



机器人任务赛初小组
2026 赛季规则

古迹文明



目录

1. 介绍.....	3
2. 比赛场地	3
3. 任务品及位置	4
4. 机器人任务	5
1) 将石柱移至万神殿.....	5
2) 疏通舒什塔尔的水道	5
3) 赢得奇琴伊察球赛.....	5
4) 将吴哥窟的船屋移至指定位置	5
5) 将四方珍宝送至博物馆.....	5
6) 停靠机器人	6
7) 获取加分并规避罚分	6
5. 初小组比赛细则及总则.....	7
6. 计分汇总.....	9

本文件使用说明

机器人任务赛初小组仅面向各国开展，不设置国际赛事。各国主办方可根据本国实际情况，自主调整本赛事规则，使之适配本地赛事安排。

请查阅本文件第五章，了解初小组关于允许使用的器材、比赛流程及赛事安排的特定规则！

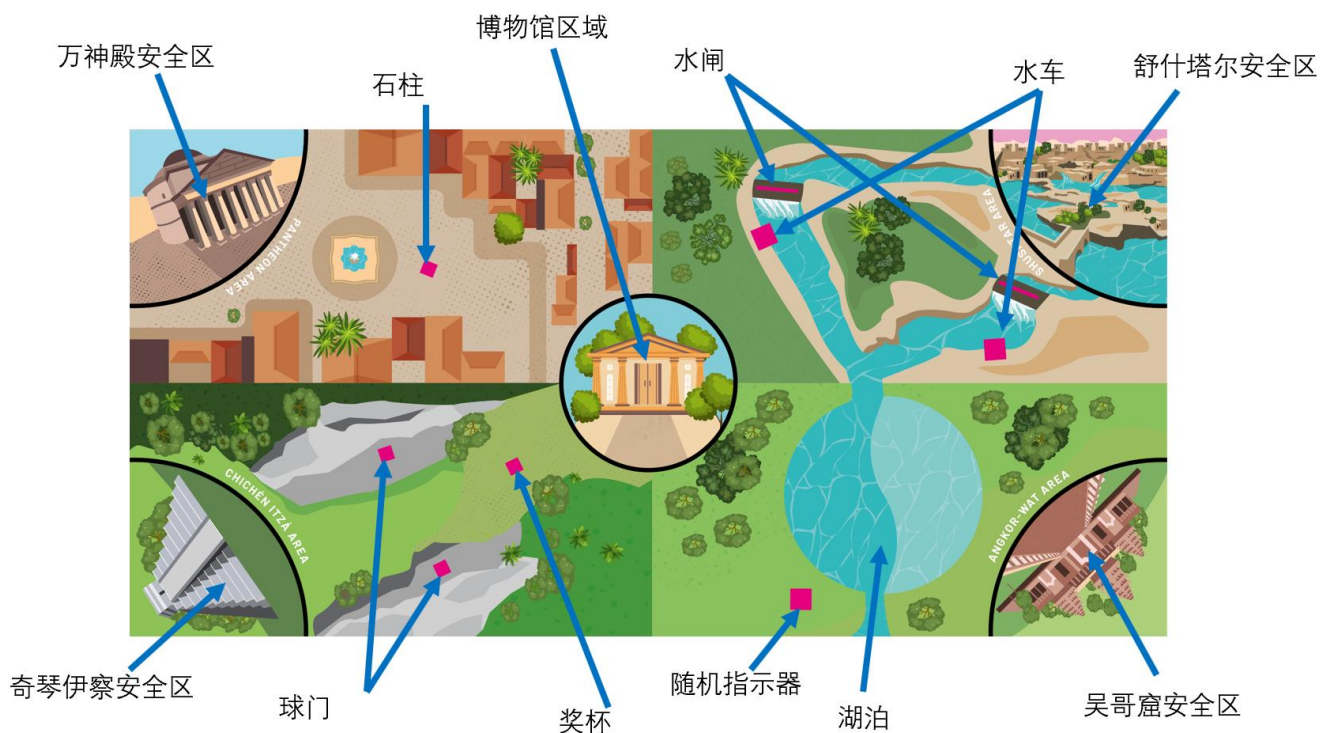
1. 介绍

很久以前，不同的族群建造了宏伟的城市，形成了独有的生活方式。其中一些族群虽已消失，但他们的传统被后人传承延续。时至今日，我们仍能看到古老的建筑和特色器物，它们见证着古人的生活轨迹。博物馆守护着这些珍贵的遗产，让所有人都能从中学习，感受古人的创造力、信仰与追求。

现在，轮到你来守护这些历史瑰宝了。你可以收集古物并安全送抵博物馆，也可以延续古老的传统——体验古人流传至今的活动，比如参与古老的球赛、协助当地人挪动船屋。

2. 比赛场地

以下图示为比赛场地及各功能区域分布。



若比赛赛台面积大于场地纸，需将奇琴伊察安全区的一角与比赛场地的一角对齐，且该区域的两侧需与场地边界保持平行。

关于比赛赛台及场地纸的具体规格，详见 **WRO 世界青少年机器人奥林匹克竞赛-机器人任务赛总则**。

4. 机器人任务

为便于理解，各项任务将分板块进行说明。参赛队伍可自主选择完成的任务板块及任务执行顺序。最终计分将以本轮比赛结束时的场地实际情况为准，即若某任务品曾被正确放置，但后续意外移出指定区域，且比赛结束时仍未归位，则该任务不计分。

