

# RoboCupJunior Korea 2024

## RescueBasic, Rookie RescueBasic 규정

### 목 차

도 전 .....	2	4. 기술 심사 .....	9
1. 경기장 .....	2	4.1 정의 .....	9
1.1 일반 .....	2	4.2 평가 항목 .....	9
1.2 바닥과 선 .....	2	4.3 시상 .....	10
1.3 출입문 .....	3	4.4 공유 .....	10
1.4 장애물 .....	4	5. 문제해결 .....	10
1.5 언덕 .....	4	5.1 심판 .....	10
1.6 과속방지턱 .....	4	5.2 규정 해설 .....	11
1.7 조난자 .....	5	5.3 특별 상황 .....	11
1.8 주변 상황 .....	5	6. 행동 지침 .....	11
2. 로봇 .....	5	6.1 정당한 경기 .....	11
2.1 조종 .....	5	6.2 행동 .....	11
2.2 로봇제작 .....	5	6.3 코치(멘토) .....	11
2.3 검사 .....	6	6.4 도덕(윤리적) 규칙 .....	12
2.4 규칙위반 .....	6	6.5 공유 .....	12
3. 경기 .....	6	6.6 로보컵 정신 .....	12
3.1 팀 .....	6		
3.2 참가자 .....	7		
3.3 경기 연습 .....	7		
3.4 경기 시작 .....	7		
3.5 경기 운영 .....	7		
3.6 점수 측정 .....	8		
3.7 경기 종료 .....	8		

# 도전

사람이 미처 접근하지 못하는 위험지역에서 로봇이 인명을 구조하는 미션이다. 로봇은 외부의 조종이나 어떠한 도움을 받지않고 스스로 임무를 수행해야 한다. 로봇은 출입문을 무사히 통과하여 정해진 방만을 출입하며, 안전하게 이동할 수 있는 경로를 따라 이동하여야 한다. 이동 경로에 있는 장애물을 피해갈 수 있는 능력도 갖추어야 한다. 마지막으로 로봇이 조난자를 찾아 안전구역으로 대피시키는 임무를 수행하여야 한다.

