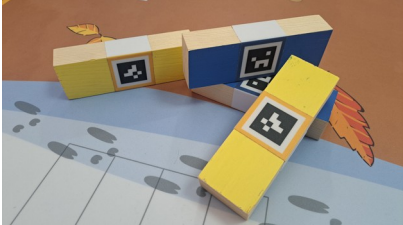
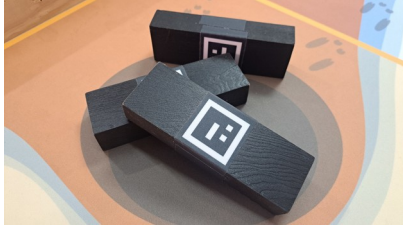




Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

Elementos del juego:

Cajas	
 <p>Caja de bellotas: piezas de madera de pino insignis, de 15×5×3 cm, pintadas en sus caras más grandes de amarillo y azul (cada cara de un color), y un vinilo rodeándolo.</p>	 <p>Cajas vacías: piezas de madera de pino insignis, de 15×5×3 cm, pintadas de negro en todas sus caras, y un vinilo rodeándolo.</p>
Termómetro	Cursor
 <p>Vinilo pegado sobre el borde frontal del campo</p>	 <p>Pieza de impresión 3D de 10×10×4,5 cm. Opcionalmente cada equipo puede presentar el suyo propio, respetando las medidas.</p>



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

Resumen puntuación:

- ¡Mantengamos las bellotas calientes!:
 - Caja de bellotas en el nido: 2 puntos (máx. 6 cajas)
 - Caja de bellotas en despensa: 3 puntos
 - Despensa ganada: 5 puntos
- ¡Encontrar es conservar! (puntos para ambos equipos):
 - Refrigerador vacío: 2 puntos
 - Refrigerador con caja vacía: 5 puntos
- Ni demasiado calor, ni demasiado frío:
 - Según la posición del cursor: entre 0 y 10 puntos
- Nido, dulce nido:
 - Robot parcialmente dentro: 5 puntos
 - Robot completamente dentro: 10 puntos
- ¡Hora de comer!:
 - Despensa con SIMA: 5 puntos
 - Todas las SIMAs comiendo: 10 puntos



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

0.- Preparación del partido:

Restricciones:

- Los equipos tendrán un máximo de 3 minutos para situar los robots (principal y SIMAs), y demás elementos (balizas, etc) en su posición correcta. Una vez transcurrido dicho tiempo, no se podrá tocar ningún elemento.
- Durante el tiempo de preparación, los participantes podrán consultar al árbitro si la situación es la correcta (todos los robots están dentro de la zona de salida). Una vez transcurrido el tiempo, si algún elemento se sitúa fuera de la zona de salida, será eliminado del partido.
- **ATENCIÓN:** los elementos flexibles del robot, tales como cables, tubos de goma, etc, no se consideran parte de la proyección vertical del robot, ni contabilizan para el perímetro de éste.
- Para la activación del robot autónomo en categoría Senior, y las SIMAs en todas las categorías en su caso, se deberá tirar del extremo más alejado de un cordón de longitud mínima 500 mm, no siendo posible tirar de una parte intermedia de éste. Si al tirar del cordón, algún robot (por ejemplo una SIMA) se desplaza de su posición original, quedando parcialmente fuera de su zona de salida, dicho robot será retirado del partido.
- Antes del segundo 85, las SIMAs pueden desplazarse dentro de la zona de salida (nido) o todo el granero (SIMA Ninja). En el caso de que alguna salga de su zona de salida, dicha SIMA será eliminada, pero no se penalizará al equipo.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

1.- ¡Mantengamos las bellotas calientes!:

Acciones:

