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

工程技能赛项–密码邮差
竞赛规则规程

2026 年 10 月

目 录

一、赛项介绍 2
二、参赛要求 2
三、比赛流程 2
四、比赛内容 4
（一） 玩法简介 4
（二） 场地说明 5
（三） 道具介绍 7
（四） 任务介绍及得分判定 8
（五） 单场比赛流程 11
五、机器人制作规范 12
机器人机械规范 12
机器人电子技术规范 14
六、比赛规则 17
（一） 违规处罚说明 17
（二） 安全规则 18
（三） 操作规则 19
七、申诉与仲裁 22
（一） 比赛结果确认 22
（二） 申诉流程及申诉时效 22

一、赛项介绍

密码邮差是面向 6-12 岁的青少年推出的单任务类赛项。该赛项采用单一任务的形式，极大地降低了赛项的入门门槛，不限制任务完成方式，提高了比赛的趣味性和参赛体验，充分锻炼参赛选手的逻辑思考能力和策略规划能力。

二、参赛要求

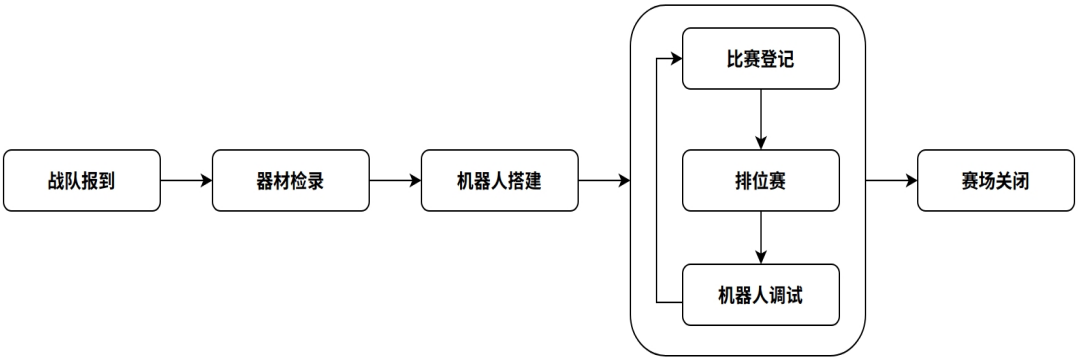
人数要求：参赛以战队为单位，每支战队的参赛选手数量为 1 人，指导教师 1 名。

年龄要求：参赛队员必须为小学阶段在读学生，指导教师必须年满 18 周岁。

三、比赛流程

参赛战队应在每场赛事开始前关注相关的通知或《秩序册》，以免错过重要信息。如《秩序册》中对部分规则进行更新，则该场比赛以《秩序册》中更新的规则为准。赛事组织方保留调整竞赛规则、比赛赛制等的权利并拥有最终解释权。每场赛事的日程会根据实际情况确定，一般情况下，比赛包含以下环节：

战队报到



参赛战队应携带身份证复印件或其他有效证件复印件以及其他所

需的报到资料到指定地点签到并领取参赛物料。指导教师应第一时间带领参赛选手查看场地消防疏散通道、比赛时间安排、比赛区域安排等重要信息。

器材检录

参赛战队需携带机器人搭建所需部件，主办单位不提供任何部件。检录时，参赛战队自备器材中除电机、舵机、蓝牙手柄、电池、车轮、轮胎之外，其他器材必须是独立的散件，不得提前组装，禁止使用集成度极高的完整套件。所有零件不得以焊接、铆接、粘接等方式组成部件，结构件为独立的长方体（含曲轴状）、 圆柱体（含齿轮状、锥状）、正方体、带状体、异型体等。因器材检录未通过的战队不得参加比赛,具体零部件尺寸及数量要求请查看 5.机器人制作规范。

机器人搭建

参赛战队需在搭建区（每队一个位置）完成机器人的搭建。除裁判、评委和工作人员之外，指导教师、家长等第三方人员不得进入比赛相关区域；在比赛登记开始后，参赛选手需根据自身机器人搭建进度，可以随时进行比赛登记，进行比赛。机器人搭建时禁止使用任何形式的机器人搭建说明，一经发现，记为警告并没收，不得继续使用，情节严重者将取消全场比赛成绩。

