

- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

로봇개더링

Robot Gathering

참가구분
초중고

인원규정
1 학생 1 로봇

로봇 제작
현장 제작

1. 종목설명

로봇개더링은 모든 목표물을 지정된 목적지에 모은 후 도착지로 이동하는 기록경기이다. 이때 목표물 미션 기록이 시간 기록에 우선하므로 정확한 로봇의 주행이 요구된다. 센서 조정기술, 프로그래밍, 동역학적 원리 등의 기술적 능력과 미션 수행의 순서, 주행경로를 창의적으로 설정하는 문제해결 능력 등을 평가할 수 있다.

2. 로봇

2-1. 로봇의 종류 목표물을 모으는 구조물이 장착된 바퀴 주행형 로봇

2-2. 로봇의 제작(현장제작) 로봇의 컨트롤러를 제외한 모든 기계부는 참가자가 직접 대회장에서 제작(납땜 가능) 하여야 하며, 규격을 준수하고, 계측기에 계측이 가능하여야 한다.

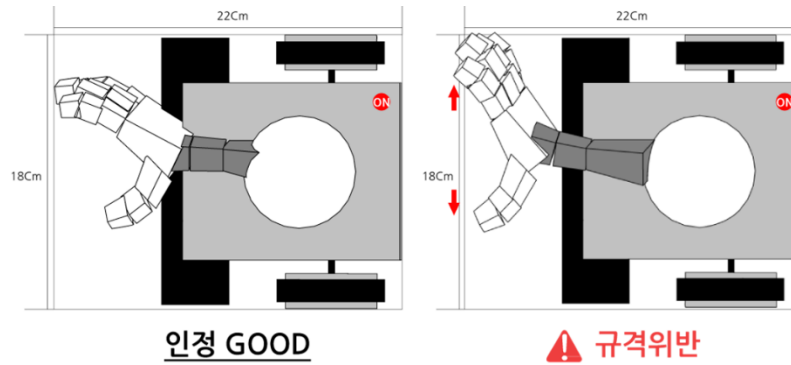
2-2-1. 로봇의 규격

2-2-1-1. 로봇의 크기 18cm x 22cm(가로 x 세로) 이내

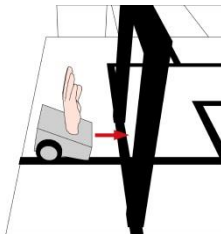
2-2-1-2. 크기의 측정

- 1) 자율측정: 참가자는 제작 및 연습 시간에 스스로 로봇의 크기를 측정 할 수 있다.
- 2) 공식측정: 경기 시작 전 심판이 직접 로봇의 크기를 측정한다.
- 3) 측정방법: 로봇의 전원을 켜 뒤 크기 측정도구를 이용해 측정하며, 참가자는 심판의 판정에 이의를 제기 할 수 없다.
- 4) 수정시간: 규격 초과 시 1분간 수정시간이 주어지며, 해당 경기장의 기록석에서 수정해야 한다. 주어진 시간 안에 수정하지 못했을 경우 해당 차시는 규격 위반으로 실격된다.
- 5) 크기 측정 할 때의 형태와 계측기를 통과하기 전 형태가 변하여 크기가 달라질 경우 규격위반으로 실격된다.

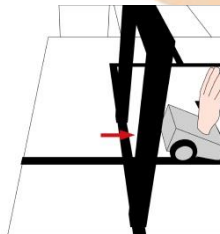
- ***일반규정 숙지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 숙지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.



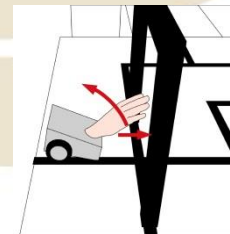
*가로x세로가 바뀌는 경우에도 적용은 동일



<< 크기 측정과 같은 형태 >>



<< 올바른 출발 >>



<< 잘못 된 출발 >>

2-2-2. 로봇의 센서 제한 없음

2-2-3. 로봇의 전원

2-2-3-1. 전원의 구성 자율 이동형 독립 전원을 사용하여야 하고, 연소기관은 사용할 수 없다.

