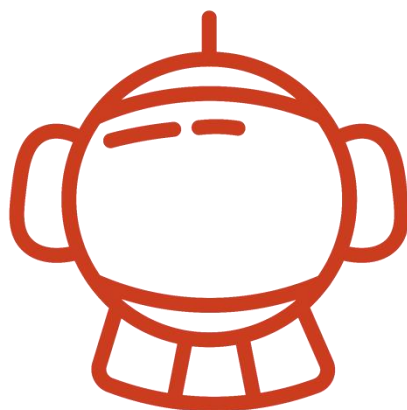


# 第三十二届江苏省青少年科 技模型大赛

## RoboJoy 机器人竞赛

RoboJoy



### 赛事规则

版本：2026 年 4 月

## 目录

2025-26 RoboJoy 机器人竞赛规则 .....	1
RoboJoy Kids 萌蛇几何 .....	1
一、 竞赛主题 .....	1
二、 项目介绍及规则 .....	1
三、 比赛流程 .....	4
四、 评分标准 .....	6
五、 犯规和取消比赛资格 .....	6
附件：评分表 .....	8
2025-26 RoboJoy 机器人竞赛规则 .....	9
RoboJoy Fresh 美好校园 .....	9
一、 竞赛主题 .....	9
二、 项目介绍及规则 .....	9
三、 比赛流程 .....	13
四、 犯规和取消比赛资格 .....	14
五、 其它 .....	15
附件：评分表 .....	16
2025-26 RoboJoy 机器人竞赛规则 .....	17
RoboJoy High 城市 DNA .....	17
一、 竞赛主题 .....	17
二、 项目介绍及规则 .....	17
三、 比赛流程 .....	21
四、 犯规和取消比赛资格 .....	23
五、 其它 .....	23
附件：评分表 .....	25
—— RoboJoy High “城市 DNA” .....	25

# 2025-26 RoboJoy 机器人竞赛规则

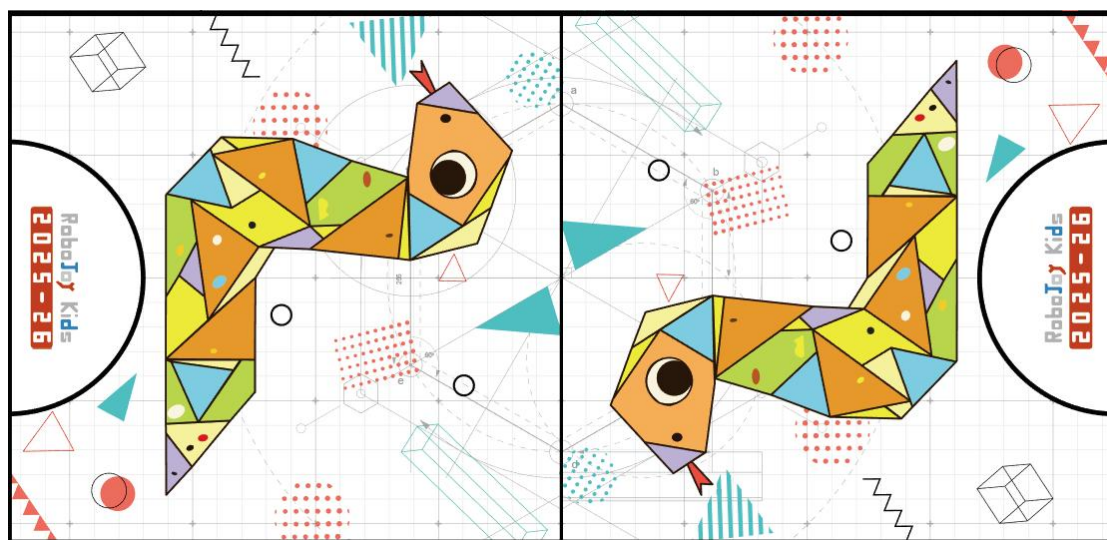
## RoboJoy Kids 萌蛇几何

### 一、竞赛主题

在一个遥远而神秘、充满无尽奇幻色彩的浩瀚魔法世界中，矗立着一座独一无二的学院——“贪吃蛇的魔法学院”。这座学院不仅是知识的殿堂，更是梦想与奇迹的摇篮。在这里居住着一群既聪明伶俐又贪恋美食的魔法萌蛇宝宝，它们拥有着闪耀着智慧光芒的眼眸和灵活机敏的身姿，每一天都洋溢着对魔法世界无尽的好奇与探索欲。这些魔法蛇宝宝们，在学院的精心培育下，不仅学习如何施展绚丽多姿的七彩造型，还通过几何的智慧锦囊，去解决那些充满挑战与趣味的食物谜题。在这个过程中，它们不仅收获了很多数学知识的果实，更学会了如何在困难面前坚持不懈，如何在团队中相互扶持，共同成长。

### 二、项目介绍及规则

#### 1. 场地地图



#### 2. 场地说明

2.1 场地大小为 1130mm\*2350mm，场地边缘有半圆形的**出发区**，场地的中央有一只**几何萌蛇**。

2.2 几何萌蛇的身体由 **8 块三角形得分** 区域组成，得分区域的有两种

面积大小，大面积的**橙色三角形**区域有 4 块，小面积的**蓝色三角形**区域有 4 块。

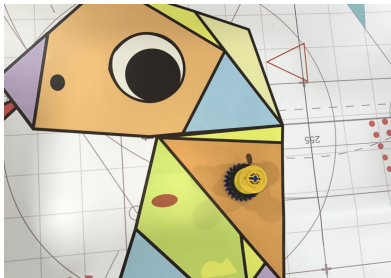
2.3 场地的出发区域存放有 6 种萌蛇的食物。

### 3. 机器说明

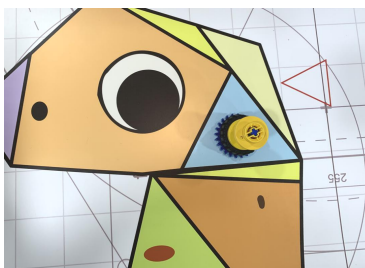
3.1 机器需要用**比赛专用器材**在**规定的时间内**进行任务车辆主体结构的搭建，如果指定器材套装中材料不够用时，可以添加大颗粒基础块，科技梁、轴、滑轮、齿轮等材料，但机器的**主体结构**需要由**可编程电机**组成，**遥控器**可以控制机器运行。

