

Foci mérkőzés menete

1. A focilabda tesztelése (működik-e)!
 2. A pálya vizsgálata, kapuk rögzítése, vonalak a helyükön vannak-e!
 3. A focisták robotok rúgóerejének vizsgálata. Megálljon a pályán belül.
 4. A focisták pszichés tesztelése, hogy a labda irányába mozdul-e el, vagy nem. (kizáró ok, ha nem)!
- 4/b Javítóbázis kijelölése – szerszám csak itt lehet.!
5. Sorshúzás **a vendégcsapat** eldöntéséhez (Két gyufaszál, vagy melyik markomban van a pénz?)!
 6. A sorshúzás nyertese mondhatja a bíró által feldobott érem esetében, hogy fej, vagy írás.
 7. Az éremdobás nyertese vagy a térfelet választja meg, vagy a kezdés jogát.!
 8. Félidő után térfélcseré és a kezdési jog is változik.
 9. Akié a kezdőrúgás, az pakolhatja fel elsőként a robotokat a pályára. A másik csapat csak ezután. (védekező)
 10. A robotok felhelyezése után már nem lehet ide-oda pakolgatni azokat. Meg kell gondolni!
 11. Sípszóra indul a mérkőzés, a csapatkapitány indítja el a robotot.
 12. Ha sípszó előtt indít, azt rongálnak tekinti a bíró, és leszedi a pályáról. (1 perc)
 13. Csak akkor érvényes a gól, ha a labda érinti a kapu hátsó falát.
 14. Gól után kezdő rúgás van.
 15. Kezdő rúgás előtt visszahelyezhetők a sérült, leszedett, lemászott robotok.
 16. Az a robot lesz a kapus, amely először megy be a védekező mezőn belülré minden támadásnál?
 17. Ha labda, vagy játékos beakad, áll a játék, akkor a bíró hangosan számol. 1-2-3 és elakadást ítél, és áthelyezi a labdát a legközelebbi semleges pontra.
 18. Ha a robot teljes testével a fehér vonalon kívülre kerül, 1 percre kikerül a játékból.
 19. Büntetés után (1 perc) szemben a falnak és a labdától messze kell a robotot visszahelyezni.
 20. Ki kell jelölni egy javító asztalt, ami közel van a pályához.
 21. Csak a félidőben lehet (5 perc) kalibrálni.
 22. Ha egy csapatból mindkét robot az ellenfél által lett megrongálva, akkor érvényes az 1 gól/30 sec. a csapatnak.
 23. Ha mindkét robot saját büntető területén belül van hosszabb ideig, a labdától távolabbi robotot semleges helyre kell tenni, ezt a bíró teheti.
 24. Ha ez rövidesen többször előfordul, akkor a szabálysértő robotot sérültnek kell tekinteni, és lehozni a pályáról. (1 perc büntetés)
 25. A robotokat úgy kell építeni, hogy a kapufáknak (oldalsó, vagy felső) ütközve ne érjenek túl a gólvonalon. Ha bemegy 20 sec.-en belül 3-szor, sérült lesz.
 26. A bíró egy meccsről is kitilthatja a sérülést okozó robotot.