比赛登记

参赛选手入场比赛前，需到赛场区入口处进行比赛登记并有序排队等候比赛，不允许再次返回搭建区；如需进行下一场排位赛，则需重新进行比赛登记。

排位赛

常规赛事中，每支参赛战队将进行 2 场排位赛，但根据不同赛事的实

际情况，排位赛的场数可能有所增减。

排位赛结束后，将根据以下规则进行排名：

（1）依据战队排位赛最高得分进行排序，得分高的战队排名靠前；

（2）若得分相同，则用时较短的战队排名靠前；

（3） 若上述条件全部相同，排名相同的战队进行加赛，直至决出排名先后。

机器人调试

单场排位赛结束后，允许参赛选手返回搭建区进行机器人调试。

赛场关闭

赛场关闭时间到，则不再接受参赛选手入场比赛登记，各参赛选手需注意赛前公布的比赛登记及赛场关闭时间，如在赛场关闭时间还未到赛场区入口处进行登记，则视为不再参与排位赛。

四、比赛内容

以人工智能和信息安全为核心理念，模拟机器人在高科技信息网络中扮演“加密邮差”的角色。“密码邮差”不仅是一场竞技，更是一种未来社会的缩影：在人工智能的驱动下，机器人帮助人类实现更高效、更安全的信息传递；在比赛中让学生通过颜色传感器、视觉识别等技术区分不同信息类型，通过算法实现路径选择与任务优先级分配实现智能决策，综合利用机械结构等完成自动化分类，定点放置，安全传递信息的任务。

（一）玩法简介

密码邮差为单任务类赛项，比赛由单支战队独自完成。比赛总时长为 150 秒，裁判根据计分时刻得分道具的最终状态计算得分。

图 4.1 比赛场地轴测图 45°

（二）场地说明

密码邮差比赛场地由地图及边框组成，其中场地边框外尺寸为 1200mm*1200mm，边框内尺寸为 1170mm*1170mm。地图主要包括基站区、投递区、中央集散区、周边集散区 4 个区域。

以下为主要区域说明：

基站区/投递区

比赛场地共设置 5 个 250mm×250mm 的区域。在赛前，参赛选手需从中选择 1 个区域作为本队的基站区。剩余 4 个区域将自动成为投递区，作为任务目标区域使用。

