



**Guerra de Robôs Winter Challenge - Procedimentos da Competição
2005**

Alterado 28 de julho de 2005

1. Introdução

No espírito de diversão, entretenimento e segurança, desenvolvemos estas regras e guias para a próxima competição Guerra de Robôs Winter Challenge. Com o desenvolvimento de novas técnicas, introdução de novas tecnologias na competição no passar do tempo, estas regras estão sujeitas a serem mudadas a qualquer hora. Caso haja alguma mudança na regra, a Guerra de Robôs Winter Challenge fará o possível para notificar todos os participantes apresentando todas as justificativas necessárias.

Mudanças significantes nas regras serão destacadas em vermelho e devem ser revistas com cuidado.

Por favor, analise os procedimentos a seguir, cujo qual se aplicam à próxima Guerra de Robôs Winter Challenge. Caso tenha alguma dúvida ou comentário, favor entrar em contato com a organização para que tudo fique esclarecido.

2. Especificações da Arena

Dimensões: 9,0m x 9,0m x 2,5m

Material: Policarbonato / Aço

Piso: Gelo

3. Formato da Competição

A Guerra de Robôs Winter Challenge seguirá os padrões descritos a seguir.

3.1 *Formato Dupla Eliminação Padrão*

Os rounds da competição serão conduzidos pelo formato de dupla eliminação padrão: o combatente inicia na “chave de vencedores” e se move para “chave de perdedores” após a perda. O combatente na “chave de perdedores” será eliminado após a segunda perda. A competição termina com o combate entre o vencedor da “chave de perdedores” contra o vencedor da “chave de ganhadores”. Caso o da “chave de perdedores” ganhe, haverá um segundo combate com o da “chave de ganhadores”, porque duas perdas são necessárias para eliminar o combatente.

3.2 *Definição das Chaves*

As chaves da competição serão geradas randomicamente, formando assim a “chave primária”.

3.3 *Duração dos Rounds*

O tempo de duração do round é de 3 (três) minutos.

3.4 *Definição do Vencedor*

O robô perde o round caso um desses itens ocorrer:

- 1 O robô não apresentar controle suficiente de movimentação após 15 segundos do início do round medidos pelo Juiz da Competição. O Juiz irá solicitar ao controlador que mostre que é possível ter controle. Caso não consiga, o robô entrará na contagem regressiva de 10 segundos até a vitória ser dada por WO.

- 2 O robô não apresentar nenhum movimento após ser solicitado pelo Juiz. O robô entrará em contagem regressiva de 10 segundos e então a vitória será dada por WO.
- 3 O robô que for julgado inseguro pelo Juiz Oficial após o início do round será desclassificado e declarado perdedor por WO. O round será imediatamente interrompido e o oponente declarado vencedor. O robô desclassificado terá a chance de voltar a competir na “chave de perdedores” caso o seu problema seja resolvido e avaliado / aprovado pelo Juiz Oficial da competição. Esta regra foi criada para garantir a segurança dos competidores, organização e espectadores.
- 4 Em todos os outros casos as decisões serão tomadas pelos juízes. A decisão dos juízes é a final.

3.4.1 Imobilizar e/ou Levantar

Nenhum robô irá ganhar apenas por imobilização e/ou suspensão de seu adversário, a menos que este resulte em algum ataque significativo (fazendo com que o oponente fique imobilizado após o ataque ou sofra danos). Será permitido imobilizar e/ou levantar o oponente por no máximo 15 segundos (por ataque), sendo obrigatório após a liberação se distanciar por no mínimo 1 metro.

Caso o atacante não soltar o oponente imediatamente depois de solicitado pelo juiz, o mesmo será declarado perdedor automaticamente. Esta regra não se aplica caso os dois competidores estejam presos juntos.

3.4.2 Robôs Presos entre Si

O round será pausado para que sejam manualmente separados os robôs que ficarem presos entre si.

3.4.3 Robôs Presos na Arena

A cada equipe será garantido o direito de “uma liberação” de seu robô por round. Neste caso o round será pausado pelo juiz para que a liberação seja realizada e ambos robôs voltem à posição inicial. Após o round ser reiniciado, caso o mesmo robô venha a ficar preso, não haverá mais intervenção manual.

