

REGULAMENTO - FUTEBOL DE ROBÔ

1. INTRODUÇÃO:

Este documento contém as regras gerais para a modalidade de futebol de Robôs.

1.1. Princípios:

Os campeonatos de Robótica são eventos de caráter amistoso, de compartilhamento de conhecimentos e integração entre as equipes e seus robôs. Cabem aos participantes competir com honestidade, responsabilidade e ética. Quaisquer atitudes que venham em sentido contrário a esta finalidade ferem os princípios destes eventos e no caso deste evento é passível de desclassificação da equipe.

1.2. Objetivos:

Promover a interdisciplinaridade e integração dos estudantes das REDES MUNICIPAL, ESTADUAL E PRIVADA DO MUNICÍPIO; Estimular a criatividade empreendedora e inovadora de estudantes e professores da região, bem como de outras instituições; Estimular o interesse de estudantes e professores da rede pelo desenvolvimento da ciência, tecnologia e inovação, criando um ambiente propício para a troca de experiências; Expor à comunidade interna e externa o resultado dos projetos voltados ao desenvolvimento de protótipos robóticos; Divulgar para sua comunidade local.

2. DISPOSIÇÕES GERAIS:

Categoria: Modalidade rádio controlado, via controle ou bluetooth; **Classe:** peso leve massa até 750g, **Dimensões:** 30cm (comprimento) x 25cm (largura) x 20cm (altura); **Quantidade de participantes por partida:** 2 (dois), revezando (obrigatoriamente) os membros da equipe; **Duração da partida** 6 (seis) minutos; **Formato da competição:**

Chaveamento (mata-mata); **Tecnologias:** arquitetura aberta (Arduino, Raspberry, ESP, lego, similares etc.).

3. FAIXA ETÁRIA DE MODALIDADE PARA ROBÓTICA:

3.1 Segue as normas do edital dos jogos escolares 2026, a saber:

OBS: As equipes podem ser compostas por integrantes de ambos os sexos, podendo ser somente masculina, ou somente feminina, ou mista!

CARACTERÍSTICAS DA MESA:

Mesa da partida possui o piso de madeira dimensão 2m x 2m e proteção (lateral de acrílico) com 10cm de altura. Na parte interna, ao redor de toda sua extensão que tem como objetivo proteger as laterais para robôs não caírem.

4. INSTRUÇÕES DO FUTEBOL DE ROBÔS

- 4.1. Os robôs deverão aguardar o comando arbitro para entrar em operação, se expandir ou movimentar. O robô que se movimentar antes deste período receberá uma advertência branda.
- 4.2. Cada robô ou equipe deverá estar identificado pela própria equipe para fácil identificação dos mesmos.
- 4.3. Ao início de cada partida (check-in) os robôs serão pesados e medidos. O robô só poderá competir se estiver dentro das medias e peso definidos.

4.4 Durante a partida não poderão ser realizadas alterações no robô, mudança de anexos ou consertos (entende-se que a partida a disputa da bola mais o desafio de desempate).

4.5 - Ficam vedados o conserto e qualquer tipo de manuseio dos equipamentos de robótica por parte dos técnicos das equipes. A responsabilidade pelo reparo e manutenção é exclusivamente dos competidores (alunos), devendo qualquer ajuste ser realizado na mesa de check-in. O descumprimento desta regra poderá resultar na desclassificação da equipe.

4.6 As partidas serão realizadas por duas equipes, sendo permitido ingressar na área da mesa apenas um robô e dois participantes da equipe.

4.7 – É estritamente vedado o desrespeito ou a prática de condutas inadequadas direcionadas à equipe organizadora e de arbitragem, atos que comprometem o fluxo e a integridade das atividades. O descumprimento destas normas ou a adoção de comportamentos antiesportivos por parte da comissão técnica e gestão escolar sujeitarão os envolvidos e suas respectivas instituições às seguintes penalidades: advertência formal à instituição de ensino; afastamento imediato do profissional do recinto de competição; e perda de pontos

5. ROTEIRO DA PARTIDA:

- 5.1. As equipes são convidadas pelo juiz a se cumprimentarem com uma reverência ao lado da mesa;
- 5.2. Os robôs deverão ser posicionados simultaneamente, ao sinal do juiz, dentro da sua respectiva área de início, sem a possibilidade de alteração posterior. A orientação do robô poderá ser qualquer uma, desde que esteja completamente dentro da área de início;
- 5.3. Ao sinal do juiz, simultaneamente, os robôs devem receber um comando de início.
- 5.4. A duração nominal da partida será de 6 (seis) minutos, 3 (três) minutos para cada tempo, contabilizada mediante ao comando do juiz. (via cronômetro digital);
- 5.5. Cabe aos juízes paralisar e reiniciar a partida, contabilizar os gols e o tempo, pontuar, sinalizar, anunciar o vencedor, não cabendo aos competidores questionar a decisão ou apontamentos dos juízes do jogo.
- 5.6. Ao término da partida as duas equipes recolhem seus robôs, se cumprimentam a área de disputa.

