

REGLAS DEL DRONE SOCCER



DRONE
SOCCER

ÍNDICE

1- ARENA

2- EL DRON

3- NÚMERO DE JUGADORES

4- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

5- PREPARACIÓN DEL JUEGO

6- ÁRBITROS

7- TIEMPOS DE JUEGO

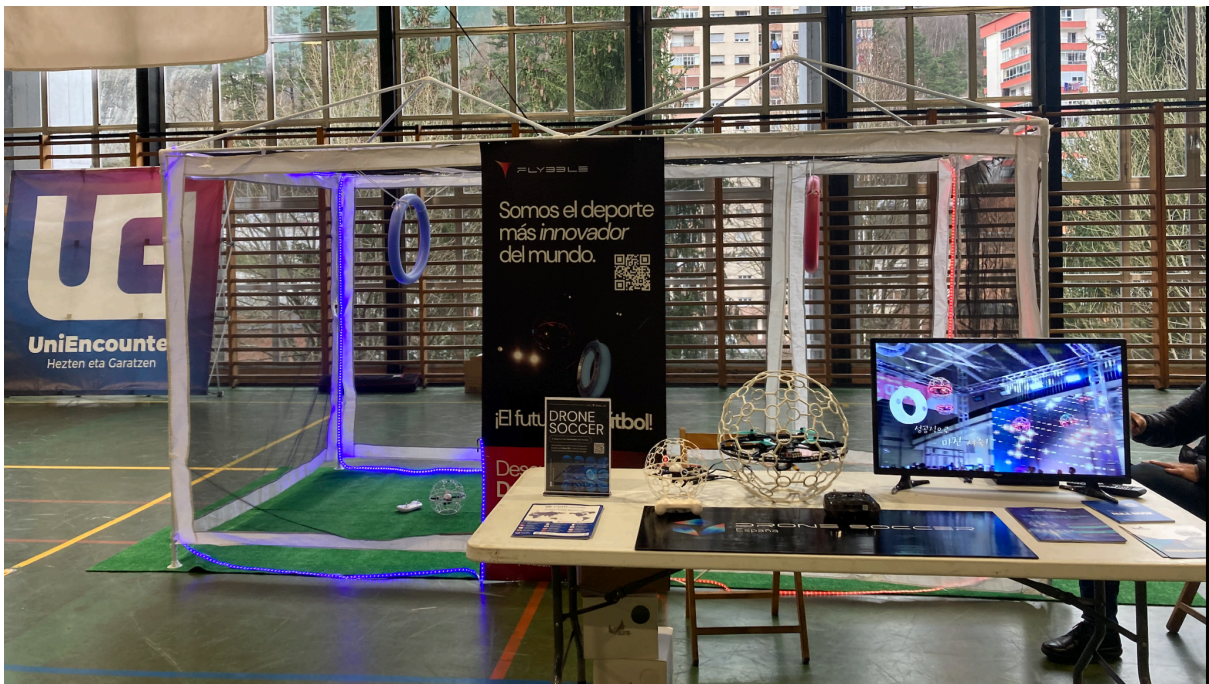
1- ARENA



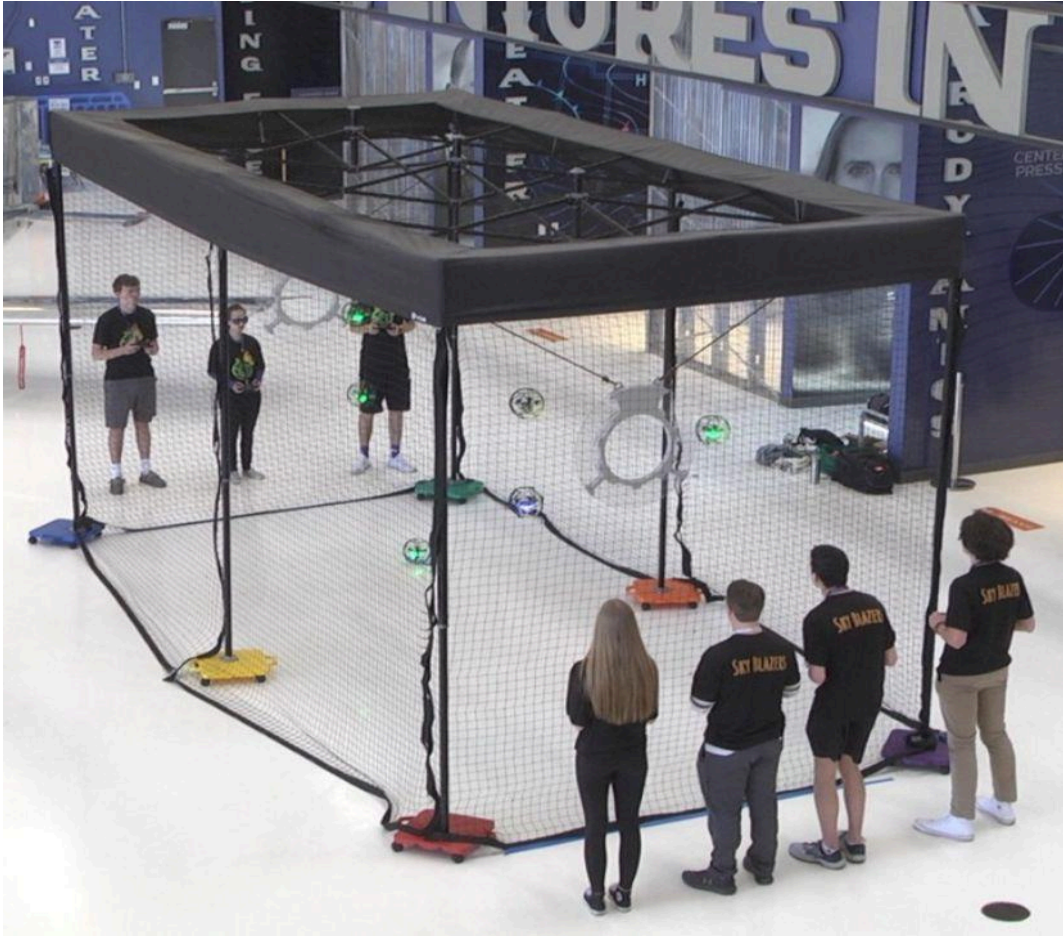
Largo 6m x Ancho 3m x Alto 3m

Porterías: Diámetro interior 30 cm, diámetro exterior 50 cm,

Esta es la Arena original, podéis fabricar alguna vosotros. Os pongo unos ejemplos







2- EL DRON

Diámetro: 20 cm \pm 1 cm

- Peso: menos de 110 g
- El color del LED se utiliza para distinguir equipo (suele ser rojo o azul)



3- NUMERO DE JUGADORES

El número de jugadores puede variar, pero típicamente cada equipo cuenta con 2,3,4 o 5 jugadores. El número exacto de jugadores en cada equipo puede ser flexible. (Cambia según el tipo y las medidas de la arena, el número de drones del que se disponga...)

Este deporte se juega 2vs2, 3vs3, 4vs4 o 5vs5 según las reglas específicas del torneo o evento.

En caso de que sea 5 contra 5. Cada jugador se distinguirá por un color diferente.

1. Delantero
2. Asistente
3. Centrocampista
4. Defensa
5. Portero

4- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipo Básico

- A) Identificador de equipo
- B) Mando controlador vinculado al dron
- C) Una batería de repuesto para poder jugar
- D) Indicador LED para identificar el equipo y el anotador.
- E) Piezas y herramientas necesarios para hacer reparaciones de emergencia

5- PREPARACIÓN DEL JUEGO

PRE-PARTIDO

Antes de cada partido, los equipos designaran un dron “Delantero”. Usando una bandera o una identificación.

En caso de que se rompa un dron, se desactiva rápidamente y no jugará ese set. Hay un número ilimitado de sustituciones de drones en cada partido

