

Robo Genius

全球青少年机器人挑战赛

赛事规则 V2.2



Robo Genius
全球青少年机器人挑战赛组委会编制
2021年05月27日更新

修改日志

日期	版本	修改记录
2019.05.01	V1.0	首次发布
2019.07.01	V2.0	<p>3.1 新增机器人在比赛过程中整体重量不得超过 1.50 kg</p> <p>3.7 规范维修机器人时的注意事项</p> <p>4.1.1 & 4.1.3 新增在场地清理阶段当中，机器人在不同情况下越过场地中线的判罚方式</p> <p>4.2.1 新增 裁判开球时，足球放置区被机器人覆盖住的处理方式</p> <p>5.6 规范 未停止操控机器人的说明及判罚方式</p> <p>5.7.2 新增在全力冲刺阶段剩余时间不足 10 秒时，机器人犯规时的处理方式</p> <p>5.7.3 规范在带球进攻阶段中，球和方块先后进球门的处理方式</p> <p>5.11 新增方块掉出场地边框以外区域的处理方式</p> <p>11.6-11.13 新增 每局比赛之间的时间间隔</p> <p>4.1.2、4.2.4、4.2.5、4.3.2、4.3.3、5.1、5.8、11 调整相应规则</p>
2019.10.20	V2.1	详见第 22 页 “补充规则”
2021.05.27	V2.2	3.5 仅可以使用平板和手机进行控制，取消不能

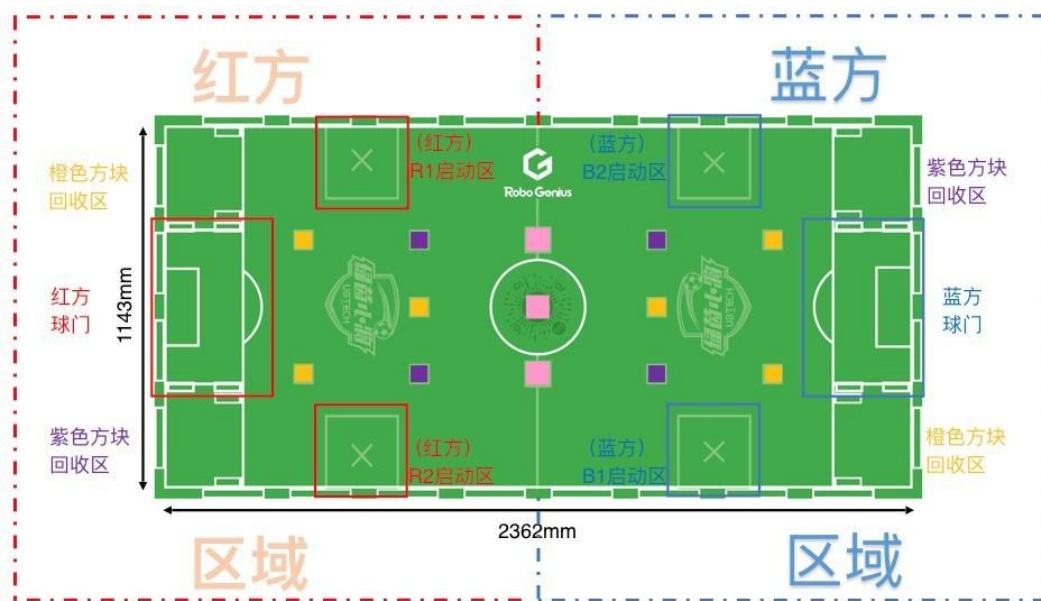
	<p>交换位置规则</p> <p>4.1.1 取消拖拽时会发生的违规说明</p> <p>4.1.3 修改第一阶段中夹取的方块无需恢复原始状态</p> <p>4.2.2 修改了“持球”判罚的标准，取消“持球”时间判定</p> <p>5.1 修改了维修次数与队伍维修次数的规则</p> <p>原5.2 取消了僵持情况判定</p> <p>5.4 修改了提前操控的判罚</p> <p>5.5 修改了未停止操控的判罚</p> <p>5.7 取消了方块部分进入球门的判定</p> <p>5.7.1 修改了全力冲刺阶段还剩10秒时方块进入球门的判罚</p> <p>5.7.2 修改了带球进攻阶段方块进入球门时的判罚</p> <p>5.9 5.10 取消了僵持、判罚黄牌时需要回到启动</p>
--	--

		<p>区的规则</p> <p>6.5 修改了队伍被判5张及以上黄牌时的判罚规则</p> <p>7 修改了记分方式，黄牌不再扣分</p> <p>补充规则9 修改了机器人违规或维修时携带道具的判罚规则</p> <p>补充规则12、13 增加了提出申诉的要求</p>
--	--	--

