

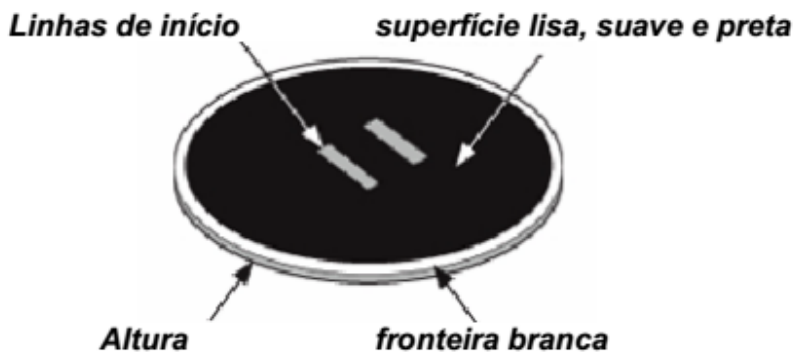
Competição de Luta Robótica

Regras da Competição

1. A luta robótica consiste em uma competição desportiva, onde 2 robôs autônomos tentam empurrar o adversário para fora da área de luta (ringue).
2. São realizados 3 rounds com limite de 2 minutos para cada round.
3. O primeiro robô que tocar a área fora do ringue perde, mesmo que os dois saiam da área de luta. Caso o robô fique inativo por 60 segundos também perde.
4. O robô que ganhar 2 dos 3 rounds ganha a luta.
5. O robô pode empurrar, levantar ou virar o adversário para fora do ringue.
6. Um robô é considerado removido da arena quando qualquer parte do seu corpo sair da arena tocando no chão (um robô suspenso, mas que não toca o chão não é considerado removido).
7. Se não houver nenhum vencedor após os 3 rounds, o combate é considerado empatado. Então será realizado um round desempate, sem limite de tempo, para definir o vencedor.
8. Se durante um round, os robôs ficarem embrulhados, então os responsáveis pelos robôs podem concordar em recomeçar esse round (que durará no máximo 1 minuto).

Área de Luta (Ringue)

Consiste de uma arena circular com 1,25 m de diâmetro com uma linha fronteira branca de duas polegadas, ao longo do perímetro da arena. A superfície da arena é de cor preta e feita de madeira suave, tendo uma espessura entre 3 e 5 cm.



Restrições dos Robôs

Todos os robôs têm de ser construídos com 100% de peças Lego MINDSTORMS NXT não modificadas. O mesmo se passar com os motores e os sensores. Não existe limite no número de peças, sensores, processadores e motores, podendo-se utilizar peças de vários kits.

1. Todos os robôs têm de caber num prisma quadrado de 30 por 30 cm, mesmo que a frente seja diagonal.
2. Não existem limites de altura.
3. O peso do robô não deve exceder 1Kg.
4. Os processadores devem ir a bordo do robô.
5. Não pode haver qualquer tipo de comunicação entre a equipe e o robô durante cada combate.
6. Os elementos de cada equipe podem apenas mexer nos robôs para colocá-los na posição inicial da arena e ligá-los. Podem também reparar qualquer avaria mínima que não comprometa o futuro desenrolar do combate