1) 将石柱移至万神殿

城市中新建房屋时，发掘出一根古老的石柱。现址空间不足，无法展示这根石柱，因此需要将其移至万神殿进行陈列。

需将城市中的石柱移至万神殿安全区内，**仅当石柱完全处于万神殿安全区内且无损坏时，方可得分**，安全区的边线归属于万神殿安全区范围。

2) 疏通舒什塔尔的水道

舒什塔尔有众多溪流为水车提供动力，人们通过大量水闸控制水流走向，确保水资源得到合理利用。本次需要启动两架水车，因此需打开水车前方的水闸！

需将 2 个水闸移至水道外，让水流顺畅通过。**当水闸完全不接触蓝色水道区域时，即可得分。**

注意：2 架水车不得被移动或损坏。

3) 赢得奇琴伊察球赛

奇琴伊察古城因古老的球赛闻名，这项充满仪式感的运动是玛雅文化的重要组成部分。复刻这一挑战，你的机器人需按正确流程启动比赛并夺得奖杯。

需将 2 个球推离球门，**球门不得被移动或损坏。**

只要球接触到场地，无论落在场地何处，均可得分。

当两个球均接触到场地时，即可赢得比赛，此时需将奖杯移至奇琴伊察安全区内。**仅当奖杯直立、无损坏且底部接触奇琴伊察安全区内的场地时，方可获得该部分分数。**

4) 将吴哥窟的船屋移至指定位置

吴哥窟寺庙周边水域广阔，受季节变化影响，河湖水位会发生涨落。当地部分居民居住在船屋中，形成了水上村落，而水位变化时，他们需要将船屋移至深水或浅水区。

快来协助村民，将新船屋移至湖泊的指定区域吧！

湖泊与比赛场地边界之间设有 1 个随机指示器，裁判长会在每轮比赛前转动一次指示器的黑色指针，所有场地上的指示器均需调至该位置。

机器人需将船屋从吴哥窟安全区移至指示器指定的湖泊浅蓝色或深蓝色区域：**当黑色指针指向指示器的白色区域时，船屋需移至湖泊浅蓝色区域；当指针指向指示器的蓝色区域时，船屋需移至湖泊深蓝色区域。当船屋接触场地，且完全或部分处于湖泊指定区域内时，即可得分。**

