

به نام حق



قوانین مسابقات شبیه سازی دو بعدی



زمستان ۹۶

بیس کد های مجاز

بیس های مجاز جهت استفاده در مسابقه به شرح زیر است :

- Agent2D
- UvA_Trilearn
- WrightEagle

تیم ها میتوانند از بیس های نوشته شده توسط خودشان نیز استفاده نمایند.

در صورت درخواست کمیته داوری، تیم ها می بایست بیس مورد استفاده را در هر زمانی از مسابقه ارائه نمایند.

نحوه برگزاری مسابقات

۱. قبل از شروع هر راند زمانی برای آپلود در نظر گرفته خواهد شد. در این زمان تیم ها می بایست باینری خود را آپلود کرده و از صحت اجرای آن اطمینان حاصل کنند.
۲. پس از اتمام زمان آپلود، اجرای مسابقات آن راند شروع خواهد شد.
۳. قرار گرفتن تیم ها در سمت چپ یا راست زمین بنا به قرعه مشخص می شود.
۴. در صورتی که از تیمی به هر دلیلی بیش از ۳ بازیکن kill شوند نتیجه به صورت ۳ بر صفر به نفع تیم حریف اعلام خواهد شد و مسابقه پیگیری نخواهد شد.
۵. تیم ها موظف به رعایت قوانین بازی جوانمردانه هستند و در صورت تشخیص بازی ناجوانمردانه از دور مسابقات حذف خواهند شد. برخی مصداق های بازی ناجوانمردانه به شرح زیر است:
 - a. ارتباط بازیکنان با یکدیگر با استفاده از روش هایی که در سورس پیش بینی نشده است. مانند تجاوز برنامه ی یک بازیکن به حافظه مورد استفاده توسط بازیکن دیگر، قرار دادن سوکت بین بازیکنان و ...
 - b. قرار دادن تعداد زیادی بازیکن درون دروازه
 - c. گرفتن دور توپ (به طوری که بازیکنان حریف نتوانند به توپ دسترسی مفید داشته باشند)
 - d. هر گونه تلاش در جهت مختل نمودن ارتباط تیم مقابل

شیوه داوری

۱. بنا به صلاحدید کمیته داوری ممکن است از برخی تیم ها خواسته شود عملیات مربوط به کامپایل کردن سورس و گرفتن باینری و آپلود در حضور داوران انجام شود.
۲. کلیه تیم ها تنها در زمان آپلود میتوانند ۳ بار از داوران جهت تست گرفتن از تیم و باینری ارسالی درخواست نمایند. (در صورت پایان مهلت آپلود هیچ گونه تستی از تیم ها گرفته نخواهد شد)

شرایط استفاده از بیس Agent2D

استفاده از کلاس های زیر و متد های آنها ممنوع می باشد:

- در بخش agent2d

- کلاس های موجود در پوشه chain_action

(در فایل هایی که با کلمه role شروع شده اند متدی به نام doKick وجود دارد که در آنها یک بلاک if وجود دارد که درون آن از این کلاس ها استفاده شده است. تیم ها برای استفاده از این بیس باید در تمام فایل های role این if ها را کامنت کنند)

- در بخش libresc

- کلاس Body_Pass

(در کلاس Bhv_BasicOffensiveKick از این کلاس استفاده شده است)

در صورت داشتن هر گونه سوال با ایمیل زیر در ارتباط باشید.

rza.ete@gmail.com