基站区用于机器人起始；投递区则作为任务道具分拣或摆放。

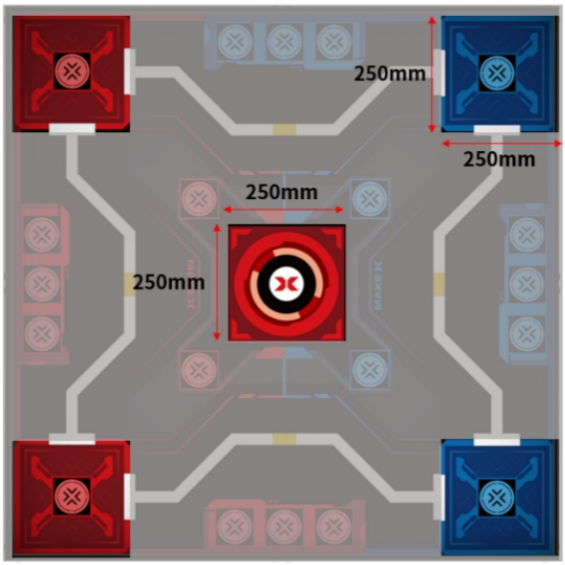


图 4.2-1 基地区/投递区示意图

中央集散区

位于场地中心区域的 4 个正方形区域，尺寸为 70mm*70mm。

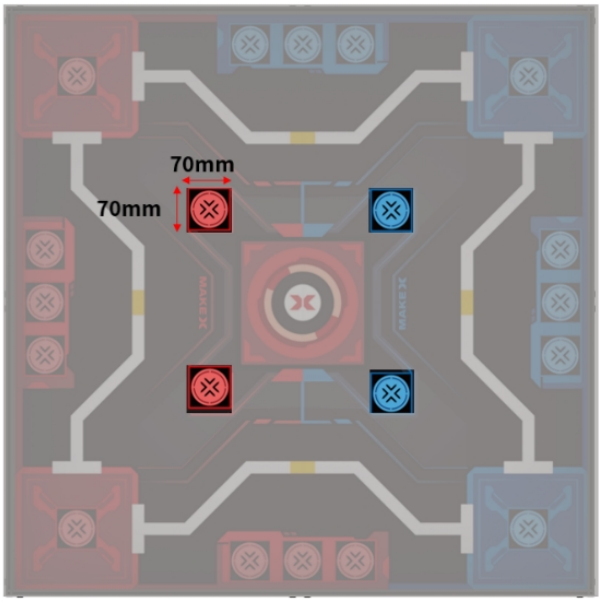


图 4.2-2 中央集散区示意图

周边集散区

位于场地四边的长方形区域，共有 4 个，每个周边集散区内包含 3 个 70mm*70mm 的正方形区域。

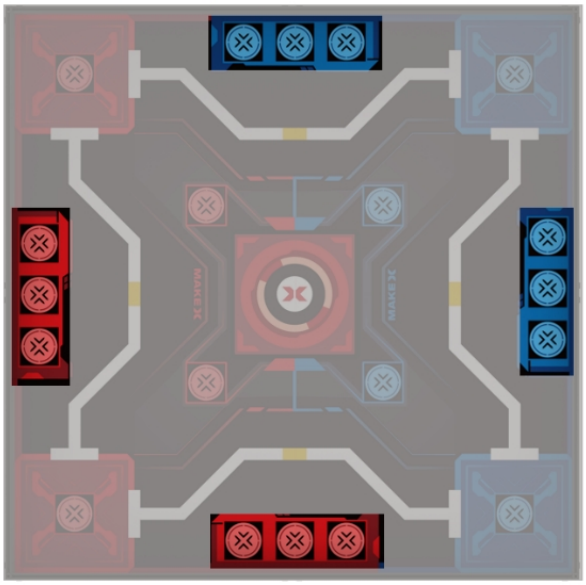


图 4.2-3 周边集散区示意图

（三）道具介绍

道具名称：加密环

道具介绍：外径为 70mm（±2mm），内径为 40mm，高度为 20mm 的圆环

颜色与材质：红色、黄色、蓝色、绿色；EVA

图 4.3-1 加密环示意图

道具名称：信标塔

道具介绍：底部直径为 70mm，柱子本体直径为 30mm，整体高度为 100mm

颜色与材质：红色、黄色、蓝色、绿色；EVA

图 4.3-2 信标塔示意图

道具名称：信号球

道具介绍：直径为 70mm（±2mm）的球体

颜色与材质：红色、黄色、蓝色、绿色；EVA

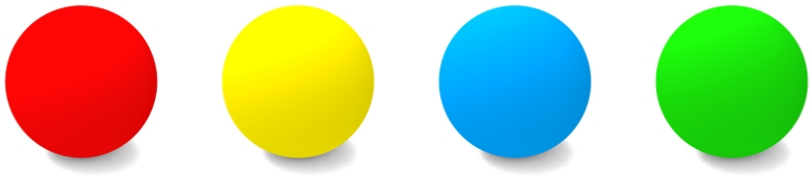


图 4.3-3 信号球示意图

道具名称：数据块

道具介绍：边长为 70mm（±2mm）的正方体

颜色与材质：红色、黄色、蓝色、绿色；EVA

图 4.3-4 数据块示意图

*注：所有场地及道具具有一定的合理误差。如现场有其他适配道具，经裁判同意后，参赛选手可在赛前申请替换。

（四）任务介绍及得分判定

比赛中，每支战队需完成 1 轮常规任务及 1 轮神秘任务，每轮任务每支参赛战队将进行 2 场比赛，参赛战队需根据任务要求，使用自动程序或手动程序完成任务。

最终得分=常规任务最高分+神秘任务最高分。

任务背景：在人工智能的驱动下，机器人将帮助人类实现更高效、更

安全的通信与信息传递。

常规任务：

任务内容：机器人将加密环分配到对应颜色的信标塔区域或信标塔上

任务道具：红、黄、蓝、绿加密环各 4 个，红、黄、蓝、绿的信标塔各 1 个

初始状态：每支战队需选定场地中任意 1 个 250mm*250mm 区域作为本队基站区，其余 4 个区域自动成为投递区； 红、黄、蓝、绿四座信标塔，分别放置于 4 个投递区的中央圆形区域内，各信标塔的具体颜色分配由参赛战队在赛前自行决定（下方示意图仅为其中一种可能性）；加密环共四组，颜色顺序为红、黄、蓝、绿，由上至下依次排列，所有加密环均统一放置于中央集散区的四个圆形区域内。