### 4. 任务要求及得分

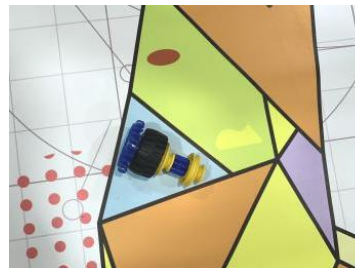
4.1 任务要求：在**两分钟**内把出发区的食物运送到蛇身体的得分区域，食物的**垂直投影完全在区域内**，即可获得相应分，否则不得分。



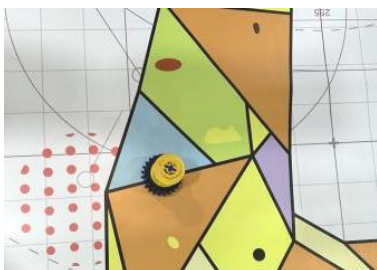
得分



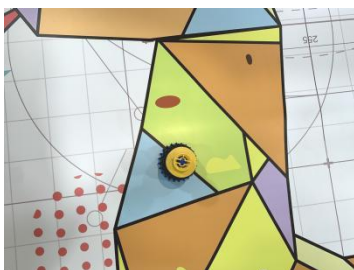
得分



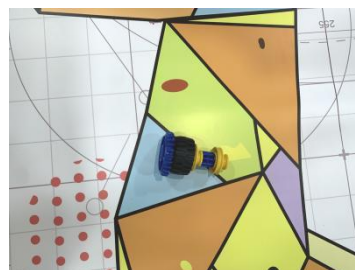
得分



不得分

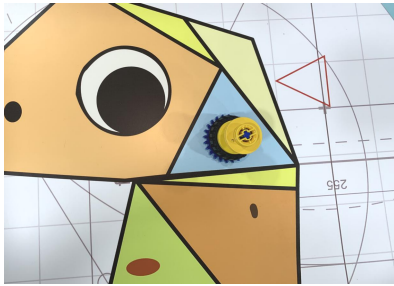


不得分

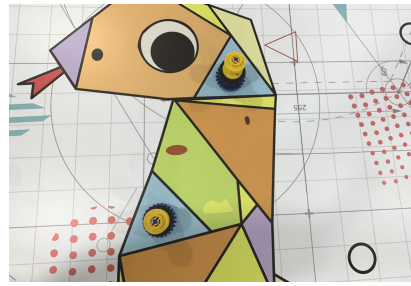


不得分

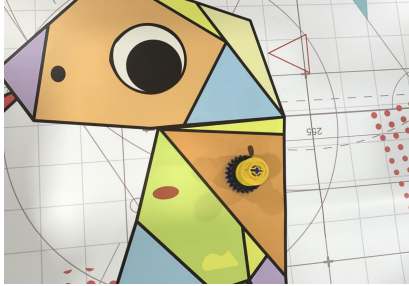
4.2 任务得分：推进**蓝色小三角形**区域，每个食物得 **20 分**。推进**黄色大三角形**区域，每个食物得 **10 分**。



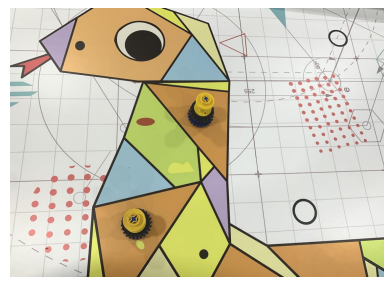
1 个食物推进蓝色三角形区域，20 分



2 个食物推进蓝色三角形区域，20+20 分



1 个食物推进黄色三角形区域，10 分

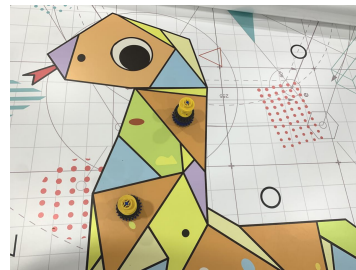


2 个食物推进黄色三角形区域，10+10 分

4.3 得分累加：每个区域**只计算一次食物得分**，多个食物在同一个得分区域内**不重复得分**。



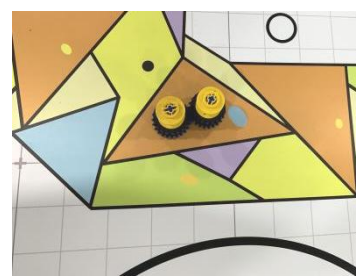
2 个食物分别推进不同的得分区域，20+20 分



2 个食物分别推进不同的得分区域，10+10 分



2 个食物推进同一个得分区域，只得 20 分



2 个食物推进同一个得分区域，只得 10 分

## 5. 项目介绍（图片+视频）

### 5.1 艺术表达（图片）

5.1.1 结合数学与艺术，运用**七巧板**进行艺术创作，利用三角形作为你绘画作品的某个部分，并完成一张**绘画海报**。海报可以包含你们团队的成员介绍和分工，你们创作的艺术作品，以及对作品的解释说明。

