



背景

科学家发现了一个新的神秘传送门。作为一个知名探险家,你被选中参加这次的探险任务。

通过传送介质,你被带到了一个平行宇宙中。你降落在一个岛屿上这里的植物不是绿色,而是蓝色。

你不能在这里久留,要尽快开启生存模式。

参赛机器人要求

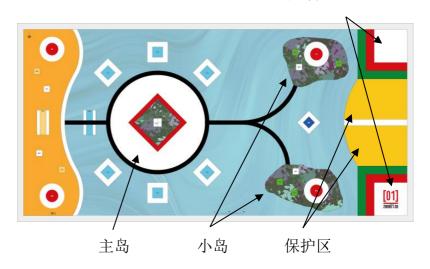
- 1. 初始状态最大尺寸:30cmX30cm,高度不限
- 2. 机器人电池电压不超过 9V, 电机/舵机总数不超过4个, 传感器数量不做限制但只能使用单路传感器, 只能使用一个可编程处理器。
- 3. 比赛器材必须为教育类型器材,如发现涉及商业、工业且违背比赛精神与公平性的器材,组委会裁判有权取消该队伍的比赛资格。对于使用器材是否符合标准,请提前咨询组委会,在赛前完成参赛器材的备案,以避免在器材检录中出现问题。
- 4. 如果在比赛中发现器材违规,裁判有权视具体情况给与处罚,处罚包括但不限于扣除任务得分、取消参赛成绩等。

场地描述

使用地垫: Z01-J mat

2-D 视图

出发 / 结束 区域





场地元素描述

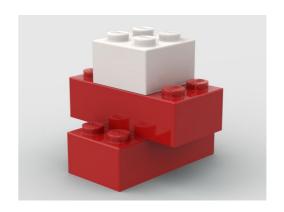
生命之树

生命之树为岛上所有的生命提供能源。使用 2x4 黑色 和 蓝色积木以及 1x2 黑色平面积木制成。



塔基斯

塔基斯是一种长在生命之树上的果子。请注意如果你在同一棵生命之树摘走超过该树一半以上的塔基斯,生命之树就要开始凋零并且岛上的生态链也将被破坏。使用红色 2x4 积木和白色 2x2 积木制成,一共有四个塔基斯。

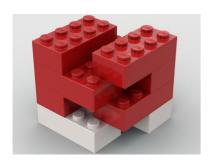


奇索

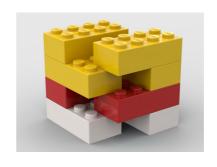
奇索是长在这个岛上可以食用的植物。这也是你在这里 最主要的食物来源。

奇索长在一种"茧"内,你可以找到各种颜色的奇索。 红色的是成熟的,白色的是还未成熟的。黄色的奇索有 毒。

奇索是由 2x4 积木制成. 共有 3 个红色奇索, 2 个白色奇索和一个黄色奇索

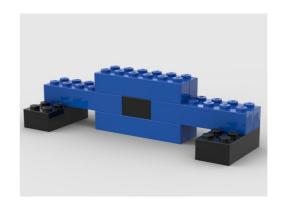






"茧"

"茧"是生长奇索唯一的地方。因此在采摘的时候一定不能破坏 "茧"由 2x4 和 1x6 积木制成. 共有六个"茧"。



瀑布

瀑布是你在这里唯一的可饮用水源。瀑布用 2x4 积木和积木梁制成



两个 2x2 蓝色乐高积木将会被摆在瀑布上代表饮用水 (图中未显示)

