



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

具身智能挑战赛项-逐星行动
竞赛规则规程

2026年7月

更新日志

版本	日期	主要更新说明
V1.0	2026.3.20	首次发布
		1. 完善传送圆环任务的描述
		2. 完善手动阶段切换程序的描述
V1.1	2026.7.27	3. 完善装配道具和机器人的接触判定
		4. 禁止机器人利用长爪直接或间接破坏对方
		第2至4号星域道具

目 录

逐星行动竞赛规则手册	5
一、 赛事主题及故事背景	5
二、 参赛要求	5
(一) 参赛队构成	5
(二) 年龄规定	5
(三) 机器人数量	5
三、 竞赛场地	5
(一) 概述	5
(二) 照明条件	6
(三) 场地说明	6
四、 竞赛道具	10
(一) 道具清单	10
五、 竞赛赛制	11
(一) 练习赛	11
(二) 排位赛	11
(三) 淘汰赛	11
六、 竞赛任务	12
(一) 任务概述	12
(二) 自动阶段	12

(三) 手动阶段	13
七、 竞赛规则	17
(一) 机器人要求	17
(二) 竞赛流程	19
(三) 维修规定	20
(四) 执裁规则	21
(五) 成绩核算	24
八、 申诉及仲裁	27
(一) 申诉发起	27
(二) 申诉流程	28
(三) 申诉结果	28
九、 参赛文明守则	28
(一) 遵守赛场秩序	28
(二) 友谊第一，比赛第二	29
(三) 尊重组委会	29

逐星行动竞赛规则手册

一、赛事主题及故事背景

在完成人类成功登陆远地行星的新星行动任务后，为巩固星际探索成果，红蓝双方启动“逐星行动”任务，机器人装配防御工事，占领4道星域内的星际锚点，激活星域防御链路，应对小行星撞击等未知风险，最终胜利方将获得下一轮星际探索任务的主导权。

二、参赛要求

（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）；高中组参赛选手须为高中在校学生（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。

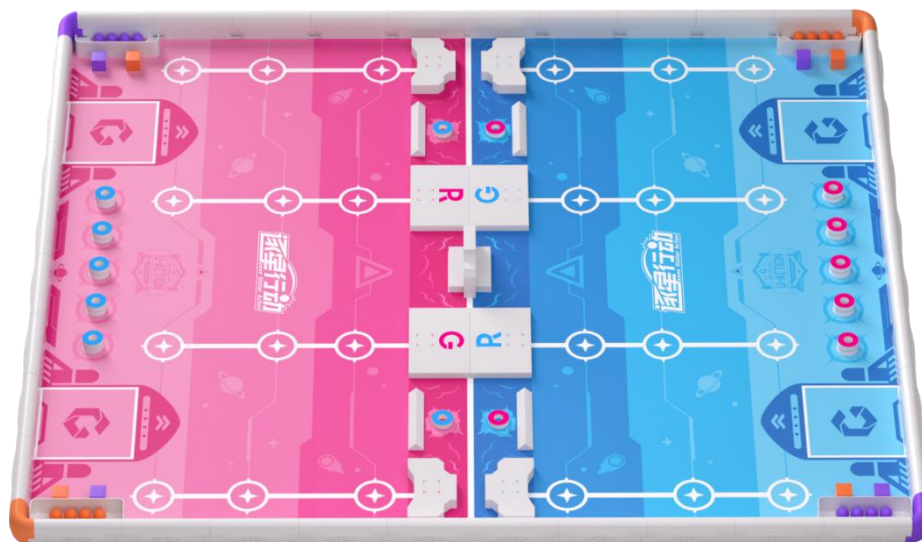
（三）机器人数量

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，比赛场地尺寸为2455mm × 2880mm，外边框高度为100mm。比赛队伍须克服场地表面可能存在的轻微起伏或褶皱，道具摆放位置可能存在偏差，自行克服场地内EVA道具可能倾斜或魔术贴粘力损耗等情况。



