

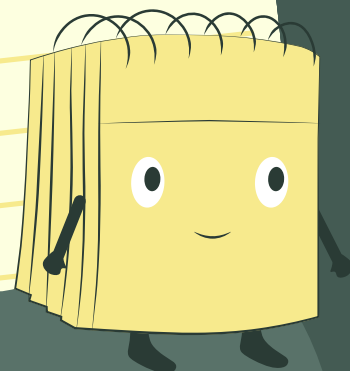


# Regras

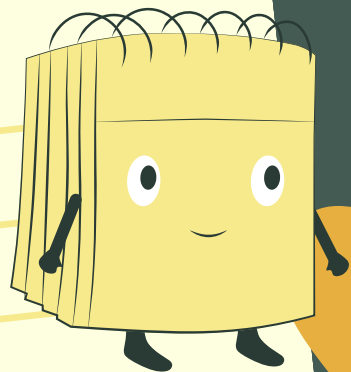


## COMPETIÇÃO

- Início, Paralisação, Continuação e Término de uma Partida
- Duração das Partidas
- Yukô
- Violações
- Penalidades



## ○ Início, Paralisação, Continuação e Término de uma Partida



### ○ 7.1 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. Um robô ou parte dele não pode ser posicionado além da borda interna da linha Shikiri.

Note que não é requerido que um robô seja posicionado diretamente atrás da linha Shikiri, ele pode estar deslocado para o lado, contanto que esteja atrás de uma linha imaginária colinear à linha Shikiri.

Nas partidas entre robôs autônomos, quando o juiz principal anunciar o início da rodada, um membro de cada time ativará os robôs e após uma pausa de 5 segundos os robôs podem começar a funcionar.

Durante esses 5 segundos os membros das equipes devem deixar a área do ringue.

Nas partidas entre robôs rádio controlados somente poderão estar na área do Dojô os pilotos de cada equipe e os juízes. Assim que for anunciado o início da rodada pelo juiz, os robôs poderão começar a funcionar. Somente neste caso não é necessário haver o intervalo de 5 segundos.

### ○ 7.2 Paralisação Continuação

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

### ○ 7.3 Término

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

## ○ Duração das Partidas

- 8.1 Uma partida será disputada por um total de 3 (três) minutos, iniciando e terminando mediante o comando do juiz.

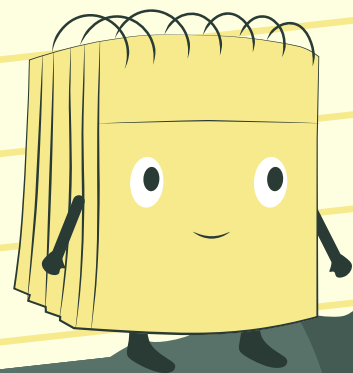
Nas partidas entre robôs autônomos, o relógio deverá iniciar a contagem 5 (cinco) segundos após o anúncio do início da rodada.

- 8.2 Uma partida estendida, quando concedida pelo juiz, deverá durar no máximo 3 minutos.

- 8.3 Os seguintes períodos não são incluídos no tempo da partida:

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

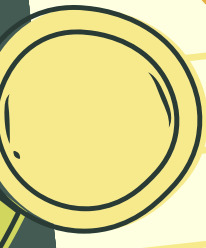
- 8.3.2 O tempo decorrido entre o anúncio da paralisação e a continuação da partida.





## ○ Yukô

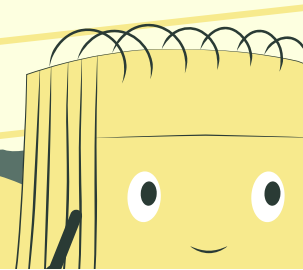
○ 9.1 Um ponto de Yukô será concedido quando:



○ 9.1.1 Um robô legalmente forçar o corpo do robô oponente a tocar o espaço fora do Dojô, incluindo a própria lateral do ringue.

○ 9.1.2 Quando o robô adversário tocar o espaço externo ao Dojô por si mesmo.

○ 9.1.3 No caso do sumô humanóide, qualquer parte do robô adversário exceto a sola de seus pés (mãos, joelhos, costas, tórax, etc.) toque o Dojô, quando ele é empurrado ou jogado para fora do ringue.





Um ponto de Yukô não será concedido quando:

9.2.1 Quando um robô movido por rodas capotar no ringue, um ponto de Yukô não será contado e a partida continuará.

9.3 Quando a decisão dos juízes for necessária para decidir o vencedor, os seguintes pontos serão levados em consideração:

9.3.1 Méritos técnicos na movimentação e operação do robô

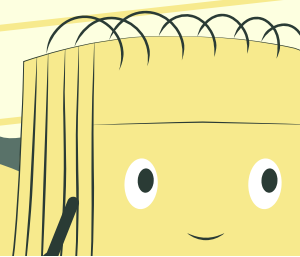
9.3.2 Penalidades durante a partida


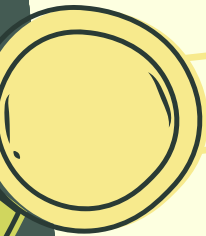
9.3.3 Atitude dos competidores durante a partida

A partida em progresso será terminada e uma partida extra iniciada sob as seguintes condições:

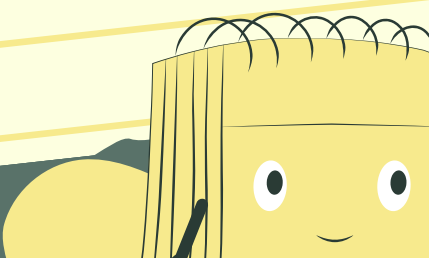
9.4.1 Os robôs estarem presos ou orbitando um ao outro sem progresso perceptível por 5 (cinco) segundos.

