



RC Football WeDo (Radio Controlled Football)

Επίσημο εγχειρίδιο 2026

RoboRAVE Greece

Το σύνθημά μας: "Today's Play, Tomorrow's Pay."

1. Γενικές πληροφορίες

1.1 Τι είναι το αγώνισμα του RC Football WeDo

Ο διαγωνισμός RC Football WeDo είναι μια καινοτόμος εμπειρία που φέρνει τη ρομποτική στον κόσμο του ποδοσφαίρου. Ο διαγωνισμός είναι ειδικά σχεδιασμένος για μικρότερους μαθητές, με την χρήση τηλεχειρισμού για τα ρομπότ. Οι συμμετέχοντες καλούνται να σχεδιάσουν και να ελέγξουν τηλεκατευθυνόμενα ρομπότ που ανταγωνίζονται σε ένα γήπεδο ποδοσφαίρου, προσφέροντας δράση και διασκέδαση.

Στο γήπεδο, τα ρομπότ-παίκτες επιδεικνύουν ακρίβεια και στρατηγική, ενώ οι χειριστές τους συνεργάζονται για να σκοράρουν και να υπερασπιστούν την εστία τους. Οι αγώνες είναι γεμάτοι ένταση, καθώς κάθε κίνηση μετράει: από ταχύτατες αντεπιθέσεις μέχρι άψογες άμυνες, τα ρομπότ αντανakλούν την ομορφιά και την τακτική του πραγματικού ποδοσφαίρου.

Το RC Football WeDo είναι κάτι περισσότερο από ένα παιχνίδι: είναι μια μοναδική πρόκληση που συνδυάζει τη χαρά του αθλητισμού με την ακρίβεια της τεχνολογίας. Απευθύνεται σε όσους αγαπούν το ποδόσφαιρο και θέλουν να δοκιμάσουν τις γνώσεις και τη φαντασία τους δημιουργώντας ρομπότ που αγωνίζονται σαν αληθινοί παίκτες.

Με αγωνιστικό πνεύμα και συνεργασία, το RC Football WeDo μετατρέπει το ποδόσφαιρο σε ένα τεχνολογικό θέαμα, εμπνέοντας δημιουργικότητα και προάγοντας τη διασκέδαση μέσα από τη ρομποτική και τον αθλητισμό.

1.2 Ποιος μπορεί να αγωνιστεί σε ομάδα.

Το αγώνισμα του RC Football WeDo έχει μία ενιαία ηλικιακή κατηγορία:

RC Football WeDo:

- Ηλικίες 6-14(Elementary-Middle School) - Γεννημένοι 2012-2020

Οι αγώνες πραγματοποιούνται ενάντιων όλων των ομάδων, ανεξαρτήτως ηλικίας των μαθητών της ομάδας.

1.3 Οι προδιαγραφές του ρομπότ.

Τα ρομπότ πρέπει να πληρούν όλα τα παρακάτω κριτήρια για να είναι επιλέξιμα για συμμετοχή:

1. Το συνολικό κόστος του ρομπότ δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 1.500 ευρώ.
2. Τα ρομπότ μπορούν να κατασκευαστούν μόνο από επεξεργαστές του εκπαιδευτικού kit WeDo της Lego, ενώ μπορούν διαθέτουν δομικά υλικά από οποιαδήποτε kit της Lego.

Το ρομπότ πρέπει να χρησιμοποιεί λειτουργίες τηλεχειρισμού, αλλά μόνο ασύρματα, δεν επιτρέπεται να ελέγχουν το ρομπότ καλώδια σύνδεσης.

