

# 第二十四届石家庄市机器人竞赛

## WRO常规赛主题与规则

小学组

永续农业



第二十四届石家庄市机器人竞赛  
WRO常规赛主题与规则  
小学组

目 录

特别提示 .....	1
一、总则.....	1
1.1、概述.....	1
1.2、学习过程的重要性.....	1
1.3、队伍组成 .....	1
1.4、职责 .....	1
1.5、机器人 .....	2
1.6、赛台和场地 .....	4
1.7、惊喜规则 .....	5
1.8、比赛形式和流程 .....	5
1.9、比赛 .....	5
二、介绍 .....	7
三、任务赛规则 .....	7
3.1、比赛场地.....	7
3.2、比赛元素.....	8
3.3、随机设置.....	12
3.4、机器人任务.....	12
四、计分表.....	15

## 特别提示：

**此规则的制定只针对第二十四届石家庄市机器人竞赛WRO常规赛小学组。规则最终解释权归石家庄市科协。**

### 一、总则：

#### 1.1、概述：

在WRO 机器人任务赛中，队伍需要设计机器人去解决比赛场地中的挑战。机器人需要完全自主运行。每个赛季每个组别场地和任务都会是全新的。每组有一次测试机会，两次的挑战机会，最高成绩计入总成绩。旨在考察和测试队伍们的自主创新能力、团队合作能力以及思维敏捷性。

#### 1.2、学习过程的重要性：

WRO 希望激发学生进入STEM 相关领域进行学习和探究，希望学生在参加竞赛时通过有趣的学习经历培养思维和技能， 因此特别强调：

☆ 比赛当天，要靠所有队伍、教练和裁判一起维护一个有趣而公平的活动。

#### 1.3、队伍组成：

每支队伍有2-3名队员和1名教练员组成，1名学生只能加入1支队伍，一支队伍只能参加一个比赛项目，1名教练可以指导多支队伍。

#### 1.4、职责：

1.4.1、机器人的搭建和编程只能由队员来完成。教练的任务是陪伴队员，帮助他们处理组织和后勤事物，并在队员遇到问题和困难的时候提供支持。教练不能参与到机器人的搭建和编程中。该准则适用于比赛的准备期间和比赛当天。

1.4.2、比赛开始后，队伍不允许通过任何方式与场外的人员进行交流。如果有必要交流，应获得裁判的允许，并在裁判的监督下进行交流。

1.4.3、队员不能携带手机或其他通信设备进比赛场地使用。

1.4.4、参赛队伍无条件接受裁判员审查，队员应无条件接受。

1.4.5、如果违反了本文件中提到的任何规则，裁判组可以决定以下一种或多种后果进行处罚。在做出决定之前，可能会针对队伍或个别队伍成员进行问辩，以了解可能违反规则的更多有关信息。问辩可以包括有关机器人结构或程序的问题。

1.4.6、处罚有：(1)违规队伍可能被取消一轮或多轮的比赛资格、(2)违规队伍可能被扣除一轮或多轮比赛得分的**50%**、(3)违规队伍可能被取消晋级下一场比赛的资格、(4)违规队伍可能被完全取消参赛资格。

### 1.5、机器人：

1.5.1、每支队伍要搭建**1**台机器人去完成场地上的任务。在启动之前，机器人的最大尺寸为**250mm250 mm250 mm**，机器人的尺寸包括连接线。在机器人启动之后，尺寸没有限制。

1.5.2、队伍只允许使用下述材料搭建机器人：

1.5.2.1、控制器：LEGO®教育机器人平台 MINDSTORMS® NXT or EV3, SPIKE PRIME 或 LEGO® MINDSTORMS® 的 NXT、EV3 或 Robot Inventor。

1.5.2.2、马达：只可使用控制器所属的平台/套装中的马达。

1.5.2.3、传感器：控制器所属的平台/套装中的传感器。

**请注意：** 机器人任务赛中不再允许适用HiTechnic 的颜色传感器

1.5.2.4、电池：只能使用乐高官方可充电电池 (no. 9798 或 9693 for NXT, no. 45501 for EV3, no. 45610 或 6299315 for SPIKE/Robot Inventor)。