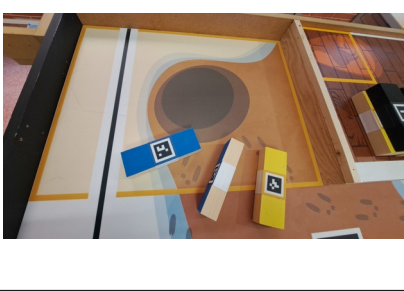
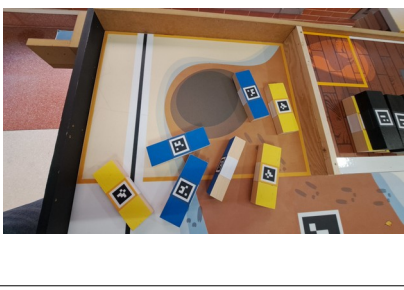

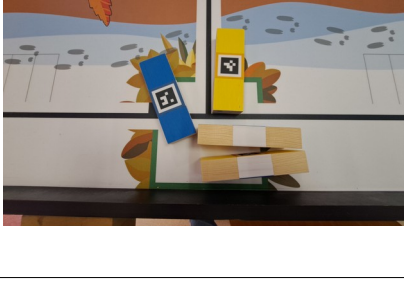

- Caja de bellotas en el nido: 2 puntos (máx. 6 cajas)
- Caja de bellotas en despensa: 3 puntos
- Despensa ganada: 5 puntos

Restricciones:

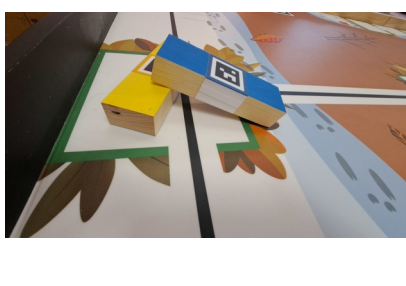
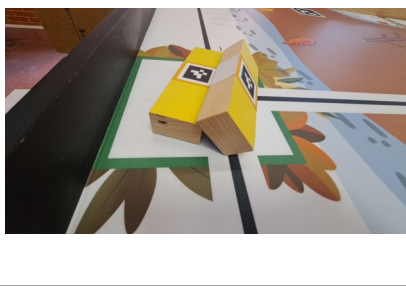


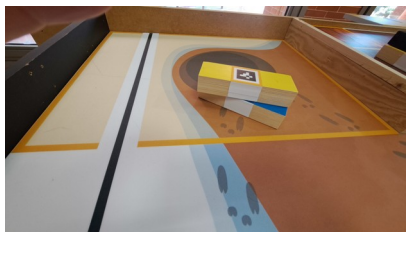
- Una caja de bellotas es válida dentro del nido o despensa si se encuentra en contacto con el suelo con una de sus cuatro caras grandes.
- Para que sea válida, basta con que se encuentre parcialmente dentro del área definida para el nido o la despensa.
- Las cajas de bellotas vacías (cajas negras) no se consideran para esta acción.
- Dentro de una despensa, una caja de bellotas da puntos al equipo del color de su cara superior. Si se encuentra sobre una de sus caras no pintadas, da puntos a ambos equipos.
- Dentro del nido, una caja de bellotas da puntos al equipo del nido, independientemente del color de su cara superior.
- La puntuación es independiente de qué equipo haya realizado la acción. Por ejemplo, el equipo azul puede depositar una caja de color amarillo en una despensa, y esa caja sería válida para el equipo amarillo aunque no haya sido su robot el que la haya depositado.
- Una caja parcialmente dentro del nido ya no puede ser robada por el equipo contrario. **ATENCIÓN:** no está permitido acumular cajas dentro del nido para evitar que el equipo contrario no pueda utilizarlas. En caso de acumulación de cajas, el árbitro puede dar permiso para retirarlas del nido contrario sin penalización.
- Una caja dentro de una despensa puede ser retirada por el equipo contrario sin ningún tipo de restricción, y en ningún caso se considerará anti-juego. Sólo se considerará anti-juego el retirar las cajas de bellotas cuando están en su posición original en las “áreas de almacenamiento” sin intención de manipularlas, sino para descolocarlas y dificultar la acción del robot contrario. En cualquier caso, las cajas deben ser manipuladas de forma controlada. Retirar cajas de forma descontrolada puede conllevar penalización a juicio del árbitro:
 - Penalización a aplicar en este caso: “Degradación del campo de juego o de algún elemento del juego: 30 puntos”.
- Una caja que está siendo manipulada por un robot no puede ser robada por el robot contrario. Para considerar que una caja está siendo manipulada, se tendrá en cuenta la proximidad entre caja y robot, y la intención de éste de utilizarla para realizar alguna acción.
- Las cajas de bellotas estarán situadas inicialmente en las áreas de almacenamiento, en grupos de 4 en colores aleatorios (dos de cada color). La disposición concreta de los colores para cada una de las áreas se conocerá una vez los equipos hayan colocado sus robots y no puedan manipularlos, es decir, una vez transcurridos los 3 minutos de preparación.

Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

Ejemplos:

<p>1.1</p>		<p>Nido equipo amarillo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajas: 3 (6 puntos) • Total amar.: 6 puntos
<p>1.2</p>		<p>Nido equipo amarillo (máx. 6 cajas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajas: 7 (12 puntos) • Total amar.: 12 puntos
<p>1.3</p>		<p>Despensa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajas equipo azul: 2 (6 puntos) • Cajas equipo amar.: 0 (0 puntos) • Cajas color neutro: 0 (0 puntos) • Despensa: equipo azul (5 puntos) • Total azul: 11 puntos • Total amar.: 0 puntos
<p>1.4</p>		<p>Despensa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajas equipo azul: 1 (3 puntos) • Cajas equipo amar: 1 (3 puntos) • Cajas color neutro: 2 (6 puntos) • Despensa: ninguno (0 puntos) • Total azul: 9 puntos • Total amar.: 9 puntos
<p>1.5</p>		<p>Despensa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajas equipo azul: 0 (0 puntos) • Cajas equipo amar: 1 (3 puntos) • Cajas color neutro: 1 (3 puntos) • Despensa: equipo amar. (5 puntos) • Total azul: 3 puntos • Total amar.: 11 puntos

Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

<p>1.6</p>		<p>Cajas no válidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La caja azul no tiene ninguna cara en contacto con el suelo • Total amar.: 3 + 5 puntos • Total azul: 0 puntos
<p>1.7</p>		<p>Cajas no válidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La caja de la derecha no tiene ninguna cara en contacto con el suelo • Total amar.: 3 + 5 puntos • Toal azul: 0 puntos
<p>1.8</p>		<p>Cajas no válidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La caja no tiene ninguna cara en contacto con el suelo • Total amar.: 3 + 5 puntos • Total azul: 0 puntos
<p>1.9</p>		<p>Cajas no válidas en el nido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La caja del centro, la de la derecha y la superior (observe que hay 4 cajas en esta imagen) no tienen ninguna cara en contacto con el suelo • Total amar.: 2 puntos
<p>1.10</p>		<p>Cajas no válidas en el nido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La caja superior no está en contacto con el suelo. • Total amar.: 2 puntos



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

2.- ¡Encontrar en conservar!:

Acciones:

- Refrigerador vacío: 2 puntos.
- Refrigerador con caja vacía: 5 puntos.

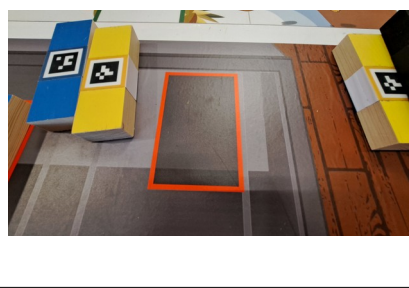
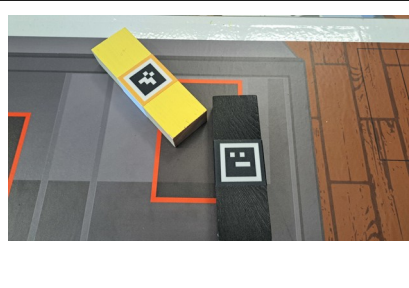

