

ENJOY AI 2022 赛季-非攻比赛规则

1 比赛主题

“非攻”，是战国时期墨子提出的思想主张，墨子在军事学、工程学、力学、几何学、光学上都有相当的研究和贡献，先秦的科学技术成就大都依赖《墨子》以传。2022 赛季 ENJOY AI 人工智能普及赛“非攻”赛项，用现代科技还原古代的城防对抗，红蓝双方以河为界，通过自动运行和手动操作两个阶段，完成各自的建造任务和攻城任务。2022 赛季，ENJOY AI 以“兼爱”之心，邀请世界各国的选手加入这场向往和平、互助共赢的“非攻”竞赛，共享人工智能普及活动带来的科技与智慧。

2 比赛场地与环境

2.1 场地

比赛场地尺寸为 220X120cm（图 1），材质为 PU 布或喷绘布，黑色引导线宽度约为 2.5cm。中间河流将场地分为红方和蓝方，红蓝方基地分别位于左上角和右下角。

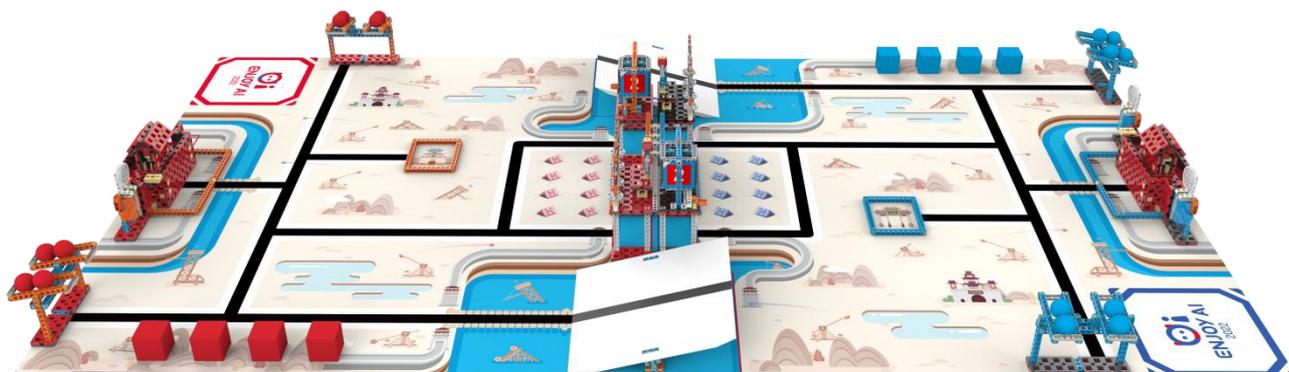


图 1 比赛场地三维图

2.2 赛场环境

机器人比赛场地环境为冷光源、低照度、无磁场干扰。但由于一般赛场环境的不确定因素较多，例如，场地表面可能有纹路和不平整，边框上有裂缝，光照条件有变化等等。参赛队在设计机器人时应考虑各种应对措施。

