

高雄市 103 年青少年創意機器人競賽

競賽規則

本規則參考2014國際奧林匹克機器人大賽(WORLD ROBOT OLYMPIAD 2014)主辦國所訂定之題目為依據，本屆比賽競賽規則依主辦單位制定為準，且僅適用於本屆比賽，若有未盡事宜或規定，將於競賽當日宣佈。如總則有所變更，將會註記通知各隊伍教練。全國賽則依全國賽主辦單位所訂之執行細則為準。

內容

一、通用規則

A. 競賽組別	2
B. 參賽年齡	2
C. 隊伍的定義	3
D. 教練	3
E. 通用規則 - 競賽	4
F. 通用規則 - 創意賽	9

二、競速賽國小組	13
----------------	----

三、競速賽國中組	25
----------------	----

四、競速賽高中職組	36
-----------------	----

五、足球賽	49
-------------	----

六、跳舞機器人	61
---------------	----

A. 競賽組別

1. 競賽
2. 創意賽
3. 足球賽
4. 跳舞機器人賽

每隊只限參加一個類別。

B. 參賽年齡

1. 國小組：2002 年 1 月 1 日或之後出生。
2. 國中組：1999 年 1 月 1 日至 2001 年 12 月 31 日出生。
3. 高中組：1995 年 1 月 1 日至 1998 年 12 月 31 日出生。
4. 足球賽：1995 年 1 月 1 日至 2003 年 12 月 31 日出生。
5. 大專院校展覽組：開放給所有出生日期早於高中組以上的在學學生。

備註：

- WRO 委員會嚴格禁止超出所訂立的參賽年齡的選手參與國際總決賽。
- 選手年齡低於 WRO 委員會所訂立的參賽年齡規則標準，則必須取得總決賽主辦國之許可，方可參與比賽。
- 若全隊選手年齡皆低於規範，則隊伍必須參加相應的年齡組別。
- 選手不一定要是在校學生，任何人都可以參加符合的年齡組別。
- 符合年齡規定的大專院校的學生也可以參加高中組。

C. 隊伍的定義

一支隊伍是由 1 位教練和 2 或 3 位隊員 (選手) 組成。

1 位教練和 1 位隊員不會被認定為隊伍也不能參賽。

D. 教練

擔任國際賽教練 (或助理教練) 必須年滿 20 歲，以註冊參加國際賽時的年齡為準。

一位教練可以指導一支以上的隊伍，但每支隊伍都要有一位負責的成年人協助，這個人可以是助理教練。

競賽開始之前教練可以提供選手建議或指導，但比賽開始後所有競賽相關的準備工作都必須由選手自己完成。

E. 通用規則 - 競賽

1.

- 1.1. 比賽當天早上可能會宣布「surprise rule」。
- 1.2. 「surprise rule」的內容會以書面的方式交至選手上作為參考。

2. 隊伍成員和參賽資格

- 2.1. 選手年齡限制 - 請參見「B. 參賽年齡」。
- 2.2. 隊伍組成 - 請參見「C. 隊伍的定義」。
- 2.3. 隊伍教練 - 請參見「D. 教練」。
- 2.4. 參賽的隊伍不得再參加其他組別的競賽。

3. 設備

- 3.1. 比賽的機器人只能使用一個控制器，控制器的主要處理器必須為單核，時脈在 300MHz 以下，並能夠只靠有線方式傳輸程式，任何無線通訊之功能必須能夠且保持關閉。
- 3.2. 機器人必須使用額定電壓 9V 以下、功率不超過 5W、扭力 40N-cm 以下的馬達，空轉時轉速必須在 300rpm 以內，若有編碼器，換算至馬達輸出軸的精度不得超過 360ppr。
- 3.3. 機器人使用的電源(池)必須是唯一的，電壓不得大於 10V，容量低於 2050mAh。會場有可能不提供充電，選手要自行準備備用的電池組。
- 3.4. 不包含馬達的編碼器，機器人最多使用四個感應器，允許的感應器類型如下：
 - 類比式觸碰偵測感應器
 - 類比式光源強度偵測感應器
 - 類比式聲音分貝偵測感應器
 - 數位式超音波遠近偵測感應器
 - 數位式顏色分辨感應器
- 3.5. 晉級參與 WRO 全國賽或世界賽之隊伍必須使用 WRO 世界賽規範之設備，參賽隊伍若選擇使用非 WRO 世界賽規範設備，須自行準備設備符合本競賽規定之佐證資料，並繳交放棄晉級同意書，是否晉級下一場賽事依下一場賽事主辦單位規定辦理。
- 3.6. 參賽隊伍必須自行準備比賽會用到的設備、軟體和電腦。

- 3.7. 參賽隊伍於進場時必須自行斟酌所需的備用零件或器材，以防止可能發生的意外。若參賽隊伍所攜帶之設備發生故障，主辦單位不會負責維修或更換。
- 3.8. 比賽期間教練不得以任何方式對選手做任何諮詢或指導，唯組裝測試計時開始前，選手可透過工作人員向場外教練尋求協助。計時開始後選手除場地因素可向工作人員求助外，必須自行排除機器人或設備相關問題。
- 3.9. 比賽開始時，所有的機器人都必須是零件的狀態，不得有任何已組裝之零件，包括輪胎輪框、鏈條、電池...等。
- 3.10. 也不能攜帶說明書、機器人組裝圖片或文字（不論形式）。
- 3.11. 選手可以事先準備好程式。
- 3.12. 機器人不可使用螺絲、黏著劑或膠帶等物品來固定，違者將被取消比賽資格。
- 3.13. 機器人所使用的零件，參賽選手不得對零件做任何改裝，違者將被取消比賽資格。
- 3.14. 參賽隊伍不能攜帶比賽底圖、底板、道具、電池充電器進入會場，違者可能會被取消比賽資格。

4. 機器人的規定

- 4.1. 機器人尺寸在比賽出發前不可超過 250mm × 250mm × 250mm。比賽開始後，除各組規則另有規定外，機器人自行變形延展沒有大小限制。
 - 沒有特別規定下，機器人應以出發前之姿勢（包含策略物件）由上方往下套量，不得硬擠硬壓，套下時機身若會接觸套量箱內壁，以拿起套量箱時不會卡住機器人（機器人完全不離開桌面）為合格，若機器人明顯超過套量箱尺寸，即使不卡住套量箱也視同不合格。
 - 未依規定尺寸之機器人，即使上場比賽也有可能事後被檢舉而取消該回合分數。
- 4.2. 選手僅可使用一個控制器和一台電腦，備用機器人或備用電腦應在檢查後收在桌下、收納盒或包包內。
- 4.3. 機器人所使用的馬達或感應器數量見 3.2 及 3.4
- 4.4. 機器人啟動後，選手不得以任何方式來干擾或協助機器人，否則該回合不予計分。
- 4.5. 機器人都必須自主完成競賽任務，使用無線通訊或遙控/線控...等任何系統或方式影響機器人自主完成任務都是不被允許的，違者將取消該隊參賽資格。
- 4.6. 若無特別說明，機器人必須把所有無線通訊關閉，程式的下載必須透過 USB。

5. 競賽之前

- 5.1. 隊伍可在指定的位置上準備比賽直到大會宣佈零件檢查開始，這時所有的零件都必須放在桌子上檢查。
- 5.2. 直到裁判宣佈組裝測試時間開始後才能觸碰比賽場地。
- 5.3. 裁判在宣佈組裝測試開始之前會檢查機器人是否都處於零件的狀態。在檢查的這段時間，隊伍不能開始組裝，或使用電腦。
- 5.4. 組裝測試時間開始將由大會統一宣佈。

6. 競賽

- 6.1. 競賽共有兩個回合。
- 6.2. 第一回合的競賽開始前有「機器人組裝、測試及修改時間」：60 分鐘。
- 6.3. 組裝、測試及修改時間結束後，隊伍必須將機器人關閉電源後放在審查桌上，直到下個組裝測試及修改時間前都不允許對機器人或程式做修改（即使是更換電池）。
- 6.4. 審查時若機器人不合規定，隊伍有 1 分鐘時間在審查桌上修改，若未能及時修正，隊伍必須放棄該回合；機器人準備出發時，必須以套量時的姿勢擺放（包含策略物件）。
- 6.5. 若使用馬錶計時，比賽開始前，裁判會詢問選手是否準備好，接著以「三、二、一、開始！」以開的音節做為按下碼錶計時的指令，同時機器人就可以開始移動或變形，反之若在「開」音之前機器人就移動或變形，則必須重新倒數。
- 6.6. 比賽開始後，除非裁判允許，或已經判定任務是否得分，否則選手都不能觸碰場地上的任何物品，包括桌台本身、任務道具、障礙或機器人，否則任務時間都將以 120 秒計算，已完成之任務也有可能不列入計分。
- 6.7. 第一回合競賽結束後，有 15 分鐘的維修時間（包括修改程式、更換零件及測試機器人...等），維修時間結束後同第一回合之審查程序，然後進行第二回合競賽。
- 6.8. 競賽若使用自動計時器，機器人必須自行克服因自身機構造成無法順利停止計時的問題。同時裁判或助理裁判仍會以碼錶計時做為輔助，如遇計時器誤差過大或失靈，裁判可以決定重新開始或以碼錶成績為最後成績。
- 6.9. 若使用自動計時器，「三、二、一、開始！」的「開」字做為選手可以拍下計時器開始鈕的指令，選手必須使用同一隻手來啟動計時器和觸發機器人，計時器啟動之後，機器人才能開始動作。

7. 成績

- 7.1. 每回合競賽結束後，由裁判及助理裁判進行任務得分判定。若參賽者對裁判之判決再無異議，請在記分表上簽名。
- 7.2. 選手如遇有任何疑問，應於比賽時立即向裁判當場提出，由裁判進行處理或判決，一旦選手簽名或離開比賽場地，則不受理事後提出之異議。如有意見分歧或是規則認知上之差異，以裁判團之共識為最終決議。
- 7.3. 隊伍排名之依序為：「最佳分數」→「次佳分數」。若時間未列入分數計算，「次佳分數」後再以「最佳分數之回合時間」→「次佳分數回合時間」排序。
- 7.4. 晉級下一場賽事之隊伍數將依各區域選拔賽參賽隊伍數調整，再按照排名依序晉級，為了讓晉級世界賽隊伍選拔順利，大會可再自符合 WRO 世界賽設備規範的隊伍按排名增取晉級隊伍以補足名額。

8. 比賽場地

- 8.1. 各參賽隊伍必須於大會所指定的區域（每隊一個位置）進行機器人的組裝與程式撰寫，除選手、大會工作人員與大會特許之人員外，其他人員不得進入比賽區域。
- 8.2. 所使用的比賽道具與比賽場地均以大會當日所提供為準。
- 8.3. 比賽時若因大會的場地因素而導致比賽無法順利進行，或因突發因素而無法判定成績時，若由裁判判定重賽，選手不得異議。參賽選手若認為因大會場地因素影響成績者，由裁判判定該回合是否需要重賽，簽署記分表後提出則不予受理。若經裁判判定需要重賽時，不論原有成績好壞，都以重賽成績為準。

9. 禁止行為（情節嚴重者可取消比賽資格）

- 9.1. 破壞比賽場地、比賽道具或其他隊伍的機器人。
- 9.2. 使用危險物品或是有其他可能影響比賽進行之行為。
- 9.3. 對參加比賽的隊伍、觀眾、裁判、工作人員做不適當的言行。
- 9.4. 攜帶手機或任何有線或無線通訊器材進入比賽場地。
- 9.5. 攜帶飲食進入比賽場地。
- 9.6. 與同隊以外的參賽者交談、擅自離開座位。犯者經警告後未改善則取消參賽資格。若確有需要，可由選手向裁判報告後，由大會代為轉達，或在大會工作人員陪同下與其他人通訊。
- 9.7. 其它任何經裁判認定會影響本大賽進行或違反比賽精神之事項。

10. 其它

- 10.1. 如果裁判判定喪失比賽資格之隊伍，則該隊之機器人就應立即退出比賽，且該回合成績不予計算。
- 10.2. 在比賽期間，裁判團擁有最高的裁定權。裁判團的判決不會也不能再被更改，裁判們在比賽結束之後也不會因觀看比賽影片而更改判決。
- 10.3. 大會對各項參賽作品擁有拍照、錄影、重製、修改及在各式媒體上使用之權利，各隊不得異議。
- 10.4. 若本規則尚有未盡事宜或異動之處，則以比賽當日裁判團公佈為準。裁判團擁有對比賽規則之最後解釋權力。

F. 通用規則 - 創意賽

1. 本規則是參考由 WRO 諮詢委員會 (以下簡稱委員會) 訂定。
2. 隊伍成員和參賽資格
 - 2.1. 選手年齡限制 - 請參見「B. 參賽年齡」。
 - 2.2. 隊伍組成 - 請參見「C. 隊伍的定義」。
 - 2.3. 隊伍教練 - 請參見「D. 教練」。
 - 2.4. 參加創意賽的隊伍不得再參加任何組別的競賽。
3. 設備
 - 3.1. 攤位大小會是 2 m x 2m x 2m 。
 - 3.2. 每隊展示的所有素材都必須在分配到的 2m x 2m x 2m 範圍內，除非裁判有特別許可。選手簡報時可以超出這個範圍。
 - 3.3. 大會將提供 120cm x 60cm (或盡可能接近) 的桌子和 4 張椅子，桌椅必須放置在每隊的攤位內。
4. 機器人的規定
 - 4.1. 使用的控制器，主要處理器必須為單核，時脈在 300MHz 以下，其餘沒有限制。
 - 4.2. 機器人所使用的軟體沒有限制。
 - 4.3. 晉級參與 WRO 全國賽或世界賽之隊伍必須使用 WRO 世界賽規範之設備，參賽隊伍若選擇使用非 WRO 世界賽規範設備，須自行準備設備符合本競賽規定之佐證資料，並繳交放棄晉級同意書，是否晉級下一場賽事依下一場賽事主辦單位規定辦理。
 - 4.4. 機器人可以預先組裝，程式也可以預先撰寫。

5. 比賽

5.1. 創意賽流程如下 (細節請與主辦單位確認):

- 機器人的組裝和測試
- 攤位布置 (包括海報)
- 初步審查是否符合規定
- 最後調整 (確保符合規定)

5.2. 對評審做簡報 (包含 Q&A), 向大眾展示。

隊伍註冊時必須提交圖文並茂的電子書面報告, 描述機器人如何切題、機器人的功能及特別之處。

報告必須包括機器人的具體描述, 包含插圖、表格或不同角度的照片、程式碼。紙本的報告必須在簡報時交給裁判。

5.3. 隊伍註冊時必須上傳短片至指定的空間 (最多 2 分鐘), 影片中要展示機器人。這段必要的影片不會列入計分, 但會讓評審對作品的外觀和運作有印象, 也可以讓他們先想好要提問的問題。

WRO 委員會建議以英文或英文字幕製作此短片, 讓評審對作品更為了解, 隊伍也須在短片上增填關鍵字, 以利資料庫索引。

5.4. 每隊至少要用一張以上最小 120 cm x 90 cm 簡介作品的海報來裝飾攤位。

6. 簡報

6.1. 隊伍必須在指定的時間內完成攤位布置並準備好簡報展示(時間表會由主辦單位在競賽前公布)。

6.2. 競賽期間隊伍必須隨時保持準備好要簡報的狀態, 隊伍只會在評審到來前的 10 分鐘左右收到通知。

6.3. 評分也會按照年齡分成: 國小、國中、高中 (職) 組。請參閱「B. 參賽年齡」。

6.4. 簡報時間約有 10 分鐘: 5 分鐘的說明和展示機器人, 2~5 分鐘回答評審的問題。

6.5. 國際賽簡報的官方語言是英文, 不能有翻譯人員。

7. 評分標準 (共 200 分)

研究計劃內容嚴重偏離主題將會給予0分計算。

項目	#	標準	分數
研究計劃			小計: 50
	1	解決方法的創意&品質	(25)
	2	研究&報告	(15)
	3	娛樂性價值	(10)
程式			小計: 45
	1	自動化程度	(15)
	2	邏輯性	(15)
	3	複雜程度	(15)
機器人設計			小計: 45
	1	技術理解程度	(15)
	2	機械工程概念	(10)
	3	機械結構效率	(10)
	4	結構穩定性	(5)
	5	美感	(5)
報告呈現			小計: 40
	1	成功的實際示範	(15)

	2	溝通&推論技巧	(10)
	3	思考敏捷	(5)
	4	海報及裝飾	(5)
	5	研究計劃影片	(5)
團隊表現	小計:		20
	1	統一的學習成果	(10)
	2	包容性	(5)
	3	團隊精神	(5)
		總分:	200

“火箭”

國小組

前言

加加林 (Gagarin) , 史普尼克 (Sputnik) , 月行者 (Lunokhod) – 全都是在世界太空史上赫赫有名的人事物。從他們的時代起，太空旅行逐漸成為一件普通的事 -- 經常會有許多太空人和火箭在太空軌道上運行。征服太空應該可以說是人類歷史上最振奮人心的一段旅程。



