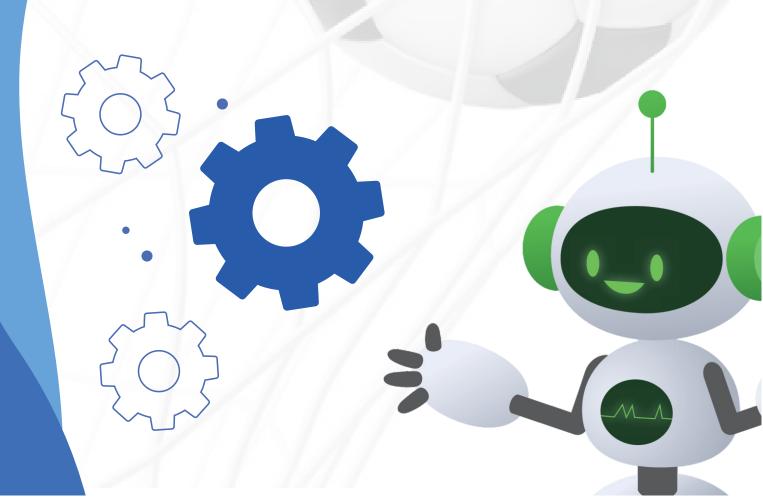




FUTEBOL DE ROBÔS REGULAMENTO

E DISPOSIÇÕES GERAIS





REGRAS DE CATEGORIA - FUTEBOL

1.INTRODUÇÃO:

Este documento contém as regras gerais para a modalidade de futebol de Robôs categoria peso leve do 1º Torneio de Robótica dos jogos escolares de Imperatriz.

1.1.Princípios:

Os campeonatos de Robótica são eventos de caráter amistoso, de compartilhamento de conhecimentos e integração entre as equipes e seus robôs. Cabem aos participantes competir com honestidade, responsabilidade e ética. Quaisquer atitudes que venham em sentido contrário a esta finalidade ferem os princípios destes eventos e no caso deste evento é passível de desclassificação da equipe.

1.2.Objetivos:

Promover a interdisciplinaridade e integração dos estudantes das REDES MUNICIPAL, ESTADUAL E PRIVADA DO MUNICIPIO; Estimular a criatividade empreendedora e inovadora de estudantes e professores da região, bem como de outras instituições; Estimular o interesse de estudantes e professores da rede pelo desenvolvimento da ciência, tecnologia e inovação, criando um ambiente propício para a troca de experiências; Expor à comunidade interna e externa o resultado dos projetos voltados ao desenvolvimento de protótipos robóticos; Divulgar para sua comunidade local.

2.DISPOSIÇÕES GERAIS:

Categoria: Modalidade rádio controlado, exclusivamente, via controle ou bluetooth; Classe: peso leve massa até 500g, Dimensões: 30cm (comprimento) x 25cm (largura) x 20cm (altura); Quantidade de participantes por equipe no mínimo 2(dois) máximo 3 (três); Quantidade de participantes por partida: 2 (dois); Duração do partida 3 (três) minutos; Formato da competição: Chaveamento (mata-mata); Tecnologias: arquitetura aberta (Arduino, Raspberry, ESP, lego, similares etc.).









3.FAIXA ETÁRIA DE MODALIDADE PARA ROBÓTICA:

3.1 Segue as normas do edital dos jogos escolares 2023, a saber:

CATEGORIAS	ANO NASCIMENTO	IDADE
PRÉ-MIRIM	2015;2014;2017	08;09;10 ANOS
MIRIM	2013;2012;2011	10;11;12 ANOS
INFANTIL	2011;2010;2009	12;13;14 ANOS
INFANTO	2008;2007;2006	15;16;17 ANOS
JUVENIL	2007;2006;2005	16;17;18 ANOS

As equipes podem ser compostas por integrantes de ambos os sexos, podendo ser somente masculina, ou somente feminina, ou mista!

CARACTERÍSTICAS DA MESA:

Mesa da partida possui o piso de madeira dimensão 2m x 2m e proteção (lateral de acrílico) com 10cm de altura. Na parte interna, ao redor de toda sua extensão que tem como objetivo proteger as laterais para robôs não caírem.

4. INSTRUÇÕES DO FUTEBOL DE ROBÔS

- 4.1. Os robôs deverão aguardar estaticamente 6 (seis) segundos após o comando de início para entrar em operação, se expandir ou movimentar. O robô que se movimentar antes deste período receberá uma advertência branda.
- 4.2. Cada robô ou equipe deverá estar identificado pela própria equipe para fácil identificação dos mesmos.
- 4.3. Ao início de cada partida (check in) aos robôs serão pesados e medidos. O não atendimento destes critérios resulta em W.O. ao robô na respectiva partida, sendo permitido continuar na competição se houver novas partidas previstas.
- 4.4. Durante a partida não poderão ser realizadas alterações no robô;
- 4.5. As partidas serão realizadas por duas equipes, sendo permitido ingressar na área da mesa apenas um robô e até dois representantes por equipe.







