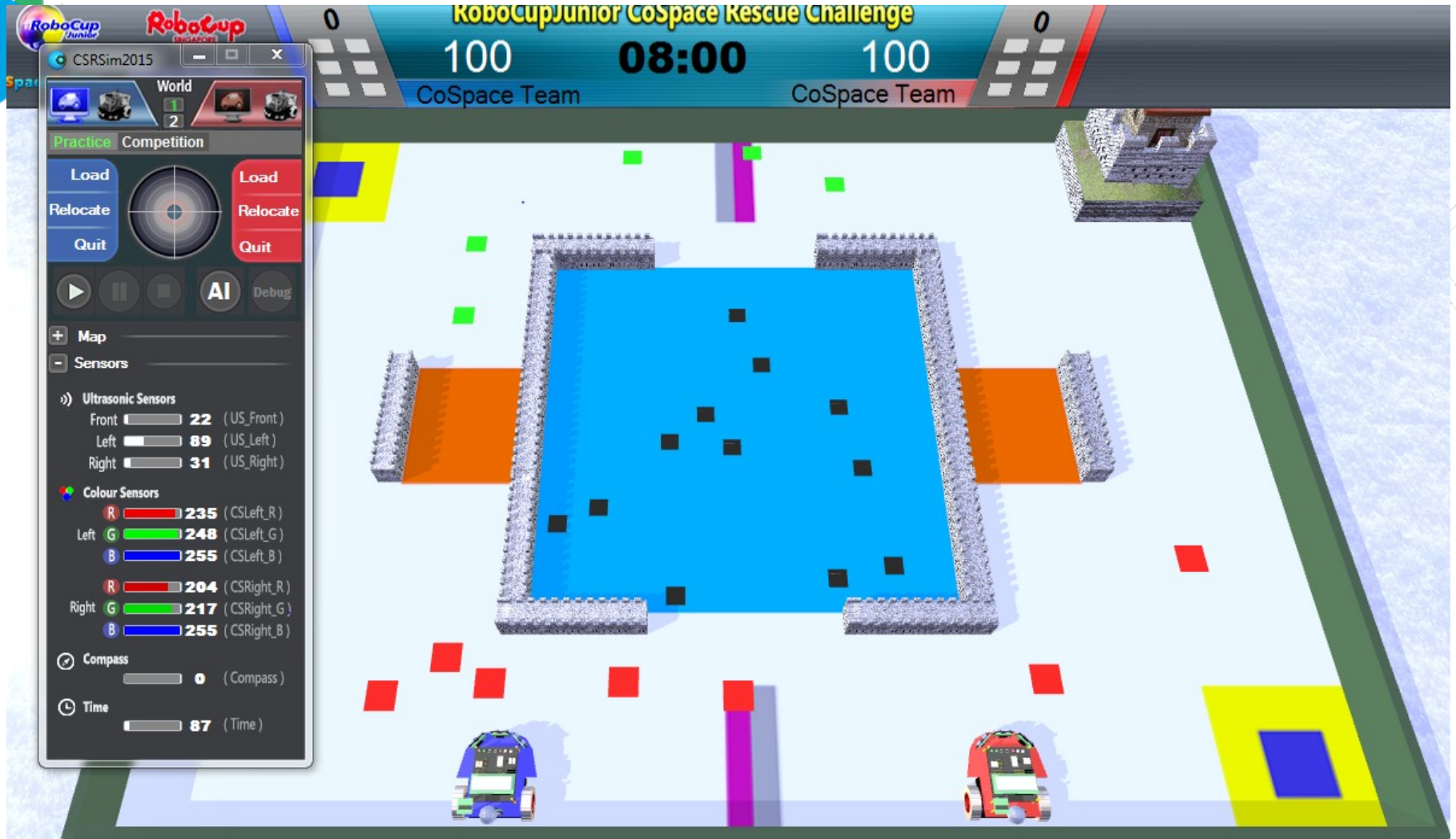


Rescue Simulation Liga RoboCupJunior



2019.nov.16.

Felkészítő műhelymunka RCJ2020-ra



Szabályok és platformok eltérőek

Alapszintű (Primary)

azoknak a csapatoknak, ahol minden tag 13 évesnél fiatalabb, így NEM jogosult versenyezni a RoboCupJunior-on.

Nyitott(Open) szintű

azoknak a csapatoknak, ahol a tagok 13 évesek vagy idősebbek és mehetnek a világversenyre.



Rescue Simulation Liga hivatalos platformja: Rescue CoSpace Simulator

*Ez a szimulátor lehetővé teszi a programok fejlesztését
grafikus programozási felület vagy C nyelv használatával.*

Letölthető innen: www.cospacerobot.org

A Rescue CoSpace -hez kulcsot kell kérni:
<http://cospacerobot.org/download/registration>.

