

ROBO SPORTS

ROBOTS OF TWO TEAMS
COMPETING PLAYING
DOUBLE TENNIS

AGE GROUPS:
11-19

WRO[®] 2023 DOUBLE TENNIS

本中文規則翻譯由社團法人台灣玉山機器人提供



Updates on the general rules from 2022 to 2023.....	2
1. 一般資訊	3
2. 隊伍與參賽年齡	4
3. 職責與工作	4
4. 比賽說明與規則階層	5
5. WRO網球雙打 – 競賽敘述&競賽場地	6
6. WRO網球雙打 – 競賽細則	8
7. WRO 網球雙打 – 計分	14
8. 機器人材料與限制	16
9. 競賽桌檯與設備.....	17
10. 簡化規則	18
11. 詞彙表	20
12. 附表-決定性案例表.....	21

關於2022至2023年的通則更新

重要：2022年的WRO賽季是機器人運動與網球雙打的第一年。在這個賽季中，我們注意到不同的情況，導致了規則的改變與改進。在2022年時有許多的小改變已經用Q&A的方式公布。在2023年賽季之前，請確保仔細閱讀這份文件。

此外，請注意賽季期間可能會有規則澄清或額外的規則，可在WRO官方Q&A中找到。你可在此處找到WRO 2023 Q&A:

<https://wro-association.org/competition/questions-answers/>

重要: 世界賽會採用此文件規則。

此規則會在世界各地WRO比賽使用。此為世界賽的基本規則。在各國的賽事，主辦單位可因地制宜修改規則。所有參賽隊伍因使用該國主辦單位之通用規則。



WRO 機器人運動-通用規則

1. 一般資訊

引言

在WRO機器人運動賽項目，參賽隊伍需設計可與其他隊伍競技的機器人。

比賽時，兩隊隊伍各有兩支機器人在場上。兩支機器人執行撰寫好的程式自主上場競賽，且盡可能地互相合作。每2-3年機器人運動項目會進行更動。

專注領域

每個WRO項目和競賽都專注在特別的機器人學習項目。WRO網球雙打注重在發展以下領域：

- 更進階的程式編輯技巧(重複的演算法以獲得更佳的競賽成果)
- 機器人通訊和有計畫的合作行為
- 在其他機器人會動的環境中，機器人在場上的定位
- 一般工程技巧 (建造可推動或發射一定大小尺寸的物體)和進階的運動學(萬向移動機器人)
- 依照對手機器人行為做出戰略與策略性變化
- 團隊合作、團隊溝通、解決問題能力和創意

學習是最重要的事

WRO 希望能夠啟發世界各地學生STEM相關領域，並且讓學生透過參與競賽邊玩邊學而發展出他們的技巧。所以以下幾個方面對於我們的競賽項目非常重要：

- v 老師、家長或其他年長者可協助、引導和啟發學生，但是絕對不可自行組裝機器人或撰寫程式。
- v 隊伍、教練和裁判接受WRO指導原則和WRO守則，以確保競賽對每個人公平且值得。
- v 一場有趣且公平的賽事仰賴所有隊伍、教練和裁判們。

更多WRO守則資訊可至以下連結：

<https://wro-association.org/wp-content/uploads/WRO-Guiding-Principles-and-Ethics-Code-2023.pdf>

2. 隊伍與參賽年齡

- 2.1. 一支隊伍由2~3人組成
- 2.2. 一支隊伍有一位指導教練
- 2.3. 只有一位隊員和一位教練不被認可為一支隊伍，將不可參賽
- 2.4. 一個WRO賽季，一支隊伍只可參加一種競賽項目
- 2.5. 一個學生只能加入一支隊伍
- 2.6. 國際賽事中，教練最低年齡限制需年滿18歲
- 2.7. 一位教練可指導一支以上的隊伍
- 2.8. 此項目參賽年齡為11-19歲(出生於2004-2012年的學生)
- 2.9. 最大年齡限制以參賽者報名參加競賽時的年齡為主，而非競賽舉行當天

3. 職責與工作

- 3.1. 隊伍應公平競賽並尊重所有隊伍、教練、裁判和主辦單位。參與WRO競賽,隊伍和教練們須遵守WRO指導原則: <https://wro-association.org/wp-content/uploads/WRO-Guiding-Principles-and-Ethics-Code-2023.pdf>
- 3.2. 所有隊伍和教練需簽屬WRO守則。主辦單位會決定該如何讓隊伍簽署並收回WRO守則。
- 3.3. 機器人組裝與程式需由隊伍自行完成。教練的工作是陪伴、幫助隊伍如何有組織、有邏輯的處理事情，以及出現問題時給予支持。教練不可參與機器人組裝和程式編輯。此原則適用於準備參賽期間和競賽當天。
- 3.4. 競賽時，隊伍不可與競賽場外的任何人交談和溝通。若真的需要，請詢問裁判是否允許。
- 3.5. 隊伍在競賽區內不可攜帶和使用手機或任何通訊設備。
- 3.6. 對於機器人的任何指南只允許以程式的形式呈現。不允許任何場外隊員、教練或其他人用零件、感應器或電子零件將任何數據資料攜帶入場內。
- 3.7. 禁止毀壞與蓄意破壞競賽場地、桌檯、道具或其他隊伍機器人。
- 3.8. 禁止使用(a.)網路上發佈或販售的解答，不論是硬體或軟體(b.)該場競賽時，有相同或非常相同的機型，且很明顯非隊伍自己的作品。同個國家或機構使用類似的機型也包含在此限。
- 3.9. 如果疑似違反規則3.3和3.8，隊伍將會接受調查且適用規則3.10所述。調查中的隊伍即使有機會贏得比賽，也可能因為違反規則的潛在因素而被判規則3.10.2而無法進入下一階段競賽。

