



AI 创无界
CREATE JR
方圆无界
2022-2023
竞赛规则

目录

小学低龄组.....	3
一. 机器人竞技环节.....	3
1 场地.....	3
1.1 场地介绍.....	3
1.2 场地区域.....	3
2 比赛.....	4
2.1 赛局定义.....	4
2.2 计分.....	6
2.3 比赛规则.....	6
3 机器人.....	7
3.1 搭建规则.....	7
3.2 零件规则.....	8
4 赛事.....	8
4.1 赛事规则.....	8
4.2 排位赛.....	8
二. 裁判面试环节.....	9
小学高龄组.....	10
一. 机器人竞技环节.....	10
1 场地.....	10
1.1 场地介绍.....	10
1.2 场地区域.....	11
2 比赛.....	12
2.1 赛局定义.....	12
2.2 计分.....	15
2.3 比赛规则.....	15
3 机器人.....	17
3.1 搭建规则.....	17
3.2 零件规则.....	17
4 赛事.....	17
4.1 赛事规则.....	17
4.2 排位赛.....	18
二. 裁判面试环节.....	18
中学组.....	20
一. 机器人竞技环节.....	20
1 场地.....	20
1.1 场地介绍.....	20
1.2 场地区域.....	21
2 比赛.....	22

2.1 赛局定义.....	22
2.2 计分.....	25
2.3 比赛规则.....	26
3 机器人.....	28
3.1 搭建规则.....	28
3.2 零件规则.....	28
4 赛事.....	28
4.1 赛事规则.....	28
4.2 排位赛.....	29
4.3 决赛.....	29
4.4 技能赛.....	30
二. 裁判面试环节.....	31

小学低龄组

一. 机器人竞技环节

1 场地

1.1 场地介绍

如图 1-1 所示，方圆无界小学低龄组比赛在一个带有围栏的 2.44 米 × 2.44 米的场地上进行。

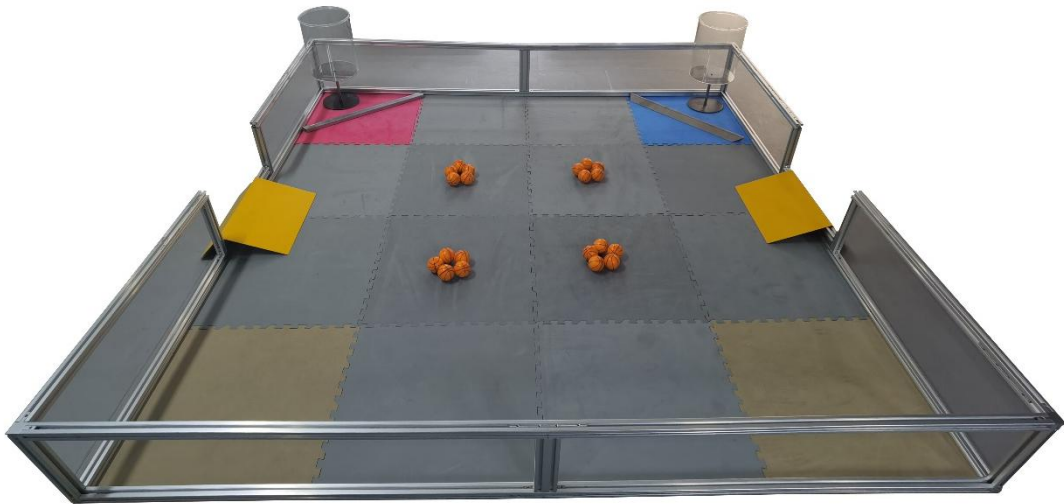


图 1-1 比赛场地初始图

在方圆无界小学低龄组初始场地中，包括以下竞赛道具：

- 绿色篮球 12 个
- 橙色篮球 20 个
- 篮球筐 2 个
- 得分区栏杆 2 根
- 斜坡 2 个

其中，12 个绿色篮球作为引入球。在比赛开始后，可以将其放入出发区内或接触出发区的比赛机器人内。

1.2 场地区域

如图 1-2 所示，方圆无界场地共有低得分区 2 个，高得分区 2 个，篮筐 2 个，机器人出发区 2 个，操控手站位区 2 个。

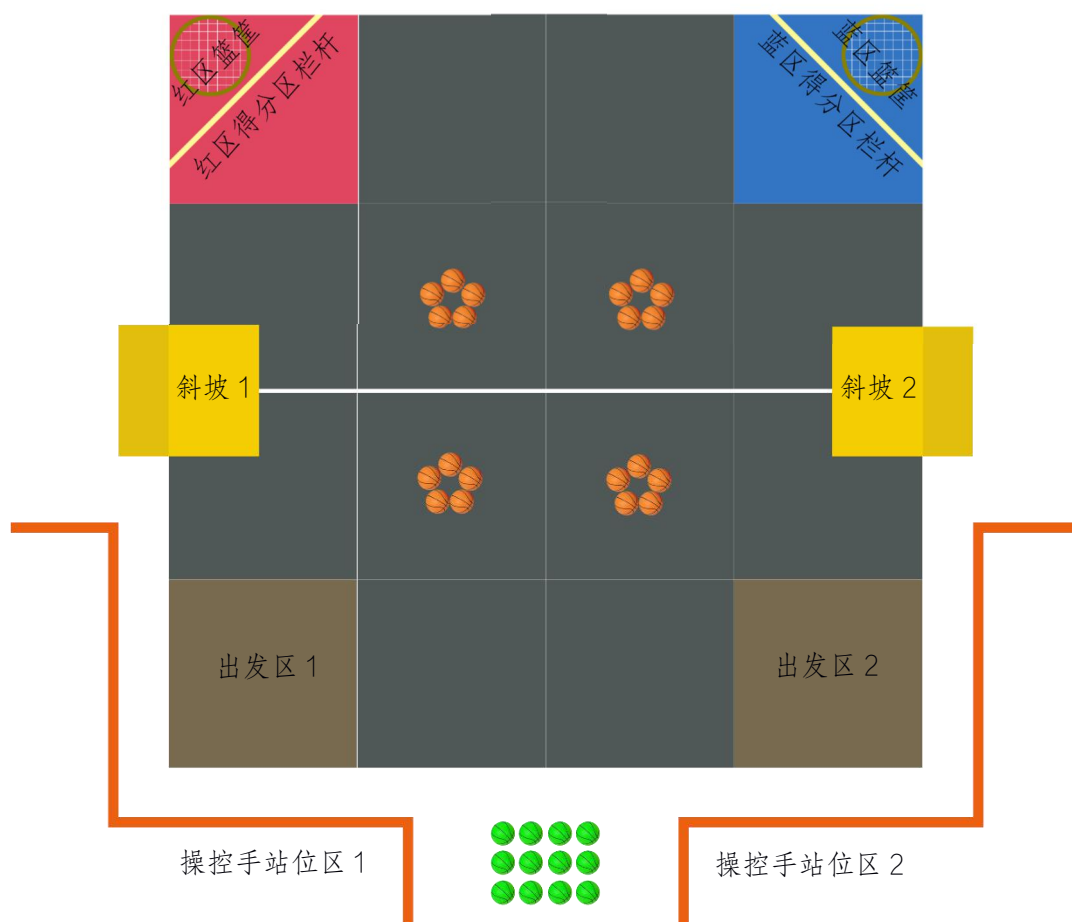


图 1-2 场地区域俯视图

2 比赛

2.1 赛局定义

2.1.1 **赛队**：由 1 至 3 名参赛队员组成的团队。在方圆无界小学低龄组中，每个赛队的所有参赛队员都必须是小学二年级或二年级以下的学生，若赛队中有一名学生是三年级或三年级以上学生，则该赛队只能参加更高组别。赛队队员符合低段的组别，也可“越级”报名参加更高组别的比赛。一个赛队只能报名参加一个组别的比赛，一名学生只可加入一个赛队。

2.1.2 **二年级学生**：任何 2013 年 9 月 1 日以后出生，在 2021 年 9 月开始就读小学二年级或以下年级的人。也可是因特殊情况而延时一年受教育的人。

2.1.3 **联队**：预先随机指定的两支赛队组成的团队，在一局比赛中合作完成任务，获得尽可能多的分数。

2.1.4 **联队成绩**：两支赛队合作共同完成任务获得的成绩，这两支赛队共有此成绩。

2.1.5 **搭建员**：在一支赛队中负责搭建机器人的学生。不允许非参赛队员作为赛队的搭建员。

2.1.6 **操控手**：在一场比赛中，站在操控手站位区，负责操控机器人的参赛队员。

2.1.7 操控手站位：比赛期间，每支赛队允许 2 名参赛队员进入操控手站位区，其中，应包含一名操控手。一个操控手站位区只允许一支赛队的队员站位。那支赛队站在那个操控手站位区由参赛联队自行商议决定。比赛未结束前，除与机器人的合规互动外，参赛队员必须站在操控手站位区内，违反此规定，第一次将会被警告，第二次将会被判比赛结束，成绩记 0 分。

2.1.8 程序员：赛队中负责为机器人编写电脑代码，并调试机器人程序的参赛队员，不允许非参赛队员为赛队直接提供机器人程序代码。

2.1.9 低得分区：在赛场上得分区栏杆外的红色或蓝色区域（包含栏杆），在此区域内放置篮球，在比赛结束时，篮球接触此区域或部分在此区域空间内，可获得任务分。

2.1.10 高得分区：在赛场上得分区栏杆内的红色或蓝色区域（不包含栏杆），在此区域内放置篮球，在比赛结束时，篮球接触此区域或部分在此区域空间内，可获得任务分。



图 2-1 低得分区和高分区

2.1.11 篮筐：位于得分区角落里的筐。篮筐边沿上方离地垫高度为 50CM，内直径为 24CM。比赛期间，将篮球投入篮筐，在比赛结束时，可以获得任务分。篮球投入网中后，获得篮筐得分后不再算高得分区得分。

2.1.12 橙色篮球：一种直径为 60mm 的泡沫篮球，外表为橙色。在比赛开始前，将按场地初始图摆放在场地中。

2.1.13 绿色篮球：一种直径为 60mm 的泡沫篮球，外表为绿色。绿色篮球在比赛开始前，放置在场外，在比赛开始后，可由参赛队员将绿色篮球放置在出发区，或接触出发区的比赛机器人上。



图 2-2 橙色和绿色篮球

2.1.14 篮球得分：比赛结束时，橙色篮球被放入出发区、低得分区、高分区和篮筐内，绿色篮球被放入低得分区、高分区和篮筐内。篮球接触得分区域或部分在此区域空间内，同时不接触任何比赛机器人，则这颗篮球被视为有效得分篮球。

2.1.15 斜坡：部分位于场地内，部分位于场地外，可以使机器人离开比赛场地空间的坡。

2.1.16 场地空间：机器人比赛过程中的活动空间，是一块由 2.44 米 × 2.44 米的边板围成的空间。

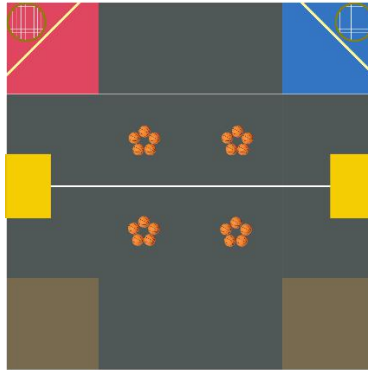


图 2-3 场地空间示意图（突出的斜坡不算为场地空间）

2.1.17 离场：机器人经由斜坡，离开场地空间，可以获得奖励分。当机器人全部离开场地空间，则算为离场（非恶意掉落的机器人零件，在机器人离场后，不再算为机器人的一部分）。

2.1.18 出发区：比赛场地上两块灰色的区域，用于比赛开始前，放置比赛机器人。每个出发区只能放置一部机器人，由参赛联队的两支队伍自行商议决定那部机器人放在那个出发区。在比赛结束时，出发区内的橙色棒球，可以获得奖励分。

2.1.19 引入球：12 个绿色篮球作为机器人引入球，可在比赛开始后，由参赛队员（可以为操控手也可为非操控手）将其放置在出发区或接触出发区的机器人上。在每场比赛中，每支参赛队伍分配多少颗绿色篮球来进行引入，由参赛联队自行商议决定。

