

REGULAMENTO DO 2º ULTIMATE SUCATAS **COMBAT**

1. APRESENTAÇÃO

O Regulamento do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE é o documento que orienta os participantes quanto à regulamentações, regras e organização do evento, aos objetivos e às responsabilidades dos envolvidos. Este Regulamento se apresenta como elaboração de uma política participativa, privilegia-se o incentivo e a prática esportiva, à socialização, à interação entre as carreiras, o bem-estar social e uma qualidade de vida saudável.

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES INICIAIS

ART. 1º - Das finalidades administrativas:

- 1.** O 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE será organizado pelo Núcleo de Inovação Acadêmica juntamente com a Diretoria de Graduação e Coordenações de Cursos da UNIT-SE.
- 2.** A COMISSÃO JULGADORA será composta por três pessoas selecionadas pela equipe da organização. Este será o órgão máximo de deliberação, organização, execução, julgamento e fiscalização do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE.
- 3.** As lutas acontecerão na arena do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE montada no mini shopping no dia da 4ª MOSTRA DE PRÁTICAS INTEGRADORAS, a ser realizada no dia 25/05/2016.
- 4.** É obrigatória a presença das equipes com identificação própria (ex.: crachás, camisas, dentre outras).

ART. 2º - É Competência exclusiva da Comissão Organizadora do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE:

- 1.** Confeccionar, zelar e fazer cumprir o 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE.
- 2.** Ler relatórios e recursos de representantes e árbitros.

3. Designar datas para os jogos e elaborar a tabela da competição.
4. Mudar horários e datas por motivo de força maior.
5. Julgar, junto com os árbitros e aplicar penas aos eventuais infratores.
6. Analisar e decidir sobre os casos omissos ao Regulamento.
7. Juntamente com os árbitros, ou não, determinar a interrupção ou suspensão de partida (s).
8. Promover o bem – estar e a segurança de todos os participantes, procurando solucionar os problemas que forem levados à mesma.

CAPÍTULO II – DA INSCRIÇÃO

ART. 3º - Da inscrição e participação:

1. Poderão participar do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE qualquer estudante devidamente matriculado no período atual na UNIT-SE. A comissão poderá solicitar documentos comprobatórios, sob pena, de suspensão.
2. Cada disciplina poderá inscrever quantas equipes quiser obedecendo o número de participantes máximo de cada equipe
3. Cada equipe poderá inscrever somente um robô.
4. As inscrições acontecerão de 22/04/2016 a 22/05/2016 através do site.

CAPÍTULO III – DAS LUTAS

ART. 4º - Duração da partida e outras:

1. A luta será disputada por equipes, cujos membros devem estar devidamente matriculados em qualquer curso da Universidade Tiradentes.
2. Qualquer aluno de qualquer semestre, desde que matriculado poderá se inscrever na disputa e integrar uma equipe.
3. O projeto, elaboração e produção do robô são investimentos de inteira responsabilidade da equipe participante.
4. A equipe acumulará pontos que serão essenciais para a decisão final do juiz.

5. Quando o juiz indicar, as equipes devem posicionar seus robôs e liga-los na arena, aguardando a indicação do juiz para o início do combate.
6. Após o fim do tempo regulamentar do round (2,5 minutos para lutas até 3 robôs e 5 minutos demais lutas), o robô deve ser desligado.
7. As lutas acontecerão em 2 rounds de 2,5 minutos cada, exceto para lutas acima de 3 robôs cujos rounds serão de 5 minutos cada.
8. Entre cada luta ocorrerá intervalos de 5 minutos para manutenção de robôs.
9. Entre os rounds o tempo para manutenção será de no máximo 1 minuto.
10. Somente o juiz ou membro de alguma das equipes competidoras pode se aproximar da arena.
11. A equipe que não comparecer na arena após ser chamada, terá 05 (cinco) minutos de tolerância, sob pena, de WO.
12. Se ao fim do tempo estipulado da luta (finalizado os 2 rounds) e não houver um vencedor a comissão julgadora decidirá o vencedor por meio de um sistema de pontos:
 - Submissão – 3 pontos;
 - Agressividade – 10 pontos.
13. Será considerado submissão: ser imobilizado pelo adversário, ser virado pelo adversário de modo a ter seu instrumento de locomoção fora de contato com o solo.
14. A pontuação de agressividade poderá ser atribuída a todos os participantes, e somente ao final do round.
15. O participante que sofrer submissão terá, iniciado pelo juiz, a contagem de 10 segundos para reverter a situação. Ao final da contagem, caso o participante não consiga sair da situação de submissão este perderá a luta.

CAPÍTULO IV – NORMAS E PENALIDADES

ART. 5º - Normas Gerais:

1. Em cada luta do evento, as equipes participantes poderão conter até no máximo 8 participantes, onde deverão ter um nome para identificação, assim como um nome de identificação do robô.