1、赛项介绍

绿茵小将是优必选推出的旨在锻炼中小学生的机械结构设计、运动控制以及团队协作能力的机器人足球赛事活动，参赛队伍需要自主设计能够完成多项综合任务的机器人，同队伍的两台机器人在比赛当中需要随机应变、协同配合，与对方队伍的两台机器人同场对抗，在绿茵场上争夺“绿茵小将”的荣誉。奔跑吧，绿茵小将！

2、场地及道具介绍



2.1 比赛场地图纸材质为写真，比赛场地边框材质为 ABS，比赛场地内部长度为 $2362\pm 15\text{mm}$ ，比赛场地内部宽度为 $1143\pm 15\text{mm}$ ，比赛队伍需适应场地表面可能有的约 10mm 高的轻微起伏或褶皱。比赛场地分为红方、蓝方两个区域，每个区域有对应的球门、启动区、回收区等。

2.2 球门长度为 $510\pm 10\text{mm}$ 、宽度为 $240\pm 10\text{mm}$ 、高度为 $250\pm 10\text{mm}$ ，球门背部除场地边框外无遮挡及球网。

2.3 启动区长宽尺寸为 $220\pm 6\text{mm}\times 220\pm 6\text{mm}$ ，R1、R2、B1、B2，4个启动区的位置如上图所示。

2.4 回收区位于球门两侧，颜色对应如图所示，回收区长度为 $295\pm 6\text{mm}$ 、宽度为 $240\pm 6\text{mm}$ 、高度为 $70\pm 6\text{mm}$ 。

2.5 双方区域对应位置放置有橙色、紫色方块，放置位置如上图所示，全场共6个橙色方块、4个紫色方块，材质均为EVA，每个方块大小为 $50\text{mm}\times 50\text{mm}\times 50\text{mm}$

($\pm 3\text{mm}$)，重量为 $4.2\pm 1\text{g}$ ，方块可能会有轻微形变。

2.6 场地中间区域放置有3个粉色方块，放置位置如上图所示，材质为EVA，每个方块大小为 $70\text{mm}\times 70\text{mm}\times 70\text{mm}(\pm 3\text{mm})$ ，重量为 $9.3\text{g}(\pm 2\text{g})$ ，方块可能会有轻微形变。

2.7 足球材质为实心塑料，直径为 $35.6\pm 3\text{mm}$ ，重量为 $23.9\pm 3\text{g}$ 。

2.8 场地赛台及赛场灯光根据比赛规模及比赛场馆具体情况，赛场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，参赛队伍必须能够适应赛场的不同灯光条件，赛台可能有以下几种形式，具体形式以赛前组委会的秩序册通知为准：

A.使用分离式赛台，使用绿茵小将赛事场地包放置于高度为 $550\text{mm}\text{--}700\text{mm}$ 的支撑平面上；

B.使用绿茵小将赛事场地包放置于平坦的地面上，绿茵小将赛事场地包场地如下图所示。



2.9 场地及道具制作的实物会与图纸存在一定的制造误差。参赛选手在进行机器人的结构设计过程中需要考虑场地道具的制造误差，不要过分依赖场地尺寸制造精度。

3、机器人要求

3.1机器人在折叠状态时，初始长宽尺寸不得超过 220mm*220mm，高度 unlimited，机器人必须能放进长宽内径为 220mm*220mm 的检录箱内，机器人在比赛过程中整体重量不得超过 1.50 kg。

3.2 机器人只能使用由深圳市优必选科技股份有限公司制造的 Jimu Robot 系列产品，不得以任何方式改装或改造机器人的零部件，不得在机器人上增加除了用于固定电线的扎带、胶带以外的其他任何零部件或物品（含胶水、螺钉、钉子等）。

3.3 机器人必须使用由深圳市优必选科技股份有限公司制造的新版主控盒（锂电池版本），如下图所示，一台机器人只能使用 1 个主控盒，不得使用除此主控盒以外的其他电池、主板、主控或控制器。



新版主控盒（锂电池版本）

3.4 一台机器人最多只能使用 4 个电机，舵机数量不限制，一台机器人最多只能使用 1 个传感器，传感器类型限制为红外传感器。

3.5 机器人必须通过平板、手机来控制，一台机器人由一名对应的参赛选手控制，在一局比赛当中，同一队伍的两名参赛选手不得交换手机或平板，机器人必须通过蓝牙通信的方式，让 Jimu APP 与机器人通讯，从而遥控机器人。违规队伍将被取消比赛资格。

