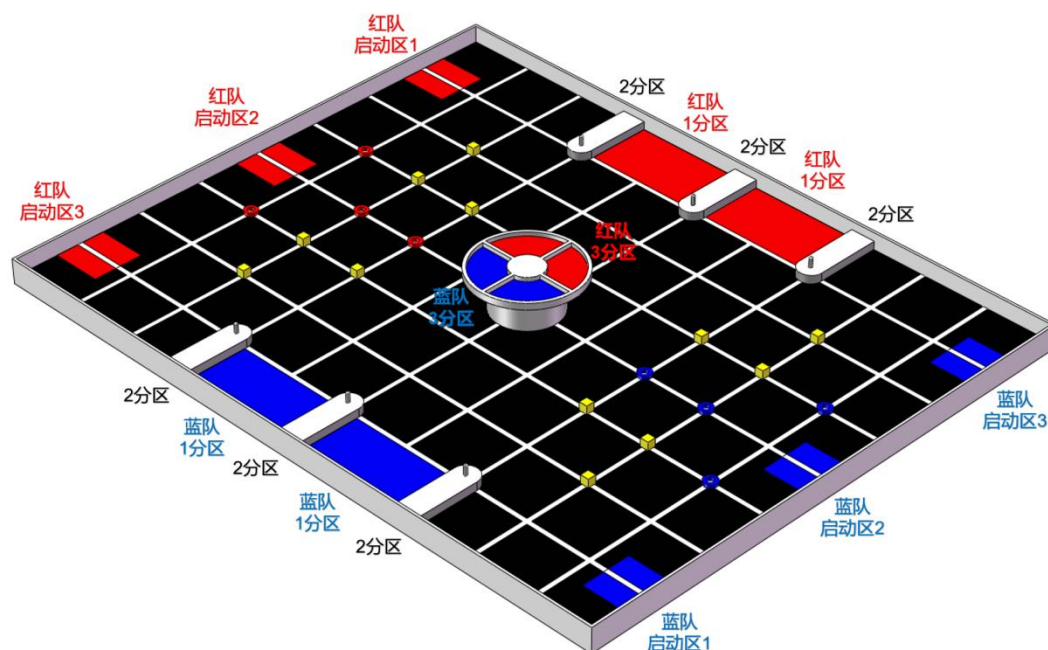


2024 年浙江省第八届大学生机器人竞赛·创新组 运输机器人对抗赛·规则文档

一、 比赛任务简介

繁忙的城市里，红蓝两队的送外卖机器人在进行一场送外卖比赛。两队都派出了他们的全自主式送外卖机器人上场角逐。场地上有 12 个黄色方砖外卖、4 个红色圆环外卖、4 个蓝色圆环外卖。在 3 分钟的比赛时间内，各队按照一定的规则让机器人从本队颜色的各个启动区出发，各队机器人需要尽可能多的收集场上的黄色方砖到本队颜色的 1 分、3 分区得分，并尽快将 3 个本队颜色的圆环穿入场上的 2 分区圆柱杆中得分。每队的 1 分区有 2 个，每个 1 分区最多收集 4 个黄色方砖，每个方砖可得 1 分；每队的 3 分区有 2 个，每个 3 分区最多收集 1 个黄色方砖，每个方砖可得 3 分；全场有 6 个 2 分区圆柱，每个圆柱只有最下面的 1 个圆环可为对应颜色的队伍得 2 分。当比赛时间用光时，按照结束瞬间的场上情况计算各队得分，得分高的队伍获得本场比赛胜利。理论上一个队伍的最高得分为 22 分。为了尽快决出胜负，现在规定一种特殊情况(俗称“完胜”)：当比赛进行的某个时刻，某队的 1 分区得到 4 分、2 分区得到 6 分、3 分区得到 6 分时，比赛将提前结束，此队的得分直接记为 22 分满分，并获得本场比赛胜利。

二、比赛场地说明（尺寸 mm）



对抗赛比赛场地示意图

比赛场地为木制（最终比赛场地建议使用木工板作为主材制作），内部大小为 4000×3200 ，周边有高 100、厚 15~20 的围栏。

场地地面喷涂了黑色哑光漆（建议直接使用哑光黑色无纹免漆木工板），并粘贴了若干宽 30 的白色引导线（引导线围成的基本方格边长是 400，引导线一般采用宽 30 的白色高粘布基胶带粘贴，因此白线交叉处会略微厚一点）。各队的启动区和得分区上粘贴了代表本队颜色的哑光深色广告贴纸。场地的围栏和其他部分为白色。

方砖的边长为 50（最大值，建议比赛场地采用 49 边长），圆环的外径为 80（最大值，建议比赛场地采用 79 外径）、内孔径 40（最小值，建议比赛场地采用 41 内孔径）、高为 18（最大