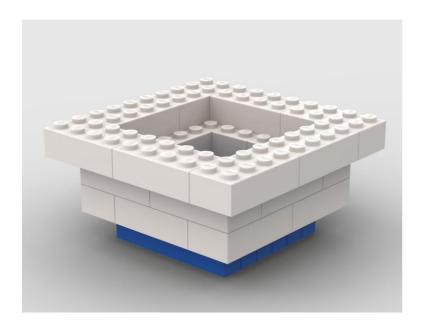
塔

需要建一座高塔来作为这里的地标。高塔使用 2X4, 1x6 积木制成。在这个任务中塔的颜色与任务无关。



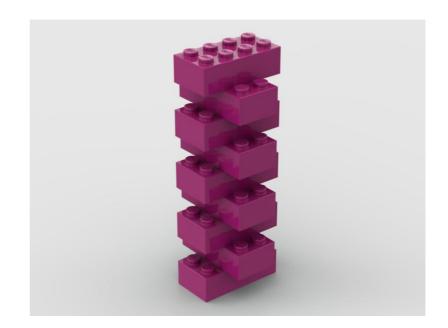
水桶

水桶是从瀑布取水的工具。由白色 2X4 积木和 1X6 蓝色积木制成。



螺旋树

螺旋树是长在岛上的一种攀爬植物。螺旋树是 Z 星球生态系统的重要一环。它们的栖息地不能够被破坏。螺旋树由 2x4 积木制成。积木可以由任何颜色积木制成。

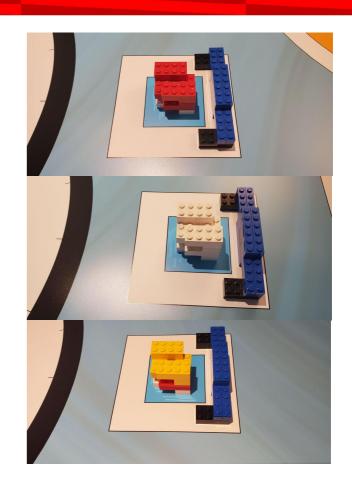


场地元素摆放

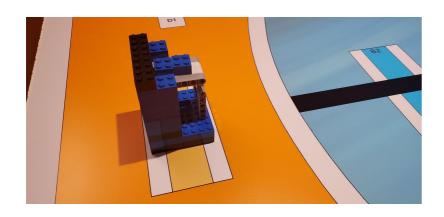
● 生命之树位于主岛中心白色方框 E1 位置。塔基斯被放置在生命之树的树枝上。



- 奇索被放置在中心岛周围 C1 到 C6 六个方框内。
- 茧被放置在奇索旁边 C1 到 C6 方框的白色部分。



● 瀑布被放置在 B1 方格中心, 朝向中心主岛。



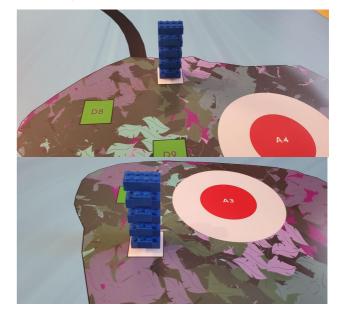
塔可以由参赛队摆放在出发区边缘绿色边条的任意位置。



• 水桶被放置在蓝色方框 E2 内.



● 螺旋树被放置在白色小岛 D5 和 D7 方框上。每个小岛仅放置一棵树。



比赛描述

- 1、比赛分设幼儿组(中、大班在读)、小低组(一至三年级在读)、小高组(四至六年级在读)、初中组(初中在读)、高中组(高中在读)五个组别,每支参赛队伍由2名参赛选手及1名教练组成;
- 2、幼儿、小低组允许参赛选手遥控控制机器人;小高、初中、高中组,参赛机器人必须自主运行;
- 3、在开始时,参赛队可以选择其中一个出发区放置机器人开始比赛 ,垂直投影必须完全处于出发区内;
- 4、机器人出发后直至比赛结束,参赛选手全程不可用手触碰机器人、场地、场地道具,否则会面临被取消本轮比赛成绩的严厉处罚;
- 5、在比赛的调试阶段开始前,通过随机抽签的方式,现场公布六个 奇索摆放位置,初中及以上组别还会公布一条"惊喜规则"作为附加 题出现;
- 6、场地任务没有先后顺序,选手自行选择合适的路线完成比赛;
- 7、比赛开始后没有重启机会。
- 8、比赛成绩先比得分,得分相同比较完赛时间。

任务:

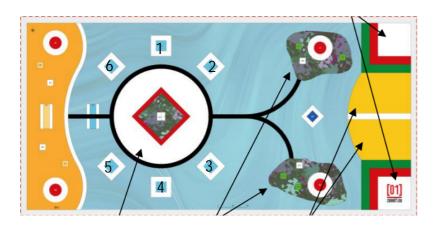
- 1. 从生命之树上采摘一半的塔基斯,并将其送至其中一个保护区
- 2. 采摘成熟奇索(红色)并送至其中一个保护区
- 3. 把有毒奇索完全推至水中
- 4. 取两升水放入水桶中
- 5. 把取过水的水桶送至其中一个保护区内
- 6. 将塔放置在远离出发区的小岛白色圆圈内
- 7. 结束任务返回并机器人完全处于出发区内

此轮结束标志为:

- 1、机器人完全返回出发区
- 2、洗手喊"申请结束比赛"
- 3、120秒用时耗尽
- 4、生命之树完全离开白色区域
- 5、选手严重犯规

随机抽签

- 1、本场参赛学员全部进场后,裁判随即现场开始进行本场奇索位置的随机抽签(在调试开始前);
- 2、抽签袋中有3颗红球,2颗白球,一颗黄球,以代表对应颜色的奇索;
- 3、裁判依次将所有球抽出,按照抽出的顺序,从地图正上方的位置开始按照顺时针顺序,依次摆放奇索。



惊喜规则

- 1、惊喜规则只有初中、高中组别有;
- 2、惊喜规则在完成随机抽签之后公布;
- 3、机器人需要在原任务时间内完成惊喜规则,不会额外增加时间;
- 4、惊喜规则的道具会放在地图上尚未使用的空白任务点上;
- 5、无论参赛队伍是否选择去完成惊喜规则,其道具都将放置在场地上,不会撤除。



计分

任务	最高得分	
从生命之树上摘下塔基斯(6)	12	
将塔基斯送至保护区(5)	10	
采摘成熟奇索并送至保护区(12)	36	
将有毒奇索推到水中(10)	10	
用水桶取 2 升水 (7)	14	
将水放入水桶并送至保护区(4)	8	
将塔送至正确的圆圈内(8)	8	
完全回到出发区(6)	6	
完成惊喜规则	20	

	最高得分
茧没有被移动(2)	12
螺旋树没有被移动(2)	4

罚分	最高罚分
破坏水源,瀑布被推出所在白框(-5)	-5
移出未成熟奇索 (-7)	-14
过度采摘塔基斯 (-3)	-6
将生命之树完全移出白框(-15)	-15

