REGLAMENTO FAI F9A DRONE SOCCER (2026)

(Traducción al castellano)

Traducción no oficial del Código Deportivo FAI, Sección 4, Volumen F9 Drone Sports (SC4_VOL_F9_DRONE SPORTS_26), versión 2, en vigor desde el 1 de junio de 2026, págs. 28–42. Texto original en inglés; en caso de discrepancia prevalece el original. Las figuras del original no se reproducen.

REGLAS PARA CLASES PROVISIONALES
F9A DRONE SOCCER

El drone soccer es una clase que combina el vuelo de drones radiocontrolados con el fútbol.

El drone soccer es un deporte de equipo en el que dos equipos se enfrentan para marcar en el aro de gol del adversario con un drone ball específico.

El partido entre los dos equipos se divide en tres periodos de tiempo, cada uno de los cuales se considera un set.

F9A.1. ESPECIFICACIONES GENERALES DEL DRONE BALL.

El drone ball debe estar equipado con un dispositivo de seguridad (fail-safe) cuya activación detenga los motores.

Queda terminantemente prohibido:

- Todo dispositivo de maniobra preprogramada.
- Todo sistema de posicionamiento automático o de corrección de trayectoria en longitud, latitud o altura.

Nota: se permiten los modos de recuperación por software, como «Flip over after crash» (también llamado «Turtle mode») o «Crash recovery», así como los sistemas automáticos que el jugador pueda activar para volver a nivelar el drone ball tras un choque.

El organizador podrá comprobar cualquier drone ball en cualquier momento de la competición para asegurarse de que cumple las especificaciones.

F9A.1.1. Peso y tamaño.

El drone ball estará rodeado por un armazón protector esférico. Todos los componentes del drone ball deben ir dentro de dicho armazón y nada debe sobresalir de él.

El armazón protector puede ser de plástico o de materiales compuestos, pero no de metal.

a) Subclase F9A-A

El peso total del drone ball, incluido todo el equipo necesario para el vuelo (armazón exterior y baterías incluidos), no podrá superar 1,2 kg.

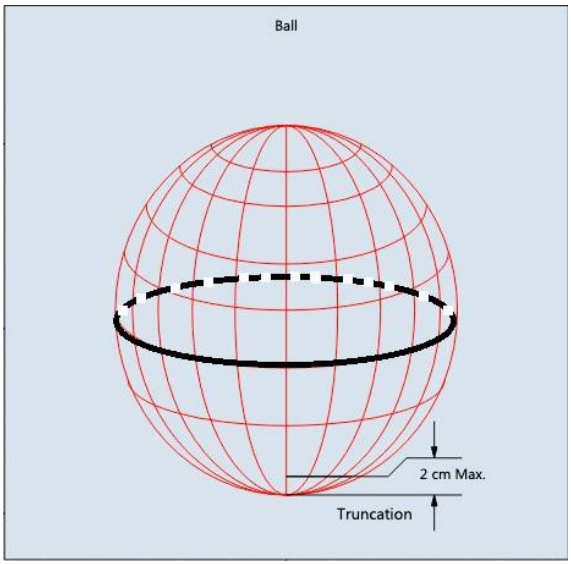
El diámetro del armazón protector en el punto donde se mide la circunferencia (véase la figura del original) debe ser de 40 cm +2 cm. Por tanto, el armazón protector debe caber en un círculo de 42 cm de diámetro.

b) Subclase F9A-B

El peso total del drone ball, incluido todo el equipo necesario para el vuelo (armazón exterior y baterías incluidos), no podrá superar 300 g.

El diámetro del armazón protector en el punto donde se mide la circunferencia (véase la figura del original) debe ser de 20 cm +2 cm. Por tanto, el armazón protector debe caber en un círculo de 22 cm de diámetro.

En ambas subclases, el armazón puede ser plano en la parte inferior del drone ball para que este se mantenga estable en el suelo. La parte plana no podrá tener más de 2 cm de altura (véase la figura del original).



Cada abertura individual del armazón tendrá como máximo 150 cm².

Nota: este requisito se refiere a drones con un armazón protector inadecuado. Aunque un drone ball más ligero puede ofrecer mejores prestaciones de vuelo, un armazón protector demasiado ligero puede perjudicar el juego por los daños que sufre el drone ball al chocar con otros drone balls.

F9A.1.2. Motorización

Solo se permiten motores eléctricos.

El drone ball podrá llevar como máximo cuatro motores eléctricos.

Se permiten baterías de hasta 6S en la subclase F9A-A y de hasta 4S en la subclase F9A-B.

La tensión de cada celda no debe superar 4,25 V a plena carga. Esto supone una tensión máxima de 8,5 V para una batería 2S, 12,75 V para una 3S, 17 V para una 4S y 25,5 V para una 6S.

La tensión de la batería podrá medirse antes del comienzo de cada set.

F9A.1.3. Hélices.

Diámetro máximo:

- 6 pulgadas (15,2 cm) en la subclase F9A-A.

- 3 pulgadas (7,6 cm) en la subclase F9A-B.

Se prohíben las hélices metálicas.

F9A.1.4. Equipo de radiocontrol (RC)

Puede utilizarse cualquier equipo de RC de 2,4 GHz con tecnología de espectro ensanchado.

Para limitar el riesgo de interferencias no deseadas durante un partido, el director de la competición podrá establecer restricciones al uso de equipos de RC fuera del terreno de juego.