新型火箭能夠自行飛往在太空中的永久部署位置就位。從發射地點到最終的目的地都完全依靠火箭本身。但是在火箭前往太空之前，火箭組件必須先從工廠運送到發射位置。接著再將這些零件組裝在發射器上，將火箭抬升至垂直位置準備發射。發射前還必須確認所有人員均已疏散至安全區域。

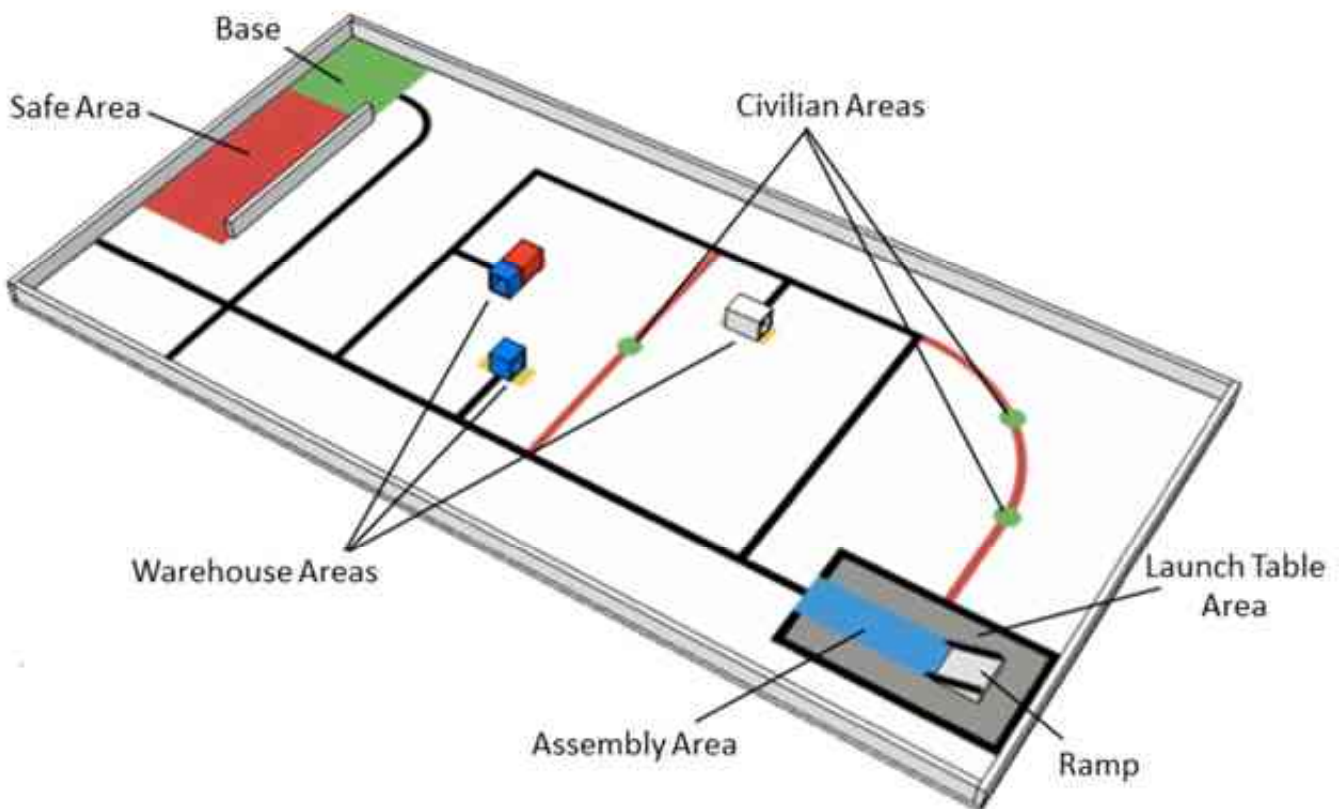
任務內容

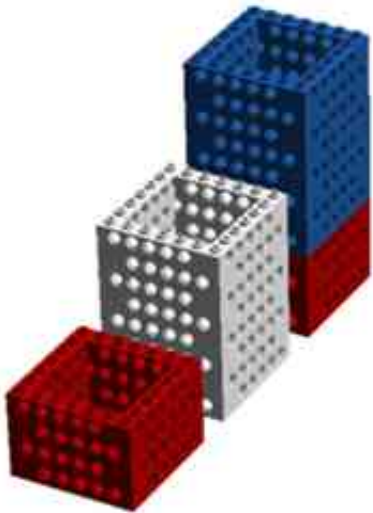
任務概述

機器人任務為收集在倉儲區(Warehouse Areas)中的火箭結構體，再將這些結構體組合並垂直放置在發射台區域(Launch Table Area)的斜坡(Ramp)上，同時把市民疏散到安全區域(Safe Area)。完成任務後機器人必須回到安全區域。

桌台 3D 圖

任務道具





火箭結構體的可能組合

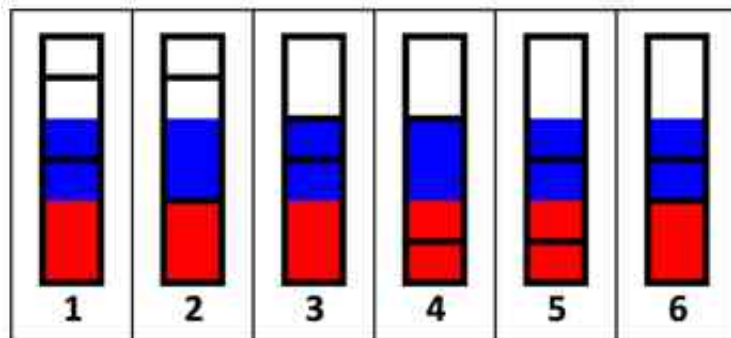


市民

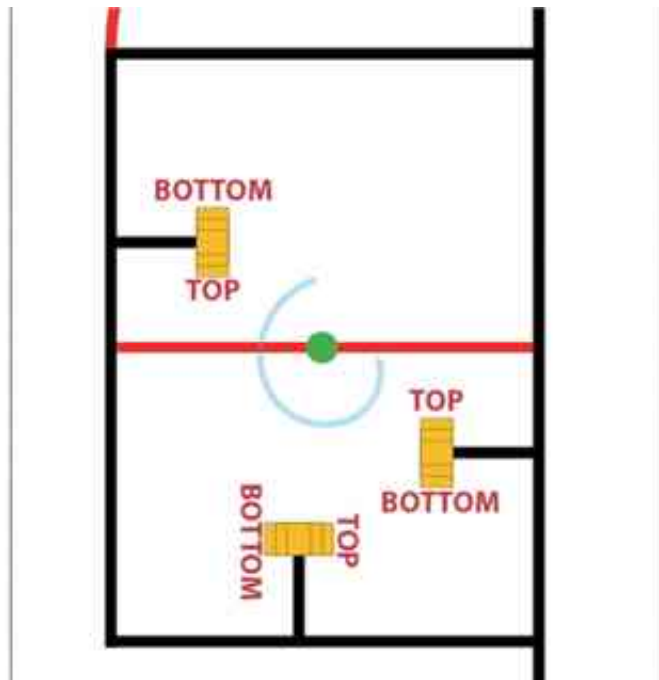
賽規則定義

1. 規則及其他規範

1.1. 火箭結構體的組合將於比賽當天測試組裝時間時決定。會有 6 種組合放置於不透明箱內。取出一組作為比賽的組合。



1.2. 每回合開始前(機器人送至審查桌後)，所有火箭結構體位置會決定好。3 張數字卡會放至不透明箱。逐一抽出卡並照相對應的數字來擺放在倉儲區，從左後依逆時鐘向擺放。火箭機構體朝上擺置。對當回合的參賽者，每個機構體的位置是固定的。每回合開始前會決定其擺放位置。



1.3. 在比賽開始前，發射裝置(策略物件)可放置在發射台:

發射裝置在比賽開始前最大尺寸需在 250 mm × 250 mm × 250 mm 以內·比賽開始後，發射裝置可改變其尺寸大小。發射裝置不可包含控制器-一組機器人和發射裝置只允許使用一個控制器。可使用的組件如通則(3.)所示。

1.4. 機器人可儲存多種程式，但競賽期間參賽者必須選擇一種並按下執行以啟動該程式。參賽者不得在所選程式再輸入任何指令或設定。

1.5. 組裝發射台的時間限制為 30 秒。

1.6. 發射裝置組裝時必須完全於發射台區內(灰色方塊 455x250mm)·比賽開始前會進行量測。如果尺寸有問題的參賽，裁判會決定是要在給時間修正或是延至其他所有參賽者結束後才進行。

1.7. 機器人從基地 (Base) 出發，停止於安全區域。

1.8. 機器人出發時機體必需完全在基地內。開始前機器人結構的任何部分都不能超出基地。

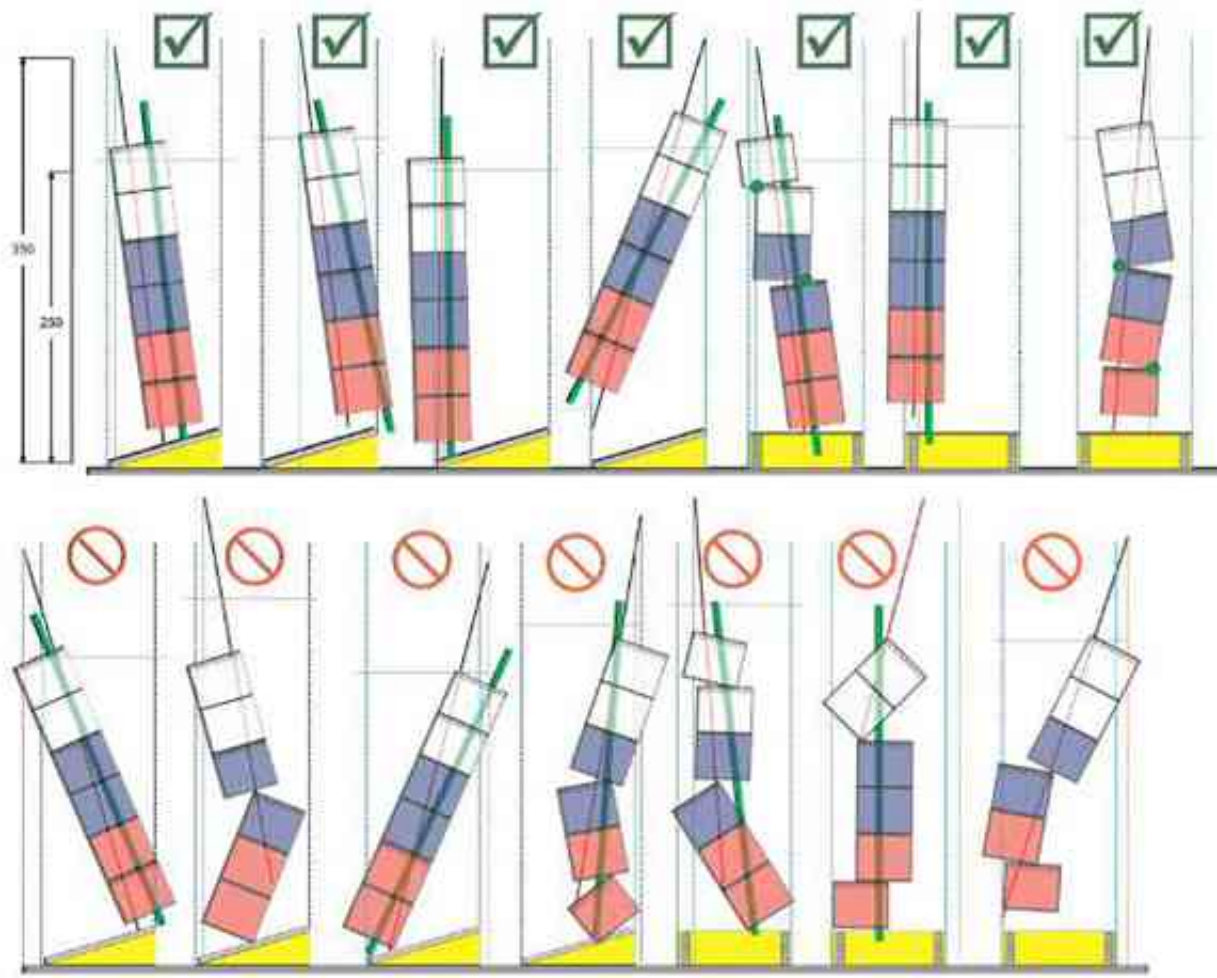
1.9. 機器人不限於沿著黑線移動。

1.10. 所有的火箭結構體都必須在組裝區(Assembly Area)裡。斜坡也視為組裝區的一部分。

1.11. 火箭必須垂直於發射區域內的斜坡之上。所有的火箭結構體需要以正確的順序放置在組裝區域。裁判會使用長 350mm、3~5mm 直徑的金屬棍來確認火箭是否垂直。在棍子上 25mm 處做標記以判定火箭高度。

如何判定火箭垂直：

- 棍子的兩端多在火箭的正投影內。
- 金屬棍上 25mm 的標記低於火箭的最頂端。



1.12.火箭結構體正確排序：

- 火箭顏色的順序和俄羅斯國旗顏色相同。
- 火箭結構的積木凸點都朝上。
- 每個火箭結構體至少一點接觸到下一個結構體。(允許最下面的火箭結構體和斜坡沒有接觸)(以上圖中的順序皆正確)

1.13.綠圈(Civilian Areas)中民眾需疏散至安全區域。

1.14 在以下情況比賽回合將會結束並且停止計時：

- 機器人進入基地
- 選手在出發後觸碰機器人或是發射裝置。

- 選手碰觸桌台內任何物體。
- 比賽時間到 (時間以 2 分鐘計)。
- 選手要求停止計時結束比賽回合。
- 違反任何比賽規則

1.15.如果在停止計時的時候，發射裝置仍然在移動的狀態，則最後一個動作將被取消。

2. 分數計算

2.1. 只有在任務完成，或者計時停止時才會計算得分。

2.2. 每個完全移至安全區域的民眾人偶模型得 5 分。(最高 15 分)

2.3. 所有火箭結構體完全離開倉儲區域 = 5 分 x 3 結構體 = 15 分。

2.4. 所有火箭結構體同時接觸組裝區域 = 20 分。

2.5. 至少一個火箭結構體垂直放置在發射區域的斜坡上 = 10 分。

2.6. 所有火箭結構體垂直放置在發射區域的斜坡上 = 15 分。

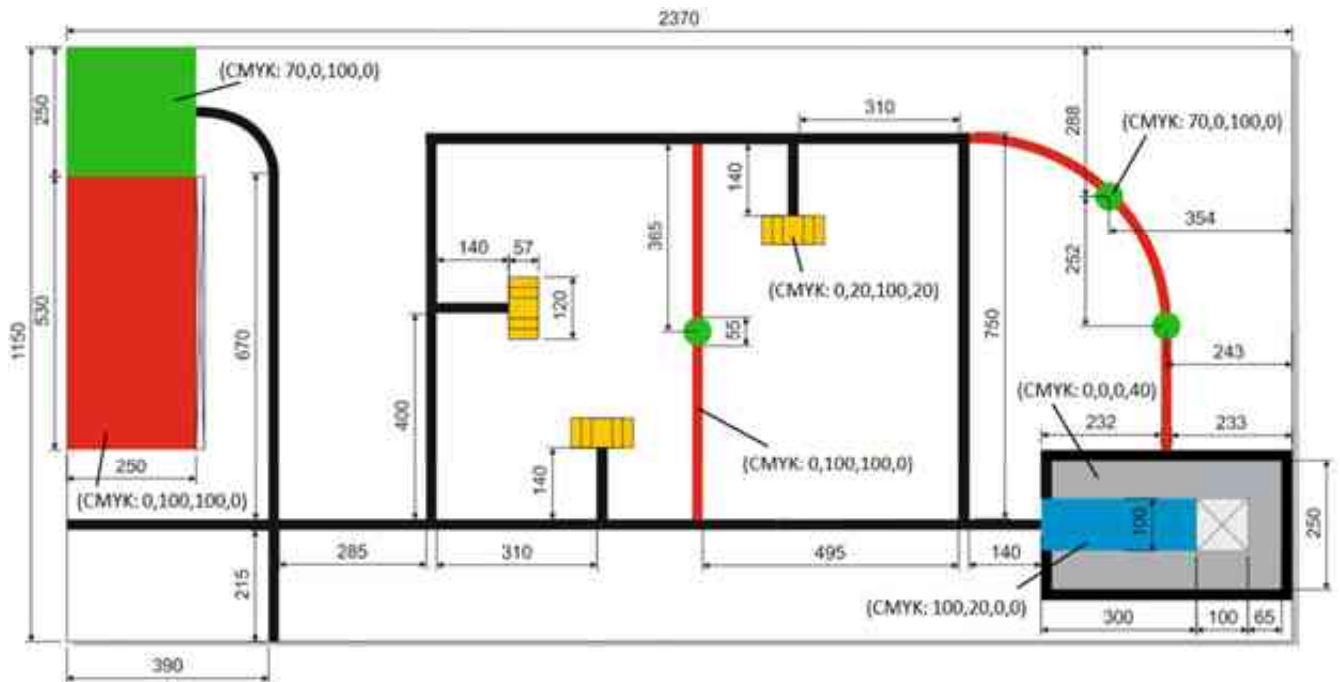
2.7. 所有火箭結構體以正確的組裝順序垂直放置在發射區域的斜坡上 = 15 分。