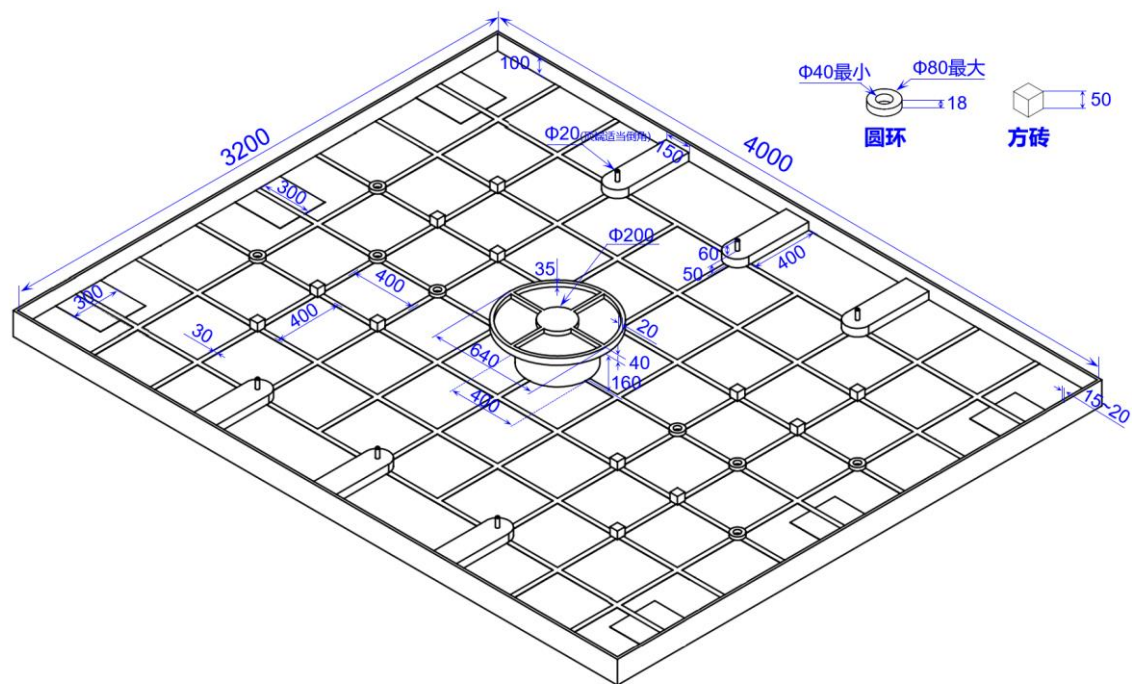
值,建议比赛场地采用 16~18 高度),方砖和圆环都为木质材料,表面喷涂对应颜色的木工漆或者包裹对应颜色的广告贴纸。

场地正中心放置一个外径 640 的圆形转桌(桌面可在外力作用下旋转),桌面边缘高 40,凹陷深 25,隔断边条厚 20,桌下有一高 150、直径 400 的支撑台柱,与桌面之间用厚度为 10 的圆桌转盘底座轴承链接(在转桌制作时,可根据实际采购的转盘底座尺寸,对支撑柱台的高度进行微调,最终保证整个桌子的桌面和台柱组合体的总高度为 200 即可)。

场地上凸起的高台和场地四周的挡板必须被固定在场地上(建议使用钉枪、强力胶、角铁进行固定,边缘和中间的高台可以用插接结构、打螺丝或角铁固定在场地上,防止机器人比赛中遭到撞击发生位移),固定方式以不影响白线的显现和检测为前提。

场地的其他尺寸参见“对抗赛比赛场地尺寸图”,最终比赛的实际场地的平整度允许存在 ± 5 的误差(场地采用拼接的,接缝处木工板下方可以通过垫硬物进行找平)。

场地在比赛过程中会发生磨损,场地裁判会尽最大的可能修复比赛场地,保证比赛的顺利进行。机器人的设计应该适应场地的微小起伏、贴线处的贴痕、场地上各物体与标注位置之间 ± 5 的误差。



对抗赛比赛场地尺寸图

三. 比赛详细流程和规则要求

(一) 规则 3.1 机器人。制作一台机器人参加比赛（这里一台指可以完全放入启动区且符合规则 3.3 比赛尺寸要求的机器人，允许机器人设计能分离的部分，但这些“部分”不能太小，任何部分在完全分离后必须满足：保证此部分可以在之后比赛中被再次使用的情况下，裁判只借助双手的简单操作却无法将其放入一个规格 900g 的伊利高钙高铁奶粉的空奶粉罐中且盖上盖子。此处指定选择这样一只奶粉罐是符合宽 127mm 高 161mm 的国际罐形规格，并方便裁判现场对参赛机器人疑似违规的分离机构进行快速检测），机器人必须使用由本队队员亲自制作的非遥控自主机器人参赛。如果某队的机器人为遥控机器人