逐星行动场地渲染图

(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



比赛场地示意图

1. 四道星域

比赛双方场地内各有4道星域，以颜色深浅作为星域的区域，如下图所示：



4道星域示意图

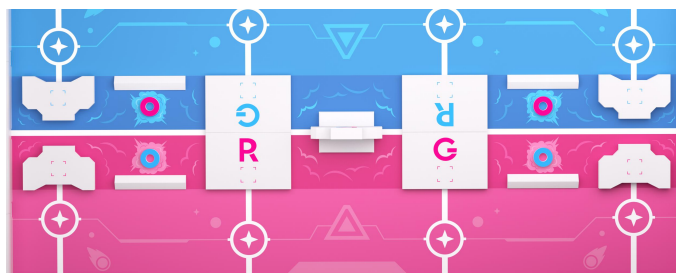
2. 一号星域

1号星域内有4个EVA平台道具，作为1号星域的星际锚点，机器人将圆环、方块放置到平台上视为占领该锚点，以R、G正序的逻辑名称这4个平台们分别为1-4号平台，如下所示：



1-4号平台示意图（红方为例从左往右）

1号星域内有4个圆环道具，可供机器人装配，初始状态如下图所示：



初始4个圆环示意图

1号星域内有一个竖直挡板及左右基座，用于分隔中央，如下图所示：



1号星域挡板示意图

3. 二号星域

二号星域内有4个圆形锚点，每个圆形锚点的直径为100mm，机器人将圆环、方块、小球道具组合装配在锚点上视为占领该锚点。如下图所示：



二号星域锚点示意图

4. 三号区域

三号星域内有4个圆形锚点，每个圆形锚点的直径为100mm，机器人将圆环、方块、小球道具组合装配在锚点上视为占领该锚点。如下图所示：



三号星域锚点示意图

5. 四号星域

四号星域内有4个圆形锚点，每个圆形锚点的直径为100mm，机器人将圆环、方块、小球道具组合装配在锚点上视为占领该锚点，如下图所示：



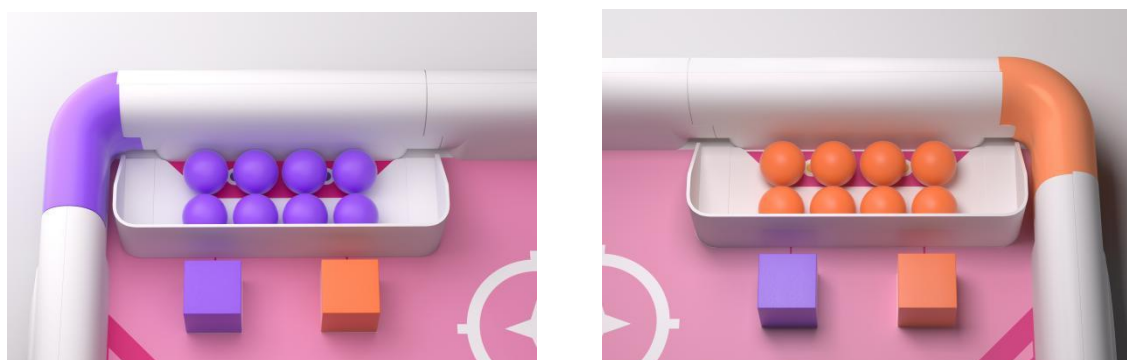
四号星域锚点示意图

四号星域内有2个正方形区域作为机器人初始摆放及启动区，尺寸为300mm × 300mm，如下图所示：



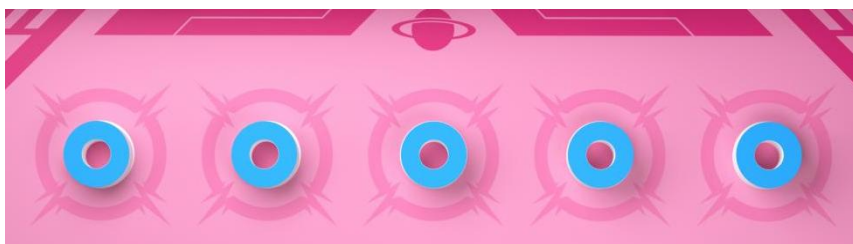
机器人启动区示意图

四号星域内有2个小球武器库，橙色武器库内将随机存在8个橙色小球，紫色武器库随机存在8个紫色小球，每个小球采用单面切割，直径为42mm；两个武器库还分别放置了2个初始正方体，尺寸为50mm，颜色信息如下图所示：



武器库及初始方块示意图

四号星域内有10个圆环，按照两两叠放的方式，且朝上面的颜色与己方相反，圆环R为70mm，r为30mm，如下图所示：



初始圆环示意图（红方）

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	公共区
圆环	EVA	12	12	
小球挡板	ABS	2	2	
橙色小球	EVA	8	8	
紫色小球	EVA	8	8	
橙色方块	EVA	2	2	