图 4.4-1 M01 任务初始位置示意图

任务分值：将对应颜色的加密环转运至对应颜色信标塔所在的投递区内，计 10 分/个；将对应颜色的加密环套在对应颜色的信标塔上，计 50 分/个。

得分判定：比赛结束后的计分时刻：

a.信标塔垂直投影完全在初始投递区内，且为直立状态，不与机器人直接接触；

b.加密环颜色与投递区信标塔颜色一致，不与机器人直接接触；

c.加密环垂直投影完全进入对应颜色投递区内；

d.加密环完整套入对应颜色的信标塔；

同时满足 a、b、c 判定条件的加密环，10 分/个；同时满足 a、b、c、d 判定条件的加密环，50 分/个。

图 4.4-2 任务得分判定图

计分说明：比赛最终得分以比赛结束后，得分道具的最终静止状态为准。比赛结束后，裁判计算任务得分。在比赛过程中，裁判会实时监控比赛进程，记录警告与违例的情况。

单场比赛最高得分：50*4*4=800 分。

神秘任务

2026-2027 赛季，每场比赛前将会发布 1 个神秘任务，神秘任务包括自动任务或手动任务，任务的具体内容将会同步在赛前秩序册中发布，请及时关注。比赛中的神秘任务的类型包括但不限于以下类型。

任务类型：

一、堆叠类任务，围绕堆叠顺序、堆叠高度设计规则，核心比拼机械精度和时序控制，完成任务的过程将会涉及使用抬升装置；

二、颜色分拣投递类，完成任务的过程将会涉及基础手动操控精度、

颜色识别逻辑、简单直线路径规划；

三、自动程序类任务，要求使用自动控制模式完成任务，比赛开始后，不允许选手使用蓝牙手柄；

四、定点投放类任务，将会出现不同颜色的加密环、信号球或数据块，按照要求去投放至相应位置；

五、多道具组合类任务，将会出现加密环、信号球、数据块等不同形态的立体道具，按照要求进行操作道具完成相应任务。

任务的具体内容，请以现场公布为准。

（五）单场比赛流程

比赛时间共计 150 秒，比赛阶段如下：

赛前检录

单场比赛开始前，参赛战队需进行机器人检录，裁判将按照机器人制作规范进行检录，检录通过，即可进行比赛；如检录未通过，单场比赛成绩为零，参赛选手需回到搭建区进行调整。

赛前准备

单场比赛开始前，参赛战队抵达场地并做好以下准备：

（1）将机器人电源保持开启状态，完全放在起始区内，如需使用蓝牙手柄，蓝牙手柄需保持开启状态，放在起始区场地边框外；

（2）检查场地和道具摆放是否规范；

（3）等待裁判指令。

比赛开始

裁判倒计时 5 秒后，比赛计时开始：

（1）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。

（2）机器人完成相应的任务，比赛期间参赛选手无重启或改装机会。

（3）战队在 150 秒比赛计时未结束前，向裁判申请结束比赛，裁判许可后发出“比赛结束”指令并停止计时，则比赛提前结束；或在 150 秒的比赛时间用完时，裁判将主动发出“比赛结束”指令，比赛结束。

除安全问题外，参赛选手不得向裁判申请暂停比赛。

裁判计分及参赛选手签字确认

比赛结束后，裁判会进行得分统计。如对比赛无异议，参赛战队必须在成绩单上签字确认比赛结果。如对比赛结果存在异议，参赛战队无需签字，应在未签字确认成绩的前提下，立刻向当值裁判提出异议，积极沟通。

签字确认后，参赛战队应主动协助裁判复原场地道具，并携带机器人和手柄有序离场。

五、机器人制作规范

机器人制作规范是指导各参赛战队更好的参赛备赛、公平公正且安全的竞赛标准规范。鼓励各参赛战队在充分阅读、理解该规范的前提下进行机器人的编程搭建。所有参赛战队的机器人必须严格遵守该制作规范，凡违背该规范要求的机器人将被要求整改，情节严重者将被判罚取消比赛成绩或取消比赛资格。

