

TEMI 全能機器人技藝技能競賽

三對三踢足球競賽 (I-3~I-5 組)

競賽規則

DATE: 20190401TEMI

壹、 競賽說明：

一、無線遙控車規定

1. 無線遙控車必須以【TEMI單晶片實用級能力認證之無線遙控車為母體或以 TEMI DB1平台為電控系统】（主控板、馬達控制板、2.4GRF遙控模組及步進馬達），限制更動範圍選擇如下：

項目	不可更動	可更動
主控板	電路板、2.4G RF遙控模組	程式、線路、元件
遙控板	2.4G RF遙控模組	電路板、外加模組、元件
馬達控制板	電路板	電路、元件
機電元件	步進馬達	機構、輪子、輔輪、推球板
電池		皆可更動

2. 每隊以三台無線遙控車為限，檢錄及下場競賽時長、寬、高限制於13x13x15公分以內，
3. 每台無線遙控車(不含遙控器及電池)限重一公斤內。
4. 須具備遙控之功能，可設定多組頻段，以預防現場干擾。
5. 須具備手動可調之紅色及綠色LED（5Φ），做為隊伍區別。
6. 推球板之限制：
 - (1) 不可具備黏性，球不可固定於推球板內，亦不可夾住球行進。
 - (2) 推球處的上、下方皆不得設置推球板之設計。
 - (3) 推球板左右擋板與底板相接的2個內角不得小於90度。（參照圖1）
 - (4) 推球板左右擋板最小內徑不得小於10公分。（參照圖1）
 - (5) 推球板左右擋板內側須為【180度平面】。（參照圖2）

圖1、推球板示意圖(俯視)

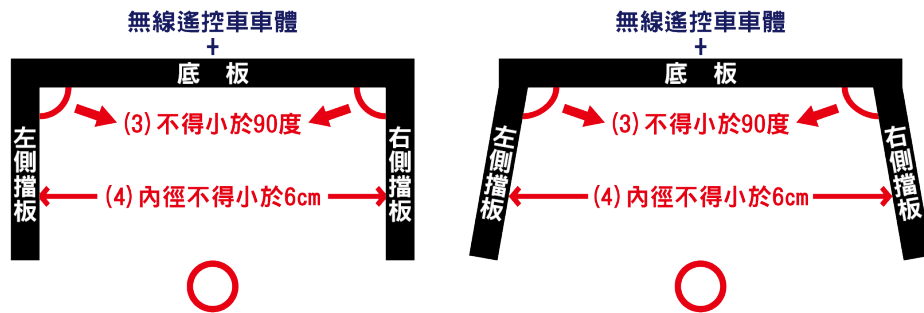


圖2、推球板示意圖(俯視)



7. 若不符合以上規定，則喪失參賽權，且不得提出疑義。

二、競賽場地

1. 場地：

- (1) 競賽場地依標準足球場等比例縮小，尺寸長寬為165X110公分，由木板所構成之底座，上面鋪設印有如〔參考圖一〕之足球場場地。
- (2) 場地邊框以3公分高之隔板阻擋，以防止指定球跑出場地。
- (3) 不設定界外區。
2. 指定球規格：以市售高爾夫球為標準，球的尺寸為4.2公分± 5%，球的重量為48公克± 5%。
3. 球門尺寸：30cm、寬10cm、高9cm

4. 足球場示意圖：

The diagram shows a rectangular football field with a green grass texture. Key features and dimensions include:

- Goalposts:** Located at each end, labeled "球門" (Goal) and "界外" (Out of play). The goal area is 10 cm wide and 7.5 cm high. The goalpost itself is 115 cm high.
- Dimensions:**
 - Overall width: 200 cm
 - Overall length: 165 cm
 - Goal width: 10 cm
 - Goal height: 7.5 cm
 - Goalpost height: 115 cm
 - Distance from goal to center line: 17.5 cm
 - Distance from goal to side line: 17.5 cm
 - Distance from goal to center line (inner): 165 cm
 - Distance from goal to side line (inner): 42.5 cm
 - Distance from goal to center line (outer): 30 cm
 - Distance from goal to side line (outer): 42.5 cm
- Labels:**
 - "禁區" (Goal area) with a red arrow pointing to the goal area.
 - "中線" (Center line) with a red arrow pointing to the center line.
- Goal Dimensions:**
 - 球框尺寸: 30(長)x10(寬)x9(高) cm
 - 球場內徑尺寸: 165x110cm