紫色方块	EVA	2	2	
异形平台	EVA	2	2	
R平台	EVA	1	1	
G平台	EVA	1	1	
三角条	EVA	2	2	
长条	EVA	1	1	
竖直挡板	EVA	0	0	1

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，尽量在排位赛阶段错开同校队伍或同区域队伍，淘汰赛阶段无规避处理。

（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3分30秒，分为30秒的自动阶段和3分钟的手动阶段。双方选手须在赛前制作并编程两台机器人，让机器人尽可能多地装配各种道具并占领圆形锚点。比赛全程禁止机器人的任一轮子接触对方的2号星域。

（二）自动阶段

自动阶段时长30秒，选手确认场地道具后，现场启动抽签程序。现场抽签流程可参照下文描述，实际以现场安排为准。

由裁判从2张橙色和2张紫色卡中，随机抽取一张，然后从标记有数字1至4的4张二维码中抽取一张，放回卡片后重复一次操作。抽出的颜色卡和数字卡代表双方在自动任务中的随机变量，比如依次抽到紫色、2号，橙色、4号，则代表一台机器人需要将紫色的方块运送到2号位置，另外一台需要将橙色的方块运送到4号位置。

抽签结束，双方确认变量后。选手须开启机器人的自动程序，机器人原地等待识别道具卡片。裁判会启动倒计时系统，同时会发出“3,2,1，比赛开始”的口令，视为比赛开始。仅允许机器人通过识别选手给出的道具卡的方式自动完成任务。若30秒耗尽，机器人仍在运动，需要选手取出机器人，但不消耗维修次数。

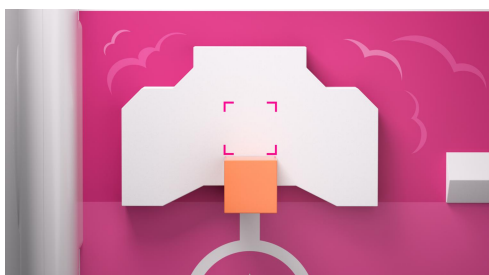
提示：选手须自备若干颜色卡和二维码，可自行决定采用任一二维码和任一颜色卡道具，数量不限。

1. 布防方块

任务描述：机器人将裁判随机指定的方块运送到随机指定的平台上。

完成条件：以自动阶段结束状态计算得分，指定的方块在指定的平台上，没有掉落，且机器人和方块不接触，就视为有效。

补充说明：



方块得分示意图



方块得分示意图

2. 传送圆环

任务描述：机器人将圆环传送至1-3号星域。

完成条件：以自动阶段结束时状态计算得分，机器人和圆环不存在接触。要求圆环与图纸直接接触。初中组和高中组还需要将圆环翻转为己方颜色面朝上。



小学组传送圆环得分示意图

补充说明：若圆环为竖直状态，不计算得分；若圆环跨越两个星域，取较高得分计算。一号星域初始有2个圆环，小学组直接计分，初中组和高中组需要翻转为己方面朝上才计分。如遇复杂情况，以接触点的位置判定圆环在几号星域。