2.8. 機器人在安全區域內結束動作 分兩部分。碰觸到安全區域 = 5 分。完全在安全區域內 = 5 分。

2.9. 滿分 = 100 分。

火箭結構體 離開倉儲區 (最多 15 分)	所有火箭結 構體同時接 觸組裝區域	至少一個 火箭結構 體在斜坡 上	所有火箭結 構體垂直放 置	所有火箭結 構體以正確 順序組裝且 垂直放置	市民移至 安全區域 (最多 15 分)	結束於安 全區域(碰 觸到/完全 進入)
每個 5 分	20 分	10 分	15 分	15 分	每個 5 分	5/5 分

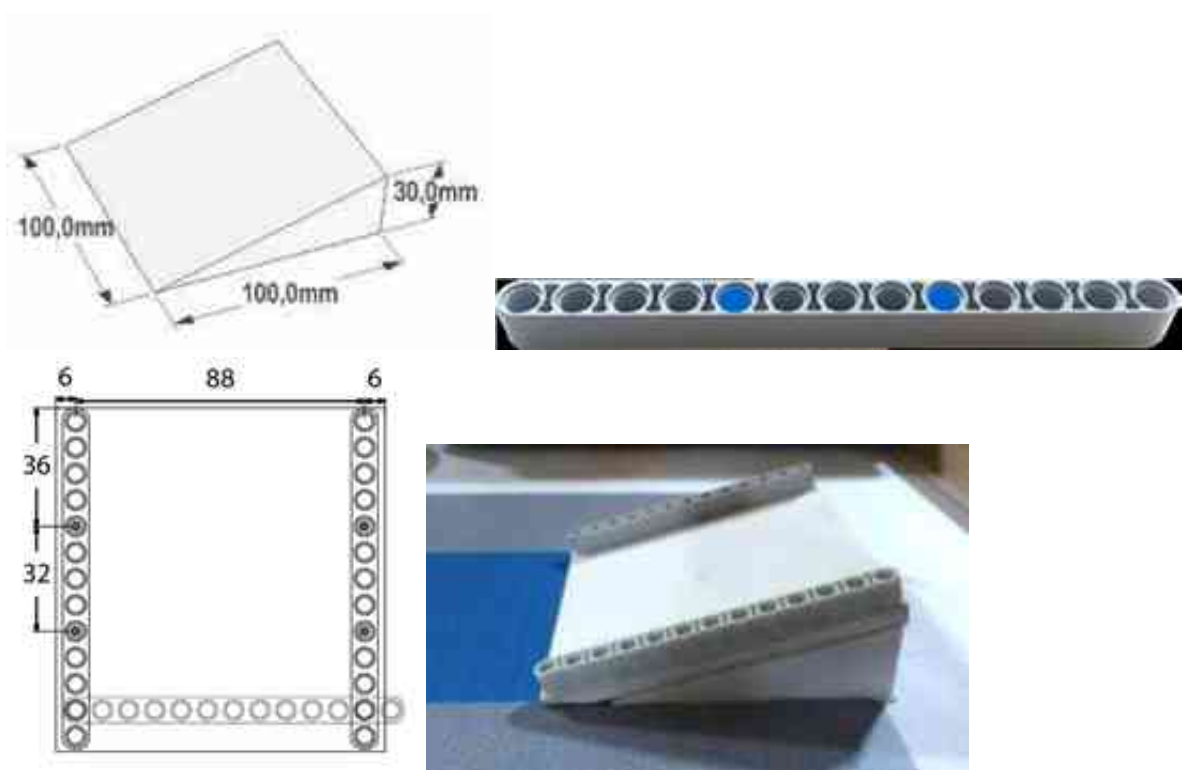
桌台規格



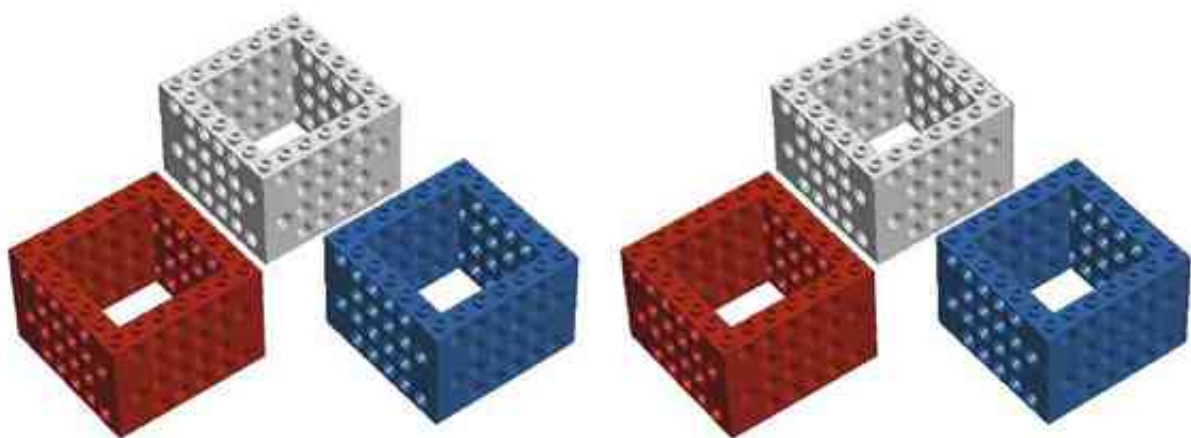
1. 比賽桌台內圍尺寸為 2370 mm × 1150 mm。
2. 桌台外牆寬度 16mm · 高度 50mm。
3. 桌台顏色為白色。
4. 桌台表面的黑線和紅線寬度為 20 mm ± 1 mm。
5. 隔離安全區域和場地的隔板尺寸為 530mmx50mmx16mm。
6. 市民(由一個 2X4 積木及一個積木人偶組成) 在每回合開始時會放置在民眾區 · 每個綠圈放置一個人偶模型。

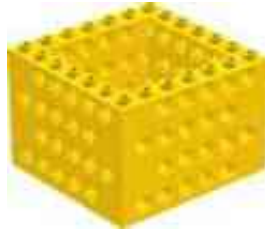


7. 斜坡 是一個基底為 100x100 mm 且上升高度 30 mm。發射台兩邊嵌入兩個灰色 13 的積木橫桿。所有斜坡的表面都為白色。


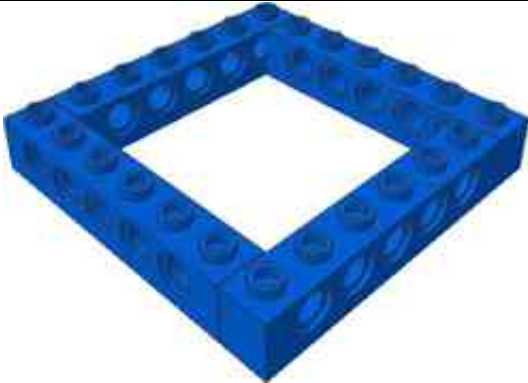
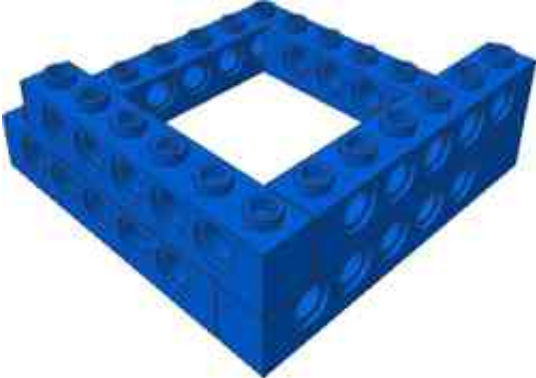
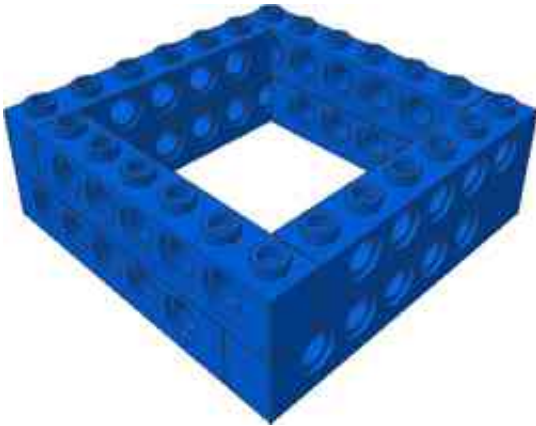


8. 比賽桌台可容忍總誤差範圍為 ± 10 mm。
9. 火箭由 2 個白色(校際賽將先使用黃色積木取代，如下圖所示)、2 個藍色和 2 個紅色積木基本結構組成。

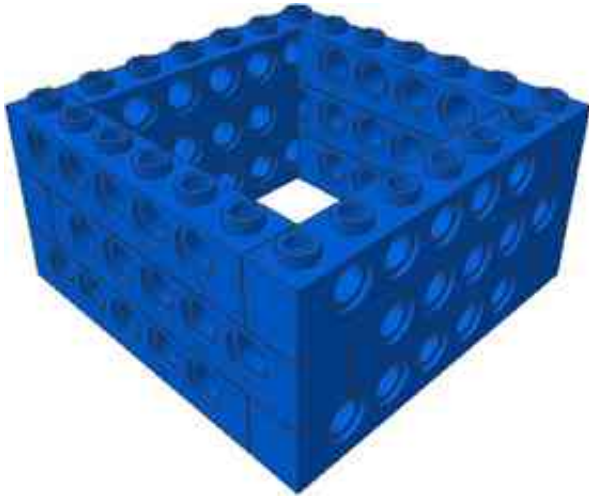




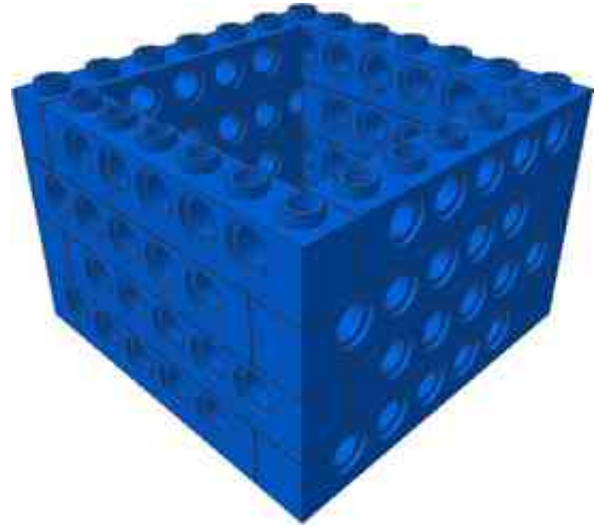
火箭零件

步驟 1	步驟 2
	
步驟 3	步驟 4
	

步驟 5



步驟 6



“人造衛星”

國中組

前言

1957 年蘇聯發射第一個由人類設計及建造的人造衛星，這個衛星是一個直徑 58 公分的金屬球體，具有四個天線來傳遞無線電波。目前已經是探索太空的年代，數以百計的人造衛星運行在太空軌道上，協助人們進行日常的工作。一顆人造衛星往往能夠正常運行數年，解除任務後可能墜落至地面、大海、或漂流在外太空中再也不會回到地球。其中，大多數人造衛星的墜毀肇因於人造衛星與太空中的其他物體發生碰撞，這些碰撞往往造成為數眾多的太空殘骸，同時污染了地球周圍的外太空。科學家的研究指出，現在至少有 10 萬個大小 1x1 公分，總重量超過 5 千噸的太空殘骸散落在 2 千公里外的地球衛星軌道上。現在思考看看，如果這些太空殘骸的總數到達 3 億個，即便殘骸大小只有 1 公釐立方，當其速度達到每秒 10-15 公里時就能破壞整個太空站。



為了解決太空殘骸的問題，地球週邊的外太空需要人造垃圾場衛星來搜集並回收這些太空垃圾。

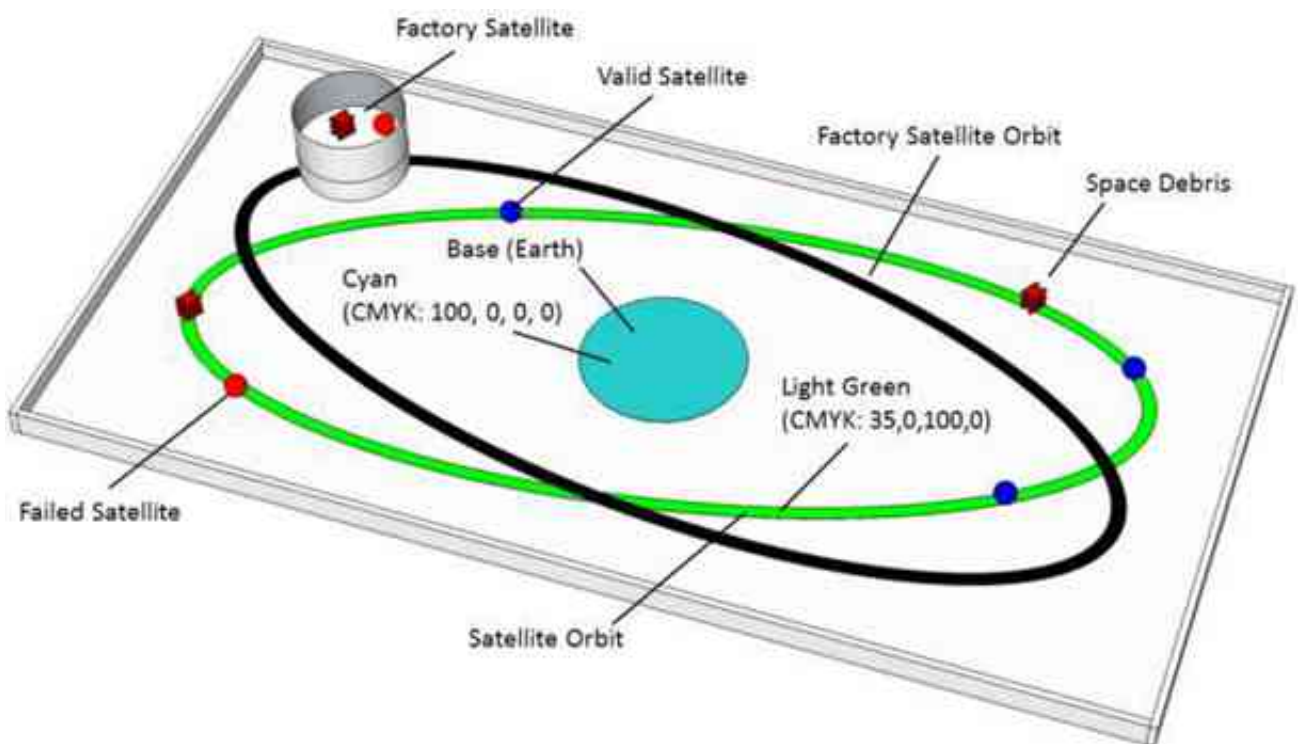
這些垃圾場衛星需完全自動化，且有特殊的機器人來探索外太空的各種人造物體，同時在這些

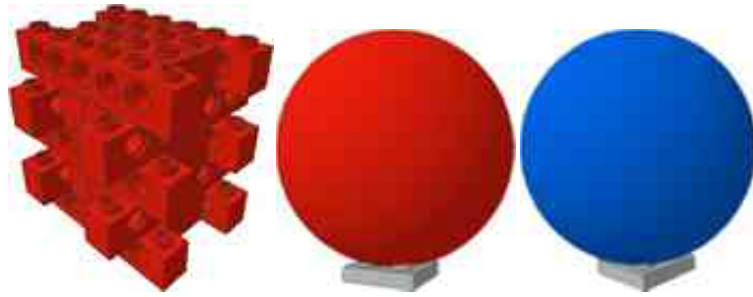
人造物體中分辨出哪些是運行中的人造衛星或殘骸。

任務內容

任務概述

機器人的任務為搜集所有的太空殘骸(Space Debris)及損壞的人造衛星(Failed Satellite)·再將它們放入人造垃圾場衛星(Factory Satellite)·運作中的人造衛星(Valid Satellite)必須維持在軌道上·完成任務後機器人必須回到基地(Earth)。