El uso de equipos de RC no autorizados puede dar lugar a sanciones que pueden llegar a la descalificación del equipo afectado.

F9A.1.5. Dispositivos de iluminación LED.

Para que los drone balls de cada equipo se reconozcan claramente durante el partido, se asignará el color rojo a un equipo y el azul al otro. Por ello, cada drone ball debe llevar instalada una tira de LED que sea claramente visible desde cualquier ángulo.

Especificaciones de la tira de LED:

- Un mínimo de 40 LED individuales en los drone balls de 40 cm (F9A-A) y de 16 LED en los de 20 cm (F9A-B).
- Tira de LED fijada en la circunferencia del bastidor principal que soporta los motores.
- Posibilidad de cambiar fácilmente, antes del partido, al color asignado al equipo.

En la parte trasera de cada drone ball se instalará una unidad de luz LED adicional de al menos 6 LED, con posibilidad de cambiar de color rápidamente.

Este color será distinto para cada drone ball, de modo que cada jugador activo pueda identificar la posición de su drone ball y se distinga a los distintos jugadores activos del equipo.

Cada equipo podrá elegir sus colores, siempre que se distingan claramente entre sí y no sean el color, rojo o azul, asignado al propio equipo. No obstante, el color del drone ball del Delantero (drone ball goleador) será azul para el equipo rojo y rojo para el equipo azul

F9A.1.6. Drone ball goleador (Delantero).

Para facilitar el reconocimiento del drone ball del Delantero (drone ball goleador) de cada equipo, el organizador podrá pedir al Delantero de cada equipo que fije en la parte inferior de su drone ball una cinta o «bandera» de material fino que cuelgue por debajo.

F9A.2. TERRENO DE JUEGO

Las competiciones de drone soccer pueden organizarse en interior o al aire libre.

El terreno de juego se compone principalmente de una zona de vuelo y dos áreas de jugadores (una por equipo).

F9A.2.1. Superficie.

No hay especificaciones precisas sobre la superficie de un terreno de juego al aire libre ni sobre el suelo de una pista cubierta o un gimnasio.

La superficie de un terreno al aire libre debe ser suficientemente llana. Además, en la zona de vuelo deben evitarse las superficies demasiado duras, como el asfalto o el hormigón, para reducir el riesgo de daños en el drone ball cuando toque el suelo.

Si la superficie de la zona de vuelo se cubre con un material blando adicional, el organizador velará por que un drone ball no pueda hundirse en él más de un centímetro aproximadamente, para evitar problemas de despegue. El organizador comprobará también que el «efecto muelle» del recubrimiento sea limitado.

F9A.2.2. Zona de vuelo – Jaula de protección.

La zona de vuelo será un rectángulo delimitado por líneas continuas.

La zona de vuelo debe estar protegida por una jaula. Durante los sets de un partido nadie puede estar dentro de la jaula de protección.

Se recomiendan las siguientes dimensiones de la zona de vuelo y altura de la jaula de protección:

Subclase	Lado mayor (A)	Lado menor (B)	Altura de la jaula (H)
F9A-A	14 m	7 m	5 m
F9A-B	6 m	3 m	3 m

Si se opta por otro tamaño de zona de vuelo, el lado mayor debe medir el doble que el lado menor.

La zona de vuelo se divide en dos campos mediante una línea central continua que une los puntos medios de los dos lados mayores. También se marcará el centro de la zona de vuelo (punto medio de la línea central).

Dentro de la zona de vuelo se marcarán con líneas continuas dos áreas de salida y despegue de los drone balls (una por equipo), situadas en la parte central de las líneas de fondo (lados menores de la zona de vuelo).

La longitud del área de salida se fijará teniendo en cuenta el diámetro de los drone balls de la subclase correspondiente y el número de jugadores activos establecido.

La anchura del área de salida será de unos 1,5 m en la subclase F9A-A y de no más de 1 m en la subclase F9A-B.

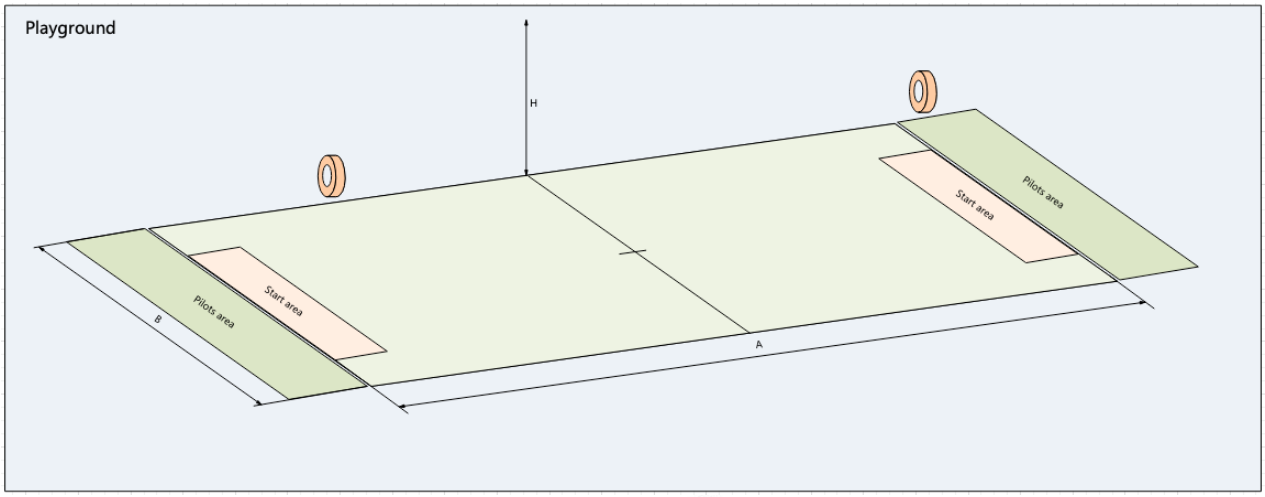
La ubicación y el tamaño de las dos áreas de salida serán idénticos.