## 1 경기장

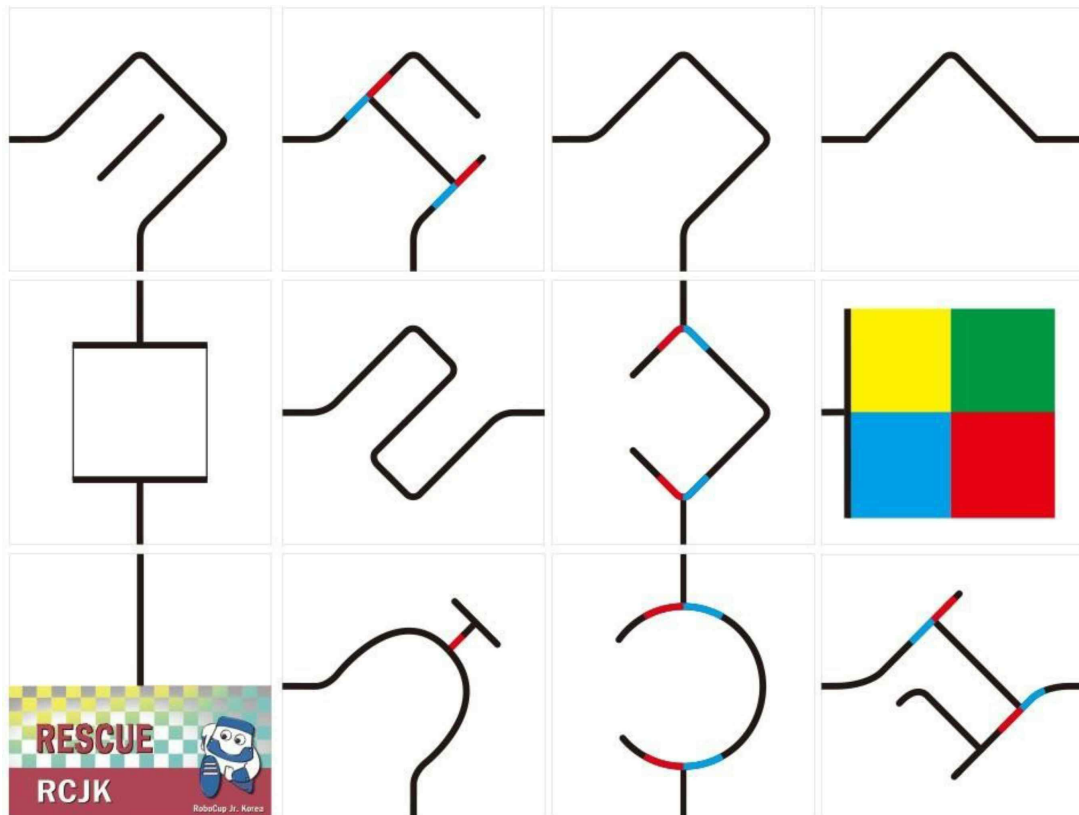
### 1.1 일반

- 1.1.1 경기장은 여러 장의 타일로 구성되며, 타일 조립식으로 설치된다. 각 타일은 건물에서 하나의 단위 방(room)으로 정의되며 방(타일)은 서로 이웃하여 설치한다.
- 1.1.2 각 방은 가로 60Cm , 세로 60Cm 이며 약 12 개 이상의 방으로 이루어져 있다.방 크기의 허용오차는  $\pm 1.5$  cm 이다.
- 1.1.3 경기장 첫번째 방을 제외하고는 임의의 순서로 정해진다.
- 1.1.4 각 방의 배열은 매 팀 경기마다 변경될 수 있다.
- 1.1.5 규정에 제시된 사진이나 그림은 이해를 돕기 위한 예시일 뿐, 실제 경기에서의 경기장은 사진과 다르게 구성될 수 있다.

### 1.2 바닥과 선

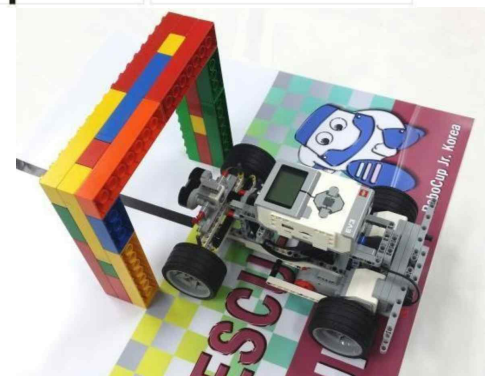
- 1.2.1 방 바닥은 백색(또는 백색에 가까운)이다. 인쇄된 매트릭스를 적절한 두께의 단단한 재료 (예시: 5mm 두께 포맥스, 등) 위에 붙여 사용한다.
- 1.2.2 경기장은 가능한한 수평이 확보된 장소에 설치된다.
- 1.2.3 각 방의 바닥은 로봇이 따라갈 수 있는 검은 선(빨강선, 파랑선 등)이 포함된 정사각형 형태이다. 검은선의 폭은 1 ~ 2cm 이며 검은 절연테이프 또는 기타 재료에 인쇄하여 타일에 부착하여 사용할 수 있다. 검은선은 로봇이 안전하게 이동할 수 있는 경로를 나타낸다.
- 1.2.4 교차로에는 검은선, 파랑선, 빨강선이 있다. 빨강선은 결국 막힌 길을 의미하고, 파랑선은 로봇이 계속 진행하여야 할 경로를 의미한다. 그러므로 로봇은 교차로에서 파랑선이나 검은선 경로로 계속 이동하여야 한다.

- 1.2.5 경기장 제작 중 매트에 오염이 생기거나 오차가 발생할 수 있으며 이는 경기 진행에 중대한 영향을 미치지 않을 것이며, 경기진행자에 의하여 이것을 최소화시킨다.



### 1.3 출입문

- 1.3.1 첫번째 방에는 출입문이 있다. 그 출입문은 세 개의 조각(예시:사각기둥 형태)로 이루어져 있으며, 두개는 기둥, 나머지 하나는 기둥 위에 놓여진다.
- 1.3.2 기둥과 기둥사이 간격, 바닥과 천정 사이 높이는  $19 \pm 1.0$  Cm 이다.
- 1.3.3 로봇이 출발하여 출입문을 반드시 지나가야 한다.