3 机器人任务及得分

以下任务只是对生活某些情景的模拟，切勿将它们与真实生活相比。

3.1 建造

3.1.1 场地上红蓝双方各有 4 个建筑物资（5x5x5cm 的方块）如图 2。双方各有一处城堡建筑点，如图 3。

3.1.2 机器人将建筑物资放到城堡建筑点。建筑物资脱离机器人后位于城堡建筑点围栏内侧或者上方，且没有与围栏以外的场地接触才可得分。得分标准如图 4。

3.1.4 机器人不可破坏对方建筑物资，如破坏，则由裁判恢复到原来位置。

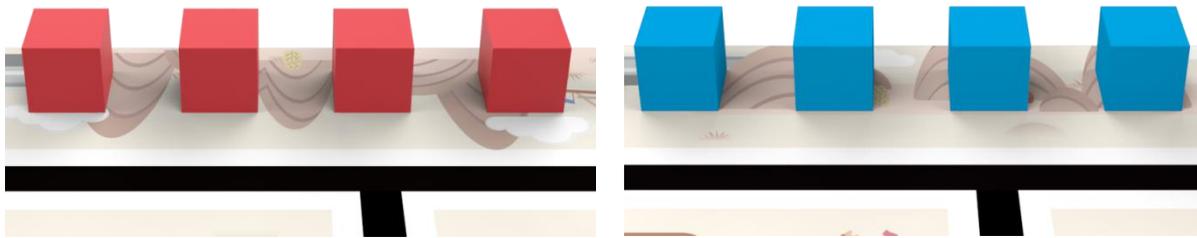


图 2 建筑物资

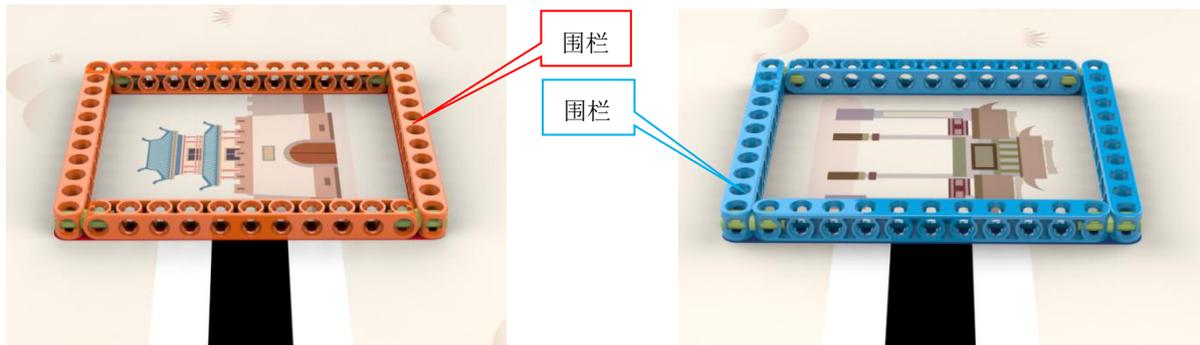


图 3 城堡建筑点

建筑物资所在层数	得分
第一层	5/个
第二层	10/个
第三层及更高层	15/个

图 4 得分标准图

3.2 出征

3.2.1 在红蓝双方军营中各有一个军队出征选择器，用来选择出征的队伍，选择器上所标数字代表着右边军旗，4 个数字初始位置随机摆放，如图 5。

3.2.2 机器人向下拨动拨杆到最左侧启动选择器，选择器数字旋转直到其自然停止，机器人拨动数字，使得数字面

