






INSTRUÇÕES DA MODALIDADE Sumobot

Introdução

-  **Nome da Modalidade:** Sumô de Robô
-  **Número de Robôs por Partida:** Dois
-  **Duração da Partida:** 3 rodadas de 60 segundos
-  **Especificações de Controle:** Autônomo



Objetivo Geral

-  O objetivo geral da modalidade **“Sumô de Robô”** é estimular a inserção de novos usuários em competições de robótica a partir da utilização de conceitos de básicos de eletrônica e programação.





Desafio

-  Na categoria Sumô o objetivo empurrar o robô adversário para fora do círculo marcado.

Dimensões



-  O robô lutador pode ter até três quilos (3 kg) e comprimento e largura iguais ou inferior a 20 centímetros.
-  Robôs das classes autônomas não deverão começar a operar antes de período mínimo de 5 (cinco) segundos após a comando dado por um membro da equipe. Os robôs deverão ter nomes, para registro, que serão afixados nos corpos dos robôs de forma a possibilitarem a fácil identificação destes pelos espectadores e juízes.

Regras da competição








-  Cada partida será composta de três rodadas de 60 segundos cada, entre dois robôs.
-  O vencedor de cada partida vai competir contra os vencedores das outras partidas, até que um robô é determinado para ser o grande campeão.
-  Danos e destruição poderão ser inevitáveis, não incentivamos, e os robôs que propositalmente tentam arruinar a sua concorrência poderá ser desclassificado da competição.
-  O robô lutador precisa ter três quilos, comprimento igual ou inferior a 20 centímetros e não pode, de forma alguma, ter dispositivos ativos, como

braços que dão marteladas, serras, sendo que o único movimento permitido é para trás, para frente e para os lados.



Pontuação

-  Yukô (ponto na rodada) é quando um robô legalmente forçar o corpo do robô oponente a tocar o espaço fora do Dojô, incluindo a própria lateral do ringue ou quando o robô adversário tocar o espaço externo ao Dojô por si mesmo o primeiro robô que ganhar dois rounds acaba a partida e ele ganha a rodada.
-  Se nenhum robô ganhar a rodada, o juiz vai escolher um vencedor, com base em algo extravagante e / ou aleatório, provavelmente no estilo do robô.

Restrições

-  Dispositivos para interferência, tais como sistemas de LEDs infravermelhos (IR) com intenção de saturar os sensores dos oponentes, não são permitidos.
-  Peças que possam quebrar ou danificar o ringue não são permitidas. Não utilize peças que tenham intenção de danificar o robô adversário ou seu operador. Impactos e colisões normais não serão considerados como danos intencionais.
-  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.
-  Substâncias para melhorar a tração não são permitidas.
-  Todas as quinas, incluindo, porém, não limitado, a pá frontal, não podem ser afiadas o suficiente para arranhar ou danificar o ringue, outros robôs ou membros das equipes. Os juízes da competição podem pedir para que quinas avaliadas como muito afiadas sejam cobertas por fita adesiva ou limadas.

Objecções

-  Nenhuma objeção deverá ser declarada contra a decisão dos juízes.
-  O líder 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.

Referências

-  OBR. Olimpíada Brasileira de Robótica Regras e Instruções Provas Regionais / Estaduais Modalidade Prática. [S. l.], 2017.