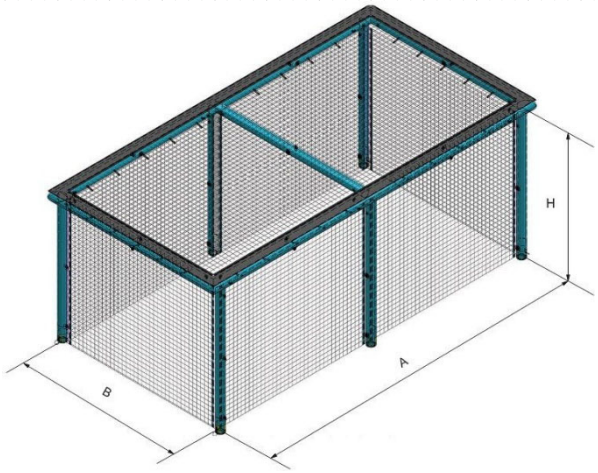
Todas las marcas en el suelo deben ser claramente visibles, con un color que se distinga del de la superficie.

No habrá en la zona de vuelo ningún obstáculo que pueda entorpecer el juego.

Las partes rígidas de la jaula de protección deben cubrirse con un material amortiguador para proteger los drone balls.

Cuando en un torneo se utilice más de un terreno de juego, el tamaño de los distintos terrenos y las dimensiones de la jaula de protección serán idénticos.





F9A.2.3. Área de jugadores.

Las áreas de jugadores (una por equipo) estarán situadas fuera de la jaula de protección, en sus lados menores, según la figura del original.

La ubicación y el tamaño de las dos áreas de jugadores serán idénticos a cada lado.

Cada área de jugadores estará señalizada.

Durante los sets de un partido, solo podrán estar en el área de jugadores los jugadores que estén volando (jugadores activos).

F9A.3. AROS DE GOL.

La zona de vuelo estará equipada con dos aros de gol (uno por equipo).

F9A.3.1. Forma y dimensiones.

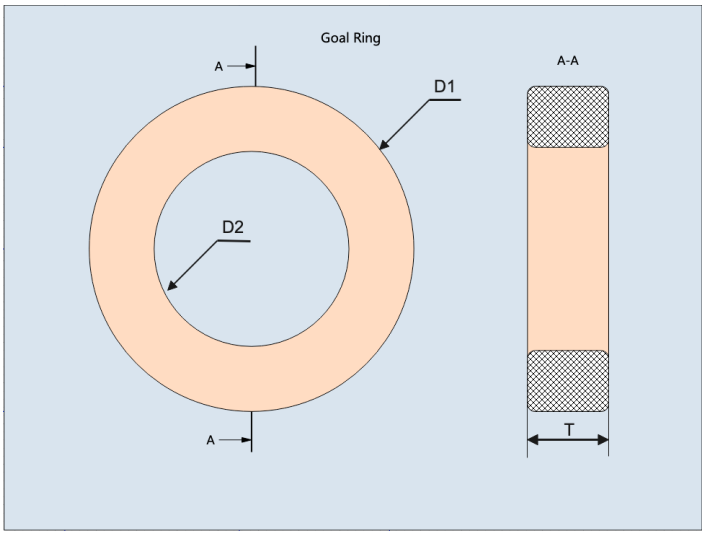
El aro de gol será circular.

El aro de gol debe ser estable. La forma y las dimensiones de los aros de gol deben ser idénticas para los dos equipos que se enfrentan.

Se recomiendan las siguientes dimensiones:

Subclase	Diámetro exterior (D1)	Diámetro interior (D2)	Grosor máximo (T)
F9A-A	100 cm	60 cm	20 cm
F9A-B	70 cm	40 cm	10 cm

En cada subclase, cuando en un torneo se utilice más de un terreno de juego, los aros de gol de los distintos terrenos deben ser idénticos.



F9A.3.2. Posición.

El aro de gol se situará a 1,5 m hacia dentro de la línea de fondo (lados menores de la zona de vuelo) en la subclase F9A-A, y a 1 m en la subclase F9A-B, a una altura de 2 m desde el suelo hasta la parte inferior del diámetro interior del aro.

Los aros de gol deben estar orientados hacia el centro de la zona de vuelo y ser paralelos entre sí. Se fijarán al techo de la jaula de protección, asegurando una sujeción firme que evite que el aro oscile o se caiga.

La ubicación y la colocación de los dos aros de gol serán iguales en ambos campos del terreno de juego.

F9A.3.3. Material y estructura.

El material debe ser lo bastante resistente para reducir el riesgo de daños o deformaciones que puedan afectar al juego, pero lo bastante flexible para no dañar los drone balls.

Un aro de gol será rojo y el otro azul, en correspondencia con los colores asignados a los equipos. También pueden utilizarse unidades de iluminación en los aros para aumentar su visibilidad.

