REGRAS GENIUSCOMBOT
- CATEGORIA BATALHA DE ROBÔS–

1. INTRODUÇÃO

Este documento contém as regras gerais para a modalidade de Batalha de robôs - da GeniusComBot, o campeonato de robótica da GeniusCon, que acontecerá entre os dias **7, 8 e 9 de outubro de 2026,** presencialmente no Centro de Eventos de Jacarezinho/PR. O objetivo do campeonato é promover a cultura maker, realizar uma competição sadia e estimular o desenvolvimento de habilidades, como por exemplo: maior senso de organização, criatividade, concentração, trabalho em equipe, bem como a autonomia, persistência, entre outros, além de promover a troca de experiências e a conexão entre os participantes.

1.1. Princípios

Os campeonatos de Robótica são **eventos de caráter amistoso**, de compartilhamento de conhecimentos e **integração entre as equipes e seus robôs**. Cabe aos participantes competir com honestidade, responsabilidade e ética. Quaisquer atitudes que venham em sentido contrário a esta finalidade ferem os princípios destes eventos.

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. A inscrição deverá ser realizada a partir da publicação deste regulamento até a data limite de **24 de setembro de 2026** às **23h59.**

2.2. As equipes devem obrigatoriamente estar definidas no momento da inscrição;

2.3. As equipes devem ser formadas por no mínimo três (3) e no máximo cinco (5) participantes;

2.4. Apenas serão aceitas as inscrições feitas de forma online, por meio do link: **https://event4you.com.br/geniuscon/**;

2.5. TODOS os integrantes devem fazer suas inscrições individuais nas categorias de inscrição que melhor se identificarem;

2.6. APÓS todos estarem inscritos, o CAPITÃO/RESPONSÁVEL da equipe deverá acessar o link: **https://event4you.com.br/geniuscon/** realizar login, acessar a área: **MINHAS INSCRIÇÕES ⟶ GENIUSCON ⟶ COMPETIÇÕES,** localizar a

atividade Genius Combot (**ATENÇÃO PARA CATEGORIA ESCOLHIDA!**) e inscrever a equipe informando o **NOME DA EQUIPE** e o **CPF** de todos os integrantes (também previamente inscritos);

2.7. A comissão organizadora pode aprovar ou reprovar as composições de time.

2.8. Não há taxa de inscrição para participação na GeniusComBot.

IMPORTANTE: Todas as equipes composta por integrantes menores, devem ser acompanhadas por um responsável com mais de 18 anos (que deverá estar inscrito).

3. ESPECIFICAÇÕES DO ROBÔ

3.1. Todos os robôs deverão utilizar a placa de prototipagem Arduíno, Raspberry, ESP 32, similar ou ainda plataforma LEGO ou similar;

3.2. Todos os robôs deverão ser controlados via “Bluetooth” utilizando Módulo Bluetooth (já no ESP 32 não necessidade do modulo, pois já vem inserido na sua plataforma) ;

3.3. O robô deverá caber em um cubo ou quadrado com as dimensões referentes à sua classe;

3.4. A massa total do robô no início da partida deverá ser menor ou igual ao peso designado para sua respectiva classe, respeitando a tolerância para MAIS ou para MENOS de 5 %.

Classe: Pequena;

Altura: 30 cm;

Largura: 25 cm;

Comprimento: 30 cm;

Peso: 1kg

3.5. Os robôs não poderão expandir seu tamanho após o início da partida e também não será permitido se separar fisicamente devendo continuar como um único robô;

3.6. Os robôs poderão ultrapassar no máximo 5% da largura e/ou comprimento do seu robô conforme consta no item 3.4. Se a dimensão do robô ultrapassar 26,25 cm de Largura e/ou 31,5 cm de Comprimento, a equipe estará desclassificada;

3.7. Dispositivos para interferência, tais como sistemas de LEDs infravermelhos (IR) com intenção de saturar os sensores dos oponentes, não são permitidos;