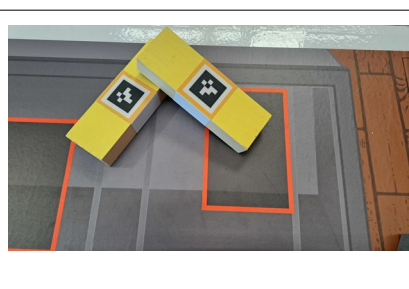
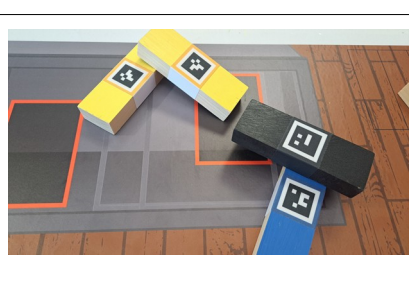
Los puntos se asignan por igual a ambos equipos, independientemente de qué equipo haya manejado las cajas.

Restricciones:

- Las cajas de bellotas estarán situadas inicialmente en los refrigeradores, en grupos de 2 en colores aleatorios (uno de cada color). La disposición concreta de los colores para cada una de los refrigeradores se conocerá una vez los equipos hayan colocado sus robots y no puedan manipularlos, es decir, una vez transcurridos los 3 minutos de preparación. Las 4 cajas de bellotas situadas en la zona de carga estarán siempre del color del equipo (amarillo para la zona de carga de la izquierda y azul para la zona de carga de la derecha).
- En la fase previa, los equipos participantes podrán acordar colaborar para conseguir puntos para ambos equipos. Esto en ningún caso se considerará anti-juego.
- Todas las cajas de bellotas dentro del granero pueden ser empleadas para la acción ¡Mantengamos las bellotas calientes!, es decir, bajarlas del granero para situarlas en las despensas, igual que con cualquier otra caja situada en las áreas de almacenamiento.
- Todas las cajas de bellotas dentro del granero pueden ser accedidas por el robot principal, sin que éste pueda subir al granero. No obstante, en el caso de que el robot principal, al tratar de manipular una caja sobre el granero golpee, directa o indirectamente a la SIMA Ninja contraria, el equipo infractor podría ser penalizado:
 - Penalización a aplicar en este caso: “Conducta antideportiva: 50 a 100 puntos”.

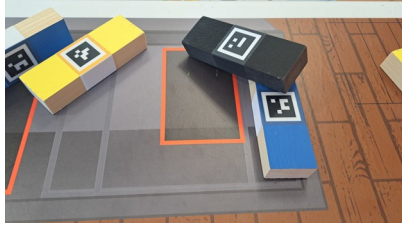
Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

Ejemplos:

<p>2.1</p>		<p>Refrigerador vacío:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total: 2 puntos (ambos equipos)
<p>2.2</p>		<p>Refrigerador no vacío con caja vacía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total: 5 puntos (ambos equipos)
<p>2.3</p>		<p>Refrigerador vacío con caja vacía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total: 7 puntos (ambos equipos)
<p>2.4</p>		<p>Refrigerador no vacío (no es necesario que la caja esté en contacto con el suelo):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total: 0 puntos (ambos equipos)
<p>2.5</p>		<p>Refrigerador no vacío, con caja vacía (no es necesario que las cajas estén en contacto con el suelo):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total: 5 puntos (ambos equipos)

Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

2.6



Refrigerador vacío, con caja vacía (no es necesario que la caja esté en contacto con el suelo):

- **Total: 7 puntos (ambos equipos)**

Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

3.- Ni demasiado calor, ni demasiado frío:

Acciones:

- Según la posición del cursor: entre 0 y 10 puntos

Restricciones:

- Al inicio del partido, cada equipo situará el cursor en una zona 0 del termómetro de su lado. Todo el cursor debe estar dentro de la zona 0. En caso de que al finalizar el tiempo de preparación el árbitro observe que éste no cumpla la situación anterior, el propio árbitro desplazará el cursor hasta una posición correcta. Durante todo el tiempo de preparación, el equipo puede consultar al árbitro si la situación es la correcta.
- Si el cursor es proporcionado por el propio equipo, éste no podrá tener ningún sistema de propulsión ni de frenado.
- Si el equipo tira su propio cursor fuera del campo, esta acción quedará anulada, y no recibirá ningún punto, pero tampoco ninguna penalización.
- Si un equipo mueve *significativamente* y de forma involuntaria el cursor del equipo contrario, el equipo no infractor recibirá la máxima puntuación, y el equipo infractor no recibirá ninguna penalización. En este caso, *significativamente* significa que el cursor cambia de zona. En caso de ser de forma voluntaria, a juicio del árbitro, el equipo infractor podrá ser sancionado y el cursor puesto en su posición anterior.
 - Penalización a aplicar en este caso: “Conducta antideportiva: 50 a 100 puntos”.

3.1



Cursor **correctamente** colocado sobre la zona 0 del termómetro

3.2



Cursor **incorrectamente** colocado sobre la zona 0 del termómetro



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

4.- Nido, dulce nido:

Acciones:

- Robot parcialmente dentro: 5 puntos.
- Robot completamente dentro: 10 puntos

Restricciones:

- Un robot se considera parcialmente dentro de la zona de llegada si su proyección vertical se encuentra parcialmente dentro de la zona.
- Un robot se considera totalmente dentro de la zona de llegada si ninguna parte de su proyección vertical se encuentra fuera de la zona de llegada. El borde del campo de 22 mm contiguo a la zona del nido también se considera zona de llegada.
- **ATENCIÓN:** los elementos flexibles del robot, tales como cables, tubos de goma, etc, no se consideran parte de la proyección vertical del robot, ni contabilizan para el perímetro de éste. No obstante, se recomienda asegurar todos estos elementos contra el chasis del robot para evitar cualquier tipo de problema.
- El robot debe encontrarse completamente detenido y completamente plegado antes del final del partido. En caso contrario, será penalizado aunque su actividad después del final no suponga cambio de puntuación. Por ejemplo, si el robot se desplaza o mueve un actuador dentro de la zona de llegada después de finalizar el partido, se validaría la acción de “Nido, dulce nido”, en su caso, pero también sería penalizado.
 - Penalización a aplicar en este caso “El robot sigue moviéndose cuando se acaba el tiempo”: 50 puntos.
- En categoría junior, el piloto deberá dejar inmediatamente después del final del partido el mando de telecontrol sobre el campo de juego.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

5.- ¡Hora de comer!:

Acciones:

- Despensa con SIMA: 5 puntos
- Todas las SIMAs comiendo: 10 puntos

Restricciones:

- Un equipo puede homologar más de 6 SIMAs, más la SIMA Ninja, pero sólo hasta 6 SIMAs pueden ser depositadas dentro del nido antes del comienzo del partido (aparte de la SIMA Ninja en el granero).
- El equipo no necesita especificar qué SIMA será la que actúe como SIMA Ninja. Simplemente depositará una de ellas sobre el granero (si participa con SIMA Ninja) y el resto sobre el nido.
- Dentro del nido, al inicio del partido, el equipo deberá colocar el robot principal y las SIMAs. Cada equipo podrá decidir la forma de colocar todos los elementos como mejor le convenga, siempre que todos entren dentro de la zona de salida.
- La SIMA Ninja también puede desplazarse hasta una despensa para validar la acción “Despensa con SIMA”. Si la SIMA Ninja va a descender del granero, se asegurará que en la caída no dañe el campo de juego. En caso de dudas, el árbitro podrá eliminar dicha SIMA del partido.
- Si una SIMA sale de la zona (nido o granero) antes del segundo 85, ésta se eliminará del partido, no contabilizando para la acción “Despensa con SIMA”, pero tampoco se tendrá en cuenta para la acción “Todas las SIMAs comiendo”, ni el equipo será penalizado. En su caso, se retirará lo antes posible del campo de juego, para no alterar los elementos del juego (por ejemplo cajas de bellotas depositadas sobre las despensas).
- Si una SIMA se desplaza una vez finalizado el partido, ésta será eliminada del partido, no contabilizando para la acción “Despensa con SIMA”, pero tampoco se tendrá en cuenta para la acción “Todas las SIMAs comiendo”, ni el equipo será penalizado. Si en su desplazamiento después del final del partido, ésta altera algún elemento del juego, éste será devuelto a su posición anterior por parte del árbitro.
- Para que todas las SIMAs validen la acción de “Todas las SIMAs comiendo”, todas, incluida la SIMA Ninja, deben mantener un actuador en movimiento antes de la finalización del partido, y hasta que el árbitro lo indique. El actuador puede comenzar el movimiento en cualquier instante del partido.
- Para validar la acción de “Todas las SIMAs comiendo”, es necesario que el equipo presente al menos una SIMA, y al menos una de ellas salga completamente de la zona de salida (nido o zona de salida del granero).
- Para validar la acción de “Todas las SIMAs comiendo”, es suficiente con que al menos una SIMA salgan completamente de la zona de salida y todas mantengan el actuador en movimiento. No es necesario que terminen sobre ninguna despensa.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