F9A.3.4. Sensor de detección de goles.

Para el tanteo electrónico, podrá instalarse un sensor de detección en cada aro de gol, siempre que no interfiera con el paso del drone ball goleador a través del aro.

Nota: si se utiliza tanteo electrónico, se informará a los equipos de la posición de los sensores de detección de goles antes del comienzo del partido.

F9A.4. JUGADORES

F9A.4.1. Jugadores activos.

El drone soccer se juega con 3 a 5 jugadores activos en ambas subclases. Al comienzo del partido, cada equipo tendrá el mismo número de jugadores activos.

Nota: el organizador debe fijar el número de jugadores activos al anunciar la competición.

Cada jugador activo pilota un drone ball. Uno de los jugadores activos es designado Delantero, que es el único jugador que puede marcar haciendo pasar su drone ball por el aro de gol del adversario. Los demás jugadores activos pueden actuar con su drone ball como apoyo del Delantero o como defensores de su propia portería.

Cada jugador activo solo puede controlar un drone ball. Por tanto, el número de drone balls en vuelo de cada equipo no puede ser superior al número autorizado de jugadores activos.

La sustitución de un jugador activo solo es posible durante el descanso entre dos sets y únicamente por jugadores que figuren en la lista de jugadores del equipo.

En cada partido, uno de los jugadores activos será designado capitán del equipo y portavoz para comunicarse con el árbitro del partido y, en su caso, con los árbitros de gol.

F9A.4.2. Lista de jugadores.

El número máximo de jugadores que pueden inscribirse en un equipo será el número de jugadores activos fijado por el organizador más 2 (dos) jugadores adicionales.

Nota: los demás participantes, como entrenadores, ayudantes o acompañantes, no se considerarán miembros del equipo.

La lista de jugadores de cada equipo debe presentarse antes del comienzo de la competición, según lo que exija el organizador, y en cualquier caso a más tardar 30 minutos antes del primer partido.

La lista no podrá modificarse una vez iniciada la competición.

Nota: al presentar la lista de jugadores no se exigirá indicar los Delanteros ni los capitanes, ya que pueden cambiar entre sets y en cada partido.

F9A.5. NÚMERO DE DRONE BALLS.

Cada jugador activo puede tener hasta 2 (dos) drone balls preparados para un partido. El drone ball de reserva no puede llevar la batería puesta mientras no se use para volar.

El jugador solo puede cambiar el drone ball o la batería durante el descanso entre dos sets.

F9A.6. VUELOS DE ENTRENAMIENTO.

Pueden organizarse sesiones de entrenamiento. El director de la competición es responsable de fijar las condiciones de las sesiones de entrenamiento, que deben ser las mismas para todos los equipos.

Quedan terminantemente prohibidos los vuelos distintos de los autorizados por el organizador. El incumplimiento de esta norma puede dar lugar a sanciones que pueden llegar a la descalificación de todo el equipo.

F9A.7. FORMATO DE LA COMPETICIÓN.

El organizador fija el formato de la competición. El formato debe anunciarse lo antes posible y, como muy tarde, un mes antes de la competición.

Pueden contemplarse dos formatos principales:

- Fase de grupos seguida de fases eliminatorias y final.
- Rondas sucesivas.

Nota: la competición puede consistir en un único partido, una competición o concurso, un torneo, etc.

F9A.7.1. Formato con fase de grupos seguida de fases eliminatorias y final.

La competición comienza con una fase de grupos, seguida de una fase eliminatoria (octavos de final y/o cuartos de final, semifinales) y, después, de la fase final con el partido por el tercer puesto y la final.

En la fase de grupos, cada equipo juega un partido contra cada uno de los demás equipos del grupo.

Nota: se recomienda prever entre 3 y 5 equipos por grupo, procurando que todos los grupos tengan un número similar de equipos siempre que sea posible.

Los grupos se determinarán por sorteo a ciegas.

F9A.7.1.1. Clasificación en la fase de grupos.

En cada partido se concederán los siguientes puntos:

- 3 puntos por victoria.
- 1 punto para cada equipo en caso de empate.
- 0 puntos por derrota.

En cada grupo, los dos equipos mejor clasificados pasarán a la primera ronda de la fase eliminatoria.

La clasificación de cada equipo en su grupo se determinará según los siguientes criterios:

1. Número total de puntos obtenidos en todos los partidos del grupo.
2. Diferencia de goles en todos los partidos del grupo.
3. Mayor número de goles marcados en todos los partidos del grupo.

Si, aplicados los criterios anteriores, persiste el empate para el primer o el segundo puesto del grupo, se organizará una tanda de penaltis para desempatar entre los equipos afectados.

F9A.7.1.2. Fase eliminatoria.

Las fases eliminatorias se disputan por eliminación directa de los equipos que pierdan sus partidos.

F9A.7.1.3. Ejemplos ilustrativos.

