



## Regras Suplementares – Grupo Secundário Júnior e Secundário Sénior

**Requisitos de Construção:** Não há restrição quanto aos materiais utilizados, mas não é permitido dispositivos prontos para uso. O dispositivo deve compreender duas partes: a “unidade de controlo” e o “dispositivo”.

### **Funções:**

1. A “unidade de controlo” deve controlar o “dispositivo” para pendurar uma série de itens específicos no estendal na área designada em movimento não linear.
2. No Grupo Secundário Sénior, antes do início da competição, os participantes podem decidir colocar o “dispositivo” em qualquer lugar dentro da área designada mas não é permitido mover o “dispositivo” posteriormente.
3. No Grupo Secundário Sénior, durante a competição, cada equipa pode usar no máximo dois “dispositivos” ao mesmo tempo. Cada dispositivo deve ser controlado por duas “unidades de controlo” individuais e distintas.
4. Grupo Secundário Júnior é permitido apenas um “dispositivo” em cada competição.

**Dimensões:** O “dispositivo” não deve ultrapassar **30cm x 25cm**, sem restrição de altura; não há restrição quanto à “unidade de controlo”.

**Peso:** Não há restrição quanto ao peso do “dispositivo” e/ou da “unidade de controlo”

**Restrição da Fonte de Alimentação:** O dispositivo deve usar corrente contínua **24V** ou inferior. O organizador não fornecerá qualquer fonte de alimentação.

**Sistema de Competição:** A competição é composta por duas etapas: “competição” e “apresentação”. Devido à pandemia COVID-19, situações de aglomeração de pessoas serão evitadas tanto quanto possível durante a competição.

1. **Etapa da competição:** Duas datas diferentes serão acordadas para cada equipa participar da competição no museu. Sugere-se que os participantes abandonem o local o mais rápido possível após a competição. Todo o processo da competição será registado e o melhor resultado será escolhido como resultado final. As oito equipas com as pontuações mais altas seguirão para a fase de apresentação. Para mais informações, é favor consultar passagem subsequente.
2. **Etapa de apresentação:** As oito equipas que seguem para a etapa de apresentação serão convidadas a elaborar sobre as suas criações, tais como conceitos de design ou características do dispositivo aos jurados em data específica no museu. Para mais informações, consulte a passagem subsequente.

**Pausas e Manutenção:** Nenhuma pausa é permitido durante a competição. Se o dispositivo falhar durante a competição, a equipa pode consertar seu “dispositivo” no local ou fora do campo após a permissão do árbitro. O processo de manutenção será registado e o “dispositivo” deve ser colocado de volta na sua posição original após o término do reparo, continuando com a competição mediante aprovação do árbitro.

**Violação de Regras:** As equipas serão desqualificadas dependendo da gravidade das violações –

1. Causar intencionalmente danos ao campo ou objectos durante a competição.
2. Tocar no “dispositivo” ou alvo durante a competição sem pré-aprovação.
3. As dimensões do “dispositivo” não cumprem com as especificações listadas nas regras e regulamentos.
4. Usar “dispositivos” que não foram inspeccionados pelo organizador.
5. Usar pilha apta mas que não foi inspeccionada pelo organizador.
6. Qualquer membro da equipa entrar na área restrita do campo durante a competição sem permissão.
7. Desobedecer às instruções do pessoal, interferindo ou retardando a competição.
8. Violações, palavras insultuosas ou abusivas de equipas participantes.
9. Violação dos princípios de jogo justo.

### **Outras:**

1. Todas as equipas devem prestar atenção à segurança eléctrica.
2. As ferramentas de manutenção devem ser preparadas pelas equipas participantes. O organizador não as fornecerá.



3. Os participantes estão autorizados a usar o campo de teste no museu, durante o horário de funcionamento do mesmo, em data prévia à competição.
4. Em caso de disputa, a decisão do organizador será final.
5. As decisões finais serão tomadas pelo organizador caso alguma situação inesperada aconteça durante a competição.
6. Em caso de discrepância nas diferentes versões linguísticas do regulamento, prevalece a versão chinesa.

### **Método de Competição – Grupo Secundário Júnior**

**Campo:** Dimensões da estante: **34cm x 16cm x 16cm** (Altura), a estante é dividida em quatro compartimentos com cerca de **7cm** cada.

