

Regras da Competição: Robôs de Estourar Balões

1. Estrutura da Competição

- **Rodadas:** Cada partida será composta por **2 rodadas (rounds)**, com **2 minutos de duração cada**.
- Se, ao final dos dois rounds, **não houver um vencedor**, será adicionado **1 tempo extra de 60 segundos** para definir o vencedor.

2. Objetivo Principal

- O objetivo da competição é **estourar o balão do adversário** (localizado na estrutura dos robôs). O robô que estourar os balões do oponente durante a partida será declarado o **vencedor** da partida.

3. Posicionamento e Início da Partida

- **Posicionamento dos Robôs:**
 - Cada robô será posicionado de **frente para o seu oponente**, na arena.
 - As **cores dos robôs serão diferentes** para facilitar a identificação de cada competidor.
- **Marcação de Ponto de Partida:**
 - A arena terá **marcação para definir onde cada robô iniciará o duelo**. Ambos os robôs devem começar em locais pré-determinados e de frente um para o outro.

4. Como o Jogo Funciona

- **Objetivo do Jogo:** O robô deve tentar **estourar o balão do adversário**.
- **Estouro de Balão do Adversário:** O jogador que conseguir estourar o balão do adversário durante a partida será considerado o **vencedor imediato** da rodada.

5. Caso Não Haja Vencedor

- Se, ao final dos dois rounds de **2 minutos cada**, **não houver um vencedor** (nenhum dos robôs tiver estourado o balão do adversário), será adicionado **um tempo extra de 60 segundos**.
 - Durante esse tempo extra, o objetivo continua sendo **estourar o balão do adversário**.

- **O robô que estourar o balão do oponente dentro desse tempo extra** será declarado o **vencedor** da partida.

6. Penalidades por Fuga Excessiva

- **Penalidade de Movimentação:** Se um robô **ficar apenas fugindo e não tentar atacar** ou **não se envolver ativamente na competição**, a equipe poderá ser penalizada.
 - Nesse caso, o robô será **imobilizado por 10 segundos**. Durante esse tempo, o robô ficará **totalmente imóvel**, o que poderá prejudicar sua chance de vitória.

7. Equipamento e Segurança

- **Segurança:** Todos os robôs devem ser projetados com **medidas de segurança**, evitando qualquer dano físico aos competidores ou à arena.

Resumo das Regras

- **Rodadas:** 2 rounds de 2 minutos.
- **Balões:** Cada robô possui 3 balões acoplados em sua estrutura (aos lados ou atrás).
- **Vencedor:** O robô que estourar os balões do adversário primeiro.
- **Caso não haja vencedor** após os 2 rounds, um **tempo extra de 60 segundos** será adicionado para decidir o vencedor.
- **Posicionamento:** Robôs começam de **frente um para o outro**, com marcação pré-definida na arena.
- **Penalidade por Fuga Excessiva:** Se um robô ficar apenas fugindo e não tentar atacar, o robô ficará **imóvel por 10 segundos**.