机器人机械规范

T01. 每支参赛战队仅可使用同一台机器人进行赛前检录，检录通过

后，该战队仅可使用通过检录的机器人进行比赛，严禁战队更换机器人，严禁战队使用未通过检录的机器人。

T02. 单场比赛过程中，机器人的长、宽、高不得超过 250mm*250mm*300mm。

a.机器人尺寸以最大延展尺寸为准，检录时需展开所有活动结构至最大尺寸状态。

b.机器人完全展开后，任意部分不得超出长 250mm*宽 250mm*高 300mm 的立方体。

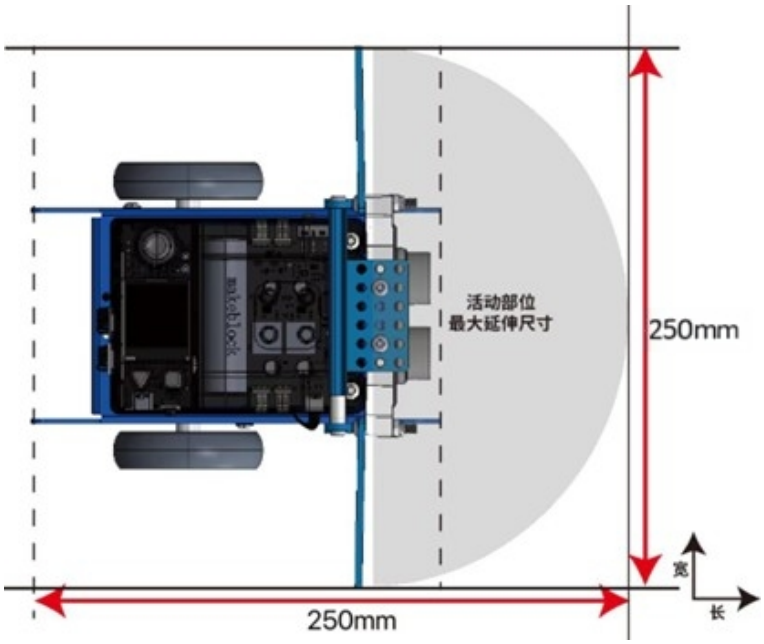


图 5.1-1 最大延伸尺寸俯视图

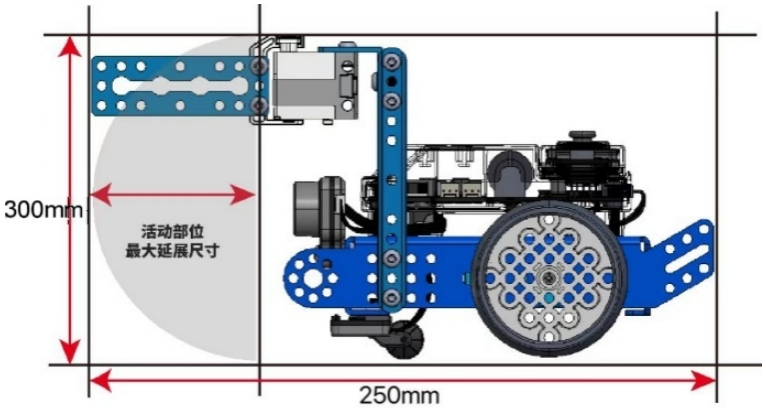


图 5.1-2 最大延伸尺寸侧视图

T03. 机器人仅可使用最多 2 个动力轮及 1 个辅助轮（含防倾轮/从动轮），且所有动力车轮均不可使用全向轮（含麦克纳姆轮），车轮（包括橡胶胎皮）直径不得超过 70mm。

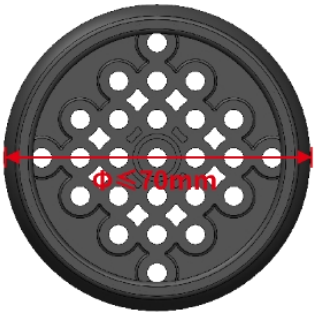


图 5.1-3 车轮尺寸示意图

定义：动力轮是指通过电机、减速机构等传动装置直接或间接驱动，用于产生机器人行进、转向等运动的轮子。

a.动力轮必须由机器人自身的动力系统提供驱动，不得依赖外部推力或牵引；动力轮与场地表面接触时，应保证稳定的摩擦力，以实现机器人有效的移动。

b.与动力轮相对应的从动轮（或辅助轮）仅起到支撑和导向作用，不提供驱动力。

T04. 单场比赛过程中，机器人最大净重量不超过 2kg。

T05. 参赛战队可自行制作机械零件，单个零件最大尺寸 5cm*5cm*5cm，各类自制零件总数≤15 个（包含但不限于 3D 打印，激光切割等方式加工的定制零件），不允许使用高集成度的完整商业产品，包括但不限于多自由度机械臂或机械手等。

