



世界机器人大会
青少年机器人设计与信息素养大赛
机器人设计项目

机器人对抗赛项-超燃行动
竞赛规则规程

2026年3月

更新日志

版本	日期	主要更新说明
V1.0	2024.12.09	首次发布
V1.1	2025.1.20	<ol style="list-style-type: none">1. 调整维修次数，限制为5次2. 优化部分规则描述3. 调整顶出场外的判罚
V1.2	2025.4.02	<ol style="list-style-type: none">1. 根据WRC要求，调整字体以及排版2. 增加放大站方块判定描述3. 增加直接获胜补充说明4. 增加维修执行中，其他情形的描述
V1.3	2025.6.11	<ol style="list-style-type: none">1. 新增单局排名规则
V1.4	2025.8.28	<ol style="list-style-type: none">1. 调整维修条例中相关描述
V1.5	2025.11.25	<ol style="list-style-type: none">1. 增加关于维修或Break时损坏对方机器人的判罚条例2. 增加关于消极比赛的条例
V2.0	2026.1.30	<ol style="list-style-type: none">1. 提高机器人自由度至12个2. 调整机器人限重为1.2Kg3. 增加点数方块的得分属性4. 将收集小球任务的颜色由10个绿色调整为5个绿色和5个紫色。

目录

2026 超燃行动竞赛规则手册	7
一、 赛事主题及故事背景	7
二、 参赛须知	7
(一) 参赛队构成	7
(二) 年龄规定	7
(三) 机器人数量	7
三、 竞赛场地	7
(一) 概述	7
(二) 照明条件	8
(三) 场地说明	8
1. 基地	9
2. 原石平台	9
3. 点数放大站	9
4. 发射平台	10
5. 燃料站	10
6. 场地中线	11
四、 竞赛道具	12
(一) 道具清单	12
(二) 原石方块	12
(三) 点数方块	13

(四) 燃料小球	13
五、 竞赛赛制	14
(一) 练习赛	14
(二) 排位赛	14
(三) 淘汰赛	14
六、 竞赛任务	14
(一) 任务概述	15
(二) 赛事任务	15
1. 收集燃料	15
2. 收集原石	16
3. 火箭点火	16
4. 翻转方块	17
5. 登上斜坡	18
6. 登上平台	19
七、 竞赛规则	20
(一) 机器人要求	20
1. 机器人尺寸与重量	20
2. 机器人材质	20
3. 机器人硬件	20
4. 机器人控制器	20
(二) 竞赛流程	21

1. 报到	21
2. 备场	21
3. 检录	21
4. 候场	21
5. 比赛	21
(三) 维修规定	22
1. 维修次数	22
2. 申请及执行	22
3. 比赛道具处理	23
(四) 执裁规则	23
1. 执裁说明	23
2. 执裁判罚	23
(五) 成绩核算	27
1. 直接获胜（火箭点火）	28
2. 得分获胜	28
3. 积分规则	29
4. 队伍成绩	30
八、 申诉及仲裁	31
(一) 申诉发起	31
(二) 申诉流程	31
(三) 申诉结果	31

九、 参赛文明守则 31

 (一) 遵守赛场秩序 32

 (二) 友谊第一，比赛第二 32

 (三) 尊重组委会 32

R 2026 超燃行动竞赛规则手册

一、赛事主题及故事背景

A国和B国继新星行动后，各自在领地内开展科研活动，不料突然遭遇陨石雨，为了躲避危机，双方建立合作，设计机器人收集燃料和原石，增强发射功率，登上发射平台发射火箭，快速逃离新星！

二、参赛须知

（一）参赛队构成

每支参赛队伍由2名参赛选手和1-2名指导老师组成，1名指导老师最多可指导2个参赛队伍。

（二）年龄规定

小学组参赛选手须为小学在校学生（以比赛年份的9月1日为界）；初中组参赛选手须为初中在校学生（以比赛年份的9月1日为界）。若参赛选手未接受学校教育，则需另外向组委会申请参赛资格。