3.6 在比赛当中，机器人或遥控器不得播放音乐等声音干扰比赛，播放 1 次将被判 1 次警告，若参赛选手携带其它会在比赛当中发出干扰比赛的声音的手机、音箱、播放器等，干扰 1 次将被判 1 次警告。

3.7 在一局比赛当中，不得更换机器人或为机器人新增任一零部件、遥控器等，不得从场外（“场外”是指参赛队伍所在赛场以外的区域，包含观赛区域、其他赛场、练习场地、舞台、参赛队伍调试区等）获取任何物品，否则该队伍该局比赛将被判为0分；在三局两胜比赛的两局比赛之间，参赛队伍可为机器人更换电池，可维修机器人，不得更换机器人或为机器人新增任一零部件、遥控器等，不得从场外获取任何物品，否则该队伍该三局比赛将被判为0分；参赛队伍在进入比

赛场地进行比赛时只能携带不多于两台机器人、备用电池及拔插工具入场，不得携带机器人以外的零部件及充电宝，参赛队伍在维修机器人时可使用该局比赛当中或三局两胜比赛当中拆卸下来的零部件进行维修。

3.8 比赛当中，参赛队伍不得使用其他队伍的机器人，否则将取消该队伍在该次比赛的比赛资格，该队伍将不得参与该次比赛任何奖项评比。

3.9 机器人不得刻意损坏场地、方块、足球，有以上任一行为 1 次的，机器人将被判 1 次警告。

3.10 若机器人使对方机器人摔出比赛场地边框外视为违规，该违规机器人将被直接判罚下场，对方机器人可向裁判申请维修后，放入到己方任一启动区重新启动继续比赛。

4、比赛阶段及任务介绍

比赛总时长为 4 分钟，比赛开始前，双方机器人需静止于己方对应启动区内，1 个启动区只能放置一台对应编号的机器人，对应放置规则请查阅 11.6，比赛开始前需将机器人收缩到长宽为 220mm*220mm 的尺寸以内。

4.1 场地清理阶段

4.1.1 比赛时长为 1 分钟，双方机器人从己方对应启动区出发，只允许在己方区域场地内行动，机器人的底盘不得越过场地中线，“底盘”是指机器人的运动机构和主控盒组成的底部映射平面，“运动机构”是指履带、轮子、或其他替代履带及轮子的支持机器人运动的机构，“越过”是指部分底盘压场地中线或底盘完全在对方区域场地内的情况，每越过场地中线 1 次，机器人将被判 1 次黄牌；对于违规进入对方场地的机器人需立即返回到己方场地，否则裁判会再次或多次判罚黄牌，直

至机器人完全返回己方场地。

4.1.2 机器人需将己方区域内的橙色及紫色方块回收到己方区域对应颜色的回收区内，每正确回收 1 个方块获得 5 分，场地中的粉色方块双方均可回收，放置在己方任一回收区即可，每回收 1 个粉色方块可获得 10 分，得分依据为橙色、紫色方块被放入己方对应颜色回收区，且方块与场地底面图纸有接触或与回收区内的方块有接触；粉色方块被放入己方任一颜色回收区，且方块与场地底面图纸有接触或与回收区内的方块有接触，方块未按照对应颜色正确回收的不扣分，不加分。

4.1.3 在此阶段中，若机器人越过中线后夹取方块，则机器人将被判 1 次黄牌，被夹取的方块无需恢复到原始状态；

4.1.4 此阶段结束后，倒计时系统提示该阶段比赛结束，参赛选手不允许再操控机器人。

4.2 带球进攻阶段

4.2.1 比赛时长为 2 分钟，比赛开始前，由裁判开球，裁判将足球放置在场地中线最中间的粉色方块放置区的中央，若有 1 个方块完整或部分在此放置区内，则将足球放置在方块顶面中央，若有多个方块部分在此放置区内，则将足球放置在与该方框接触面积最大的方块的顶面中央；当裁判放置足球时，若放置区被机器人覆盖住，则此台机器人需回到启动区，待裁判放置好足球宣布比赛继续后重新出发。

4.2.2 允许机器人在红蓝两个区域场地内行动，允许机器人通过推、撞击、弹射等形式使足球进入对方球门，不允许持球，“持球”是指限制球的移动自由或通过堵死球的去路而实现控球的动作，如把球固定在机器人身上，或使用机器人身体的任何部分将球包围或将球压在身下，或设法圈住球来阻止其它机器人触球、使球未与

场地图纸接触、未持续旋转或机器人设法使球停止滚动等等。每持球1次，机器人将被判1次警告。若机器人通过“持球”方式或在“持球”被警告或被判罚黄牌后使球进入球门，则该进球得分无效。

