



REGLAMENTO

SOCCER

SIWINI CHALLENGE 2023

México

2023





REGLAMENTO SOCCER SIWINI CHALLENGE 2023

1. Descripción general

En esta categoría, se enfrentan dos equipos en una cancha de fútbol. Cada equipo consta de dos (2) o tres (3) robots (2 titulares y 1 suplente opcional) que se desplazará guiado por dos operadores a través de controles de comunicación inalámbrica, el partido de Robot Soccer consta de dos tiempos en los cuales los robots conducirán la pelota para anotar un gol en la cancha del equipo contrario. Una vez culminado el segundo tiempo, el jurado determinará al equipo ganador según el desarrollo de los equipos durante el partido.

2. Equipo

La competencia es abierta a toda persona entusiasta que tenga la capacidad de construir su propio robot de acuerdo con las reglas que aquí se enumeran. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 3 integrantes y un asesor, siendo un total máximo de cuatro personas por equipo.

3. Inscripción

La información completa para realizar la inscripción del robot debe consultarse en la página web del evento.

4. Reglamento

*Cualquier situación no prevista en este reglamento queda a criterio de los jueces y/o el comité organizador.

5. Características de los Robots

a).- Dimensión:

- Deberán tener un máximo de 10x10 centímetros (largo y ancho) con el disparador no desplegado, sin tolerancia.
- No hay restricción con respecto a la altura.
- Su peso no debe exceder los 400 gramos.
- Cada robot debe tener una pieza o color que diferencie a cada robot o





que sea notorio, permitiéndole al juez diferenciar a

Los jugadores para la acumulación de faltas.

- La carrera del disparador no debe exceder los 5 centímetros de longitud.
- Cada robot podrá encajonar la pelota en un máximo del 30% del 100% de la pelota teniendo que permanecer el 70% restante fuera de este.

b).- Diseño.

- El diseño de cada robot es libre.
- La estructura del robot deberá ser fija a excepción del disparador, es decir, no se permite desplegar y replegar Estructuras que afecten a los robots del equipo contrario durante el encuentro.
 - El tipo de tracción del robot es libre: ruedas, banda tipo oruga, patas articuladas, tipo gusano, etc.
 - La tracción será proporcionada por motores eléctricos: de corriente continua, de pasos o servo motores.
 - Está prohibido el uso de robots comerciales, sólo se permite el uso de módulos de desarrollo.

c).- Materiales.

- Cada robot debe contar con los materiales suficientes para su funcionamiento y no se permitirá el intercambio de materiales entre los robots en el transcurso de la competencia.
- El empleo de materiales en la estructura del robot y el número de motor es libre.
- La alimentación eléctrica del robot será con pilas o baterías, está prohibido el uso de combustibles (motores de combustión) o cualquier material inflamable. Ningún robot deberá alimentarse en forma externa a través de cables.

d).- Control

- Se utilizará cualquier tipo de comunicación inalámbrica.
- Cada robot deberá contar con un dispositivo de 2 frecuencias diferentes como mínimo, las mismas que deberán indicarse al momento de la inscripción con el fin de evitar interferencias entre los sistemas de control del robot oponente. En caso de existir coincidencias entre las frecuencias de control de los robots, los organizadores asignarán la frecuencia con la que participará cada equipo. (El juez puede decidir omitir esta regla)
- La interface del control debe estar aislada físicamente del robot.



e).- Balón:

- Deberá ser una pelota de golf estándar:
46g de peso aproximadamente.
42mm/1,65 pulgadas de diámetro aproximadamente.
- Si el balón se vuelve defectuoso durante el encuentro, se procederá a detener el encuentro para remplazar el balón y se continuará en la misma posición en la que se detuvo el encuentro.
- El balón se remplazará únicamente con la autorización del árbitro.

F).- Cancha.

La cancha es un rectángulo de madera puede ser MDF o conglomerado de 120 cm. x 80cm. aproximadamente. La organización del evento puede variar las dimensiones sin previo aviso.

6. Competencia

1. Antes de empezar la competencia, se les llamará a todos los equipos para realizar una inspección del robot, verificando que cumpla con todos los lineamientos que se presentan en este documento.

2. Una vez terminada la etapa de inspección, se realizará el sorteo de los equipos para las eliminatorias.

3. Cinco minutos antes del inicio de la competencia se le llamará al equipo para que se presenten con sus robots en la pista. En caso de no cumplir con ello serán amonestados.

4. La competencia será entre cuatro robots al mismo tiempo, dos por cada equipo, quedando el tercer robot de cada equipo como suplente (Opcional).

5. Los equipos se enfrentarán en un partido de dos (2) tiempos de dos (2) minutos cada uno, con un tiempo intermedio de un (1) minuto.

6. Rutina de cada partido:

Se designará al equipo que empieza el juego por medio de un sorteo realizado por el juez previo al encuentro. Los operadores de los robots participantes entrarán a la zona de juego y ubicarán a sus respectivos robots en la posición de inicio según corresponda. Los operadores del robot se situarán detrás del arco correspondiente a su equipo.

