

水瓶相扑遥控赛规则

限 1-3 年级队员

V2020.10.12

比赛概述

水瓶相扑赛目的是机器人“在蓄意的情况下”，把一个 2L 的瓶子（装有 1L 的水）推下桌面，或者是最终成为留在桌面上的唯一一个机器人。瓶子将被放置在一个位置，与两个机器人的距离相同。当机器人的任何部分触碰到地面就被判定为脱离桌面，包括从机器人上脱离的零件。不管是被对手推出桌面还是自己跌落桌面，都将判为负。

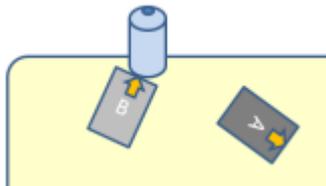
机器人被宣布为比赛的胜者，如果满足下列条件之一：

- ✚ A 机器人蓄意把水瓶推出桌面，然后保持在桌子上至少 3 秒钟。注：裁判必须数到 3，确保机器人在桌面上待足 3 秒，即使桌面上 AB 两个机器人处于角力状态，裁判数到 3，A 机器人获胜。
- ✚ A 机器人蓄意或无意的把 B 机器人推出桌面，然后保持在桌子上至少 3 秒钟。注：裁判必须数到 3，确保机器人在桌面上待足 3 秒，裁判判 A 机器人获胜。
- ✚ 在 B 机器人自己跌落桌面后，A 机器人保持在桌子上至少 3 秒钟。注：裁判必须数到 3，确保机器人在桌面上待足 3 秒，裁判判 A 机器人获胜。
- ✚ B 机器人率先把水瓶推出桌面，但在裁判数到 3 前 B 机器人自行跌落桌面或者被 A 机器人推落桌面，A 机器人从 B 机器人跌落桌面开始算起，保持在桌子上至少 3 秒钟。注：裁判必须数到 3，确保机器人在桌面上待足 3 秒，裁判判 A 机器人获胜。
- ✚ 上述情况，如果裁判遇到无法准备判定的情况，如一个机器人推掉水瓶，但是接近 3 秒钟的时候，这个机器人被另一个机器人推掉桌面，裁判员无法准确判断谁获胜，将宣布重赛。

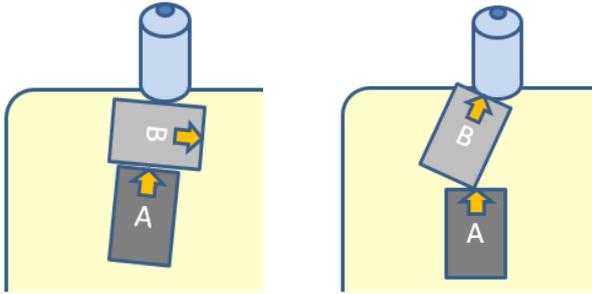
水瓶相扑遥控赛，机器人遥控器不计入检查设备范畴（**通讯设备不允许作为遥控器使用，如必须使用手机遥控，需向裁判员证明手机无法拨打电话**）。

注：

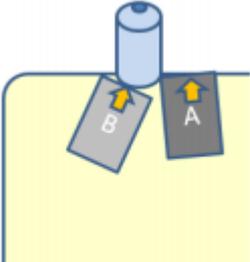
- **在蓄意的情况下”**被定义为，机器人独立将水瓶推下桌面，并且没有与对手机器人接触。如下图所示：



- “在非蓄意的情况下”被定义为，当水瓶被推下桌面时，两个机器人相互接触，或者水瓶是被不带探测物体传感器的侧面推下桌面。如下图所示：



➤ “在不确定的情况下” 被定义为，当两个机器人都接触水瓶时，水瓶被推下桌面。如下图所示：



当以上情况下发生时，两个机器人将在没有水瓶的情况下进行类似相扑摔跤的角力，直至仅一方留在桌面 3 秒钟以上：

- 水瓶“在非蓄意的情况下”被推下桌面。
- 水瓶“在不确定的情况下”被推下桌面。

水瓶相扑遥控赛，队伍需听裁判员哨声或命令遥控启动机器人，如图 1 水瓶的位置将在赛台中线上，由裁判现场规定位置。调试结束所有队伍提交机器人至隔离区，等待裁判叫到队伍参加比赛。在队员将机器人放置到赛台指定位置，离开机器人后，裁判员放置水瓶。

