

Combate de Robôs

Friendly Fairy

REGRAS

Documento Revisado 02/04/2026



Sumário

1.	Disposições Gerais	3
1.1.	Advertência aos Riscos do Combate de Robôs.....	3
2.	Especificações dos Robôs	4
2.5	Armas ativas e tipagem	7
2.6	Armas Giratórias ou Robôs que Giram no Próprio Eixo.....	7
2.7	Armas e Materiais Proibidos.....	7
2.8	Descrição de Armas Especiais Permitidas	8
2.9	Formato da Categoria	9
3.	Inspeções de Segurança	9
3.1.	Inspeção Estática	9
3.2.	Inspeção Dinâmica	10
4.	Especificações da Arena	10
5.	Competição	10
5.1.	Formato	11
5.2.	Rounds.....	11
5.2.1.	Procedimento de Início	11
5.2.2.	Procedimentos durante Round	12
5.2.3.	Determinação do Vencedor.....	12
5.3.	Robôs com Direito de Nome e/ou Imagem e Direitos Autorais	13

1. Disposições Gerais

As regras apresentadas neste documento visam regulamentar a categoria especial Friendly Fairy, focada em combates de duplas de robôs da classe Fairyweight (150g).

1.1. Advertência aos Riscos do Combate de Robôs

Todos os participantes constroem e operam robôs por seu próprio risco. As competições de combate de robôs podem trazer sérios riscos caso os cuidados necessários não sejam tomados, onde não há regulamentação que possa abranger todos os perigos e riscos envolvidos.

Por favor tome cuidado para não machucar a si mesmo ou a outras pessoas ao construir, testar e competir com robôs de combate. Lembre-se sempre que robôs de combate não são brinquedos, são robôs construídos com o objetivo de participar de competições, não sendo seguro realizar brincadeiras ou demonstrações em ambientes inapropriados.

Os construtores são inteiramente responsáveis por seus robôs, mesmo que estes já tenham sido inspecionados e aprovados pela equipe de segurança durante um evento. As responsabilidades dos construtores incluem todos os quesitos de segurança, condições de operação, projeto, conformidade e adaptação para uso em qualquer propósito particular. Os capitães das equipes são responsáveis por todos os aspectos pertencentes aos robôs e aos membros de sua equipe.

1.2. Aspectos Básicos de Segurança

Os eventos obrigatoriamente deverão realizar inspeções de segurança dedicadas a cada robô participante. Os construtores são obrigados a divulgar todos os princípios operacionais e perigos em potencial à equipe de inspeção de segurança. O não cumprimento de qualquer uma das regras presentes neste documento pode resultar em **expulsão imediata** do evento.

Espera-se que todos os construtores sigam as práticas básicas de segurança durante os trabalhos nos robôs, que estejam sempre alerta e atentos aos construtores vizinhos, ao público e as pessoas que estejam passando nas proximidades do seu box. A atenção com a segurança é primordial durante as competições de combate de robôs.

Para quaisquer circunstâncias que fujam do escopo das regras e procedimentos aqui apresentados, a decisão caberá aos oficiais do evento.

1.2.1. Chave Geral

A ativação e a desativação adequadas dos robôs são críticos para a segurança de todos os participantes. Os robôs devem ser ativados apenas nas arenas de combate, nas áreas de testes ou com o consentimento expresso dos responsáveis pelo evento e de seus oficiais de segurança. Sempre que um robô for ativado, as rodas não poderão estar em contato com

nenhuma superfície. Todos os robôs devem ser totalmente desativados em menos de 60 segundos por uma desconexão manual. Esta desconexão manual (chave geral) deverá ser de fácil acesso e deverá estar claramente identificada, bem como o sentido para ligar e desligar.

1.2.2. Luz indicativa

Todos os robôs devem possuir luz em local visível, indicando que sua força principal está ativada. A iluminação indicativa de robô ativado deve ser visível de fora da arena. Não é permitido a utilização da luz do receptor para esse fim, é obrigatório um LED/lâmpada dedicado em série com a chave geral.

1.2.3. Fail-safe (Sistema de segurança para perda de sinal)

É obrigatório que todos os robôs tenham a capacidade de parar completamente (locomoção e armas) em caso de perda de sinal. Todos os sistemas de controle dos robôs devem possuir fail-safe, seja ele comercial ou de confecção própria.

1.2.4. Suporte/base de apoio

Todos os robôs que não estiverem em uma arena ou área oficial de testes devem ser levantados ou bloqueados de maneira que suas rodas ou sistema de locomoção não possam causar movimentos se o robô estiver ligado.

