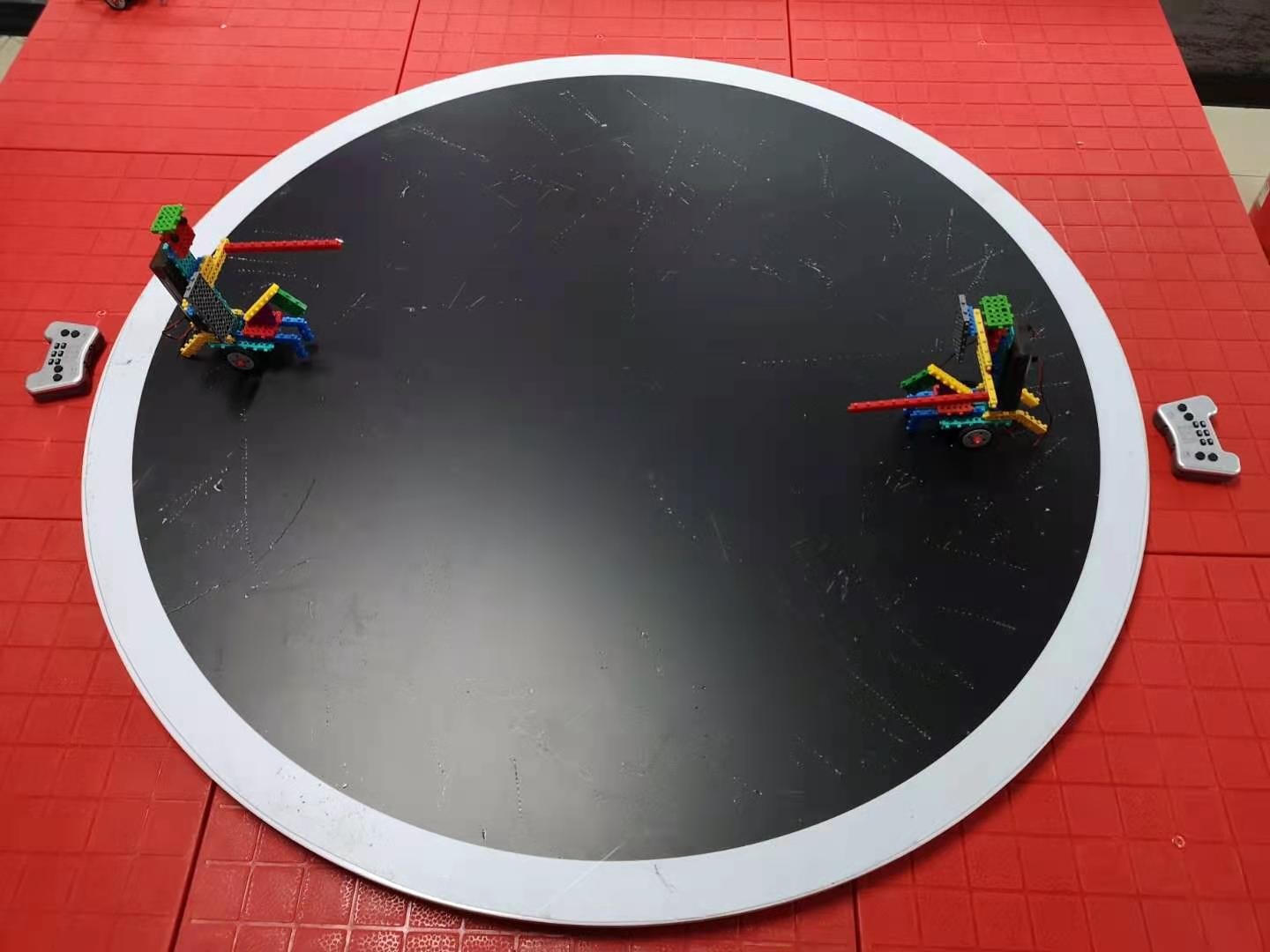
# 一．任务

**卡卡木-机器人擂台赛**

1.机器人擂台赛是让学生明白在应对比赛时要有一定的策略，可以在改善策略物结构、增大自身或减少对方轮胎与地面摩擦力等方法上赢的比赛。

比赛场景如下图：



# 二．参赛队

**1．**参赛队规定：

每队一台机器人，每队有 2 名队员组成。**2．**参赛队自备笔记本电脑。

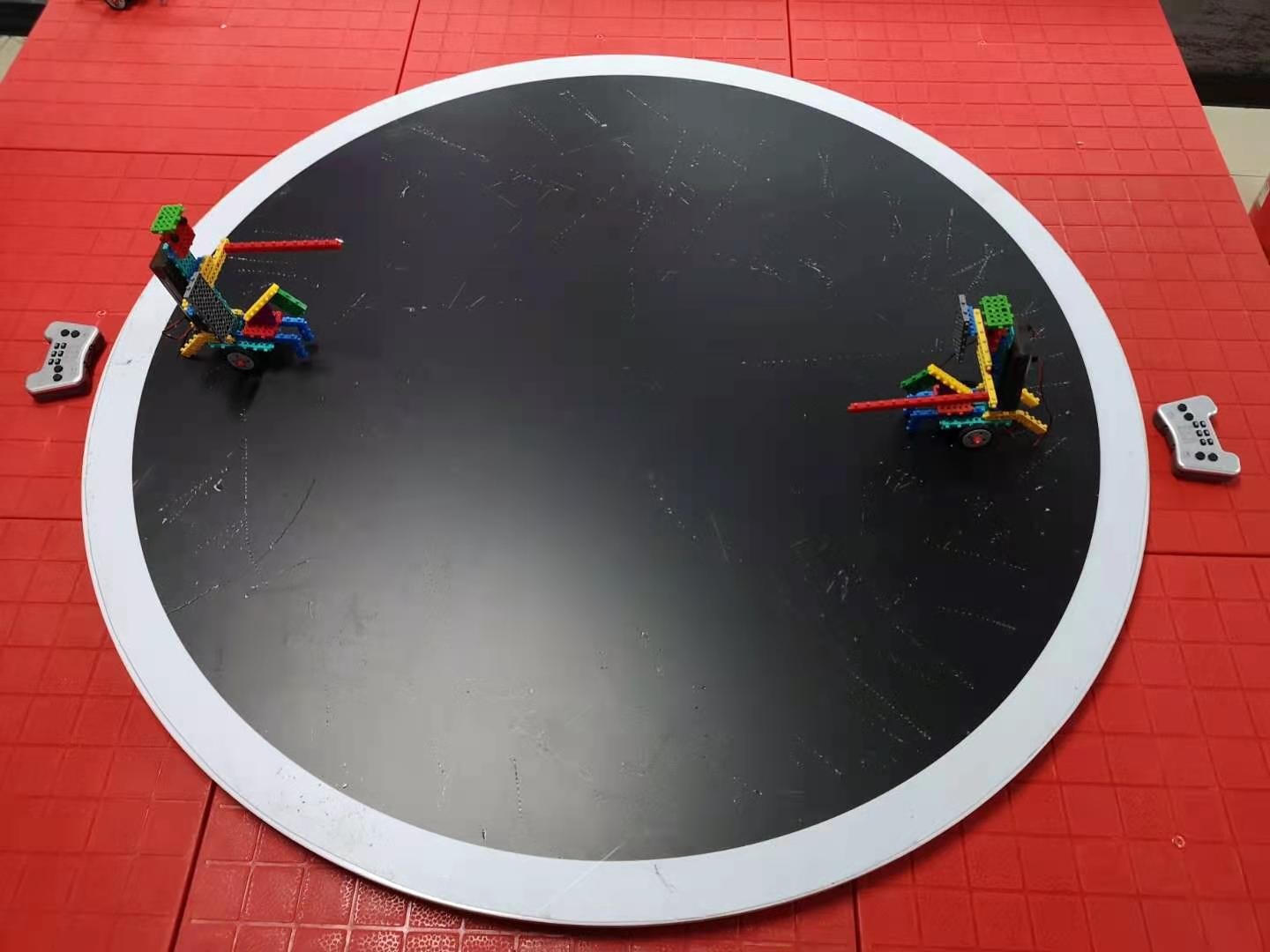
1. 参赛机器人的最大尺寸（长、宽、高）不得超过 30cm\*30cm\*30cm。

其他如材料、型号等没有限制，但在机器人行进过程中不得对场地造

成损坏。

1. 现场编程组： 参赛机器人必须是在无人干预下自动控制，除启动外，任务的执行过程完全由机器人自动进行；
2. 现场非编程组： 参赛机器人可以在自主或遥控模式下运行。

# 三．比赛规则

1. 比赛场地在制作方面可能会与自己的练习场地不同，但这种差异是在规则允许范围之内，比赛均以现有场地情况为准；
2. 场地材料为白色PVC 亚光材料；场地是直径为 120cm 圆形场地， 周围有白色环形。

# 四．比赛规则和得分

比赛采用循环赛形式，取两轮比赛总和为最终成绩（成绩相同时，

看双方比赛用时，用时少的获胜）；

一方机器人将对方机器人顶翻为胜；

一方机器人不得躲避对方机器人，否则直接为负； 机器人应以转圈的方式寻找对方机器人；

机器人掉落场地为负；

双方僵持不动或者原地打转 5 秒钟，为平局。

赢一局得 3 分，平一局得 2 分，输一局得 1 分。

# 五.比赛目的以及包含的科学知识:

1. 培养学生团队合作的能力，两人配合更好的完成任务。
2. 培养与人沟通的能力。
3. 通过设计搭建机器人培养学生动手能力、合理规划的能力。
4. 通过编写程序培养学生的逻辑思维能力
5. 通过解决比赛过程中的问题培养学生解决突发问题的能力。
6. 享受成功培养自信。