(包含在比赛过程中通过有人参与的远程方式给机器人传递信息,人为的通过机器人传感器为机器人传递信息以改变机器人自主运行的,但机器人通过设计好的程序自主获取互联网上的公用信息的情况除外)、购买的机器人方案整机、喷洒液体和粉末等无法快速回收物品的机器人、能对现场人员的安全造成威胁的机器人、能对比赛场地造成损坏的机器人、明显的以暴力破坏对方机器人为目的而设计制作的机器人、中途整机替换的非本队首场使用的机器人(不包含在比赛现场对本队原参赛机器人的修理和合理改进)中的一种或多种,竞赛委员会有权利取消本代表队的参赛资格。

(二) 规则 3.2 机器人外观。每支参赛队伍的机器人必须与其他参赛队的机器人在外观上有明显差异,在比赛现场改进、维修、调试机器人时应该保留这些差异性,方便裁判和其他参赛人员的辨认,否则,裁判有权利取消本代表队的参赛资格。

(三) 规则 3.3 准备和尺寸。每场比赛开始前,双方代表队有 60 秒的上场准备时间(准备时间不是调试时间,请上场后听从裁判的口令操作机器人),两队代表应在上一场的比赛结束前到场地指定地点抽签,提前决定本队的红、蓝方。轮到两队上场时,各队代表应携机器人迅速到达对应场地,上场后,机器人的地面投影区必须完全处在本队颜色启动区 1 的颜色框内(30cm×30cm),且高度不能超过 50cm(按照规则 3.4 完成启动后,机器人的尺寸不再受到限制)。各队准备好后,应向裁判示

意并接受裁判的检查。如果 60 秒准备时间到或双方都确认已经准备好，则按照规则 3.4 进入启动环节。

（四）规则 3.4 机器人启动。每队的机器人在启动区 1 启动（启动区 2 和 3 暂时锁定），启动时必须保证本场比赛机器人所用的所有部分都在场地内。两队代表听裁判的口令启动机器人。裁判喊完口令“3，2，1，开始！”后，双方选手开始启动机器人（机器人有 4 秒钟的时间成功启动并自主的全部离开启动区一次），同时裁判会读 4 秒倒计时“3，2，1，0”宣布启动时间结束。喊完“0”的瞬间，依然接触己方机器人的、或启动区内还有从未离开的己方机器人的（包括机器人的部分，且这些部分接触或其垂直投影也从未离开过启动区的），将被取消本场比赛资格。喊完“0”的瞬间，如果某队的机器人一直没有出现在本队的启动区 1 内，本队也将被取消本场比赛资格。取消本场比赛资格的队伍，要按照裁判指示完成机器人的关机和离场。取消本场比赛资格的队伍只是本场无法继续比赛，但不会取消本场比赛的最终成绩。所有机器人一旦成功启动后，不管机器人是否移动，以及展开/分离的结构是否顺利展开/分离，任何人不能再接触机器人，否则，机器人将按照规则 3.6 下场环节裁判。每场比赛的比赛时间为 3 分钟。比赛时间会在裁判喊下“开始”时启动计时。在比赛过程中，机器人有机会“下场”（机器人或其某个部分离开比赛场地），当某队在 1 分区得到过最少 1 分时，本队的启动区 2 解锁，可以在比赛进行的过

程中将已经下场的机器人或机器人的部分放入启动区 2 进行启动。当某队已经解锁了启动区 2(不一定使用过此启动区启动),且本队在 2 分区或 3 分区得到过分数,则启动区 3 解锁,可以在比赛进行的过程中将已经下场的机器人或机器人的部分放入启动区 3 进行启动。在启动区 2 和 3 进行启动时,如果用来启动的启动区内有任何队的机器人、机器人的部分或得分物品,机器人将被强行下场(见规则 3.6 下场),得分物品将被就近放置在赛场的四个边角格子中。启动区 2、3 的启动按规则 3.3 准备,且可以只启动机器人的部分,但每个启动区只能使用一次。

(五) 规则 3.5 提前结束比赛。如果某队要提前结束本场比赛,请向裁判示意,并在裁判的指示下完全关闭机器人的电源。之后,本队可以选择将机器人或机器人的某些部分移出场外,其他部分留在场上。并放弃未使用的启动区的启动资格。选择将机器人或机器人的某些部分移出场外时,正在被此机器人携带或碰触的“不处在”得分区内的得分物品,会被裁判就近且随意的放置在赛场的四个边角格子中。

(六) 规则 3.6 下场。每场比赛的进行过程中,每队的机器人或机器人的部分可以进行下场操作。当机器人或机器人的部分不与对手的机器人或其部分接触时,可以随时对其进行下场操作:即本队选手先接触此机器人或此机器人的部分,然后将机器人从场地上取回场外,且过程中不能碰触到“对手机器人、场上得分物品、圆桌、以及不进行下场操作的机器人”。在