1.5.2.5、搭建材料：只能使用乐高品牌的元素搭建机器人。

1.5.3、允许对原始的乐高绳子或管子进行裁剪。除此之外，不允许对乐高的零件或电子部件进行修改，也不得使用螺丝、胶水或胶带等其他非乐高材料在机器人上固定组件。

1.5.4、电机和传感器使用数量不受限制。然而， 仅允许使用官方 **LEGO®** 材料连接电机和传感器。

1.5.5、如果队伍需要使用一个设备来校准机器人在起始区域的位置，该设备必须使用乐高零件搭建，并且算入机器人最大尺寸。

1.5.6、可以适用乐高气动力组件，系统须在运行之前充气。

1.5.7、参赛队伍在练习或正式比赛时仅可携带并用一个控制器。队伍可携带备用的控制器，但应交给教练保管。如果队伍需要使用备用控制器时需要提前联系裁判并获得允许方可找教练拿备用控制器且控制器内存应被清空后再交给队员。只允许使用一个机器人底盘，并且底盘包括控制器。底盘被定义为具有机动机构、传感器和传动系轴的组件，可由控制器提供动力。

1.5.8、队伍将控制器安装在机器人上时，必须使控制器便于裁判检查程序或者停止机器人。这意味着控制器的显示器和按钮必须放置在机器人的外部。任何其他部件都不应阻止或限制裁判触碰到控制器的按钮或显示屏。控制器不能面向在机器人的底部。

1.5.9、机器人必须自主运行并完成任务。在机器人运行期间，不允许使用任何无线电通信、遥控或线控系统控制机器人。

1.5.10、机器人启动后，参赛队不得执行任何干扰或协助机器人的动作。

1.5.11、允许使用任何软件为机器人编程，队伍可以在比赛前完成程序的编写。如果队伍使用的程序需要网络连接（例如基于浏览器的编程软件）时，则需要队伍自行确认比赛当天是否有离线版本的软件可以使用。比赛的组委会不负责提供网络连接设施（例如WiFi）。

1.5.12、在检查时间以及正式比赛期间，蓝牙、WiFi 或任何远程连接都必须关闭。建议使用连接线来传输程序。

1.5.13、允许使用SD卡存储程序。在检查机器人之前，必须插入SD卡，一旦检查完成，在比赛期间不得取出SD卡。

1.5.14、参赛队伍应携带所有需要的设备、足够的备件、软件以及1台笔记本电脑（或其他编程设备）等，其他在比赛中需要使用的设备。在比赛当天，

不同队伍不能使用同一个笔记本电脑或相同的程序。如发生任何事故或设备故障，组委会不负责维修或更换。

1.5.15、队伍可以在机器人上做标记（例如标签，绑带等）以避免队伍丢失机器人或与其他队伍的机器人混淆，前提是标记不能改变机器人的性能或提供搭建过程的线索。

1.5.16、队伍可以携带辅助材料，如卷尺（检查机器人尺寸）或笔和纸（做笔记）。但是带到比赛区域的任何纸张都应该是空白的，不允许用来与教练交换信息。

## 1.6、赛台和场地：

1.6.1、在机器人任务赛中，机器人要解决场地中的几个任务。每个场地包括一个比赛赛台（带有边框的平整台面）并在赛台上铺一张印刷的场地纸。每个年龄组的场地任务不同，因此场地纸也不同。

1.6.2、WRO 任务赛各年龄组别场地纸的尺寸是 2362 mmx 1143 mm。赛台的内部尺寸应与地垫尺寸相同，为 2362 mmx1143 mm，或各维度最大不得超过+ / - 5mm 误差。官方赛台边框的高度是 50mm，超过此高度的边框也可以使用。