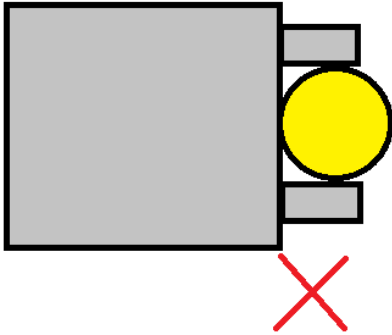
3. Οι διαστάσεις του ρομπότ πρέπει να είναι οι εξής:

Το ρομπότ πρέπει να χωρά σε πλαίσιο διαστάσεων 25 εκ. x 18 εκ., με τα κινούμενα μέρη σε πλήρη έκταση, χωρίς περιορισμό ύψους. Το μέγιστο βάρος του ρομπότ

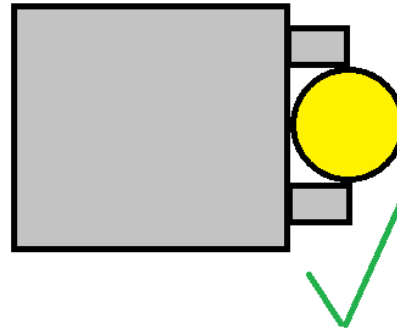
πρέπει να είναι 500 γραμμάρια.

4. Για το αγώνισμα RC Football WeDo θα χρησιμοποιηθεί ως μπάλα μπαλάκι του ring-ronh.
5. Απαγορεύεται η κατασκευή του ρομπότ με τρόπο ώστε να έχει την δυνατότητα να μπλοκάρει την μπάλα ή να την συγκρατεί. Το μέγιστο που μπορεί να εισέλθει ή να καλύψει το ρομπότ την μπάλα, είναι το μισό του διαμέτρου της.

Απογορεύεται:
Ο ποδοσφαιριστής
συγκρατεί περισσότερο
από το μισό της μπάλας



Επιτρέπεται: Ο
ποδοσφαιριστής συγκρατεί το
πολύ το μισό της μπάλας



6. Απαγορεύεται η χρήση μηχανικών μερών που αποσυνδέονται σκόπιμα από το ρομπότ ή που θα μπορούσαν να προκαλέσουν σκόπιμη ζημιά σε άλλο ρομπότ.
 - ο Επιτρέπονται τα κινούμενα μέρη, εφόσον δεν είναι επικίνδυνα.

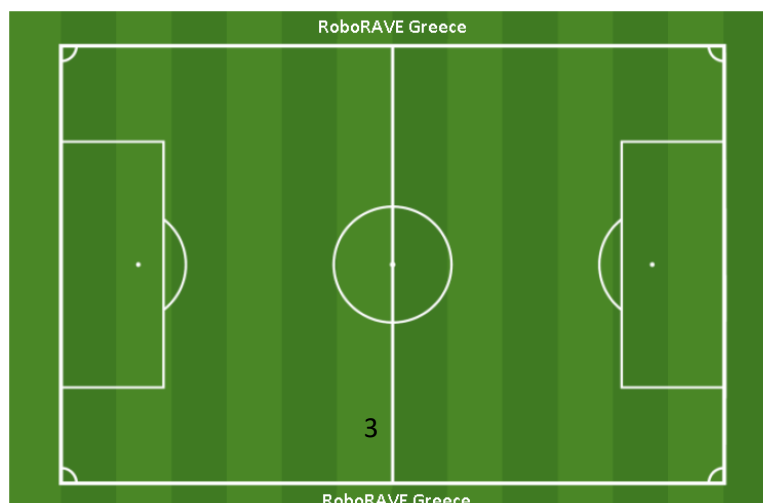
2. Η πίστα του αγωνίσματος

2.1 Ποιες είναι οι προδιαγραφές της πίστας

Οι αγνωστικές πίστες του RC Football έχουν τα εξής χαρακτηριστικά:

1. Το γήπεδο έχει διαστάσεις 180 εκ. x 120 εκ. και είναι κατασκευασμένο από PVC βινύλιο.
2. Στα πλαϊνά υπάρχουν προστατευτικοί τοίχοι, ύψους 10 εκ.
3. Τα τέρματα έχουν πλάτος 50 εκ. και ύψος 15 εκ.