下场操作时，被操作的机器人或机器人的部分被移出场外前，正在被此机器人或机器人的部分携带或碰触的“不处在”得分区内的方砖或圆环，会被裁判就近且随意的放置在赛场的四个边角格子中。已经得分的或完全处于得分区的任何方砖与圆环保留其在下场操作时选手接触机器人或机器人部分瞬间时的所在位置。此外，如果本队的机器人或机器人的部分正与对方的机器人或机器人的部分接触，则单方面不能下场，需要与对方协商一起下场这些机器人或机器人的部分。特殊的，如果上述无法下场的情况发生在某一个正要被使用的启动区，而影响了启动区的正常使用，则视同单方或双方都同意一起下场这些机器人或机器人的部分，此为“强行下场”（特殊情况下，如机器人会发生损毁、非人为的产生烟雾、明火、场地会遭到不可修复的破坏时，为了保证在场人员安全和比赛的顺利进行，裁判会给机器人或机器人的部分判“强行下场”）。如果某队队员在比赛中，或进行下场操作时接触了场上的得分物品、圆桌、或对手的机器人（或机器人的部分），则视为宣告提前结束本场比赛：此时按照规则 3.5 要求提前结束比赛，但其最终得分会被正常裁判。

（七）规则 3.7 场地摆放和计分。比赛场地上，一共有 12 个黄色方砖、4 个红色圆环、4 个蓝色圆环，这些统称为得分物品。得分物品可以被机器人移动和取放，场地中间的圆桌可以被机器人拨动旋转。场地的其他部分都是固定的。比赛开始时，

得分物品和圆桌的初始位置与“对抗赛比赛场地示意图”所示的情况完全一样。比赛开始后，每个黄色方砖被放入某队的 1 分区会为本队得 1 分，每个 1 分区的上限得分为 4 分；每个本队颜色的圆环被穿入 2 分区的圆柱杆中且接触到 2 分区的台面（即处于最下层）时，会为本队得 2 分；每个黄色方砖被放入本队颜色的 3 分区时，会为本队得 3 分，每个 3 分区的上限得分为 3 分。但比赛过程中的得分不是本队得最终得分，当比赛结束时，按照结束瞬间的场上情况计算各队的最终得分，得分高的队伍获得本场比赛胜利。理论上一个队伍的最高得分为 22 分。为了尽快决出胜负，现在规定一种特殊情况（俗称“完胜”）：当比赛进行的某个时刻，某队的 1 分区得到 4 分、2 分区得到 6 分、3 分区得到 6 分时，比赛将提前结束，此队的得分直接记为 22 分满分，并获得本场比赛胜利。计时时，裁判要严格判断得分物品的有效性，对于 1 分区和 3 分区，只有方砖的投影完全处于本队此得分区的颜色面内（不压线、不压边），接触或通过其他得分物品间接接触到此得分区的颜色面时，才算“处在”此得分区内，在不超过此得分区得分上限时，即视为有效；对于 2 分区，只要本队颜色的圆环插入圆柱杆中（杆穿过圆环孔洞、杆上边沿高于圆环所有部分、圆环部分接触或通过其他得分物品间接接触到台面并处于穿入杆中的所有圆环中最下面的一个），且不超过本得分区得分上限时，即视为有效。

（八）规则 3.8 其他。如果比赛过程中出现有违公平公正

的情况，裁判有权利终止、重置、重判本场比赛，并将相关情况及时反映给竞赛委员会处理。参赛队员若对此有异议，可向竞赛委员会提出申诉。如果在比赛过程中出现未在本规则中提及的其他情况，由本项目的裁判长代表竞赛委员会裁判组进行裁判，并在本届比赛中针对同一情况延用统一的裁判标准。

四、比赛赛制

正式比赛前，参赛队将接受竞赛组委会的“资格审查”，初步审查出违反竞赛规则要求 3.1 的机器人，并取消本队的参赛资格。对于有违背竞赛规则要求 3.2 的机器人，会要求其进行整改和重新审查。此步骤根据赛程要求可能进行调整。

正式比赛分三轮进行。

（一）第一轮采用排名赛。各队根据抽签顺序，在没有对手的情况下依次上场比赛，优先根据本队得分高低，其次根据“完胜”队伍剩余时间多少，再次根据抽签号码的先后，依次排出各队名次。

（二）第二轮采用小组赛。按照排名赛的顺序选取排名靠前的一定数量队伍参加（具体队伍数量会考虑参赛队总数和评奖比例在赛前确定）。参赛队伍被分成若干 4 人小组（小组总数为偶数），进行组内循环赛，每个小组优先根据各队胜利场数多少、其次根据平局场数多少、再次根据小组赛中每场比赛的累积得分、最后根据排名赛的排名先后，最终决定出线的 2 只队伍。在小组赛中，如果一方弃权，轮空的另外一方也必需出赛，并根据场上