Probléma esetén írhatunk levelet:
key_request@cospacerobot.org címre.



Csapatok értékelése

EUROPEAN
ROBOTICS WEEK

Technical Interview,
Technical Challenge,
Tournament.



Csapatok értékelése

Technikai interjú: 10 -15 perces személyes beszélgetés a bírakkal, melynek során a Team Description Papert(TDP) kell bemutatni szóban.



Csapatok értékelése

Technikai kihívás: A technikai kihívás minden csapat számára kötelező. Ennek célja a csapattagok egyéni képességének értékelése az AI tervezésében és kódolásában.

A 2 órás feladat megoldásának eredményét beszámítják a Round robin győztese és a Legjobb stratégia (Best Strategy Challenge) díj odaítélésekor.



Csapatok értékelése

Tournament:

A verseny Round robin játékokkal kezdődik. Az itt szerzett pontok 70 százalék részéhez hozzáadják a Technikai kihívás 30 százalékszázát, s így dől el a sorrend.

Az első 8 csapat megy tovább majd a negyeddöntőkbe, elődöntőkbe és döntőkbe.

Azok a csapatok, amelyek nem tudtak bejutni a döntőbe, csatlakoznak a Barátságos mérkőzésekhez.



Csapatok értékelése

Best Strategy Challenge

A csapattagok egyenileg benevezhetnek a Robotika és Mesterséges intelligencia programozói versenyszámra. Két és fél óra alatt kell megoldani a feladatot.



Csapatok értékelése

SuperTeam Challenge

Két vagy több csapat delegáltjaiból összeálló un.

Szupercsapatok kapnak új feladatot.

Bizonyítani kell, hogy tudnak együttműködni, barátkozni és tudásukat egymásnak átadni.

Nemzeti versenyen nem kötelező ez a kihívás.