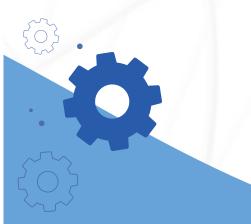


5. ROTEIRO DA PARTIDA:

- 5.1. As equipes são convidadas pelo juiz a se cumprimentarem com uma reverência ao lado da mesa;
- 5.2. Os robôs deverão ser posicionados simultaneamente, ao sinal do juiz, dentro da sua respectiva área de início, sem a possibilidade de alteração posterior. A orientação do robô poderá ser qualquer uma, desde que esteja completamente dentro da área de início;
- 5.3. Ao sinal do juiz, simultaneamente, os robôs devem receber um comando de início, devendo permanecer imóveis por pelo menos 6(seis) segundos antes de iniciarem a movimentação;
- 5.4. A duração nominal da partida será de 3 (três) minutos, contabilizada mediante ao comando do juiz (via cronômetro digital);
- 5.5. Cabe aos juízes paralisar e reiniciar a partida, contabilizar os gols e o tempo, pontuar, sinalizar, anunciar o vencedor;
- 5.6. Ao término da partida as duas equipes recolhem seus robôs, se cumprimentam e deixam a mesa.

6. DETERMINAÇÃO DO VENCEDOR

- 6.1. O robô perderá o jogo caso algum desses fatos ocorram:
- 6.1.1. Se o robô não mostrar movimentação controlada (para o caso do rádio controlados), ou seja, caso o controlador não consiga mostrar controle suficiente quando solicitado pelo juiz, será aberta a contagem de 10 (dez) segundos e ao final este será declarado perdedor por TKO (nocaute técnico).
- 6.1.2. Caso os robôs tornem-se incapacitados ao mesmo tempo, a partida será definida através de desafio extra em mesa surpresa com obstáculos definido pelo juiz. Ressalta-se que nesse desafio será considerado o robô que executar todo desafio da mesa no menor tempo possível;
- 6.1.3. E obrigatório uso de óculos de segurança, providenciado pela própria equipe, e utilizado pelo controlado do robô no ato da partida.
- 6.1.4. Caso o robô fique preso na arena, nenhuma intervenção será permitida. Após 10 (dez) segundos de contagem regressiva, o robô será declarado perdedor por TKO.
- 6.1.5. Se qualquer peça desprender do robô;







- 6.2. Robôs presos entre si a partida será interrompida para separar robôs presos entre si. Quando for solicitado que se desliguem os controles para desprender os robôs, se o fail-safe falhar, a partida será finalizada o vencedor será determinado pelo juiz. Ademais, se for detectado pelo juiz falta de competividade (ante jogo), juiz interrompe a partida e reinicia, bola ao centro do campo.
- 6.3. Área de início: Antes de reiniciar a partida que foi pausado para liberar os robôs, estes deverão ser postos na grande área do campo futebol da mesa.
- 6.4. Não Comparecimento: Caso o competidor não compareça ou seja desqualificado antes do início da partida, seu oponente será declarado vencedor automaticamente

7. PENALIDADES

7.1. Um competidor que insultar outros competidores, juízes e organizadores de forma verbal, escrita, sonora ou qualquer outro meio, direta ou indiretamente, com ou sem o uso do robô, apresentando caráter ofensivo ou qualquer ação ofensiva será penalizado com a desclassificação do torneio.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Categoria: Modalidade: rádio controlado, exclusivamente, via controle ou bluetooth; Classe: peso leve massa até 500g, Dimensões: 30cm (comprimento) x 25cm (largura) x 20cm (altura); Quantidade de participantes por equipe: até 3(três); Quantidade de participantes por partida: 2(dois); Duração da partida: 3 (três) minutos; Formato da competição: Chaveamento (mata-mata); Tecnologias: arquitetura aberta (Arduino, Raspberry, ESP, lego e similares etc..).

9. INSCRIÇÕES:

Para a inscrição no torneio a equipe deverá preencher o formulário on-line disponível no regulamento geral dos Jogos Escolares Imperatrizenses.

Coordenação:

Ilnamar Felizardo Mourão; Samilla Chaves. **Técnico:** João Lima **Administrativo:** Andreia Melo James Bonfim.