#### **Objectos Alvo:**

- Quatro livros de tamanhos diferentes (o comprimento de cada livro é menor que 14cm e a largura menor que 10cm).
- Cinco caixas de CD (cada uma delas tem 14 cm x 12,5 cm x 0,8 cm de dimensão, aproximadamente 32g de peso. Haverá uma caixa de CD entre cinco rotuladas como “Caixa de Funções”).

#### **Sistema de Competição:**

1. **Etapa da competição:** O tempo de competição é de **6 minutos**. Os participantes devem pendurar os objectos alvos usando seu “dispositivo” no estendal com uma unidade de controlo sem fio, dentro do limite de tempo, e não existe um local específico onde os objectos devem ser colocados.
2. **Etapa de apresentação:** As oito equipas com as pontuações mais altas seguirão para a fase de apresentação. O limite de tempo para apresentação é de **6 minutos**. Após a apresentação, decorrerá uma sessão de perguntas e respostas com os juizes. Os juizes irão avaliar e pontuar o trabalho de cada equipa
3. **Resultado final:** Quando a competição terminar, as classificações da “Competição” e “Apresentação” serão combinadas como classificação final.

#### **Método de Pontuação:**

A equipa marcará **50 pontos** para cada livro colocado com sucesso na estante e **30 pontos** para cada caixa de CD (excepto “Caixa de Funções”). Se a “Caixa de Funções” for colocada com sucesso no compartimento que contém um objecto, a pontuação do objecto naquele compartimento **será duplicada**.

### **Método de competição – Grupo Secundário Sénior**

#### **Campo:**

1. Dimensões do estendal da roupa: **79cm x 40cm x 82cm** (Altura).
2. Uma plataforma de **76cm** de altura é colocada ao lado do estendal da roupa. Vários itens específicos são colocados no centro da plataforma e o “dispositivo” pode ser colocado em qualquer área da plataforma. Os participantes podem usar qualquer objecto como uma placa elevada para o “dispositivo”, se necessário. O objecto utilizado não conta como parte do “dispositivo” e não exerce nenhuma outra função além de ser uma placa elevada.

**Objectos Alvo:** Duas toalhas (aproximadamente 30cm x 30cm e 27cm x 50cm respectivamente), uma camisa de bebé, um par de calções de bebé e um par de sapatos de bebé.

#### **Processo de Competição:**

1. **Etapa da competição:** O tempo de competição é de **6 minutos**. Os participantes devem pendurar os objectos alvos usando seu “dispositivo” no estendal da roupa com uma unidade de controlo sem fio, dentro do limite de tempo. Não existe um local específico onde os objectos devem ser colocados; os itens devem ser colocados de maneira organizada e uniforme. Os objectos não devem ser empilhados uns sobre os outros ou dobrados.



2. **Fase de apresentação:** As oito equipas com maior pontuação na fase de competição passam para a fase de apresentação. O tempo limite para a apresentação é de **6 minutos**. Após a apresentação, haverá uma sessão de perguntas e respostas com os juízes. Os juízes irão avaliar e pontuar o trabalho de cada equipa.
3. **Resultado final:** Quando a competição terminar, as classificações da "Competição" e "Apresentação" serão combinadas como classificação final.

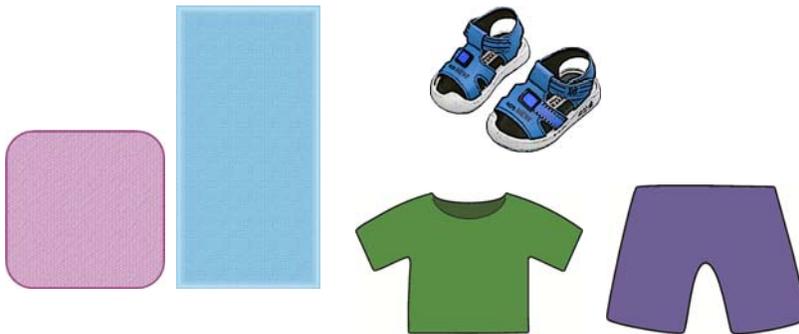
**Método de Pontuação:**

1. **50 pontos** serão atribuídos por cada objecto pendurado com sucesso no estendal, mas a pontuação será **deduzida em 20%** se o objecto pendurado estiver dobrado ou não estiver em ordem.
2. **5 pontos serão deduzidos** para cada objecto empilhado sob outro, independentemente do tipo dos objectos.

**Grupo Secundário Sénior -  
Estendal da roupa:**



**Grupo Secundário Sénior: Objectos alvos**



**Grupo Secundário Júnior -  
Estante & objectos alvos:**

