

## FrescoGO! (versão 1.7)

*FrescoGO!* é um marcador eletrônico semi-automático para treinamento e competições de Frescobol.

O aparelho marcador contém dois botões de marcação: um para o atleta à esquerda e um para o atleta à direita. A marcação é feita por um juiz, que pressiona o botão correspondente ao atleta toda vez que ele acerta a bola. Com base em uma distância previamente estabelecida e o tempo decorrido entre dois golpes consecutivos, o aparelho calcula a velocidade média atingida pela bola a cada troca. O botão do meio sinaliza início de sequência, queda de bola, fim de apresentação, etc. Também há uma entrada USB para visualização do placar e uma saída para som para sinalizar os golpes.



Figure 1: Foto do marcador

- Links do projeto:
  - Site: <https://github.com/frescogo/frescogo>
  - E-mail: [go.frescobol@gmail.com](mailto:go.frescobol@gmail.com)
  - Vídeos: [https://www.youtube.com/channel/UCrc\\_Ds56Bh77CFKXldIU-9g](https://www.youtube.com/channel/UCrc_Ds56Bh77CFKXldIU-9g)
  - Licença: [https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.pt_BR)

**O projeto eletrônico, o software e a regra são de domínio público, podendo ser usados, copiados e modificados livremente.**

---

## Regra de Pontuação

Configuração sugerida:

- Tempo: 180s cronometrados (3 minutos)
- Distância: 750cm (7.5 metros)

Quesitos de pontuação:

- **Volume:**
  - A velocidade de cada golpe efetuado por um atleta é elevada ao quadrado, dividida por 100 e somada ao total do atleta. Não há velocidade mínima. Exemplos:
    - \* 30 kmh vale **09 pontos**:  $30 \times 30 / 100 = 900 / 100 = 9$ .
    - \* 40 kmh vale **16 pontos**:  $40 \times 40 / 100 = 1600 / 100 = 16$ .
    - \* 50 kmh vale **25 pontos**:  $50 \times 50 / 100 = 2500 / 100 = 25$ .
    - \* 60 kmh vale **36 pontos**:  $60 \times 60 / 100 = 3600 / 100 = 36$ .
    - \* 70 kmh vale **49 pontos**:  $70 \times 70 / 100 = 4900 / 100 = 49$ .
    - \* 80 kmh vale **64 pontos**:  $80 \times 80 / 100 = 6400 / 100 = 64$ .
    - \* 90 kmh vale **81 pontos**:  $90 \times 90 / 100 = 8100 / 100 = 81$ .
- **Potência:**
  - Cada um dos 7 golpes mais velozes de direita e de esquerda de cada atleta são contabilizados conforme a regra acima e ainda são multiplicados por 3 antes de serem somados ao total do atleta. Exemplo:
    - \* Se um desses golpes mais velozes foi a 50 kmh, o atleta vai somar mais **75 pontos** por aquele golpe ( $25 \times 3 = 75$ ), além dos 25 pontos já somados no quesito de volume.
- **Equilíbrio:**
  - A pontuação da dupla será a média de pontos entre os dois atletas.
  - Se o atleta que pontuou menos estiver abaixo de 90% dessa média, então a pontuação da dupla será o menor valor.
  - Mais precisamente, a pontuação será o menor valor entre a média dos dois e 110% do que pontuou menos:
    - \*  $\text{MIN}((A1+A2)/2, \text{MIN}(A1, A2) \times 1.1)$
    - \* Ex., se os atletas pontuaram 4000 e 5000 pontos, pega-se a média  $((5000+4000)/2 = 4500)$  e 110% do menor ( $4000 \times 110\% = 4400$ ). A pontuação de equilíbrio será o menor entre os dois valores (4500 vs 4400): **4400 pontos**.
- **Continuidade:**
  - Cada queda subtrai 3% da pontuação final da dupla. Exemplo:
    - \* Com 5 quedas, a dupla perderá 15% dos pontos, ou seja, se ela pontuou 4400 após o equilíbrio, a pontuação final será de **3740 pontos** ( $4400 \times 85\%$ ). <!--
  - A apresentação é encerrada sumariamente na 25a queda. -->