- 5 個積木高，大小為 6x6 的凸點橫桿積木代表太空殘骸。
- 紅球代表損壞的人造衛星。藍球代表運作中衛星。紅球和藍球分別放置在 2x2 的灰色平板積木上。

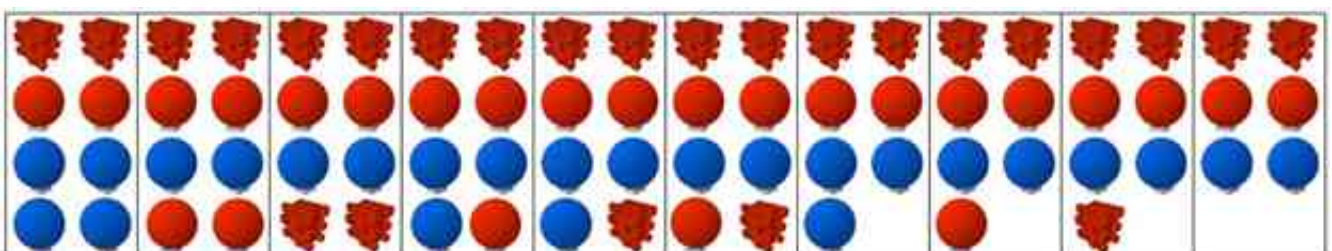
任務概述

機器人的任務為搜集所有的太空殘骸及損壞的人造衛星，再將它們放入人造垃圾場衛星。運作中的人造衛星必須維持在軌道上。完成任務後機器人必須回到基地。

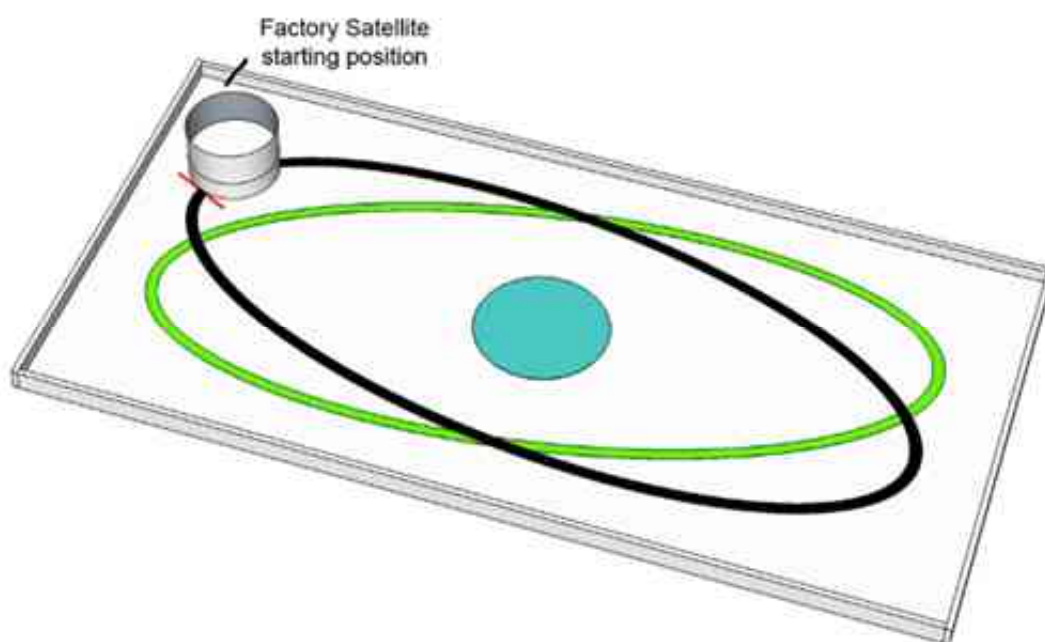
比賽規則定義

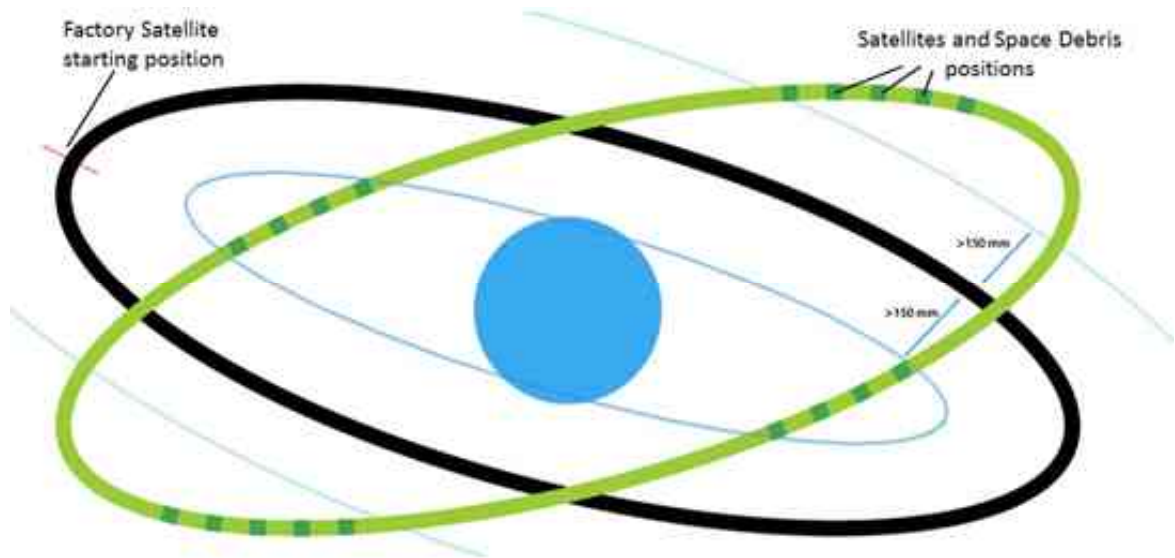
3. 規則及其他規範

- 3.1. 挑戰物件的數量將於比賽當天的測試組裝時間決定。將會有 10 種組合卡放於不透明箱內。卡上的物件數量會有 6~8 個且兩個以上是相同類型。從箱子取出一張卡來決定挑戰物件的組合，並於每回合中使用。



- 3.2. 回合開始前(機器人交至審查桌後)，每個挑戰物件的位置會決定好。衛星軌道的每段弧線(被人造垃圾場衛星軌道切割的四段弧線)可容納 0~2 個挑戰物件，不可有兩個同樣的物件放置於同個弧線上且兩個物件會間隔放置。再當回合每個參賽者的挑戰物件位置固定。挑戰物件位置於每回合開始前決定。
- 3.3. 機器人可儲存多種程式，但競賽期間參賽者必須選擇一種並按下執行以啟動該程式。參賽者不得在所選程式再輸入任何指令或設定。
- 3.4. 機器人在比賽開始前最大尺寸需在 250 mm × 250 mm × 250 mm 以內。但啟動後尺寸大小不限。
- 3.5. 機器人從基地出發，結束於相同區域。
- 3.6. 機器人出發時機體必須完全在基地內。開始前機器人結構的任何部分都不能超出基地。比賽開始前，參賽者可以自己的喜好來擺放機器人。
- 3.7. 當選手將機器人擺放好，且垃圾場人造衛星也就定位後，裁判就會宣布開始。





3.8. 機器人的任務是收集所有的太空殘骸和損壞的人造衛星，再將它們放入人造垃圾場衛星。

3.9. 運作中的衛星不可偏離原本的位置。衛星從它的底板上偏移或者是衛星跟他的底板都完全超出綠色的衛星軌道都視為偏離原本位置。

3.10. 比賽物件需完全進入垃圾場衛星的容器裡才算是放置成功。

3.11. 允許機器人碰觸、阻礙或停止垃圾場衛星。如果機器人讓垃圾場衛星偏離軌道，則比賽將會停止。分數會以這之前的得分來計算。

3.12. 當機器人完全進入基地且停止動作，比賽將會停止。機器人可以穿越基地，但如果機器人完全進入基地且停止動作，此動作將視為完成任務並結束比賽。

3.13. 在以下情況比賽回合將會結束並且停止計時：

- 機器人完全進入基地並停止動作。
- 選手在出發後觸碰機器人。選手碰觸桌台內任何物體。
- 人造垃圾場衛星因機器人的行動導致偏離軌道。

- 比賽時間到 (時間以 2 分鐘計)。
- 選手要求停止計時結束比賽回合。
- 違反任何比賽規則。

分數計算

3.14. 只有在任務完成、或計時停止時，才會計算得分。

3.15. 至少一個太空殘骸或者損壞的人造衛星完全離開綠線衛星軌道 = 5 分/個。

3.16. 將太空殘骸放進垃圾場衛星 = 每個 40 分。

3.17. 將損壞人造衛星放進垃圾場衛星 = 每個 50 分。

3.18. 將運作的衛星偏離原本位置，懲罰=15 分/個

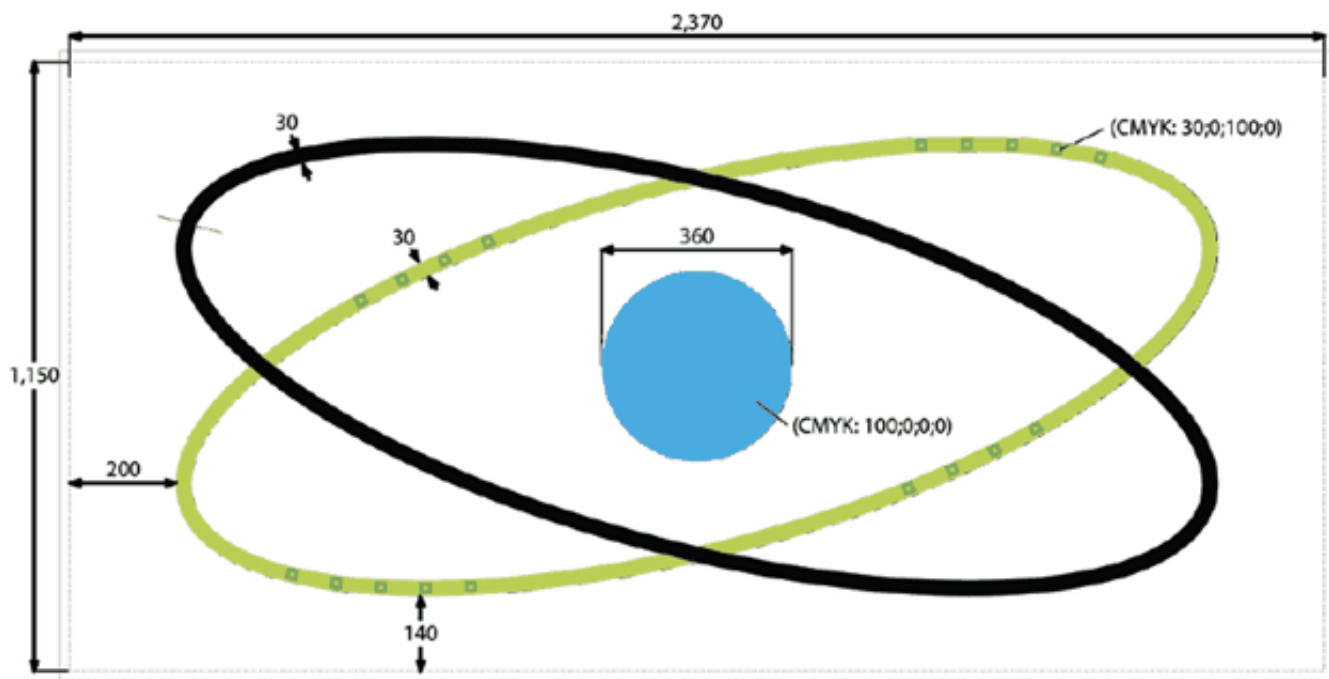
3.19. 結束動作分兩部分:碰觸到基地=10 分(停止讀秒)。機器人結束動作並完全進入基地
(至少一個太空殘骸或者損壞的人造衛星完全離開綠線衛星軌道) = 20 分。

3.20. 滿分=330 分。

一個太空殘骸或者損壞的 人造衛星完全離開綠線衛 星軌道	裝載太空殘骸	裝載損壞衛星	在基地結束 回合(接觸/完 全進入)
5 分/個	每個 40 分	每個 50 分	10/20 分
運作的衛星偏離原本位置，每個懲罰 15 分			

桌台規格

水平面尺寸標示

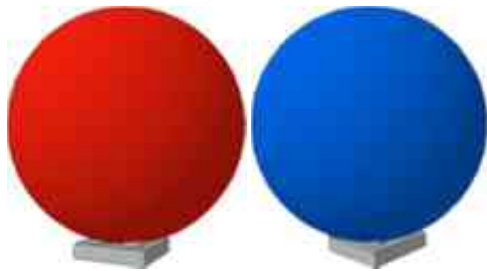


所有尺寸單位為公釐 mm。

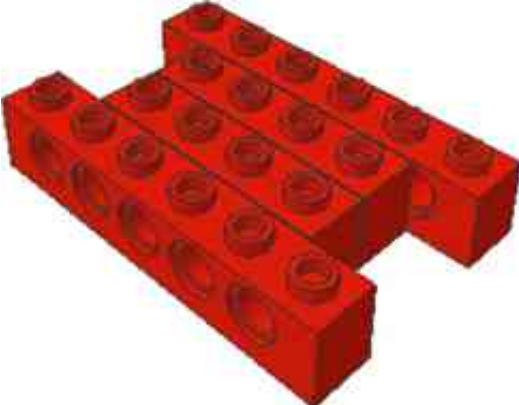
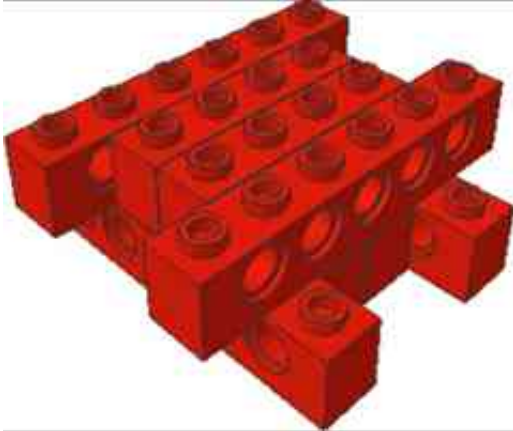
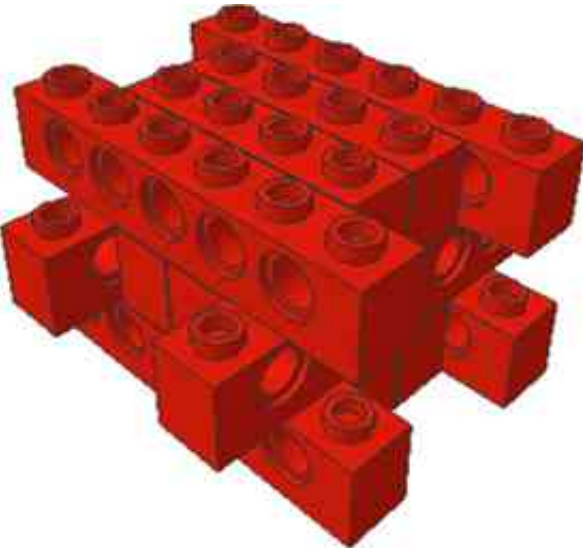
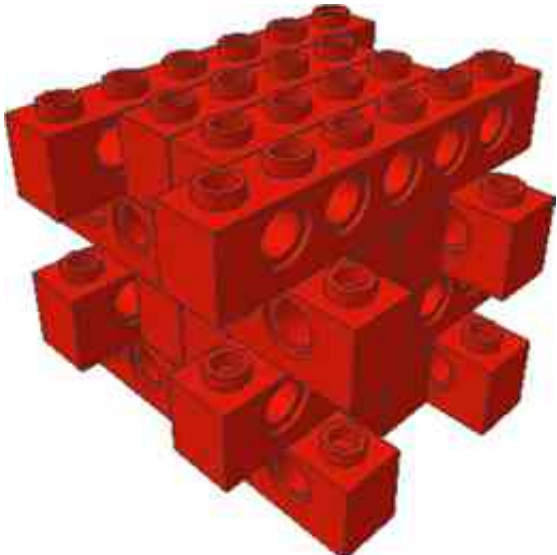
基本資訊

- 比賽桌台內圍尺寸為 2370 mm × 1150 mm。
- 桌台外牆寬度 16mm。外牆高度 50 mm。
- 比賽桌台內有基地，黑色及淺綠色的線用以代表軌道。
- 基地為一直徑 360mm 的藍色圓圈，象徵地球。
- 桌檯內線條寬度為 30 mm ± 1 mm。
- 桌台基本顏色為白色，除了藍色基地及黑色和淺綠色的軌道。
- 比賽桌台可容忍總誤差範圍為 ± 10 mm。

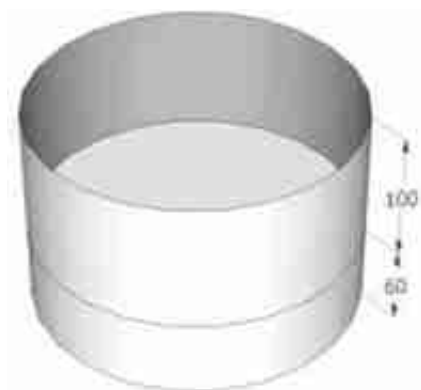
- 比賽場地包含垃圾場衛星，衛星由一個機器載具和一個直徑 250mm 高度 160mm 的圓筒組成 (圓筒約有 100mm 高度的空間)，運作中及損壞的衛星用球代表，太空殘骸由是由積木組裝而成。
- 紅色球代表損壞的衛星。藍色球代表運作的衛星。紅藍球直徑 52mm 放置於 2x2 灰色平板上。