## 5.2 知识讲解（视频）

5.2.1 介绍你学到的关于**数学几何**的相关知识。

5.2.2 可以运用，乐高，木质积木，数学学具等开放性的器材，对几何图形进行**搭建**表达，并用你自己的方式介绍讲解出来。

## 5.3 提交要求

5.3.1 图片和视频**自愿**提交，作为评审单项奖的依据，单独计分。

5.3.2 图片格式为 jpg. 或 png. 大小不超过 2M。

5.3.3 视频时长不超过 1 分钟，视频大小不超过 30M。

# 三、比赛流程

## 1. 赛前组队

1.1 参赛人员：每支队伍由**2名幼儿园学生**和**1名成人教练员**组成。

1.2 使用器材：使用**比赛专用套装**作为主体搭建材料。

1.3 比赛形式：本次比赛需要队员**自备器材，散件入场，现场搭建**，在规定时间内用遥控器控制机器完成场内任务。

## 2. 比赛准备

2.1 比赛前队员需要将录制好的**项目介绍视频**发送至指定邮箱。

2.2 参赛队员带好自己的器材到比赛指定区域。

## 3. 比赛启动

### 3.1 机器搭建

3.1.1 选手按照活动任务和要求，在比赛规定的**5分钟的时间内**，**现场搭建贪吃蛇的头部**用于执行场内任务，搭建好后，将机器放置在裁判指定的地方**封存**，直至操作比赛前，选手不得触碰和调整机器。

3.1.2 在规定时间内搭建完成，若提前完成，队员仍需原地等待至搭建时间结束。

3.1.3 比赛时间到即停止搭建，如未按照规定时间停止、封存机器的，则搭建成绩记为0分并且不能继续完成后续任务，比赛结束。

3.1.4 在操作开始前，裁判会引导选手完成机器的蓝牙连接，随后调试，选手调试结束后，举手示意裁判，准备开始操作计时。

### 3.2 机器操作

3.2.1 将机器放置在出发区，听到裁判员倒计时3、2、1、开始口令后，选手可以开始遥控操作，控制机器完成场内任务。

3.2.2 **食物均位于出发区内**，需要选手**依次放置食物**给机器人，选手放置的**食物必须在出发区内**，机器人需从出发区内将食物带出并运送，**离开出发区之后**，选手将**不可以再用手触碰机器人和食物**。

3.2.3 **比赛开始后，即使在出发区，也不可以用手触碰机器，否则将比赛结束**。如果参赛队员提前操作机器，第一次给予警告并将机器拿回出发区，重新等待裁判的指令进行比赛，第二次将取消本轮比赛资格。

3.2.4 比赛采用小循环，每组队伍有**两次操作**机会。

3.2.5 两轮操作会取**成绩高的一轮成绩**作为该组的最终场地赛成绩，若两轮成绩一样，则取**用时短的一轮时间**作为该组的最终场地赛时间。

#### 4. 比赛结束

4.1 比赛时间：模型搭建时间 5 分钟+任务操作时间 2 分钟\*2 轮操作。

**时间分配：搭建 5 分钟 + 操作 4 分钟 = 9 分钟**

4.2 比赛时间到：裁判员示意搭建和操作时间结束后，选手将不能对机器继续搭建和继续操作，此后搭建或操作完成的任务均不得分。

4.3 裁判员判定：裁判员在选手完成搭建和完成操作后，需向选手告知搭建环节和操作环节计分结果。

### 四、评分标准

场地内设有大面积橙色三角形区域 4 块，小面积蓝色三角形区域 4 块，同时一共有 6 个可以被萌蛇吃掉的食物，食物推入大面积橙色区域得 10 分，食物推入小面积蓝色区域得 20 分。在比赛时间结束后，食物的垂直投影在阴影区域内即可得分，6 个食物全部推入最高得分 100 分。具体得分情况统计如下：

食物个数	橙色三角形区域 10 分	蓝色三角形区域 20 分	分数
6	4	2	80
	3	3	90
	2	4	100

### 五、犯规和取消比赛资格

1. 迟到：比赛开始后 1 分钟内，队员未抵达比赛场地，或在规定的比赛时间结束时，队员还在触碰积木的队伍，比赛成绩记为 0 分。

2. **入场：**比赛检录入场后，教练和家长不得进入比赛场地。
3. **比赛：**比赛过程中如有恶意损坏其他组搭建作品和比赛场地的选手，取消比赛资格；**非搭建期间，选手不得用手触碰机器**，否则触碰后完成的任务得分记为 0 分，比赛结束。
4. **版权：**参赛作品必须为团队原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人作品的行为，取消评奖资格。

## 附件：评分表

### 2025-26 RoboJoy 机器人竞赛评分表

#### —— RoboJoy Kids “萌蛇几何”

比赛场次及场地：第\_\_\_\_场\_\_\_\_号场地裁判签字：\_\_\_\_\_

选手姓名：\_\_\_\_\_

	任务	第一次得分	第二次得分
	蓝色小三角形区域个数(20分/个)		
	橙色大三角形区域个数(10分/个)		
操作 用时	操作用时 120 秒（精确到 0.1 秒）		
总分	100 分		

最终得分：\_\_\_\_\_ 最终操作用时：\_\_\_\_\_

选手姓名：\_\_\_\_\_

	任务	第一次得分	第二次得分
	蓝色小三角形区域个数(20分/个)		
	橙色大三角形区域个数(10分/个)		
操作 用时	操作用时 120 秒（精确到 0.1 秒）		
总分	100 分		