3.8. Será permitida somente motores de 6V à 12V;

3.9. O número de rodas poderá ser de 2 a 4, podendo ser roda normal ou a do tipo esteira;

3.10. Dispositivos que possam armazenar líquido, pó, gás ou outras substâncias com intenção de lançá-las no oponente não são permitidos;

3.11. Nenhum dispositivo inflamável será permitido;

3.12. Dispositivos que lancem quaisquer objetos no oponente não são permitidos;

3.13. Não é permitido a utilização de carros de controle remoto;

3.14. Caso haja descumprimento das normas acima serão desclassificados.

4. ARENA DE COMBATE

A arena de combate é a superfície onde serão realizadas as partidas, areana é feita de MDAF branco e medirá em torno de 1,80m x 1,80m (podendo sofrer alterações), com possíveis desníveis de até 5mm. Possui dois orifícios (31 cm x 31 cm) na qual um oponente deverá derrubar o outro.

5. A PARTIDA DE COMBATE

5.1. A partida é disputada por duas equipes, cada uma composta por até quatro (4) membros;

5.2. Apenas dois membros de cada equipe (pilotos) poderão ficar na Arena de Combate demarcada no dia da competição, enquanto os demais membros deverão assistir a disputa junto com o público;

5.3. Cada equipe competirá na arena com um robô construído de acordo com as especificações do item 3.;

5.4. A partida será iniciada ao comando do juiz principal e continua até um competidor conquistar três rounds, podendo ter um intervalo de até no máximo 5 minutos entre um round ao outro, caso alguma equipe queira fazer alguma manutenção em seu robô;

5.5. Caso entre um round ao outro a equipe demore mais que 5 minutos para retornar a arena, a vitória será dada ao seu oponente;

5.6. O vencedor da partida é determinado pela quantidade de 3 vitórias em uma partida OU quebra do robô oponente OU demora superior a cinco minutos do seu

oponente para retornar a arena de combate;

5.7. Cada round terá um tempo nominal de 3 (três) a 5 (cinco) minutos;

5.8. Caso a partida não for vencida por nenhuma equipe dentro do tempo limite, a decisão será realizada pelos juízes, por meio da pontuação obtida pelas equipes até o momento;

5.9. A equipe competidora terá um tempo máximo de 5 minutos após ser chamado para o combate. Após esse tempo a equipe será considerada desclassificada, perdendo por W.O.

6. INÍCIO, PARALISAÇÃO, CONTINUAÇÃO E TÉRMINO DA PARTIDA

6.1. Início - mediante as instruções do juiz, as duas equipes se cumprimentam com uma reverência ao lado do ringue, se aproximam do ringue e posicionam o seu robô dentro da marcação da arena, de acordo com as instruções do juiz;

6.2. Paralisação e Continuação - a partida é paralisada ou retomada conforme os anúncios do juiz;

6.3. Término - a partida termina quando anunciado pelo juiz principal. Então as duas equipes recolherão os seus respectivos robôs;

7. DURAÇÃO DAS PARTIDAS

7.1. Duração das Partidas – dependerá do número de rounds, sendo que cada round terá 3 (três) minutos de duração e cada partida terá no máximo 5 (cinco) rounds;

8. ROUND

8.1. O intervalo padrão entre os rounds será de 1 minuto podendo ser prorrogada até no máximo por 5 minutos a pedido de alguma equipe;

8.2. Um Round será concedida vitória a equipe quando o robô oponente cair primeiro no buraco da Arena OU ficar paralisado por mais de 10 segundos OU ficar enroscado por mais de 10 segundos no buraco;

8.3. Quando a decisão dos juízes for necessária para decidir o vencedor em caso de empate, os seguintes pontos serão levados em consideração, porém, prevalecendo sempre a decisão final do juiz:

8.3.1 Méritos técnicos na movimentação e operação do robô;

8.3.2 Design e desempenho de combate do robô;

8.4. Um round poderá sofrer interrupção do juiz caso os robôs estarem presos ou orbitando um ao outro sem progresso perceptível por 5 (cinco) segundos, podendo então o juiz parar o round para desenroscar os robôs. Em caso de dúvida quanto ao progresso do round, o juiz poderá estender o tempo limite de observação por até 30 segundos;