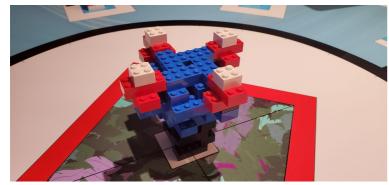
Total points	140
--------------	-----

所有计分只看比赛结束后任务道具的最终静止状态

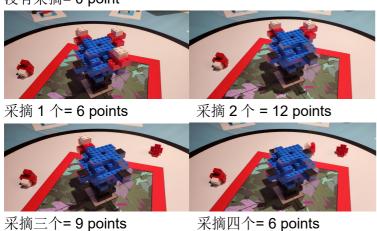


计分图示

● 采摘塔基斯



没有采摘= 0 point



• 塔基斯送至保护区



1 个= 5 points

2 个= 10 points

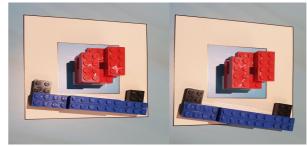
• 生命之树被移动出所在白框



未被移出= Ok

移动出= -15 points

• 茧被移动

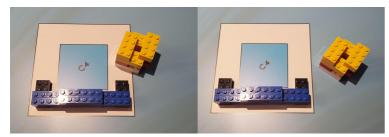


未被移动出白框= 2 points

被移动出 = 0 point



• 将有毒奇索推入水中



部分推入= 0 point

完全推入 = 10 points

• 瀑布被移动出白框



• 塔被放置在正确位置



部分= 0 point

完全进入 = 8 points

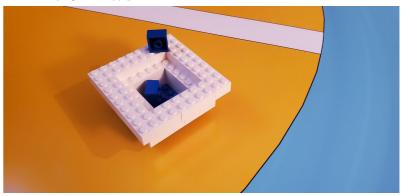
• 螺旋树被碰到



部分出所在区域= 0 point

未被碰出所在区域= 2 points

• 取水送至保护区



2升水被送至保护区 = 22 points

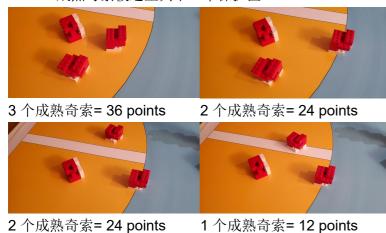


取到两升水,部分在保护区 14 points

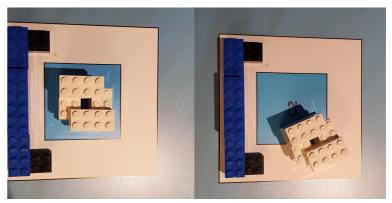


1 升水在保护区 = 11 points

• 成熟奇索被送至其中一个保护区



• 未成熟奇索被采摘/碰掉



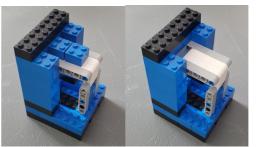
在青色方框内= OK

部分被碰出青色方框=-7 points

Frequently asked questions

Q1. 水是如何被放置在瀑布内的?