在下方白色梁前，机器人识别这个数字并去右侧军营拿取对应军旗到基地，得 30 分，如图 6。

3.2.3 启动选择器和拿取军旗只能完成一次，且中途不可返回出发基地。

3.2.4 此任务必须放在自动阶段。

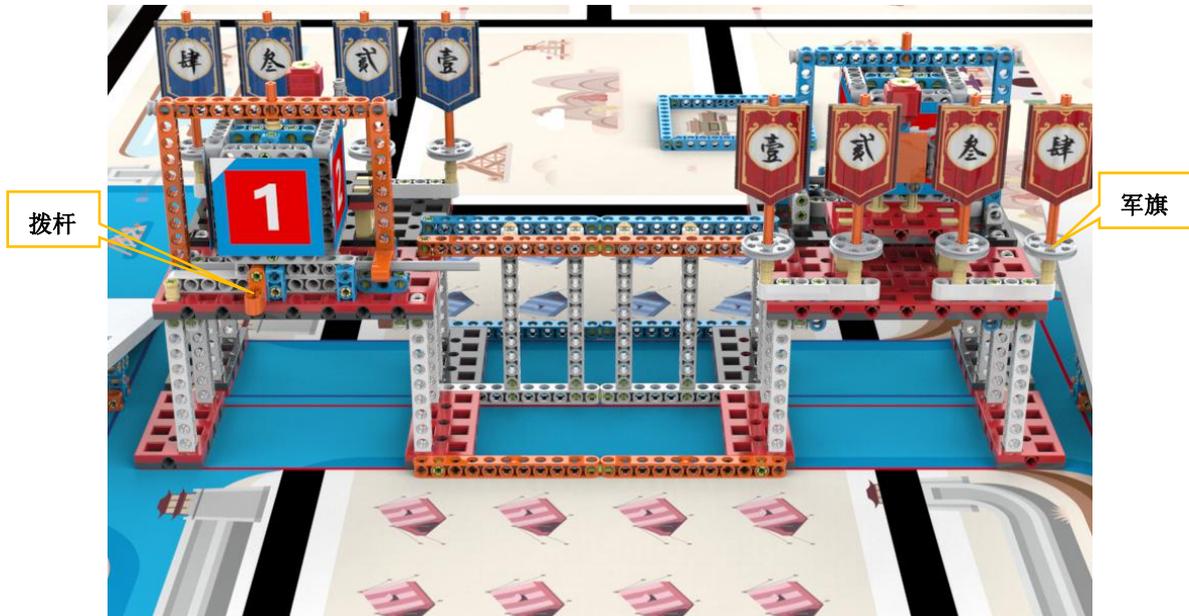


图 5 初始状态

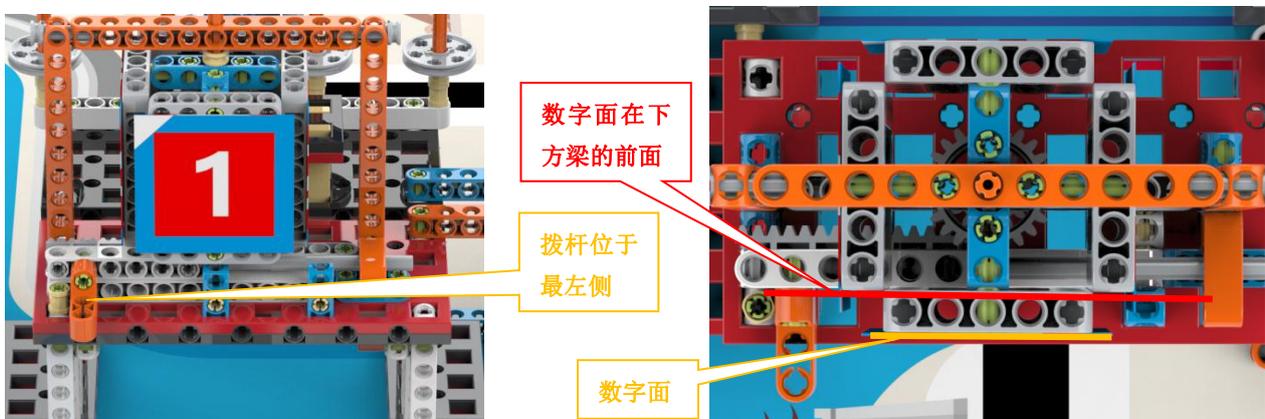


图 6 得分标准图

3.3 炮击

3.3.1 场地上双方各有两处武器物资区，每处物资区放置 4 个炮弹（直径 4cm 的球），如图 7。

3.3.2 机器人需将炮弹放到对方的城楼里或者军营里，每个脱离机器人进入城楼内侧或者军营内侧的炮弹得 5 分。



图 7 武器物资区

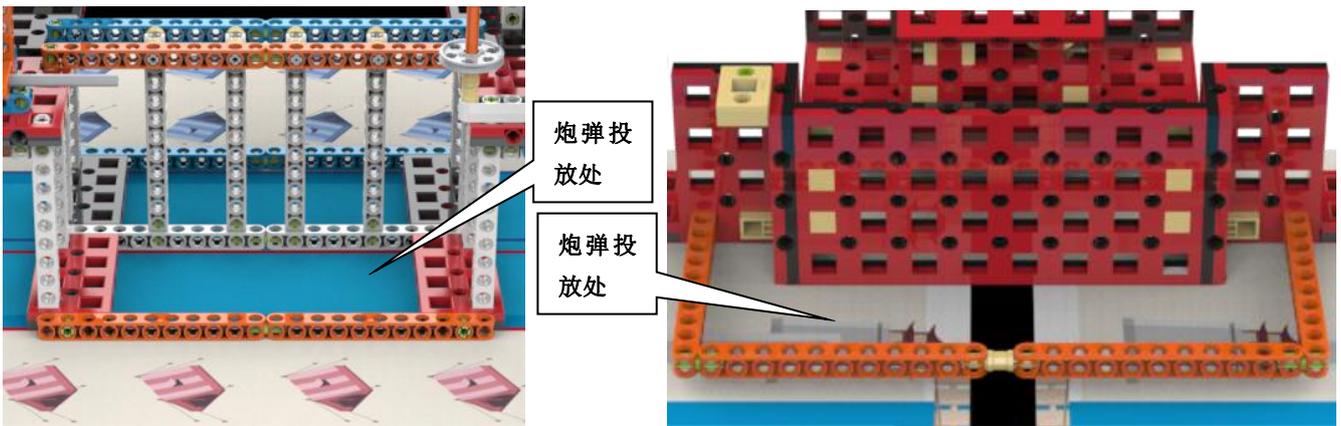


图 8 军营和城楼

3.4 冲锋

3.4.1 在红蓝双方城楼旁各有两个城楼守卫，如图 9。

3.4.2 机器人在护城河外（图 10 淡红色区域外）将对方守卫击倒，击倒一名守卫得 15 分，如图 10。

3.4.3 守卫头部低于肩部。