4.2.3 机器人在此阶段中，每使足球进入对方球门1次即可获得30分，“进入球门”是指足球投影面完全在球门投影面内且足球投影面不压球门前方白色直线的情况，足球进入球门后被弹射出球门或比赛场地外的情况下得分同样有效。若机器人使足球进入己方球门，则对方获得分数。在每次有队伍获得进球得分后，裁判将表述“红方进球”或“蓝方进球”通知双方队伍，双方队伍需立即停止操控机器人，等待裁判重新开球，此阶段中，计时不停止，裁判表述“比赛继续”后，双方参赛选手可继续操控机器人进行比赛。

4.2.4 在此阶段中，允许机器人继续回收场上的方块，得分依据请查阅4.1.2，允许将己方区域及对方区域内的方块回收到己方对应颜色的回收区内并获得分数，若机器人将方块回收到对方回收区，且颜色对应，则对方获得分数，若回收到对方回收区内的方块颜色不对应，不扣分，不加分。

4.2.5 此阶段结束后，倒计时系统提示该阶段比赛结束，参赛选手不允许再操控机器人，裁判将收走场上的足球；若在此阶段结束前机器人触碰到足球，足球在此阶段结束后进入球门，则进球得分有效；若在此阶段结束后机器人触碰足球，机器人将被判1次警告，进球得分无效；若在此阶段结束前机器人触碰到足球，此阶段结束后参赛选手操控了机器人，不管机器人是否触碰到足球，机器人均将被判1次警告，进球得分无效。

4.3 全力冲刺阶段

4.3.1 比赛时长为1分钟，机器人可进入对方区域场地，进攻对方球门，在比赛结束时，若机器人底盘完全在对方球门投影面内且机器人底盘不压球门前方的白色直线，则获得30分，若机器人底盘部分在对方球门投影面内或机器人底盘压球门前方的白色直线，则获得10分，若机器人底盘部分在对方球门后部边框外，则获得10分，若机器人底盘完全在对方球门后部边框外，则获得0分。比赛结束时，若机器人底盘完全在己方球门投影面内且机器人底盘不压球门前方的白色直线，则对方获得10分，若机器人底盘部分在己方球门投影面内或机器人底盘压球门前方的白色直线，则对方获得10分，若机器人底盘部分在己方球门后部边框外，则对方获得10分，若机器人底盘完全在己方球门后部边框外，则对方获得0分。

4.3.2 在此阶段中，允许机器人继续回收场上的方块，得分依据请查阅 4.1.2，允许将己方区域及对方区域内的方块回收到己方对应颜色的回收区内并获得分数，若机器人将方块回收到对方回收区，且颜色对应，则对方获得分数，若回收到对方回收区内的方块颜色不对应，不扣分，不加分。

4.3.3 此阶段结束后，倒计时系统提示比赛结束，参赛选手不允许再操控机器人，若参赛选手在此阶段结束后使机器人底盘部分或整体进入球门，机器人将被判 1 次警告，对应进攻球门得分均作废。

5、特殊情况及违规情况

5.1 维修

比赛过程中，每支队伍拥有5次维修机会，参赛选手需举手并向裁判表述“申请维修”，裁判表述“同意”后，参赛选手可将自己操控的对应的机器人移出场外进行

维修，维修结束后，参赛选手需将机器人放置到对应启动区内方可继续进行比赛。

参赛选手可在比赛两个阶段之间申请维修，但不会因为维修而延长两阶段之间的时长，下一阶段比赛会按原计划时间开始，若参赛选手在下一阶段开始前将机器人维修完毕，需将机器人放置到对应启动区内，待下一阶段开始后与其他机器人一同继续进行比赛。

5.2 触动场地道具或机器人

比赛过程中，参赛选手经裁判允许从场上将己方机器人移出场外或放置到启动区时，参赛选手不得触动场上的方块、足球或其他机器人，有以上行为1次的，将被判1次警告，机器人移动前的原始状态就与场上的方块、足球或其他机器人有接触的情况除外。

5.3 接触机器人

比赛过程中，未经裁判允许，参赛选手在任何时候不得以任何形式接触机器人，否则将被判1次黄牌。

5.4 提前操控

比赛使用指定倒计时系统进行计时，在裁判表达“XX 阶段比赛准备”后，工作人员将启动倒计时系统，倒计时系统 3 秒的“Di Di Di”倒数后，锣声“DANG”表明该阶段比赛开始，在比赛开始前，参赛选手不得提前操控机器人，有此行为1次的，该队伍将被判1张黄牌。