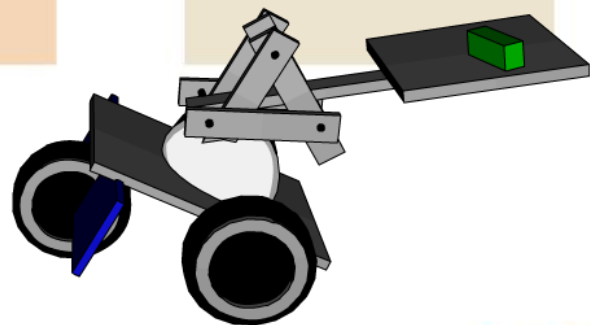
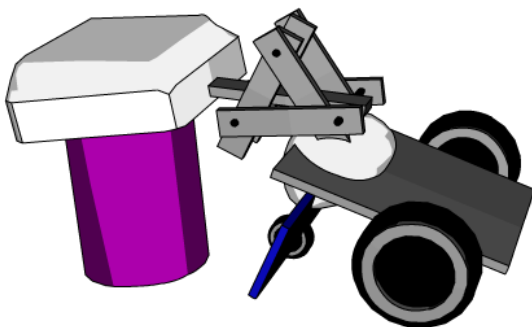
2-2-3-2. 전원의 용량 전류 및 전압에 대한 사용제한은 없다.

2-2-4. 로봇의 구동 제한 없음

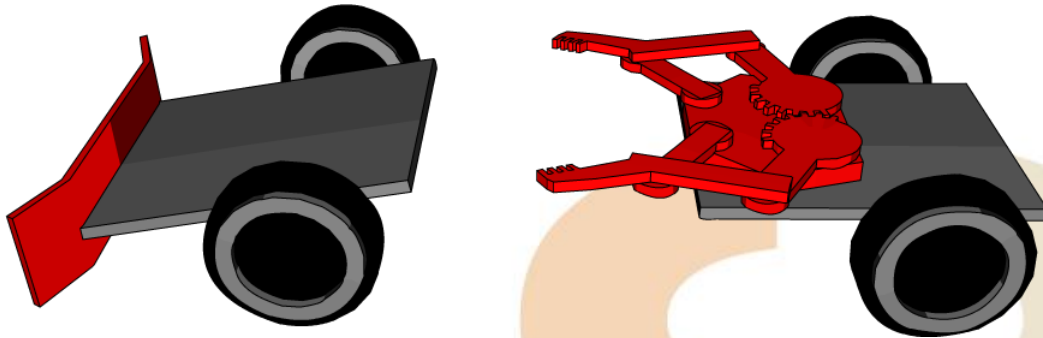
2-2-5. 미션수행 구조물 로봇은 목표물을 밀거나 잡는 구조를 가질 수 있다.

예

사용가능한 미션수행 구조물의 예



- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.



