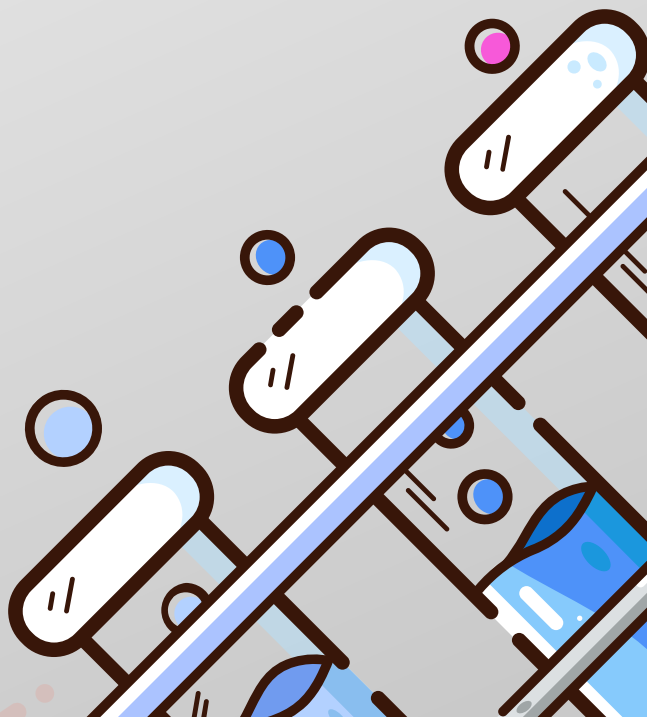
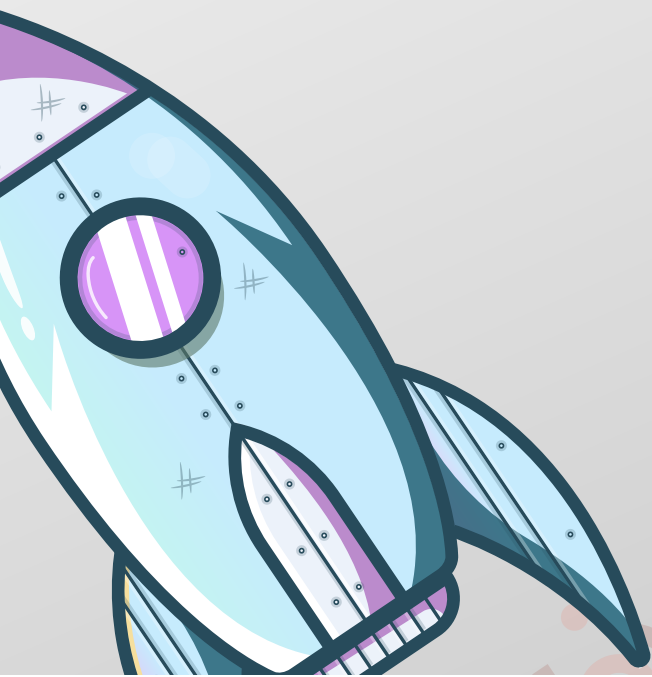




1º

Campeonato Nacional de Robótica Educacional de Morro Reuter

18 de agosto 2023



EQUIPES E CRUZAMENTOS

As equipes são formadas por dois integrantes (duplas). Cada equipe estará em um grupo com outros três times e, assim, disputará no mínimo 3 partidas. Os dois primeiros colocados de cada grupo se classificam para a fase eliminatória. Nesta fase, as equipes fazem enfrentamentos diretos nos quais o vencedor passa à próxima fase.

VISÃO GERAL DO JOGO E FAIR PLAY

As partidas do Campeonato consistem em levar os turistas ao seu local desejado. Para isso, cada equipe controlará um robô que deverá levar um disco que representa o turista até o ponto turístico indicado pela arbitragem. Mais detalhes nas próximas páginas.

Caso haja contato entre os dois robôs, o árbitro da partida é soberano e tomará as decisões de acordo com seu entendimento do jogo, de forma a garantir uma competição segura, fluída e saudável. Pequenos choques sem intenção que não impeçam a continuidade da partida poderão ser ignorados.

Em casos nos quais os robôs fiquem travados ou em demais momentos que o árbitro julgar necessário intervir, os robôs podem ser reposicionados pela arbitragem.