1.2.5. Trava de arma e proteções em partes pontiagudas

Qualquer movimentação das armas dos robôs que possam causar danos ou ferimentos devem possuir um dispositivo de travamento claramente visível, preferencialmente de cor viva que o destaque, onde estes dispositivos devem ser claramente capazes de parar, prender ou impedir o movimento da arma do robô. Os dispositivos de travamento não podem depender apenas do atrito para travar a arma. Estes dispositivos devem estar no lugar enquanto houver qualquer tipo de fonte de energia conectada no robô, mesmo se a chave geral estiver desligada. Isso inclui todas as armas, independentemente da fonte de energia ou classe de peso dos robôs de combate. O dispositivo de travamento deve prender a arma por todo o tempo que o robô não estiver dentro da arena, não sendo permitido o uso de ferramentas ou outros objetos que tenham outras finalidades (caso esteja usando uma ferramenta como trava, esta não poderá ser utilizada para sua função original).

O dispositivo de travamento não poderá se desprender do robô acidentalmente em hipótese alguma, e não pode existir a necessidade de remover a trava para desconectar as baterias.

Todas as partes pontiagudas, afiadas ou potencialmente cortantes deverão estar protegidas enquanto o robô estiver na área de boxes, inclusive durante o transporte.

2. Especificações dos Robôs

Esta seção é dedicada especificamente às características necessárias aos robôs para sua habilitação na participação da modalidade de combate de robôs.

Não será permitido sob nenhuma circunstância designs, logotipos ou nomes dos robôs que contenham imagens profanas, insultos raciais, gráficos obscenos, etc. A organização do evento terá

todo o direito de remover dos robôs qualquer anúncio/imagem que seja considerada imprópria para os espectadores e participantes.

Um robô inscrito na categoria Friendly Fairy possui uma exceção quanto à exclusividade de participação: ele pode disputar normalmente a categoria Fairyweight convencional do mesmo evento.

É recomendável que cada robô rádio controlado possua um sistema de controle remoto único, exclusivo do robô, já que dependendo do evento poderão haver outras categorias acontecendo de forma simultânea e a equipe deve estar apta a participar de todas as competições também de forma simultânea, se assim exigir a agenda do evento.

2.1 Definição da Categoria Friendly Fairy

A categoria "Friendly Fairy" consiste em um combate de duplas (2 contra 2) de robôs da classe de peso Fairyweight. O objetivo é fomentar o trabalho em equipe, o desenvolvimento de estratégias conjuntas e a inovação nos projetos, obrigando as equipes a combinarem diferentes tipos de ataque e defesa na mesma arena.

2.2 Peso

A classe de peso base para os robôs desta categoria é a Fairyweight, cujo peso limite é de 150 g por robô. Como tolerância de peso será aceito o erro máximo de medida da balança ou equipamento de medição usado pelo evento em questão. Consultar a precisão adotada junto à direção do evento sempre que participar.

Diferentemente das regras padrões da Robot Fighting League (RFL), robôs com pernas não serão bonificados com a aceitação do dobro do peso limite permitido na classe. Este fato não significa que seja proibido a participação deste tipo de robôs nas competições. Caso o robô esteja dentro das especificações de peso limite e segurança, ele estará apto a participar.

O robô deverá possuir no mínimo 40% do peso máximo da classe.

Robôs do tipo multi-robô não são permitidos. Em relação às dimensões do robô, a única regra a ser respeitada é que ele deve ser capaz de passar pelas portas da arena.

2.3 Mobilidade

Todos os robôs devem ter mobilidade facilmente visível e controlada para competir. Os métodos de mobilidade incluem por exemplo:

- Por movimento de rolamento (rodas, esteiras ou o robô inteiro).
- Sem movimento de rolamento, onde o robô não possui elementos rolantes em contato com o piso e nenhum movimento contínuo de rolamento ou came operado em contato com o piso diretamente ou por meio de uma articulação.
- Com pernas para acionamento linear ou outros sistemas inovadores de tração que façam a movimentação controlada do robô.

Não é permitido voar usando asas, balões de hélio ou outro mecanismo. O robô deve manter contato com o piso em seu modo de locomoção controlada. Saltos e pulos são permitidos.