貳、 參賽資格：

- 一、參賽隊伍需由3~5位選手組成，每場競賽需派出3名選手參賽
- 二、每隊需要1~2位指導老師，指導老師可同時指導多組隊伍。
- 三、全國國中小、高中職校、大專院校生(可跨校組隊報名參賽)。
- 四、每件作品不可重複於其他隊伍使用

選手報到→各組代表抽籤→第一輪(全體)檢錄→將作品(3台/隊)放置擺放區
→賽程進行→晉級(或進入淘汰賽)之隊伍：

1. 如作品不須維修，需放回擺放區，等待下一回合競賽。
2. 帶出競賽場地維修，則需再次進行檢錄後，才可進行下一回合競賽。

(※務必於下一回合競賽前檢錄完畢，避免耽誤賽程)

→優勝隊伍產出→競賽完成

1. 每隊參與競賽之作品於報到檢錄時，主辦單位將貼上出賽資格標籤，即繳交作品於競賽作品擺放區，第一輪競賽時方可拿取。進入下一輪之隊伍於

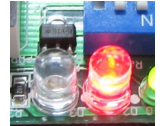
競賽前，於規定檢錄時間內，至檢錄區重新檢錄，未到者視同棄權。

2. 每場競賽中場休息，選手可對作品做局部調整及更換電池，電池需於進場進行競賽時攜入，不可由場外人員提供，違者取消參賽資格。
3. 晉級隊伍於競賽前，需進行重新檢錄，並注意大會召集廣播，唱名三次，未到者視同棄權。
4. 檢錄完成之作品不可更動部分皆需貼上競賽專用貼紙，不可撕毀或刻意毀損，如經查核或檢舉無檢錄貼紙，該作品不得進場競賽，且主辦單位有權取消獲獎資格，並追回頒發之獎項並公告之。

5. 分組方式：

(1) 抽籤決定分組：於賽前統一抽籤決隊伍編號

(2) 攻守選擇（一位代表猜拳）：勝方選擇隊別『紅隊、綠隊』（高亮度LED燈顏色）進攻或防守選擇【進攻權】則不得選擇攻守場地，須由另一隊伍決定【防守場地】。



6. 競賽時間：

- (1) 上下半場各5分鐘，上下半場交換進攻場地。
- (2) 中場換場休息時間2分鐘

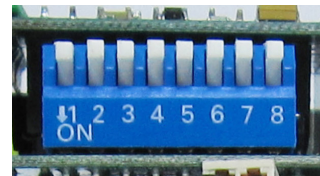
7. 攻守方式：

- (1) 以中線為攻、守分場依據，攻守各持半場待哨音進行競賽。
- (2) 進攻隊之無線遙控車可隨意放置於進攻隊半場內。
- (3) 防守隊之無線遙控車需放置於防守隊半場中，但不可超過-----線。

8. 頻道設定：頻道設定（往下撥是0，往上撥是1）

(1) 指撥開關1, 2, 3設定1~4競賽場地

- 0 0 0 → 第一場地
- 0 0 1 → 第二場地
- 0 1 0 → 第三場地
- 0 1 1 → 第四場地



(2) 指撥開關4設定紅隊、綠隊頻道

- 0 → 紅隊
- 1 → 綠隊

(3) 指撥開關5~8自行依參賽報名序號設定無線遙控車頻道

9. 競賽方式：

- (1) 競賽開始前，由裁判及全體參賽者確認頻道設定，不會產生頻道干擾，並可正常遙控後，始可進行競賽。
- (2) 競賽開始時，球須置於足球場之中央，依規則10之攻守位置擺放無線遙控車，當裁判宣布開始競賽後，由進攻隊開球，並開始計時。
- (3) 競賽過程中，不可將作品完全停止在【禁區】或於禁區刻意前後短距離（不超過10CM）移動超過10秒鐘，一經發現，裁判將要求馬上遙控離開，再次發現相同行為時，該隊必須將一台退賽半場。
- (4) 進球後，轉由非進球隊擔任進攻隊，並依規則10之攻守位置擺放作品，當裁判哨聲響起後，進攻隊方可開球，期間不停止計時。
- (5) 兩隊僵持不動10秒鐘（以裁判哨音為準）或球掉出場外，回到原攻守狀態，依規則5之攻守位置擺放無線遙控車，重新開球，期間不停止計時。
- (6) 進球或兩隊僵持不動重新開始：
 - 裁判可於【10秒】內鳴哨啟動競賽，可無需理會隊伍是否完成擺

