

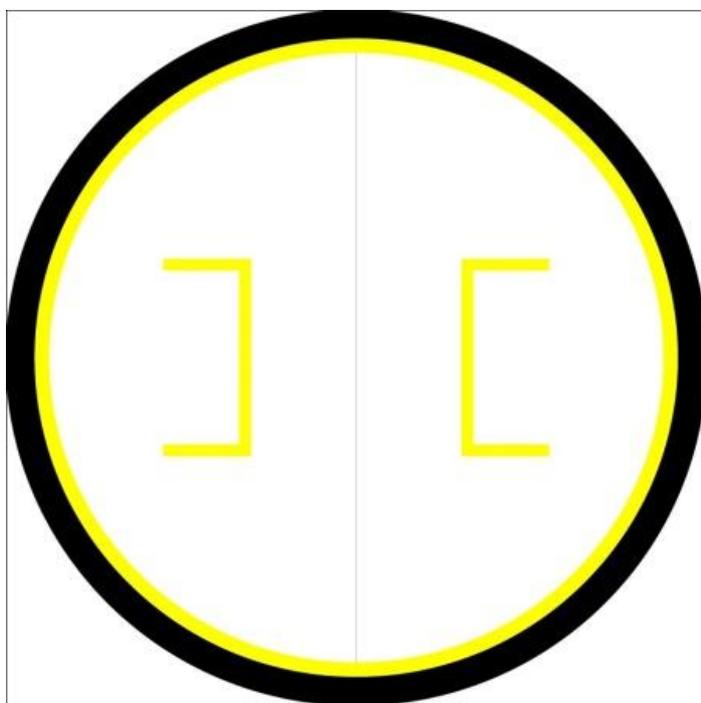
高雄市2024青少年創意機器人競賽-相撲賽競賽規則

一、機器人的規定

1. 機器人必須為輪型(履帶型不可)，機器總重不得超過**2Kg**(含電池)。
2. 機器人必須以電池作為電源，不得由外部供應電源，電池供應額定電壓需限制於DC9V以下，裁判有權在檢錄時間進行電池檢查，未符合標準則不得參賽。
3. 檢錄及競賽前，機器人整體長度寬度 $15\text{cm} \leq (L、W) \leq 30\text{cm}$ ，高度 $>6\text{cm}(H)$ 。
4. 機器與遙控設備仍需選手透過程式定義動作及操作。
5. 車體不可具有變形或伸展結構。除輪胎可接觸地面，其他結構必須與地面保持2mm以上。
6. 機器人所用之無線遙控器，需連同機器人一同檢錄。
7. 機器人需設計符合比賽場地規格使用，請參考比賽場地的邊線尺寸。

二、比賽場地

1. 實際場地為帆布印刷輸出，並放置於圓形底板上，場地最大直徑約120cm，邊界線寬約5cm，場地高度 $\geq 3\text{cm}$ ，可能有不平坦處，機器需自行克服。
2. 場地畫有黃色提示線。



三、賽制說明

1. 選手於檢錄時抽取對戰序號，若於報到、檢錄、**競賽唱名1分鐘**未到，則視同棄權。
2. 各組別皆採單淘汰賽、遙控制，每場比賽採三戰兩勝制。
3. 賽制流程及名次錄取參照領隊會議或賽場公告，隊伍需關注賽事進行流程與叫號。

四、比賽規則

1. 競賽流程中，非選手之隊伍需離開競賽場地，屢勸不聽者，相關隊伍將會判定喪失競賽資格。
2. 檢錄時間，隊伍需將相撲車、遙控設備放置檢錄區，進行檢錄，通過檢錄後的內容，不得再新增、修正、拆卸或改變相撲車的狀態。
3. 每隊伍需自備一台相撲車。嚴禁隊伍間交換設備或零件，查證屬實則相關隊伍取消資格。
4. 每場競賽最多一位隊員上場，預備時間為1分鐘，可於此時間內調整設備及更換電池，但不得下載程式或更改機器。
5. 競賽開始前完成賽制選擇，雙方機器人需放置預備線上，機器正投影不得超過，不限制面向。
6. 裁判宣佈開始，雙方選手啟動相撲車後，雙方選手必需迅速退至裁判指定位置，避免人為因素干擾競賽。
7. 雙方的相撲車啟動後，**必須先後退並觸碰到己方黑色邊框線**，如有違規，此回合判定為失敗，對手獲勝。
8. 勝負判定：有下列情況之一時，比賽中止，由裁判判定勝負。
 - A. 機器人被推出場外(機器人整體正投影離開場地)，如遇到比賽時間終止，則依照當下雙方機器人離開場地之比例判定勝負。
 - B. 機器人自行離開場地。
 - C. 機器人於檢修後不符合比賽規定。
 - D. 單方機器人停止不動累計五秒。
 - E. 機器人翻覆、摔倒、擊倒(判定方法為動力輪已無法回復原本行進狀態)。
 - F. 機器部件脫落、掉至場外(判定方法為裁判認定該物件長寬高任一邊大於3公分、或足以影響競賽進行時可裁定)。
9. 每回合的時間限時1分鐘，裁判會以限時結束那一刻的情況作裁決。相撲車車體接觸場外地板該回合失敗，對手獲勝。
10. 競賽過程中若雙方相撲車處於對峙(不移動)情形，裁判有權進行僵持判定，由裁判進行讀秒，5秒後，暫停計時，雙方相撲車拿回且斷電後，用此回合剩餘時間重新進行競賽。
11. 每回合競賽開始後，即不得再對相撲車所有的組件進行重新組裝或更換零件其中一方提出，雙方共享檢修時間，裁判宣布開始檢修後則開始計時1分鐘，只有進行競賽選手能進行檢修，同隊隊友不可進場協助檢修。

12. 開始檢修後雙方皆可在原地整理相撲車或重組掉落之零件，但不得再增加或減少任何零件，亦不得下載程式或更換電池。
13. 裁判會記錄比賽結果，隊伍需簽名作實，如有異議請當下提出，裁判所紀錄比賽結果選手離開場地與比賽結束後皆不得有議。
14. 若有任何疑義，應於比賽前向裁判當場提出，由裁判進行處理與判決，一旦比賽開始進行，則不受理。如有意見歧異，以裁判團之共識為最終決議，不得異議。未盡解釋的規則或狀況，以現場裁定為主。
15. 大會提供競賽場地予隊伍作賽前測試，測試時間依大會公布時間為主，在指定時間內自行到競賽場地排隊進行相撲車測試，參賽隊伍須自備相撲車，均不可攜帶競賽場地紙到會場練習競賽場地禁止破壞或造成汙損，若情節嚴重者則喪失競賽資格，若於競賽中導致競賽場地被破壞或造成汙損，立即停止比賽且該場比賽由對手獲勝。