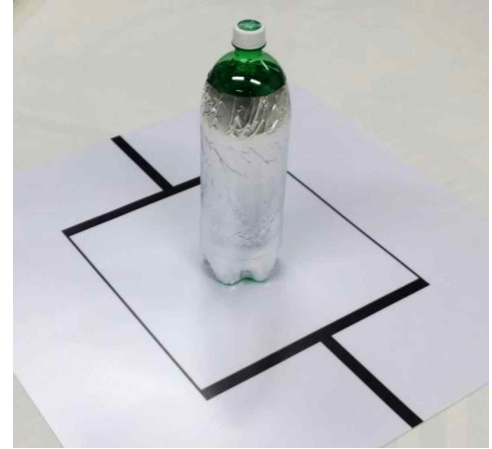


출입문 예시

- 1.3.4 로봇이 출입문을 통과할 때 기둥을 접촉하여 출입문이 원래의 형태를 유지하지 못하면, 처음 위치부터 다시 출발하여야 하며 이때에도 도전시간은 멈추지 않는다.

## 1.4 장애물

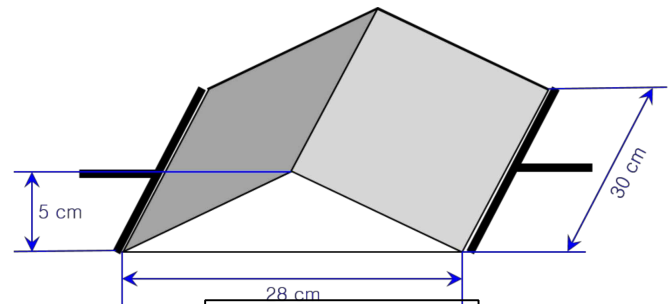
- 1.4.1 장애물은 크고 무거운 물체이며 (예시:페트병) 표면은 알루미늄 호일로 덮여 있어 은색이며 빛을 반사한다.
- 1.4.2 로봇은 장애물을 피해서 통과하면 된다.
- 1.4.3 장애물이 로봇에 의해 옮겨질 수는 있으나 넘어지거나 방 밖으로 나가면 안 된다. 경기 종료 후 장애물이 원래 방 안에 있지 않은 경우는 그 방에 대한 점수를 얻지 못한다.



장애물 예시

## 1.5 언덕

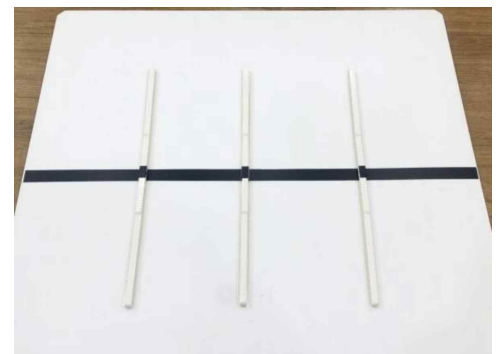
- 1.5.1 언덕은 장애물과 같은 무늬의 타일위에 설치되며, 그 크기와 높이는 예시 그림을 참고한다. (가로 x 세로 높이: 약 28x30x5 cm)
- 1.5.2 언덕의 표면은 흰색이며, 로봇이 언덕밖으로 주행하면 해당 방에 대한 주행점수를 얻을 수 없다.
- 1.5.3 **Rookie 경기장에는 사용하지 않음.**



언덕 예시

## 1.6 과속방지턱

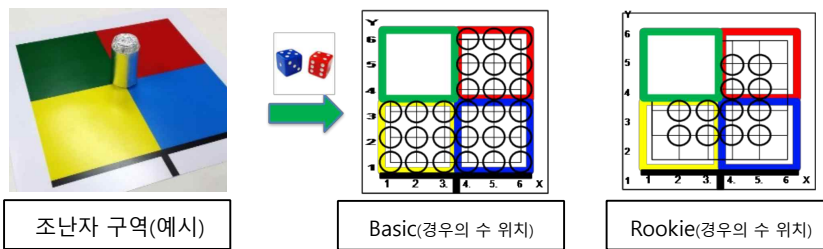
- 1.6.1 과속방지턱은 최대 높이 1 cm, 흰색이고 바닥에 고정된다
- 1.6.2 과속방지턱의 개수와 간격은 가변적이다.
- 1.6.3 **Rookie 경기장에는 사용하지 않음.**



