

Soccer 2D Simulation Cup

Regras básicas para competidores:

Abaixo estão descritas as informações básicas que deverão ser observadas e seguidas por todos os competidores para a participação na categoria *Soccer 2D Simulation Cup*.

- 1- Versão do Servidor:** O *RCSSServer* usado para a competição, será o **15.2.2**.
- 2- Versão do Monitor:** O *RCSSmonitor* usado para a competição, será o **15.1.1**.
- 3- Arquivos Binários:** Os arquivos binários dos times deverão ser enviados/entregues para a organização com uma antecedência **mínima de 30 minutos** do início de cada turno (os turnos serão definidos na competição). O competidor que não enviar os arquivos no tempo estipulado não terá o direito de competir no turno correspondente.
- 4- Competição:** A competição acontecerá em 2 turnos, sendo um de ida e outro de volta, com partidas em número suficiente para que haja disputa de todos contra todos. A pontuação dos turnos será acumulativa, sendo feito a classificação final do maior pontuador, primeiro colocado, até o menor pontuador, ultimo colocado. Os dois primeiros colocados disputarão a final para definição do campeão (1º lugar) e vice-campeão (2º lugar), que ocorrerá em dois jogos, correspondentes a um jogo de ida e outro de volta. O terceiro e quarto colocados farão uma disputa similar para definição do terceiro colocado, fechando assim a definição do pódio.
- 5- Definições:** Os horários de jogos serão definidos em uma reunião com todos os participantes no primeiro dia de competição, a fim de estabelecer condições de jogo em comum acordo. Em caso de divergências, prevalecerá a decisão da organização.
- 6- Testes:** Todos os competidores terão direito de fazer testes dos binários e amistosos com outros competidores em horários definidos pela organização.

- 7- Participação remota:** O competidor poderá participar da competição remotamente, ou seja, sem estar presencialmente na mesma. Para isso, o competidor deverá se comprometer a enviar para a organização os arquivos binários nos prazos estabelecidos com todos os demais competidores, sem discriminação de serem presenciais ou remotos.
- 8- Participação de um representante:** Não haverá recursos pela organização para identificar problemas no procedimento de inicialização dos times, estando essa isenta de qualquer responsabilidade. Portanto, os representantes de cada equipe devem acompanhar e certificar-se que a inicialização de seu código ocorra facilmente e sem problemas na plataforma da competição, que pode ser diferente da plataforma de desenvolvimento utilizada por cada time.