

FIRST



FORWARD.

PRESENTED BY Qualcomm



PRESENTED BY



Raytheon
Technologies

貨運狂熱

2021-2022 *FIRST*® Tech Challenge

Game Manual Part 1

Traditional Events

(競賽手冊 1- 標準型賽制)



FIRSTINSPIRES.ORG/ROBOTICS/FTC

感謝贊助商 (Sponsor Thank You)

感謝以下贊助商對 FIRST® 科技挑戰賽不斷的支持與慷慨的贊助！

**FIRST® TECH CHALLENGE
SEASON PRESENTING SPONSOR**



**FIRST® TECH CHALLENGE
PROGRAM SPONSOR**



**FIRST® TECH CHALLENGE
KEY SPONSOR**



修改紀錄 (Revision History)		
修訂	日期	說明
1	7/13/2021	初始釋出
1.1	7/21/2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 第 7.3.3 節–規則 < RE05> a.iii. 更正規則以允許感測器連接到編碼器端口。 ● 第 7.3.3 節–規則 < RE12> a. 更正規則以允許感測器連接到編碼器端口。
1.2	9/20/2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 第 7.3.4 節–更改規則 < DS30> 至 < DS03> ● 第 7.3.5 節–增加了關於何時更新以及何處安裝軟體的參考資料。 ● 第 7.4 節–在貨運狂熱中的隊伍得分物件稱為隊伍運輸物件。 ● 附錄 D–控制獎項不能超過 2 頁。 ● 附錄 E–增加控制獎項提交表。

目錄

目錄 (Content).....	3
1.0 介紹 (Introduction).....	7
2.0 親切的專業精神 (Gracious Professionalism®)	7
3.0 比賽 - 定義和規則 (The Competition – Definitions and Rules)	7
3.1 概述 (Overview)	7
3.2 參加 FTC 官方比賽之資格 (Eligibility to Compete in Official FIRST Tech Challenge Competitions)	7
3.2.1 北美隊伍報名 (North America Teams Registration)	7
3.2.2 非北美隊伍報名 (Outside North America Registration)	8
3.2.3 青年隊員報名 (Youth Team Member Registration).....	8
3.3 比賽類型 (Competition Type)	8
3.3.1 非官方賽/交流賽 (Scrimmage)	8
3.3.2 聯賽 (League Meets)	8
3.3.3 資格賽與聯盟錦標賽 (Qualifying Tournaments and League Tournaments)	8
3.3.4 超級資格賽 (Super Qualifying Tournaments)	8
3.3.5 區域冠軍賽 (Regional Championship Tournaments)	9
3.3.6 世界錦標賽 (World Championship)	9
3.4 比賽定義 (Competition Definitions).....	9
3.5 比賽規則 (Competition Rules)	11
4.0 比賽日概述 (Competition Day Outline)	16
4.1 比賽賽程 (Competition Schedule)	16
4.2 隊伍報到 (Team Check-In).....	16
4.2.1 同意書表單 (Consent and Release Forms)	16
4.2.2 隊伍名冊 (Team Roster).....	16
4.2.3 隊伍資訊袋 (Team Check-In Packets).....	17
4.3 機器人及場地檢查 (Robot and Field Inspection).....	17

4.4	評審面談 (Judges' Interviews)	17
4.6	練習時間 (Practice Time)	17
4.7	開幕典禮 (Opening Ceremony)	18
4.8	資格賽 (Qualification Matches)	18
4.9	聯盟選拔 (Alliance Selection)	18
4.10	淘汰賽 (Elimination Matches)	19
4.11	頒獎及閉幕典禮 (Awards and Closing Ceremony)	20
4.12	團隊精神及造型 (Team Spirit & Styling)	20
4.13	旗幟 (Banners and Flags)	20
4.14	觀眾禮儀 (Spectators and Etiquette)	21
4.15	偵查 (Scouting)	21
5.0	分數及排名計算 (Calculating Scores and Ranking)	22
5.1	比賽排名計算 (Competition Ranking Calculation)	22
5.2	懲罰 (Penalties)	22
5.3	聯賽排名計算 (League Tournament Ranking Calculation)	22
6.0	晉級標準 (Advancement Criteria)	23
6.1	晉級資格 (Eligibility for Advancement)	23
6.1.1	Inspire Award 獲獎資格 (Inspire Award Eligibility)	23
6.2	晉級順序 (Order of Advancement)	24
7.0	機器人 (The Robot)	26
7.1	概述 (Overview)	26
7.2	機器人控制系統 (Robot Control System)	26
7.2.1	機器人技術定義 (Robot Technology Definitions)	26
7.3	機器人規定 (Robot Rules)	27
7.3.1	機器人通用規則 (General Robot Rules)	27
7.3.2	機器人機械零件和材料規則 (Robot Mechanical Parts and Materials Rules)	30
7.3.3	機器人電子零件及材料規範 (Robot Electrical Parts and Materials Rules)	31
7.3.4	操作站規範 (Robot Software Rules)	38
7.3.5	機器人軟體規範 (Robot Software Rules)	39
7.4	隊伍得分物件 (Team Scoring Element)	42
8.0	機器人審查 (Robot Inspection)	43
8.1	概述 (Overview)	43
8.2	說明 (Description)	43
8.2.1	團隊自我審查 (Definitions)	43
8.3	定義 (Definitions)	43

8.4 審查規定 (Inspection Rules)	43
9.0 評審與頒獎標準 (Judging and Award Criteria)	45
9.1 概述 (Overview)	45
9.2 工程筆記本 (Engineering Notebook)	45
9.2.1 概述 (Overview)	45
9.2.2 工程筆記本是什麼 (What is an Engineering Notebook?)	45
9.2.3 工程筆記本格式 (Engineering Notebook Formats)	46
9.2.4 工程筆記本的建議 (Engineering Notebook Recommendations)	47
9.3 工程作品集 (Engineering Portfolio)	47
9.3.1 概述 (Overview)	47
9.3.2 工程作品集是什麼？ (What is an Engineering Portfolio?)	47
9.3.3 工程作品集的格式 (Engineering Portfolio Formats)	47
9.3.4 工程作品集的要求 (Engineering Portfolio Requirements)	48
9.3.5 工程作品集的建議 (Engineering Portfolio Recommendations)	48
9.3.6 工程作品集得獎要素 (Engineering Portfolio Requirements by Award)	49
9.4 評審過程、時程及隊伍準備 (Judging Process, Schedule, and Team Preparation)	51
9.4.1 評審工作之運作 (How Judging Works)	51
9.4.1.1 給隊伍的回饋 (Feedback to Teams)	52
9.4.1.2 沒有機器人的隊伍 (Teams Without a Robot)	52
9.4.2 評審時間表 (Judging Schedule)	52
9.4.3 隊伍準備 (Team Preparation)	52
9.4.4 教練面談參與 (Coaches Involvement in Interviews)	53
9.4.4.1 教練面談參與例外情況 (Coaches Involvement in Interviews Exceptions)	53
9.4.5 影像視頻獎申請準則指南和推廣獎 (Video Award Submission Guidelines for Compass and Promote Awards)	53
9.5 獎項總覽 (Award Categories)	53
9.5.1 創意啟發獎 (Inspire Award)	53
9.5.2 創造思維獎 (Think Award)	54
9.5.3 策略與關係獎 (Connect Award)	55
9.5.4 創新獎 (Innovate Award sponsored by Raytheon Technologies)	56
9.5.5 控制獎 (Control Award sponsored by Arm Inc.)	56
9.5.6 激勵獎 (Motivate Award)	57
9.5.7 設計獎 (Design Award)	58
9.5.8 宣傳獎 - 非必要 (Promote Award (Optional))	59
9.5.9 模範指標獎 - 非必要 (Compass Award (Optional))	59

9.5.10 評審團特別獎 (Judges' Choice Award)	60
9.5.11 冠軍聯盟獎 (Winning Alliance Award)	60
9.5.12 亞軍聯盟獎 (Finalist Alliance Award)	60
10.0 Dean' s List Award (狄恩獎)	61
10.1 資格 (Eligibility)	61
10.2 標準 (Criteria)	61
附錄 A – 資源 (Resources)	63
附錄 B – 機器人審查清單表(Robot Inspection Checklist)	64
附錄 C – 場地檢查清單表(Field Inspection Checklist)	67
附錄 D – 由 Arm, Inc.贊助的控制獎說明(Control Award, Sponsored by Arm, Inc. ,Instructions)	69
附錄 E – 由 Arm, Inc.贊助的控制獎提交表格(Control Award, Sponsored by Arm, Inc. Submission Form).....	70

1.0 介紹 (Introduction)

What is FIRST® Tech Challenge?

FIRST® Tech Challenge (FIRST® 科技挑戰賽) 是一個以學生為中心的計畫，主旨在給予學生獨特且刺激的體驗。在一年一度的賽事中，這些隊伍設計、建構、測試及程式編輯出具有自主性與可人為操作的機器人來執行一系列的任務。關於 FIRST® Tech Challenge 或其他 FIRST® 的更多資訊，請至 www.firstinspires.org 查詢。

2.0 親切的專業精神 (Gracious Professionalism®)

FIRST® 用這個專業的術語來描述：

Gracious Professionalism® 親切的專業精神是一種鼓勵高質量工作的方式，強調尊重他人，尊重個人和社區。

請觀看這段簡短影片 [short video](#) 中的 Woodie Flowers 博士講解親切的專業精神。

3.0 比賽 - 定義和規則 (The Competition – Definitions and Rules)

3.1 概述

學生參加 FTC 將學習科學、技術、工程與數學 (STEM) 技能，並且實踐工程原理及認識勤奮實踐的價值，提出創新和分享。這是一場令人興奮的運動賽事，包含隊伍之間正面交鋒的比賽，評審面談以及團隊和機器人性能獎，本節提供了重要信息，這些信息將幫助團隊享受一個有趣且成功的比賽日。

3.2 參加 FTC 官方比賽之資格

3.2.1 北美隊伍報名 (North America Teams Registration)

要參加任何級別的 FTC 官方比賽，團隊必須在 FIRST 進行報名並保持良好的信譽。

1. 隊伍必須透過報名系統 ([Team Registration System](#)) 報名。
2. 隊伍報名費必須先支付。
3. 隊伍必須要有兩位通過青少年保護計劃 ([Youth Protection](#)) 篩選的成年人。

3.2.2 非北美隊伍報名 (Outside North America Registration)

北美以外的隊伍需使用隊伍報名系統 ([Team Registration System](#)) 報名。北美以外的隊伍應諮詢其所在地區的主辦單位，了解相關費用。

3.2.3 青年隊員報名 (Youth Team Member Registration)

每一位在 FTC 競賽的隊伍中的青年隊員須透過 <https://www.firstinspires.org> 報名。每位隊員的父母或是法定監護人以電子的方式接受同意釋出的表單。關於如何註冊青年隊員的說明可以在我們的網站上找到：

<https://www.firstinspires.org/resource-library/youth-registration-system>。

3.3 比賽類型

在 FTC 整年度賽季期間，團隊和各區相關組織都會參與、舉辦幾種類型的比賽。下一節列出了比賽類型：

3.3.1 非官方賽/交流賽 (Scrimmage)

交流賽是一個非官方的活動，任何人都可以舉辦交流賽，為 FIRST 官方或各區授權單位舉辦的正式比賽做準備。或以此活動代替參與其他活動。如果您要舉辦一個交流賽，建議將相關計畫提供給該區 FIRST 授權的承辦單位 Program Delivery Partner，您需要找尋地點、安排當日事物，並邀請其他隊伍參賽。團隊也需要保護場地環境、電腦及其它物品。

3.3.2 聯賽 (League Meets)

聯賽是指僅在資格賽參加隊伍比賽的賽事。如第 5.2 節所述，排名因一場又一場的賽事累積。團隊可以參加的賽事次數因地區而異。只要有可能就鼓勵隊伍盡可能地參加。有些標準比賽及錦標賽指南可能會做些調整。隊伍應聯絡當地主辦方 program delivery partner 來獲取你所在地的預賽賽程、比賽架構、晉級及程序。

3.3.3 資格賽與聯盟錦標賽 (Qualifying Tournaments and League Tournaments)

由 FIRST Tech Challenge 加盟夥伴或合作夥伴委任機關主辦和管理。符合條件的比賽遵循第 4.0 節中概述的格式。資格賽與聯盟錦標賽是在有冠軍賽之前舉行的。晉級到冠軍賽的隊伍數，取決於各地所能容納的區域冠軍賽隊伍數量、資格賽的場次數，及參加資格賽的隊伍數。第 6.0 節詳細介紹了升級到下一個錦標賽級別的晉級標準。

3.3.4 超級資格賽 (Super Qualifying Tournaments)

此賽事都會在隊伍數量最多和聯賽場次最多的地區舉行。在這些地區，隊伍從冠軍賽晉級，或從資格賽晉級到

超級資格賽，最後是區域或全國冠軍賽。超級資格在形式、評審和獎項都符合 FIRST 標準。

3.3.5 區域冠軍賽 (Regional Championship Tournaments)

錦標賽係由 FTC 加盟合作夥伴主辦和管理，並遵守標準規範、裁判方式、頒獎程序及整體品質。有些冠軍賽要求隊伍必須在資格賽中，或是經由聯盟賽晉級到區域冠軍賽。冠軍賽可能包含來自一個區域、省、州、國家或幾個國家的隊伍。晉級到多個區域的錦標賽跟從資格賽晉級到低方錦標賽的資格式一樣的。

3.3.6 世界錦標賽 (World Championship)

世界錦標賽係由 FTC 主辦和管理，分別舉辦在德克薩斯州的休斯頓和密歇根州的底特律，是所有 FIRST 規劃中最高賽事。FTC 隊伍經由地區冠軍賽晉級世界錦標賽。世界錦標賽包含來自多個國家的隊伍，隊伍應該期待在現場和裁判室中皆有更高水平的比賽。

3.4 比賽定義

聯盟 – 每一場 FTC 賽事中包括兩個聯盟由各「兩支隊伍」組成，在規定的場域內完成任務獲取高分。超過 20 支隊伍參賽的比賽中，在半決賽和決賽回合，聯盟各由三個團隊組成，但是在其中任何一場比賽，一個聯盟仍然只能有兩支隊伍上場比賽。

聯盟隊長 – 聯盟中排名最高的團隊的學生代表，在聯盟選拔、半決賽及決賽期間被推選的代表。整個團隊也稱為聯盟隊長。

聯盟選拔 – 隊伍選隊伍的一個過程，由積分排名前幾的隊伍，依規定選擇在半決賽及決賽中所要搭配的聯盟夥伴。

聯盟領域 – 位於比賽場地旁的區域，被設計成「藍色」或「紅色」，比賽中選手及教練可在此區域站立或活動。區域 1 是最接近觀眾的聯盟領域。

競賽 – 競賽是一項活動，作為 FTC 計畫的一部份，由當地合作夥伴或是 FIRST 總部主辦或批准。競賽是 FTC 賽事包括機器人比賽和評審評比。

競賽區域 – 指所有比賽相關區域。比賽場地、聯盟領域、計分處皆在此列。

操作團隊 – 最多由 3 名成員組成：包含 2 名操作手，1 名教練及 1 名人類玩家，都來自相同的隊伍。

淘汰賽 – 決定優勝聯盟的比賽，通常在聯盟選拔完之後一系列的比賽中，由兩支或三支隊伍組成的聯盟，將選出其中兩支隊伍代表下場比賽。優先贏得兩場比賽的優勝聯盟隊伍會晉級，持續下一個系列的比賽。

懲罰 – 由裁判判定的違反規則或程序的後果。當一個懲罰被判定時，將從被判定違規的聯盟得分中扣除積分。懲罰進而分為小懲罰以及大懲罰。當違規持續發生，經裁判決定之後，懲罰還可能升級成黃牌或是紅牌。

比賽場地 – 競賽區域的一部份，包括 12 × 12 英尺 (約 3.66m×3.66m) 之區域以及所有場地圖上所繪之物件。

檢修區域 – 檢修區是與比賽場地分開的區域，隊伍可以在此於比賽之間調整機器人，大小為 10 × 10 英尺 (約 3.05 公尺×3.05 公尺)。區域中將會提供桌子及電源。檢修區可能因為賽場大小的不同而不同，此訊息可以向該區比賽相關窗口詢問。

練習賽 – 提供一段時間給隊伍熟悉正式的比賽場地。

資格賽 – 決定各隊伍聯盟選拔之資格並晉級到淘汰賽的比賽。聯盟間互相競爭以取得排名積分及決勝積分

排名積分 / 總排名積分 – 團隊排名的第一依據。

遠程賽制競賽：對於遠程賽制競賽的單一隊伍，該團隊的比賽最終得分用作他們的排名積分。

傳統賽制競賽：對於傳統賽制競賽的隊伍，每個隊伍以他們的聯盟在一場比賽中的最終得分作為排名積分。總排名積分是將隊伍比賽中所獲得的積分總和。請參閱第 5.0 章節，進一步了解如何使用此方法確定隊伍的排名。

機器人 – 需要通過所有的檢查機制，在比賽開始前，由隊伍將其放在比賽場域內。機器人必須完全符合章節 7.0 機器人規定。

代理賽 – 如果資格賽中的隊伍數量不能被 4 整除，則代理賽將會被安排到資格賽中。代理賽的存在是為確保各隊伍的比賽次數相同，而參加代理賽的隊伍得到的排名積分及決勝積分將不計入總得分內。但是，這些比賽對整個排名依然非常重要，因此參加代理賽的隊伍應該視其為正式的資格賽。代理賽也會被排在正式的資格賽賽程表內。

隊伍 - 正式的 FTC 隊伍成員人數不可超過 15 人。隊伍由國中~高中(7~12 年級) 的學生所組成；隊員學籍不能超過高中。所有隊伍都必須透過[隊伍註冊系統](#)進行註冊。有關參加 FTC 的資格，請參閱本手冊的第 3.2 節。

