

Regolamento Prove tecniche Campionato Italiano Virtuale 2021 Categorie Soccer Open, Lightweith ed Entry

Versione Draft 1.0

Premesso che i robot vanno costruiti secondo i regolamenti vigenti delle Leghe di riferimento, queste prove sono atte a verificare e misurare la capacità dei robot di eseguire i task di gara tipici della categoria. Le prove si basano su tre livelli con difficoltà crescente. Ogni prova prevede un massimo di 3 tentativi per essere superata, il punteggio diminuisce progressivamente. Oltre i tre tentativi, il task è considerato fallito e vengono assegnati 0 punti.

I team dovranno preoccuparsi di realizzare un campo vicino a quello regolamentare, dove siano presenti almeno le porte, le linee bianche ed i neutral spot.
(valutare se va bene anche mezzo campo)

I team dimostreranno, prima dell'inizio delle prove, che il robot rientra nei limiti di regolamento. Per il peso sarà sufficiente pesare il robot, per la prova di dimensione, se non si dispone di un cilindro adatto, si può misurare la circonferenza del robot nel punto massimo.

Le prove potranno svolgersi nella stessa sessione o in sessioni differenti, secondo disponibilità dell'organizzatore. La durata media complessiva di una prova è di circa un'ora. Per il Soccer Entry, i team dovranno sostenere solo i task che sono previsti nel relativo regolamento di gioco.

Task primo livello: movimenti e comportamenti base, sono ammessi 3 tentativi per ogni task.

Task	1° tentativo	2° tentativo	3° tentativo	Totale
Riconoscimento palla	10	5	2	/10
Riconoscimento linea	10	5	2	/10
Riconoscimento porta	10	5	2	/10
Totale				/30

Task di secondo livello: task di gioco

- segnare da varie posizioni, senza entrare in area, robot con partenza da centrocampo
- Se il goal viene segnato entro i primi 5 secondi si ottiene un bonus extra di 2 punti.

Task	1° tentativo	2° tentativo	3° tentativo	Bonus	Totale
con palla a centrocampo	10	5	2	2	/12
con palla sul neutral spot dx	10	5	2	2	/12
con palla sul neutral spot sx	10	5	2	2	/12
Totale					/36

- segnare senza entrare in area, robot partenza su neutral spot e palla sull'altro neutral spot.
- Se il goal viene segnato entro i primi 5 secondi si ottiene un bonus extra di 2 punti.

Task	1° tentativo	2° tentativo	3° tentativo	Bonus	Totale
Palla a dx robot a sx	10	5	2	2	/12
Palla a sx robot a dx	10	5	2	2	/12
Totale					/24

- segnare senza entrare in area, robot partenza con robot ROVESCIATO su neutral spot e palla sull'altro neutral spot.
- Se il goal viene segnato entro i primi 5 secondi si ottiene un bonus extra di 2 punti.

Task	1° tentativo	2° tentativo	3° tentativo	Bonus	Totale
Palla a dx robot a sx	10	5	2	2	/12
Palla a sx robot a dx	10	5	2	2	/12
Totale					/24

Task di terzo livello: technical challenge

- 4 tentativi per ogni task, 5 punti ogni tentativo andato a buon fine

Task	1° tentativo	2° tentativo	3° tentativo	4° tentativo	5° tentativo	Totale
Passa e tira (*)	5	5	5	5	5	/20
Precision shooter (*)	5	5	5	5	5	/20
Totale						/40

(*) da regolamento internazionale

- punti di forza del robot: il team dispone di 5 minuti per illustrare con dimostrazioni pratiche i punti di forza del proprio robot. 20 punti assegnati a discrezione della commissione

/20

- dimostrazione libera: il team eseguirà una dimostrazione libera dei propri robot, simulando momenti di gioco.

/20

- comunicazione: il team dimostrerà la capacità dei robot di comunicare

/6

Totale	/200
--------	------