- 太空殘骸高為 5 個積木，尺寸為 6x6。10 個 1x6 紅色積木和 10 個 1x4 積木。

<p>步驟 1</p>	<p>步驟 2</p>
	
<p>步驟 3</p>	<p>步驟 4</p>
	

- 垃圾場機器人組合

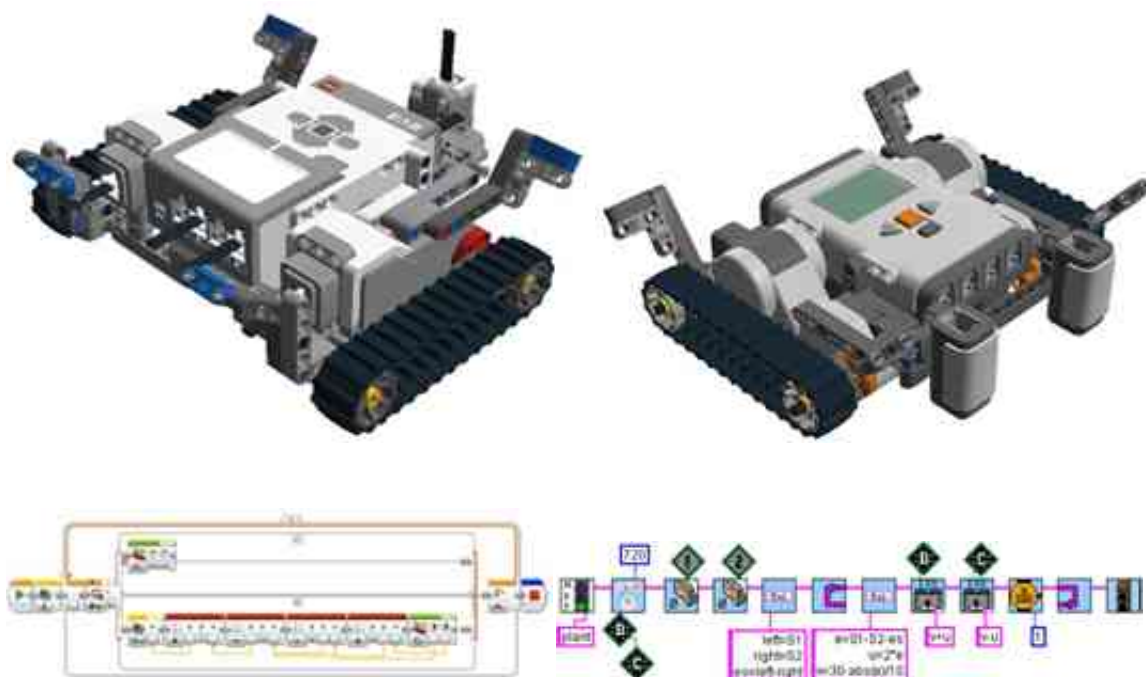


組裝示意圖

垃圾場人造衛星

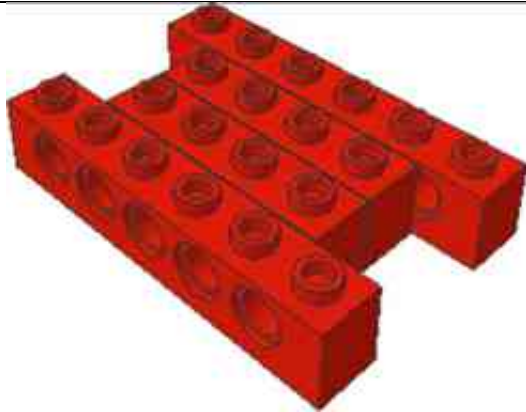
在垃圾場衛星裡的機器載具由機器人系列組成，程式則可由任何軟體編寫。以下為組裝及程

式範例。[請於此連結下載](#)

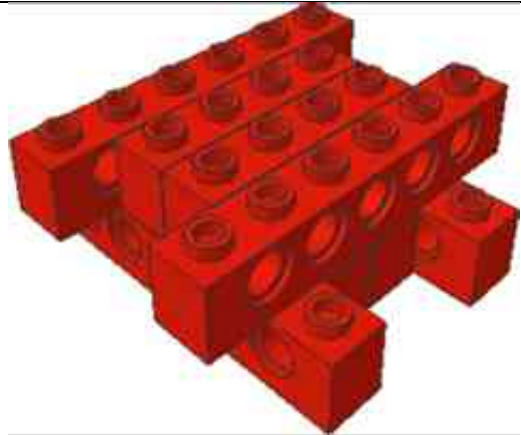


太空殘骸

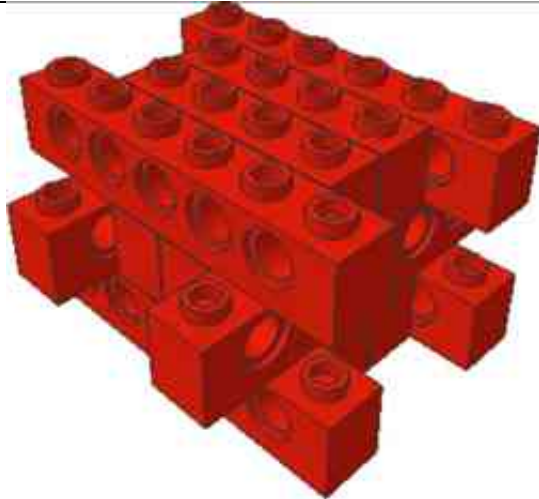
步驟 1



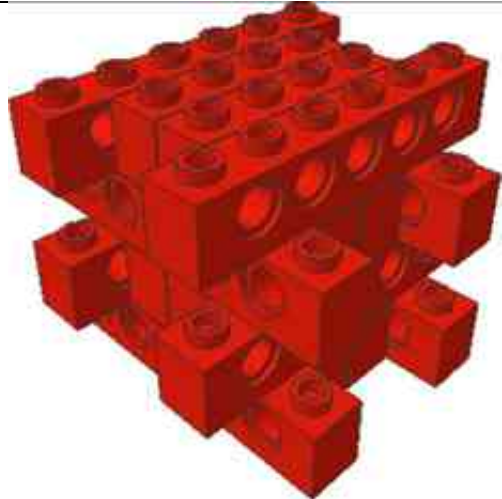
步驟 2



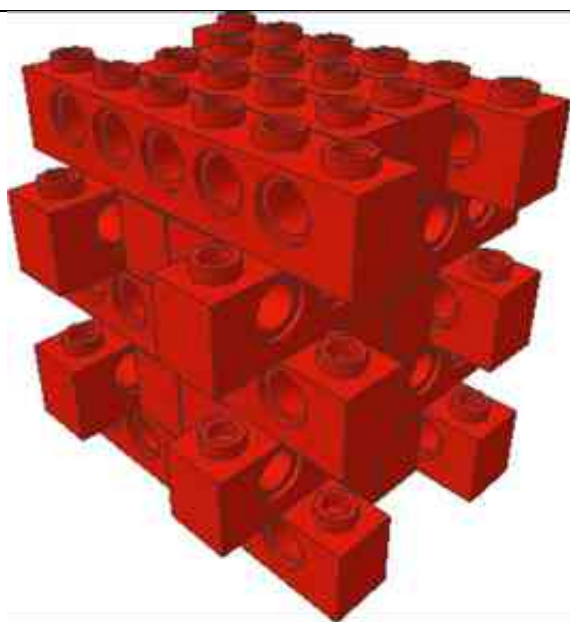
步驟 3



步驟 4



步驟 5



“太空站”

高中職組

前言

Yuri Gagarin 是前蘇聯的第一位太空人，他在 1961 年 4 月 12 日搭乘太空梭 Vostok 1 號，

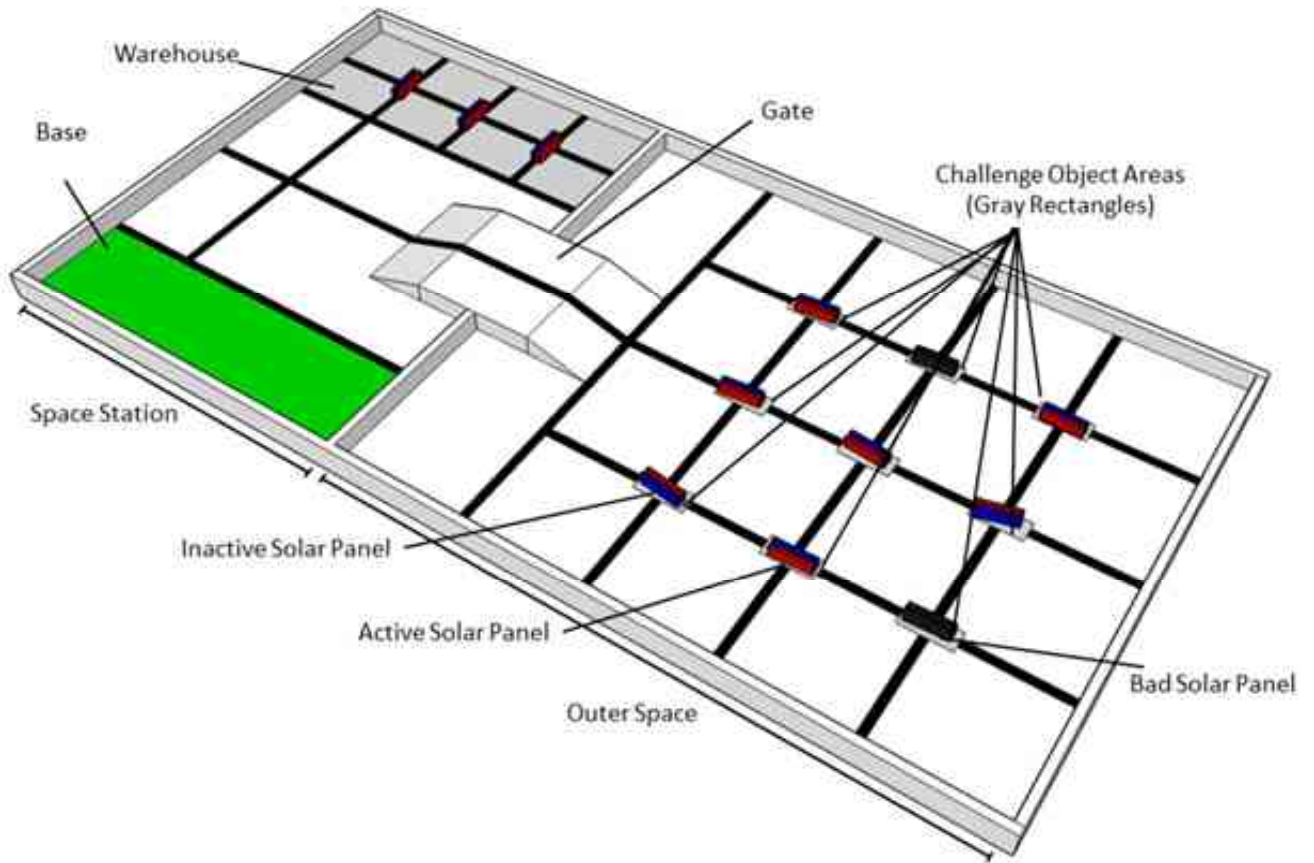


成為第一位造訪太空的人類。因為太空梭能裝載的能源有限，這趟旅程只持續了 108 分鐘。從此以後，世界各地的科學家和工程師們都思考著如何讓太空站能夠更長久地在地球軌道上運行。

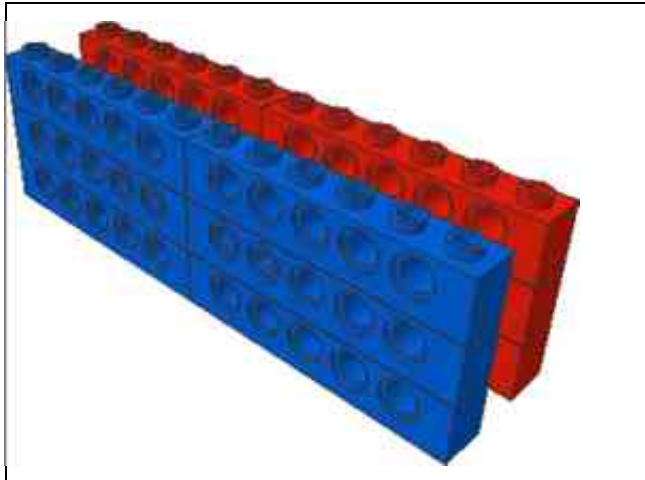
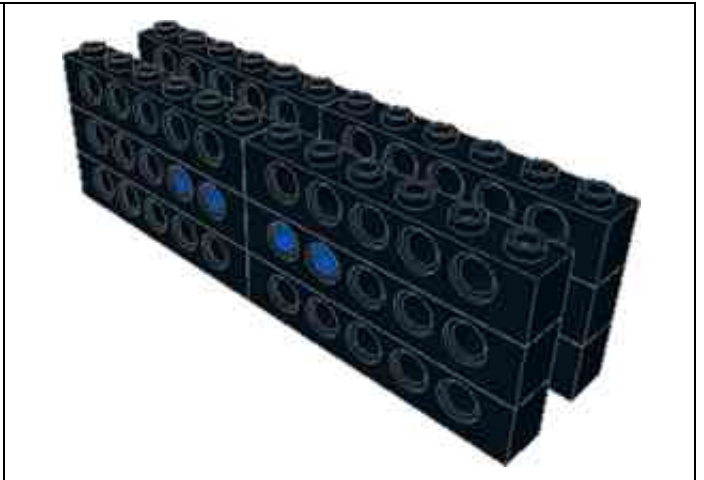
太空梭最需要的裝備就是能源。能源用來供給電能維持硬體設備運作，太空梭的照明，以及再生循環太空機組人員所需的空氣和水。現在有數種可行的辦法讓太空站能夠取的所需的能源。一種是太空站外架設的太陽能板，另一種則是使用核能發電設備。不管哪種方法，設備的維修保養都十分重要，否則缺少能源將會危及太空站的安全。

任務內容

桌台細部說明



任務道具

	
彩色太陽能板表示設備情況良好。 (高度為 3 個積木，12×3 橫桿積木組成)	黑色太陽能板表示設備處於需要維修的狀態。 (高度為 3 個積木，12×3 橫桿積木組成)

任務概述

機器人從基地出發，經過通道進入外太空，檢查壞掉的太陽能板並且從太空站的倉庫中取出好的太陽能板進行替換。機器人必須同時找出並且啟動閒置的太陽能板。完成任務後，機器人必須回到基地。

4. 規則及其他規範

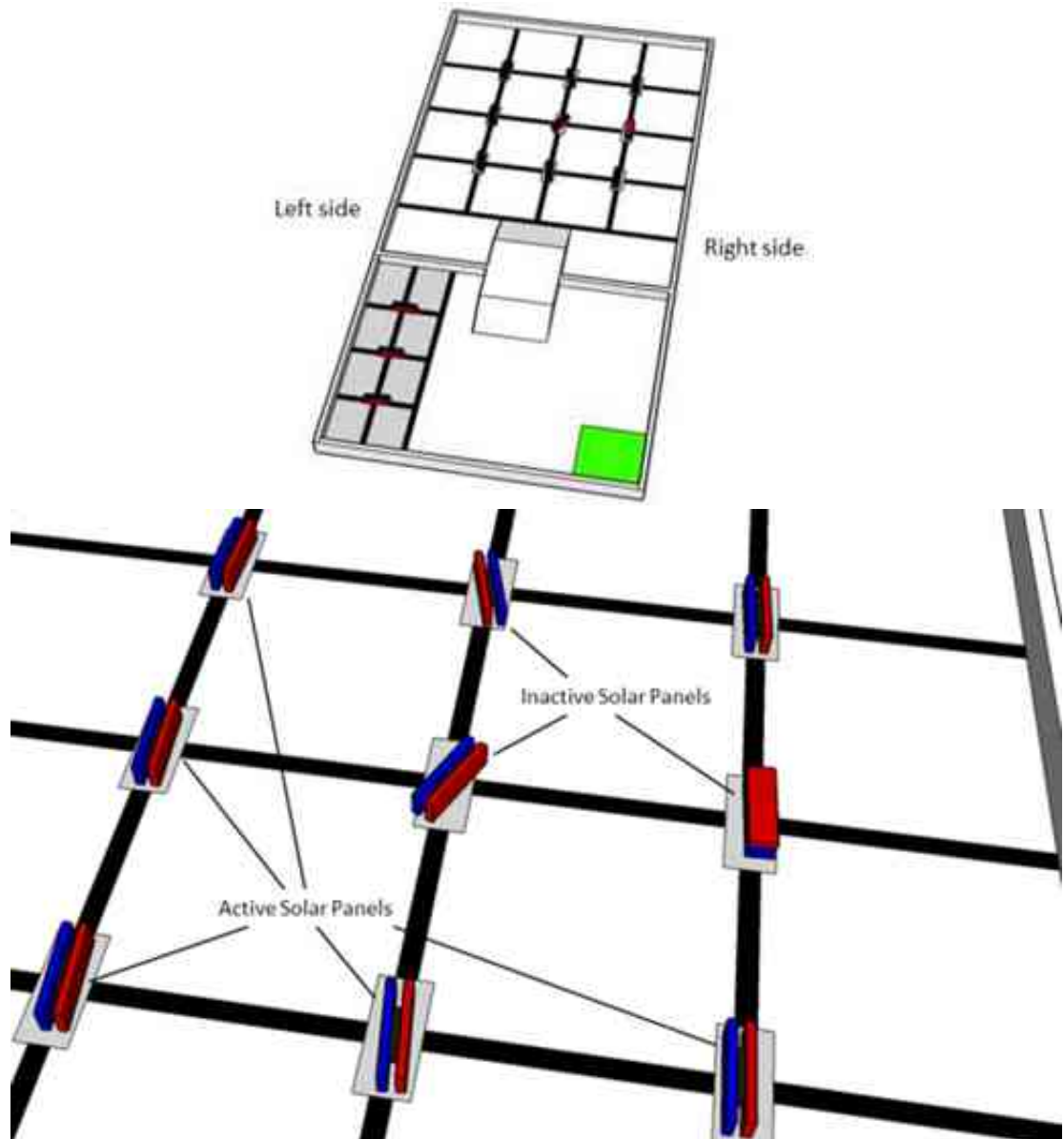
- 4.1. 損壞或閒置的太陽能板數量於比賽當天的測試組裝時間前決定。會有 5 個良好的彩色太陽能板，3 個損壞的太陽能板和 3 個閒置的彩色太陽能板放在不透明的箱子中。

