



## 2024 SUMO 相撲機器人遙控賽挑戰規則(台灣)

一、目標：設計、建造機器人，以遙控方式將對手機器人(騎士)、飲料瓶(城堡)推離高架的圓形場地。

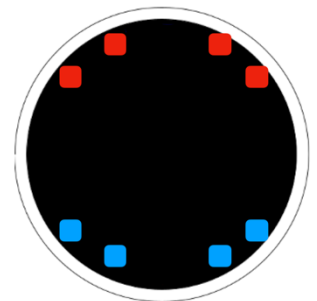
二、對象：年齡 6 歲以上 (每隊 2~4 人)

三、機器人：**機器人主機馬達限制LEGO、VEX IQ及miniTomas系列**，價格需低於 1,500 美元，材料不限，並滿足以下在賽前準備期間進行驗證的條件：

1. 尺寸：長 25 cm、寬 18 cm、高不限。出發形變後亦不可超過此限。  
(尺寸限制包含電線在內，選手需將所有零件牢固在自己機身範圍內，不得有任何部分與其他選手的機器人發生互勾、互相咬住不易分開的情況。)
2. 設備規範：參賽機器人可使用遙控器，且參加競賽所需之物品，例如：積木、電腦…都需自備。
3. 可動結構是允許裝載機器人上的，只要大小與重量符合規定，但蓄意破壞他人結構之設計，如：旋轉或錘子型的破壞裝置是不被允許的。
4. 機器人造價需低於 1,500 美元。
5. 機器人必須以電池作為電源，不得由外部供應電源。
6. 機器人總重量必須於 1200 克以內。
7. 機器人需以遙控方式控制其動作。
8. 各項限制於選手上場參賽前將進行審查，審查時不符規定者有 1 分鐘時間進行改正，時限內無法修正者，喪失參賽資格。

四、比賽場地 (為示意圖，**場地以現場實際為主**)

1. 競技場：直徑110CM、高度5CM。
2. 雙方皆有1~4個城堡區。
3. 城堡：鋁箔包飲料 (右側圖示為參考示意圖)。
4. **城堡實際擺放位置將於比賽當日宣布、公告。**



## 五、比賽時間

1. 機器人及程式可事先組裝完成。
2. 賽前開放場地給選手調校與測試，時間依大會公告。
3. 比賽每一回合為 1 分鐘，採三戰兩勝。如有一方已達成獲勝條件，該回合比賽提前結束。
4. 各場比賽時間會事先公告，但可能因比賽狀況賽程提早或延長。
5. 請選手牢記自己的比賽場次提前就位，唱名三次，如未到場將倒數 1 分鐘，倒數結束後該回合計一場“敗”。

## 六、賽制說明

1. 採雙淘汰賽制，兩隊伍一對一，三戰兩勝，每回合時間 1 分鐘，將對手推擠出場者或對手失誤跌出場外則獲勝，勝者晉級，敗者等待敗部復活回合。
2. 比賽當天現場抽籤決定選手編號，並穿上該號碼之選手背心。
3. 各個號碼的比賽場次順序會事先公告，請選手按照自己的號碼確認比賽場次。

## 七、比賽規則

1. 啟動回合：
  - i、比賽開始前須將機器人機構與程式準備完成，當裁判認定操控者、機器人就位，便會倒數 3 2 1 開始，此時雙方開始進行比賽。
  - ii、一旦機器人就位，選手必需等待裁判倒數、開始，期間禁止移動或控制機器人，違反啟動回合規定的情況達兩次，該回合計一場“敗”。
  - iii、如因選手個人因素無法順利啟動程式，將倒數 1 分鐘，倒數結束後，裁判將該回合計一場“敗”。
2. 每場比賽雙方城堡區皆有放置 1~4 個城堡，城堡數量由比賽當天公告。
3. 同一回合只能由一位選手進行操控，每回合結束後可選擇交換遙控手。
4. 比賽開始時，兩方機器人背對背，朝自己城堡區的方向直線前進，直到接觸邊界後旋轉超過 180 度，才可開始攻擊對手。
5. 正面定義為前進進行偵測、感應、推擠等動作的方向，並不得於比賽開始後有立即衝向對手的行為，違反則該回合對方獲勝。
6. 兩方機器人如有僵持不下、比賽無進展，例如互相以幾乎等速推擠造成不動、原地盤旋，裁判將倒數計時 5 秒，若 5 秒內機器人無法自主分開，裁判必須協助令兩機器人分離，恢復比背對背狀態。
7. 比賽時，如有一方機器人或所有城堡出界時則對方立即獲勝。
8. 不可拿取、移動我方城堡，或以任何方式固定城堡；比賽過程中，隊伍僅可透過遙控機器人移動或觸碰城堡，違反之隊伍者該回合判對方獲勝。

9. 分出勝負當下，若我方尚有城堡未被推落則該隊伍可獲得飲料一瓶。
10. 機身包含主機、零件、電線、輪胎所有部位，如有接觸場地以外的地面者，視為出界。
11. 出界判定包含由對手推擠、機器人失去自動判斷邊界功能造成跌出比賽場地外、部分仍連接機身的零件接觸到場地以外的地面等情況。
12. 若機器人身上有零件經比賽相撞或拉扯後脫離相撲機器人主體結構並接觸地面者，不列入出界判定。選手於比賽尚未結束期間，除啟動程式外，不得接觸比賽場地與機器人包含開始計時後場地上有任何機器人零件掉落之情形在內，不得主動前往移除，若有違規者，視為該回合主動棄權，對手獲得一勝；裁判除所提機器人僵持、無進展外，亦不得於此期間出手接觸該掉落物件，否則該回合比賽視為無效。
13. 如該場比賽，三回合結束仍未分出勝負，則以重量輕者勝出。
14. 選手及裁判於比賽尚未結束期間，若有發生對手干擾操作者行為之情況（如：推擠、阻擋視線等），且足以影響比賽結果時，第一次該回合無效，重新開始，第二次則判影響者戰敗；若為裁判或其他因素造成影響，選手可主動要求該回合重賽。如未提出要求則視同放棄。
15. 若機器人經裁判派定為失去行為能力者，則由另一方獲勝。
16. 失去行為能力的定義為：
  - a. 關機
  - b. 主動輪之輪胎脫落
  - c. 機器人在未被對手阻擋下，超過 5 秒鐘沒有任何位置移動、動作
  - d. 其他特殊情形

#### 八、其他說明：

1. 比賽中有難以提前預知的問題或其餘情況，將由現場裁判做決定。
2. 對於上列比賽規則，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、解釋之權利。若對比賽規則有爭議時，以現場裁判判定為依據。
3. 每回合比賽結束後，裁判員需與選手確認比賽結果，選手和裁判確認結果並離場時，即表示認可比賽結果，之後提出的異議將不受理。

#### 九、獎項：

1. 小組賽：第一名晉級至總決賽，金牌、銀牌、銅牌依現場排名頒發。
2. 總決賽前三名分別可獲頒冠軍、亞軍、季軍獎狀及獎座，第四名可獲頒獎狀。