

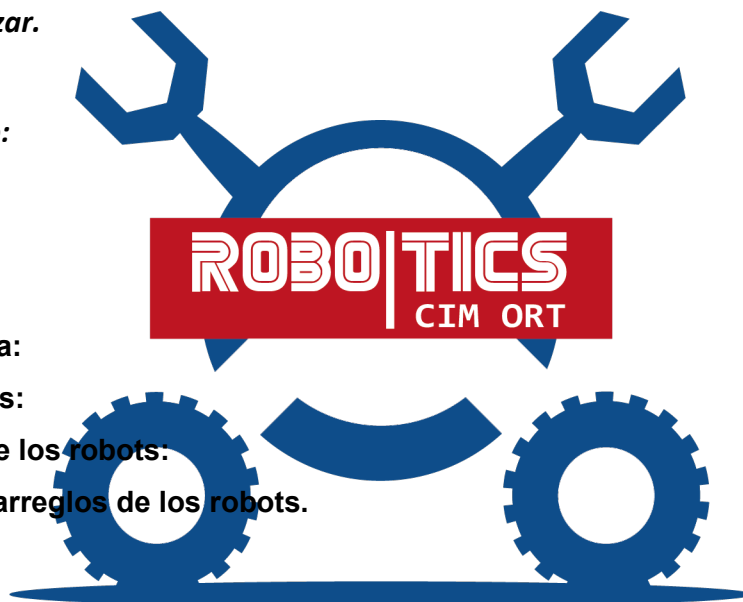
Colegio Israelita de México ORT

30/11/2018



Contenido

<i>Equipos y participantes.</i>	3
<i>Medidas Reglamentarias del Robot.</i>	3
<i>Antes de comenzar.</i>	3
<i>Balón:</i>	4
<i>Tiempo de juego:</i>	4
<i>Campo.</i>	4
<i>Competencia.</i>	4
<i>Tiempo muerto:</i>	4
<i>Fuera de cancha:</i>	4
<i>Amonestaciones:</i>	5
<i>Manipulación de los robots:</i>	5
<i>Movimientos y arreglos de los robots.</i>	5
<i>Interferencias.</i>	6
<i>Empate.</i>	6
<i>JUECES.</i>	6



DESCRIPCIÓN GENERAL.

Consiste en manejar dos robots de forma remota (RC, Bluetooth, IR, etc..) simulando un partido de fútbol. Cada equipo consta de 2 robots en juego pudiendo tener 1 robot de reemplazo, la cancha es de 1.8 x 1 m con una barda perimetral de 20 cm de alto, el ganador será quien anote el mayor número de goles durante 5 min.

Equipos y participantes.

Alumnos de primaria, secundaria y bachillerato. La cantidad de alumnos debe ser un máximo de 3 personas más el asesor, cada integrante deberá controlar inalámbricamente un robot en particular con algún dispositivo. Cada equipo deberá estar diferenciado con un color o escudo particular para poder identificarlo durante el desarrollo del juego.

Medidas Reglamentarias del Robot

25 x 25 x 30 cm

Peso máximo 1Kg.



Antes de comenzar

Cinco minutos antes del inicio de la competencia se le llamará al capitán del equipo para que se presente con su robot en la pista. En caso de no cumplir con ello será amonestado, se le llamará una vez más y se le dará 1 minuto para presentarse al área de competencia, al tener dos amonestaciones se le retirará la oportunidad de acumular puntos en la etapa clasificatoria o perder la oportunidad de correr la etapa de eliminatorias.

En cada partido habrá un juez/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 juez/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.

El único que podrá solicitar tiempo fuera para arreglar o modificar un robot es el capitán.

Balón:

El balón será una pelota de squash, ping-pong o similar de máximo 5.4 cm de diámetro, completamente lisa y con peso no mayor a 80 gramos.

Tiempo de juego:

El tiempo de juego son dos tiempos de 2 minutos cada uno.

Al termino del primer tiempo los equipos deberán cambiar de portería.

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 1.8 x 1 m con una barda perimetral de 20 cm de alto. Alrededor del estadio puede haber una barrera de 15 cm de alto.

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.

Competencia.

Cinco minutos antes del inicio de la competencia se llamará al capitán del equipo para que presente su robot en la pista. En caso de no cumplir con ello será amonestado, se le volverá a llamar una vez más dándole 1 minuto para presentarse a la pista, al no cumplir se le retira la oportunidad de participar en esa ronda.

Tiempo muerto:

Si 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.

Amonestaciones:

El acumular 3 amonestaciones el equipo será castigado con un penalti, se ejecutara desde el semicírculo del área grande y será a un solo toque (sin acarreo de balón), tirado el penalti, las amonestaciones se borrarán y se empezará una nueva cuenta.

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 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 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.

En el caso de tener que desempatar un partido se realizará el "Gol de Oro" con 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 entendiéndose el equipo que propuso más durante el partido.

La decisión del árbitro es Inapelable

JUECES.

- I. La figura del juez es la máxima autoridad dentro de la competencia, el será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.
- II. Los jueces para esta competencia serán designados por el comité organizador.
- III. Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.
- IV. En caso de duda en la aplicación de las normas en la competencia, la última palabra la tiene siempre el juez.
- V. En caso de existir una controversia ante la decisión del juez, se puede presentar una inconformidad por escrito ante el Comité Organizador, una vez terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

Uno o más jueces deben oficiar la competencia. Ellos deberán asegurarse de que estas reglas se cumplan y sancionar la calificación o eliminar un robot de la competencia si el robot está funcionando de una manera insegura o no cumple con los lineamientos establecidos. Las decisiones de los jueces son definitivas.



En caso de que ocurra cualquier circunstancia no contemplada en los artículos anteriores de la prueba, el Comité Organizador adoptará la decisión oportuna.

Cualquier duda o comentario del presente:

robotica@cimort.edu.mx , 55701092 ext. 240