参赛队伍至少须一名年满18周岁（以比赛年份的9月1日为界）的指导老师。

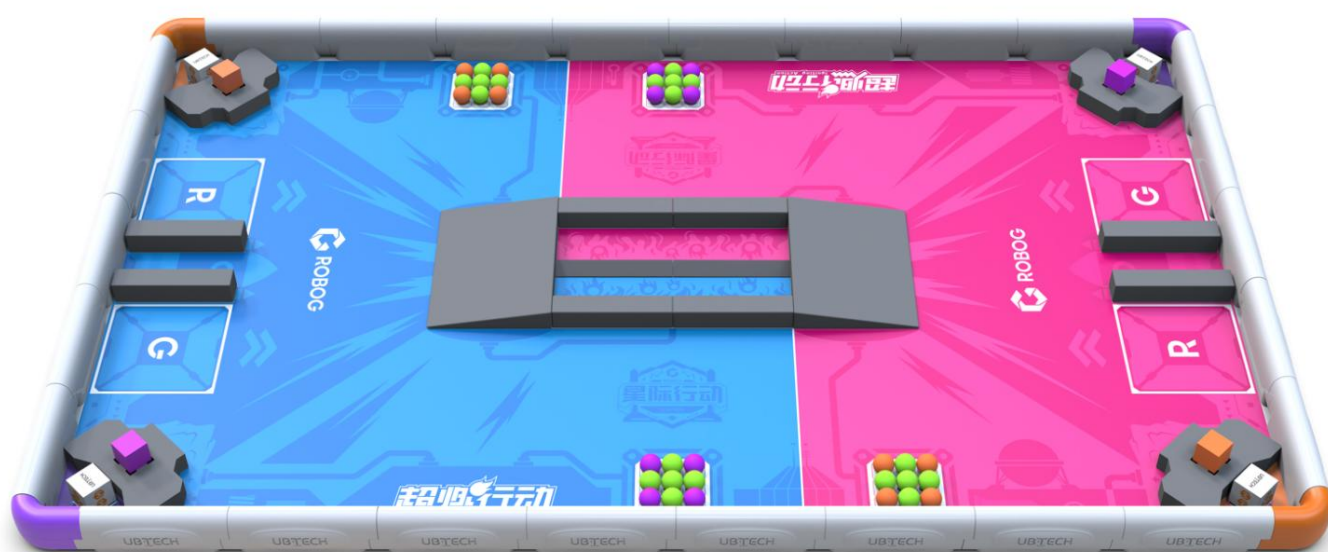
（三）机器人数量

每支队伍可携带2台机器人进入赛场。

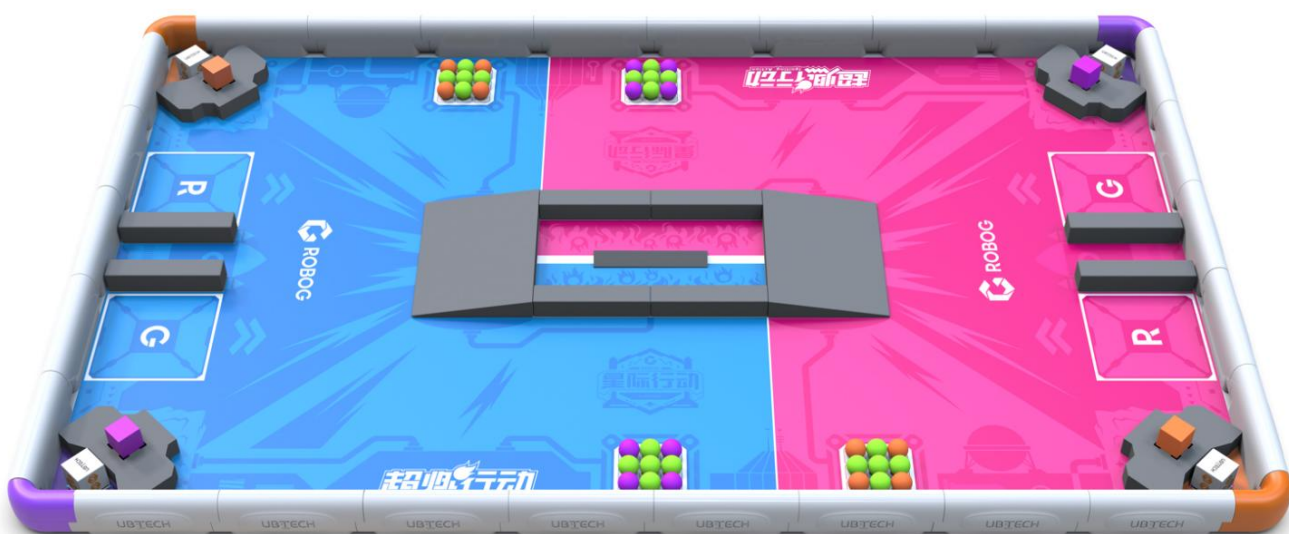
三、竞赛场地

（一）概述

比赛场地图纸材质为PP裱地板膜，场地边框材质为ABS，场地边框外部尺寸为 2485mm × 1530mm，内高为100mm。比赛场地尺寸为2365mm × 1410mm，比赛队伍须适应场地表面可能存在的起伏或褶皱，道具摆放位置可能存在一定偏差，以及克服场地内EVA道具可能倾斜或魔术贴粘力损耗等情况。



超燃行动小学组场地俯视图



超燃行动初中组场地俯视图

(二) 照明条件

比赛场馆大多数情况下为正常照明、冷光源，但赛场灯光条件为不确定因素，参赛队伍须自行适应赛场的不同灯光条件。

(三) 场地说明

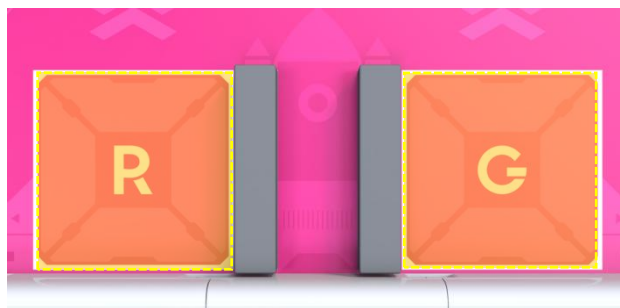


小学组比赛场地示意图

初中组比赛场地示意图

1. 基地

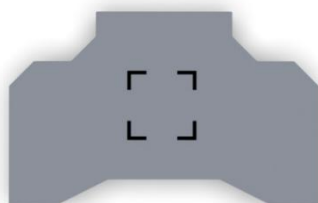
比赛双方场地内各有2个正方形区域作为机器人初始摆放及启动的基地。位于己方场地内发射平台两侧，尺寸为250mm × 250mm。



机器人启动区示意图

2. 原石平台

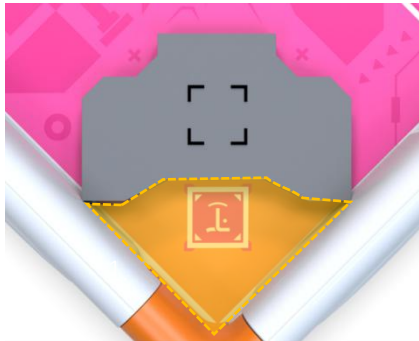
比赛双方场地内各有两个EVA材质的原石平台，原石平台最大尺寸为250mm × 155mm × 40mm，如下图所示：



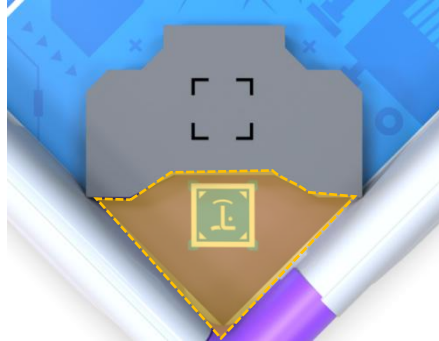
原石平台示意图

3. 点数放大站

比赛双方场地内各有1个紫色点数放大站和1个橙色点数放大站，EVA材质的原石平台和场地边框共同形成的区域为点数放大站。点数放大站如下所示：



橙色点数放大站示意图



紫色点数放大站示意图

4. 发射平台

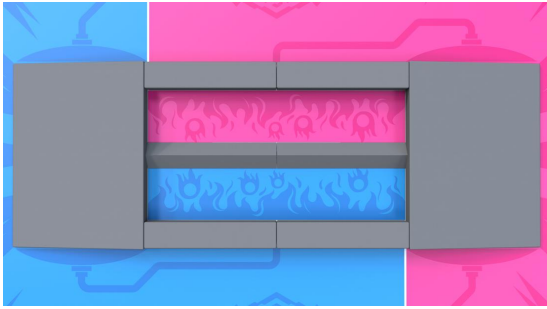
发射平台由两个相同的EVA材质的长条平行摆放而成。单个EVA长条的尺寸为250mm × 50mm × 50mm。如下图所示：