3.10. 違反或破壞任何此文件規則，裁判可決定以下一種或一種以上的的結果。決定未下達前，將會對隊伍或隊伍成員進行訪談，以深入了解是否違反規則。訪談中包含詢問機器人機構或程式。

3.10.1. 隊伍將不允許參加比賽並且該場比賽得0分，而對手將得到3分。

3.10.2. 隊伍可能於該場賽事被判處失格。

4. 比賽說明與規則階層

4.1. 每一年，WRO會公告此項目的新版通用規則，其中包含WRO網球雙打的明確敘述。這些是國際賽事的基本規則。

4.2. 賽季期間，WRO會公告額外的Q&A來釐清、延伸或重新定義競賽規則和通用規則。隊伍應於參賽前閱讀Q&A。

4.3. 通用規則和Q&A在每個國家可能會有所不同，由當地主辦單位因地制宜。隊伍需知道當地適用的規則。在國際賽事中，僅適用WRO已公告的資訊。獲得國際賽資格的隊伍需了解國際賽與當地規則的可能差異。

4.4. 競賽當天，規則由以下階層排序：

4.4.1. 通用規則為該項目基本規則。

4.4.2. Q&A 優先於通用規則與競賽規則。

4.4.3. 競賽當天，裁判擁有最終決定權。

5. WRO網球雙打 – 競賽敘述&競賽場地

每場比賽有兩支學生組成的隊伍。每支隊伍準備兩隻機器人。兩隻機器人都在同個半場操作，且它們的共同目標是互相合作將所有的球從這個半場推至另一半場。

比賽開始前，每個半場有4顆球。比賽期間，將球從其中一個半場推至另一個半場。機器人必須將該半場的球推至另一半場內，同時也要持續辨認對手隊伍傳送過來的球。一旦發現對面過來的球，就必須計畫並採取行動將球反擊回去。比賽時間2分鐘，最後該半場球數最少的隊伍為贏家。