5) 将四方珍宝送至博物馆

世界各地散落着许多珍贵的文物，它们理应被送进博物馆，供所有人参观欣赏。

四个安全区内各有 1 件珍宝，机器人需将这些珍宝全部送至场地中央的博物馆区域。

禁止用手挪动珍宝，也禁止在珍宝置于机器人上时用手移动机器人。

当珍宝完全处于场地中央的博物馆区域内时，即可得分，博物馆区域的边线归属于博物馆区域范围。

若四件珍宝均被送至博物馆区，可获得加分奖励。

6) 停靠机器人

尝试将机器人停入场地中央的圆形博物馆区域。当机器人在此区域停下，且俯视投影完全处于泊车区内时，即可得分（边线归属于停车区范围，数据连接线可置于区域外）。

注：本项得分的前提是，机器人已完成至少一项其他任务并获得分数。

7) 获取加分并规避扣分

加分获取条件：需先完成至少一项其他任务并获得分数，方可参与加分评定。

可获得加分的情况：

- 舒什塔尔的水车未被移动
- 四件珍宝均接触到场地中央的博物馆区域

扣分规则（扣分将从总分中扣除，若扣后总分将为负数，则不予扣除）：

- 若机器人将奇琴伊察环移离原始位置，每个环扣除 15 分
- 若参赛队员违规触碰机器人或比赛任务品，每次扣除 1 分

5. 初小组比赛细则及总则

初小组比赛遵循 WRO 机器人任务赛的总则，同时针对该年龄段选手制定了特定规则，并将替代总则中的相关条款，具体内容如下

关于器材的特定规则

1. 控制器、电机和传感器的类型不限，电机和传感器的数量和组合方式不受限制。但**仅允许使用 2 个接口**，且**仅可使用 1 个控制器（智能集线器）**。可使用的设备平台包括乐高品牌的 WeDo 2.0 基础套装或 SPIKE 科创基础套装、乐博乐博 AIKIRO，或其他适用于初学者的机器人设备。其他品牌的控制器、电机、传感器也可以使用，但控制器供电电压不能超过 6V。任何品牌拼插类的非电气和非电子零件都可用于搭建机器人。
2. 机器人启动前的最大尺寸需控制在 250 毫米 ×250 毫米 ×250 毫米内；机器人启动后，尺寸不作限制。

关于比赛的特定规则

3. 机器人需从任意安全角区或博物馆区域的黑色边线内启动。
4. 比赛过程中，机器人需在程序控制下自主运行，可通过任意兼容设备使用图形化编程语言对机器人进行操控。如使用可兼容图形化编程语言的手柄，不能连续或持续按动按键，按动一次需运行一条程序。通过手柄直接操控机器人完成前进，后退或转弯等动作属于违规行为。如裁判有异议需随时可以向裁判展示程序。
5. 比赛过程中，若机器人的任意部件（如车轮）接触到任意安全角区或博物馆区域，参赛队员才可触碰 / 抓取机器人。
6. 比赛过程中，参赛队员也可将机器人从一个安全角区 / 博物馆区域移至另一个安全角区 / 博物馆区域，**仅可移动机器人，禁止挪动比赛任务品**。注：若要获得机器人泊入场地中央博物馆区域的分数，机器人需自主驶入该区域，**禁止用手移动至该区域**。
7. 比赛过程中，参赛队员**禁止为机器人加装、拆卸零件或更改结构**。
8. 比赛过程中，参赛队员需遵守以下规定：
 - 禁止触碰安全角区外的任何比赛任务品。若违规触碰，裁判将把该任务品放回触碰发生时的场地位置，并保持其触碰时的摆放状态。
 - 仅当机器人接触安全角区或博物馆区域（停车区）时，方可触碰机器人；若机器人未接触上述区域时违规触碰，每次扣除 1 分。
 - 若参赛队员违规触碰机器人或比赛任务品，每次扣除 1 分（若扣后总分将为负数，则不予扣除）。

