

O CURSO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA PROMOVE O

1º DESAFIO BPK DE VEÍCULOS ROBÓTICOS

DESAFIO RAGNAROK



GUIA DO COMPETIDOR E REGULAMENTO



Sumário

1. DISPOSIÇÕES GERAIS	4
2. ADVERTÊNCIA AO RISCO	5
3. INSCRIÇÕES E CONVOCAÇÕES	6
4. CATEGORIAS	7
4.3. CATEGORIA SEGUIDOR DE LINHA	8
4.3.1. Das equipes	8
4.3.3. O percurso	9
4.4. CATEGORIA ROBO SUMÔ	9
4.4.3. Convocação	9
4.4.4. Critérios Gerais	10
4.4.5. Métodos de Mobilidade Permitidos	10
4.4.6. Segurança	10
4.4.7. Construção	10
4.4.8. Regras de Partida Robô Sumô	11
4.4.9. A Arena	11
4.4.10 Penalidades	11
5. CATEGORIA FUTEBOL DE ROBÔS	11
5.3. Equipe	12
5.4. Partidas	12
5.5. Arbitragem	13
5.6. Marcações de campo e bola	13
5.7. Robôs e dimensões	13
5.8. Marcação e construção	13
5.9. Jogo e encobrimento da bola	14
5.10. Robô goleiro	14
5.11. Substituições	14
5.12. Tempo técnico	15
5.13. Duração de jogo	15
5.14. Início do jogo	15
5.15. Critérios de pontuação	15
5.16. Vencedor	16
5.17. Desempate	16
5.18. Robôs sem condições de bater pênaltis	16
5.19. Walkover (WO)	16
5.20. Faltas	17
5.21. Colisões	17

5.22. Bola retida	17
5.23. Goleiro em posse de bola	17
5.24. Remoção ou alteração não autorizada	17
5.25. Faltas de Ataque	18
5.26. Área do gol	18
5.27. Bloqueio do goleiro	18
5.28. Faltas de defesa.....	18
5.29. Área do gol	18
5.30. Empurrar goleiro.....	18
5.31. Saída Falsa.....	19
5.32. Início e Reinício de Jogo (Kick-off).....	19
5.33. Tiro Livre.....	19
5.34. Bola Livre (Free Ball).....	19
5.35. Casos excepcionais	19
5.36. Condutas antidesportivas.....	19
5.37. Interrupções	20
5.38. Bola Livre	20
5.39. Tiro Livre.....	21
5.40. Pênaltis	22
5.41. Tiro de Meta	23
6. ASPECTOS CONSTRUTIVOS DOS ROBÔS	24
7. RESTRIÇÕES GERAIS e arbitragem.....	25
8. CREDENCIAMENTO	26
9. LOCAL, DATA E PREMIAÇÕES	27
10. DISPOSIÇÕES FINAIS	28
11 ANEXO A - AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR EM EVENTO	30
12 ANEXO B - DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE TÉCNICA E DE SEGURANÇA	32

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. Todos os participantes são responsáveis por seus respectivos veículos robóticos. Enfatizamos que os devidos cuidados sejam tomados a fim de evitar acidentes na construção, manutenção e operação dos seus robôs. A responsabilidade dos participantes abrange qualquer dano que seus robôs possam causar a outros participantes, equipamentos ou instalações.

1.2. As inscrições serão abertas a todos, nos termos deste documento e em específico do tópico “Inscrições”.

1.3. Para a inscrição de competidores menores de 18 (dezoito) anos é obrigatória a apresentação de uma autorização por escrito assinada por seu responsável legal, conforme o modelo constante no Anexo “A” ao final deste regulamento. A autorização deve incluir nome completo, número de RG e CPF do responsável e do menor, bem como contato telefônico e endereço.

1.4. A organização do evento não se responsabiliza por cuidados e pela supervisão de participantes menores de idade, então recomendamos fortemente o acompanhamento dos pais ou responsáveis durante todo o evento, supervisionando e auxiliando os mesmos em suas atividades, e zelando por sua segurança e bem-estar. A participação no evento implica o reconhecimento e aceitação dessa recomendação.

1.5. Ao assinar a autorização, o responsável legal declara aceitar total responsabilidade pela supervisão e segurança do menor durante o evento, isentando a organização de qualquer obrigação de custódia ou vigilância contínua.

1.6. Ao inscrever-se no evento o participante e, se aplicável, o seu responsável legal, concorda e autoriza o uso de sua imagem e de seus equipamentos para fins de divulgação em suas mídias sociais e comerciais pela equipe do Biopark Educação, bem como no Curso de Ciência e Tecnologia em suas campanhas e divulgações futuras. O tratamento desses dados será realizado exclusivamente para fins de divulgação e marketing, com base no consentimento do titular, conforme previsto na Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

1.7. Ao inscrever-se no evento o participante, e seu responsável legal, se menor de idade, atesta que leu, compreendeu e concorda com os termos deste regulamento.

1.8. As modalidades que compõem este evento são: Seguidor de Trilha, Robô Sumô e Futebol de Robôs.

1.9. As regras específicas para cada modalidade estarão nos seguintes itens deste regulamento: SEGUIDOR DE TRILHA, ROBÔ SUMÔ e FUTEBOL DE ROBÔS.

1.10. A equipe organizadora do evento não se responsabilizará por eventuais danos que possam ocorrer aos dispositivos robóticos ou a terceiros durante as competições, bem como pela guarda das ferramentas e equipamentos das equipes participantes. As equipes são responsáveis pela segurança e integridade de seus equipamentos durante todo o período do evento.

1.11. As equipes não poderão efetuar qualquer empréstimo ou utilização de robôs de outras equipes desclassificadas para competir nas etapas posteriores da competição. Qualquer tentativa de realizar empréstimo implicará na desclassificação automática da equipe envolvida

2. ADVERTÊNCIA AO RISCO

2.1. Cada participante é responsável pela construção e operação de seu próprio robô, assumindo os riscos envolvidos. As competições de robôs podem apresentar perigos se os cuidados apropriados não forem seguidos, e a organização do evento não será responsabilizada por quaisquer incidentes que possam ocorrer.

2.2. As competições de robôs podem apresentar riscos devido à ausência de regulamentações que cubram todos os possíveis cenários. Recomenda-se que os participantes sigam as melhores práticas de segurança reconhecidas na construção e operação de seus robôs, minimizando riscos de acidentes.

2.3. O responsável legal pelo menor declara, ao assinar a autorização anexa, que compreende e aceita todos os riscos associados à participação do menor nas atividades do evento, e consente que o menor participe livremente das competições e atividades relacionadas. O responsável assume total responsabilidade por quaisquer incidentes que possam ocorrer com o menor durante o evento.

2.4. É importante ter cautela para evitar ferimentos tanto em si mesmo quanto em outras pessoas durante a criação, teste e utilização dos robôs. A organização não será responsabilizada por danos ou acidentes que resultem da natureza competitiva e técnica das atividades, salvo nos casos de negligência comprovada por parte da organização ou de seus agentes.

2.5. Os criadores são inteiramente responsáveis pelos seus robôs, mesmo que estes tenham passado por inspeções e recebido aprovação da equipe de segurança durante o evento. Essa responsabilidade inclui todos os aspectos de segurança, funcionamento, design, conformidade e adaptação para qualquer uso específico. Quaisquer falhas ou problemas identificados posteriormente também são de responsabilidade dos participantes.

2.6. Todos os robôs devem seguir as normas técnicas de segurança estabelecidas pela organização e qualquer padrão técnico adicional que seja aplicável, incluindo, mas não se limitando a, normas de segurança elétrica para circuitos e baterias (ex.: ABNT NBR 5410 ou equivalente). Os robôs que não cumprirem essas normas serão desclassificados até que sejam ajustados para atender aos requisitos de segurança.

2.7. Os líderes de equipe são responsáveis pela organização e segurança de todos os pertences de seus membros, incluindo ferramentas, equipamentos e robôs. A organização do evento não se responsabilizará por perdas, danos ou furtos de objetos pertencentes aos participantes.

3. INSCRIÇÕES E CONVOCAÇÕES

3.1. A ordem dos competidores será definida por sorteio e comunicada via WhatsApp, utilizando os contatos cadastrados no ato da inscrição. As equipes são responsáveis por manter seus dados de contato atualizados.

3.2. A convocação para as competições e quaisquer comunicações oficiais relacionadas ao evento serão feitas através do grupo oficial no WhatsApp. As equipes são responsáveis por manter seus dados de contato atualizados e assegurar que estejam acessíveis durante todo o período de competição. A organização não será responsabilizada por falhas de comunicação resultantes de informações de contato desatualizadas ou não conferidas pelos participantes.

