

Campionato Studentesco di “Calcio Balilla Robotico” 2026

Regolamento

Regole Generali

1. Il Campionato Studentesco di “Calcio Balilla Robotico” consiste in una sfida a “calcio balilla” in cui l’avversario è costituito da un sistema robotico dotato di visione artificiale, per tracciare la palla, e di un insieme di motori per l’azionamento delle stecche. Chiunque appartenga alla categoria “studente universitario” (triennale, magistrale, dottorato) può prendervi parte, qualunque sia la sua età, genere, nazionalità, religione, etc, etc, etc.
2. Poiché si tratta di una festa, si rammenta di tenere sempre un comportamento adeguato, favorire la collaborazione ed evitare qualunque atteggiamento eccessivamente competitivo.
3. In caso di comportamenti non consoni al buon senso, il Comitato Organizzatore può riservarsi il diritto di squalificare il o i partecipanti.
4. Il Comitato Organizzatore è costituito da:
 - a. Mario Bonanno
 - b. Corrado Santoro
 - c. Federico Fausto Santoro
 - d. Massimo Orazio Spata
 - e. Alessio Tudisco

La Partita

5. Una partita dura **2 minuti** ed è avviata dal fischio dell’arbitro, in seguito al quale il giocatore dovrà tempestivamente lanciare la palla in campo; in seguito ad ogni gol, sarà compito del giocatore rilanciare la palla in campo; **ad ogni gol, il tempo non verrà fermato.**
6. La partita si conclude prima dei 2 minuti solo nel caso in cui uno dei due contendenti (umani o robot) raggiunge i 10 gol.
7. La conclusione della partita è gestita dal cronometro del sistema, il quale è visualizzato sulla console di controllo.

8. Qualora la palla si fermi in qualche parte del campo in cui è irraggiungibile dalle stecche, l'arbitro ferma il cronometro e consente il lancio di una nuova palla da parte del giocatore.
9. Nella categoria "Doppio", i giocatori hanno facoltà di scambiarsi i ruoli durante la partita ma, in ogni caso, durante lo scambio, il cronometro non verrà fermato.
10. Il sistema possiede alcuni "bug" sull'identificazione del gol, in particolare se, a seguito di un tiro particolarmente forte, la palla "rimbalza" ed esce dalla porta, il gol non viene conteggiato. Questo può accadere sia lato umano che lato robot.
11. Esiste una probabilità (bassa, ma diversa da zero) che, una volta che la palla entra in rete, il sensore non riesca ad identificarla e, conseguentemente, il gol non venga segnato. In questo caso sarà cura dell'arbitro prendere nota del gol e considerarlo nel calcolo dei punteggi.
12. Esiste la probabilità di crash di uno o più sistemi. Qualora il crash sia temporaneo, l'arbitro sospende temporaneamente la partita, bloccando il cronometro, effettua i restart necessari e quindi riprende la partita conservando il valore del cronometro in pausa. Qualora il crash sia più grave, sarà cura del comitato organizzatore decidere se:
 - a. dichiarare il campionato concluso e considerare la classifica formatasi fino a quel punto
 - b. sospendere il campionato fin quando il crash non sia stato risolto.
13. In caso di eventi non previsti dal presente regolamento, la decisione sarà affidata al Comitato Organizzatore.
14. A fine partita, al giocatore/coppia verrà attribuito un punteggio basato sul seguente criterio:
 - a. **Partita vinta:** 10 punti + differenza reti
 - b. **Partita pareggiata:** 10 punti
 - c. **Partita persa:** 10 punti - differenza reti
15. E' vietato "rullare", un giocatore che "rulla" verrà inizialmente "ammonito" con una penalità di **2 punti**; nel caso in cui la rullata sia reiterata, il giocatore verrà squalificato e otterrà **0 punti**.
16. Altre tipologie di comportamento scorretto possono essere sanzionate, a discrezione dell'arbitro e/o del comitato organizzatore, con una penalità di **2 punti**.

Il Campionato

17. In relazione al numero di studenti iscritti, il Comitato Organizzatore ha facoltà di decidere se:

- a. attivare due categorie “Singolo” e “Doppio”
- b. attivare una sola delle due categorie (“Singolo” o “Doppio”)

Questa informazione sarà nota alla scadenza delle iscrizioni.

18. Nella categoria “Singolo”, un solo giocatore per partita compete contro il robot

19. Nella categoria “Doppio” una coppia di giocatori compete contro il robot.

20. Ogni studente o studentessa può iscriversi ad una sola delle due categorie, a tale scopo è sufficiente inviare **entro giorno 08 luglio** una mail a corrado.santoro@unict.it, indicando:

- a. nome e cognome
- b. matricola
- c. categoria “singolo” o “doppio”
- d. eventuale partner desiderato per la categoria “doppio” (non è garantito che il partner assegnato sarà effettivamente quello desiderato)

21. Per ogni categoria, si svolgeranno due turni di gioco, quindi ogni iscritto/a giocherà due partite.

22. L'ordine di gioco sarà generato in modalità casuale e sarà pubblicato prima dell'avvio del turno di gioco.

23. Ogni giocatore/coppia sarà chiamato quando sarà il suo turno ed avrà un minuto di tempo per presentarsi al tavolo ed avviare la partita. Il giocatore/coppia che arriva in ritardo sarà multato con una penalità di 2 punti. Qualora il giocatore/coppia non si presenti entro due minuti, sarà squalificato/a dalla competizione.

24. Alla fine dei due turni di gioco, per ogni categoria, si formerà una classifica generale in cui, per ogni partecipante o coppia, si riporterà il miglior punteggio ottenuto nei due turni.

25. Stilata la classifica generale, si procederà a proclamare il primo, secondo e terzo posto e si effettuerà la premiazione.

26. In caso di ex-aequo, il comitato organizzatore si riserva il diritto di:

- a. avviare uno o più turni di spareggi
- b. proclamare e premiare tutti gli ex-aequo

La decisione sarà basata sul numero di ex-aequo ed il tempo rimasto disponibile.