机器人电子技术规范

T06. 为确保比赛的公平性，防止战队使用部分高性能设备破坏

比赛公平性，战队使用的器材性能不得超过以下指标：

设备类型	部件名称	规格	备注
主控&扩展板	ESP32-WROVER-B	处理器：Xtensa® 32-bit LX6 双核处理器 通讯模式：无线通讯 串口通信：主控板对扩展板 数字信号：数字舵机接口 PWM：直流电机接口	每支战队比赛全程仅可使用同1块主板 如有特殊情况，需向裁判申请
传感器	视觉传感器	视场角：65.0度 有效焦距：4.65±5% mm 识别速度：60帧/s 识别距离：0.25-1.2m范围最佳 供电方式：3.7V锂电池或5V mBuild电源模块 功耗范围：0.9-1.3W	类型和数量不限 机器人禁止使用任何可干扰到其它机器人感知能力的传感器
	超声波传感器	工作电压：DC 5V 读值范围：5-300cm 读值误差：±5%	
	巡线传感	工作电压：DC 5V	

	器	检测高度：5mm-15mm	
电机&舵机	编码电机	180 光电编码电机 额定电压：12V 空载转速：350RPM±5% 减速比：39：6	禁止更改任何电机或舵机内部机械结构和电气布局；电机、舵机总数量最多 5 个；**仅可使用文中提及的电机和舵机**
	直流电机	高速 TT 电机 额定电压：DC 6V 无负载速度：312RPM±10% 齿轮比：1：48	
	舵机	MS-1.5A 智能舵机 工作电压：4.8-6V DC 扭矩：1.5kg/CM	
无线通信	蓝牙手柄	频带范围：2402~2480MHz 天线增益：1.5dBi 工作电流：15mA	
	蓝牙模块	蓝牙版本：BT4.0 频带范围：2402~2480MHz 天线增益：1.5dBi 能耗等级：≤4dBm 工作电流：15mA	禁止使用除官方配备的蓝牙手柄以外任何形式的无线控制与机器人进行通信，包括但不限于任何

			人为触发的传感器
电池	18650 电池	电池参数：3.7V 2500mAh 输出电压/电流：5V 6A	不得擅自改动电池组件，若因此造成意外，需自行承担；不得使用外接电池。

机器人须符合技术规范的相关要求，不符合技术规范的机器人将不能参加比赛，战队须按照技术规范进行整改直至解决相关问题。

六、比赛规则

（一）违规处罚说明

规则中包含如下几种判罚方式，其定义或解释如下：

警告

E01. 裁判对战队的第一次违规给予口头警告，并且要求战队停止违规行为并服从裁判指示。在此期间，比赛计时将不会停止。

违例

E02. 裁判在发现战队违规（该战队在本次单场比赛中已经被警告过一次）后，立即向该战队宣布违例并扣除该战队 20 分。在此期间，比赛计时将不会停止。

得分道具失效

E03. 若违规触碰场地道具及得分道具，则裁判将宣布相关道具失效。已经失效的得分道具将会被裁判移除出比赛场地，且无法继续获得分数。裁判有权根据本手册内容对该得分道具失效前的最终状态是否计分进行裁定。计分阶段，若得分道具与机器人存在接触，该得分道具