3.4.4 Desistência

O combatente tem o poder de dar fim ao round se achar que seu robô já está danificado o suficiente. Neste caso, a decisão deve ser levada ao Juiz que interromperá o round dando vitória ao oponente por WO.

Em casos que o combatente não comparecer ou seu robô não estiver qualificado para dar início ao round, seu oponente será declarado vencedor por WO.

3.4.5 Considerações Especiais para Multi-Robôs

São considerados multi-robôs aqueles que possuem a capacidade de se separar fisicamente resultando em segmentos controlados independentemente. Enquanto um destes segmentos apresentar movimento controlado, o robô será considerado “vivo”. Para exterminar um multi-robô deve estar certificado que todos os seus segmentos não estão mais controlados.

3.4.6 Prorrogação

O competidor pode requisitar prorrogação do tempo de intervalo antes de entrar na arena. A organização do evento se esforçará para atender os pedidos de prorrogação, entretanto haverá o direito de desclassificação do robô que não conseguir entrar na arena no tempo estipulado.

Uma vez que o robô estiver dentro da arena, o competidor não terá o direito de pedir prorrogação. Neste caso, o competidor deverá participar do round, ou desistir.

3.5 Responsabilidades

Para competir na Guerra de Robôs Winter Challenge, os competidores devem preencher e assinar o Contrato Oficial das Equipes. Competidores menores de 18 anos poderão participar do evento, porém com algumas restrições (vide item 5.3) e deverão estar supervisionados por um adulto de 18 anos ou mais.

Construir robôs de combate pode ser perigoso. Não os construa ou opere, a não ser que seja apto ou supervisionado por um adulto qualificado. Os competidores são inteiramente responsáveis por seus robôs, estando ou não de acordo com as regras da Guerra de Robôs Winter Challenge, mesmo tendo sido inspecionados pela equipe de segurança. A responsabilidade do competidor inclui todos os quesitos de segurança, design, operação e conflito com os demais participantes. O Capitão é responsável por todos os aspectos pertencentes ao robô e a sua equipe.

3.7 Poder dos Juízes

Todos os competidores devem seguir as instruções dos Juízes Oficiais da competição. Isso é necessário para manter a segurança de todos os que estão presentes. Casos que se encontram além do escopo destas regras ficarão a critério dos Juízes a decisão final. Todas as decisões tomadas pelos Juízes são finais e serão acatadas pela Organização da Guerra de Robôs Winter Challenge.

4. Inspeção Técnica / Segurança

A inspeção de segurança é um quesito obrigatório da Guerra de Robôs Winter Challenge. Abaixo estão descritos os quesitos mínimos de segurança cujo quais as equipes deverão se adequar, desta forma estarão liberados para competir na Guerra de Robôs Winter Challenge.

4.1 Inspeção Estática

- Check up de peso – não haverá tolerância para robôs acima do peso.
- Apresentação – Imagens profanas, insultos raciais, gráficos obscenos, etc., não são permitidos. A Organização do Winter Challenge tem todo o direito de remover dos robôs qualquer anúncio / imagem imprópria para os espectadores.
- É obrigatório que todos os robôs estejam identificados em local visível com o número fornecido no ato da inscrição.
- Inspeção interna – Qualquer cobertura e/ou blindagem devem ser retiradas para inspeção interna.
- Aprovação das baterias.
- Verificação dos terminais das baterias (não devem estar expostos).
- Sistemas Pneumáticos e Hidráulicos (vasos de pressão, válvulas, linhas, etc.) devem estar de acordo com as regras da competição.
- Vazamento – não deverá ter nenhum tipo de vazamento visível ou auditivo de fluido ou gás.
- Nada mais que possa ser perigoso.

4.1.1 Dimensões Limite

Há apenas uma restrição quanto às dimensões dos robôs na competição. Não devem ultrapassar 2,0m x 2,0m x 2,0m com todas as suas partes retrateis ativadas, assim como se tivessem em combate. Por favor, lembrem-se que qualquer posição do robô que coloque em risco a segurança da competição, a Organização e/ou Inspectores Técnicos / Segurança terão o poder de desclassificá-lo.