- En categoría Junior, las SIMAs no necesitan disponer de sistema de detección de colisiones. En caso de colisión, no habrá ningún tipo de penalización, independientemente de las consecuencias que haya podido suponer.
- En categoría Senior, las SIMAs sí necesitan incorporar el sistema de detección de colisiones. No obstante, y siempre a juicio del árbitro, una colisión sólo será penalizada si existe un único responsable, y causa pérdida de puntos al equipo contrario. Por ejemplo, un choque entre dos SIMAs que avanzan en sentido contrario no supone penalización.
 - Penalización a aplicar en este caso: “Sistema de evitación de obstáculos no funcional”: 30 puntos.
- Las penalizaciones sólo se aplicarán en última instancia si el árbitro lo considera oportuno. Por ejemplo, si una SIMA colisiona con una SIMA contraria, sacándola fuera de la despensa, la SIMA no infractora será devuelta a la despensa por parte del árbitro, y la SIMA que ha provocado la colisión no tendrá por qué ser penalizada. Las penalizaciones por colisión sólo se aplicarán en el caso de que no sea posible revertir la situación.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

6.- Detección de colisiones y colisiones:

Categoría Senior:

- Los robots deben incluir obligatoriamente un sistema de detección de colisiones. Su funcionamiento será chequeado durante el proceso de homologación. Si durante la competición, se duda sobre el funcionamiento del sistema de detección, éste podrá volver a ser chequeado a petición del árbitro, pudiendo significar la no homologación para el resto de partidos hasta su completa reparación.
- Se diferenciará entre contacto y colisión, dependiendo de la velocidad y fuerza del impacto. Sólo las colisiones podrían ser penalizadas.
- Los robots senior deben poder detectar las SIMAs. Si el equipo no puede garantizar esto, se recomienda detener el robot antes del segundo 85. De esta forma, se evita cualquier tipo de penalización.
 - Penalización a aplicar en este caso: “Sistema de evitación de obstáculos no funcional: 30 puntos”
- En caso de una previsible colisión, los miembros del equipo pueden solicitar la activación del interruptor de emergencia para detenerlo. Esta acción no supone ninguna penalización, pero invalidaría, en su caso, la acción de detener el robot en la zona de finalización.
- En caso de colisión:
 - Durante la fase previa supondrá la penalización correspondiente para el robot infractor. En ningún caso se compensará al equipo afectado por una posible pérdida de puntos debida a la colisión.
 - Durante las fases eliminatorias supondrá de forma automática la pérdida del partido y la eliminatoria para el equipo infractor.
- Las SIMAs deben incluir un sistema de detección de colisiones similar al de los robots.
 - Penalización a aplicar en este caso: “Sistema de evitación de obstáculos no funcional”: 30 puntos.