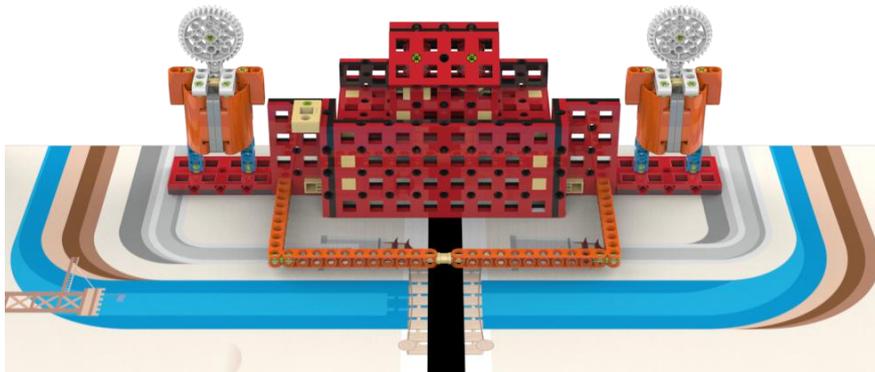


图 9 守卫

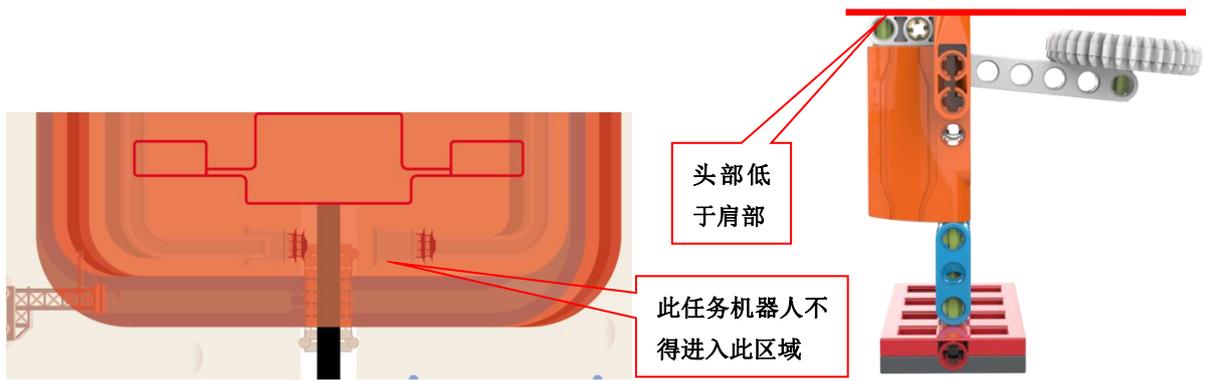


图 10 完成状态

3.5 攻占城池

3.5.1 将任务 3.2 获得的军旗插到对方城楼指定位置且保持竖直状态得 50 分，如图 12。

3.5.2 必须完成任务 3.2。

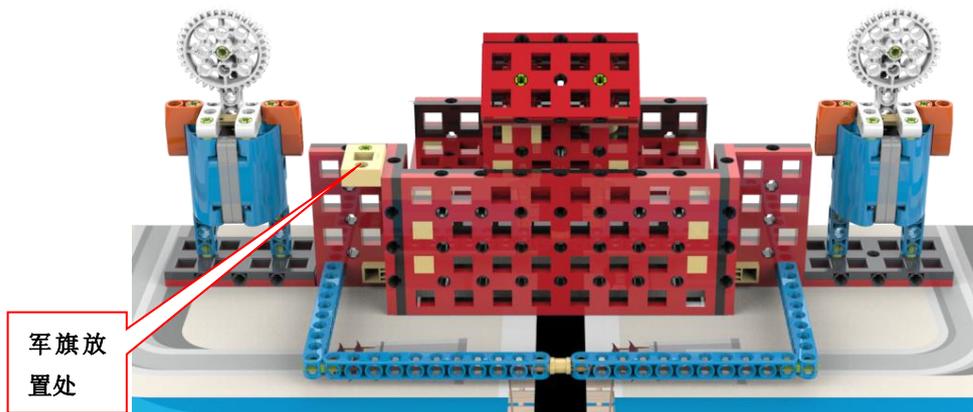


图 11 初始状态

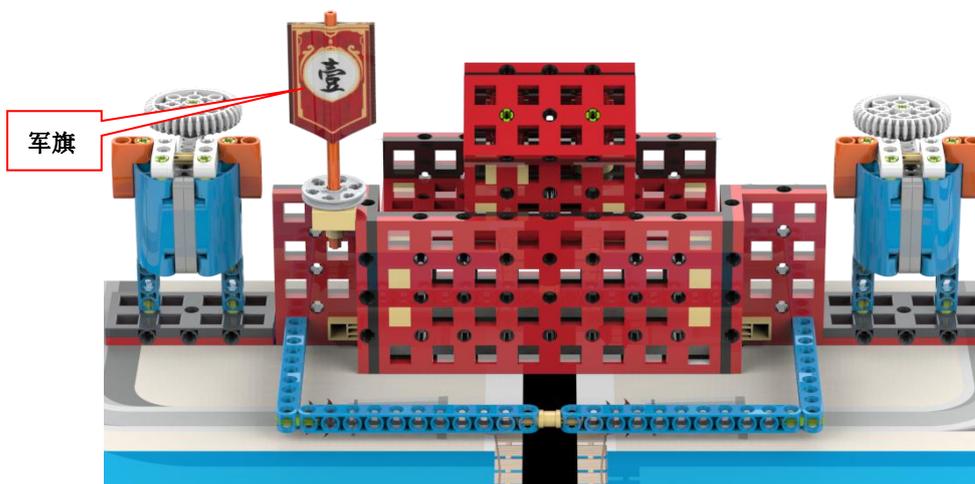


图 12 完成状态

3.6 直接获胜

3.6.1 如果至少有 2 个建筑物在城堡建筑点，炮弹在对方城楼或者军营里至少有 4 个，任务 3.2 完成，至少击倒一名守卫。视为机器人达标。那么此时一方参赛队机器人完成任务 3.5，该队将直接获胜。

3.6.2 在完成任务 3.5 的一瞬间，场地上必须满足 3.6.1 条件，否则该队不能直接获胜。

3.6.3 比赛中，只要有一支队伍直接获胜，那么本场比赛直接结束，双方立即停止比赛。

4 机器人