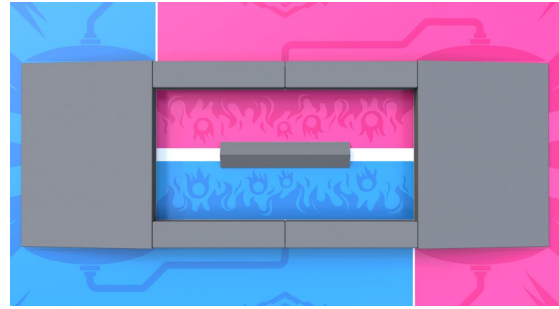
发射平台示意图

5. 燃料站

燃料站位于场地中央，由4个EVA材质的长条和2个EVA材质的斜坡围合而成。其中小学组以2个三角条摆放，初中组以1个三角条居中，两边留空的方式摆放，如下图所示：

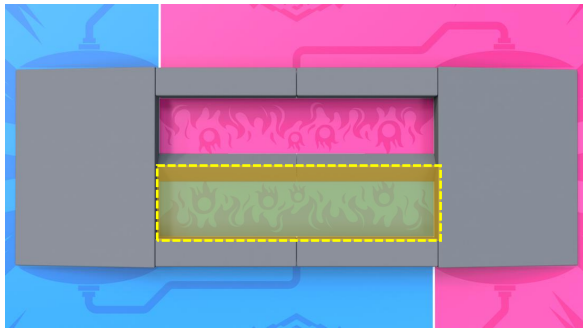


小学组燃料站示意图

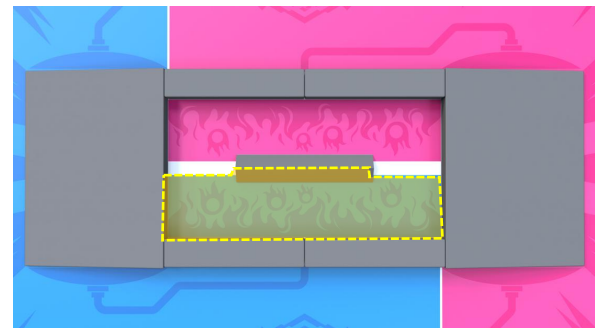


初中组燃料站示意图

双方的燃料站以底色区分，其中小学组以中部三角条的顶部划分红蓝燃料站，初中组以两个白色带和三角条顶部划分红蓝燃料站。如下图所示：



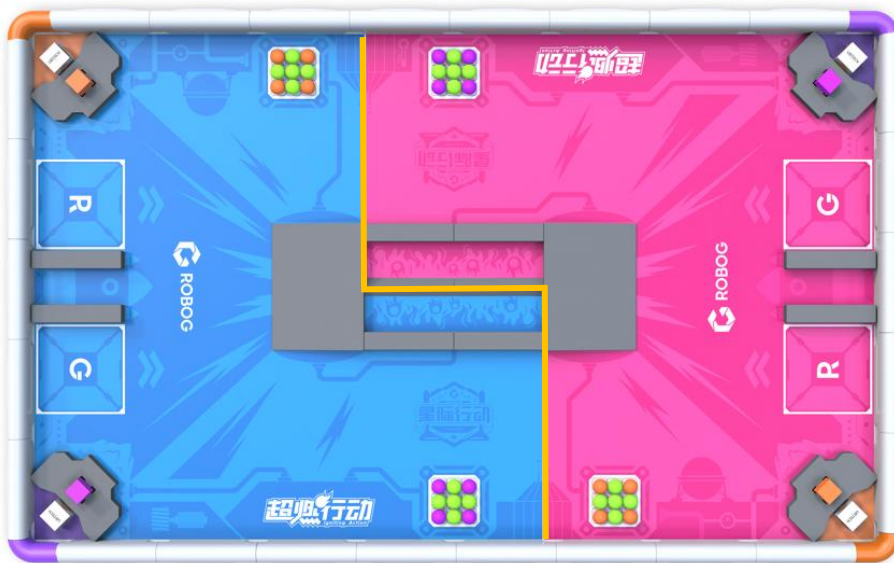
小学组蓝方燃料站示意图



初中组蓝方燃料站示意图(不包含白色区域)

6. 场地中线

比赛场地内设置场地中线，以区分红蓝方区域，场地中线如下图所示：



场地中线示意图

四、竞赛道具

(一) 道具清单

道具名称	道具材质	红方区域内道具数量	蓝方区域内道具数量
紫色燃料小球	EVA	4	4
橙色燃料小球	EVA	4	4
绿色燃料小球	EVA	10	10
橙色原石	EVA	1	1
紫色原石	EVA	1	1
点数方块	EVA	2	2
原石平台	EVA	2	2
长条	EVA	4	4
三角条	EVA	1	1
斜坡	EVA	1	1

(二) 原石方块

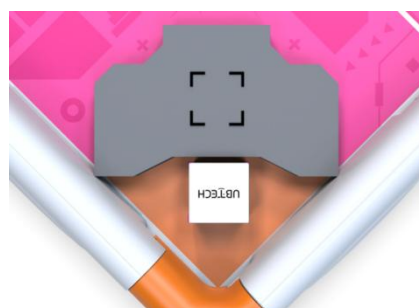
比赛开始时双方场地各有1个橙色原石和1个紫色原石，方块尺寸为50mm × 50mm × 50mm。方块初始状态如下图所示：



蓝方橙色原石在原石平台上的初始位置

(三) 点数方块

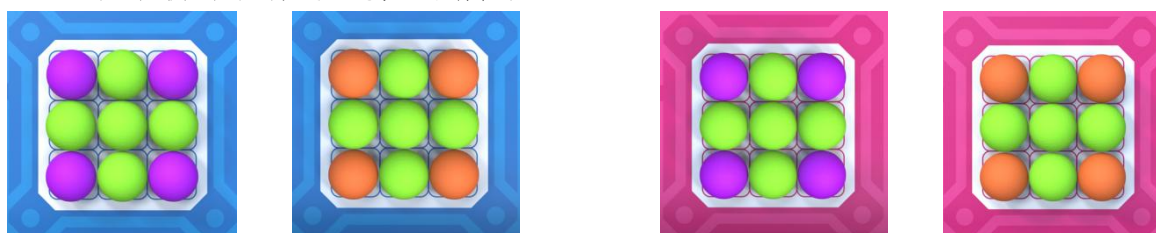
红蓝双方各有2个点数方块，点数方块尺寸为60mm × 60mm × 60mm方块，分别位于场地的四个角落，初始为UBTECH面朝上，并且“U”字缺口朝外。方块初始状态如下所示：



红方橙色角落点数方块初始状态

(四) 燃料小球

比赛双方场地内各有18个小球，分为两组3×3摆放，其中靠近橙色原石平台一组的四个角摆放橙色小球，其余五个位置为绿色小球；另一组四个角摆放紫色小球，其余五个位置为绿色小球。小球的直径为42mm，材质为EVA，每个小球仅1个切面。小球初始摆放状态如下所示：



五、竞赛赛制

本赛项分为练习赛、排位赛和淘汰赛，组委会将根据实际报名数据与赛事日程安排等因素，综合考虑后设置赛制，最终赛制将由赛前说明手册确定。

（一）练习赛

练习赛局，组委会尽量保证每支队伍能参与一局比赛。每局比赛结束后裁判会进行结算，但不计入正式比赛的成绩，仅提供给参赛选手进行赛前训练，适应场地，熟悉规则。

（二）排位赛

组委会将所有参赛队伍划分若干个小组，各小组内队伍进行比赛，组委会将尽量保证每支队伍能参与两局比赛。排位赛结束后，根据积分排名规则（见9.5.3）进行排名。

● 规避原则

组委会可能会采用规避原则，尽量错开同校队伍或同区域队伍。

（三）淘汰赛

对阵双方按B01（单场定胜负）或B03（三局两胜）赛制分出胜负，胜者晋级，败者淘汰，直到决出冠军。

● B01赛制

B01赛制下，胜负判定规则同直接获胜和得分获胜（见9.5.1和9.5.2）。

● B03赛制

B03赛制下，先获得2局比赛胜利的队伍淘汰对方晋级。若3局比赛结束后，双方都未能取胜2局，则参照积分排名规则（见9.5.3）进行判定，排名在前的队伍淘汰对方晋级。

