



第四届亚洲机器人锦标赛 VEX 机器人程控比赛规则

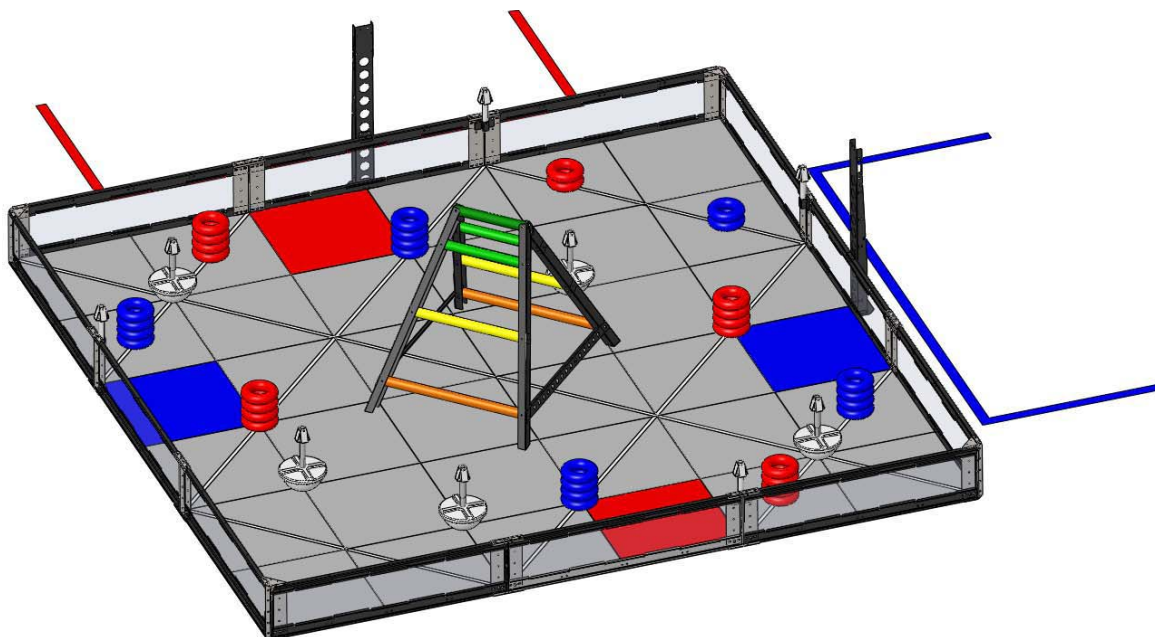
前言

这部分描述了关于集结号中的程控比赛。

请注意不是所有的比赛赛事都提供程控比赛，请在参赛前和当地的比赛组织者联系。

关于程控比赛的描述

参赛的队伍在 1 分钟的时间内，在比赛场地上完全通过程序控制机器人获得更多的得分。这些比赛全部是自动进行的，比赛的场地同集结号的比赛场地一致。



关于程控比赛的定义

请注意除非有特殊说明，在“游戏”章节中的关于比赛的说明同样适合于程控比赛。

程控比赛—机器人在被程序控制下进行的 1 分钟的比赛，该阶段不容许手动控制。

程控比赛中占有标杆--只要标杆上有圆环，不管这个圆环是何种颜色，都被视为占有标杆。

关于程控比赛的规则

请留意除非有特殊说明，在“游戏”章节中的关于比赛的说明同样适合于程控比赛。

<PSC1>在每场程控比赛开始之前，机器人可以放在任何一个颜色的联队起始位上，但是不能接触任何一个圆环，除非符合<PSC2>的要求。

<PSC2>在每场程控比赛开始之前，每个队伍将有两个圆环可以预装到比赛机器人上。合法的预装是圆环只能与机器人接触，不能与场地设施及其他得分物品接触。

<PSC3>机器人可以取投任意圆环，不论颜色。

关于程控比赛的得分

- 套住得分标杆的每个圆环得 2 分
- 每占有一个得分标杆得 5 分
- 低挂在梯子上的每台机器人得 10 分
- 高挂在梯子上的每台机器人得 20 分

关于程控比赛的模式

- 程控比赛是可任意参加的比赛，如果没有完成这个比赛，即不会影响联赛和手动比赛的成绩。
- 比赛将遵循“先到先得”的原则进行。
- 每个参赛队伍将被保证至少参加一定场次的程控比赛。具体数量由当地组委会确定。
- 每个参赛队伍将被限制最多参加一定场次的程控比赛。具体数量由当地组委会确定

关于程控比赛的积分

- 参加每场比赛的队伍都将基于得分规则得到积分。
- 参加程控比赛的最后得分是参加所有比赛场次中最高的得分，得分最高的队伍将获得程控比赛的优胜者。
- 如果两个队伍的得分一样，将比较他们的第二高分，依此类推。
- 如果两个队伍的所有得分一样，将按照以下的先后顺序排序：

机器人的高挂次数

机器人的低挂次数

机器人占有标杆的数量

套住标杆的圆环数量

- 如果上述的平局还不能打破，则赛事将会允许平局的队伍再进行一场决赛或者宣布两个队伍同时获胜。

关于程控比赛的加时赛

在一些赛事中，包括 2010 年 VEX 机器人世界锦标赛，以下的方法将可能会被用于决定程控比赛的优胜者。

- 顶尖的两个队伍将会被要求参加加时比赛。
- 每个队伍将参加一次程控比赛，由第二高分的先开始。
- 将会给这两个队伍最后的比赛机会，去挑战之前的最高得分，如果没有任何一个队伍可以打败之前的最高分，那么之前最高分的队伍将被宣布为程控比赛的优胜者。
- 如果有一个或者两个队伍打败之前的最高得分，那么在加时赛中得更高分的队伍将被宣布为程控比赛的优胜者。
- 万一在更高分上仍出现平局，将通过看他们的第二高分来决定胜负打破平局。
- 如果平局仍不能打破，将宣布两个队伍同时获胜或进行新的比赛。