A continuación, figuran dos ejemplos: uno para 24 equipos y otro para 16 equipos.

a) Ejemplo para 24 equipos

- Fase de grupos: 8 grupos (A a H) de 3 equipos cada uno. Cada equipo juega 2 partidos, lo que supone 3 partidos por grupo y un total de 24 partidos en la fase de grupos.
- Primera ronda eliminatoria (octavos de final): 8 partidos (16 equipos).
    - 1.º A contra 2.º B = 1
    - 1.º B contra 2.º A = 2
    - 1.º C contra 2.º D = 3
    - 1.º D contra 2.º C = 4
    - 1.º E contra 2.º F = 5
    - 1.º F contra 2.º E = 6
    - 1.º G contra 2.º H = 7
    - 1.º H contra 2.º G = 8
- Segunda ronda eliminatoria (cuartos de final): 4 partidos (8 equipos).
    - Ganador 1 contra ganador 3 = A
    - Ganador 2 contra ganador 4 = B
    - Ganador 5 contra ganador 7 = C
    - Ganador 6 contra ganador 8 = D
- Tercera ronda eliminatoria (semifinales): 2 partidos (4 equipos).
    - Ganador A contra ganador C
    - Ganador B contra ganador D
- Partido por el tercer puesto: 2 equipos y 1 partido; los perdedores de las semifinales.
- Final: 2 equipos y 1 partido; los ganadores de las semifinales.

En total, 40 partidos: 24 en la fase de grupos, 14 en la fase eliminatoria y 2 en la fase final.

b) Ejemplo para 16 equipos

- Fase de grupos: 4 grupos (A a D) de 4 equipos cada uno. Cada equipo juega 3 partidos, lo que supone 6 partidos por grupo y un total de 24 partidos en la fase de grupos.
- Primera ronda eliminatoria (cuartos de final): 4 partidos (8 equipos).
    - 1.º A contra 2.º B = 1
    - 1.º B contra 2.º A = 2
    - 1.º C contra 2.º D = 3
    - 1.º D contra 2.º C = 4
- Segunda ronda eliminatoria (semifinales): 2 partidos (4 equipos).
    - Ganador 1 contra ganador 3
    - Ganador 2 contra ganador 4
- Partido por el tercer puesto: 2 equipos y 1 partido; los perdedores de las semifinales.
- Final: 2 equipos y 1 partido; los ganadores de las semifinales.

En total, 32 partidos: 24 en la fase de grupos, 6 en la fase eliminatoria y 2 en la fase final.

F9A.7.2. Formato de rondas sucesivas.

Este formato puede disputarse por eliminación directa o por doble eliminación.

Nota: en este formato se juegan menos partidos en total que en el otro, por lo que, para un mismo número total de equipos, se necesita menos tiempo para celebrar la competición.

En cada ronda se realizará un sorteo a ciegas. Siempre que sea posible, se recomienda evitar que una misma pareja de equipos se enfrente en dos rondas distintas.

Si en una ronda hay un número impar de equipos, el último equipo sorteado no jugará en esa ronda. Este equipo jugará dos veces en la ronda siguiente: en el primer partido y, después, en el último, si el número de equipos lo permite y si el equipo no ha quedado eliminado tras el primer partido.

En cada partido, el equipo ganador pasa a la ronda siguiente.

En la modalidad de eliminación directa, todo equipo que pierda su partido en la primera ronda queda eliminado, y así sucesivamente en las rondas siguientes.

En la modalidad de doble eliminación, un equipo queda eliminado tras perder dos partidos.

F9A.8. ORGANIZACIÓN DE UN PARTIDO.

Un partido se divide en tres sets. Cada set dura 3 (tres) minutos.

Salvo en circunstancias excepcionales, el descanso entre dos sets se limitará a unos dos o tres minutos, tiempo normalmente suficiente para recoger los drone balls, cambiar la batería y volver a colocarlos en las áreas de salida.

Nota: se recomienda disponer de un cronómetro electrónico o equivalente que muestre el tiempo de juego restante. Será útil para los equipos, los oficiales y el público.

F9A.8.1. Posición de los equipos en el terreno de juego.

El árbitro del partido lanzará una moneda al aire para determinar la posición de los equipos en el terreno de juego (lado izquierdo o derecho).

El equipo que gane el sorteo elige el lado de su área de jugadores. Los equipos mantienen el mismo lado durante todo el partido y, por tanto, permanecen en la misma área de jugadores durante los tres sets.

No obstante, si el árbitro del partido considera que un factor externo, como el viento en un partido al aire libre, puede afectar de forma significativa al resultado, podrá ordenar a los equipos que cambien de lado. Ningún equipo podrá quejarse ni protestar contra esta decisión del árbitro, ni solicitar entre dos sets un cambio de lado que el árbitro no haya ordenado.

Una vez asignadas las áreas de jugadores, el capitán de cada equipo podrá comprobar el aro de gol en el que debe marcar su equipo.

F9A.8.2. Inicio de un set.

Cada set se iniciará del siguiente modo:

1. Una vez colocados los drone balls en sus respectivas áreas de salida, el árbitro del partido preguntará a los dos capitanes si su equipo está listo para empezar.

2. Cuando el árbitro considere que los equipos están listos, anunciará con claridad «Arm your quads» («armad los drones»).
3. Entre 3 y 5 segundos después de este anuncio, una señal sonora breve e inteligible marcará el comienzo del set.

El árbitro del partido debe detener el partido y ordenar una nueva salida cuando considere que:

- el procedimiento de salida no se ha realizado correctamente;
- un jugador sale (el drone ball se despega del suelo) antes de la señal de salida.

En caso de salida anticipada de un jugador, se concederá un tiro de penalti en contra del equipo infractor.

F9A.8.3. Final de un set.

El árbitro del partido es el responsable de determinar el final del set.