Em caso de dúvida quanto ao progresso da partida, o juiz poderá estender o tempo limite de observação por até 30 segundos.



- 
- 
- 9.4.2 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.

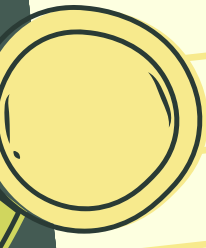
Caso ambos os robôs estejam se movendo e não esteja claro se há progresso, o juiz poderá estender o tempo da partida até 30 (trinta) segundos.

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



## ● Violações

Competidores fazendo qualquer uma das ações descritas nos itens 5.2, 9.6 ou 9.7, estarão violando as regras.



### ● 9.6 Insulto

Um competidor que insulte seu oponente ou os juízes, 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.

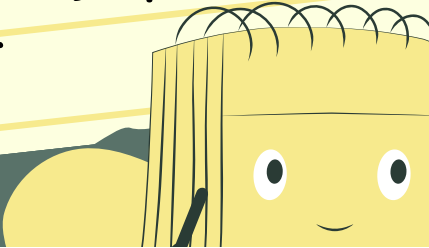
### ● 9.7 Violações Brandas

Uma violação branda é declarada se um competidor:

● 9.7.1 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:

● 9.7.1.1 Uma parte do corpo do competidor está dentro da área do Dojô

● 9.7.1.2 Um competidor coloca qualquer dispositivo mecânico dentro da área do Dojô para apoiar o seu corpo.

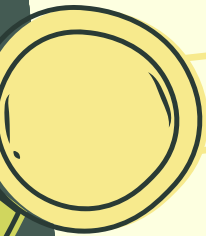






● Faça as seguintes ações:

● 9.7.2.1 Peça a paralisação da partida sem razões apropriadas



● 9.7.2.2 Demore mais de 30 segundos para retomar a partida, exceto caso o juiz anuncie uma extensão de tempo

● 9.7.2.3 Cujo robô comece a operar antes de 5 (cinco) segundos após o juiz principal anunciar o início da partida

● 9.7.2.4 Faça ou fale algo que ponha em risco a equidade da partida








## ○ Penalidades

○ 10.1 Competidores que violarem os itens 5.2 e 9.6 dessas regras perderão a partida. O Juiz dará dois pontos de Yukô ao oponente e pedirá ao(s) violador(es) que saiam da área do Dojô. O(s) violador(es) não terá(ão) nenhum direito.

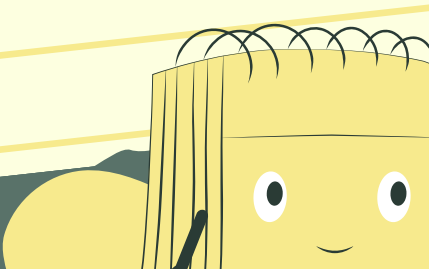


○ 10.2 Cada violação branda descrita no item 9.7 será acumulativa. Duas destas violações serão convertidas em um ponto de Yukô para o adversário.

○ 10.3 As violações descritas no item 9.7 deverão ser acumuladas apenas durante a partida em vigência

## ○ 11. Lesões e Acidentes Durante a Partida

○ 11.1 Requisição de Paralisação da Partida  
Um competidor pode requerer a paralisação da partida quando ele ou algum membro de sua equipe sofrer uma lesão ou sofrer um acidente e não puder continuar a partida. Lesões e acidentes causados propositalmente para paralisar a partida implicarão na desclassificação da equipe da competição.



○ 11.2 Impossibilidade de Continuar a Partida  
Quando uma partida não puder continuar devido à lesão ou acidente com um competidor, o causador dessa lesão ou acidente perderá a partida. Quando não for claro qual equipe é a responsável, aquela que não puder continuar a partida ou que solicite a paralisação será declarada a perdedora

○ 11.3 Requisição por Parte de uma Equipe para Cuidar de uma Lesão ou Acidente  
A decisão sobre a continuação de uma partida paralisada em caso de lesão ou acidente ficará a cargo dos juízes. Tal processo não poderá demorar mais de 5 (cinco) minutos.

○ 11.4 Yukô Dado ao Competidor que Não Continuará  
O vencedor determinado de acordo com o item 11.2 deverá ganhar dois pontos de Yukô. O perdedor que já tiver conquistado um ponto de Yukô será computado como tal. Quando a situação descrita no item 11.2 ocorrer durante uma partida estendida, o ganhador receberá apenas um ponto de Yukô.



## 12. Declaração de Objeções

12.1 Nenhuma objeção deverá ser declarada contra a decisão dos juízes.

12.2 O Capitão de uma equipe pode apresentar objeções aos organizadores do evento antes do fim da partida, se houver dúvidas quanto à correta aplicação dessas regras. Caso não haja nenhum membro da organização do evento presente, as objeções poderão ser apresentadas aos juízes antes do fim da partida.

