



Colégio São Paulo
Irmãs Angélicas 



MINDSTORMS
education 

2º TORNEIO DE SUMÔ CSP GIGANTES DE AÇO

**MANUAL DE REGRAS E
PONTUAÇÃO**

1. Introdução

Nome da Modalidade: Sumô

Número de Robôs por Partida: Dois

Duração da Partida: 3 minutos

Dimensões máximas dos Robôs: 25 cm x 25 cm – altura ilimitada

Especificações de Controle: Autônomos

2. Especificações dos Robôs

Especificações

O robô deverá caber em um quadrado com as dimensões referentes à sua classe. (25cm x 25 cm)

Os robôs autônomos deverão entrar em operação automaticamente em não menos do que três (3) segundos após autorização do juiz e comando dado por um membro da equipe.

É obrigatória a fixação do nome do robô em uma superfície visível, permitindo que os espectadores e organizadores do evento possam identificar facilmente os robôs envolvidos na partida.

Restrições

Dispositivos que possam armazenar líquido, pó, gás ou outras substâncias com intenção de lançá-las no oponente não são permitidos.

Nenhum dispositivo inflamável será permitido.

Dispositivos que lancem quaisquer objetos no oponente não são permitidos.

3. O Dojô (Ringue de Sumô)

Interior

O interior do Dojô é a superfície onde são realizadas as partidas, circulado por uma linha de borda, que também é parte integrante do Dojô. Qualquer lugar fora dessa área delimitada é chamado de parte exterior.

Especificações

O Dojô terá formato circular, com diâmetro de aproximadamente 1m e bordas de cor preta.

O interior do Dojô de ser de cor branca com duas faixas de cor azul, sinalizando a posição inicial dos robôs. As linhas de início são chamadas Shikiri.

A linha de borda é uma faixa circular com a largura apropriada para a respectiva classe e de cor preta. A área do Dojô se estende até a borda externa dessa faixa circular.

Exterior do Dojô

Deverá haver um espaço apropriado para a classe em questão além da borda exterior do ringue. Esse espaço pode ser de qualquer cor, material ou formato, contanto que os conceitos básicos dessas regras não sejam violados.

4. 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. Cada equipe competirá no Dojô com um robô construído de acordo com as especificações. 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.

Uma partida consistirá em 3 (três) rounds, cada round terá um tempo nominal de 1 (um) minuto, podendo ser acrescentado, a critério do juiz, 30 segundos totalizando um tempo total de 1 minuto e 30 segundos (1' 30"). O tempo limite de uma partida não poderá exceder 4 minutos e 30 segundos

A equipe que ganhar dois rounds ou receber 2 (dois) pontos de Yukô primeiro, dentro do tempo limite, será declarada vencedora. Uma equipe recebe um ponto de Yukô quando vence um round. Caso o tempo limite seja atingido antes de uma equipe atingir dois pontos de Yukô e uma das equipes tenha recebido um ponto de Yukô, enquanto a outra não tiver ganhado pontos, esta será a vencedora.

Caso a partida não for vencida por nenhuma equipe dentro do tempo limite, a decisão será realizada pelos juizes, por meio de pontuação seguindo critérios apresentados no item 7.

Um ponto de Yukô será dado ao vencedor quando a decisão do juiz ou por pontos for empregada.

5. Início, Paralisação, Continuação e Término de uma Partida

Início

Mediante as instruções do juiz, as duas equipes se cumprimentam com uma reverência ao lado do ringue, se aproximam do ringue e posicionam o seu robô dentro da sua metade do ringue, atrás da linha Shikiri. Os robôs devem ser posicionados tangenciando a borda mais externa da linha de Shikiri. Os dois robôs devem estar paralelos, porém com as frentes posicionadas em sentidos opostos (180°).

Nas partidas entre robôs autônomos, quando o juiz principal anunciar o início do round, um membro de cada time ativará os robôs e após uma pausa de 3 segundos os robôs podem começar a funcionar.

Durante esses 3 segundos os membros das equipes devem deixar a área do ringue.

Paralisação e Continuação

A partida é paralisada ou retomada conforme os anúncios dos juízes.

Término

A partida termina quando anunciado pelo juiz. Então as duas equipes recolherão os seus respectivos robôs da área do Dojô.

6. Duração das Partidas

Uma partida será disputada por um total de 3 (três) minutos, iniciando e terminando mediante o comando do juiz, exceto nas partidas em que ocorreram rounds com extensão. Nas partidas entre robôs autônomos, o relógio deverá iniciar a contagem 3 (quatro) segundos após o anúncio do início do round.

Um round estendido, quando concedido pelo juiz, deverá durar no máximo 1 minuto e 30 segundos.

Os seguintes períodos não são incluídos no tempo da partida:

O tempo entre o anúncio de um Yukô pelo juiz e a continuação da partida. O intervalo padrão entre os rounds será de 30 (trinta) segundos.

O tempo decorrido entre o anúncio da paralisação e a continuação da partida.

7. Yukô

Um ponto de Yukô será concedido quando:

Um robô legalmente forçar o corpo do robô oponente a tocar o espaço fora do Dojô.

Quando o robô adversário tocar o espaço externo ao Dojô por si só.

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, um ponto de Yukô será contado.

Quando a decisão dos juízes for necessária para decidir o vencedor, os seguintes pontos serão levados em consideração, porém, prevalecendo sempre a decisão final do juiz:

- Méritos técnicos na movimentação e operação do robô
- Penalidades durante a partida
- Peso dos robôs
- Atitude dos competidores durante a partida

Um round em progresso será terminado sob as seguintes condições:

Os robôs estarem presos ou orbitando um ao outro sem progresso perceptível por 10 (dez) segundos. Em caso de dúvida quanto ao progresso da partida, o juiz poderá estender o tempo limite de observação por até 30 segundos.

Ambos o robôs se moverem sem fazer progresso ou pararem exatamente ao mesmo tempo, sem se tocar, por 5 (cinco) segundos. Entretanto, caso um robô pare de se movimentar antes, depois de 5 (cinco) segundos será declarado como sem vontade de lutar, neste caso o oponente receberá um ponto de Yukô, mesmo que depois este pare de funcionar. Caso ambos os robôs estejam se movendo e não esteja claro se há progresso, o juiz poderá estender o tempo da partida até 30 (trinta) segundos.

Caso ambos os robôs toquem o lado de fora do ringue ao mesmo tempo, não podendo ser determinado qual o fez primeiro.

Insultos

Um competidor que insulte seu oponente ou o juiz, coloque um dispositivo de voz em seu robô com intenção de insultar, escreva palavras de teor ofensivo no corpo do robô ou faça qualquer ação ofensiva, estará violando essas regras e será desclassificado. O juiz dará automaticamente 2 (dois) pontos de Yukô ao adversário.

8. Penalidades

Cada violação branda descrita no item será acumulativa. Duas destas violações serão convertidas em um ponto de Yukô para o adversário.

Violações Brandas

Uma violação branda é declarada se um competidor:

- Entrar na área do Dojô durante a partida, exceto quando o competidor o faça para retirar o seu robô mediante o anúncio, feito pelo juiz, de um ponto de Yukô ou paralisação da partida. Entrar na área do Dojô significa:

Uma parte do corpo do competidor está dentro da área do Dojô.

9. Declaração de Objeções

Nenhuma objeção deverá ser declarada contra a decisão do juiz.