

قوانین و مقررات مسابقات شبیه‌سازی دوبعدی فوتبال

اولین دوره مسابقات ملی روباتیک خوارزمی

۱. محیط شبیه‌سازی

در این مسابقات از آخرین نسخه سرور شبیه‌سازی دوبعدی فوتبال نسخه 12.1.x (RCSSBase-12.1.2) و (RCSSServer-12.1.4) و سیستم عامل لینوکس (نسخه 9 از Fedora Core) استفاده می‌شود.

برنامه‌های هر تیم هنگام مسابقه بر روی یک دستگاه کامپیوتر با حداقل مشخصات ذیل اجرا می‌گردد:

CPU	Intel Pentium D, 1.8 GHz
RAM	2 GB DDR2
H.D.D.	160 GB SATA

۲. نحوه برگزاری مسابقات

مسابقات در سه مرحله برگزار می‌شود. در مرحله اول تیم‌ها به دو گروه تقسیم شده و به صورت گروهی^۱ با یکدیگر به رقابت می‌پردازند و در پایان، چهار تیم برتر هر گروه (هشت تیم در مجموع) به مرحله دوم راه پیدا می‌کنند. گروه‌بندی مرحله اول پس از انتخاب سرگروه‌ها توسط کمیته فنی بوسیله قرعه‌کشی انجام خواهد شد. ملاک انتخاب دو تیم سرگروه، سابقه حضور در مسابقات پیشین (مسابقات آزاد و جهانی)

^۱ Tournament

همچنین کیفیت TDP ارائه شده می‌باشد. با توجه به صعود هشت تیم از این مرحله، انتخاب سرگروه تأثیری در کسب مقام توسط تیم‌ها نخواهد داشت و بنابراین اعتراضی در این خصوص پذیرفته نخواهد بود.

مرحله دوم مسابقات نیز به صورت گروهی برگزار می‌شود. در این مرحله تیم‌ها بر اساس رتبه‌ای که در مرحله اول بدست آورده‌اند، در دو گروه چهار تیمی به رقابت می‌پردازند. دو تیم برتر هر گروه از این مرحله به مسابقات نیمه‌نهایی راه پیدا می‌کنند.

مسابقات نیمه‌نهایی و نهایی به صورت یک‌حذفی برگزار خواهد شد.

۳. قوانین کلی

۳.۱. تمامی تیم‌ها پیش از شروع مسابقات موظف به ارائه سورس کدهای تیم خود به کمیته فنی مسابقات می‌باشند. در پایان مسابقات تمامی سورس کدها در سایت رسمی جشنواره خوارزمی در دسترس همگان قرار خواهد گرفت.

۳.۲. تیم‌ها به هیچ وجه مجاز به انتقال فایل‌های اجرایی (باینری) به سایت مسابقات نبوده و سورس کدها می‌بایست صرفاً بر روی سیستم‌های موجود در سایت مسابقات کامپایل و اجرا گردد.

۳.۳. بروزرسانی سورس کد فقط در زمان‌های از پیش اعلام شده و فقط برای تیم‌های صعود کرده از هر مرحله امکانپذیر می‌باشد.

۳.۴. تیم‌ها می‌بایست از ارسال خروجی با حجم زیاد در خروجی‌های استاندارد (stdout و stderr) و یا تولید فایل‌های بزرگ - که ممکن است باعث بروز تاخیر در شبکه شود - اکیداً خودداری نمایند.

۳.۵. تمامی مسابقات به‌طور خودکار و یا توسط داور انسانی برگزار می‌شوند.

۳.۶. تمامی تیم‌ها موظف به تهیه فایل‌هایی برای راه‌اندازی و پایان برنامه‌های خود می‌باشند. نام این فایل‌ها می‌بایست به ترتیب start و kill باشد. نامی که تیم‌ها در این فایل‌ها برای اتصال به سرور مسابقات استفاده می‌کنند می‌بایست با نام تیم مطابقت داشته باشد.