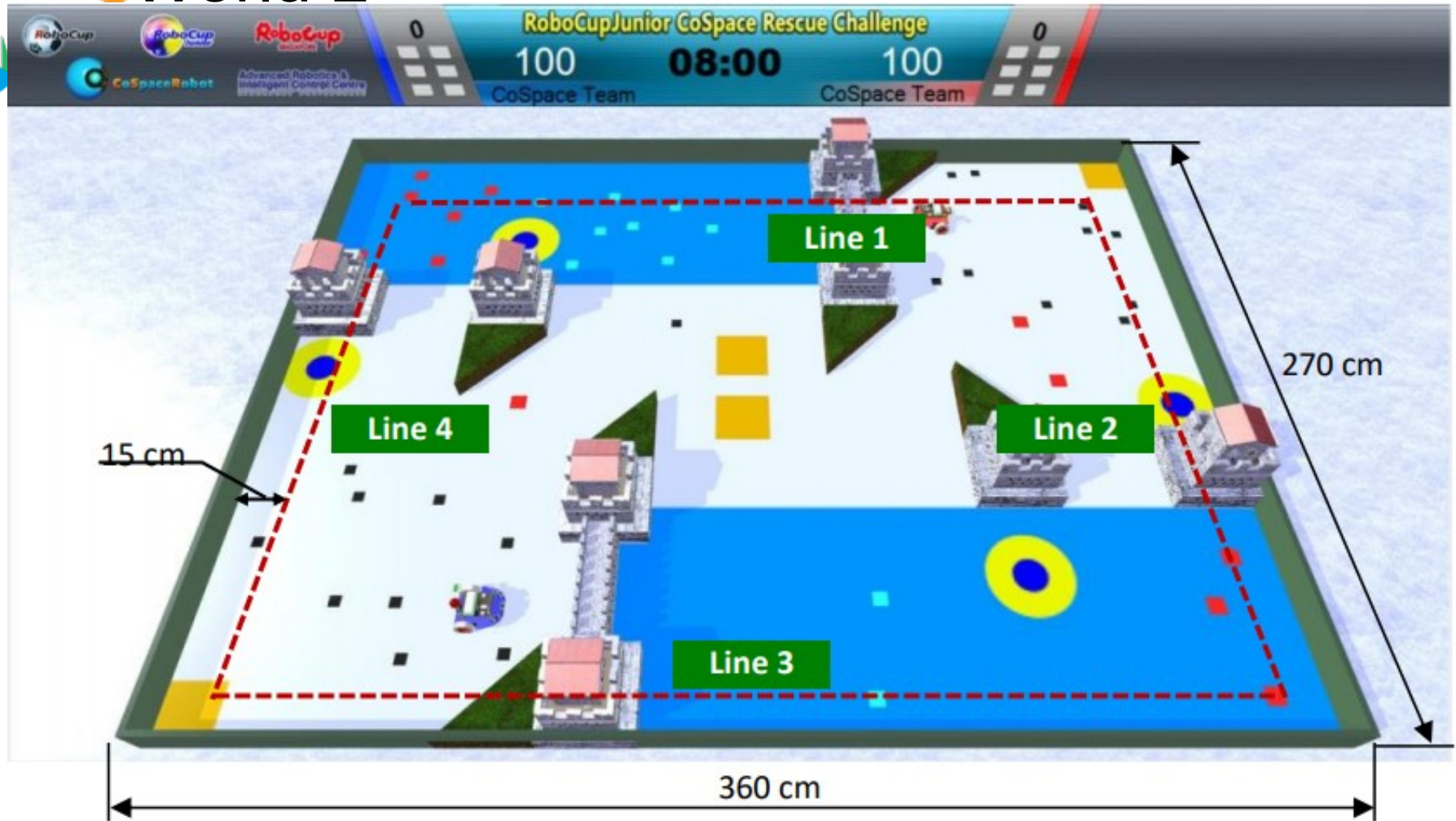
Primary Sub League Competition Setup

WORLD_1 (Virtual):



180cmx230cm-s a katasztrófa helyszín

Primary Sub League Competition Setup World 2



SUPER és SUPER+ objektumok 15cm-re tűnnek majd fel a faltól.

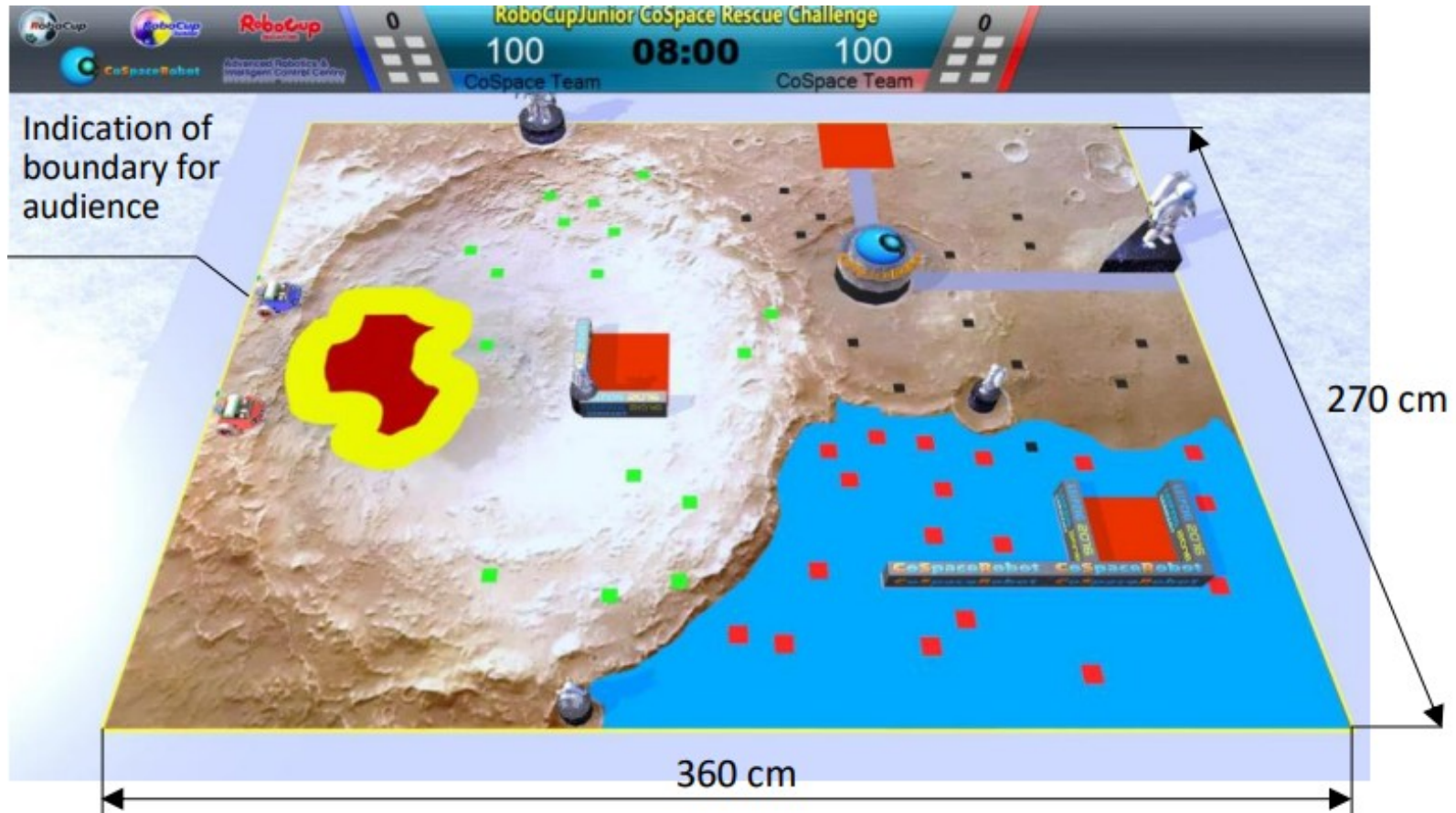
OPEN Sub League Competition Setup World 1



2019.nov.16.

