

FrescoGO! (versão 1.12)

FrescoGO! é um marcador eletrônico semiautomático 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 um 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
 - Vídeos: https://www.youtube.com/channel/UCrc_Ds56Bh77CFKXldIU-9g
 - Licença: 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 considerada:

- Tempo: 300s cronometrados (5 minutos)

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**: $90 \times 90 / 100 = 8100 / 100 = 81$.
- **Máximas:**
 - A média de pontuação dos 36 golpes mais velozes de cada atleta é multiplicada por 72 e somada ao seu total (bônus x2 por cada golpe).
 - São considerados 24 golpes efetuados pelo lado preferencial do atleta (“lado normal”) e 12 golpes efetuados pelo lado não preferencial do atleta (“lado revés”).
 - Exemplo:
 - A média dos 24 golpes mais velozes do lado normal foi de 75 kmh.
 - A média dos 12 golpes mais velozes do lado revés foi de 55 kmh.
 - A média dos 36 golpes mais velozes foi então de 68 kmh com 46 pontos por golpe.
 - Esse atleta vai então obter **3312 pontos** (46×72) no quesito de *Máximas* que ainda serão somados aos seus pontos de *Volume*.
 - OBS.:
 - Tipicamente, golpes pelo lado normal são efetuados de *forehand* e golpes pelo lado revés de *backhand*. No entanto, qualquer qualidade de golpe é válida, inclusive trocando a raquete de mão.
 - Os 36 golpes dentre as máximas também são considerados no quesito **Volume** normalmente. <!--
 - OBS.: Em uma apresentação de 3 minutos, 7 golpes correspondem a aproximadamente 10% dos golpes em posição de ataque. -->
- **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 entre os atletas.
 - 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 2% da pontuação final da dupla. Exemplo:

- Com 5 quedas, a dupla perderá 10% dos pontos, ou seja, se ela pontuou 4400 após o equilíbrio, a pontuação final será de **3960 pontos** ($4400 \times 90\%$).
 - Os dois últimos golpes antes da queda também são desconsiderados.
 - A apresentação é encerrada sumariamente na 20a 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 5 minutos cronometrados ou após a 20a queda. 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)

```

-----
                                Joao / Maria                                <-- nome dos atletas
-----

TOTAL ..... 604 pts                                <-- total de pontos
Tempo ..... 19630ms (faltam 280s)                    <-- tempo passado e restante
Quedas ..... 5                                       <-- número de quedas
Golpes ..... 28                                       <-- quantidade de golpes
Ritmo ..... 46/48 kmh                                <-- ritmo em km/h (média simples/quadrática)
Juiz ..... Arnaldo                                    <-- nome do juiz
-----

Joao: 1024 pts                                        <-- total do atleta à esquerda
rev [ 39 36 36 36 34 33 31 ... ] => 35 kmh            <-- 12 golpes de revés mais fortes => média
nrm [ 65 56 55 54 52 51 50 ... ] => 54 kmh            <-- 24 golpes normais mais fortes => média
-----

Maria: 646 pts                                        <-- total do atleta à direita
rev [ 67 0 0 0 0 0 0 ... ] => 5 kmh                  <-- 12 golpes de revés mais fortes => média
nrm [ 71 67 65 64 64 57 36 ... ] => 60 km            <-- 24 golpes normais mais fortes => média
-----

(v1201/750cm/300s/max=1,85,200/equ1/cont20/fim20) <-- configurações
  \-- versão do software
    \-- distância entre os atletas
      \-- tempo máximo de apresentação
        \-- quesito de maximas (0=desligado, 1=ligado)
          \-- velocidade máxima a detectar
            \-- sensibilidade do revés (200ms)
              \-- quesito de equilíbrio (0=desligado, 1=ligado)
                \-- desconto por queda (20 = 2.0%)
                  \-- número máximo de quedas
-----

• Relatório (ao final da apresentação)

-- Sequencia 1 -----                                <-- Início da primeira sequência.
    ****                                                <-- Maria efetuou o primeiro golpe.
    800          ( 33 / 1089)                            <-- João golpeou 800ms depois.
        440      ( 61 / 3721)                            A velocidade atingida foi de 33 kmh,
    820          ( 32 / 1024)                            somando 1089 pontos para Maria
        350      ( 77 / 5929)                            (10 pontos após a divisão por 100).
    790          ( 34 / 1156)

```

```

...