下圖顯示競賽場地和競賽道具。

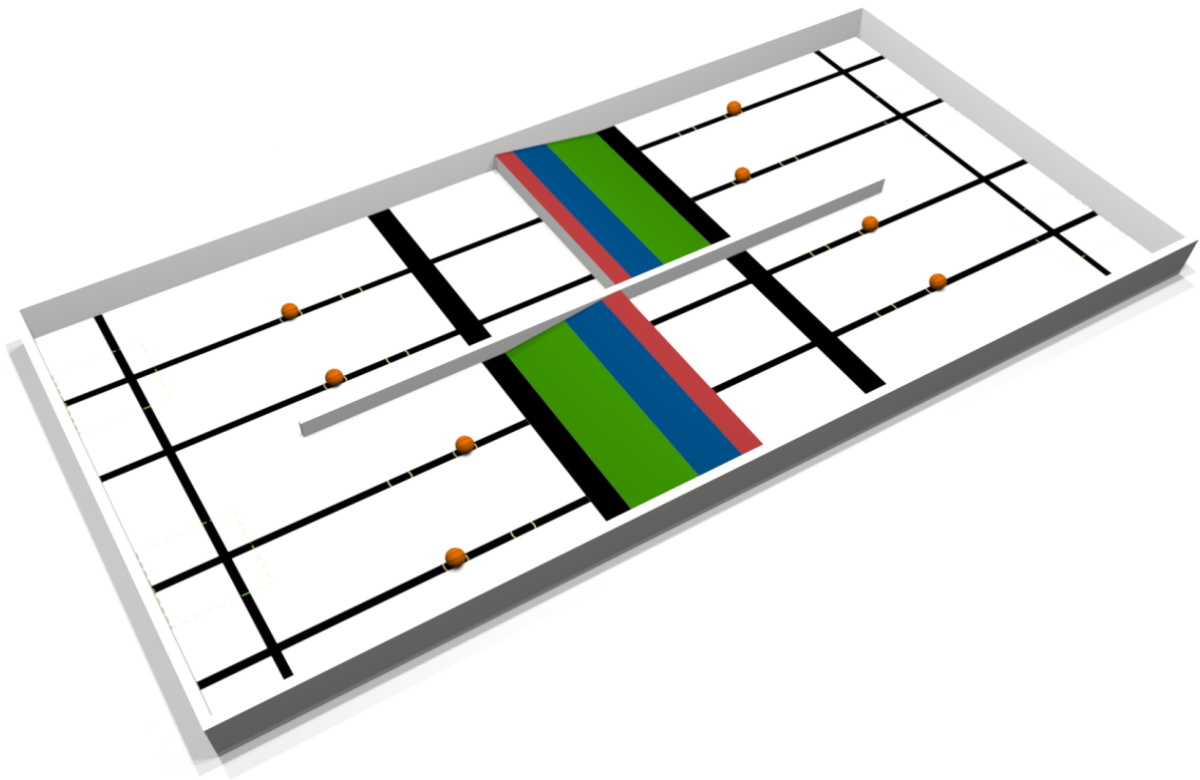


圖1. 競賽場地

比賽場地由兩個半場組成。每個半場有一個斜坡。中間有隔板分隔兩個半場。

競賽半場

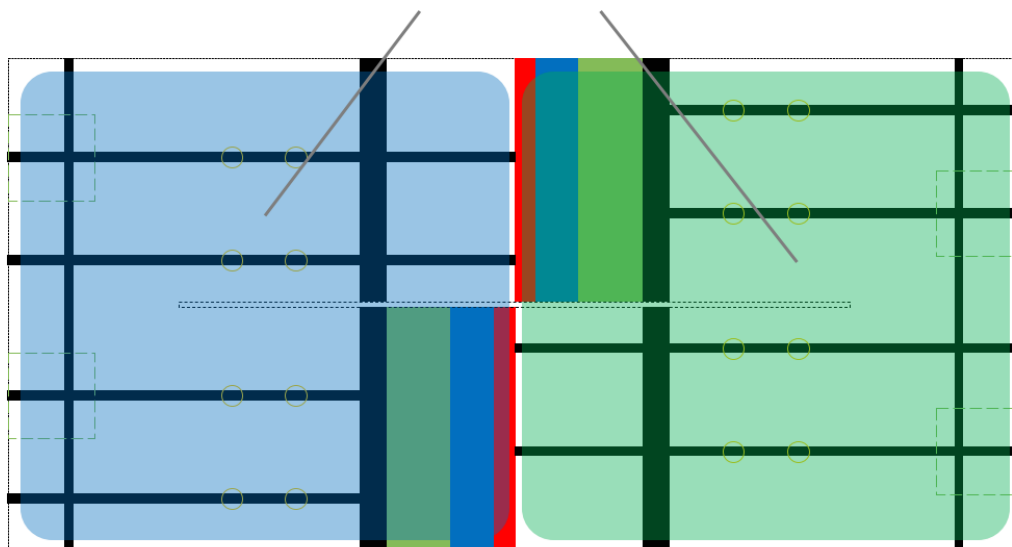


圖2. 兩個半場

每個半場有8個擺球的位置:每條黑線上有兩個隨機位置。機器人起始位置位在兩個黑線交叉處。(實際擺球位置有誤差是被允許的)

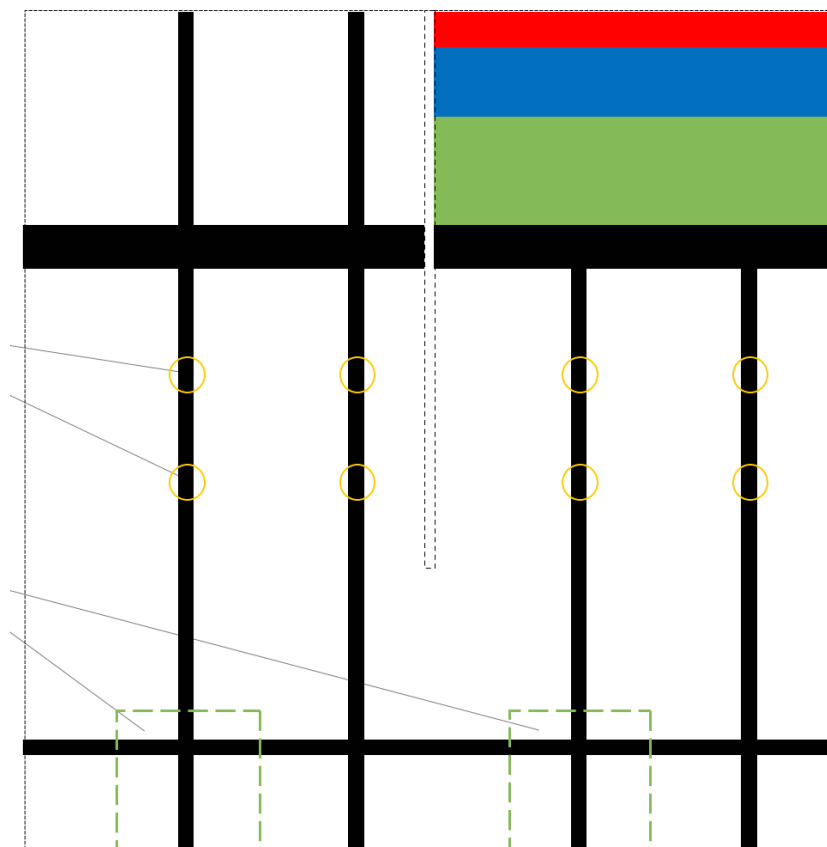


圖2. 球和機器人的初始位置

6. WRO網球雙打 – 競賽細則

6.1. 競賽包含:

6.1.1. 練習時間:練習時間時，參賽者可在隊伍區域內練習，用機器人排隊等候進行一場練習賽，或者是在不打擾其他隊伍的情形下測量場地。隊伍可對程式進行修改或校正機器人機構。

6.1.2. 檢查時間: 檢查時間時，將對機器人材料進行檢查，如上面第三節所述。若機器人未通過檢查，裁判可提供隊伍最多3分鐘的時間解決發現的問題。在第一次練習時間後，裁判只會提供隊伍一次3分鐘的時間進行修改。若最後隊伍的其中一隻機器人未能通過檢查，則隊伍無法參加比賽。隊伍因此以 8-0 輸掉該場比賽的所有三回合比賽。獲勝的球隊在那場比賽中獲得 3 分的積分。不合規的隊伍不會被完全取消比賽資格，他們有時間在下一場比賽前調整他們的機器人。

6.1.3. 比賽: 一場比賽由兩隊連續進行3回合對戰。每回合2分鐘。(依參賽隊伍數調整對戰回合，最少進行兩回合對戰，於教練會議確認之。)

6.2. 一場標準的競賽進行如下:

6.2.1. 開場儀式

6.2.2. 60 分鐘練習時間 (第一時段)，各國區域賽事依賽程調整

6.2.3. 每場比賽開始前包含一段檢查時間。比賽期間，隊伍可對機器人進行調整或在其他桌台上練習。

6.3. 每一隊隊伍都會與其他隊伍對戰一次。例如，若有10支隊伍，將會進行45場比賽。另一種競賽方案(例如，瑞士制 https://en.wikipedia.org/wiki/Swiss-system_tournament 或者是雙淘汰賽https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination_tournament)可用於國際賽準決賽。各國區域賽事依賽程調整