Felkészítő műhelymunka RCJ2020-ra

OPEN Sub League Competition Setup World 2



A virtuális robotok, a speciális zónák, a gyűjtődobozok, a csapdák és a jelblokk-zónák koordinátáit megkapják a csapatok.

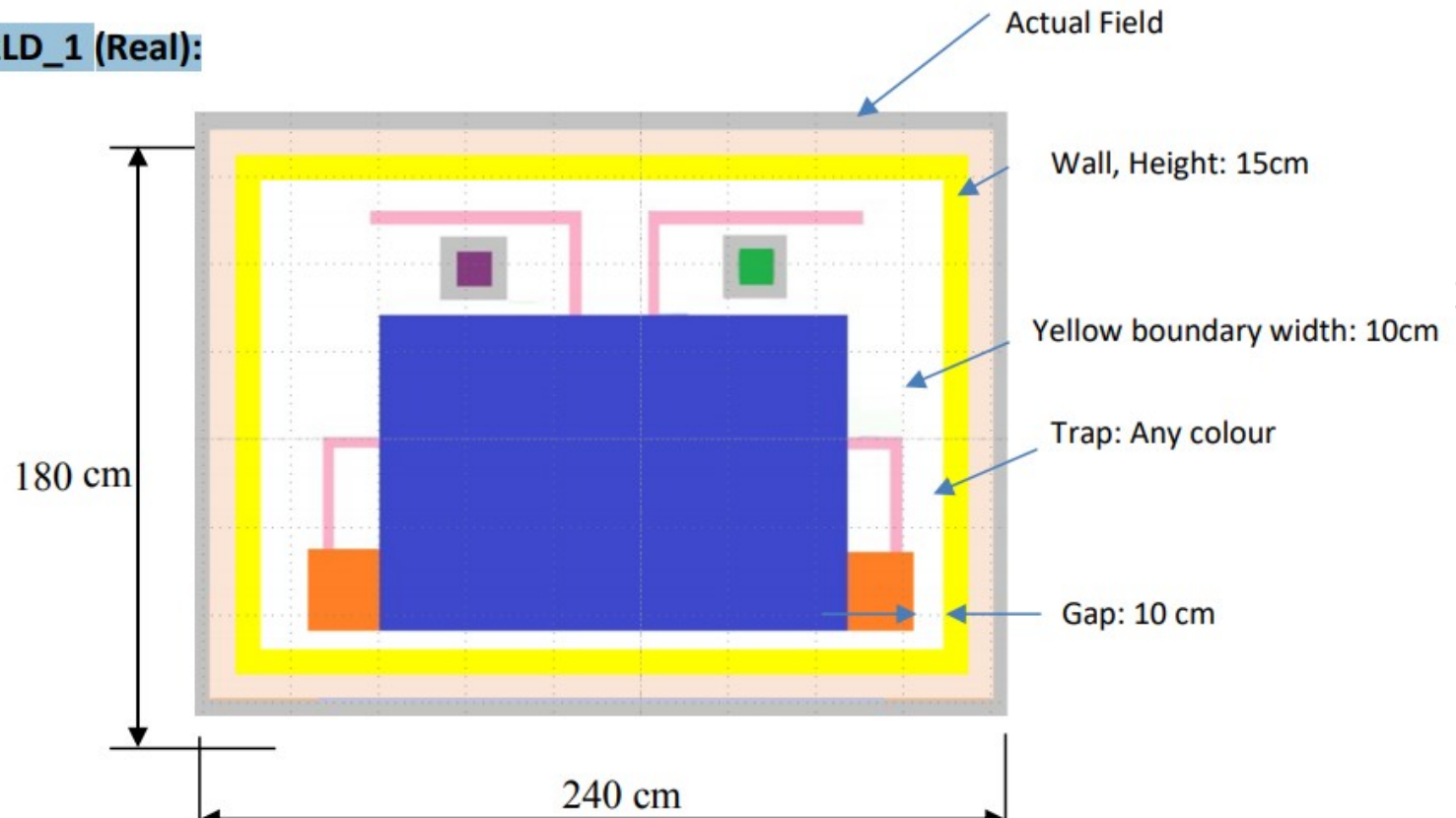
2019.nov.16.

