

# VEX ROBOTICS COMPETITION

## 星光璀璨

### 附录C 编程技能挑战赛

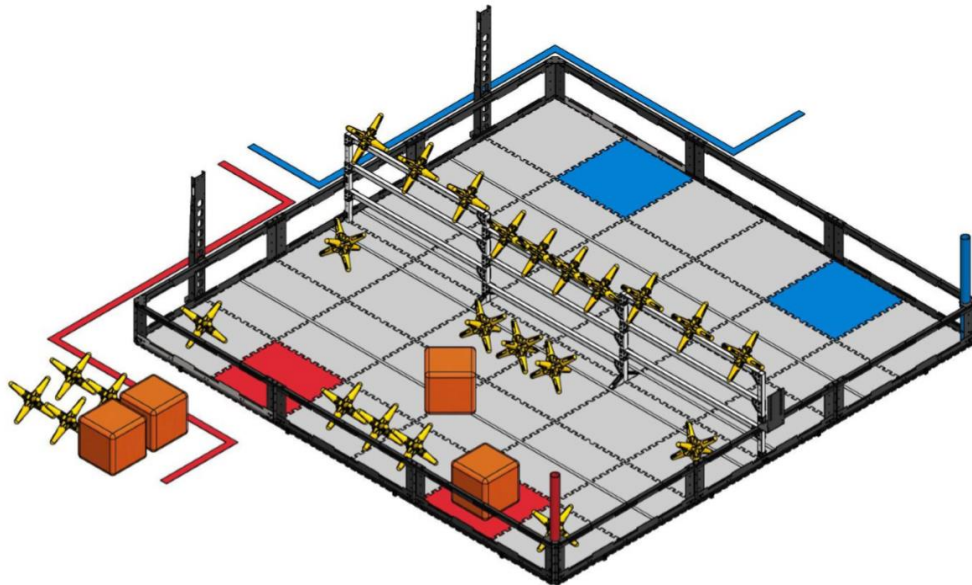
#### 概述

本节描述了VEX“星光璀璨”比赛的编程技能挑战赛。

请注意，并不是在所有联赛中均有编程技能挑战赛。详情请与你们当地的赛事组织者联系或在 [www.robotevents.com](http://www.robotevents.com) 上了解。

#### 编程技能挑战赛说明

在这种挑战赛中，参赛队将进行60秒钟的比赛以获取尽可能多的得分。比赛完全是自动的，与人的互动很有限。比赛场地与正规的VEX星光璀璨联赛相似，只是所有的得分物品均放在场地的同一侧。



注：编程技能挑战赛和机器人技能挑战赛的场地相同。

## 定义

请注意，除非另有说明，本手册第2节“比赛”中的所有定义均适用于编程技能挑战赛。

**编程技能比赛**—一场编程技能比赛只包含60秒钟的自动比赛时段，没有操作手控制时段。参赛队可以提前结束机器人的运行，但仍算是正式的运行。

**编程技能比赛的装填**—在编程技能比赛中的任意时刻，上场的学生队员可以装填到联队站位附近的启动区或自己的机器人上的3个星体和2个方块。

**编程技能比赛的预装**—每场编程技能比赛开始前，参赛队可以放在场上与机器人接触、不与灰色拼接块接触且完全在围栏内的1个星体。

## 规则

请注意，除非另有说明，本手册第2节“比赛”中的所有规则均适用于编程技能挑战赛。

**<PSC1>** 每场编程技能比赛开始时，放好的机器人必须与靠近联队站位的启动区拼接块接触但与其它得分物品（<PSC2>允许的除外）没有接触，与其它发泡塑料场地拼接块也没有接触。

**<PSC2>** 每场编程技能比赛开始前，每台机器人必须用1个星体作为编程技能比赛的预装。星体与机器人接触，不与任何灰色发泡拼接块接触，且完全在围栏内，就是合法的预装。

**<PSC3>** 就任何规则和定义而言，在编程技能比赛中，所有篮筐和联队启动区均为同一种颜色。

**<PSC4>** 在编程技能比赛中，编程技能比赛的装填可以在任何时刻装填。

## 编程技能挑战赛的记分

所有记分与VEX星光璀璨比赛中的规定相同。

- 在对侧近区中得分的星体记1分。
- 在对侧远区中得分的星体记2分。
- 在对侧近区中得分的方块记2分。
- 在对侧远区中得分的方块记4分。
- 低挂的机器人记4分。
- 高挂的机器人记12分。

## 比赛安排

- 编程技能挑战赛是一种可选赛事。不参加这项比赛不会是参赛队在联赛或编程技能挑战赛中处于不利地位。
- 参赛队按照“先来先赛”的原则或赛事确定的方法进行编程技能挑战赛。
- 赛事组织者将保证参赛队编程技能比赛的最少场次。
- 赛事组织者也可能限制参赛队编程技能比赛的最多场次。

## 排名

- 编程技能比赛的参赛队将根据记分规则得分。
- 编程技能比赛排名的细节将在8月17日手册更新时提供。

## 争先赛

在某些赛事中，可能用下面的方法来确定编程技能比赛的获胜队：

- 编程技能挑战赛排名前两位的参赛队晋级最终的争先赛。
- 每队进行一场编程技能比赛，由排名第二的参赛队先赛，或两队在不同的场地同时进行。
- 对于两队来说，这种比赛是冲击前几轮最高得分的最后机会。如果两队均未打破以前的最高得分或与之持平，以前持有最高得分的参赛队即为编程技能挑战赛的获胜队。
- 如果一队或两队打破了以前的最高得分，则在争先赛中得分最高的参赛队即为编程技能比赛的获胜队。
- 在最高得分相同的情况下，按两队的次高分确定先后，依此类推。
- 如果仍然是平手，两队均为获胜队，或者再进行一场新的比赛。