六、竞赛任务

（一）任务概述

比赛每局总时长为4分钟，双方选手须在赛前制作两台机器人，手动控制两台机器人完成收集燃料、翻转方块、收集原石、登上斜坡、登上平台等多个任务。当一方机器人完成特定前置任务后，率先登上平台完成火箭点火可直接获得本局比赛的胜利！

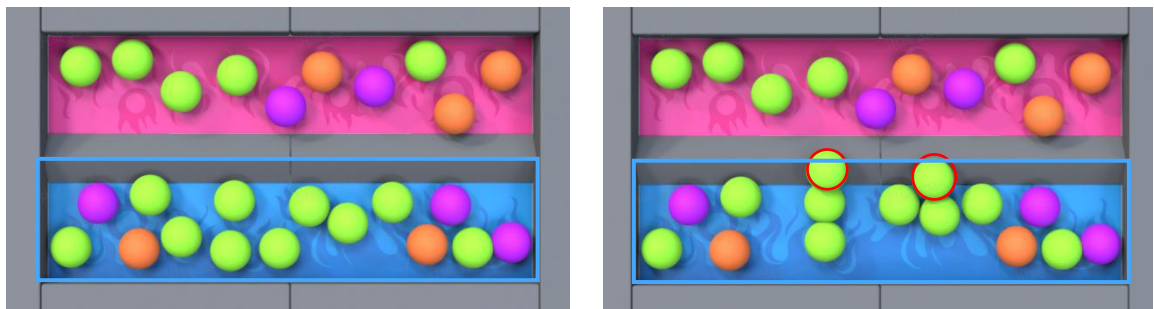
（二）赛事任务

1. 收集燃料

任务描述：机器人将燃料小球放置在己方燃料站内。

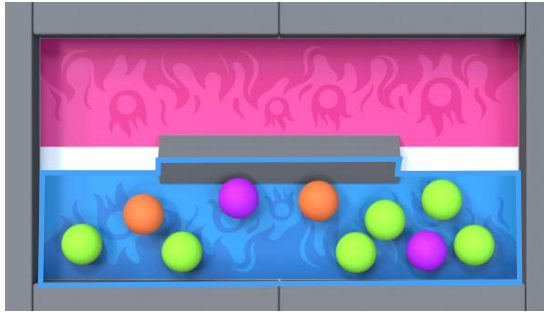
完成条件：以比赛结束时最终状态计算得分，小球的垂直投影完全位于己方燃料站内且不与己方机器人存在接触，视为有效小球。橙色和紫色小球的最终数量需要关联翻转方块任务完成情况。

补充说明：收集燃料是火箭点火的前置任务，在比赛中，某一时刻，己方燃料站内需同时存在至少 5 个有效绿色燃料小球与 5 个有效紫色燃料小球，参赛选手须主动语音报告裁判员，如“完成燃料收集”之类的口令。经裁判员回复“确认”后，本局内视为已完成。

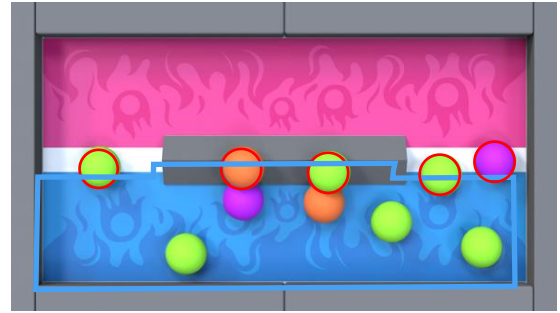


小球垂直投影完全进入示意图

红圈小球垂直投影未完全进入示意图



小球垂直投影完全进入示意图



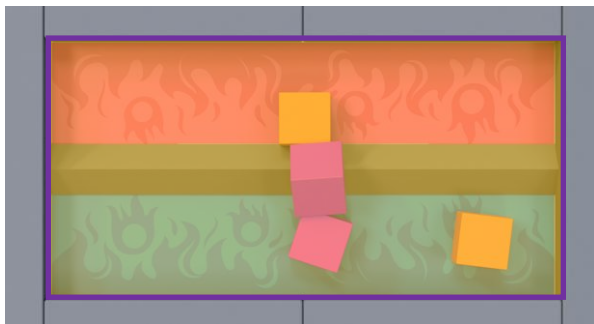
红圈小球垂直投影未完全进入示意图

2. 收集原石

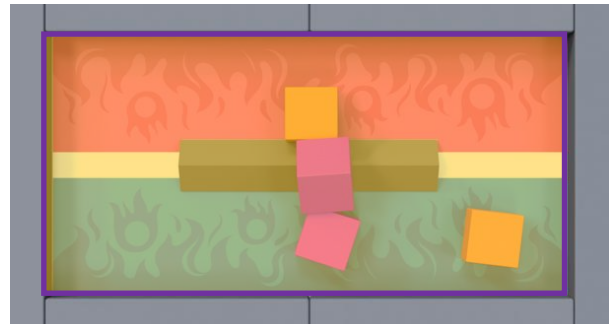
任务描述：机器人将橙/紫色原石放入任意一方燃料站内。

完成条件：以比赛结束时最终状态计算得分，原石的垂直投影完全位于燃料站区域内。

补充说明：收集4个原石是火箭点火的前置任务，在比赛中，某一时刻燃料站内存在4个有效的原石，参赛选手须主动语音报告裁判员，如“完成原石收集”之类的口令。经裁判员回复“确认”后，本局内视为已完成。



小学组燃料站示意图



初中组燃料站示意图

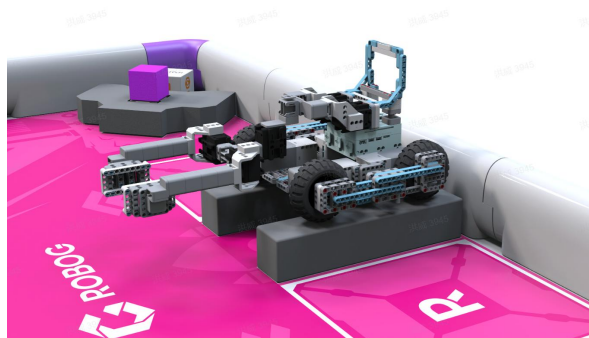
3. 火箭点火

任务描述：当一方机器人在比赛中完成过“燃料收集”和“原石收集”任务后，可语音申请“申请火箭点火”，经裁判回复“确认”后，登上任意一方发射平台，保持3秒以上，视为点火成功，直接获得本局比赛的胜利，本局比赛也即刻结束。

