



**Colegio  
Colombo Gales**



IB CONTINUUM  
CONTINUUM DE L'IB  
CONTINUO DEL IB

# FÚTBOL

Equipos máx. de 4 estudiantes

Categoría Junior: Estudiantes de 4.º a 6.º

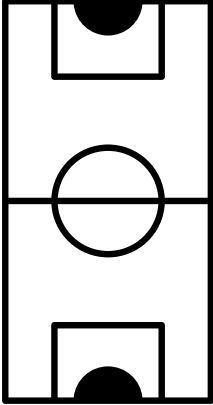
Categoría Bachillerato: Estudiantes de 7.º a 12.º

## Categoría

- Robot controlado por RC, con dimensiones máximas (ancho, largo y alto): 20 cm x 20 cm x 20 cm
- Peso máximo: 1000g
- Se permiten robots comerciales
- Solo se permiten motores TT amarillos de 3V a 6V.
- Cada equipo juega con dos robots simultáneamente.
- Fuente de energía con baterías recargables. No se permite alimentación por cable.
- El robot no puede retener la pelota y no puede contar con un sistema de disparo.
- Se aceptan llantas de plástico tipo oruga o estándar.



## Campo de juego



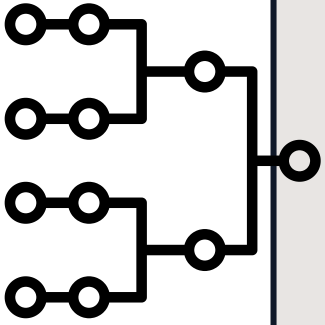
- Campo con medidas aproximadas de 120 cm de ancho x 160 cm de largo y bordes aprox. de 10 cm de altura.
- Portería aprox. de 20 cm de ancho
- Pelota plástica con diámetro entre 40 mm y 55 mm, con peso aprox. de 40-50 g
- Se juegan dos tiempos de 2 minutos cada uno, con pausa de 30 segundos entre ellos.
- Posterior a un gol, los robots comienzan desde el centro.

## Asignación de puntos

- 3 puntos al equipo ganador por mayor número de goles.
- 2 puntos si el equipo contrario no puede seguir compitiendo por daños o descarga de batería.
- 2 puntos si el equipo contrario no se presenta (por W).
- 1 punto a cada equipo por empate.
- 0 puntos al equipo perdedor, si no se presentan y si no puede seguir compitiendo por daños o batería.



## Grupos



- Por medio de un sorteo se decidirán los grupos de juego de acuerdo con el número de participantes.
- Un grupo está compuesto por 4 equipos, en la primera ronda todos juegan contra todos y pasan los dos mejores de grupo. Se continúa de esta manera hasta llegar a la semifinal y posterior a esto a la final.

## Penalización

- Iniciar antes de que el juez lo indique: T. Amarilla.
- Remover piezas o ajustar el robot durante la competencia: T. Roja.
- Incumplir con las condiciones del robot: no participación y gana el equipo contrario por W.
- Usar adhesivos para agarrar el balón: no participación y gana el equipo contrario por W.
- Causar desperfectos de forma deliberada a la cancha o al oponente: Expulsión del partido y gana por W el oponente
- 2 tarjetas amarillas = 1 tarjeta roja.
- No detener el robot cuando el juez lo indique: T. Amarilla.
- Insultar al juez o a los miembros del equipo oponente: T. Roja.
- Tarjeta Roja: Penal.



Contáctenos para más información

robotic.challenge@colegiocolombogales.edu.co  
www.colegiocolombogales.edu.co/robotic-challenge