決勝積分 (TieBreaker Points) / 總決勝積分 (Total TieBreaker Points) – 當隊伍排名總積分 (Total Ranking Points) 相同時，將用決勝積分做決勝局，決勝積分有兩種類型，TBP1 和 TBP2：

TBP1：對於傳統賽制競賽的隊伍，每個隊伍獲取該聯盟於資格賽的自主時間的得分作為 TBP1。總 TBP1

是所有隊伍在比賽中進行的非代理資格賽 TBP1 的總和。

TBP2：對於傳統賽制競賽的隊伍，每個隊伍獲取該聯盟於資格賽的賽末階段的特定任務得分作為 TBP2。總 TBP2 是所有隊伍在比賽中進行的非代理資格賽 TBP1 的總和。

請參考章節 5.0 了解如何確定隊伍的排名的詳細說明，

錦標賽 – 錦標賽是讓一個州/地區內的隊伍晉級到下一個競賽級別或是晉級到冠軍賽的賽事，對於許多團隊而言，錦標賽將會是他們的顛峰之作。

3.5 比賽規則

<C01> 在 FTC 的比賽中，隊伍、隊員或隊伍代表如果做出 FTC 所不能容忍的行為將會受到相應的懲罰或視情況祭出黃/紅牌。這些不當的行為不僅止於比賽場內，如果在場外對志工或其他參賽人員做出不安全且不文明的動作。

<C02> 裁判擁有比賽最高決權。裁判團隊的裁決將是最終的裁決。

- a. 裁判團隊不會審查任何非觀眾或其他人錄製的比賽影片、照片。
- b. 有關比賽或比分問題時，比賽區規劃裁判諮詢框 (Referee question box)，聯盟中只能有一位選手在站在問題框內提問，統一由該區裁判作回覆。而任何疑問必須於下列規定的時間內提出：
 - i. 資格賽：發生爭議時，隊伍必須在接下來的 3 場比賽時間內進入諮詢框對比賽提出異議。
參加最後兩場資格賽的隊伍必須在比賽分數宣布後 5 分鐘內進入諮詢框提出異議。
 - ii. 淘汰賽：因為每一場比賽可能涉及不同聯盟，所以無論隊伍是否於下一場比賽中出賽，該隊伍必須在下一場比賽開始前，於諮詢框內對比賽提出異議。如果是關於決賽最後一場的問題，才必須在比賽成績公布後的 5 分鐘內進入諮詢框提出異議。

隊員提出疑問時必須引用特定的規則，或引用官方 [FTC 論壇](#) 上的 Q&A 貼文。提出疑問的隊員必須以親切且尊敬的方式向裁判提問。

<C03> 在 FTC 比賽中的黃/紅牌被用來管理個隊伍及機器人做出不當的行為。黃/紅牌不僅止於比賽場地內，如在檢修區、裁判室或賽場內任何地點出現 [不符合的 FIRST 行為舉止](#)，大會也將祭出黃/紅牌。

隊員或機器人如做出不當的動作或重複三次以上，將得到一張黃牌或 (及) 紅牌，黃牌具有累加性，如隊伍已經有一張黃牌，那第二張黃牌將會自動轉為紅牌。

比賽現場黃牌及紅牌的規範

主裁判可以在比賽中指定黃牌作為警告或紅牌取消資格。發出黃牌或紅牌將由站在隊伍聯盟前的主裁判祭出，並高舉黃牌或紅牌。

要發出第二張黃牌時，主裁判將站在隊伍聯盟前，並持有一張黃牌和一張紅牌。主裁判將在比賽結束後發出第二張黃牌。

已經收到黃牌或紅牌的隊伍，該紀錄會跟隨著隊伍到每一場比賽，除非另有說明。紅牌將導致比賽失格。多張紅牌可能會導致隊伍喪失比賽資格。隊伍收到黃牌或紅牌後，在接下來的所有比賽開始時，觀眾屏幕上都會以黃色背景顯示隊伍編號。這是對團隊，裁判和觀眾的提醒，團隊攜帶黃牌。

黃牌不會從資格賽延續到淘汰賽，在淘汰賽期間，黃/紅牌都是針對整個聯盟的隊伍，而非單一隊伍。如果聯盟收到黃/紅牌，那該聯盟的每一個隊伍也會收到。如果同一聯盟中兩個隊伍都收到黃牌，那整個聯盟將會收到紅牌，並導致該場比賽為 0 分。如出現兩個聯盟都到紅牌，先拿到紅牌的將會輸掉該場比賽。

黃牌及紅牌於場地外的規範

隊伍可能因為在場外的不當行為導致收到黃/紅牌，而這些不當的行為必須彙報給比賽負責人，並由比賽負責人出面跟帶隊教練進行溝通及警告這些不當的行為。如果隊伍沒有改善自己的行為，那將由比賽負責人彙報給 FIRST 總部進行討論是否給出黃/紅牌予以處分。如討論結果為給出處分，則由比賽負責人告知主裁判，此黃牌或紅牌將會被記錄，在計分軟體亦會被記入下一場資格賽的評分當中。如果參加淘汰賽的隊伍，在資格賽與淘汰賽之間收到黃牌或紅牌，判罰將會被記錄於第一場淘汰賽。如隊伍在淘汰賽期間，因不當的場外行為而收到黃牌或紅牌，判罰則會被記錄於當前或剛剛完成的比賽。

<C04> 比賽隊伍不會要求其他隊伍放棄比賽或放水，相對的，也不會讓其他隊伍脅迫他們放棄比賽或放水。若一支隊伍造成其他隊伍放棄比賽或故意錯失得分目標，此舉與 FIRST 之價值不符，因此這不是隊伍所該採取的策略。違反此規則可能會收到黃牌或紅牌，甚至驅逐出場。下列違反規則 <C04>：

- 範例 1：聯盟夥伴 A 隊和 B 隊正在比賽，C 隊卻鼓勵 B 隊在比賽中放水/未得分。C 隊這種行為動機對 A 隊的排名產生負面影響。
- 範例 2：聯盟夥伴 A 隊和 B 隊正在比賽，A 隊將參加代理賽，而 C 隊則鼓勵 A 隊放水以便 C 隊的排名超越 B 隊。
- 範例 3：聯盟夥伴 A 隊和 B 隊正在比賽，A 隊將參加代理賽，C 隊則鼓勵 A 隊放水，而 A 隊答應放

水，所以 C 隊的排名超越 B 隊。

注意：此規則並非在阻止聯盟在特定比賽中規劃和/或執行其自己的誠信，其中所有隊伍都是同一聯盟的成員。

<C05> 每一個報到的隊伍都只允許 1 台機器人(為賽季而設計組裝的機器人)參加 FTC 比賽。隊伍可在整個賽季中或比賽中修改機器人。

- a. 不允許比賽時用一台機器人，但卻有第二台在修改或組裝。
- b. 不允許在比賽中交替使用多台機器人。
- c. 不允許使用第二台機器人報到並參加同一比賽。
- d. 不允許使用其他隊伍所組裝的機器人參加比賽。

違反此規則將立即被視為過分且故意違反該規則。

<C06> 比賽過程中，只允許 3 位隊伍代表進入到競賽區域：2 位配戴「Drivers」徽章的操作手、1 位配戴「Coach」徽章的教練的隊員。這些徽章的代表可以互換。比賽期間，只有配戴「Drivers」的操作手才能操控機器人。除了這些規定的代表可以在比賽的場域內，團隊其餘代表將會被要求離開此區。

<C07> 參加會賽、聯賽、資格賽及冠軍賽的隊伍，至少進行 5 場比賽且不多於 6 場。隊伍參與遠程 (remotely) 賽事，將進行 6 場資格賽。

<C08> 在裁判宣布整理場地至機器人進場進行下一場比賽時，至少保有 5 分鐘的準備時間給予連續比兩場的隊伍。

<C09> 進行比賽時，場邊裁判將紀錄隊伍得分狀態及分數，直到比賽結束裁判團隊確認完畢後才會公告該場次分數。在某些比賽中，可以使用即時軟體顯示比賽的狀態，並在比賽結束時呈現隊伍最終的比分。

<C10> 暫停：

- a. 資格賽中，不允許隊伍要求更多的準備時間「timeout」。
- b. 淘汰賽中，每一個聯盟可以要求一次「timeout」獲得較充裕的準備時間，時間三分鐘(3:00)為限，並且必須在比賽開始前兩分鐘之前提出。隊伍提出的「timeout」時間將從該場比賽開始時計算。

<C11> 當比賽開始時，隊伍的操作代表及機器人都沒有出現在比賽規定區域內，將會被宣布為「no show」未出賽。當機器人無法出賽時，至少需派一名操作隊伍的成員代表到場地內報到，告知他們預計的比賽時間以獲

得比賽的積分。

<C12> 在比賽會場禁止設置自己的 Wi-Fi 802.11 (2.4GHz or 5GHz) 無線通訊。不允許使用的無線通訊，包含(但不限於此):

- a. 行動熱點 (例如手機、平板、筆電、可攜式無線數據終端)。
- b. 無線臨時網路。
- c. 掌上型遊戲機的點對點網路。
- d. 在競賽區使用藍芽與機器人通訊。

任何隊伍、隊伍成員或競賽參與者都不得干擾隊伍與其機器人進行的 Wi-Fi 通信。

違反<C12>者將以失格做為懲處，並且請離比賽場地。隊伍不得對懲罰提出上訴，且不會退還任何註冊費用及預付餐費等。FIRST 可以進行賽後審查，並決定是否對違規隊伍施加額外的處罰。

我們鼓勵隊伍在競賽中向現場技術顧問 (FTA) 回報無線之安全漏洞。隊伍應牢記專業精神，僅回報有效且可驗證的違規行為。FTA 收到可能違反規則的回報後，將與主裁判進一步討論可能違反此規則的情況。主裁判將會與 FIRST 總部的工作人員合作，確定是否違反了<C12>規則，並取消違規隊伍的資格。

<C13> 機器人控制器的 Android 設備與操作站之間的 Wi-Fi 直連是被允許的，此外，相同的 Android 設備與其他的電子設備 (手機、平板電腦及電腦) 之間的 Wi-Fi 連接，僅被允許用於機器人編程且僅在檢修區內。

違反<C13>者將以失格做為懲處，並且請離比賽場地。隊伍不得對懲罰提出上訴，且不會退還任何註冊費用及預付餐費等。FIRST 可以進行賽後審查，並決定是否對違規隊伍施加額外的處罰。

<C14> 隊員在比賽時可能會被要求使用特定頻道。如果隊伍持有可改動頻道的 Android 設備，需應大會要求改變或關閉頻道。若拒絕執行此規則，則會收到黃牌。

<C15> 在比賽中，所有在檢修區或競賽區域的隊員、來賓及教練都必須配戴安全眼鏡經 ANSI Z87.1 認證的安全眼鏡或有側邊罩的近視眼鏡。

注意：FIRST 規定所有的隊伍在每一場比賽中攜帶並提供給隊員、導師及來賓經 ANSI 認證的非遮蔭安全眼鏡。用來加強視線的琥珀色鏡片被認為是用來染色，而不是遮陽，其在 FIRST 比賽中是被允許使用的。在我們的室內活動環境中使用的太陽眼鏡或顏色很深的安全眼鏡是不被接受的。

<C16> 電池需在開放、通風良好的地方充電。

<C17> 檢修區及比賽區內禁止穿著露趾鞋及沒有後跟的鞋子。

<C18> 比賽中不允許跑步、滑板、輪型溜冰、「漂浮滑板」和/或飛行無人機。這些可能會對參賽隊伍、觀眾或志願者造成安全。

<C19> 觀眾席及檢修區內禁止現場樂隊進入。禁止吵雜音樂、音頻響應系統、哨聲、敲打棒聲、吹號、角...等。這些噪音會妨礙隊伍聽到重要宣佈。高聲喧鬧的物品將被關掉電源並/或沒收。

<C20> 在比賽中的任何地方包括維修區、競賽區和觀眾區，禁止使用噴漆或有害物質的噴霧劑或噴膠產品。

備註：如果有必要，在進行比賽的場地外，團隊可以對機器人做防靜電噴霧。

<C21> 檢修區的大小不會超過 10ft. x 10ft. x 10ft. (3.05m x 3.05m x 3.05m)。或由大會依據賽場大小做調整。

<C22> 在比賽會場內禁止隊伍使用無線電及對講機。

<C23> 在比賽中和團體坐在一起會讓比賽變得更刺激也更有趣。這樣可以表達對你的隊伍的支持。隊伍禁止佔位，因為比賽會場常常沒有足夠的位子讓所有人坐。

<C24> 焊接、塗膠、硬焊、或其他大型電動工具禁止在準備區或比賽中出現，除非大會特別允許。

<C25> 因為現場規範/合約規定，FIRST 不允許隊伍或個人在比賽會場販賣物品，例如 T 恤、別針等。若經大會同意，為了一個事項籌款是被允許的；為隊伍籌款則不被允許。

<C26> 由於場地規則或合約，一些場地不允許現場外帶食物。隊伍必須在攜帶食物或飲料參加比賽之前，洽詢主辦單位。

<C27> 阻擋比賽場地視線的或沒有憑證的進入限制區域的隊伍和觀眾 (無論是否與比賽隊伍有關聯)，將會被要求離開。屢次違反此規則會被認為惡劣的行為。觀眾可能會被主辦單位要求離場，而隊伍可能會收到黃牌或紅牌，以及受制於比賽中的移動。

<C28> 團隊必須遵守政府和場地的特定要求 (例如，戴口罩、社交距離、龍捲風警告等)。

4.0 比賽日概述 (Competition Day Outline)

FTC 比賽在一天內進行很多活動。典型的主要項目為：

1. 隊伍報到。
2. 機器人硬體及軟體審查。
3. 評審面談。
4. 操作手會議。
5. 開幕典禮。
6. 資格賽。
7. 聯盟選拔。
8. 淘汰賽。
9. 頒獎及閉幕典禮。

如果只參加聯賽和會賽的隊伍只需參加下列活動：

1. 隊伍報到。
2. 機器人硬體及軟體審查。
3. 操作手會議。
4. 資格賽。

4.1 比賽賽程

比賽賽程將由大會於賽前或比賽當日公告。在所有參賽隊伍報到並完成審查後，主辦單位將排定當日資格賽賽程。

4.2 隊伍報到

4.2.1 同意書表單

每一位參加 FTC 的學生都應持有一份由家長或法定代理人簽署的同意書。沒有同意書的學生不得參加比賽。表單必須經 First 網頁以電子的方式填寫。學生的父母或法定代理人可以透過 [FIRST 官方網站](#) 註冊並填寫同意書表格。

4.2.2 隊伍名冊

主教練 1 或 2 必須攜帶隊伍名冊參加比賽，其中顯示了三賽學生的名單以及每位學生同意書的狀態。名冊將顯示每個學生的父母或監護人已電子填寫同意書，並有綠色打勾的記號。從隊伍註冊系統印出的名冊必須在報到

時提交。

4.2.3 隊伍資訊袋

一旦在隊伍抵達會場後，教練或其他導師必須向主辦單位辦理報到手續。在報到時，教練會拿到一個隊伍資訊袋，其中可能包括團隊徽章、評審時刻表、設施及準備區的地圖，以及其他對隊伍非常重要的資訊。教練應該審查所有資料，以確保資訊袋是完整的。在這個時候，隊伍應該架設他們的準備區，並熟悉場地，包括練習區和比賽場地的位置以及裁判判決的地方，並複習當天的時間表。

4.3 機器人及場地檢查

FTC 機器人開始競賽前，必須先通過硬體及軟體審查。這些審查將確保所有的 FTC 機器人都符合比賽規則及條例。附錄 A 和附錄 B 中有 FTC 官方「機器人審查表」及「場地審查表」。「機器人審查表」是給隊伍進行預先審查。

4.4 評審面談

在 FTC 比賽中，評審過程通常會分三個階段：1) 和評審面談；2) 在比賽中的表現評估；3) 工程筆記本的評估。每一隊將會有 10 至 15 分鐘和 2 或 3 位評審的「發現真相(或稱事實認定)」時間。在面談開始時，選手至少有 5 分鐘的時間進行簡報。簡報後，評審將會對隊伍進行提問。

通常評審面談會在資格賽開始前進行，這樣全隊隊員都參與面談。當隊伍抵達比賽會場時，面談時間表就應包含在報到資料袋裡。請確保你知道你們隊伍的面談時間，並提早抵達面談室。面談時，至少應有兩位隊員代表及機器人；我們鼓勵全隊一起參與。在大部分比賽中，我們歡迎（不超過兩位）導師觀看裁判面談，但是不可以參與。

4.5 操作手會議

操作手會議將在資格賽開始前進行，並讓操作手們和裁判會面。在這段時間中，裁判長將略述對隊伍的期待及任何場地資訊，例如排隊方向，並解釋比賽中裁判會下達的信號和指令。

4.6 練習時間

比賽當天，大會將竭盡所能讓每支隊伍的練習時間一致，但還是有可能會變成「先來先練習」的情況。若當天有排定時間表，隊伍可以向大會確認自己的練習時間。

4.7 開幕典禮

開幕式為比賽正式拉開序幕。在開幕式中，大會代表或主持人將歡迎隊伍及觀眾，介紹重要人物及其他特別來賓，並介紹評審及裁判。接著將（通常以影片）介紹比賽，緊接著進行資格賽。

如果你的隊伍被安排在前四場比賽的話，志工會要求你在開幕式前先排隊。如果你的比賽很早的話，請確保你的隊伍準時抵達會場。

4.8 資格賽

隊伍的資格賽賽程及聯盟是隨機分配的。在比賽當天，開幕式開始前將公告資格賽賽程。此賽程將公佈聯盟合作隊伍及比賽配對，也會公佈聯盟隊伍的顏色（紅色或藍色）及操作隊伍在聯盟操作站的位置（1 或 2）。這些比賽將在開幕式後馬上依照公告的資格賽賽程進行。

