



Versão 1.0

Regras da Modalidade Futebol de Robôs - Futbot®

Salvador, 2026

Regras da Modalidade Futebol de Robôs - Futbot®

1 Introdução

Nome da Modalidade:	Futbot®
Número de Robôs por Partida:	1 vs 1 e 2 vs 2
Duração da Partida:	3 min e 5 min
Classes Disponíveis:	x1 ou x2
Dimensões máximas dos Robôs:	152mmx152mmx160mm (LxCxA)
Peso Máximo :	1000 g
Especificações de Controle:	por rádio controle ou bluetooth
Inscrições:	http://www.elektrons.com.br

2 Especificações dos Participantes

- 2.1 A modalidade **Futbot®** é aberta ao público em geral e crianças a partir de 8 anos;
- 2.2 Participantes menores de idade deverão estar acompanhados pelos pais ou responsáveis durante todo o evento;
- 2.3 **Todos os participantes deverão utilizar calçado fechado dentro da área do evento. Caso a regra não seja cumprida, o participante poderá ser retirado da área e pilotar o robô à distância. Persistindo o descumprimento, o participante poderá ser desclassificado.**

3 A Partida

- 3.1 As partidas das modalidades 1 vs 1 e 2 vs 2 serão realizadas em um campo de MDF forrado com manta de EVA ou lona, com dimensões de 150 cm x 130 cm.
- 3.2 Cada robô deverá ser controlado por apenas um participante. Assim, na modalidade 1 vs 1 participam dois competidores, e na modalidade 2 vs 2 participam quatro competidores.
- 3.3 Não será permitida a troca de pilotos durante a partida. A troca só poderá ser realizada entre partidas.
- 3.4 O juiz poderá pausar a partida para reposicionar os robôs após gols, permitir manutenção rápida ou atender alguma necessidade especial.
- 3.5 As partidas terão duração de 3 minutos corridos na modalidade x1 e 5 minutos corridos na modalidade x2.
- 3.6 Vencerá a partida a equipe que marcar o maior número de gols. Em caso de empate, serão aplicados os critérios de desempate.

4 Critérios de desempate

- 4.1 Será realizada uma prorrogação de 1 minuto no sistema **golden goal**, em que a partida termina no primeiro gol marcado.
- 4.2 Caso o empate continue após a prorrogação, vencerá a equipe que tenha marcado primeiro gol durante a partida. Em caso de placar zero a zero será realizada uma disputa de pênaltis.
- 4.3 Persistindo o empate nos pênaltis, será realizado um sorteio no sistema cara ou coroa e será definido o vencedor.

5 Pênalti

- 5.1 A cobrança de pênalti no **Futbot®** ocorrerá da seguinte forma:
 - A bola deverá ser posicionada no centro do campo;
 - O participante poderá posicionar o **Futbot®** atrás da bola da maneira que desejar;
 - Após o sinal do juiz, o participante terá até 5 segundos para conduzir a bola até o gol adversário, sem goleiro adversário.
- 5.2 Na disputa de pênaltis, cada equipe terá direito até 3 cobranças.

6 O Torneio

- 6.1 O torneio utilizará o sistema de **Dupla Eliminação**, composto por duas chaves: a **Chave dos Vencedores** e a **Chave dos Perdedores**.
- 6.2 Um sorteio eletrônico aleatório será realizado na presença dos capitães e/ou responsáveis pelos participantes. Todos os competidores iniciarão na **Chave dos Vencedores**. Os vencedores permanecerão nessa chave, enquanto os derrotados serão encaminhados para a **Chave dos Perdedores**.
- 6.3 Quando um participante perder uma partida na **Chave dos Vencedores**, ele será automaticamente transferido para a **Chave dos Perdedores**.
- 6.4 O participante que perder uma partida na **Chave dos Perdedores** será eliminado do torneio.
- 6.5 O vencedor da final da **Chave dos Perdedores** disputará a grande final contra o vencedor da **Chave dos Vencedores**. O perdedor da final da **Chave dos Perdedores** ficará com o 3º lugar.

6.6 Na grande final, o participante vindo da **Chave dos Vencedores** terá a vantagem do empate por chegar invicto à decisão. Caso ele perca a primeira final, será realizada uma nova partida sem vantagem para nenhuma equipe. O vencedor dessa segunda partida será o campeão.

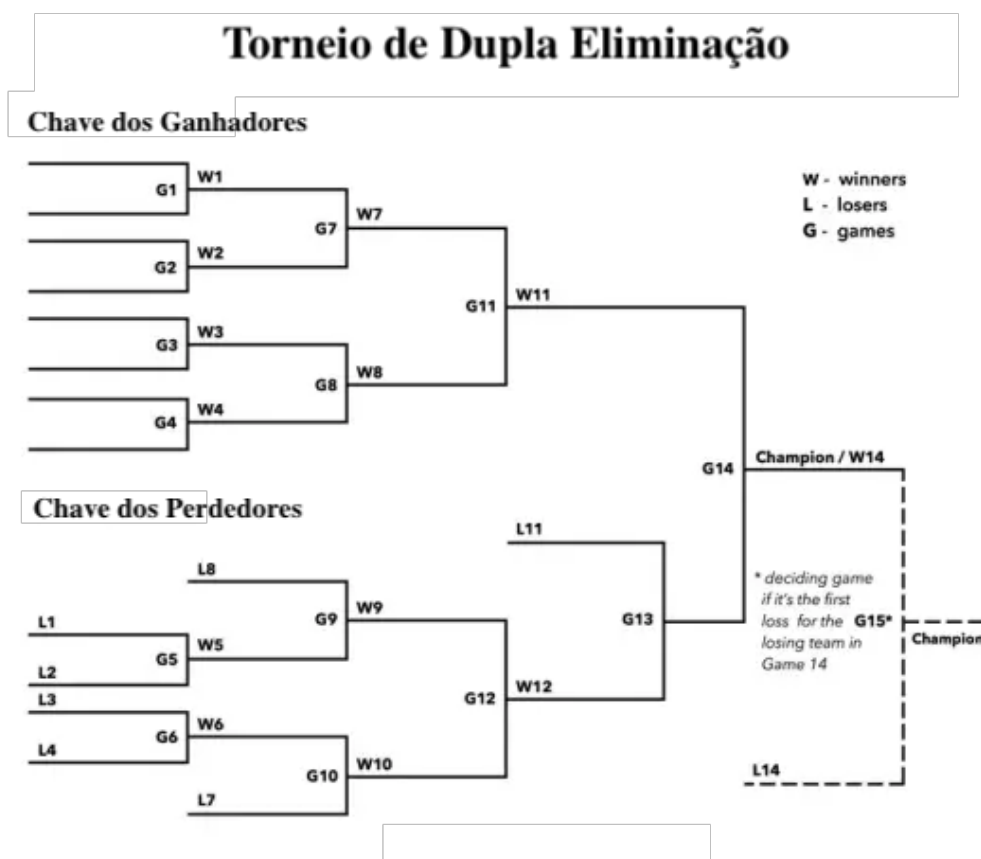


Figura 1: Ilustração de como funciona o torneio de Dupla Eliminação.