



SEMANA DA ENGENHARIA

IFES CAMPUS LINHARES

Regulamento das Competições de Robótica

Sumário

REGULAMENTO DA GEAR RACE	3
OBJETIVO	3
ESPECIFICAÇÕES DA COMPETIÇÃO	3
ESPECIFICAÇÕES DOS ROBÔS	3
O PERCURSO	4
A CORRIDA	4
RODADAS DA COMPETIÇÃO	5
DATA E HORÁRIO	6
INSCRIÇÕES	6
INFORMAÇÕES	6
REGULAMENTO DA BATALHA DE ROBÔS	7
OBJETIVO	7
ESPECIFICAÇÕES DA COMPETIÇÃO	7
ESPECIFICAÇÕES DOS PARTICIPANTES	7
ROBÔS AUTÔNOMOS/SEMI-AUTÔNOMOS	7
ESPECIFICAÇÕES DA ARENA	8
FORMATO DA COMPETIÇÃO	8
DETERMINAÇÃO DO VENCEDOR DO ROUND	8
ESPECIFICAÇÕES DE CONTROLE	10
ARMAS E MATERIAIS PROIBIDOS	10
REGRAS E PROCEDIMENTOS DE SEGURANÇA	12
DATA E HORÁRIO	14
INSCRIÇÕES	14

REGULAMENTO DA GEAR RACE – CORRIDA DE ROBÔS PROMOVIDA PELO GRUPO DE ESTUDOS EM AUTOMAÇÃO E ROBÓTICA DO IFES CAMPUS LINHARES

O Grupo de Estudos em Automação e Robótica do Instituto Federal do Espírito Santo - Campus Linhares convida as equipes de robótica compostas por alunos de nível superior no Espírito Santo a participarem da GEAR Race, a corrida de robôs que acontecerá no dia 27 de setembro de 2019 na II Semana de Engenharia do Ifes campus Linhares em Linhares-ES.

1. OBJETIVO

Promover a integração entre alunos, professores e instituições de ensino atuantes na área de robótica no Espírito Santo, com o intuito de trocar experiências e fortalecer os grupos de robótica no estado;

2. ESPECIFICAÇÕES DA COMPETIÇÃO

Nome da Modalidade: Seguidor de Linha
Número de Robôs por Partida (em uma pista): Um
Duração da Partida: 3 minutos
Dimensões Máximas dos Robôs: 250x250x200mm
Dimensões Máximas da Pista: 2,7m x 1,8m
Especificações de Controle: Autônomo

3. ESPECIFICAÇÕES DOS PARTICIPANTES

- 3.1** A competição é destinada aos alunos do nível superior;
- 3.2** Os alunos devem ser da mesma instituição e podem estar matriculados em diferentes cursos;
- 3.3** Cada equipe pode conter no máximo 4 participantes;
- 3.4** É permitido a cada equipe possuir um professor orientador, sendo possível o professor orientar mais de uma equipe.
- 3.5** É permitido a participação de mais de uma equipe por instituição de ensino.

4. ESPECIFICAÇÕES DOS ROBÔS

- 4.1** Os robôs devem ser totalmente autônomos e com todos os componentes embarcados, não podendo ser controlado remotamente por fio ou por rádio.
- 4.2** Para iniciar o robô deve ser pressionado um único botão uma única vez.
- 4.3** Nenhuma adição, remoção ou alteração de hardware ou software poderão ser feitas durante as rodadas, sendo permitido alterações somente nos intervalos durante as rodadas.
- 4.4** O Robô não pode exceder 250mm de comprimento, 250mm de largura e 200mm de altura, não podendo alterar suas dimensões durante a partida.
- 4.5** O Robô não poderá possuir nenhum tipo de mecanismo de sucção para aumentar a força normal em relação ao solo.
- 4.6** Não é permitido a utilização de Kits robôs seguidores de linha. O robô deve ser obrigatoriamente construído pela equipe.