930 ! ( 29 / 841) <-- João golpeou de esquerda (!).
550 ( 49 / 2401) <-- Maria golpeou 550ms depois.
610 ( 44 / 1936) A velocidade atingida foi de 44 kmh,
820 ( 32 / 1024) somando 1936 pontos para João
360 ( 75 / 5625) (19 pontos após a divisão por 100).
700 ( 38 / 1444)
370
-----
256 195 <-- Queda.
<-- Soma acumulada por João e por Maria
(após a divisão por 100).
-- Sequencia XX ----- <-- Outras sequências...
...

-----

Atleta Vol Esq Dir Total <-- Volume e Máximas (esq/dir)
Atleta ESQ: 297 + 201 + 525 = 1024 pts <-- Pontuação de João
Atleta DIR: 374 + 0 + 272 = 646 pts <-- Pontuação de Maria

-----

Media ..... 835 pts <-- Média entre os dois
Equilibrio ... 124 (-) <-- Desconto de equilíbrio
Quedas ..... 106 (-) <-- Desconto de quedas
TOTAL ..... 604 pts <-- 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 3 segundos.
 - Resposta: um som médio de dois segundos.
- Início de sequência:
 - Pressione o botão do meio por um segundo, até escutar um som.

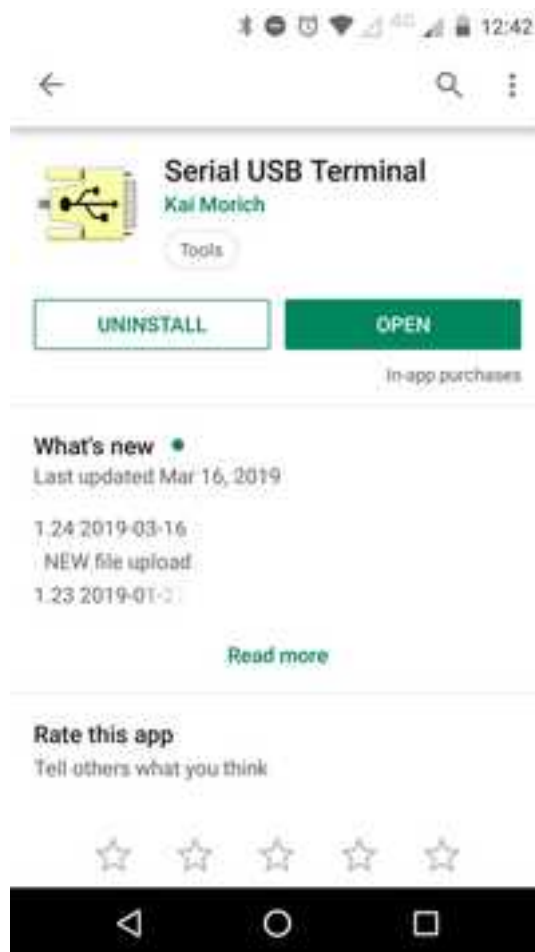


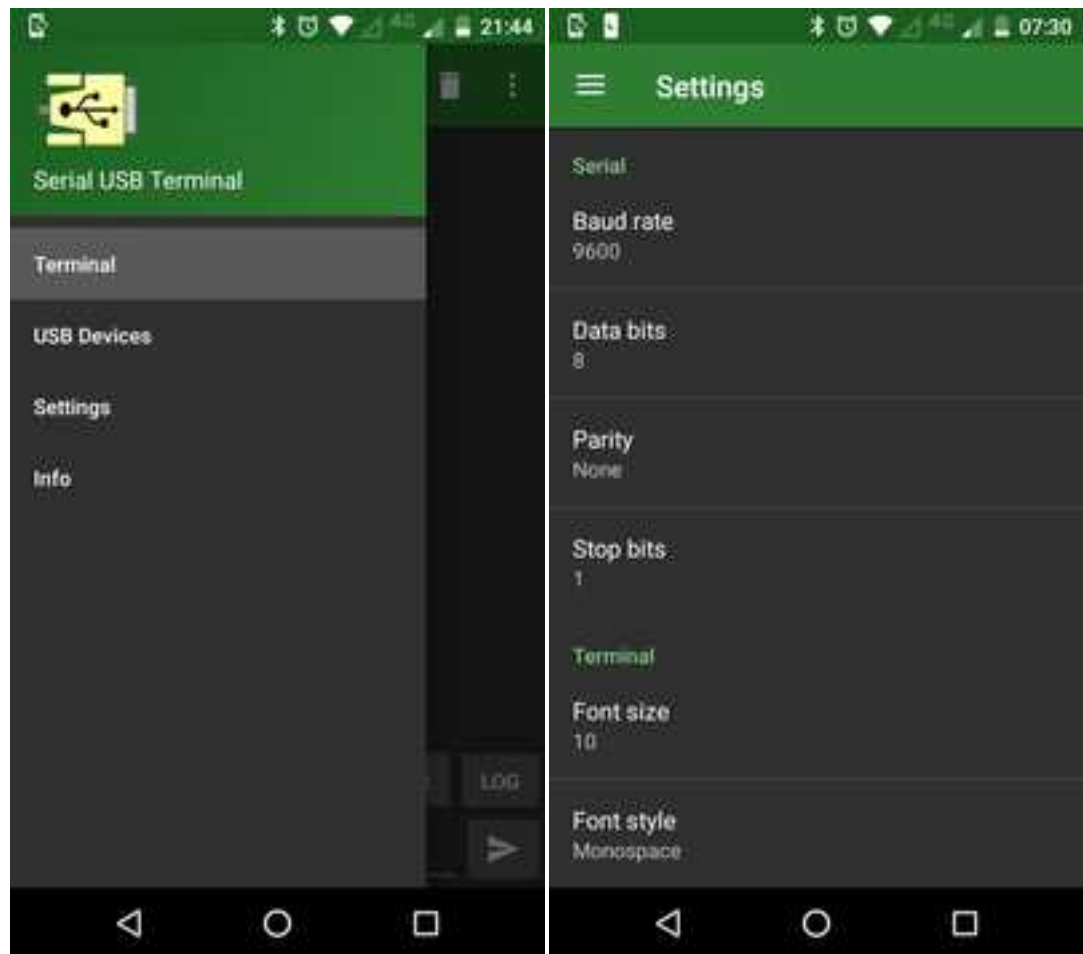
Figure 2: Ligação dos Cabos

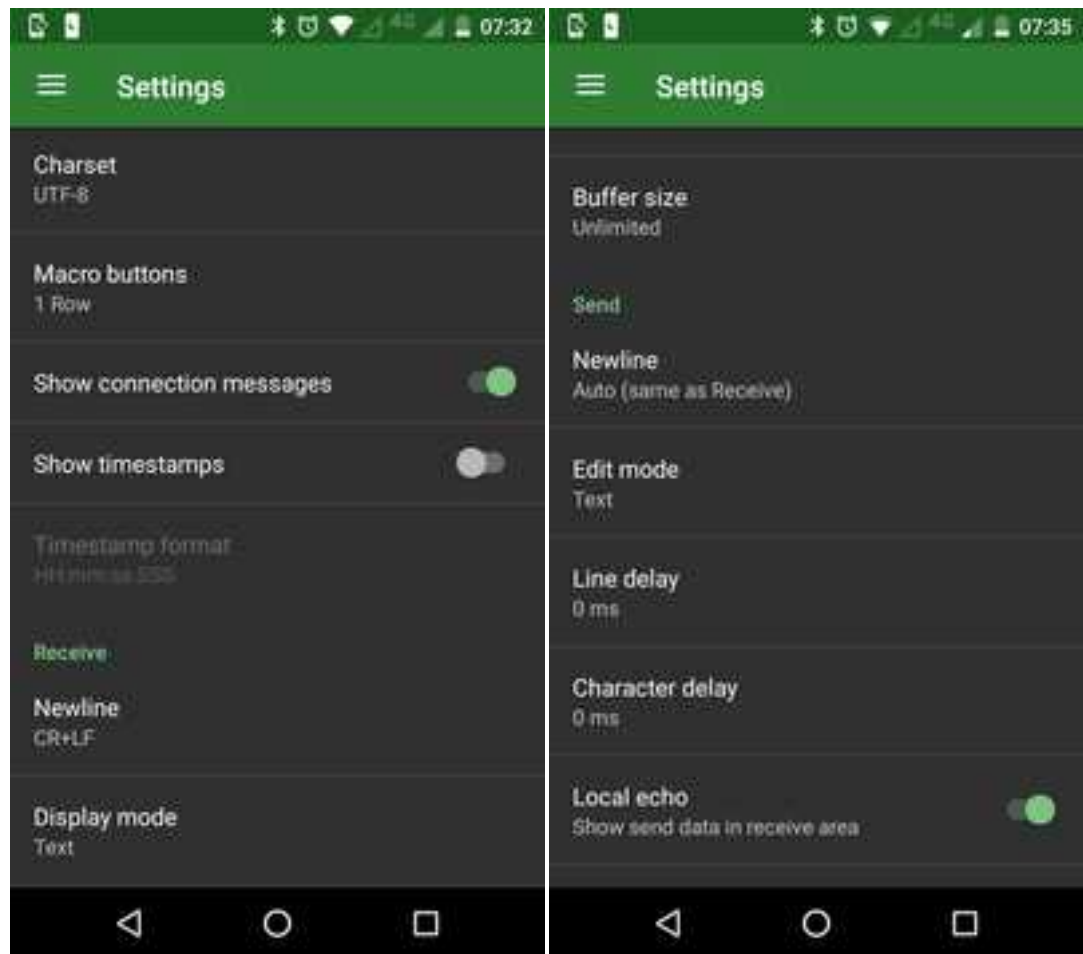
- Resposta: um som agudo de meio segundo.