과속방지턱 예시

## 1.7 조난자

- 1.7.1 마지막 방에는 조난자(캔 형태)가 있다.
- 1.7.2 조난자는 음료수 캔 형태이며, 표면은 알루미늄 호일로 덮여 있으며 빛을 반사한다.
- 1.7.3 조난자의 위치는 빨강, 파랑, 노랑 구역 안 임의의 곳에 놓여지며, 매 팀 경기마다 변경된다.재출발 시 심판이 y축을 변경한다(주사위 이용)
- 1.7.4 Basic 과 Rookie 는 임의의 위치를 다르게 한다.
- 1.7.5 조난자는 초록색 구역안에 반이상 들어와야 하며 바닥과 완전히 밀착 되 있어야한다.



## 1.8 임의의 미션(Basic)

- 1.8.1 출발지점과 조난자를 구하는 사이에 임의의 미션이 존재한다.
- 1.8.2 임의 미션은 대회당일 운영위원 및 심사위원의 협의 후 결정된다.
- 1.8.3 마지막 차전에서만 진행이 되며 점수는 10점에 해당한다.

## 1.9 주변 상황

- 1.9.1 각 팀은 경기장의 빛 상태를 체크하고 그에 맞추어 로봇을 수정하여야 한다.
- 1.9.2 빛값은 경기장의 각 경로마다 약간의 차이가 있을 수 있다.
- 1.9.3 팀들은 빛간섭을 대비하여 로봇을 준비해야 한다. 경기관계자가 경기장을 준비하는 동안 외부의 빛 간섭을 최소화시켜야 한다. 관중으로부터 예기치 못한 플래시빛 등 기타 여러 요인이 발생하는 것을 막기가 불가능하기 때문이다.

## 2 로봇

### 2.1조종

- 2.1.1 로봇은 자율적으로 움직여야한다. 원격조정 또는 수동조정, 주행정보 사전입력(센서 또는 케이블, 그 밖에 다른 장치를 이용하여)은 허용하지 않는다.
- 2.1.2 로봇은 팀의 캡틴이 수동으로 출발시킨다.
- 2.1.3 맵을 사전 인식하여 프로그램된 로봇은 금지된다.(알려진 위치를 기반으로 프로그램된 동작은 허용되지 않는다.)
- 2.1.4 로봇은 경기장의 어떠한 부분도 손상시켜서는 않된다.

## 2.2 로봇제작

- 2.2.1 로봇은 시중품 또는 반제품 등 어떤 제품도 사용 가능하다. 팀원들에 의해 직접 제작된 부품도 사용 가능하다.
- 2.2.2 상업용으로 레스큐 또는 라인트레이싱의 목적으로 제작된 어떤 로봇 또는 센서부품도 사용할 수 없다. 라인트레이싱 또는 장애물 감지를 위한 사전 프로그램된 센서나 로봇의 사용은 허용되지 않는다. 만일 참가팀 중에 의심이 가는 로봇이 있으면 RCKA기술운영위원회에 판정을 의뢰한다.
- 2.2.3 선수와 관객의 안전을 위하여 로봇에 레이저의 사용은 금지된다.
- 2.2.4 wireless 통신은 허용되지 않으며 제거 또는 미작동 상태로 되도록 하고 작동불능 상태를 증명해 보여야한다. 허용되지 않는 wireless통신부품이 사용되어 제거지시를 받았음에도 여기에 동의하지 않으면, 그 즉시 실격처리 된다.

## 2.3 검사

- 2.3.1 모든 로봇은 경기 시작 전 심판에 의해 특정 시간에 지정된 장소에서 검사를 받아야 한다.
- 2.3.2 경기 중에 로봇이 수정되었다면 그 로봇은 재검사를 받아야 한다.
- 2.3.3 심판 또는 RCKA기술운영위원회 요청에 의해 참가자들은 로봇이 어떻게 작동되는지에 관하여 로봇 및 프로그램에 대한 설명을 요구받을 수 있다.