你在比賽當天必須隨時注意賽程並注意聽當日的廣播。你必須要知道你何時會出賽，找出在午休前最後比賽的隊伍編號，並找出哪一場比賽是當天的最後一場。

4.9 聯盟選拔

淘汰賽的隊伍數取決於參賽的隊伍數。如果有 21 隊（含）以上參賽，則淘汰賽每個聯盟由 3 隊組成。如果參賽隊伍為 20 隊或以下，則每支聯盟由 2 隊組成。在淘汰賽中總共會有 4 個聯盟競賽。

聯盟選拔過程包含好幾輪的挑選，如此一來，全部的聯盟隊長組成由必要隊伍數組成的淘汰賽聯盟。這些聯盟將參與階梯式的比賽並決定冠軍聯盟。聯盟選拔過程如下：

- 每一隊選一位學生做為代表。這些學生將在聯盟選拔時，在指定的時間內代表他們的隊伍來到競賽區。
 - 隊伍可以攜帶他們的偵查資料或通過電話與場地中的其他隊友進行溝通，以幫助他們選擇聯盟。但隊伍必須記住，如果他們通過電話與隊友溝通，他們必須有所顧慮，而不是耽誤聯盟選拔。
- 淘汰賽中的聯盟將由資格賽積分排名前四名隊伍的學生代表作為聯盟隊長，由他們邀請戰力夥伴加入成立聯盟。
- 當一支隊伍還沒加入聯盟，或還沒拒絕聯盟邀約時，它就是可邀約的隊伍。當隊伍同意邀約時，它就是那個聯盟的一份子。當隊伍拒絕聯盟邀約時，它也不能被其他聯盟邀約，但它可以在機會來臨時，選擇自己的聯盟隊伍。當聯盟隊被拒絕加入聯盟時，聯盟隊長必須向另一隊提出聯盟邀請。

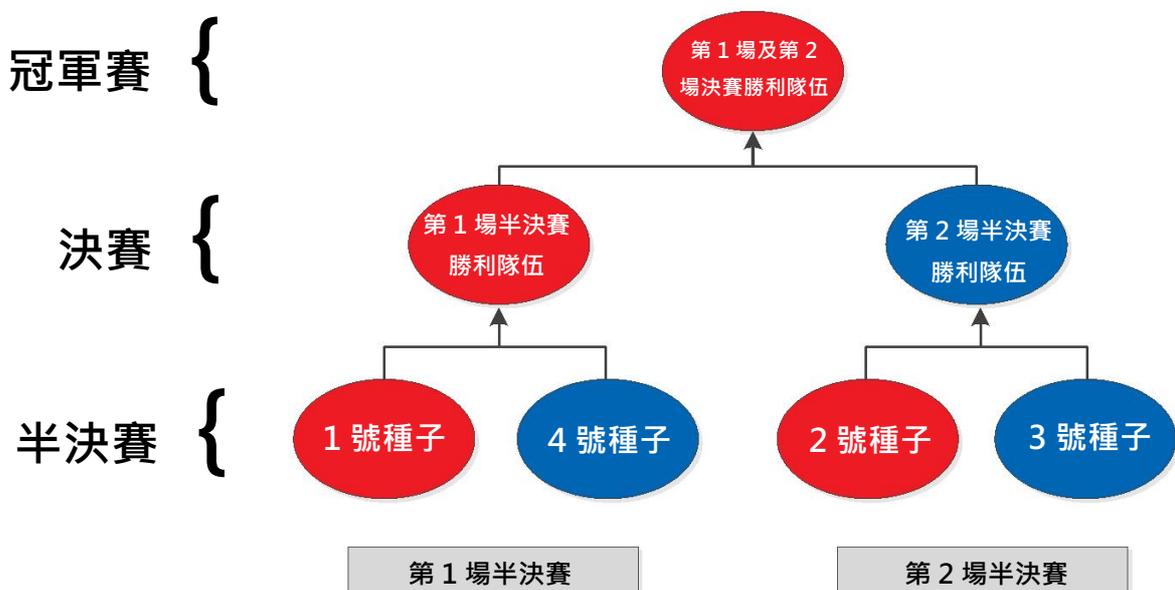
- 這個過程將持續進行，直到全部的聯盟隊長都被指派，並挑選了自己的聯盟隊伍。
- 如果參賽隊伍超過 20 隊，則同樣方法適用於每位聯盟隊長的第二選擇（聯盟裡的第三隊）從最高到最低的種子排名（即 1 → 2 → 3 → 4）。在排名最後的種子隊長選完聯盟夥伴後，沒被選上的隊伍皆不能參加淘汰賽。

4.10 淘汰賽

淘汰賽是指聯盟相互競爭決定誰是獲勝的聯盟。比賽以種子形式進行。1 號種子對上 4 號種子，2 號種子對上 3 號種子。聯盟顏色分配如下：

- 半決賽
 - 1 號種子對上 4 號種子。頭號種子為紅色聯盟；4 號種子為藍色聯盟。
 - 2 號種子對陣 3 號種子。2 號種子為紅色聯盟；3 號種子為藍色聯盟。
- 決賽
 - 在第一場半決賽中的勝方為紅色聯盟。
 - 在第二場半決賽中的勝方為藍色聯盟。

在淘汰賽中，隊伍不會獲得排名積分；只有勝利、失敗或平局。在淘汰賽的每個比賽中，將被用來決定晉級的聯盟，而第一支獲得兩場勝利的隊伍將會晉級。只要出現平局，比賽將會繼續，直到其中一個聯盟獲得兩次勝利。如以下為賽程範例：



在淘汰賽期間，每個聯盟將有兩支隊伍出賽。如果聯盟有三支隊伍，那麼第一場沒有出賽的隊伍必須參加第二場比賽，沒有例外。如果有聯盟出賽超過兩場，聯盟機器人則可以任意組合。聯盟隊長不需要參加每場比賽。在半決賽和決賽期間輸掉比賽的機器人不會有專門的維修區域。因此在聯盟選拔時，隊伍應該考慮機器人的穩定性再做出選擇。

如果一支隊伍在淘汰賽期間被取消資格，則該聯盟將被取消資格，比賽記錄為敗方。在每場淘汰賽開始之前，聯盟隊長必須在比賽開始前 2 分鐘通知裁判哪兩支隊伍要下場比賽。

所有關於比賽或比分的問題必須透過位於競賽區域的裁判問答區對裁判進行提問。聯盟中只有一名成員可以進入問答區。因為下一場比賽可能涉及不同的聯盟，所以無論隊伍是否參加下一場比賽，隊伍必須在聯盟進行的下一場比賽開始之前進入問答區對比賽提出異議。而有關最後一場總決賽的問題必須在比賽得分公佈後的 5 分鐘內至問答區進行提問。

4.11 頒獎及閉幕典禮

在頒獎及閉幕典禮中，隊伍在賽季裡的努力及成就將被讚揚，也感謝促成比賽的志工們。在典禮上，各個獎項的得主以及贏家會被宣布。

4.12 團隊精神及造型

隊伍彼此間相互競爭既好玩又有益。做為一個隊伍成員的部分樂趣和益處就是隊伍的造型及 T 恤、互相交換徽章、帽子、歡呼、啦啦隊，和服裝本身。

在決定隊伍名稱或縮寫時，思考可以和隊名互相呼應的主題，增加你們隊伍的趣味及識別度。有關 FIRST 和 FTC 標誌的使用條件：<https://www.firstinspires.org/brand>

4.13 旗幟

贊助商提供可讓我們掛在特定區域的旗幟，以感謝他們的慷慨贊助。我們鼓勵隊伍帶隊伍旗幟或贊助旗幟來，但請遵守以下規定：

- 請勿用旗幟佔位。佔位的行為是禁止的。
- 只能在檢修區掛旗幟，不可掛在檢修區的牆上。
- 隊伍可以攜帶旗幟到競賽區，但不可以將旗幟掛在競賽區牆上。這些地方是規劃給 FIRST 官方贊助商掛旗幟的。

4.14 觀眾禮儀

即將要上場比賽的隊伍，可以允許 2 位操作手、1 位教練在比賽場地上。觀眾在任何時間都不能進入競賽場地，他們必須保持在競賽場地外。有些活動可能會提供媒體通行證，讓另一位隊員進入「媒體區」。只有配戴媒體通行證的隊員可以進入媒體區，而且必須要媒體代表隊伍在比賽場地上時。擋住媒體區場邊或進入媒體區的觀眾將被要求離開。屢次違反此規則可能導致相關隊伍被取消比賽資格。

4.15 偵查

在資格賽中，每一場比賽都由計分系統挑選你的盟友和敵隊。在淘汰賽中，排名前面的隊伍可以挑選自己的聯盟夥伴。重要的是，要選擇一個能和你互補的隊伍。在資格賽中仔細觀察其他隊伍的能力和侷限是一個很好的方法。

以下資訊由 FRC 隊伍編號 #365，Miracle Workerz 隊提供：

隊伍會利用不同的方式記錄其他隊伍的資訊-紙、電腦、平板...等。使用你的隊伍最習慣的方法。偵查在和聯盟隊互補及和對抗敵隊中扮演重要的角色。不論你用何種方式紀錄，把焦點放在和盟友討論策略時，對你的隊伍有用的資訊上。

蒐集的資訊內容可能包含：

- 功能 – 這台機器人/這支隊伍可以或不可以做什麼事？
- 策略 – 在比賽中，這台機器人/這個隊伍做了什麼？隊伍如何策略性地比賽？
- 性能 – 當機器人/隊伍嘗試做些動作時，它可以做到多好？機器人的優點和缺點是什麼？
- 自主 – 機器人在自主模式下會做什麼？團隊有多個程式可以選擇嗎？

當你蒐集到越多隊伍的策略及效能資料，你就對它越了解。隊伍的效能可以從觀看比賽得知，或到檢修區拜訪隊伍。

5.0 分數及排名計算 (Calculating Scores and Ranking)

5.1 比賽排名計算

比賽中的每個團隊都按照下列排序進行排名：

1. 排名總積分 (Total RP); 最高至最低
2. 決勝總積分 (Total TieBreaker Points1 · TTP1); 最高至最低
3. 決勝總積分 (Total TieBreaker Points2 · TTP2); 最高至最低
4. 電子隨機抽籤

所有隊伍都是以相同場數的資格賽進行排名。隊伍可能需要參加代理賽，這是時間表上標有星號的額外比賽。增加的代理賽將不計入比賽期間的積分。

每場比賽結束後，都會得到 RP 及 TP。

5.2 懲罰

懲罰分數會在比賽結束之後，從隊伍得分扣除。如果受到的懲罰超過比賽獲得的積分，隊伍的得分會變成負的。然而任何負的得分會在比賽結束之後被紀錄為零分。

5.3 聯賽排名計算

聯賽排名是根據之前所有聯賽的前十場比賽得出再加上聯賽的前五場比賽。使用第 5.1 節中的排序順序。總比賽少於十五 (15) 的球隊，在聯賽比賽中進行資格賽之後，只會在他們參加的比賽中排名。

6.0 晉級標準 (Advancement Criteria)

6.1 晉級資格

無論在哪個區域，隊伍都有資格參加以下任何級別賽事的前三場比賽中的任何一場比賽。這適用於北美的隊伍和北美以外的隊伍：

- 聯盟錦標賽
- 資格賽
- 超級資格賽
- 區域冠軍賽

一個團隊在每個賽季只能贏得一次進入世界冠軍賽的晉級。

競賽類型	晉級	注意事項
資格賽 聯盟錦標賽 超級資格賽	區域冠軍賽	隊伍有資格從他們參加的前三場資格賽、聯賽或超級資格賽中進入下一個比賽級別。 隊伍可以參加同一級別的賽事超過 3 場比賽，但他們三次比賽之後就不再具有晉級或獲獎資格。
州或區域賽冠軍賽	FTC 世界冠軍賽	從區域賽晉級的隊伍將參加 FTC 世界冠軍賽。

6.1.1 Inspire Award 獲獎資格

在同一級別的另一個賽事已經獲得 Inspire Award 的隊伍，不分區域，不能在該級別的后續錦標賽中被考慮獲得 Inspire Award，或是作為 Inspire Award 得主。級別如下：

1. 資格賽/聯盟錦標賽
2. 超級資格賽
3. 區域賽冠軍賽

例如：如果一支隊伍已經在區域的資格賽中獲得 Inspire Award，他們不能在其他的任何區域之資格賽或是聯盟錦標賽獲得 Inspire Award。

所有團隊都有資格獲得世界冠軍賽的所有評審獎項。

6.2 晉級順序

如果所選隊伍已經全數取得晉級資格，或沒有隊伍符合資格（如在較小型比賽中第 2 順位選出的夥伴隊，或較小型比賽中 Award finalists 第 3 順位），晉級將按照以下順序進行。

1. 資格賽地主隊伍（注意：每個地區的主辦單位都會決定是否提供此晉級機會。隊伍必須參加該區域內的其他場次的比賽，並且必須符合協議中主辦單位規定的標準。此晉級方法只適用於資格賽地主隊伍，不適用於會賽、聯賽或冠軍賽）。
2. Inspire Award 得主
3. Winning Alliance Captain
4. Inspire Award 2nd 得主
5. Winning Alliance, 第 1 順位選出的夥伴隊
6. Inspire Award 3rd 得主
7. Winning Alliance, 第 2 順位選出的夥伴隊
8. Think Award 得主
9. Finalist Alliance Captain
10. Connect Award 得主
11. Finalist Alliance, 第 1 順位選出的夥伴隊
12. Innovate Award presented by Raytheon Technologies 得主
13. Finalist Alliance, 第 2 順位選出的夥伴隊
14. Control Award presented by ARM 得主
15. Motivate Award 得主
16. Design Award 得主
17. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
18. Think Award 第二順位
19. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
20. Connect Award 第二順
21. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
22. Innovate Award presented by Raytheon Technologies 第二順位
23. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
24. Control Award presented by ARM 第二順位得主
25. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
26. Motivate Award 第二順位得主
27. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
28. Design Award 第二順位
29. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
30. Think Award 第三順位
31. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
32. Connect Award 第三順位
33. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*

34. Innovate Award presented by Raytheon Technologies 第三順位
35. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
36. Control Award presented by ARM 第三順位
37. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
38. Motivate Award 第三順位
39. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
40. Design Award 第三順位
41. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
42. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
43. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
44. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
45. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
46. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
47. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
48. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
49. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
50. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
51. 冠軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*
52. 亞軍聯盟中尚未晉級之排名最高的隊伍*

*指資格賽排名，這些晉級是有順序的，這些排名在各個分區沒有正規的關係。尚未晉級的最佳名次隊伍，直到所有的名額都被填滿。

**隊伍數 20 隊以下的小型活動，各獎項只取一個得主，不會有第二以及第三的排名。

**對於半決賽，於隊伍數 20 隊以下的小型活動，只選擇一名聯盟夥伴，而不是在有 21 個或更多團隊的活動中選擇的兩個。

7.0 機器人 (The Robot)

7.1 概述

FTC 機器人是遠端操控的載具，由參加 FTC 的隊伍設計和組裝，以在年度比賽中達成特定的任務。此章節提供設計及組裝機器人的規定和條件。請在開始進行機器人設計前，確保你熟知機器人的相關規定。

7.2 機器人控制系統

FTC 機器人由 Android 的平台控制。團隊將使用兩個 Android 設備來控制機器人。一台 Android 設備直接安裝在機器人上，充當機器人控制器。另一個 Android 設備連接到一對搖桿，並充當操作站 (Driver Station)。

更多資訊、教學和 Android Technology 討論區，請至以下連結：

<https://www.firstinspires.org/resource-library/ftc/robot-building-resources>

7.2.1 機器人技術定義

Android 設備– 執行 Android 系統的電子裝置作為操作系統。有關允許的裝置及系統版本，請參考規則 <RE07> 及 <RS03> 。

操作站– 硬體及軟體在比賽期間讓隊伍用來驅動控制機器人。

邏輯電平轉換模組 – 一種電子設備，可讓使用 5V 邏輯準位驅動的編碼器或感測器與 REV 擴充集線器配合使用，該集線器使用 3.3V 邏輯準位驅動。其包含一個升壓轉換器 (3.3V 至 5V) 和一個雙通道雙向邏輯準位轉換器。其可直接與 5V 數位感測器或 I2C 感測器轉接線連接至 5V 的 I2C 感測器。

I2C 感應器適配器電纜 (I2C Sensor Adapter Cable) – 一個有轉接功能的線材，更改 REV 機器人邏輯電平轉換模組引角方向，讓 Modern Robotics I2C 感應器可以兼容。

Mini USB to OTG 數據線 (Mini USB to OTG (On-The-Go) Micro Cable) – 用於連接機器人上的 Android 設備及 REV 擴充器 (Expansion Hub) 的線材電纜。

OP 模式 – 操作模式的縮寫，在比賽中，機器人可以執行 OP 模式來執行某特定任務。

OTG 轉接頭 – 將 USB 集線器與操作站 Micro USB OTG 連接埠連結之轉接頭。

REV 控制器 – 一個電子設備，可以連接使用 4 個直流馬達，6 個伺服馬達，8 個數位 I/O，4 個類比輸入和 4 個獨立 I2C 電路匯流排。

REV 操作器 – 專門作為操作站的一部分而設計的移動型 Android 設備。

REV 擴充器 – 一個電子設備，可以連接使用 4 個直流馬達，6 個伺服馬達，8 個數位 I/O，4 個類比輸入和 4 個獨立 I2C 電路匯流排。

REV SPARK 迷你馬達控制器 – 可接受 PWM 控制訊號，並為直流馬達提供 12V 電源。

REV 伺服電源模組 – 含有 6 組伺服輸入連接埠和 6 組相對應的伺服輸出連接埠。可提供每組連結埠 6V 電，伺服電源模組可在所有輸出埠上提供高達 15A 的電流，每個模塊總共可提供 90 瓦的功率。