2.2 计分

2.2.1 出发区内的一颗橙色有效得分篮球，每个记 2 分。

2.2.2 低得分区内的一颗有效得分篮球，每个记 3 分。

2.2.3 高得分区内的一颗有效得分篮球，每个记 5 分。

2.2.4 篮筐内的一颗有效得分篮球，每个记 10 分。

2.2.5 在比赛结束时，一部机器人经斜坡离开场地，记 10 分。

2.2.6 在比赛结束时，第二部机器人经斜坡离开场地，记 30 分。

2.3 比赛规则

2.3.1 比赛时长为 90 秒，当裁判宣布“开始”时，比赛即刻开始。

2.3.2 所有篮球按照指定位置放置在场地上。比赛开始前由参赛选手确认，比赛开始后，参赛选手对场地上的元素位置有任何异议的，裁判将不予支持。

2.3.3 在赛局开始后，离开比赛场地的得分对象被视为无效，不再将其摆放回比赛场地。

2.3.4 赛局开始后，机器人只能由操控手遥控操作。

2.3.5 比赛开始时，每台机器人必须满足：

- 不接触出发区以外的地垫
 - 不超出 14 " * 14 " * 14 " (355.6mm × 355.6mm × 355.6mm) 的起始尺寸（包括软的功能性结构，如用于吸球的扎带，均不可在起始时超出该尺寸）
- 在比赛开始后，机器人可以超出起始尺寸，展开的尺寸无限制。

2.3.6 在比赛开始后，参赛队员可以接触在出发区内的球或机器人，移动它们的位置，但不可改变机器人的形态（如帮助机器人进行扩展），可以将出发区内的球放置到机器人上。违规改变机器人的形态，第一次将被警告，参赛队员应将机器人回复到未改变的状态，第二次则本场比赛计为零分。

2.3.7 禁止参赛队员在比赛过程中故意接触出发区外的场地、机器人或比赛元素。联队其中某支赛队违反此规定，则该赛队本场比赛计为零分，并且机器人即刻搬离出场地，另一支赛队继续完成比赛并获得分数。

2.3.8 在比赛过程中，如果机器人在出发区外无法控制（如没有开机、没有连接电池等）、倾倒、严重损坏、被得分物体卡住，被其他机器人卡住，可举手示意裁判，并告知机器人需要帮助，经裁判同意后，方可将机器人取出场地进行维修，并且将所有机器人接触到的得分物移除。机器人维修好后，可自行放回机器人出发区继续进行比赛。参赛队员在帮助机器人时，比赛不暂停。

注：

- 机器人状态是否符合此条规则，由裁判根据现场情况而定。
- 不可将不需要帮助的机器人放回出发区，以此来更快的进行下一轮得分。
- 因要求维修，而取出的球，在后面的比赛中成为无效球，将不再放回场地。
- 在裁判没有同意的情况下，接触机器人，以违反 2.3.7 规则处罚。

2.3.9 在比赛过程中，如果机器人在出发区内无法控制，参赛队员可以举手示意裁判取出机器人进行维修，机器人应尽量保持取出时的状态，机器人按原状态放回出发区，则取出时接触到的球在后面的比赛中可以继续使用，但放回出发区时，被裁判警告机器人改变了状态（不包括机器人倾倒被扶正的翻转改变和机器人损坏而导致的机器人零件移位），参赛队员仍坚持继续比赛而不调整回机器人维修前的状态，则取出机器人时机器人接触到的球将被取出场地，在后面的比赛中视为无效。

2.3.10 赛队应考虑较小的场地误差。除非另有说明，竞赛场地可能有 $\pm 3\text{CM}$ 的误差，赛队必须据此设计机器人。

2.3.11 一名参赛队员只可参加一只队伍的比赛，不可为其他队伍上场参赛。

2.3.12 各赛队参赛选手和成人都应具有可敬的言行，尊重他人。对裁判、对手发表不尊重言论或行为可能会被取消比赛资格。

2.3.13 在一些比赛中，赛场可能会被垫高 60cm 以内。

3 机器人

3.1 搭建规则

3.1.1 机器人在比赛开始时，其尺寸应不大于 14 "×14 "×14 "（355.6mm × 355.6mm × 355.6mm）。

3.1.2 每支赛队只允许使用一台机器人。在参赛过程中，参赛队员可以修改自己的机器人，但不能直接更换机器人。

3.1.3 不可多支队伍共用一部机器人。不可借用其他队伍的机器人用于比赛。

3.1.4 一部机器人限定使用 8 个马达（包含舵机、步进电机等）。可以使用橡皮筋、弹簧等由物理形变提供动力的零件，不可使用气动结构。

3.1.5 一部机器人可以使用多个遥控器，由 2 名参赛队员同时遥控控制。赛队应注意，一支队伍限定 2 名参赛选手进入操控手站位区，2 名操控手可能会影响参赛队员在与出发区内机器人互动时的操控。

3.1.6 机器人应相对安全。如果在比赛过程中，裁判员认为机器人的操作不安全或损坏了比赛场地表面、障碍物或墙壁等，该参赛队可能会被禁止参加之后的比赛，直到参赛队修改机器人并重新通过机器人检录。

3.1.7 设计的机器人在赛后应能较为容易的取出机器人内的场地元素。

3.1.8 机器人在任何比赛中不得故意分离部件，也不得将机械装置留在场地上。在机器人设计时，不可以分离机器人部件为目的来搭建机器人。

3.2 零件规则

机器人零件推荐种类包括但不限于：创豆机器人、乐高机器人、VEX 机器人等等。参赛队也可使用 3D 打印零件或激光切割制作出来的零件。

4 赛事

4.1 赛事规则

4.1.1 比赛中，主裁判对规则有最大裁决权限。主裁判不以任何照片或视频来确定得分或裁定。

4.1.2 如果参赛队员想要对分数或裁决提出异议，则参赛队员须待在操控手站位区直到主裁判开始与他们交谈。主裁判可以选择在另一个地点或者稍后再与参赛队员会面，以便在做决定前有时间查找材料或资源。一旦主裁判宣布其最终决定，异议就此结束，不得再申诉。

4.1.3 比赛开始后没有暂停时间。参赛队员若对场地、场地元素等有异议，应在比赛开始前向裁判提出。

4.1.4 提前结束比赛。如一支联队希望提前结束一场比赛，两支赛队应使机器人停止运动，并将遥控器放在地板上以示意裁判。裁判将指令赛队赛局结束并开始记分。

4.2 排位赛

4.2.1 方圆无界小学低龄组比赛全部为排位赛。

4.2.2 每场排位赛由一支联队进行比赛。排位赛成绩由联队内的两支赛队共享。

4.2.3 每支赛队需参加 4-8 场排位赛。在同一赛事中，所有的参赛队参加的排位赛场数是相同的。赛事主委会根据该赛事各个组别的参赛队数量和比赛总时长来确定各赛队排位赛场数。

4.2.4 赛队按排位赛对阵表进行比赛，每场排位赛的联队都由随机的两支赛队组成。

4.2.5 请准时上场。如果某赛队无队员在排位赛赛局开始时出现在操控手站位区，该队就被视为“未参赛”，得零 (0) 分。联队伙伴仍继续参赛并得到这场赛局的分数。

4.2.6 赛队按排位赛平均分进行排名。

4.2.7 赛队成绩每 4 场比赛会去除所有排位赛中最低的一场比赛成绩。如参加 4-7 场排位赛，则去除最低的一场比赛成绩，参加 8-11 场比赛，则去除最低的两次比赛成绩，剩下的比赛成绩计算平均分进行排名。

4.2.8 若排名相同，以如下方式打破平局：

- 去除平局的每支赛队的最低得分并比较新的平均分。
- 如果仍然相同，再除去（所有得分中的）次低得分并比较新的平均分。
- 如果还是相同，用随机电子抽签进行排名。

二. 裁判面试环节

比赛专门设置裁判面试环节，各支队伍可以以自愿原则参加，裁判面试将对队伍的机器人设计过程、设计方法和策略、团队合作贡献、面试表现以及工程笔记的呈现以英文面试的形式提问和回答。

5 奖项设置

5.1 比赛根据排位赛每支队伍的总分进行排名。

5.2 按照排名，根据比例进行一二三等奖评奖。

5.3 根据裁判面试这一环节的打分会选出最高荣耀奖、黑马奖、最佳工程奖、最佳设计奖、最佳思考奖、最佳惊奇奖、最佳搭建奖、以及体育精神奖。

5.4 裁判面试奖项标准：

- 最高荣誉奖：该奖项的获得者是一支在竞争机器人技术各个方面都表现出色的团队。所有的现场表现，技术知识，采访以及与所有团队，现场观众和比赛的工作人员以及裁判的互动上，将在确定该奖项的获得者时予以考虑。荣誉奖的重点是技术创新，公平竞争和合作。
- 最佳工程奖：该奖项授予总体设计和构造最佳的团队。将考虑创意设计以及卓越的建筑设计。获此奖项的团队将拥有结构良好的机器人，没有可能对人或现场造成伤害的锋利边缘，将其电缆牢固地固定在机架上，并且机器人坚固，没有松动零件的机器人。同样，团队在完成最终设计时所经历的过程以及构建机器人的步骤将是确定该奖项获得者的重要考虑因素。
- 最佳惊奇奖：将颁发给有着扎实的机械设计的竞赛机器人的团队，该机器人的强度，编程能力，可操控性能等一致性是该奖项评估的关键属性。
- 黑马奖：将颁发在本次比赛中有一鸣惊人的突出表现的队伍。
- 最佳搭建奖：将颁发给建造了令人印象深刻的制作精美且构造精良的机器人且注重功能和安全性的团队，而且注重安全性和对细节。这些机器人将具有专业的感觉和高品质的外观，并特别关注搭建质量。
- 最佳设计奖：将颁发给一个能非常好的展示对设计过程，项目管理，时间管理和团队组织的组织化和专业化方法的团队。获胜的团队将能够描述他们如何创建和实施有效而富有成效的设计流程，以有效地管理他们的时间和资源以实现他们的项目目标。
- 最佳思考奖：将颁发给在比赛中成功利用自主编程模式的团队。自主程序的质量，一致性和成功性以及学生说明编程过程的能力将有助于确定该奖项的获得者。
- 体育精神奖：将颁发给在活动中赢得志愿者和其他团队尊重和赞赏的团队。该团队是所有人遵循和以积极，尊重和礼貌的方式进行互动的楷模。

小学高龄组

一. 机器人竞技环节

1 场地

1.1 场地介绍

如图 1-1 所示，方圆无界小学高龄组比赛在一个带有围栏的 8 英尺 * 8 英尺 (2.44 米 × 2.44 米) 的场地上进行。

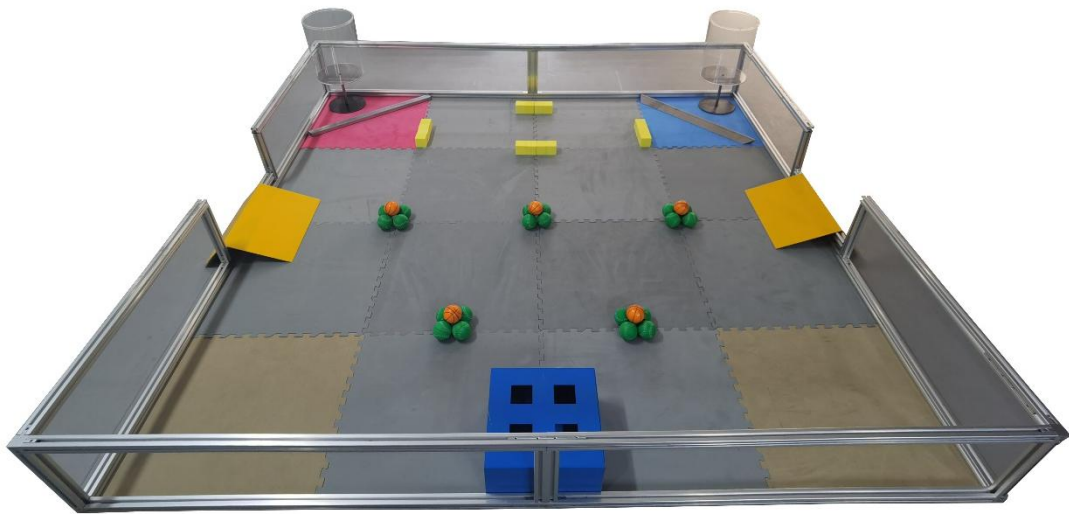


图 1-1 比赛场地初始图

在方圆无界小学高龄组初始场地中，包括以下竞赛道具：

- 绿色篮球 20 个
- 橙色篮球 5 个
- 方块 22 个
- 篮球筐 2 个
- 得分区栏杆 2 根
- 方块堆叠基座 1 个
- 斜坡 2 个

其中，2 个方块作为预装方块。在比赛开始前，可以将其接触比赛机器人或放入比赛机器人内。4 个方块作为引入方块。在比赛开始后的手动阶段，可以将

其放入出发区内或接触出发区的比赛机器人内。

1.2 场地区域

如图 1-2 和图 1-3 所示，方圆无界小学高龄组场地共有低得分区 2 个，高得分区 2 个，篮筐 2 个，方块堆叠基座 1 个，机器人出发区 2 个，操控手站位区 2 个，投球区 1 个，堆叠区 1 个。