## 2.4 규칙위반

- 2.4.1 검사규정에 위배된 로봇은 규정에 맞게 수정되기 전에는 경기에 참가할 수 없다.
- 2.4.2 로봇 수정은 경기 진행에 지장이 없도록 시간 내에 끝내야 하며, 로봇 수정으로 인한 경기 지연은 있을 수 없다.
- 2.4.3 수정 후 검사를 통과하지 못하면 경기에 참가할 수 없다.(해당 경기 만)
- 2.4.4 경기 도중 멘토(코치)의 개입은 허용되지 않는다.

# 3 경기

## 3.1 팀 (팀 구성에 대한 협회의 공지가 있을 경우, 그 공지가 우선한다)

- 3.1.1 각 팀은 팀원과 멘토로 이루어진다. 팀원은 최소 2명, 최대 4명이며, **연령은 RescueBasic 경우 U12(초등3년 부터 초등6년)와 학교리그(U13-U19, 중.고등학교 동아리 등 교육센터 소속이 아닌 구성원) 로 구분하여 진행한다.**

Rookie RescueBasic은 신규 대회참여(2년이내) 교육기관의 초등 3-6년 으로 진행한다.

- 3.1.2 경기에는 하나의 컨트롤러가 설치된 1개의 로봇만 허용된다.
- 3.1.3 멘토와 학부모는 대회 중 팀원들과 함께 할 수 없다. 팀원들은 경기 중 모든 것을 스스로 해결해야 한다.

## 3.2 참가자

- 3.2.1 참가자들 중에 1명을 캡틴으로 지정하고 경기 중에 로봇은 항상 심판의 감독하에 경기 규정에 준하여 캡틴이 다룬다.
- 3.2.2 캡틴은 심판의 허락이 있을 때에만 로봇을 옮길 수 있다.
- 3.2.3 경기가 진행되는 동안 다른 팀원(또는 관중)들은 경기장으로부터 최소 150Cm이상 밖에 있어야 한다.
- 3.2.4 경기 중 어느 누구도 경기장에 접촉해서는 않된다.

## 3.3 경기 연습

- 3.3.1 참가자들은 경기장 어디에서나 연습과 로봇 최적화가 가능하다.
- 3.3.2 연습 경기장과 실제 경기장이 있을 때 항상, 경기운영자(심판)의 허락을 받아 실제 경기장을 사용할 수 있다.

## 3.4 경기 시작

- 3.4.1 팀들의 경기 준비완료 여부와 관계없이 경기 시작시간은 정확히 지켜진다. 시작시간은 경기구역내에 식별이 용이한 곳에 게시된다.
- 3.4.2 경기가 시작되면 로봇은 어떠한 경우에도 경기장에서 나올 수 없다.
- 3.4.3 매 경기 당 최대 3분이 주어지며 여기에 로봇 최적화도 포함된다. 이 시간은 심판에 의해 측정된다.
- 3.4.4 최적화란 로봇이 조난자를 찾기 위한 센서값 측정(그리고 센서값에 따른 프로그램 수정)이며, 경로주행을 위한 조난자 또는 지역 찾기는 허용되지 않는다. 경로주행활동이 발견되었을 시 해당 경기는 실격된다.
- 3.4.5 경기시작 준비를 마친 팀은 심판에게 알려야 한다. 심판의 신호에 의해 경기가 시작되며 로봇은 팀의 캡틴에 의해 첫번째 방의 시작위치에서 출발한다.
- 3.4.6 필요한 경우, 팀은 경기 시작 후에도 경기장의 어디나 원하는 만큼 측정할 수 있으나 경기 시간측정은 계속된다. 로봇은 최적화하는 동안에 주행을 해서는 안되며, 최적화 중 점수는 기록되지 않는다. 로봇의 주행이 시작되면 최적화 활동을 할 수 없다.

### 3.5 경기 운영

- 3.5.1 경기 진행 중 로봇의 떨어진 부품을 다시 부착하는 것을 포함한 로봇의 수정은 허용되지 않는다.
- 3.5.2 실수 또는 고의로 경기장에 떨어진 모든 부품은 경기가 끝나기 전 제거될 수 없다.
- 3.5.3 로봇 출발 전, 팀원은 로봇에게 이득이 되는 경기장에 관한 어떤 정보도 주어서는 안된다. 로봇은 스스로 경기장을 인식하고 추정해야 한다.