6.4. 隊伍應該準備競賽所需的所有設備、軟體和筆電。

6.5. 隊伍不可於競賽當天分享筆電和機器人程式。

6.6. 競賽當天，第一回合競賽開始前至少有60分鐘練習時間。(依參賽隊伍數調整練習時間，於教練會議確認之。) 各國區域賽事依賽程調整

6.7. 練習賽宣布開始前，隊伍不可碰觸指定的競賽區域

6.8. 練習時間時，所有隊伍都必須在特定區域內作業直到檢查時間。檢查時間後，機器人的控制器必須關機 (台灣區賽自行決定是否關機)，且機構和程式不可再修改。

6.9. 機器人只有通過檢查後才可參加比賽。

6.10. 當裁判請隊伍上場比賽後，隊伍的準備時間不可超過90秒。如果隊伍在裁判宣布後 90 秒內沒有出現，則以 8-0 輸掉該回合比賽。如果球隊未能在第二回合比賽準備期的 90 秒上場，則以 8-0 輸掉整場比賽（3回合）。

6.11. 一回合結束後，每回合間休息時間有90秒。隊伍可在此時可調整機器人程式及維修機構，直到裁判宣布進行下一回合比賽。

開始前設置:

6.12. 比賽開始前，**機器人需被設置成一鍵啟動的狀態**並決定球的擺放位置。由以下流程決定:

1. 擲錢幣決定第一顆球的位置。正面代表位置A，反面代表位置B。
2. 再重複擲三次錢幣來決定半場其餘球的位置。



圖 3. 球可能擺放的位置

3. 兩個半場同時採用步驟1跟2的決定的位置，因此兩個半場球的位置呈現軸對稱。

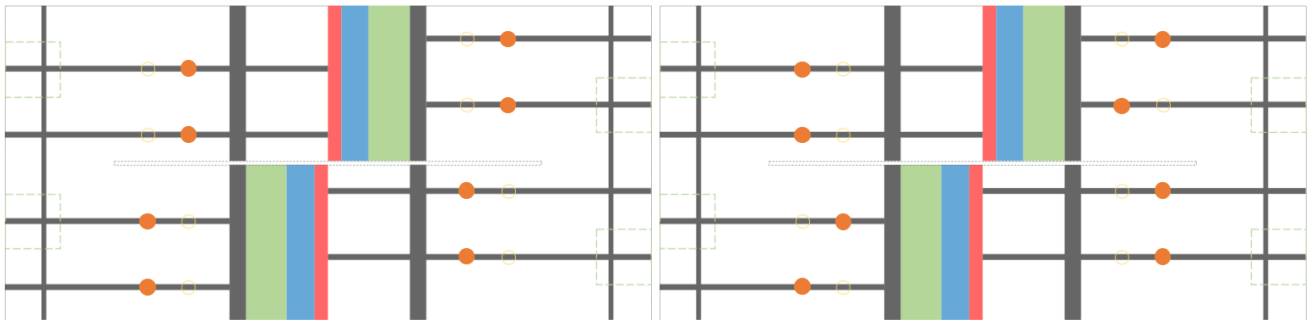


圖 4. 其中半場擺放球的位置反射即為另一半場的擺放位置

• 例如，左圖為正面、正面、反面、反面，右圖為反面、反面、正面、反面。

比賽 – 起始設置:

6.13. 每場比賽2分鐘.

6.14. 兩隊的機器人一開始都完全位於其中半場的起始區域內，且正投影不可超過該區域。每個起始區域只能有一個機器人。

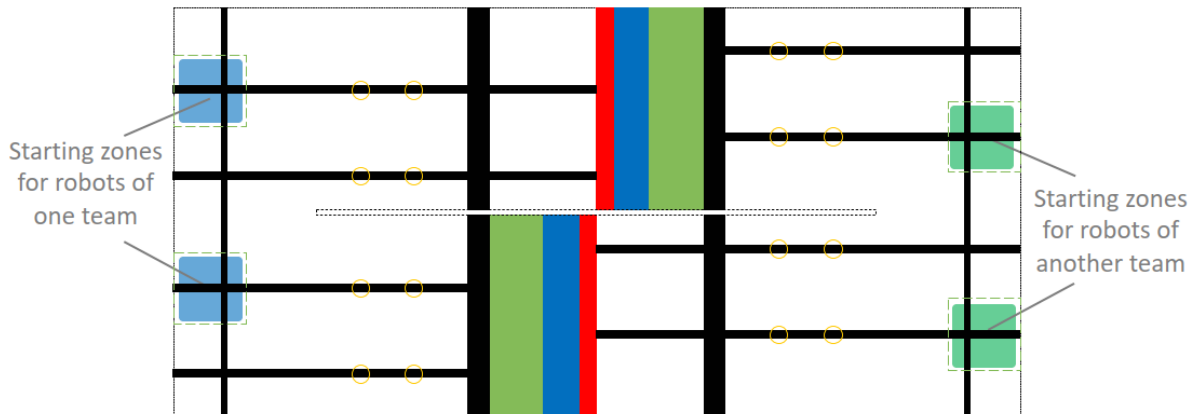


圖 6. 機器人初始位置

6.15. 機器人在初始位置時正投影必須完全在初始區內。

6.16. 可對機器人進行物理調整(準備時間時);但是,不允許隊伍藉由改變機器人位置或機器人零件方向來輸入資料至程式內或者校正感應器。不允許隊伍藉由開關設定輸入資料。若隊伍藉由物理調整輸入資料將輸掉該場比賽，嚴重者以失格處置。