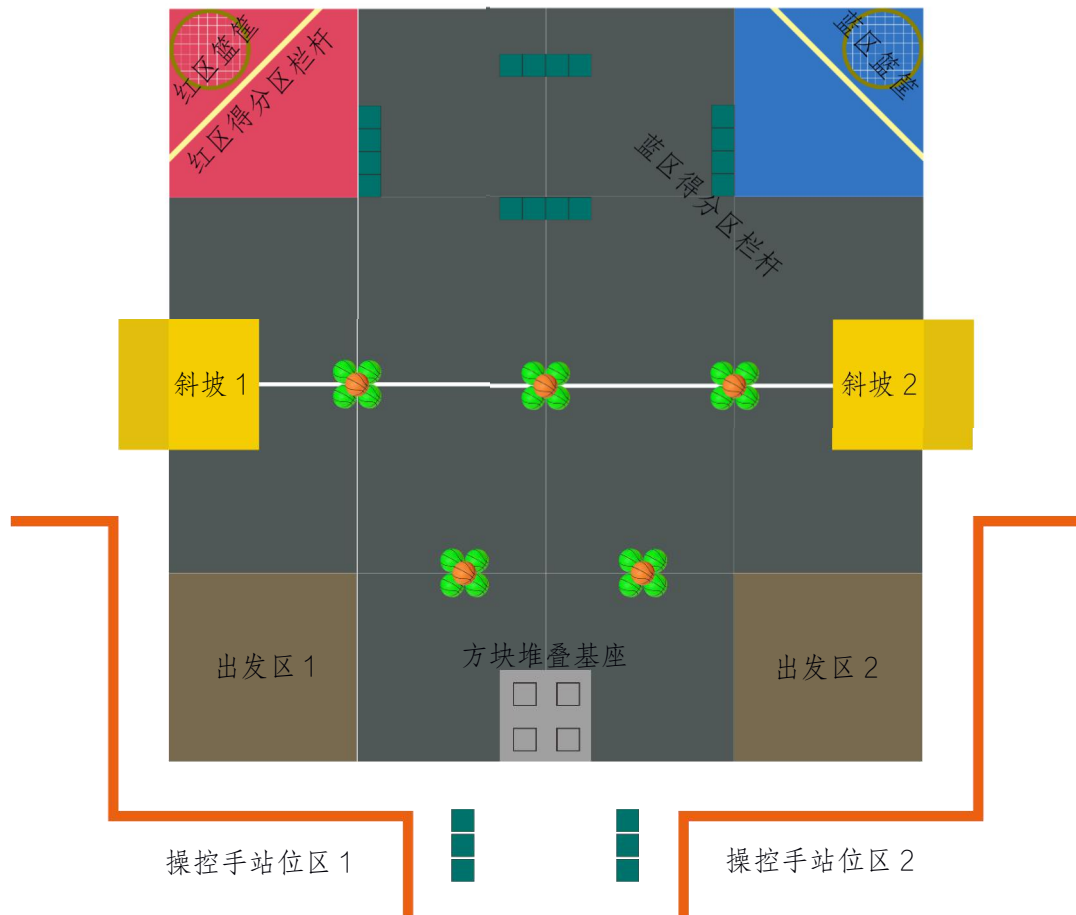


图 1-2 场地区域俯视图

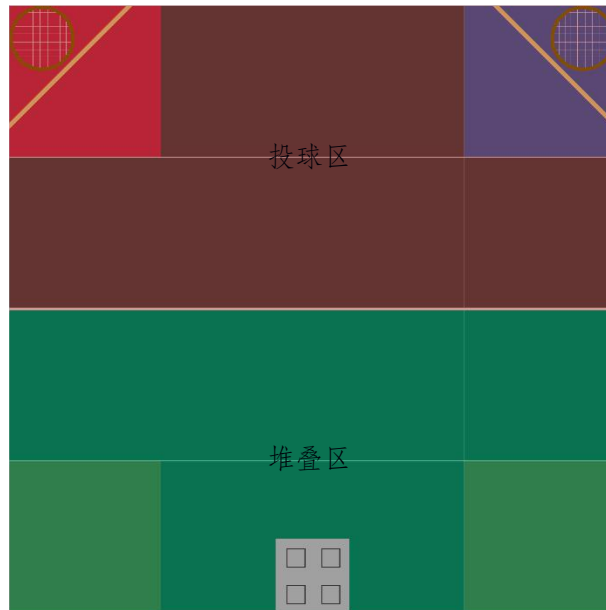


图 1-3 投球区和堆叠区

2 比赛

2.1 赛局定义

2.1.1 赛队：由 2 至 3 名参赛队员组成的团队。在方圆无界小学高龄组中，每个赛队的所有参赛队员都必须是小学六年级或六年级以下的学生，若赛队中有一名学生是六年级以上学生，则该赛队只能参加更高组别。赛队队员符合低段的组别，也可“越级”报名参加更高组别的比赛。一个赛队只能报名参加一个组别的比赛，一名学生只可加入一个赛队。

2.1.2 小学生：任何 2010 年 9 月 1 日以后出生，在 2022 年 9 月开始就读小学六年级或以下年级的人。也可是因特殊情况而延时一年受教育的人。

2.1.3 联队：预先随机指定的两支赛队组成的团队，在一局比赛中合作完成任务，获得尽可能多的分数。

2.1.4 联队成绩：两支赛队合作共同完成任务获得的成绩，这两支赛队共有此成绩。

2.1.5 搭建员：在一支赛队中负责搭建机器人的学生。不允许非参赛队员作为赛队的搭建员。

2.1.6 操控手：在一场比赛中，站在操控手站位区，负责操控机器人的参赛队员。

2.1.7 操控手站位：比赛期间，每支赛队允许 2 名参赛队员进入操控手站位区，两名参赛队员都应是操控手。一个操控手站位区只允许一支赛队的队员站位。那支赛队站在那个操控手站位区由参赛联队自行商议决定。比赛未结束前，除与机器人的合规互动外，参赛队员必须站在操控手站位区内，违反此规定，第一次将会被警告，第二次将会被判比赛结束，成绩记 0 分。

2.1.8 程序员：赛队中负责为机器人编写电脑代码，并调试机器人程序的参

赛队员，不允许非参赛队员为赛队直接提供机器人程序代码。

2.1.9 **低得分区**：在赛场上得分区栏杆外的红色或蓝色区域（包含栏杆），在此区域内放置篮球，在比赛结束时，篮球接触此区域或部分在此区域空间内，可获得任务分。

2.1.10 **高得分区**：在赛场上得分区栏杆内的红色或蓝色区域（不包含栏杆），在此区域内放置篮球，在比赛结束时，篮球接触此区域或部分在此区域空间内，可获得任务分。



图 2-1 低得分区和高得分区

2.1.11 **篮筐**：位于得分区角落里的筐。篮筐边沿上方离地垫高度为 50CM，内直径为 24CM。比赛期间，将篮球投入篮筐，在比赛结束时，可以获得任务分。篮球投入网中后，获得篮筐得分后不再算高得分区得分。

2.1.12 **橙色篮球**：一种直径为 60mm 的泡沫篮球，外表为橙色。在比赛开始前，将按场地初始图摆放在场地中。

2.1.13 **绿色篮球**：一种直径为 60mm 的泡沫篮球，外表为绿色。在比赛开始前，将按场地初始图摆放在场地中。



图 2-2 橙色和绿色篮球

2.1.14 **篮球得分**：比赛结束时，篮球被放入低得分区、高得分区和篮筐内。篮球接触得分区域或部分在此区域空间内，同时不接触任何比赛机器人，则这颗篮球被视为有效得分篮球。

2.1.15 **方块**：边长为 50mm 的正方形方块。其中 16 个方块摆放在场地中（共分 4 组，其中三组沿地垫接口处【不含地垫接口】摆放，一组距离挡板 100mm 处摆放）。2 个方块作为预装方块，一部机器人一个，可在比赛开始前，将其接触比赛机器人或放入比赛机器人内。4 个方块作为引入方块，在比赛开始后的手动时段，可以将其放入出发区内或接触出发区的比赛机器人内。在比赛结束时，将方块堆叠在方块堆叠基座上，可以获得任务分。

2.1.16 **方块堆**：完全符合条件一或完全符合条件二的方块将被视为方块堆的一部分：

条件一：

- 方块下方无方块
- 不接触机器人
- 不接触场地围板
- 方块上平面是水平的（非菱角向上）

条件二:

- 方块下方仅接触一个符合方块堆定义的方块
- 方块下方的方块上方只承受了一个方块
- 不接触机器人
- 不接触场地围板
- 方块上平面是水平的（非菱角向上）

符合条件一或条件二的方块可以视为一个方块堆的一部分。一堆方块堆最少可以只有一个方块。

2.1.17 **预装方块**: 2 个方块作为机器人预装方块。每部机器人在比赛开始前, 可放置 1 个预装方块, 放置时, 需接触出发区, 或接触比赛机器人, 或放入比赛机器人内。

2.1.18 **引入方块**: 4 个方块作为机器人引入方块。在比赛开始前, 联队之间应自行商议, 分配好参赛队伍之间各自需要多少引入方块。在比赛开始后的手动阶段, 引入方块可以被放置在出发区或接触出发区的比赛机器人上, 一部机器人每次引入不得超过 2 个方块, 当机器人上的方块被清空时, 该机器人才可以接受下一次的方块引入 (引入方块到出发区时不受此限制)。引入方块时, 方块需接触到出发区或接触到机器人, 可以同时接触出发区和其他方块, 或同时接触机器人和其他方块。

2.1.19 **方块堆叠基座**: 位于两个出发区中间, 紧靠围栏的一个平台, 平台长宽高为 300mm × 300mm × 150mm, 上方有 4 个 60mm × 60mm 的凹槽。

2.1.20 **方块得分**: 在比赛结束时, 方块堆位于方块堆叠基座上, 可以获得任务分。若方块堆最下方的方块完全位于基座上的凹槽内, 可以获得更高的任务分。

2.1.21 **斜坡**: 部分位于场地内, 部分位于场地外, 可以使机器人离开比赛场地空间的坡。

2.1.22 **场地空间**: 机器人比赛过程中的活动空间, 是一块由 2.44 米 × 2.44 米的边板围成的空间。

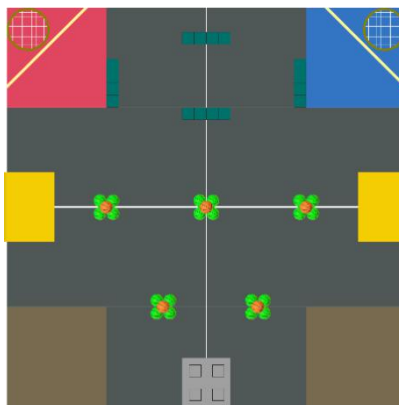


图 2-3 场地空间示意图 (突出的斜坡不算为场地空间)

2.1.23 **离场**: 机器人经由斜坡, 离开场地空间, 可以获得奖励分。当机器人全部离开场地空间, 则算为离场 (非恶意掉落的机器人零件, 在机器人离场后, 不再算为机器人的一部分)。