Já as atitudes antidesportivas como, por exemplo, levar um robô em direção ao outro robô com a intenção de impedir o cumprimento da tarefa pela equipe adversária serão coibidos pela arbitragem. As sanções podem ir desde a remoção do robô infrator durante um round até a desclassificação. Essas decisões ficarão a cargo dos árbitros com a supervisão da equipe organizadora.

Choques acidentais repetidos originados por uma mesma equipe também podem ser passíveis de intervenções por parte da arbitragem.

A competição preza pelo *fair play* e tem o objetivo de proporcionar integração entre os participantes, de forma que os árbitros e a comissão organizadora terão liberdade de tomar as decisões e medidas necessárias para manter um clima amigável.

INSCRIÇÕES

Para inscrever-se no Campeonato Nacional de Robótica Educacional de Morro Reuter, necessário seguir os seguintes passos:

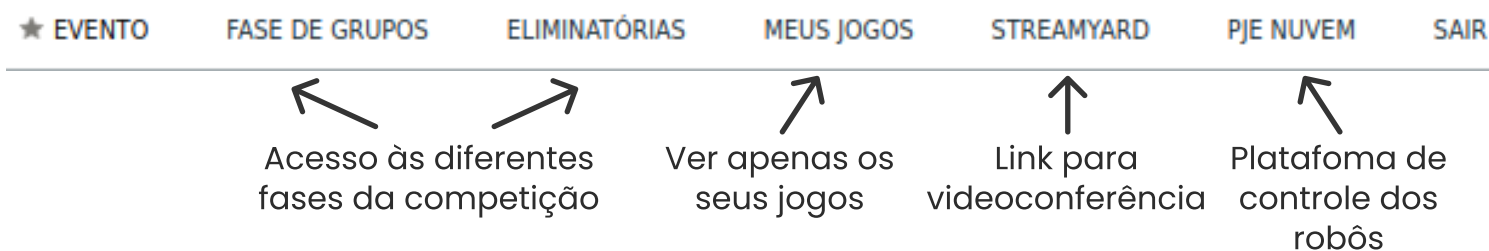
1. Acessar o endereço: **veja.cc/morro**
2. Preencher a ficha de inscrição no site
3. Fazer o download e preencher os documentos de autorização de uso de imagem (link no formulário ou aqui): **veja.cc/autoriza**
4. Entregar o termo de uso de imagem e som até o início do campeonato presencialmente para a equipe organizadora ou por email para cirdi@cirdi.com.br.

ACESSOS

O controle das partidas e o acesso aos jogos e às transmissões online são realizados por meio da Plataforma CIRDI: jogos.cirdi.com.br/.

Os participantes acessarão a plataforma no dia da competição com o usuário e senha que receberão da organização. Por lá, poderão acessar o link da videoconferência por meio da qual poderão enxergar a partida e interagir com a equipe da arena (árbitro e narrador).

A imagem abaixo mostra o menu da Plataforma CIRDI para participantes logados:



Na hora de suas partidas, cada equipe acessará:

- O **Streamyard** para enxergar a arena em tempo real e interagir com árbitro e narrador;
- A **PJE Nuvem** para controlar seu robô durante o jogo

ASSISTINDO AO VIVO (público em geral)

A comunidade em geral poderá assistir aos jogos acessando a Plataforma CIRDI e clicando em "entrar como visitante". Lá terão acesso aos chaveamentos dos jogos e aos links para assistir as transmissões online.

FASE DE GRUPOS

Para assistir os jogos da fase de grupos, clique sobre o ícone de transmissão ao lado do nome da arena.



FASE ELIMINATÓRIA

Para assistir os jogos da fase eliminatória, clique sobre o ícone de transmissão ao lado do nome da arena.



The image shows a card for 'ARENA MORRO REUTER 1' with a play button icon on the right. Below the card, there is a table showing the scores for two teams.

Equipe	Pontos
EQUIPE MR 10	0
EQUIPE MR 2	0

An arrow points to the play button icon.

A PARTIDA

A partida é composta por 4 *rounds* (ou ataques) com duração de 2 minutos cada. Cada um desses *rounds* funciona assim:

O robô de cada equipe inicia numa das “áreas de início”, demarcadas por um quadrado tracejado.