從箱子中逐一取出兩個太陽能板。剩下的太陽能板將在所有回合比賽中使用。

- 4.2. 在回合開始前(機器人交至審查桌後)，從箱子中逐一取出太陽能板並由左至右由上至下放置於挑戰物件區(灰色方格)。紅色面對桌台左邊代表閒置的太陽能板，藍色面對桌台左邊代表良好的太陽能板。對當回合所有參賽者，好的與損壞的太陽能板放置位置都是固定的。太陽能板的擺放位置將於每回合開始前決定。
- 4.3. 機器人可儲存多種程式，但競賽期間參賽者必須選擇一種並按下執行以啟動該程式。參賽者不得在所選程式再輸入任何指令或設定。
- 4.4. 機器人從基地(綠色區域)出發，結束於相同區域。
- 4.5. 機器人出發時機體必需完全在基地內。開始前機器人結構的任何部分都不能超出基地。
- 4.6. 機器人必須啟動閒置的太陽能板-使太陽能板旋轉 180 度。旋轉後的太陽能板必須完全在灰色區內。
- 4.7. 找出壞掉的太陽能板並將倉庫中好的太陽能板與壞的替換。
- 4.8. 替換後的損壞太陽能板必須移至太空站(基地)或倉庫中。
- 4.9. 不允許機器人利用拋投使太陽能板從隔板上方跨越太空站與外太空。此方式將不予計分。
- 4.10. 在進行完替換或啟動壞的太陽板後壞的太陽能板必須完全在基地內或倉庫內才算得分。
- 4.11. 機器人只能透過通道進出外太空。通過通道時，機器人不可超出通道。

4.12. 所有良好的太陽能板都必須完全在相對應的灰色區內。每個灰色方格只允許有一個太陽能板。

4.13. 完成任務後，若有 9 個啟動的太陽能板將會有額外的加分。



4.14. 機器人在移動中遺落了或是移動到良好的/啟動的太陽能板，即使太陽能板完全在對應的灰色區內，仍算是閒置。

4.15. 不論好的或啟動的太陽能板遺失了一塊積木，都視為閒置的太陽能板。

當比賽停止計時，損壞的太陽能板不能出現在外太空或是通道。隨意棄置損壞的太

陽能板在這些區域將會導致扣分處罰。

必要時，機器人可以在場地內留下任何不包含主要組件（控制器，馬達，感應器）的零件。

4.16. 在以下情況比賽回合將會結束並且停止計時：

- 選手在出發後觸碰機器人。
- 選手碰觸桌台內任何物體。
- 比賽時間到（時間以 2 分鐘計）。
- 機器人完全進入基地並且停止動作。
- 選手要求停止計時結束比賽回合。
- 違反任何比賽規則。

5. 分數計算

- 5.1. 只有在任務完成，或者計時停止時才會計算得分。
- 5.2. 啟動狀態的太陽能板 (在比賽結束時保持垂直位置，紅色面朝右側，藍色面朝左側，完全在灰色區內) = 每個太陽能板 10 分/個(最多 90 分)。
- 5.3. 要取得 "啟動太陽能板分數" (2.2) 機器人必須啟動至少一個在外太空的閒置太陽能板。
- 5.4. 損壞的太陽能板被帶到太空站內(但不是倉庫)=10 分/個
- 5.5. 損壞的太陽能板被帶回倉庫區 = 30 分/個。
- 5.6. 將倉庫中好的太陽能板與壞的替換= 20 分/個。
- 5.7. 外太空有 9 個啟動的太陽能板 = 20 分。
- 5.8. 機器人結束完全在基地內 (在啟動其中一個閒置的太陽能板，或者是置換損壞的太陽能板後) = 10 分。
- 5.9. 滿分 = 300 分。

啟動的太陽能板(最多 90 分)	替換損壞的太陽能板(最多 60 分)	損壞太陽能板被帶回太空站(非倉庫)	損壞太陽能板被帶至倉庫(最多 90 分)	9 個啟動的太陽能板在外太空	在基地結束動作
每個 10 分	每個 20 分	10 分/個	30 分/個	20 分	10 分

5.10. 得分範例:有四個啟動、兩個閒置和三個損壞的太陽能板在場上。

機器人#1 裝載了倉庫內的 3 個好太陽能板，發現並啟動了第一個閒置的太陽能板，而後又發現且啟動了第二個閒置太陽能板，但是在過程中太陽能板移出了灰色區外。機器人發現所有損壞的 3 個太陽能板並將其裝載，卸載了從倉庫帶出的 3 個太陽能板，但所有的太陽能板都未在灰色區內。所有一開始就啟動的太陽能板都保持在原本位置。機器人在基地卸載損壞的太陽能板後完成比賽。

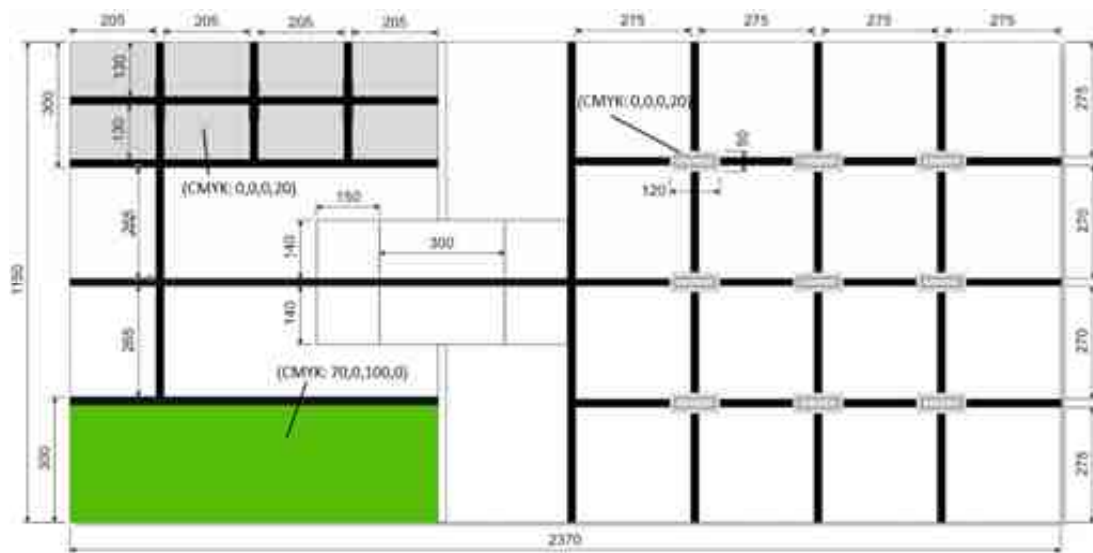
機器人#2 沒去倉庫直接前往外太空，發現兩個閒置的太陽能板並啟動。撿起了所有損壞的太陽能板，帶回太空站內(但在倉庫外)並卸載所有太陽能板，裝載倉庫內所有的太陽能板並搬至外太空。比賽時間結束且所有太陽能板仍在機器人上。所有一開始就啟動的太陽能板保持在原本位置。

機器人#3 機器人撿起倉庫所有的太陽能板，移到外太空且撿起所有的太陽能板。機器人將所有的壞的太陽能板跨越隔板丟進倉庫內並成功設置好了 6 個太陽能板-其中一個位置原本擺放了壞的太陽能板，其他的三個則超出了灰色區域。機器人回到基地完成任務。

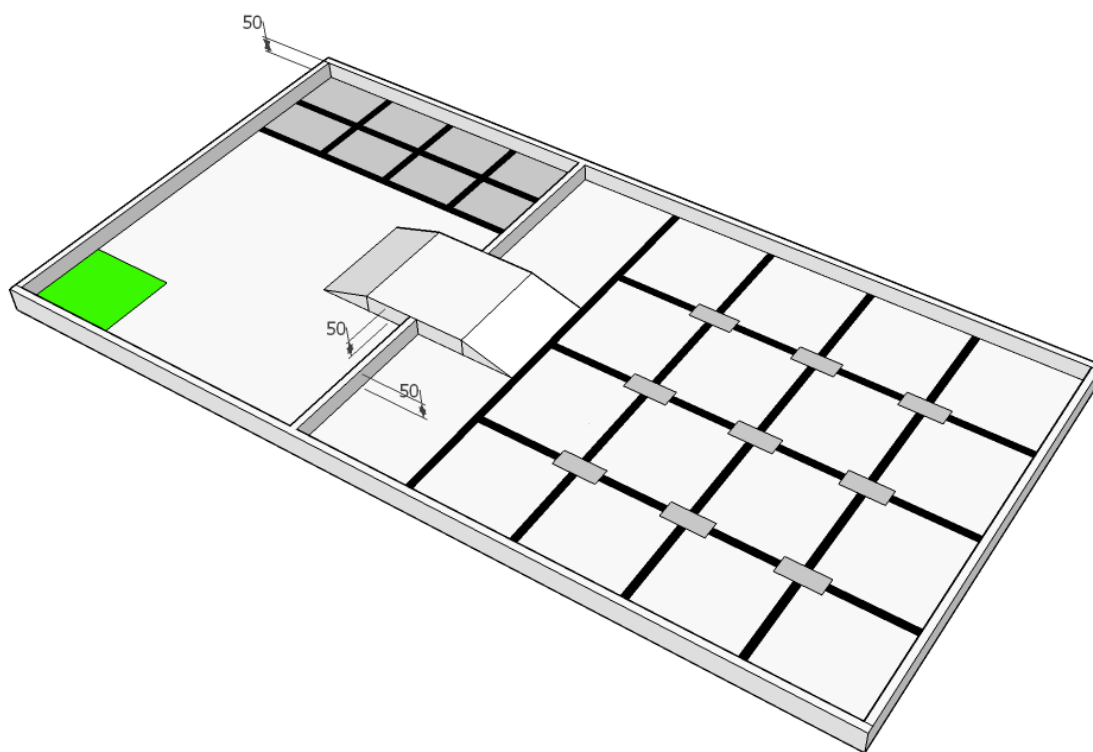
	啟動的太陽能板 (每個 10 分·最高 90 分)	替換壞的太陽能板 (每個 20 分·最多 60 分)	被移出外太空的損壞太陽能板	外太空有 9 個啟動的太陽能板	回到基地完成比賽	時間	得分	參賽者簽名
機器人 #1	50	0	30	20	10	84 秒	110	
機器人 #2	60	0	30	0	0	120 秒	90	
機器人 #3	60	20	0	20	10	115 秒	110	

桌台規格

水平面尺寸標示



垂直面尺寸標示




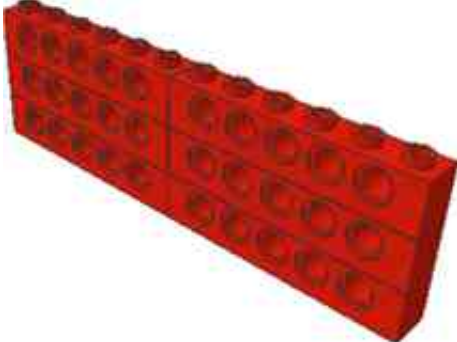
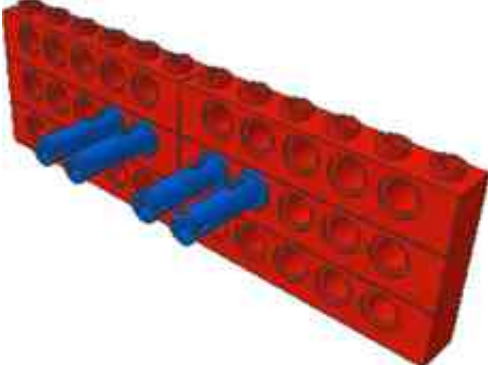
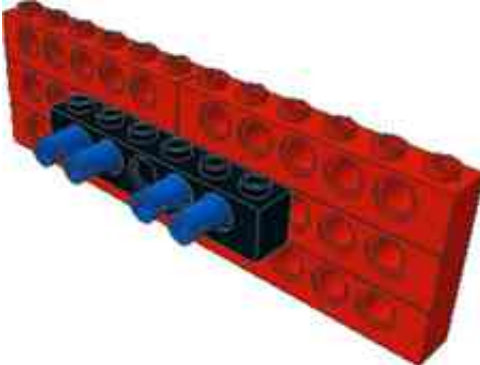
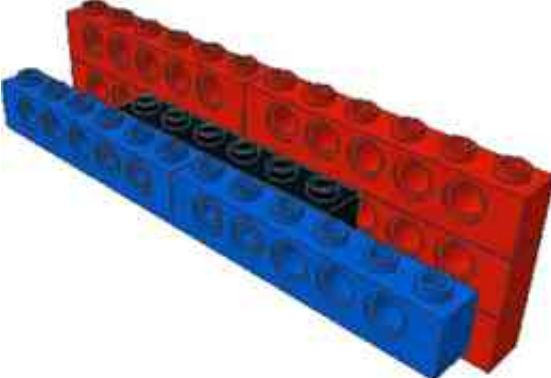
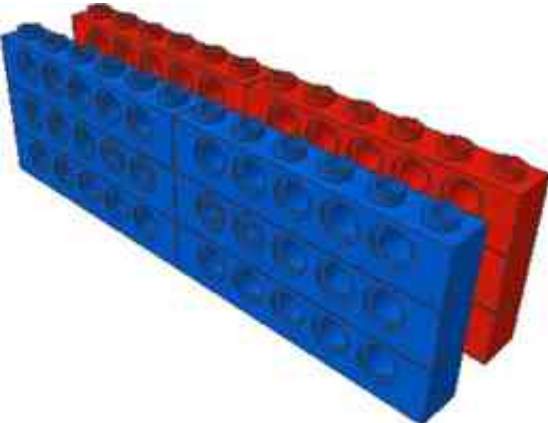
所有尺寸單位為公釐 mm。

基本資訊

- 比賽桌台內圍尺寸為 2370 mm × 1150 mm。
- 桌台外牆寬度 16mm。圍牆高度 50 mm。
- 間隔太空站及外太空區域的隔板高度為 50mm。
- 桌台表面的黑線寬度為 20 mm ± 1 mm。
- 靠近太空站的隔板視為太空站的一部分，靠近外太空的隔板視為外太空的一部分。
- 桌台基本顏色為白色，除了黑線，任務目標區域，倉庫區及基地。
- 外太空區域中有 9 個方形區域尺寸為 120 mm x 50 mm.
- 倉庫內的黑線網格是一開始放置好的太陽能板的地方。
- 在倉庫內好的太陽能板也是將紅色面對桌台右邊。
- 場地的允許誤差為± 10mm

組裝示意圖

彩色太陽能板

步驟 1	步驟 2
	
步驟 3	步驟 4
	
步驟 5	步驟 6
	

黑色太陽能板

步驟 1



步驟 2



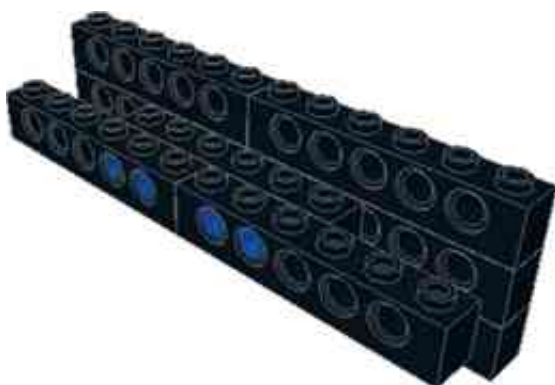
步驟 3



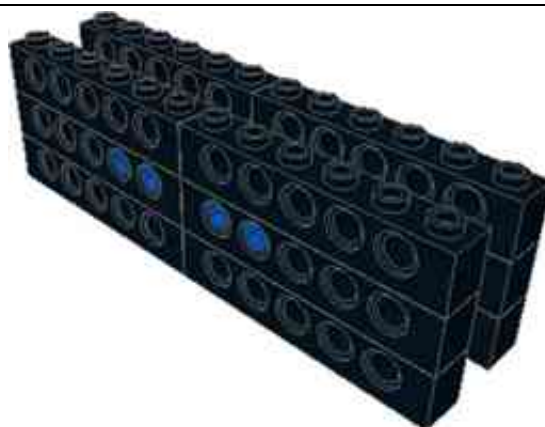
步驟 4



步驟 5



步驟 6



足球賽規則

比賽當天可能會宣佈未盡事宜而另外補充之規則

台灣選拔賽補充規則

晉級參與 WRO 全國賽或世界賽之隊伍必須使用 WRO 世界賽規範之設備，參賽隊伍若選擇使用非 WRO 世界賽規範設備，須自行準備設備符合本競賽規定之佐證資料，並繳交放棄晉級世界賽之同意書，是否晉級下一場賽事依下一場賽事主辦單位規定辦理。

