

REGRAS DO CAMPEONATO

1) O campeonato será constituído de fase eliminatória e fase final. Apenas quatro times da fase eliminatória passarão para as finais.

2) Serão dois tempos de 5 minutos cada, com intervalo de no máximo 10 minutos. Além disso, cada time pode pedir tempo (de 2 minutos) duas vezes durante a partida, uma em cada tempo;

- No intervalo de jogo e no tempo solicitado pelas equipes não será permitida a troca do arquivo ".txt", ficando o time limitado a fazer alterações no arquivo submetido no começo da partida, sempre sob a supervisão do árbitro.
- No intervalo de jogo e no tempo solicitado pelas equipes não será permitido copiar e colar parte de códigos de outros arquivos.

3) Será decidido no par ou ímpar a disputa pela bola ou campo (cor do time). Cada tempo um time jogará com uma cor;

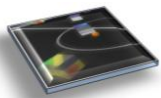
4) Nas paralisações normais de jogo cada time terá 30 segundos para posicionar seus jogadores no campo. As regras que definem qual time posiciona seus jogadores primeiro depende do tipo de paralisação e serão descritas na seção "REGRAS DO JOGO".

5) Cada vitória na fase eliminatória valerá 3 pontos e cada empate valerá 1 ponto;

- **WO:**
 - Em caso de WO (um dos times faltar) o time presente disputará a partida sozinho (ficando o adversário parado na posição inicial padrão);
 - O time que compareceu e jogou poderá ganhar, empatar ou perder, a depender do resultado da partida. O saldo de gols também será o saldo da partida;
 - Sempre será atribuído 0 (zero) pontos ao time que "tomou o WO" (faltou o jogo), independentemente do resultado da partida. No entanto, o placar da partida será computado para as duas equipes (para efeito de critério de desempate).
- **VITÓRIA ESPECIAL:**
 - É quando um dos times abre uma vantagem de 10 gols, encerrando o jogo antes do final do tempo regulamentar;
 - Vitórias desse tipo contam 3 pontos (como as vitórias normais) e são utilizadas como um dos critérios de desempate.

6) Os critérios de desempate da fase eliminatória serão, nessa ordem:

- Menor número de WOs (número de jogos que o time faltou);



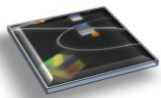
- **Número de vitórias;**
- **Saldo de gols;**
- **Número de gols a favor;**
- **Número de vitórias especiais;**
- **Menor número de derrotas por VITÓRIA ESPECIAL;**
- **Confronto direto;**
- **Par ou ímpar.**

7) Na etapa de confronto direto (mata-mata), persistindo o empate no tempo normal, terá prorrogação com GOL DE OURO por tempo indeterminado. A cor dos times na prorrogação será a mesma do primeiro tempo de jogo normal.

- **GOL DE OURO = A partida termina assim que um dos times marcar um gol. O time vencedor é aquele que marcar o gol de ouro.**

8) Casos omissos ou divergências no entendimento da regra serão tratados e julgados pela comissão organizadora.





REGRAS DO JOGO

9) O GOLEIRO:

- Um dos jogadores de cada time pode ser o goleiro;
- O robô que estiver com mais de 50% de sua estrutura dentro da área do gol (pequena área) é considerado o goleiro.

10) SAÍDA DE JOGO:

- A cada saída de jogo a bola deverá ser posicionada no centro do campo;
- Será posicionado primeiramente o time que tem a posse de bola e em seguida o outro time;
- Apenas o time com a posse de bola pode posicionar seus jogadores no círculo central.

11) BOLA LIVRE:

Definição: quando a bola ficar parada, ou quase, por mais de 10 segundos.

- Nesses casos o árbitro irá parar o jogo e colocar a bola no centro do quadrante mais próximo da bola e recomeçar a partida;
- Não será permitido reposicionar nenhum jogador.

12) FALTA:

Tipo 1: Empurrar um jogador adversário intencionalmente sem a bola (quando o robô esquecer a bola e ir apenas em direção a um adversário).

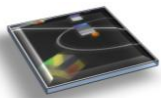
Tipo 2: Obstruir o goleiro adversário dentro da pequena área em lance de gol.

Tipo 3: Empurrar o goleiro adversário frontalmente para dentro do gol juntamente com a bola (caso ilustrado na figura).

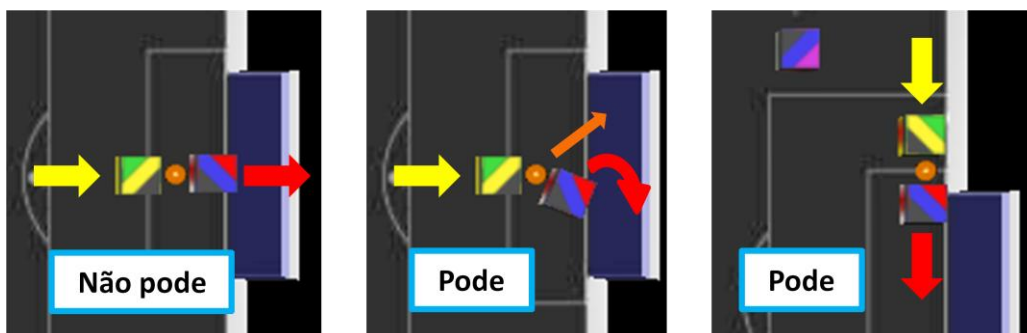
- Obs.: Empurrar a bola contra o goleiro é permitido, mesmo que isso o faça girar (como ilustrado na figura). Só não pode arrastá-lo para dentro do gol.

Em caso de falta:

- Nesses casos o árbitro irá paralisar o jogo e todos os jogadores deverão ser posicionados em seu próprio campo, devendo a bola ser posicionada no centro de um dos quadrantes do campo do time que tem a posse de bola;



- O time sem a posse de bola deve posicionar seus jogadores primeiro.



13) PÊNALTI:

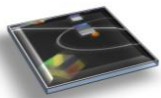
Tipo 1: Bola presa dentro da pequena área após os 10 segundos.

Tipo 2: Dois defensores (incluindo o goleiro) dentro da pequena área junto com a bola.

Tipo 3: O defensor comete falta dentro da própria área (vale nesse caso a grande área).

Em caso de pênalti:

- Todos os jogadores deverão ser posicionados no campo oposto, exceto o goleiro e o cobrador do pênalti;
- O goleiro deve estar tocando a linha do gol e o cobrador atrás da linha da bola, que será posicionada na marca do pênalti;
- O time defensor deverá posicionar seus jogadores primeiro.



REGRAS DE PROGRAMAÇÃO

14) Será disponibilizado, no site www.campeonato.gprufs.org, um código base para a programação das estratégias.

15) Só é permitido a inclusão/alteração de código na parte indicada no código base.

16) É permitido apenas o uso das funções de controle disponibilizadas no código base, ficando vetada a inclusão/alteração de outras funções de controle.

- Entende-se como função de controle toda função que envia comandos de velocidade para os robôs;
- Fica dessa forma proibida a utilização do comando "velocity" por parte das equipes.

17) É proibido enviar comandos para os robôs adversários.

18) É proibido alterar as variáveis do simulador, indicadas no início do código base.

19) Não é permitido criar *LOOPS* de qualquer tipo, por exemplo *while* e *for*.

20) Em caso de descumprimento de uma das regras de programação, a equipe poderá ser eliminada do jogo ou da competição, a ser julgado pela comissão organizadora.