4.1 机器人尺寸：每次离开基地前，机器人尺寸不得大于 25cm*25cm（长*宽），不限高；机器人的垂直投影完全离开基地后，其结构可以自行伸展

4.2 控制器：每场比赛中，不允许更换控制器。每支队伍一台机器人，每台机器人只允许使用一个控制器。控制器电机的接口只允许有 4 个。控制器的输入\输出接口只允许是 5 个。

4.3 执行器：每场比赛每台机器人使用电机数不超过 10 个（含舵机）。

4.4 传感器：每台机器人允许使用的传感器种类、数量不限。

4.5 结构：机器人必须使用塑料材质的拼插式结构，可以使用橡皮筋等蓄力装置，但不得使用扎带、螺钉、铆钉、胶水、胶带等辅助连接材料。

4.6 电源：每台机器人必须自带独立电池盒，不得连接外部电源，电池电压不得高于 9V，不得使用升压、降压、稳压等电路。

5 比赛

5.1 参赛队

5.1.1 每支参赛队应由1-2名学生和1名教练员组成。学生必须是截止到2022年6月仍然在校的学生。

5.1.2 参赛队员应以积极的心态面对和自主地处理在比赛中遇到的所有问题，自尊、自重，友善地对待和尊重队友、对手、志愿者、裁判员和所有为比赛付出辛劳的人，努力把自己培养成为有健全人格和健康心理的人。