2.4 Especificações de Sistema de Controle

Para cada robô ser habilitado a participar das competições de combate de robôs, ele deve ser tele operado. Isto significa que cada robô deve receber comandos de um operador (Piloto). O número de membros da equipe presentes na área de controle é limitado a três pessoas (dois pilotos e um co-piloto)

O robô pode ser comandado por um ou mais rádio controle comercial fabricado a partir de 1991 ou, caso utilize um sistema de controle próprio, ele deverá ser previamente aprovado pela organização do evento. Controles com fio não são permitidos.

Todos os sistemas de controle devem possuir uma forma de alterar a frequência ou o canal para evitar interferências com o outro robô combatente. A não possibilidade de troca de frequência que possa causar interferência no robô adversário pode causar uma derrota. Sistemas de controle que possuem comunicações codificadas onde nenhum outro transmissor operando na mesma frequência consegue se comunicar com seu receptor e seu transmissor se comunica exclusivamente com seu receptor são os recomendados para a utilização.

2.4. Alimentação Elétrica de Potência dos Robôs

É expressamente proibida a utilização de fios, cabos umbilicais ou qualquer forma de alimentação de potência externa, não embarcada no robô. O robô deve obrigatoriamente utilizar para a alimentação de potência sistemas com baterias ou células de carga previamente aprovadas pela organização da competição.

As baterias permitidas são aquelas que não vazam ou espirram qualquer um de seus componentes quando danificadas ou invertidas. Exemplos de baterias permitidas: NiCd, NiMh, ácido seladas com fibras no interior (tecnologia AGM – Absorbent Glass Material), 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.

Toda energia elétrica das armas e dos sistemas de locomoção (sistemas que potencialmente podem causar algum dano ao corpo humano) deve possuir um conector manual em um local em que o operador seja capaz de acessá-lo em no máximo 15 segundos sem causar danos. Deve conter um método mecânico para desconectar a bateria principal, como as chaves (Fingertech, Hella, Whyachi, RC40, etc.) ou link removível (Jumper). Relés podem ser usados para controlar a força, mas ainda assim deve haver uma desconexão mecânica como mencionado anteriormente.

Todas as medidas para a proteção dos terminais devem ser tomadas para evitar curtos-circuitos que danificam as baterias. Se o robô usar o chassi aterrado, é necessário haver uma chave que seja capaz de desconectar.

2.5 Armas ativas e tipagem

Na categoria Friendly Fairy, as seguintes restrições de armamento se aplicam obrigatoriamente:

Arma ativa: É obrigatório a presença de um sistema de arma ativa funcional em ambos os robôs da dupla que entrarão na arena.

Diferenciação de armas: Os 2 robôs da dupla precisam, obrigatoriamente, ter tipos de armas diferentes entre si (por exemplo: um spinner vertical e um undercutter; ou um eggbeater e um spinner horizontal).

Os tipos convencionais de armas ativas incluem, mas não se limitam a:

- Spinner Vertical
- Spinner Horizontal
- Undercutter
- Eggbeater
- Tambor (Drum Spinner)
- Full Body Spinner / Shell Spinner / Ring Spinner
- Lançador (Flipper)
- Levantador (Lifter)
- Martelo / Machado (Hammer / Axe)
- Serra (Saw)
- Garra (Grabber / Crusher)

Em caso de dúvidas quanto à tipagem da arma ou se dois robôs da mesma equipe se enquadram em tipos diferentes, a equipe deverá entrar em contato previamente com a organização do evento para validação.

2.6 Armas Giratórias ou Robôs que Giram no Próprio Eixo

Armas giratórias que podem atingir as paredes de proteção da arena durante operação normal devem ser pré aprovadas pela organização do evento (contato com o para choque da arena é permitido e não requer pré-aprovação).

Armas giratórias devem parar completamente em no máximo 60 segundos. Se necessário, o robô deverá utilizar o auxílio de um sistema de freio, podendo ser mecânico ou eletrônico.

2.7 Armas e Materiais **Proibidos**

Armas que são projetadas para causar danos invisíveis ao oponente, isso inclui, mas não se limita a:

- Armas elétricas;
- Geradores de interferência, etc.;
- Campo eletromagnético permanente ou eletroímãs que afetam a eletrônica dos outros robôs;

- Armas ou proteções que imobilizam completamente um (ou mais) robô(s). Isso inclui redes, fitas, linhas e dispositivos de entrelaçamento.