放攻守位子。

- 鳴哨時未下場之作品需待一方持球後，於中線進場進行攻守，進場時不可干擾或阻擋賽事違者警告一次，嚴重者禁賽半場。
 - 過程中參賽隊伍故意拖延時間由裁判判斷無誤，該隊伍需選出一台禁賽半場。
 - 過程中競賽時間不停止計時。
- (7) 競賽過程中，如遇頻道干擾，立即告知裁判，並由裁判宣佈競賽暫停，並停止計時，所有作品及球需留在原位，待頻道干擾問題解決後，由裁判宣佈開始後，競賽方可繼續，並繼續計時。
- (8) 競賽過程中，如有參賽者蓄意以頻道干擾，致競賽暫停者，將取消競賽資格，並取消該校作品競賽所有成績。
- (9) 如競賽過程中電力耗盡或故障，須將作品搬離足球場進行維修，但不停止計時，下場時之擺放位置為足球場【中線】且不可影響競賽進行。搬移時如碰觸球或敵方作品，警告一次，嚴重者該隊一台作品禁賽半場。
- (10) 競賽過程中，作品如遭推倒可原地扶正進行競賽。
- (11) 競賽過程中，如球卡在邊界，由裁判判定無法繼續進行競賽時，裁判可將球重置於中場，依規則5之攻守位置擺放作品，當裁判宣佈開始競賽後，由原進攻隊開球。期間不停止計時。
- (12) 競賽過程中除進球後、開球前、電力耗盡、頻道干擾、故障、作品翻倒及卡在邊界之情況外，參賽者不得以手觸摸作品。
- (13) 競賽過程中，如有一方提出棄權時，即結束競賽，另一方則為優勝隊伍，雙方進球數可保留計算。

10. 成績計算：

- (1) 進球數：球需完全進入球框。
- (2) 以上下半場進球數合計，最多一方者優勝。
- (3) 當上下半場結束雙方得分相同時，即進行延長驟死賽。
- (4) 驟死賽：
- 由參賽人員代表猜拳決定進攻權或防守方向。
 - 直接進入驟死賽不休息，賽程中不得對作品做局部調整及更換電池。
 - 先將球踢進者為優勝隊伍。
- (5) 名次計算：
- 先取勝場數較多者
 - 勝場數相同者，比進球數（總進球數-總失球數），進球數相同者再比總進球數，總進球數相同者再比總失球數。
 - 循環賽相同勝負時取雙方對決勝場方為勝出。

伍、 注意事項：

1. 競賽當天場地的燈光照明、與環境的溫溼度均與一般的室內環境相同，參賽隊伍不得要求調整燈光的明暗、溫濕度等。
2. 所有參賽者參與之競賽場地皆相同，參賽者不得抗議競賽場地或要求變更。
3. 主辦單位保留酌減得獎隊伍名額之權力。
4. 參加競賽之作品於競賽過程中或結束後，如發現資格不符或其他侵害他人智慧財產權者，主辦單位得隨時取消參賽資格，必要時取消其獲獎資格，或追回已頒發之獎項並公告之。追回獎項之缺額不再遞補。
5. 於競賽期間，裁判團具有最高的裁決之權力，如有裁決爭議產生時，可由帶隊指導老師向主辦單位提出規則質疑，主辦單位將做相關之說明，但最後之裁決，仍依主辦單位(裁判團)之決定。
6. 於全程或單程競賽之各項賽程，主辦單位均有權利對參賽作品進行(不用預先告知當事者之拍照、錄影及在各式媒體上使用之權利，各隊不得異議。
7. 參賽者需詳閱並確實遵守所有競賽規則，各競賽項目詳細競賽規則、參考資料等。
8. 單一組別參賽隊數，於報名或實際現場出席隊數，沒有達25隊(含)以上時，大會可評估後，將同一類不同組，直接合併同一組競賽賽程，或隊數過多時，大會亦有保有再分組競賽賽程調整之權利並不再通知參賽隊伍。
9. 本競賽規則，活動單位保有修改之權利，請以活動官網公告或當日賽程公佈為準，恕不另行通知。

陸、獎勵方式

依『TEMI 全能機器人技藝技能競賽總則』規定執行。

柒、聯絡窗口

台灣嵌入式暨單晶片系統發展協會 TEMI

聯絡人：謝先生

電話：886-2-2223-9560 #506

傳真：886-2-8227-5565

地址：23558 新北市中和區中山路二段 419 號 6 樓之一

電子郵件：wayne@temi.org.tw

競賽官網：<http://tirt2019.temi.org.tw/>

TEMI FB：<https://www.facebook.com/groups/temitw/>

TEMI LINE@: <http://line.me/ti/p/%40caq3260u>

TEMI IG: <https://www.instagram.com/temitw/>