



Voici les règles du robofoot, applicables à toutes les équipes.

1. Condition de la victoire :

- L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de but en un temps donné. Seuls les robots peuvent toucher la balle.

2. Le terrain de jeu

- Le terrain a une forme rectangulaire de 140 cm sur 100 cm. Le terrain est délimité par des murs de 90 mm de hauteur. Les coins sont interdits à la balle selon des triangles isocèles de côté 20 cm. Un cercle de 3 cm de diamètre est tracé pour la mise en jeu au centre du terrain, à l'intersection des diagonales.
- Aucun marquage supplémentaire est à prévoir sur le terrain.
- A chaque extrémité du terrain, deux buts sont percés dans les murs, de façon symétrique. La largeur des buts est égale à 15 cm, leur hauteur à 4 cm.

3. La balle

- La balle est une balle homologuée de baby-foot, en plastique sphérique de 30 mm de diamètre et d'environ 18g.

4. Nombre de joueurs sur le terrain

- Deux équipes s'affrontent sur le terrain, un seul joueur par équipe doit être présent sur le terrain.

5. Les joueurs

- « L'encombrement » des joueurs ne peut excéder 200 mm x 200 mm x 200 mm. Les joueurs doivent obligatoirement arborer le numéro de leur équipe sur leur carrosserie. Les joueurs doivent donc être carrossés.

6. La durée du match

- Un match se déroule en une seule manche de 10 minutes. En cas de score nul à l'issue du match, le match est prolongé jusqu'au prochain but marqué ; l'équipe qui marque le but gagne alors la partie (but en or).

7. Le coup d'envoi (mise en jeu)

- La balle est mise en jeu au centre du terrain, dans le cercle dessiné à cet effet.

8. But marqué (acceptation d'un but)

- Le but est accepté quand la totalité de la balle est sortie du terrain.

9. Fautes, comportement antisportif, arbitrage et sanctions

- Un arbitre est désigné pour chaque partie, il est chargé de mettre ou remettre la balle en jeu et peut seul décider de pénaliser une équipe pour un comportement antisportif. La sanction peut aller d'un but de pénalisation jusqu'à la défaite de l'équipe.

