



Regras Suplementares – Categorias Júnior e Sénior

Caça ao Tesouro

De acordo com os mitos, os anões possuíam excelente perícia e paixão em relação a pedras preciosas. Era costume realizar um concurso na noite da primeira lua nova de cada ano. Com alguma sorte e grande habilidade, procuravam obter tantas jóias quantas pudessem uns dos outros, e aquele que terminasse com o maior número de jóias seria nomeado o campeão. Agora, podemos usar essas antigas regras transmitidas nos antigos pergaminhos dos anões, introduzindo as melhorias possibilitadas pela nova tecnologia, para reintroduzir este emocionante jogo sob a forma de concurso de construção de dispositivos electrónicos. Vamos ver quem será capaz de obter mais jóias e se tornar o ulterior campeão?

Requisitos de Construção:

Não há restrições aos materiais utilizados, todavia não será permitido o uso de dispositivos pré-manufacturados. O dispositivo deverá consistir de duas partes: o “controle” e o “módulo de jogo”.

Funções: O “controle” é usado para controlar remotamente o “módulo de jogo” para distribuir objectos a áreas específicas.

Dimensões: O “módulo de jogo” não deverá exceder $15\text{cm} \times 21\text{cm} \times 21\text{cm}$ (altura). Não há restrições quanto ao “controle”.

Peso: O peso do dispositivo, incluindo ambos o “controle” e o “módulo de jogo” (incluindo as pilhas), não pode ultrapassar os 3kg .

Restrições: O “módulo de jogo” só pode usar motor de corrente contínua (2 derivações). Motores de passo a passo e motores servidos são permitidos. O dispositivo só poderá ser operado com o máximo de 8 pilhas AA.

Sistema de Competição: A competição será dividida em duas categorias, júnior e sénior, cada uma destas com duas fases – O “Knock-out” e a “Repescagem”.

Knock-out

Antes do início do “Knock-out”, haverá um sorteio aleatório para determinar as posições das equipas qualificadas na primeira fase do knock-out. De acordo com as regras do sorteio, se o número total de equipas participantes não cumprir os requisitos de alocação na primeira fase, uma ou mais equipas poderão passar directamente para a segunda fase. O knock-out usará sistema de eliminação **um-contrum, no melhor de três jogos**, e a competição continuará de acordo com as posições das equipas no dendrograma. No final, 6 equipas passarão à fase seguinte. As restantes 18 equipas das 24 equipas em competição juntar-se-ão à repescagem, de onde duas equipas serão escolhidas para passarem à fase seguinte, formando-se assim as 8 equipas finalistas. As 8 finalistas reentram o sorteio para determinar a ordem e continuam a competição até se determinar a equipa campeão.

Quanto à categoria sénior, quando a competição entrar na fase das 8 finalistas, a zona de partida terá um “uso especial”, cujas regras e funções serão anunciadas antes do início dessa fase.

Repescagem

As 2 equipas escolhidas através de “repescagem” juntam-se às 6 equipas vencedoras da fase de “knock-out” para formar as 8 finalistas que irão entrar na fase final da competição.

A “repescagem” usará **sistema de uma única eliminação, um-contrum**, e a competição continuará de acordo com as posições das equipas no dendrograma. As 18 equipas na “repescagem” serão divididas em 9 grupos através de sorteio, i.e. cada grupo consiste de 2 equipas na “repescagem”. O grupo vencedor no final irão preencher os últimos 2 lugares das 8 equipas finalistas.

Cada 2 grupos (4 equipas) competiram no seu próprio campo e não poderão entrar o campo das outras equipas (ver Figura 3). A “repescagem” tem regras similares às da fase de “knock-out”. A única diferença reflecte-se na pontuação, uma vez que na “repescagem” estas são calculadas combinando a quantidade de “jóias” e de “bombas” em idênticas zonas de cor das duas equipas de um único grupo.



Campo:

Para a categoria Júnior, o campo não está vedado. Para a categoria Sénior, o campo é vedado por cercas de 2 cm de altura. O campo é um quadrado de aproximadamente 140cm por lado. Cinco áreas diferentes compõem o campo, designadamente, "zona vermelha", "zona amarela", "zona verde", "zona de partida" e "zona de material" (**FIG.1**).

Os campos para as duas equipas adversárias serão opostos um ao outro. Uma tela com 1m de altura aproximadamente será colocada entre os dois campos. Uma "zona de controlo" e uma "zona de observação" são estabelecidas (**FIG. 2**). Apenas um membro de cada equipa pode entrar na "zona de observação" sem interromper a competição da outra equipa. Durante a competição, todos os membros da equipa estão proibidos de entrar em zonas e/ou áreas vizinhas que não pertençam à sua própria equipa.