5.5 未停止操控

倒计时系统或裁判指示比赛暂停、结束或参赛选手停止操控时，参赛选手应立即停止操控机器人，否则将被判1张黄牌，在需要停止操控时未停止操控而获得的得分将作废；若机器人在需要停止操控时将方块回收到回收区内，裁判会将回收区内的

方块移出场外，对应方块得分作废；若在被要求停止操控前，机器人触碰到足球，足球在被要求停止操控后进入球门，则进球得分有效；若在被要求停止操控后机器人触碰到足球，机器人将被判1次警告，进球得分无效；若在被要求停止操控前机器人触碰到足球，被要求停止操控后参赛选手操控了机器人，不管机器人是否触碰到足球，机器人均将被1次警告，进球得分无效；若机器人在需要停止操控时使机器人底盘部分或整体进入球门，机器人将被判1次警告，对应进攻球门得分均作废。

5.6 方块进入球门

在比赛的任一阶段，机器人不得以任何形式使方块整体进入球门，每使1个方块整体进入球门1次，机器人将被判1次黄牌，“方块整体进入球门”是指方块整体在球门投影面内且方块不压球门前方白色直线的情况，且方块与场地底面图纸有接触或与球门内的方块处于叠加接触状态；若方块进入球门后被机器人移出球门，判罚将同样执行，进入球门的方块将被裁判移出场外。裁判在判罚时不会区分主动或被动犯规。

例如：红方机器人在球门前，蓝方机器人通过碰撞或者推拉的形式导致红方机器人将方块整体进入球门，则红方机器人被判罚黄牌一张

5.6.1在带球进攻阶段中，若机器人使足球进入球门后使方块进入球门，则机器人将被判1次黄牌，方块将被移出场外，进球得分有效；若机器人使方块进入球门后使足球进入球门，则机器人将被判1次黄牌，方块将被移出场外，进球得分有效。

5.7 从场外获取物品

在一局比赛开始后，参赛队伍不得从场外获取任何机器人、电池、遥控器、零部件、道具、工具、充电宝等物品（应急的药品及医疗用品除外），具体判罚请查阅3.7。

5.8 回到启动区

因维修等情况需重新从启动区出发时，需将机器人放置到对应启动区内，若对应启动区内有其他机器人，参赛选手需将维修完毕的机器人放置到对应启动区旁重新出发进行比赛，机器人无需调整至初始尺寸，不限定方向，但一旦放置好，就不得移动机器人，否则将被判1次警告。若回到启动区时该阶段比赛还未开始，则机器人需待比赛开始后与其他机器人一同出发，若回到启动区时该阶段比赛已经开始，则机器人可继续进行比赛，若因提前操控而将方块回收到回收区内，对应方块得分作废，裁判会将回收区内的方块移出场外，若因提前操控而使足球进入球门，则对应进球得分作废，裁判会重新开球。

5.9 传递机器人

因维修、提前操控等情况需将机器人移出场外或移回启动区时，若参赛选手距离对应机器人较远，可申请由裁判或助理裁判协助将机器人传递给对应参赛选手，队伍需接受在传递机器人时可能发生的机器人零件掉落等意外情况。

5.10 方块掉出场地边框以外区域

在比赛的任一阶段，机器人不得以任何形式使方块掉出场地边框以外区域（包含赛台、桌子、地面等），否则将被判一次黄牌，且方块将被裁判收走；若方块被放置于场地边框上，则方块仍有效，双方队伍均可获取方块。