Armas que requerem limpeza significativa, ou de alguma forma cause danos à arena que prejudiquem os próximos rounds. Isso inclui, mas não se limita a:

- Armas líquidas não especificamente aprovadas na seção de armas especiais (item 2.8) (inclusive, o robô não pode possuir líquido que vaze mesmo quando superficialmente danificado);
- Espumas e gases liquefeitos
- Pó, areia, esferas e outros resíduos sólidos não especificamente aprovados na seção de armas especiais.

Projéteis amarrados ou soltos são expressamente proibidos.

Calor e fogo são proibidos como armas. Isso inclui, mas não se limita a:

- Armas de calor ou fogo não aprovadas especificamente na seção de armas especiais;
- Líquidos ou gases inflamáveis não aprovados especificamente na seção de armas especiais.

Explosivos ou sólidos inflamáveis como:

- Pólvora / Cartuchos;
- Explosivos militares.

Luz e fumaça como arma para impedir a visão dos robôs pelos operadores, juízes, oficiais ou espectadores (é permitido prejudicar a visão do oponente fisicamente utilizando o seu próprio robô). Isso inclui, mas não se limita a:

- Armas de fumaça ou poeira não aprovadas especificamente na seção de armas especiais;
- Luzes como lasers acima da “classe I” e luzes estroboscópicas que podem cegar o oponente.

Materiais perigosos são proibidos em qualquer lugar no robô que tenha contato com humanos, ou que possa ter contato em caso de danos. Entre em contato com a organização caso tenha dúvidas.

A organização do evento poderá barrar a participação de robôs considerados inseguros ou com armas que possam prejudicar a integridade das arenas.

2.8 Descrição de Armas Especiais Permitidas

Fogo e calor são permitidos desde que sigam as regras apresentadas nesta seção. Armas que utilizam fogo podem sofrer modificações de acordo com as restrições locais de segurança.

O combustível deverá sair do robô e ser aceso em estado gasoso. Não poderá sair do robô em estado líquido ou em forma de gel.

Tipos de combustíveis permitidos são propano e butano. O tanque onde será armazenado o combustível deverá ficar o mais longe possível de sua armadura e protegido contra fontes de calor. O sistema de ignição deverá possuir um sistema de acionamento/desligamento remoto.

Efeitos de fumaça são permitidos neste evento em pouca quantidade. Por favor, entre em contato com a organização caso esteja planejando usá-lo.

Se um robô tiver uma arma com características não citadas nessas regras, o construtor deverá entrar em contato previamente com a organização do evento para solicitar a aprovação.

2.9 Formato da Categoria

A equipe inscrita deverá ser composta obrigatoriamente por 2 (dois) robôs independentes, onde cada individualmente deve respeitar o limite máximo de peso da classe Fariyweight (150 g).

3. Inspeções de Segurança

Obrigatoriamente, todos os robôs que irão competir na classe de combate de robôs deverão realizar inspeções de segurança, sendo elas a inspeção estática, que poderá ser realizada no box da equipe, e a inspeção dinâmica, que obrigatoriamente deverá ser realizada na arena da competição.

O robô obrigatoriamente deverá se enquadrar completamente ao item 2. Caso o inspetor responsável constate qualquer infração ou não enquadramento às restrições apresentadas no item 2, o robô não será aprovado para competir.

Caso o robô não seja aprovado em ambas as inspeções, o mesmo não poderá participar da competição.

3.1. Inspeção Estática

Durante a inspeção estática, os seguintes itens serão inspecionados.

- Dispositivo para suspender o robô, de modo que as rodas ou o sistema de locomoção não estejam em contato com a bancada da equipe.
- Fiação e terminais de transmissão elétrica de potência devidamente isolados.
- Estrutura ou dispositivo que proteja partes afiadas ou cortantes.
- Dispositivo de ON/OFF para ativação dos sistemas do robô. A posição deste dispositivo (chave geral), assim como o sentido para ligar/desligar, deverão estar indicados no robô.
- Presença de LED que indique a alimentação do robô.
- Estrutura ou dispositivo para travamento do sistema de arma.

- Bateria.
- Sistemas pneumáticos e hidráulicos devem estar de acordo com as regras da competição.
- Não poderá apresentar nenhum vazamento visível ou auditivo de fluído ou gás.

3.2. Inspeção Dinâmica

Durante a inspeção dinâmica, os seguintes itens serão inspecionados.