6.17. 機器人接著呈現等待狀態待抽籤決定場上球的位置。額外安裝的觸碰感應器可視為開始鍵。機器人只有一個開始鍵。(預設開始鍵為中鍵，若使用其他按鍵須於審查時主動告知裁判，否則不可使用)

6.18-19.裁判下達開始信號後，選手按下開始鍵且比賽開始計時，機器人開始進行比賽。如果機器人一動不動，並且在開始信號發出 10 秒後沒有離開出發區，裁判會將機器人移出場地，該回合不可再上場。如果一個隊伍的兩個機器人在 10 秒後皆沒有離開出發區，那麼該隊伍將立即輸掉該回合比賽。(以 8-0 輸球，屬於違規)

6.20. 如果機器人翻倒而無法移動，它將被留在同一位置，直到比賽結束。在裁判的允許下，參賽隊伍可以決定將機器人移出場外。如果兩個機器人都被移出場外的話，以8-0輸掉輸掉該回合。

比賽 – 比賽期間:

- 6.21. 機器人必須自主控制且該機器人需自己參與所有比賽。
- 6.22. 允許機器人在場上遺留零件，除了主要零件外(控制器、馬達、感應器)。一旦零件觸碰場地或比賽道具，且不在與機器人接觸，則該零件視為一個**自由物件**，不屬於機器人的一部分。若**該零件阻擋球從半場至另一半場**，則比賽結束且**遺留該零件的隊伍將以8:0輸了該回合比賽**。如果掉下的零件從這個半場移動到另一個半場，則**遺留該零件的機器人將以8:0輸了該場比賽**。
- 6.23. 參賽者禁止干擾或協助機器人。包含給予視覺、聲音或任何其他訊號來輸入資訊至程式。違反規則的隊伍輸掉該場比賽，並且將得到8顆球(所以比賽成績為8:0，違規隊伍為8，另一隊為0)
- 6.24. 機器人可推球、踢球和丟球。
- 6.25. 機器人可行駛至自己半場的斜坡上。
- 6.26. 機器人不可**接觸**自己半場斜坡上的紅色區域。若機器人的任一部分接觸紅色區域，則比賽結束且違反規則的隊伍將以8:0輸掉該場比賽。

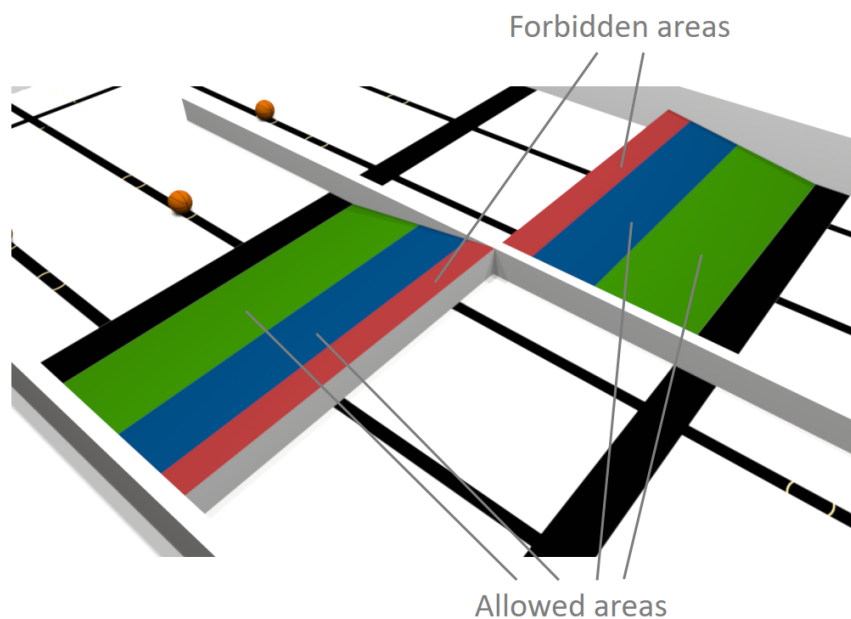


圖 6. 禁止機器人接觸斜坡上的緩衝區(紅色區域)

- 6.27. 隊伍的機器人不允許與對手機器人接觸。一旦此情形發生，比賽結束且以目前場上的球數計算分數。**離開自身半場進入對方半場並導致機器人相撞的一方為違規隊，該隊以 8-0 輸掉比賽，但可以在下一場比賽中繼續比賽。(兩個機器人在比賽的任何時候發生接觸，裁判將根據所有情況決定兩種結果中的哪一種：1.如果一隊的機器人不慎碰到另一隊的機器人，則停止比賽並計算球數。2. 如果一隊的機器人故意觸碰另一隊的機器人，則視為違例，比賽將停止，違例隊以8-0輸掉比賽)**