竖直圆环不得分示意图

(三) 手动阶段

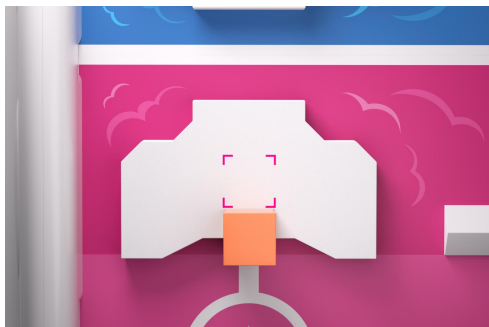
手动阶段时长3分钟，待裁判记录完自动阶段道具及得分情况，裁判将再次

启动倒计时系统，发出“3,2,1，比赛开始”的口令后，选手可取回机器人在出发区域切换为手动控制，从启动区出发完成相应的任务，取回不消耗维修次数，但机器人上有道具需要放在启动区；若选手不需要进行切换，也可从自动阶段结束的状态直接开始手动阶段。

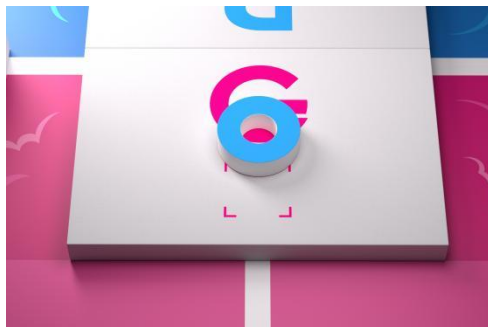
1. 逐星占位

任务描述：机器人在己方场地内的平台及圆形锚点上，将圆环、小球、方块进行组合装配，形成特定装配体。

完成条件：以手动阶段结束状态计算得分，1号星域的4个平台上有圆环或者方块不掉落，视为占位并得分。



1号星域方块占位示意图

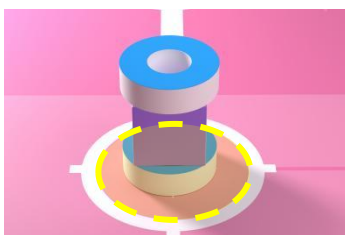


1号星域圆环占位示意图

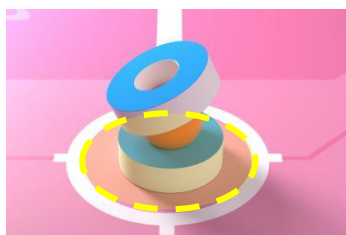


双方均占位成功的示意图

其他星域的圆形锚点上有完整的装配体，状态需满足底层道具与地图圆形区域的红/蓝色存在接触，且第二层和第三层不接触图纸。装配体道具均不与机器人接触，才则视为占位并得分，特定的装配体如下所示：



方舱哨塔示意图



球形哨塔示意图



指挥所示意图

补充说明：允许对方争夺一号星域的道具，初中组和高中组需要将1号星域的圆环翻转为己方颜色才算占位并得分，需要将其他星域的装配体底层的圆环，翻转为己方颜色面朝上才算占位得分。

2. 星际导弹

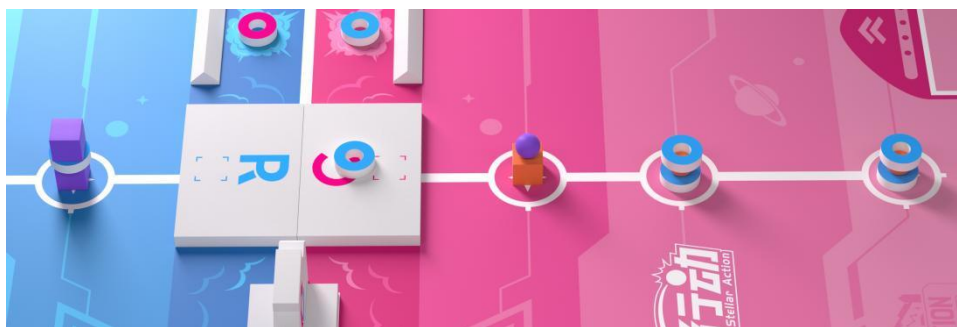
任务描述：机器人在己方场地内任意一个圆形锚点上，完成星际导弹装配，可获得导弹功能。