Categoría Junior:

- No es obligatorio incluir sistema de detección de colisiones.
- En una previsible colisión entre el robot telecontrolado y una SIMA, tendrá prioridad de paso la SIMA. El robot telecontrolado siempre será el responsable de la colisión.
- Un robot telecontrolado no puede bloquear la trayectoria del robot contrario, excepto si con eso evita pérdida de puntos. Por ejemplo, puede bloquear el acceso a una zona donde el robot contrario podría robar elementos del juego, pero no puede bloquearle en un rincón del campo.
 - Penalización a aplicar en este caso: “Conducta desleal o antideportiva”: 50 puntos.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

7.- Competición:

Preparación del partido:

- Los equipos dispondrán de 3 minutos, desde que se lo indique el árbitro, para situar el robot y las SIMAs en el campo. Una vez transcurrido ese tiempo, los miembros del equipo no podrán actuar sobre los robots, con la excepción de apagar / encender algún dispositivo con el fin de ahorrar energía.
- Si transcurridos los 3 minutos, el equipo no ha terminado de colocar sus robots, el equipo será penalizado. Durante la fase previa, si es la primera vez, supondrá un aviso, y dispondrá de otros 3 minutos adicionales. Si transcurrido este tiempo, o bien durante la celebración de otro partido, vuelve a incurrir en la misma falta, se le aplicará la penalización correspondiente. En los partidos correspondientes a la fase final, transcurridos los primeros 3 minutos, se le aplicará directamente la penalización correspondiente:
 - Penalización a aplicar en este caso: “Excesivo tiempo de preparación”: 50 puntos.
- Sólo dos miembros del equipo podrán acceder a la zona del campo para situar los robots dentro de éste. Como excepción, en la categoría senior, si estos necesitan colocar balizas o dispositivos exteriores de cálculo, podrá acceder un tercer miembro exclusivamente para colocar estos dispositivos. Una vez finalice la colocación de estos dispositivos, deberá abandonar la zona del campo.

Partidos:

- Todos los partidos que se programen en la fase previa se disputarán entre dos equipos. Si uno de los dos equipos no comparece, participará el otro equipo en solitario. Para compensar la posible ventaja del equipo que sí participa, su puntuación nunca podrá ser mayor que la máxima alcanzada en el resto de partidos de la fase previa. El equipo no compareciente recibirá una puntuación de 0 puntos, pero podrá seguir participando.
- Si los dos equipos no pueden participar, y siempre que haya tiempo suficiente en la sesión correspondiente, se podrá disputar el partido al finalizar la sesión. No obstante, ambos equipos recibirán la penalización correspondiente:
 - Penalización a aplicar en este caso: “Excesivo tiempo de preparación”: 50 puntos.
- La puntuación final nunca puede ser negativa, será fijada a 0 puntos en su caso.
- En el caso de las fases finales, la no comparecencia de uno de los equipos supone la clasificación inmediata del otro equipo.
- Para definir el orden de clasificación en la fase previa, se usarán los siguientes criterios (en caso de empate en un criterio, se pasará al siguiente en el orden indicado):
 1. Suma de las puntuaciones de los partidos de todas las rondas.
 2. Suma de las puntuaciones del robot principal (sin incluir la puntuación de las SIMAs y las penalizaciones) de los partidos de todas las rondas.
 3. En caso de seguir empatados:
 - Si el desempate NO supone la eliminación para la siguiente ronda de ninguno de los equipos: Sorteo del orden de clasificación.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

- Si el desempate supone la eliminación para la siguiente ronda de uno de los equipos: partido adicional entre los equipos implicados.
- En los partidos de las fases finales, se usarán los siguientes criterios para determinar el ganador del partido (en caso de empate en un criterio, se pasará al siguiente en el orden indicado):
 1. Puntuación del partido.
 2. Puntuación del robot principal (sin incluir la puntuación de las SIMAs y las penalizaciones) del partido.
 3. Suma de las puntuaciones de los partidos de la fase previa.
 4. Repetición del partido.

