

Equipe de Robótica Wickedbotz

Regras das Competições de Futebol 2D

Novembro, 2018

Seção 1: A Partida de Futebol	3
Seção 2: Sobre as Regras e Software Utilizado	3
Seção 3: Sobre os Binários	3
Seção 4: Regras Gerais da Competição	4
Seção 5: Horários e Participação	5

Seção 1: A Partida de Futebol

Artigo 1 [Definição] Uma partida é disputada entre dois times, e cada time de simulação 2D de futebol é composto por 11 agentes, cada agente é processado individualmente e se comunica com o servidor RCSSServer. O servidor é formado pelo RCSSMonitor que é utilizado para gerar a interface gráfica. Cada time possui também seu técnico que analisa o jogo e se comunica com cada agente.

Seção 2: Sobre as Regras e Software Utilizado

Artigo 3 [Versões do Monitor e Servidor] O RCSSmonitor usado para a competição será o 15.1.1 e o RCSSServer usado será o 15.2.2.

Artigo 4 [Sistema Operacional] Será usado o OS Linux Ubuntu 16.04 64bit.

Seção 3: Sobre os Binários

Artigo 5 [Arquivos Binários] Os arquivos binários dos times deverão ser enviados/entregues para a organização com uma antecedência mínima de 30 minutos do início de cada turno (os turnos serão definidos na competição). O competidor que não enviar os arquivos no tempo estipulado não terá o direito de competir no turno correspondente.

Artigo 6 [Binários] O time deverá fornecer scripts de **start**, **kill** e **yeam.yml** apropriados. Scripts de amostra serão fornecidos no diretório principal. Por favor confira-os e modifique-os para adequá-los ao seu time.

Artigo 7 [Nomes dos Binários] O time DEVE providenciar os nomes dos binários com o mesmo nome dos binários do time. Nomes como **sample_player** ou **sample_coach** são proibidos.

Artigo 8 [Kill Scripts] Certifique-se de que seus kill scripts estão encerrando todos os seus programas (goleiro, jogadores e técnico). Se seus scripts **não** funcionarem adequadamente, os organizadores **não** fará nenhuma alteração para que os mesmos funcionem corretamente.

Artigo 9 [Envio de Dados] **NÃO** envie dados demais para stdout, stderr e arquivos em seu diretório pessoal, pois isso pode causar um sério atraso na rede.

Artigo 10 [Nome do Time] Não mude o nome do time durante o torneio. O nome do time que que for usado no primeiro jogo de cada time deve ser mantido inalterado.

Seção 4: Regras Gerais da Competição

Artigo 11 [Competição] A competição acontecerá em 2 turnos, sendo um de ida e outro de volta, com partidas em número suficiente para que haja disputa de todos contra todos. A pontuação dos turnos será acumulativa, sendo feito a classificação final do maior pontuador, primeiro colocado, até o menor pontuador, último colocado. Os dois primeiros colocados disputarão a final para definição do campeão (1º lugar) e vice-campeão (2º lugar), que ocorrerá em dois jogos, correspondentes a um jogo de ida e outro de volta. O terceiro e quarto colocados farão uma disputa similar para definição do terceiro colocado.

Artigo 12 [Pontuação] Na primeira rodada de jogos, serão atribuídos 3 (três) pontos para uma vitória e 1 (um) ponto para um empate. No caso de desistência será registrada uma pontuação de 3: 0 ou a pontuação do jogo anterior com o maior diferencial do time desistente, se este for superior a 3.

Artigo 13 [Pênaltis] Após a primeira rodada, as partidas finais são realizadas com base nos resultados dos jogos. Se no final da segunda rodada o placar for o mesmo, os pênaltis serão executados automaticamente. Os binários de cada time serão usados para isso.

Artigo 14 [Desempates] Os desempate entre mais de uma equipe nas rodadas do Grupo serão aplicados nas seguintes prioridades:

- Pontos;
- Média de diferença de gols para a rodada;
- Número médio de gols marcados;
- Se houver mais de duas equipes empatadas, o número total de gols marcados, incluindo apenas jogos com as equipes empatadas;
- Procedimento de pênaltis entre as equipes empatadas.

Artigo 15 [Parâmetros de Pênaltis] Para resolver os desempates na primeira rodada de grupos e nas finais, serão utilizados. Para os pênaltis, os seguintes parâmetros serão usados:

pen_dist_x: 42.5 (A bola será colocada a 42.5m do gol)

pen_allow_mult_kicks: true (permite vários chutes)

pen_taken_wait: 200 (o número de ciclos esperados após o chute inicial é 200)

(Isso significa que o cobrador começa a 42,5 metros do gol e pode usar vários giros e chutes. Depois de no máximo 200 ciclos a cobrança é interrompida para o cobrador).

Vamos usar esses parâmetros no campeonato:

nr_extra_halves: 0 (sem tempos ou partidas extras)

(Isso significa que as equipes não podem usar jogadores heterogêneos)

Seção 5: Horários e Participação

Artigo 16 [Definição de horários] Os horários de jogos serão definidos em uma reunião com todos os participantes no primeiro dia de competição, a fim de estabelecer condições de jogo em comum acordo. Em caso de divergências, prevalecerá a decisão da organização.

Artigo 17 [Testes] Todos os competidores terão direito de fazer testes dos binários e amistosos com outros competidores em horários definidos pela organização

Artigo 18 [Participação remota] O competidor poderá participar da competição remotamente, ou seja, sem estar presencialmente na mesma. Para isso, o competidor deverá se comprometer a enviar para a organização os arquivos binários nos prazos estabelecidos com todos os demais competidores, sem discriminação de serem presenciais ou remotos.

Artigo 19 [Participação de um representante] Não haverá recursos pela 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.