最终得分：\_\_\_\_\_ 最终操作用时：\_\_\_\_\_

# 2025-26 RoboJoy 机器人竞赛规则

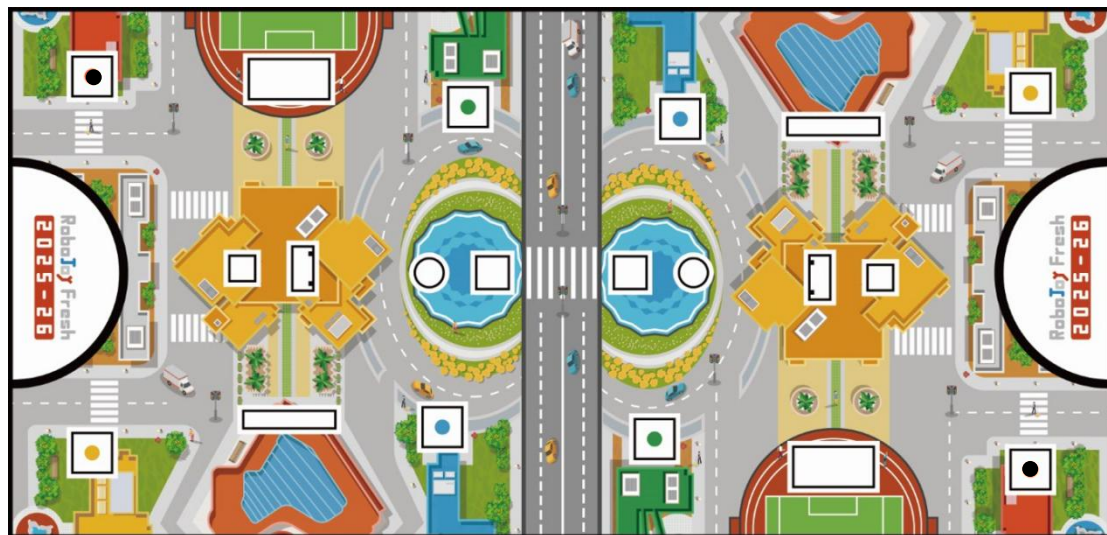
## RoboJoy Fresh 美好校园

### 一、竞赛主题

在我们心中，美好校园远不止于宽敞明亮的教室和琳琅满目的图书，它更是一个洋溢着温馨氛围、秉持公平原则、提供无限机遇的神奇之地。在这里，每个同学都能找到一片属于自己的璀璨星空，无论是沉浸在书海中遨游、挥洒色彩于画布之上、用歌声传递情感，还是勇敢地探索科学的未知领域。但我们也知道，不是每个人都能拥有这样的校园。有些地方的小朋友可能因为各种原因，无法享受到这样的学习环境。本次比赛，我们设计出能够帮助建立美好校园的改善方案，无论是增加图书资源、改善营养餐、发放奖学金，还是提升校园文化的多样性，你们的每一个想法都可能成为改变的开始。

### 二、项目介绍及规则

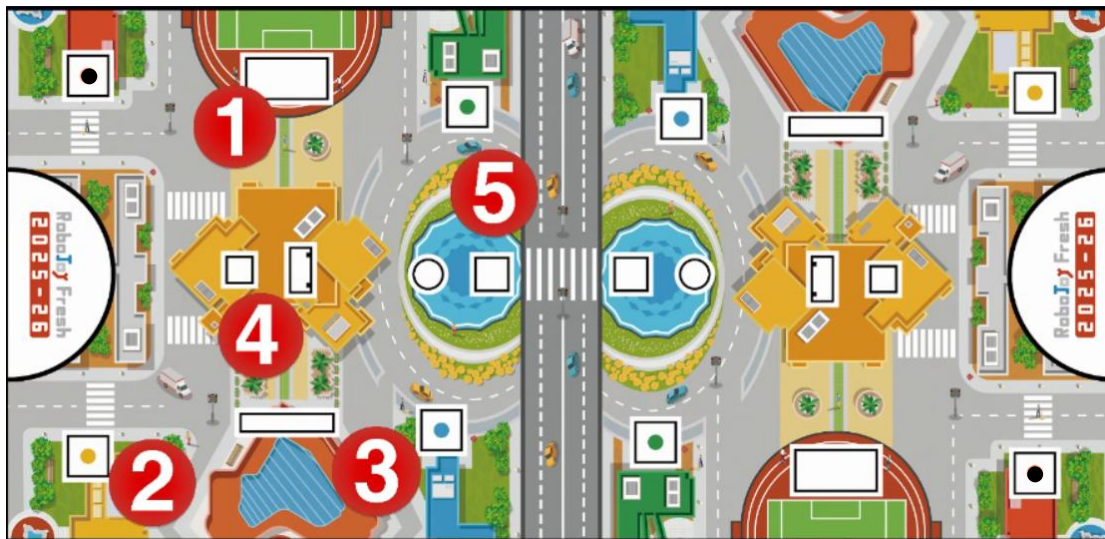
#### 1. 场地地图



#### 2. 场地说明

场地大小为1130mm\*2350mm，边缘有半圆形的出发区。

场内共有5个任务，如图所示。



### 3. 机器说明

机器人只能使用乐高积木搭建，出发前垂直投影（包括连接线）需完全在基地白色区域内，比赛开始前尺寸不得超过  $20\text{cm} \times 20\text{cm} \times 20\text{cm}$ ，在比赛之前，凡是超过最大尺寸的机器人将被自动取消比赛资格。

### 4. 机器人程序说明

此项目场地机器人仅可以使用一个Wedo2.0集线器，遥控用的Wedo2.0集线器不得外接非Wedo2.0的传感器和电机。可以使用 LEGO MINDSTORMS Wedo2.0 软件（任何已发布的版本）给机器人编程。

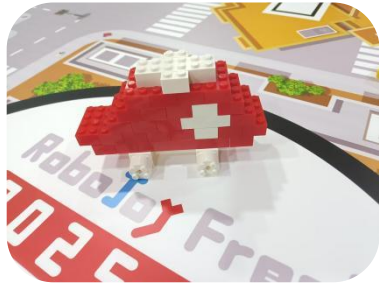
### 5. 任务要求及得分

#### 5.1 巴士移动诊所（15分）

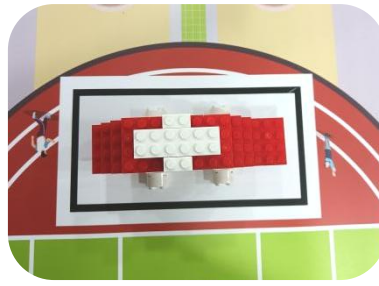
配备医疗用品和医护人员的流动诊所由专业人员前往服务不足的地区提供基本的医疗服务。