6、违规说明

6.1 机器人若在被判警告后不按裁判要求执行，将再次被判警告，直至按裁判要求执行为止。

6.2 机器人若在被判黄牌后不按裁判要求执行，将再次或多次被判黄牌，直至按裁判要求执行为止。

6.3 一支队伍若在比赛过程被判5次黄牌或以上，则该队伍的两台机器人将被判移出场外直至比赛结束，移出场外过程中不得刻意触动场地、道具或其他机器人。

7、计分形式

每局比赛结束后计算红方、蓝方队伍各自的总得分 总

得分 = 方块得分 + 进球得分 + 进攻球门得分

进球得分在比赛过程中实时计算，方块得分和进攻球门得分在比赛结束后计算。

8、参赛队伍要求

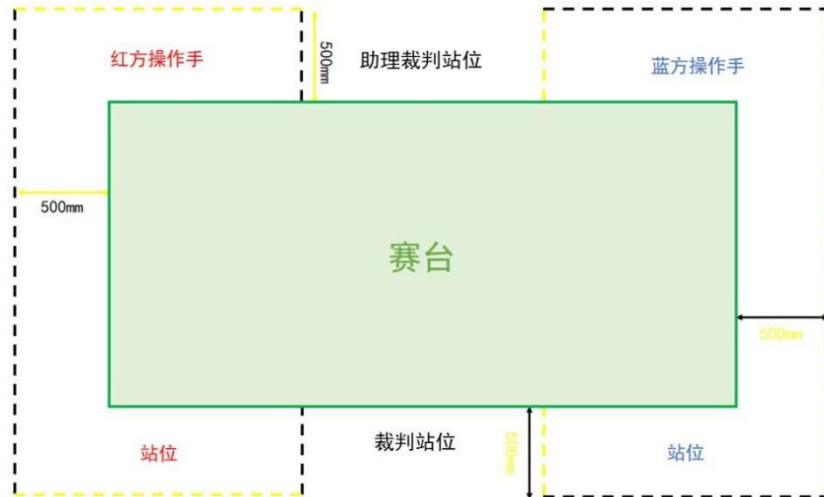
8.1 比赛分为小学组、初中组，每个参赛队伍由两台机器人、两名参赛选手及 1-2 名指导老师组成，1 名指导老师可指导多个参赛队伍。

8.2 小学组参赛选手需年满 6-13 周岁（以比赛年份的 9 月 1 日为界），且为小学在校学生，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；参赛队伍至少需要一名年满 18 周岁（以比赛年份的 9 月 1 日为界）的指导老师。

8.3 初中组其中一名参赛选手需年满 12-16 周岁（以比赛年份的 9 月 1 日为界），且为初中在校学生，另一名参赛选手需年满 6-16 周岁（以比赛年份的 9 月 1 日为界），且为小学或初中在校学生，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；参赛队伍至少需要一名年满 18 周岁（以比赛年份的 9 月 1 日为界）的指导老师。

9、参赛队伍规范

9.1 参赛选手在上场后只能在己方参赛选手站位区域内操控机器人，对应区域如下图所示，参赛选手站位区域将使用胶带进行场地布置，具体尺寸以及布置形式可能根据比赛场馆情况进行微调，参赛选手每跨越对应参赛选手站位区域 1 次，将被判 1 次警告，违规说明请查阅条例 6。



9.2 参赛队伍需遵循赛事精神，不得做出争吵或辱骂他人、发生肢体冲突、盗窃、破坏其他队伍机器人或其他物品、不遵守比赛场馆行为准则等不文明行为，否则将由裁判委员会共同商讨，根据行为严重程度作出取消队伍某场比赛成绩、取消队伍该场比赛成绩、某时间段内禁赛等处罚。

9.3 参赛队伍需具备安全意识，不得做出威胁己方队伍及其他人员安全的行为，包括但不限于违规使用排插、使用明火、携带不安全物品进入比赛场馆等行为。

9.4 在比赛进行中，参赛队伍指导老师不得进入比赛场地，不得在场外以任何形式干扰场上比赛。

9.5 参赛队伍需在己方场次比赛开始前至少5分钟到达对应比赛场地，若在比赛开

始后 5 分钟，队伍仍未到达比赛场地，裁判可判该队伍该局次成绩为0分。

10、赛制

赛制根据赛事活动具体规模及时间而定，具体安排请查阅组委会于赛前输出的赛事秩序册。

11、比赛流程

具体时间及流程安排以组委会于赛前输出的赛事秩序册通知为准。

11.1 队伍报到、赛前检录

参赛队伍赛前需在规定时间内到报到处进行报到、领取赛事物资并进行赛前检录，赛前检录通过的队伍将被记录赛前检录通过状态，赛前检录未通过的队伍需将机器人调整至符合机器人要求的状态后再次进行检录，直至赛前检录通过，若在正式比赛开始前，机器人仍未通过赛前检录，则该队伍将失去比赛资格，同时不参与任何奖项评选；参赛队伍所有的机器人都需要进行赛前检录，若有未通过赛前检录的机器人上场比赛，则该队伍该局次比赛将被判为0分。

11.2 开幕式

11.3 参赛选手会议

11.4 练习赛、公布预赛赛程

组委会在条件允许的情况下会在正式比赛开始前组织练习赛，检录通过的队伍方可参加练习赛，练习赛场地将配有裁判执裁并模拟正式比赛，参赛队伍需自行排队（两名参赛选手均需到场，不得由他人代替排队）方可进入场地进行练习，练习赛当中，参赛队伍需服从工作人员安排；练习赛期间，组委会将在比赛现场电子屏