Cuando sea necesario, tendrá en cuenta un tiempo añadido, considerando que el tiempo empleado en un tiro de penalti no computa como parte del tiempo del set.

El final del set se anunciará con una señal sonora breve e inteligible.

F9A.8.4. Tanteo.

Un equipo marca un gol cuando el drone ball del Delantero atraviesa el aro de gol del equipo adversario, siempre que:

- el aro se haya atravesado en dirección a la línea de fondo del adversario,
- y el drone ball completo haya pasado por todo el aro de gol del adversario.

Corresponde al árbitro de gol correspondiente decidir si el gol es válido. Esto se aplica también cuando se utiliza un sistema de tanteo electrónico.

No se considerará gol el paso por el aro de gol del adversario del drone ball de un jugador activo que no sea el Delantero. Hacerlo no conlleva sanción.

Cuando un equipo marca un gol, todos sus jugadores activos deben volver de inmediato a su campo de la zona de vuelo, delimitado por la línea central, antes de intentar marcar de nuevo. El árbitro de gol correspondiente se encarga de comprobar que se haga correctamente. En caso de infracción, se concederá un tiro de penalti en contra del equipo infractor. Además, no se validará el gol siguiente que el árbitro de gol considere consecuencia de la infracción.

Se recomienda que, cuando un Delantero marque un gol, el árbitro de gol correspondiente levante una bandera hasta que el drone ball goleador haya vuelto a su campo y pueda volver a marcar.

Un drone ball que esté en el suelo sin poder volar y, por tanto, sin poder volver a su campo, se considerará excluido durante el resto del set.

Está permitido intentar impedir que los drone balls que siguen activos vuelvan a su campo (y, con ello, retrasar el siguiente gol).

Nota: en caso de pérdida temporal de control de un drone ball, el jugador afectado debe hacer todo lo posible por volver a su mitad de la zona de vuelo una vez recuperado el control, cuando considere que el drone ball ha quedado incapacitado para volar (véase F9A.8.5 Incidencias de seguridad).

El Delantero puede pasar por su propio aro de gol o permanecer en él con fines defensivos.

Otro jugador del equipo puede pasar por su propio aro de gol siempre que, al hacerlo, no impida marcar al equipo contrario. Cuando un jugador distinto del Delantero pase por su propio aro de gol o permanezca en él con fines defensivos, se concederá un tiro de penalti en contra de su equipo.

F9A.8.5. Incidencias de seguridad.

Cuando un drone ball quede incapacitado para volar (pérdida de control, daños, etc.) o no pueda volarse en condiciones seguras, el jugador activo afectado debe activar el fail-safe del drone ball y avisar al árbitro del partido en cuanto el drone ball esté en el suelo. El jugador afectado debe abandonar el área de jugadores. Su equipo jugará en inferioridad durante el resto del set.

Nota: el árbitro del partido puede pedir a un jugador activo que deje de volar si considera que el drone ball ya no cumple unas condiciones de seguridad aceptables. Puede ser el caso, por ejemplo, de un drone ball dañado tras una colisión o un choque, o cuya batería esté colgando.

Si esto afecta al Delantero, el capitán del equipo puede pedir un tiempo muerto al árbitro del partido. El árbitro detendrá el reloj y pedirá a todos los jugadores que aterricen de inmediato su drone ball. Una vez aterrizados todos los drone balls, el Delantero debe desarmar su drone ball y abandonar el área de jugadores.

Otro jugador activo del equipo será designado Delantero y su dron se colocará en el área de salida de su equipo. El capitán comunicará al árbitro del partido quién es el nuevo Delantero.

Cada equipo solo puede designar un nuevo Delantero una vez por set.

F9A.8.6. Resultado del set y del partido.

En cada set, gana el set el equipo que marque más goles en él. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles, o ninguno marca, el set termina en empate.

El equipo que gane dos sets gana el partido.

Si el partido termina en empate, el árbitro principal debe establecer cómo se decidirá el equipo ganador cuando sea necesario (por ejemplo, en una ronda de eliminación directa): lanzamiento de moneda, prórroga, tanda de penaltis, etc. Esto debe anunciarse claramente antes del comienzo de la competición.

Prórroga: se disputa como un set normal, salvo que el primer gol decide el equipo ganador (muerte súbita o gol de oro).

Tanda de penaltis: se disputa del mismo modo que el tiro de penalti. Se fijará un número mínimo de lanzamientos (por ejemplo, 5). Siempre que sea posible, los lanzamientos deben realizarlos distintos jugadores del equipo. Antes del comienzo de la competición se informará a todos los equipos del procedimiento de la tanda de penaltis que se aplicará.

Si un equipo se retira de un partido (o del resto de la competición), se considerará que ha perdido el partido o los partidos afectados. Lo mismo se aplica a un equipo descalificado de la competición.

Si un partido se suspende definitivamente antes de su final, el resultado en ese momento, según el número de sets ganados, determina el ganador del partido, salvo que la suspensión se deba a una tarjeta roja a un equipo. Si ambos equipos están igualados y es necesario decidir entre ellos (por ejemplo, en una competición con rondas de eliminación directa), el árbitro del partido lanzará una moneda para determinar el ganador.

Si la competición no puede llegar a su fin, la última clasificación provisional disponible se tomará como clasificación final.

F9A.8.7. Grabación de video.

Si se utiliza una grabación de vídeo para supervisar el partido, el árbitro del partido no podrá usar esta grabación «oficial» para tomar decisiones ni para revisar una decisión durante el partido.

