



www.robocupjunior.it

nationalrepresentative@robocupjunior.it

Regolamento Rescue Line Entry Level

Regole di base

Le regole per la Rescue Line Entry Level 2020 si basano sulle regole internazionali della RoboCup Junior Rescue Line (al 25 dicembre 2019).

Le seguenti modifiche si applicano per la Rescue Line Entry Level:

Limite di età

La Rescue Line Entry Level è aperta agli studenti di età compresa tra 10 e 14 anni (età a partire da 1 luglio).

Bumpers, detriti e ostacoli

Nella zona di evacuazione non ci saranno ostacoli, detriti o bumpers.

Non ci saranno bumpers sulle piastrelle che danno punti (ad es. gap, incroci, rampe).

Intorno all'ostacolo sarà lasciato un raggio di 25 cm per consentire al robot di passare su entrambi i lati.

L'ostacolo può essere libero o vincolato alla piastrella. Sarà considerato superato quando il robot intraprende la manovra per aggirare l'ostacolo e lo supera, non verranno assegnati punti in caso lo spinga. In caso di ostacolo non vincolato l'eventuale spostamento o caduta determinerà la nuova posizione dello stesso e quindi rimarrà nel punto di caduta o spostamento.

Intersezioni e vicoli ciechi (dead ends)

In caso di intersezioni Il comitato organizzativo annuncerà la direzione da prendere lungo il percorso prima che inizi il round (almeno 30 minuti prima del via). La direzione da prendere sul percorso (sinistra o destra) potrà variare da una manche all'altra.

Non ci saranno vicoli ciechi.

Non ci saranno gap o bumper sulla piastrella immediatamente prima di un incrocio.

Ultima stanza (evacuation room)

Sarà possibile usare solo il triangolo basso.

Ci saranno solo vittime vive.

E' da considerare salva la pallina che sarà all'interno del triangolo e non abbia nessun contatto con il robot.

Non sarà applicata nessuna detrazione dei punti dalle palline salvate per le ripartenze (lack of progress) effettuate nell'ultima stanza.

Rescue Kit

Il "Rescue Kit" è un cubo con lati da 3 cm, di peso inferiore a 50 g e di colore blu.

Le squadre possono scegliere se caricarlo a bordo del robot prima della partenza o di partire senza.

Dovrà essere lasciato nel triangolo che si trova nell'ultima stanza prima del salvataggio delle vittime.

Checkpoint.

I checkpoint non saranno a scelta della squadra ma assegnati dal comitato organizzativo.

Piastrella basculante

La “piastrella basculante” sarà una piastrella che può inclinarsi da ambo i lati grazie a dei perni posti sotto la stessa nella zona centrale.

La “piastrella basculante” avrà un'inclinazione inferiore a 20 gradi quando inclinata su un lato.

Il disegno sulla La “piastrella basculante” sarà una linea retta e non possono essere presenti ulteriori elementi che danno punteggio.



Punteggi

I punteggi verranno assegnati come segue:

- 10 punti per la corretta direzione del percorso in un incrocio
- 15 punti per il superamento della piastrella basculante.
- 15 punti per superare un ostacolo
- 10 punti per aver ripreso la linea dopo un gap (interruzione di linea)
- 10 punti per il superamento di una rampa (salita e discesa)
- 5 punti per il superamento di un bumper
- 5 punti per ogni piastrella superata al primo tentativo
- 3 punti per ogni piastrella superata al secondo tentativo
- 1 punto per ogni piastrella superata al terzo tentativo
- 0 punti per ogni piastrella superata dopo il terzo tentativo
- I punti acquisiti sulle piastrelle “speciali” saranno in ogni caso assegnati (una sola volta) indipendentemente dal superamento della zona di transito
- Per ogni vittima salvata verrà applicato un coefficiente di moltiplicazione pari a 1,2 (il punteggio acquisito durante tutta la gara moltiplicato per 1,2)
- Per il corretto posizionamento del Rescue Kit all’interno del triangolo verrà applicato un coefficiente di moltiplicazione pari a 1,2