

“精彩射门” 规则培训

比赛年龄

一、年龄

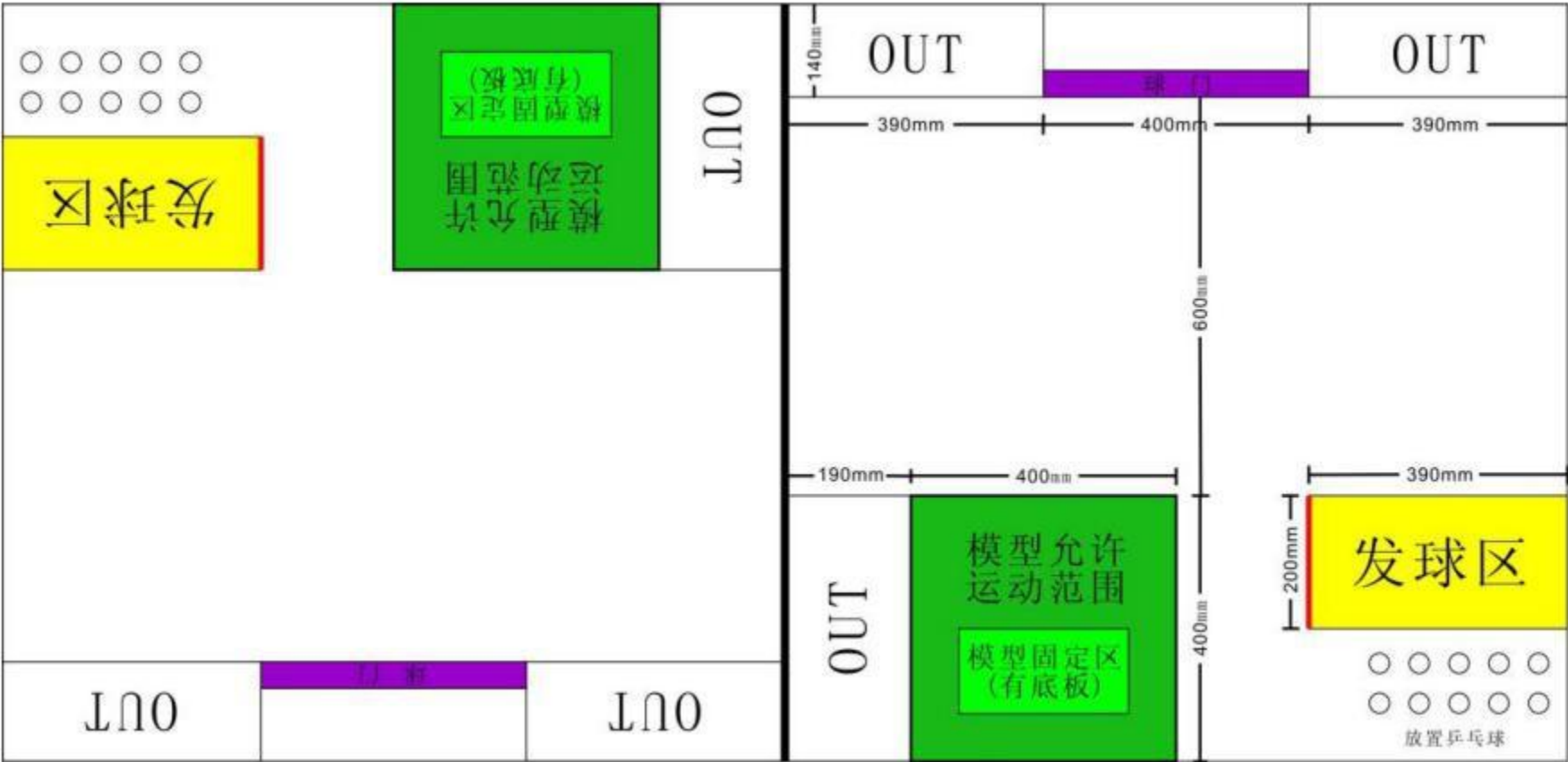
1 两个孩子一组，小学2-3年级学生

任务描述

二、比赛任务

- 1 设计一个射门装置，将从发球区传来的球射入球门，
- 2 比赛时间60秒，每个队共 15个球，每射入一个球得 10 分

场地描述



场地描述

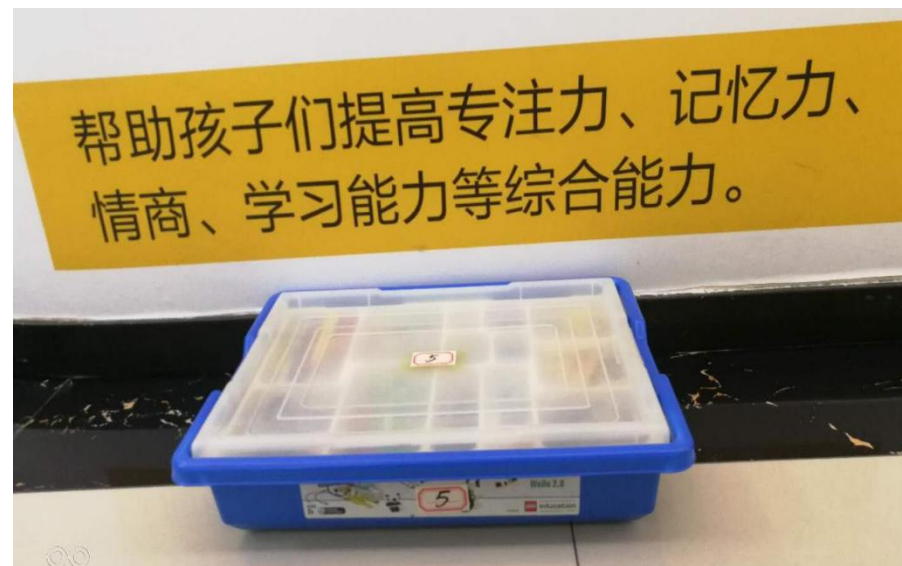
三、场地介绍

- 1 准备区右侧的黄色区域为发球区，红色的发球线距离踢球区右侧边缘 20 厘米，发球区长 39 厘米，宽 20 厘米，上边缘与准备区上边缘位于同一水平线上。
- 2 球门位于场地的正上方，球门宽度是 40 厘米，左右边缘距离场地边都是 39 厘米，球门高度 13 厘米。

比赛规则

四、器材的使用

1. 比赛统一使用WEDO套装（2.0/1.0），不允许使用其它器材自带笔记本电脑一台或者平板。
2. 只能使用一个马达、驱动器、传感器，积木数量不限。
3. 比赛分 2 轮，2 轮所在的场地不同，以保证每支队伍都能在相同的赛台上比赛



比赛规则

五、比赛过程

- 1 踢球区内是模型可以运动伸展的最大范围，模型不可以超出踢球区。