实际得分来决定轮空队和弃权队的胜负，如果双方均弃权，则计为平局。在小组赛中弃权满两次的队伍不能出线。如果最终的出线队伍数不足，则在所有未出线的队伍中选取补足，方法则根据各队在小组赛中每场比赛累积得分的高低依次进行选取补足，若出现同分，则根据排名赛的排名先后选取补足。通过选取补足的方法出线的队伍，代替补足小组的组别和出线名次出线。

（三）第三轮采用淘汰赛。淘汰赛的首轮比赛顺序和对战规则按照小组赛“第 1 组第一对战最末组第二、第 2 组第一对战倒数第 2 组第二、第 3 组第一对战倒数第 3 组第二……最末组第一对战第 1 组第二”进行；淘汰赛的第二轮比赛顺序和对战规则按照淘汰赛首轮比赛的“第一场胜利者对战最后一场胜利者、第二场胜利者对抗倒数第二场胜利者……”进行；淘汰赛之后的比赛顺序按照同样规则进行，直到最终决出季殿军和冠亚军。淘汰赛中出现一方弃权，则另外一方直接晋级。淘汰赛中出现平局，则加赛一次，直到双方决出胜负，如果加赛两次依然无法决出胜负，则采用抛硬币的方式裁决。

根据最终奖项的数量，会适当调整相应的赛制（一般是用淘汰赛的赛制增加复活赛选出额外的一等奖和二等奖），并在赛前进行通报。

五、参赛要求

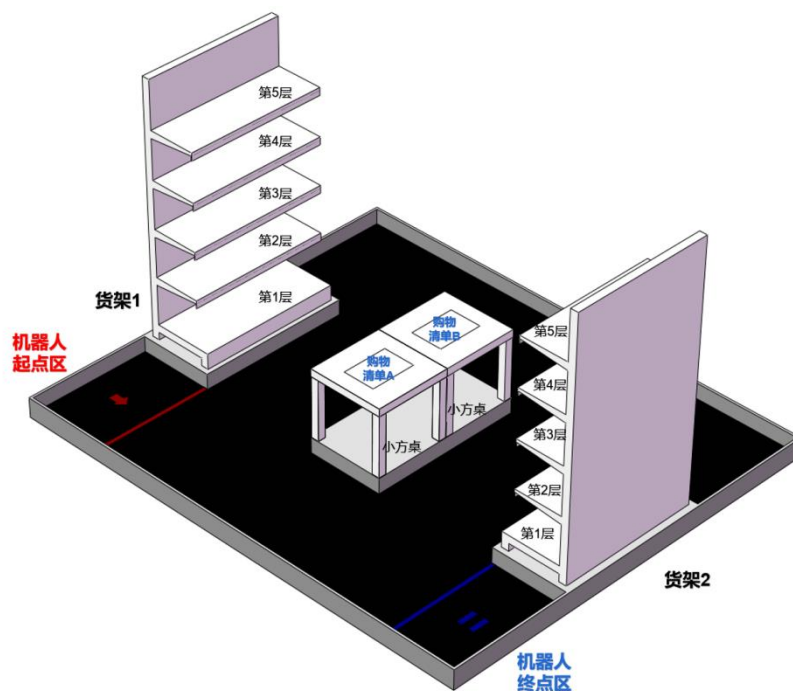
由浙江省同一所大学的在校大学生组成的代表队，且每队的成员人数最多为 3 名，并制作一台自主机器人才能参赛。

