

REGLAMENTO SOCCER RC

ROBOT RUMBLE^{ed.} 6

ROBOT RUMBLE MX



1 Descripción

La categoría "Soccer RC" consiste en desarrollar robots que imiten partidos de soccer con medidas y pesos estandarizados.

Los equipos serán conformados por 2 robots y se enfrentarán 2 equipos en una cancha de superficie lisa.

Todos los equipos pueden tener un robot de cambio (tercer robot).

NOTA: Todos los competidores deben leer el reglamento general del torneo ya que en él se estipulan las reglas que aplican a todas las categorías.

2. Especificaciones del robot

El robot debe ser de tipo NO autónomo, es decir, puede estar conectado a algún aparato externo como:

- Mandos de radiocontrol menores a 75Ghz.
- Bluetooth

No puede estar conectado a fuentes externas, ordenadores o laptops.

Las dimensiones del robot son las siguientes:

Categoría	Dimensiones (Largo y Ancho)	Altura	Peso	Tolerancias
Soccer RC	100mm, 100mm	N/A	600g	1.00 % solo en dimensiones

El robot puede o no puede contar con disparador.

En caso de contar con disparador este podrá hacer uso de cualquier motor.

El disparador del robot no deberá hacer daño a los robots del equipo contrario. Por dicha razón el disparador NO debe de ser de metal.

3. Registro

Actividad donde el competidor pasara lista de asistencia. CABE RESALTAR QUE LOS DIAS DEL EVENTO NO HABRA MESA DE REGISTRO PARA ROBOTS NUEVOS. TODOS LOS REGISTROS SE DEBERAN LLEVAR EN TIEMPO Y FORMA VIA ONLINE A TRAVES DE LA PAGINA WEB DEL EVENTO www.robotrumblecontest.com.



Esta actividad se llevará a cabo antes de la homologación (consultar el cronograma de las categorías). En esta se entregará al participante lo siguiente:

- Distintivo para el competidor y asesor: Este debe ser colocado de manera inmediata y no se debe retirar por ningún motivo ya que es el pase al área de pits (asesores y participantes) y de combate (operador del robot).

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza su registro no se realizará la homologación del prototipo.

4. Homologación

Como primera acción se verificará que el competidor ya haya hecho su registro en el evento, si este paso no ha sido realizado se mandara al competidor a la mesa de registro.

- Se medirá el robot utilizando vernier o patrón y báscula respectivamente. Solo se aplicará el 1.00% de tolerancia en cuanto a dimensiones por lo que tendrán el periodo de homologación para reparar los robots, pasando dicho periodo no se recibirá ningún robot.

• Se verificará el disparador (material de fabricación).

Se entregará a los participantes lo siguiente:

- Distintivo para el robot (etiqueta): Este deberá ser colocado de manera visible en el robot y no puede ser modificado por ningún motivo.

• Una vez homologado el prototipo queda estrictamente prohibido realizar modificaciones de hardware.

NOTA: Esta actividad tiene un carácter obligatorio, si no se realiza la homologación del prototipo éste no podrá competir.

5. Área de competencia

Se entiende por área de competencia al lugar donde se desarrollará la categoría.

Cancha de Soccer

La cancha de soccer es una hoja de mdf de al menos 6mm de grosor delimitado su perímetro por paredes de 100mm de altura como mínimo y 150mm de altura como máximo.

Las dimensiones de la cancha son 1 m x 0.8 m.

La portería tendrá 27 cm de abertura.



Pelota

El diámetro de la pelota es de 35mm con una tolerancia de 1mm. La pelota es de un material plástico con un peso aproximado de 5g.