6.28. 隊伍機器人禁止接觸對手半場的場地(底圖和斜坡)。如果此情況發生，則比賽結束且違反此規則的隊伍將以8:0輸掉此比賽。機器人可接觸斜坡與場地垂直的平面。

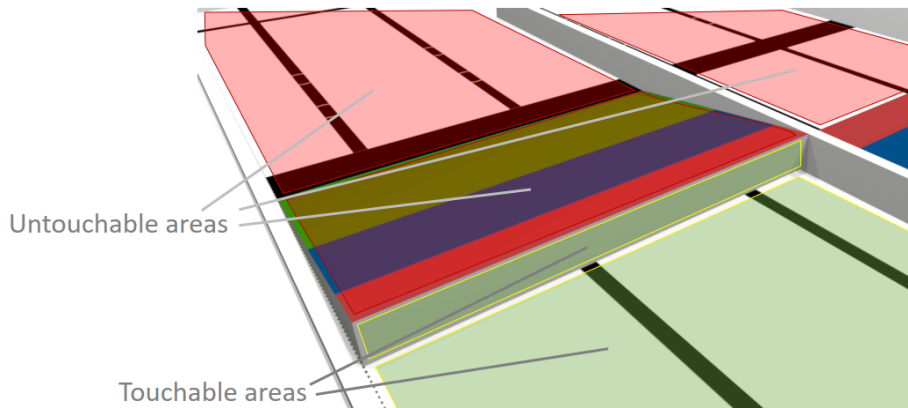


圖 7. 對手隊伍半場上不可接觸的區域

- 6.29. 一隊的兩隻機器人同時操控**超過4顆球是不允許的**。機器人推動球、或場地上機器人部分控制著球或是同隊伍的一到兩隻機器人將球包圍著都視為對球操控。如果此情況發生，**裁判會倒數5秒，各隊有5秒鐘的時間來解除同時操控4顆球的情況**，否則比賽結束且以各半場留著球數計算分數。
- 6.30. 如果球出了比賽場地，它將會被送回扔出球的那一半場，裁判會把它放在其中一個角落上（在任何情況下）。**（台灣各區域賽事會將球從靠近邊牆的斜坡頂端釋放）**

比賽 – 比賽結束:

- 6.31. 以下情況發生時，比賽結束且時間停止計時: (對應罰則與得分及積分–詳見附表6.31.1-6.31.10)
- 6.32. 當裁判宣判比賽結束時，隊伍成員必須停止他們的機器人，機器人必須留在場上。除非隊伍得到裁判的許可才可將機器人移出場外。隊員絕對不可將球移動到另一個半場或移出場外。若隊伍違反此規定，將會以8:0的比分輸掉比賽。
- 6.33. 裁判吹哨宣判比賽結束後，才被機器人推、踢或丟過去的球必須返還至原本的半場。若有無法判定是結束哨聲前或後移動的球，裁判可將球還給做出此模稜兩可動作機器人的半場。
- 6.34. 裁判會以規則和公平競賽作為判定基準，裁判擁有最終裁決權。

7. WRO 網球雙打 – 計分

7.1. 比賽結束後，計算得分結果。

7.2. 由以下條件判定勝負：

7.2.1. 其中一隊(T1)半場的球數--BT1

7.2.2. 另一隊(T2)半場的球數 -- BT2

7.2.3. 如果 T1半場的球比較少，則T1獲勝 ($BT1 < BT2$)，如果 T2半場的球比較少，則T2獲勝($BT1 > BT2$)，如果兩邊球數相同，則兩邊平手 ($BT1 = BT2$)。

7.3. 依照球的位置來判定球是屬於哪個半場。所以即使球與機器人接觸，決定性的因素仍是球位在哪裡。如果球與機器人接觸，且無法確定球屬於哪個半場，則由機器人輪子接觸的半場為依據。

7.4. 如果比賽結束是因為某隊隊員的行為(例如，隊員碰觸了機器人),則該位隊員所屬的隊伍輸了該場比賽且該半場得到8顆球(所以比賽分數為8:0，違規隊伍8，另一隊0)。

7.5. 如果隊伍贏了兩回合或以上，則隊伍贏得比賽並且獲得3分積分，另一隊得0分。

7.6. 其他的情形，比賽都是為平手且兩隊都得1分積分。

7.7. 比賽結束隊伍必須簽名並確認得分，除非他們有公平的投訴。

7.8. 隊伍的排名根據各隊總積分決定。若兩隊積分相同，則依照下列條件排序：

7.8.1. 違規次數: 違規次數較少的隊伍有更好的排名，更多詳情請見第12章違規情況 & 術語表。關於可能的違規情況，你可以在第12章中找到，違規情況表和比賽結束的情況。

7.8.2. 每場對手半場的總球數:所有場次比賽對手隊伍的總球數，總球數高的隊伍排名較前。

7.8.3. 若兩個隊伍的排名仍相同，裁判可考慮進行額外的比賽直到其中一隊比對手多兩回合以上的勝場 (在進行至多5回合額外的比賽後，獲勝者是：在加賽中贏得較多回合的球隊獲勝；如果這也是平局，那麼在所有加賽回合中場內球數總和較少的球隊獲勝；如果這也是平局，拋硬幣決定)。

7.9. 在單淘汰錦標賽模式下，有必要為每場比賽決定一個贏家。如果一場比賽會因為比賽結果而有平局產生，那贏家首先由違規次數決定 (如7.8.2.) 其次由球決定 (如7.8.3.)。如果兩隊得排名仍然相同，則需要進行一場或多場的附加賽來決定勝負。

得分範例:

下列範例顯示四隊 (A, B, C, D) 對戰的最後排名。每隊比3場比賽。你可看到A隊和B隊有相同的積分 (7)，但B隊有更多球得分，因此B隊排名第一。

	A	B	C	D	積分	得分球	排名
A		1 4:4/2:6/4:4	3 6:2/3:5/7:1	3 8:0/5:3/6:2	7	45	2
B	1 4:4/6:2/4:4		3 6:2/7:1/6:2	3 4:4/5:3/8:0	7	50	1
C	0 2:6/5:3/1:7	0 2:6/1:7/2:6		0 0:8/3:3/3:5	0	19	4
D	0 0:8/3:5/2:6	0 4:4/3:5/0:8	3 8:0/3:3/5:3		3	28	3