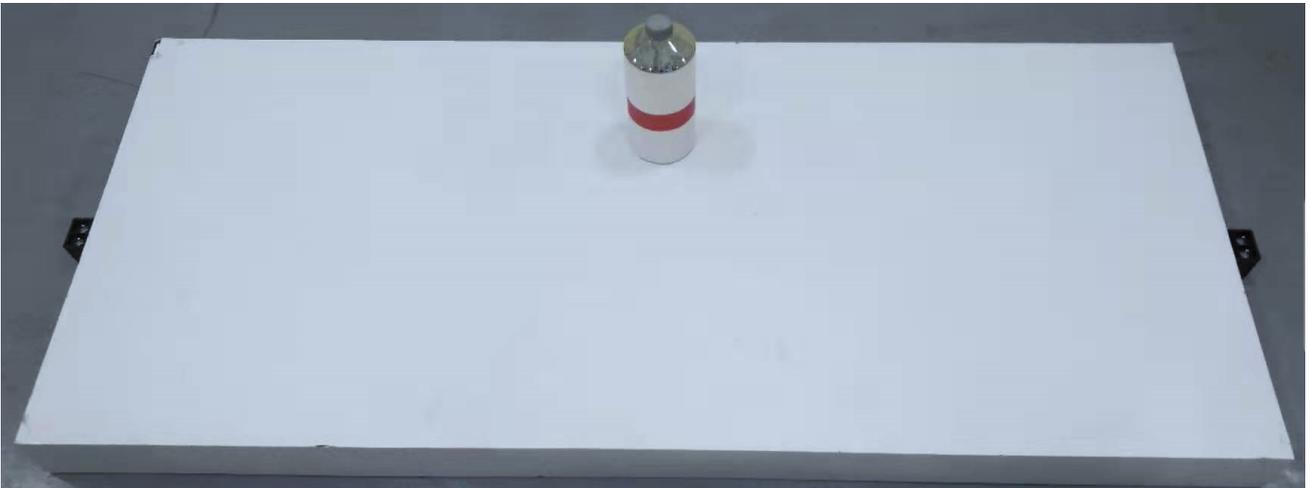


图 1——场地示意

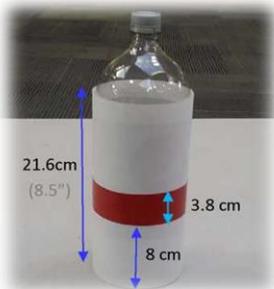


图 2——水瓶的尺寸

水瓶相扑赛水瓶将以图 2 所示瓶外装饰，队员可以按此设计机器人结构，水瓶为 2L 水瓶，内装有 1L 水。

队员要求

队员需为 3 年级及以下年龄层。

队伍人数

每支队伍最多 3 人。

项目分组

水瓶相扑遥控赛：任意机器人器材均可参加。

机器人要求

参赛队必须在比赛日之前搭建好机器人，并现场贴好队伍 ID 在机器人正面。并且带上笔记本电脑在比赛现场调试程序。

检录项目	要求
最大质量	0.9Kg
比赛方式	遥控
组件	任意
最大长宽高	20*20*20cm，不能扩展
控制器数量	1 个
通常传感器类型	任意遥控器和机器人设备。
视觉传感器系统	不允许
标准赛台数量	1 个
传感器数量	任意
驱动马达类型	任意马达
驱动马达数量	小于等于 3
轮胎	不允许使用粘性材料
编程语言	任意

比赛场地

比赛用桌是大小为 80cm x180cm 的赛台，四角为直角。表面是浅色的。

比赛流程

- ✚ 赛前将根据注册队伍数量系统自动分组。
- ✚ 各参赛队将有 30 分钟的调试时间，调试期间需队员自行完成。
- ✚ 调试结束后，所有的机器人将被隔离。在机器人的大小和重量，以及任何非法材料将被检查。
- ✚ 每两支队伍对抗比赛为 1 场，每场分为 3 局组成，如果 1 支队伍获得 2 局比赛胜利，本场比赛结

束。每场比赛允许出现平局。此说明如下：以 X 小组共 6 支队伍为例，每支队伍将与同组其他 5 支队伍比赛 1 次，每次比赛为 1 场比赛，故 X 小组每支队伍将进行 5 场比赛。每场比赛会进行 3 局，每局比赛 2 分钟，3 局比赛的比分评判本场比赛，队伍胜负平。根据每个队伍 5 场比赛胜负平的各自数量，核算积分得到队伍本小组积分。