影响：这些诊所可以降低可预防疾病的发病率，改善孕产妇及儿童健康，并提供健康教育。

任务：初始状态巴士移动诊所的在出发区，机器人需要将巴士移动诊所送入学校操场指定区域，巴士诊所的**垂直投影完全在区域内**即可得分，满分为15分。



初始状态



垂直投影完全在区域内得 15 分



垂直投影不完全在区域内得 0 分

## 5.2 营养餐计划（25 分）

鉴于许多儿童因饮食中缺乏基本维生素和矿物质而面临健康问题，学校计划设立食物银行，每天至少为学生提供两顿营养均衡的餐食。

影响：医生、护士和医务人员能够跟踪食物银行的数据直接绘制学校人口健康增长曲线。

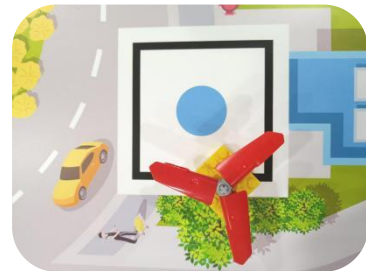
任务：初始状态出发区有 2 辆食品车，机器人需要将食品车送入 4 个教室区域中随机 2 个教室，并且**接触地面的部分**垂直投影需要完全在区域内，第一辆食品车送入得 10 分，第二辆食品车送入得 15 分，两辆车都送入最高可得 25 分。



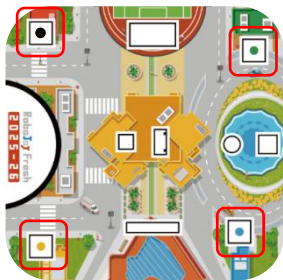
初始状态



垂直投影完全在区域内，得 10 分



垂直投影未完全在区域内，得 0 分



4 个教室区域可随机选择 2 个



送入一辆食品车，得 10 分



两辆食品车都送入，得 25 分

## 5.3 共享图书馆（20 分）

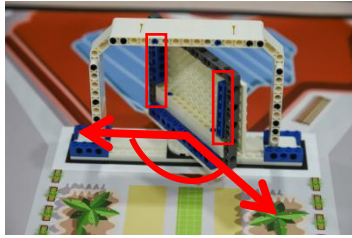
许多学生可能因经济条件限制而无法拥有充足的图书资源。为此，学校启动了共享图书馆项目，并提供奖学金计划，确保有潜力的学生能够继续他们的学业之旅，不受经济困难的影响。

影响：我们可以让学生在读书中成长，从而帮助他们打破摆脱贫困的循环。

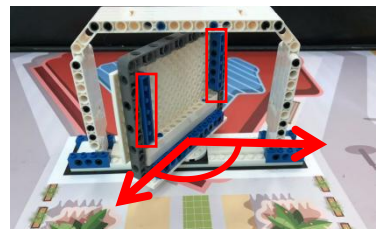
任务：机器人需要将图书馆大门打开，翻阅书籍，**旋转角度不小于 90 度（门后方两根蓝色短梁均全部露出）**，即可得分，满分 20 分。



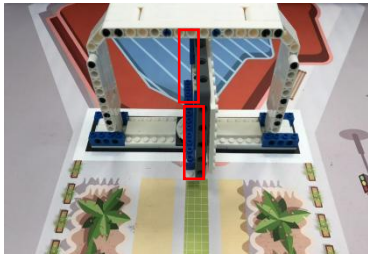
初始状态



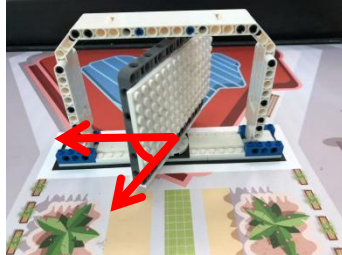
门旋转角度大于 90 度, 得 20 分



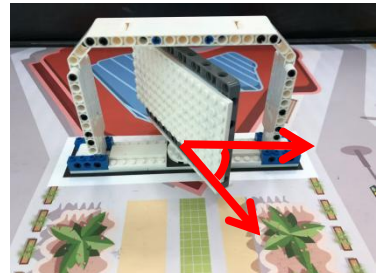
门旋转角度大于 90 度, 得 20 分



门旋转角度等于 90 度, 得 20 分



门旋转角度小于 90 度, 得 0 分



门旋转角度小于 90 度, 得 0 分

#### 5.4 创新 STEM 实验 (20 分)

通过提供预装教育软件的低成本平板电脑或笔记本电脑, 以及丰富的在线资源, 为服务不足地区的儿童提供高质量的学习材料和互动课程。

影响: 这些项目可以弥合教育差距, 提供高质量的学习材料和互动课程, 帮助学生取得更好的教育成果和未来机会。

任务: 机器人需要取回 STEM 实验室设备并将其妥善放置在实验室广场的指定位置, 实验设备**从平台掉落**, 即可得 10 分, 实验室设备送至指定位置, **垂直投影完全在区域内**即可得 10 分, 共计 20 分。



初始状态



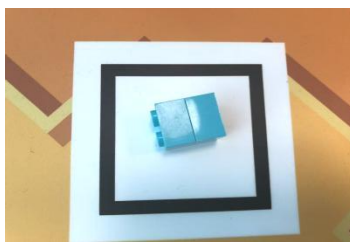
实验设备从平台掉落, 得 10 分



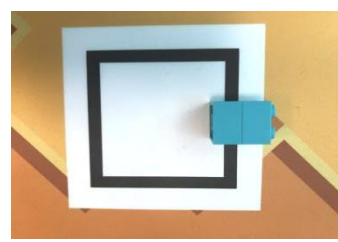
实验设备未从平台掉落, 得 0 分



将实验设备放在实验广场的指定区域, 共 10 分



垂直投影完全在区域内, 得 10 分



垂直投影未完全在区域内, 得 0 分

## 5.5 水井开挖工程（20 分）

在大城市，获得水被认为是理所当然的，但在农村地区却是一种奢侈。许多孩子不得不花费大量时间前往远处的供水点取水。

影响：学校计划实施水井开挖工程，让学生在校园内就能便捷地获取水源。这将大大节省人们前往水源地的时间，使他们能够将更多时间用于发展生产性技能。

任务：水井将以泵的形式展现，需要通过机器人拉动绳子来提升水桶，水桶上方**黄色轴套完全越过**水井边缘**白色薄片**即可得分，水桶**未越过白色薄片**或**掉落至水井外侧**，不得分，满分 20 分。