2024 年浙江省第八届大学生机器人竞赛·创新组 超市机器人挑战赛·规则文档

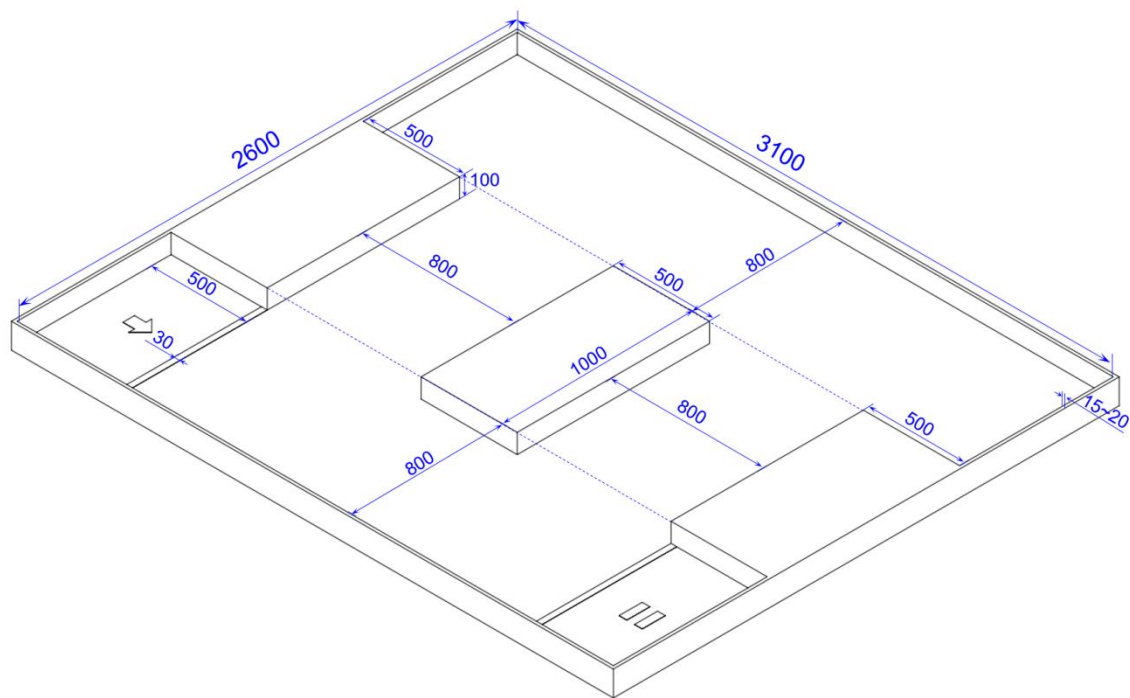
一、比赛任务简介

比赛场地模拟了一个简易超市，货架上放置着很多物品。每个参赛队需要设计并制作一台自主机器人，在 5 分钟的比赛时间内，从起点区出发，查看购物清单上列出的物品和数量，找到并取得对应的物品，并运行到终点区完成挑战任务。每轮比赛根据机器人取得的正确物品数量和错误物品数量来计算得分，并参考用时形成排名。

二、比赛场地（默认单位 mm）

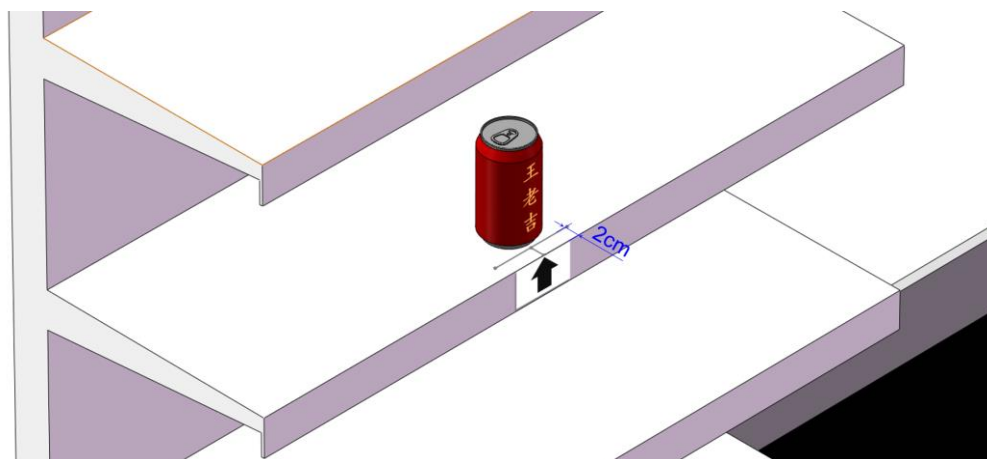


超市机器人挑战赛比赛场地示意图



超市挑战赛场地尺寸图

比赛场地主要用哑光纯色免漆木工板制作，内部场地大小约为 3100×2600 ，是由高 100 的白色围栏与白色高台围成的过道，围栏厚度约 15~20，过道底面颜色为哑光黑色，过道的宽度为 800，高台上放置市场采购的白色小方桌（长宽高 $500 \times 500 \times 455$ ）两张和白色超市货架（长宽高 $930 \times 430 \times 165$ ）主架两个，并牢固的固定在场地上（建议采用角铁或螺丝固定）。场地过道上的起点区用红色箭头标识，并用宽 30 的红线画出边界；结束区用蓝色暂停双竖线标识，并用宽 30 的蓝线画出边界。红蓝色标识和边界线采用深色广告贴纸，标识图案的大小没有具体尺寸要求。场地的具体尺寸可参见“超市挑战赛场地尺寸图”。最终比赛的实际场地允许存在 $\pm 5\text{mm}$ 的误差，场地接缝处因制作误差出现不平整时，可在场地下面接缝附近垫高找平。



货架上的物品摆放细节示意图

每个货架分 5 层，均匀调整层高为每层 30cm 左右。货架上的物品不一定均匀摆放，但所有物品最外边沿到本层货架货板的边沿距离大约是 2cm，且物品的主要中文标识朝外，裁判会在货框外的标签区张贴一张向上的黑色箭头白纸标签指向物品的中心。具体形式请参见“货架上的物品摆放细节示意图”。