完成条件：以手动阶段结束状态计算，完成方块、圆环、方块的装配体，状态须满足底层的方块与圆形锚点存在接触，两个方块的颜色一致。导弹装配体不与机器人接触，视为完成星际导弹。



星际导弹示意图

补充说明：星际导弹不得分，但可以清除此导弹所在锚点延伸链路上对方的道具得分。比赛结束时，一方存在导弹道具，则由裁判移出此链路上对方的得分道具（装配体中的小球不计算为对方的击打得分）。若一号星域上存在双方都得分的道具，则对方的得分清除，保留己方的得分。



星际导弹可清除此链路上对方的得分

3. 激活链路

任务描述：机器人尽量占领纵向或者横向链路上的四个锚点。

完成条件：以手动阶段结束状态计算得分，己方场地内纵向或者横向链路上的四个锚点均存在有效的得分道具，视为激活链路。



激活链路上示意图

补充说明：若对方场地有星际导弹，需要优先执行导弹的清除功能，再计算是否形成4连。

4. 星际击打

任务描述：机器人可采用任意方式投掷场地道具以击打对方的装配体，滚落到对方第四星域的小球还可形成小范围伤害，若小球、方块、圆环脱离场地内，不恢复也不做判罚。

完成条件：以手动阶段结束状态计算得分，除装配体道具外，小球的垂直投影完全在第四星域内，视为击打得分。



蓝方击打成功的小球示意图

补充说明：不计算两个武器库内的小球，己方取出的小球遗留在己方第四星域也视为对方得分。

七、竞赛规则

（一）机器人要求

1. 机器人形态

为充分考察选手的动手能力和机器人设计能力，组委会鼓励选手采用3D打印技术创新设计，机器人不限制形态，但选手须记录设计思路、软件设计过程等，形成工程笔记。以下机器人形态仅作为示例说明：



机器人示意图

2. 机器人尺寸与重量

机器人的初始尺寸不得超过 $300\text{mm} \times 300\text{mm} \times 300\text{mm}$ ，原机器人本体含主控、舵机、电机、视觉模块、测距模块、连接线及结构件。仅允许使用6mm塑料结构件、3D打印的结构件进行加装。

考虑到加装机构的复杂和多样性，允许使用螺丝、皮筋、扎带等进行固定或用于其他功能。加装后的机器人整体不得超过2.5Kg。

3. 机器人接口

机器人须设计可旋扭快拆接口满足机器人部件之间的连接，3D打印件部分允许使用插销等方式连接。

4. 机器人硬件

一台机器人只能使用1个主控、1个视觉模块、1个测距模块，最多6个电机和10个舵机。主控应具备与控制器的无线连接功能，主控与电机、舵机、视觉模块、测距模块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。

禁止使用其他传感器，如激光传感器，禁止通过外接按键模块等其他启动方式，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	9.6-14.4V	9.6-14.4V	10.8V DC
最大转速	≥ 360 RPM	≥ 60 RPM	—————
精度	± 1.5 RPM	空载 1° 带载 2°	—————
其他	扭矩约为 2.0kgf · cm	扭矩约为 13.0kgf · cm	处理器为 Cortex-A55*4

5. 机器人软件

每台机器人检录时只能内置两个程序。

6. 机器人控制器

手动阶段，选手须采用蓝牙手柄遥控的方式遥控己方机器人，遥控器型号为UKBTC01。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。