初始状态



黄色轴套完全越过薄片，得 20 分



黄色轴套未越过薄片，得 0 分

## 三、比赛流程

### 1. 赛前组队

小学**三年级及以下**，每支队伍 2 名参赛队员，一名指导教师。

### 2. 比赛准备

2.1 **比赛报道前须向赛事组委会提交工程笔记，经过审核报名成功后，可参加比赛。**本次比赛将通过自备器材，**散件入场**（如发现整机进场，则取消比赛资格），现场组装并调试程序的形式进行比赛。

2.2 参赛队伍检录后方能进入准备区。裁判员对参赛队携带的器材进行检查，所有器材必须是散件，除控制器和电机可维持出厂时的状态外，其他所有零件不得以焊接、铆接、粘接等方式组成部件。队员不得携带 U 盘、光盘、无线路由器、手机、相机等存储和通信器材。比赛开始后才可以进行组装搭建。

2.3 选手需自备电脑/笔记本/平板，并提前安装相应编程软件。参赛选手在准备区不得上网和下载任何程序，不得使用相机等设备拍摄比赛场地。

2.4 流程：**60分钟搭建调试→封存机器→第一轮比赛→第二轮比赛**

### 3. 比赛启动

3.1 不允许与未完全进入基地的机器接触。

3.2 机器从基地出发前不得使任何物品移出或伸出基地边线，即使是一部分也不

允许。

3.3 机器从基地出发前如果有什么东西意外地越过基地边线，只需将它取回，没有问题。

3.4 机器人完全在基地外影响（无论是好的还是不好的）或放下的任何物品就只能留在那里，除非机器人改变了它的位置。绝不能为了再试一次而改变位置。

3.5 不得拆开任务模型，即使是暂时的也不允许。

3.6 如果把任务模型与某个物品（包括机器人）组合在一起，这种组合必须足够松散。如果要求，你应拿起任务模型，别的物品不得与它一起运动。

3.7 正确的启动（或重新启动）应该如下：

3.7.1 准备状态：

允许摆放机器人及其准备移动或使用的基地内的物品，整体必须不得超过 **20cm\*20cm\*20cm**。裁判员可以看到场上没有任何物品在运动或被操作。

3.7.2 开始：

通过向一个传感器发信号或者通过平板激活机器人的程序。

如果中断自主的机器人时它正在策略性地运送某个模型或物品，对该模型或物品的处置取决于它的状态和当时的位置。

A：如果它是机器人从基地带出来的，无论它在哪里，均可维持现状。

B：如果它完全在基地内，则能让机器人再运送它；

3.8 **比赛开始后到比赛结束期间，如在基地外用手接触机器人，每次扣5分。（最多扣20分）**

## 4. 比赛时间

**比赛时间为120秒**，机器人完全在基地内可多次出发完成任务。比赛采用小循环，两轮比赛之间没有调试时间。

## 四、犯规和取消比赛资格

1. 比赛开始后参赛队1分钟内未抵达比赛场地，该队将被视为该轮弃权。

2. 第1次误启动将受到裁判员的警告，机器人回到出发区再次启动，计时重新开始。第2次误启动将被取消当场得分。

3. 机器人以高速冲撞场地设施导致损坏将受到裁判员的警告，第2次损坏场地设

施将被取消比赛资格。

4. 不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。

5. 参赛队员在未经裁判长允许的情况下私自与教练员或家长联系, 将被取消比赛资格。

## **五、其他**

1. 比赛期间, 凡是规则中没有说明的事项由裁判委员会决定。竞赛组委会委托裁判委员会对此规则进行解释与修改。

2. 本规则是实施裁判工作的依据。在竞赛中, 裁判有最终裁定权。他们的裁决是最终裁决。裁判不会复查重放的比赛录像。关于裁判的任何问题必须由一名学生代表在两场比赛之间向裁判长提出。组委会不接受教练员或学生家长的投诉。

## 附件：评分表

### 2025-26 RoboJoy 机器人竞赛评分表 —— RoboJoy Fresh “美好校园”

参赛队： \_\_\_\_\_

任务	任务规则	最多得分	第一轮得分	第二轮得分
巴士移动诊所	将巴士移动至操场指定区域	15		
营养餐计划	将 2 辆食品车送入教室指定区域， 共 25 分 指定区域内送入 1 辆车，得 10 分	10		
	指定区域内送入第 2 辆车，得 15 分	15		
共享图书馆	将图书馆的大门打开，不小于 90 度， 门后方两根蓝色短梁均全部露出	20		
创新 STEM 实验	将实验设备从平台掉落	10		
	将掉落的实验设备送至指定区域	10		
水井开挖工程	拉动绳子将水桶提出， 水桶上方黄色轴套需要完全越过白色薄片	20		
中断处罚	基地外用手接触机器（最多扣 20 分）	-5/次		
	最高得分	100		
	最长用时 120 秒，精确到 0.1			

队员签名： \_\_\_\_\_

裁判签名： \_\_\_\_\_

## 2025-26 RoboJoy 机器人竞赛规则

### RoboJoy High 城市 DNA

#### 一、竞赛主题

“城市 DNA” 是一个比喻性概念，用于描述一座城市独特的、内在的核心特征，类似于生物 DNA 中储存的遗传信息。城市 DNA 是城市发展的“密码”，既包含历史积淀，也指向未来方向。在快速城市化进程中，保护和传承城市 DNA 需兼顾物质空间与精神内核，通过科学识别、创新表达和公众参与，让城市在全球化浪潮中保持独特魅力与可持续活力。