2. É obrigatório que todos os competidores estejam cientes das regras e procedimentos para que não haja necessidade de intervenção para explicar o que pode ou não ser feito.
3. Só será permitida a participação de estudantes com nomes presentes em ficha de inscrição.
4. Todos os participantes são responsáveis pelos seus robôs, sendo obrigatório adotarem cuidados para evitar eventuais acidentes durante a operação de seus robôs.
5. Um estudante só poderá ser inscrito em um único time.
6. Poderão ser aplicadas as seguintes penalidades: suspensão e eliminação do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE, as equipes cujos competidores cometerem estas infrações:
 - a. Atirar objetos dentro da quadra de jogo.
 - b. O competidor, mesmo não estando em jogo, agredir verbalmente os juízes, membros ou dirigentes de outras equipes.
 - c. Se o competidor agredir fisicamente o JUIZ, membros da COMISSÃO ORGANIZADORA OU JULGADORA, no ato da agressão o juiz encerra a luta, e a equipe do competidor infrator será considerado perdedor mesmo estando vencendo ou empatando a luta.
7. Caso um competidor participe das lutas em equipes diferentes, as mesmas serão eliminadas da competição.
8. O competidor que comprovadamente, não está regularmente matriculado na UNIT-SE, será suspenso automaticamente do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE e a equipe será desclassificada da competição.
9. Cada luta terá sua inspeção de segurança. Fica a critério da comissão de segurança permitir ou não a participação do robô na competição. Toda equipe é obrigada a explicar e demonstrar o funcionamento e potenciais riscos do robô à comissão quanto solicitado.
10. Os robôs devem ser ligados somente na arena ou com pleno consentimento da comissão julgadora.
11. Todos os robôs devem ter capacidade de serem COMPLETAMENTE desativados, isso inclui energia, movimentação e armas, em menos de 30 segundos.

12. O evento não obriga que seu robô tenha alguma arma ativa além da força de locomoção.

ART. 6º - Exigência para o robô

1. Impreterivelmente o robô deve caber em uma caixa de 40 cm de largura e 40 cm de comprimento, sem limitação de altura.
2. As partes do robô devem estar integradas, não podendo ter seu corpo fisicamente separado em pedaços, quando a luta começa. Após o início do combate o robô poderá assumir qualquer dimensão.
3. O peso do robô deve ser de no máximo 15 kg.
4. Todos os robôs devem ter fácil e visível mobilidade para que possam competir.
As mobilidades permitidas são:
 - Rolling – Rodas e/ou esteiras;
 - Walking – Pernas (humanoide);
 - Jumping – Saltos com no máximo 30cm de altura.
 - Não sendo permitido robôs do tipo Flying (robôs que voam).
5. Quaisquer funções autônomas do robô incluindo locomoção e/ou armas devem ter capacidade de serem desativadas remotamente.
6. Em caso de danos aos componentes que desarmam remotamente o robô, as funções autônomas deverão ser desativadas automaticamente 30 segundos após terem sido ativadas.
7. Quando for utilizado qualquer tipo de bateria, esta deve ser isolada adequadamente para evitar curtos.
8. Qualquer elemento giratório de qualquer arma deve ter a capacidade de parar completamente em 60 segundos.
9. Qualquer mola de grande porte deve apresentar um dispositivo que possibilite armá-la e desarmá-la remotamente, através da força do robô.
 - i. Em nenhuma hipótese essas molas devem ser armadas quando o robô estiver fora da arena.
 - ii. Pequenas molas como as usadas sem acionadores ou pequenas funções internas não se enquadram nesta regra.
10. É permitida a utilização de microcontroladores de qualquer fabricação e qualquer tamanho de memória.

11. Os robôs terão analisados suas medidas e seu peso pelo juiz, ao início de cada combate.
12. O descumprimento de qualquer um dos itens citados acima ocasionará a derrota por W.O. da equipe.

ART. 7º - Proibições

1. As armas e materiais descritos a seguir são de uso proibido:
 - i. Causar interferência por rádio frequência.
 - ii. Gerar ruído utilizando motor de combustão interna.
 - iii. Dispositivo inflamável (líquido ou gás).
 - iv. Qualquer tipo de projétil solto.
 - v. Causar danos permanentes ao oponente por indução eletromagnética.
 - vi. Eletricidade como arma: raio tesla, gerador de van der graaf, dentre outras.
 - vii. Líquidos, espumas ou gases liquefeitos.
 - viii. Pó, areia, esferas ou qualquer resíduo sólido.
 - ix. Explosivos (pólvora, cartuchos, explosivos militares, dentre outros).
 - x. Grandes quantidades de fumaça ou poeira de forma a prejudicar a visibilidade da luta.
 - xi. Luzes externas ou estroboscópicas que prejudiquem a visibilidade da luta.
 - xii. Dispositivos sugadores - Não sendo permitido grudar o robô ao ringue.

CAPITULO V – DO CAMPEONATO

ART. 8º - Tabela

1. As equipes serão divididas igualitariamente em 4 (quatro) grupos A, B, C e D, que lutarão entre si, todos contra todos em seus respectivos grupos. Caso a quantidade de participantes não seja múltiplo de 4, os grupos serão preenchidos por ordem inversa ao período de inscrição. Os primeiros colocados passam para a fase seguinte (semifinais), realizando-se assim duas semifinais. Os vencedores desses confrontos enfrentam-se na grande final.

CAPÍTULO VI - DA PREMIAÇÃO

Art. 9º - Prêmio

1. Um cinturão para o robô campeão identificando o atual campeão do ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE, permitindo que o mesmo esteja pré-classificado para a semifinal do próximo campeonato ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE.
2. O campeão do semestre será decidido pela luta entre o campeão do turno da manhã versus o campeão do turno da noite, luta que ocorrerá sempre as 20h do dia do evento ao final da mostra de prática do turno da noite.

CAPÍTULO VII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 10º O presente Regulamento Oficial terá vigência durante a realização de toda do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE e poderá sofrer alterações se assim decidir a Comissão Organizadora do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE.

Art. 11º Os casos omissos ficarão a cargo da Comissão Organizadora do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE.

Art. 12º Este regulamento foi aprovado por UNANIMIDADE, por todos (os) os membros da Comissão Organizadora do 2º ULTIMATE SUCATAS COMBAT/UNIT-SE.