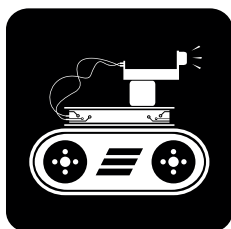


ERUS - EQUIPE DE ROBÓTICA DA UFES



IV TORNEIO DE ROBÓTICA DA UFES



IV TRUFES

Regulamento

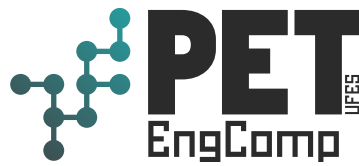
<http://erus.ufes.br/trufes/>

Setembro, 2017

REALIZAÇÃO



Universidade Federal
do Espírito Santo



ERUS - Equipe de Robótica da UFES: *IV Torneio de Robótica da UFES, IV TRUFES*, ©
Setembro, 2017.

SITE:

<http://erus.ufes.br/trufes>

E-MAIL:

erus@inf.ufes.br

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	2
2	OBJETIVO	3
3	DESAFIO	4
3.1	Cenário	4
3.1.1	Arena	4
3.1.2	Troll	6
3.1.3	Obstáculos	7
3.2	Dados Técnicos	7
4	ROBÔS	9
5	REGRAS	10
6	RODADAS	11
6.1	Sequência de Liberação dos Obstáculos	11
6.2	Coloração dos Obstáculos	12
7	CLASSIFICAÇÃO	13
7.1	Semifinais e Finais	13
8	PONTUAÇÃO	14
8.1	Situações	14
9	REINÍCIOS E PENALIDADES	16
10	JÚRI	17
10.1	Situações Extraordinárias	17
11	INSCRIÇÕES	18
11.1	Sistema	18
11.2	Equipes	18

11.3 Patrocínios	18
12 CORREÇÕES	19
12.1 12/07/2017	19

1

INTRODUÇÃO

O quarto Torneio de Robótica da UFES - IV TRUFES é um evento que visa difundir a prática de robótica em âmbito nacional, onde ainda é vista como um tópico de ficção científica. Esse ano, o evento acontecerá entre os dias 11 e 15 de Setembro de 2017, na Universidade Federal do Espírito Santo na frente do teatro universitário.

O torneio, além de permitir que os estudantes coloquem em prática uma enorme gama de aprendizados adquiridos em sala de aula, estimula os mesmos a buscar novos conhecimentos a fim de se resolver um desafio baseado em um problema real.

O torneio é organizado pela Equipe de Robótica da UFES - ERUS - com apoio dos alunos do PET da Engenharia de Computação, dos Departamentos de Informática e Engenharia Elétrica, demais professores do Centro Tecnológico, apoio na realização pela Universidade Federal do Espírito Santo e, a quarta edição, conta também com o apoio da SENG.

2 | OBJETIVO

O objetivo da competição é que sejam produzidos veículos autônomos terrestres (*UGV* - *Unmanned Ground Vehicles*) capazes de realizar o desafio e se adaptar a eventuais imperfeições no ambiente.

3 | DESAFIO

O desafio consiste em permanecer sobre a esteira, sem colidir com as laterais da arena, realizando as ações estipuladas pelas regras de acordo com os obstáculos presentes até o tempo limite de cada rodada, que será definido na tabela de tempos. A sequência com que os obstáculos são dispostos sobre a esteira poderão ser definidas pelo público durante a bateria ou de forma aleatória gerada pelo próprio “Troll”. As cores dos cubos serão definidas de acordo com os critérios definidos pelas regras.