- 2 比赛过程中，手不能接触或用其它间接方式移动模型，也不能操作电脑，否则认为该轮比赛结束，并记录当前成绩。
- 3 在每次射门开始前射门装置必须处于静止状态，射门装置的启动必须是机器人自动完成，完成之后，**在下一次射门开始前，必须自动停止。**
一直运动的射门装置将视为犯规，取消本轮成绩。

比赛规则

4 比赛过程中，队员可以有两次申请维修的机会，但计时不会停止

5 **发球前**，乒乓球的投影不能超过发球线，发球时，**在球越过发球线的瞬间，队员的手必须离开乒乓球。**

6 **发球后**，不能再有任何人为的方式改变乒乓球的运动轨迹，射门动作只能由机器人自动完成。乒乓球**没有经过机器人射门而直接进入球门或者碰到场地上的其它物体导致的进球作为无效进球处理**，球不能再返回发球区。

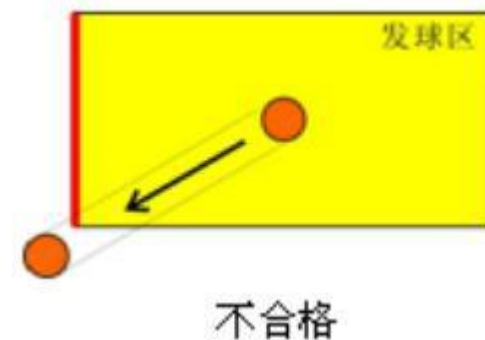
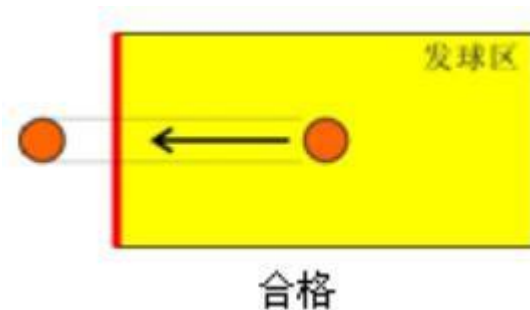
7 任何人为改变球的运动轨迹的行为都将视为违规，本次射门成绩作废

比赛规则

六、发球规则

- 1 球必须完全穿过红线，如果仅有部分穿过红线球是无效球
- 2 比赛场地另设有 OUT 区，乒乓球进入 OUT 区时，裁判会拿走该球，如果该球未穿过球门，则不计分。

