



ROBOCUP JR ITALIA 2012

NOTE AL REGOLAMENTO ROBOCUP JUNIOR - LEGA RESCUE B SECONDARY - VERSIONE 2012

A cura di: Comitato Organizzativo RobocupJR 2012

1 Introduzione

Per la gara nazionale RobocupJR 2012-RescueB, che si terrà nei giorni 19-21 aprile 2012 a Riva del Garda, è adottato il Regolamento Internazionale RoboCupJunior Rescue B Rules 2012.

Copia del regolamento è disponibile sui siti di:

- Robocupjr.it
 - http://www.robocupjr.it/wp-content/img/2011/11/rescueB_2012.pdf
- [Robocup.org \(1\)](http://Robocup.org)
 - <http://rcj.robocup.org/rescue.html>
- [Robocup.org \(2\)](https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Frcj.robocup.org%2Frcj2012%2FrescueB_2012.pdf)
 - https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Frcj.robocup.org%2Frcj2012%2FrescueB_2012.pdf

Le squadre iscritte alle gare italiane dovranno fare riferimento alle regole espresse nel R.I. Queste note servono solo a chiarire alcuni punti, con riferimento agli articoli del predetto Regolamento.

Dove il R.I. indica regole diverse per i diversi gironi, vanno utilizzate le regole per la Secondary Rescue B.

2 Campo di gara

Le dimensioni e la struttura del campo di gara sono indicate nell'art. 1.

In accordo con l'organizzazione della Manifestazione di Riva del Garda le dimensioni massime dell'arena e la sua forma, saranno identiche a quella della RescueA ovvero 1200mm x 900 mm per ogni modulo , più un corridoio di 1200mmx300mm

I robot devono essere progettati in modo da potersi facilmente adattare ad eventuali tolleranze sulle misure indicate sopra.

3 Ostacoli e macerie

Il regolamento fa una netta distinzione fra macerie e ostacoli (art. 1.5.2)

Gli ostacoli sono inamovibili (perché molto pesanti o perché tenuti fermi dall'arbitro).

I limitatori di velocità grandi (spine di legno aventi un diametro massimo d 10 mm) saranno fissati al pavimento, e possono essere scavalcati.



ROBOCUP JR ITALIA 2012

Le macerie (stecchini con un diametro fino a 3 mm) possono essere, a scelta, superate come gli ostacoli oppure spinte fuori dal percorso del robot.

Si precisa che le macerie spostate dal robot durante l'attraversamento di una stanza verranno lasciati nella posizione in cui si trovano qualora l'attraversamento debba essere ripetuto per un "lack of progress".

Data la natura degli ostacoli e delle macerie, non è inoltre possibile garantire una perfetta uguaglianza delle piste fra i diversi round. Gli organizzatori faranno il possibile per minimizzare tali differenze, ma è compito dei robot adattarsi ad esse, come a tutte le eventuali differenze di illuminazione, ecc. (art. 1.7).

4 Vittime

La temperatura delle vittime sarà tenuta il più possibile vicina al valore di di 37 °C. con una tolleranza di +/- 15%. Saranno presenti 8 vittime distribuite nei tre moduli.

5 Punteggi

Si precisa che non è necessario che il robot si fermi dopo aver identificato una vittima. Tuttavia, il segnale luminoso deve essere emesso quando il robot è a meno di 100 mm dalla vittima.

6 Robot

L'altezza massima dei robot è di 300 mm, e non è consentito l'uso di dispositivi che permettano di guardare oltre le pareti divisorie. Non esistono limitazioni di larghezza per i robot, ma si ricorda che le aperture fra una stanza e l'altra hanno una larghezza di 300 mm.

I robot non possono utilizzare sistemi di comunicazione con l'esterno di alcun tipo, pena squalifica.

I robot saranno esaminati dalla giuria prima dell'inizio della competizione per verificarne la rispondenza al regolamento, e fotografati per impedirne la sostituzione. L'ispezione potrà essere ripetuta in qualunque momento, ove la giuria lo ritenga necessario.

1.1 Categorie di robot

Il software deve essere prodotto dai concorrenti. Si richiama l'attenzione sul divieto, previsto dal R.I., di utilizzare robot commercializzati come "maze solver" o "rescue robot" non modificati. I robot potranno essere esaminati dalla giuria in qualsiasi momento della competizione per verificarne la rispondenza al regolamento.

7 Svolgimento delle prove

Prima della prova la squadra comunica all'arbitro il nome dei componenti che svolgono il ruolo di capitano e di vice-capitano (art. 3.2.1).

L'inizio della prova viene dato dall' arbitro con apposito segnale sonoro.

La durata massima della prova è di 8 minuti, comprensivi del tempo che il team utilizzerà per la calibrazione e di quello per esplorare le 3 stanze.