O árbitro da partida indicará um dos pontos turísticos dos quatro disponíveis na arena.

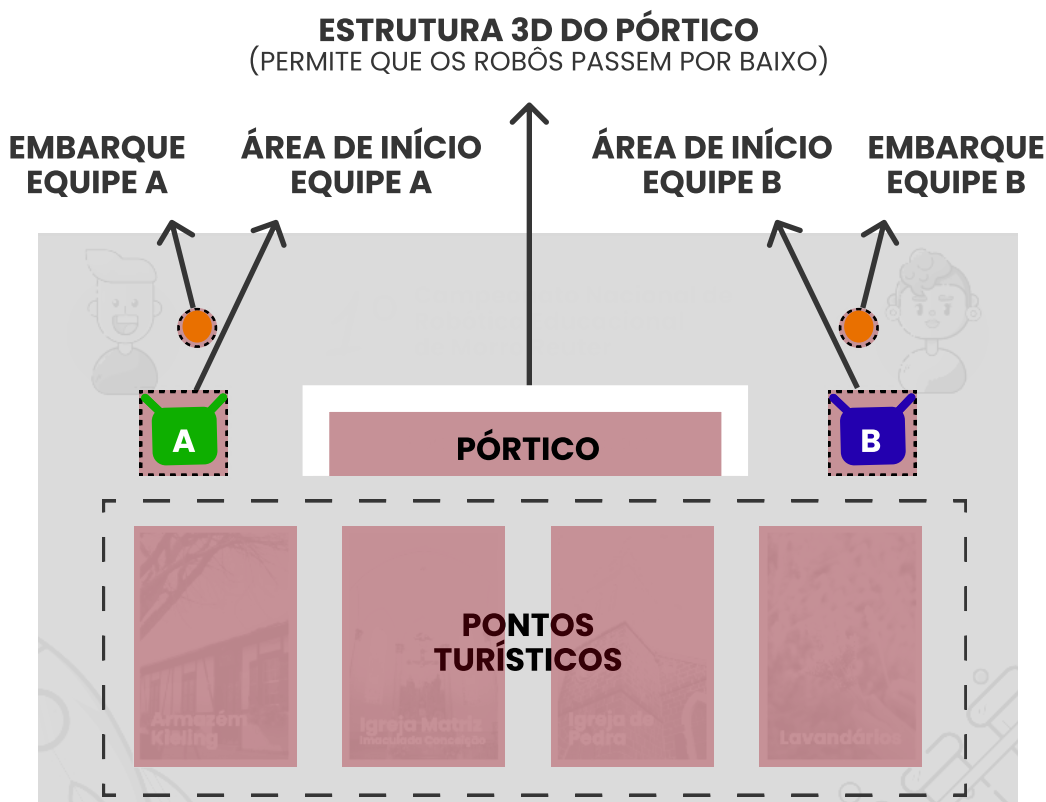
Cada equipe controlará um robô que deverá buscar e conduzir um turista que estará aguardando na “área de embarque” mais próxima. A área de embarque é demarcada por um círculo tracejado; **O ponto só é contabilizado quando o turista estiver totalmente dentro da área demarcada do ponto turístico.**

O turista deve ser levado para o ponto turístico indicado pelo narrador, passando por baixo do Pórtico, que será uma estrutura 3D.

A equipe que levar o turista primeiro, vence o round e ganha um ponto.

A partida termina num dos eventos abaixo:

- Uma das equipes fez 3 pontos (mesmo que tenham se passado apenas 3 rounds, a partida se encerra)
- Na fase de grupos (classificatória), quando forem completados os 4 rounds (não importando se a partida terminou empatada ou teve vencedor);
- Nas fases eliminatórias, em caso de empate ao final dos 4 rounds, é realizado um round extra para definir o vencedor.



EXEMPLO DE PARTIDA

As equipes A e B estão se enfrentando.

O árbitro indica que as equipes devem levar os turistas para a IGREJA MATRIZ IMACULADA CONCEIÇÃO.

As equipes buscam os turistas indicados e os conduzem, passando por baixo do pórtico de Morro Reuter, até o ponto turístico indicado.

