



REGLAS DEL TORNEO - ROBOFUT

Equipos y participantes.

Los equipos deben de ser de 3 integrantes, cada integrante controlando inalámbicamente 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.

Medidas Reglamentarias del Robot.

El ancho del robot medido en cualquier dirección no podrá exceder de 25cms. La altura y peso no están restringidos

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 a 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.

Es facultad única del capitán solicitar tiempo fuera para arreglar o modificar un robot.

Balón:

El balón será una pelota de squash, ping-pong o similar de máximo 5cm de diámetro, completamente lisa y con peso no mayor a 50 gramos.

Tiempo de juego:

El tiempo de juego son dos tiempos de 5 minutos cada uno.

Entre cada tiempo se dará un descanso de 5 minutos para reparación y adecuación de robots.

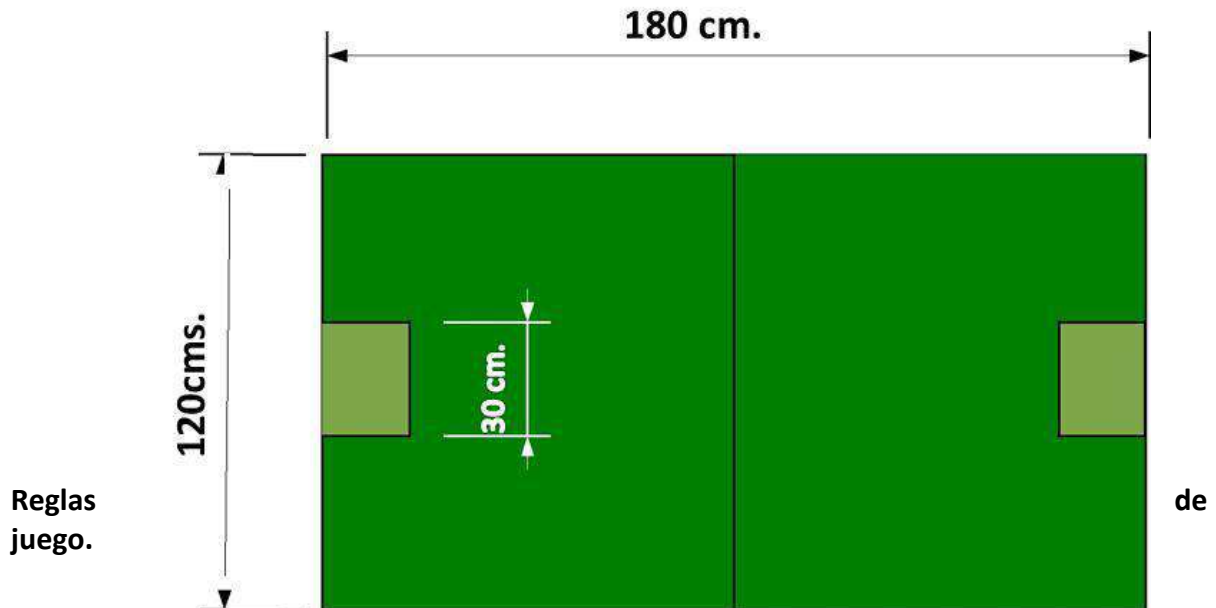
En el partido cada equipo podrá pedir un tiempo fuera de 3 minutos, el tiempo lo debe solicitar únicamente el capitán del equipo para mantenimiento de los robots participantes.

Campo.

Las dimensiones del campo son las que se presentan en la figura inferior. Estas medidas son mínimas pudiendo construirse campos mayores, sin exceder los 48600 cm² (270cm.x180cm.).

Alrededor del estadio puede haber una barrera de 15 cm de alto y debe ser resistente y evitar que los robots abandonen la cancha. Sólo debe tener apertura justo en la sección de las porterías, a ambos extremos de la cancha.

Si se desean agregar estructuras de porterías, por **ningún motivo deben de estar invadiendo la cancha** y el marco de la misma debe estar en línea con el borde exterior de la superficie de la cancha.



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.

Fuera de cancha:

Se denomina fuera de cancha a la posición de un jugador cuando en un partido donde no existe barrera, este sale del terreno de juego ya sea por decisión propia o a través de un movimiento de otro jugador. El robot debe ser reincorporado a la cancha inmediatamente, en la misma zona desde donde salió. Esto también aplica al portero si este sale por la región de la portería.

Ganador:

El ganador será aquel equipo que anote más goles.

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 ese momento será expulsado.

Movimientos y arreglos de los robots.

Cada equipo tiene 3 jugadores cuya función puede ser defensa o delantero. No se podrá tener permanentemente un jugador como Portero.

No existen los cambios y los cuatro 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.

Cada robot debe ser programado en uno de los 8 canales evitando interferencias. 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.

No existen los empates en un torneo de robot-fútbol. En el caso de terminar un partido con empate, el árbitro seleccionará alguna de las dos situaciones siguientes a criterio:

- Gol de Oro con solo 2 integrantes por equipo y 2 balones de juego. Ganará el equipo que logre meter el primer gol. No existen tiempos fuera y si después de 5 minutos ningún equipo logra anotar será el Árbitro del encuentro quien dará el Gane al equipo que haya tenido mejor desempeño.

La decisión del árbitro es Inapelable