8. 機器人材料與限制

- 8.1. 隊伍必須建造兩隻機器人。比賽期間，每隻機器人長寬尺寸不可超過 200x200 mm 高200mm。
- 8.2. 控制器、馬達和感應器必須使用 LEGO® 機器人平台:LEGO® Education MINDSTORMS® EV3; LEGO® Education SPIKE™ PRIME; LEGO® MINDSTORMS® EV3 or Robot Inventor
- 8.3. 比賽期間，允許機器人使用藍芽或Wi-Fi互相通訊。
- 8.4. 比賽期間，禁止機器人與參賽者筆電之間有任何的無線通訊。裁判可進行審查程式碼和機器人以確保之間沒有任何通訊。
- 8.5. 隊伍可任意選擇使用的攝影機。WRO建議LEGO® MINDSTORMS® EV3使用Pixy2 和LEGO® SPIKE PRIME使用 OpenMV 。
- 8.6. 隊伍可以使用處理版作為相機的一部分，但相機和處理版都只能處理圖像。這些設備不允許處理其他邏輯。參賽隊伍也可以在他們的機器人上使用小型顯示器，只要他符合在200x200x200mm的尺寸範圍內。
- 8.7. WRO世界賽只允許使用LEGO官方充電電池(no.45610 or no.6299315 for SPIKE/Robot Inventor, no. 45501 for EV3)，照相機和處理版不允許有自己的電池。
- 8.8. 允許額外的光學元件像是鏡頭組或鏡子與攝影機一起使用。
- 8.9. 允許使用SD卡儲存程式。SD卡必須在審查開始前插入，一直到下次練習時間前都不可拿下來。
- 8.10. 機器人的其餘部分只可LEGO 品牌的零件來建構。建議使用教育版LEGO® MINDSTORMS®.
- 8.11. 隊伍可使用3D列印零件或CNC出來的零件、或是從壓克力、木頭、鐵件切割出的零件來固定攝影機、鏡頭組或是鏡子。
- 8.12. 不允許使用螺絲、膠水、膠帶或任何非LEGO材料來固定機器人。隊伍不可對原廠LEGO零件進行任何修改(比如:控制器、馬達、感應器等等)。唯一的例外是:可切割LEGO原廠的繩子、或塑膠管，可以按尺寸切割，也可以拆卸Spike Prime 或Robot Inventor配件包的感測器以使用其他電線和連接器來連接攝像機與集線器，如果不遵守。不遵守規則將導致失去比賽資格。
- 8.13. 隊伍應準備足夠的備用品。若發生任何意外或設備故障，WRO不負責任何的維修或更換。
- 8.14. 隊伍可攜帶已組好的機器人。
- 8.15. 參賽者可預先準備好機器人的程式。
- 8.16. 允許使用任何程式語言 - 不須使用特定的語言。
- 8.17. 競賽當天隊伍只允許有兩隻機器人在競賽區域內，不可有備用的機器人。

圖8. 比賽場地尺寸

9.10. 每個球為標準乒乓球尺寸直徑40mm。

9.11. 球的顏色為橘色。

9.12. 每場比賽需8顆球。

9.13. 地區比賽可使用其他顏色的球，但是必須與場地其他物件區別。

主辦單位為了讓球可辨別，可改變底圖的顏色。但是需要在比賽前通知隊伍此改變。



10. 簡化規則 (台灣區賽不採用)

注意: 如開頭所說，以上規則將在世界賽使用。

主辦單位可因地制宜改變規則。以下為簡化版規則:

方法 1 – 更大的比賽物件

此比賽主要聚焦在有攝影機的機器人。若主辦單位希望為沒有攝影機的機器人改編規則，可考慮使用 LEGO® 52 mm 塑膠球(ID: 4156530)或是直徑65-68 mm網球。