機器人控制器 – 可編輯程式的 REV 控制器或 Android 裝置系統，連接 REV 擴充器，機器人可以透過操作站自讀取感應器和接收操作員指令，由機器人控制器傳送指令到馬達使機器人移動。

隊伍得分物件 – 隊伍設計並製造的可在比賽中使用的物件。機器人檢查期間將驗證是否符合製作規定。

UVC 兼容相機 – USB 影像類 (UVC) 兼容相機是符合 [USB Video Class specification](#) 的數位相機。

VEX 馬達控制器 29 – 一個可以接收來自伺服馬達的 PWM 控制訊號的電子設備，通過 REV 伺服電源模組驅動 VEX EDR 393 馬達。

7.3 機器人規定

所有參加過 FTC 比賽的參賽者都知道不該侷限在現成的零件，而該去創造自己獨特有創意的機器人。機器人組裝規定是為了創造一個公平和安全的競爭環境。隊伍應該在設計之前閱讀所有機器人規則。隊伍還可以在我們的網站上參考我們的[合格和違規零件清單](#)，了解常見的合乎規範和違規的機器人零件。某些供應商的網站可能會聲明其中一部分是 FTC 核准的。零件和材料的規範可以參考比賽手冊第 1 部分、[合格和違規零件清單](#)，以及[官方比賽問答論壇](#)。

7.3.1 機器人通用規則

FIRST 鼓勵在沒有安全性危險和無不公平影響的創意設計。雖然有很大限度的機器人設計自由，但隊伍應該考量到任何可能對自己有不影響的設計。一個指導原則：如果有隊伍不希望對手使用某個特殊設計，則有可能在比賽中不允許使用由 (裁判裁決)。問自己以下問題，如果任一個問題的回答為“是”，表示不允許設計這樣的機構：

- 它會損壞或破壞另一個機器人嗎？
- 它會損壞比賽場地嗎？

- 它會傷害現場的任何人嗎？
- 是否已經有規則限制了？
- 如果每個人都這樣做，這比賽就無法進行

<RG01> **違規零件** - 以下類型的機構及零件不允許：

- 機器人的驅動系統可能會毀損比賽場地及破壞比賽道具，例如高摩擦力的輪子（如 AndyMark 型號 AM-2256）及高抓地力的輪胎面（例如凹凸不平的粗糙面、AndyMark 型號 AM-3309）。
- 有可能會傷害對手機器人或使其翻轉的裝置及零組件。
- 具有危險性的材料產品，例如水銀開關，鉛或含鉛化合物或鋰聚合物電池（Android 設備的內置電池除外）。
- 會造成不必要糾纏風險的裝置及零組件。
- 有鋒利的邊緣或稜角的裝置及零組件。
- 含有動物性質的材料（為了健康與安全）。
- 含有液體或凝膠的材料。
- 如果掉了可能會造成比賽延遲的材料(如: 鬆動的滾珠軸承，咖啡豆)。
- 被設計來讓機器人外殼與賽場接地之結構。
- 封閉式的氣體裝置（如儲氣罐、氣壓彈簧、壓縮機等）。
- 液壓裝置。
- 真空裝置。

<RG02> **起始最大尺寸** - 在資格賽或淘汰賽中，機器人出發尺寸為最多 18 英吋 (45.72cm) 寬、18 英吋 (45.72cm) 長、18 英吋 (45.72cm) 高。比賽前將用量測工具套量機器人是否符合規定。通過審查的機器人必須以出發動作完全進入套量工具內，同時不可在套量工具兩側或頂部施壓。比賽開始後，機器人可以伸展至任何尺寸。

機器人在量測時必須能自行支撐：

- 在機器人關機的狀態下，機器人機械的裝置。任何用來維持出發尺寸的限制條件（例如：束帶、橡

皮筋、繩子等) 都必須在整回合比賽中保持連接在機器人上。

b. 「機器人初始化」指的是機器人在主電源開啟時，一執行自主回程式時的初始動作，若這個動作可能會改變伺服馬達(機)的位置，改變位置指的是單一的指令將需要的伺服馬達移(轉)動到指定的位置。

當在執行機器人初始化移動了伺服器，則機器人上必須有指示標籤。必須在機器人主電源開關附近貼上警告標籤。為了使現場工作人員容易看到，標籤應至少為 1 英寸 x 2.63 英寸 (2.54x 6.68 公分，Avery 標籤型號 # 5160)，並放置在平坦的表面上(不纏繞在角或圓柱周圍)：



<RG03> **機器人控制器安裝** – 機器人的主要電源開關必須安裝/定位在讓競賽工作人員隨手可及並可見之處，若不可及也不可見，隊伍可能無法得到競賽工作人員的幫助。

機器人控制器安裝後，應避免與場地物件或其他機器人接觸。控制器和其他電子零件(電池、馬達、伺服馬達、開關、電線等)都應該在比賽中盡量減少對它們的碰撞。

注意：機器人控制器裡包含內建的無線設備，與操控站的 Android 設備連接。為了避免該設備受到影響，機器人控制器不能用金屬或其他容易吸收電波訊號的材料遮蔽。

<RG04> **隊伍編號** – 機器人必須標示自己的隊伍編號，僅數字，例如「1234」。

a. 評審、裁判及廣播人員必須從至少 12 英尺(3.66 公尺)的距離就能容易從隊伍編號辨識出機器人。

b. 隊伍編號必須至少從機器人的兩側看到(相隔 180 度)。

c. 每一個數字必須至少 2.5 英寸(6.35 公分)高，且與背景顏色形成明顯對比。

d. 隊伍編號必須要能經得起比賽的考驗，選用堅固耐用的材料：將自黏式數字貼紙黏貼在木板或聚碳酸酯板上；或用噴墨或雷射列印數字並護貝。

<RG05> **聯盟旗幟** – 機器人必須在機器人的兩個相對側包括隊伍提供的聯盟旗幟，以便識別機器人所在聯盟。聯盟旗幟必須與隊伍編號一起標示在機器人的同一側，距離數字的距離為 3 英寸(7.62 公分)。在比賽期間，裁判必須能看到聯盟旗幟。

- a. 紅色聯盟旗幟必須為實心紅色正方形，大約 2.5 英寸 x 2.5 英寸 (6.35 公分 x 6.35 公分) +/- 0.25 英寸 (0.64 公分)。
- b. 藍色聯盟旗幟必須是實心藍色圓圈，直徑約為 2.5 英寸 (6.35 公分) +/- 0.25 英寸 (0.64 公分)。
- c. 兩個聯盟旗幟必須是可被移除的，才能在比賽期間做交換。
- d. 聯盟旗幟必須要能經得起比賽的考驗，用噴墨或雷射列印數字護貝並黏貼在木板、金屬板或聚碳酸酯板上。

此規則是方便競賽現場工作人員容易識別機器人及聯盟，競賽負責人將不再提供聯盟旗幟，可參考網站 [website](#)。

<RG07> 彈射機器人零件 - 機器人本身的零件不能被彈射，不論彈射後是否有電線、繩子等連接，都不被允許。

<RG08> 彈射得分物件 - 機器人可以彈射得分物件，除非受比賽特別規則的限制。隊伍必須僅以足夠的速度彈射物件才能得分。以過快的速度彈射物件可能會對其他隊伍和現場人員造成安全隱患。如果裁判認為機器人正以超乎尋常的速度彈射得分物件，則必須重新審查機器人。然後，機器人必須證明彈射的得分物件不能在空中移動超過 16 英尺 (4.88 米) 的距離或超過 5 英尺 (1.52 米) 的高度。

7.3.2 機器人機械零件和材料規則

<RM01> 允許使用的材料 - 團隊可以使用正常管道取得原始材料或加工材料來設計機器人 (例如 McMaster-Carr · Home Depot · Grainger · AndyMark · TETRIX / PITSCO · MATRIX / Modern Robotics · REV Robotics · 等等。)

允許的原材料示例包括：

- 薄板貨物。
- 擠壓形狀。
- 金屬，塑料，木材，橡膠等。
- 磁鐵。

允許的加工材料範例，包含：

- 金屬穿孔板或菱形板
- 射出成型零件
- 3D 列印零件
- 電纜，細繩，繩索，細絲等
- 各種類型的彈簧：壓縮，拉伸，扭轉，外科用油管等

<RM02> **現成商品** - 團隊可以使用單向自由度系統的商品 (Commercial Off-The-Shelf - COTS) 機械零件，對 FTC 賽事，以下是單向自由度部分的範例：

- 線性致動器：產生推或拉動作。
- 皮帶輪：繞單軸旋轉。
- 單速 (非變速) 齒輪箱：產生單向旋轉。

FIRST 主要是希望參賽隊伍能夠建造出自己的機構來完成比賽，而不是購買套件。若違反單向自由度系統相關規範，無論需要組裝或不需要組裝，都是不被允許的 (例如機械夾爪 / 夾具)。

允許使用的單向自由度零件如下

- 線性滑軌
- 線性致動器
- 單速 (非變速) 齒輪箱
- 轉盤
- 導螺桿

不允許使用的單向自由度零件：

- 夾爪 / 夾具組
- 棘輪扳手

被允許的 COTS 機器人底盤 (如 AndyMark TileRunner、REV Robotics Build Kit)，但前提是不違反任何規則。允許使用的輪子包含「全向輪 (omni) 或萬向輪 (mechanum)」。

<RM03> **修改材料和 COTS 零件** - 不違反規定的前提下，允許對材料或 COTS 零件修改 (如鑽孔、切割、上漆等)。

<RM04> **允許組裝方式** - 焊接、銅焊、錫焊和任何類型的固定零件都是組裝機器人的合法方法。

<RM05> **潤滑劑** - 允許使用任何種類 COTS 潤滑劑，只要它不污染競賽場地、道具及機器人。

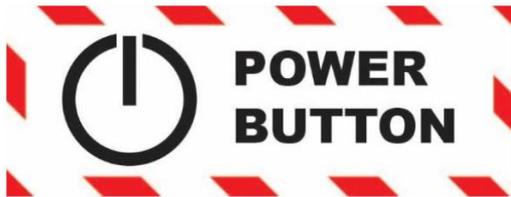
<RM06> **當季比賽物件** - 本季比賽中使用的 COTS 比賽物件不允許用於機器人建造。

7.3.3 機器人電子零件及材料規範

有許多的方法來組裝和連接機器人。這些規則提供了允許的和不允许的零件相關要求。隊伍必須確保電子電路相關設備的使用符合要求和規格。我們鼓勵隊伍查閱 FTC 機器人配線指南 [Robot Wiring Guide](#)，了解如何使用安全可靠的配線來組裝機器人。

<RE01> 主電源開關 - 機器人主電源開關必須控制機器人主電池組提供的所有電源。FIRST 要求隊伍使用 TETRIX (#W39129)、MATRIX (#500030) 或 REV (REV-31-1387) 電源開關。這是隊伍和現場人員關閉機器人的最安全方法。

機器人的主電源開關必須安裝 / 定位在讓競賽工作人員隨手可及並可見之處，在機器人的主要電源開關附近必須貼上標籤貼紙，標籤尺寸應至少為 1 英寸 x 2.63 英寸 (2.54cm × 6.68cm · Avery 標籤號 5160)，如下圖示，並貼在你的機器人主要電源開關附近平坦的位置。（注意，不要纏繞在角落或圓柱體上。）



主電源開關應安裝在機器人上，且避免受到機器人與機器人的接觸，導致意外或損壞

<RE02> 電池座 - 電池必須被安裝在機器人上，並加以牢固（例如用魔鬼氈，束線帶，橡皮筋等），使其不會直接接觸其他機器人或競賽場地。電池應避免與鋒利的邊緣及突起物接觸（例如螺絲頭，螺絲端等）。

<RE03> 機器人主電池 - 機器人動力來源僅能由 1 顆 12V 的電池提供，機器人上也僅允許使用 1 顆下列合格的電池組：

- a. TETRIX (W39057, formally 739023) 12V DC 電池組
- b. Modern Robotics/MATRIX (14-0014) 12V DC 電池組
- c. REV Robotics (REV-31-1302) 12V DC 薄型電池組

備註：有相似的電池可以從許多管道取得，但只有上面列出的電池是符合規定。

<RE04> 保險絲 - 不得更換額定值高於最初安裝的保險絲或製造商的規格；保險絲不得短路。保險絲不得超過靠近電池的額定值。如有必要，可以用較小額定值的保險絲做更換。保險絲必須僅供一次使用；不允許使用斷路器。

<RE05> 機器人電力 - 機器人電力限制如下：

- a. 電子設備僅能由 REV 核心控制器或 REV 擴充器供電，除非如下：
 - i. REV 核心控制器由機器人主電池供電。
 - ii. REV 擴充器、REV 伺服電源模組、REV SPARK 迷你馬達控制器由機器人主電池或是 REV 控制

器或擴充器供電 XT30 端口。

- iii. 允許的感應器由 REV 擴展器或 REV 控制器供電：類比、數位、編碼器或 I2C 端口。
- iv. 光源規範請參照 <RE13>。
- v. 錄影機規範請參考 <RE14>。

b. 機器人控制器 Android 設備必須由其內部電池或 REV 擴充器的內置充電功能供電；不允許外接電源。

<RE06> **機器人控制器** – 僅允許使用 1 個機器人控制器，可以增加 REV 擴充器 (Expansion Hub)。

<RE07> **Android 設備** – 允許使用 Android 設備如下：

智慧型手機：

- a. Motorola Moto G 2nd Generation
- b. Motorola Moto G 3rd Generation
- c. Motorola Moto G4 Play (4th Generation)/Motorola Moto G4 Play*
- d. Motorola Moto G5
- e. Motorola Moto G5 Plus
- f. Motorola Moto E4 (USA versions only, includes SKUs XT1765, XT1765PP, XT1766, and XT1767)
- g. Motorola Moto E5 (XT1920)
- h. Motorola Moto E5 Play (XT1921)

其他：

- i. REV 操作器
- j. REV 控制器

不能有其他設備可用作機器人控制器或操作站。有關符合規定的 Android 操作系統版本列表，請參閱規則 <RS03>。

智慧型手機 Android 設備機器人控制器的 USB 接口只能連接到 REV 擴充器或 USB 集線器。

* Motorola Moto G4 Play 可能以「Motorola Moto G Play (4th gen)」或「Motorola Moto G4 Play」的形式出售。兩種手機都可以使用，但是 FTC 強烈建議團隊購買型號為 XT1607 或 XT1609，因為這些是美國版本，並且已經過測試，並且與 FTC 軟體完全兼容。購買型號為 XT1601，XT1602，XT1603 或 XT1604 的手機的團

隊可以繼續使用這些手機作為合法手機，然而可能這些手機對於軟體或是遊戲手柄有不完全兼容的問題。

** REV 操作器只能當作操作站的一部分，不能作為機器人控制器。

***REV 控制器只能做當作機器人控制器的一部份，不能作為操作站。

<RE08> 控制模組數量 - 機器人控制模組數量限制如下：

- a. 機器允許使用一個 REV 核心控制器；或是
- b. 允許的 Android 設備連接到 REV 擴充器。
- c. 任意數量的 REV Servo Power Modules

<RE09> 馬達及伺服馬達控制器 – 馬達及伺服馬達控制器可允許是： REV Expansion Hub、REV Control Hub、REV Servo Power Module、REV SPARK Mini Motor Controller 和 VEX Motor Controller 29.

