



# **Futebol Simulation 2D REGRAS**

Documento Revisado 01/12/2023

## Futebol de Robôs | Simulation 2D

Documento Revisado 01/12/2023 - Versão 3.0 - Português Brasil

<b>1. Introdução</b>	<b>03</b>
<b>2. Arquivos Binários</b>	<b>03</b>
<b>3. Competição</b>	<b>03</b>
<b>4. Horário do Jogo</b>	<b>04</b>
<b>5. Testes</b>	<b>04</b>
<b>6. Participação Remota</b>	<b>04</b>
<b>7. Responsabilidades</b>	<b>04</b>

## 1. Introdução

Abaixo estão descritas as informações básicas que deverão ser observadas e seguidas por todos os competidores para a participação na categoria *Soccer 2D Simulation* da Iron Cup 2024.

**Versão do Servidor:** O RCSSServer usado para a competição será o 18.0.0.

**Versão do Monitor:** O RCSSmonitor usado para a competição será o 18.1.2.

## 2. Arquivos Binários

Os arquivos binários dos times devem ser enviados/entregues para o responsável pela categoria na competição com uma antecedência mínima de 60 minutos do início de cada turno (os turnos serão definidos na competição).

O envio do arquivo binário é obrigatório para todas as equipes antes do primeiro turno.

A equipe que não enviar os arquivos no tempo estipulado, não terá o direito de competir no turno correspondente. Além disso, será declarada a vitória por W.O. do time adversário em todos os jogos que esse competidor estiver escalado, e o placar destas partidas será 3 a 0 em favor do adversário.

Para o segundo turno, caso a equipe opte por manter o mesmo arquivo binário utilizado no turno anterior, para ser considerado isso deverá ser informado formalmente ao responsável pela categoria na competição.

## 3. Competição

A competição inicia com 2 turnos, ambos com disputa de todos contra todos, sendo que o time que jogou como mandante no primeiro turno será o time visitante no segundo turno e vice-versa. A pontuação dos turnos é cumulativa, seguindo a convenção de 3 (três) pontos para o ganhador a cada partida, 1 (um) ponto para cada um dos times em caso de empate em cada partida e 0 (zero) ponto sempre que o time for derrotado.

A classificação ao final dos 2 turnos é do maior pontuador, primeiro colocado, até o menor pontuador, último colocado. Em caso de empate dos pontos, é usado como critério de desempate o saldo de gols, e se ainda assim persistir o empate, o total de gols a favor. Caso mesmo após utilizados os critérios citados permaneça a condição de empate, o responsável pela categoria definirá junto às equipes envolvidas o desempate.

Os quatro primeiros colocados ao final dos 2 turnos disputam as semifinais, sendo que o primeiro lugar disputa contra o quarto lugar, e o segundo lugar disputa contra o terceiro lugar. Há um jogo de ida e um de volta para cada uma das chaves. O vencedor de cada uma das 2 chaves é declarado com base no acumulado de gols das 2 partidas, sendo o vencedor o que obteve o maior saldo de gols.

Em caso de empate, é realizado cobrança de pênaltis, sendo 5 cobranças para cada equipe. Caso o empate persista, serão feitas cobranças intercaladas entre os times adversários até que uma equipe não pontue e a outra pontue na mesma rodada.

A definição do primeiro e segundo colocados será feita entre os vencedores das semifinais e a disputa do do terceiro colocado será feita entre os perdedores das semifinais, seguindo o mesmo critério da fase semifinal, com disputa de pênaltis em caso de empate após tempo regulamentar.

#### 4. Horário do Jogo

Os horários dos jogos serão definidos no primeiro dia de competição e comunicado para todas as equipes inscritas no *briefing* da categoria.

#### 5. Testes

Todas as equipes têm direito de fazer testes dos binários e amistosos com outros competidores em horários definidos pela organização informados no primeiro dia de competição durante o *briefing* da categoria.

#### 6. Participação Remota

A equipe pode participar da competição remotamente, ou seja, sem estar presencialmente na mesma. Para isso, o competidor deve se comprometer a enviar para o responsável pela categoria os arquivos binários nos prazos estabelecidos com todos os demais competidores, sem discriminação de ser presencial ou remoto, para o email [soccer2drobotbulls@gmail.com](mailto:soccer2drobotbulls@gmail.com) com cópia para o email [eventos@robocore.net](mailto:eventos@robocore.net).

#### 7. Responsabilidades

Não há recursos da organização para identificar problemas no procedimento de inicialização dos times, estando essa isenta de qualquer responsabilidade. Portanto, os representantes de cada equipe devem acompanhar e certificar-se que a inicialização de seu código ocorra facilmente e sem problemas na plataforma da competição, que pode ser diferente da plataforma de desenvolvimento utilizada por cada time.