---

## Fluxo da Apresentação

- Um som agudo longo indica que a uma nova apresentação irá começar.
- Um som agudo indica que o atleta pode sacar.
- Após o saque, o juiz pressiona o botão correspondente a cada atleta toda vez que ele acerta a bola. O tempo só passa quando o botão é pressionado.
- Um som identifica a faixa de velocidade do golpe anterior:

- < 40 kmh: som simples grave
- < 50 kmh: som simples médio
- < 60 kmh: som simples agudo
- < 70 kmh: som duplo grave
- < 80 kmh: som duplo médio
- < 90 kmh: som duplo agudo
- >= 90 kmh: som duplo muito agudo
- Um golpe do lado não preferencial do atleta acompanha um som grave (após o som correspondente à velocidade).
- Quando a apresentação está desequilibrada, os ataques do atleta que mais pontuou acompanham um som grave.
- Quando a bola cai, o juiz pressiona o botão de queda que emite um som característico.
- Os dois últimos golpes são ignorados e o tempo volta ao momento do último golpe considerado (i.e., um ataque tem que ser defendido e depois confirmado pelo próprio atacante).
- O juiz então pressiona o botão que habilita o saque e o fluxo reinicia.
- Um som agudo é emitido a cada 1 minuto e também quando faltam 30, 10, e 5 segundos para a apresentação terminar.
- A apresentação termina após 3 minutos cronometrados. Um som grave longo indica que a apresentação terminou.
- Ao fim da apresentação, é gerado um relatório com todas as medições de golpes.

## Formatação do Resultado

A seguir são explicados os formatos de exibição do resultado da apresentação.

- Placar (a cada sequência)

```

-----
                João / Maria                                <-- nome dos atletas
-----

TOTAL: 904                                                <-- total de pontos
Tempo: 13290ms (-166s)                                     <-- tempo passado e restante
Quedas: 1                                                  <-- número de quedas
Golpes: 19                                                 <-- quantidade de golpes
Ritmo: 45/47                                               <-- ritmo em km/h (média simples/quadrática)
Juiz: Arnaldo                                             <-- nome do juiz

João: 1284                                                 <-- total do atleta à esquerda
[ 29 29 27 21 0 0 0 ] => 15                               <-- 7 golpes de esquerda mais fortes => média simples
[ 77 75 75 61 44 0 0 ] => 47                               <-- 7 golpes de direita mais fortes => média simples

Maria: 856                                                 <-- total do atleta à direita

```

```

[ 0 0 0 0 0 0 0 ] => 0 <-- 7 golpes de esquerda mais fortes
[ 67 55 54 49 38 34 33 ] => 47 <-- 7 golpes de direita mais fortes

(CONF: v1.6 / 750cm / 180s / pot=1 / equ=1 / max=85) <-- configurações
  \-- versão do software
    \-- distância entre os ateltas
      \-- tempo máximo de apresentação
        \-- pontuação de potência (0=desligada, 1=ligada)
          \-- pontuação de equilíbrio
            \-- velocidade máxima a detectar

• Relatório (ao final da apresentação)

-- Sequencia 1 -----
      ****
      800      ( 33 / 1089)
      440      ( 61 / 3721)
      820      ( 32 / 1024)
      350      ( 77 / 5929)
      790      ( 34 / 1156)
      ...
      930 !    ( 29 / 841)
      550      ( 49 / 2401)
      610      ( 44 / 1936)
      820      ( 32 / 1024)
      360      ( 75 / 5625)
      700      ( 38 / 1444)
      370
-----
      256      195

-- Sequencia XX -----
...

-----
<-- Fim da apresentação.

Atleta   Vol    Esq    Dir    Total  <-- Volume e Potência (esq/dir)
João:   5452 +   763 +  1723 =  7939  <-- Pontuação de João
Maria:  6020 +   760 +  1943 =  8724  <-- Pontuação de Maria

Média:      8332      <-- Média entre os dois
Equilibrio:    0 (-)   <-- Desconto de equilíbrio
Quedas:     1667 (-)  <-- Desconto de quedas
FINAL:      6665      <-- Pontuação final da dupla