3.1 CENÁRIO

3.1.1 Arena

O esquema da arena será como na figura a seguir:

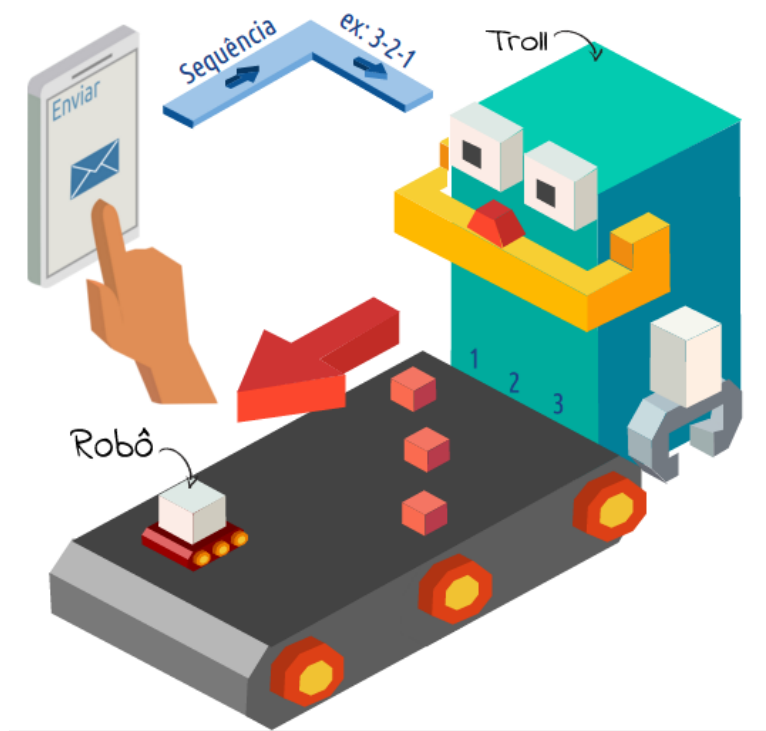


Figura 1: Ilustração da Arena

- A arena será construída em MDF, na cor branca.
- A esteira rolante será composta de material emborrachado, aderente, que oferece baixa resistência ao movimento dos robôs.
- O comprimento total da esteira será de 180 cm e largura de 90 cm, mas apenas 150 cm será percorível pelo robô na competição
- A esteira será dividida igualmente em três faixas de 30 cm cada e havendo uma faixa branca como indicação dos limites de cada uma.
- Em cada lado haverá uma barreira de 15 cm de altura a partir da esteira e delimitando a lateral da arena.
- Na parte de trás, a barreira terá 35 cm de altura a partir da esteira.
- Na parte da frente haverá o *troll* que será especificado a seguir.
- Pode-se assumir que a velocidade da esteira será constante.
- Colocaremos um colchão no final da esteira para amortecer eventuais quedas dos robôs. Se esta medida não for suficiente, iremos colocar uma corda no final da esteira para impedir a queda
- Iremos aumentar a traseira da esteira.
- Colocaremos marcações no meio da esteira, local este em que os robôs deveram estar ao iniciar as baterias

3.1.2 Troll

O Troll será construído utilizando 3 mecanismos eletro-mecânicos, dispostos cada um em uma faixa, e posicionarão os obstáculo na esteira. Uma vez liberado pelo troll, o obstáculo percorrerá toda a extensão da esteira e cairá na parte detrás da arena.

A ordem de liberação e coloração dos obstáculos respeitará critérios que serão explicados mais adiante.

A reposição dos cubos no troll será feito pela organização.

3.1.3 Obstáculos

Os obstáculos serão construídos de material sólido, nas cores amarelo, vermelho, verde, azul e terão formato cúbico de 20 cm de aresta.

3.2 DADOS TÉCNICOS

- Dimensão da esteira: largura: 90 cm - comprimento: 180 cm
- Dimensão dos cubos: 20cm x 20cm x 20cm
- Largura das faixas na esteira: 30 cm
- Período de tempo entre os obstáculos posicionados na esteira: 10 segundos
- Velocidade máxima da esteira: 1 m/seg