完成条件：机器人须在发射平台上，与发射平台道具直接接触，与场地图纸、

己方机器人均不得存在接触，保持此状态3秒以上，则可直接获胜。

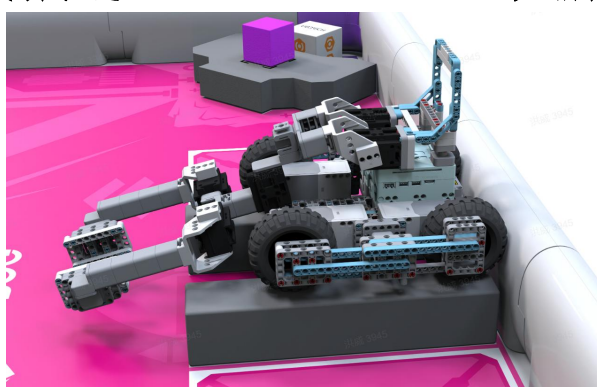
补充说明：若只有执行结构（手臂、铲等）在平台上，不视为机器人在平台上；若机器人登上平台但执行结构未完全脱离机器人而接触地图时，也视为不满足条件。机器人在平台上时，不要求机器人静止。



火箭点火成功状态



火箭点火失败状态



火箭点火成功状态

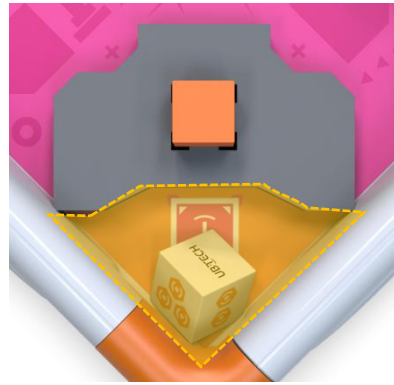
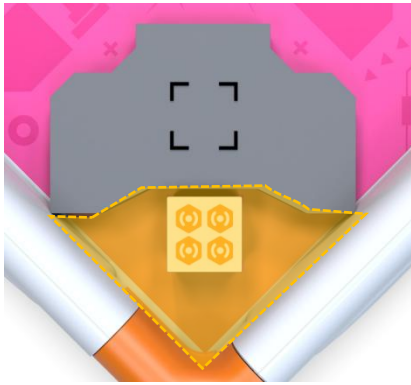
4. 翻转方块

任务描述：机器人将点数方块放置到放大站内。

完成条件：以比赛结束时最终状态计算得分，方块的垂直投影完全位于放大站内，正俯视视角能看到的单个方块的最大点数即为放大点数（无方块或UBTECH面朝上默认视为1点）。

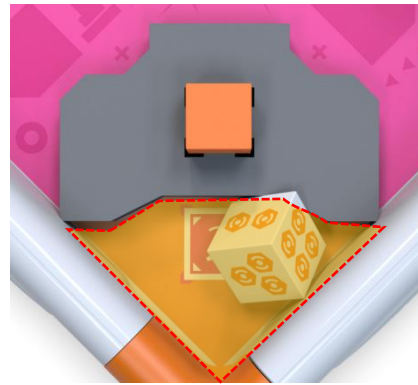
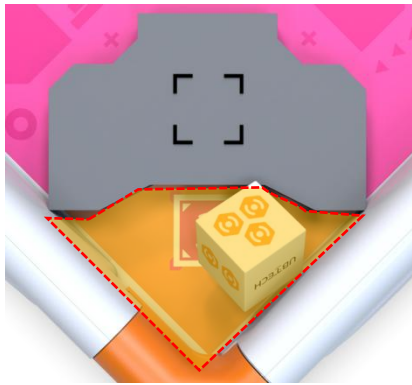
补充说明：若比赛结束时，底部的方块被遮挡，如方块堆叠，完全或部分盖住底部方块；小球静止在方块上，盖住部分点数；机器人遮挡视角等情况，导致裁判无法判定点数时，则由裁判手动介入，去除方块上方干扰物，观察最大点数；

若存在多个方块时则比较被遮挡的方块和其他有效方块的最大点数。



点数方块垂直投影完全进入示意图

点数方块完全进入示意图（3点）



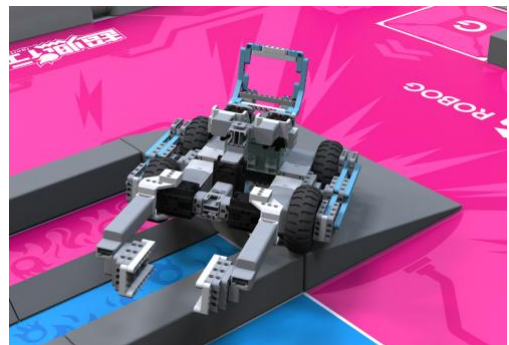
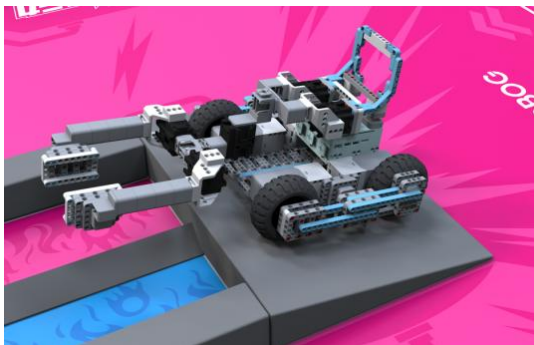
点数方块垂直投影未完全进入示意图

点数方块垂直投影未完全进入示意图

5. 登上斜坡

任务描述：机器人在倒计时结束时，登上任意一个斜坡。

完成条件：以比赛结束时最终状态计算得分，机器人在斜坡上，与斜坡道具存在接触，与场地图纸、己方机器人均不存在接触。



登上斜坡成功状态

登上斜坡成功状态



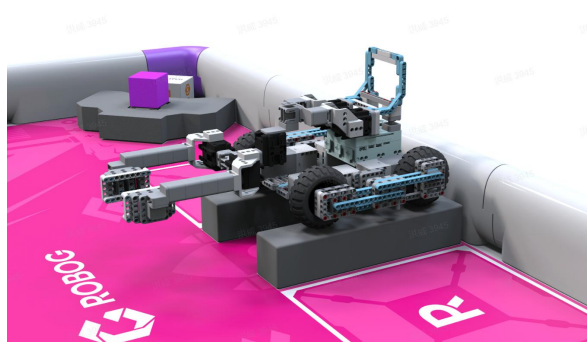
登上斜坡失败状态（与图纸接触）

6. 登上平台

任务描述：若双方在比赛中均未成功点火，一方机器人可在倒计时结束时登上任意一方发射平台可获得一定得分，但不属于直接获胜。

完成条件：以比赛结束时最终状态计算得分，机器人与发射平台道具存在接触，与场地图纸、己方机器人均不存在接触。

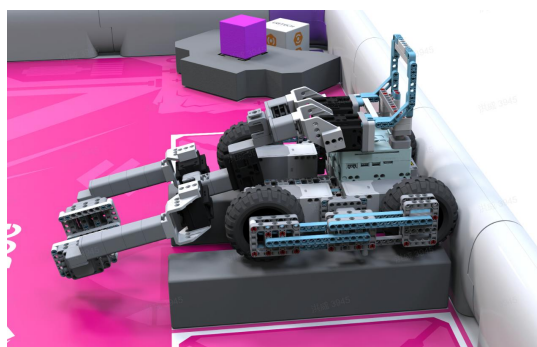
补充说明：同火箭点火描述。



登上平台成功状态



登上平台失败状态（与图纸接触）



登上平台成功状态

七、竞赛规则

(一) 机器人要求

1. 机器人尺寸与重量

机器人的初始尺寸不得超过 $250\text{mm} \times 250\text{mm} \times 250\text{mm}$ ，且整体重量不得超过 1.20kg 。比赛开始后机器人的尺寸不做要求。