9. 当出现以下任一情况时，本次比赛结束：

- 机器人移至场地中央的圆形博物馆区并停下，且俯视投影完全处于该区域内（数据线可置于区域外），参赛队员向裁判示意比赛完成。
- 参赛队成员喊出“停止”，且机器人停止所有动作。
- 2 分钟比赛时间结束。

赛事安排特定规则

10. 各国组委会可制定初小组比赛的赛制形式，并提前告知所有参赛队伍。请谨记，低龄选手的赛事日应以趣味为主，且所有队伍需获得同等次数的比赛尝试机会。

11. 各国组委会可在比赛中增设 1 项或多项惊喜任务，以此激发参赛队伍的创造力。惊喜任务可融入正式任务中，也可单独设计，作为额外比赛轮次的挑战项目。惊喜任务将使用与原比赛相同的比赛道具和场地，最高可设置 50 分分值。

12. 参赛队伍可将组装完成的机器人带至比赛现场，无需在比赛当日重新组装。

赛事日流程示例

注：具体赛事日程由各国组委会制定！

a) 开幕式：15-30 分钟

b) 测试与比赛：120-180 分钟（此阶段队伍可调试机器人，并完成正式比赛，例如每队 3 次比赛机会）

c) 午餐 / 休息：30-60 分钟

d) 惊喜任务挑战：80-120 分钟（此阶段队伍可完成 1 项或多项惊喜任务，获取额外分数）

各国组委会也可在本国赛事中增设以下环节：

- 允许使用 2 个集线器，其中 1 个作为遥控器
- 为编程方案或机器人搭建打分
- 预留时间让队伍在比赛当日重新组装机器人

6. 计分汇总

任务	单个	最高
将石柱移至万神殿		
石柱完全处于万神殿安全区、接触比赛场地且保持直立	10	10
疏通舒什塔尔的水道		
将水闸移离水道，完全不接触蓝色水道区域	15	30
赢得奇琴伊察的球赛		
将球推离底座并接触比赛场地	15	30
两球均接触比赛场地后，奖杯完全处于奇琴伊察安全区、接触比赛场地且保持直立	10	10
将吴哥窟的船屋移至指定位置		
船屋接触湖泊指定区域	10	10
或船屋完全处于指示器指定的湖泊区域、接触比赛场地	15	15
将四方珍宝送至博物馆		
珍宝完全处于博物馆区、接触比赛场地	10	40
四件珍宝均接触场地中央的博物馆区		10
将机器人停靠在博物馆区域		
机器人完全驶入场地中央的博物馆区		10
获取加分（前提是完成任意任务并得分）并规避扣分		
舒什塔尔的水车未被移动	10	20
奇琴伊察环移离原始位置	-15	-30
当队员违规触碰机器人（在安全区外）或比赛任务品时，每次扣除 1 分（扣后为负则不扣）	-1	
满分		175

计分表

队伍名称: _____

轮次: _____

任务	单个	得分
将石柱移至万神殿		
石柱完全处于万神殿安全区、接触比赛场地且保持直立	10	
疏通舒什塔尔的水道		
将水闸移离水道，完全不接触蓝色水道区域	15	
赢得奇琴伊察的球赛		
将球推离底座并接触比赛场地	15	
两球均接触比赛场地后，奖杯完全处于奇琴伊察安全区、接触比赛场地且保持直立	10	
将吴哥窟的船屋移至指定位置		
船屋接触湖泊指定区域	10	
或船屋完全处于指示器指定的湖泊区域、接触比赛场地	15	
将四方珍宝送至博物馆		
珍宝完全处于博物馆区、接触比赛场地	10	
四件珍宝均接触场地中央的博物馆区		
将机器人停靠在博物馆区域		
机器人完全驶入场地中央的博物馆区		
获取加分（前提是完成任意任务并得分）并规避扣分		
舒什塔尔的水车未被移动	10	
奇琴伊察环移离原始位置	-15	
当队员违规触碰机器人（在安全区外）或比赛任务品时，每次扣除 1 分（扣后为负则不扣）	-1	
	得分	
	用时	