4.1.2 Restrições com Armas de Impacto

A Guerra de Robôs Winter Challenge reserva todos os direitos de não permitir armas que possam danificar a integridade do solo da arena. Isso inclui martelos, machados, picaretas e/ou qualquer outra arma que possa atingir o solo com força suficiente para atravessar o gelo com mais de 1 cm de espessura.

4.2 Teste de Operação

- Check up de transmissores / receptores – Assegurar que o robô está recebendo o respectivo sinal sem interferências.
- Verificação da chave geral e esquema de segurança.
- Verificação de segurança das armas em operação.

5. Área de Boxes

5.1 Quantidade de Membros nos Boxes

Até segunda ordem, não há limites quanto ao número de membros nos boxes que a equipe pode ter.

5.2 Operadores

O robô pode ser controlado por múltiplos operadores. O número de operadores é limitado a 2 (dois). O número de membros da equipe presentes na plataforma durante o combate é limitado a 2 (dois) por equipe.

5.3 Restrições de Idade

Crianças abaixo de 13 anos estão permitidas a operar o robô, porém não estão permitidas a permanecer nos boxes sob nenhuma condição. Exceções deverão ser aprovadas pela organização da Guerra de Robôs Winter Challenge previamente.

5.4 Passes para os Boxes

Os passes para os boxes serão liberados apenas para os integrantes oficialmente inscritos na competição. Passes adicionais serão vendidos conforme anúncios da Organização previamente.

Todos os competidores são obrigados a utilizar as identificações oficiais durante todo o período da competição. As identificações são intransferíveis. As mesmas devem estar sempre em local visível à Organização e Equipe de Segurança. Qualquer um que for encontrado dentro da área de boxes sem a devida identificação será retirado pela segurança.

5.5 Segurança nos Boxes / Comportamento

Como é impossível listar todos os itens de segurança / comportamento dentro da área dos boxes, todos os competidores devem exercer suas atividades com bom senso. Qualquer competidor que violar alguma das regras de segurança será imediatamente desqualificado e perderá o direito de permanecer dentro da área dos boxes.

5.5.1 Quesitos Específicos – Boxes

- 1 Todas as rodas (ou sistemas de locomoção) dos robôs devem estar suspensos do solo. Isso para garantir que os robôs não se locomovam sozinhos.
- 2 Em nenhuma circunstância robôs que possuam sistemas pneumáticos e/ou hidráulicos devem circular pressurizados dentro da área de boxes. Os robôs devem ser apenas pressurizados antes de entrar na arena.
- 3 Os cilindros de gás dos robôs devem ser esvaziados antes de entrar na área de boxes. Exceto casos que o robô for participar de dois rounds consecutivos.
- 4 Manter todos os objetos pontiagudos e rampas protegidos durante todo o tempo que permanecerem nos boxes.
- 5 Soldagem e uso de máquinas abrasivas na área dos boxes não é permitido. Uma área específica para este tipo de atividade será designada pela Organização do evento.
- 6 Durante o evento alguns itens de segurança poderão ser reavaliados. A Organização poderá fazer alterações as efetivarem imediatamente. Caso isso aconteça, notificações serão afixadas em todos os boxes para informar as equipes. Se violada regra após notificação, o infrator será automaticamente desclassificado.
- 7 Seja seguro. Mantenha sua equipe e amigos seguro. Tenha uma boa diversão.

6. Área de Teste

Haverá uma área de teste à disposição dos competidores. Um membro da Organização do evento irá supervisionar a área de teste, controlando a entrada e saída dos robôs e o tipo de teste que poderá ser executado.

7. Robôs com Direitos de Imagem / Direitos de Nome

Robôs cuja imagem e/ou nome estiverem protegidos sob contratos de licença não poderão competir na Guerra de Robôs Winter Challenge a menos que seja apresentado um comunicado oficial de abdicação de direitos pelo licenciador. Os competidores devem garantir que a Guerra de Robôs Winter Challenge não encontrará nenhum obstáculo em usar a imagem e/ou nome do robô.