



## 賽季主題與計分方式

### 賽局簡介

VEX Robotics Competition (VRC) Spin Up 是在如上圖的12'X12' (3.65米 x 3.65米)的正方形場地上進行。在對抗賽中，由一(1)支紅色與一(1)支藍色聯隊共二(2)支聯隊進行競賽，各聯隊分別由二(2)支賽隊組成，分別於15秒(0:15)「自動賽時段」和接下來的1分45秒(1:45)「遙控賽時段」中較勁。

賽局目標是透過下列方式獲得比對方聯隊高的分數：使用圓盤在得分區得分、擁有轉軸，以及在比賽結束時佔領場地地墊。

### 計分

每個在高得分區內得分的圓盤	5分
每個在低得分區內得分的圓盤	1分
每個被擁有的轉軸	10分
每塊被佔領的場地地墊	3分
贏得自動賽時段獎勵分	10分

### 賽局細節

VRC Spin Up 的賽場上有六十(60)個圓盤和四(4)個轉軸。圓盤可以在兩個高得分區得分，每個聯隊一個，在賽場對面的角落上方。在高得分區的每個圓盤為五(5)分。然而，機器人投入高得分區的圓盤需準確！因為在每個高得分的下方是對方聯隊的一(1)分低得分區。

除了圓盤，機器人還可以旋轉四個安裝在場地周邊的轉軸。如果轉軸指針之間的區域完全是某聯隊的顏色，即被該聯隊視為「擁有」。每個擁有轉軸得分為十(10)分。

隨著時間的流逝，是競賽的「終局」時刻。在比賽結束時，將計算聯隊機器人佔領的地墊數量，一個地墊獲得三(3)分的佔領分。所以，在比賽的最後十(10)秒內，沒有展開水平的限制。

在自動賽時段獲得更高得分的聯隊將贏得十(10)分自動賽時段獎勵分，此分數將加到比賽結束時的最終得分。每個聯隊也有機會贏得自動賽獲勝分，條件為在與聯隊同色的高得分區中有至少兩(2)個圓盤得分，和擁有兩(2)個轉軸。無論誰贏得自動賽時段獎勵分，雙方聯隊均可獲得自動賽獲勝分。

# SPINUP

## 備賽指南



賽隊註冊

[robotevents.com/register/teams](https://robotevents.com/register/teams)



瞭解新賽季的競賽主題

[www.roboticseducation.org/vrc](http://www.roboticseducation.org/vrc)



訂購機器人零件及競賽主題套件

[vexrobotics.com](https://vexrobotics.com)



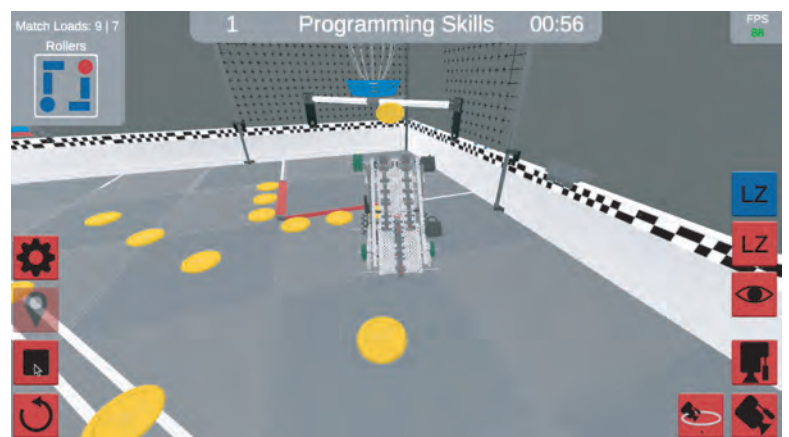
欲知更多詳情？前往

[robotevents.com/support](https://robotevents.com/support) 找到你的區域服務經理Regional Support Manager (RSM)

## VRC 機器人虛擬技能賽

VEX Robotics Competition (VRC)，是由 Robotics Education & Competition Foundation (REC 基金會) 所舉辦，同時也是最大型且成長速度最快的全球國高中機器人計畫。每年，一個有趣的工程挑戰會以競賽的形式呈現。學生在老師和導師們的指導下建構出創新的機器人並挑戰整個賽季的競賽。

透過VRC虛擬技能挑戰賽課程可以學習撰寫計劃，制定策略和編程你的機器人，這個課程僅供已註冊的賽隊學習，並透過VEXcode V5進行。今天就開始善用VEX的知識庫，課程和教學資源吧！



[+ LEARN MORE](#)