- Golpes dos atletas:
 - Pressione o botão da esquerda ou direita quando, respectivamente, o atleta à esquerda ou à direita golpearem a bola. Se o golpe for um revés (lado não preferencial do atleta), o pressionamento deve ser um pouco mais demorado.
 - Resposta: 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.
 - Resposta: um som grave por dois segundos.
- Desfazer última sequência:
 - Pressione o botão do meio e em seguida o da esquerda por 3 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 3 segundos.
 - Resposta: um som médio de dois segundos.
 - **Em princípio, esse procedimento nunca deverá ser necessário.**

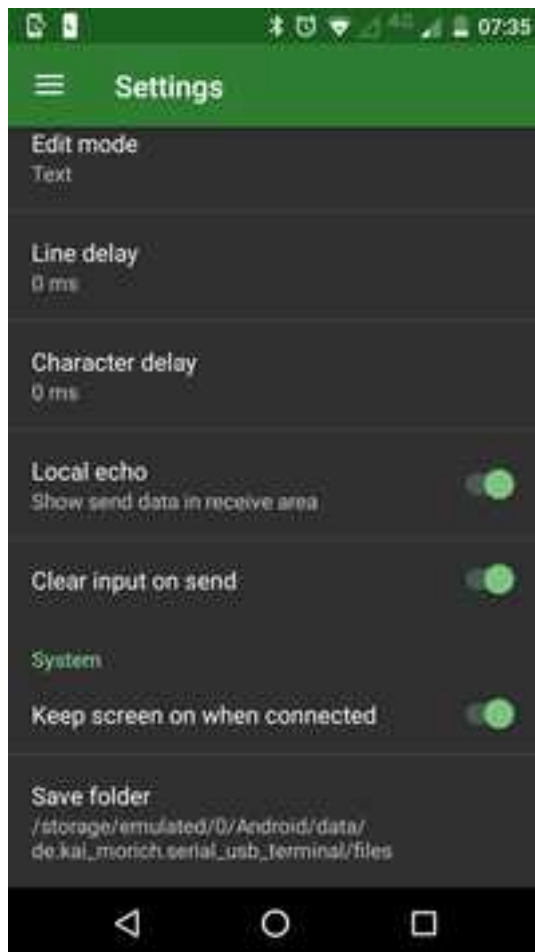
Aplicativo Android

- Instalação (apenas uma vez):
 - Instalar o app `Serial USB Terminal` (by Kai Morich).