7. 机器人补充说明

机器人必须采用轮式结构进行运动，比赛过程中，若机器人发生脱离部件的情况，由裁判取出脱离的部件。选手须申请维修，才能重新加装到机器人本体上。

（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。

（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。

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。

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，参赛选手须将道具放在己方启动区，对于放在启动区的道具必须是独立的、不可堆叠。仅小球道具还可放入两侧的武器库内，放入时无要求。

（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。

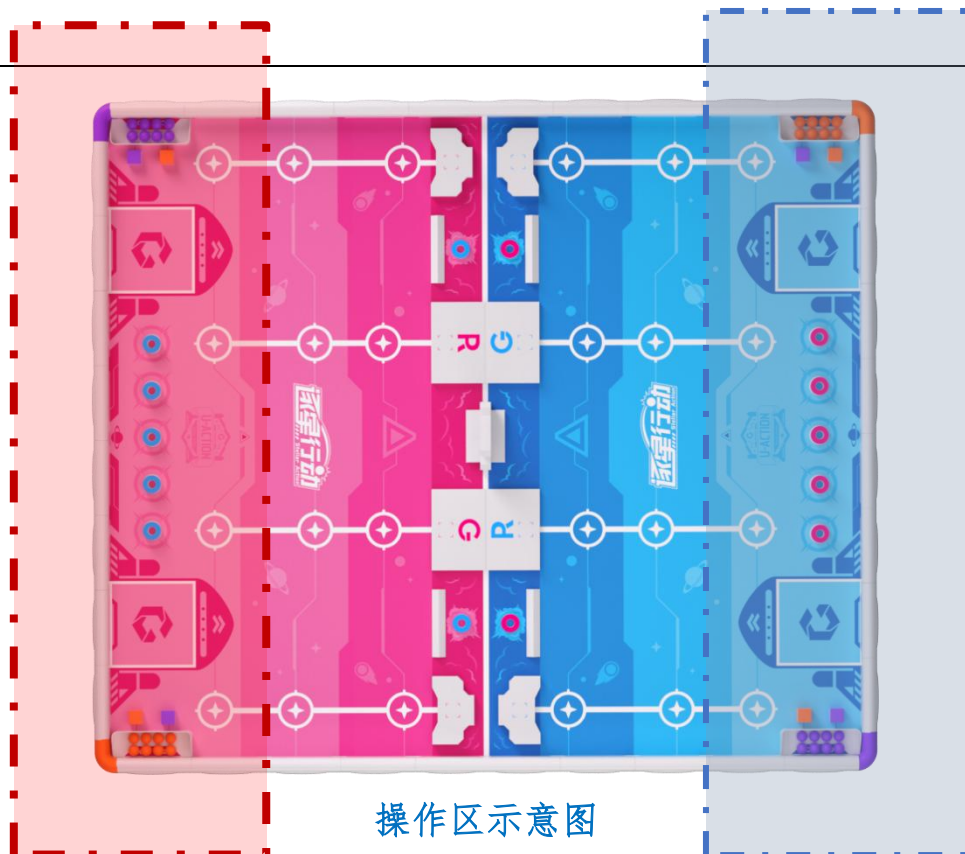
2. 执裁判罚

裁判的判罚分为口头警告、黄牌、罚下、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。

● 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：

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



● 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：

- 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；
- 比赛开始前，选手要等待裁判给出开始比赛信号方可正式启动机器人，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；
- 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，机器人须按维修规定重新回到比赛（但不消耗次数），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；

-
- d. 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；
 - e. 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；
 - f. 在倒计时系统或裁判给出阶段时长结束的信号后，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）。

● 红牌罚下

- a. 在一局比赛的手动阶段，禁止机器人的任一轮子接触对方的二号星域，一旦发生接触，该机器人直接罚下，此过程中取得优势作废，被破坏的对方道具若已组合，视为占位并得分；
- b. 在比赛中，机器人破坏场内的道具，使该道具的魔术贴完全失去固定作用，违规的机器人将被罚下，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；