Felkészítő műhelymunka RCJ2020-ra



SuperTeam Competition Setup World1 real

WORLD_1 (Real):

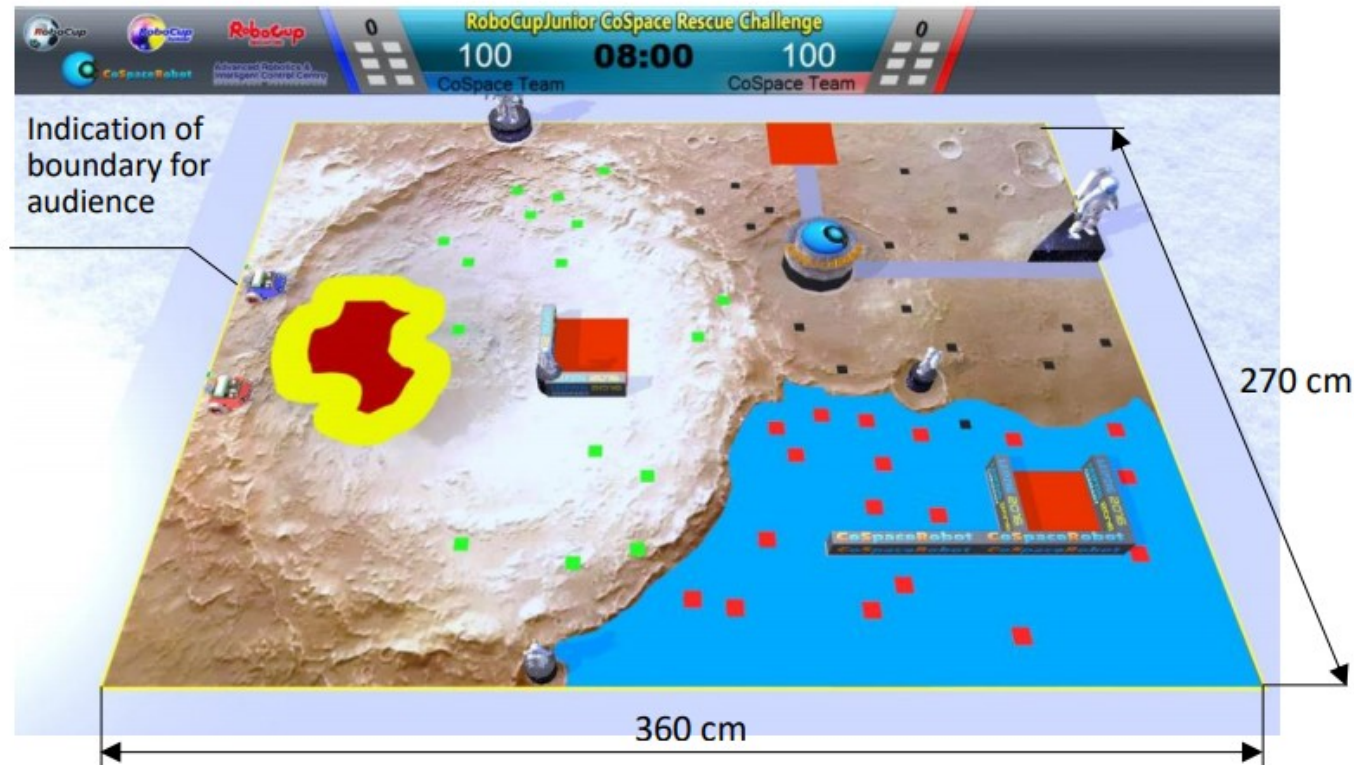


The location (X & Y coordinates) of any objects including real robot, real objects, special zones, traps, marker, collection boxes, and obstacles will not be disclosed to teams.



SuperTeam Competition Setup World2 virtuális

WORLD_2 (Virtual):



EK

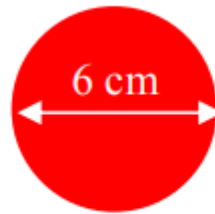
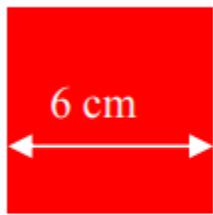
A virtuális robotok, a speciális zónák, csapdák, jelblokk-zónák mentési(gyűjtő) dobozok koordinátáit is megkapják a csapatok.

A SUPER és SUPER+ objektumokat generáló koordinátákat szintén..

