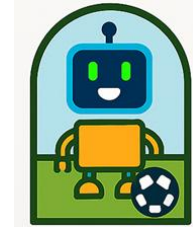


⚽ Reglas de Juego – Fútbol Robótico

UTBot RPF Cartagena

1. 🎯 Objetivo del Juego

- Dos equipos se enfrentan en un partido donde el objetivo es **anotar la mayor cantidad de goles** en el tiempo reglamentario, utilizando **dos robots RC por equipo**.



2. 🤖 Robots y Control

- Cada equipo juega con **dos robots RC** simultáneamente.
 - Los robots deben cumplir con las especificaciones técnicas del evento (dimensiones, peso, motores permitidos, control RC).
-

3. ⚽ Campo y Balón

- **Dimensiones aproximadas del campo:** 120 cm de ancho x 80 cm de largo. Bordes laterales con barreras físicas.



- **Balón:**
 - Tamaño: Una **pelota de golf (diámetro $\approx$ 43 mm)**.
 - Peso: 46 gramos aproximadamente.
 - Puede ser una pelota modificada, siempre esférica y con color visible.

4. 🕒 Duración del Partido

- **Dos tiempos de 1 o 2 minutos (depende de la organización, número de equipos y otras)** cada uno, con pausa de 30 segundos entre ellos.
- En caso de empate en fase de eliminación directa:
 - **1 minuto de tiempo extra**
 - Si persiste, se define por **penales (3 disparos por equipo)**

5. 🚩 Regla de Penal

- El balón se coloca en el **punto central del campo**, sin portero.
 - El robot ejecutor se ubica **en la línea del área chica de su portería**.
 - Al momento de impactar el balón:
 - El robot **no puede cruzar completamente la línea central**. *Debe mantener al menos una parte visible sobre esta línea* (puede ser verificada en video).
 - El disparo será válido **solo si el balón no toca las paredes laterales** en su recorrido.
 - Puede **tocar los postes verticales del arco**, pero debe entrar limpiamente al gol.
 - Cualquier contacto con las barreras laterales anula el intento.
-

6. Faltas y Tarjetas

Tarjeta	Consecuencia
 Amarilla	Advertencia por juego brusco, retención, obstrucción o conducta inapropiada.
 Roja	Por doble amarilla o falta grave.
 Roja	➤ Penal directo al equipo contrario.
 Roja directa	➤ Robot infractor queda 30 segundos fuera del partido (tiempo efectivo).

Reglas de acumulación:

- Dos tarjetas amarillas =  roja
- Al finalizar el partido, **las amarillas se eliminan** del registro.
- Después de recibir una tarjeta roja, **se reinicia el conteo de amarillas**.
- Las tarjetas pueden coexistir con las sanciones disciplinarias generales del evento.

7. Reglas Generales del Juego

Situación	Regla
Saque inicial	Balón en el centro, ambos equipos en el área chica
Gol válido	El balón debe entrar completamente en el arco
Saque lateral	Se repone desde el punto de salida
Retención del balón	Máximo 5 segundos en contacto activo
Interferencia del operador	Prohibido intervenir durante el juego
Contacto excesivo	Penalización según criterio del juez (advertencia o sanción)