Παράδειγμα αγωνιστικού χώρου:



3. Διαδικασία αγώνων

3.1 Πως αγωνίζονται οι ομάδες

Προετοιμασία του Αγώνα:

1. Στην αρχή της διοργάνωσης, τα ρομπότ πρέπει να ελεγχθούν από τους κριτές για να διασφαλιστεί ότι πληρούν τις απαιτήσεις. Μετά τον έλεγχο, στο ρομπότ θα κολληθεί αυτοκόλλητο πιστοποίησης. Αν γίνουν αλλαγές στο ρομπότ, θα πρέπει να επανελεγχθεί.
2. Οι ομάδες θα λάβουν το φύλλο αγώνων όπου θα σημειώνονται τα αποτελέσματα των αγώνων τους. Θα πρέπει να το διατηρήσουν κατά την διάρκεια του τουρνουά.

3.2 Ποιοι είναι οι κανόνες του αγωνίσματος

Οι παρακάτω κανόνες εφαρμόζονται κατά τη διάρκεια των αγώνων του διαγωνισμού από τον διαιτητή:

1. Ο διαιτητής τοποθετεί την μπάλα στο κέντρο, οι παίκτες κάθε ομάδας μέσα στην δικιά τους μεγάλη περιοχή, και ο διαιτητής ξεκινάει το χρονόμετρο.
2. Μόνο ο διαιτητής μπορεί να αγγίξει τα ρομπότ.
3. Σε περίπτωση που χειριστής αγγίξει ρομπότ, τότε το ρομπότ τίθεται σε καραντίνα για ένα λεπτό.
4. Σε περίπτωση που ένα ρομπότ δεν είναι ικανό να αγωνιστεί, τότε ο διαιτητής το δίνει για επισκευή, με ποινή καραντίνας ενός λεπτού. Ο αγώνας συνεχίζεται με ένα παίκτη στην ομάδα. Στο τέλος της καραντίνας ο διαιτητής δίνει εντολή τοποθέτησης του ρομπότ σε σημείο που δεν του δίνει πλεονέκτημα την συγκεκριμένη στιγμή.
5. Για να επικυρωθεί γκολ, πρέπει η μπάλα να περάσει όλη την γραμμή του τέρματος.
6. Σε περίπτωση γκολ, η ομάδα που το δέχθηκε παίρνει τη μπάλα στην μεγάλη περιοχή του δικού της μισού αγωνιστικού χώρου. Οι αντίπαλοι παίκτες παίρνουν θέση εντός της δικιάς τους μεγάλης περιοχής.
7. Εάν η μπάλα κολλήσει σε γωνία ή ανάμεσα σε δύο παίκτες, ο διαιτητής την ξανατοποθετεί (reset) σε σημεία όπου κανένα ρομπότ δεν έχει πλεονέκτημα.
8. Εάν ένα ρομπότ κάνει rush (η μπάλα είναι κολλημένη ανάμεσα στα ρομπότ και το ρομπότ σπρώχνει και την μπάλα και το αντίπαλο ρομπότ), τότε ο διαιτητής παίρνει την μπάλα και χωρίζει τα ρομπότ με τρόπο ώστε να μην έχει κανένα ρομπότ πλεονέκτημα.
9. Εάν δύο ρομπότ είναι κολλημένα, ο διαιτητής χωρίζει τα ρομπότ με τρόπο ώστε να μην έχει κανένα ρομπότ πλεονέκτημα.
10. Εάν ένα ρομπότ συνεχώς επιτίθεται ένα αντίπαλο ρομπότ με σκοπό να το καταστρέψει, τότε παίρνει ποινή καραντίνας 1 λεπτού.
11. Κάθε αγώνας διαρκεί έως 4 λεπτά, δεν υπάρχει αλλαγή τέρματος.
12. Κάθε συμμαχία έχει το δικαίωμα να ζητήσει μία φορά για διακοπή ενός λεπτού.