幕、电视、选手调试休息区等地以电子或纸质形式公布系统自动生成的预赛赛程，具体公布区域以组委会于赛前输出的赛事秩序册通知及服务台通知为准。

11.5 参赛选手会议

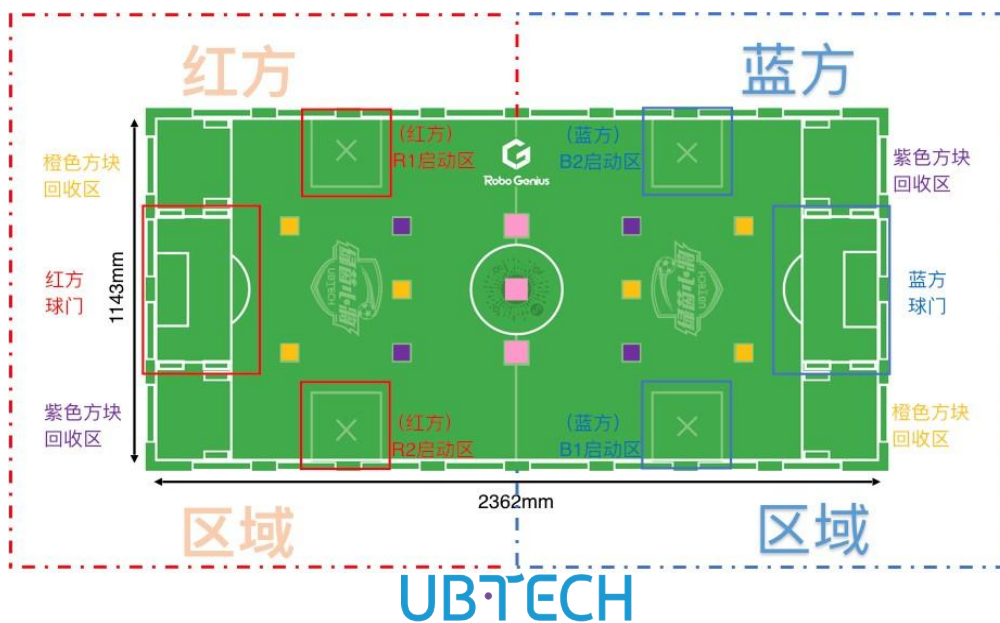
裁判组将于参赛选手会议上与参赛队伍沟通比赛当中的注意事项及赛事规则的疑议点，所有参赛队伍必须参加，参赛选手会议时间地点安排以组委会于赛前输出的赛事秩序册通知为准。

11.6 比赛 (预赛)

若预赛为三局两胜赛制，两局比赛之间间隔时间为5分钟（从双方队伍签字完成上一局比赛确认后裁判宣布准备下一局比赛后开始计时）。

11.6.1 赛前准备

参赛队伍需在己方场次比赛开始前至少5分钟到达对应比赛场地，工作人员将为对应机器人贴上 R1（红方）、R2（红方）、B1（蓝方）、B2（蓝方）的标签，R1、R2、B1、B2 机器人的放置区域如图所示，机器人对应参赛选手需佩戴对应编号的袖标。



11.6.2 上场检录、机器人确认

双方机器人进入对应启动区后，双方选手需对己方及对方机器人进行检查，确认己方及对方机器人符合机器人要求，若有异议，可提出由裁判进行再次检录，不符合机器人要求的机器人需在2分钟内调整完毕，由裁判确认机器人符合要求后进行比赛，若不符合规范的机器人在2分钟内未调整完毕，则不得上场进行比赛。

11.6.3 场地道具确认

双方选手需对场地及道具进行检查，确认场地及道具符合规范，若有异议，可提出由裁判进行再次检查并调整。

11.6.4 比赛进行

11.6.5 成绩确认

双方队伍队长对己方及对方成绩及状态记录确认无误后，需在成绩记录单代表己方队伍签字确认，若有异议，可在成绩单异议处填写信息。

11.7 组委会公布晋级淘汰赛的队伍名单

11.8 比赛（淘汰赛）

流程同上，若淘汰赛为三局两胜赛制，两局比赛之间间隔时间为 5 分钟（从双方队伍签字完成上一局比赛确认后裁判宣布准备下一局比赛后开始计时）。

11.9 组委会公布晋级半决赛的队伍名单

11.10 比赛（半决赛）

流程同上，若半决赛为三局两胜赛制，两局比赛之间间隔时间为 5 分钟（从双方队

伍签字完成上一局比赛确认后裁判宣布准备下一局比赛后开始计时)。

11.11 组委会公布晋级季军争夺赛、冠军争夺赛的队伍名单

11.12 比赛 (季军争夺赛)

流程同上，若季军争夺赛为三局两胜赛制，两局比赛之间间隔时间为 5 分钟（从双方队伍签字完成上一局比赛确认后裁判宣布准备下一局比赛后开始计时）。

11.13 比赛 (冠军争夺赛)

