

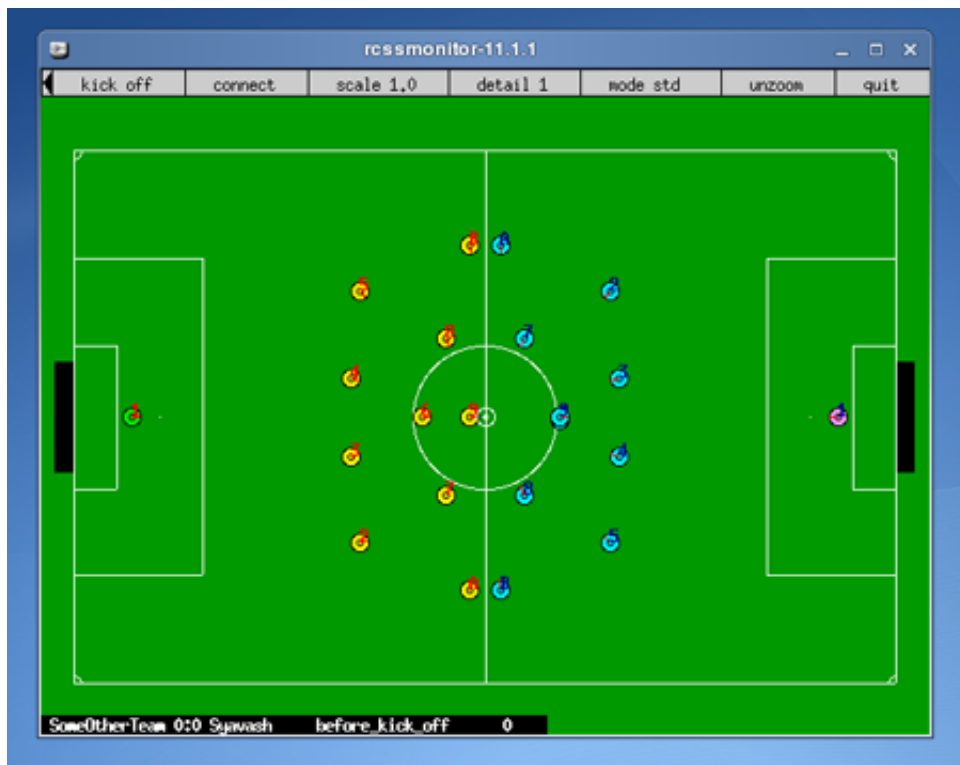
به نام خدا

قوانین مسابقات رباتیک دانشگاه صنعتی اصفهان

RAADCUP 2010

لیگ شبیه سازی دوبعدی فوتبال

Soccer 2D simulation



قوانین شرکت در مسابقات رعد کاپ ، لیگ شبیه سازی دوبعدی:

نحوه ی ارسال مدارک:

باینری خود را در قالب فایل TeamName_Bin.tar.gz به آدرس ایمیل info@raadcup.com با عنوان TeamName_Bin ارسال کنید. به جای TeamName اسم تیم شما قرار داده شود.

TDP خود را در قالب فایل TeamName_TDP.tar.gz به آدرس ایمیل info@raadcup.com با عنوان TeamName_TDP ارسال کنید. به جای TeamName اسم تیم شما قرار داده شود.

در صورت درخواست، کد خود را در قالب فایل TeamName_Src.tar.gz به آدرس ایمیل info@raadcup.com با عنوان TeamName_Src ارسال کنید. به جای TeamName اسم تیم شما قرار داده شود.

لطفاً حتماً قالب های گفته شده را رعایت کنید.
مدارک خود را حتماً تا قبل از آخرین مهلت اعلام شده برای پیش ثبت نام ارسال کنید. به مدارک ارسالی بعد از این مهلت ترتیب اثر داده نخواهد شد
علاوه بر آپلود کردن TDP در سایت، تمامی مدارک (از جمله TDP) "حتماً" باید به آدرس ایمیل معرفی شده ارسال شوند.

قوانین استفاده از بیس ها و کدهای موجود:

کدهای دستفای اول: استفاده از بیس UvA_Trilearn، بیس WrightEagle و بیس Mersad (نسخه ی جدید ریلیز شده) آزاد می باشد.

کدهای دسته ی دوم: استفاده از بیس Mersad 2004-2005 و همه ی کدهایی که بر روی آن نوشته شده و ریلیز شده اند (مانند Nemesis2008) با شرایط زیر آزاد است:

•<--[supportLists! if]--> استفاده از مهارت پاس و تمام توابع مرتبط استفاده شده در آن و هرگونه کپی برداری از آنها ممنوع می باشد.