No exemplo abaixo, a equipe A conseguiu realizar o movimento antes da equipe B. Portanto a Equipe A recebe um ponto.

Em seguida, os robôs e turistas são reposicionados e o próximo round é iniciado.

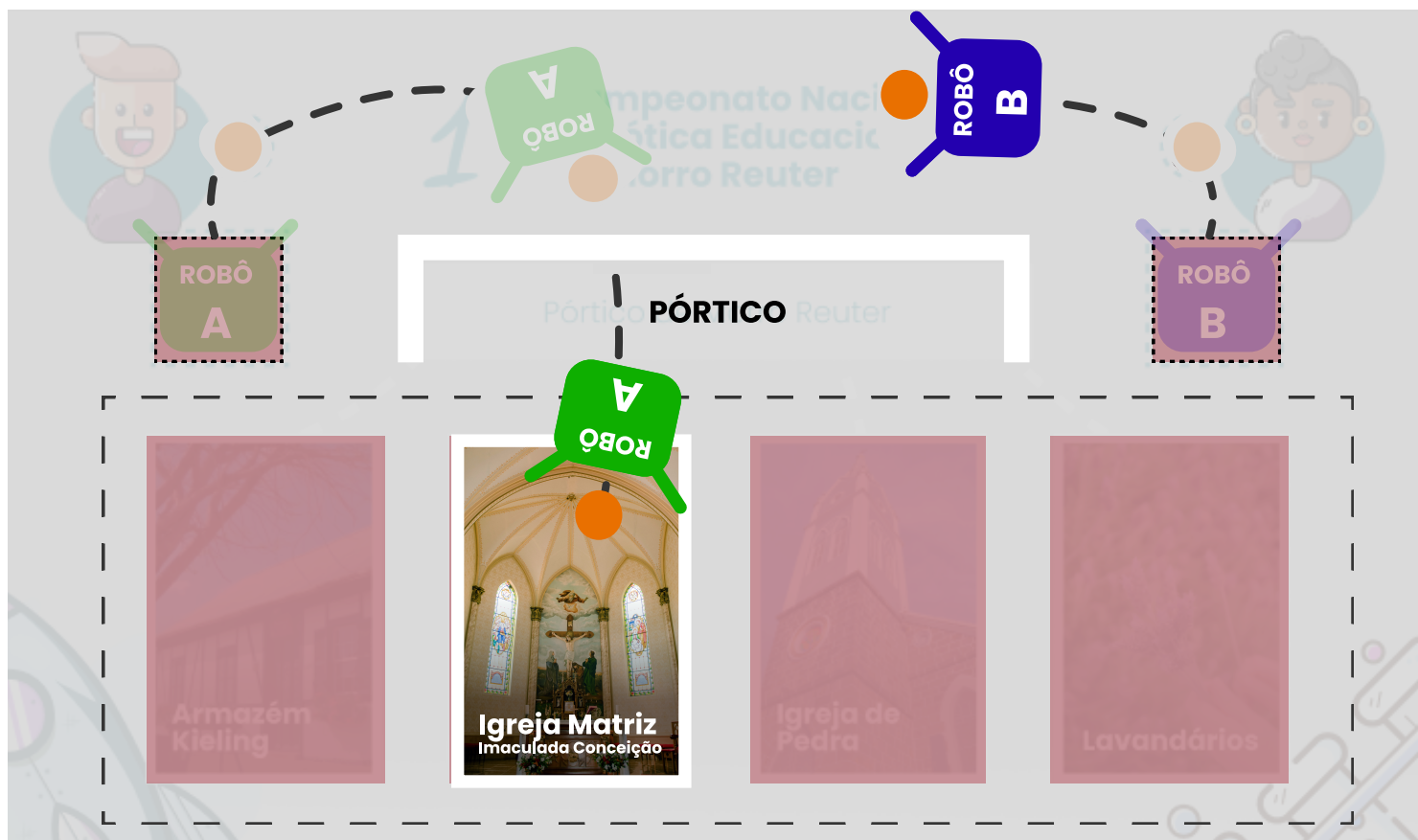


Imagem 2. ROBÔ A completou o percurso primeiro e venceu o round.

Durante a competição vocês estarão em contato direto com a organização e com as arenas. Então fique tranquilo que estaremos sempre prontos a lhe ajudar!