

一、基础任务评分细则

外形设计 (30')

| | |
|------------|------------------------|
| 一级(5') | 未进行DIY设计 |
| 二级(15~25') | 有DIY设计但设计粗糙 内容较少 视情况评分 |
| 三级(30') | DIY设计精美 方案较为成型 |

搭建评分 (40')

| | |
|-------------|------------------------------|
| 一级(5') | 未完成机器搭建 |
| 二级(10') | 已完成机器搭建 但无法正常运行 |
| 三级(15~25') | 已完成机器搭建 机器正常运行 但工艺精细度较低 |
| 四级(30'~40') | 已精细完成机器搭建且正常运行 并对机器作合理创新修改 |
| 扣分项目 | 使用其他小组程序扣除 8 分 有结构件损坏的扣除 5 分 |

合作情况 (30')

| | |
|------------|--------------------------|
| 一级(5') | 合作情况较差 全组几乎只有一位同学在贡献劳动 |
| 二级(15') | 合作情况一般 存在部分同学无法参与到项目中的情况 |
| 三级(20~30') | 合作情况良好 分工明确 全组成员基本认真负责 |

二、评分任务简述

| | |
|------|--------------------------------------|
| 任务1 | 机器沿场地外围运动一圈回到出发点位 |
| 任务2 | 机器抓取所有颜色锥桶各一个(共三个) 按照颜色堆叠方式叠至低转盘 |
| 任务3 | 机器调整低转盘方向 使之指向该转盘最顶部锥桶的主色 |
| 任务4 | 在两个高转盘处堆叠共计 8 个有效颜色堆叠 每个转盘至少要有 3 个锥桶 |
| 项目限时 | 限时 210 秒(3 分 30 秒) |

三、对抗赛得分扣分情况

| | |
|---------------------------------|---------|
| [己方阵营] 内每个 [己方非Descore阵营锥桶] | 0.5分/个 |
| [己方阵营] 内每个 [对方阵营锥桶] | 1分/个 |
| [己方阵营转盘] 上的每个 [锥桶] (包含灰色的锥桶不计分) | 2分/个 |
| [己方阵营转盘] 上的每个 [有效连接] (2个起算) | 额外计1分/个 |
| [据点转盘] 上每个 [主色] 为 [己方阵营颜色] 锥桶 | 2.5分/个 |
| [据点转盘] 上每个 [副色] 为 [己方阵营颜色] 锥桶 | -2分/个 |
| Descore操作仅允许在比赛最后 90 秒实施 | |

四、对抗赛判罚简述

1 收到裁判启动信号前或裁判发出比赛结束信号后操作机器；
情节较轻者本项目得分以80%计算，严重者 DQ。

*DQ: Disqualified, 取消成绩。

2 违规操作非本方转盘或违规Descore；
即时罚停15秒，严重者 DQ。

3 围困对手机器使之无法行动或陷入纠缠状态超过5秒；
即时罚停15秒。

4 恶意掀翻对手机器；
赛队DQ。

*本条中若是正常运行机器使对手机器侧翻的，可在8秒后由对手手动无位移翻正机器。

5 恶意将锥桶移出场外；
赛队本局得分按50~70%计算。

6 恶意破坏场地；
本局 DQ / 取消对抗赛资格判罚。

7 除第4条附加情况外，比赛开始后直接接触机器；
即时罚停10秒。

8 干扰对手操作其阵营转盘；
即时判罚停7秒。

9 其他应当被认定为恶意行为的；
根据裁判商讨确定判罚。