3.3. A ordem está sujeita a alterações em casos de atraso.

3.4. Em situações de atraso devido a problemas de transporte, as equipes devem imediatamente comunicar um responsável designado no grupo de comunicação para avaliar a possibilidade de ajustes na ordem. A possibilidade de ajustes na ordem de competição será analisada caso o aviso seja feito com pelo menos 30 minutos de antecedência ao início programado da apresentação.

3.5. As inscrições poderão ser realizadas a partir do dia 18/10/2024 por meio da plataforma JACAD usando o link:

<https://bioparkedu.jacad.com.br/academico/eventos/programacao-do-evento/70>

3.6. As inscrições encerram no dia 05/11/2024 às 23:59 horas. Inscrições tardias não serão aceitas, salvo por autorização expressa da organização, que se reserva o direito de determinar as condições para tais exceções.

3.7. O evento ocorrerá no dia 09/11/2024 das 08h00 às 14h00 no Colégio Donaduzzi (bloco amarelo) do Biopark Educação, localizado na Avenida Max Planck, nº 3797, Toledo - PR, CEP 85920025.

3.8. A organização se reserva o direito de recusar inscrições que não cumpram com os requisitos estabelecidos neste regulamento, incluindo, mas não se limitando a, preenchimento incompleto de dados, falta de documentos necessários ou inobservância das regras de segurança para construção dos robôs.

3.9. A organização reserva-se o direito de cancelar inscrições de equipes que violem as regras de segurança, as normas de construção dos robôs ou outras disposições deste regulamento.

3.10. A apresentação da autorização para participantes menores de idade deverá ocorrer durante o credenciamento, antes do início das competições. A autorização deverá estar assinada conforme o modelo disponível no Anexo “A” deste regulamento.

3.11. Não há limites para a quantidade de competidores por equipe.

3.12. Um mesmo participante NÃO pode estar em mais de uma equipe ao mesmo tempo.

3.13. Uma mesma equipe pode ter um robô para cada modalidade que participar.

3.14. Uma mesma equipe pode ter um robô para mais de uma modalidade, desde que atenda às normas das modalidades que atuará.

3.15. Não é permitido o uso de um mesmo robô em várias modalidades diferentes.

3.16. A equipe pode possuir mais de um robô na mesma categoria, desde que os dispositivos sejam diferentes em aspectos um do outro.

3.17. Caso seja solicitado a equipe deverá provar a diferença entre os dispositivos.

3.18. Os aspectos devem ser de maneira física: pintura, detalhes, marcações, etc.

3.19. Tais detalhes devem ser apresentados aos árbitros no momento de inspeção dos robôs.

3.20. Qualquer irregularidade no cadastro resultará na desclassificação da equipe.

4. CATEGORIAS

4.1. As modalidades que compõem este evento são: Seguidor de Trilha, Robô Sumô e Futebol de Robôs. Cada categoria possui regras específicas que determinam as características de construção e operação dos robôs, bem como os critérios de

pontuação e classificação. As descrições das modalidades estão detalhadas nas seções seguintes:

4.1.1. Sumô autônomo

Tamanho máximo: 25x25 cm

Peso máximo: 750g

Tensão máxima de bateria: 15 V

Hardware livre ou proprietário

4.1.2. Futebol de Robôs

Tamanho máximo: 20x20cm

Peso máximo: 500g

Número de robôs por time: 2

4.1.3. Seguidor de Linha

Hardware livre ou proprietário

Tamanho máximo: 25x25cm

Peso máximo: 350g

Trilha preta com fundo branco (fita 19mm)

4.2. Será permitido tolerância máxima de 10% no peso dos veículos.

4.3. CATEGORIA SEGUIDOR DE LINHA

4.3.1. Das equipes

4.3.1.1. Cada competidor poderá inscrever no máximo um robô para a categoria de seguidor de linha.

4.3.1.2. O capitão da equipe será responsável por representar o time e por qualquer comunicação com a organização da competição, DEVENDO INSCREVER-SE EM PRIMEIRO NA LISTA DE INSCRIÇÃO.

4.3.1.3. As equipes são responsáveis pela manutenção e operação de seus robôs durante todo o período da competição.

4.3.2. Especificações do robô

4.3.2.1. Os robôs devem ser totalmente autônomos e com todos os componentes embarcados. Não podem ser controlados externamente por fio ou por rádio.

4.3.2.2. Nenhuma adição, remoção ou alteração de hardware ou software poderá ser feita durante a tomada de tempo, exceto pequenos reparos.

4.3.2.3. O robô não pode exceder 250mm de comprimento, 250mm de largura e 200mm de altura, não podendo alterar suas dimensões durante a partida.

4.3.2.4. O cronometro será disparado por um feixe de laser, então a equipe precisa garantir que o robô não tenha aberturas laterais ocorrendo falsos disparos no cronômetro. Cada equipe deve realizar testes na pista para garantir que o cronômetro funcione corretamente.

4.3.3. O percurso

4.3.3.1. O percurso é o trajeto definido por uma linha preta que se estende a partir de uma marcação de partida até uma marcação de chegada.

4.3.3.2. A superfície da pista é composta por uma base de MDF na cor branca colocadas sobre uma superfície plana, podendo conter emendas, elevações ou pequenas falhas na pista. Possíveis desníveis poderão ocorrer e serão minimizados da melhor forma possível com fita nas emendas.

4.3.3.3. Os robôs deverão ser capazes de superar desníveis de até ± 3 mm.

4.3.3.4. Não serão aceitas reclamações sobre a aderência da pista, desde que seja respeitado o item 8.2.

4.3.3.5. O percurso será indicado por uma linha preta de ± 19 mm de largura. O comprimento total será divulgado momentos antes da competição.

4.3.3.6. A linha consistirá em combinações de retas, arcos e elevação, podendo cruzar sobre si.

4.4. CATEGORIA ROBO SUMÔ

4.4.1. Este regulamento visa estabelecer as regras e especificações para a competição de Sumô de robôs. Nessa categoria, simula-se o esporte nacional japonês de luta livre, o Sumô 相撲, onde dois robôs autônomos disputam qual consegue permanecer no interior de uma arena, expulsando o oponente.

4.4.2. Os robôs DEVEM ser autocontrolados. Robôs controlados via rádio, Bluetooth ou outras formas serão desclassificados da categoria.

4.4.3. Convocação

4.4.3.1. As chamadas para as partidas serão realizadas de duas maneiras: serão anunciadas pelo locutor no local dos jogos e enviadas como notificações em um grupo

de WhatsApp previamente criado. Após receberem a notificação via WhatsApp, as equipes terão 10 minutos para se apresentar na arena, caso contrário, serão desclassificadas por W.O.

4.4.3.2. Em situações de atraso devido a problemas de transporte, as equipes devem imediatamente comunicar um responsável designado no grupo de comunicação para avaliar a possibilidade de ajustes no cronograma. Se a equipe não informar seu atraso antes do início do chaveamento, será desclassificada por W.O.

4.4.4. Critérios Gerais

4.4.4.1 Todos os robôs devem ter mobilidade fácil e visível para competir.

4.4.4.2. A movimentação deve ser clara e compreensível tanto para a equipe de arbitragem quanto para o público.

4.4.5. Métodos de Mobilidade Permitidos

Uso de rodas simples, rodas omnidirecionais, esteiras ou roldanas. Qualquer sistema que desrespeite essas configurações será proibido de competir.

4.4.6. Segurança

O sistema de locomoção deve ser equipado com uma chave manual, capaz de desligar o robô em até 15 segundos, sem causar danos ao operador.

4.4.7. Construção

4.4.7.1. Os robôs podem ser equipados com braços, pernas ou outros apêndices, mas devem respeitar as limitações de tamanho, mesmo quando esses equipamentos estiverem totalmente expandidos.

4.4.7.2. Não são permitidos sistemas:

I - Pneumáticos;

II - Hidráulicos;

III - Máquinas de combustão interna e combustível líquido;

IV - Armas;

V - Sistemas que giram no próprio eixo;

VI - Motores iônicos;

VII - Sistemas de propulsão a jato, foguete sólido ou líquido;

VIII - Peças que possam danificar ou quebrar o local de competição ou adversários.

4.4.8. Regras de Partida Robô Sumô

4.4.8.1. Início e Finalização: A partida será iniciada pelo comando do árbitro e terminará quando um competidor conquistar dois pontos.