1.6.3、场地纸必须使用哑光或覆膜（无反射色）的材料印刷。首选印刷材料为 510 克每米的PVC 防水油布。场地纸的材料不能太软（例如无网状横幅材料）。

1.6.4、所有黑色的线可供机器人巡线行驶，这些黑线的宽度至少是 20mm。机器人需要识别的其他颜色将遵守传感器的限制。

1.6.5、比赛的元素是使用 WRO 竞赛包（45811）与 WRO 补充包（45819）搭建的。其他的材料，例如 EV3/SPIKE 核心套装的零件或木质材料、纸张或塑料都可以在有限的范围内使用，从而让比赛更加有趣。

1.6.6、如果比赛开始时，有比赛元素的初始位置在起始区域里，那么该元素应该和机器人一起都算在 250 mmx 250 mmx 250 mm 的最大尺寸里。该元素不能被带离场地图纸。

1.6.7、比赛元素必须固定在场地上，除非比赛规则另有规定，赛事组委会可以自行选择固定比赛元素的材料，比如双面胶带或钩环胶带。

1.6.8、不允许损坏比赛元素。如果比赛元素被损坏，将不能得到相应的分数。

1.6.9、机器人的起始区域是指彩色方框内部的白色区域。在启动时，机器人必须完全在起始区（白色区域）里面。

1.6.10、虽然赛事组织者会尽力确保所有场地的准确性和统一性，但当队伍在搭建和编程时，应该考虑场地可能出现的可变性和误差（比如：赛台上的瑕疵、不同赛台、不同场地图纸的颜色亮度差异、不同时间段/不同位置上的照明条件差异、场地上的影子、裁判在执裁过程中绕赛台走动、场地图纸的纹理或突起、场地图纸本身的波纹位置和严重程度各不相同）

## 1.7、惊喜规则

市赛不设置惊喜规则

## 1.8、比赛的形式和流程：

挑战成绩计入总成绩每组有两次挑战的机会，这两次机会可以是连续的也可以不是，但只有一次最高的成绩会被计入总成绩。

1.8.4、整个比赛期间，教练员不得进入队伍的候赛区和比赛区域提供任何帮助或指导。否则将取消所带全部队伍的比赛成绩。

## 1.9、比赛：

1.9.1、机器人比赛的时间均为 2 分钟。当裁判示意队员，确认场地上的物品摆放无误，发出开始信号时开始计时。计时一旦开始中途不会停表，只有满足一下条件，计时才会停止，并将所用时间计入计分表：

a、计时 2 分钟已结束、

- b、任何队员在机器人运行时触碰机器人和场地上的策略物、
- c、机器人完全离开了赛台、
- d、机器人或队员违反了比赛规则、
- e、一名队员喊“停”并且机器人不再继续移动。

1.9.2、机器人必须放置在起始区内，使机器人在场地纸上的投影完全在起始区内。参赛队员可以在起始区对机器人进行物理上的调整。但不允许通过改变机器人部件的位置或方向来向程序输入数据，比如调整机械臂的角度来输入数据，也不是不允许的。也不允许在起始区内对机器人的传感器进行校准。其他任何输入数据的方式都不允许。如果裁判认为队伍在起始区输入数据，则需要对该队伍进行调查。

1.9.3、如果机器人把任何部件遗留在场地上，被遗留的部件则会被认定为自由的，不再属于机器人，并继续留在场地上

1.9.4、如果启动程序后直接使机器人开始运动，则该队伍需要等待裁判的开始信号才能启动程序。

1.9.5、如果启动程序不会直接使机器人开始运动，则允许队伍在开始信号之前启动程序。之后，可以通过按下控制器上的中央按钮来启动机器人，不允许按其他按钮或传感器启动机器人。如果使用 **SPIKE PRIME/Robot Inventor** 控制器，允许使用控制器上的左侧按钮启动机器人。

1.9.6、如果在机器人比赛过程中存在任何不确定性，裁判有最终决定权。如果没有显而易见的结果，裁判应该做出有利于队伍的决定。

1.9.7、机器人比赛结束后，计时停止，裁判对本轮比赛结果进行评分。分数被记录在评分表（纸质或电子版）上，队伍需要在计分表上签字（纸质计分表签字或电子签名/复选框）。队员一旦在计分表上签字，就不能再提出申诉。