Solo podrán utilizarla los oficiales competentes para tramitar una queja o reclamación.

F9A.9. SANCIONES.

Todas las sanciones (tiro de penalti, advertencia, tarjeta amarilla y tarjeta roja) las impone el árbitro del partido.

Las sanciones se extinguen al terminar el partido y no se trasladan a los partidos siguientes.

F9A.9.1. Tiro de penalti

Se concederá un tiro de penalti en contra de un equipo en las siguientes situaciones:

- Salida de un drone ball antes de la señal de salida (véase F9A.8.2 Inicio de un set).
- Cuando el jugador o jugadores no vuelvan correctamente a su campo de la zona de vuelo después de que su equipo haya marcado un gol (véase F9A.8.4 Tanteo).
- Cuando un jugador activo atraviese el aro de gol de su equipo o permanezca inmóvil dentro de él con fines defensivos (véase F9A.8.4 Tanteo).

El tiro de penalti lo lanza el Delantero (drone ball goleador) frente a un defensor del equipo contrario. Tras la señal del árbitro del partido, se dispone de 10 segundos para intentar el tiro de penalti.

El tiempo empleado en el tiro de penalti no computa como parte del tiempo del set.

Los tiros de penalti pueden lanzarse al final del set con la batería restante. El director de la competición debe anunciarlo antes del comienzo de la competición.

F9A.9.2. Advertencia.

Podrá imponerse una advertencia a un equipo en las siguientes situaciones:

- Presencia de una persona no autorizada (jugador reserva, entrenador, etc.) en el área de jugadores durante un set.
- Conducta incivilizada leve de un jugador o entrenador hacia un árbitro, un jugador o entrenador contrario, o un espectador.
- Retraso en el inicio del partido o de un set causado por un equipo sin la conformidad del árbitro del partido.
- Simple movimiento de un drone ball antes de la señal de salida que no llegue a considerarse salida anticipada.
- Contacto involuntario, durante un set, de un drone ball en vuelo con un drone ball que está en el suelo.
- Contacto involuntario, durante un set, de un drone ball con una persona.

F9A.9.3. Tarjeta amarilla.

Cuando en un mismo partido se impongan a un equipo dos advertencias por el mismo motivo, se le mostrará una tarjeta amarilla.

Además, podrá mostrarse directamente una tarjeta amarilla a un equipo en las siguientes situaciones:

- Cambio de un jugador activo durante un set.

- Conducta incivilizada grave de un jugador o entrenador hacia un árbitro, un jugador o entrenador contrario, o un espectador.
- Manipulación intencionada de un drone ball durante un set.
- Contacto intencionado, durante un set, de un drone ball en vuelo con un drone ball que está en el suelo.
- Contacto intencionado, durante un set, de un drone ball con una persona.

El jugador activo causante de la tarjeta amarilla quedará expulsado durante el resto del set, y su equipo continuará con los jugadores activos restantes.

Cuando la tarjeta amarilla no se refiera a un jugador activo concreto, el capitán del equipo decidirá qué jugador activo queda expulsado durante el resto del set.

F9A.9.4. Tarjeta roja.

Cuando en un mismo partido se muestren a un equipo dos tarjetas amarillas, se le mostrará una tarjeta roja.

Además, podrá mostrarse directamente una tarjeta roja a un equipo en las siguientes situaciones:

- Jugador activo no inscrito en la lista de jugadores.
- Conducta incivilizada muy grave de un jugador o entrenador hacia un árbitro, un jugador o entrenador contrario, o un espectador.
- Comportamiento o acción peligrosa o temeraria de un jugador activo durante un set.

El jugador activo causante de la tarjeta roja quedará expulsado durante el resto del partido, y su equipo jugará con un dron menos durante el resto del partido.

Cuando la tarjeta roja no se refiera a un jugador activo concreto, el capitán del equipo decidirá qué jugador activo queda expulsado durante el resto del partido.

F9A.10. INTERRUPCIÓN DE LA COMPETICIÓN.

La competición deberá interrumpirse, o retrasarse su inicio, en las siguientes circunstancias:

- En competiciones al aire libre, por condiciones meteorológicas (lluvia, tormenta, etc.) en las que seguir volando resulte peligroso, o si el viento supera de forma continuada los 9 m/s, medido a 2 m sobre el suelo cerca del centro de la zona de juego, durante al menos un (1) minuto.
- Cualquier incidente que afecte a la seguridad o que requiera el acceso de los servicios de emergencia.

La decisión la toma el árbitro principal junto con el director de la competición.

El árbitro del partido tiene derecho a interrumpir un set por una perturbación externa o por cualquier otro motivo justificado. Cuando se produzca una interrupción durante un set, este deberá repetirse íntegramente si es posible, salvo que el árbitro considere a un equipo responsable directo de la interrupción (por ejemplo, por abandono). En ese caso, el equipo causante de la interrupción pierde el set, que gana el otro equipo.

La decisión de suspender definitivamente un partido corresponde al árbitro principal.

F9A.11. DESCALIFICACIÓN DE LA COMPETICIÓN

La descalificación de la competición la decide el director de la competición con la conformidad del Jurado.

La descalificación afecta al equipo durante toda la competición. El equipo descalificado se sitúa al final de la clasificación con la mención «DISQ».

