

Note interpretative al regolamento internazionale 2014 per la RESCUE B

A tutte le squadre iscritte alla Rescue B della gara nazionale di Pontedera

Il regolamento in vigore è quello internazionale che trovate qui:

http://rcj.robocup.org/rcj2014/rescueB_2014.pdf

CON le variazioni presenti in questo documento

Rescue kit (RK):

E' la prima introduzione dei RK, pertanto si cercherà di essere elastici sulle norme che li regolamentano. In particolare, sulla distanza di "deposizione" che il regolamento prevede massima di 15 cm dalla vittima. L'importante è che assieme alla deposizione avvenga il lampeggio del Led del robot ad indicare l'avvenuto riconoscimento della vittima e che il robot sia ragionevolmente vicino ad essa sia quando lampeggia che quando depone il RK.

Si rammenta che:

A) ogni squadra è responsabile della pulizia del campo dei rescue kit lasciati

B) il campo non va assolutamente toccato durante la gara

Ne consegue che i ragazzi devono raccogliere i RK sempre e solo al termine della prova.

Il RK preferibilmente contiene un LED lampeggiante, ma sarà ritenuto valido ogni oggetto depositato. Tassativo invece sarà il rispetto del volume minimo di 1 cm³ e sul numero massimo di RK consentiti.

Robot

Il robot non deve essere modificato in gara, ciò significa anche che nessun pezzo perso o depositato intenzionalmente può essere riposizionato a bordo.

Il robot deve muoversi autonomamente e durante la gara. Non sono tollerati dispositivi di comunicazione con altri dispositivi elettronici, nemmeno unidirezionali dal robot verso altri dispositivi.

Il punto 2.1.5 del regolamento internazionale (che prevede la presenza obbligatoria di un pulsante di STOP sul robot) NON viene recepito nel regolamento italiano.

L'uso di algoritmi premappati porta all' immediata squalifica definitiva del team.

Qualora ci fossero dei dubbi sulla regolarità della programmazione di un robot, è facoltà della giuria , al termine della prova compiuta dal robot, farlo ripartire, senza cambiare il programma, su una pista differente di prova, in modo da controllare se esegue gli stessi movimenti anche in presenza di un percorso differente.

Sul robot deve essere presente un solo software il cui nome deve essere specificato immediatamente prima della gara all' arbitro ed indicato sulla scheda punteggio.

Documentazione:

Gli studenti devono essere preparati a rispondere a domande sulla tecnica costruttiva adottata e sulla programmazione del robot.

La documentazione tecnica di cui si fa riferimento dovrà essere inviata al seguente indirizzo di posta: rescue@robocupjr.it entro e non oltre il 31/03/2014. Un modulo predisposto per l'elenco dei materiali è disponibile sul sito ufficiale della manifestazione.

La documentazione tecnica, come indicato nel regolamento, deve contenere anche il codice di programmazione.

Nell'eventualità che il codice successivamente subisca delle sostanziali modifiche (cambio linguaggio, nuove librerie, strutture, etcc..) tali da non renderlo riconoscibile con quello presentato, potrà essere inviato come integrazione entro il 09/04/2014.

La non osservanza dell'invio entro il termine non pregiudicherà la partecipazione del team alla manifestazione ma la sua esclusione dalla classifica valida per la qualificazione ai mondiali.

Durante tutta la manifestazione un gruppo di esperti, nominato dall'organizzazione locale, provvederà ad interagire con tutte le squadre per raccogliere le informazioni descritte nei vari articoli e verificarne la veridicità. La mancanza di documentazione a supporto di queste "interviste" non pregiudicherà la partecipazione alla manifestazione ma sicuramente escluderà la squadra dall'assegnazione di eventuali premi messi in palio per premiare originalità, innovazione e altro.

Suggerimenti tecnici alle squadre:

Riconoscimento dei Checkpoint:

I Checkpoint sono piastrelle argentate. Quanto siano riflettenti non è facile/possibile stabilirlo. Siate preparati a settare i vostri sensori su valori differenti da quelli che avete provato a scuola.

Visita delle caselle e "No go":

Da regolamento una casella è visitata se più della metà del robot ci è entrata. Fate attenzione a questa regola nel progettare e gestire i robot, specialmente per quanto riguarda le aree "no go". Il robot non ci deve entrare per più di metà e deve uscirne senza girarsi, solo retromarcia dunque.

All' inizio della prova sarà deciso casualmente (tramite lancio di dadi) il posizionamento di una o più zone "CheckPoint" (argento) e una o più zone "No Go" (nero).