1.9.8、如果某队在指定时间内仍不签字，裁判可以决定取消该队本轮比赛的资格。不允许队伍的教练参与裁判对比赛计分结果的讨论。不接受视频或照片证明。

1.9.9、如果队伍在一轮中被取消资格，那该队该轮的得分是0分最长120秒，计入总用时。

1.9.10、如果一支队伍在没有完成任何一个可以得分的（部分）任务的情况下结束了该轮比赛，则该轮比赛的时间为实际计时，时间计入总用时。

1.9.11、比赛成绩计算方法：在规定时间内完成两次挑战的，以得分最高的一次挑战计入总成绩和总时间。

## 二、介绍：

村民想在村庄的农场里，种植农作物（水果、蔬菜）、饲养的动物（鸡），来供给自己生活食材，为了不破坏村庄原有的生态环境及解决自己分身无术的困境，他们决定找机器人来帮忙。

你能搭建一个机器人，帮助村民完成检查蔬菜、收集蔬菜并给花园浇水等任务吗？

## 三、任务赛规则：

### 3.1、比赛场地：

下图展示了比赛场地上的不同区域。



如果赛台比赛地图纸大，竞赛组委会会把图纸固定在场地上，水塔一侧和起始区域的一侧场地贴着赛台的墙壁摆放。

### 3.2、比赛元素

#### 3.2.1、红色蔬菜、黄色蔬菜和温室

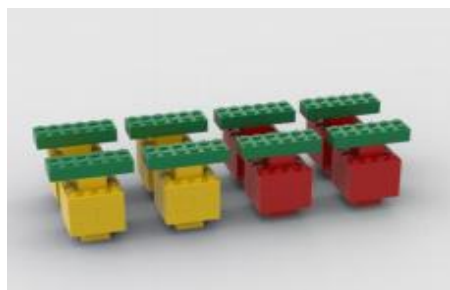
场地上有8个蔬菜（4个红色、4个黄色）以及2个温室。

☆ 2个红色蔬菜和2个黄色蔬菜分别放在场地右下角的相同位置上。

☆ 1个红色蔬菜和1个黄色蔬菜分别放在两个温室里。

☆ 另外1个红色蔬菜和1个黄色蔬菜随机放在场地右上角的两个位置上。

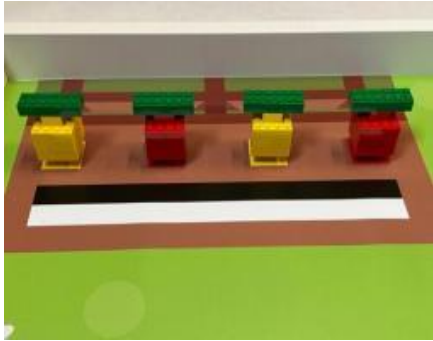

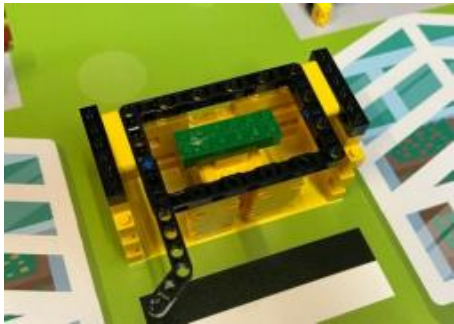
☆ 温室被固定在场地上，并且每一个温室里都有一个蔬菜。



红色蔬菜和黄色蔬菜



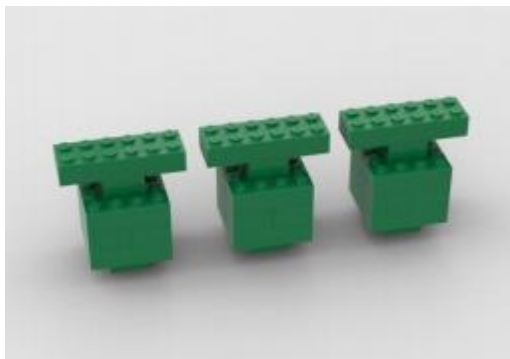
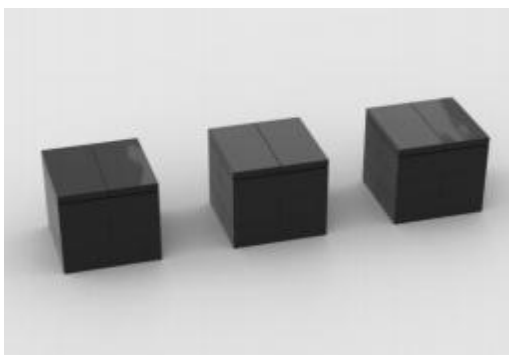
温室（需固定在场地上）