#### 二、项目介绍及规则

##### 1. 场地地图



##### 2. 场地说明

场地尺寸为2350\*1130mm，边缘有半圆形的出发区。

场内共有5个任务，如图所示。



### 3. 机器说明

机器人赛前尺寸不得超过  $30\text{cm} \times 30\text{cm} \times 30\text{cm}$ ，在比赛之前，凡是超过最大尺寸的机器人将被自动取消比赛资格。此项目机器人可以使用一个 LEGOMINDSTORMSEV3 控制器或 Spike 控制器，连接到 EV3、Spike 的传感器及电机数量没有限制。

### 4. 机器人程序说明

每台机器人仅允许使用一个 LEGOMINDSTORMSEV3 或 Spike 控制器。连接到 EV3、Spike 元件的 LEGOMINDSTORMS 传感器及电机数量也没有限制（如有特殊规定，则会在具体项目中标明）。编程需使用乐高官方编程软件（电脑、平板都可使用）。

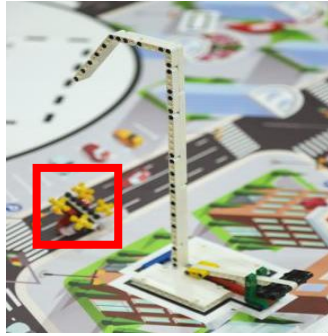
### 5. 任务要求及得分

#### 5.1 无人机送药（40分）

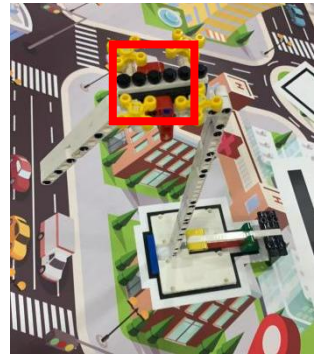
有些地区是城市的郊区，要么是因为建厂成本更低或者因为它们是农业用地。为以下人员提供无人机送药服务这些城镇的小型诊所极大地提高了生活质量。



初始状态



将无人机运送至起飞平台并起飞 (40分)



无人机并未成功起飞 (0分)

## 5.2 职业培训 (40分)

为居民提供所需的实用技能，增加他们的就业机会前景和收入潜力。 (注意：在比赛结束时，整个道具不接触任何团队器材)



初始状态



将居民送至培训平台 (20分+0分)



将轴完全越过黄色凸点 (20分+20分)



有器材接触道具 (0分+20分)

## 5.3 共享汽车 (40分)

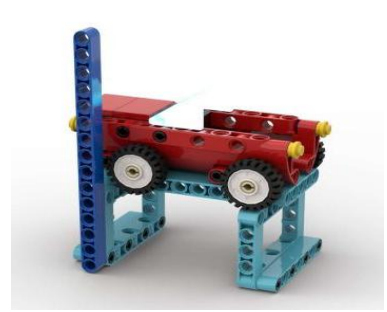
将共享汽车扩展到服务不足的社区，改善获得工作、教育和医疗保健的机会，使人们能够更充分地参与城市经济和社区生活。 (注意：在比赛结束时，整个道具不接触任何团队器材)



初始状态



将共享汽车放置到共享平台上 (40 分)



有器材接触道具 (0 分)

#### 5.4 清洁卫生 (40 分)

市民的清洁卫生意识、公共卫生政策，构成城市精神的重要组成部分。

将红色垃圾砖块投入指定的垃圾处理站，**红色垃圾砖块需要与内部场地纸有接触** (20 分/个)。



初始状态

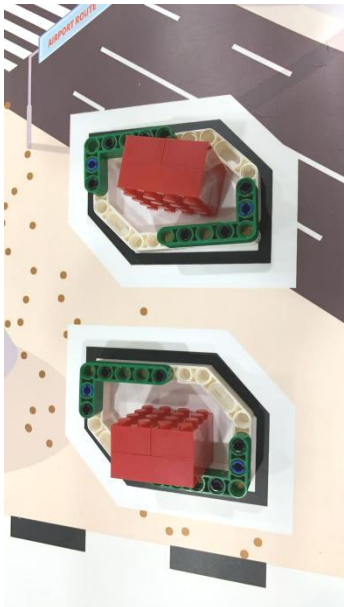


送入一个红色垃圾砖块 (20 分)

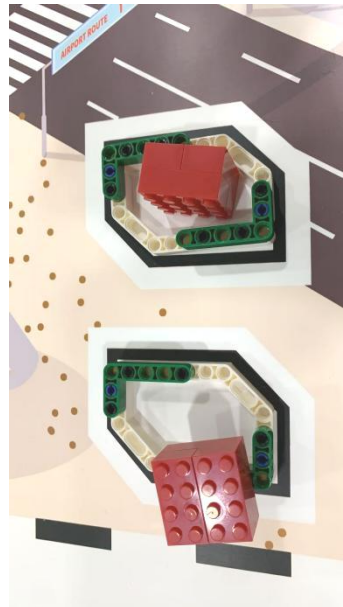


送入两个红色垃圾砖块 (20 分+20 分)

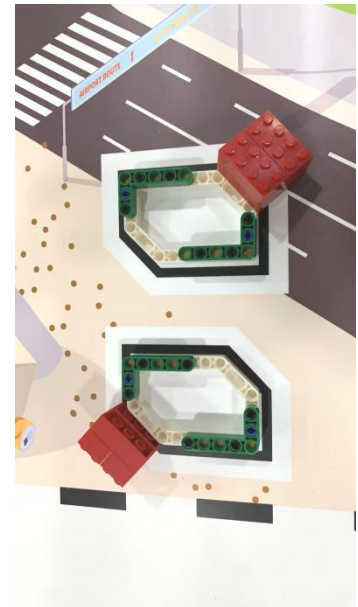
**红色垃圾砖块需要与内部场地纸有接触**



20+20 (分)