```

## Instruções para o Juiz

### Ligação dos Cabos

- Celular (micro USB) -> Aparelho (mini USB)
  - É necessário um adaptador micro USB para USB
- Aparelho (PS2/AUX) -> Som (PS2/AUX)

### Aparelho marcador:

- Nova apresentação:
  - Pressione o botão do meio e em seguida o da direita por 5 segundos.
  - Resposta: um som médio de dois segundos.
- Início de sequência:
  - Pressione o botão do meio por um segundo, até escutar um som.
  - Resposta: um som agudo de meio segundo.
- Golpes dos atletas:
  - Pressione o botão da esquerda ou direita quando, respectivamente, o atleta à esquerda ou à direita golpearem a bola. Se o golpe for um backhand (ou o lado não preferencial do atleta), o pressionamento deve ser um pouco mais demorado.
  - Resposta: depende da velocidade (ver a seção “Fluxo da Apresentação”).
- Queda de bola:
  - Pressione o botão do meio por um segundo, até escutar um som.
  - Resposta: três sons cada vez mais graves por meio segundo.
- Fim da apresentação:
  - Automático, quando o tempo do cronômetro expirar ou após a 25ª queda.
  - Resposta: um som grave por dois segundos.
- Desfazer última sequência:
  - Pressione o botão do meio e em seguida o da esquerda por 5 segundos.
  - Resposta: três sons cada vez mais agudos por meio segundo.
- Reconfiguração de fábrica:
  - Pressione o botão do meio e em seguida os da esquerda e direita por 5 segundos.
  - Resposta: um som médio de dois segundos.
  - **Em princípio, esse procedimento nunca deverá ser necessário.**

### Aplicativo Android

- Instalação (apenas uma vez):
  - Instalar o app `Serial USB Terminal` (by Kai Morich).