 <p>蔬菜的固定位置(右下角)</p>	 <p>的蔬菜的随机位置(右上角)</p>
 <p>温室的起始位置（关闭）里面放有一个蔬菜</p>	<p>请注意： 不在温室里的蔬菜在摆放时，蔬菜上方的绿色积木需要与赛台的长边保持平行。而温室里的蔬菜位置则与温室一致。</p>

### 3.2.2、绿色蔬菜以及土元素

场地上有3个绿色蔬菜和3个土元素，花园里的6个位置上。

其中四个位置上的元素固定不变，其余两个位置（水塔左右两侧中间的位置上）随机摆放一个绿色蔬菜或土元素。

 <p>绿色蔬菜</p>	 <p>土元素</p>
---	---

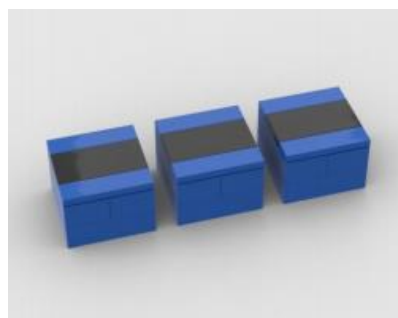


### 3.2.3、水塔和水元素

场地上有3个水元素和1个水塔。水塔需要固定在场地上。2个水元素放在水塔里，1个水元素始终放在起始区域里。



水塔（需固定在场地上）



水元素



水塔的摆放



水塔里面的水元素（两个水元素始终像上面这个水元素这样摆放）

### 3.2.4、栅栏&鸡

场地上有4个栅栏（2个红色， 2个黄色） 以及1只鸡。

它们在场地的位置始终保持不变，且不允许被移动或损坏。



黄色栅栏



红色栅栏



黄色栅栏的摆放位置



红色栅栏的摆放位置



鸡



鸡的摆放位置  
(始终保持这个方向)

### 3.3、随机设置

市赛采用的摆放位置：



### 3.4、机器人任务

#### 3.4.1、收集成熟的蔬菜和腐烂的蔬菜

蔬菜在场地的不同位置上（右上角、右下角以及温室里），机器人需要识别蔬菜的不同状态。机器人的任务是：

- ☆ 把红色（成熟的）蔬菜带到市场区域（红色）。
- ☆ 把黄色（腐烂的）蔬菜带到堆肥区域（棕色）。







下表显示该任务的计分以及不同得分状态的照片，红色蔬菜和黄色蔬菜均适用。请注意该任务得分：

市场区域是场地中间上方的红色区域（不包括周围的线条或设计元素）

堆肥区域是场地左下角的棕色区域，包括棕色的曲线（但不包括前面的浅色曲线）

“完全进入”的定义：完全进入代表该任务元素只和相应的区域接触。

	每个	最高
红色蔬菜完全进入红色市场区域	11	44
红色蔬菜部分进入红色市场区域	4	16
黄色蔬菜完全进入棕色堆肥区域	11	44
黄色蔬菜部分进入棕色堆肥区域	4	16

		
11分 (完全进入)	11分 (倒下也没关系)	4分 (部分进入)
		
0分(只接触区域的外面)	11分(只接触区域里面)	0分(黄色蔬菜在红色市场区域里不能得分)