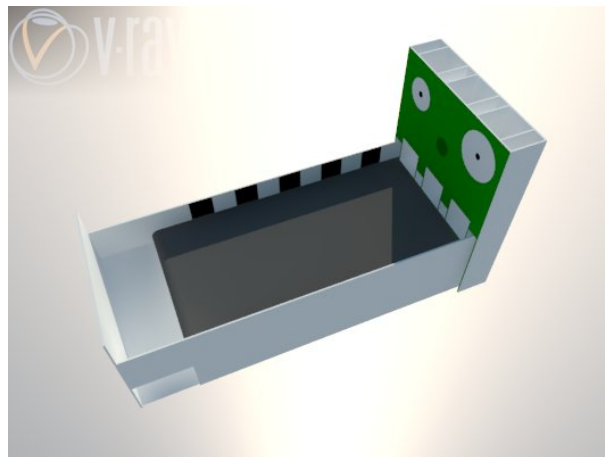


Figura 2: Isométrico da arena (view 1)

Caso seja de interesse da equipe replicar a arena para testes antes da competição. Os arquivos com as dimensões usadas para construção podem ser baixados no link: <https://www.dropbox.com/sh/u9w9whq48sm1w8m/AABpr3yL0xn9RX4pscEd6Mhqa?dl=0>

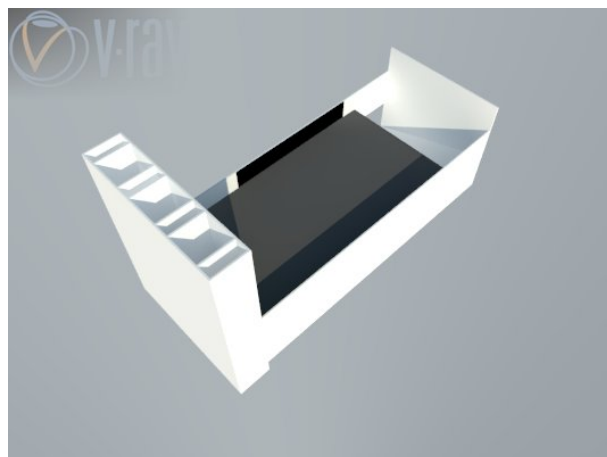


Figura 3: Isométrico da arena (view 2)

4 | ROBÔS

O robô deverá ser um veículo autônomo, capaz de navegar pelo cenário e completar os objetivos sem qualquer interação humana ou com equipamento (computador, smartphone, tablet, radio, ...) externo à arena. Todos os dados deverão ser processados em um sistema embarcado no próprio robô.

Segue abaixo a lista de parâmetros dos robôs.

- Dimensão máxima: 30 cm de largura e comprimento;
- Peso máximo: 5 kg;
- Altura máxima do eixo do robô (10 cm)
- Não há restrições quanto às tecnologias embarcadas;
- O robô deverá ser iniciado com o pressionamento de um único botão, uma única vez;
- O time cujo robô viole qualquer restrição listada estará sujeito à desclassificação.
- Os times cujos robôs sejam muito semelhantes física e comportamentalmente serão submetidos a uma inspeção de plágio e estarão sujeitos à pena de desclassificação.

5 | REGRAS

Para que a competição possa fluir sem que nenhuma equipe sofra desvantagem, serão seguidas as seguintes regras:

- Assim que uma rodada iniciar, todos os robôs deverão ficar em uma "área de espera" e a equipe não mais terá acesso a ele.
- Uma vez que os robôs estejam na área de espera, será sorteado a ordem que as equipes competirão.
- Na vez de uma equipe, será concedido a ela no máximo 3 minutos para levar o robô da área de espera para o cenário e realizar eventuais checagens neste último.
- Cada equipe terá direito a reiniciar a rodada até um máximo de duas vezes. O melhor resultado será considerado como a pontuação da rodada.
- Caso a equipe permaneça até o tempo máximo da rodada, esta não terá direito a reiniciar a rodada.
- Após o final de sua rodada, a equipe deverá retornar seu robô para a área de espera.
- Findadas todas as rodadas, as equipes poderão novamente pegar seus robôs.
- **Nos 3 minutos iniciais, e somente neles, as equipes poderão realizar tanto ajustes físicos nos robôs como calibração nos sensores.**

6 | RODADAS

No início de cada rodada a equipe deverá posicionar o robô na faixa central e dentro dos limites de mobilidade na esteira, definidos pela faixa preta localizada na barreira lateral direita da arena. O tempo máximo de cada rodada será definido na tabela de tempos. Uma vez atingido o tempo máximo, a rodada é encerrada e será computada a pontuação do robô.

