



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI
CAMPUS ALTO PARAÓPEBA



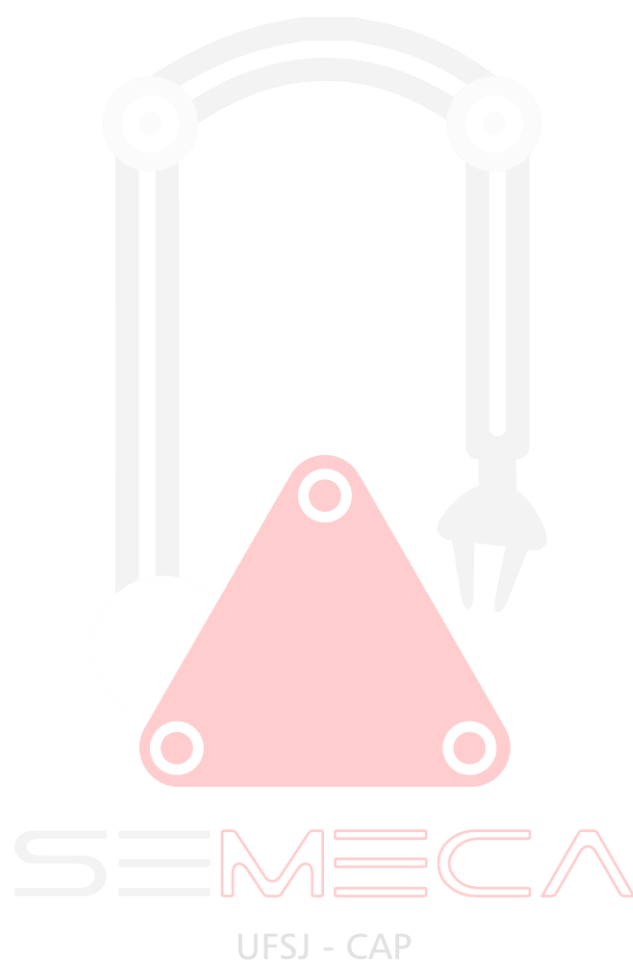
REGRAS DA SIMULAÇÃO 2D

SEMECA
UFSJ - CAP

Ouro Branco – MG

2018

1. Introdução.....	1
2. Participante.....	1
3. Regras gerais	1
4. Pontuação	2
5. Desempate	2
6. Treinador	2
7. Faltas	2
8. Proibições.....	3



1. INTRODUÇÃO

Sistema Operacional: Linux Ubuntu LTS 16.04 64bit.

2. PARTICIPANTE

- i. O participante tem que estar devidamente matriculado em um curso de ensino superior, em situação legal.
- ii. Não existe uma quantidade máxima de integrante por equipe.

3. REGRAS GERAIS

- i. Todas as partidas serão iniciadas automaticamente pelo script do gerente da liga.
- ii. As equipes só podem atualizar seus binários por 1 hora antes do primeiro jogo começar em um dia. Cada equipe precisa fornecer scripts adequados para iniciar, matar e team.yml. Os scripts de exemplo estarão no topo do diretório inicial (por exemplo, /home/helios/start).
- iii. Você deve fornecer o nome binário o mesmo que o nome da equipe. Nomes binários como sample_player não serão permitidos.
- iv. Para testar o script de execução automática de jogos (o gerente da liga), as equipes devem finalizar o teste de seus binários e scripts em uma máquina de competição no máximo 1 hora antes de começar a competição.
- v. O script será executado por um usuário diferente em seu grupo de usuários. Seus scripts e sua equipe devem ser pelo menos legíveis e serem permissíveis (chmod +x -R 755 *).
- vi. Verifique se os seus scripts de matar se eles estão matando todos os seus programas (goleiro, jogadores e treinador), mesmo que seus programas sejam concluídos automaticamente. Se os scripts não funcionarem corretamente, os organizadores não os corrigirão.
- vii. Não produza demasiados dados para stdout, stderr e arquivos em seu diretório inicial porque isso pode causar um atraso de rede grave.
- viii. Não altere o nome da equipe durante o torneio. O nome da equipe que é usado na primeira partida de cada equipe deve ser mantido inalterado.

4. PONTUAÇÃO

Pontuação do Torneio Nas rodadas do grupo, haverá 3 (três) pontos alocados para uma vitória e 1 (um) ponto para empate. Após as partidas do Grupo, o playoff pode ser feito nas partidas com base nos resultados das partidas agregadas bidirecionais ou por uma partida seguida de duas vezes extras. Se no final da rodada o placar for o mesmo, as penalidades serão executadas automaticamente. A equipe que não apresenta o binário até o início da rodada não marcará pontos e o resultado de 3: 0 será atribuído à equipe adversária.

5. DESEMPATE

Os desempataadores entre mais de uma equipe nas rodadas do Grupo serão aplicados nas seguintes prioridades:

- i. Pontos;
- ii. Diferença média de gols para a rodada;
- iii. Número médio de golos marcados;
- iv. Se houver mais de duas equipes em empate, o número total de golos marcados, incluindo apenas jogos com equipes ligadas;
- v. Procedimento de tiro de meta entre as equipes ligadas.

6. TREINADOR

O treinador pode emitir mensagens arbitrarias "de forma livre", exceto no modo play-on. O treinador pode enviar um conselho, uma informação e uma definição a cada 30 segundos - o resto será ignorado pelo servidor. Portanto, o treinador não deve enviar mais de três dessas diretrizes linguísticas padrão por 30 segundos, de modo a não inundar a rede.



7. FALTAS

Os chutes e kick-ins gratuitos são detectados automaticamente pelo servidor de futebol. Os possíveis motivos para chamar uma falta são:

- i. Se um time rodeia a bola para que a outra equipe não possa chutar;
- ii. Se o objetivo é bloqueado por tantos jogadores para que a bola não pudesse entrar (orientação aproximada: uma parede de jogadores bloqueando o objetivo);
- iii. Se uma equipe bloqueia intencionalmente o movimento de jogadores adversários;

- iv. O número de movimentos do goleiro é limitado a 2. É possível contornar isso fazendo um pequeno chute e recuperando novamente. Isso é permitido uma vez, então o árbitro é obrigado a soltar a bola no canto mais próximo da caixa de penalidade (observe que esta prática não é encorajada estamos apenas reconhecendo o potencial de falta - chutes - o uso contínuo pode ser considerado violar o compromisso de jogo justo) ;
- v. Qualquer outra coisa que pareça violar o compromisso do fair play também pode ser chamada como uma falta após consulta ao comitê.

8. PROIBIÇÕES

- i. Usando binários de outras equipes em sua equipe;
- ii. Bloqueando o simulador enviando mais de 3 ou 4 comandos por cliente por ciclo;
- iii. Usando comunicação direta entre processos;
- iv. Para perturbar a comunicação de outras equipes, gravando e enviando uma comunicação falsa da equipe oponente.