### 3.4.2、缺水的蔬菜和准备耕种

场地的底部有需要浇水的蔬菜或者需要准备耕种的区域，机器人需要识别任务并完成。

☆ 往每一个有绿色蔬菜的绿色区域里放一个水元素。水塔里可以释放两个水元素，还有一个水元素始终在起始区里。如果水元素被放到正确的区域则可以获得满分。

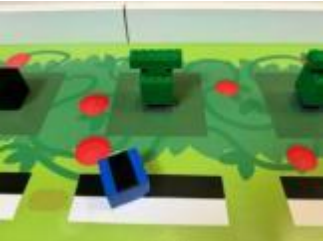


☆ 将绿色区域里的土元素推出绿色区域，准备耕种。如果土元素被完全推出绿色区域并且不再接触绿色区域时即可得分。

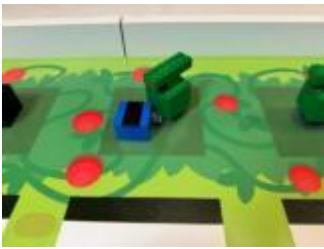



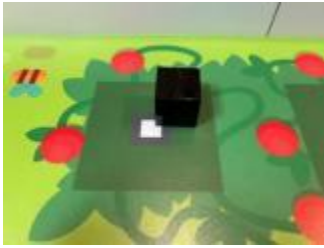
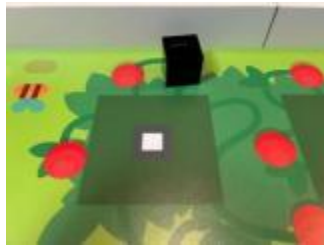
下表显示该任务的计分以及不同得分状态的照片，请注意该任务得分：

☆ 绿色区域是指深绿色的方形区域，不包括周围其他绿色的设计元素。

	每个	最高
水元素接触里面有绿色蔬菜的绿色区域，并且绿色蔬菜仍然与绿色方形区域接触(每个区域里最多只能有 1 个水元素得分)	10	30
土元素不再接触任何绿色方形区域	3	9

		
0分(水元素没有接触绿色区域)	10分(水元素接触绿色区域)	0分(绿色蔬菜没有在绿区域)

		色方形区域里)
		
10分 (都正确)	0分(没有绿色蔬菜)	0分(没有绿色蔬菜)
		
10分 (都正确, 并且绿色蔬菜接触绿色区域)	0分(土元素仍接触绿色区域)	3分(土元素不再接触任何绿色区域)

### 3.4.3、栅栏&鸡的加分

不允许移动或损坏栅栏和鸡。

如果这些元素没有被损坏也没有被移动， 都可以获得加分。

下表显示该任务的计分以及不同得分状态的照片，栅栏和鸡均适用。请注意该任务中：

☆“被损坏”的定义：任何与比赛开始时不一样的状态，比如一块积木掉下来。

☆“被移动”的定义：如果任务元素的任意部位接触到灰色区域以外的区域，则认为该 元素被移动。

	每个	最高
鸡没有被损坏或移动		3
栅栏没有被损坏或移动	3	12
		
3分(只接触灰色区域)	0分(被损坏)	0分(被移动)



## 四、计分表

队伍名称：\_\_\_\_\_

轮次：\_\_\_\_\_

任务	每个	最高	#	合计
收集成熟的蔬菜和腐烂的蔬菜				
红色蔬菜完全进入红色市场区域	11	44		
红色蔬菜部分进入红色市场区域	4	16		
黄色蔬菜完全进入棕色堆肥区域	11	44		
黄色蔬菜部分进入棕色堆肥区域	4	16		
缺水的蔬菜和准备耕种				
水元素接触里面有绿色蔬菜的绿色区域，并且绿色蔬菜仍然与绿色方形区域接触(每个区域里最多只能有 1 个水元素得分)	10	30		
土元素不再接触任何绿色方形区域	3	9		
栅栏和鸡的加分				
鸡没有被损坏或移动		3		
栅栏没有被损坏或移动	3	12		
最高得分		142		
				惊喜规则得分
				本轮总分
				本轮用时

关于取消比赛资格的记录：

参赛队员：\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_、

裁判员：\_\_\_\_\_