Podrá acordarse la descalificación de la competición en las siguientes situaciones:

- Uso de un drone ball o de un equipo que no se ajuste al reglamento.
- Comportamiento deliberado y muy peligroso de un jugador activo hacia otra persona.
- Comportamiento antideportivo de un miembro del equipo.

F9A.12. OFICIALES.

F9A.12.1. Director de la competición.

El director de la competición tiene la supervisión general de la competición.

Es responsable de las cuestiones de seguridad y apoyará al árbitro principal para garantizar que la competición se ajuste al reglamento.

También se encarga de:

- Organizar el desarrollo de la competición (sorteos, programa detallado, orden de los partidos, etc.) conforme al formato adoptado.
- Designar para cada partido al árbitro del partido y a los árbitros de gol.
- Validar el resultado de cada partido y las clasificaciones provisionales y final.

El presente reglamento atribuye además al director de la competición las siguientes responsabilidades y funciones:

- Establecer, en su caso, restricciones al uso de equipos de RC fuera del terreno de juego (véase F9A.1.4 Equipo de radiocontrol (RC)).
- Autorizar vuelos de entrenamiento (véase F9A.6 Vuelos de entrenamiento).
- Descalificar a un equipo de la competición.

F9A.12.2. Árbitros.

Se designará un árbitro principal de la competición para dirigir su desarrollo deportivo junto con el director de la competición.

Además, podrán designarse árbitros de partido. Si no se designan, el árbitro principal actúa como árbitro del partido.

En todo caso, se designarán árbitros de gol.

F9A.12.2.1. Árbitro principal.

El árbitro principal tiene la autoridad última sobre la aplicación del reglamento de drone soccer en la competición.

El presente reglamento le atribuye las siguientes responsabilidades y funciones:

- Indicar, antes del comienzo de la competición, cómo se decidirá el equipo ganador (cuando sea necesario) si un partido termina en empate (véase F9A.8.6 Resultado del set y del partido).
- Velar por que los drone balls cumplan las especificaciones (véase F9A.1 Especificaciones generales del drone ball).
- Interrumpir la competición o retrasar su inicio cuando sea necesario (véase F9A.10 Interrupción de la competición).

Nota: antes de la competición puede organizarse un control técnico de los modelos, en el que se comprueben las características principales de cada uno y se marque el drone ball para acreditar su conformidad. Durante la competición, en caso de duda, el árbitro principal podrá pedir al organizador que compruebe las características de un drone ball concreto. También podrá realizar un control aleatorio tras cualquier partido para verificar las características más importantes del drone ball.

F9A.12.2.2. Árbitro del partido.

El árbitro del partido tiene la responsabilidad general de dirigir el partido con fluidez, sin interrupciones innecesarias y con imparcialidad, en colaboración con los árbitros de gol.

Debe prestar también la debida atención a las cuestiones de seguridad durante el partido y velar por que solo haya personas autorizadas en el terreno de juego.

Se situará de forma que tenga una visión de conjunto de todo el terreno de juego y pueda ser visto por los jugadores activos. Dispondrá de un micrófono o equivalente para que todos los jugadores activos de ambos lados del terreno le oigan con claridad.

El presente reglamento le atribuye las siguientes responsabilidades y funciones:

- Decidir la posición de los dos equipos en el terreno de juego (véase F9A.8.1 Posición de los equipos en el terreno de juego).
- Comprobar antes de cada set que los jugadores activos de ambos equipos figuran en la lista de jugadores (véase F9A.4.2 Lista de jugadores).
- Dar inicio (véase F9A.8.2 Inicio de un set) y final (véase F9A.8.3 Final de un set) a cada set.
- Controlar el descanso entre dos sets (véase F9A.8 Organización de un partido).
- Validar los goles y el tanteo en colaboración con los árbitros de gol (véase F9A.8.4 Tanteo).
- Pedir a un jugador activo que deje de volar si considera que el drone ball ya no cumple unas condiciones de seguridad aceptables (véase F9A.8.5 Incidencias de seguridad).
- Determinar el resultado del set y del partido en colaboración con los árbitros de gol (véase F9A.8.6 Resultado del set y del partido).
- Imponer sanciones (véase F9A.9 Sanciones).
- Interrumpir un set por una perturbación externa o cualquier otro motivo justificado (véase F9A.10 Interrupción de la competición).
- Al final del partido, anotar, en colaboración con los árbitros de gol, el tanteo de cada set, el resultado final del partido, las sanciones impuestas durante el partido y cualquier incidencia que deba hacerse constar.

El árbitro del partido puede modificar su decisión si considera que ha cometido un error de apreciación o tras atender la opinión de un árbitro de gol. En todo caso, prevalece el criterio del árbitro del partido.

F9A.12.2.3. Árbitro de gol.

Antes de cada partido deben designarse dos árbitros de gol, uno a cada lado del terreno de juego.

Ambos se situarán fuera de la zona de vuelo. Cada árbitro de gol seguirá el juego en su lado del terreno para controlar los goles del Delantero correspondiente.

Antes del partido, el árbitro del partido podrá indicar a los árbitros de gol qué espera de ellos de forma prioritaria.

F9A.12.3. Jurado.

En toda competición internacional incluida en el Calendario de Competiciones de la FAI debe designarse un Jurado FAI conforme a los apartados C.7.1 y C.7.3 del Volumen Reglas Generales CIAM.

En las demás competiciones podrá designarse un Jurado que tome todas las decisiones que exijan las circunstancias que puedan surgir y resuelva las controversias.