

ANEXO II – REGRAS DA COMPETIÇÃO DE ROBÔ ESTOURA BALÃO

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: **Depende do número de equipes inscritas na modalidade, chegando a no máximo 5 robôs simultaneamente na arena.**
- Duração da partida: **3 minutos**
- Dimensões máximas dos robôs: **400x400x400mm**
- Especificações do circuito: **Verificar item 3: “Percurso”**
- Especificações de controle: **Manual**
- Quantidade de membros: **As equipes poderão ser compostas de até 3 membros + Professor Orientador.**
- A ordem e disposição dos combates se dará via sorteio.

2. ESPECIFICAÇÕES DOS ROBÔS

- Os robôs devem ser manuais controlados apenas por um dispositivo que controle a direção dos mesmos;
- O robô não poderá ser dotado de elementos que atirem ou arremessem objetos, nem tampouco lasers de sejam usados para atingir de forma direta ou indireta o balão do seu oponente.
- O robô não poderá exceder **40 cm de comprimento, 40 cm de largura e 40cm de altura**, incluindo toda a estrutura do robô, e não será permitido alterar suas dimensões durante a partida.
- O robô deverá dispor de área de fixação do balão que esteja a no máximo 25 cm do solo e a mesma não deve de maneira alguma obstruir ou camuflar o acesso ao balão em parte ou em sua totalidade.
- Todos os robôs que desejarem participar da rodada, deverão ser apresentados à banca examinadora em até no máximo 05 minutos antes do início da partida, não havendo nenhuma irregularidade no robô, este estará autorizado a competir e será deixado em área reservada pela comissão.

- Caso seja identificada alguma irregularidade no robô, a equipe tem até o fim da contagem do tempo citado no ponto anterior para fazer nova inspeção. Em caso de persistência da irregularidade, a equipe será **DESCCLASSIFICAÇÃO** da rodada.

3. PERCURSO

A pista será o piso da quadra poliesportiva do IFCE Cedro, sendo delimitada com paredes com +/- 10 cm de altura.

4. PROVA

- Cada chaveamento terá 03 rounds com duração de no máximo 02 minutos;
- O round só se inicia quando o juiz autorizar;
- O participante será o responsável por prender o balão ao robô. Caso ele solte durante o round, o robô é considerado **ELIMINADO** naquele round em específico;
- Após ter o balão do seu robô estourado, o participante deverá retirá-lo imediatamente da arena para não prejudicar os demais competidores;
- Todos os participantes terão o nome da sua equipe chamado no microfone para pegar o robô na área reservada e colocar na arena, será tolerado um tempo máximo de 02 minutos para realizar esse processo, caso contrário, o mesmo estará **ELIMINADO**.

5. PENALIDADES

Em caso de desrespeito aos juízes, ou a qualquer participante, ou não participante do evento, tentativas de impedir, ou dificultar a execução da volta de qualquer outro competidor, deixar o robô na arena mesmo após seu balão ser estourado, atrapalhando os outros competidores, a equipe será penalizada com **DESCCLASSIFICAÇÃO** imediata.

6. PONTUAÇÃO

- Será classificado o robô que conseguir a maior pontuação após os 03 rounds disputados no chaveamento.
- Caso o número de equipes seja ímpar, será realizado um sorteio extra, para alocar a equipe não-sorteada em um dos grupos já formados.
- Caso após os 03 rounds a pontuação dos participantes seja a mesma, será realizado um quarto round para desempate entre os que estão empatados.

- Ao final do quarto round, se nenhum balão for estourado, nenhum participante pontua e não avançam para o próximo chaveamento.

As pontuações obedecerão a tabela abaixo:

SITUAÇÃO	PONTUAÇÃO
Estourar balão adversário	1 ponto por cada balão estourado
Ficar entre os últimos 3 vivos	1 ponto
Ser o último vivo na arena	3 pontos