<RE10> 直流 (DC) 馬達 – 可任意組合 DC 直流馬達，其使用數量最多 8 個。可用馬達如下：

- a. TETRIX 12V DC Motor
- b. AndyMark NeveRest series 12V DC Motors
- c. Modern Robotics/MATRIX 12V DC Motors
- d. REV Robotics HD Hex 12V DC Motor
- e. REV Robotics Core Hex 12V DC Motor

其他 DC 馬達不允許使用。

<RE11> 伺服馬達– 最多可使用 12 個伺服馬達。可使用任何與所連伺服控制器兼容的伺服馬達。 伺服馬達只能由合乎規則的伺服控制器 REV Expansion Hub、REV Control Hub 或 REV Servo Power Module 進行控制和供電。伺服馬達可以是旋轉式或線性式，但會限制在 6V 或更低，並且必須具有三線伺服連接器。

The VEX EDR 393 馬達視為伺服馬達，必須與 VEX Motor Controller 29 和 REV Servo Power Module 一起使用。每個 REV Servo Power Module 最多允許兩個 The VEX EDR 393 馬達。

<RE12> 感測器- 感測器必須符合以下規範：

- a. 由任何製造商所製造之兼容感測器皆可連接至 REV 擴充器或是 REV 控制器的 12C、數位 I/O、解碼器以及類比端口
- b. 由任何製造商所製造之兼容感測器皆可連接至邏輯準位轉換器和/或 I2C 感測器轉接線。有關使用

邏輯準位轉換器和 I2C 感測器轉接線的相關訊息，請參閱規則 <RE15.j>。

- c. 被動式電子設備應按照廠商的建議使用。
- d. 除在馬達或伺服馬達的輸出埠外，可以使用電壓感測器。
- e. 除在馬達或伺服馬達的輸出埠外，可以使用電流感測器。
- f. 允許使用 Simple I2C multiplexers，它們只能連接到 Core Device Interface Module 或 REV 擴充集線器上的 I2C 連接並由其供電。
- g. 電壓和/或電流感測器也允許連接電池組和 REV 擴充器或是 REV 控制器。

<RE13> 光源 - 功能用或裝飾用光源 (包含 LED 光源) 必須符合以下規範：

- a. 除 REV Robotics 2m 距離感測器 (REV-31-1505) 外，不允許聚焦或定向光源 (如雷射和反射鏡)。
- b. 允許透過 REV 擴充集線器和 REV 控制集線器進行光源控制。
- c. 在光源和 <RE13>b. 中列出的零件中允許使用 COTS interface modules (不可有可編程微處理器)。
- d. 允許的燈光電源如下：
 - i. 內置的電池組或電池座
 - ii. REV 擴充集線器或 REV 控制集線器馬達控制埠，備用 XT30 埠，5V 輔助電源輸出埠和 I2C 感測埠。

觸發癲癇發作的常見頻率在 3 到 30 赫茲(每秒閃爍)之間，但因人而異，有些人對高達到 60 赫茲，但 3 赫茲以下的不常見。請記住，有些人可能會對其敏感。

選擇安裝閃光燈的隊伍應卻可以完全關閉或打開燈光(不閃爍)。如果有人表示對閃光燈敏感，比賽負責人可以酌情要求隊伍將燈光調整為任何狀態。如果閃爍速率大約為 1 赫茲或更小(例如，更改狀態的頻率不能超過每秒一次)則隊伍仍可以使用 LED 燈發出事件信號。例如：

- 隊伍可以透過 LED 燈發出信號，表示他們已經準備好得分物件。

詳細資訊請參考住址 <https://www.epilepsysociety.org.uk/photosensitive-epilepsy#.XuJbwy2ZPsE>

<RE14> 攝影機

- a. GoPro 或類似的攝影器具可使用，但必須不具有比賽之功能僅作為記錄或娛樂使用，且關閉無線之功能。電源必須來自其內部電源。
- b. COTS UVC 兼容相機允許用於與電腦視覺相關的任務。UVC 兼容相機必須直接連接到 REV 控制器，或藉由電源 USB 集線器連接機器人控制系統

<RE15> 機器人配線 - 機器人配線須符合以下規範：

- a. USB 可連接電源避雷保護器。
- b. 允許在電線和電纜上使用鐵氧體扼流圈 (磁珠)。
- c. 可以使用 Mini USB 至 OTG (On-The-Go) 微型傳輸線或 Mini USB 傳輸線，USB 集線器和 OTG Micro Adapter 的任意組合將機器人控制器 Android 設備連接至機器人電子設備。請注意，OTG 微型轉接線可以集中到 USB 集線器中。這些設備可通過以下方式連接到機器人電子設備：
 - i. REV 擴充器或 REV 控制集線器內建 USB 輸入埠或
 - ii. 與 REV 擴充器或 REV 控制器內建之 USB 輸入埠連接的 USB 集線器，必須由其電源埠驅動。
 - i. 購買的 USB 電池組或
 - ii. REV 擴充集線器或 REV 控制集線器上的 5V 輔助電源輸出埠。
- d. Anderson Powerpole、XT30 和類似的壓接或快速連接型連接器，建議將整個機器人的電線連接起來，且在適當的位置使用配電分離器，以減少配線擁塞。所有連接器和分配器應適當絕緣。
- e. 安裝的連接器 (如電池組連接器，電池充電器連接器) 可以使用 Anderson Powerpole、XT30 或任何兼容的連接器進行更換。
- f. 電源和馬達控制線必須使用一致的顏色，使用不同顏色的正極 (紅色，白色，棕色或黑色帶條紋) 和負極/普通 (黑色或藍色) 導線。
- g. 允許任何類型的電線和理線產品 (例如，電線束帶，電線夾，套管等)。
- i. 電源、馬達控制、伺服馬達、編碼器和感測器電線及其連接器可以擴充、修改、定製或 COTS，但有以下限制：

- i. 電源線線寬必須為 18 AWG 或更粗。
- ii. 馬達控制線如下：
 - i. 22 AWG 或更粗的線來連接 TETRIX Max 12V 直流馬達和 REV Robotics Core Hex (REV41-1300) 12V 直流馬達。
 - ii. 18 AWG 更粗的線來連接其餘的 12V 直流馬達。
 - iii. PWM (伺服馬達) 線寬必須為 22 AWG 或更粗。
 - iv. 感測器用線必須跟一般用線一樣粗或更粗，或是由製造商指定的。

各隊伍應該在機器人審查時展示用線相關文件，特別是多芯線。

- j. 邏輯準位轉換器 - 允許用於將 REV 擴充集線器或 REV 控制集線器連接到 5V 兼容 I2C 感測器或 5V 兼容數位感測器的邏輯準位轉換器。每個 I2C 設備只需一個邏輯準位轉換器，每個數位感測器允許一個邏輯準位轉換器。邏輯準位轉換器應僅從 REV 擴充集線器或 REV 控制集線器獲取電源。
- k. 推薦只能使用 FIRST 認證廠商製造的電阻接地帶，將控制系統電子設備的電接地到機器人底盤。唯一允許使用的電阻接地帶是 REV 機器人電阻接地帶 (REV-311269)。具有帶 Powerpole 型連接器的電子設備的隊伍也可以將 REV Robotics Anderson Powerpole 連接到 XT30 轉接頭 (REV31-1385) 以及 REV Robotics 電阻接地帶。不允許使用其他接地帶或轉接頭。有關安裝接地帶或適配器的其他詳細信息，請參閱「[機器人接線指南](#)」。

<RE16> **修改電子設備** - 可以修改經允許的電路電子設備，使其更加方便使用；它們不得在內部或以任何影響其安全的方式進行修改。

允許的修改，如下範例：

- 加長或剪短電線
- 更換或增加電線上的接頭
- 縮短馬達軸
- 更換齒輪箱

不允許修改，如下範例：

- 更換馬達控制器的 H 橋
- 重繞馬達的電動機
- 將製造商原本的保險絲更換更高耐電流
- 將保險絲短路

<RE17> 其它附加電子設備 – 除了前面規則中提到的電子設備，不允許使用其他電子設備。不可使用的電子設備如：Arduino 版、樹梅派、繼電器、定制電路。

7.3.4 操作站規範

隊伍提供自己的操作站，並且必須符合以下限制條件：

<DS01> 操作站控制器 – 操作站只能包含不超過一個下列選項：

- a. 一台在<RE07>列出的智慧型手機 Android 裝置或
- b. 一台 REV 操作器

<DS02> 操作站控制器觸碰螢幕 – 操作站控制器觸碰螢幕必須可供現場人員訪問和查看。

<DS03> 遊戲手柄 – 操作站必須包含不超過兩個下列遊戲手柄的任意組合：

- a. Logitech F310 gamepad (Part# 940-00010)
- b. Xbox 360 Controller for Windows (Part# 52A-00004)
- c. Sony DualShock 4 Wireless Controller for PS4 (ASIN # B01LWVX2RG) 只能操作在有線模式 (藍芽關閉的狀態下由 USB 2.0 Type A 連接 Type B)
- d. Etpark Wired Controller for PS4 (ASIN # B07NYVK9BT).

<DS04>USB 集線器 – 不允許超過一個外部電池供電或未供電的 USB 集線器。

<DS05>在比賽場地將操作站控制器進行充電 – 一個自選的 COTS USB 外部電池可以為操作站站控制器充

電。USB 電池只能以下列方式連接操作站：

- a. 由在 REV 操作器上的內置的 USB-C 接口
- b. 由 USB 集線器連接智慧型手機 Android 裝置

<DS06> 智慧型手機 Android 裝置(如果有使用)額外規範 –

- a. 需要一根 OTG 纜線
- b. 操作站的智慧型手機 Android 裝置接口只能連接到：
 - i. 一條 mini USB 對 OTG 纜線，或是 USB 集線器的線材組合
 - ii. 一個遊戲手柄、USB 線材以及 OTG 微型適配器

<DS07> 操作站載體 – 操作站載體用於管理和運送操作站物件。關於操作站載體的規範如下：

- a. 操作站載體不得損壞比賽提供的設備、比賽場地或場地地面。
- b. 裝飾性電子產品(包括 LED)是允許的，且它們必須被被 12v 電源或是 COTS DC 直流電源供電。智慧型手機 Android 裝置以及 REV 操握站不得控制或是提供電力給裝飾性電子產品。
- c. 不允許使用非裝飾性電子產品。
- d. 操作站載體不得分散比賽、現場人員、團隊或觀眾的注意力。

此規則的目的是允許團隊使用容器來存儲、組織和運輸操作站物件。操作站物件規則並非旨在允許操作站載體取代比賽提供的站台或桌子等。

注意：操作站是一種帶有內置無線電的無線設備。於比賽期間，操作站發出的無線傳輸信號不應該被金屬或其他可能阻擋或吸收的材料遮蔽。

7.3.5 機器人軟體規範

有關軟件資源和故障排除指南，請訪問我們的網站：<https://www.firstinspires.org/resource-library/ftc/technology-information-and-resources>。

<RS01> **Android 設備名稱** - 每支參賽隊伍都必須將他們的機器人控制器 Android 設備 WI-FI 名稱改為他們的正式參賽 FTC 隊伍編號-RC (例如：“1234-RC”)。每隊的操作站 Android 設備須將名稱改為隊伍編號-DS

(例如：“1234-DS”)。隊伍如果擁有超過一台機器人控制器或操作站 Android 裝置，則須將它們命名為隊伍編號-大寫字母-RC。(例如：“1234-A-RC”、“1234-B-RC”)。

<RS02> 推薦的程式工具 - Java 是建議替機器人控制器編程的語言。推薦在 FIRST Tech Challenge 中使用以下工具：

- a. FTC 開發工具。
- b. FTC OnBot Java 開發工具
- c. Android Studio – 程式語言開發環境
- d. Java 原生介面 (JNI) & Android 原生開發套件 (NDK)

<RS03> 合格的軟體系統版本 – 下表列出了每個 Android 設備的最低 Android 版本、最低操作系統和韌體版本以及 FTC 對每個設備最低要求軟體版本。

Android 手機		
設備	Android 版本 (或以上)	FTC 版本(或以上)
Motorola Moto G 2nd Generation	6.0 (Marshmallow)	6.0
Motorola Moto G 3rd Generation	6.0 (Marshmallow)	
Motorola Moto G4 Play (4th Generation) / Motorola Moto G4 Play (See for details)	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto G5	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto G5 Plus	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto E4 (USA versions only, includes SKUs XT1765, XT1765PP, XT1766, and XT1767)	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto E5 (XT1920)	7.0 (Nougat)	
Motorola Moto E5 Play (XT1921)	7.0 (Nougat)	

REV 集線器			
設備	軟體版本 (或以上)	韌體版本 (或以上)	FTC 版本 (或以上)
REV Control Hub	Control Hub OS 1.1.2	Firmware 1.8.2	Robot Controller 7.0
REV Expansion Hub		Firmware 1.8.2	
REV Driver Hub	Driver Hub OS 1.1.0		Driver Station 7.0

注意：：REV 硬體客戶端軟體可用於將軟體安裝到 REV 集線器上。

重要說明： 規則 <RS02> 或 <RS03>不是強制要求隊伍將軟體版本更新到最新版本。如果 FIRST 決定某個軟體必須被隊伍採用，才會強制隊伍更新(由 FIRST 宣布)。參賽隊伍必須在比賽開之前完成安裝升級。此外正式比賽允許使用軟體的 Beta 版本。強制性更新將透過以下方式進行傳達：

- 透過 [Team Blast](#) – 強制更新和版本的編號將透過 Team Blast 傳達給隊伍，並且告知隊伍更新截止時間。
- 最低程度需要的軟體會列在技術資源頁面上 [Technology Resources](#)，以及隊伍需要更新的截止時間。
- 論壇 –最低程度需要的軟體會列在技術論壇上 [Technology Forum](#)，以及隊伍需要更新的截止時間。

可以透過該連結選取編輯程式的版型 <http://www.firstinspires.org/node/5181>。

<RS04> **自動及手動切換** - 隊伍必須在機器人審查時段展示自主模式及遙控模式的功能切換。

<RS05> **機器人控制 App** - Android 設備機器人控制器(如果使用)必須有一個指定的機器人控制器 app，並且是 REV 擴充集線器的應用。請勿在操控站的 Android 設備安裝機器人控制 App。

<RS06> **操作站 App** – 隊伍必須安裝官方的 FTC 操作站 app 到操作站的 Android 設備或是 REV 操作站上，並用這個 app 去控制機器人進行比賽。FTC 操作站軟體版本號碼必須與機器人控制器 app 上的版本號相匹配。操作站 App 不能被安裝在機器人控制器的 Android 設備上。

重要說明： 規則 <RS05> 或 <RS06>需要於整個賽季中初始安裝或更新軟體。低一次收到操作站或是控制器的隊伍應該安裝最新版本的軟體。

對於初始安裝或安裝最新版本的軟體，請參考網址：<https://docs.revrobotics.com/control-hub/managing-the-control-system/rev-hardware-client>

如果需要更新 SDK 軟體，隊伍將透過以下方式收到通知：

- 透過 [Team Blast](#) – 強制更新和版本的編號將透過 Team Blast 傳達給隊伍，並且告知隊伍更新截止時間。
- 最低程度需要的軟體會列在技術資源頁面上 [Technology Resources](#)，以及隊伍需要更新的截止時間。
- 論壇 –最低程度需要的軟體會列在技術論壇上 [Technology Forum](#)，以及隊伍需要更新的截止時間。

<RS07> **Android 設備、REV 操作器和 REV 控制器操作系統設置** - 機器人遙控器及操作站必須切換成

- a. 飛航模式開啟 (不適用於使用 REV 控制器、REV 操作器的隊伍)

- b. 藍芽關閉
- c. Wi-Fi 開啟
- d. REV 控制器的密碼不可以是出廠設定值

<RS08> 軟體修改 -

- a. 不允許團隊以任何方式修改 FTC 操作站應用程式。
- b. 隊伍必須使用機器人控制器 SDK，且 不允許刪除、替換或修改 SDK。

該規則的目的是讓隊伍從 FIRST 下載 SDK 的正式版本，並進行修改讓隊伍創建代碼。不允許對正式 FIRST SDK 進行重新設計，反向設計或修改。

<RS09> 操作站通訊 - 機器人與操作站的通訊只允許透過機器人控制器及操作站應用來進行。機器人控制器和操作站之間的通訊僅限於 FTC 軟體且未經修改的組件，包括 FTC 軟體開發工具包 (SDK)、FTC 機器人控制器 APP 和 FTC 操作站 APP。不允許使用第三方軟體或 FTC 軟體的修改 版本來傳輸音頻、視頻或其他數據。隊伍只能使用 FTC 軟體附帶的未經修改的遙測功能在機器人 控制器和操作站之間傳輸附加數據。由經核准的手機制造商預裝並且無法禁用的軟體不受此限制。

比賽中，一支隊伍的機器人控制器和操作站連接，不允許與其他設備進行無線連接。

7.4 隊伍得分物件

隊伍得分物件是隊伍自行設計和製造的物件，並將用於貨運狂熱競賽。隊伍得分物件必須通過檢查才能被用於比賽。

於貨運狂熱競賽中的隊伍得分物件稱做隊伍運輸物件。

<TE01> 材料規範 – 隊伍得分物件受制於第 7.3.2 節的機器人機械部件以及材料規範。

<TE02> 尺寸歸範 – 隊伍運輸物件最大的尺寸是 4 英吋(10.16 公分) *4 英吋(10.16 公分)*8 英吋(20.32 公分)。隊伍運輸物件最小的尺寸是 3 英吋(7.62 公分) *3 英吋(7.62 公分)*4 英吋(10.16 公分)。

<TE03> 隊伍編號 – 隊伍得分物件必須標示上該隊隊伍編號(數字而已，例如：“12345”)。數字必須能夠至少從距離 12 英吋(30.48 公分)仍可被辨認。隊伍編號只需要出現在隊伍得分物件上一次即可。

<TE04> 違規部件 – 不允許使用以下類型的機構和零件：

- a. 電子產品。
- b. 違反第 7.3 節中概述的任何違反機器人結構的部件或材料。
- c. 當前賽季使用的 COTS 比賽物件。

<TE05> COTS 比賽物件 – 隊伍得分物件不得與當前賽季使用的 COTS 得分物件相似。

8.0 機器人審查 (Robot Inspection)

8.1 概述

本節介紹 FTC 的機器人審查辦法，亦列出了審查定義和審查規則。

8.2 說明

參與 FTC 賽事的機器人在比賽之前，必須通過機器人審查階段。這些檢查將確保機器人符合所有競賽規則和規定。檢查將會在隊伍報到/練習期間進行。官方的“機器人檢查清單”於附錄 B 和 C 中。

8.2.1 團隊自我審查

建議隊伍對其機器人進行檢視，並將完整的機器人檢查表提交給機器人審查人員。隊伍應至少在比賽開始前一周檢查檢查表清單每個項目，以確保機器人所有零件都符合規定。

8.3 定義

機器人初始化例程序 - 在自主時間的比賽控制迴圈開始前輸入一連串的程式指令或輸入遙控機器人程式，使機器人準備好開始比賽。

量測機器人尺寸工具 – 一個堅固的立方體，其內部尺寸為，寬 18 英寸 (45.72 公分) 寬 18 英寸 (45.72 公分) 長 18 英寸 (45.72 公分)，其中一側為開口，內部開口尺寸為 18 英寸 (寬 45.72 厘米) 長 18 英寸 (45.72 厘米)。該量測工具用於機器人檢測說明可參考規則 7.3.1 節中概述。

8.4 審查規定

<I01> 機器人審查 - 每一台機器人在比賽前都必須通過全面性的審查。這項審查確保所有參加 FTC 的機器人都符合規定。隊伍必須自行做賽前檢查，並於報到處或其他指定地點提交硬體及軟體檢查單。

機器人在比賽之前必須檢查所有配置。

- a. 如果在通過審查後機器人有明顯改變，它必須在上場比賽前重新審查。
- b. 裁判或審查人員可能要求重新審查機器人。機器人在未通過重新審查前不可上場比賽。拒絕重新審查的隊伍將導致比賽失去資格。
- c. 機器人可能不會通過審查，因為審查長認定其不安全。