### 3.6 점수 측정

- 3.6.1 로봇이 각 방을 성공적으로 통과할 경우 각 방에 대한 점수가 주어진다.
- 3.6.2 '성공적인 통과'란 로봇이 사람의 개입이 없이 해당 방의 입구를 통과하여 선을 따라 이탈하지 않고 주행하여 해당 방 바깥(다음 방)으로 이동하는 것을 의미한다.
- 3.6.3 선이탈의 의미는 구동바퀴가 선 양쪽이 아닌 한쪽에 모두 있는 경우나 구동바퀴 중 하나가 위험지역인 방 바깥으로 나간 경우를 의미한다. **예외적으로 장애물이 있는 방과 언덕이 있는 방에서는 선이탈이 허용된다.**
- 3.6.4 로봇이 선이탈한 경우에 팀의 캡틴은 최대 경기시간 내에서 로봇을 출발지역으로 가져와 다시 출발시킬 수 있으나 동일한 방의 점수를 중복 계산하지는 않는다.
- 3.6.5 각 방을 성공적으로 통과한 경우 : 10 점 / 방
- 3.6.6 마지막 방에서는 조난자를 구조하여야 점수를 받는다. 로봇은 조난자(캔)를 안전한 구역(녹색구역)으로 옮겨야 하며, 위에서 봤을 때 캔의 반 이상이 안전구역 안으로 들어와야 구조로 인정된다. 구조를 마친 로봇은 마지막 방 안에 멈추어야 한다. 앞의 조건이 모두 만족해야 로봇이 조난자를 구조한 것이며 10점이 주어진다.
- 3.6.7 경기시간은 심판의 출발신호와 동시에 시간측정이 시작된다. 마지막 방 조난자 구조 미션을 마치고 로봇이 정지하거나 팀의 캡틴이 심판에게 경기종료를 요청할 때 시간측정을 멈춘다.
- 3.6.8 이 경기는 조난자 구조가 우선이며, 차 순위는 각 경기 점수를 합산한 점수가 우선이다. 동일 점수인 경우에는 3.6.7에서 측정한 경기시간을 합산한 경기시간이 짧은 팀이 우선한다. 그럼에도 동점인 경우에는 연령대가 낮은 팀이 우선이다.

### 3.7 경기 종료

- 3.7.1 팀은 경기 중 언제라도 경기종료를 할 수 있다. 이때 팀의 캡틴은 심판에게 경기종료를 알리고 팀은 그때까지 획득한 점수를 득하게 된다.
- 3.7.2 조난자 구조 후 로봇이 멈추면 경기는 자동 종료된다.



## 4 기술 심사

### 4.1 정의

- 4.1.1 팀의 기술 혁신에 대한 심사는 대회일정 중 언제나 평가될 수 있다. 모든 팀은 항상 심사준비가 되어 있어야 한다.
- 4.1.2 심사위원이 순회하면서 팀원들에게 접근하여 일상적인 대화나 질문과 답변 형식으로 심사가 이루어질 수 있다.
- 4.1.3 기술심사의 주된 목적은 혁신의 독창성을 강조하는 것이다. 혁신이란 기존의 지식과 비교시 기술적인 진보가 있거나 매우 간단하지만 기발한 해법을 제시하는 것이다.

### 4.2 평가 항목

- 4.2.1 표준 심사표에는 아래의 것들을 포함한다.
  - a) 창의성
  - b) 영리함
  - c) 독창성
  - d) 단순함
  - e) 기능성
- 4.2.2 평가물은 아래의 것을 포함할 수 있다.
  - a) 사전 제작된 센서 대신 독자적인 자작 센서를 사용했는가.
  - b) 특별한 기능을 수행하기 위해 다양한 전자부품을 사용하여 '센서모듈'을 제작했는가.
  - c) 특별한 기능을 갖고있는 기계적 모듈을 제작하였는가.
  - d) 문제해결을 위해 새로운 알고리즘을 만들었는가.
- 4.2.3 모든 팀은 대회 준비기간동안 작성한 연구일지를 제출해야한다. 각 발명은 명확하게 보고서 내에 표시되어야 한다. 연구일지는 발명단계를 확실하게 구분하여 작성되어야 하며 프로그램(code)이 포함되어야 한다.
- 4.2.4 연구일지에는 팀의 개발 과정 중 가장 훌륭한 부분이 나타나야 한다.
- 4.2.5 연구일지는 다음의 항목이 포함되어야 한다.
  - a) 팀의 이름, 리그, 국가, 등
  - b) hardware/software 디자인 관련 내용
  - c) 로봇의 흥미롭거나 색다른 기능
  - d) 개발과정의 사진이나 영상
- 4.2.6 작성지침은 RCJ Website를 참조한다.(Engineering Journal Document)