* Nota: Durante a competição, a equipa com um membro não pode de ser o controlador e também o observador no mesmo tempo. Quando se constituir a equipa para participação, sejam considerados os números da equipa.

Itens de Competição: Em cada campo serão colocados 2 tipos de itens: "jóia" e "bomba". Cada possui 3 cores diferentes: vermelha, amarela e verde. As cores das bombas correspondem às cores das jóias. Para dimensões e formato das jóias e bombas, serão anunciadas durante a sessão de esclarecimento.

Sistema de Pontuação:

Cada campo consiste de três zonas de cor (vermelho, amarelo e verde). As zonas de cor nos campos das equipas adversárias correspondem entre si. As jóias têm três cores distintas, cada cor representa um valor diferente: vermelha = +1 , amarela = +3 e verde = +5. Durante a competição, as duas equipas adversárias podem distribuir livremente qualquer quantidade e cor de jóias nas suas próprias zonas de cor. Finalizado o tempo, o valor total das jóias em cada zona será contabilizado e a equipa com o valor mais elevado adquire essa zona de cor específica. Se o valor total de jóias das duas equipas adversárias para uma zona de cor resultar específica em empate, nenhuma das equipas adquire então essa zona de cor. A equipa vencedora é aquela que conseguir adquirir o maior número de zonas de cor.

O objectivo da "bomba" é **"subtrair o número de jóias da mesma cor da bomba na zona de cor idêntica no campo da equipa adversária"**. As bombas têm três cores idênticas às das jóias. Quando as equipas colocam as bombas nas suas próprias zonas de cores, cada bomba irá subtrair 3 jóias da mesma cor da bomba na zona de cor correspondente no campo da equipa adversária. **Se o número de jóias existentes de uma determinada cor for inferior à quantidade para subtrair por bombas da equipa adversária, apenas o número de jóias existente será deduzido e nenhuma pontuação extra será subtraída para essa zona de cor.**

Na fase de knock-out, se as duas equipas adversárias adquiriram idêntico número de zonas de cor no final da competição, a equipa com o dispositivo mais leve (incluindo pilhas) será determinada vencedora.

Na "repescagem", se as duas equipas adversárias adquiriram idêntico número de zonas de cor no final da competição, terá lugar uma única ronda extra de 2 minutos, utilizando as jóias deixadas em campo da competição anterior. Se as duas equipas adversárias adquiriram idêntico número de zonas de cor no final da ronda extra de competição, o grupo (2 equipas) com o menor peso combinado dos dispositivos das duas equipas (incluindo pilhas) será determinado vencedor.

Fluxo da Competição:

Knock-out: Cada ronda de competição é limitada a 3 minutos. Os campos das equipas em cada competição serão determinados por sorteio antes do início de cada ronda. Cada equipa nomeará uma pessoa para a "zona de observação" da equipa adversária, e ele não pode abandonar a referida "zona de observação" até ao final da ronda. Os restantes membros da equipa não podem entrar no campo da equipa adversária e/ou na área circundante. Os itens serão colocados na "zona de material" pelo funcionário, e as equipas devem colocar seu "módulo de jogo" na "zona de partida" do seu próprio campo. Os juizes irão assinalar o início da competição. Em seguida, as equipas irão dirigir-se às suas próprias "zonas de controlo" e usar o "controlo" para operar o "módulo de jogo" e mover e distribuir os itens. O membro da equipa na "zona de observação" pode verificar os movimentos da equipa adversária e comunicar com os membros da sua própria equipa sem abandonar a "zona de observação". Após o término do jogo, o juiz calculará as pontuações para determinar o vencedor dessa ronda.



Repescagem:

Cada ronda de competição é limitada a 5 minutos. Os campos dos grupos em cada competição serão determinados por sorteio antes do início de cada ronda. As duas equipas de cada grupo irão determinar entre si a alocação de campos dentro do grupo. Cada grupo nomeará **duas pessoas** para a "zona de observação" do grupo adversário, e não podem abandonar a referida "zona de observação" até ao final da ronda. Os restantes membros da equipa não podem entrar no campo do grupo adversário e/ou na área circundante. Os itens serão colocados na "zona de material" pelo funcionário, e as equipas devem colocar seu "módulo de jogo" na "zona de partida" do seu próprio campo. Os juizes irão assinalar o início da competição. Em seguida, as equipas irão dirigir-se às suas próprias "zonas de controlo" e usar o "controlo" para operar o "módulo de jogo" e mover e distribuir os itens. Os membros da equipa na "zona de observação" podem verificar os movimentos do grupo adversário e comunicar com os membros do seu próprio grupo sem abandonar a "zona de observação". Após o término do jogo, o juiz calculará as pontuações de ambas as equipas do mesmo grupo para determinar o grupo (2 equipas) vencedor dessa ronda.