7. Interrupción y reanudación del partido

El partido se interrumpirá a petición de los jueces cuando:

- Si uno o ambos robots presentan defectos el operador podrá solicitar tiempo (1 minuto y solo 1 vez por cada tiempo) para repararlo.
 - No se podrá realizar cambios de batería
 - Cuando el partido haya sido interrumpido se volverá a empezar desde la posición en la cual se interrumpió.
 - Los jueces podrán detener el partido siempre que lo consideren necesario para deliberar o permitir la entrada de los operadores a la zona del partido
 - La última decisión siempre la tendrán los jueces y será inapelable.
 - Cuando la pelota se quede en una zona muerta donde los robots no puedan llegar a ella. El juez colocará la pelota nuevamente en el centro del campo y los robots deben ubicarse en sus posiciones de inicio.
 - Si un robot se descompone, podrá ser reemplazado por el suplente.
- Si el suplente se descompone, ya no podrá ingresar un nuevo robot al partido.

8. Finalización del encuentro

El encuentro finalizará en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Cuando se haya agotado el tiempo.
- Cuando alguno de los equipos no tenga más robots para continuar con el partido.

7. Amonestaciones y violaciones Faltas

Se consideran faltas a las siguientes acciones que serán sancionadas por los jueces:

- Tardar más de 1 minuto en reanudar el partido después de haber solicitado tiempo.
- Acelerar o mover el robot antes de que el árbitro lo indique.
- Golpear, embestir, o inmovilizar al robot del equipo contrario.
- También se considerará falta si lo anteriormente mencionado sucede
- debido a excesos en la potencia de los motores del robot. Esto lo decidirá el juez.
- No detener el robot cuando el juez interrumpe el juego.
- Desprendimiento de alguna pieza del robot.
- Realizar un cambio sin la autorización del juez.
- Retener la pelota contra la pared sin intención de juego.
- Interrumpir el recorrido de un robot hacia el gol, sin tomar contacto con la pelota.



El juez sancionará las faltas indicadas anteriormente por primera vez con una simple advertencia y la posesión de la pelota para el equipo que sufre la falta; en caso de que se realice por segunda vez, podrá sancionar además al jugador con una tarjeta amarilla. La falta se cobrará desde donde indique el juez y el equipo sancionado deberá mantener una distancia de 30 cm para que el otro equipo reinicie el juego. El equipo que cobra la falta podrá ejecutar la misma directamente al arco contrario, siendo válido el gol en caso de concretarse.

Tarjeta Amarilla

También corresponderá una sanción con tarjeta amarilla directa y penal para el equipo contrario, las siguientes faltas:

- Dañar un robot del equipo contrario deliberadamente sin intención de disputar la pelota.
- Posicionar el ó los robots sobre la línea de gol para impedir en forma intencional una conversión.
- Cualquier conducta que el juez considere antideportiva.
- Acciones antideportivas, insultos, o lenguaje inapropiado.
- Repetitivos reclamos sin justificación hacia los jueces.

Tarjeta roja y/o Descalificación

- Si el equipo no se presenta a tiempo para la competencia. Se darán dos minutos a partir de que se nombra al equipo que competirá después de ese tiempo quedará automáticamente descalificado.
- En caso de no cumplir con las normas de fabricación especificadas previamente se descalificará automáticamente.
- Los jueces pueden descalificar a cualquier equipo en cualquier punto de la competencia de acuerdo con lo establecido anteriormente o por alguna otra falta que a su criterio (de los jueces) sea grave y/o atente contra la civilidad, ética y educación que se busca en el evento.

La sumatoria de dos tarjetas amarillas se sancionará con una tarjeta roja, lo que significará que el robot abandone el campo de juego y no podrá ser reemplazado por otro. En caso de que un equipo se quede sin integrantes dentro del campo de juego, debido a sanciones por tarjetas rojas directas o indirectas (sumatoria de dos amarillas), se dará por finalizado el encuentro y ganará el partido el equipo contrario, sin importar el marcador hasta ese momento.

Si el robot ha cometido 3 faltas acumulativas (dentro de los 2 tiempos del encuentro) se procederá a cobrar un penal a favor del equipo agredido.



8. Inconformidades

- En caso de existir comportamiento antideportivo, agresivo, deshonesto, o cualquier conducta irregular los jueces tienen la obligación de amonestar o en su caso expulsar al capitán y a su equipo para conservar un ambiente agradable y cordial dentro de las instalaciones del evento.
- Cualquier inconformidad deberá externarse dentro del tiempo en que la competencia se lleve a cabo, de lo contrario se tomará como “no fundada” y será descartada.
- En caso de que el participante sea descalificado, decida o no pueda participar, el comité organizador no está obligado a otorgarle ninguna bonificación, reintegro o beneficio adicional.

Aceptación de las Bases: Llevar a cabo el registro del equipo y hacer el pago correspondiente implica la aceptación y entendimiento de este reglamento en su totalidad.

