



PROVA DE DANÇA - REGULAMENTO

MATERIAL NECESSÁRIO PARA A PROVA:

- ✓ Robô Bot'n Roll ONE ;
- ✓ Música em formato MP3 com duração entre 30s e 60s;
- ✓ Elementos decorativos;

DESCRIÇÃO DA PROVA:

A prova terá início após o sinal dado por um elemento da organização que irá ordenar a chamada e a apresentação de cada uma das equipas.

Todas as equipas deverão estar prontas para participar 30min. antes do início da prova e deverão colocar o(s) robô(s) em exposição na área reservada junto ao palco.

A não colocação do robô na área reservada de exposição implica a desqualificação imediata da equipa na prova. Junto a cada robô deverá ser colocada a identificação da equipa com número e nome. Os robôs só poderão ser retirados após a chamada para a prova.

As equipas serão chamadas pela ordem de inscrição. A não comparência de uma equipa aquando da chamada implica a sua imediata desqualificação. Duas equipas podem trocar de lugar na prova, desde que cheguem a acordo e informem antecipadamente o júri (até 15min antes do início previsto da prova).

Só é permitida a presença de um elemento de cada equipa por cada robô em prova.

Cada equipa pode apresentar um ou vários robôs e podem participar equipas mistas, compostas por 2 ou mais equipas. Neste último caso, a equipa mista deverá ter um novo nome e ser-lhe-á atribuído um número novo. Para efeitos de pontuação será considerada apenas uma equipa.

No final da prova de dança, e em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas nos primeiros lugares, o júri poderá requerer a repetição da prova pelas equipas envolvidas. Esta prova deverá usar a mesma música anteriormente apresentada e poderá usar a mesma coreografia ou outra.

Cada coreografia terá um tempo limite de 60s e um tempo mínimo de 30s.

As regras seguintes devem ser lidas e respeitadas para que a prova decorra em conformidade com o estabelecido e de acordo com as normas de segurança.



REGRAS DA PROVA

Palco

O palco terá aproximadamente as dimensões de 4m x 4m. Durante a coreografia os robôs não deverão exceder o espaço reservado. Caso isso aconteça o júri poderá autorizar a intervenção de um elemento humano da equipa para reposicionar o robô no palco. Será ainda aplicada uma penalização caso o robô não respeite as dimensões do palco que pode variar entre 10% da pontuação obtida até à desqualificação da equipa. As dimensões do palco podem variar mediante as condições do local, pelo que nesse caso o júri não deverá penalizar as equipas pelas infracções cometidas caso o palco seja menor que o indicado neste regulamento.

Coreografia

Cada coreografia deve ser única. As equipas que copiarem coreografias ou decorações de outras equipas incorrem numa penalização que poderá variar entre 10% da sua pontuação e a desqualificação da prova.

Nenhum elemento humano pode acompanhar a coreografia do(s) robô(s). Os humanos não deverão tocar no(s) robô(s) durante a actuação.

Decoração

A decoração do robô será um parâmetro muito importante para a prova de dança. Não sendo obrigatória a decoração do robô, é um elemento que pode potenciar a coreografia. Apela-se às equipas para que decorem o robô com criatividade.

Cenário

A equipa pode construir um cenário para a prova de dança. O cenário não deve exceder as dimensões do palco e deve permitir a observação da coreografia pelo menos num ângulo de visão de 180º.

Robôs:

Não há número limite de robôs para a coreografia. Equipas que desejem participar em conjunto formarão uma equipa mista que terá número e nome próprio. Os robôs deverão ser autónomos e não deverão ter fios eléctricos a ligá-los a nenhum elemento externo. Os robôs poderão ser activados por humanos, manualmente ou através de um controlo remoto.



Duração da prova:

A prova deverá ter uma duração nunca inferior a 30s e nunca superior a 60s.

O júri reserva-se o direito de penalizar as equipas que não obedecem a este critério aplicando uma penalização que varia entre 10% da pontuação obtida até à desqualificação da prova. O júri pode interromper a prova a qualquer altura após o cumprimento dos 30 s iniciais.

A equipa pode pedir o reinício da prova desde que devidamente autorizada pelos juízes. Qualquer reinício que resulte de um erro atribuível à equipa, resultará numa penalização do júri. Serão autorizados no máximo 2 reinícios.

Música:

A música para a coreografia deverá ser entregue em formato MP3 com duração entre 30s e 60s. O excerto de música deverá ser entregue aos elementos da organização da prova até 2h antes do início da prova. Poderá ser entregue em CD, DVD ou através de um dispositivo USB (disco ou cartão de memória). O nome da música deverá ser o número e nome da equipa (ex: "31_Equipa_BotnRoll.mp3").

No caso de haver equipas mistas, o nome deve conter o novo número e nome atribuído pela organização (ex: "101_EquipaMista.mp3")

Devido às condições em que se realizará a prova, não é garantido que a música comece a tocar sincronizadamente com o início do movimento do robô. Este facto não terá qualquer influência na decisão do júri.

Segurança:

Para evitar situações perigosas são proibidas todas as substâncias que possam por em risco as pessoas ou o material, tais como explosões, fumo, chamas, alta tensão, uso de água ou outras.

Júri:

O júri será composto por 1 a 3 elementos que avaliarão a coreografia executada pelo(s) robô(s). Serão considerados como critérios de avaliação: a coreografia; a variedade de movimentos; a coordenação com a música; a adequação da decoração do(s) robô(s) com a música;

NOTA: Qualquer situação omissa neste regulamento será avaliada e decidida soberanamente pelo júri e sem direito a recurso.