- 4.2.7 인터뷰: 경기 전(또는 경기 후) 연구일지, 로봇제작 및 프로그램 알고리즘 등에 대하여 심사위원들과 질의응답 시간을 가질 수 있다. 로봇과 프로그램 개발이 팀원 스스로 주도적으로 이루어지지 않았다고 판단될 경우 경기결과에 대한 불이익을 받을 수 있다.

## 4.3시 상

- 4.3.1 순위 시상 외 아래와 같이 여러 부분의 상이 수여될 수 있다.

### 4.3.1.1 혁신(Innovation)

4.3.1.1.1 Mechanical Innovation

4.3.1.1.2 Electronic Innovation

4.3.1.1.3 Algorithm Design

### 4.3.1.2 뛰어난 디자인(Robust Design)

4.3.1.2.0 Mechanical Design

4.3.1.2.1 Electronic Design

4.3.1.2.2 Algorithm Design

### 4.3.1.3 팀워크- 팀원간의 협동

- 4.3.1.3.1 최우수 연구개발 : 대회 준비 중 작성한 연구일지(보고서)에 기록된 내용은 다음과 같다.  
아이디어회의(brainstorming), 설계(designing),  
로봇시제품(prototype), 시험계획, 신뢰도향상

- 4.3.2 시상은 정해진 상장양식으로 작성되어 수여된다.

## 4.4공유

- 4.4.1 팀들은 다른 팀들의 연구일지(보고서)를 관람하기 바란다.  
4.4.2 수상한 팀들은 그들의 연구일지(보고서)를 RCJK Community Forum에 제출해야 한다. ([www.robocupkorea.org](http://www.robocupkorea.org))

## 5 문제 해결

### 5.3심판

- 5.3.1 경기 진행 중 심판의 결정이 최종 사항이다.

## 5.4 규정 해설

- 5.4.1 규정 해설은 로보컵 주니어 레스큐 부문 국제 위원회에서 만들어졌다.
- 5.4.2 경기 중 규정에 대한 해석이나 정의가 필요할 때에는 RCJK기술운영위원회 의견에 따른다.

## 5.5 특별 상황

- 5.5.1 특별 상황을 수용하는 것으로 대회당일 협의에 의해 결정되는 특정한 규정 수정을 말한다. 이것은 미리 예측하기 어려운 문제들이나 로봇의 조건 등이다.
- 5.5.2 규정 수정이나 문제점 논의를 위해 회의 소집 시, 팀의 캡틴이나 코치가 참여하지 않을 때는 회의 결정에 동의한 것으로 간주한다.

## 6 행동 지침

### 6.3 정당한 경기

- 6.3.1 로봇이 고의적 또는 반복적으로 경기장에 손상을 입히면 실격 처리된다.
- 6.3.2 사람이 고의적으로 로봇에 간섭을 주거나 경기장에 손상을 입히면 실격 처리된다.
- 6.3.3 경기에 정당하게 참여하는 것이 모든 팀들의 의무이다.

### 6.4 행동

- 6.4.1 참가자들은 경기장 내에서 이동할 때에는 다른 참가선수들에게 조심스럽게 행동해야 한다.
- 6.4.2 다른 팀 멤버들이 초청하지 않는 한, 참가자들은 다른 종목의 경기장이나 설치구역에 들어가는 안 된다.
- 6.4.3 무례한 행동을 하는 참가자는 퇴장당할 수 있으며 위험할 때는 실격처리 된다.
- 6.4.4 이러한 규정은 심판, 기술운영위원, 경기진행자에 의해 집행된다.

### 6.5 코치(멘토)

- 6.5.1 코치, 멘토(부모, 통역, 보호자 등 성인 팀원)는 학생 작업구역에 출입할 수 없다.
- 6.5.2 경기운영자 측에서 코치를 위한 좌석을 마련할 것이며 학생 작업구간에서 가까운 곳이 될 수 있다.