0+20 (分)



0+0 (分)

## 5.5 拆除违章建筑（40 分）

拆除违章建筑不仅是对城市物理空间的净化，更是对城市文明基因的深度激活。它通过修复空间秩序、强化法治精神、释放发展潜力，为城市 DNA 注入新的活力。



初始状态



上层的违章建筑完全脱离道具（20 分）



四根白色支撑连杆推倒且角度小于 45 度  
(20 分+20 分)



上层的违章建筑未完全脱离道具（0 分+20 分）



有白色支撑连杆未被推倒角度小于 45 度（20 分+0 分）

## 三、比赛流程

### 1. 赛前组队

小学**四年级及以上**，每支队伍 2 名参赛队员，一名指导教师。

### 2. 比赛准备

2.1 比赛报道前须向赛事组委会提交工程笔记，经过审核报名成功后，可参加比赛。本次比赛将通过自备器材，散件入场（如发现整机进场，则取消比赛资格），现场组装并调试程序的形式进行比赛。

2.2 参赛队伍检录后方能进入准备区。裁判员对参赛队携带的器材进行检查，所有器材必须是散件，除控制器和电机可维持出厂时的状态外，其他所有零件不得以焊接、铆接、粘接等方式组成部件。队员不得携带 U 盘、光盘、无线路由器、手机、相机等存储和通信器材。比赛开始后才可以进行组装搭建。

2.3 选手需自备电脑/笔记本/平板，并提前安装相应编程软件。参赛选手在准备区不得上网和下载任何程序，不得使用相机等设备拍摄比赛场地。

2.4 流程：90分钟搭建调试→封存机器→第一轮比赛→第二轮比赛。

### 3. 比赛启动

◆ 暂存区：在比赛过程中，可以将机器人的策略物或收集的道具暂时存放在暂存区。注意：暂存区不是返回区。

◆ 不允许与不完全在基地内的场地部件接触。

例外：可以在任何时刻中断机器人。

例外：可以捡起无论何时何地从机器人上无意分离的器材。

◆ 不得使任何物品移出或伸出基地边线，即使是一部分也不允许。

例外：当然，可以启动机器人。

例外：在任何时刻，可以移动/处置/存放物品到场地外。

例外：如果有什么东西意外地越过基地边线，只需将它取回，没有问题。

◆ 机器人完全在基地外影响（无论是好的还是不好的）或放下的任何物品就只能留在那里，除非机器人改变了它的位置。绝不能为了再试一次而改变位置。

◆ 不得拆开任务模型，即使是暂时的也不允许。

◆ 如果把任务模型与某个物品（包括机器人）组合在一起，这种组合必须足够松散。如果要求，你应拿起任务模型，别的物品不得与它一起运动。

◆ 正确的启动（或重新启动）应该如下：

#### ◇ 准备状态

可以用手安排机器人及其准备移动或使用的基地内的任何物品，它们必须全纳入基地且高度不得超过 30cm。裁判员可以看到场上没有任何物品在运动或被操作。

#### ◇ 开始！

接近和接触一个按钮或向一个传感器发信号激活机器人的程序。比赛的

首次启动—准确的计时是必要的，所以，准确的启动时间是倒计时最后一个字/声音开始的时间，如“Ready, set, GO!” 或 BEEEEEP!

- ◆ 如果你中断了机器人，必须马上让它停下，然后平稳地把它拿起重启（如果有重启的话）。下面对机器人和它运送的物品所做的处理取决于此时它们在哪里。

机器人	完全在基地内： 重新启动
部分地在基地内	把它交给裁判员
完全在基地外	留在原地

- ◆ 比赛开始后到比赛结束期间，如果中断机器人，每次扣 5 分。（最多扣 20 分）

## 4. 比赛时间

每一轮比赛时间为150秒，机器人完全在基地内可多次出发完成任务。比赛采用小循环，两轮比赛之间没有调试时间。

## 四、犯规和取消比赛资格

- 4.1 比赛开始后参赛队1分钟内未抵达比赛场地，该队将被视为该轮弃权。
- 4.2 第1次误启动将受到裁判员的警告，机器人回到出发区再次启动，计时重新开始。第2次误启动将被取消当场得分。
- 4.3 机器人以高速冲撞场地设施导致损坏将受到裁判员的警告，第2次损坏场地设施将被取消比赛资格。
- 4.4 不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。
- 4.5 参赛队员在未经裁判长允许的情况下私自与教练员或家长联系，将被取消比赛资格。

## 五、其他

- 5.1 比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判委员会决定。竞赛组委会委托裁判委员会对此规则进行解释与修改。
- 5.2 本规则是实施裁判工作的依据。在竞赛中，裁判有最终裁定权。他们的裁决



---

是最终裁决。裁判不会复查重放的比赛录像。关于裁判的任何问题必须由一名学生代表在两场比赛之间向裁判长提出。组委会不接受教练员或学生家长的投诉。

## 附件：评分表

### 2025-26 RoboJoy 机器人竞赛评分表

#### —— RoboJoy High “城市 DNA”

参赛队：\_\_\_\_\_

任务	任务规则	最多得分	第一轮得分	第二轮得分
无人机送药	将无人机运送至起飞平台并起飞	40		
职业培训	将居民送至培训平台	20		
	将轴完全越过黄色凸点区域	20		
共享汽车	将共享汽车从工厂放置到共享平台上	40		
清洁卫生	将红色垃圾砖块投入指定的垃圾处理站， 需要与场地纸有接触（20分/个）	40		
拆除违章建筑	上层的违章建筑完全脱离道具	20		
	将四根白色支撑连杆推到且角度小于 45 度	20		
中断处罚	基地外用手接触机器人（最多扣 20 分）	-5/次		
	最高得分	200		
	最长用时 150 秒，精确到 0.1s			

队员签名：\_\_\_\_\_

裁判签名：\_\_\_\_\_