۳.۷. در صورتی که بازیکنان یک تیم وارد زمین بازی نشوند، آن بازی با نتیجه سه بر صفر (یا در بازی‌های گروهی اگر حداقل یک بازی با بیش از سه گل اختلاف به پایان برسد، با حداکثر تفاضلی که در هر یک از بازی‌های آن گروه تا پایان بدست می‌آید) به سود حریف اعلام می‌شود. در صورتی که این مشکل برای هر دو تیم بوجود بیاید، نتیجه بازی صفر - صفر اعلام می‌شود.

۳.۸. در صورتی که در حین اجرای بازی، مشکلی برای یکی از تیم‌ها بوجود آید که قادر به ادامه بازی نباشند، بازی تا پایان ادامه خواهد یافت.

۳.۹. در هر لحظه از مسابقات که کمیته فنی مسابقات تشخیص دهد که مشکلی غیر مرتبط با تیم‌ها (مانند اختلالات برق، ترافیک نامعمول شبکه که منجر به تاخیر در ارسال دستورات شود، کند شدن سیستم‌ها به دلیل عدم پایان مناسب برنامه‌ها از مسابقات قبلی، بروز مشکلات سخت‌افزاری و ...) در حین انجام هر یک از بازی‌ها به وقوع پیوسته است، می‌تواند در صورت صلاحدید آن بازی را تکرار کند. در صورتی که تکرار بازی منجر به بروز تغییراتی در جدول شود، تمامی بازی‌های موردنیاز تکرار خواهد شد.

۳.۱۰. در صورتی که - در هر مرحله از مسابقات - مشخص شود که یک تیم قوانین بازی جوانمردانه را رعایت نکرده است، آن تیم بلافاصله از جدول مسابقات حذف خواهد شد. ملاک تشخیص بازی جوانمردانه، نظر کمیته فنی مسابقات می‌باشد. در صورتی که جدول مسابقات اجازه دهد و با صلاحدید کمیته فنی، ممکن است تیم دیگری جایگزین تیم حذف شده شود.

۳.۱۱. تمامی تیم‌ها می‌بایست قوانین و مقررات مسابقات را به دقت مطالعه نمایند. پس از انجام قرعه-کشی، هیچ اعتراضی به قوانین، مقررات، نحوه برگزاری و جدول بازی‌ها پذیرفته نخواهد شد و تحویل سورس و حضور در مسابقات به منزله قبول تمامی قوانین این مسابقات می‌باشد.

۴. بازی‌های گروهی

۴.۱. در بازی‌های گروهی، هر دو تیم دقیقاً یک بار مطابق با جدول از پیش اعلام شده با یکدیگر مسابقه می‌دهند.

۴.۲. در بازی‌های گروهی به هر برد سه امتیاز و به هر مساوی یک امتیاز تعلق می‌گیرد و به باخت امتیازی تعلق نمی‌گیرد.

۴.۳. در پایان بازی‌های گروهی، در صورتی که دو یا چند تیم دارای امتیازات مساوی شوند، موارد ذیل به ترتیب تعیین کننده تیم با رتبه بالاتر خواهد بود:

- امتیاز بالاتر در مسابقات مستقیم
- تفاضل گل بهتر در گروه
- تفاضل گل بهتر در مسابقات مستقیم
- گل زده بیشتر در گروه
- گل زده بیشتر در مسابقات مستقیم

▪ قرعه

تا هنگامی که رتبه تمامی تیم‌های هم امتیاز مشخص نشده است، یک تیم به عنوان تیم با رتبه بالاتر انتخاب می‌شود و سپس این مراحل از اول برای تیم‌های باقیمانده تکرار خواهد شد.

۵. بازی‌های حذفی

در مسابقات یک‌حذفی (نیمه‌نهایی، رده‌بندی و فینال) در صورتی که یک بازی مساوی تمام شود، حداکثر تا دو نیمه دیگر با قانون گل طلایی ادامه می‌یابد. در صورتی که هیچ یک از دو تیم نتوانند گل طلایی را به ثمر برسانند، موارد ذیل به ترتیب برنده بازی را مشخص خواهد کرد:

- زدن گل اول در بازی
- مجموع امتیازات کسب شده در مرحله دوم
- مجموع امتیازات کسب شده در مرحله اول
- قرعه