注意：裁判及参赛队员不可以去移动已发出的球，如果乒乓球相互碰撞，导致的进球也有效，但球没有经过机器人射门而直接发生的碰撞除外。



比赛规则

七、 比赛前后要求

- 1 在 30 分钟内进行搭建、编程、调试。
- 2 比赛开始前，在指定的比赛场地上，有两分钟的编程、调试时间，在该时间段内不得对模型增加或减少部件
- 3 比赛结束后，将模型拿回到自己的位置上拆散，并将比赛器材还原放好。
- 4 参赛选手要分工明确，要求模型搭建和程序的编写和调试必须由学员独立完成，家长和其他参赛人员可以协助学员进行比赛，例如：发球、后勤保障等

比赛规则

八 任务计分

- 1 每进一球加 10 分。
- 2 比赛取最好成绩，记录进球个数以及发出 15 个球所用时间。
先进行进球个数排名，相同者则看发球所用时间，如果仍相同，
则看另外一轮的成绩,如果仍然相同，则看两场比赛合计申请维修
的次数，次数少的获胜。（任相同则加赛一轮）
- 3 在程序中没有体现出欢呼的声音，相应的扣除 10 分。

比赛规则

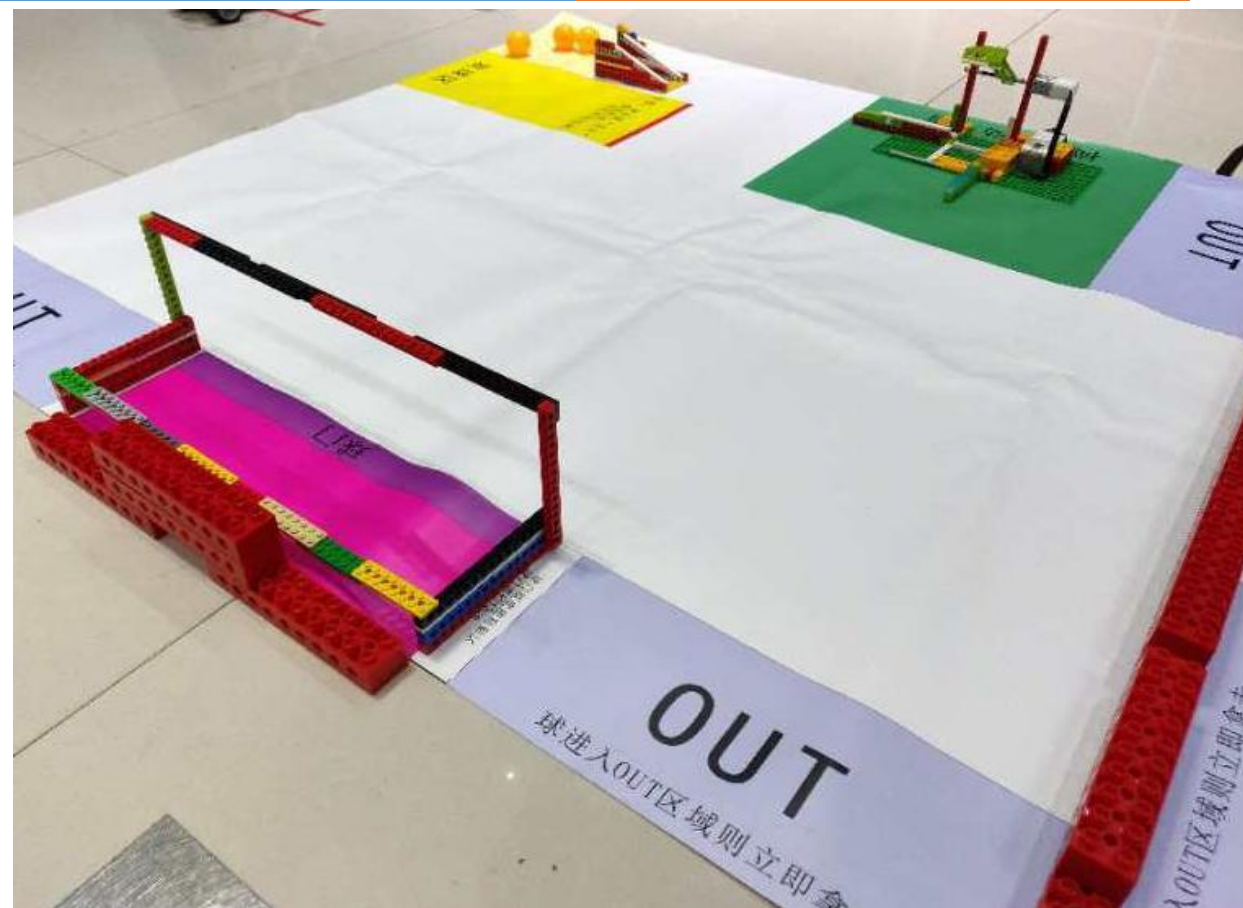
规则

- 1 发球时，球必须通过红线合格
- 2 球框高度13厘米
- 3 发球装置不能超过红线
- 4 发球时，手不能超过红线

比赛规则



比赛规则



比赛规则