<I02> **練習賽** - FTC 參賽隊伍參加練習賽前必須先將機器人送審。在 FTC 審查長斟酌後，機器人可能可以在通過審查前先進行練習賽。

<I03> **資格賽** - 參賽隊伍的機器人必須通過全部的審查，才能參加資格賽。不符合任何機器人設計及組裝規定、或程式規定的機器人有可能導致機器人失去參賽資格。

<I04> **重新審查** - 對機器人進行更改以提高性能或增加功能，都必須通過重新審查，才有資格參加下一場比賽。 <I04>安全-檢查機器人的責任是評估機器人，以確保每個機器人都設計為安全運行。本手冊的第 7 節和競賽手冊的第 2 部分，第 4.6.1 節概述所有機器人的設計和構造的安全規則和限制。

<I05> **通過審查** - 機器人審核是一個通過/未通過的程序。當官方 FTC 「機器人審核表」上的所有條件都符合，FTC 審查員亦在表上註明通過時，機器人才算通過審核。

<I06> **審查所有機構** - 機器人審查時，機器人必須呈現出所有機械裝置 (包括每個裝置的所有組件)、配置以及裝飾物。比賽中，使用的機械裝置可以比審查時的少。只有在機器人審查時出現的裝置才可在比賽中增加、移除或重新配置。

- a. 審查時，機器人的所有裝置都必須是起始配置
- b. 如果比賽中間需要替換機械裝置，那麼重新配置的機器人仍需要滿足機器人規則和審查要求。
- c. 所有電子設備的 (馬達、伺服、核心模組、Android 設備等)，如果用於機械裝置或機器人底座上，不論是否同時用於機器人，其總數都不能超過機器人製作規則中的規定。

<I07> **輪子/胎面對場地的破壞測試** - 機器人審查人員如果覺得有必要，則有權力要求機器人測試輪子對場地地面的破壞性。因為不是每個輪子或胎面都可以被認可，但這種測試可以快速判斷機器人是 否能夠符合比賽規定。

機器人審查人員應將機器人放在一塊場地墊上並緊靠一個不可移動的牆面，並使用最大功率讓輪子 運轉 15 秒。如果地墊發生任何物理損壞，那麼該輪子就不允許使用。地墊變色或留下黑色印記不算是損壞。注意，測

試時機器人的重量必須與比賽時的重量相同，因為重量也會影響破壞的程度。

9.0 評審與頒獎標準 (Judging and Award Criteria)

9.1 概述 (Overview)

本章介紹：

- 工程筆記本的建議
- 工程作品集的要求和建議
- 評審評判的方式
- FIRST Tech Challenge (FTC) 獎項標準

隊伍花費了很多時間來設計、構建、編寫程式以及學習成為團隊成員所需的時間。對於許多隊伍來說，這項賽事是他們整個賽季辛勤工作的回報。儘管有幾種類型的事件，但它們都為團隊提供了一種有趣而激勵人心的方式來展示其工作成果。

評判過的獎項使我們有機會認識體現重要價值觀（例如專業能力、團隊合作、創造力、創新以及工程設計過程的價值）的團隊。這些評審準則是成功版圖上的一角。

FIRST Tech Challenge 會對提交完整「評審意見申請」表格的隊伍回饋評審意見。隊伍在收到反饋時應注意，評審是主觀過程；並且鼓勵學生學習自我評估的重要人生技能，來幫助他們準備評審面談。這有助於學生準備就業面試，同時發展其他現實生活中的技能。有關 FTC 隊伍評審會議自我反思表的副本，請參考以下網站：

<http://www.firstinspires.org/node/5226>。

9.2 工程筆記本

9.2.1 概述 (Overview)

本章介紹工程筆記本。

9.2.2 工程筆記本是什麼 (What is an Engineering Notebook?)

FIRST 和 FTC 的目標之一，是認識到隊伍在創造機器人的階段所經歷的工程設計及「心歷路程」，包括以下：

- 定義問題 (Problem Definition)
- 蒐集資訊 (Information Gathering)
- 思考問題解決方案 (Brainstorming Solutions)

- 概念設計 (Concept Design)
- 系統層次設計 (System Level Design)
- 測試 (Testing)
- 改進設計 (Design Improvement)
- 生產 (Production)
- 提升 (Promotion)
- 預算 (Budgeting)
- 計畫 (Planning)
- 推廣 (Outreach)

在製做和設計機器人的整個過程中，隊伍將在紙上繪製想法，遇到障礙並學習寶貴的經驗。隊伍將在這裡使用工程筆記本。在整個賽季中，工程筆記本會隨著隊伍進行整個賽事。

在製做和設計機器人的整個過程中，隊伍將在紙上繪製想法，遇到障礙並學習寶貴的經驗。隊伍將在這裡使用工程筆記本。筆記本會隨隊伍進行整場賽事。

工程筆記本是一個選擇性的項目，但是隊伍可以用來塑造工程作品集的基本消息來源。

評審可能會要求隊伍提供他們的工程筆記本，以更好地了解排程、設計和隊伍，並獲得隊伍工程作品集的細節和來歷。

工程筆記是隊伍、推廣和募款工作、隊伍計劃以及機器人設計的文檔。該文檔可包括草圖、討論和團隊會議、設計改進、過程、障礙以及每個隊伍成員在整個賽季中的想法。

在 FTC 中，工程筆記本還包括業務計劃、推廣目標和成就，以及隊伍對成為 FTC 團隊的想法。

每一個賽季必須建立新的工程筆記本。隊伍可以將上賽季最後一場比賽後視為新賽季的開始。

9.2.3 工程筆記本格式 (Engineering Notebook Formats)

隊伍可以以手寫、電子的方式紀錄。評審過程不會因為手寫或使用電子工程筆記本而有所區別。每種格式都接受。

- 電子：隊伍可以使用電子程式來創建工程筆記本。
- 手寫：隊伍可以添加手寫本，繪圖或電腦輔助設計繪圖，但要接受隊伍可能需要每頁掃描(或拍照)。

為了評比遠距競賽，隊伍應該替工程筆記本做電子備份檔案。在第二次會談評比時，評審可以要求隊伍出示工

程筆記本的特定頁數。隊伍並不會將他們的工程筆記本上傳至 FTC 得分系統。

為了進行傳統正規賽的評判，隊伍應在隊伍維修區備有一份工程筆記本的實體複本，以供評審需求翻閱。評審可以在面談期間，要求查看隊伍的工程筆記本中的特定內容。工程筆記本不會被活動主辦方或是裁判。

9.2.4 工程筆記本的建議 (Engineering Notebook Recommendations)

我們強烈建議在工程筆記本前面幾頁中包含一頁的摘要，來連結工程作品集的資訊到工程筆記本的相關章節或頁面。這將有助於評審快速找到與特定獎項相關的額外資訊。

工程筆記本須包括：

- a. 機器人設計過程。
- b. 隊伍參與推廣及研習等相關活動資訊。
- c. 隊伍的計畫，包含日常業務、募資、戰略、可持續性的計畫內容或技能發展計畫。

評審可能不需要參考隊伍的工程筆記本。工程作品集的資訊品質越高，評審參考隊伍的筆記本可能性就越小。

9.3 工程作品集 (Engineering Portfolio)

9.3.1 概述 (Overview)

本章節介紹工程作品集的要求，包括格式指導：

9.3.2 工程作品集是什麼？ (What is an Engineering Portfolio?)

工程筆記本是有關隊伍、外展和籌款工作的完整文檔以及團隊計劃和機器人設計。工程作品集應包括示例草圖、討論和團隊會議、設計演變、流程、障礙、目標和學習新技能的計劃。和每個團隊成員在整個賽季中的簡潔想法。工程作品集就像團隊的求職信或簡歷。團隊應謹慎地只在作品集中紀錄成員的名。

9.3.3 工程作品集的格式 (Engineering Portfolio Formats)

隊伍可以自行選擇以手寫、電子紀錄。評審過程不會因為手寫或使用電子工程筆記本而有所區別。每種格式都接受。

- 電子： 隊伍可以使用電子程式來創建工程作品集。對於遠距競賽評比，隊伍應該創建一個單獨的檔案，檔案是可共享但不可編輯版本(例如 PDF)的工程作品集。對於傳統正規賽，隊伍必須打印他們的工程作品集。
- 手寫： 隊伍可以選擇製作手寫板本，但對於遠距競賽評比，會因掃描難以閱讀、共享線上版本，因此不建議這樣做。

9.3.4 工程作品集的要求 (Engineering Portfolio Requirements)

- a. 要考慮獲得評審獎項，隊伍必須提交一個工程作品集。
- b. 工程作品集的總頁數必須不超過 15 頁，外加封面。
 - i. 頁面必須等同於標準 A 尺寸紙 (US 8.5 x 11) 或標準 A4 尺寸的紙 (歐盟 210 x 297 毫米)。
 - ii. 使用的字體必須至少為 10 點。
- c. 工程作品集不得包含指向其他文檔、影片或任何其他附加內容的連結。
 - i. 請注意，評審不會審查工程作品集中的連結內容，包括網站或影片。
- d. 控制獎提交表不是工程作品集的一部分，也不包含在工程作品集總頁數。

每一頁頂部有隊伍編號可讓評審輕鬆知道誰創建了他們正在審查的工程筆記本。工程作品集的封面上必須要有隊伍編號。

9.3.5 工程作品集的建議 (Engineering Portfolio Recommendations)

- a. 強烈建議隊伍編號在每個頁面的頂部。
- b. 工程作品集須包含：
 - i. 工程內容摘要，包括機器人設計過程。
 - ii. 隊伍資訊摘要，包括相關隊伍和推廣活動消息。
 - iii. 隊伍計畫以及有關隊伍整體資訊的摘要。隊伍計畫可以是業務計畫、籌款計畫、戰略計畫、可持續性計畫或新技能開發計畫。

最好將獎勵標準與工程作品集
中的特定內容連繫起來!

隊伍可以使用「自我評估」[Self-Assessment](#) 表 (即將發布!)來確保工程作品集能夠為特定獎項的每個要求提供答案。

9.3.6 工程作品集得獎要素 (Engineering Portfolio Requirements by Award)

得獎的工程筆記本相關要求概述如下：

工程作品集獲獎要求	
<p>Inspire Award (創意啟發獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 團隊必須提交工程作品集。工程作品集必須包括工程部分，團隊部分和日常計畫或戰略計畫。整個工程作品集必須高質量，完善周到，徹底，簡潔和井井有條。團隊應擁有一個可供評審檢閱的工程筆記本，以提供詳細資訊來支持作品集。
<p>Think Award (創造思維獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 工程作品集必須有一個部分，包括以摘要方式描述基礎科學，數學和競賽策略。工程作品集必須提供範例以表明團隊對工程設計過程非常清晰了解，包括經驗和教訓的範例。 ● 作品集應該激發評審想在工程筆記本翻閱更詳細的工程內容。 ● 作品集格式雖然不重要，但可以使裁判了解隊伍的設計成熟度、組織能力和整體團隊結構。 ● 作品集可以參考特定經驗和教訓，但應該總結隊伍當前狀態及機器人設計的摘要。 ● 作品集還可以從推廣活動的簡要成果表總結經驗和汲取教訓。 ● 作品集還可以總結如何獲得新的導師和/或從導師那裏獲得新的知識或專業技能。 ● 作品集可以包含整體隊伍計畫的摘要。 ● 作品集可能包含有關隊伍成員開發技能計畫的資訊。 ● 作品集可以以合乎邏輯的方式進行組織。

<p>Connect Award (策略與關係獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 隊伍必須提交工程作品集。 ● 作品集必須包含團隊計劃，該計劃應涵蓋團隊發展隊伍成員技能的目標，以及團隊為實現這些目標而採取或將要採取的步驟。該計劃的範例包括時間表、推廣科學、工程和數學社區的連繫以及培訓課程。 ● 作品集必須包括如何獲得新導師或從導師那獲得新知識和專業技巧的摘要。
<p>Innovate Award (創新獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 團隊必須提交工程作品集。 ● 工程作品集必須包含團隊工程內容來說明隊伍如何實現其設計解決方案。 ● 作品集應激發評審想在工程筆記本中翻閱更詳細的工程內容。
<p>Control Award, sponsored by Arm, Inc. (控制獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 團隊必須提交工程作品集。工程作品集必須包括紀錄控制組建的工程內容。 ● 團隊必須提交一份控制獎申請表作為額外的文件。團隊應確定自己引以為傲的機器人的控制方面不得超過 2 頁。
<p>Motivate Award (激勵獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 團隊必須提交工程作品集。 ● 工程作品集必須包括團隊組織計劃，該計劃可以描述他們的未來目標以及為了實現這些目標將採取的步驟。該計劃的範例包括團隊身分、籌款目標、可持續性目標、時間表、宣傳、財務和社區服務目標。 ● 隊伍是 FIRST 計畫的大使。 ● 團隊可以解釋每個隊伍成員的個人貢獻，以及這些貢獻如何應用於團隊的整體成功。
<p>Design Award (設計獎)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 團隊必須提交包含以下內容的工程作品集：機器人 CAD 圖像或詳細的機器人設計圖示例。 ● 作品集應激發評審想在工程筆記本中翻閱更詳細的工程內容。

9.4 評審過程、時程及隊伍準備 (Judging Process, Schedule, and Team Preparation)

FTC 賽事的時間表可能會因現場而異。在傳統正規賽，以往安排在比賽開始之前進行。在遠距競賽，將在預定的時間範圍內進行。比賽和評審面談的確切時間無法在本手冊中給出。所有團隊都將在比賽報到之前或期間收到時間表，或在他們預定的簡易型面談之前。

9.4.1 評審工作之運作 (How Judging Works)

在 FTC 賽事中，評審過程分為四個部分：

1. 與評審面談。
 - a. 參賽隊伍將由兩名或以上的評審組成的小組排定訪談。
 - b. 要求隊伍將機器人帶到評審面談中。這是隊伍在安靜輕鬆的環境中向評審解釋並展示機器人設計的最佳機會。對於簡易型正規賽，隊伍應將其機器人展示給裁判作為簡易型面談的一部分。
 - i. 沒有建造機器人或機器人未通過機器人審查的隊伍，是被允許參加評審面談，並有資格被提名所有獎項。
 - c. 面談時間至少 10 分鐘。
 - d. 在面談中的前 5 分鐘，隊伍將有機會不間斷地向評審介紹。
 - i. 隊伍不需要準備文稿，沒有文稿也不會受到處罰。
 - ii. 隊伍的介紹時間將不超過 5 分鐘。
 - iii. 隊伍不得預錄他們的演示。
 - e. 在 5 分鐘時，評審將開始向隊伍提問。
2. 評審的競賽觀察 (限傳統正規賽)
 - a. 評審會觀察隊伍的機器人、學生互動和尊重及親切的專業精神。
3. 評審會在比賽期間到隊伍維修攤位區進行額外的訪談。對於遠距競賽，第二次面談將被預先安排。
4. 評量工程作品集。

不會有任何獎項是僅依照評審面談成果而頒發的。評審將依照此章節提供的要點來為隊伍評分。

隊伍應該在面試開始時呈交他們的工程作品集、控制獎申請表、評審意見申請表，除非大會另外宣告。在遠距競賽中，隊伍教練將會上傳上述資料透過一個連結，此連結是由主辦單位提供。

在評審審視過工程作品集，完成第一階段隊伍面試，並且評鑑完隊伍和機器人表現後，評審團會召開會議，檢視他們打的分數並製作一份各個獎項的潛在受獎隊伍名單。評審可能會和這些隊伍展開討論。

9.4.1.1 給隊伍的回饋 (Feedback to Teams)

希望收到評審回饋的隊伍必須提交完整的[評審意見申請表](#)。評審將進行隊伍面談，並審查隊伍提交的文件。比賽結束後，隊伍的 1 位教練/導師將收到比賽裁判回覆的裁判回饋表。

回饋表由評審在正式面談後立即填寫。

評審在審議過程中不會使用回饋表。

9.4.1.2 沒有機器人的隊伍 (Teams Without a Robot)

沒有建造機器人或機器人未通過機器人審查的隊伍，是被允許參加評審面談，並有資格被提名所有獎項。

9.4.2 評審時間表 (Judging Schedule)

通常評審面談地點會找一個與其他隊伍分開且遠離比賽和練習區噪音的區域或房間進行。隊伍必須遵照時間表上的時間和地點出席。在某些情況下，隊伍會事先得到此時間表，但更多時候，隊伍會在比賽當天報到時才拿到時間表。對於遠距競賽，隊伍教練將在賽事開始之前收到隊伍的評審時間表。

隊伍應盡可能地熟悉評審的地點和方式，並算好足夠的時間從比賽區走至評審區。為確保比賽時間的流暢，我們希望所有的隊伍在他們的表定評審面談前 5 分鐘抵達評審排隊區。

9.4.3 隊伍準備 (Team Preparation)

我們鼓勵隊伍利用獎項總覽(Award Categories)及工程作品集(Engineering Portfolio Requirements by Award)要求來檢視視自己是否合乎得獎標準，並為自己訂下更高的目標。評審將在每場 FTC 比賽和 FTC 世界賽中使用相同的得獎評分標準。

在隊伍面談期間，評審想知道有關參賽隊伍的最精彩的事、它的沿革及成員、在賽季中隊伍達成了什麼成就、還有隊伍從比賽中學到什麼經驗。隊伍代表回答問題的能力或解釋機器人設計功能或特性的能力將在隊伍面談中被評鑑。

9.4.4 教練面談參與 (Coaches Involvement in Interviews)

與比賽主辦方聯繫，確認導師和教練是否可以觀看隊伍面談。導師和教練不得參與評審面談。導師和教練應始終牢記 FTC 是一項以學生為中心的活動，旨在全方位的給學生一個獨特而刺激的經驗。

9.4.4.1 教練面談參與例外情況 (Coaches Involvement in Interviews Exceptions)