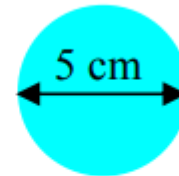
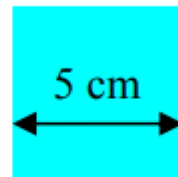


List of Objects Primary Sub League

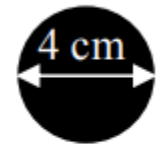
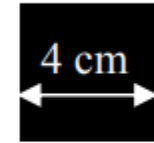
EUROPEAN



RED

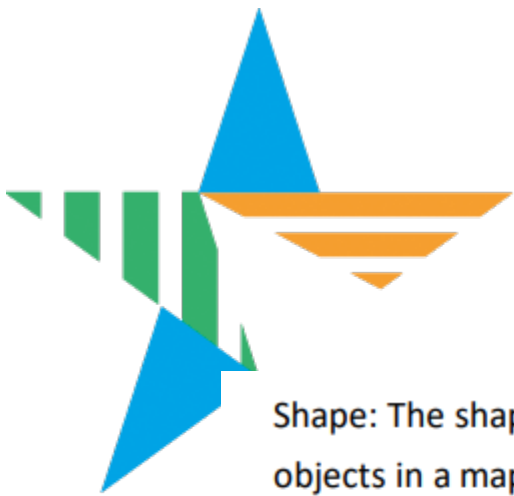


CYAN



BLACK





List of Objects OPEN Sub League

Shape: The shape of the objects will be any one of the followings. There might be different shapes of objects in a map.

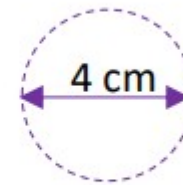
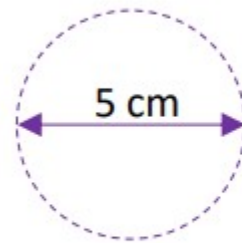
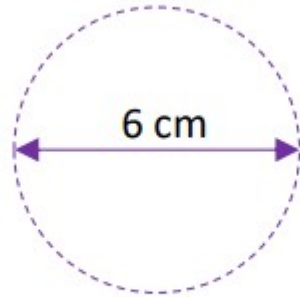


A tárgyak alakja bármelyik lehet fentiekből és bármennyi.



A tárgyak méretei és színei OPEN Sub League

- Size: the inscribed circle for the 3 types object are:



- Colour: the colour of the objects will be in the RED/ CYAN categories or BLACK.



RED



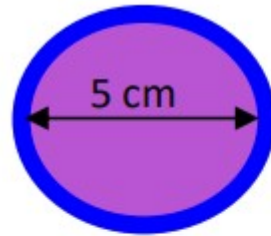
CYAN



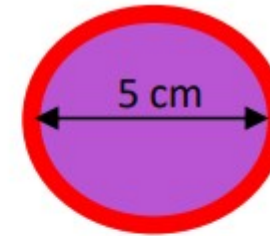
BLACK



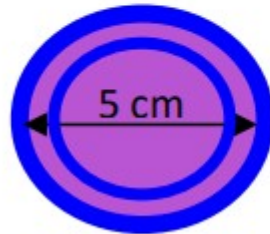
SUPER and SUPER+ Objects (World 2)



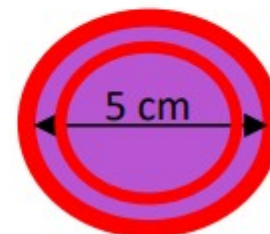
SUPER Object by Blue Team



SUPER Object by Red Team



SUPER⁺ Object by Blue Team



SUPER⁺ Object by Red Team



Arena Obstacles and Markers Aréna akadályai és jelölői

Mind a virtuális, mind a valós világban lehetnek 2x2 cm-es igazodási pontok(markerek) a robot helyzetének viszonyítására.

Álló akadályok mind a valós, mind a virtuális világban lehetnek.

A mozgó akadályokat csak az Open albajnoksághoz tartozó Rescue CoSpace Simulator WORLD_2 világába helyeznek.