方法 2 – 簡化競賽場地

改成沒有斜坡的場地。

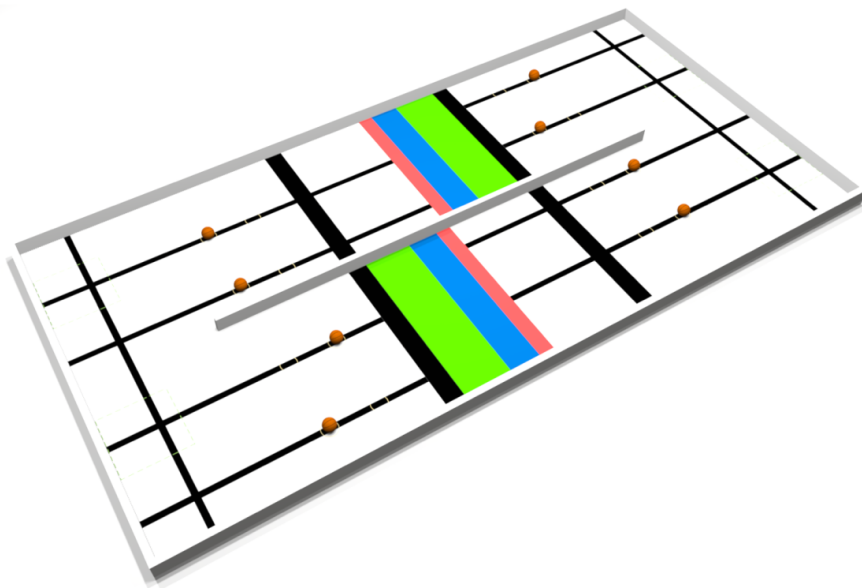


圖 9. 沒有斜坡的場地

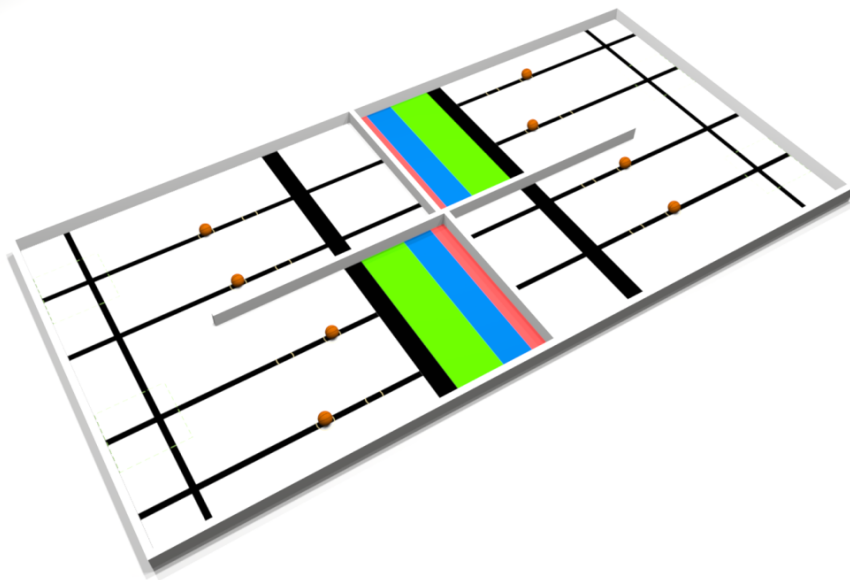


圖 10. 沒有斜坡但有隔板的場地

11. 詞彙表

檢查時間	檢查時間，裁判會查看機器人和確認尺寸(使用套量箱或尺)以及其他技術需求。每場比賽開始前必須完成此檢查。
教練	幫助隊伍學習各種機器人學、團隊合作、解決問題和時間管理等相關事務的人。教練的角色不只是為了贏得比賽，而是透過確認問題、找尋解決問題方法來教導他們、引導他們。
競賽組織	競賽組織是比賽主辦單位。它可以是本地學校、國際組織，與WRO協會一起辦理國際決賽的組織。
比賽	一場比賽包含三回合，由兩隊隊伍進行一連串賽事。贏得兩回合以上的隊伍贏得3分 另一隊獲得0分（參考7.5）。
回合	兩個隊伍，每個隊伍有兩隻機器人，回合結束前有較少球的隊伍贏得該回合。
練習時間	練習時間，隊伍可在場上測試機器人。隊伍可更改機器人機構或程式碼。
隊伍	一支隊伍包含 2-3 參賽者(學生)。
WRO	WRO 代表 World Robot Olympiad Association Ltd., 準備所有比賽和規則的非營利組織。

12.附表:以下情況發生時，對應罰則與得分及積分說明

	章節	規則敘述	罰則	備註
1	3.1~ 3.10	違反道德規範和不公平行為	違者輸掉該場比賽 (積分0-3)或取消參賽資格	3回合球數皆為8-0 違規
2	6.1.2	未通過檢核不得上場比賽	違者輸掉該場比賽 (積分0-3)	3回合球數皆為8-0 違規
3	6.10	未在90秒時限內上場	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	第二回合仍無法上場，則以 8-0 輸掉整場比賽 (3回合) 違規
4	6.17	透過物理調整輸入數據	違者輸掉該場比賽 (積分0-3)	3回合球數皆為8-0 違規
5	6.19	同隊兩隻機器人於回合開始後10秒內未離開出發區	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	違規
6	6.20	兩台機器人都被移出場外	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	違規
7.	6.22	如果機器人遺留的零件阻礙了球進入自身半場，或者一個機器人遺留的零件被移動到另一個半場。則比賽停止，遺留零件在場上的隊伍將輸掉該場比賽。	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	違規
8	6.23	給予視覺、聲音或任何其他訊號來輸入資訊至程式	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	違規
9	6.26	機器人的任一部分接觸斜坡紅色區域	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	違規
10	6.27	蓄意與對手機器人接觸或進入對手半場	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	非蓄意以當下球數計算 違規
11	6.28	接觸對手半場的場地(包含底圖和斜坡)	違者輸掉該回合比賽 (球數8-0)	違規
12	6.29	同隊機器人同時操控超過4顆球	回合結束	以叫停當下情況計分 違規

13	6.31.1	比賽時間結束	裁判叫停時，隊伍必須停止機器人並進行評分	以叫停當下情況計分
14	6.31.2	機器人觸碰己方紅色區域或是對手半場場地的表面	違者輸掉該回合比賽(球數8-0)	違規
15	6.31.3	機器人變形而尺寸超過200mmx 200mmx200mm	違者輸掉該回合比賽(球數8-0)	違規
16	6.31.4	回合開始進行至第30秒後，所有的場內球都在同一個半場內且維持超過10秒，包含裝載在機器人上的球也算	違者輸掉該回合比賽(球數8-0)	當情況發生時，裁判會讀秒 違規
17	6.31.5	任一隊員於比賽時觸碰機器人、球、底圖、斜坡、隔板或牆	違者輸掉該回合比賽(球數8-0)	違規
18	6.31.6	機器人開出場外	如果一個機器人開出場外，比賽將繼續進行。如果同隊兩個機器人都開出場外，則視為違規，違者以 8-0 輸掉該回合比賽	違規
19	6.31.7	機器人破壞球	違者輸掉該回合比賽(球數8-0)	違規
20	6.31.8	機器人或隊伍成員損壞場地或比賽道具	違者輸掉該回合比賽(球數8-0)	違規
21	6.31.9	比賽場地上沒有任何球	回合結束，該回合雙方平手(球數0-0)	平手的球數是0-0 總分數是1-1
22	6.31.10	根據協議停止：如果兩隊的機器人都卡在一個循環程序中，不能導致任何進一步的有意義的行動。兩隊可以決定結束中止比賽，並計分。重要的是，要做到這一點必須得到兩隊的明確同意。	比賽將會被停止，並且每一半場的球數都將會被計算出分數	
23	7.8.2.	在此表備註欄中，有註明違規的將會列入同分排名的計算中。(詳細請參考7.8.1-7.8.3.)		