- ✚ 在每场比赛开始时，裁判将宣布 (a) 机器人的位置（例如，见图 1 和 4），机器人启动方向不限制。**机器人启动方向不做限制，但是机器人启动区域将被限制，以启动灯的中心点位置为中心，机器人启动的左侧和右侧不得超出 15cm。**
- ✚ 机器人启动方式为听裁判哨声或者命令，每个队伍必须提前做好准备。比赛开始，参赛者/裁判必须移动到离场至少 1 米的地方，不能靠近，直到裁判宣布比赛结束。
- ✚ 瓶子将被放在一个未知的位置，位置在赛台的中轴线上。瓶子的位置可能每次不同。
- ✚ 如果机器人违反了启动要求，机器人会自动输掉比赛。
- ✚ 如果瓶子被偶然非蓄意推离桌面，比赛继续进行，直到仅剩余一支机器人留在桌面超过 3 秒钟。
- ✚ 1 局比赛最多 2 分钟，出现以下情况将进入“决胜情况”：
 - 两个机器人同时跌落桌面，平局。
 - 一方机器人跌落桌面后，另一方在桌面维持时间少于 3 秒，或者不清楚谁先跌落，平局。
 - 双方在 30 秒内没有任何动作，平局。
 - 双方在 30 秒内机器人没有接触到对方和瓶子，平局。
 - 机器人绝望地纠缠或僵持不下，平局。**(双方机器人绝望地纠缠或僵持不下，由双方参赛队员自行协商是否平局结束比赛，协商一致后，向裁判员提出平局申请，裁判员当即宣布平局结束比赛。)**
 - 两个机器人无法启动，平局。
 - 2 分钟后没有优胜者，平局。
- ✚ 小组赛积分按照胜得 3 分，平得 1 分，负得 0 分积分，小组前两名晋级淘汰赛。

在规则没有明确的情况下，裁判将使用他/她的自由裁量权。裁判的裁决是终极的。

规则修订及注意事项

- ✚ 当比赛开始时，一个机器人可以在多个程序中选择吗？可以，然而，选择必须迅速完成。在比赛期间没有调试时间。
- ✚ 机器人启动方向不做限制，但是机器人启动区域将被限制，以启动灯的中心点位置为中心，机器人启动的左侧和右侧不得超出 15cm，赛台将做标记。
- ✚ 检录结束，不可以再进行机器人编程，如果因为机器人撞击过程中产生结构不稳定，允许有 5 分钟时间加固机器人，不得改变机器人检录结构。
- ✚ 检录结束，不可以再进行机器人编程，如果因为机器人撞击过程中产生结构不稳定，允许有 5 分钟时间加固机器人，不得改变机器人检录结构。
- ✚ 小组赛排名规则说明，如果小组 2 支或者 3 支队伍积分相同，则根据互相胜负关系排名，如果胜负关系仍无法判断排名，且积分相同队伍的排名影响到小组晋级名额，则裁判员将安排积分相同且排名相同队伍重新比赛。
- ✚ 水瓶将放置在赛台中线上，每局比赛，裁判可以任意在赛台中线上放置水瓶。
- ✚ 水瓶相扑赛机器人必须严格遵守检录尺寸，如果机器人无法正常被检录框通过检录，每支队伍最多将有 5 分钟时间调整结构。

- ✚ 机器人比赛过程中掉落零件，将被本局判负。
- ✚ 机器人任何部位跌落赛台，碰触赛台下方桌面，即判跌落赛台，机器人在赛台上悬空，但是未碰触赛台下方桌面，不算跌落赛台。如果机器人跌落赛台，接触水瓶，同样将被判负。
- ✚ 如果一开始，双方机器人接触，之后分开。其中一方将瓶子独自，蓄意的方式推下赛台，并保持 3 秒在赛台上，算这一方取胜吗？算，只要是独自，蓄意的方式将瓶子推下赛台，不管在任何时候，只要再维持 3 秒在赛台上都算这一方取胜。
- ✚ 如果一方将瓶子独自蓄意的推下赛台，之后双方机器人撞击在一起，并都保持在赛台上，超过 3 秒。算推瓶子一方获胜吗？算。
- ✚ 如果有队员蓄意破坏对方机器人，怎么办？如果发生蓄意人为破坏对方机器人行为，直接取消比赛资格。
- ✚ 水瓶相扑赛每场比赛结束，均将对机器人称重，如果机器人重量与检录重量不符，结束场次将被判负。
- ✚ 机器人驱动马达数量小于等于 3，只有连接驱动轮的马达可以提供驱动力，且需要接触地面，其他马达只能作为配重使用，不允许有任何驱动动作。