



PROVA DE PERSEGUIÇÃO - REGULAMENTO

MATERIAL NECESSÁRIO PARA A PROVA:

- Robô Bot'n Roll ONE ;
- Seguidor de linha (extra);

DEFINIÇÕES:

Dependendo do número de participantes, uma **prova** poderá ser uma única corrida ou um conjunto de eliminatórias.

Uma corrida é também denominada de **eliminatória**.

Uma **pista** é um circuito fechado demarcado por uma linha.

DESCRIÇÃO DA PROVA:

Numa corrida, duas equipas competem entre si e uma delas será apurada para a eliminatória seguinte.

Uma corrida tem um tempo limite máximo que será definido pelo júri no início de uma prova.

Um sinal sonoro ditará o início e o final de uma corrida. Ao sinal de partida, cada robô será ligado por um elemento da equipa à qual o robô pertence. Quando soar o sinal de fim de corrida, os elementos do júri registarão as posições de cada robô no momento em que esta terminou.

Para se iniciar uma corrida, os robôs, **desligados**, serão colocados na pista, **em cima da linha, a distâncias iguais** entre eles e **direccionados para o mesmo sentido** de movimento. Ao sinal de partida os robôs serão ligados e terão como objectivo alcançar e **tocar** no seu oponente, sem nunca perder a linha que demarca o percurso da pista.

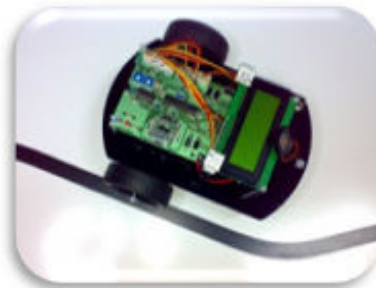
Um robô que consiga alcançar o seu opositor dentro do tempo limite da corrida estará apurado para a eliminatória seguinte.

Um robô é desclassificado se for alcançado por um oponente ou se perder a linha que demarca a pista.



Um robô perde a linha quando esta não se encontra por baixo da estrutura do mesmo. Se a linha sair do alcance do sensor de linha, um robô pode sempre tentar encontrá-la novamente desde que a linha esteja debaixo da sua estrutura.

As duas imagens seguintes exemplificam situações em que o robô não perdeu a linha e ainda continua em prova.



As duas imagens seguintes exemplificam situações em que o robô perdeu a linha e está desclassificado.



Atingido o tempo limite máximo de uma prova ganha o robô que se encontrar a uma menor distância do seu adversário, medida no sentido de movimento em que se realizou a prova.

REGRAS DA PROVA

Para arbitrar uma corrida existirão três elementos do júri. Um elemento para cada robô e um terceiro para cronometrar o tempo de jogo.

No decorrer da prova e sempre que for necessário proceder ao acerto dos grupos, o júri poderá tomar uma das seguintes opções:

1. Passar uma equipa directamente para a eliminatória seguinte sem que esta tenha efectuado uma corrida.
2. Repescar o melhor segundo lugar da eliminatória anterior.



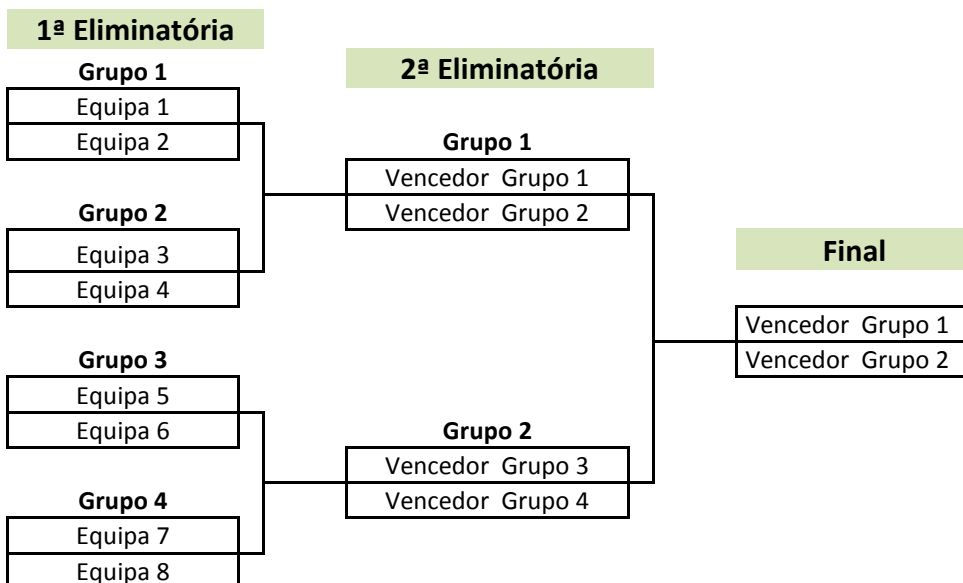
Os critérios para selecção do melhor segundo lugar são:

- a) – O robô que ficou a maior distância do seu adversário (distância medida para trás, da traseira do robô até à frente do robô perseguidor), depois de se ter esgotado o tempo regulamentar de uma corrida.
- b) – O robô que foi desclassificado com o maior tempo de prova, no caso da corrida ter terminado antes de ser atingido o final do tempo regulamentar.
- c) – Ainda no caso da corrida ter terminado antes de ser atingido o final do tempo regulamentar e havendo igualdade de tempo de prova, será apurado aquele que foi apanhado em deterimento do que saiu de pista.
- d) – Se depois de verificados todos os critérios anteriores ainda houver empate, então será apurada a equipa com menor número de inscrição.

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

Um sorteio ditará os grupos para a primeira eliminatória de uma prova. Um esquema de árvore definirá os grupos nas eliminatórias seguintes e até à final.

Segue-se um exemplo para uma prova com oito equipas inscritas:



A equipa vencedora será aquela que vencer sempre todas as eliminatórias em que participar.

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