参赛的机器人必须是全自主机器人，不能遥控和远程通讯。机器人必须具备移动、识别、抓取、存储物品的能力，机器人使用的轮子没有限制。机器人启动前的尺寸不能超过 $800 \times 500 \times 1000$ （长宽高）。启动前必须放入起点区，垂直投影可压红线但不能超出。启动后机器人必须能够完全离开起点区，启动后机器人可以展开，也可以分离出其他部分，此时机器人尺寸不受限制。比赛进行的 5 分钟内，机器人的所有部分（包括携带的物品）最后必须全部进入终点区（垂直投影可压蓝线但不能超出），才能得到“回家”分。起点区的尺寸为 800×500 （包含红色的线在内），终点区的尺寸为 800×500 （包含蓝色的线在内）。

三、挑战任务

场地中间的小方桌正中分别放着一份“购物清单 A”和“购物清单 B”，大小为白色 A4 纸，内容如下：

附 1: 购物清单 A <table><tr><th>物品名称</th><th>物品数量</th></tr><tr><td>红色方砖</td><td>1</td></tr><tr><td>旺仔牛奶</td><td>1</td></tr><tr><td>可口可乐</td><td>1</td></tr><tr><td>东鹏特饮</td><td>1</td></tr><tr><td>乐事薯片</td><td>1</td></tr><tr><td>蒙牛牛奶</td><td>1</td></tr></table>	物品名称	物品数量	红色方砖	1	旺仔牛奶	1	可口可乐	1	东鹏特饮	1	乐事薯片	1	蒙牛牛奶	1	附 2: 购物清单 B <table><tr><th>物品名称</th><th>物品数量</th></tr><tr><td>XXXX</td><td>X</td></tr><tr><td>XXXX</td><td>X</td></tr><tr><td>XXXX</td><td>X</td></tr><tr><td>XXXX</td><td>X</td></tr></table>	物品名称	物品数量	XXXX	X	XXXX	X	XXXX	X	XXXX	X
物品名称	物品数量																								
红色方砖	1																								
旺仔牛奶	1																								
可口可乐	1																								
东鹏特饮	1																								
乐事薯片	1																								
蒙牛牛奶	1																								
物品名称	物品数量																								
XXXX	X																								
XXXX	X																								
XXXX	X																								
XXXX	X																								

物品清单示意图

清单的字体格式为宋体字 48 号，“物品名称”与“物品数量”加粗处理，表格单元格使用上下左右居中对齐。具体的样式可在本规则最后看附 1 和附 2 页面。比赛时清单左上角的“附 1:”和“附 2:”可有可无。

其中购物清单 A 的物品名称和物品数量是完全确定的。购物清单 B 的物品名称不确定，每个物品的数量为 1 或 2，但总数量为 6。清单中的方砖为 $50 \times 50 \times 50$ 的立方体，木质材料，表面

用油漆或广告贴纸做出颜色。每种物品品类在市面上可能有不同的包装和尺寸规格，但是只要取得了这一品类的物品都算正确。为了方便大家准备，这里给出购物清单 B 的物品品类范围：

购物清单 B 的物品范围

红色方砖	绿色方砖	黄色方砖	蓝色方砖
旺仔牛奶	AD 钙奶	李子园	养乐多
可口可乐	百事可乐	芬达	雪碧
东鹏特饮	加多宝	红牛	王老吉
乐事薯片	品客薯片	薯愿薯片	可比克
蒙牛牛奶	金典牛奶	伊利牛奶	特仑苏

为了比赛时能够快速更换购物清单 B，裁判会事先准备好若干张不同的“购物清单 B”，每场比赛前进行随机抽取使用。为了保证抽取到的清单对每个参赛队是公平的，我们对随机清单统一采用了以下规则进行生成：

- 1、购物清单 B 中只有 4 种物品，物品各不相同，且每种物品数量为 1~2 个，且总数量一定是 6。
- 2、购物清单 B 中如果选了与购物清单 A 中相同的物品，则此物品只可能在购物清单 B 中出现 1 次，且数量一定为 1。
- 3、购物清单 B 中的物品在货架的第 1 层、第 2 层、第 3 层就能找全，且每层一定能找到 2 个正确的物品。同时，物品分配在货架 1 和货架 2 上的数量是一致和等效的。
- 4、购物清单 B 在选择物品时，只会从“物品范围”所列出

的物品品类中选取，且当从“物品范围”表格的某一行中选取了一个物品后，不会在同一行中再选取其他物品放入清单。

5、每场比赛中，会有若干个不在“物品范围”表格中的物品作为干扰物品出现在货架中。但是在同一轮次比赛的每一场比赛中，这些干扰物品在种类、数量、货架分布和货架层数上是完全相同的。

不管是购物清单 A 还是购物清单 B 中列出的物品，大家都可以只从货架 1 和货架 2 的第 1 层、第 2 层、第 3 层找全所有物品。但这并不意味着货架的第 4 层和第 5 层没有物品，你依旧可以从 4、5 层中寻找找到正确的物品并取回，只不过这个难度较大，并且本次比赛中没有对此难度的额外加分，希望各选手知悉。