2. 机器人材质

机器人只能使用 6mm 孔距塑胶材质的积木零部件（主控、电机、舵机及连接线除外），不得以任何方式改装或改造机器人的零部件，禁止使用3D打印的零部件。

基于对比赛公平性的考量，禁止使用延长线，对于在比赛中使用改造的电机、舵机或零部件的行为，组委会一经发现，严肃处理，或将取消该队伍全部比赛成绩，并永久禁止其参赛。

3. 机器人硬件

一台机器人只能使用1个主控和最多12个驱动模块（舵机和电机），主控应具备与遥控器的无线连接功能，主控与电机、舵机的连接方式应为有线串联，舵机应具备角度模式和轮模式。机器人应使用可拆卸形式的锂电池供电主控盒。机器人使用的电机、舵机、主控建议满足以下参数：

	电机	舵机	主控
工作电压	7.4V DC	7.4V DC	7.4V DC
最大转速	$140 \pm 10\% \text{RPM}$	$0.17\text{sec}/60^\circ$	—————
精度	$\pm 1.5 \text{ RPM}$	空载 1° 带载 3°	—————
其他	扭矩为 $2.2\text{kg} \cdot \text{cm}$	扭矩约为 $3.5\text{kg} \cdot \text{cm}$	处理器为 ESP32

4. 机器人控制器

参赛选手须采用蓝牙手柄遥控的方式遥控己方机器人。一台机器人由一名对应的参赛选手控制。蓝牙手柄须直接无线连接机器人主控，不可通过其他间接方式连接机器人。

（二）竞赛流程

1. 报到

参赛队伍须在赛前规定时间内到报到处进行报到、领取赛事物资。

2. 备场

参赛队伍须在赛前规定时间内进入备场区准备比赛。参赛队伍成员在备场区须遵守组委会的各项规定。

3. 检录

参赛队伍须在本队比赛开始前按规定时间到达检录处对机器人进行检录。检录通过的机器人会由检录人员贴上代表允许入场比赛的贴纸，检录未通过的队伍需在2分钟时间内对机器人进行整改，并再次检录。是否通过检录以最后一次检录结果为准。截止到比赛开始，仍未能完成检录的机器人将不能进行比赛。

检录时，机器人的摆放应遵循常规启动状态，禁止采用倾斜、倒立等非正常方式进行检录。

4. 候场

参赛队伍的机器人通过检录后，进入候场区，等待进入赛场进行比赛。

5. 比赛

● 赛前确认

双方选手赛前须对场地、道具进行检查，确认场地及道具符合规范，仅允许采用目视方式检查对方机器人状态。若有异议，选手应可当场提出并由裁判进行复核。若比赛已经开始，不得再对场地和道具和对方机器人提出任何质疑理。

若选手机器人突发故障，裁判将现场倒计时2分钟，选手若在倒计时结束之

前完成修复，则正常开赛；若在倒计时结束后，仍未修复，比赛也将正式开始，该方选手可在完成修复后自行加入比赛中。

● 赛后成绩确认

每场比赛结束后，双方选手停下所有操作，裁判会与双方选手确认比赛结果。若对结果无异议，战队队长须主动检查得分详情及战队编号等信息，确认无误后签字，成绩一旦提交，本场比赛结果直接封存。若对结果存在异议，战队队长可在本局签字环节提出，裁判在成绩计分的相应位置填写相关说明，后续按照仲裁规范流程执行。

（三）维修规定

1. 维修次数

每支队伍在一局比赛中维修机会限制为 5 次，同队两台机器人共享这 5 次维修机会，维修时，比赛计时不暂停。

2. 申请及执行

维修前，参赛队员须向裁判示意并口述“申请维修”，申请维修请求发出后不可撤回。裁判口述“同意”或发出示意后，参赛选手才能将机器人移出比赛场地。

维修完毕后，选手将机器人置于己方任意一个基地，按照轮子全部着地的方式重新出发，要求机器人轮子必须与基地区域存在接触，机器人不得与发射平台存在接触。

当发生“遮挡”、“僵持”等情形，机器人重新加入比赛须参考维修方式执行，但不消耗维修次数。若选手未按照规范的维修流程执行，取得的优势作废，裁判将责令其重新出发。

● 特别说明

参赛队伍在取回处于燃料站的机器人或者零件时，须格外小心，避免改变燃

料站内对方道具的状态，若可能发生与道具接触的情形，须提前报告裁判，如“报告裁判，可能会碰到道具”，裁判将及时关注燃料站内道具的情况。

3. 比赛道具处理

申请维修时，若待维修机器人上存在比赛道具，参赛选手须先将这些道具交给裁判后方可对机器人进行维修。裁判将这些道具尽量就近置于机器人所在队伍半场的Logo区域，若该区域被机器人占据，则置于该区域附近位置，包括恢复小球、原石和方块情形。



红方半场道具恢复区域示意图



蓝方半场道具恢复区域示意图

● 补充说明

当某一方申请维修时，机器人上有多个道具时，选手须主动报告裁判，让裁判及时接过道具进行恢复。如遇复杂情况，选手须听从裁判员现场指示。

（四）执裁规则

1. 执裁说明

比赛过程中，应以裁判现场执裁为准。裁判应秉承公平、公正、公开的原则，如遇复杂比赛情况，裁判可基于自身视角结合规则做出综合判断。尤其是火箭点火任务，完成情况以裁判员当时视角为准。

2. 执裁判罚

裁判的判罚分为僵持、遮挡、口头警告、黄牌、直接判负、取消比赛资格等，这些判罚包括但不限于下文列出的情形，且下文判罚仅提供给裁判进行参考，裁判可根据比赛现场实际情况酌情判罚。

- 僵持

比赛中，若双方机器人长时间处于僵持状态，导致任意一方机器人无法正常正向行动等情况，裁判可根据现场情况（一般为3-5秒内）主动发出“僵持”或“BREAK”指令。分开指令一旦发出，双方选手必须手动取回上述机器人，放到基地重新出发，取回机器人后，可进行维修（不计入维修次数）。

- 遮挡

比赛中，若机器人的任意一个轮子长时间处于燃料站区域，且无明显正向比赛迹象，如机器人在燃料站上、机器人在燃料站上失控但不维修取回等，裁判可根据现场情况（一般为3-5秒内）主动发出“遮挡”指令，指令一旦发出，该选手必须手动取回上述机器人，放到基地重新出发。取回后机器人后，可进行维修（不计入维修次数）。