8.5. Caso ambos os robôs se moverem sem fazer progresso poderá o juiz dar penalidade branda as equipes;

8.6. Caso ambos os robôs ficarem sem se tocar por 30 (trinta) segundos, poderá o juiz aplicar penalidade branda as equipes ou apenas uma das equipes;

8.7. Caso um robô pare de se movimentar o juiz poderá começar a realiza a contagem de tempo, caso o robô paralisado não volte a funcionar no tempo de 10 (dez) segundos, será dada vitória a vitória do round ao seu oponente de combate;

8.8. Caso ambos os robôs se choquem e parem de funcionar ao mesmo tempo, o round terminará como empate;

8.9. Caso a partida ainda termine em empate, o juiz poderá utilizar os critérios 8.3.1 e 8.3.2 para decidir o vencedor da partida.

9. PENALIDADES

9.1. Não cumprimentos das regras anteriores poderá o juiz desclassificar o robô;

9.2. Um competidor que insulte seu oponente ou os juízes, coloque um dispositivo de voz em seu robô com intenção de insultar, escreva palavras de teor ofensivo no corpo do robô ou faça qualquer ação ofensiva, será desclassificado do evento, podendo inclusive levar advertência por escrito aos seus responsáveis;

9.3. Violações brandas fica a critério do juiz desclassificar ou punir com a derrota de 1 (um) round a equipe violadora;

9.4. Uma violação branda é declarada se um competidor:

- Pedir a paralisação da partida sem razões apropriadas;
- Cujo robô comece a operar antes de 3 (três) segundos após o juiz principal anunciar o início da partida;
- Faça ou fale algo que ponha em risco a equidade da partida;
- Entrar na área da arena durante a partida, exceto quando o competidor o faça para retirar o seu robô mediante o anúncio, feito pelo juiz, o término de um round

ou paralisação da partida.

10. DA PREMIAÇÃO

10.1. As 3 equipes mais bem classificadas na categoria “BATALHA DE ROBÔS” receberão premiação em dinheiro conforme à seguinte ordem:

I. 1º Lugar - R$ 300,00

II. 2º Lugar - R$ 200,00

III. 3º Lugar - R$ 100,00

10.2. A previsão é de que o pagamento seja feito via PIX pelo tesoureiro da ASRI-NP logo após a cerimônia de premiação, mediante assinatura de recibo pelos integrantes da equipe que estiverem presentes no evento, **porém**, caso não seja possível, os vencedores deverão entrar em contato com a comissão organizadora através do e-mail contato@geniucon.com.br para informar os dados bancários, no prazo máximo de 01 (uma) semana após a divulgação oficial do resultado, sob pena da perda automática do direito ao prêmio.

10.3. O valor da premiação será depositado em conta corrente de um dos membros da equipe obrigatoriamente sendo este titular da referida conta. No caso de os integrantes não possuírem conta bancária, deverá ser indicado por e-mail **contato@geniucon.com.br** um maior responsável para receber o depósito, devendo todos da equipe estarem copiados no e-mail.

10.4. O depósito será realizado somente após o envio à comissão organizadora do recibo de premiação assinado pelo responsável da equipe.

10.5. Nos casos de indicação de um maior responsável pelo recebimento, a conta indicada bem como o recibo deverá estar em nome deste.

10.6. O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência ou a substituição do prêmio.

10.7. Parágrafo único: No caso do disposto no item 10.3, o depósito será liberado após todos os integrantes da equipe responderem o respectivo e-mail dando ciência e concordando com a indicação.