Θυμηθείτε:

«Οι παίκτες παίζουν, οι προπονητές καθοδηγούν, οι γονείς εμψυχώνουν».

4. Η βαθμολόγηση του αγωνίσματος

4.1 Πως πραγματοποιείται η βαθμολόγηση

-Κάθε νίκη δίνει **3 βαθμούς**

-Κάθε ισοπαλία **1 βαθμό**

-Η ήττα δίνει **0 βαθμούς**.

Επίσης καταμετρούνται και τα γκολ, για την περίπτωση ισοβαθμίας.

5. Πρόκριση και ανάδειξη νικητή

5.1 Πως αγωνίζονται οι ομάδες

1. Οι ομάδες θα συμμετάσχουν σε επίσημους αγώνες συμμαχιών (2 ομάδων εναντίων 2 ομάδων) την ημέρα του διαγωνισμού.
2. Οι ίδιες ομάδες είναι υπεύθυνες να βρούνε συμμάχους και να παίξουν εναντίον αντιπάλων.
3. Οι ομάδες μπορούν να κάνουν αγώνα προπόνησης και όταν θελήσουν επίσημο αγώνα και εφόσον έχουν βρει τους αντιπάλους τους πρέπει να ενημερώσουν τον κριτή.
4. Δεν επιτρέπεται να διεξάγονται αγώνες με την ίδια σύνθεση την ίδια μέρα. Πρέπει τουλάχιστον να έχει αλλάξει η μία από τις τέσσερις ομάδες για να πραγματοποιηθεί αγώνας.
5. Οι ομάδες θα πραγματοποιήσουν την 8 αγώνες όπου θα καταμετρηθούν οι 6 καλύτεροι (οι δύο χειρότεροι αγώνες θα αφαιρεθούν).
6. Σε περίπτωση που διαπιστωθεί συνεννόηση μεταξύ των ομάδων για το αποτέλεσμα του αγώνα, και οι δύο ομάδες θα μηδενίζονται.
7. Στο τέλος κάθε αγώνα ο διαιτητής σημειώνει το σκορ στο φύλλο αγώνα της κάθε ομάδας και το σφραγίζει.
8. Οι ομάδες πρέπει να ενημερώνουν τακτικά την γραμματεία για να περάσει το σκόρ στο σύστημα αγώνων.

5.2 Πως πραγματοποιούνται οι τελικοί αγώνες

Οι ομάδες κατατάσσονται σε ενιαίο βαθμολογικό πίνακα με τα εξής κριτήρια:

- Βαθμοί που συγκέντρωσαν κατά την διάρκεια του τουρνουά
- Σε περίπτωση ισοβαθμίας, προηγούνται οι ομάδες με τα περισσότερα γκολ
- Σε νέα περίπτωση ισοβαθμίας, προηγούνται οι ομάδες που έχουν δεχθεί τα λιγότερα γκολ

- Σε νέα περίπτωση ισοβαθμίας, οι ομάδες παίζουν μεταξύ τους νοκ άουτ αγώνες.
1. Οι 8 καλύτερες ομάδες σχηματίζουν σταθερές συμμαχίες.
 2. Η καλύτερη ομάδα διαλέγει τον συμπαίκτη της, και αν ο συμπαίκτης το αποδέχεται δημιουργούν συμμαχία. Ακολούθως το ίδιο κάνει και η δεύτερη ομάδα, και η τρίτη ομάδα, ενώ οι δύο τελευταία ομάδες σχηματίζουν συμμαχία.
 3. Οι 4 εναπομείνουσες συμμαχίες θα αγωνιστούν σε 2 επιπλέον αγώνες. Οι νικήτριες συμμαχίες θα αναμετρηθούν στον Μεγάλο Τελικό για την 1η και τη 2η θέση, ενώ οι ηττημένοι θα αγωνιστούν για την 3η θέση.

RC Football: Πάξε, Δημιούργησε, Νίκησε με Ομαδικό Πνεύμα!