2.1.24 **出发区**: 比赛场地上两块灰色的区域, 用于比赛开始前, 放置比赛机器人。每个出发区只能放置一部机器人, 由参赛联队的两支队伍自行商议决定那

部机器人放在那个出发区。

2.1.25 **投球区**: 篮筐所在的半场区域, 包含地面的白色胶带线。当机器人接触此区域时 (含此区域的垂直上方空间), 机器人不可进行高度上的扩展, 已扩展的必须立即降为机器人起始高度 (14 英寸【355.6mm】高) 以内。

2.1.26 **堆叠区**: 方块堆叠基座所在的半场区域, 不包含地面的白色胶带线。当机器人完全处于此区域时, 机器人的扩展将不会受到限制。

2.1.27 **自动时段**: 比赛开始后的第一阶段, 机器人只可由预先设置好的程序和传感器, 自动的完成任务, 与机器人配对的遥控器需放置于地面。

2.1.28 **自动任务**: 联队在自动时段的任务, 共 5 个。每完成一个, 都可获得自动奖励分。自动任务有:

- 将一个方块放到方块堆叠基座上
- 将一颗篮球放到红区低得分区
- 将一颗篮球放到红区高分区
- 将一颗篮球放到蓝区低得分区
- 将一颗篮球放到蓝区高分区

2.1.29 **手动第一阶段**: 自动时段计分结束后, 为比赛的手动时段, 手动时段的前 30 秒至 40 秒时, 由参赛队第一操控手使用遥控器控制机器人完成得分。

2.1.30 **手动第二阶段**: 手动时段的第 30 秒至 40 秒, 第一操控手需将机器人遥控器交给第二操控手, 由第二操控手来完成后面的比赛, 直至比赛结束。

2.2 计分

2.2.1 低得分区内的绿色篮球, 每颗记 1 分。

2.2.2 低得分区内的橙色篮球, 每颗记 2 分。

2.2.3 高分区内的绿色篮球, 每颗记 3 分。

2.2.4 高分区内的橙色篮球, 每颗记 5 分。

2.2.5 篮筐内的绿色篮球, 每颗记 5 分。

2.2.6 篮筐内的橙色篮球, 每颗记 10 分。

2.2.7 方块堆叠基座上的方块堆, 层高 $\times 2$ 为该方块堆内每个方块的分数 (如方块堆高度为 5 层, 则该方块堆内每个方块的分数为 10 分, 该方块堆的分数为 50 分)。

2.2.8 方块堆叠基座上凹槽内的方块堆, 层高 $\times 3$ 为该方块堆内每个方块的分数

2.2.9 篮球得分对方块堆得分具有限制作用, 当方块堆得分超过 100 分时, 方块堆得分不得高于篮球得分的 2 倍。

2.2.10 方块堆得分对篮球得分具有限制作用, 当篮球得分超过 100 分时, 篮球得分不得高于方块堆得分的 2 倍。

2.2.11 在比赛结束时, 一部机器人经斜坡离开场地, 记 10 分。

2.2.12 在比赛结束时, 第二部机器人经斜坡离开场地, 记 30 分。

2.2.13 在比赛自动时段, 每完成一个任务, 记 8 分。

2.3 比赛规则

2.3.1 比赛时长为 90 秒, 自动时段 20 秒, 手动时段 70 秒, 当裁判宣布“开始”时, 比赛即刻开始。在自动时段结束时, 先计算自动任务获得的奖励分数 (一个任务 8 分), 然后直接开启手动时段 (不移动机器人、场地上的球、方块),

手动时段结束时，再计算各个得分区域的球和方块（包含自动时段就进入得分区域的球、方块）获得的分数。

2.3.2 自动时段超时（自动时段结束，机器人还在移动或有所动作），则联队自动任务完成数量记为 0。

2.3.3 第一操控手必须在手动时段的第 30 秒至 40 秒之间，将机器人遥控器交由第二操控手，由第二操控手完成后面的比赛。在遥控器未完成传递前，机器人只可由第一操控手控制，完成遥控器传递后，比赛结束前，第一操控手不可再接触机器人遥控器。

2.3.4 所有篮球和方块按照指定位置放置在场地上。比赛开始前由参赛选手确认，比赛开始后，参赛选手对场地上的元素位置有任何异议的，裁判将不予支持。

2.3.5 在赛局开始后，离开比赛场地的得分对象被视为无效，不再将其摆放回比赛场地。

2.3.6 赛局开始后，机器人只能由预先设置好的程序、传感器和操控手遥控操作。

2.3.7 比赛开始时，每台机器人必须满足：

- 不接触出发区以外的地垫
- 不超出 14 英寸 * 14 英寸 * 14 英寸 (355.6mm × 355.6mm × 355.6mm) 的起始尺寸（包括软的功能性结构，如用于吸球的扎带，均不可在起始时超出该尺寸）

在比赛开始后，机器人可以超出起始尺寸，长宽的展开尺寸无限制，在堆叠区内高的展开无限制，投球区内高度不可扩展。

2.3.8 机器人在进入投球区时若高度超过了 14 英寸 (355.6mm)，机器人应立即降低高度，否则会受到裁判警告，裁判警告两次，则该队伍机器人即刻搬离比赛场地，本场比赛记零分，联队的另一支队伍可以继续比赛，获得一个该队伍独有的分数。

2.3.9 禁止参赛队员在比赛过程中故意接触场地、机器人或场地内的元素。违反此规定，则该队伍本场比赛计为零分。

2.3.10 在比赛过程中，如果机器人无法控制（如没有开机、没有连接电池等）、倾倒、严重损坏、被得分物体卡住，被其他机器人卡住，可举手示意裁判，并告知机器人需要帮助，经裁判同意后，方可将机器人取出场地进行维修，并且将所有机器人接触到的得分物移除。机器人维修好后，可自行放回机器人出发区继续进行比赛。参赛队员在帮助机器人时，比赛不暂停。

注：

- 机器人状态是否符合此条规则，由裁判根据现场情况而定。
- 不可将不需要帮助的机器人放回出发区，以此来更快的进行下一轮得分。
- 比赛刚开始，机器人无法控制，取出维修时，需要取出此机器人的预装方块。
- 因要求维修，而取出的球或方块，在后面的比赛中成为无效元素，将不再放回场地。
- 在裁判没有同意的情况下，接触机器人，以违反 2.3.9 规则处罚。
- 在自动时段，不可接触机器人。
- 机器人在自动时段需要帮助，在手动时段开始前，示意裁判，则需要在手动时段开始后，才可入场帮助机器人。

2.3.11 赛队应考虑较小的场地误差。除非另有说明，竞赛场地可能有 ± 3CM 的误差，赛队必须据此设计机器人。

2.3.12 一名参赛队员只可参加一只队伍的比赛，不可为其他队伍上场参赛。

2.3.13 各赛队参赛选手和成人都应具有可敬的言行，尊重他人。对裁判、对手发表不尊重言论或行为可能会被取消比赛资格。

2.3.14 在一些比赛中，赛场可能会被垫高 60cm 以内。

3 机器人

3.1 搭建规则

3.1.1 机器人在比赛开始时，其尺寸应不大于 14 英寸 * 14 英寸 * 14 英寸 (355.6mm × 355.6mm × 355.6mm) 。

3.1.2 每支赛队只允许使用一台机器人。在参赛过程中，参赛队员可以修改自己的机器人，但不能直接更换机器人。

3.1.3 不可多支队伍共用一部机器人。不可借用其他队伍的机器人用于比赛。

3.1.4 一部机器人限定使用 8 个马达（包含舵机、步进电机等）。可以使用橡皮筋、弹簧等由物理形变提供动力的零件，不可使用气动结构。

3.1.5 一部机器人最多可使用 2 个可编程的微型控制器，2 块为机器人供电的电池，可以使用一个或两个连接控制器的遥控器（当赛队拥有两个遥控器控制机器人，交换操控手时，需进行遥控器互换）。

3.1.6 机器人应相对安全。如果在比赛过程中，裁判员认为机器人的操作不安全或损坏了比赛场地表面、障碍物或墙壁等，该参赛队可能会被禁止参加之后的比赛，直到参赛队修改机器人并重新通过机器人检录。

3.1.7 设计的机器人在赛后应能较为容易的取出机器人内的场地元素。

3.1.8 机器人在任何比赛中不得故意分离部件，也不得将机械装置留在场地上。在机器人设计时，不可以分离机器人部件为目的来搭建机器人。

3.2 零件规则

机器人零件推荐种类包括但不限于：VEX IQ 机器人、乐高机器人、基于 HOI 控制系统的机器人等等。赛队也可使用 3D 打印零件或激光切割制作出来的零件。

4 赛事

4.1 赛事规则

4.1.1 比赛中，主裁判对规则有最大裁决权限。主裁判不以任何照片或视频来确定得分或裁定。

4.1.2 如果参赛队员想要对分数或裁决提出异议，则参赛队员须待在操控手站位区直到主裁判开始与他们交谈。主裁判可以选择在另一个地点或者稍后再与参赛队员会面，以便在做决定前有时间查找材料或资源。一旦主裁判宣布其最终决定，异议就此结束，不得再申诉。

4.1.3 比赛开始后没有暂停时间。参赛队员若对场地、场地元素等有异议，应在比赛开始前向裁判提出。

4.1.4 提前结束比赛。如一支联队希望提前结束一场比赛，两支赛队应使机器人停止运动，并将遥控器放在地板上以示意裁判。裁判将指令赛队赛局结束并开始记分。

4.2 排位赛

4.2.1 方圆无界小学高龄组比赛全部为排位赛。

4.2.2 每场排位赛由一支联队进行比赛。排位赛成绩由联队内的两支赛队共享。

4.2.3 每支赛队需参加 4-8 场排位赛。在同一赛事中，所有的参赛队参加的排位赛场数是相同的。赛事主委会根据该赛事各个组别的参赛队数量和比赛总时长来确定各赛队排位赛场数。

4.2.4 赛队按排位赛对阵表进行比赛，每场排位赛的联队都由随机的两支赛队组成。

4.2.5 请准时上场。如果某赛队无队员在排位赛赛局开始时出现在操控手站位区，该队就被视为“未参赛”，得零 (0) 分。联队伙伴仍继续参赛并得到这场赛局的分数。

4.2.6 赛队按排位赛平均分进行排名。参加 4 至 7 场比赛，则会取消一场最低分的成绩，只计算其他几场较高的分数；参加 8 场比赛，两场最低分不会计入排位赛平均分。

4.2.7 若排名相同，以如下方式打破平局：

- 去除平局的每支赛队的最低得分并比较新的平均分。
- 如果仍然相同，再除去（所有得分中的）次低得分并比较新的平均分。
- 如果还是相同，用随机电子抽签进行排名。

二. 裁判面试环节

专门设置裁判面试环节，各支队伍可以以自愿原则参加，裁判面试将对队伍的机器人设计过程、设计方法和策略、团队合作贡献、面试表现以及工程笔记的呈现以英文面试的形式提问和回答。

5 奖项设置

5.1 比赛根据排位赛每支队伍的总分进行排名。

5.2 按照排名，根据比例进行一二三等奖评奖。

5.3 根据裁判面试这一环节的打分会选出最高荣耀奖、黑马奖、最佳工程奖、最佳设计奖、最佳思考奖、最佳惊奇奖、最佳搭建奖、以及体育精神奖。

5.4 裁判面试奖项标准：

- 最高荣誉奖：该奖项的获得者是一支在竞争机器人技术各个方面都表现出色的团队。所有的现场表现，技术知识，采访以及与所有团队，现场观众和比赛的工作人员以及裁判的互动上，将在确定该奖项的获得者时予以考虑。荣誉奖的重点是技术创新，公平竞争和合作。
- 最佳工程奖：该奖项授予总体设计和构造最佳的团队。将考虑创意设计以及卓越的建筑。获此奖项的团队将拥有结构良好的机器人，没有可能对人或现场造成伤害的锋利边缘，将其电缆牢固地固定在机架上，并且机器人坚固，没有松动零件的机器人。同样，团队在完成最终设计时所经历的过程以及构建机器人的步骤将是确定该奖项获得者的重要