4.4.8.2. Posição Inicial: No primeiro round, os robôs são posicionados frente a frente. Após o primeiro round, a equipe que perdeu tem o direito de reposicionar seu robô depois da equipe adversária, respeitando uma distância mínima de 40 cm.

4.4.8.3. Pontuação: Um ponto será concedido à equipe que empurrar o robô adversário para fora do Dojô. Caso ocorra um ponto, a partida será pausada e os robôs reposicionados.

4.4.8.4. Tempo de Partida: Cada partida terá três rodadas de 2 minutos e 30 segundos cada, com pausas de no máximo 3 minutos entre elas.

4.4.8.5. Reparo: Reparos no robô podem ser feitos durante as pausas, mas o robô não pode ser retirado da área de competição. A retirada resultará em eliminação da partida.

4.4.8.6. Desempate: Em caso de empate, vence a equipe que pontuou primeiro.

4.4.8.7. Imobilização: Se um robô ficar imobilizado por mais de 10 segundos, a equipe adversária receberá um Yukô (ponto parcial).

4.4.9. A Arena

4.4.9.1. A partida será realizada em uma arena cuja denominação é Dojô.

4.4.9.2. A arena tem sua superfície na cor preta, com sua borda delineada em branco.

4.4.9.3. O formato será circular, com superfície lisa, altura de 10 cm e diâmetro variando entre 130 cm e 180 cm.

4.4.10 Penalidades

A equipe que não cumprir as normas estabelecidas será penalizada de acordo com as regras definidas pela comissão organizadora.

5. CATEGORIA FUTEBOL DE ROBÔS

5.1. O confronto de futebol de robôs, consiste em partidas onde robôs autônomos, controlados via Bluetooth ou rádio, se enfrentam em busca de marcar o maior número de gols, sem objetivo de destruição. A competição promove o desenvolvimento de

tecnologias de robótica aplicadas ao esporte, incentivando a inovação e o trabalho em equipe.

5.2. Pode ser utilizado, desde que respeite as regras de operação e segurança estabelecidas:

I - Aplicativos para celulares (Bluetooth Arduíno RC Car, Arduíno Bluetooth Robot Car, etc);

II - Controles de videogames com sistema Bluetooth em geral.

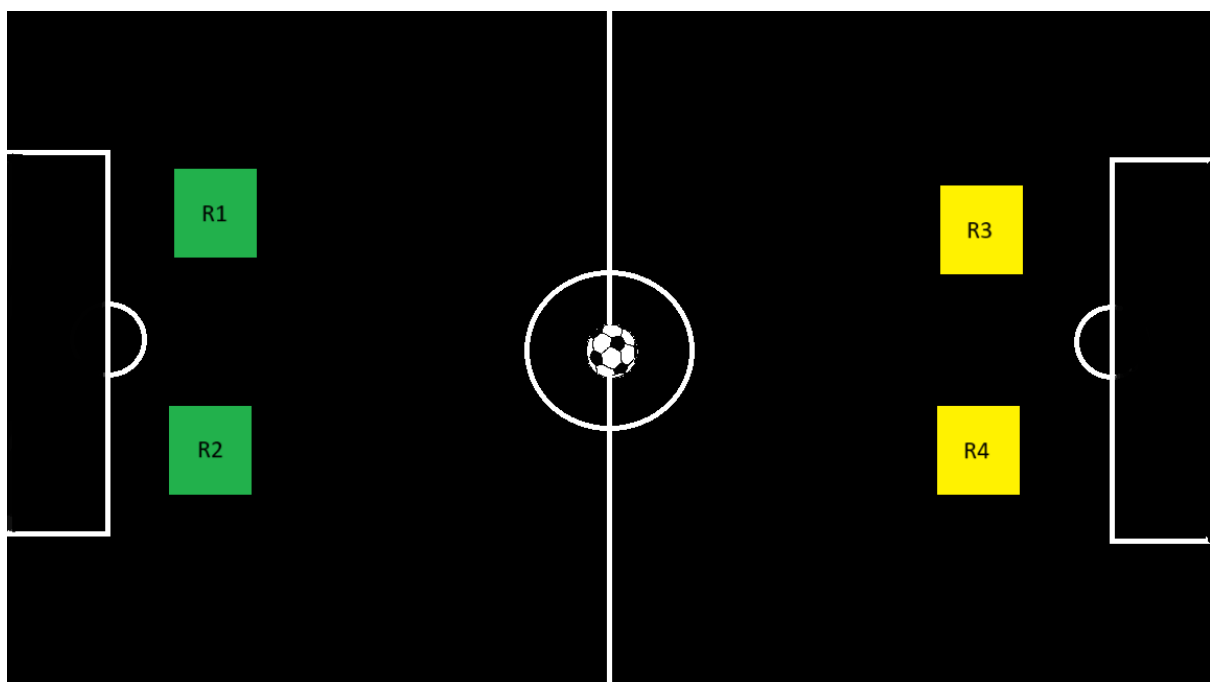
5.3. Equipe

5.3.1. A equipe deve ser integrada por no mínimo 2 participantes e no máximo 4, contando com dois operadores.

5.3.2. Os operadores devem ser pré-definidos e se manterem até o final da competição, assim como um responsável para receber as informações e comunicação da equipe com a organização.

5.4. Partidas

5.4.1. A partida será disputada entre duas equipes, utilizando 2 robôs para cada time. Foi criado um padrão para facilitar a visualização dos robôs de cada equipe. Equipe A (R1 e R2) e Equipe B (R3 e R4), sendo possível identificar cada robô pelos seus respectivos números e cores, conforme Figura 1.



5.4.2. O posicionamento dos robôs também manterá o padrão ao iniciar ou reiniciar

uma partida

5.5. Arbitragem

5.5.1. Os árbitros serão previamente designados pela instituição, tendo ao menos um presente em cada competição.

5.5.2 Os árbitros são responsáveis por monitorar todas as movimentações dos robôs, verificar infrações, validar gols e resolver qualquer situação que exija intervenção. ou seja, além de assegurar o cumprimento das regras, tem a função crucial de garantir que o jogo ocorra de maneira justa e organizada, interpretando lances duvidosos e tomando decisões que mantenham a integridade da competição.

5.5.3 Com total autonomia durante a partida, o árbitro pode aplicar penalidades, interromper o jogo em casos de necessidade e esclarecer eventuais dúvidas, assegurando que todos os aspectos do confronto sejam conduzidos da melhor forma possível.

5.6. Marcações de campo e bola

5.6.1 O campo tem 185cm de largura por 275cm de comprimento aproximadamente. A área possui a medida de 110cmx80cm com uma meia lua de 40cm diâmetro aproximadamente. No centro do campo temos círculo de 80cm de diâmetro aproximadamente.

5.6.2 A bola determinada para as partidas deve ter aproximadamente 70mm de diâmetro e 20g de massa.

5.7. Robôs e dimensões

Os robôs devem ter até 20cm de comprimento, por 20 cm de largura e 15cm de altura. Sujeitos a desclassificação caso passem destas medidas e não seja solucionado antes do chaveamento.

5.8. Marcação e construção

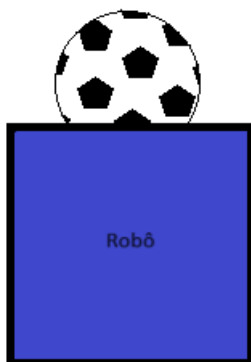
5.8.1. Os robôs devem ter uma superfície superior que permita a colocação de adesivos de checagem e identificação de times, com dimensões mínimas de 3 cm x 3 cm. As superfícies, preferencialmente, devem ser de cores neutras, como preto, branco ou cinza, permitindo facilmente identificação.

5.8.2. Os robôs podem ser equipados com braços, pernas ou outros apêndices, mas devem respeitar as limitações de tamanho, mesmo quando esses equipamentos estiverem totalmente expandidos.

5.8.3. Não serão permitidos sistemas: Pneumáticos; Hidráulicos; Máquinas de combustão interna e combustível líquido; Armas; Sistemas que giram no próprio eixo; Motores iônicos; Sistemas de propulsão a jato\ foguete sólido ou líquido; Peças que possam danificar ou quebrar local de competição ou adversários.

5.9. Jogo e encobrimento da bola

Exceto para o robô goleiro, nenhum outro robô deve cobrir mais de 30% da bola, conforme representado na figura abaixo.



5.10. Robô goleiro

5.10.1. Um robô dentro da área do próprio gol será considerado como 'goleiro'. O papel de goleiro pode ser trocado dinamicamente durante a disputa, ou seja, qualquer robô dentro de sua própria área será sempre considerado como goleiro.