現場組裝將於全國賽執行，本競賽將不設此限。

全國賽每隊只有 120 分鐘組裝測試時間可以在所有的場地上校正、修改程式。

全國賽會以每隊三場的積分賽選出晉級 16 強淘汰賽的隊伍。

測試時間結束後隊伍只能在練習時間於練習桌上修改程式或機構，比賽間的中場時間可於比賽桌上練習。其餘時間機器人只能在審查桌上（可充電），組裝測試時間結束後機器人禁止出現在選手桌。

組裝測試結束後，未能通過審查之隊伍有 3 分鐘時間修正，仍不通過需等到比賽前五分鐘練習桌人員通知練習時才能再修改，若仍無法通過先以遲到計算（一分鐘對手得 1 分）可繼續修改最多至五分鐘，五分鐘後對手以 5:0 勝，不用再比下半場和中場休息。隊伍對上當天未出席之對手，若隊伍可通過審查則 5:0 獲勝，否則以平手計。

積分賽中淨勝分達 10 分時比賽提前結束。

每隊在積分賽時勝隊得 2 分、平手各得 1 分（無延長賽）。

積分賽後隔天進行單淘汰賽（全國賽），晉級 16 強之隊伍當天機器人必須留在會場。

積分賽結束後，若單比積分無法分出高低，與同積分隊伍依序由「對戰成績（如果有）」、「淨勝球數（總得分-總失分）」、「總得分」多、「總失分」少、「踢「烏龍球數」少、「機器人總重」輕、「猜拳」勝，做為排序。

單淘汰賽中，若平手將有 2 分鐘延長賽（不休息，猜拳選球或選邊），若仍平手則由該場踢「烏龍球數」少、「機器人總重」輕、「猜拳」勝來決定輸贏。

4 強賽開始為上下各 10 分鐘之半場，中場休息 5 分鐘，其餘皆為上下各 5 分鐘半場，中間休息 5 分鐘，比賽前有 5 分鐘準備時間（在練習桌上）。

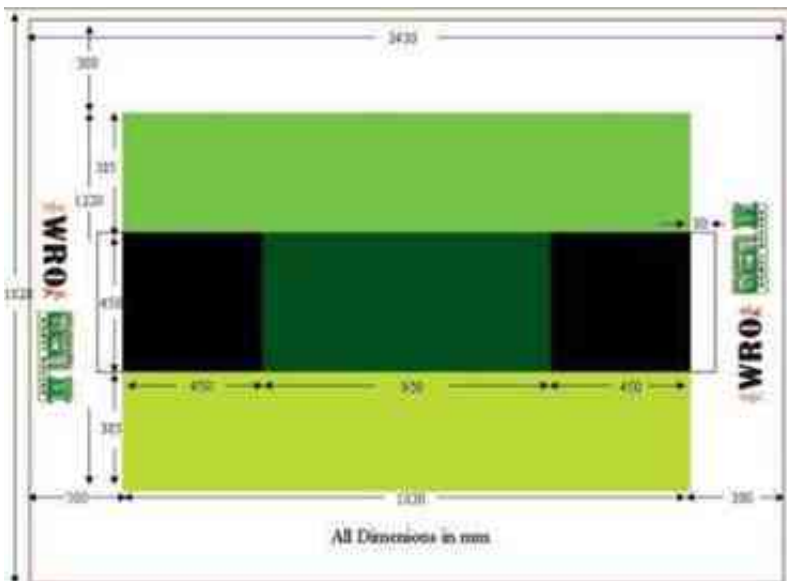
索引

1. [比賽場地](#)
2. [比賽球](#)
3. [機器人](#)
4. [比賽規則](#)
5. [衝突裁決](#)
6. [審查機制](#)
7. [其它規範](#)

1. 比賽場地

1.1 底圖

1.1.1. 國際奧林匹克機器人足球賽的比賽場地大小是 122 cm x 183 cm，場地外有 30cm 的白色邊界。



1.1.2. 賽場地地面由一層乙烷基印刷墊覆蓋。可洽貝登堡國際。

1.1.3. 比賽場地中心區域應水平放置，保持底面平整。白邊部分，包含場地邊緣，也應平坦。場地的白色區域四周會傾斜向內，最高處約比中心高 1 cm。換言之，此傾斜坡度必須使球置於白色區域時向發球區滾動。

1.1.4. 場地必須維持平整或鋪設地毯，建議地毯為厚度 3mm 的人造草皮。

1.1.5. 比賽場地可放置於木質/塑膠桌面或地上。

提示：建議參賽的隊伍把機械人設計在能接受場地 5mm 以下的輕微起伏。

1.2. 邊牆

1.2.1. 消光黑色的邊牆必須在足球比賽場地的周圍，包括球門後。

1.2.2. 邊牆須高於足球場地 8cm 以上。

1.2.3. 由於不關係到比賽的進行，邊牆可由任意的材料組成。

1.3. 球門

1.3.1. 每座球門寬 45 cm.

1.3.2. 球門內部的後面和側面應塗成天藍色(R:80 G:220 B:250)，地面為白色，球門外側面應塗有消光黑漆。

1.3.3. 每座球門深 7.4cm。

提示: 現有球門可放上 6mm 寬夾板於背牆以滿足新的尺寸規格

1.3.4. 球門應在比賽場地上方 14 cm 第設置一塊橫樑。

1.3.5. 球門區域的地面應是平整水平的。

1.3.6. 球門的側牆應延伸到後方的邊牆，以防止足球從球門後方滾入。

1.4. 發球區

1.4.1. 發球區有兩個，如下圖的白色區域所示（並沒有在比賽的底圖上標示）。



1.4.2. 深綠色區域的上下兩邊都是發球區。

1.5. 照明和磁場

1.5.1. 參賽隊伍應於比賽前先到比賽場地，調整其機器人以便適應場內照明和磁場情況作為準備。比賽大會將盡最大可能設法調低燈光亮度，並使賽場遠離磁場（如地板下的導線和磁性物體）。不過，這種情況難免會出現或發生。

提示: 鑒於各個場地的條件不同，建議各隊設計好自己的機器人使其能夠適應各種照明和磁場情況。

2. 比賽球

2.1. 規格

- 2.1.1. 應採用直徑 7.4cm 的勻稱電子球。
- 2.1.2. 該球會發射穩定的紅外線 (採用模式 D) 。

2.2. 比賽球供應商

- 2.2.1. 台灣官方認可的機器人奧林匹克足球賽指定球是 Hitechnic 紅外線電子球 (HiTechnic Infrared Electronic Ball · IRB1005)

http://www.erobot.com.tw/product_1.php?pCategory=2

3. 機器人

3.1. 尺寸

- 3.1.1. 測量時機器人需處於直立狀態並且伸展開所有延伸配件。
- 3.1.2. 直立的機器人應可放置入一個直徑為 22cm 的圓柱筒內。
- 3.1.3. 機器人高度應小於 22 cm 。
- 3.1.4. 機器人重量不得超過 1 Kg 。
- 3.1.5. 測量時，每個機器人都必須出於直立狀態並伸展開所有部件，比如機器人上所有突出部分都必須完全展開。如果機器人身上有向兩個方向伸展的可移動部件，那麼它必須在運行狀態下測量。機器人在運行時不能碰到測量圓筒的內壁。

3.2. 控制

- 3.2.1. 機器人必須是自動控制的。
- 3.2.2. 機器人必須是人工啟動的。
- 3.2.3. 禁止使用任何遙控方式操控。
- 3.2.4. 機器人必須能向任何方向運動。
- 3.2.5. 只要不影響其它機器人的表現，機器人間使用形式 2 (藍芽) 的溝通是允許的。如果裁判要求，機器人必須能關掉溝通裝置。

3.3. 標識/顏色

- 3.3.1. 參賽隊員需為其機器人裝飾或標記好，以便容易識別是同屬一個隊伍的機器人。
- 3.3.2. 機器人的機身顏色和/或光線發射器不得影響其它機器人的光感讀數。

3.4. 隊伍

3.4.1. 隊伍可以擁有 2 個或以下的機器人。比賽中禁止使用任何備用機器人，違者取消比賽資格。參賽隊伍不得有超過兩台組裝完成的機器人參加比賽。

3.5. 構造

3.5.1. 本屆大會針對構造規範如下：

- 比賽的機器人只能使用一個控制器，控制器的主要處理器必須為單核，時脈在 300MHz 以下，並能夠只靠有線方式傳輸程式，任何無線通訊之功能必須能夠且保持關閉。(台灣選拔賽)
- 機器人必須使用額定電壓 9V 以下、功率不超過 5W、扭力 40N-cm 以下的馬達，空轉時轉速必須在 300rpm 以內，若有編碼器，換算至馬達輸出軸的精度不得超過 360ppr。(台灣選拔賽)
- 機器人使用的電源(池)必須是唯一的，電壓不得大於 10V，容量低於 2050mAh。會場有可能不提供充電，選手要自行準備備用的電池組。(台灣選拔賽)
- 不包含馬達的編碼器，機器人最多使用四個感應器，允許的感應器類型如下：
 - 類比式觸碰偵測感應器
 - 類比式光源強度偵測感應器
 - 類比式聲音分貝偵測感應器
 - 數位式超音波遠近偵測感應器
 - 數位式顏色分辨感應器
 - 數位式電子羅盤感應器
 - 數位式紅外線感應器(台灣選拔賽)
- 其它建構機器人的原料都被禁止，包括膠水、膠帶和螺絲...等。
- 不得使用全向輪(omni directional wheel)。
- 束線帶與膠布可用於固定線材。

3.5.4. 禁止使用 Omni directional wheels

3.6. 控球區和移動

3.6.1. 控球區的定義為：一個垂直場地的平面靠著機器人最突出的部位而形成的內部空間。



3.6.2. 球在控球區內的深度不得超過 3 cm。

3.6.3. 機器人不得持球。

提示：持球的意思是，通過堵死足球去路從而實現的完全控球。比如說，把球固定在機器人身上；機器人用身體圈住球來阻止其它機器人觸球；或使用機器人身體的任何部分將球包圍或設法圈住球。 機器人移動時球停止滾動，或是球滾動撞到機器人身體時沒有回彈，這就說明球是被圈住的。

3.6.4. 球不能被壓在機器人下面，若盤球時機身會被頂高，則頂起時的姿勢也要量測控球區。換言之，機器人的任何零件不得超過球的半徑。

3.6.5. 任何時候都必須看得見足球，其它機器人必須能接觸到球。

3.6.6. 規則 3.6.3 及 3.6.4 的唯一例外是轉盤的使用，它可以提供球向後旋轉的動力，將球維持在轉盤的表面上，稱為“盤/運球”。

3.6.7. 盤/運球裝置也必須於射門時必須將球釋放。

3.7. 守門員

3.7.1. 比賽中，如果使用守門員，守門員不得只做單向運動，它必須能朝各個方向移動。

3.7.2. 守門員必須採用前衝方式，力圖將衝向球門的球攔截。如有必要，守門員的移動應能夠使機器人本身的某些部分超出罰球區（離球門 45cm 處）。

提示：守門員不能先做出側向移動，再向前移動。

3.7.3. 機器人如果對走過來的球不能做出向前移動的反應，將被視為“損壞的機器人”（見 4.7 節）

3.8 禁止的行為

3.8.1 如果機器人破壞球或是比賽場地，機器人會被移置場外（視為損壞的機器人）並收到黃牌警告。

3.8.2 若破壞是因為兩個以上的機器人，所有的機器人都會收到警告並移置場外，除非裁判明顯可以判別出較具侵略性的機器人。

3.8.3 機器人被判離場，選手必須做調整來預防機器人再犯。

3.8.4 若機器人持續再犯，會被判取消資格。

4. 比賽規則

4.1 賽前準備

4.1.1. 主辦單位將會於比賽前公佈時間表，並依此為各個隊伍在比賽前提供進行調試的時間及機會。

4.1.2. 主辦單位會儘量安排每輪比賽前至少 10 分鐘的準備時間。

4.1.3. 每半場開始前，裁判皆會檢查比賽球是否有損壞。

4.1.4. 同時這段時間也是讓隊伍提出另一方機器人不合規範的質疑。比賽結束之後不會再因質疑而重新比賽。

4.2 比賽的時間

4.2.1. 比賽將包含上下兩個 10 分鐘的半場，部份賽事可以根據賽事組委會斟酌採用兩個 5 分鐘的半場（準備時間也縮為 5 分鐘）。

4.2.2. 中場休息 5 分鐘。

4.2.3. 整個比賽將會有兩個十分鐘半場，中間不停錶。（除非發生 4.9.4. 節定義的情況）

4.2.4. 裁判可以對遲到的隊伍施行懲罰，每一分鐘對手獲得一個進球。

4.2.5. 若參賽隊伍於比賽開始後 5 分鐘仍未到場，便喪失比賽權，且對手可以 5 : 0 勝出。

4.2.6. 比分差距達十分將提前結束，敗方有權選擇繼續比賽，但十分分差將不再更動。

4.3 比賽的開始

4.3.1. 上半場開始時，由裁判進行擲硬幣，由指定的參賽隊伍先猜。

4.3.2. 猜中的隊伍可以選邊或發球權。

4.3.3. 另一方可決定猜中隊伍未選走的選項。

4.3.4. 上半場無開球權的隊伍將在下半場先開球。

4.4 開球

4.4.1. 每個半場都以開球作為開始。

4.4.2. 所有的機器人必須位於自己的半場。

4.4.3. 所有機器人的輪子必須是靜止的狀態。

4.4.4. 裁判會將球放置於場地中央。

4.4.5. 開球的一方先將機器人置於場地，一旦放好就不能再移動。

- 4.4.6. 防守方的機器人全都要有一部份在罰球區內。
- 4.4.7. 裁判宣佈開始後，所有的機器人才立刻由參賽隊伍人工啟動。
- 4.4.8. 負責開球的機器人必須將球踢(撞)離開自己 5 公分，失敗的開球會導致對方開球。
- 4.4.9. 在裁判宣佈開始前啟動或宣佈啟動後太晚才啟動的機器人將被移至場外禁賽一分鐘。

4.5 得分

- 4.5.1. 進球即當球完全跨過球門線，同時也正好會碰到球門後牆。裁判會吹哨示意。
- 4.5.2. 下列情形算違規防守，亦被視為進球：若因為守門員機器人的某些部份在球門線和進球區內，而擋住了原本朝著球門的進攻。
機器人應內建避免它們走到球門線後方的機制。
- 4.5.3. 在進球後，由失球方重新開球。
- 4.5.4. “烏龍球”被視為對方的進球。

4.6 缺乏進展

- 4.6.1. “缺乏進展”發生在下列情形：球被迫卡在機器人之間（“對抗”狀態）一段時間（5 秒），且不像有機會在短時間恢復自由或是被其中一個機器人運走。
- 4.6.2. **第一次**發生時，球會被裁判移至最近的發球區，如果再次發生，球將的被移到比賽場地的中央。
提示：機器人往往能在移動中自然移除造成“缺乏進展”的電子球
- 4.6.3. 發生時，裁判會對所有機器人進行儘量微小的移動使其恢復自由，也可隊長也可要求裁判協助。**除此之外，卡住的機器人不應被人為外力所移開。**

4.7 損壞的機器人

- 4.7.1. 如果機器人停止動作或是對球沒有反應就會被裁判視為損壞的機器人。
- 4.7.2. 如果機器人停留在白邊區域中，且沒有回到比賽區域的跡象（5 秒），將被裁判視為損壞的機器人。
- 4.7.3. 裁判或經裁判同意的參賽隊員可將損壞的機器人從場地上移走。
- 4.7.4. 損壞的機器人至少要離場 1 分鐘或直到有一方得分出現為止。
在小型比賽中（半場為 5 分鐘的比賽），損壞的機器人可以在發生一個進球後回到場地。
- 4.7.5. 裁判同意後，損壞的機器人可以返回其離場位置附近的發球區，但是該點不應對其有利。（例如：面對球。）
- 4.7.6. 守門員機器人可以返回到球門前的區域
- 4.7.7. 如果因與另一個機器人碰撞導致翻身倒地，可由裁判扶正並繼續比賽。
- 4.7.8. 如果機器人自己翻身倒地，將被視為損壞的機器人並移離賽場