FTC 將為需要替學生翻譯以及其他特殊情況的教練提供例外。請讓主辦單位提前知道您的隊伍是否希望被視為例外。

9.4.5 影像視頻獎申請準則指南和推廣獎 (Video Award Submission Guidelines for Compass and Promote Awards)

此獎項的提交過程可能因各區賽不同而異。有關詳細信息，請諮詢活動總監。獲獎的影片將提交給 FIRST，用於宣傳更高價值的 FTC。團隊還可以將他們的推廣視頻直接發送給 FIRST；但是，這些意見書不會被正式評選。相關視頻可以電子郵件寄到 ftcteams@firstinsires.org 信件主旨請用 “Promote Award Video”。

- 視頻影片必須在比賽日前至少一周提交。提交視頻的說明可能因各區錦標賽而有所差異。有關詳細信息，請諮詢活動總監。
- 視頻影片必須以 AVI、WMV、MOV 或更好的格式提交。通過使用 YouTube 等流媒體服務提交是不被允許的。請記住，在頒獎典禮期間，獲獎大型螢幕上播放。盡可能使用最好的畫素拍攝影片。
- 每個團隊僅提交一個影片。團隊可以在每個錦標賽中提交新的或更新影片。
- 影片中使用的音樂團隊必須獲得版權所有者。

9.5 獎項總覽 (Award Categories)

下列列出的每個獎項都有不容商榷的清單要求。須注意到每個獎項都有一套既定的標準。親切的專業精神被列為每個獎項的首要標準，這是 FTC 每個獎項的強制要求。若以不合規定的方式或行事或無禮的團隊將沒有資格得到任何獎項。

9.5.1 創意啟發獎 (Inspire Award)

此項經正式評審的獎項將頒發給真實體現 FTC 競賽精神的隊伍。裁判團隊將選出最具「模範隊伍」相的隊伍並頒發獎項。這支隊伍在其他項目裡也最具有冠軍相，而在競賽場地上還是一支強勁的隊伍。

激勵獎得主必須能激勵其他參賽隊伍，在比賽場地上及場地外都能表現親切的運動家精神。這支隊伍必須能和其他隊伍、贊助商及裁判交流他們的經驗、熱情和知識。團隊合作，這支隊伍將成功展現出達成創造一台可以工作並且有競爭力的機器人的任務。

Inspire Award 旨在表彰一支團隊，從評審角度是許多獎項類別中脫穎而出的競爭者。機器人在比賽過程中也具備最可靠的重要條件。

獲得創意啟發獎 (Inspire Award) 的必要條件：

- 隊伍必須對自己隊上成員及其他隊伍展現互相尊重及親切的專業精神。
- 隊伍在所有的獎項中都是一個強勁的競爭隊伍。
- 隊伍必須在他們的社區裡展現並記錄他們的工作，在社區內推廣隊伍、FIRST 及 FTC。
- 團隊積極向上，每個團隊成員都有助於團隊的成功。
- 隊伍必須繳交工程作品集(engineering portfolio) 包括工程單元、團隊單元、還有一個日常計畫或策略規劃。整本工程筆記本必須高質量及有條理。
- 機器人具有創造性及創新性並且可在現場運行，隊伍能向裁判清楚地解釋他們的機器人設計和策略。
- 在評審面談中，隊伍能適度地展現自己，得到優秀的成績並讓評審留下深刻印象。

強烈建議頒發創意啟發獎 (Inspire Award) 條件：

- 隊伍必須提供工程筆記本方便評審團檢視工程作品集的細節與資訊。

評審不會使用狄恩獎以及創新獎得主作為其他 FTC 獎項的參考。

9.5.2 創造思維獎 (Think Award)

透過創造性思維消除工程障礙。

這個經評審的獎項將頒發給最能反映出他們所經歷的工程設計過程的「旅程」的隊伍。評審將利用審查記錄本中的工程單元來選出最有資格得獎的隊伍。隊伍的工程記錄本必須著重在隊伍機器人的設計和組裝階段上。

其他對裁判有幫助的詳細資訊將在團隊的工程筆記本中，其中包括機器人設計和比賽策略略、設計、重新設計、成功的案例。如果團隊尚未完成工程作品集的工程部分，則該團隊將不得角逐此獎項。

獲得創造思維獎 (Think Award) 的必要條件：

- 團隊對所有人表現出尊重及親切的專業精神。
- 工程作品集必須具有工程內容。工程內容可以包括用摘要方式描述基礎科學，數學和比賽策略等相

關說明。

- 工程作品集必須提供例證來證明隊伍清楚了解機器人的工程設計過程，包括經驗教訓的例子。
- 作品集應激發評審想在工程筆記本中翻閱更詳細的工程內容。
- 作品集格式雖然不重要，但可以使裁判了解隊伍的設計成熟度、組織能力和整體團隊結構。
- 作品集可以參考特定經驗和教訓，但應該總結隊伍當前狀態及機器人設計的摘要。
- 作品集還可以從推廣活動的簡要成果表總結經驗和汲取教訓。

強烈建議頒發創造思維獎 (Think Award) 條件：

- 隊伍的工程筆記本應該標記或提供特定工程內容來證實工程作品集。
- 於面談期間，評審可能會要求查看工程筆記本的特定內容。
- 工程作品集可以總結團隊如何獲得新導師或從導師身上獲得新的知識和技能。
- 工程作品集可以總結團隊整體計畫。
- 工程作品集可以總結團隊成員發展技能的計畫相關訊息。

9.5.3 策略與關係獎 (Connect Award)

將社區，FIRST 和多樣化的工程領域相互聯繫起來。

此獎項將頒給和地方社區及工程社區聯繫最緊密的隊伍。一個真正的 FIRST 隊伍不僅僅是部分的總和，更能體認到學校及社區在他們的參賽過程中扮演的角色。獲頒此獎項的隊伍因為幫助社區了解 FIRST、FTC 和隊伍本身而得到此殊榮。得獎隊伍必須積極探索工程、科學和科技產業裡的機會。另外，這支隊伍擁有一個清晰的日常（商業）計畫或策略規劃，並朝著他們的目標努力。

獲得策略與關係獎 (Connect Award) 的必要條件：

- 隊伍對所有人表現出尊重及親切的專業精神。
- 隊伍必須提供工程作品集。
- 作品集必須包含團隊計畫，該計畫應涵蓋團隊發展隊伍成員技能的目標，以及團隊為實現這些目標而採取或將要採取的步驟。該計畫的範例包括時間表、推廣科學、工程和數學社區的連繫以及培訓課程。
- 作品集必須包括如何獲得新導師或從導師那獲得新知識和專業技巧的摘要。通過 FIRST 的「導師配對」網站與導師合作是一種向導師學習且被認可的方式。

強烈建議頒發策略與關係獎 (Connect Award) 條件：

- 隊伍提供到社區推廣的文獻說明，必須建立和工程、科學及科技產業間緊密聯繫並有實質的範例。
- 團隊積極參與社區，幫助他們使其了解 FIRST、FTC 和團隊本身。

9.5.4 創新獎 (Innovate Award sponsored by Raytheon Technologies)

將偉大的想法從概念帶到現實。

Innovate Award (創新獎) 表揚跳出框架思考，還能巧妙地將他們的原創設計注入生命的隊伍。這個經評審的獎項將頒發給在 FTC 比賽中的任何或特定比賽項目中最具創新和想像力的機器人設計解決方案的隊伍。這個獎項的得獎要件為優美的設計、強健的機身、以及設計上跳出框架的思維。這個獎項可能頒給整台機器人的設計，或裝在機器人上的某個附著物。為贏得此獎項，這個有創意的物件必須持續作用，但機器人不用在比賽中持續工作。為取得得獎資格，隊伍的工程作品集必須詳載物件和機器人的設計，而且必須簡述隊伍如何一步步達到最終解決方案的過程。

獲得創新獎 (Innovate Award) 的必要條件：

- 隊伍對所有人表現出尊重及親切的專業精神。
- 團隊必須提交工程作品集。
- 工程作品集必須包含團隊工程內容來說明隊伍如何實現其設計解決方案。
- 機器人或其部分裝置必須有優美及獨特的設計。
- 具創造力的物件必須堅硬且能正常運作。

強烈建議頒發創新獎 (Innovate Award) 條件：

- 工程作品集能夠引起評審團檢視工程筆記本內詳細工程內容的興趣。

9.5.5 控制獎 (Control Award sponsored by Arm Inc.)

掌握並善用機器人的智慧。

Control Award (控制獎) 表揚在比賽中利用感測器和軟體來加強機器人功能的隊伍。這支隊伍展現出控制系統的創新思維，以解決比賽中像是自主性的任務、以高明的控制方式加強機械系統、或利用感測器在比賽中取得更好的成績。控制物件必須在場地上一致工作。隊伍的工程作品集必須包含軟體、感測器、及機械控制的摘要，但可以不包括程式碼複本。

獲得控制獎 (Control Award) 的必要條件：

- 隊伍對所有人表現出尊重及親切的專業精神。
- 隊伍必須填寫附錄 E 中的「控制獎申請表」來申請控制獎。控制獎申請表不得超過 2 頁。
- 團隊必須提交工程作品集(engineering portfolio.)，工程作品集包括記錄控制組件的工程部分。
- 控制組件必須提升機器人在任務過程中的功能。

強烈建議頒發由 Arm, Inc 贊助控制獎 (Control Award) 標準：

- 鼓勵團隊使用先進的軟體技術及演算法。
- 控制組件是可靠且能正常運作。
- 額外詳細資訊可包含在隊伍的工程筆記本中。 • 隊伍在感測器、硬體、演算法、程式碼上嘗試過和不可行的方法裡從中學習。

控制獎與其他獎項不同，因為團隊必須申請此獎項，申請此獎項的團隊必須在活動中將控制獎內容表交給評審。該獎項的重點是團隊的機器人對比賽期間可信賴且高效率地執行任務，從而提高團隊在比賽期間的得分能力。

評審必須注意如下：

- 隊在機器人上使用了哪些感測器和硬體；什麼有效、什麼無效，為什麼。
- 團隊為機器人編寫哪些演算法或程式碼；什麼有效、什麼無效，為什麼。
- 評審應注意團隊的方案，設計過程比程式碼更為重要。

隊伍必須填寫並提交控制申請獎表格才被視為有控制獎資格。控制獎不接受用資料夾或筆記本提交。其他控制資料應位於工程筆記本中。

控制獎申請表不得超過 2 頁，並且不得包含指向其他內容的連結或代碼。評審被指示忽略附加內容的連結。

紀錄失敗後的學習 – 什麼沒有成功運作 – 和團隊了解如何改善設計的過程，是我們要評估的。

對於遠距競賽，控制獎申請表中應包括一個至簡短影片 (少於 2 分鐘) 的連結，影片說明他們在控制獎申請表中描述的機器人控制方面突出的部分。

9.5.6 激勵獎 (Motivate Award)

激發他人享受 FIRST 文化！

這個經評審的獎項表揚透過團隊合作、團隊精神及熱情來展現 FTC 競賽精髓的隊伍。他們透過親切的敬業精神、服裝及趣味裝備、隊呼和傑出的團隊精神來歡慶自己的隊伍、個體及精神。這支隊伍的成員也一起努力讓

自己的學校及社區認識 FIRST。

獲得激勵獎 (Motivate Award) 的必要條件：

- 隊伍對所有人表現出尊重及親切的專業精神。
- 團隊必須提交工程作品集，工程作品集包括團隊組織計畫或策略規劃。以確定其未來目標以及實現這些目標所需採取的步驟。計畫可包括的範例內容包括隊伍特性、籌款目標，可持續發展目標、時間表、推廣及社區服務目標。
- 團隊是 FIRST 計畫的大使。
- 團隊可以解釋每個團隊成員的個人貢獻，以及這些貢獻如何始於團隊的整體成功。

強烈建議頒發激勵獎 (Motivate Award) 標準：

- 團隊所有人員都參與簡報並且積極與評審互動。
- 團隊展示一種創新的方法來經營他們團隊及 FIRST。
- 可以清楚地證明隊伍成功招聘在 STEAM 社區中尚未活躍的人。
- 隊伍還可以從推廣中總結經驗和汲取教訓。

團隊再做社區推廣時，應該要清楚介紹 FIRST 並傳播整體計畫的意志

9.5.7 設計獎 (Design Award)

在工業設計上呈現完美無瑕的設計。

該獎旨在表彰機器人的功能融合美學設計元素。設計獎頒發給將工業設計元素納入其解決方案的團隊。這些設計元素可以簡化機器人的外觀，具有自然裝飾性或表達團隊的創造力，使其外觀簡潔且耐用，盡而有效的在競賽場域發揮功能執行任務。

獲得設計獎 (Design Award) 的必要條件：

- 隊伍對所有人表現出尊重及親切的專業精神。
- 團隊必須提交包含工程內容的工程作品集(engineering portfolio)，內容可以是隊伍整體設計和/或零件的 CAD 圖像或機器人設計圖。
- 團隊還記錄並執行嚴格的工業設計原則，在形式，功能和美學之間取得平衡。

強烈建議頒發設計獎 (Design Award) 標準：

- 機器人透過美學和功能設計使其與眾不同。

- 審慎的設計基礎 (即靈感、功能等)。
- 機器人設計有效且符合團隊計劃和策略。
- 工程作品集應激發評審想看具體的詳細設計內容以及如何完成設計的過程的好奇心。

9.5.8 宣傳獎 - 非必要 (Promote Award (Optional))

此獎項為非必須獎項意指可能不會在所有的比賽中頒發。請向您要參賽的主辦單位確認是否頒發此獎項。

此獎項是頒發給最能製作令人讚嘆影片的隊伍，讓民眾改變文化，讚頌科學、科技、工程和數學的隊伍。團隊必須依當季賽季的 PSA 主題提交一分鐘長的公益廣告 (PSA) 影片。

隊伍只能在錦標賽和資格賽級別的賽事中贏得一次宣傳獎。

2021-2022 賽季的公益廣告主題：

“If there was one thing I would tell my younger self about FIRST, it would be...”

獲得宣傳獎 (Promote Award) 的必要條件：

- 片須符合以下條件：
 - 影片必須遵循 FIRST 品牌和設計標準。
 - 影片總長時間不能超過 60 秒。
 - 影片必須是高品質，因為提交的內容可能會在以後用於推廣 FIRST。
 - 隊伍必須取得影片中所使用的任何音樂的播放權。
 - 影片中的音樂和權限皆為合法授權允許使用。
 - 影片必須具有強大的生產價值。
 - 必須在活動主辦單位提供的截止日期前提交。
- 隊伍必須提供一個能呼籲民眾並兼具沈思且有影響力的影片。
- 具備創造力地解釋年度主題是必須的。
- 遵循獎項提交準則。

9.5.9 模範指標獎 - 非必要 (Compass Award (Optional))

FTC 的一個模範指標及領導者。

該獎項是非必須的，可能不會在所有錦標賽中頒發。請向您要參賽的主辦單位確認是否頒發此獎項。

模範指標獎 (Compass Award) 主旨在表彰成年教練或導師，他們全年為團隊提供出色的指導和支持，並向團

隊展示成為優秀專業人士的意義。獲勝者將由 FIRST 科技挑戰賽學生團隊成員提名的候選人通過 40-60 秒的影片提交審核。該影片必須強調他們的導師如何幫助他們成為一個鼓舞人心的團隊。我們想知道是什麼讓這位導師與眾不同。

獲得模範指標獎 (Compass Award) 的條件：

- 影片須符合以下條件：
 - 影片必須遵循 FIRST 品牌和設計標準。
 - 影片總長時間不能超過 60 秒。
 - 影片必須是高品質，因為提交的內容可能會在以後用於推廣 FIRST。
 - 隊伍必須取得影片中所使用的任何音樂的播放權。
 - 影片中的音樂和權限皆為合法授權允許使用。
 - 必須在活動主辦單位提供的截止日期前提交。
- 影片突出顯示了指導者對團隊的貢獻，並展示了使指導者與眾不同的地方。
- 遵循獎項提交準則。

9.5.10 評審團特別獎 (Judges' Choice Award)

這獎項是非必要的，在所有的標準型賽制中，並不一定會給予評審獎。評審顧問將會給予評鑑該獎項的相關訊息。

在比賽的過程中，評審團可能會發現一支擁有獨特成就、表現或是活力的隊伍，他們的表現值得嘉獎，卻不適合得到任何現有的獎項。為獎勵這些獨特的隊伍 FIRST 提供一個客製化的 Judges Award。評審團可以選擇一支得到此殊榮的隊伍，並為這個 Judges' Award 命名。評審獎表彰團隊的傑出努力，但不考慮晉級標準。

9.5.11 冠軍聯盟獎 (Winning Alliance Award)

這個獎項將頒給進入最後決賽比賽中獲勝的聯盟。

9.5.12 亞軍聯盟獎 (Finalist Alliance Award)

這個獎項將頒發給進入決賽的聯盟。

10.0 Dean' s List Award (狄恩獎)

為了表彰 FIRST 最傑出的中學生的領導才能和奉獻精神，Kamen 家族贊助了這個獎項，選擇 10th 到 11th 年級適合的學生榮獲 FIRST Robotics Competition 及 FIRST Tech Challenge 狄恩獎項。與其他優秀獎學金的獲獎者相同，FIRST 狄恩獎的獲獎人有三種類型：(FIRST 狄恩獎候選人)

1. **FIRST 半決賽_狄恩名單** – 由每個隊伍推選出 2 名 10th 到 11th 年級適合的學生。
2. **FIRST 決賽_狄恩名單** – 由每個全國或區域冠軍賽被認可的學生 (2,3,或 4 名取決於各區)。
3. **FIRST 獲勝者_狄恩名單** – 包含 10 位 FRC 及 10 位 FTC 學生，這些學生是從 FIRST 冠軍賽中的 FIRST 決賽_狄恩名單選出。