A1. 下图展示有水和无水状态

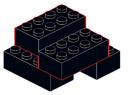


Building instructions

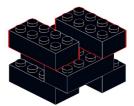
1 2x



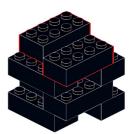




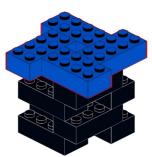




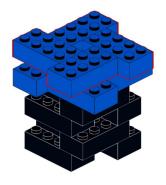




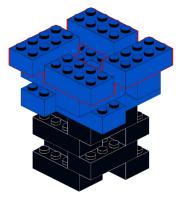


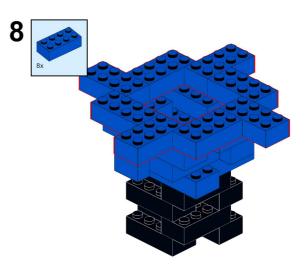


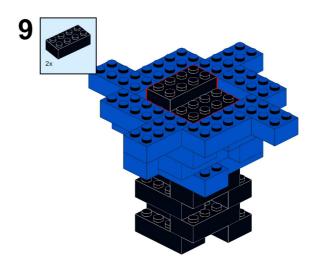


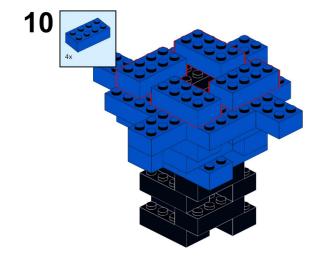


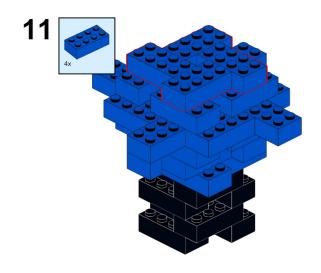


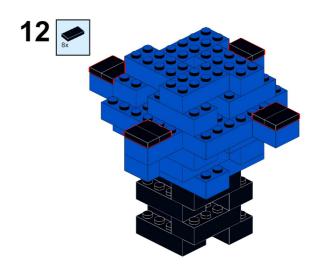




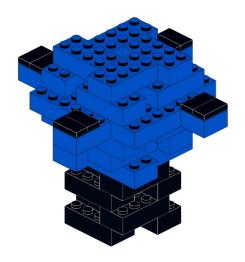






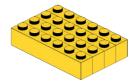


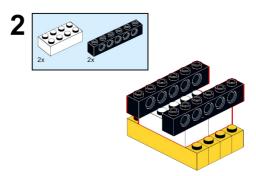
13

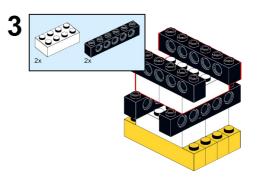


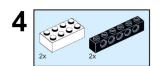


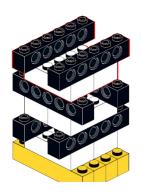


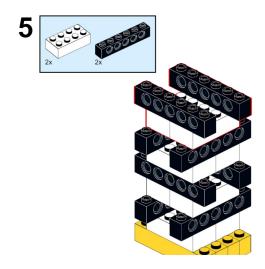


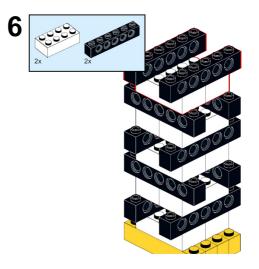


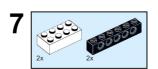


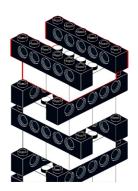