5.10.2. O robô goleiro terá permissão para pegar ou segurar a bola dentro da área do próprio gol.

5.11. Substituições

5.11.1. Apenas uma substituição é permitida enquanto o jogo estiver em andamento. No intervalo, qualquer quantidade de substituições pode ser realizada sem contabilização.

5.11.2. Quando uma substituição for necessária durante o jogo, um representante da equipe interessada deverá solicitar um intervalo, que interromperá o jogo em um momento apropriado.

5.11.3. O jogo será retomado com todos os robôs e a bola posicionados nas mesmas posições que ocupavam no momento da interrupção.

5.11.4. Robôs de outras equipes não podem ser utilizados nas substituições.

5.12. Tempo técnico

5.12.1. Um tempo técnico pode ser solicitado por um representante da equipe a qualquer momento durante o jogo, mas será concedido apenas quando for oportuno.

5.12.2. Cada equipe tem direito a 2 tempos técnicos por partida, com duração máxima de 2 minutos cada.

5.12.3. Os tempos técnicos devem ser utilizados para reparos nos robôs ou para recuperação de quem controla.

5.13. Duração de jogo

5.13.1. Cada partida terá 2 períodos com 5 minutos, e um intervalo de meio tempo de 3 minutos. Se uma equipe não estiver pronta para voltar ao jogo após o intervalo, poderão ser concedidos até 2 minutos adicionais. Se, após esse tempo adicional, a equipe ainda não estiver pronta para reiniciar o jogo, será desclassificada da partida.

5.13.2 A duração da partida e do intervalo podem ser ajustadas por acordo entre as equipes e o árbitro, dependendo das condições do campeonato.

5.14. Início do jogo

5.14.1. Antes do início do jogo, a posse inicial da bola será decidida por meio de um sorteio com uma moeda (cara ou coroa). A equipe vencedora poderá optar por atacar ou defender a primeira bola.

5.14.2. No início do jogo, ou em qualquer reinício, a equipe atacante pode posicionar seus robôs livremente. A bola deverá ser colocada dentro do círculo central e, com o sinal do árbitro, os robôs poderão se mover livremente. Após o intervalo, as equipes devem trocar de lado no campo.

5.14.3. O início ou reinício do jogo é sinalizado pelo árbitro, qualquer equipe que se mover antes desse sinal será penalizada com uma "saída falsa".

5.15. Critérios de pontuação

5.15.1. A seção de Critérios de Pontuação estabelece as diretrizes para a avaliação e atribuição de pontos durante o evento.

5.15.2. Estes critérios são fundamentais para garantir uma competição justa e objetiva, refletindo o desempenho das equipes com precisão.

5.16. Vencedor

5.16.1. Um gol será validado quando a bola ultrapassar completamente a linha do gol.

5.16.2. O vencedor do jogo será determinado com base no número de gols, sendo que, o time que obtiver mais gols será declarado campeão da partida.

5.17. Desempate

5.17.1. Em caso de empate após o segundo tempo, e se as regras da competição não permitirem desempates nesse estágio, o vencedor será decidido através de uma prorrogação.

5.17.2. Após um intervalo de 5 minutos, que pode ser estendido por mais 3 minutos, o jogo será continuado por um período adicional de 3 minutos.

5.17.3. Cada equipe terá direito a 3 pênaltis, demonstrado no tópico 11. Se o empate persistir após essas cobranças, serão realizadas cobranças adicionais, uma a uma, até que o vencedor seja decidido.

5.18. Robôs sem condições de bater pênaltis

5.18.1. O time será declarado vencedor por W.O. se estiver em condições de bater os pênaltis, enquanto o outro time não.

5.18.2. Se nenhum dos times estiver em condições de realizar as cobranças de pênaltis, o vencedor será decidido por sorteio com uma moeda (cara ou coroa).

5.19. Walkover (WO)

5.19.1. Se uma equipe não comparecer ao campo ou não tiver robôs em condições de jogo, será considerado um WO. Neste caso, a equipe adversária deverá entrar em campo por 3 minutos, e o placar será baseado no desempenho durante esse tempo.

5.19.2. Um robô é considerado em condições de jogo se estiver com a bateria carregada e apresentar comportamento adequado.

5.19.3. Se a equipe que entrou em campo após o WO do adversário não marcar nenhum gol durante os 3 minutos, o árbitro declarará um WO duplo.

5.19.4. Robôs parados em campo não são permitidos. Caso um robô sofra uma pane, será iniciada uma contagem de 10 segundos antes da desclassificação, salvo se a equipe solicitar um tempo técnico antes do início da contagem.

5.20. Faltas

5.20.1. A seção de faltas estabelece as normas e penalidades relacionadas a comportamentos impróprios ou infrações cometidas durante a competição.

5.20.2 As faltas pessoais são infrações cometidas que envolvem comportamento impróprio por parte dos robôs ou das equipes durante a competição.

5.21. Colisões

5.21.1 Como os robôs se movem em alta velocidade, colisões são inevitáveis, portanto, o árbitro anotará apenas as colisões que interferem significativamente no jogo ou que tenham potencial para danificar os robôs adversários.

5.21.2. É permitido empurrar a bola e o robô adversário, desde que a bola esteja entre ambos.

5.22. Bola retida

5.22.1. A bola é considerada retida quando fica presa ao corpo de um robô de forma que nenhum outro robô consiga movê-la.

5.22.2. Nesse caso, o time responsável será penalizado com um tiro livre ou um pênalti, dependendo do local da infração.

5.23. Goleiro em posse de bola

5.23.1. Quando um goleiro tem a posse da bola sem disputá-la, ele deve empurrá-la para fora de sua área de gol em até 10 segundos. Caso contrário, será penalizado com um pênalti a favor do time adversário.

5.23.2. Se um atacante disputar a bola com o goleiro durante esse período, a contagem é reiniciada. No entanto, se o atacante bloquear o goleiro, será concedido um tiro de meta.

5.24. Remoção ou alteração não autorizada

5.24.1. Somente o árbitro e um integrante previamente designado da equipe devem tocar nos robôs.

5.24.2. Qualquer contato com os robôs sem a permissão do árbitro será penalizado com um pênalti.

5.25. Faltas de Ataque

As faltas de ataque referem-se a infrações cometidas por uma equipe enquanto está em ação ofensiva.

5.26. Área do gol

5.26.1. Quando um time ataca com mais de um robô na área do gol do time adversário, será penalizado com um tiro de meta, que pode ser cobrado por qualquer jogador do time adversário, desde que não desrespeite outras regras de posicionamento.

5.26.2. Um robô é considerado na área do gol se qualquer parte dele estiver dentro da área, e a falta será considerada apenas se o segundo robô na área efetivamente participar da jogada, como por exemplo:

- I - Impedir ou atrapalhar a movimentação do goleiro.
- II - Tocar na bola em qualquer momento.

5.26.3. Se o segundo robô estiver disputando a bola e for empurrado para dentro da área, não será penalizado com a falta.

5.27. Bloqueio do goleiro

Bloquear o goleiro do time adversário dentro de sua própria área resultará em um tiro livre, que será cobrado pelo time do goleiro.

5.28. Faltas de defesa

As faltas de defesa ocorrem quando um time adota práticas que violam as regras enquanto está na sua área de gol.

5.29. Área do gol

5.29.1. Se um time defende com mais de um robô dentro da área do gol, será penalizado com um pênalti, a menos que o time atacante já tenha marcado um gol.

5.29.2. Caso a bola não esteja na área do gol, a presença de mais de um robô na área de defesa não resulta em penalidades.

5.30. Empurrar goleiro

5.30.1. É permitido empurrar o robô goleiro dentro da área do gol, desde que a bola esteja entre o goleiro e o robô que está realizando o empurrão.

5.30.2. Um robô é considerado na área do gol se mais de 50% dele estiver dentro da área, conforme confirmado pelo árbitro. Caso o robô adversário adentre mais que 50%, não será contabilizado gol.

5.31. Saída Falsa

5.31.1. Uma saída falsa ocorre quando um robô inicia uma jogada antes do aviso do árbitro. Esse tipo de infração pode ocorrer em qualquer momento de bola parada.

5.31.2. Em situações em que um time tem a posse da bola, definido aqui como time atacante, e o outro time não a possui, definido como time defensor, a saída falsa é penalizada conforme o tipo de cobrança e a situação da posse de bola.

5.31.3. Na primeira infração de saída falsa, o time é advertido, os jogadores são reposicionados e a partida é reiniciada. Em caso de reincidência, as penalidades variam conforme a situação.

5.32. Início e Reinício de Jogo (Kick-off)

5.32.1. Time Atacante: Primeiro, a posse da bola é trocada. Em uma nova reincidência, é marcado um tiro livre.

5.32.2. Time Defensor: Primeiro, o time é reposicionado na beira de sua área. Em uma nova reincidência, é marcado um tiro livre.

5.33. Tiro Livre

5.33.1. Time Atacante: A posse da bola é invertida, e o time atacante deve ser completamente posicionado em seu campo de defesa.

5.33.2. Time Defensor: É marcado um pênalti a favor do outro time.

5.34. Bola Livre (Free Ball)

É marcado um tiro livre a favor do outro time.

5.35. Casos excepcionais

Caso o árbitro note que uma equipe está abusando deliberadamente das saídas falsas, a punição será ajustada conforme a gravidade e a repetição da infração, podendo até mesmo chegar à desclassificação por WO.

5.36. Condutas antidesportivas

Condutas impróprias e antidesportivas por parte dos participantes durante o evento serão avaliadas, podendo resultar na desclassificação da equipe ou do integrante envolvido.

5.37. Interrupções

5.37.1. O jogo deverá ser interrompido e os robôs reposicionados nas seguintes situações:

- I - Quando um robô precisar ser substituído.
- II - Quando um robô cair ou parar de forma a bloquear o gol.
- III - Quando um gol ou uma falta for marcado.
- IV - Quando o árbitro ordenar um chute livre, pênalti, tiro de meta ou bola livre.

5.37.2. Os robôs podem ser reposicionados por um operador humano ou por seus próprios meios. No caso de bola livre, o reposicionamento por operadores humanos não é permitido, devendo ser feito via Bluetooth.

5.38. Bola Livre

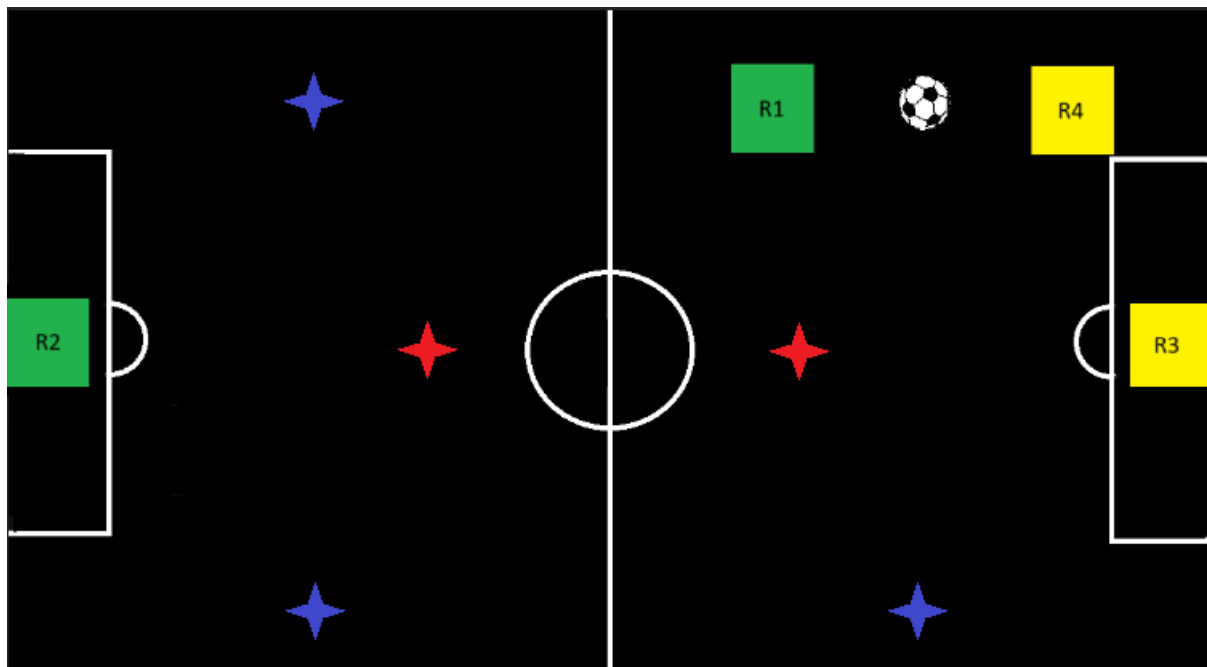
5.38.1. O árbitro declarará "bola livre" quando ocorrer um impasse de 10 segundos fora das áreas de gol. Nesse caso, apenas alguns robôs poderão ser realocados.

5.38.2. Quando a bola livre é declarada, todos os robôs devem parar, e o árbitro posicionará a bola em uma posição relevante para a cobrança de bola livre, respeitando o quadrante do campo onde o impasse ocorreu.

5.38.3. Todos os robôs que estiverem a menos de 20 cm da marca de bola livre devem ser movidos para o quadrante mais próximo do seu campo. Em seguida, um robô de cada time (ou nenhum) poderá posicionar-se no ponto relevante para a bola livre, o mais próximo possível do seu próprio gol. Os outros robôs de ambos os times devem permanecer onde estão.

5.38.4. O descumprimento dessa regra resultará em um tiro livre para o time adversário.

5.38.5. O jogo será reiniciado quando o árbitro der o sinal, permitindo que todos os robôs se movam livremente.



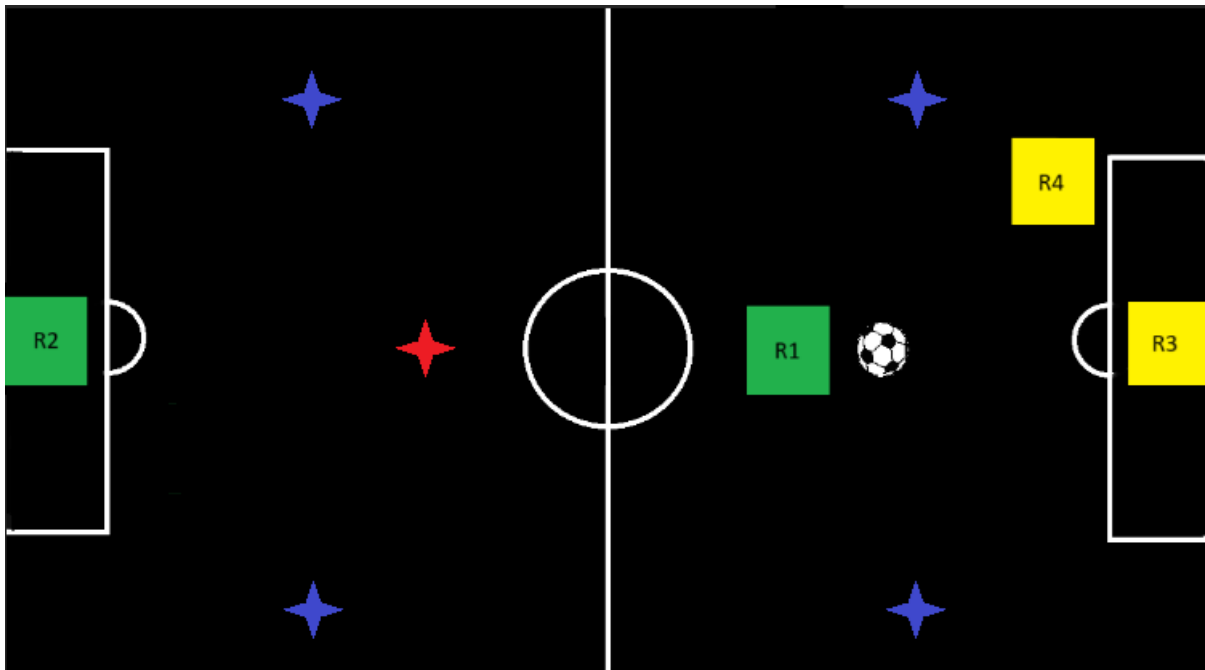
5.39. Tiro Livre

5.39.1. Para as situações definidas como falta, será assinalado um tiro livre. A bola será posicionada na área correspondente ao tiro livre (CL) no campo, e o robô responsável pela cobrança deve ser colocado atrás da bola.

5.39.2. Em seguida, o time sem a posse pode posicionar seus robôs em contato com a área do gol ou em qualquer lado do arco.

5.39.3. Se a equipe sem a posse de bola não se posicionar corretamente, será advertida. Em caso de reincidência, um pênalti será marcado a favor do time com a posse de bola.

5.39.4. Após o apito do árbitro, todos os robôs podem voltar a se mover livremente.



5.40. Pênaltis

5.40.1. Time Atacante: É marcado uma bola livre e o time perde o pênalti.

5.40.2. Time Defensor: O goleiro é advertido com um cartão amarelo e, em uma nova reincidência, é excluído do jogo. O goleiro não será substituído e ficará fora por 30 segundos de jogo corrido ou até que o adversário marque um gol.

5.40.3. Para todas as situações definidas como pênalti durante o jogo, a bola será posicionada na área adequada para a cobrança. O robô responsável pelo pênalti deverá ser colocado atrás da bola.

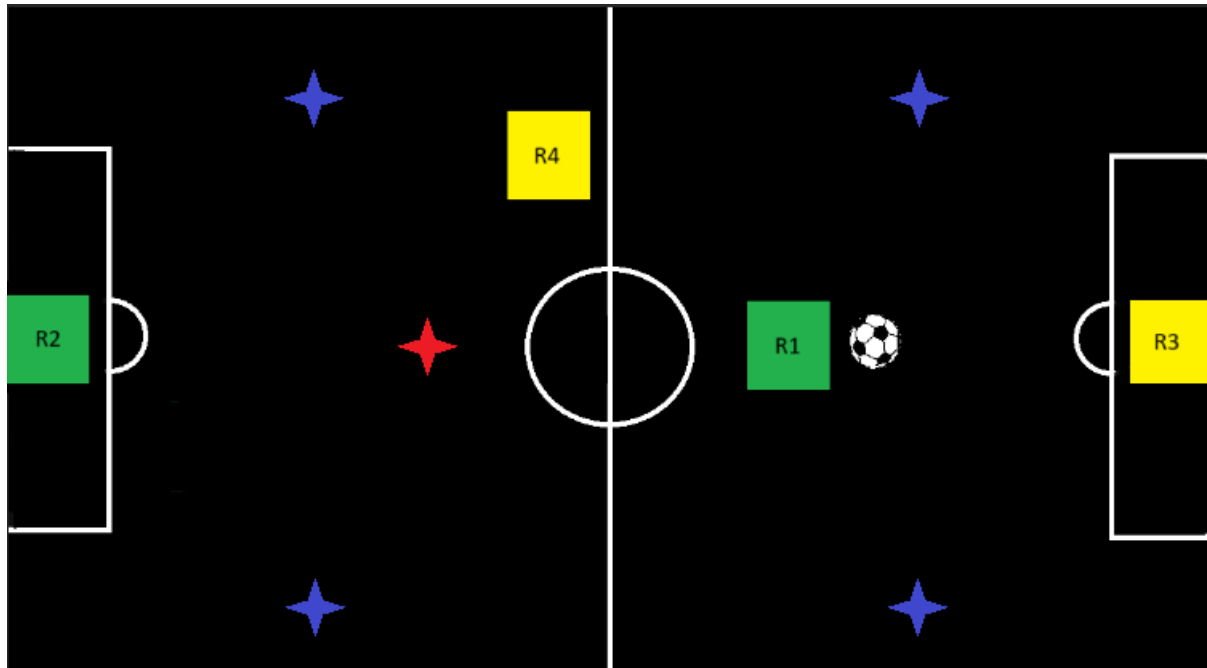
5.40.4. Durante a cobrança, o goleiro deve manter um dos lados completamente em contato com a linha do gol, podendo ser orientado em qualquer direção.

5.40.5. Os demais robôs devem ser posicionados livremente na metade oposta do campo a partir da linha do meio, sendo que o time que defende o pênalti deve ser o último a se posicionar.

5.40.6. Com o sinal do árbitro, o jogo recomeça normalmente, permitindo que todos os robôs se movam livremente. O robô que cobrar o pênalti pode driblar (manejar) a bola ou chutá-la.

5.40.7. No caso de uma disputa de pênaltis após a prorrogação, apenas um robô de cada equipe será colocado na arena, enquanto os demais permanecem fora de campo.

5.40.8. As equipes têm permissão para usar qualquer um de seus robôs na disputa, sem a necessidade de diferenciar entre atacantes e defensores. Os demais aspectos da disputa seguem as regras previamente estabelecidas.



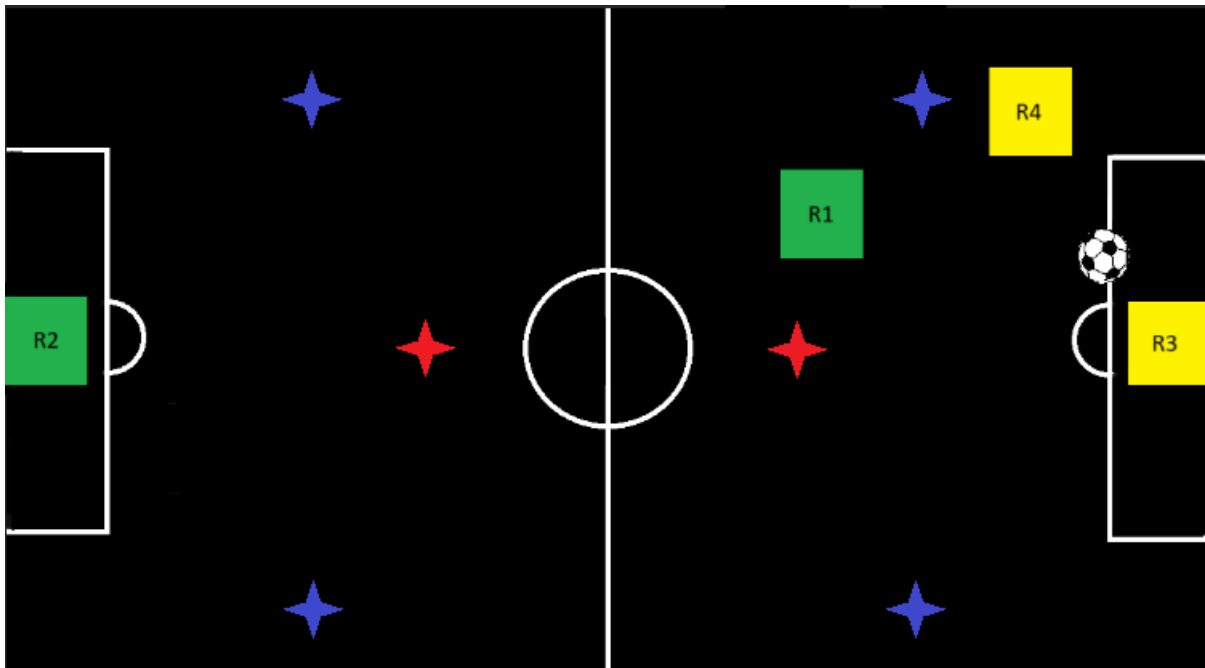
5.41. Tiro de Meta

5.41.1. O tiro de meta deve ser declarado nas seguintes situações:

- I - Quando um robô atacante empurrar o goleiro dentro da área do gol sem disputar a bola.
- II - Quando uma equipe atacar com mais de um robô dentro da área de gol do time adversário.
- III - Quando o goleiro pegar a bola usando seus equipamentos (se possuir algum).
- IV - Quando ocorre um impasse na área do gol por pelo menos 10 segundos, com o goleiro e outro jogador ativamente disputando a bola.

5.41.2. Somente o goleiro pode permanecer dentro da área do gol, e a bola pode ser posicionada em qualquer lugar dentro dessa área. Os outros robôs do time devem ser posicionados fora da área do gol, e qualquer jogador pode cobrar o tiro de meta.

5.41.3. O time com posse de bola deve posicionar seus robôs primeiro. O jogo recomeça após o apito do árbitro, quando todos os robôs podem voltar a se mover livremente.



6. ASPECTOS CONSTRUTIVOS DOS ROBÔS

6.1. Todo robô deve:

- I - Possuir uma luz indicativa de funcionamento;
- II - Estar dentro das restrições de massa e dimensões definidas pela modalidade;
- III - Possuir uma chave manual para o desligamento do robô que possa ser acessada sem danos ao operador;
- IV - Toda a energia da(s) bateria(s) deve passar por essa chave de acionamento mecânico, sem a presença de relés, solenóides ou dispositivos intermediários.
- V - Usar baterias, pilhas e similares como fonte de alimentação.

6.2. As baterias permitidas são aquelas que não vazam ou espirram qualquer um de seus componentes quando danificadas ou invertidas.

6.2.1. Exemplos de baterias permitidas: NiCd, NiMh, Li-Ion, LiPo e LiFePO4. Se você planeja usar um novo tipo de bateria, ou não tem certeza das especificações, por favor entre em contato com a organização do evento previamente.