کدهای دسته ی سوم: استفاده از بیس هلیوس (agent-2d) با شرایط زیر آزاد است:

•<--[supportLists! if]--> استفاده از تابع get_the_best_pass و تمام توابع استفاده شده در آن (create_routes , verify_direct_pass , verify_lead_pass , evaluate , verify_through_pass و ...) و هرگونه کپی برداری جزئی یا کلی از آنها ممنوع می باشد.

•<--[supportLists! if]--> استفاده از advance_ball و kick_to_corner و تمام توابع مرتبط یا استفاده شده در آنها و هرگونه کپی برداری جزئی یا کلی از آنها ممنوع می باشد
•<--[supportLists! if]--> شرایط بالا حداقل و فرم عمومی محدودیت استفاده است و در صورت استفاده یا کپی برداری از هر یک از امکانات دیگر پیش بینی نشده در موارد بالا مازول و یا تابع استفاده شده توسط کمیته ی فنی به صورت موردی بررسی می شود

کدهای دسته ی چهارم: شرایط استفاده از کد Helios2008 به شرح زیر می باشد:

استفاده از تمام متدهای کلاس های زیر و تمام توابع مرتبط یا استفاده شده در آنها و هرگونه کپی برداری جزئی یا کلی از آنها ممنوع می باشد:

Bhv_BasicOffensiveKick

Bhv_Cross

Bhv_KeepShootChance

Bhv_AdvanceBallTest

Body_AdvanceBallTest

Body_KickToCorner

Bhv_SideBackCrossBlockMove

Bhv_SideBackStopperMove

Bhv_DefenderBasicBlockMove

Bhv_CenterBackDefensiveMove

Bhv_AttackerOffensiveMove

Bhv_DefensiveHalfDangerMove

استفاده از تمام توابع زیر و تمام توابع مرتبط یا استفاده شده در آنها و هرگونه کپی برداری جزئی یا کلی از آنها ممنوع می باشد:

Body_PassTest::get_best_pass

Bhv_PassTest::doRecursiveSearch

Bhv_PassTest::get_best_pass

Role_CenterBack::doDangerAreaMove

Role_CenterBack::doCrossBlockAreaMove

Role_CenterBack::doStopperMove

Role_CenterBack::doDefMidMove

Role_CenterBack::doBasicMove

Role_CenterBack::getBasicMoveTarget

Role_CenterForward::doMiddleAreaKick

Role_CenterForward::doCrossAreaKick

Role_CenterForward::doShootAreaKick

Role_CenterForward::doGoToCrossPoint

Role_OffensiveHalf::doDribbleAttackKick

Role_OffensiveHalf::doShootChanceKick

Role_OffensiveHalf::doDefensiveMove

Role_OffensiveHalf::doOffensiveMove

Role_OffensiveHalf::doShootAreaMove

Role_SideForward::doDribbleAttackAreaKick

Role_SideForward::doMiddleAreaKick

Role_SideForward::doCrossAreaKick

Role_SideForward::doShootAreaKick

Role_SideForward::doShootAreaMove

Role_DefenseHalf::doOffensiveMove

Role_DefenseHalf::doCrossAreaMove

Role_DefenseHalf::doDribbleBlockMove

Role_DefenseHalf::doDefensiveMove

Role_DefenseHalf::doCrossBlockMove

Role_SideBack::doCrossBlockAreaMove

Role_SideBack::doDangerAreaMove

Role_SideBack::doDribbleBlockAreaMove

Role_SideBack::doDefMidAreaMove

Role_SideBack::doBasicMove

در صورت استفاده یا کپی برداری از هر یک از امکانات دیگر پیش بینی نشده در موارد بالا مازول و یا تابع استفاده شده توسط کمیته ی فنی به صورت موردی بررسی می شود

کدهای دسته ی پنجم: هر بیس و یا کد ریلیز شده ای که در چهار دسته ی بالا قرار نمی گیرد باید توسط تیم استفاده کننده نام و منشا یا منشاهای آن دقیقاً اعلام شود و توسط کمیته ی فنی به صورت موردی بررسی می شود

•<--[supportLists! if]--> <--[endif]--> توجه: استفاده از بیس تیمی که از اول آوریل سال

۲۰۰۹ و یا بعد از آن در یک مسابقه ی رسمی شرکت کرده است مجاز نیست.