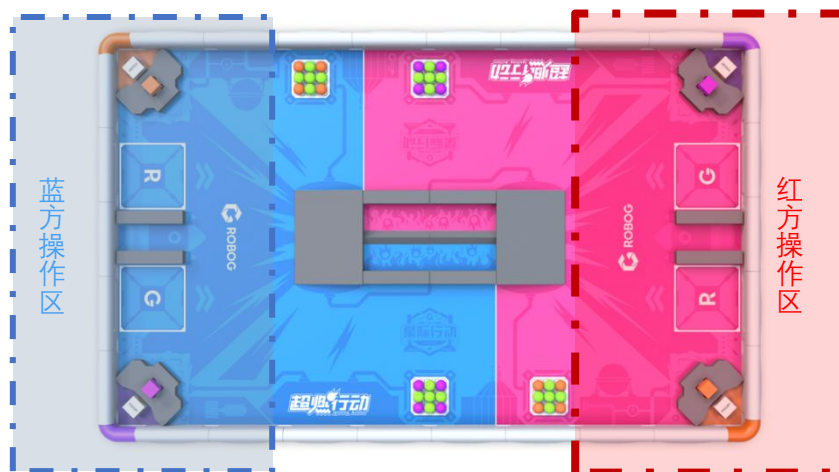
- 顶出场外

若一方机器人以任意方式导致对方机器人底盘的垂直投影完全超出场地白色围挡内侧，该方的此台机器人须立即罚下，选手须第一时间请取出机器人，对方须消耗维修次数，修复机器人后，才能重新返回场地。如遇到复杂情况，以裁判的视角为准。

- 口头警告

口头警告是裁判对将要发生违规行为或不影响比赛公平性的违规的口头制止，警示相关人员该行为会违反规则。适用于口头警告的情形包括但不限于如下：

- （1）比赛中，参赛选手不听从裁判指挥；
- （2）比赛中，参赛选手第一次未经裁判允许离开己方操作区域（第二节白色围栏）；
- （3）比赛结束后，参赛选手未及时放下或离开控制器。



操作区示意图

● 黄牌

黄牌是当某方参赛选手或相关人员的行为对当场比赛的公平性造成一定影响时，裁判对此的处罚，每获得一张黄牌将扣除10分。适用于黄牌的情形包括但不限于如下：

(1) 比赛中，一方参赛选手第二次或以上未经裁判允许离开己方操作区域，该方将被判罚黄牌；

(2) 比赛开始前，选手要等待倒计时系统或裁判给出开始比赛信号方可操控机器人，违规的队伍将被判罚黄牌，如果违规移动使比赛道具发生变化，则会被额外判罚一张黄牌；

(3) 在比赛中，参赛选手未经裁判允许而接触机器人或道具，违规的队伍将被判罚黄牌，须按维修放置机器人（不消耗次数），若该行为导致己方获得优势，则由裁判取消或移出道具，若导致对方获得优势，裁判不做处理；

(4) 在比赛中，机器人破坏场内的道具（除发射平台道具），使该道具的魔术贴完全失去固定作用，违规的队伍将被判罚黄牌，本局比赛中道具**不恢复**，以该道具初始有效区域判定任务完成情况；

(5) 比赛中，若机器人将小球移出场地，不需计算小球个数，按照次数判罚，每次一张黄牌，且小球恢复到就近logo位置；

(6) 比赛中，若机器人将原石移出场地，不需计算原石个数，按照次数判罚，每次一张黄牌，且原石恢复到场内就近logo位置；

(7) 比赛中，若机器人将方块移出场地，不需计算方块个数，按照次数判罚，每次一张黄牌，且方块恢复到场内就近logo位置；

(8) 一局比赛中，若某一队累计获得黄牌数达到3张，则该队本局失去直接获胜资格；

(9) 一局比赛中，若某一队累计获得黄牌数达到4张，则该队场上机器人只能保留一台机器人继续比赛，另一台机器人将被罚下，若该队伍超过5秒仍未决定移出哪台机器人，则由裁判手动介入移出车贴为1号的机器人，该队伍自行承担未知风险；

(10) 一局比赛中，若某一队累计获得黄牌数达到5张，则该队场上所有机器人都将被罚下，该队参赛队员须将己方场上所有机器人移出场外，对方则可以继续比赛直至本局结束；

(11) 在倒计时系统或裁判给出本局比赛结束的信号后，参赛选手须立即停止机器人或放下控制器，违规的队伍将被判罚黄牌，因违规操作获得的优势将作废（若选手已放下控制器，机器人仍在运动，则获得的优势将作废，但不会判罚黄牌）。

● 直接判负

在一局比赛过程中，若参赛选手或相关人员的行为对当场比赛的公平性造成严重影响时，裁判将该队伍直接判负，本局比赛也立即结束。被直接判负队伍在本局已取得的成绩作废，而对方队伍本局已产生的成绩将正常记录。适用于直接判负的情形包括但不限于如下：

(1) 在一局比赛中，一名参赛选手只能控制同一台机器人，控制器必须通过无线连接的方式遥控机器人，违规的队伍将被直接判负；

(2) 在一局比赛中，机器人破坏发射平台道具，使该道具的魔术贴完全失去固定作用，违规的队伍将被判负；

(3) 在一局比赛中，参赛队伍不得更换机器人或为当前比赛机器人新增任何零部件或更换控制器，不得从场外获取任何与比赛相关的物品，违规队伍将被直接判负；

(4) 在一局比赛中，若某个参赛队因迟到、检录不通过等原因两名参赛选手均未在规定时间内到场，则该队将被直接判负；

(5) 比赛中，一方在申请维修或break发生时，在取回己方机器人过程中，应听从裁判指挥，小心取回。若在场地内取回时造成对方机器人零件脱落，则直接判负；在场地外则不做判罚。

(6) 在比赛中，若参赛队伍利用维修或遮挡等规则，将对方燃料站内的有效道具变为无效时，裁判可根据现场情况最高做出判负处罚；

● 取消比赛资格

在比赛过程中，若参赛队员或相关人员严重违反安全规则或严重违背比赛精神时，该队员所属参赛队伍将失去继续参加本次比赛的机会和评奖资格，已取得的所有比赛成绩作废。若该判罚出现在比赛过程中，比赛提前结束，被取消比赛资格的参赛队伍本场比赛直接判负，另一方队伍已产生的成绩作保留处理。适用于取消比赛资格的情形如下：

(1) 参赛选手或者相关人员干扰比赛正常秩序，违规队伍将被取消比赛资格；

(2) 参赛选手或者相关人员顶撞裁判，违规队伍将被取消比赛资格；

(3) 在比赛中，若参赛队伍存在消极比赛情形，如一方在已完成直接获胜前置条件后，不去执行火箭点火任务，留时间让对方得分等情况时，一旦裁判判定为消极比赛，可取消双方的比赛成绩。

(五) 成绩核算

1. 直接获胜（火箭点火）

一局比赛中，当一方完成前置任务“收集5个绿色小球及5个紫色小球”和“收集4个原石”，并率先登上平台，保持3秒以上，视为点火成功，可直接获得比赛胜利。该局比赛自动停止，并以此时的状态记录双方得分情况。