5.2 赛制

5.2.1 比赛按小学、初中、高中三个组别分别进行。

5.2.2 比赛分为初赛与复赛。初赛为小组循环赛，复赛为淘汰赛。组委会保证每支参赛队上场次数不少于 2 次。

5.2.3 初赛

5.2.3.1 初赛时，抽签决定比赛对应组别，以 31 支参赛队为例，分为 8 个组，如图 13。每个组内队伍进行循环赛，胜者积 3 分，平局各积 1 分，败者无积分。最后每个小组积分前两名晋级复赛。

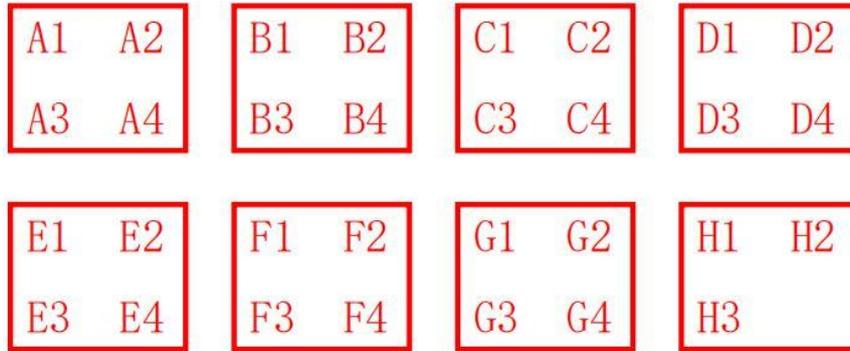


图 13 小组赛分组表

5.2.3.2 初赛时，同一场比赛红蓝双方如没有直接获胜，则按队伍得分高者获胜，如得分相同则完成任务 3.4 者获胜，如都完成或者都没完成则为平局，双方各积 1 分。

5.2.3.3 如果小组内有队伍积分相同，按如下顺序决定排名先后：

- (1) 单局得分高的队在前；
- (2) 单局总用时最短的队在前；
- (3) 完成任务 3.4 多的队在前；
- (4) 所有场次比赛总重启次数少的队在前；
- (5) 单局建筑物得分高的队在前。

5.2.4 复赛

5.2.4.1 复赛为淘汰赛，对阵表如图 14。



图 14 淘汰赛对阵表

5.2.4.1 复赛时，如果没有队伍直接获胜，按如下顺序决定先后：

- (1) 总得分高的队在前
- (2) 完成任务 3.4 的队在前
- (3) 总用时短的队在前；
- (4) 重启次数少的队在前；
- (5) 建筑物得分高的队在前；

5.2.5 竞赛组委会有可能根据参赛报名和场馆的实际情况变更赛制。

5.3 比赛过程

5.3.1 搭建机器人与编程

5.3.1.1 编程与调试只能在调试区进行。

5.3.1.2 参赛队的学生队员检录后方能进入准备区。裁判员对参赛队携带的器材进行检查，所用器材必须符合组委会相关规定与要求。参赛队员可以携带已搭建的机器人进入准备区。队员不得携带 U 盘、光盘、无线路由器、相机等存储和通信器材。所有参赛学生在准备区就座后，裁判员把比赛须知告知参赛队。

5.3.1.3 参赛选手在调试区不得上网和下载任何资料，不得使用相机等设备拍摄比赛场地，不得以任何方式与教练员或家长联系。

5.3.1.4 整个初赛和复赛的参赛队有不小于 1 小时的调试时间。调试结束后，各参赛队按照对决名单依次上场比赛。

5.3.1.5 参赛队在每轮比赛结束后，允许在准备区简单地维修机器人和修改控制程序，但不能打乱下一轮出场次序。

5.3.2 赛前准备

5.3.2.1 准备上场时，队员领取自己的机器人，在引导员带领下进入比赛区。在规定时间内未到场的参赛队将被视为弃权。

5.3.2.2 比赛双方只允许各上场 2 名队员，上场的学生队员，站立在待命区附近。

5.3.2.3 队员将自己的机器人放入基地。机器人的任何部分及其在地面的投影不能超出基地。

5.3.2.4 到场的参赛队员应抓紧时间（不超过 1 分钟）做好启动前的准备工作，准备期间不得启动机器人，不能修改程序和硬件设备。完成准备工作后，队员应向裁判员示意。

