



2016-2017 赛季比赛:

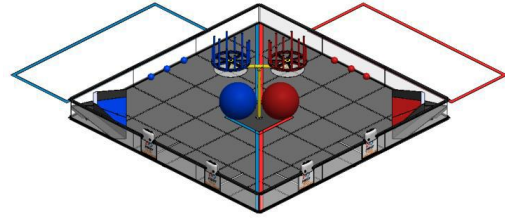
由 QUALCOMM 公司承办的 VELOCITY VORTEX 急速漩涡, 在一个 3.7 米×3.7 米的方形场地上进行。场地设有约 0.3 米高的围墙, 以及软泡沫塑料的地面。场地被呈对角线地划分成了红蓝两个一致的联盟区。在场地中央在一个可旋转的支架是两个得分区, 叫做中心漩涡。两个带有球门区的斜坡, 叫做角区漩涡, 在场地的两个对角摆放。中心漩涡和角区漩涡都是每个联盟自己占有的。场地里还有两联盟共同占有的四个信号灯, 每两个摆放在一个围墙靠角落的边上。场地地面上还有标识以及在围墙上可视的目标来给机器人做导向参考。

联盟独有的得分工具是五个小球和一个大球。比赛开始前, 每个联盟可以最多有 3 个预装载的小球供队伍得分。每个联盟在手动阶段, 可以通过自动阶段点亮信号灯额外获得最多两个小球。

比赛分成两个阶段: 一个 30s 自动阶段和一个 2min 手动阶段, 手动阶段包括一个 30s 的比赛结束阶段, 在比赛结束阶段会有新增的可得分方式。

自动阶段:

在自动阶段中, 机器人只能被预写入的程序操作。联盟可以通过以下方式得分: 按信号灯, 把打球移出中心漩涡区让它与地面接触, 将小球投入该联盟的中心漩涡区或角区漩涡去的球门内。联盟还可以通过让机器人与



斜面或中心漩涡区接触来得分。

手动阶段:

在手动阶段中, 联盟可以通过以下方式得分: 将小球投入中心漩涡去或角区漩涡区; 按信号灯, 使其点亮成自己联盟的颜色。信号灯被切换颜色多少次不受限制, 比赛结束时信号灯显示的联盟颜色代表得分的联盟。

比赛结束阶段:

手动阶段的最后 30s 叫做比赛结束阶段。除了手动阶段的得分方式, 联盟还可以通过举起大球离开地面或是将它放在中心漩涡之上来得分。

自动阶段得分:

- 机器人部分停在中心漩涡区……………5 分
- 机器人完全停在中心漩涡区……………10 分
- 机器人部分停在角区漩涡区……………5 分
- 机器人完全停在角区漩涡区……………10 分
- 将小球投入中心漩涡去……………15 分
- 将小球投入角区漩涡区球门区……………5 分
- 让大球与地面接触……………5 分
- 点亮信号灯……………30 分 (每点亮一个信号灯可以在手动阶段为联盟增加一个小球, 但小球不超过两个)

手动阶段得分:

- 中心漩涡去得分的小球……………5 分
- 角区得分的小球……………1 分

比赛结束阶段:

- 按信号灯……………10 分
- 将大球举起小于 76 厘米……………10 分
- 将大球举起超过 76 厘米……………30 分
- 将大球投入中心漩涡得分区……………40 分