4.8. 出界球

4.8.1. 如果球碰到外牆或是離開比賽場地，或是接觸球門外側邊框後，便視為“出界球”。

4.8.2. 如果球出界，它將被移到最近的發球區，且不應對最後觸球的機器人有利。（如放置在敵方進攻方向的最近發球區。）

4.9 比賽中斷

4.9.1. 4.6 ~ 4.8 節列出的各種情況均可導致比賽中斷。處理辦法通常是把球移到一個最近發球區，且比賽不中斷，繼續進行比賽。

4.9.2. 比賽可以根據裁判的哨聲而中斷，但繼續計時，這些全由裁判斟酌。當哨音響時，所有的機器人必須立刻停止活動並返回自己的位置。

4.9.3. 比賽中斷後，由裁判吹哨恢復比賽，所有機器人同時啟動。

4.9.4. 裁判可以示意“裁判暫停”，以便進行場地修復，或是解決 4.7.7 和 4.11.3. 出現的情況，或是裁判需要解釋規則。如果中斷時間較長，裁判可選擇停止計時。

4.10 多人防守

4.10.1. 如果防守方多於一個機器人進入罰球區，且嚴重影響比賽，即為“多人防守”。

4.10.2. 多人防守情況發生時，對比賽影響最小的機器人將被移到最近的發球區；如果該機器人為守門員，則移走另一個機器人。

4.11 犯規

4.11.1. 機器人如果利用某種裝置或動作連續攻擊或衝撞另一個不控球的機器人，裁判將判其犯規。參賽隊隊長必須將機器人移離場地至少 1 分鐘，並改正機器人；比賽將繼續進行（見 4.7 節“損壞的機器人”）。

4.11.2. 若機器人持續犯規，將會被判永久出場，同時貼上黃色的貼紙，並在計分卡留下紀錄。

4.11.3. 若機器人因對手犯規而損壞，裁判會停止比賽和計時(以兩分鐘為上限)直到機器人修復。（見“裁判暫停” 4.9.4.）

4.11.4. 如果一個機器人因犯規出場兩次，它將失去參賽資格。

4.12 自由球

不存在自由球的情形。

4.13 罰球

不存在罰球的情形。

4.14 越位

不存在越位的規則。

4.15 人為影響

4.15.1. 在通常的情況下，手動操作機器人是不能被允許的。

4.15.2. 在裁判的指示下才能用手移動機器人。

4.15.3. 每輪比賽前，各隊應指派一名隊員作“隊長”，在規則許可的範圍內或經裁判授意，負責啟動、放置、移走和重新放置機器人。

4.15.4. 在比賽進行期間，若非裁判指示，該隊在賽場附近的其它隊員**允許啟動一台機器人，但此後將不被允許接觸場上機器人**，參賽者與賽場距離不得小於 1 米。

5. 衝突裁決

5.1 裁判

5.1.1. 在比賽期間，裁判享有最終裁定權。對裁判決定如有爭論，給予黃牌警告；若爭論仍不停止，則給予紅牌並取消其比賽資格。

5.1.2. 如果雙方隊長滿意比賽結果，結束時他們必須在記分紙上簽名確認。

5.1.3. 任何比賽結束後的抗議應只針對於記分錯誤或對比賽結果有疑問。**一旦於計分處確認並簽名後，將不得以任何形式提出抗議。**

5.2 規則解釋

5.2.1. 規則解釋權只被國際奧林匹克機器人足球賽委員享有。

5.2.2. 若需要解釋規則時，裁判應立刻停止比賽，執行“裁判暫停”（4.9.4.），停止計時，並在比賽繼續前確認規則。

5.3. 特殊情形

5.3.1 在大多數參賽隊伍同意的前提下，針對特殊情況（例如一些無法預料的問題和/或機器人的性能問題等），規則可作特殊修改。

6. 審查機制

6.1 審查員

- 6.1.1. 為確保機器人符合規則 3 中的要求，賽前將有賽會的陪審員及裁判檢查各參賽的機器人。
- 6.1.2. 比賽期間機器人若未通過檢查，或有修改，參賽隊伍必須讓其再次接受檢查。**這同時也包含比賽期間的損壞或更換，任何未通過審查的機器人將不具備參賽的資格。**
- 6.1.3. 任何違反規定的情形都會讓機器人無法出賽直到修正為止。
- 6.1.4. 所有的修改必須在比賽開始前完成，不能影響比賽時程。
- 6.1.5. 若機器人無法在賽前符合所有的規定（即使是修改之後），機器人將失去該場比賽的資格。

6.2 學生

- 6.2.1. 學生將會被要求講解或**訪談**其機器人的操作，以證實機器人的構建和程式設計是由他們自己完成的。
- 6.2.2. 學生將會被問及如何為比賽進行準備事宜，填答問卷及參與錄影訪問，以便賽會作紀錄之用。
- 6.2.3. 必須提供證據（如照片、日誌、海報、計劃書），證明機器人是學生構造和程式設計完成的。禁止使用未做出充分修改的商業套件或是培訓機構提供的程式。學生必須證明他們對程式完全理解。
- 6.2.4. 預計在進行所有比賽之前，各隊將參加一個簡短的面談，以舉證核實所有上述的內容。
- 6.2.5. 任何違反規定的情形都會讓機器人無法出賽直到修正為止。
- 6.2.6. 所有的修改必須在比賽開始前完成，不能影響比賽時程。
- 6.2.7. 若機器人無法在賽前符合所有的規定（即使是修改之後），機器人將失去該場比賽的資格。
- 6.2.8. 如果教練有過多協助，或機器人的製作並非主要由學生完成，該隊伍便會被取消參賽資格。

7. 其它規範

7.1. 公平競爭

- 7.1.1. 機器人在比賽中故意干擾或再三損壞其他機器人者，將被取消比賽資格。（見 4.11 犯規）
- 7.1.2. 機器人在比賽中損壞比賽場地或足球者，將被取消比賽資格。

- 7.1.3. 故意干擾其它機器人或是損壞比賽場地或足球的人，也將被取消比賽資格。
- 7.1.4. 所有隊伍都要能有運動家精神地進行機器人足球比賽。**擅自詮釋規則以獲取有利的情勢將不被允許，參賽者必須於賽事前盡可能的澄清可能有爭議的規則。**

7.2. 行為

- 7.2.1. 所有的活動及行為必須依照和服從賽場的指示。
- 7.2.2. 未經該隊允許，外隊成員不得進入該隊的準備區域。
- 7.2.3. 行為不端的參賽隊員將被驅逐出場，還將可能被取消比賽資格。
- 7.2.4. 以上規則由裁判、工作人員、主辦大會和當地執法機構強制執行。

7.3. 教練

- 7.3.1. 教練 (教師，父母，監護人和其它的成人成員) 不允許進入學生工作區域。
- 7.3.2. 在學生工作區周圍將提供足夠座位給予教練，以起監護作用。
- 7.3.3. 不允許教練修復機器人或是參與編寫程式。機器人在比賽當日不允許離開學生工作區。
- 7.3.4. 若教練干擾機器人或裁判的決定，首犯給予黃牌警告，再犯則給予紅牌將其逐出賽場。

7.4. 分享

- 7.4.1. 使用 "國際奧林匹克機器人足球賽" (WRO GEN II Soccer) 做為關鍵字來上傳相關影片至 YouTube 都是被鼓勵的。主辦單位享有頒發最佳影片獎的權利。

7.5. 精神

- 7.5.1. 期望所有的參與者 (包括學生和教練等) 能尊重國際奧林匹克機器人大賽協會的宗旨。
- 7.5.2. 裁判和工作人員的行為應遵守國際奧林匹克機器人大賽的活動精神。
- 7.5.3. **比賽意義不在輸贏，而在參與和學習。**

跳舞機器人競賽規則

機器人舞蹈的意思是一個或多個機器人和人伴隨著音樂、穿著服飾和整體創造性的和諧。以下的舞蹈規則提供了一個框架，帶出如何以一個或多個動作構建人和機器人的舞蹈表演（跳舞機器人隊伍每隊人數最多為 10 名人員）。

1. 表演

1.1 表演類型

舞蹈表演允許隊伍創造一個舞臺表演。於 1 至 2 分鐘的舞臺程序中，機器人被程式和配合音樂同步移動。這裏有兩類舞蹈表演--舞蹈和戲劇表演。「舞蹈」是與音樂相融合的表演。機器人需要跟隨音樂拍子和韻律運動，同樣地伴舞者可聽著音樂拍子起舞。舞蹈的評分是非常著重編舞和機器人動作與音樂的同步性。以「戲劇」作為表演時，音樂為表演的一部分。「戲劇」是描述一個故事或帶出一個主題如同一齣戲，戲劇的評分是非常著重整體的表達。以如何有效地運用機器人表達戲劇主題來評價表演。「戲劇」的例子：童謠、星球大戰或具電影啟發的展示，奧林匹克運動會、汽車等。

1.2 比賽時間

1.2.1 每隊伍演出總時間為 5 分鐘。這 5 分鐘包括了表演舞臺設置、介紹及表演環節，也包括任何由隊伍控制因素以致重新開始。清理舞臺的時間則不包括在內。

1.2.2 表演環節的持續時間不能少於 1 分鐘及超過 2 分鐘。

1.2.3 如有隊伍超過 1.2.1 和 1.2.2 中所述的時間限制，只錯在該隊伍自身及將被扣分。當隊員踏上舞臺的一刻，裁判便會開始計時，限時 5 分鐘。另一計時器於音樂開始後計時，進行為時 2 分鐘的表演。

1.2.4 緊接著每次的表演，每隊必須完全清理舞臺，收拾及移走任何有關他們表演的物品。

1.3 音樂

1.3.1 隊伍必須提供自己的音源存放到光碟 (CD-R, CDRW)，並為 MP3 檔案。整個程序必須僅提供一個音樂檔案或音軌。

1.3.2 音樂的品質也關係到各隊的評分，因此大力提倡各隊伍提供優質的音源。

1.3.3 音樂應該在啟動後，經過幾秒無聲的前奏開始。

1.3.4 音樂資料必須清晰地標上各隊伍的名稱。

1.4 隊伍隊員

1.4.1 鼓勵隊員可以和他們的機器人一起表演，及將被視為「道具」。

1.4.2 隊員唯一可身體接觸他們機器人僅限於啟動機器人，但身體接觸屬表演的一部分，如表演有需要接觸機器人，演出前與需與裁判商量並獲得批准。

1.5 布景

鼓勵隊伍提供他們自己布景。主辦單位將盡力提供一個投影和屏幕給隊伍，藉此希望合併視覺或多媒體演示作隊伍表演一部分。

1.6 表演流程

1.6.1 視報名隊數，每支參賽隊伍至少有一次舞蹈和戲劇表演流程。

1.6.2 每輪比賽，工作人員將播出音樂及多媒體展示。

1.6.3 由一名隊員（或幾名隊員，如隊伍使用多個機器人及道具）啟動其機器人，可採取手動或遙控方式啟動。

1.7 重新啟動和重複

1.7.1 以工作人員判斷為準，如有必要，各隊可重新啟動程序。任何一次的重新啟動將會被扣分，除非問題原因不在於隊伍。每隊最多只有兩次重新啟動，兩次的重新啟動後，隊伍繼續被扣分。

1.8 安全

為避免發生危險情況，比如含有爆破、煙霧、火焰、使用水或可構成危險的物質作為場景，其程序中包含任何可視為危險的情況，各隊在賽前就必須向裁判長提交報告舞蹈程序。裁判長根據自己的判斷，可要求其作出該動作的示範，裁判長有權拒絕帶有危險的表演。

2 舞臺

2.1 尺寸

2.1.1 機器人的表演區域尺寸將被劃分為 6×4 m 的長方形區域，且 邊長 6 m 一面必須面向裁判團。當機器人整個身體（主體本身不包括身體的任何大型擴充部分）走出了表演區域標明的邊界是不會被取消資格的，但將被扣分。操縱者在機器人表演時，應在此標明的表演區域以外。（如表演舞臺無法提供 6×4 m 的空間，尺寸以大會提供為主，會讓

參賽隊伍當日有時間調整機器人和程式)。

2.1.2 表演區域的邊界將由 20 mm 粗的黑色膠帶標示，再以 20 mm 粗的紅色膠帶圍繞。這讓隊伍能夠以黑色及紅色線膠帶做為邊界，機器人需能辨認表演舞臺區域。

2.2 舞臺表面

2.2.1 以大會當日所提供的表演舞臺為主。

2.2.2 地面材料的接合處進行包裹以使其儘量平坦，但機器人需準備應對地面至多 3 mm 的不規則。

2.3 照明

隊伍不可期望主辦者的表演舞臺燈光迎合每一隊的需要。由於不同賽場的自然照明會產生變化，建議各隊伍在設計機器人時要能適應燈光的各種變化。如有需要，各隊伍到場之後，應調試好機器人，做出適應比賽場地照明條件的準備。

2.4 表演舞臺的利用

2.4.1 參賽隊伍可於大會排定的練習順序在表演舞臺上練習。

2.4.2 在表演開始前，最後於舞臺上練習的隊伍必須將舞臺完全清理好。

3 機器人尺寸

3.1 尺寸

機器人不限尺寸。為安全考量，任何機器人距離舞臺地板高度超出 4 m 就必須向裁判團商議，並獲得表演的批准。

3.2 機器人和參賽隊員數

機器人數量不限。每隊由一位指導老師，2~10 位隊員所組成。

3.3 控制

3.3.1 機器人必須是自主控制的。表演進行期間，機器人必須是獨立而沒有任何東西連接著的，即機器人沒有與電腦或其他控制裝置連接，包括供電源。表演期間，沒有隊員可以身體接觸機器人，除非表演前已知會裁判並獲批准。

3.3.2 機器人可由人手啟動，啟動方式可為手動或是遙控。見 1.6.3.

3.4 服飾

鼓勵機器人和表現者使用服裝道具。善用服裝來提高機器人技術的表演將可獲加分。

3.5 通訊

表演期間，舞臺上任何機器人可與舞臺上相同隊伍另一機器人有通訊，但是溝通方式僅限於紅外線、超聲波或藍芽。練習及表演時，各隊伍有責任確保他們的通訊不會干擾其他隊伍的機器人。隊伍是嚴禁使用無線電信號如 WLAN 無線通訊，因可能對其他賽事的機器人構成干擾。隊伍使用機器人通訊必須於先向裁判解釋所使用的設備及程式。

4 裁決

舞蹈和戲劇類別將採用相同的評分表格。

4.1 真實及原創性

4.1.1 各隊在面試中會被問及介紹他們的機器人及道具。每隊的整體分數將由他們最佳的表現和面試相加決定。

4.1.2 如裁判認為隊伍的機器人、服裝或表演動作（相同音樂是被允許的）明顯是抄襲另一隊伍，或再次使用往年同一隊伍的機器人，抄襲別人的隊伍會被扣分。

4.2 創意

鼓勵機器人和表現者充滿創意與娛樂性，富有創意或創新的隊伍表演將可獲更高的分數。

4.3 評分標準

4.3.1 表演的評分標準如下：

·**程式設計**（例如：使用循環、跳轉、副程式、編程語言類型等）

·**結構**（例如：機器人結構穩固、組件不掉落、傳動裝置使用恰當、操作平穩可靠、動作有趣、技巧使用有效達到目的等等）有效使用傳感器（例如：用於觸發程式的不同部分及探測邊界線等。此標準還包括處於傳感器外的「其他技術」）

·**舞蹈設計**（例如：機器人合拍起舞，並隨音樂節拍的變化變換動作。機器人和隊員的舞蹈編排分開評分等。）

·**服裝創意**（機器人和參賽隊員的著裝分開評分）

·**娛樂效果**（例如：該表演娛樂觀眾的程度，表演的原創性和創新性等）

·**口語表達**（由裁判針對表演或創創作的過程做答問）

5 文件

5.1 證明

鼓勵各隊伍帶原始記錄或電子文件，以描述他們展示的努力成果。文件不應多於5 張 (A4 尺寸) 及包含機器人開發歷程簡述及照片。文件必須於面試中展示，及有助展現隊伍表演的真確性。

5.2 海報介紹展示

5.2.1 各隊伍將在指定公共場所用展板展示其材料。鑒於展示空間可能受到當地大會的限制，鼓勵各隊攜帶PowerPoint 或其他格式的電子展示文檔資料，用以在賽場演示。

5.2.2 海報或電子展示應儘量做到富趣味性和娛樂性，它們將不僅供裁判觀看，而且還供其他隊和公眾人物觀看。包括的內容有：參賽隊伍名稱、組別 (初級組或高級組)、隊員姓名 (最好包括一張隊員集體合照)，一些關於你的機器人和隊伍成長情況的照片。

6 精神

6.1.無論輸贏，重在學習。

6.2 公平比賽

6.2.1 期望所有參賽隊伍的目標皆為追求公平的比賽。

6.2.2 任何人為故意干擾其他機器人或是故意損壞比賽場地的情況，該隊伍將失去其比賽資格。
機器人跳舞比賽規則

6.3 分享

6.3.1 賽後，所有的進展情況儘可能公布於的網站上。

6.3.2 分享資訊的目的是進一步推動一項具有教育意義的公開化活動。

6.4 行為

6.4.1 未經該隊伍允許，外隊成員不得進入該隊 / 團體的調試區域。

6.5 教練

6.5.1 除非當參賽隊伍到達或離開場地時幫助運送一起進出和移動儀器上下舞臺時，教練 (老師、父母、同伴和其他成人成員) 不允許駐足於學生工作區域，和不得修整機器人或參與學生的機器人程式編寫。