考虑因素。

- 最佳惊奇奖：将颁发给有着扎实的机械设计的竞赛机器人的团队，该机器人的强度，编程能力，可操控性能等一致性是该奖项评估的关键属性。
- 黑马奖：将颁发在本次比赛中有一鸣惊人的突出表现的队伍。
- 最佳搭建奖：将颁发给建造了令人印象深刻的制作精美且构造精良的机器人且注重功能和安全性的团队，而且注重安全性和对细节。这些机器人将具有专业的感觉和高品质的外观，并特别关注搭建质量。
- 最佳设计奖：将颁发给一个能非常好的展示对设计过程，项目管理，时间管理和团队组织的组织化和专业化方法的团队。获胜的团队将能够描述他们如何创建和实施有效而富有成效的设计流程，以有效地管理他们的时间和资源以实现他们的项目目标。
- 最佳思考奖：将颁发给在比赛中成功利用自主编程模式的团队。自主程序的质量，一致性和成功性以及学生说明编程过程的能力将有助于确定该奖项的获得者。
- 体育精神奖：将颁发给在活动中赢得志愿者和其他团队尊重和赞赏的团队。该团队是所有人遵循和以积极，尊重和礼貌的方式进行互动的楷模。

中学组

一. 机器人竞技环节

1 场地

1.1 场地介绍

如图 1-1 所示, 方圆无界中学组比赛在一个带有围栏的 8 英尺 × 8 英尺 (2.44 米 × 2.44 米) 的场地上进行。由红蓝两支联队 (每支联队由两支参赛队组成) 进行对抗, 目的为在比赛结束时, 获得比对方联队更高的得分。

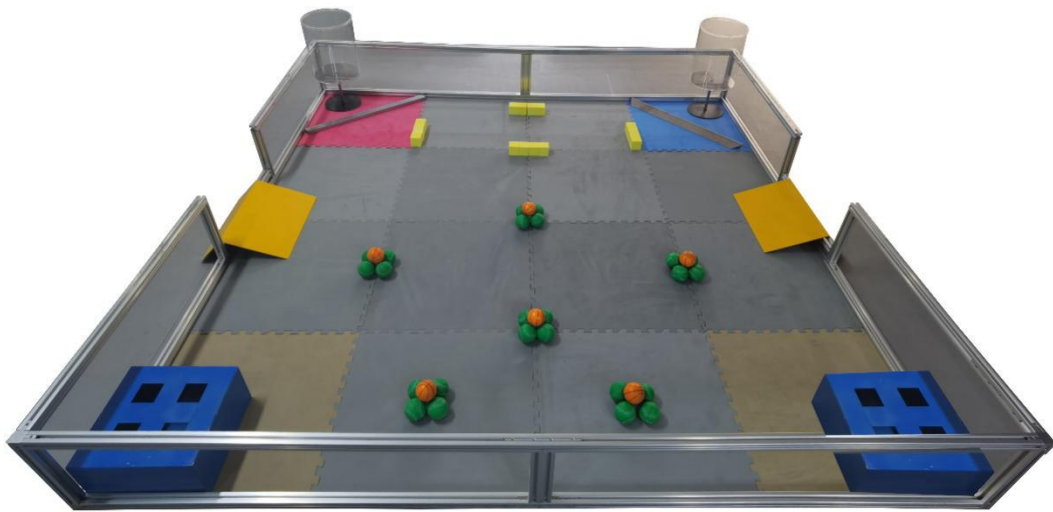


图 1-1 比赛场地初始图

在方圆无界中学组初始场地中, 包括以下竞赛道具:

- 绿色篮球 32 个
- 橙色篮球 6 个
- 方块 22 个
- 篮球筐 2 个
- 得分区栏杆 2 根
- 方块堆叠基座 2 个
- 斜坡 2 个

其中, 2 个方块作为预装方块 (红蓝双方各 1 个) 和 2 个绿色篮球 (红蓝双方各 1 个) 作为机器人预装球, 4 个方块作为引入方块 (红蓝双方各 2 个) 和 6

个绿色篮球（红蓝双方各 3 个）作为机器人引入球。在比赛开始前，可以将预装球和预装方块接触出发区或放入比赛机器人内（联队两部机器人一部预装方块，一部预装篮球）。比赛开始后手动控制阶段，参赛队员可以将引入篮球和引入方块放入己方出发区或放入接触出发区的机器人（机器人有零件接触出发区的地垫即刻）。

1.2 场地区域

如图 1-2 和图 1-3 所示，方圆无界中学组场地共有红方篮筐 1 个、红方方块堆叠基座 1 个、红方低得分区 1 个、红方高得分区 1 个和蓝方篮筐 1 个、蓝方方块堆叠基座 1 个、蓝方低得分区 1 个、蓝方高得分区 1 个共计 8 个得分区域；1 个红方机器人出发区、1 个蓝方机器人出发区共计 2 个机器人出发区；1 个投球区、1 个堆叠区，2 个操控手站位区。

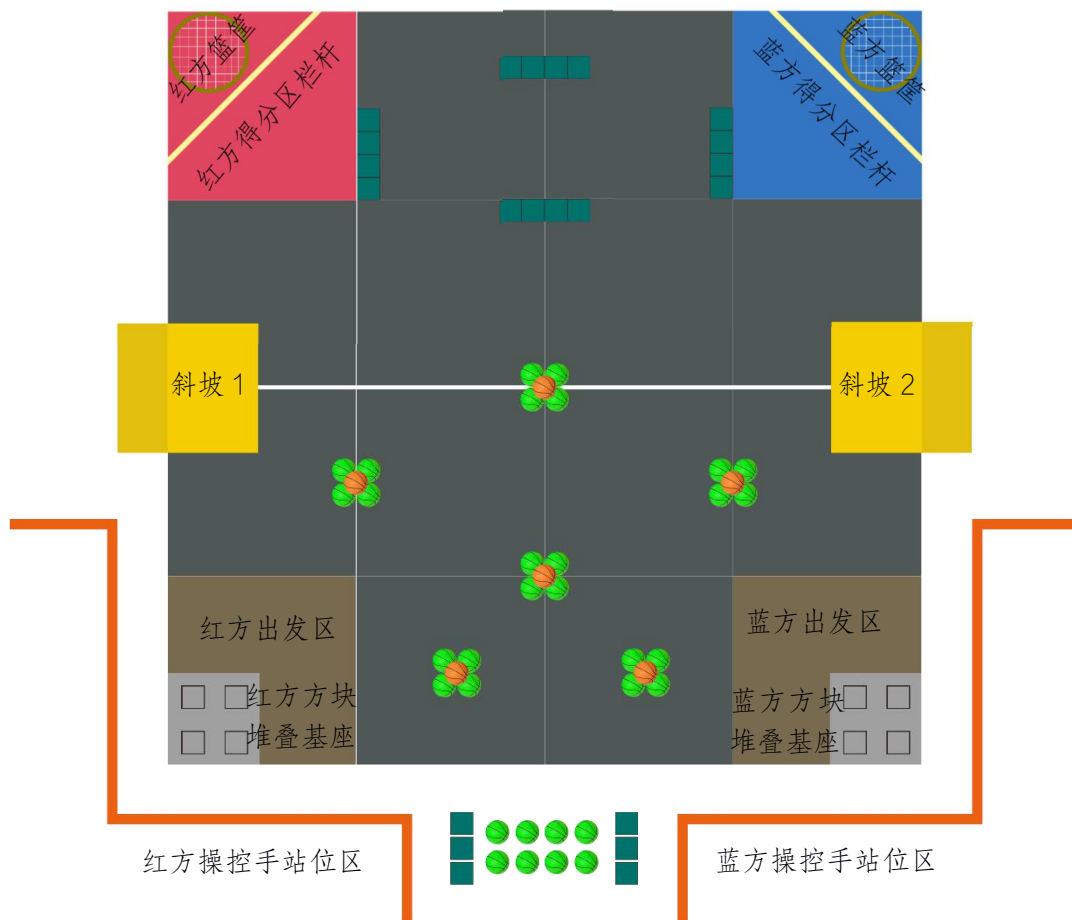


图 1-2 场地区域俯视图

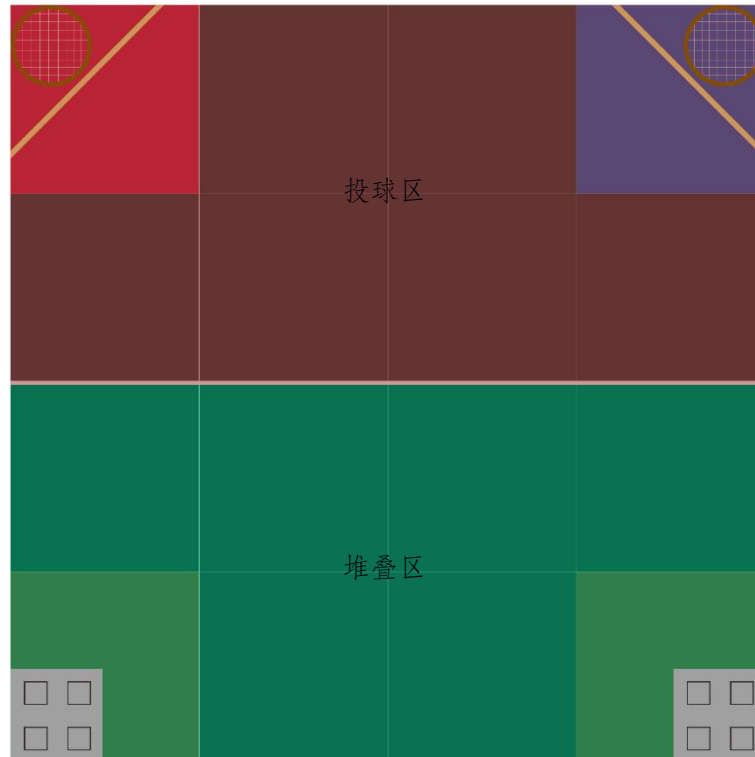


图 1-3 投球区和堆叠区

2 比赛

2.1 赛局定义

2.1.1 **赛队**：由 2 至 6 名参赛队员组成的团队。在方圆无界中学组中，每个赛队的所有参赛队员都必须中学生及以下年级的学生，若赛队中有一名学生不符合要求，则该赛队无法报名参加比赛。赛队队员符合低段的组别，可“越级”报名参加中学组的比赛。一个赛队只能报名参加一个组别的比赛，一名学生只可加入一个赛队。

2.1.2 **学生**：任何 2007 年 9 月 1 日以后出生，在 2022 年 9 月开始就读高三年级（或同等教育，如中专等）或以下年级的人。也可是因特殊情况而延时一年受教育的人。

2.1.3 **联队**：预先指定的两支赛队组成的团队（红蓝联队），在一局比赛中合作对抗另一只联队，尽可能获得比对方联队多的分数。

2.1.4 **获胜分**：在一场比赛中，两支赛队合作获得了比对方联队多的分数，这两支赛队可获得 2 分获胜分，两支联队获得相同分数时，每只参赛队均可获得 1 分获胜分。

2.1.5 **搭建员**：在一支赛队中负责搭建机器人的学生。不允许非参赛队员作为赛队的搭建员。

2.1.6 **操控手**：在一场比赛中，站在操控手站位区，负责操控机器人的参赛队员。

2.1.7 **操控手站位**：比赛期间，每支赛队允许 2 名参赛队员进入操控手站位

区，两名参赛队员至少应包含 1 名操控手。比赛未结束前，除与机器人的合规互动外，参赛队员必须站在操控手站位区内。违反此规定，第一次将会被警告，第二次联队将会被判负，比赛结束，正常登分，对方联队直接获胜。

2.1.8 **程序员**：赛中负责为机器人编写电脑代码，并调试机器人程序的参赛队员，不允许非参赛队员为赛队直接提供机器人程序代码。

2.1.9 **低得分区**：在赛场上得分区栏杆外的红色或蓝色区域（包含栏杆），在此区域内放置篮球，在比赛结束时，篮球接触此区域或部分在此区域空间内，可获得任务分。

2.1.10 **高得分区**：在赛场上得分区栏杆内的红色或蓝色区域（不包含栏杆），在此区域内放置篮球，在比赛结束时，篮球接触此区域或部分在此区域空间内，可获得任务分。