5. O PERCURSO

- 5.1 A superfície da pista será branca, feita com uma placa de MDF inteira sem emendas de placas.
- 5.2 O percurso será indicado por uma linha preta de 19 ± 1 mm de largura.
- 5.3 A linha consistirá em combinações de retas e arcos. A linha poderá cruzar sobre ela mesmo.
- 5.4 Haverá apenas uma linha para partida e chegada.
- 5.5 A linha 250mm antes e 250mm depois da linha de partida-chegada será reta.
- 5.6 O menor valor possível para o raio dos arcos será de 100 mm.

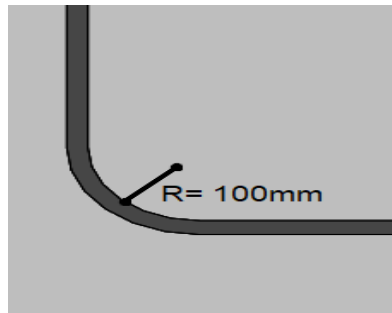


Figura 1 Raio dos arcos na pista

- 5.7 Quando houver um cruzamento, o ângulo de intersecção das linhas será de $90\pm 1^\circ$. As partes das linhas 250mm antes e 250mm depois do cruzamento serão retas.

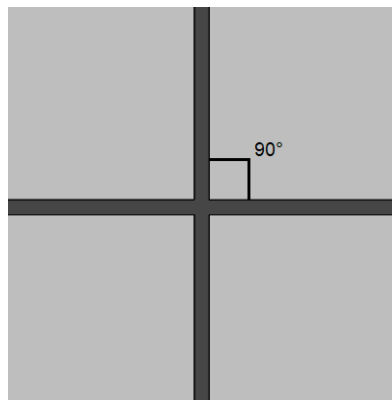


Figura 2 Cruzamentos na pista

- 5.8 O circuito será totalmente plano, porém poderá ser incluído inclinações de até no máximo 5° .
- 5.9 As cores da linha e da pista estão sujeitas à possíveis variações, dependendo do fornecedor dos materiais utilizados na confecção dos mesmos, porém existe um grande contraste entre o preto da faixa e o branco da pista.

6. A CORRIDA

- 6.1 A corrida consiste na modalidade seguidor de linha, onde robôs autônomos deverão seguir um trajeto determinado por linha. O vencedor é o robô que finalizar o trajeto em menor tempo.

- 6.2** O robô deverá percorrer o circuito tomando como referência a linha preta. O corpo do robô deverá sempre ficar sobre a linha. Caso o robô saia completamente de cima da linha branca, será considerado que o robô saiu do percurso e invalidada a volta.
- 6.3** Para cada robô será concedido 2 tentativas consecutivas, por rodada da competição.
- 6.4** O robô deverá iniciar posicionado 500 mm da marcação de partida e percorrer o circuito na direção correta como ilustrado na Figura 3.