- Peso do robô.
- Sistema de transmissão e recepção de sinais, assegurando que o robô está recebendo o sinal adequado sem interferência.
- O sistema de iluminação, seja com LED, deve estar ligado e ser claramente visível do lado externo da arena.
- A locomoção do robô deverá se apresentar de forma controlada. O robô deverá se locomover de uma extremidade à outra da arena em um tempo máximo de 1 minuto, não importando a forma que a movimentação é realizada (podendo ser realizada com a arma ativada ou não).
- Será testado o sistema fail-safe do sistema de arma e de locomoção. Tanto a arma quanto a locomoção devem parar completamente quando o robô perder o sinal com o rádio controle.
- Verificação da trava de segurança da(s) arma(s) em operação.
- A arma deverá ser capaz de parar completamente em menos de 60 segundos após ser remotamente desativada.
- **Registro de Tipagem:** Nas inspeções de segurança, os 2 robôs da dupla terão seus tipos de arma identificados e atrelados à inscrição. Ao longo da competição poderão ser feitas manutenções ou adaptações nos robôs, contanto que o que entrar na arena continue sendo os 2 tipos de armas aprovados no primeiro dia.

4. Especificações da Arena

Os combates entre os robôs obrigatoriamente devem ocorrer em arenas completamente fechadas, com paredes em policarbonato translúcido de forma a prover segurança, não permitindo que partes dos robôs ou outros objetos saiam para a parte externa da arena, e que possa permitir uma visão clara para os pilotos, juízes e público presente no evento.

- **Classe Fairyweight:** Espessura Mínima do Policarbonato: 2 mm | Área Mínima: 1 m² | Altura Mínima: 1 m.

5. Competição

Esta seção se dedica a clarificar todos os pontos que regem a competição da categoria Combate de Robôs.

5.1. Formato

A competição de combate de robôs é composta por rounds com confronto direto entre os robôs, onde apenas uma dupla é declarada vencedora do round, não havendo a possibilidade da ocorrência de empate. O número de robôs por round é de 4 robôs.

Os rounds são conduzidos pelo formato de dupla eliminação modificada, onde os competidores iniciam no centro da árvore denominada de chave. As chaves iniciais serão definidas por um sistema de forma aleatória. Em caso de vitória, a dupla se move para a árvore dos vencedores e, em caso de derrota, se move para a árvore dos perdedores. O competidor somente é eliminado após a ocorrência de uma segunda derrota. A competição termina com o combate entre a dupla vencedora da árvore dos vencedores com a dupla vencedora da árvore dos perdedores em um único round.

Vale ressaltar que rounds amistosos são permitidos. Neste caso é solicitado que os times envolvidos procurem os oficiais do evento e verifiquem a possibilidade.

5.2. Rounds

Os rounds terão obrigatoriamente uma duração de 2 minutos.

É dado ao competidor o direito de intervalo entre um round e outro, de uma mesma dupla, de pelo menos 40 minutos. Após este tempo, a organização se dá o direito de eliminar o robô por Walkover (W.O.) caso o robô não compareça ao local definido para o round. Este tempo é calculado a partir do instante em que o competidor deixa a arena após o round. É recomendado que qualquer manutenção (como a recarga de baterias) seja capaz de ser executada nesse período.

5.2.1. Procedimento de Início

Os robôs serão pesados antes de entrarem na arena, caso um ou ambos os robôs não esteja dentro do limite do peso da classe, serão declarados perdedores. Os robôs sempre deverão estar desligados, calçados, com o dispositivo de arma travados e com as devidas proteções, até que o oficial de segurança autorize a remoção destes itens.

Ambos os robôs devem, impreterivelmente, estar com os sistemas de arma funcionais no início do combate. Não será iniciado um round caso um ou ambos os robôs não consiga acionar seu sistema de arma, sendo declarada perdedora por W.O. a equipe que não tiver ambos os segmentos com armas minimamente funcionais.

A ordem de entrada e a posição de cada robô dentro da arena será determinada pelo oficial de segurança. Ao colocar o robô na arena, energizar e retirar as travas de segurança, caso um ou ambos os robôs não ligue, não se mova, não acione sua arma ou tenha qualquer outro problema, a equipe terá 1 minuto para tentar resolver o problema no local, sem retirar o robô da arena. Ao terminar esse tempo, o juiz perguntará à equipe com o robô com problema se ela irá competir assim mesmo ou se perderá por W.O.

Após a verificação dos robôs, o oficial de segurança solicitará primeiro a remoção dos calços e das proteções de cada robô. Neste momento, a trava da arma ainda deverá permanecer no robô.