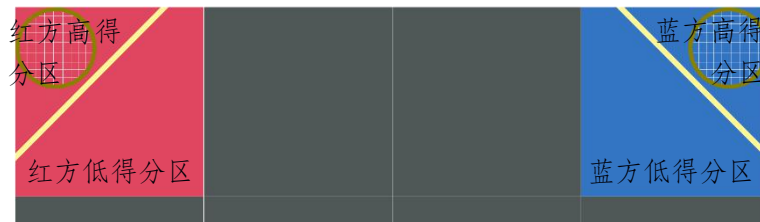


图 2-1 低得分区和高得分区

2.1.11 **篮筐**：位于得分区角落里的筐。篮筐边沿上方离地垫高度为 50CM，内直径为 24CM。比赛期间，将篮球投入篮筐，在比赛结束时，可以获得任务分。篮球投入网中后，获得篮筐得分后不再算高得分区得分。

2.1.12 **橙色篮球**：一种直径为 60mm 的泡沫篮球，外表为橙色。在比赛开始前，将按场地初始图摆放在场地中。

2.1.13 **绿色篮球**：一种直径为 60mm 的泡沫篮球，外表为绿色。场地内的绿色篮球，在比赛开始前，将按场地初始图摆放在场地中。



图 2-2 橙色和绿色篮球

2.1.14 **预装篮球**：2 个绿色篮球为预装篮球（红蓝两方各 1 个），在比赛开始前，接触出发区或放入比赛机器人内。

2.1.15 **引入篮球**：6 个绿色篮球为引入篮球（红蓝两方各 3 个），在比赛开始前，放置在场外，在比赛开始后手动控制时段，可由参赛队员将绿色篮球放置在出发区，或接触出发区的比赛机器人上。

2.1.16 **篮球得分**：比赛结束时，篮球被放入低得分区、高得分区和篮筐内。篮球接触得分区域或部分在此区域空间内，同时不接触任何比赛机器人，则这颗篮球被视为有效得分篮球。

2.1.17 **方块**：边长为 50mm 的正方形方块。其中 16 个方块摆放在场地中（共分 4 组，其中三组沿地垫接口处【不含地垫接口】摆放，一组距离挡板 100mm 处摆放）。2 个方块作为预装方块。4 个方块作为引入方块。在比赛结束时，将方块堆叠在方块堆叠基座上，可以获得任务分。

2.1.18 **方块堆**: 完全符合条件一或完全符合条件二的方块将被视为方块堆的一部分:

条件一:

- 方块下方无方块
- 不接触机器人
- 不接触场地围板
- 方块上平面是水平的 (非菱角向上)

条件二:

- 方块下方仅接触一个符合方块堆定义的方块
- 方块下方的方块上方只承受了一个方块
- 不接触机器人
- 不接触场地围板
- 方块上平面是水平的 (非菱角向上)

符合条件一或条件二的方块可以视为一个方块堆的一部分。一堆方块堆最少可以只有一个方块。

2.1.19 **预装方块**: 2 个方块作为机器人预装方块 (红蓝两方各一个)。红蓝两方联队各一部机器人预装方块 (联队另一部机器人预装绿色篮球, 那部机器人预装方块, 那部机器人预装绿色篮球, 由联队自行商议决定)。预装方块可在比赛开始前放置好, 放置时, 需接触出发区, 或接触比赛机器人, 或放入比赛机器人内。

2.1.20 **引入方块**: 4 个方块作为机器人引入方块 (红蓝两方各两个)。在比赛开始前, 联队之间应自行商议, 分配好参赛队伍之间各自需要多少引入方块。在比赛开始后的手动阶段, 引入方块可以被放置在出发区或接触出发区的比赛机器人上, 可以同时接触出发区和其他方块, 或同时接触机器人和其他方块。

2.1.21 **方块堆叠基座**: 位于两个出发区中间, 紧靠围栏的一个平台, 平台长宽高为 300mm × 300mm × 150mm, 上方有 4 个 60mm × 60mm 的凹槽。

2.1.22 **方块得分**: 在比赛结束时, 方块堆位于方块堆叠基座上, 可以获得任务分。若方块堆最下方的方块完全位于基座上的凹槽内, 可以获得更高的任务分。

2.1.23 **斜坡**: 部分位于场地内, 部分位于场地外, 可以使机器人离开比赛场地空间的坡。

2.1.24 **场地空间**: 机器人比赛过程中的活动空间, 是一块由 2.44 米 × 2.44 米的边板围成的空间。

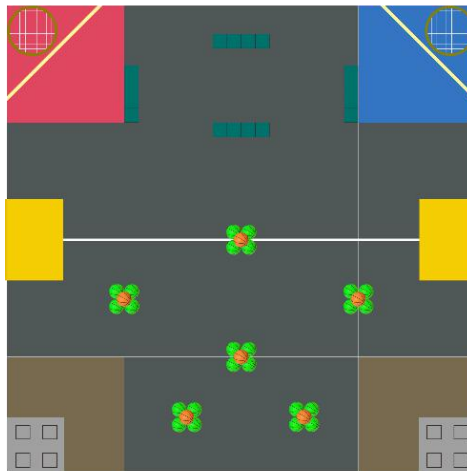


图 2-3 场地空间示意图（突出的斜坡不算为场地空间）

2.1.25 **离场**：机器人经由斜坡，离开场地，可以获得奖励分。当机器人全部离开场地空间，则算为离场。

2.1.26 **出发区**：比赛场地上两块灰色的区域，用于比赛开始前，放置比赛机器人。每部机器人在比赛开始前，需同时接触出发区内的方块堆叠基座和场地围栏，并且不接触其他机器人。

注：机器人满足此条件后，可超出并占用出发区外的空间。

2.1.27 **投球区**：篮筐所在的半场区域，包含地面的白色胶带线。当机器人接触此区域时（含此区域的垂直上方空间），机器人不可进行高度上的扩展，已扩展的必须立即降为机器人起始高度（14 英寸【355.6mm】高）以内。

2.1.28 **堆叠区**：方块堆叠基座所在的半场区域，不包含地面的白色胶带线。当机器人完全处于此区域时，机器人的扩展将不会受到限制。

2.1.29 **自动时段**：比赛开始后的第一阶段，机器人只可由预先设置好的程序和传感器，自动的完成任务，与机器人配对的遥控器需放置于地面。

2.1.30 **自动任务**：联队在自动时段的任务，共 5 个。在每局比赛中，自动时段完成任务多的联队，可获得自动奖励分。自动任务有：

- 将一个方块放到己方方块堆叠基座上
- 将一颗篮球放到己方低得分区
- 将一颗篮球放到己方高得分区
- 将一颗篮球放到己方篮筐内
- 一台机器人由斜坡冲出场地空间

在自动时段，一台机器人由斜坡冲出场地空间，完成自动任务，那么在手动时段开始前，其机器人将被放置在出发区。机器人的放置由该队参赛队员自行决定，但机器人需符合比赛开启前的机器人放置要求（同时接触方块堆叠基座和场地围板）。

2.1.31 **持有球**：如果一个不得分球符合下列任一标准，机器人的下列行为将会被视为持有球。

- 机器人携带、把持、或控制球的移动，以便在机器人改变方向时，球随机器人一起移动。推、拨球不视为持有，但是如果使用机器人上凹陷的部分来控制球的移动，则会被视为持有。
- 机器人阻止对方机器人接近球，例如，水平展开或限制对方机器人入场地的某一位置，（如一台壁障机器人）。
- 同一联队的机器人协同作战以拦截球，将共享球的持有。

2.1.32 **围困**：将对方联队的一部机器人限制在一块角落内。不试图脱离围困的不属于围困。

2.1.33 **纠缠**：一部机器人使用零件钩住了另一部机器人。

2.1.34 **禁区**：高得分区所在的空间为禁区（包含篮筐）。

2.2 计分

2.2.1 低得分区内的绿色篮球，每颗记 1 分。

2.2.2 低得分区内的橙色篮球，每颗记 2 分。

2.2.3 高得分区内的绿色篮球，每颗记 3 分。

2.2.4 高得分区内的橙色篮球，每颗记 5 分。

2.2.5 篮筐内的绿色篮球，每颗记 5 分。

2.2.6 篮筐内的橙色篮球，每颗记 10 分。

2.2.7 方块堆叠基座上的方块堆，层高 $\times 2$ 为该方块堆内每个方块的分数（如方块堆高度为 5 层，则该方块堆内每个方块的分数为 10 分，该方块堆的分数为 50 分）。

2.2.8 方块堆叠基座上凹槽内的方块堆，层高 $\times 3$ 为该方块堆内每个方块的分数

2.2.9 篮球得分对方块堆得分具有限制作用，当方块堆得分超过 50 分时，方块堆得分不得高于篮球得分的 2 倍。

2.2.10 方块堆得分对篮球得分具有限制作用，当篮球得分超过 50 分时，篮球得分不得高于方块堆得分的 2 倍。

2.2.11 在比赛结束时，一部机器人经斜坡离开场地，记 5 分。

2.2.12 在比赛结束时，第二部机器人经斜坡离开场地，记 15 分。

2.2.13 在比赛自动时段，完成更多的任务，记 20 分。

2.2.14 在比赛自动时段，完成相同多的任务，每个联队记 10 分。

2.3 比赛规则

2.3.1 比赛时长为 120 秒，自动时段 15 秒，手动时段 105 秒，当裁判宣布“开始”时，比赛即刻开始。在自动时段结束时，直接判断那方联队获得自动胜利，然后直接开启手动时段（除完成离场任务，不允许移动机器人、场地上的球、方块），手动时段结束时，再计算各个得分区域的球和方块（包含自动时段就进入得分区域的球、方块）获得的分数。

2.3.2 在自动时段，出现以下情况，则自动时段判负，若红蓝双方均违反，则自动时段判为平局。

- 自动时段超时，即自动时段结束，机器人还在移动或有所动作
- 一部机器人持有球的数量超过 4 颗
- 机器人有结构进入对方禁区空间

2.3.3 所有篮球和方块按照指定位置放置在场地上。比赛开始前由参赛选手确认，比赛开始后，参赛选手对场地上的元素位置有任何异议的，裁判将不予支持。

2.3.4 在赛局开始后，离开比赛场地的得分对象被视为无效，不再将其摆放回比赛场地，不可有意将球抛出场地，一个联队将球抛出场地总数超过 4 颗，则此联队比赛直接判负。

2.3.5 赛局开始后，机器人只能由预先设置好的程序、传感器和操控手遥控操作。

2.3.6 比赛开始时，每台机器人必须满足：

- 同时接触己方出发区内方块堆叠基座和场地围板
- 不接触联队的另一部机器人
- 不超出 14 英寸 \times 14 英寸 \times 14 英寸 (355.6mm \times 355.6mm \times 355.6mm) 的起始尺寸（包括软的功能性结构，如用于吸球的扎带，均不可在起始时超出该尺寸）

在比赛开始后，机器人可以超出起始尺寸，长宽的展开尺寸无限制，在堆叠区内高的展开无限制，投球区内高度不可扩展。

2.3.7 在比赛自动时段，机器人因离开场地卡在了斜坡处，或未完全离开场

地而无法在手动时段开始前摆回出发区，则在自动时段结束时，可举手示意裁判机器人需要帮助。在手动时段开始后，可将机器人搬回出发区。

2.3.8 机器人因离开斜坡而被允许操控手接触机器人，参赛队不可以此作为对抗策略，如手动完成机器人变形、更快速的完成取球投球等。

2.3.9 在比赛过程中，如果机器人无法控制（如没有开机、没有连接电池等）、倾倒、严重损坏、被得分物体卡住、被其他场地元素卡住、手动时段离开场地被斜坡卡住等，操控手均不可接触机器人。参赛选手在设计、操控机器人时，应考虑此方面对比赛的影响。

2.3.10 赛队应考虑较小的场地误差。除非另有说明，竞赛场地可能有 $\pm 3\text{CM}$ 的误差，赛队必须据此设计机器人。

2.3.11 禁止参赛队员在比赛过程中故意接触场地、机器人或机器人上和场地内的元素。违反此规定，本场比赛联队直接判负。

2.3.12 一名参赛队员只可参加一只队伍的比赛，不可为其他队伍上场参赛。

2.3.13 各赛队参赛选手和成人都应具有可敬的言行，尊重他人。对裁判、对手发表不尊重言论或行为可能会被取消比赛资格。

2.3.14 每部参赛机器人持有的篮球数量不可超过 4 颗，球的种类包括橙色篮球和绿色篮球。轻微的违反此规则将被警告，严重的违反此规则将被取消当场比赛资格，联队直接判负。严重违反此规则包含：