6. DETERMINAÇÃO DO VENCEDOR

- 6.1. O robô perderá o jogo caso algum desses fatos ocorram:
 - 6.1.1. Se o robô não mostrar movimentação controlada (para o caso do rádio controlados), ou seja, caso o controlador não consiga mostrar controle suficiente quando solicitado pelo juiz, será aberta a contagem de 10 (dez) segundos e ao final este será declarado perdedor por TKO (nocaute técnico), essa é a única hipótese em que as equipes poderão manipular e consertar seus robôs.
 - 6.1.2. Caso os robôs tornem-se incapacitados ao mesmo tempo, a partida será definida através de desafio extra em mesa surpresa com obstáculos definido pelo juiz. Ressalta-se que nesse desafio será considerado o robô que executar todo desafio da mesa no menor tempo possível;
 - 6.1.3. E é importante que os participantes estejam devidamente identificados (uniformizados).

Caso o robô fique preso na arena, nenhuma intervenção será permitida até que o arbitro autorize.

- 6.2. Robôs presos entre si a partida será interrompida para separar robôs presos, com autorização do juiz. Ademais, se for detectado pelo juiz falta de competitividade (anti jogo), o juiz interrompe a partida e reinicia, com a bola ao centro do campo.
- 6.3. Área de início: Antes de reiniciar a partida que foi pausado para liberar os robôs, estes deverão ser postos na grande área do campo futebol da mesa.
- 6.4. Não Comparecimento: Caso o competidor não compareça ou seja desqualificado antes do início da partida, seu oponente será declarado vencedor

automaticamente



7. PENALIDADES

7.1. Um competidor ou técnico que insultar outros competidores, juízes e organizadores de forma verbal, escrita, sonora ou qualquer outro meio, direta ou indiretamente, com ou sem o uso do robô, apresentando caráter ofensivo ou qualquer ação ofensiva será penalizado com a desclassificação do torneio.

7.2 O juiz através de cartões amarelo (advertência) e vermelho (expulsão), poderá repreender os competidores que por ventura estejam praticando anti-jogo durante as partidas, se a equipe receber duas advertências amarelas ou uma advertência vermelha, será desqualificada da partida, os cartões não são cumulativos, portanto serão zerados ao termino da partida.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Categoria: Modalidade: rádio controlado, via controle ou bluetooth; Classe: peso leve massa até 750g, Dimensões: 30cm (comprimento) x 25cm (largura) x 20cm (altura); Quantidade de participantes por partida: 2(dois); Duração da partida: 6 (seis) minutos; Formato da competição: Chaveamento (mata-mata); Tecnologias: arquitetura aberta (Arduino, Raspberry, ESP, lego e similares etc..).

9. INSCRIÇÕES:

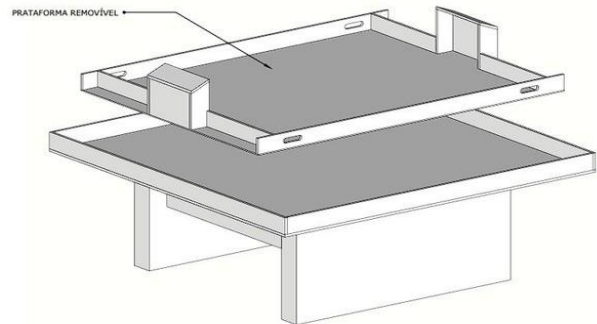
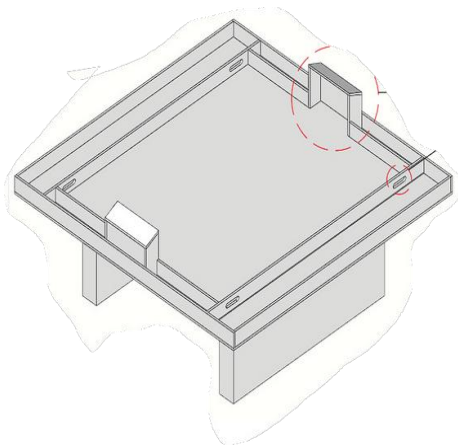
Para a inscrição no torneio a equipe deverá preencher o formulário on-line disponível no regulamento geral dos Jogos Escolares Imperatrizenses.

10. QUANTIDADE DE PARTICIPANTES POR EQUIPE.

Fica estabelecido a quantidade de 02 participantes por equipe, sendo que haverá a participação de ambos no controle do robô, revezando entre os tempos da partida, fica obrigatoriamente estabelecida essa permuta.

REGRAS DE CATEGORIA – FUTEBOL

11. DIMENSÕES DA MESA DO FUTEBOL DE ROBÔS:



OBS: A plataforma removível tem por dimensões 150 cm x 176,9 cm, área real da disputa de bola.

12. A bola apresenta 55mm diâmetro e peso de 55 gramas (modelo bola de frescobol) 100% borracha natural.

DA ESTRUTURA DA TRAVE DO GOL