 - https://play.google.com/store/apps/details?id=de.kai_morich.serial_usb_terminal
- Configuração (apenas uma vez):
 - Toçar 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

- Ação:
 - `reiniciar`
 - reinicia a apresentação imediatamente
 - `terminar`
 - termina a apresentação imediatamente
 - `desfazer`
 - desconsidera por inteiro a sequência anterior
 - `restaurar`
 - restaura a configuração de fábrica
- Configuração da Apresentação:
 - `tempo SEGS`
 - altera o tempo total das apresentações para `SEGS`, que deve ser um número em segundos
 - Exemplo:
 - `tempo 180`
 - altera o tempo de apresentação para 3 minutos
 - `distancia CMS`
 - altera a distância das apresentações para `CMS`, que deve ser um número em centímetros
 - Exemplo:
 - `distancia 800`
 - altera a distância para 8 metros
 - `maximas SIM/NAO`
 - liga ou desliga a pontuação de máximas (`nao=desligada`, `sim=ligada`)
 - Exemplo:
 - `maximas sim`
 - habilita a pontuação de máximas
 - `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`)
 - Exemplo:
 - `maxima 90`
 - bolas acima de 90 kmh serão interpretadas como 90 kmh
 - `reves MS`
 - altera o tempo mínimo para detectar um revés para `MS`, que deve ser um número em milisegundos
 - caso o valor seja 0, os golpes de revés serão desconsiderados
 - Exemplo:
 - `reves 200`
 - altera a sensibilidade do revés para 200 milisegundos
 - `equilibrio SIM/NAO`
 - liga ou desliga a pontuação de equilíbrio (`nao=desligada`, `sim=ligada`)
 - Exemplo:

- `equilibrio nao`
- desabilita a pontuação de equilibrio
- `esquerda NOME`
 - altera o nome do atleta à esquerda para `NOME`, que deve ter até 15 caracteres
 - Exemplo:
 - `esquerda Maria`
 - altera o nome do atleta à esquerda para *Maria*
- `direita NOME`
 - altera o nome do atleta à direita para `NOME`, que deve ter até 15 caracteres
 - Exemplo:
 - `direita Joao`
 - altera o nome do atleta à direita para *Joao*
- Configuração do Aparelho:
 - `juiz NOME`
 - altera o nome do juiz para `NOME`, que deve ter até 15 caracteres
 - Exemplo:
 - `juiz Arnaldo`
 - altera o nome do juiz para *Arnaldo*
 - `modo MODO`
 - altera o modo de exibição para `MODO`, que deve ser `cel` ou `pc`
 - Exemplo:
 - `modo pc`
 - altera o modo de exibição para `pc`
- Envio de relatórios:
 - No aplicativo **Serial USB Terminal**:
 - Aguarde o término da apresentação
 - Aperte na lata de lixo no canto superior direito para apagar a tela
 - Digite **relatorio**
 - Aguarde o término da operação
 - Aperte nos 3 pontinhos no canto superior direito
 - Selecione **Save Data**
 - Vai aparecer uma mensagem tal como **Saved serial_20190602_160522.txt**
 - No **WhatsApp**:
 - Selecione o contato a enviar o relatório
 - Aperte no clipe para anexar um arquivo
 - Selecione **Documento**
 - Aperte em **Procurar outros documentos...**
 - Aperte nos 3 pontinhos no canto superior direito
 - Selecione **Mostrar armazenamento interno**
 - (Esse procedimento só é necessário uma vez)
 - Aperte nas 3 barrinhas no canto superior esquerdo
 - Selecione o modelo do seu celular, ex.: **Moto E(4)**
 - Selecione **Android**

- Selecione `data`
 - Selecione `de.kai_morich.serial_usb_terminal`
 - Selecione `files`
 - Selecione o arquivo a ser anexado, ex.: `serial_20190602_160522.txt`
 - Selecione **Enviar**
 - Confirme
-

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>
- 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 atletas iniciantes.
 - Promovendo competições.
 - Produzindo vídeos.
 - **Enviando os relatórios das apresentações para nós.**
-
- Por quê as velocidades são elevadas ao quadrado?
 - Para bonificar os golpes mais potentes. Quanto maior a velocidade, maior ainda será o quadrado dela. Um golpe 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).
 - Qual é o objetivo do quesito Máximas?
 - Ao bonificar os 7 golpes mais velozes tanto de esquerda quanto de direita, a regra incentiva que o atleta ataque acima do seu limite. Os 14 golpes correspondem a mais ou menos 10% dos ataques de um atleta em uma apresentação de 3 minutos. <!--
 - E por quê a regra não considera todos os 7 golpes mais velozes (no lugar de considerar apenas o 7o)?
 - Para minimizar a imprecisão da marcação do juiz. É possível que

o juiz acelere a marcação de alguns golpes, mas é pouco provável que isso afete sensivelmente a 7a bola mais veloz.

- Por quê algumas apresentações já iniciam com uma pontuação que eu não consigo zerar?
 - Quando a pontuação de Máximas está desligada (**potencia nao**), a regra assume um valor fixo de 50 kmh para todos os 7 golpes mais velozes de esquerda e de direita **que já são contabilizados no início da apresentação**.
 - Isso é feito para evitar os dois modos (ligado e desligado) fiquem com pontuações próximas. ->
- Tem como o juiz “roubar”?
 - Ao atrasar a marcação de um golpe “A”, conseqüentemente 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.