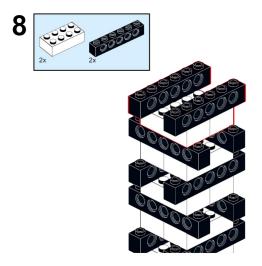


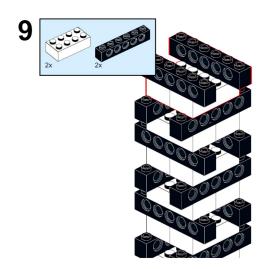


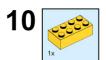


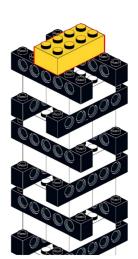


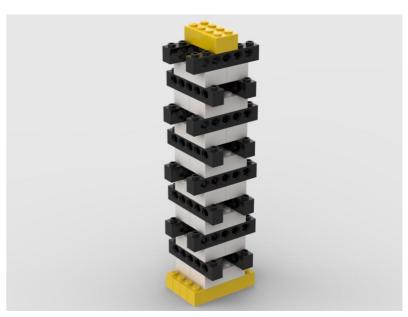




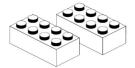




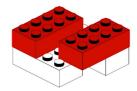




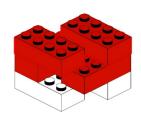


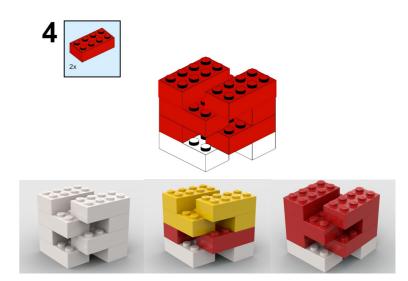


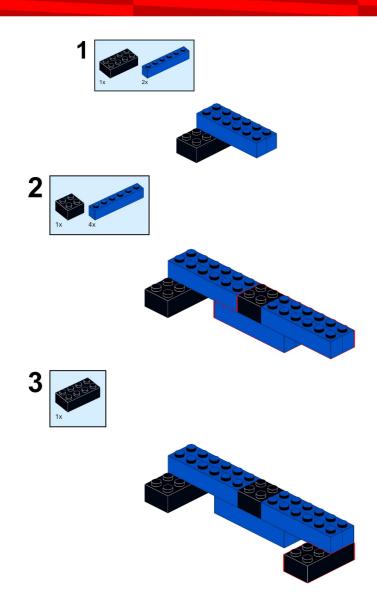


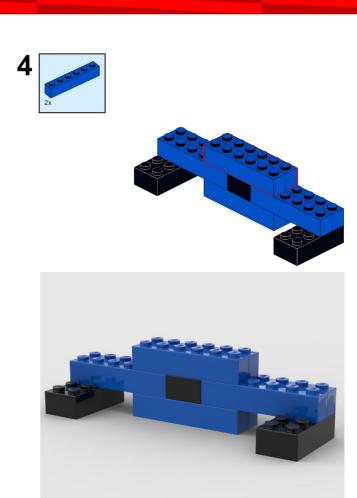




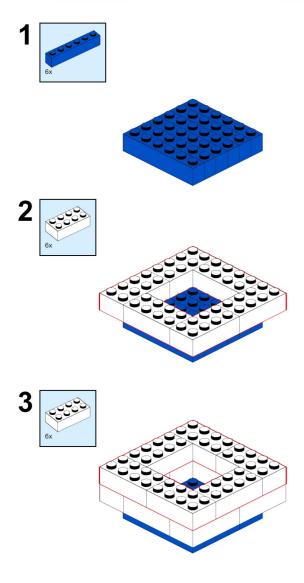


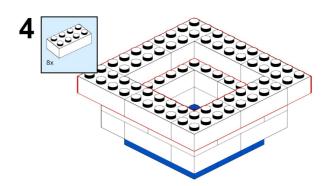


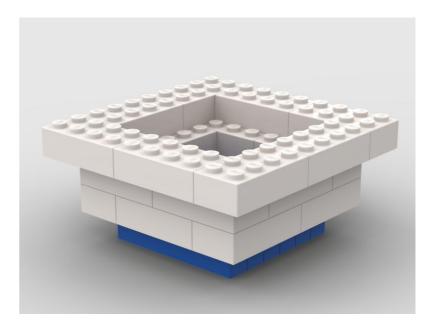


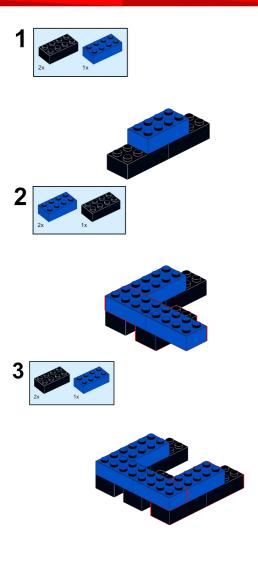


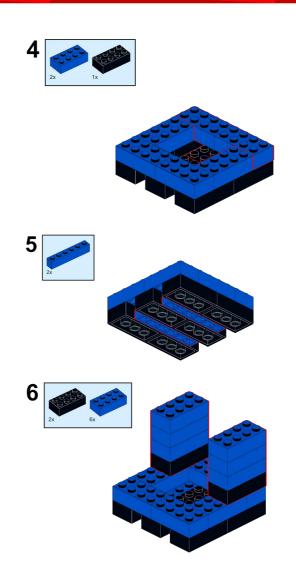


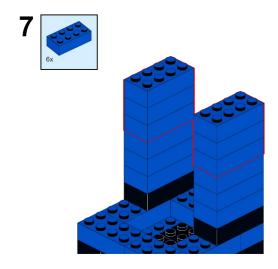


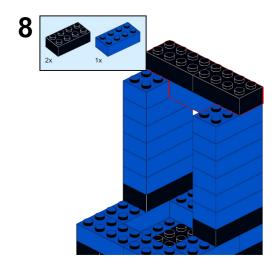


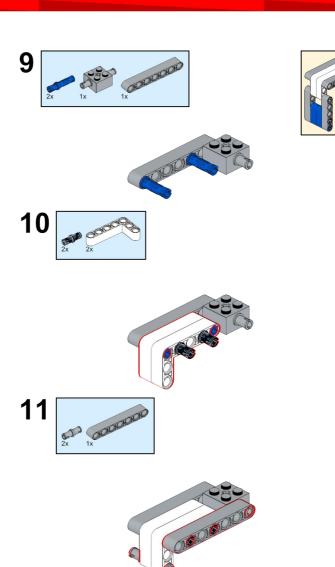


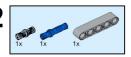




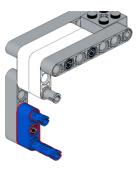




















16

