



Robótica 2006
Festival Nacional de Robótica

Competição

Regras e Especificações Técnicas
Classe Dança Júnior

Regras da Classe Dança Júnior

1. As regras da classe Dança Júnior são as mesmas do Robocup.
2. As regras serão publicadas em <http://satchmo.cs.columbia.edu/rcj/>.
3. O Robótica 2006 é o evento de qualificação das equipas nacionais para o Robocup a ter lugar em Bremen <http://www.robocup2006.org/start?lang=en>.

RoboCupJunior 2004 regras de DANÇA

(As modificações relativas à edição anterior estão indicadas a vermelho)

1. Palco

1.1. Tamanho

1.1.1. O palco de dança será uma área plana de 10m x 5m.

1.2. Iluminação.

1.2.1. Não haverá qualquer foco de luz no palco.

Nota: Recomenda-se que as equipas projectem os seus robôs de modo a tolerar variações nas condições de iluminação, visto que estas podem variar de local para local. As equipas devem estar preparadas para calibrar os seus robôs com base nas condições do local.

1.3. Cenário.

1.3.1. É permitida às equipas a idealização e confecção do seu próprio cenário.

2. Robôs.

2.1. Tamanho.

2.1.1. Os robôs podem ter qualquer tamanho.

2.2. Equipa.

2.2.1. Não há restrição ao número de robôs por equipa.

2.2.2. Cada equipa pode fazer apenas uma actuação.

2.3. Controlo.

2.3.1. Os robôs têm que ser autónomos.

2.3.2. Os robôs podem ser inicializados manualmente ou por controlo remoto.

2.4. Vestimentas.

2.4.1. O uso de vestimentas é encorajado.

3. Actuação.

3.1. Duração.

3.1.1. A actuação não deve durar mais que dois 2 minutos.

3.2. Música.

3.2.1. As equipas devem fornecer as suas próprias fontes de áudio. Os tipos de

fontes que serão aceites são:

3.2.1.1. Compact Disc (CD),

3.2.1.2. MP3 (**Cassetes de áudio não são aceites como fonte de música**)

3.2.2. Encorajam-se fortemente as equipas a trazer uma fonte de áudio com alta qualidade contendo apenas a música necessária para a sua actuação.

3.2.3. A música deverá começar no início da fonte de áudio, após breves segundos iniciais de silêncio.

3.2.4. A fonte de áudio deverá estar etiquetada de maneira legível com o nome da equipa.

3.3. Humanos.

3.3.1. Os membros humanos da equipa podem actuar juntamente com os seus robôs.

3.3.2. No entanto, os membros humanos da equipa não devem tocar nos robôs (excepto para os iniciar)

3.4. Início da Actuação.

3.4.1. Um membro da organização dará início à música da actuação.

3.4.2. Um membro humano da equipa ligará cada robô, quer manualmente, quer por controlo remoto.

***Nota:** Encorajam-se fortemente as equipas a programarem os seus robôs para começarem a dançar uns segundos depois do início da música. Isto deve-se à dificuldade em saber quando é que a música começa depois de iniciada a fonte musical, o que também dificulta a cronometragem da coreografia do robô. Há ainda factores relacionados com a configuração do campo no local. Por exemplo, o humano que iniciar o robô pode não ter contacto visual com o membro da organização que está a ligar a fonte de música e vice-versa. As equipas deverão estar preparadas para este tipo de condições.*

3.5. Recomeços e repetições.

3.5.1 As equipas poderão recomeçar a sua actuação, se necessário, e se houver anuência dos membros da organização.

3.5.2. As equipas poderão repetir a sua actuação se forem solicitadas para tal pelos membros da organização.

3.6. Segurança.

3.6.1. **Para que se evitem situações perigosas cada equipa deve entregar um relatório ao chefe dos juízes antes da competição delineando o conteúdo de cada actuação. O juiz pode pedir uma demonstração se a achar necessária.**

4. Avaliação.

4.1. Júri.

4.1.1. As actuações serão avaliadas por um painel de cinco juízes.

4.1.2. Os cinco juízes serão nomeados antes do torneio.

4.1.3. Os juízes não terão qualquer tipo de relação com as equipas inscritas no torneio.

4.2. Categorias.

4.2.1. As actuações serão avaliadas de acordo com as seguintes categorias:

4.2.2.1. Programação.

4.2.2.2. Construção.

4.2.2.3. Vestimentas.

4.2.2.4. Coreografia.

4.2.2.5. Criatividade.

4.2.2.6. Originalidade.

4.2.2.7. Nível de entretenimento.

4.2.2 Cada equipa será avaliada em cada categoria com uma pontuação de 1 a 10 (melhor).

4.3. Vencedores.

4.3.1. Será escolhido um vencedor por cada categoria (a equipa que obtiver mais pontos nessa categoria).

4.3.2. Será escolhido um vencedor absoluto (a equipa que obtiver mais pontos em todas as categorias).

4.3.3. São permitidos empates.

4.4. Espírito de Equipa:

Cada equipa votará para nomear aquela que mostrar mais cooperação e interacção com as restantes equipas. O resultado será calculado da seguinte maneira:

Resultado = 10 * (votos recebidos) / (equipas participantes)

5. Criatividade.

5.1. Pretende-se que a competição de dança seja um espaço para novas ideias.

5.2. Exibam o vosso lado criativo!!

6. Código de Conduta.

6.1. Fair Play.

6.1.1. Os robôs que causem interferências deliberadas noutros robôs ou que causem danos no palco serão desqualificados.

6.1.2. As pessoas que causem interferências deliberadas nos robôs ou que causem danos no palco serão desqualificados.

6.1.3. A equipa é responsável pela remoção de todos os objectos que tenham sido deixados no palco após a sua actuação pois podem interferir com as actuações seguintes.

6.1.4. Não são permitidos aparelhos de comunicação sem fios ou com sistema de infravermelhos na área da pista de dança.

6.1.5. Espera-se que todas as equipas tenham como objectivo a participação numa competição justa e honesta.

6.2. Comportamento.

6.2.1. Todos os movimentos e comportamentos devem ser de natureza adequada à participação no torneio.

6.2.2. Os participantes só devem entrar nas áreas de outras ligas ou equipas quando expressamente convidados por membros das mesmas.

6.2.3. Os participantes com comportamentos menos aceitáveis poderão ser convidados a abandonar o recinto correndo o risco de serem desqualificados.

6.2.4. Estas regras serão aplicadas segundo o critério de árbitros, organizadores do torneio e agentes da autoridade presentes.

6.3. Mentores.

6.3.1. ***Os mentores (professores, pais, acompanhantes e outros membros adultos das equipas) não estão autorizados a entrar na zona de trabalho dos estudantes.***

6.3.2. Serão providenciadas cadeiras suficientes para que os Mentores possam vigiar a área que rodeia a zona de trabalho dos estudantes por eles acompanhados.

6.3.3. Os Mentores não podem reparar robôs ou estar envolvidos na programação dos mesmos.

6.3.4. A interferência dos Mentores nos robôs ou na decisão dos Juízes resultará, num primeiro momento, numa advertência. Caso haja outra ocorrência do mesmo tipo, a equipa arrisca-se a ser desqualificada.

6.4. Partilha.

6.4.1. Parte integrante do World RoboCup Competitions é a prerrogativa de que qualquer desenvolvimento curricular ou tecnológico deve ser partilhado com os outros participantes após a competição.

6.4.2. Qualquer desenvolvimento pode ser publicado no site do RoboCupJunior depois do evento.

6.4.3. Esta partilha vem acentuar a missão do RoboCupJunior como uma iniciativa dedicada à educação.

6.5. Espírito.

6.5.1. Espera-se de todos os participantes, estudantes e mentores, que respeitem a missão do RoboCupJunior.

6.5.2. Os árbitros e oficiais agirão dentro do espírito de evento.

6.5.3. ***Não tem a ver com perder ou ganhar, é o quanto se aprende que conta.***

7. Documentação.

7.1. Todas as equipas devem entregar documentação escrita que descreva os seus esforços de preparação.

7.2. Será dado a cada equipa um espaço público (aproximadamente 1m. x 2m.) onde possam afixar os seus materiais.

7.3. Os oficiais irão rever e discutir o conteúdo da documentação com os membros da equipa. Será entregue um prémio às equipas que conseguirem uma apresentação extraordinária.

7.4. Encorajamos as equipas a visitarem os espaços públicos umas das outras.

7.5. Encorajamos a manutenção de sites onde as equipas possam descrever os seus projectos à comunidade RoboCup.