6.3. A utilização de materiais inflamáveis ou perigosos é estritamente proibida, e qualquer violação desta regra resultará em desclassificação imediata.

6.4. Os participantes são exclusivamente responsáveis pela construção, manutenção e segurança técnica de seus robôs, incluindo todos os componentes de hardware e software.

6.5. A organização realizará uma inspeção preliminar dos robôs antes do início das competições para verificar a conformidade com as regras deste regulamento, mas não assume responsabilidade por quaisquer falhas, defeitos técnicos ou problemas de segurança que possam surgir durante o evento.

6.6. Qualquer incidente relacionado a falhas técnicas será tratado como responsabilidade exclusiva da equipe responsável pelo robô

7. RESTRIÇÕES GERAIS E ARBITRAGEM

7.1. É expressamente proibido:

- I - Práticas e atitudes antidesportivas, podendo resultar na expulsão da EQUIPE;
- II - Utilizar sistemas ou equipamentos que possam interferir no funcionamento do robô adversário ou de outras equipes;
- III - Possuir forma de movimentação que não por rodas, esteiras ou similares.

7.1.1 O inspetor tem autoridade para barrar a participação de um robô que considere um risco à segurança dos presentes.

7.2. Cada modalidade terá um árbitro que tem por função:

- I - Decretar o início, o fim e pausas em uma partida;
- II - Declarar empates, vencedores e derrotados;
- III - Fazer valer o presente regulamento.

7.2.1. Os árbitros têm autoridade para advertir e punir competidores e equipes que apresentem comportamento inadequado.

7.3. Serão considerados comportamentos antidesportivos, passíveis de advertência, penalidade ou desclassificação, as seguintes condutas: obstrução intencional de robôs adversários fora das regras permitidas, sabotagem de equipamentos de outras equipes, linguagem ou comportamento ofensivo dirigido a outros participantes, árbitros ou público, e qualquer ação que viole os princípios de fair play e integridade competitiva.

7.4. As penalidades por comportamento antidesportivo ou violação das regras de competição serão aplicadas pelos árbitros de acordo com a gravidade da infração, podendo incluir advertências verbais, dedução de pontos, exclusão de rodadas específicas, ou desclassificação do evento.

7.5. Os árbitros têm autoridade plena para interpretar e aplicar as regras deste regulamento durante as competições. Suas decisões são soberanas e têm como

objetivo manter a segurança, a ordem e a justiça no evento.

7.6. Qualquer comportamento considerado desrespeitoso, intimidador ou que interfira nas decisões dos árbitros será considerado uma infração grave e poderá resultar em penalidades severas, incluindo desclassificação.

7.7. Interações formais com os árbitros devem ocorrer por meio do representante da equipe e seguir o procedimento estabelecido no regulamento.

8. CREDENCIAMENTO

8.1. No dia do evento, antes do início da competição, será realizado o credenciamento, momento em que ocorrerá a conferência das inscrições, verificação da documentação exigida (autorização para competidores menores de dezoito anos) e inspeção dos robôs.

8.2. Durante a inspeção será verificado se o robô atende às normas e características exigidas por esse documento.

8.3. Ao menos um membro de cada equipe deve acompanhar todo o processo de inspeção, manusear, ligar e operar o robô quando e se solicitado pelo inspetor.

8.4. Caso algum robô não seja aprovado na inspeção a equipe terá 15 minutos antes do início das partidas para adequá-lo às regras.

8.5. Caso não seja possível a adequação do equipamento ele será impedido de competir por não se encaixar nas medidas de segurança.

8.6. Após a aprovação na inspeção técnica inicial, não será permitida nenhuma modificação nos robôs sem a autorização expressa da organização.

8.7. Modificações poderão ser solicitadas em casos de falhas técnicas inesperadas, desde que não representem uma vantagem competitiva injusta.

8.8. Qualquer alteração não autorizada resultará na desclassificação imediata da equipe, e os organizadores se reservam o direito de inspecionar os robôs a qualquer momento durante o evento para assegurar o cumprimento desta regra.

8.9. Antes do início das competições, cada equipe deverá assinar uma declaração de conformidade afirmando que seu robô foi construído de acordo com todas as normas técnicas e de segurança especificadas neste regulamento, conforme modelo constante no Anexo “B” ao final deste regulamento.

8.10. Ao assinar a declaração, a equipe assume total responsabilidade pela segurança e conformidade técnica de seu robô, eximindo a organização de qualquer responsabilidade por falhas técnicas, acidentes ou outros problemas que possam ocorrer durante o evento.

9. LOCAL, DATA E PREMIAÇÕES

9.1. O evento ocorrerá no dia 09/11/2024 das 08h00 às 14h00 no Colégio Donaduzzi (bloco amarelo) do Biopark Educação, localizado na Avenida Max Planck, nº 3797, Toledo - PR, CEP 85920025.

9.2. A organização reserva-se o direito de alterar o cronograma do evento, incluindo datas, horários e local, por motivos de força maior ou outras circunstâncias imprevistas que possam comprometer a segurança e a execução adequada das competições.

9.3. Em caso de alteração, a organização se compromete a notificar todas as equipes participantes com a maior antecedência possível, utilizando os dados de contato fornecidos no momento da inscrição.

9.4. A organização não se responsabilizará por quaisquer custos adicionais incorridos pelas equipes em virtude dessas alterações.

9.5. A premiação será entregue aos três primeiros colocados de cada categoria, conforme as pontuações acumuladas durante as competições, sendo o capitão responsável para receber o prêmio.

I - 1º lugar: R\$500,00 + troféu

II - 2º lugar: R\$300,00 + troféu

III - 3º lugar: R\$100,00 + troféu

9.6. Os critérios de pontuação e desempate estão especificados nas normas de cada modalidade, conforme descrito nos respectivos regulamentos das competições. A decisão dos árbitros e organizadores sobre a concessão das premiações será final e não caberá recurso.

9.7. A organização reserva-se o direito de cancelar ou ajustar a concessão de premiações em caso de irregularidades, incluindo, mas não se limitando a, fraude, violações das regras de competição, ou comportamento antidesportivo.

9.8. Qualquer equipe que tenha suas premiações canceladas ou ajustadas será notificada por escrito, com uma explicação detalhada das razões para a decisão. A decisão da organização será final e não estará sujeita a contestação.

9.10. Qualquer responsabilidade tributária decorrente da concessão dos prêmios será de exclusiva responsabilidade dos ganhadores, que deverão cumprir todas as obrigações fiscais pertinentes.

9.10.1. A organização não se responsabiliza por encargos fiscais ou outras obrigações legais associadas ao recebimento das premiações.

9.11. Os prêmios concedidos durante o evento são pessoais e intransferíveis, salvo autorização expressa da organização.

9.11.1. Em casos excepcionais, a organização poderá permitir a transferência ou substituição de prêmios, desde que formalmente solicitada e aprovada antes da cerimônia de entrega.

9.11.2. Tentativas de transferência de prêmios sem autorização poderão resultar na perda do direito ao prêmio.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A equipe de organização se reserva o direito de suspender modalidades.

10.2. Os casos omissos, não contemplados por esse regulamento, serão solucionados pela organização do evento conforme surgirem.

10.3. Os competidores terão áreas de reparos com tomadas 127V, porém cada equipe precisa providenciar uma base emborrachada ou outro material que não cause danos a estrutura das mesas fornecidas, podendo as equipes serem desclassificadas.

10.4. A organização do evento reserva-se o direito de interpretar e aplicar as disposições deste regulamento, bem como de realizar ajustes ou alterações que julgar necessários para assegurar a execução justa e adequada das competições.

10.4.1. Qualquer alteração que afete diretamente os participantes será comunicada imediatamente, através dos canais oficiais de comunicação, e as equipes terão o direito de recorrer conforme previsto neste regulamento.

10.5. Qualquer disputa ou controvérsia decorrente deste regulamento ou da participação no evento será preferencialmente resolvida por meio de mediação amigável entre as partes.

10.6. Caso qualquer disposição deste regulamento seja considerada inválida, ilegal ou inaplicável por um tribunal competente, tal disposição será excluída do regulamento sem que isso afete a validade e a aplicabilidade das demais disposições.

10.6.1. As demais cláusulas continuarão em pleno vigor e efeito, devendo ser interpretadas de maneira a preservar a intenção original do regulamento

10.7. Ao se inscrever no evento, os participantes aceitam integralmente as disposições deste regulamento e assumem todos os riscos associados à participação nas competições, incluindo, mas não se limitando a, riscos de danos materiais, lesões físicas e falhas técnicas.