- 受到裁判警告后，任然继续持有更多的球。
- 持有超过 4 颗球后，将球投入得分区进行得分。

2.3.15 不可围困一部对方联队的机器人超过 5 秒。解除围困后，两部机器人距离未超过一块地垫距离，再次围困同一部机器人时，围困的时间将和上一次的围困时间进行累加。第一次违反此规则将会被警告，第二次联队直接判负。

2.3.16 不可以纠缠对方机器人为比赛策略。当一部机器人纠缠另一联队的机器人时，超过 5 秒任未分开，则比赛暂停，由裁判手动分开纠缠在一起的机器人，纠缠方将被警告，第二次纠缠其他联队的机器人超过 5 秒，则此部机器人所在的联队直接判负。

2.3.17 纠缠自己联队的机器人或两部不同联队的机器人相互纠缠，比赛将正常进行。参赛队伍在设计机器人时应考虑此条规则对比赛的影响。

2.3.18 机器人不可有零件进入对方区域的禁区。第一次进入禁区，没有取出对方已得分的球且在 3 秒以内（机器人有零件进入禁区垂直空间内时开始计时），将会被警告。第二次进入或第一次进入超过 3 秒或第一次进入取出了已得分的球，该参赛队伍所在的联队直接判负。

2.3.19 不可接触对方联队已得分的方块堆，接触到后该参赛队伍所在的联队直接判负。

2.3.20 不可接触对方联队正在试图放置方块到方块堆叠基座上的机器人，第一次接触此类机器人，没有导致对方方块倾倒或失去控制的，将会被警告，第二次接触或第一次接触导致对方方块堆倾倒或失去控制，该参赛队伍所在的联队直接判负。

2.3.21 机器人在进入投球区时若高度超过了 14 英寸（355.6mm），机器人应立即降低高度，否则会收到裁判警告，裁判警告两次，则该队伍所在的联队直接判负。

2.3.22 一部机器人在比赛中失控，导致机器人具有损坏风险，参赛队员可以举手示意，请求裁判帮助。比赛暂停后，将由裁判关闭机器人后，将机器人带离

场地。

2.3.23 参赛队不可故意导致机器人失控从而请求裁判解除机器人对己方联队机器人的纠缠，若裁判认为出现了此情况，可不予理会或关闭失控机器人而不将其带出场地。

2.3.24 若机器人失控，参赛队员任继续任由其在场地中运行，而纠缠、围困了其他联队机器人，由裁判分离后，机器人将被强制关闭并带离场地。出现此情况，失控的机器人未被警告过，则联队成绩不受影响。若失控的机器人被警告过，参赛队不请求裁判帮助而又围困、纠缠了对方联队机器人超过 5 秒，则该失控机器人所在的联队直接判负。

2.3.25 比赛鼓励和谐的竞争，因此在比赛中禁止以破坏对方机器人为比赛策略。比赛过程不可避免会出现机器人对抗的情况，因此参赛队伍在设计搭建机器人时应考虑一定的结构稳固情况。机器人应能承受对方机器人的正常阻拦和在规则内的围困。不可恶意的砸、掀翻、抛球锤击对方机器人。判断一部机器人是否属于恶意攻击另外一部机器人，由现场裁判裁定。恶意攻击对方机器人，未破坏对方机器人结构，会受到警告，破坏了对方机器人结构或受到两次警告，则本场比赛联队直接判负。

2.3.26 在一些比赛中，赛场可能会被垫高 60cm 以内。

3 机器人

3.1 搭建规则

3.1.1 机器人在比赛开始时，其尺寸应不大于 14 英寸 × 14 英寸 × 14 英寸 (355.6mm × 355.6mm × 355.6mm)。

3.1.2 每支赛队只允许使用一台机器人。在参赛过程中，参赛队员可以修改自己的机器人，但不能直接更换机器人。

3.1.3 不可多支队伍共用一部机器人。不可借用其他队伍的机器人用于比赛。

3.1.4 一台机器人限定使用 8 个马达（包含舵机、步进电机等）。可以使用橡皮筋、弹簧等由物理形变提供动力的零件，不可使用气动结构。

3.1.5 一台机器人可使用两个可编程的微型控制器，两块为机器人供电的电池，可以使用一个或两个连接控制器的遥控器。

3.1.6 机器人应相对安全。如果在比赛过程中，裁判员认为机器人的操作不安全或损坏了比赛场地表面、障碍物或墙壁等，该参赛队可能会被禁止参加之后的比赛，直到参赛队修改机器人并重新通过机器人检录。

3.1.7 设计的机器人在赛后应能较为容易的取出机器人内的场地元素。

3.1.8 机器人在任何比赛中不得故意分离部件，也不得将机械装置留在场地上。在机器人设计时，不可以分离机器人部件为目的来搭建机器人。

3.2 零件规则

机器人零件推荐种类包括但不限于：VEX IQ 机器人、基于 HOI 控制系统的机器人。赛队也可使用 3D 打印零件或激光切割制作出来的零件。

4 赛事

4.1 赛事规则

4.1.1 比赛中，主裁判对规则有最大裁决权限。主裁判不以任何照片或视频来确定得分或裁定。

4.1.2 如果参赛队员想要对分数或裁决提出异议，则参赛队员须待在操控手站位区直到主裁判开始与他们交谈。主裁判可以选择在另一个地点或者稍后再与参赛队员会面，以便在做决定前有时间查找材料或资源。一旦主裁判宣布其最终决定，异议就此结束，不得再申诉。

4.1.3 比赛开始后没有暂停时间。参赛队员若对场地、场地元素等有异议，应在比赛开始前向裁判提出。

4.2 排位赛

4.2.1 方圆无界中学组比赛分为排位赛和决赛。

4.2.2 每场排位赛由两支联队进行对抗。排位赛获得比对方联队更高的分数，获胜联队内的两支赛队均可获得 2 分获胜分，排位赛获得的分数相同，这两支联队内的四支参赛队均获得 1 分获胜分。

4.2.3 每支赛队需参加 4-8 场排位赛。在同一赛事中，所有的参赛队参加的排位赛场数是相同的。赛事主委会根据该赛事各个组别的参赛队数量和比赛总时长来确定各赛队排位赛场数。

4.2.4 赛队按排位赛对阵表进行比赛，每场排位赛的参赛联队都由随机的两支赛队组成。

4.2.5 请准时上场。如果某赛队无队员在排位赛赛局开始时出现在操控手站位区，该队就被视为“未参赛”，不会获得获胜分。联队伙伴仍继续参赛。

4.2.6 赛队按排位赛以下得分顺序进行排名，在上一级分数相同时，按下一级分数区分排名。

- 1. 获胜分
- 2. 自动获胜分
- 3. 实力分
- 4. 单场最高分
- 5. 单场第二高分
- 6. 随机电子抽签

实力分为一场比赛失败方的得分，参赛的双方联队均获得此实力分，其表示了赛局的对抗强度，禁止参赛队伍有意的刷取实力分。

4.3 决赛

4.3.1 决赛由排位赛靠前的赛队选择合作赛队组成联队进行淘汰制比赛。组成多少支联队由赛事主委会根据该赛事的参赛队数量来决定。

4.3.2 选择了联队的赛队为联队队长，决赛的对决顺序由联队队长在排位赛中的排名来决定。

4.3.3 选择联队时，1 支参赛队在整个联队选择环节只能被选择 1 次，拒绝之后，不可再被选择。但其排位赛排名有选择联队的权力，那么可以选择其他赛队和自己赛队组成联队参加决赛。

4.3.4 一场比赛，也可由排位赛排名靠前的队伍直接组成联队参加决赛，具体使用联队选择还是根据排位赛排名直接组成联队，由赛事组委在决赛前公布。

4.3.5 决赛为 1 局淘汰制，赛队在输掉一场比赛后，直接被淘汰。

4.3.6 排位赛第一名为第一联队队长，可以选择其他任何一支参赛队和自己赛队组成联队。若其选择了排位赛第二名的赛队，该赛队同意后，排位赛第三名成为第二联队队长，来选择其他赛队组成第二联队。后面的赛队选择以此类推。

4.3.7 决赛一开始由第一联队对阵最后一联队，第二联队对阵倒数第二联队，以此类推。若排名靠后的联队战胜了排名靠前的联队，则其可以占据排名靠前的联队位置，如第六联队在决赛中战胜了第三联队，则第六联队就成为了第三联队来参加下一轮的决赛。

4.4 技能赛

4.4.1 除有特殊说明外，联赛规则任然适用于技能赛。

4.4.2 技能赛分为手动技能赛和自动技能赛。

4.4.3 每只参赛队可参加 3 次手动技能赛和 3 次自动技能赛。

4.4.4 每场技能赛只有参赛队一只队伍参加，在 60 秒的时间内，尽可能多的获得分数。

4.4.5 在技能赛结束时，机器人离开了比赛场地，记 15 分。

4.4.6 技能赛开始时，参赛队伍将同时有 1 个方块和 1 个绿色篮球作为预装，2 个方块和 3 个绿色篮球作为引入元素。（联赛状态下对方联队的预装元素和引入元素将不再使用）

4.4.7 技能赛出发区由参赛队伍任选一个出发区（红蓝方出发区均可），红蓝方得分区域均可作为得分区域使用，红蓝方方块堆叠基座均可作为己方方块堆叠基座使用。

4.4.8 自动技能赛期间，参赛队员可以对接触出发区的机器人进行任意多次的处理。但在处理机器人时，机器人持有的球和在停靠处出发区内的元素，将作为无效元素，参赛队员应取出这些元素放置于场外，之后本场比赛这些元素将无效。

4.4.9 在自动技能赛期间，机器人处理可以任意处理，如更换程序、维修、改变机器人之后的运行方向等，处理好后，机器人应符合初始启动尺寸要求和比赛开始时出发位置要求，然后由参赛队员使用机器人上的传感器（不可使用遥控器）触发机器人程序，从而继续比赛。

4.4.10 自动技能赛获得分数的方式和手动技能赛相同，而不再是完成任务。开始一场自动技能赛或手动技能赛时，场地都为初始状态。

4.4.11 技能赛可提前结束。参赛队员示意裁判后，比赛可提前结束并开始计分。

4.4.12 手动技能赛最高分和自动技能赛最高分相加的分数是技能赛排名的第一依据。若平局时，将先考虑自动技能赛成绩，然后考虑手动技能赛成绩来打破平局。

4.4.13 技能赛是一种可选的赛事，参赛队伍不参加技能赛不会对其他比赛项目（排位赛、决赛）产生影响，组委也会根据一场比赛的现场情况，选择开放技能赛或不开放技能赛。

4.4.14 参赛队伍应安排好参加技能赛的时间，技能赛的开放时间结束时，参赛队伍将自动放弃剩余的技能赛参赛机会。

4.4.15 技能赛按照“先来先赛”的原则进行，由参赛队伍自行排队参加。

4.4.16 技能赛开放时间可能与联赛相同，参赛队伍应注意自己队伍其他比赛的时间，参加技能赛错过了联赛，将由参赛队伍自行负责。

二. 裁判面试环节

5 总评分

CREATE JR 中学组比赛裁判面试将包含机器人技术面试和创意类和成果类研究性学习项目到赛项评分。

5.1 意义

加强青少年时期的科技创新教育，提升青少年科学素质，对于提高国家自主创新能力、实现新常态下经济社会全面协调可持续发展、建设创新型国家，都具有十分重要的意义。国务院在《“十三五”国家科技创新规划》中要求，要以增强科学兴趣、创新意识和学习实践能力为主，完善基础教育阶段的科学教育；在“十四五”规划纲要草案重点强调了“深化教育改革”方面，要更加注重学生创新能力和健康人格培养。教育部在《关于“十三五”期间全面深入推进教育信息化工作的指导意见》中，正式提出探索 STEAM 教育，培养学生的科学素养、创新能力、综合素质以及设计思维等；在《教育部关于加强和改进普通高中学生综合素质评价的意见》中，进一步明确以创新能力、实践能力为重要内容的教育改革方向。