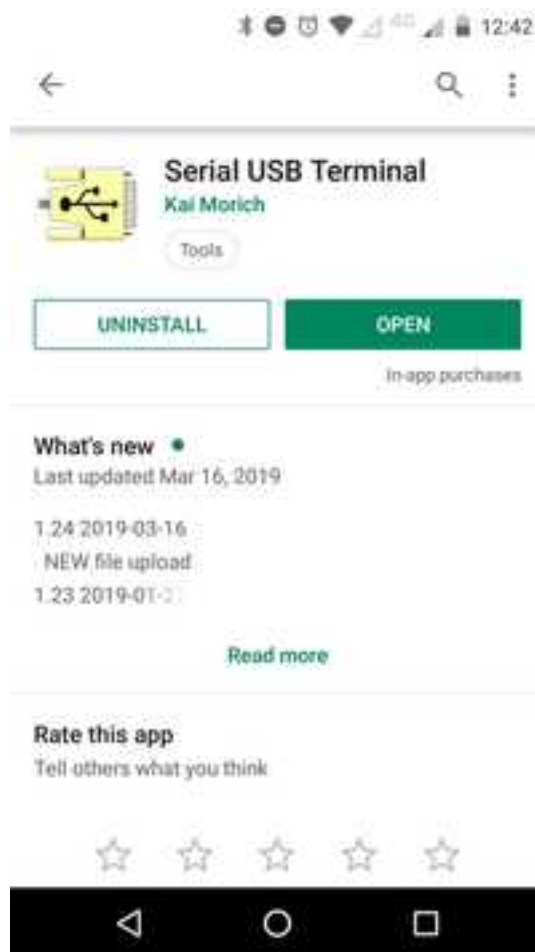


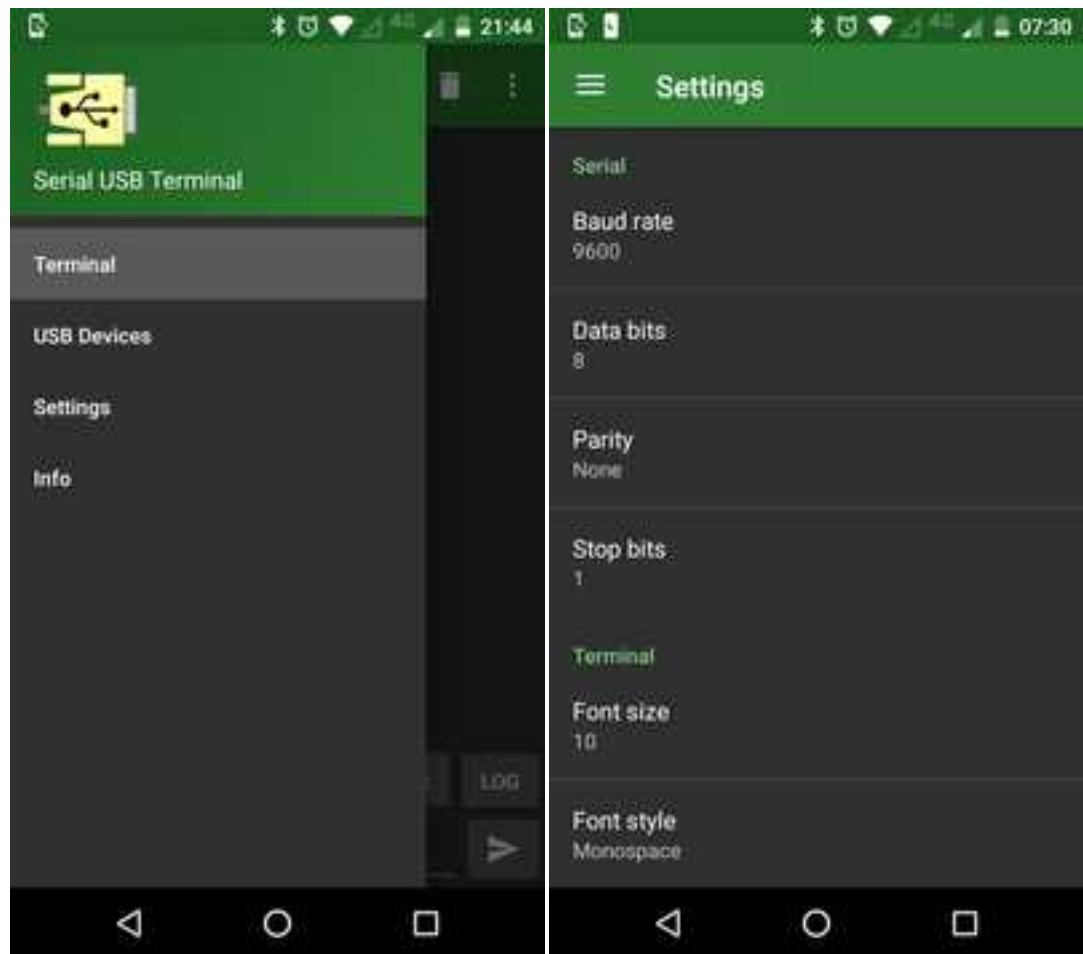
Figure 2: Ligação dos Cabos

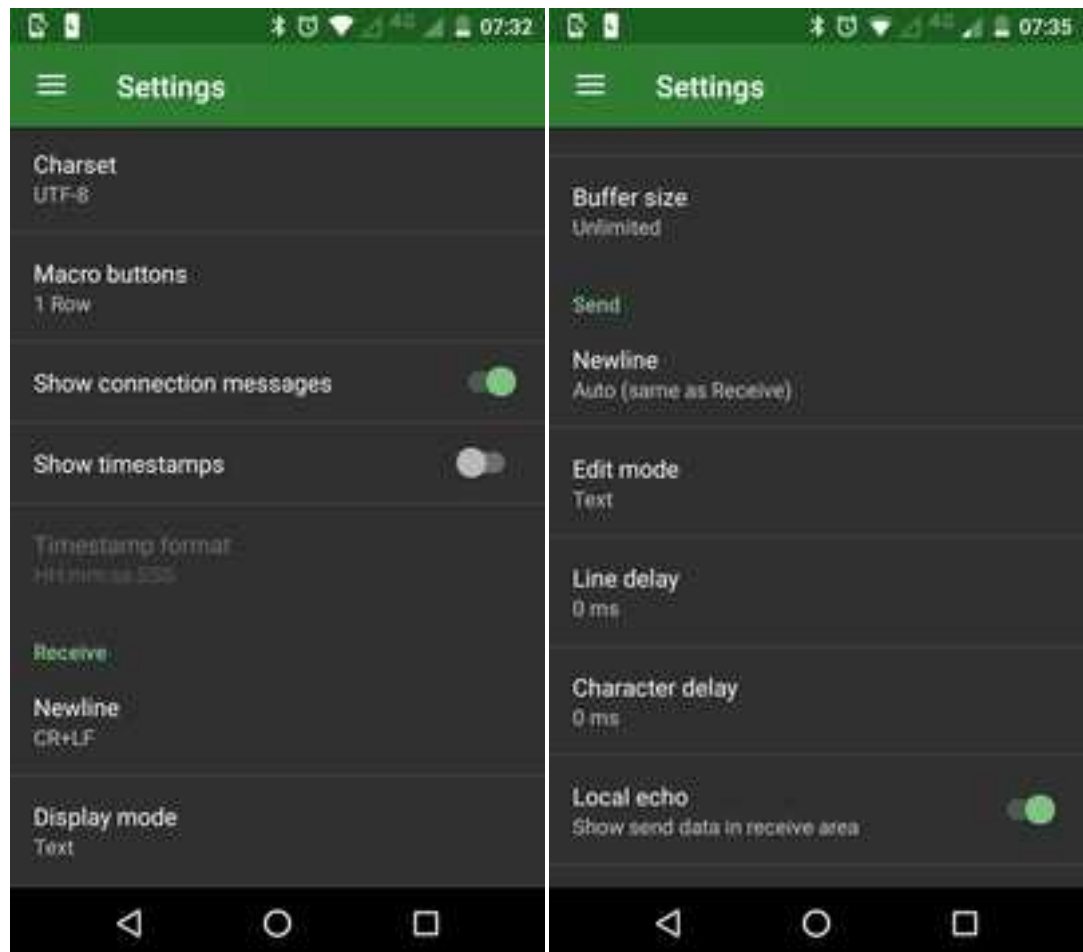
- \* [https://play.google.com/store/apps/details?id=de.kai\\_\\_morch.serial\\_usb\\_terminal](https://play.google.com/store/apps/details?id=de.kai__morch.serial_usb_terminal)
- Configuração (apenas uma vez):
  - Tocar nas três barras paralelas no canto superior esquerdo e selecionar **Settings**.
  - Trocar **Baud rate** para 9600.
  - Trocar **Font size** para 10.
  - Trocar **Font style** para **Monospace**.
  - Desabilitar **Show timestamps**.
  - Trocar **Buffer size** para **Unlimited**.
  - Habilitar **Clear input on send**.
  - Habilitar **Keep screen on when connected**.
- Conexão (sempre que abrir o aplicativo):
  - Conectar o aparelho ao celular via cabo USB.
  - Tocar no ícone com dois cabos desconectados no centro superior direito da tela.
    - \* O ícone deve mudar para um com cabos conectados.
    - \* A área central do app deve exibir **Connected to...** e o placar da última apresentação.
- Comandos (durante as apresentações):
  - Digitar o comando completo na área de texto na base inferior e em seguida tocar no ícone com uma seta no canto inferior direito.
  - Exibição:
    - \* **placar**
      - exibe o placar da apresentação
    - \* **relatorio**
      - exibe o relatório completo da apresentação
    - \* **velocidades SIM/NAO**
      - exibe (ou não) a velocidade de cada golpe em tempo real
  - Ação:
    - \* **reiniciar**
      - reinicia a apresentação imediatamente
    - \* **terminar**
      - termina a apresentação imediatamente
    - \* **desfazer**
      - desconsidera por inteiro a sequência anterior
    - \* **restaurar**
      - restaura configuração de fábrica
  - Configuração:
    - \* **tempo SEGS**
      - altera o tempo total das apresentações para **SEGS**, que deve ser um número em segundos
    - \* **distancia CMS**
      - altera a distância das apresentações para **CMS**, que deve ser um número em centímetros