O oficial de segurança então solicitará ao competidor que remova a trava da arma de seus robôs e, em seguida, que se retire da arena. Poderá ser solicitado pelos oficiais do evento o teste do fail-safe dos robôs antes do início do round. Isso ocorrerá quando um dos robôs já tiver apresentado problemas com fail-safe em um round anterior no mesmo evento ou durante a inspeção de segurança. Caso o sistema de fail-safe de algum dos robôs falhe, o robô cujo fail-safe falhou será considerado o perdedor. Caso o fail-safe dos dois robôs falhe, o vencedor do round será determinado por sorteio.

5.2.2. Procedimentos durante Round

Encurrular ou manter o oponente encurrulado será considerado prender, mesmo que o atacante não mantenha contato direto. Neste caso, o atacante deve se distanciar de forma que o robô encurrulado consiga se mover de forma livre para todas as direções para que seja considerado liberado. O atacante é obrigado a liberar o oponente em até 10 segundos após o ataque. Caberá ao Juiz de Round realizar a contagem e informar o competidor para soltar o adversário. Caso não obedeça às ordens do Juiz de Round, o competidor será declarado perdedor.

Na categoria Friendly Fairy, danos infligidos por um robô ao seu próprio parceiro de dupla (fogo amigo) são considerados válidos e contabilizados para pontuação de dano atribuída pelos juízes.

Caso todos os robôs que ainda apresentam movimento fiquem presos entre si, o round será interrompido para a separação dos mesmos.

Seja qual for a situação, quando for solicitado para os pilotos que desliguem os rádios controles, caso o sistema de fail-safe de algum dos robôs falhe, o robô cujo fail-safe falhou será considerado o perdedor. Caso o fail-safe dos dois robôs falhe, o vencedor do round será determinado pelos jurados.

5.2.3. Determinação do Vencedor

Se ambos os robôs de uma dupla, simultaneamente, não mostrarem movimentação controlada, ou seja, caso os controladores não consigam mostrar controle suficiente quando solicitado pelo juiz de round, será aberta a contagem de 10 segundos e, ao final, estes serão declarados perdedores por nocaute. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.

Durante o round, obrigatoriamente deverão existir dois Juízes de Round, sendo que cada um ficará ao lado do piloto de cada equipe, o conduzindo de acordo com os procedimentos descritos.

Caso ambos os robôs de ambas as duplas se tornem incapacitados ao mesmo tempo, ou caso o tempo de 2 minutos se esgote com robôs funcionais de ambos os lados, o round será definido pelos jurados.

É possível que algum robô fique preso na arena durante o round. Caso isso aconteça, não será permitido nenhum tipo de intervenção externa de qualquer uma das equipes envolvidas enquanto o round estiver acontecendo (como chutes, tapas e socos na arena, entre outros). Caso seja detectado tal ato pelo juiz de round, a dupla da equipe que interviu será automaticamente declarada perdedora do round. Golpes realizados pelo robô aliado para desprender seu companheiro são permitidos.

É dado o direito ao competidor de decidir se os danos causados ao seu robô já foram suficientes, solicitando o final do round ao oficial do evento. Neste instante o oficial irá perguntar se o competidor confirma o término do round. Se o competidor disser “sim”, será solicitado ao oponente que encerre os ataques e se afaste, sendo este imediatamente declarado vencedor.

A arena poderá estar equipada com botão de desistência próximo aos pilotos. Neste caso, o competidor deverá pressionar o botão de desistência quando desejar encerrar o round. O desistente será declarado perdedor por nocaute. Caso o competidor não compareça ou seja desqualificado antes do início do round, seu oponente será declarado vencedor automaticamente.

Ao final de qualquer round, os oficiais poderão solicitar que um ou mais robôs sejam inspecionados. O competidor deve imediatamente mover seu robô para a área indicada pelo oficial do evento. Caso o robô tenha que ser desmontado, o oficial solicitará ao competidor que retire as partes. Durante a revisão, caso o competidor tenha violado as regras, o competidor será desqualificado e o robô será considerado o perdedor do round.

Todos os outros casos serão julgados pelos jurados, seguindo fielmente as instruções do documento “**Critério de Julgamento dos Rounds - Combate**”.

5.3. Robôs com Direito de Nome e/ou Imagem e Direitos Autorais

Robôs cujo nome e/ou imagem sejam suscetíveis a acordos exclusivos de licença não poderão participar dos eventos, a não ser que a equipe tenha em mãos autorização para livre utilização de nome e imagem do robô em questão. Os competidores devem comprovar que não existe nenhum obstáculo à organização do evento na utilização/veiculação de nome e/ou imagem.