6. Partidos

- El modo de competencia se elegirá dependiendo de la cantidad de robots, éste será anunciado en la junta de jueces y operadores.
- Cada partido durara 3 minutos, divididos en 2 tiempos de 1.5 minutos. El tiempo muerto es de 30 segundos y solo será para cambio de cancha.
- El competidor debe de estar pendiente dado que 10 minutos antes de iniciar la competencia tendrá que colocar sus prototipos en el área destinada a ellos (mesa de combate). El competidor podrá retirar su prototipo sólo en los siguientes casos:
 - Ha quedado eliminado de la competencia.
 - Pidió tiempo de reparación el cual es de 5 minutos.
- Pasados los 10 minutos y con todos los prototipos en el área correspondiente se llamará a competir a los dos primeros equipos así mismo se mencionará los dos siguientes para que se presenten en el área de competencia. Esto se realizará de manera sucesiva.
- Una vez que se mencionó a los competidores tendrán 60 segundos para presentarse en el área de competencia, si alguno no se presenta en el tiempo correspondiente automáticamente perderá el partido.
- Los operadores tomarán su prototipo y tendrán 30 segundos para prepararlo para el partido. De manera seguida los competidores deberán saludarse.
- Al colocarse en el área de competencia el juez deberá verificar el funcionamiento del robot con respecto a sus controles de mando.
- El juez con una moneda sorteara el lado de la cancha para cada equipo. Posteriormente los competidores deben de colocarse en su lado seleccionado.
- Los concursantes tienen estrictamente prohibido tocar el prototipo ya que está posicionado en la cancha, si alguno toca el robot automáticamente perderá el partido; a menos que el juez autorice tocar el robot.
- Los prototipos se colocarán pegados a la pared colineal a su portería.
- El juez central es el único que puede tocar la pelota con la mano.



- En caso de que la pelota salga de la cancha el juez tomara la pelota y la colocara justo en el centro de la cancha, del mismo modo los robots deben de regresar a la posición inicial.

Determinación de ganador de match

El competidor ganará el match cuando se presente lo siguiente:

- Que meta más goles que el equipo oponente.
- Que un equipo toque el robot o el balón durante el partido.
- Que un equipo cometa dos penalizaciones.
- El otro equipo no se presente en tiempo y forma (GANE POR DEFAULT)
- Ganar por default: Se otorgan 3 goles al equipo ganador.

En caso de empate, se procederá a ronda de penales. En dicha ronda, se colocará la pelota en el punto penal, el portero del equipo contrario se posicionará enfrente de la portería, mientras que el robot tirador se colocará a 15 cm de la pelota. Cuando el juez pite con el silbato el robot tirador procederá a acercarse a la pelota siendo esta golpeada con el disparador para proceder al tiro penal.

Se efectuarán 5 tiros en la ronda de penales, en caso de no obtener un ganador pasando la ronda normal de penales, se procederá a tirar “PENAL DE ORO”.

Penal de oro se refiere a que, si un equipo mete el penal y el otro no, entonces gana de manera inmediata el equipo que mete el penal.

7. Sorteo y modo de competición

La fecha del sorteo y modo de competición serán anunciados mediante redes sociales. Es importante mencionar que es de manera virtual y no presencial este punto.

8. Penalizaciones

Se penalizará al equipo cuando:

- Este en contacto agresivo durante más de 3 segundos.

9. Descalificación

Se descalificará al competidor cuándo:

- Un miembro del equipo (que no sean los operadores) o el asesor ingrese en el área de competencia.



- Un competidor o asesor ofenda de manera física o verbal a otro competidor, jueces, organizadores o miembros de staff del evento, esto incluye redes sociales.
- Se realicen modificaciones de hardware del robot después de haber sido homologado.
- Que el operador o alguien del equipo toque el robot una vez iniciado el partido sin autorización del juez.
- Toquen el balón y el robot (2 veces).

NOTA: En situaciones no previstas la decisión será exclusiva del juez y ésta será inapelable.

10. Varios

Tiempo de reparación

El tiempo de reparación solo se otorgará 1 vez en todo el evento y consta de 5 minutos.

Robot de banca

Los equipos pueden tener un robot extra para cambios.

Jueces

Los jueces son la máxima autoridad del evento, los cuales se encargarán que el desarrollo de la competencia sea justa e imparcial para todos los competidores.

Registro e Inscripción

El proceso de registro y pago de inscripción se encuentran en la página web del evento: www.robotrubblecontest.com.

Recuerda que el registro y pago de inscripciones cierra el 06 de octubre del 2024, en caso de no cubrir el pago a tiempo se cancelara su registro del evento.

Contacto

TELEFÓNO Y WHATSAPP: 735-276-3440

robot.rumble.mexico@gmail.com

WWW.ROBOTRUMBLECONTEST.COM

www.robotrubblecontest.com

7352763440