Final del partido:

- Una vez finalice el partido, el procedimiento será el siguiente:
 1. Los árbitros realizarán el recuento de puntos y los introducirán, de forma provisional, en la aplicación de arbitraje.
 2. Los equipos pueden revisar los puntos anotados por los árbitros, y una vez de acuerdo, los árbitros pasarán a validarlos.
 3. Si alguno de los dos equipos no está de acuerdo con el desarrollo del partido (colisión, acción no permitida, etc) el partido se pasará a estado de revisión. En cualquier caso, el campo se recogerá para poder comenzar con el siguiente partido (salvo que la reclamación esté relacionada con la distribución final de los elementos del juego).
 4. Los representantes de cada equipo se reunirán con el árbitro donde podrán realizar las alegaciones que estime oportunas. Una vez consideradas, el árbitro dictará su veredicto, contra la cual no cabe ninguna otra alegación posterior.
 5. Finalizado el partido, no será posible realizar ninguna otra alegación, y el resultado del partido se dará como definitivo.

Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “Winter is coming”

8.- Penalizaciones:

1. Las siguientes acciones tendrán como resultado un **aviso** cuando sea la primera vez, y **pérdida de puntos** a partir de la segunda. El aviso sólo es de aplicación en la fase previa, durante las fases finales cualquier acción resultará en una pérdida de puntos aunque sea la primera vez. Las penalizaciones sólo se aplicarán en última instancia, en el caso de que la situación provocada, a juicio del árbitro, no pueda ser revertida.
 - 1.a. Pérdida de parte del robot en el área de juego: **20 puntos**
 - 1.b. Degradación del campo de juego o de algún elemento del juego: **30 puntos**
 - 1.c. Sistema de evitación de obstáculos no funcional: **30 puntos**
 - 1.d. Salida en falso: **50 puntos**
 - 1.e. El robot sigue moviéndose cuando se acaba el tiempo: **50 puntos**
 - 1.f. Excesivo tiempo de preparación: **50 puntos**
 - 1.g. Cambio de la zona de inicio después de los 3 minutos de preparación: **50 puntos**
 - 1.h. Conducta desleal o antideportiva: **de 50 a 100 puntos**
 - 1.i. En las decisiones del arbitraje: **de 50 a 100 puntos**
 - 1.j. En las decisiones de la organización: **de 50 a 100 puntos**
2. Las siguientes acciones supondrán la anulación del partido para el equipo infractor (**0 puntos**):
 - 2.a. Ningún robot sale completamente de su zona de salida
 - 2.b. Retirada de puntos de una zona protegida del equipo opuesto
 - 2.c. Tiempo de preparación excesivo y repetido
 - 2.d. No se respetan las limitaciones dimensionales
 - 2.e. Salida en falso repetida
 - 2.f. Fijarse voluntariamente o hacer vibrar el tablero de juego
 - 2.g. Intervención de un miembro del equipo sobre el campo, los elementos de juego o los robots, después del tiempo de preparación (con excepción del botón de parada de emergencia)
 - 2.h. Intervención de un miembro del equipo sobre el campo, los elementos de juego y los robots durante el partido
 - 2.i. En las decisiones del arbitraje
 - 2.j. En las decisiones de la organización
3. Las siguientes acciones supondrán la **descalificación del equipo de la competición**:
 - 3.a. Desactivación voluntaria de los sistemas de evitación de obstáculos
 - 3.b. Diseñar robots que sean notablemente similares a los robots de otros equipos
 - 3.c. Degradación intencionada de los robots pertenecientes a otros equipos
 - 3.d. Tras las decisiones de la organización

Durante el mismo partido se pueden aplicar varias penalizaciones. La puntuación de un equipo eliminado o una puntuación negativa se fijará a 0. Sólo los árbitros están autorizados a intervenir sobre el área de juego o los robots después del tiempo de preparación y durante el partido. En caso de duda, pide al árbitro que intervenga para evitar la eliminación.



Guía de arbitraje Eurobot Spain 2026 “*Winter is coming*”

Una definición general de juego sucio es “si el objetivo es dañar sin construir, entonces es juego sucio”. La apreciación de las penalizaciones y del juego sucio queda a juicio del árbitro. No se permite ninguna reclamación después del partido.