上海作为全国中高考改革先锋，积极响应《国务院关于深化教育考试招生制度改革的实施意见》，大力推动各学校研究性学习活动的开展，对于上海高中学生综合素质的提升、创新实践能力和创新思维能力的提高起到了积极的促进作用，为各大高校输送了一批优秀科研创新后备人才。在过去的数年里，广大教育界人士响应政府号召，大力拓展校外青少年科技教育渠道，鼓励青少年广泛参加科技活动。青少年机器人活动以其任务导向的教学目标、科技为本的教学环境、追求创新的赛事氛围，非常有助于提升青少年科技创新素养，已成为最具代表性的校内外科技活动之一。我们在大量的校内外科技教育活动的探索实践中发现，要进一步培养青少年发现问题、分析问题和解决问题的能力，仍需完善相关教学与赛事与国家选拔人才的要求的衔接。2020年1月，教育部强调，要服务国家重大战略需求，加强拔尖创新人才选拔培养，“以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导……，探索在招生中对学生进行全面、综合评价，转变简单以考试成绩评价学生的做法，引导中学更加重视学生成长过程，更加重视培养学生综合素质。”

为了能够实践上述教育精神，帮助一线教育工作者实现教学内容从科技实践教育到创新能力培育的转变，进一步发挥机器人活动在中小学生学习综合素质评价活动的辅助作用，CREATE JR 赛项组委经过深度研讨，拟在赛事活动中增加科技创意类和探究成果类两项研究性学习过程的引导和评价；在 CREATE JR 赛项中学组裁判面试中增加相应评分板块，总分评定标准：每支队伍以所有场次联赛成绩平均分作为总分的 40%，面试成绩作为总分的 60%，其中面试内容分成两个部分，针对机器人赛事任务和技术的面试占总分 10%，针对研究性学习的面试占总分 50%。

5.2 流程和要求

5.2.1 CREATE JR 赛项承办方将发布研究性学习项目场景。

5.2.2 参赛队伍将上传针对发布的项目场景提出的问题申报，申报类别为：数学、物理、化学、计算机、工程、社科和其他。（上传平台和格式见附件）项目场景结合联合国制定的可持续发展目标，以及国家的十四五规划，选取适合机器人发挥功能的领域，例如：智慧工业、智慧节能、智慧社区等。每个场景会配有引导材料，引导学生关注全球性话题。

引语示例：

智慧工业

口罩制造、芯片制造、光刻机、工业互联网、纺织业、造船业...这些词汇你了解多少？德国倡导的工业 4.0，荷兰领先全球的光刻机、东南亚的纺织业...也许你已经从新闻中了解到，全球各地工业发展各具特色，每个国家区域所面临的工业制造难题也不同。你是否可以针对东南亚、德国、荷兰、美国、中国等世界某地的工业发展现状，学员们设想如何使用人工智能技术和思维，帮他们解决难题。

智慧节能

车辆节能减排，工厂节能减排，生活节能减排...为了保护环境，你关注过哪方面的节能减排问题呢？世界各国人民的生活习惯不同，工业结构不同，所需要的节能减排方案是否也应该不同？你可以选择自己关注的地区，了解当地的发展状况，然后学员们设想如何使用人工智能技术和思维解决现状。

5.2.3 CREATE JR 赛项承办方将通过线上引导或者线下集训的方式，指导参赛队对于提出的问题如何进行分析，八月底之前参赛队伍上传分析报告。（上传平台和格式另行通知）

5.2.4 CREATE JR 赛项承办方将通过线上引导或者线下集训的方式，指导参赛队如何完成创意性研究报告，并在大区赛上进行面试，区赛入围赛队将根据成绩受邀参加佛山锦标赛和总决赛。

5.2.5 CREATE JR 赛项承办方将通过线上引导或者线下集训的方式，指导参赛队完善创意性研究报告或者进一步指导参赛队完成成果性研究报告。参赛队伍将在两大国赛中参加面试角逐一等奖、二等奖和三等奖。

5.2.6 部分一等奖成果将继续申请出版或者申请专利。

5.3 评分标准

5.3.1 联赛评分标准

根据联赛规则的计分，赛队所有场次的比赛均可获得评分分值，总分 198 分。

表 9-1 中学组联赛技能赛评分换算标准（总分 198 分）

联赛（132 分）			技能赛（66 分）
小组赛（80 分）	胜	20 分	技能赛成绩除以 5 为该队伍所得分值，最高为 66 分
	平	15 分	
	负	10 分	
决赛 8 进 4（15 分）	胜	15 分	
	负	8 分	
决赛 4 进 2（17 分）	胜	17 分	

	负	9分
决赛 2 进 1 (20分)	胜	20
	负	10
注：季军争夺战没有分数		

5.3.2 机器人赛事任务和技术面试环节，各支队伍可以以自愿原则参加，面试将对队伍的机器人设计过程、设计方法和策略、团队合作贡献、面试表现以及工程笔记的呈现以英文面试的形式提问和回答。

表 9-2 中学组机器人赛事任务和技术面试评分表

面试组别	队号	参考分值
工程日志	完整性	1-10
	技术描述	1-10
现场面试	团队精神	1-20
	表达能力	1-10
	创意展现	1-10
	硬件技术	1-30
	软件技术	1-30
	现场发挥	1-30
分值总计		150

5.3.3 研究性课题面试评分标准

提出问题:学生提出的问题应有合理的问题来源，同时应经过一定的科学分析，在指导教师的协助下确保研究方向科学合理。课题可以源自课堂感悟、生活体验、社会新闻；对于一部分条件允许的学生，课题也可来自相关领域的科研前沿。此板块重点考察提出问题的相关性、明确性、科学性、社会性；考虑到低年级学生的知识瓶颈以及时间精力有限，还增加了趣味性评分板块。

相关性:所提出的研究问题，是否与研究背景高度相关，是否符合智慧工业、智慧生活、工业 4.0 智能主题；

明确性:所提出的研究问题，是否有明确恰当的研究范围；作品选题是否符合青少年认知能力和成长特点；

科学性:该问题是否为无明确答案的科学问题，并且值得学段学生去探讨；问题是否符合客观科学规律，立论明确，论据充分；

社会性:该问题是否对社会具有重要的意义；是否解决社会中真实存在的问题，且该问题仍有解决实际意义；

趣味性:该问题是否体现了学生的好奇心、求知欲；是否从生活中小问题出发开展项目主题。

分析问题:学生能在指导教师的协助下，结合相关领域的研究方法，完成提出假设、检验假设，或者观察、归纳、总结等探究过程。对于一部分条件允许的学生，分析问题的过程也可得到专业科研人员的协助。此板块重点考察解决问题的创造性、实践性、可行性、科学性。

可行性:学生的分析与研究计划，是否有助于解决问题；是否有完整的研究计划，且实验设计/研究方法的合理性、实验实施的规范性

实践性：学生的研究过程，工作量是否丰满；是否有足够的科学研究工作量(调查、实验、制作、求证等)

创造性：学生的分析角度与研究过程，是否有创新性；作品的立意、提出的观点以及研究的方法等方面是否有新意、有创见；分析问题、实验设计、技术路线、数据处理方法是否独特；

科学性：学生的研究过程是否科学合理；是否有学习与作品相关的科学原理和概念、研究方法和关键技术的经历；

解决问题：学生能在指导教师的协助下，完成研究过程的归纳总结，提出解决问题的设想或实际方案。对于一部分条件允许的学生，解决问题的过程也可得到专业科研人员的协助。

此板块重点考察学生创意或成果的创新性、完整性、实践性。

实践性：学生的解决方案，是否有实物展示、实验论证或数据支撑，工作量是否丰满；作品是否已取得阶段性研究成果，并且进行论证和评估；

创新性：学生的创新点是否合理，是否具有学术创新性；课题整体研究完成是否符合预期，后续深化研究内容可行性是否较强；

完整性：学生的探究过程是否完整，逻辑论证是否合理；论文框架是否完整完善；论文字数和查重率是否合格；参考文献是否合理；

学生素养：学生在面试环节中，是否能清晰表达自己的探究过程与收获，对专家提问能否给出积极思考与合理回应，能否认识到课题局限性与未来展望。此板块重点考察学生表达能力、逻辑能力、知识技能储备。

表达能力：陈述过程是否逻辑清晰完整、重点明确，是否具有一定的表现力、感染力；是否仪表端正、精神饱满、声音洪亮

逻辑能力：面试过程是否能积极思考、合理应答；问答是否逻辑清晰、表达自然流畅、语言得当；

知识技能储备：对课题相关知识了解是否充分，对相关技能掌握是否熟练，是否对科学具有浓厚的兴趣和严谨的科学态度。

表 9-3 中学组研究性学习面试评分表

答辩组别	队号	参考分值
提出问题	相关性	1-10
	明确性	1-10
	科学性	1-10
	社会性	1-10
	趣味性	1-10
分析问题	可行性	1-10
	实践性	1-10
	创造性	1-10
	科学性	1-10
解决问题	实践性	1-20
	创新性	1-20
	完整性	1-20
学生素养	表达	1-15
	逻辑	1-15

	知识技能		1-20
分值总计			200

5.3.4 奖项排名标准:

比赛按照赛事对阵表打排位赛，根据排位赛排名，有队伍可以打决赛，决出冠亚军。

中学组将根据联赛、技能赛、技术面试和探究性课题答辩成绩，按照规定比例进行一二三等奖评奖。联赛技能赛得分（总分 198 分）/198*40+任务和机器人技术面试分（总分 150 分）/150*10+研究性学习面试分（总分 200 分）/200*50，三部分分值相加作为总的排名计分标准。

根据裁判面试成绩，设立单项奖，奖项标准：

- 最高荣誉奖：该奖项的获得者是一支在竞争机器人技术各个方面都表现出色的团队。所有的现场表现，技术知识，采访以及与所有团队，现场观众和比赛赛的工作人员以及裁判的互动上，将在确定该奖项的获得者时予以考虑。荣誉奖的重点是技术创新，公平竞争和合作。
- 最佳工程奖：该奖项授予总体设计和构造最佳的团队。将考虑创意设计以及卓越的建筑设计。获此奖项的团队将拥有结构良好的机器人，没有可能对人或现场造成伤害的锋利边缘，将其电缆牢固地固定在机架上，并且机器人坚固，没有松动零件的机器人。同样，团队在完成最终设计时所经历的过程以及构建机器人的步骤将是确定该奖项获得者的重要考虑因素。
- 最佳惊奇奖：将颁发给有着扎实的机械设计的竞赛机器人的团队，该机器人的强度，编程能力，可操控性能等一致性是该奖项评估的关键属性。
- 黑马奖：将颁发在本次比赛中有一鸣惊人的突出表现的队伍。
- 最佳搭建奖：将颁发给建造了令人印象深刻的制作精美且构造精良的机器人且注重功能和安全性的团队，而且注重安全性和对细节。这些机器人将具有专业的感觉和高品质的外观，并特别关注搭建质量。
- 最佳设计奖：将颁发给一个能非常好的展示对设计过程，项目管理，时间管理和团队组织的组织化和专业化方法的团队。获胜的团队将能够描述他们如何创建和实施有效而富有成效的设计流程，以有效地管理他们的时间和资源以实现他们的项目目标。
- 最佳思考奖：将颁发给在比赛中成功利用自主编程模式的团队。自主程序的质量，一致性和成功性以及学生说明编程过程的能力将有助于确定该奖项的获得者。
- 体育精神奖：将颁发给在活动中赢得志愿者和其他团队尊重和赞赏的团队。该团队是所有人遵循和以积极，尊重和礼貌的方式进行互动的楷模。

5.4 专家库 (拟)

5.4.1 学术支持

Justin 牛津大学 终身教授 信息技术与电子工程；

Mark 麻省理工学院 终身教授 人工智能方向；

Alessandro 耶鲁大学 终身教授 机械工程方向；

王 韬 北京大学教授 智能机器人方向实验室主任；

苏彦捷 北京大学教授 教育部教学指导委员会秘书长；

钱 静 清华大学副教授 清华新雅书院常任导师；

5.4.2 教学支持

左 宇 青少年科学思维导师 毕业于北京大学元培学院、曾获明天小小科学家全国一等奖；

张国庆 青少年科研方法导师 毕业于上海交通大学，协助多名学生进入国内外顶尖名校；

孟 臻 青少年 PBL 课程导师 英国牛津考试局学术研究课程教研负责人(上海)；

刘连亮 青少年科技创新导师 复旦大学博士在读，曾指导学生获上海市科协主席奖、入围上海市市长创新奖候选人；