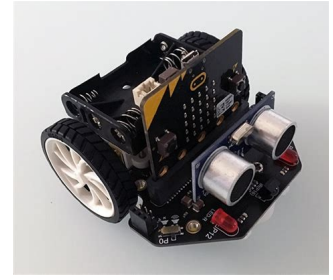




Règlement du tournoi d'auto-foot télécommandé



Préambule : Le tournoi se joue en matches de 10 min, à 2 contre 2. Il y a 4 équipes par groupe : tirage au sort du 1er match, puis finale entre les vainqueurs. Puis, selon le temps, une 'petite finale' pour attribuer la 3e place peut avoir lieu.

Article 1 : Lors des matches, pour la mise en jeu ou après un but, la balle est placée au centre du terrain par l'arbitre et les véhicules sont placés aux 4 coins du terrain par les joueurs, dans leur camp. L'arbitre siffle le début du jeu.

Article 2 : Pendant le match, les joueurs n'ont pas le droit de toucher leur véhicule sans autorisation de l'arbitre. Cependant, en cas de perte de contrôle du robot, le joueur peut le réinitialiser sans le changer de place pendant cette opération. S'il ne fonctionne plus, l'arbitre décide de la sortie définitive du véhicule.

Article 3 : Lorsque la balle est immobilisée soit dans un coin soit entre joueurs, l'arbitre peut décider de replacer la balle au centre du terrain, les joueurs restent à la place qu'ils occupaient au moment de l'immobilisation de la balle puis reprennent le match au coup de sifflet.

Article 4 : Lorsqu'un véhicule gêne volontairement un adversaire ou le percute abusivement sans l'intention de jouer le ballon, l'arbitre peut décider la sortie du joueur pour se repositionner dans l'un des coins de son camp.

Article 5 : L'équipe qui a marqué le plus de but est déclarée vainqueur du match.

Article 6 : En cas d'égalité en fin de match, 1 tir au but est organisé : le robot est devant son but, le ballon au centre du terrain et le joueur va mettre un but dans le camp adverse. Le temps le plus court des 2 équipes pour mettre le but est gagnant.

– **Dimensions :**

véhicule : maximum 16 cm de longueur et 14 cm de largeur

balle : environ 3 cm de diamètre

buts : 30 cm de large et 20 cm de hauteur

terrain :

