



CATEGORIA ROBOFUT

1. CATEGORÍAS Y CARACTERÍSTICAS

ROBOFUT es una categoría en la que dos robots radio controlados diseñados para simular un partido de fútbol se enfrentan en un campo de juego similar al deporte original.

2. EQUIPOS Y PARTICIPANTES

Los equipos deben ser de hasta 2 integrantes, cada integrante controlando inalámbricamente un robot en particular con el control remoto. Cada equipo deberá estar diferenciado con un color o escudo particular para poder identificarlo durante el desarrollo del juego. En caso de tener colores similares se les otorgará adhesivos para su identificación. Los robots podrán moverse libremente por todo el campo de juego.

3. MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL ROBOT

- Medidas: 10 cm por lado o 10 cm de diámetro en el caso de ser cilíndrico
- Altura máxima de 15 cm
- Plataforma abierta
- El peso no restringido
- El robot no podrá tener ninguna pieza de sujeción o almacenamiento para la pelota (solo podrá ser arrastrada)

4. Otros participantes

En cada partido deberá haber un árbitro que será el encargado de parar las acciones, sancionar las faltas a las reglas y lanzar el balón para iniciar después de cualquier pausa. El árbitro también será el encargado de seleccionar ganador en caso de empate de acuerdo con los lineamientos que se describirán posteriormente. Cada equipo tendrá un capitán, él será quien coordinará en su momento las modificaciones a realizar en los robots antes de cada encuentro y durante el desarrollo del mismo.

5. Balón

El balón será una pelota de squash, ping-pong o similar de 5.0 a 5.5 cm de diámetro, completamente lisa y con peso no mayor a 80 gramos.





6. TIEMPO DE JUEGO

- El tiempo de juego son dos tiempos de 90 segundos cada uno.
- Al término del primer tiempo los equipos deberán cambiar de cancha.
- No existirán tiempos fuera de cancha.

7. CAMPO

- Las dimensiones del campo son mínimas de 1.60 metros por 0.95 metros.
- Alrededor del estadio existe una barrera para evitar que los robots abandonen la cancha. Sólo se tiene apertura en la sección de las porterías, a ambos extremos de la cancha.

8. Reglas de juego

Tiempo muerto Cuando durante el desarrollo del partido, los participantes y el balón no pueden moverse, ya sea por alguna jugada de bloqueo o simplemente por estar en posición inapropiada, el árbitro parará el partido y reiniciará con saque a centro de la cancha. Este tiempo no se descontará del tiempo de juego.

Amonestaciones El acumular 3 amonestaciones el equipo será castigado con un gol a favor.

Manipulación de los robots Los robots únicamente pueden ser manipulados a través del control remoto respectivo. Únicamente se permite la manipulación por parte de los integrantes de los equipos en las siguientes situaciones: • Antes del inicio del juego. • Durante el medio tiempo. • Durante un tiempo fuera, ya sea pedido por el propio equipo o por el equipo contrario.

• Durante un tiempo muerto. Por ningún motivo un robot debe ser manipulado cuando este se encuentre fuera de cancha, excepto para reincorporarlo al juego inmediatamente.

Un jugador que manipule su robot durante el juego será expulsado.

Cada equipo tiene 2 jugadores cuya función puede ser defensa o delantero.

No se podrá tener permanentemente un jugador como Portero.

No existen los cambios y los dos integrantes del equipo son los únicos que deberán participar durante todo el desarrollo del juego.

Durante el desarrollo del juego, algún integrante puede ser que tenga algún desperfecto. En este caso el árbitro podrá parar unos segundos el juego para que el participante con problemas pueda ser arreglado fuera del campo, reanudando inmediatamente el juego con bola viva.

Una vez arreglado el desperfecto, el participante deberá solicitar su reingreso para lo cual el árbitro dará permiso. El robot deberá ingresar con las mismas características que tenía antes de su desperfecto. Si el robot es modificado, deberá ser expulsado.





Un integrante en reparación no podrá ingresar sin solicitar permiso, de hacerlo quedará expulsado.

Los robots del equipo únicamente pueden ser modificados antes del arranque del juego, durante el desarrollo de un tiempo fuera y durante el medio tiempo. En cualquier otro momento (durante una reparación, por ejemplo) queda prohibido y el infractor quedará expulsado.

Interferencias Los robots deberán ser probados para evitar interferencias antes del inicio del juego. Cada robot debe ser programado de tal manera que se eviten interferencias con otros jugadores. En caso de que un equipo intente, durante un tiempo fuera o en el medio tiempo, cambiar la programación para tomar ventaja, dicho equipo quedará eliminado automáticamente.

Empate

En el caso de tener que desempatar un partido, se realizará el “Gol de Oro”, ganará el equipo que logre meter el primer gol, en este caso no existen tiempos fuera y si después de 2 minutos ningún equipo logra anotar será el Árbitro del encuentro quien define al equipo ganador, el mismo será el que tenga mejor desempeño en la cancha.

NOTA: Cualquier situación adicional no estipulada en el presente reglamento será solucionada en el momento de la competencia por el arbitro y el comité organizador.

