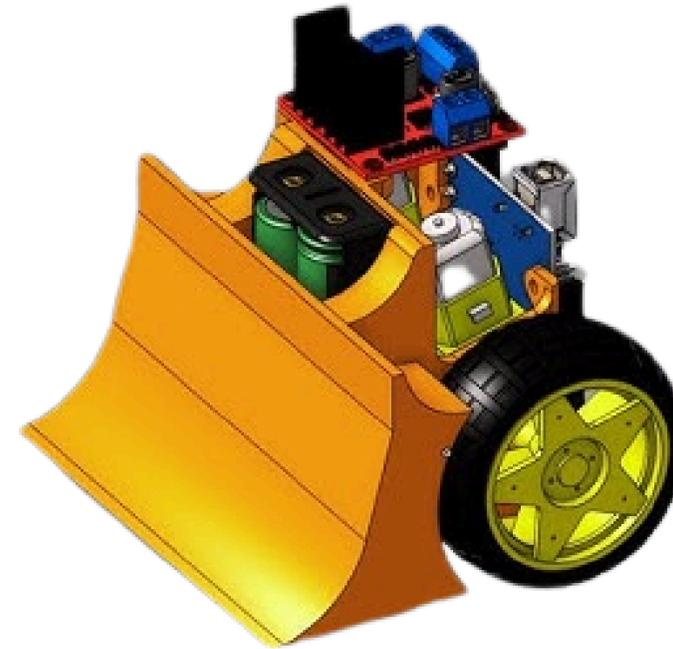
4. Restricciones

- Solo se permite un cambio de robot por equipo en cada partido. Una vez realizado, no podrá revertirse ni realizarse otro cambio.
- El robot que fue retirado no podrá volver a ingresar en el mismo partido.
- No se podrá solicitar el cambio durante el tiempo activo de juego (es decir, mientras el cronómetro esté corriendo).
- El robot suplente no puede ingresar para bloquear, interferir o tomar ventaja mientras el robot titular aún esté en campo.

5. Sanciones

El incumplimiento de estas disposiciones podrá generar, según criterio del juez.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS



- Se darán 3 puntos al equipo ganador por mayor número de goles, o si el equipo contrario no puede seguir compitiendo por daños o descarga de batería, incluso si va ganando su encuentro, o si el equipo contrario no se presenta en la zona de juego (gana por w) y dan 3 goles al ganador
- 1 punto por empate cero a cero o por igual número de goles
- Cero puntos (0) si ambos equipos no pueden seguir compitiendo.
- Cero puntos (0) para el equipo perdedor
- Cero puntos (0) si ambos equipos no se presentan al partido.
- En caso de que haya empate en la puntuación final en fase de todos contra todos, se definirá el ganador por el mayor número de goles acumulados.
- En caso de que haya empate en la fase de eliminación directa, se reanuda el juego y se define por gol de oro.

REGLAMENTO

1. El juego se detiene:

- si un equipo anota un gol.
- si el árbitro considera que hay una infracción.

2. Reanudación del juego:

el juego se reanudará en un tiempo máximo de 20 segundos y con los robots en posición inicial, después de anotar un gol, de una falta, o por indicación del juez

3. Si un robot queda detenido, o sin control, o por desperfectos, no se detendrá el juego hasta que haya un gol

4. Solo cuando el partido es detenido se puede hacer la sustitución de robots.

5. No se puede coger o manipular los robots que están dentro de la cancha con el partido en curso a menos de que el juez lo autorice.

6. Si un participante toca el robot sin autorización, el robot debe salir inmediatamente del juego, y tiene una sanción de 10 segundos fuera de la cancha. Si era el único robot en juego se declara equipo fuera de juego y gana el equipo contrario.

REGLAMENTO

7. No existe tiempo fuera para reparaciones, de ser necesarias se deben realizar externamente mientras continúa el juego.
8. Si un robot pierde una pieza esta debe ser retirada por el juez del partido inmediatamente, siempre y cuando no interfiera con el juego.
9. Se considera infracción grave cuando un robot golpea a otro de manera violenta e indiscriminada, con el objetivo de causar daño al robot contrario. El robot infractor recibirá como sanción 30 seg por fuera del juego.
10. La pelota no puede ser bloqueada contra la pared por uno o varios robots. En este caso el juez detiene el juego y vuelven los robots a la posición inicial. (no es sancionable).
11. En el caso de que un robot quede volteado sin posibilidad de avanzar, el jugador podrá tomar el robot para ponerlo en la posición inicial sin interferir en el juego, si lo hace sera sancionado con 30 seg fuera de la cancha

EL JUEZ



- Cuando el juez indique el inicio del juego, se activarán los robots.
- Los jueces podrán detener el partido cuando lo consideren necesario.
- Cuando el juez de por finalizado el encuentro, los dos capitanes de equipo retirarán los robots de la zona de enfrentamiento
- Al finalizar el encuentro los jugadores del equipo llevarán sus respectivos robots a la zona de mantenimiento.

PARADA Y REINICIO DEL PARTIDO:

- Los robots de ambos equipos permanecen 15 segundos sin moverse.
- Cuando el juego se detenga, se volverá a empezar inmediatamente desde las posiciones de inicio en un tiempo máximo de 20 segundos a partir de que el juez lo indique.
- Los jueces podrán detener el juego siempre que lo consideren necesario

PENALIZACIONES Y EXPULSIÓN



- Si un equipo tarda más de treinta segundos en volver a empezar el partido después de una parada, será penalizado con un gol en contra por parte del juez.
- Hacer o decir alguna cosa que atente contra la integridad de la competencia, de la organización o de sus oponentes. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Controlar los robots del equipo oponente de forma deliberada. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Interferir los robots de los equipos participantes de forma deliberada por parte de un equipo que no esté en competencia o por un espectador. En este caso, se eliminará al equipo que se vea beneficiado por esta acción.
- El uso de dispositivos inflamables o que atenten deliberadamente contra sus oponentes. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Causar desperfectos de forma deliberada a la cancha o al escenario del evento. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Insultar al juez o a los miembros del equipo oponente. En este caso, se eliminará al equipo infractor.
- Los jueces se reservan el derecho de expulsar de la competencia a quienes se crean merecedores de dicha sanción y esta no podrá ser apelada.