



FERIA DE ROBÓTICA

DESAFÍO ROBÓTICO, CREATIVIDAD EN ACCIÓN

Documento Técnico Oficial Unificado

Inscripción gratuita para todas las categorías

GRUPO EDITORIAL AMAZONAS
Comité Organizador · Club de Robótica

3. ROBOT SOCCER AMATEUR

CAPÍTULO 1: DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.1: Consiste en un partido de fútbol entre dos prototipos robóticos controlados de forma inalámbrica, cuyo objetivo principal es anotar la mayor cantidad de goles dentro del tiempo reglamentario.

Artículo 1.2: Requisito obligatorio para las categorías amateur: motores con caja de reducción amarilla o azul.

CAPÍTULO 2: DE LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL PROTOTIPO

Artículo 2.1: Las dimensiones nominales máximas del robot serán de 10 x 10 cm de largo y ancho (o 10 cm de diámetro para estructuras cilíndricas).

Artículo 2.2 (Regla de Tolerancia del Robot): Si el robot excede las dimensiones nominales de 10 x 10 cm en la mesa de control técnico, se permitirá un margen de tolerancia máximo del 20% (hasta un límite de 12 x 12 cm).

⚠ TOLERANCIA DEL 20% — PENALIZACIÓN

El uso de esta tolerancia aplicará una penalización automática de 1 gol al equipo contrario o sanción técnica en pista. Si supera el 20%, será descalificado.

Artículo 2.3: Debe contar con una región de color visible de 3.5 x 3.5 cm en la parte superior. El prototipo no puede retener, succionar o encajonar el balón en más del 30% de su estructura física.

CAPÍTULO 3: DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA PISTA (CANCHA)

Artículo 3.1: La cancha posee dimensiones fijas y estrictas de 1.85 m x 1.34 m, con arcos de portería de 30 cm de ancho por 10 cm de alto. Al ser un escenario provisto por la organización, NO posee ningún margen de tolerancia.

Artículo 3.2: El círculo central y los bordes del terreno serán indicados con líneas de color blanco de 7 mm de espesor. Además, existirán dos sectores para indicar el lugar de desempeño de cada uno de los arqueros y un sector central donde se podrán desempeñar los jugadores. Estos sectores serán hechos con líneas de color gris de 5 mm de espesor.

Artículo 3.3: Los arcos son de 30 cm de largo y 10 cm de alto. El área del arquero es de 30 cm y el área central para los jugadores es de 1 m.

CAPÍTULO 4: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Artículo 4.1: La categoría robot soccer consiste en el enfrentamiento de dos equipos de tres robots cada uno, los cuales tienen la finalidad de introducir el balón en el arco adversario.

Artículo 4.2: Uno de los tres robots puede desempeñar el papel de arquero, pero no más de uno a la vez, este tendrá un área designada a la que se le denomina zona del arquero. Solamente bajo esta zona el arquero podrá actuar cubriendo al adversario para evitar que ingresen los goles, sin retener la pelota en las esquinas de la cancha.

Artículo 4.3: Los dos robots sobrantes desempeñarán el papel de jugadores, estos tendrán un área designada a la que se le denomina zona de jugadores. Solamente bajo esta zona intervenir y disputar el balón con los dos robots adversarios para intentar hacer goles. Los jugadores podrán invadir la zona del arquero para intentar hacer goles.

Artículo 4.4: Cada partido será de dos tiempos con una duración de 5 minutos cada uno. Finalizado el primer tiempo habrá un descanso de 2 minutos para que los representantes del equipo realicen cualquier ajuste. Para iniciar el segundo tiempo los jugadores deberán intercambiar de sector de cancha.

Artículo 4.5: Cuando se inicia el juego desde el punto medio de la cancha (inicio del tiempo o luego de un gol) el equipo atacante debe mover la pelota hacia su campo.

Artículo 4.6: Un gol se marca cuando la pelota pasa completamente la línea del arco. El equipo ganador es el que ha marcado más goles al final del partido.

Artículo 4.7: En caso de empate luego de los dos tiempos reglamentarios, se establece un descanso de 2 minutos y luego un alargue de 3 minutos. El primer equipo que marque un gol en éstos 3 minutos es el ganador. Si pasados los 3 minutos no hay goles, se decide por penales.

Artículo 4.8: Los tiros penales se ejecutan desde media cancha y sin portero. Cada equipo inicia con tres lanzamientos de penal. Si el marcador permanece igualado al término de estas rondas iniciales, se procede a una ronda de desempate en la que cada equipo ejecuta un lanzamiento por turno, repitiéndose el proceso hasta que uno de ellos marque y el otro no, determinándose así al vencedor.

Artículo 4.9: En el transcurso de la tanda por penales, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- El lado a realizar los penales será en la misma ubicación del segundo tiempo, luego del cambio de área. La pelota será colocada únicamente por el Juez.
- En la ronda inicial de penales, cada integrante debe disputar su respectivo penal, esto quiere decir que sin repetir el turno de lanzamiento.
- Los penales solo se ejecutarán UNA vez.

Artículo 4.10: Durante el enfrentamiento no están permitidos cambios, es decir los tres robots que iniciaron el partido serán los mismos que lo terminen. En caso de que un robot presentare alguna avería este podrá ser retirado bajo autorización del jurado y el equipo implicado podrá seguir jugando. Bajo estas condiciones y en el caso de que otro robot presente avería es decir el equipo quede con un solo robot, el partido se dará por finalizado dando por ganador al equipo adversario y con una diferencia de 2 goles.

CAPÍTULO 5: DISPOSICIONES TRANSITORIAS

✓ INSCRIPCIÓN 100% GRATUITA

La inscripción en esta categoría y en todo el torneo es 100% gratuita. No se exige ningún tipo de cobro, valores por membresías ni recaudaciones externas de ninguna clase.

- Cada categoría deberá contar con un mínimo de 5 robots participantes para que se entregue la totalidad del premio económico establecido por la organización.
- En caso de que una categoría cuente con solo 2 a 4 participantes habilitados, se premiará al ganador único con el 50% del premio total asignado institucionalmente por la organización.
- Los reglamentos están sujetos a modificaciones estructurales y técnicas sin previo aviso, a fin de mejorar el desempeño general de los participantes.
- Los distintivos y credenciales oficiales de cada participante serán entregados estrictamente durante el desarrollo del evento, en los módulos de acreditación.

CAPÍTULO 6: DEL JURADO Y LAS CONTROVERSIAS

Artículo 7.1: La figura del juez es la máxima autoridad en la competencia; será el único encargado de velar por que las reglas y normas establecidas por el comité organizador de Editorial Amazonas sean cumplidas en su totalidad.

Artículo 7.2: Ante una decisión controvertida de uno o varios jueces en la pista, los participantes afectados tienen el derecho exclusivo de expresar una inconformidad de manera verbal y respetuosa. Esta reclamación debe dirigirse formalmente a los organizadores del torneo o al Consejo de Jueces establecido por Editorial Amazonas, inmediatamente al finalizar la competencia del turno actual; se evaluarán los argumentos y se tomará una decisión final.

Artículo 7.3: En caso de ambigüedad o dudas en la interpretación o aplicación de las normas presentes, la última palabra inapelable la tendrá siempre el juez o los jueces encargados de la respectiva categoría.