

機器人相撲賽規則

規則制定：嘉義市私立宏仁女子高級中學

修訂日期：2020/08/14

A. 適用組別

1. 兒童組（109學年度幼兒園～國小四年級）
2. 少年組（109學年度國小五年級～國中九年級）

B. 機器人規定

1. 可以使用任何品牌機種平台之機器人及積木零組件，但限定單一控制主機。
2. 機器人材料可以混合使用，因此會有金屬機器人與塑料機器人在同一競賽場合情形出現，若擔心損傷機器人者則不建議參加此競賽，在比賽中，如出現機器人損壞，後果需自行負責，對手不須負擔賠償責任。
3. 機器人不限定輪型、履帶。
4. 機器人可以使用平板、手機、筆電、搖桿等作為遙控裝置，若使用紅外線系統作為控制較容易有干擾問題，競賽時受到干擾需自行負責。
5. 機器人靜態的長、寬均不得大於25公分，高度不限制。
6. 機器人總重量(含電池不含遙控裝置)：兒童組限制在1公斤以內，少年組限制在1.2公斤以內。
7. 機器人供電之電池、電壓不限制，但需要能無線遙控。

C. 競賽場地

1. 場地以單面白色表面有些微紋路之PE材質桌面進行，如下圖，長122公分、寬61公分、高6公分，四邊圓角。
2. 場地為開放式空間，不得對其週邊環境與物品提出異議。
3. 本規則對場地所描述或註記的顏色及尺寸均為概略值，實際的材質、顏色及尺寸以比賽現場的為準。
4. 準備線長度為20公分平光白色電氣膠布，線寬約1.8公分，兩線以桌面中心點為中心而平行，兩線距離20公分。



D. 比賽規則

1. 參賽隊伍依報名結束後電腦隨機決定先後出賽次序。
2. 每隊1台機器人，1名隊員作為操控手，下場操控機器人。每隊人數可2-3人。

3. 本競賽為1對1對抗淘汰賽，第一輪勝者進入到第二輪競賽，第二輪勝者進入到第三輪競賽，前三至四強進入決賽，決賽交叉進行依序排出第一、二、三名。
4. 每場比賽以三戰勝者制決定勝負，第一局由參賽的選手隊伍派代表猜拳選擇方位，然後下一局則互換位置。
5. 在決賽時可在每局換場時更換電池，更換電池須在1分鐘內完成。
6. 所有參賽機器人在檢錄後，均須置放於大會指定區域（可以不包含遙控用的手機或平板），輪到下場比賽的隊伍，操控手須在評審示意下，及工作人員引導拿取自己的機器人下場比賽。
7. 比賽開始時，操控手將機器人以靜態方式置於準備線後方，姿勢與位置不限，待評審吹哨後，操控手則以遙控器操控機器人開始動作。評審吹哨同時計時開始。
8. 比賽開始後，操控手即不可再碰觸機器人。
9. 雙方機器人以任何一部位（含訊號線）先被推到平板桌外落地者，或整體被翻轉無法爬起來者為輸，零件先脫落掉到桌外者亦為輸。
10. 每局比賽時間1分30秒為限。
11. 在任一局的比賽，比賽時間到時，雙方隊伍無法分出勝負者，評審將判定和局。
12. 三戰兩勝或兩和局一勝者為勝出方，雙方如果三和局發生時，以重量輕者為勝方。
13. 認輸條件：比賽中參賽選手可以根據比賽情況，判斷自己的機器人能否繼續承受對方的攻擊，可直接碰觸或拿起機器人表示認輸。
14. 在比賽中，如出現機器人損壞，後果需自行負責，對手不須負擔賠償責任。
15. 本規則未提及事宜，由評審在現場根據實際情況裁定。

E. 獎勵

排列名次至前三名，獲得排列名次及優等、佳作的隊伍依本次競賽辦法發給指導老師及選手獎狀。

淘汰制示意圖 實際狀況依據報名隊數進行調整

競賽第二輪決定出優等、佳作
決賽交叉進行後決定第1名、第2名、第3名
此為淘汰制示意圖，實際狀況依據報名隊數進行調整。

 為前 3 名隊伍
 為優等隊伍約 3 隊
 為佳作隊伍約 6 隊