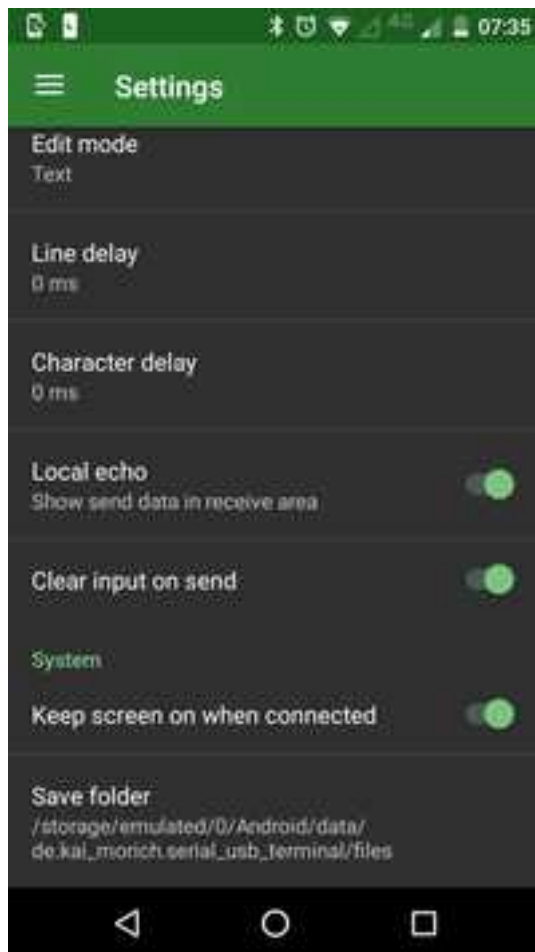
- \* **maxima VEL**
  - altera a velocidade máxima a ser considerada para VEL, que deve ser um número em kmh (bolas acima de VEL serão consideradas como VEL)
- \* **potencia SIM/NAO**
  - liga ou desliga a pontuação de potência (**nao=desligada**, **sim=ligada**)
  - caso desligada, a apresentação já iniciará com as 7 bolas de esquerda e direita premarcadas a 50kmh (e nunca serão modificadas)
- \* **equilibrio SIM/NAO**
  - liga ou desliga a pontuação de equilíbrio (**nao=desligada**, **sim=ligada**) <!--
- \* **continuidade PCT**
  - altera o percentual de perda por queda de bola para PCT, que deve ser um número -->
- \* **esquerda NOME**
  - altera o nome do atleta à esquerda para NOME, que deve ter até 15 caracteres
- \* **direita NOME**
  - altera o nome do atleta à direita para NOME, que deve ter até 15 caracteres
- \* **juiz NOME**
  - altera o nome do juiz para NOME, que deve ter até 15 caracteres











---

## Perguntas e Respostas

- Qual é o objetivo desse projeto?
  - Oferecer uma maneira objetiva, simples e barata de avaliar apresentações de frescobol.
  - Estar disponível no maior número de arenas de frescobol que for possível.
  - Auxiliar no desenvolvimento técnico de atletas, estimular a formação de novos atletas e contribuir para o crescimento do Frescobol de competição.
- Como eu consigo um aparelho desses?
  - Entre em contato conosco por e-mail:

- \* go.frescobol@gmail.com
- Esse aparelho é um radar? Como o aparelho mede a velocidade da bola?
  - O aparelho não é um radar e mede a velocidade de maneira aproximada:
    - \* Os atletas devem estar a uma distância fixa predeterminada.
    - \* O juiz deve pressionar o botão no momento exato dos golpes (ou o mais próximo possível).
    - \* O aparelho divide a distância pelo tempo entre dois golpes consecutivos para calcular a velocidade.
    - \* Exemplo: se os atletas estão a 8 metros de distância e em um momento a bola leva 1 segundo para se deslocar entre os dois, então a velocidade foi de 8m/s (29 kmh).
- Quais as desvantagens em relação ao radar?
  - A principal desvantagem é que a medição não é tão precisa pois os atletas se movimentam e o juiz inevitavelmente irá atrasar ou adiantar as medições.
  - OBS: O radar também não é perfeito, tendo erro estimado entre +1/-2 kmh. Além disso, qualquer angulação entre a trajetória da bola e a posição do radar afeta negativamente as medições (ex., um ângulo de 25 graus diminui as medições em 10%).
    - \* Fonte: <https://www.stalkerradar.com/stalker-speed-sensor/faq/stalker-speed-sensor-FAQ.shtml>
- Por quê as velocidades são elevadas ao quadrado?
  - Para bonificar os golpes mais potentes. Quanto maior a velocidade, maior ainda será o quadrado dela. Uma bola a 50 kmh vale  $50 \times 50 = 2500$ , uma a 70 kmh vale  $70 \times 70 = 4900$ , praticamente o dobro (25 vs 49 pontos, após a divisão por 100).
- Tem como o juiz “roubar”?
  - Ao atrasar a marcação de um golpe “A”, consequentemente o golpe “B” seguinte será adiantado. O golpe “A” terá a velocidade reduzida e o golpe “B” terá a velocidade aumentada. Como a regra usa o quadrado das velocidades, esse atraso e adiantamento (se forem sistemáticos) podem afetar a pontuação final.
- Tem como o atleta “roubar” ou “tirar vantagem” da regra?
  - O atleta pode projetar o corpo para frente e adiantar ao máximo os golpes para aumentar a medição das velocidades.
- Tem alguma vantagem em relação ao radar?
  - **Custo:** Os componentes do aparelho somados custam menos de R\$50. O radar custa em torno de US\$1000 e não inclui o software para frescobol.
  - **Licença de uso:** Além do custo ser menor, não há nenhuma restrição legal sobre o uso do aparelho, software ou regra por terceiros.
  - **Infraestrutura:** Além do aparelho, é necessário apenas um celular com um software gratuito (para obter o placar das apresentações) e uma caixa de som potente (de preferência com bateria interna). Não é necessário computador, ponto de luz elétrica, área protegida ou outros

ajustes finos para a medição da apresentação. Essa simplicidade permite que múltiplas arenas funcionem ao mesmo tempo.

- **Transparência das medições:** Apesar de serem menos precisas, as medições são audíveis e qualquer erro grosseiro pode ser notado imediatamente. O radar só mede bolas acima de 40 kmh e não é possível identificar se as medições estão sempre corretas (o posicionamento dos atletas, vento e outros fatores externos podem afetar as medições).
- **Verificabilidade das medições:** Os atletas podem verificar/auditar se a pontuação final foi justa. As apresentações podem ser medidas por um aparelho igual durante as apresentações ou podem ser gravados para medição posterior pelo vídeo.
- Eu posso usar o marcador em competições? Quanto custa? A quem devo pedir permissão?
  - Não há nenhuma restrição de uso.
  - Não há custos.
  - Não é necessário pedir autorização. Não é nem mesmo necessário mencionar o nome do sistema ou autores.
- Como eu posso contribuir?
  - Adotando o sistema no dia a dia da sua arena.
    - \* Principalmente com jogadores iniciantes.
  - Promovendo competições.
  - Produzindo vídeos.
  - **Enviando os relatórios dos jogos para nós.**