

Em parceria com a Zoom Education (representante exclusiva da Lego Education) na modalidade Extracurricular, o Colégio São Paulo BH, vem promover o segundo torneio de robótica, intitulado: **Sumô – Gigantes de Aço**.

O projeto **Robótica** tem o objetivo de fornecer uma experiência distinta aos educadores e estudantes, que combine: currículo relevante; sistema LEGO de blocos; formação e desenvolvimento, com os princípios únicos de aprender fazendo. Através desta abordagem de ensino e aprendizagem, o projeto auxilia o desenvolvimento de alunos bem sucedidos, que aprendem mais sobre disciplinas do currículo e desenvolvem habilidades do século 21, em um ambiente de aprendizagem lúdica.

Um pouco sobre a luta sumô entre robôs

Modalidade: Sumô

Número de Robôs por Partida: Dois

Duração da Partida: 3 minutos (divididos em 03 rounds, com duração de 01 minuto cada, podendo haver acréscimo de 30 segundos para cada round, de acordo com a decisão do juiz)

Dimensões máximas dos Robôs: 30 cm x 30 cm – altura ilimitada

A Partida de Sumô

- A partida é disputada por duas equipes, cada uma composta por um ou mais membros.
- Apenas um membro de cada equipe poderá ficar na área do Dojô (ringue de sumô), este representante será o líder da equipe e deve ser escolhido por votação entre eles. Os demais membros deverão assistir a disputa junto com o público. A partida será iniciada ao comando do juiz e continua até um competidor conquistar dois pontos de Yukô. O vencedor da partida é determinado pelo juiz.

Um ponto de Yukô será concedido quando:

- Um robô, legalmente, forçar o corpo do robô oponente a tocar o espaço fora do Dojô (as duas rodas).
 - Quando o robô adversário tocar o espaço externo ao Dojô por si só (as duas rodas).
 - Qualquer uma das situações acima ocorra ao mesmo tempo em que o fim da partida é anunciado.
 - Um robô movido por rodas capotar no ringue.
- A equipe que ganhar dois rounds, ou 2 (dois) pontos de Yukô primeiro dentro do tempo limite, será declarada vencedora. Uma equipe recebe um ponto de Yukô quando vence um round. Quando o tempo limite for atingido, sem que nenhuma equipe tenha alcançado dois pontos, a equipe que tiver um Yuko será considerada a vencedora. Caso termine o tempo com a partida ainda empatada, a decisão será realizada pelos juízes (Prof. Rodrigo e Prof. Helton), seguindo o regulamento específico.

Da Gincana do Estudante

- As turmas foram sorteadas para torcerem em todas as partidas. Na Fase Classificatória, de rodízio simples entre os Robôs, os confrontos foram separados em dois grupos: Grupo Vermelho e Grupo Branco. Para cada luta da Fase Final será feito um novo sorteio das turmas.
- Todo torneio acontecerá no recreio, a partir de quarta-feira (15/06). A programação estará afixada no quadro informativo do Pátio da cantina.
- Serão computados três pontos para cada vitória do seu Robô.
- As equipes se classificarão, dentro de seus blocos, de 1º à 6º lugares.
- A pontuação para o Quadro Geral da Gincana do Estudante 2016 será da seguinte forma:

BLOCO I (6º, 7º e 8º Anos)	BLOCO II (9º Anos, 1ª, 2ª e 3ª Séries)
<ul style="list-style-type: none">▪ 1º Lugar: 200 pontos▪ 2º Lugar: 150 pontos▪ 3º Lugar: 100 pontos▪ 4º Lugar: 50 pontos▪ 5º Lugar: 50 pontos▪ 6º Lugar: 50 pontos	<ul style="list-style-type: none">▪ 1º Lugar: 200 pontos▪ 2º Lugar: 150 pontos▪ 3º Lugar: 100 pontos▪ 4º Lugar: 50 pontos▪ 5º Lugar: 50 pontos

DESEJAMOS UM ÓTIMO TORNEIO À TODOS!!!!