Arena speciális zónái

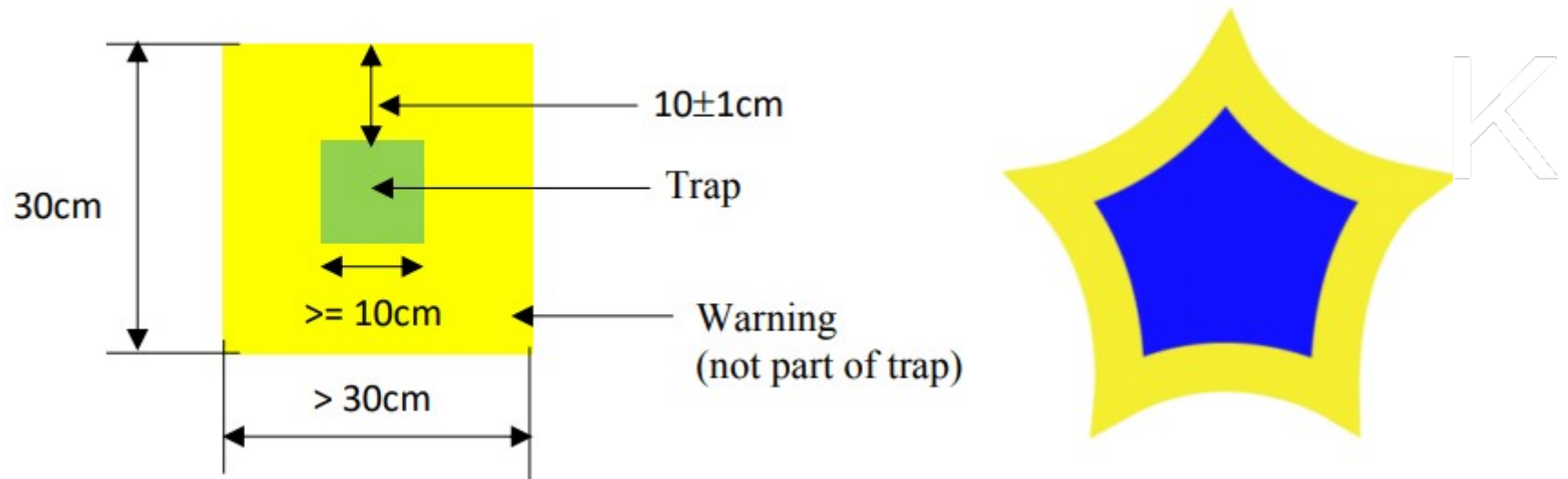


Speciális zónák kék színű területek, a rajtuk lévő objektumok felszedéséért dupla pont jár.



Arena csapdái (traps)

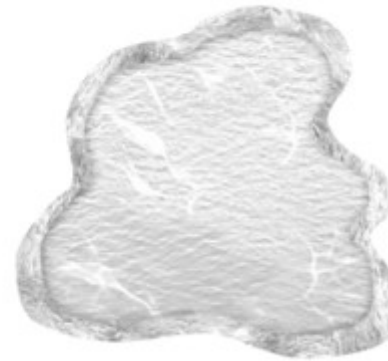
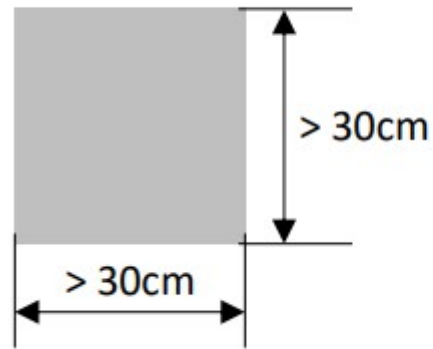
EL IDŐDE ANI



A csapdákat egy sárga határ veszi körül



Aréna mocsaras területe (swampland)

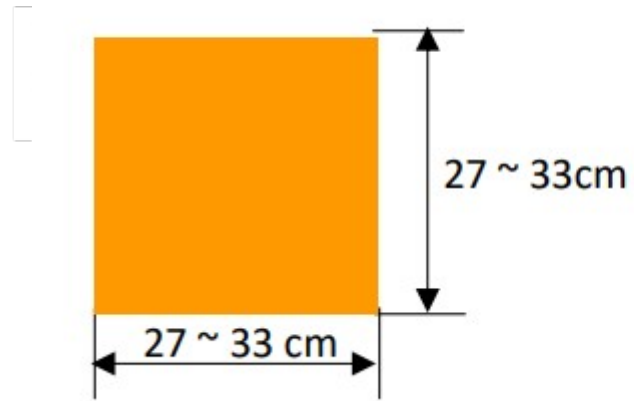


A mocsár szürke színű. A mocsaras terület bármilyen méretű lehet, 30 cm-től 30 cm-nél nagyobb.



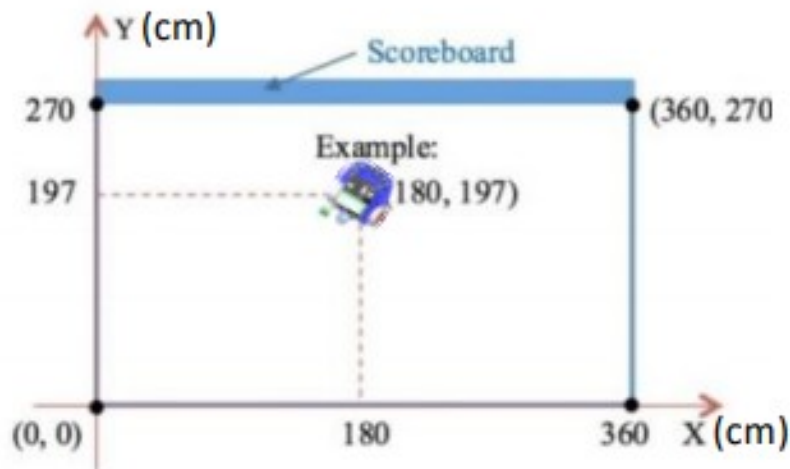
Objektum lerakó helyek

EUROPEAN



EEK

Robot koordinátái csak az Open al-ligában és csupán a WORLD_2 -ben



Display in CsBot Simulator



Jelblokkoló zóna

Csak az **Open al-liga Világ2-ben lesz** véletlenszerűen elhelyezve a CoSpace szerver által, de a játszma alatt fix marad. Ebben a zónában a robot elveszti koordinátáit. 3 jelblokkoló zóna lesz.