6.1 SEQUÊNCIA DE LIBERAÇÃO DOS OBSTÁCULOS

A sequência de liberação dos obstáculos poderá ser definida de duas formas: pelo público ou aleatoriamente.

O público poderá, por meio de um aplicativo de celular e pelo site do desafio, interagir com a competição enviando uma sequência de 5 posições consecutivas de liberação de obstáculos na esteira. Uma sequência será executada uma única vez.

Antes de cada rodada, o público já poderá iniciar o envio de comandos. Durante a rodada o sistema irá sortear em tempo real a sequência de comandos que serão executados (dentro os enviados pelo público). A cada comando executado, serão exibidos no site do evento a foto e o *nick* do “autor” do comando. No local da competição haverá um telão exibindo o site com os dados do autor do comando em tempo real. Na eventualidade de não haver sequências cadastradas pelo público, será escolhida uma sequência aleatória.

Caso seja constatado irregularidades na submissão de sequência pelo público, será utilizado como padrão sequências aleatórias.

6.2 COLORAÇÃO DOS OBSTÁCULOS

Os obstáculos possuirão diferentes colorações e cada uma delas representará uma ação diferente que o robô deve tomar perante o mesmo.

As possíveis cores de blocos e as respectivas ações que o robô deve tomar estão na tabela abaixo:

Cor	Ação
Amarelo	O robô deverá desviar do obstáculo (pela direita ou pela esquerda)
Vermelho	O robô deverá colidir com o obstáculo
Azul	O robô deverá desviar do obstáculo pela direita
Verde	O robô deverá desviar do obstáculo pela esquerda

Tabela 1: Ações por coloração dos obstáculos

O troll conterà apenas cubos amarelos durante os primeiros 3 minutos da bateria. Entre 3 e 6 minutos de bateria os cubos vermelhos começarão a ser inseridos no troll além dos amarelos. Após este período o Troll poderá liberar cubos de todas as cores possíveis.

Como nas laterais so há uma opção de desvio os cubos Verdes e Azuis sairão apenas na faixa central.

A cor do primeiro cubo será aleatória e os demais cubos seguirão a sequência a seguir de acordo com a cor do primeiro: amarelo, verde, azul e vermelho. Caso o cubo não possa ocupar a posição designada ou ainda não possa ser posto pelo critério de tempo o cubo será substituído por um cubo Amarelo sem alterar o restante da sequência.

7 | CLASSIFICAÇÃO

Serão realizadas no total 6 rodadas, das quais 4 serão classificatórias, 1 semifinal e 1 final. Importante ressaltar que a pontuação será zerada ao fim da etapa classificatória.

7.1 SEMIFINAIS E FINAIS

As quatro melhores equipes da fase classificatórias passarão para as semifinais onde as duas equipes que obtiverem mais pontos se classificarão para as finais e, da mesma forma, a equipe que obtiver mais pontos na rodada final será a grande campeã.

8

PONTUAÇÃO

8.1 SITUAÇÕES

A pontuação da equipe é dada de acordo com a quantidade de objetivos cumpridos da seguinte forma:

1. Para cada obstáculo Amarelo passado, que consiste em o bloco percorrer toda a esteira e cair na região de recolhimento, somará 1 ponto.
2. Para cada obstáculo Azul ou Verde passado pelo lado correto, que consiste em o bloco percorrer toda a esteira e cair na região de recolhimento enquanto o robô se encontra do lado designado pela cor, somará 1 ponto.
3. Para cada colisão com bloco vermelho, uma colisão é considerada quando o robô atingir o bloco e desvia-lo pelo menos 30% para outra faixa, somará 1 ponto.
4. Serão consideradas colisões tanto empurrar os blocos para a outra faixa bem como empurrar o bloco por no mínimo 2 segundos
5. Ao final de cada rodada serão computados 2 pontos bônus na classificação geral para a sequência total em que todas as ações tenham sido corretamente executadas.
6. Um descumprimento das ações referentes ao bloco acarreta na não computação do ponto referente ao bloco e do bônus da respectiva sequência total da rodada.
7. Ao final de rodada, faz-se a ordenação baseada nos pontos obtidos e os pontos para a classificação geral são computados como mostrado na Tabela 2. Nota-se que existem dois sistemas de pontuação, o da rodada e o geral que serve como classificatório.
8. Equipes que não comparecerem à rodada recebem -1, na pontuação da rodada. Saldos negativos em uma rodada não implica em descontos na pontuação do ranking geral. Dessa forma, o valor negativo não será somado a pontuação geral.

9. Até o cubo vermelho cair as equipes não ganharão os pontos referentes aos outros cubos, isto é, se mais de um cubo cair na esteira enquanto o robô efetuar a ação referente ao cubo vermelho

Classificação ao Final da Rodada	Pontos
1 ^o	10
2 ^o	8
3 ^o	6
4 ^o	5
5 ^o	4
6 ^o	3
7 ^o	2
8 ^o	1

Tabela 2: Distribuição dos pontos para colocação ao final da rodada

9

REINÍCIOS E PENALIDADES

Sobre Reinício: Cada equipe tem direito a dois reinícios e a maior pontuação até o reinício será considerada. A equipe terá então 3 minutos para realizar ajustes no robô, não sendo permitida a alteração da programação ou remoção do robô da arena. Terminado o tempo o robô volta para a área inicial, caso o tempo da rodada se encerre a rodada será finalizada não podendo haver mais reinícios.

Casos de Reinício: Caso qualquer uma das situações a seguir ocorra, será imperativo a realização de um reinício, dada autorização do juri. São elas:

- O robô cair da arena.
- Ocorrer 2 colisões não permitidas seguidas sem haver a troca de faixa.
- Qualquer outra ocasião em que o juri considerar a atitude do robô anti-desportiva.
Exemplo: mover-se aleatoriamente para cumprir objetivos ao acaso.

10 | JÚRI

O júri da competição será composto por integrantes da equipe ERUS e professores envolvidos, com experiência em competições de robótica. Os nomes dos júris serão anunciados em cada rodada.

10.1 SITUAÇÕES EXTRAORDINÁRIAS

No caso de situações extraordinárias no que diz respeito à avaliação de uma equipe, pontuação e regras, a organização se reserva ao direito de, em acordo com o júri, emitir um veredito de forma imparcial e honesta.

Em caso de consenso entre **todos** os capitães e organização do evento, este regulamento poderá ser alterado para garantir melhor funcionamento da competição.

11 | INSCRIÇÕES

11.1 SISTEMA

As inscrições deverão ser feitas no site <http://erus.ufes.br/trufes/> a partir do dia 16/06/2017 e pagas até 26/07/2017 (as inscrições se encerrarão no dia 26/07/2017 um mês antes do início da competição).

11.2 EQUIPES

Cada equipe deverá ser composta por 3 integrantes. O valor da inscrição será de R\$100,00.

Equipes com todos os integrantes cursando o ensino médio terão um bônus de 2 pontos na classificação geral.

11.3 PATROCÍNIOS

Para este evento haverá oportunidades de patrocínio por empresas privadas, estas estarão listadas no site do evento junto a uma breve descrição das metas e formas de contato, será de responsabilidade das equipes a negociação do patrocínio com as empresas. Em casos necessários a organização poderá intermediar.

12 | CORREÇÕES

12.1 12/07/2017

Na seção 8, parágrafos 4 e 5, foi realizada uma correção na pontuação bônus.