Antes de que comience el partido, todos los jugadores colocarán su dron en la mesa de preparación. Preparados para ser verificados por el árbitro.

PREPARACIÓN DEL PARTIDO

Los jugadores conectan la batería y colocan el dron dentro de la Arena.

Una vez dentro, el árbitro da la orden “Prueba de conexión” para recordar a los pilotos de que tienen sus mandos enlazados al dron.

Los jugadores tienen 3 intentos para conectar su dron de radiocontrol, si no se cambiará de dron.

Una vez todo esté listo, el árbitro da la orden de PREPARADOS, (los jugadores ponen los motores en marcha sin volar. Si todo va bien el árbitro da la orden A JUGAR.

Un gol se completa cuando todo el dron pase por el aro contrario

Para meter el siguiente gol todo el equipo tiene que volver a su campo

Dron al revés o atascado

Si el dron está, al revés o atrapado en la red, sus compañeros deben ayudarlo con su dron.

6- ÁRBITROS

Se designarán dos árbitros asistentes cada partido y desempeñarán sus funciones de acuerdo con las reglas de Drone Soccer.

Deber del árbitro

- Confirmar la lista de jugadores
- Hacer el sorteo de los campos.
- Se colocarán cerca de las porterías
- El árbitro anunciará el inicio y el final del juego usando su silbato
- Estar atento a cualquier cosa que esté pasando

Cuando alguien meta gol, todo el equipo deberá volver a su campo para poder anotar otro gol.

Los drones de defensivos no pueden pasar por dentro de su aro en ninguna dirección. Esa acción de descalifica con 10 segundo de penalización

Si un dron se rompe debe desconectarse inmediatamente.

7- Tiempos de juego

El tiempo de juego de cada set es de 3 minutos y cada partido dura 6 minutos en juego. Con 5 minutos de descanso por si hay que hacer algún arreglo a los drones.