ROBOCUP JR ITALIA 2012

Il conteggio del punteggio ha inizio dal momento in cui il capitano posiziona il robot all'ingresso della prima stanza, e lo avvia manualmente. Da questo momento, non è più consentito effettuare operazioni di calibrazione manuale.

Dopo l'avviamento dalla prima stanza, il robot non deve essere toccato, a meno che l'arbitro non lo indichi esplicitamente (lack of progress) al capitano. Infrazioni a questa regola comportano il riposizionamento del robot all'inizio della prima stanza.

Solo il capitano può rimanere al bordo dell'arena, gli altri componenti della squadra devono posizionarsi nella zona riservata al pubblico.

Si ricorda che durante la calibrazione il robot non può muoversi autonomamente (art. 3.3.4).

8 Bylaws

Ad integrazione del R.I., sono stabilite le seguenti regole valide per il campionato italiano 2012:

1.2 Formazione delle classifiche

Le regole per la formazione delle classifiche saranno pubblicate subito dopo la chiusura delle iscrizioni, quando sarà noto il numero delle squadre partecipanti.

1.3 Codice di comportamento

Le infrazioni ai punti 6.2 e 6.3 del R.I. saranno punite con una penalizzazione di 100 punti ed una menzione di antisportività.

1.4 Documentazione ed interviste

Le regole per la preparazione della documentazione, e quelle con cui saranno intervistati i concorrenti, sono pubblicate su un apposito regolamento separato.

1.5 Aree riservate

Ogni squadra avrà a disposizione un'area per lavorare sui robot prima delle gare, secondo modalità che saranno rese note all'inizio della manifestazione. Ad ogni squadra sarà fornita UNA presa di corrente (220V~ 10A) nelle vicinanze di tale area. Ogni squadra deve provvedere in prima persona a tutte le attrezzature (computer, robot, ecc.) comprese le prolunghie, gli adattatori Schucko e le ciabatte occorrenti.

1.6 Prove e calibrazione dei robot

Compatibilmente con le disponibilità di tempo e di spazio, i concorrenti avranno accesso ad un campo di prova per la calibrazione e messa a punto dei robot. Gli orari e le modalità per l'accesso saranno resi noti all'inizio della manifestazione.

1.7 Arbitri

Nella zona delle gare saranno in servizio:

- un arbitro per ogni pista;
- un coordinatore (capo-arbitro), che sarà l'unico abilitato a dirimere eventuali questioni che non abbiano dato luogo a reclami scritti;



ROBOCUP JR ITALIA 2012

- due o tre coadiutori al tavolo giuria, che si occuperanno di segnare i punteggi e di stilare le classifiche.

1.8 Chiarimenti sul regolamento.

Gli arbitri e i coadiutori al tavolo giuria non possono fornire chiarimenti o informazioni sul regolamento. Ogni domanda in tal senso dovrà obbligatoriamente essere rivolta alla giuria.

1.9 Reclami

Gli eventuali reclami devono essere obbligatoriamente presentati in forma scritta, su appositi moduli disponibili presso il tavolo giuria. Essi saranno presi in esame appena possibile dal Comitato Giudicante e le decisioni saranno comunicate pubblicamente. In ogni caso:

- Non sono ammessi reclami contro le decisioni degli arbitri riguardanti le prove (art. 4.1.1 R.I.);
- Non sono ammesse prove fotografiche o cinematografiche fornite dagli autori del reclamo;
- Il Comitato Giudicante potrà decidere, se occorrente, l'audizione delle persone interessate.

Il Comitato Giudicante potrà adottare, autonomamente o su segnalazione degli arbitri, i provvedimenti disciplinari indicati nel R.I.

1.10 Superteam

Subito dopo la scadenza del termine per le iscrizioni, le squadre saranno accoppiate per sorteggio a due a due. Oltre alle classifiche per squadre, sarà stilata una classifica ottenuta sommando i punteggi delle squadre componenti ogni coppia. Sarà quindi interesse di ogni squadra contattare la squadra "accoppiata" per stabilire strategie comuni, ecc.

Nel caso in cui le squadre iscritte fossero in numero dispari, le ultime tre sorteggiate costituiranno un super team di tre squadre, il cui punteggio sarà ovviamente diviso per 1.5.

9 OSSERVAZIONE CONCLUSIVA

Si richiama con estrema fermezza l'attenzione sul fatto che gli articoli più importanti del regolamento sono l'articolo 4.1 (arbitro) e l'articolo 6 (codice di comportamento). Ogni eventuale controversia sarà valutata dalla giuria alla luce di questi articoli prima che degli altri. In altre parole, una squadra che pur avendo ragione sul piano tecnico non rispetti anche solo uno dei punti relativi al codice di comportamento sarà penalizzata secondo quanto previsto all'art. 6.2.3.

Versione 1.2

Stresa, 16 febbraio 2012