کدهای دسته ی ششم: بدیهتا هر تیم می تواند از بیس نوشته شده توسط خود آن تیم بهره ببرد

مرحله ی انتخابی:

مرحله ی اول: در این مرحله تمام تیم ها TDP و باینری خود را به همراه اسکرپیت های *start1* و *start2* ارسال می کنند. همچنین هر تیم در صورت درخواست کمیته ی فنی باید کد خود را که تولید کننده ی باینری فرستاده شده است نیز ارسال کند. هر یک از این موارد باید دارای شرایط زیر باشند:

•<--[supportLists! if]--> TDP<--[endif]--> : می تواند به هر یک از زبان های انگلیسی یا فارسی نوشته شود. در ابتدای آن تمام تیم ها باید دقیقاً ذکر کنند که از کدام دسته از دسته های شش گانه ی معرفی شده در قسمت قبل استفاده می کنند. علاوه بر دسته، زیر دسته ی دقیق نیز در صورت وجود باید دقیقاً ذکر شود. یعنی، اگر تیمی از کد ریلیز شده ی تیم الف استفاده می کند و تیم الف خود بر مبنای کد ریلیز شده ی تیم ب نوشته شده است، در آن صورت در TDP باید دسته ی ب و زیر دسته ی الف هر دو ذکر شوند. در ادامه TDP کارهای انجام شده تا کنون و کارهایی که در آینده قصد انجام آن وجود دارد معرفی و توضیح داده می شوند. توجه به این نکته الزامی است که حجم نوشته شده برای کارهای آتی باید حداکثر یک چهارم حجم نوشته شده برای کارهای انجام شده باشد TDP باید حداقل چهار صفحه و حداکثر ده صفحه باشد که این تعداد صفحه بر مبنای فونت ۱۱ و فاصله ی بین خطوط یک سانتی متر می باشد.

•<--[supportLists! if]--> <--[endif]--> باینری: باید به صورت استاتیک make شده باشد که مشکلی در هنگام اجرا بر روی سیستم های دیگر نداشته باشد. مسئولیت مشکلات ایجاد شده بر اثر make کردن به صورت غیر استاتیک بر عهده ی تیم می باشد

•<--[supportLists! if]--> <--[endif]--> کد (در صورت درخواست کمیته ی فنی): در صورت make نشدن کد فقط یک فرصت با امتیاز منفی به تیم برای اصلاح کد داده می شود در صورتی که در هر مرحله مشخص شود دسته و یا زیردسته ی ابراز شده در TDP با کد فرستاده شده یکسان نیست بدون اخطار تیم حذف خواهد شد.

مرحله ی دوم: در این مرحله کد تمام تیم هایی که کمیته ی فنی از آنها درخواست ارسال کد کرده بود توسط کمیته ی فنی بررسی شده تا مغایرتی با محدودیتهای معرفی شده برای هر دسته از کدها نداشته باشد در صورت مشاهده ی اولین مغایرت بدون خواندن بقیه ی کد این اشکال برای اصلاح به تیم ارسال می شود و یک امتیاز منفی برای آن تیم ثبت می شود. بعد از اولین اصلاح، هرگونه مشاهده ی مغایرت با محدودیت های تعیین شده مستقیماً باعث حذف تیم می شود. در پایان این مرحله تیمهایی که کدشان با موفقیت بررسی شده است به مرحله ی بعد منتقل می شوند.

مرحله ی سوم: در این مرحله تنها تیم هایی حضور دارند که از فیلتر دو مرحله ی قبل با موفقیت عبور کرده باشند در این مرحله باینری هر تیم مقابل چند تیم ثابت از سطوح مختلف (بین ۳ تا ۶ تیم) بازی می کند و امتیاز کسب شده با احتساب امتیاز منفی احتمالی که از مراحل قبل کسب شده است امتیاز کلی تیم را تشکیل داده و تیم ها بر اساس رتبه بندی امتیازشان به مسابقات RaadCup2010 راه می یابند.

مرحله ی مسابقات:

قوانین این مرحله متعاقبا اعلام خواهد شد.

در تمامی مراحل، قوانین شکل کلی سیاست گذاری را مشخص کرده و حق کمیته ی فنی برای اعمال نظر تحت هرگونه شرایط پیش بینی نشده و خاص محفوظ می باشد

توجه:

این قوانین امکان دارد تا قبل از مسابقات به روز شوند مسولیت هرگونه بی اطلاعی از قوانین جدید برعهده تیم ها خواهد بود.

امکان دارد به دلایل مشکلات فنی، زمین مسابقه تا ۱۵٪ تفرانس در ابعاد زمین و اجزاء آن وجود داشته باشد.

به امید دیدار شما در پنجمین دوره مسابقات آزاد رعد کاپ دانشگاه صنعتی اصفهان