无论是否处于得分状态都不算得分。

取消本场比赛资格

E04. 本场比赛成绩作废，但不影响其他场次比赛。

取消全场比赛资格

E05. 所有场次比赛成绩作废，该战队将失去继续参加本次比赛的机会和评奖资格。

（二）安全规则

机器人安全

R01. 战队对机器人的设计搭建，须符合技术规范的要求。

R02. 机器人的各种零部件需安全使用。

R03. 机器人不可有主动分离零部件（发射、弹射等）的动作。

R04. 比赛全程中机器人不得使用包括但不限于双面胶或胶水等材料粘贴场地道具。

R05. 裁判有权拒绝危险的机器人进入赛场进行比赛。裁判有权依据机器人危险程度判断是否取消战队全场比赛资格。

参赛选手安全规则

R06. 参赛选手需在指导教师的引导下，仔细阅读本手册后，进行比赛前的准备。

R07. 参赛选手在准备比赛的过程中不可擅自进行危险操作。

R08. 在使用工具（螺丝刀、锋利刀具）等危险物品时需注意安全。

R09. 比赛中，留长发者，须将长发扎起；战队禁止穿露脚趾的鞋进入赛场。

R10. 比赛中，战队不可进行按压赛台，破坏场地道具等危险动作。

如不符合以上要求，裁判可拒绝战队进入赛场进行比赛，要求战队

整改直至解决相关问题；裁判可依据危险程度判断是否当场取消战队全场比赛资格。

（三）操作规则

机器人提前启动

R11. 参赛选手应在裁判宣布比赛开始后启动机器人。若机器人提前发生位移，则视为机器人提前启动。

- 违规判罚：违例。

违规使用电子通讯设备

R12. 不允许携带电子通讯设备（手机、对讲机、电脑、无线网络设备等）进入比赛区。

- 违规判罚：警告，严重者取消本场比赛资格。

参赛队员站位

R13. 比赛全程，参赛选手可以围绕比赛场地四周进行机器人操作。

违规使用机器人搭建说明

R14. 机器人搭建期间，禁止使用任何形式的机器人搭建说明。

- 违规判罚：记为警告并没收，不得继续使用，情节严重者将取消全场比赛成绩。

违规使用编程工具

R15. 比赛期间，战队不允许携带电脑、平板等可用于编程的工具进入比赛区。

- 违规判罚：记为警告，严重者取消本场比赛资格。

违规接触机器人

R16. 在比赛期间，参赛选手在任何时刻不得直接或间接接触机器人。

- 违规判罚：违例，情节严重者取消本场比赛资格。

违规接触道具

R17. 在比赛期间，参赛选手不可直接或间接接触任何场地道具。

- 违规判罚：违例，且得分道具失效，由裁判移除出场外。

刻意按压或撞击比赛场地

R18. 比赛期间，参赛选手不可故意按压或撞击比赛场地以取得比赛优势。

- 违规判罚：违例。且因违例行为取得的比赛得分无效。

故意毁坏场地元素

R19. 在比赛全过程中，参赛选手、机器人不得故意毁坏场地元素。

- 违规判罚：违例。

得分道具违规离开赛台

R20. 单场比赛全程，得分道具在任意时刻的投影不得完全离开比赛场地。否则，该得分道具失效且无法再次被放回比赛场地内。

机器人违规离开赛台

R21. 单场比赛全程，机器人任意部分垂直投影不得离开比赛场地。

- 违规判罚：违例

违规指导

R22. 全场比赛期间，包括进入侯赛区的机器人搭建、调试等环节，均不得出现场外教练指导行为。

- 违规判罚：首次给予口头警告，情况严重者取消战队全场比赛资格。

违规使用机器人

R23. 全场比赛期间，战队机器人检录通过后，该战队仅可使用通过检录的机器人进行比赛，严禁战队更换机器人，严禁战队使用未通过

检录的机器人。仅可使用本战队机器人，禁止使用其他战队机器人，或交换机器人使用。

- 违规判罚：取消战队全场比赛资格

损坏他人机器人

R24. 全场比赛期间（含比赛、候赛、调试等环节），严禁以任何形式损坏或破坏其他队伍的机器人。若裁判组或赛事组委会通过现场观察、录像回放、赛后检验等方式，确认某队伍存在损坏他人机器人的行为，则损坏他人机器人行为成立。

- 违规判罚：取消该战队全场比赛资格；情节严重者，组委会有权将该行为记录在案，并可能影响其参加未来由官方举办的赛事资格。

过分行为

R25. 全场比赛期间，出现包括但不限于以下情形的，情节恶劣者裁判有权取消全场比赛资格：

- 不礼貌行为（辱骂，脏话，肢体接触）。
- 严重影响比赛场地秩序或观众安全导致比赛无法正常进行。
- 严重违反竞赛精神（作弊）。
- 重复或无视裁判警告，公然违例。
- 恶意投诉。

