



Robot Fighting Championship

4º Torneio de Robôs UFF – 2015.1

Regulamento Oficial

Este documento regulamenta o 4º Torneio de Robôs da Universidade Federal Fluminense (UFF), a ser realizado no dia 26 de Junho de 2015.

1. SOBRE O TORNEIO:

1.1. O cronograma de atividades do evento ocorrerá conforme a tabela abaixo:

Local: Hall da Escola de Engenharia	
Horários	Procedimento
14h às 15h	Montagem dos robôs
15h às 16h	Programação dos robôs
16h às 17h	RFC

1.2. Todas as equipes deverão estar todas pontualmente em seus respectivos horários no hall para preparação do evento;

1.3. É permitido, até aconselhável, que as equipes se dividam para realizar as tarefas de montagem e programação simultaneamente, ficando com três horas para ambos os procedimentos;

1.4. Será passado aos grupos o passo-a-passo de um determinado tipo de montagem para o robô. Porém, as equipes podem montar a sua própria versão do robô, o que, inclusive, dará 5 pontos para a equipe que escolher essa opção. Além disso, dentre os robôs provenientes de montagens da

própria equipe serão julgados por terceiros (pessoas não envolvidas na competição). Aquela que for considerada a melhor montagem ganhará mais 5 pontos, totalizando 10 pontos possíveis antes das lutas.

2. Regulamento:

2.1. A competição será composta por X equipes, com Y participantes em cada, que disputarão o sistema de pontos corridos, isto é, todas as equipes se enfrentarão. Após o término das lutas, haverá uma classificação final na qual os quatro melhores colocados se enfrentarão nas semifinais, sendo o 1º enfrentando o 4º colocado e o 2º enfrentando o 3º. Os ganhadores de cada confronto se enfrentarão na final. O ganhador será declarado vencedor do 4º Torneio de Robôs UFF;

2.2. Cada luta será composta por 3 (três) rounds, sendo que a final terá 5 (cinco) rounds, excepcionalmente. Ganha uma luta quem vencer dois dos três rounds e três dos cinco rounds no caso da final. O vencedor de cada luta ganhará 5 pontos;

2.3 Haverá também um desafio extra proposto pelos organizadores que será esclarecido no dia do evento.

2.4. Regras:

2.4.1. No início de cada round, os dois robôs serão colocados um de costas para o outro, segundo a orientação do sensor de luz. Não será permitido que o robô comece a luta indo para trás;

2.4.2. No caso de um robô prender um ou mais de seus fios no outro, a luta será reiniciada. Para evitar isso, os fios que estão demasiadamente expostos deverão ser presos com elásticos;

2.4.3. Durante a luta, se um robô ficar com uma de suas rodas para fora do ringue, inicia-se uma contagem de dez segundos que, ao final dessa

contagem, o robô perderá o round. No caso de um robô ficar com umas das rodas para fora e, posteriormente, o segundo robô também na mesma situação durante a primeira contagem, o round será reiniciado;

2.4.4. Se um robô estiver sem condições de locomoção, mas ainda dentro do ringue, a luta prosseguirá normalmente;

2.4.5. Durante o enfrentamento, se não houver muita mobilidade de ambas as partes, será iniciada uma contagem de dez segundos que, caso não haja mudança na luta durante essa contagem, o round será reiniciado;

2.4.6. Quando ambos saírem da arena por conta de um ataque de uma das partes, será considerado vencedor do round aquele que proferiu o ataque;

2.4.7. Durante todo o período da competição, cada equipe terá direito a recolher o seu robô uma única vez, durante cinco minutos no máximo, a fim de reparar algum problema que o impeça de permanecer no ringue. Salvo o momento anterior à semifinal, na qual as equipes semifinalistas terão a possibilidade de mexer no seu respectivo robô durante 10 minutos no máximo, preparando o robô para o embate decisivo.

2.4.8. Caso alguma peça se solte de um dos robôs durante a luta, só será permitido a manutenção do mesmo ao término do round.