最終成為候選人或獲獎人的學生，都是可以引導自己團隊甚至是社區提高對 FIRST 的認識的學生領袖。這些學生也獲取了專業技術的知識並成為 FIRST 的擁護者。

知名大學對領導統御榮譽獎的獲獎人十分有興趣，FIRST 希望每支隊伍都掌握這個機會，推薦最有資格的學生！

登錄以下網站，可以了解更多有關此獎項的信息以及往年的獲獎人：

<http://www.firstinspires.org/Robotics/ftc/deans-list>

10.1 資格 (Eligibility)

每個註冊團隊提交最多兩名學生作為 FIRST 迪恩榮譽獎的決賽候選人。

- 學生必須是高中一年級 (grade 10) 或著是高中二年級 (grade 11) 才有資格被提名獲獎。
 - 備註：對於各國範圍不使用學生在校成績來確認資格：該獎項的獲獎對像是距進入大學還有 2 至 3 的學生。若下個學年將要上大學的學生就不符合資格。在提名過程中，將要求導師提供學生相關的畢業年份。
- 提名學生的教練或指導者必須提交一篇文稿，說明學生為何應獲得該獎項。文內不得超過 4,000 個字。

10.2 標準 (Criteria)

選擇候選人的標準應包括但不局限於以下：

- 展現出領導能力以及對 FIRST 理念的付出。
- 對 FIRST 及其理念有長期的興趣和熱情。
- 對 FIRST 的長期承諾感興趣並充滿熱情。

- 個人對團隊的總體貢獻。
- 技術專長和熱情。
- 企業家精神和創造力。
- 能夠激勵和領導團隊成員。

10.3 狄恩獎名單提名 (Dean' s List Nominations)

關於如何提交名單提名的具體說明。有兩個部分：「名單提名指南 - 美國」和「名單提名指南 - 國際」。請訪問我們的網站 ([website](#)) 獲取指南，其中提供有關提名的詳細信息。

附錄 A – 資源 (Resources)

比賽論壇問答區(Game Forum Q&A)

<https://ftcforum.firstinspires.org/>

任何一個人可以瀏覽 FTC 比賽論壇問題和答案部分，且並不需要註冊帳號。但如果你要提出一個問題，那必須在論壇系統註冊帳號密碼。

志工論壇(Volunteer Forum)

志工可以通過電子郵件請求訪問特定工作角色的志工論壇 FCTtrainingSupport@firstinspires.org。您將可以訪問特定的論壇主題。

FTC 競賽手冊(FIRST Tech Challenge Game Manuals)

Part 1 and 2 - <https://www.firstinspires.org/resource-library/ftc/game-and-season-info>

FIRST 總部賽前協助(FIRST Headquarters Pre-Event Support)

Phone: 603-666-3906

Mon – Fri 8:30am – 5:00pm

Email: Firsttechchallenge@firstinspires.org

FIRST 官網

FIRST 官網首頁 – www.firstinspires.org

[FIRST Tech Challenge Page](#) – 所有有關 FIRST Tech Challenge 訊息。

[FIRST Tech Challenge Volunteer Resources](#) – 訪問志工手冊。

[FIRST Tech Challenge Event Schedule](#) – 尋找 FIRST Tech Challenge 區域賽事狀況。

FIRST Tech Challenge 社交媒體

[FIRST Tech Challenge Twitter Feed](#) - 如果你有使用 Twitter, 即可關注 FTC Twitter 獲取最新資訊

[FIRST Tech Challenge Facebook page](#) - 如果你有 Facebook, 即可關注 FTC Facebook 獲取最新資訊。

[FIRST Tech Challenge YouTube Channel](#) – 包含訓練影片，比賽動畫，新聞剪輯等

[FIRST Tech Challenge Blog](#) – FTC 社區周報，表揚傑出的志工！

[FIRST Tech Challenge Team Email Blasts](#) – 為隊伍提供的最新的 FTC 相關新聞

回饋

我們希望本手冊可以做到最完美。如果有任何關於本手冊的回饋，請發郵件至 win@era.org.tw 謝謝!

附錄 B – 機器人審查清單表(Robot Inspection Checklist)

隊伍編號：_____

機器人審查結果(圈出)：通過 / 未通過

隊伍	審查	機器人尺寸審查	規則 #
		機器人審查時，機器人必須呈現出所有在比賽中要用到的機構 (包括每機構的所有組件)、配置以及裝飾物。	<I06>
		審查時，機器人的所有裝置都必須是初始配置。機器人會被放進一個套量箱中，盒子內部尺寸與規定尺寸限制相同。	<I06>a <RG02>
		如果伺服馬達在機器人初始化會運轉，則需要黏貼一個機器人移動警告。	<RG02>
✓	✓	機器人通用規則	規則 #
		機器人不能使用可能破壞比賽場地或其他機器人的材料。	<RG01>a&b
		機器人不能帶有危險材料。	<RG01>c
		不能造成不必要風險的糾纏。	<RG01>d
		機器人沒有鋒利邊角。	<RG01>e
		機器人不含動物性材料、液體或膠狀材料。	<RG01>f&g
		機器不含一旦釋放就可能導致比賽延遲的材料。	<RG01>h
		機器人不含可以將機器人底座接地的元素。	<RG01>i
		機器人不含密閉氣體裝置。	<RG01>j
		機器人不含液壓裝置。	<RG01>k
		機器人不含真空裝置。	<RG01>l
		從兩個側面可以看到隊伍編號且符合要求。	<RG04>
		機器人必須包括一個能裝聯盟旗幟的裝置，要求整場比賽不脫落。	<RG05>
		機器人可以使用的電力來源 (即在比賽開始時儲存的) 僅來自所限來源。	<RG06>
		機器人不能彈射自身的零件。	<RG07>
✓	✓	機器人機構與材料相關規定	規則 #
		機器人上的所有零件都來自可允許使用的原材料和商業現成材料	<RM01> <RM02> <RM06>
✓	✓	機器人電子部件與材料相關規定	規則 #
		機器人主控開關必須適當安裝、標記並可被賽務人員接觸和可視，且只允許使用 TETRIS, REV 及 MATRIX 開關作為主控開關。	<RE01>
		所有電池必須安全安裝在機器人的同一位置上，並和其他機器人或比賽場地不會有直接接觸。	<RE02>
		只有 1 個合規的機器人主電池，並正確地與主開關連接，或與 REV 擴充器或 REV 控制器連接。	<RE03> <RE05>a(i) <RE05>a(ii)
		如果存在，保險絲不能被替換為比最初安裝的額定值高的保險絲或超過製造商的規格。	<RE04>

	允許使用的電子設備通過 REV 擴充器或 REV 控制器的電源接口獲得電源，除非 <RE05>a&b、<RE13>和<RE14>的情況。	<RE05>a	
	REV 擴充器和/或 REV 控制器是由機器人主電池供電。	<RE05>a(i) <RE05>a(ii)	
	REV SPARK 迷你馬達控制器與 REV 伺服馬達模組是由機器人主電池或是 REV 控制器或是擴充器 XT30 端口供電。	<RE05>a(ii)	
	允許使用的感測器只能由 REV 擴充器或 REV 控制器供電。	<RE05>a(iii)	
	除 REV Robotics 2 米距離感測器外，不允許聚焦或定向光源（例如：雷射和反射鏡）。光源必須透過允許的方式供電。	<RE05>a(iv) <RE13>	
	如果使用攝影設備，其攜帶的無線設備必須關掉，且電源必須來自自己的內部電源。	<RE05>a(v) <RE14>	
	機器人控制器智慧型手機 Android 設備(如果有使用)必須由自己的內部電池供電或者由 REV 擴充器的內建充電功能驅動。	<RE05>b	
	只能有一個機器人控制器(a) 智慧型手機 Android 設備 + REV 擴充器或 b) REV 控制器。允許使用額外一個 REV 擴充器。	<RE06> <RE08>	
	只有下列馬達和伺服控制器是被允許的：REV 擴充器、REV 控制器、REV 伺服電源模組、REV SPARK 迷你馬達控制器或是 VEX 馬達控制器 29。	<RE09>	
	最多可使用 8 個 DC 馬達。	<RE10>	
	最多允許使用 12 個伺服。他們必須與附加的 REV 擴充器、REV 控制器、REV 伺服電源模組或是 VEX 馬達控制器匹配，且不超過控制器的製造商規格。	<RE11>	
	感測器符合要求，且只能與 REV 擴充器或 REV 控制器連接。	<RE12>	
	電源和馬達控制電線必須顏色一致，正極用一種顏色（紅、白、棕或黑條紋），負極一般使用（黑色或藍色）線。	<RE15>f	
	動力、馬達控制、伺服馬達和編碼器連接線的尺寸都正確。	<RE15>i	
	如果電子設備透過機器人外殼接地，唯一允許的方法是 REV 機器人電阻接地帶。如果需要，REV Robotics Anderson Powerpole 對 XT30 適配器可以連接到電阻接地帶。沒有其他接地帶或是線材是被允許的。	<RE15>k	
	許可的電子設備做修改，但不在內部或任何能影響安全行為的改裝。	<RE16>	
✓	✓	據審查人員判斷進行輪子/胎面之破壞性測試 – 非必要	規則 #
		機器人沒有破壞比賽場地的地墊。(這是一個可選的測試，如果審查人員覺得有必要，則可以要求機器人測試輪子)。	<I07>
✓	✓	隊伍得分物件審查	規則 #
		團隊得分物件受制於第 7.3.2 節的機器人機械零件和材料規則。	<TE01>
		隊伍運輸物件最大的尺寸是 4 英吋(10.16 公分) *4 英吋(10.16 公分)*8 英吋(2.032 公分)。隊伍運輸物件最小的尺寸是 3 英吋(7.62 公分) *3 英吋(7.62 公分)*4 英吋(10.16 公分)。	<TE02>
		團隊得分物件必須標有他們的團隊編號（僅數字，例如，12345”）。	<TE03>
		隊伍得分物件不得使用或類似於任何當前賽季的 COTS 得分物件。	<TE04> <TE05>

總體評價或審查未過的原因 (如果有) :

審查人員

附錄 C – 場地檢查清單表(Field Inspection Checklist)

隊伍編號：_____

機器人審查結果(圈出)：通過 / 未通過

✓		操作團隊成員出席	規則 #
		教練(必須要有)；第 1 位操作手(必須要有)；第 2 位操作手(非必要)	<C06>
✓		操作站和機器人控制器硬體規則	規則 #
		操作站只有一個 Android 設備 (圈出)：Motorola Moto G 2nd Generation, Motorola Moto G 3rd Generation, Motorola Moto G4 Play, Motorola Moto G5, Motorola G5 Plus, Motorola Moto E4, Motorola Moto E5, or Motorola Moto E5 Play 或 REV 操作器。	<RE07> <DS01>
		智慧型手機機器人控制器 Android 設備(如果使用)是以下模組之一(圈出) Motorola Moto G 2nd Generation, Motorola Moto G 3rd Generation, Motorola Moto G4 Play, Motorola Moto G5, Motorola G5 Plus, Motorola Moto E4, Motorola Moto E5, Motorola Moto E5 Play。Android 裝置的 USB 接口只能連接到 REV 擴充器或 USB 集線器。	<RE07>
		操作站的顯示螢幕必須容易被賽務人員看到	<DS02>
		操作站包含的遊戲搖桿不超過 2 個，可以是 Logitech F310、Xbox 360、wired Sony DualShock 4 for PS4 或 Etpark Wired Controller for PS4 的任意組合。	<DS03>
		不允許超過一個外部電池供電或未供電的 USB 集線器。	<DS04>
		不允許超過一個連接 COTS USB 外部電池到 REV 操作器 USB-C 接口或是 USB 集線器連接到智慧型手機 Android 設備。	<DS05>
		操作站的智慧型手機 Android 設備 (如果有) 的 USB 接口只能連接到 Mini USB to OTG 纜線，或是連接到 USB 集線器的線材組合，或是一個連接至 OTG Micro 適配器的遊戲搖桿 USB 纜線。	<DS06>
		操作站載體 (如果有) 符合要求。	<DS07>
DS	RC	操作站(DS)和機器人控制器(RC)軟體規則	規則 #
		Android 手機、RE 操作器和 REV 控制器(如果有使用)以隊伍編號 -DS 或 -RC 適當命名。	<RS01>
		Android 操作系統滿足要求： Motorola Moto G 2nd Generation 、 Motorola Moto G 3rd Generation – version 6.0 或更高版本；其他所有允許的 Android 設備 –version 7.0 或更高版本。	<RS03>
		DS 和 RC 應用程式為 7.0 或更高版本，且 DS 和 RC 應用程式應是相同版本。	<RS03>
	NA	REV 操作器(如果有使用)的操作系統為 1.1.0 或是更高版本。	<RS03>
	NA	REV 操作器(如果有使用)的藍芽須關閉，Wi-Fi 需開啟。	<RS07>
NA		REV 控制器(如果有使用)的操作系統為 1.1.2 或是更高版本。	<RS03>
NA		REV 擴充器(如果有使用)的操作系統為 1.8.2 或是更高版本。	<RS03>
NA		REV 控制器(如果有使用)須將 Wi-Fi 開啟，藍芽關閉。密碼不可以是出廠設定值。	<RS07>
		Android 手機(如果有使用)須設置成飛航模式，Wi-Fi 開啟，藍芽關閉。	<RS07>
		Android 裝置沒有連接到任何現場網路。	<RS09>

		Android 設備上所有記憶的 Wi-Fi 都已移除。	
		機器人和操作站之間的通信僅通過 RC 和 DS 應用程式。不允許其他通信方式。	<RS09>
	NA	操作站使用官方 FTC Driver Station 應用程式來控制機器人。	<RS06>
NA		智慧型手機 Android 設備 (如果使用) 上的 FTC 機器人控制器應用程式是默認設置的應用程式。當應用程序啟動，不會有其他訊息彈出。	<RS05>
NA		機器人控制器設置到正確的 Wi-Fi 頻道 (如果比賽需要)。	<C14>
✓		比賽場地上的機器人操作驗證	規則 #
		機器人控制器與操作站連接。	
		機器人能夠正常的在自動和手動之間切換。	<RS04>
		當操作站發送指令時機器人能夠正常的作動和停止	
		當裁判指示時，隊伍知道如何停止他們的機器人	
✓		場地隊伍排隊的相關資訊	規則 #
		隊伍在排隊區內不允許進行軟體更動。	
		隊伍應該了解比賽時程，比賽可以在預定時間之前或之後開始。隊伍有責任監督比賽進度表的變化，並在規定時間參加比賽。	
		機器人必須在機器人的兩個相對側包括隊伍提供的聯盟旗幟，以便識別機器人所在聯盟。	<RG05>

總體評價或審查未過的原因 (如果有) :

審查人員

附錄 D – 由 Arm, Inc.贊助的控制獎說明(Control Award, Sponsored by Arm, Inc. ,Instructions)

要考慮獲得控制獎(Control Award)· 隊伍必須提交最佳控制獎 (Control Award) 的申請表。在此表格上· 隊伍確定並總結了使機器人獨特的關鍵元素。其中包括評審可觀察的關鍵、可觀察動作的描述以及使之成為可能的感測器和算法的使用。評委將使用此表格來評估控制設計以及在比賽現場觀察機器人時使用。團隊應該指出他們機器人最引以為傲的控制方面· 並且不超得過 2 頁。

自主模式目標 (Autonomous Objectives)

列出機器人可以完成的總體操作。這些措施應包括得分行動以及其他定位和防禦行動。機器人不必在每個程序中都完成所有這些工作· 但應在至少一個自主時間中證明。

使用的感測器 (Sensors Used)

列出用於控制機器人的感測器· 並簡要說明如何使用它們。

關鍵演算法 (Key Algorithms)

列出使您的機器人與眾不同或對其成功至關重要的關鍵演算法。特別複雜或獨特的演算法· 或是集成了使用多個感測器的演算法。

操作模式的改善增強 (Driver Controlled Enhancements)

列出在操作模式期間用來增強性能的所有高級控制元素。其中可能包括在現場檢測到特定條件時發出信號的操作· 自動完成功能· 故障安全演算法· 或者僅僅是使操作者對機器人的控制更輕鬆或更有效的任何增強功能。

工程作品集參考(Engineering Portfolio References)

評審也會以隊伍的工程作品集來評估控制方面的細節· 因此團隊可以提供指向工程作品集控制相關信息位置的導向。需要考慮做為導向的一些事項包括：隊伍在控制活動的目標、自主模式策略· 機器人在添加和不添加感應器的情況下的性能· 成功的自主模式下之需求、使用算法和感應器強化性能以及測試結果。

自主模式圖解 (Autonomous Program Diagrams)

對於自主模式· 隊伍應繪製並標記機器人所採用的典型路徑。標記的點標識了機器人可以執行的關鍵可觀察動作。對於每個標記點· 應注意所發生情況的簡短描述。特別描述那些為確保準確和可重複的性能而進行調整的關鍵操作。對於具有多個自主程式的隊伍· 無需在單獨的表上記錄每個程式。足以記錄最常用或最複雜的程式· 並註意其餘內容的差異。

其它摘要資訊 - 可有可無 (Additional Summary Information (optional))

對於那些開發了許多不同控制功能的隊伍· 他們可能希望提供其他資訊· 以幫助評審理解他們的工作。在這裡· 隊伍可以提供有關其設計的更多詳細資訊。可以用主題方式分門別類· 使評審容易識別並快速找到。

附錄 E – 由 Arm, Inc.贊助的控制獎提交表格(Control Award, Sponsored by Arm, Inc. Submission Form)

**** 請在評審面談期間將此表格與工程作品集一起繳交 ****

隊伍編號 #	隊伍名稱
--------	------

自主模式目標：

使用的感測器：

關鍵演算法：

操作模式的改善與增強：

工程筆記本參考：

自主模式圖解：