PONTOZÁS Scoring

100 ponttal indul minden játék.

Objektumok gyűjtésért pont jár:

Azt, hogy a szí szenzor érzékel egy objektumot 3 mp-es megállás és LED villogtatással kell jeleznie a robotnak.

A robot nem képes 6-nál több objektumot összegyűjteni anélkül, hogy le ne rakja a mentési dobozba. A lerakott objektumok eltűnnek a helyszínről



PONTOZÁS Scoring

Object Type	Points in WORLD_1 (Real)		Points in WORLD_1 (Virtual)		Points in WORLD_2 (Virtual)	
	Regular Zone	Special Zone	Regular Zone	Special Zone	Regular Zone	Special Zone
RED	20	40	10	20	10	20
CYAN	30	60	15	30	15	30
BLACK	40	80	20	40	20	40
SUPER	NA		NA		90	90
SUPER+	NA		NA		180	180

A pontozást automatikusan végzi a rendszer és 8 perces játékidő után jelenik meg az összpontszám.



Rescue Simulation Liga információ források

Official RoboCupJunior site:
<http://junior.robocup.org/rescue/>

Official RoboCupJunior forum:
<https://junior.forum.robocup.org/>

Rescue CoSpace Simulator:
<https://www.CoSpaceRobot.org/>

Magyar Ifjúsági Robot Kupa:
<http://pingvin.nyf.hu/robojun>



FLUIDODR ANI

System Requirement:

In order to have an optimum performance, your PC/Laptop should have the minimum configuration as below:

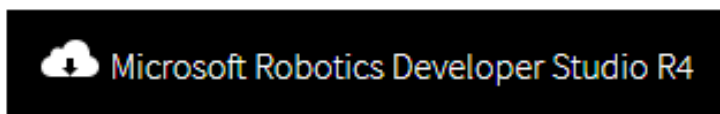
- ✓CPU: Core 2 DUO 2.2 GHz and above;
 - ✓RAM : 4GB;
 - ✓Dedicated Graphic Card with at least 1GB RAM;
- OR
- ✓ALL i7 CPU Notebook.



CoSpace Rescue Download

You need to download two software.

Step 1:



Step 2:



Teams need the CoSpace Rescue 2018 for the national selection
Please contact support@CoSpaceRobot.org.



How to start

EUROPEAN

- * Check the computer system requirements.
- * Install Microsoft Robotics Developer Studio R4 (Please follow the MRDS Installation)
- * Install the CoSpace Simulator (Please follow the New Installation Guide).
- * Get the registration code to activate the CoSpace simulator.

Follow the tutorial and step-by-step user guide.

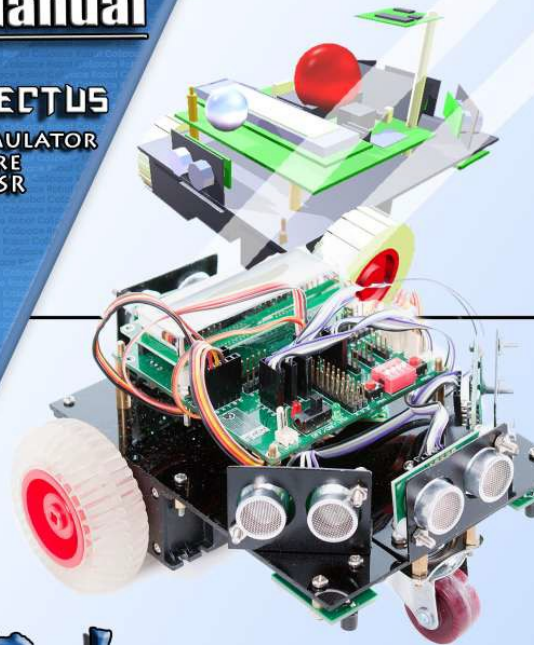


EU
RC

CoSpace Rescue Challenge

User Manual

ROBO ERECTUS
VIRTUAL SIMULATOR
SOFTWARE
RE-VSS-CSR



RobotCup
SINGAPORE

Email : CoSpace@robocupsingapore.org
<http://www.robocupsingapore.org/cospace/>

WEEK