比赛结束时，会统计机器人找到的物品正确性和数量，每找到一个正确物品得 10 分，找错或多找一个物品扣 10 分。如果机器人能在规定的 5 分钟比赛时间内完全回到终点区（垂直投影可压蓝线但不能超出），属于成功“回家”，比赛计时暂停，记下剩余时间，并得到“回家”奖励 30 分。因此，单场比赛的最高得分为 150 分。

四、比赛详细流程和规则要求

（一）比赛详细流程

比赛开始前，会进行 2 分钟的准备倒计时。如果 2 分钟到，参赛队的机器人没有准备好，视为放弃本场比赛。机器人由参赛队自行选取摆放姿态，使机器人的地面投影完全在起点区内（可

压红线但不能超出)。参赛队员若对场上物品有异议，需在 2 分钟倒计时结束前向裁判提出，且不允许接触机器人直至裁判调整好场上物品并宣布比赛开始。机器人启动后必须进入至少 10 秒钟的“启动等待”。在这 10 秒钟内，机器人不能有任何动作，且长宽高不能超过 $400 \times 400 \times 600$ ，同时裁判会将场上物品位置进行随机调整和更换。

每场比赛的时间是 5 分钟，裁判会从机器人开始移动的那一瞬间开始计时。参赛队在比赛开始后的 2 分钟内，拥有一次“重启机器人”的权利，可将机器人撤离场地进行重启。在比赛过程中，参赛队员不申请结束比赛却触碰机器人视为重启，若无重启机会则视为提前终止本场比赛。其它人员在任何时刻不得接触机器人。

参赛队员需要利用重启机会调整自己的机器人，准备完毕后示意裁判可以继续比赛并进入“启动等待”阶段。重启过程中 5 分钟的比赛计时不会停表。如果比赛计时已超过 2 分钟，“重启机器人”的权利将自动失效。重启后，裁判会在“启动等待”阶段重新摆放和调整场上物品，以及更换购物清单 B。

一场比赛的时间用尽或机器人成功“回家”的一瞬间，本场比赛结束。若要提前结束比赛，参赛队员可以通过在比赛中接触机器人并提出终止并结束比赛的要求，提前结束本场比赛。成功“回家”结束比赛的，裁判还会记录本场的剩余时间。

(二) 比赛规则要求

1. 必须使用由本队队员亲自制作的非遥控自主机器人参赛。若某队的机器人为遥控机器人(包含在比赛过程中通过远程方式给机器人传递信息)、购买的机器人整机、能对现场人员的安全造成威胁的机器人、能对比赛场地造成损坏的机器人、中途整机替换的非本队首场使用的机器人(不包含对本队原参赛机器人的修理和合理改进)中的一种或多种,竞赛委员会有权利取消本代表队的参赛资格。

2. 每支参赛队伍的机器人必须与其他参赛队的机器人在外观上有明显差异,在比赛现场改进、维修、调试机器人时应该保留这些差异,方便裁判和其他参赛队的辨认,否则,裁判有权利取消本代表队的参赛资格。

3. 正式比赛前,参赛队将接受竞赛组委会的“资格审查”,初步审查出违反竞赛规则要求的机器人。对于有违背竞赛规则的机器人,组委会将要求其进行整改和重新审查或取消参赛资格。如果比赛过程中出现有违公平公正的情况,裁判有权利终止、重置、重判本场比赛,并将相关情况及时反映给竞赛委员会处理。参赛队员若对此有异议,可向竞赛委员会提出申诉。

五、比赛排名

比赛前会进行抽签。之后所有参赛队按照抽签顺序进行总共两场比赛。每场比赛后,裁判会记录参赛队本场比赛的得分,如果成功“回家”,还会记录本场比赛的剩余时间。没有成功“回家”的比赛场次剩余时间默认为0。

比赛中如果出现某队机器人在本场比赛中表现出无法移动和无法抓取任何物品的情况，则将本场比赛得分标记为“★”。等这一轮场次比赛全部结束后，如果全场最低分大于 0，则将得分标记为“★”的参赛队得分改为 0 分，如果全场最低分小于等于 0，则修改“★”为全场“最低分减 1 分”作为此队最终成绩。

排名时，优先按照得分高低，其次按照两场比赛的“累积剩余时间”的多少来决定比赛的最终名次。若分数仍然相同，则由裁判组现场决定评判方法。

比赛最终得分 = 第一场比赛得分 + 第二场比赛得分。

累积剩余时间 = 第一场剩余时间 + 第二场剩余时间。

本届比赛满分为 300 分。

六、参赛要求

由参赛学校的在校大学生组成的代表队，且每队的成员人数最多为 3 名，并制作单台机器人参加比赛。

附 1:

购物清单 A

物品名称	物品数量
红色方砖	1
旺仔牛奶	1
可口可乐	1
东鹏特饮	1
乐事薯片	1
蒙牛牛奶	1

附 2:

购物清单 B

物品名称	物品数量
XXXX	X
XXXX	X
XXXX	X
XXXX	X