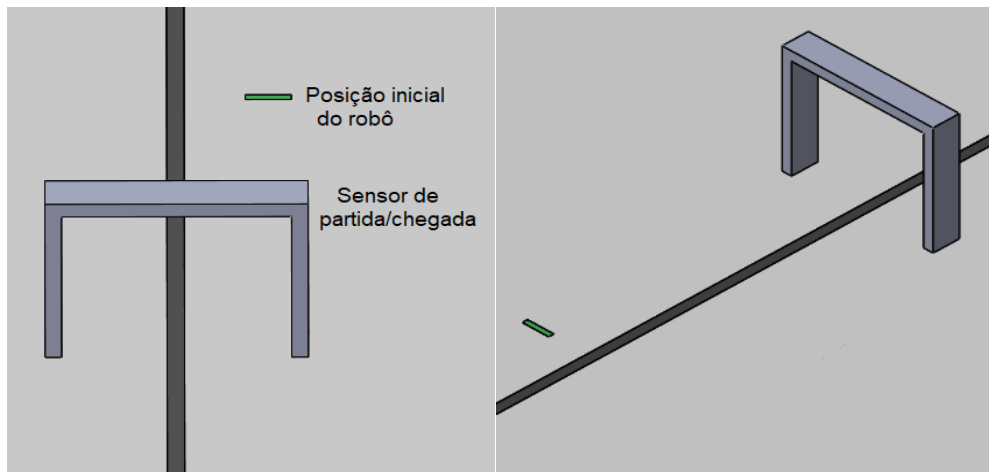


Figura 3 Posição inicial do robô e linha de partida/chegada

- 6.5** Será considerado o menor tempo entre todas as tentativas.
- 6.6** O tempo da volta será medido entre o instante de tempo em que o sensor na linha de partida do circuito detectar o robô e o instante de tempo em que o sensor da linha de chegada do circuito detectar o mesmo robô.
- 6.7** Uma volta será considerada válida quando o robô terminar o percurso e não sair completamente de cima da linha.
- 6.8** O operador não pode fazer alteração de software entre tentativas da mesma rodada.
- 6.9** Após iniciada a partida, não será permitido encostar no robô sem a autorização do juiz.
- 6.10** A partida será em local aberto, ficando sujeito a alterações da iluminação ambiente, desse modo, o robô deve ser capaz de se adaptar às variações de iluminação que podem ocorrer.
- 6.11** O juiz poderá solicitar informações sobre o robô se julgar necessário. O Juiz tem o poder de desclassificar um robô e/ou tomar qualquer decisão que entenda pertinente durante a competição.

7. RODADAS DA COMPETIÇÃO

- 7.1 Classificação:** Todas as equipes correm podendo fazer 2 tentativas cada. Se classificarem as 3 equipes de menor tempo.
- 7.2 Repescagem:** As equipes não classificadas na rodada "Classificação" correm podendo fazer 2 tentativas cada. Se classifica a equipe de menor tempo.
- 7.3 Semifinal:** As 4 equipes classificadas na rodada "Classificação" serão divididas por sorteio em duas chaves e competirão entre si pelo menor tempo, podendo fazer 2 tentativas cada. Se classificam duas equipes, aquelas que apresentarem o menor tempo em suas respectivas chaves.
- 7.4 Final:** As equipes classificadas na rodada "Semifinal" correm podendo fazer 2 tentativas cada. É vitoriosa a equipe que apresentar o menor tempo.

7.5 Terceiro Lugar: As equipes desclassificadas na rodada “Semifinal” correm podendo fazer 2 tentativas cada, aquelas que apresentarem o menor tempo ocuparão o terceiro lugar na competição.

Em casos de empate em qualquer rodada, será realizada uma volta adicional por cada robô até que uma equipe realize um menor tempo.

8. DATA E HORÁRIO

A competição acontecerá no dia 27 de setembro de 2019, entre as 7 horas e as 18 horas. Todas as equipes participantes deverão estar presentes às 7 horas no dia da competição para que seja realizado o credenciamento das mesmas, estando sujeitas as penalidades em caso de atrasos. O horário de cada fase da competição será divulgado após o encerramento das inscrições.

9. INSCRIÇÕES

As inscrições deverão ser oficializadas por meio do site do Ifes campus Linhares em link a ser divulgado.

10. INFORMAÇÕES

Quaisquer informações podem ser solicitadas por meio do endereço de e-mail netalianne.heringer@ifes.edu.br.

REGULAMENTO DA BATALHA DE ROBÔS – COMBATE DE ROBÔS PROMOVIDO PELO GRUPO DE DESENVOLVIMENTO EM COMPETIÇÕES DE ROBÔTICA DO IFES CAMPUS LINHARES

O Grupo de Estudos Batalha de Robôs do Instituto Federal do Espírito Santo - Campus Linhares convida as equipes de robótica compostas por alunos de nível superior no Espírito Santo a participarem do evento Batalha de Robôs, a batalha que acontecerá no dia 27 de Setembro de 2019 na II Semana de Engenharia do Ifes campus Linhares em Linhares-ES.

1. OBJETIVO

Promover a integração entre alunos, professores e instituições de ensino atuantes na área de robótica no Espírito Santo, com o intuito de trocar experiências e fortalecer os grupos de robótica no estado;

2. ESPECIFICAÇÕES DA COMPETIÇÃO

Nome da Modalidade: Combate

Número de Robôs por Partida: Dois

Duração das Partidas: 3 minutos

Classes Disponíveis: 3 lbs (1,36 kg)

Dimensões dos Robôs: O robô deve ser capaz de passar pelas portas das arenas

Especificações de Controle: Autônomos ou RádioControlados.

3. ESPECIFICAÇÕES DOS PARTICIPANTES

3.1 A competição é destinada aos alunos de nível superior e médio;

3.2 Os alunos devem ser da mesma instituição e podem estar matriculados em diferentes cursos;

3.3 Cada equipe pode conter no máximo 4 Robôs participantes;

3.4 É permitido a cada equipe possuir um professor orientador, sendo possível o professor orientar mais de uma equipe.

3.5 É permitida a participação de mais de uma equipe por instituição de ensino.

4. ROBÔS AUTÔNOMOS/SEMI-AUTÔNOMOS

Qualquer robô que se move, persegue um alvo ou ativa suas armas sem o controle humano é considerado autônomo. Se o seu robô é autônomo, é necessário que entre em contato com a organização antes da inscrição.

4.1 Robôs autônomos devem possuir luz visível para cada uma de suas funções indicando quando esta está ou não ativada, por exemplo, se o seu robô possui duas

- funções autônomas é necessário ter duas luzes indicativas de “sistema autônomo” (separadamente de qualquer indicação de força ou sinal de rádio existente).
- 4.2 Qualquer função autônoma deve ter a capacidade de ser armada e desarmada remotamente (isso não inclui sensores internos, giroscópios ou controladores dos motores.)
 - 4.3 Quando desarmado, todas as funções autônomas devem estar desabilitadas.
 - 4.4 Assim que ligado o robô, este não deve apresentar nenhuma função autônoma, e em caso de perda de sinal as mesmas deverão ser desativadas automaticamente.
 - 4.5 Em caso de danos aos componentes que desarmam remotamente o robô, as funções autônomas deverão ser desativadas automaticamente 1 minuto depois de ativadas.

5. ESPECIFICAÇÕES DA ARENA

A arena de combate possui o piso de madeira. Na parte interna, ao redor de toda sua extensão, há um “para-choque” de madeira que tem como objetivo proteger as paredes da arena dos enormes impactos causados pelos robôs. Sua dimensão é de aproximadamente 3x2.5x2m. Durante o evento, devido aos enormes impactos causados pelos robôs, todas as partes da arena estão sujeitas a deformações ocasionando desníveis no piso, deslocamento dos parachoques e detritos.

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

A categoria de combate é com o formato Mata-Mata. Os confrontos têm a duração máxima de 3 minutos. Sistema de chaves.

7. DETERMINAÇÃO DO VENCEDOR DO ROUND

7.1. O robô perderá o round caso algum desses fatos ocorram:

- 7.1.1. Se o robô não mostrar movimentação controlada, ou seja, caso o controlador não consiga mostrar controle suficiente quando solicitado pelo juiz de round, será aberta a contagem de 10 segundos e ao final este será declarado perdedor por TKO. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.
- 7.1.2. Caso ambos os robôs tornem-se incapacitados ao mesmo tempo, o round será definido pelos jurados.
- 7.1.3. Após o round ter se iniciado, caso algum robô seja considerado inseguro pela organização, este será desqualificado e declarado perdedor por TKO. O round será imediatamente interrompido e o oponente declarado vencedor.
- 7.1.4. Caso o robô fique preso na arena, nenhuma intervenção será permitida. Após 10 segundos de contagem regressiva, o robô será declarado perdedor por TKO. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.

7.1.5 Desistência.

7.1.5. Todos os outros casos serão julgados pelos jurados. A decisão dos jurados será a final.

7.2. Prender & Suspende

Robôs não ganham apenas por prender ou suspender seus oponentes, a menos que suas ações causem danos significativos.

7.2.1. Encurralar

Manter o oponente encurralado será considerado prender, mesmo que o atacante não mantenha contato direto.

7.2.2. Liberação do Oponente Preso

Caso algum robô seja preso ou encurralado, o atacante deve se distanciar no mínimo 1 metro para que seja considerado liberado. O atacante é obrigado a liberar o oponente em até 10 segundos após o ataque

7.3. Robôs Presos Entre Si

O round será interrompido para separar robôs presos entre si, mesmo se ambos estiverem presos juntos na arena. Quando for solicitado que se desligue o controle para desprender os robôs, se o fail-safe falhar, o round será finalizado e o vencedor será determinado pelos jurados.

7.3.1. Proteções Internas da Arena

É possível que algum robô fique preso na arena. Caso isso aconteça não será permitido nenhuma intervenção. Após 10 segundos de contagem regressiva, o robô será declarado perdedor por TKO. Se houver algum ataque do oponente durante a contagem, esta será reiniciada.

7.3.2. Pontos Neutros de Reinício

Antes de reiniciar um round que foi pausado para liberar os robôs, estes deverão ser dirigidos aos pontos neutros da arena quando solicitado pelo Oficial do evento. Caso o robô seja impossibilitado de se mover (ou não bem o suficiente), poderá permanecer na mesma posição.

7.4. Desistência

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. O desistente será declarado perdedor por TKO.

7.5. Não Comparecimento

Caso o competidor não compareça ou seja desqualificado antes do início do round, seu oponente será declarado vencedor automaticamente.

8. ESPECIFICAÇÃO DE CONTROLE

- 8.1. Robôs tele-operados devem ser rádio controlados ou devem usar um sistema aprovado conforme descrito no item 10.4.3.
- 8.2. Controles com fio não são permitidos.
- 8.3. Rádios fabricados antes de 1991 não são permitidos.
- 8.4. Restrições de radio controle para este evento, de acordo com classe de peso ou restrições de armas:
 - 8.4.1. É obrigatório que todos os robôs tenham a capacidade de parar completamente (locomoção e armas) em caso de perda de sinal, ou seja, todos os robôs devem possuir fail-safe.
 - 8.4.2. Todos os rádio-controles devem possuir um jeito de alterar a frequência ou canal para evitar interferências. É requerido que possua no mínimo dois cristais de frequência ou dois canais habilitados. A não possibilidade de troca de frequência pode causar uma derrota. Rádios que possuem sistema codificado (onde nenhum outro transmissor operando na mesma frequência consegue se comunicar com seu receptor e seu transmissor se comunica exclusivamente com seu receptor) estão isentos desta regra.
 - 8.4.3. Caso você esteja usando um sistema caseiro, ou qualquer outro sistema não descrito aqui, é necessária liberação prévia da organização do evento.
 - 8.4.4. Rádio-controles de brinquedo são permitidos apenas nas categorias de até 5,5 kg sem armas ativas.
 - 8.4.5. Rádio-controles AM são permitidos apenas nas categorias de até 5,5 kg sem armas ativas.
- 8.5. Este evento não exige uma chave de força separada para o rádio, porém é recomendável.
- 8.6. Este evento não reserva frequências/canais para testes e segurança.

9. ARMAS E MATERIAIS PROIBIDOS

As armas e materiais a seguir são expressamente proibidos:

- 9.1. Armas projetadas para causar danos invisíveis ao oponente. Isso inclui, mas não se limita a:

- 9.1.1. Armas elétricas.
- 9.1.2. Geradores de interferência, etc.
- 9.1.3. Gerar ruído utilizando motor à combustão (por favor, utilize blindagem adequada nesses equipamentos).
- 9.1.4. Campo eletromagnético permanente ou eletroímãs que afetam a eletrônica dos outros robôs.
- 9.1.5. Armas ou proteções que imobilizam completamente um (ou mais) robô (s). Isso inclui redes, fitas, linhas, e dispositivos de entrelaçamento.
- 9.2. 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:
 - 9.2.1. Armas líquidas não especificamente aprovadas na seção de armas especiais (item 20) (inclusive o robô não pode possuir líquido que vaze mesmo quando superficialmente danificado).
 - 9.2.2. Espumas e gases liquefeitos.
 - 9.2.3. Pó, areia, esferas e outros resíduos sólidos não especificamente aprovados na seção de armas especiais (item 20).
- 9.3. Projéteis soltos. Calor e fogo são proibidos como armas. Isso inclui, mas não se limita a:
 - 9.3.1. Armas de calor ou fogo **não aprovadas especificamente na seção de armas especiais** (item 20).
 - 9.3.2. Líquidos ou gases inflamáveis **não aprovadas especificamente na seção de armas especiais** (item 20).
- 9.3.3. Explosivos ou sólidos inflamáveis como:
 - 9.3.3.1. Pólvora / Cartuchos
 - 9.3.3.2. Explosivos militares, etc.
- 9.4. 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:
 - 9.4.1. Armas de fumaça ou poeira **não aprovadas especificamente na seção de armas especiais** (item 20).
 - 9.4.2. Luzes como lasers acima da “classe I” e luzes estroboscópicas que podem cegar o oponente.

- 9.5. 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.

10. REGRAS E PROCEDIMENTOS DE SEGURANÇA

O não cumprimento de quaisquer das regras abaixo pode resultar em desclassificação, punição e expulsão imediata do evento, ou ainda pior, danos físicos e morte.

- 10.1. Rádios não poderão ser ligados de maneira alguma sem a obtenção do clipe de frequência apropriado ou autorização explícita da organização do evento. Esta regra não se aplica à rádios de frequência 2.4 GHz.
- 10.2. A ativação ou desativação dos robôs é um movimento crítico. Os robôs só poderão ser ativados dentro da arena após a autorização do oficial, em áreas específicas para testes ou sob explícita autorização da organização do evento. Sempre que um robô for ativado, as rodas não poderão estar em contato com nenhuma superfície.
- 10.3. Todos os robôs deverão testar o **fail-safe** (verificar se o mesmo consegue parar completamente, incluído arma e locomoção em caso de perda de sinal) antes do início do round.
- 10.4. Após o término do round os rádios deverão ser desligados. Robôs que não permanecerem imóveis após o rádio ser desligado, receberão uma advertência. Em caso de reincidência, o robô será desclassificado.
- 10.5. Todos os robôs devem ser **COMPLETAMENTE** desativados, isso inclui força de movimentação e armas, em menos de 60 segundos por meio de chave manual. Essa chave deverá ser de fácil acesso e deverá estar claramente identificada, bem como o sentido para desligar.
- 10.6. Todos os robôs que estiverem fora da arena ou fora de um local apropriado para testes, devem ficar suspensos, de modo que seu sistema de locomoção fique livre e não cause nenhum movimento caso acionado acidentalmente. Os robôs não poderão estar apoiados em ferramentas ou qualquer outro objeto que o competidor poderá utilizar na manutenção do mesmo. Robôs desgovernados são **EXTREMAMENTE** perigosos.
- 10.7. Todas as partes pontiagudas, afiadas ou potencialmente cortantes deverão estar protegidas enquanto o robô estiver na área de box, inclusive durante o transporte.
- 10.8. Dispositivos de travamento de arma ativa:**
- 10.8.1. Armas devem possuir um dispositivo de travamento claramente visível, prendendo a arma por todo o tempo que o robô não estiver dentro da arena.