- 6.5.3 코치는 팀 로봇의 수리 또는 프로그램 수정을 포함한 어떤 관여도 할 수 없다.
- 6.5.4 심판의 경고에도 불구하고 코치의 간섭이 재발한다면 해당 팀은 실격처리 된다.
- 6.5.5 로봇은 참여 학생들에 의해 제작되어야 한다. 동일한 다른 로봇이 발견되면 재심사를 받을 수 있다.

## 6.6 도덕(윤리적) 규칙

- 6.6.1 속임수(사기) 및 부정행위는 용납되지 않는다. 속임수는 아래와 같다.
  - 6.6.1.3 경기중 멘토(코치)에 의한 로봇의 hardware/software 수정 행위
  - 6.6.1.4 상위 리그 또는 상위 리그의 학생들로부터 조언. 예를 들어 경기 중 secondary league 팀원이 primary league의 일원인 것처럼 하여 로봇의 hardware/software 수정 행위를 하는 것을 말한다. 이 경우 secondary league의 팀도 실격 처리된다. (6.3.3 및 6.3.5 참조). 이 규정은 멘토(코치) 뿐만 아니라 상위 리그 팀도 해당된다.
- 6.6.2 시상식이 끝난 후에도 부정행위가 입증된다면 시상은 취소된다.
- 6.6.3 멘토(코치)가 의도적으로 행동지침을 위반하고 반복적으로 경기도중 학생들의 로봇을 수정한다면 향후 개최되는 로보컵 행사에 멘토(코치)자격으로 참여할 수 없다.
- 6.6.4 참가팀이 행동지침을 위반하면 경기에서 실격처리 된다. 팀원 중 1명의 위반행위도 팀 전체가 실격된다.
- 6.6.5 위반행위가 경미한 경우에는 경고처리를 받을 수 있다. 동일한 위반행위를 하거나 심각한 위반행위를 할 경우에는 경고처리없이 즉시 실격처리한다.

## 6.5 공유

- 6.5.1 로보컵대회과 로보컵주니어대회의 참가자들은 로봇의 기술 및 교육과정을 함께 공유한다.
- 6.5.2 경기 후 어떤 기술 개발자료든 로보컵주니어 Website에 게재될 수 있다.
- 6.5.3 이것은 나아가 교육 증진과 같은 로보컵주니어대회의 임무에 기여한다.

## 6.6 로보컵 정신

- 6.6.1 모든 참가자(학생,코치)는 로보컵주니어대회의 임무를 존중해야 한다.
- 6.6.2 심판과 경기 진행자는 경기의 정신 안에서 행동해야 한다.
- 6.6.3 승패를 떠나서 대회를 통하여 얼마나 많은 것을 배웠느냐가 중요하다."끝"

제정 2013. 11.7. - RCJK, Rescue기술위원회

2015. 1. 27. 개정 - 경기장 맵

2015. 2. 11. 개정 - 1.5.3 조난자 위치 선정 방법 변경.

2015. 2. 15. 개정 - 3.6 점수측정 방법 변경

2015. 11. 28. 개정 - 1.1.2 방 개수 제한 변경

2016. 12. 26. 개정 - 3.1.1 팀 인원 및 연령 개정

2017. 1. 9. 개정 - 1.5, 1.6 경기장 변경(언덕, 과속방지턱 추가)  
3.6.8 점수산정 방법 변경.

2019. 6. 3. 개정 - 3.1.1. 경기 팀 구성 개정

2019. 8. 19. 개정 - 3.6.8 부연설명 추가

2019.12. 7. 개정 - 1.8 '임의의 미션' 추가

2022. 3. 23. 개정 - 1.1 경기장 규격 공차 명기  
1.2 바닥 선 재료 설명 추가  
1.3 출입문 크기 공차 명기  
1.8 임의 미션 결정 절차 변경  
3.1 팀 참가자 연령 변경

2022. 12. 20. 개정 - 1.5.3. Rookie 규정 추가  
- 1.6.3. Rookie 규정 추가  
- 1.7.4. Rookie 규정 추가  
- 3.1.1 연령구분 명기

2024 1. 3 개정 - 1.7.3 조난자 규정 추가

..... - 1.7.5 조난자 규정 추가