● 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：

-
- a. 在一局比赛的自动阶段，任意一台机器人的轮子接触到对方的一号星域或道具，则该队将被直接判负；
 - b. 在一局比赛中，仅允许利用场地内小球、方块、圆环道具进行击打对方的2-4号星域道具，禁止采用机械手爪直接或夹住圆环等道具间接破坏对方的第2-4号星域道具，违规的队伍将直接判负，且取得的优势作废，被破坏的对方道具若已组合，视为占位并得分；
 - c. 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；
 - d. 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；
 - e. 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；

● 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：

- a. 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；
- b. 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。

（五）成绩核算

一局比赛中，以自动阶段和手动阶段结束时的状态进行评分，总得分为自动阶段得分加手动阶段得分，总得分高的一方将获得本局比赛的胜利。

- 总得分计算公式：

总得分 = 自动阶段得分 + 手动阶段得分 + 黄牌扣分

- 1. 自动阶段得分说明

- 布防方块：

自动阶段结束时，布防成功的方块，每个方块计50分，最高计100分。

注：若方块恰好也在对方的平台上，且满足抽签要求，对方也算得分。

- 传送圆环：

自动阶段结束时，成功传送到3号星域的圆环，每个计5分；成功传送到2号星域的圆环，每个计10分；成功传送到1号星域的圆环，每个计15分。

- 2. 手动阶段得分说明

- 逐星占位：

手动阶段结束时，成功占位在1号星域平台的圆环计10分，方块计20分，每个平台只计算一个得分道具（存在多个则取高分）；成功占位在其他星域锚点的每个方舱哨塔得20分，每个球形哨塔得50分，每个指挥所得100分，每个锚点只计算一个有效道具（存在多个则取高分）。

注：若对方场地存在星际导弹，己方的部分道具不得分。若一个锚点内同时有星际导弹和组合体，优先算导弹道具，得分道具将失效。

- 激活链路：

手动阶段结束时，每形成1条链路，得100分。

注：若对方场地存在星际导弹，己方链路可能失效。

- 星际击打：

手动阶段结束时，对方第四星域内存在散落的小球，每个得5分。

注：不计算武器库内的小球和已组合的道具小球

- 3. 单局排名规则

在一局比赛中，若双方总分相同时，则按照以下规定决出胜负：

- a. 形成链路多的一方排名在前；
- b. 黄牌数量少的一方排名在前；
- c. 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。

4. 积分规则

最终积分规则将由赛前说明手册确定。

● 阶段积分规则

排位赛中，每局比赛的自动阶段获胜积1分，手动阶段获胜积2分，平局各积1分，失败不积分。如遇对手缺席，直接积3分，仅允许该队伍选择一台机器上场进行两个阶段的比赛，按实际比赛状态记录。

自动阶段结束后，得分高的一方获胜，若得分相同则平局，黄牌的扣分不计算在自动阶段。

手动阶段结束后，按照总得分高的一方获胜，若总得分相同，按单局排名规则决出胜负。

● 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，该仅允许该队伍选择一台机器上场进行两个阶段的比赛，按最终比赛状态记录。

比赛结束后，按照总得分高的一方获胜，若总得分相同，按单局排名规则决出胜负。

5. 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：

- a. 累计积分高的排名在前；
- b. 若总积分相同时，则比较累计的得分总和，得分高的排名在前；

-
- c. 若累计得分之和无法区分排名时，则比较累积自动阶段积分之和，积分高的排名在前；
 - d. 若自动阶段积分之和无法区分排名时，则比较累积手动阶段的积分，积分高的排名在前；
 - e. 若手动阶段积分无法区分排名时，则比较累积的黄牌数量，数量少的排名在前；
 - f. 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。

6. 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，不得干扰后续比赛的正常进行。

若参赛队伍在当局比赛结束时没有提出异议，但赛后又发起申诉，仲裁组可不受理此类申诉。

（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。