2. 得分获胜

一局比赛中，双方未能点火成功，则以最终状态进行评分，得分高的一方将获得本局比赛的胜利。每局比赛不可申请提前结束，各任务的得分如下：

● 收集燃料：

比赛结束时，燃料小球的垂直投影完全位于己方燃料站内，每个小球计10分，其中橙色和紫色小球的得分需要关联放大点数最终确定。

燃料小球得分 = 绿色燃料小球得分 + 橙色燃料小球得分 + 紫色燃料小球得分

● 翻转方块：

比赛结束时，点数方块的垂直投影完全位于放大站内，单个方块的点数大于1时，每个点数可计10分（即单个方块是1点状态时，不得分），该队伍最终橙色小球的数量 = 己方燃料站内橙色小球的数量 X 橙色放大站点数，紫色小球同理。无点数方块或点数方块为初始面朝上均默认点数为1。

注：放大站仅计算1个方块，若放大站内存在多个方块，则只计算其中一个最大的点数，若出现复杂情况，以现场裁判执裁为准。

● 收集原石：

比赛结束时，原石的垂直投影完全位于任意一方的燃料站内，每个原石计20分。

注：原石得分为双方共享，每个原石给双方加20分，若本局双方收集4个原石，则双方在各获得80分的基础上再额外获得100分。

- 登上斜坡：

比赛结束时，机器人与斜坡存在直接接触，与场地图纸、己方机器人均不存在接触，登上斜坡的机器人得20分，若同一斜坡上有多个机器人满足得分条件，均视为得分。

- 登上平台：

比赛结束时，机器人与发射平台存在直接接触，与场地图纸、己方机器人均不存在接触，登上发射平台的机器人得100分。若同一发射平台上有多个机器人满足得分条件，均视为得分。

- 总得分按以下公式计算：

总分 = 燃料小球得分 + 原石得分 + 登上斜坡得分 + 登上平台得分 + 点数得分 - 黄牌扣分

- 单局排名规则

在一局比赛中，红蓝双方均未直接获胜，若双方总分相同时，则按照以下规定决出胜负：

- (1) 绿色小球数量多的一方排名在前；
- (2) 橙色小球数量多（乘以橙色放大点数后的数量）的一方排名在前；
- (3) 紫色小球数量多（乘以紫色放大点数后的数量）的一方排名在前；
- (4) 黄牌数量少的一方排名在前；
- (5) 若按照以上规则仍无法区分排名，则进行附加赛直到区分出排名。

3. 积分规则

最终积分规则将由赛前说明手册确定。

- 胜负积分规则

排位赛中，一支队伍每胜一局积3分，每平一局积1分，每负一局积0分。如遇对手缺席，直接积3分，该队伍可上场比赛，但只能选择一台机器上场，按最

终比赛状态记录。

- 排位赛排名规则

排位赛结束后，各支队伍按照如下规则依次进行排名：

- (1) 累计积分高的排名在前；
- (2) 若总积分相同时，则比较累计的直接获胜次数；
- (3) 若直接获胜次数相同时，则比较累计得分总数，总得分高的排名在前；
- (4) 若累计得分总数无法区分排名时，则比较橙色和紫色原石总个数，数量多的排名在前；
- (5) 若橙紫原石总数无法区分排名时，则比较小球总数（橙紫小球将关联放大点数），数量多的排名在前；
- (6) 若小球总数无法区分排名时，则比较黄牌总数，数量少的排名在前；
- (7) 若按照以上规则仍无法区分排名，则并列排名或进行附加赛直到区分出排名。

4. 队伍成绩

根据组委会的赛制安排，一支队伍将存在以下的成绩。组委会将以淘汰赛成绩进行奖项的颁发。

- 练习赛成绩

练习赛结束后，组委会将记录各支队伍的比赛成绩，但不会计入正式比赛成绩中。

- 排位赛成绩

排位赛结束后，各支队伍将按照积分排名规则进行排名，排名靠前的一定数量（一般为 2^n ）的队伍晋级淘汰赛。

- 淘汰赛成绩

淘汰赛结束后，各支队伍将按照晋级情况并结合排名规则进行排名。

八、申诉及仲裁

（一）申诉发起

若参赛队伍对一局比赛结果存在异议，应由队长在当局比赛结束时向裁判提出申诉。裁判应对异议内容进行解释并给出处理意见。若异议方接受处理意见，则确认最终成绩；若不能接受，则由队长向裁判描述问题，由裁判在成绩记录单上填写异议内容。同时，裁判要对比赛结束时的赛场情况进行多角度拍照记录。上述处理后，所有选手有序退场并等待组委会后续仲裁处理，不得干扰后面比赛的正常进行。

比赛开始即视为各参赛队检录合格、器材合规。赛后组委会不接受因设备、场地、对手操作等主观原因提出的成绩异议；若赛后发现参赛队存在明确违规器材、作弊行为，组委会有权依据赛事规程追溯核查并作出处罚。

（二）申诉流程

工作人员将指引申请仲裁的队伍前往组委会仲裁组工作区，申诉陪同人员只能是该队队友。申诉人员先按照要求填写申诉表，然后要冷静客观、逻辑清晰地表达申诉内容，仲裁人员有权拒绝听取一切情绪化非客观的表达内容。

仲裁人员只接受当场比赛裁判提供的证据，其他一切形式的照片、视频等均不可作为仲裁的依据。

（三）申诉结果

仲裁组将根据申诉人员的描述和当场比赛裁判提供的证据慎重作出仲裁结果，仲裁结果即为本次申诉的最终结果，裁判长会在申诉表上填写仲裁结果，并对该结果做出一定解释，申诉队伍不得以任何理由再次申诉。仲裁结果只能是“维持原判”或“改判”，一旦仲裁组公布“改判”，当局比赛的对手方必须接受并配合，不得以任何方式提出申诉。

九、参赛文明守则

（一）遵守赛场秩序

参赛选手、教练及其陪同家长等应自觉遵守比赛现场秩序，听从现场工作人员的安排，不得以任何方式干扰比赛进程。一经确认，组委会视现场情况，最高将驱赶场外人员禁止观赛，最高可取消该队伍全程的比赛成绩。

如教练及家长在场外指导正在比赛的选手，包括但不限于场外叫喊、比划手势、隔空交流等情形。再如场外人员在场外起哄喧哗，包括但不限于现场大呼小叫，煽动周围人员情绪，引导选手不配合工作人员等情形。再如参赛选手拒不配合工作人员安排，包括但不限于拖拉比赛环节，拒不离场，现场起哄喧哗等情形。

（二）友谊第一，比赛第二

参赛选手、教练及其陪同家长等应秉承“友谊第一，比赛第二”的比赛精神，尊重对手，不得以任何方式侮辱对手，包括但不限于挑衅恐吓、比划手势、口头谩骂、肢体接触等情形。一经确认，组委会视现场情况，最高将驱赶场外人员禁止观赛，最高可取消该队伍全程的比赛成绩。

（三）尊重组委会

参赛选手、教练及其陪同家长等应尊重组委会人员，包含现场工作人员、志愿者、裁判员等，不得以任何方式侮辱、顶撞组委会人员，包括但不限于挑衅恐吓、比划手势、口头谩骂、肢体接触等情形。一经确认，组委会最高可取消该队伍全程的比赛成绩，并永久禁止其相关人员参赛。