5.3.3 启动

5.3.3.1 裁判员确认参赛队已准备好后，将发出“3, 2, 1, 开始”的倒计时启动口令。随着倒计时的开始，红蓝双方队员可以用一只手慢慢靠近机器人，听到“开始”命令的第一个字，队员可以触碰一个按钮或给传感器一个信号去启动机器人。

5.3.3.2 在“开始”命令前启动机器人将被视为“误启动”并受到警告或处罚。

5.3.3.3 机器人一旦启动，在自动阶段只能受自带的控制器中的程序控制；手动阶段可以受自带的控制器中的程序控制或者遥控控制。接触基地外的机器人，将按“重试”处理。

5.3.3.4 启动后的机器人如因速度过快或程序错误将所携带的物品（任务模型）抛出场地，该物品不得再回到场上。

5.3.3.5 机器人完全冲出场地，记一次重试，队员需将机器人搬回基地，重新启动。

5.3.4 重试

5.3.4.1 机器人在运行中如果出现故障或未完成某项任务，参赛队员可以向裁判员申请重试。此时参赛队员可以用手将机器人拿回对应基地重新启动

5.3.4.2 裁判员同意重试后，场地状态保持不变。如果因为未完成某项任务而重试，该项任务所用的道具状态保持不变。重试时，队员需将机器人搬回基地，重新启动。

5.3.4.3 每场比赛重试的次数不限。

5.3.4.4 重试期间计时不停止，也不重新开始计时。重试前机器人已完成的任務有效。但机器人当时携带的得分模型失效并由裁判恢复到最近摆放位置。在这个过程中计时不会暂停。

5.3.5 自动阶段

5.3.5.1 整场比赛分为自动阶段和手动阶段。自动阶段时间为 60 秒。机器人必须是自主运行。

5.3.5.2 自动阶段开始前，双方队员需将手动阶段的遥控设备放置到比赛准备区，或由裁判暂时保管。

5.3.5.3 自动阶段，机器人在己方半场自主运行（不可越过桥），完成自己半场内的任务，完成任务及得分详见第三节。

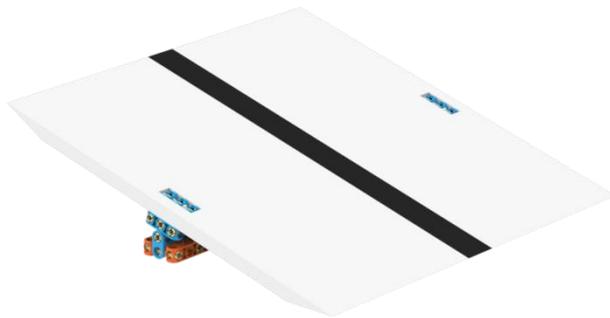


图 15 桥

5.3.5.3 在自动阶段，机器人需满足 5.3.7 的返回基地，否则视为重试。

5.3.6 手动阶段

5.3.6.1 手动阶段时间为 120 秒。手动阶段机器人既可以自主运行，也可以手动运行（通过遥控器或者其他移动设备控制机器人）。

5.3.6.2 自动阶段结束后，场地上的任务模型维持原有位置，除非影响到手动阶段比赛（如 3.4 任务被无意破坏，裁判需恢复原有位置）。

5.3.6.3 自动阶段到手动阶段，参赛双方选手有 30 秒的调整时间。时间到后，不管双方是否准备好，比赛立即开始。

5.3.6.4 手动阶段机器人既可以在自己场地内完成任务，也可以进入对方场地完成任务。

5.3.6.5 手动阶段比赛过程中机器人不可以动对方初始位置的任务模型和任何建筑物资模型。

5.3.7 返回基地

5.3.7.1 机器人可以多次自主或者遥控往返基地，不算重试。

5.3.7.2 机器人返回基地的标准：机器人的任一结构的垂直投影在基地范围内。

5.3.7.2 机器人返回基地后，参赛队员可以接触机器人并对机器人的结构进行更改或维修。

5.3.8 比赛结束

5.3.8.1 每场比赛时间分为自动阶段 60 秒，手动阶段 120 秒，共 180 秒的比赛阶段。

5.3.8.2 在比赛中的自动阶段，时间会记满 60 秒。在手动阶段，参赛队如不准备继续比赛，应向裁判员示意，裁判员据此停止计时，结束对应参赛队比赛（对方比赛继续）；否则，等待裁判员的终场哨音。

