

EDITAL 01/2023

I TORNEIO DE ROBÓTICA IFCE -CAMPUS CEDRO

O Instituto Federal do Ceará - Campus Cedro, localizada no município de Cedro - Ce, convida a todos os alunos dos ensinos fundamental, médio, técnico e superior das instituições de ensino públicas e particulares a participarem do **I Torneio de Robótica IFCE-Campus Cedro** que acontecerá no dia 05 de agosto de 2023 na devida instituição.

I. OBJETIVOS

- ✓ Promover a integração entre alunos, professores e instituições de ensino;
- ✓ Integrar os alunos do Ensino fundamental II, Médio, Técnico e Superior;
- ✓ Incentivar a produção técnica e científica dos alunos;
- ✓ Aplicar os conhecimentos de eletrônica, mecânica, programação e automação.
- ✓ Fortalecer, entre os alunos, o espírito de equipe e o comprometimento na execução de projetos robóticos;
- ✓ Aplicar o conhecimento adquirido nos seus respectivos cursos em uma atividade prática.

II. DA COMPETIÇÃO

O **I Torneio de Robótica IFCE-Campus Cedro** consiste em três modalidades de competições nas quais os alunos irão realizar corridas e desafios de robôs, sendo elas as seguintes: Seguidor de Linha com arduino, Seguidor de linha com lego e Robô Gladiador.

III. DAS INSCRIÇÕES

1. As inscrições acontecerão de 29 de maio a 30 de junho de 2023, através do link <https://forms.gle/gpCteoYqATLRVyaJ7> .

2. Cada grupo deve ter a presença de um professor orientador ou um responsável por inscrever a (s) equipe (s) da escola ou instituição.
3. A equipe poderá se inscrever em quantas categorias desejar.

IV. DA PARTICIPAÇÃO

A competição é destinada aos alunos regularmente matriculados no ano de 2023, nas suas devidas escolas, universidades ou cursos técnicos.

V. DA REALIZAÇÃO/DATA DO EVENTO

O evento acontecerá no dia 05 de agosto de 2023, com início às 08:00h, com previsão para término às 15:00h. Local de realização: Quadra Esportiva da IFCE-Campus CEDRO localizada à Alameda José Quintino, s/n – Prado, Cedro-Ce. (Fique atento à programação do evento que será disponibilizada nas páginas da instituição).

VI. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

PERÍODO	ATIVIDADE
29 de Maio	Início das inscrições das equipes
30 de Junho	Encerramento das Inscrições
05 de Agosto	Realização do evento

VII. DAS EQUIPES

1. Cada equipe poderá ser composta de um a três competidores, fora o orientador;
2. Não será permitida a inclusão de novos participantes na equipe após o termino do período de inscrições;
3. A equipe só poderá participar com um veículo por categoria;
4. Cada competidor não poderá participar em mais de uma equipe na mesma categoria;
5. Cada equipe poderá participar em mais de uma categoria.

VIII. DA CLASSIFICAÇÃO

1. Será realizada por uma Comissão de Juízes da Competição indicada pelos coordenadores do evento.
2. A classificação será em ordem crescente dos vencedores de cada competição.

IX. DAS ATIVIDADES

1. Competição de Robô Seguidor de Linha:

(Regras tanto para competição com arduino como para lego)

Competição de construção de carros robôs seguidores de linha. Os carros seguidores de linha são robôs que a partir de uma linha traçada no chão percorrem o caminho da mesma, não sendo necessário nenhuma interação humana ou qualquer tipo de controle que não seja o próprio sistema do carro. No dia da disputa do robô de linha será realizado uma corrida com os mesmos, a qual definirá o ganhador da competição, os detalhes da competição seguem no ANEXO I.

2. Competição de Robô Gladiador:

Competição de construção de carros robôs manuais. O controle do carro deve ser feito de forma manual mudando apenas o sentido de rotação dos motores. No dia da disputa do robô gladiador será realizado um duelo, a qual definirá o ganhador da competição, os detalhes da competição seguem no ANEXO II.

X. DA COMISSÃO JULGADORA

A Comissão Julgadora será composta por 2 (dois) jurados que acompanharão a competição.

XIII. DA PREMIAÇÃO

Os estudantes que obtiverem as seguintes colocações serão premiados conforme indicado abaixo:

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

Nome

Diretor da instituição

evento

Nome

Coord. do nome do