- 10.8.2. Estes dispositivos de travamento devem apresentar-se nas cores amarelo, vermelho ou qualquer outra cor viva que destaque o dispositivo.
- 10.8.3. Não é permitido o uso de objetos e/ou ferramentas que tenham outra utilidade além de travar a arma, se estiver usando uma ferramenta para tal finalidade, ela não poderá ser utilizada para sua função original.
- 10.8.4. Os dispositivos de travamento devem ser seguramente capazes de impedir qualquer movimentação ou prevenir quaisquer atividades potencialmente perigosas da arma.
- 10.8.5. O dispositivo de travamento não pode depender apenas do atrito para travar a arma.
- 10.8.6. Esse dispositivo não poderá se desprender do robô acidentalmente em hipótese alguma.
- 10.8.7. Não pode existir a necessidade de remover a trava de arma para desconectar as baterias.
- 10.9. Travas de segurança das armas devem ser mantidas durante o procedimento de ativação dos robôs até que o oficial de segurança permita sua remoção. Isso inclui todas as armas, independente de sua força e classe de peso.
- 10.10. É esperado que todos os competidores sigam práticas básicas de segurança durante o trabalho nos boxes. Por favor, redobre a atenção com vizinhos e pessoas de passagem nos boxes.
- 10.11. Manter todas as partes pontiagudas ou cortantes protegidas por todo o tempo.
- 10.12. Não será permitido em hipótese alguma abrir ou terminar de fechar o robô dentro da arena.
- 10.13. Se o fail-safe falhar ao final do round será dada uma advertência ao robô. Em caso de reincidência o robô será desclassificado.
- 10.14. Procedimento de início de round:**
- 10.14.1. Os robôs serão pesados antes de entrarem na arena
- 10.14.2. Os robôs sempre deverão estar desligados, calçados, com o dispositivo de arma travada e com as devidas proteções, até que o oficial de segurança autorize a remoção destes itens.
- 10.14.3. A ordem de entrada e a posição de cada robô dentro da arena será determinada pelo oficial de segurança, e será permitida a entrada de apenas dois membros da equipe por vez.

- 10.14.4. Ainda com os robôs suspensos e com o dispositivo de arma travado, o oficial de segurança irá solicitar a ativação de cada robô individualmente. Neste momento será orientada a verificação do funcionamento da locomoção do robô.
- 10.14.5. Após a verificação dos robôs, o oficial de segurança solicitará primeiro a remoção dos calços e proteções de cada robô. Neste momento a trava da arma ainda deverá permanecer no robô.
- 10.14.6. O oficial de segurança então solicitará ao competidor que remova a trava da arma de seu robô, e em seguida se retire da arena.
- 10.14.7. Ao se retirar da arena, o competidor deverá colocar o lipo-sack, a trava de arma e a chave para acionamento da chave geral de seu robô na caixa localizada próxima de seu piloto.
- 10.14.8. Após o fechamento da arena não será permitida a entrada de qualquer participante.
- 10.14.9. Com a arena fechada, o juiz de round solicitará ao competidor que faça o teste de fail-safe. O robô que não passar nesse teste será considerado perdedor e o round será cancelado. Caso os dois robôs não passem no teste, o round será cancelado e o vencedor decidido na sorte.

11. DATA E HORÁRIO

A competição acontecerá no dia 27 de setembro de 2019, entre as 7 horas e as 18 horas. Todas as equipes participantes deverão estar presentes às 7 horas no dia da competição para que seja realizado o credenciamento das mesmas, estando sujeitas as penalidades em caso de atrasos. O horário de cada fase da competição será divulgado após o encerramento das inscrições.

12. INSCRIÇÕES

As inscrições deverão ser oficializadas por meio do site do Ifes campus Linhares em link a ser divulgado.