流程同上，若冠军争夺赛为三局两胜赛制，两局比赛之间间隔时间为 5 分钟（从双方队伍签字完成上一局比赛确认后裁判宣布准备下一局比赛后开始计时）。

11.14 闭幕式、颁奖典礼

12、奖项设置

根据赛事活动具体情况而定，具体情况请查阅组委会于赛前输出的赛事秩序册。

补充规则

- 1、在单局比赛中，若一方队伍弃权或者两位参赛选手因迟到、检录不通过被取消比赛资格，则另一方队伍直接获胜。如若在预赛阶段出现此种情况，则获胜方积3分，方块得分、进球得分、进攻球门得分均为0分。
- 2、在单局比赛中，若参赛双方均未到场，则两队都判负，方块得分、进球得分、进攻球门得分均为0分。
- 3、参赛队伍需在己方场次比赛开始前至少5分钟到达对应比赛场地，若在比赛开始后5分钟（以到场队伍做好赛前准备开始计时），另一方队伍的两位参赛选手仍未到达比赛场地，裁判可判未到场队伍该局次成绩为0分。

4、在单局比赛中，若一方队伍中的某位队友因迟到、检录不通过等原因未能在比赛规定时间内到达比赛场地，缺席一方的队友向裁判说明情况后可进行 1 VS 2 比赛。

5、“底盘”是指机器人的运动机构和主控盒组成的底部垂直映射平面，“运动机构”是指履带、轮子、或其他替代履带及轮子的支持机器人运动的机构

6、死球：任意一机器人把球堵在角落使球无法移动超过5秒钟或被多个机器人包围卡住不动。发生死球时，裁判将表述“发生死球”通知双方队伍，双方队伍需立即停止操控机器人，等待裁判重新开球，此阶段中，计时不停止，裁判表述“比赛继续”后，双方参赛选手可继续操控机器人进行比赛。

7、界外球：机器人将足球踢出场外（越过护栏）或者踢入回收区视为界外球，对应机器人被判一次警告。发生界外球时，裁判将表述“发生界外球”通知双方队伍，双方队伍需立即停止操控机器人，等待裁判重新开球，此阶段中，计时不停止，裁判表述“比赛继续”后，双方参赛选手可继续操控机器人进行比赛。

8、机器人由于违规持球而获得进球，则此进球无效，不得分。

9、参赛队伍申请维修或者因犯规机器人需回到启动区时，若机器人身上放置有方块，参赛选手需将方块移交裁判，裁判将此方块重新放置于场地中央。若机器人身上放置有足球，参赛选手需将足球移交裁判，裁判进行重新开球。

10、参赛队伍所有的机器人都需要进行多次赛前检录，是否通过检录以最后一次检录结果为准。赛前检录未通过的队伍需将机器人调整至符合机器人要求的状态后再次进行检录，直至赛前检录通过。若在正式比赛开始前，机器人仍未通过赛前检录，则该队伍将失去比赛资格。

11、比赛结束后，若参赛选手对比赛成绩有异议，当局裁判必要的解释无效后，队长可在计分表备注栏上描述争议点所在，然后参赛选手到服务台进行登记说明，此阶段

赛事结束后，裁判委员会会对申诉进行反馈。由于视频拍摄角度等问题，在处理申述过程中，裁判委员会不会参考任何人提供的比赛视频。

12、申诉要求：队伍申诉应按照规定的流程，在相应场次比赛结束后（以计分表上记录的比赛结束时间为准）的10分钟内提出，未能在赛后10分钟内到服务台提交的申诉，将被视为无效申诉且不予受理。

13、组委会不接受指导老师或随队人员的申诉，裁判委员会有权在回避指导老师、随队人员的环境下和申诉选手进行沟通。

声明

1、关于比赛规则的任何修订会在 Robo Genius 全球青少年机器人挑战赛赛事官网、赛事论坛和赛事官方公众号同步发布。关于规则的问题可通过官网论坛进行反馈。

2、比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。

3、本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛中，裁判长有最终裁定权，组委会不接受指导老师或家长的申诉。

4、2019 Robo Genius 全球青少年机器人挑战赛绿茵小将赛项规则的最终解释权归Robo Genius 全球青少年机器人挑战赛组委会所有。

5、该规则版权为深圳市优必选科技股份有限公司所有，未得到深圳市优必选科技股份有限公司书面同意，任何单位、个人未经授权，不得转载，包括但不限于任何网络媒体、电子媒体及书面媒体。

比赛资源获取

RoboG 赛事官网:

competition.ubtrobot.com **官方邮箱:**

info.robog@ubtrobot.com **RoboG 官方微信**

公众平台:

