



Procedimentos COMBATE

Documento Revisado 25/05/2015 16:23

1.	Introdução	03
2.	Especificações da Arena	03
3.	Formato da Competição	03
3.1	Formato de Dupla Eliminação Modificada	03
3.2	Definição dos Rounds	03
3.3	Frequência dos Rounds	03
3.4	Duração dos Rounds	03
3.5	Determinação do Vencedor do Round	03
3.5.1	Contatos Diretos com as Paredes de Proteção	04
3.5.2	Prender & Suspende	04
3.5.3	Robôs Presos Entre Si	04
3.5.4	Desistência	05
3.5.4.1	Botão de “Desistência”	05
3.5.5	Não Comparecimento	05
3.5.6	Considerações Especiais para Multi-Robôs	05
3.5.7	Prorrogações	05
3.6	Operadores	
3.7	Rounds Amistosos	05
3.8	Revisão do Robô	05
3.9	Uso de Clipes de Frequência	06
3.10	Responsabilidades	06
3.11	Poder dos Juízes	06
4.	Inspeção Técnica / Segurança	06
4.1	Inspeção Estática	06
4.1.1	Dimensões Limite	06
4.1.2	Restrições para Armas	07
4.2	Teste de Operação	07
4.3	Discussões Técnicas / Segurança	07
4.3.1	Falha na Inspeção	07
4.3.2	Autoridade dos Oficiais de Segurança	07
5.	Tanques de Armazenamento de Gás e Pressurização	07
6.	Robôs com Direito de Nome e/ou Imagem e Direitos Autorais	07

1. Introdução

No espírito de diversão, entretenimento e segurança, foram desenvolvidas as seguintes regras que são baseadas nos procedimentos adotados nos mais importantes torneios da categoria, com reconhecimento internacional. Uma vez que a tecnologia cresce rapidamente, essas regras estão sujeitas à alterações a qualquer momento. Caso haja alguma alteração significativa, a Organização da RoboCore se encarregará de notificar os competidores o mais rápido possível.

Por favor verifique os procedimentos a seguir. Caso você tenha alguma dúvida ou comentário, contate a Organização previamente.

2. Especificações da Arena

A arena de combate possui o piso de aço com possíveis desníveis de até 5mm. Na parte interna, ao redor de toda sua extensão, há um “para-choque” de aço que tem como objetivo proteger as paredes da arena dos enormes impactos causados pelos robôs. Sua dimensão é de aproximadamente 9x9x3m.

3. Formato da Competição

A categoria de combate é com o formato de Dupla Eliminação Modificada. Os rounds têm a duração máxima de 3 minutos.

3.1 Formato de Dupla Eliminação Modificada

Os rounds são conduzidos pelo formato de dupla eliminação modificada: o competidor inicia na “árvore dos vencedores” e move-se para “árvore dos perdedores” após a primeira derrota. O competidor é eliminado após a segunda derrota. A competição termina com o combate entre o vencedor da “árvore dos vencedores” com o vencedor da “árvore dos perdedores” em um único round de 3 minutos.

3.2 Definição das chaves iniciais

As chaves iniciais serão definidas pelo sistema randomicamente.

3.3 Frequência dos Rounds

É dado ao competidor o direito de intervalo entre um round e outro de pelo menos 40 minutos. Após este tempo, a organização se dá ao direito de eliminar o robô por *Walkover* (W.O.) caso o robô não compareça ao local definido para pré round. Este tempo é calculado a partir do instante em que o competidor deixa a arena após o round. É recomendado que qualquer manutenção (ex. recarga de baterias) seja capaz de ser executada nesse período.

3.4 Duração dos Rounds

Os rounds tem a duração máxima de 3 minutos.

3.5 Determinação do Vencedor do Round

O robô perderá caso algum desses fatos ocorram:

1) Se o robô não mostrar movimentação / controle suficiente, ou seja, caso o controlador não consiga mostrar controle suficiente quando solicitado pelo Juiz de round, será aberta a contagem de 10 segundos e ao final, este será declarado perdedor por TKO. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.

2) Caso ambos os robôs tornem-se incapacitados, o round será definido pelos Jurados.

3) Após o round ter se iniciado, caso algum robô seja considerado inseguro pela Organização, este será desqualificado e declarado perdedor por TKO. O round será imediatamente interrompido e o oponente declarado vencedor. O robô desqualificado poderá ter seu problema reparado e continuar competindo

normalmente na “árvore dos perdedores”, caso esta seja sua primeira derrota. Este estará sujeito à aprovação dos Oficiais do evento que o desqualificaram. Esta regra foi criada exclusivamente para garantir a segurança dos espectadores, competidores e Organização.

4) Caso o robô fique preso sobre / sob as proteções da arena, nenhuma intervenção será permitida. Após 10 segundos de contagem regressiva, o robô será declarado perdedor por TKO. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.

5) Desistência.

6) Todos os outros casos serão julgados pelo Jurados. A decisão dos Jurados será a final.

3.5.1 Contatos Diretos com as Paredes de Proteção

Durante o combate, o robô poderá entrar em contato com as paredes de proteção. Contatos intermitentes são permitidos, desde que na opinião dos Juízes, sua integridade não seja comprometida. Caso este contato se estenda por um longo período de tempo ou na opinião dos Juízes a integridade esteja comprometida, o round será interrompido e os robôs reposicionados de forma que não fiquem em posição de risco. O reinício será nos pontos neutros, procedimento definido no item 3.5.3.2.

3.5.2 Prender & Suspend

Robôs não ganham apenas por prender ou suspender seus oponentes, a menos que suas ações causem danos significativos.

3.5.2.1 Encurrular

Manter o oponente encurrulado será considerado prender, mesmo que o atacante não mantenha contato direto.

3.5.2.2 Liberação do Oponente Preso

Caso algum robô seja preso ou encurrulado, o atacante deve se distanciar no mínimo 2 metros para que seja considerado liberado.

O atacante é obrigado a liberar o oponente em até 10 segundos após o ataque.

3.5.3 Robôs Presos Entre Si

O round será interrompido para separar robôs presos entre si, mesmo se ambos estiverem presos juntos na arena.

3.5.3.1 Proteções Internas da Arena

É possível que algum robô fique preso na arena ou em suas proteções. Caso isso aconteça não será permitido nenhuma intervenção. Após 10 segundos de contagem regressiva, o robô será declarado perdedor por TKO. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.

3.5.3.2 Pontos Neutros de Reinício

Antes de reiniciar um round que foi pausado para liberar os robôs, estes deverão ser dirigidos aos pontos neutros da arena quando solicitado pelo Oficial do evento. Caso o robô seja impossibilitado de se mover (ou não bem o suficiente), poderá permanecer na mesma posição.

3.5.4 Desistência

É dado o direito ao competidor de decidir se os danos causados ao seu robô já foram suficientes, solicitando o final do round ao Oficial do evento. Neste instante o Oficial irá perguntar se o competidor confirma o término do round. Se o competidor disse “sim”, será solicitado ao oponente que encerre os ataques e se afaste. O desistente será declarado perdedor por TKO.

3.5.4.1 Botão de “Desistência”

A arena poderá estar equipada com botão de desistência próximo aos pilotos. Neste caso, o competidor deverá pressionar o botão de desistência quando desejar encerrar o round. O desistente será declarado perdedor por TKO.

3.5.5 Não Comparecimento

Caso o competidor não compareça ou seja desqualificado antes do início do round, seu oponente será declarado vencedor automaticamente.

3.5.6 Considerações Especiais para Multi-Robôs

Robôs que podem se separar fisicamente, com controles independentes são considerados multi-robôs. Enquanto pelo menos 1 de seus segmentos estiver ativo, se movimentando se solicitado, o competidor estará “vivo”. Para ser considerado “knock-out” contra um multi-robô, todos os seus segmentos devem se encontrar incapacitados. Veja limitações de peso aplicadas a multi-robôs no arquivo: Regras - Combate, itens 4.2 e 4.3

3.5.7 Postergação de round

O competidor poderá solicitar postergação de seu round a qualquer instante, antes de entrar na arena. A Organização se esforçará para atender aos pedidos (desde que não atrase o cronograma do evento), porém é reservado o direito de desqualificar o robô que não comparecer no prazo estipulado.

Uma vez o robô estando dentro da arena para início do round, o competidor não poderá solicitar postergação. Neste caso, ele deverá competir ou desistir. Se algum robô não estiver funcionando após entrar na arena, será concedido o prazo de até 3 minutos para que a equipe resolva o problema. Se o robô não estiver apto a competir após esse prazo, a equipe será forçada a desistir, dando vitória ao seu oponente.

3.6 Operadores

O robô pode ser controlado por múltiplos operadores. O número é limitado à apenas (2). O número de membros da equipe presentes na área de controle também é limitado a (2) por equipe.

3.7 Rounds Amistosos

Rounds amistosos são permitidos, por favor, verifique as condições aplicáveis com a Organização do evento.

3.8 Revisão do Robô

Ao final de qualquer round, os Oficiais poderão solicitar que o robô seja inspecionado. O competidor deve imediatamente mover seu robô para uma área segura (indicada pelo oficial), deixar todo o equipamento e se retirar. Caso o robô tenha que ser desmontado, o Oficial solicitará ao competidor que retire as partes.

Durante a revisão, caso o competidor tenha violado as Regras, incluindo segurança e peso, o competidor será desqualificado bem como seus passes confiscados. Estes deverão inclusive retirar todos os seus robôs e deixar o evento.

3.9 Uso de Clipes de Frequência

Para prevenir interferência entre robôs, será fornecido um clipe de antena para cada frequência utilizada pelos participantes da RoboCore. Antes de qualquer transmissor ser ligado, o competidor deverá adquirir o clipe apropriado para sua frequência e anexá-lo à antena de seu rádio transmissor. Clipes são obtidos com o coordenador de frequências do evento. Este clipe deverá permanecer anexado sempre que o transmissor estiver ligado. Após o transmissor ser desligado, o clipe deverá ser devolvido ao coordenador de frequências. O uso de rádio transmissores sem o clipe de frequência, a não ser que autorizado diretamente pelo Oficial do evento, poderá resultar na desqualificação ou até expulsão do evento. Rádios de 2.4 GHz estão isentos deste procedimento.

3.10 Responsabilidades

Para competir na RoboCore, os competidores deverão preencher e assinar o Contrato Oficial das Equipes. Competidores menores de 18 anos poderão participar do evento, porém com algumas restrições e deverão estar supervisionados por um responsável maior de 18 anos.

Construir robôs de combate pode ser perigoso. Não os construa ou opere, a não ser que seja apto ou supervisionado por pessoa qualificada. Os competidores são inteiramente responsáveis por seus robôs, estando ou não de acordo com as regras da RoboCore e mesmo inspecionados pela equipe de segurança. As responsabilidades dos competidores incluem todos os quesitos de segurança, condições de operação, projeto, conformidade e adaptação para uso em qualquer propósito particular. Os capitães são responsáveis por todos os aspectos pertencentes aos robôs e aos membros de sua equipe.

3.11 Poder dos Juízes

Os competidores devem sempre seguir as instruções dos Oficiais do evento. Isso é necessário para manter a segurança de todos. Circunstâncias que fogem do escopo das regras e procedimentos aqui apresentados como guias, a decisão caberá aos Oficiais do evento. Todas as decisões tomadas pelos Oficiais serão acatadas pela organização da RoboCore.

4. Inspeção Técnica / Segurança

Segurança é o quesito mais importante do evento. Abaixo estão descritos os quesitos mínimos de segurança, cujo quais as equipes deverão se adequar, dessa forma estarão liberados para participar na RoboCore.

4.1 Inspeção Estática

- Elegibilidade na classe inscrita – deverão seguir as regras e guias descritos na versão atualizada dos documentos da RoboCore.
- O robô não será inspecionado caso este não possua proteções adequadas. O competidor poderá ser requisitado para demonstrar pessoalmente que as proteções de segurança são adequadas.
- Check-up de peso – não haverá tolerância para robôs acima do peso.
- Apresentação – imagens profanas, insultos raciais, gráficos obscenos, etc., não serão permitidos. A organização da RoboCore terá todo o direito de remover dos robôs qualquer anúncio/imagem imprópria para os espectadores.
- Inspeção interna – qualquer cobertura ou blindagem deverão ser retiradas para inspeção interna.
- Aprovação de bateria(s).
- Verificação dos terminais de bateria(s) (não devem estar expostos).
- Sistema pneumáticos e hidráulicos (vasos de pressão, válvulas, linhas, etc.) devem estar de acordo com as regras da competição.
- Vasamento – não poderá apresentar nenhum vasamento visível ou auditivo de fluido ou gás.
- Nada mais que possa apresentar perigo.

4.1.1 Dimensões Limite

Não à limite quanto ao tamanho para a categoria de combate, o robô deve apenas respeitar o peso limite de sua classe.

4.1.2 Restrições para Armas

A RoboCore se reserva o direito de não permitir armas que possam prejudicar a integridade do solo da arena. Isso inclui martelos, machados, picaretas e outras armas que possuem a capacidade de atingir o solo com força suficiente para danificar ou perfurar as placas de aço de 5mm de espessura.

4.2 Teste de Operação

- Check-up de transmissores/receptores – assegurar que o robô está recebendo o sinal adequado sem interferências.
- Verificação da chave geral e fail safe do rádio controle.
- Verificação de segurança da(s) arma(s) em operação.

4.3 Discussões Técnicas / Segurança

Os Oficiais Técnicos / Segurança do evento possuem conhecimento suficiente para interpretar de forma justa as regras e procedimentos aplicáveis à competição. Caso algum robô não passe na inspeção de segurança baseado na interpretação de algum item específico, será feito o possível para que o problema seja solucionado, habilitando a equipe a competir com esse robô. Entretanto, caso haja discussões desnecessárias entre competidores e Oficiais, a Organização poderá desclassificar o robô e essa decisão será a final.

4.3.1 Falhar na Inspeção

Será vetada a participação de qualquer robô que não passar na Inspeção Técnica / Segurança. Se necessário, o equipamento deverá ser retirado da área de boxes durante a competição.

4.3.2 Autoridade dos Oficiais de Segurança

As regras citadas nesse documento deverão ser consideradas um guia para os competidores. A Organização da RoboCore se reserva o direito de desqualificar qualquer robô que seja considerado inseguro.

5. Tanques de Armazenamento de Gás e Pressurização

Gases comprimidos ou liquefeitos para serem utilizados em sistema pneumáticos deverão estar em cilindros previamente aprovados, em local específico no evento.

6. Robôs com Direito de Nome e/ou Imagem e Direitos Autorais

Robôs cujo nome e/ou imagem sejam sucessíveis a acordos exclusivos de licença não participarão da RoboCore, a não ser que a equipe tenha em mãos autorização para livre utilização de nome e imagem do robô em questão. Os competidores devem comprovar que não existirá nenhum obstáculo à Organização da RoboCore na utilização/veiculação de nome e/ou imagem.