

REGULAMENTO

ANEXO II – REGRAS DA COMPETIÇÃO DO ROBÔ GLADIADOR

1. INTRODUÇÃO

O objetivo da prova é fazer com que o robô estoure o balão que está preso ao seu adversário. O duelo terá o tempo limite de 3 (três) minutos.

- Nome da modalidade: **Gladiador**
- Número de robôs por partida: **2**
- Duração da partida: **3 minutos**
- Dimensões máximas dos robôs: **40cm de comprimento x 40cm largura x 20cm de altura**
- Especificações do circuito: **Verificar item 3: “Percurso”**
- Especificações de controle: **Manual, sendo com Fio, Rádio ou Bluetooth**
- Quantidade de membros: **As equipes poderão ser compostas de até 3 membros**

Atenção:

1º - Cada robô poderá participar em mais de uma categoria durante o evento, por exemplo: um robô inscrito na categoria seguidor de linha, poderá participar na categoria do seguidor de pista e vice-versa;

2º - Cada competidor não poderá participar em mais de uma equipe na mesma categoria;

3º - Até 10 minutos antes da hora do início da competição, todas as equipes deverão levar seus carros para a inspeção. A inspeção é controlada por um membro do júri que se encarregará de receber os robôs e inspecioná-los e devolvê-los ao início da rodada.

4º - Se o número de equipes inscritas for menor ou igual ao número de colocações, só serão premiados os robôs que executarem o objetivo da categoria.

2. ESPECIFICAÇÕES DOS ROBÔS

2.1. Os robôs devem ser manuais controlados apenas por um dispositivo que inverta o sentido de rotação dos motores.

2.2. O robô deverá conter apenas palitos de churrasco para estourar o balão preso ao adversário, descartando qualquer outro tipo de objeto cortante.

2.3. A alimentação do circuito e a alimentação do motor serão limitadas a 12 volts, na qual cada motor deve ser no máximo de 6V sendo feita exclusivamente por baterias ou pilhas instaladas no veículo.

2.4. Os espetos colocados no Robô Gladiador deverão está dentro da medição do Robô, sendo 40x40x20cm.

2.5. Será permitido o uso de no máximo 8 palitos de churrasco no Robô, distribuídos a critério da equipe.

3. PERCURSO

A pista é composta por paredes com 10 cm de altura formando um retângulo. A pista é configurável em comprimento e largura.

4. PROVA

4.1. PARTIDA/CHEGADA

Os robôs deverão partir de um ponto demarcado na arena. Será considerado vencedor do duelo o robô que estourar primeiro o balão preso no adversário.

4.2. TEMPO DE PROVA

O tempo máximo do duelo será de 03(três) minuto.

4.3. FALTAS

Serão consideradas faltas, as falhas na execução da volta no percurso da pista. Para cada falta, haverá uma penalidade de acordo com a gravidade da mesma. Abaixo estão listados os tipos de faltas e suas penalidades.

- Desrespeitar aos juízes, ou a qualquer participante, ou não participante do evento. Penalidade: **DESCCLASSIFICAÇÃO.**
- Tentativas de impedir, ou dificultar a execução da volta de qualquer outro competidor. Penalidade: **DESCCLASSIFICAÇÃO.**

4.4. PONTUAÇÃO

A equipe vencedora será a que ganhar todos os duelos.

5. COMISSÃO JULGADORA

A comissão julgadora será formada por professores capacitados e orientados pela coordenação da competição. Todos os componentes da comissão julgadora serão imparciais. A comissão julgadora terá a missão de julgar todas as execuções de volta da competição e todos os pedidos de retratação e reconsideração de causa, interpretados pelos competidores. Todos os pedidos de interpretação de causa deverão ser solicitados ao líder da comissão julgadora. A comissão julgadora terá livre arbítrio para julgar todos os quesitos da competição, não sendo aceitas dicas, manifestações, falas, decisões, ou implicações de qualquer membro externo, grupos, ou individuais de participantes, ou não participantes da mesma, nem mesma a comissão organizadora do evento poderá intervir.

6. PREMIAÇÃO

A premiação será para os estudantes que obtiverem as seguintes colocações, conforme indicado abaixo:

- 1º lugar = Troféu e medalhas de Ouro;
- 2º lugar = Medalhas de Prata
- 3º lugar = Medalhas de Bronze