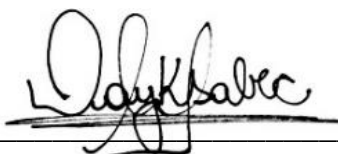
10.7.1. A organização não será responsável por quaisquer danos ou prejuízos decorrentes da participação no evento, salvo em casos de negligência direta e comprovada.

10.7.2. Esta cláusula de responsabilidade é parte integrante do compromisso dos participantes e é fundamental para a participação no evento.

10.8. Na impossibilidade de solução consensual, as partes concordam que a jurisdição competente para dirimir qualquer conflito será a Comarca de Toledo, Estado do Paraná, aplicando-se as leis brasileiras.

10.8.1. Ao inscrever-se no evento, os participantes aceitam e concordam com esta cláusula de eleição de foro.

Toledo – PR, 18 de outubro de 2024.



Profa. Dra. Dayane Kelly Sabec Pereira
Gerência Acadêmica

11 ANEXO A - AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR EM EVENTO

Eu, _____, portador(a) do RG nº _____ CPF nº _____, residente e domiciliado(a) à _____, na qualidade de responsável legal do menor _____, nascido(a) em _____, venho por meio deste documento autorizar a participação do(a) menor no evento de Robótica que ocorrerá no Biopark Educação, localizada na Avenida Max Planck, 3797, Toledo - PR, 85919-899, no dia 09 de novembro de 2024.

Declaro que estou ciente de que a participação do(a) menor no evento é de sua livre vontade e que o mesmo está apto a participar das atividades propostas. Declaro ainda que isento a instituição Biopark Educação e a comissão organizadora de qualquer responsabilidade civil, penal ou material, por eventuais incidentes que possam ocorrer com o(a) menor durante o período de realização do evento.

Estou ciente de que este evento não implica em custódia ou vigilância contínua da parte da instituição sobre o menor, sendo minha responsabilidade, ou de um terceiro por mim designado, acompanhar o(a) menor e zelar por sua segurança antes, durante e após o evento.

Declaro que o(a) menor se encontra em condições físicas e psicológicas adequadas para participar das atividades do evento, e que não apresenta nenhuma condição de saúde que o(a) impeça de participar das atividades previstas. Caso o(a) menor necessite de alguma medicação ou cuidado específico, comprometemo-nos a informar à organização e fornecer as devidas orientações e materiais necessários.

Autorizo, desde já, a prestação de assistência médica de emergência ao(a) menor, caso seja necessário, durante o período de participação no evento. Declaro estar ciente de que quaisquer despesas relacionadas a este atendimento serão de minha responsabilidade exclusiva, exceto nos casos em que se comprove negligência da organização.

Comprometo-me a orientar o(a) menor sobre a necessidade de seguir todas as regras e normas estabelecidas pela organização do evento, e aceito que qualquer descumprimento das regras por parte do(a) menor poderá resultar em sua exclusão do evento, sem prejuízo de outras penalidades que possam ser aplicáveis.

Consinto expressamente com o uso da imagem, nome e dados pessoais do(a) menor e de seus equipamentos para fins de divulgação em suas mídias sociais e comerciais pelo Biopark Educação, bem como no Curso de Ciência e Tecnologia em suas campanhas e divulgações futuras. Este consentimento é concedido em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD - Lei nº

13.709/2018), e posso revogá-lo a qualquer momento mediante solicitação expressa por escrito à organização.

Para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas a esta autorização e à participação do(a) menor no evento, fica eleito o foro da Comarca de Toledo, Estado do Paraná, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Assinatura do(a) responsável legal

12 ANEXO B - DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE TÉCNICA E DE SEGURANÇA

Eu/Nós, abaixo assinado(s), na condição de representante(s) da equipe [NOME DA EQUIPE], inscrita no evento 1ºDESAFIO BPK DE VEÍCULOS ROBÓTICOS, declaramos, para todos os fins de direito, que o robô foi construído e configurado em total conformidade com todas as normas técnicas e de segurança especificadas no regulamento oficial do evento, bem como com as regulamentações pertinentes aplicáveis.

1. Declaração de Conformidade Técnica e de Segurança

Afirmamos que o robô atende integralmente às especificações técnicas e requisitos de segurança definidos no regulamento do evento, incluindo, mas não se limitando a:

Dimensões e Peso: O robô está dentro dos limites permitidos de tamanho e peso estabelecidos pela organização.

Componentes de Segurança: O robô possui todos os mecanismos de segurança necessários para prevenir curto-circuitos, sobrecargas, falhas operacionais, vazamentos de substâncias perigosas e outras possíveis fontes de risco.

Materiais e Construção: Todos os materiais e componentes utilizados no robô estão de acordo com padrões técnicos reconhecidos (ex.: ABNT, ISO) e foram selecionados para garantir segurança, eficiência e sustentabilidade.

Funcionamento Técnico: O sistema de controle, programação e operação do robô cumpre as diretrizes de segurança e funcionalidade, permitindo operações seguras durante todas as fases de competição.

2. Assunção Integral de Responsabilidade

Responsabilidade Exclusiva: Assumimos integralmente a responsabilidade pela construção, segurança, funcionamento e operação do robô durante o evento. Entendemos que qualquer falha técnica, problema de segurança, ou outro incidente relacionado ao robô será de nossa exclusiva responsabilidade, e que a organização do evento não poderá ser responsabilizada por tais ocorrências, salvo em casos de negligência direta e comprovada da organização ou de seus representantes.

Aceitação dos Riscos: Reconhecemos que participar do evento envolve riscos inerentes à operação de robôs e aceitamos todos os riscos associados, incluindo, mas não se limitando a, danos materiais, falhas técnicas e incidentes de segurança. Eximimos a organização de qualquer responsabilidade por danos sofridos por nossa equipe, terceiros ou pelo público decorrentes de tais riscos.

3. Isenção de Responsabilidade e Limitação de Responsabilidade da Organização

Isenção de Responsabilidade: Declaramos que a organização do evento realizou inspeções para verificar a conformidade do robô com as normas aplicáveis, mas que tais inspeções não transferem a responsabilidade pela segurança e funcionamento do robô para a organização. A aprovação na inspeção não implica garantia de segurança e não isenta a equipe da responsabilidade integral pela operação do robô.

Limitação de Responsabilidade: Eximimos a organização, seus representantes, agentes e contratados de qualquer responsabilidade por falhas técnicas, acidentes, danos materiais, lesões pessoais, ou outros problemas que possam ocorrer durante a operação do robô no evento, salvo nos casos de negligência direta e comprovada.

4. Declaração de Conhecimento, Conformidade e Observância de Regras

Cumprimento Integral das Regras: Afirmamos que todos os membros da equipe conhecem e compreendem integralmente as normas e regulamentos aplicáveis ao evento, e que o robô foi desenvolvido e configurado em estrita conformidade com estas normas. Concordamos em cumprir todas as regras de segurança, funcionamento e conduta estabelecidas pela organização durante todo o evento.

Penalidades por Descumprimento: Aceitamos que a não conformidade com os padrões técnicos e de segurança estabelecidos poderá resultar em penalidades, incluindo advertências, dedução de pontos, desqualificação ou exclusão imediata do evento, conforme decisão da organização, que será soberana e definitiva.

5. Consentimento para Inspeções Adicionais e Ajustes

Inspeções e Verificações: Concordamos que a organização poderá realizar inspeções adicionais e verificações aleatórias nos robôs durante o evento para assegurar a conformidade contínua com as normas técnicas e de segurança. Caso sejam identificadas irregularidades, comprometemo-nos a realizar os ajustes necessários imediatamente ou aceitar as penalidades aplicáveis, conforme determinado pela organização.

Ajustes Pós-Inspeção: Qualquer ajuste ou modificação realizada após a inspeção inicial será previamente comunicado e aprovado pela organização, e o robô será submetido a uma nova inspeção para assegurar que continua em conformidade com as normas aplicáveis.

Informações Verídicas: Declaramos que todas as informações fornecidas pela equipe são verdadeiras e que a falta de precisão ou a omissão intencional de informações poderá resultar em penalidades severas, incluindo a exclusão do evento.

6. Foro e Jurisdição

Para resolver quaisquer disputas relacionadas a esta declaração ou à participação no evento, fica eleito o foro da Comarca de Toledo, Estado do Paraná, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Nome Completo: [NOME DO REPRESENTANTE 1]

CPF: [NÚMERO DO CPF]

Assinatura: _____

Data: [DATA DA ASSINATURA]

Nome Completo: [NOME DO REPRESENTANTE 2]

CPF: [NÚMERO DO CPF]

Assinatura: _____

Data: [DATA DA ASSINATURA]