异常状态

R26. 当出现包括但不限于如下状态时：

- 安全隐患：赛场内出现关于场地、参赛选手和机器人的安全隐患。
- 场地道具缺失或损坏：比赛场地和场地道具的缺失或损坏导致无法正常进行比赛。

- 重赛：重赛将由裁判根据实际情况慎重讨论决定。

场地、道具不确定性

R27. 由于生产和加工的不确定性，所有道具及场地将存在不可避免的细微误差（尺寸、重量、颜色、平整度等）。战队在设计搭建机器人时，须考虑此误差因素，适应不同道具及场地。如现场有其他适配道具，参赛选手可在赛前申请替换。机器人应该能够适应如场地褶皱、灯光变化等不可改变的因素，凡因这些不可改变因素产生的机器人表现差异，战队应自行完成针对性调试。

突发情况弃赛

R28. 在报到之后，战队因不可抗力因素无法继续参赛，该战队须向组委会报备无法参赛原因。

七、申诉与仲裁

（一）比赛结果确认

成绩确认

比赛结束，在裁判做完比赛统计和判定后，当场比赛的战队需在成绩确认单上签字确认比赛成绩。确认成绩无误签字后，组委会不再接受该场比赛的任何申诉。

争议处理

若当场比赛的参赛选手对该场比赛结果仍存在异议，且对当值裁判的解释依然不认同的，可不签字确认成绩，但须在成绩确认单备注栏写明情况后方可离场。

（二）申诉流程及申诉时效

申诉步骤

申诉应按照规定的流程，在“有效申诉期”内提出，并遵循“文明

参赛”的竞赛精神。先由参赛战队填写《申诉表》，配合仲裁委员会调查，仲裁委员会调查期间，只允许当场参赛选手配合。仲裁委员会有权在回避指导教师、学生家长及亲友的环境下和申诉选手单独沟通。调查过程中申诉方应清晰的表达申诉诉求，描述客观事实。

有效申诉期

一般为单场比赛结束后30分钟内，具体时间以比赛前发布的《秩序册》为准。申诉方及被申诉方须在与裁判长约定的时间内到场。

申诉回应时效

并非所有申诉都会被受理，仲裁委员会将根据实际情况确定是否接受申诉，并开启仲裁流程。被受理的申诉，仲裁委员会一般会在当天比赛结束之后或次日比赛开始之前回应申诉。

（三）无效申诉

超时的申诉

未能在“有效申诉期”内提交的申诉，将被视为无效且不予受理。若申诉方未能在与仲裁委员会约定的时间内到场，或在调查时中途无故离场，将被视为无效申诉。被申诉方未能在与仲裁委员会约定的时间内到场，仲裁委员会将会直接判定仲裁结果并作为最终结果。

申诉人员超出规定

申诉方必须为参赛战队选手，其他人员的申诉将不予以接受。申诉方的家长、指导教师等人员未经仲裁委员会允许不得参与仲裁过程。

违规判罚：首次警告，若多次警告无效，将取消比赛资格。

申诉诉求不清晰

若因情绪等因素无法客观冷静表达仲裁诉求，导致仲裁委员会无法正常的理解申诉事实，无法正常进行情况调查，仲裁委员会将会对犯

规方提出警告。

违规判罚：首次警告，若多次警告无效，将取消比赛资格。

不文明的申诉

申诉方不得做出不文明的行为，不得产生过激的动作和言语。

违规判罚：首次警告，若多次警告无效，将取消比赛资格。

（四）仲裁流程

仲裁处理过程

仲裁委员会由裁判长、仲裁顾问、赛事技术负责人组成。仲裁委员会负责受理比赛中出现的申诉并进行仲裁调查，以保证大赛的顺利进行和大赛结果的公平、公正。任何比赛的回放录像、照片因可能存在因拍摄角度导致的不准确问题，仅作为仲裁委员会参考，不作为仲裁证据。

仲裁处理结果

仲裁结果分为“维持原本比赛成绩”和“重赛”两种，不可以再次申诉。如若仲裁结果为“重赛”，申诉方需按照申诉单规定的时间场次进行重赛，规定时间 5 分钟内未到达场地进行比赛，视为放弃比赛。

仲裁处理补充

仲裁委员会给出最终仲裁结果后，申诉方不能再对申诉结果产生异议。