5.3.8.3 裁判员吹响终场哨音后，参赛队员应立即关断机器人的电源，不得与场上的机器人或任何物品接触。

5.3.8.4 裁判员有义务将记分结果告知参赛队员。参赛队员有权利纠正裁判员记分操作中可能的错误，并应签字确认已经知晓自己的得分。如有争议应提请裁判长仲裁，裁判员填写记分表，参赛队员应确认自己的得分。

5.3.8.5 参赛队员将场地恢复到启动前状态，并立即将自己的机器人搬回调试区。

6 记分

6.1 每场比赛如果没有出现直接获胜方，那么比赛结束后，再根据场地上完成任务情况来判定分数。如果已经完成的任务被机器人或参赛队员在比赛结束前意外破坏了，该任务不得分。完成任务的记分标准见第 3 节。

6.2 完成任务的次序不影响单项任务的得分。

6.3 如果比赛中没有重试，机器人动作流畅，一气呵成，加记流畅奖励 20 分；1 次重试奖励 15 分；2 次重试奖励 10 分；3 次重试奖励 15 分；4 次及以上重试奖励 0 分。

7 犯规和取消比赛资格

7.1 未准时到场的参赛队，每迟到 1 分钟则判罚该队 10 分。如果 2 分钟后仍未到场，该队将被取消比赛资格。

7.2 第 1 次误启动将受到裁判员的警告，机器人回到待命区再次启动，计时重新开始。第 2 次误启动将被取消比赛资格。

7.3 自动阶段，机器人进入对方场地（机器人垂直投影全部进入对方场地）将判罚该队 10 分，且带回基地重试。此时如造成对方模型得分失效，则由裁判复原到没有撞击前。

7.4 手动阶段，若双方机器人出现僵持，即双方机器人的零部件有连接或是机器人通过堵死对方机器人的去路使对方机器人无法自由行动的情况，若僵持超过 5 秒，操作手需立即停止操作并将机器人放置到己方基地内，此过程中，计时不停止且双方各记一次重试，所携带任务模型由裁判恢复到最近的摆放位置。

7.5 比赛过程中，出现下列情况之一时，判罚将机器人移出场地 15 秒并罚 10 分，机器人所携带模型由裁判放回原位

- (1) 严重和重复冲撞对方机器人并导致其不能正常比赛；
- (2) 连续在无携带任务模型的情况下冲撞对方携带任务模型的机器人两次及以上；
- (3) 机器人将任务模型（不含“军旗”和“炮弹”）带回基地。

7.6 机器人以高速冲撞场地设施导致损坏将受到裁判员的警告，第 2 次损坏场地设施将被取消比赛资格。

7.7 如果由参赛队员或机器人造成比赛模型损坏，不管有意还是无意，将警告一次。该场该任务不得分，即使该任务已完成。

7.8 比赛中，参赛队员有意接触比赛场上基地外的比赛模型，将被取消比赛资格。偶然的接触可以不当作犯规，除非这种接触直接影响到比赛的最终得分。

7.9 不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。

7.10 参赛队员在未经裁判长允许的情况下私自与教练员或家长联系，将被取消比赛资格。

附件一：

ENJOY AI 2022赛季-非攻				组别	初赛__	对阵队伍
					复赛__	
红方__			队名			
蓝方__						
任务	描述		分值	任务得分		是否达标
				数量	得分	
建造	建筑物位于城 堡建筑点	一层	5/个			
		二层	10/个			
		三层及以上	15/个			
出征	启动选择器并将军旗带回到基地		30			
炮击	己方炮弹进入对方城楼或者军营		5/个			
冲锋	将守卫击倒		15/个			
攻占城池	军旗在对方城楼上		50			
流畅奖励	20- (重试次数) *5, 且大等于 0					
总罚分						
总得分						
总用时						
获胜方						

得分确认			
本人已确认以上比赛得分记录结果，真实有效，无任何异议。			
参赛队员：		裁判员：	
问题及备注			
裁判长：		录入：	

附件二：

__组	__1	__2	__3	__4	积分	单局最高分	名次
__1							
__2							
__3							
__4							

备注：这里以一个组 4 支队伍为例，进行单循环比赛即每支队伍与其他 3 支队伍都进行一场比赛。