Normas de Arbitragem:

Itens terão de cumprir com ambas as seguintes condições por forma a serem equacionados nas suas zonas específicas:

1. O item toca o chão do campo de competição ou outros itens que já estiveram no campo de competição.
2. O item está dentro do espaço tridimensional da zona específica.

Itens incompletos perdem o seu valor e uso. Se um item for danificado acidentalmente, as equipas podem informar o juiz para proceder à sua substituição. Itens para substituição serão colocados na "zona de material".

Desconto de Tempo e Manutenção

Durante o jogo não são permitidos quaisquer descontos de tempo. As equipas podem reparar o seu dispositivo a qualquer momento com a permissão do juiz. Durante a manutenção e reposição, a competição vai continuar. Itens recolhidos no dispositivo antes da manutenção deverão ser vazios e colocados na "zona de material". Após a manutenção, as equipas devem colocar o dispositivo na "zona de partida" antes de continuarem a ronda de competição.

Outras Violações às Regras

As equipas serão desqualificadas dependendo da severidade das violações, conforme regulado a seguir:

1. Intencionalmente causar dano ao campo ou objectos durante a competição.
2. Membros de equipa tocam nos dispositivos ou itens durante a competição sem consentimento prévio do juiz.
3. As dimensões do dispositivo não estão em conformidade com as especificações listadas nas regras e regulamentos.
4. Bloqueiam maliciosamente outras equipas e seus dispositivos no campo para prosseguirem a competição.
5. Usam dispositivos não inspeccionadas pelo organizador da competição.
6. Usam pilhas ou motores que não estão em conformidade com as especificações listadas nas regras e regulamentos.
7. Sem permissão prévia, qualquer membro de equipa entra a área restrita do campo durante a competição.
8. Sem permissão prévia, membros da equipa usam qualquer forma ou meio de comunicação para comunicar com não-participantes durante a competição.
9. Uso de filmagem e gravação de qualquer tipo para ajudar os participantes a observar os adversários durante a competição.
10. Desobedecer as instruções do pessoal, interferir ou bloquear a competição.
11. Profanação, e uso de palavras insultuosas ou abusivas.
12. Violação do princípio de "fair play".

Outros

1. Todas as equipas devem zelar pela sua própria segurança no uso de electricidade.
2. O Organizador não providenciará ferramentas.
3. Antes da competição, todas as equipas são bem-vindos a usar o campo de testes no Museu durante as horas de abertura do mesmo.
4. O Organizador reserve-se o direito a decisão final em caso de disputas.



5. Juízo final e decisão serão tomadas pelo Organizador se uma situação de emergência ocorrer durante a competição
6. Em caso de discrepância nas versões em diferentes línguas do regulamento, prevalecerá a versão chinesa.

Figura 1: Vista panorâmica do campo de competição

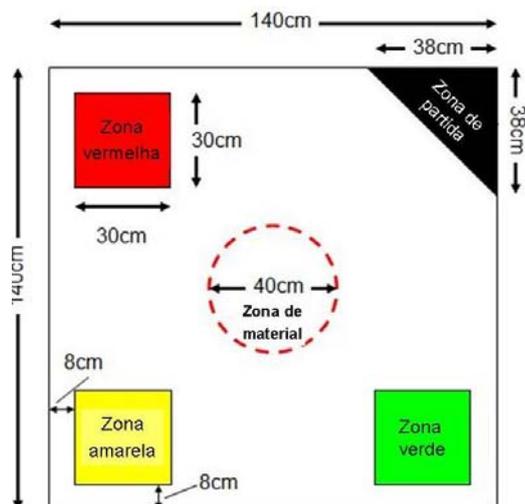


Figura 2: Configuração do campo para a fase “knock-out”

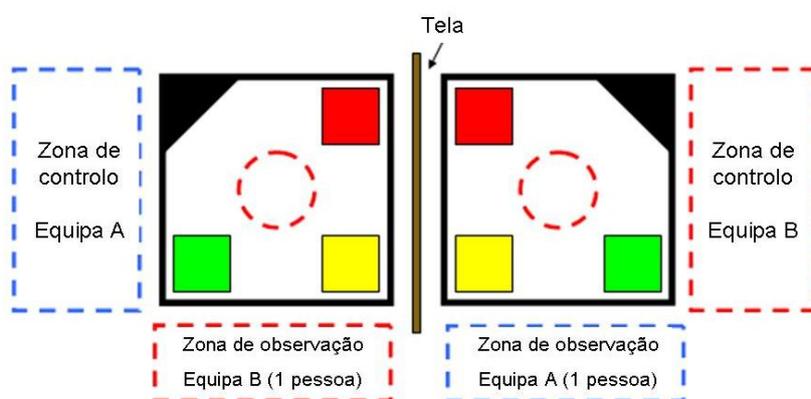


Figura 3: Configuração do campo para a fase “repescagem”