11. DAS INSTRUÇÕES PARA OS COMPETIDORES

11.1. A leitura do regulamento na integra é obrigatório para todos os competidores e é responsabilidade do capitão garantir que a equipe esteja ciente dos

termos descritos neste regulamento;

11.2. Os competidores deverão providenciar seus próprios equipamentos, ferramentas e componentes extras. Como por exemplo: notebooks, carregadores, baterias reserva, jumpers, cabos, conectores, etc;

11.3. As equipes deverão respeitar os horários estabelecidos pela comissão para o início das competições, sugere-se a presença no local com no mínimo 15 minutos de antecedência;

11.4. Cada equipe é responsável pelo seu Kit de robótica e demais itens pessoais trazidos para competição. Neste sentido, a comissão de organização do evento não se responsabiliza por itens perdidos, esquecidos ou danificados;

11.5. Não serão permitidos robôs que contenham peças com risco de danificar qualquer elemento ou material da pista.

11.6. Não será permitido pisar na pista, mesmo durante o “warm up”.

11.7. Durante os “rounds” não poderão ser realizadas alterações de firmware no robô, porém pequenos ajustes poderão ser realizados, se autorizados pelo juiz.

11.8. Será permitida a presença de apenas 1 (um) integrante por equipe (capitão) a cada partida para operar o robô inscrito.

11.9. O Capitão de uma equipe poderá apresentar objeções somente durante a partida aos organizadores do evento, se houver dúvidas quanto à correta aplicação dessas regras. Caso não haja nenhum membro da organização do evento presente, as objeções poderão ser apresentadas aos juízes antes do fim da partida.

11.10. Manifestações gerais deverão ser dirigidas à comissão de organização para eventuais análises.

11.11. Para os casos não previstos neste documento, a comissão de juízes e a organização do evento, seguindo princípios e procedimentos adotados em eventos internacionais de competições de robótica, decidirão sobre os encaminhamentos pertinentes.

12. DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. O sorteio da ordem de participação será realizado no dia **28/09 às 19h** por meio de uma live. O acesso à live será divulgado pela comissão organizadora no Instagram do evento(@geniuscon.sri), no grupo Robótica & Maker NP do whatsapp e pelo site (www.geniuscon.com.br/robotica) até **25/09/26.**

12.2. Em caso de número insuficiente de inscrições a competição poderá ser cancelada, caso isso aconteça, os inscritos serão informados e a decisão será colocada nos canais oficiais do evento (site e redes sociais).

12.3. Previsão de horários das atividades de robótica durante os dias da feira:

12.4. 07/10 - das 8h30 às 17h

12.5. 08/10 - das 8h30 às 17h

12.6. 09/10 - das 8h30 às 17h

12.7. OBSERVAÇÃO: Os momentos de competição serão definidos na live de **28/09**.

12.8. Os robôs serão classificados em sua respectiva modalidade de acordo com as orientações da organização do evento, podendo ser em chaves, dupla eliminatória ou outro modelo de campeonato. Em caso de dúvida, cabe ao capitão da equipe solicitar informações quanto ao formato de classificação, não cabendo questionamentos quanto ao formato ou alegar desconhecimento do mesmo.

12.9. Eventuais dúvidas podem ser encaminhadas para comissão de organização do vento pelo por meio do endereço eletrônico: contato@geniuscon.com.br.

13. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Os participantes, no ato da inscrição neste Campeonato e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do Projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

Jacarezinho, 18 de setembro de 2026.

Renata Dias de Campos Tardelli
Coord. Com. Organização GeniusCon

Angélica Cristina Cordeiro Moreira
Presidente ASRI-NP

ANEXO I

AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Eu,_____

RG:_____, CPF:_____, responsável pelo menor_____, RG: _____, CPF: _____, declaro que o(a) autorizo a participar da GeniusCombot, campeonato de robótica da GeniusCon.2026, no Centro de Eventos de Jacarezinho, durante os dias 7, 8 e 9 de outubro de 2026. Declaro ainda de que estou ciente e de acordo com o regulamento da categoria do qual o menor acima está inscrito, disponível em: https://www.geniuscon.com.br/robotica

[Cidade], [dia] de [mês] de 2026.

_____
[nome do responsável]
[CPF]