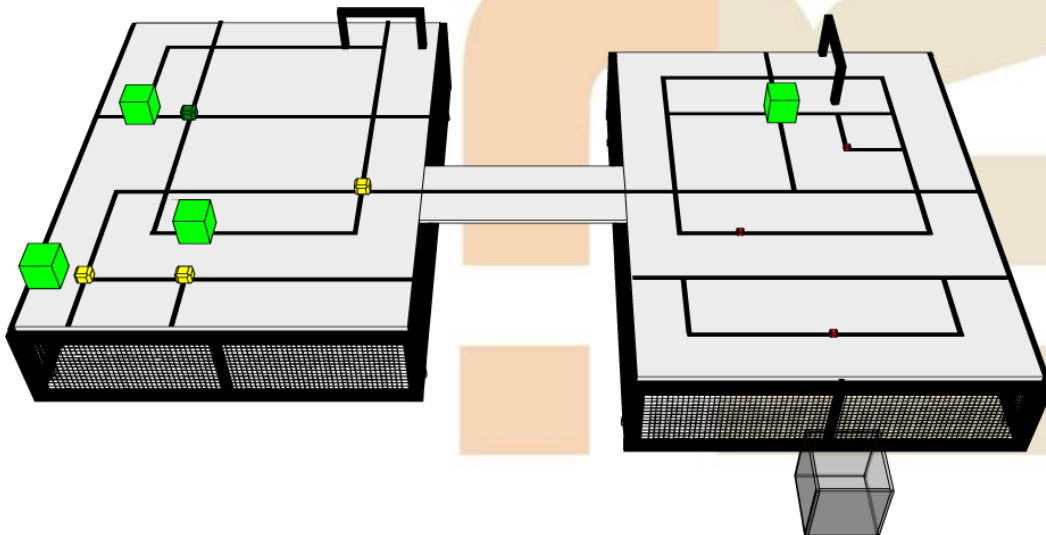
2-3. 프로그램 및 조종 로봇은 반드시 프로그램을 통한 자율주행이 가능하여야 하며, 출발할 때를 제외하고는 외부로부터 일체의 조작을 해서는 안 된다.

3. 경기장

3-1. 공인 경기장 국제로봇올림피아드 위원회가 규정한 공인 경기장을 사용한다.

3-2. 경기장의 규격과 구성 경기장은 160cm x 120cm (오차범위 $\pm 10\%$)의 두 개 이상의 블록을 연결하여 구성된다.

예



<<위의 그림은 예이며 다리의 연결, 배치, 미션 그리고 라인 등은 대회 당일 공지>>

3-2-1. 경기장의 연결 경기장은 폭 25cm (오차범위 $\pm 10\%$)의 직선 또는 곡선 형태의 다리로 연결되며, 시트 지와 테이프 등으로 경기장에 고정된다.

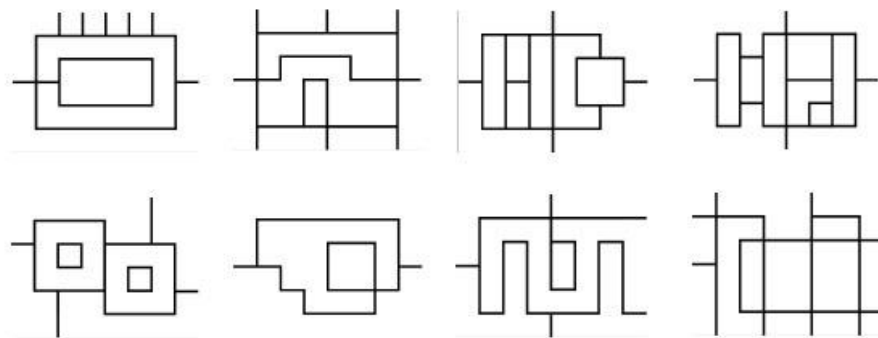
- *일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

3-2-2. 경기장의 오차 허용범위 경기장은 2°(오차범위 $\pm 10\%$) 이하의 기울기와 3mm(오차범위 $\pm 10\%$) 이하의 요철이나 틈이 존재 할 수 있다.

3-2-3. 로봇추락 방지구조 로봇의 추락을 방지하기 위한 별도의 구조물은 설치 되지 않는다

3-3. 경기장 필드 흰색 무광 코팅된 패트지 재질로 되어있으며, 광고나, 주최측의 로고 등이 들어갈 수 있다.

3-3-1. 미션 맵 직선과 직선, 직선과 곡선의 교차형태의 조합으로 이루어지며, 시트지와 테이프 등으로 경기장에 고정된다.



<로봇개더링 미션맵 8종 (2016년과 동일)>

3-3-2. 라인 폭 2cm (오차범위 $\pm 10\%$)의 검정색

3-3-3. 계측기의 설치 시간기록을 측정하기 위하여 출발지점과 도착지점에 계측기가 설치되고, 미션에 따라 위치와 방향이 달라질 수 있으며, 경기장에 연결된 별도의 구조물(다리형태)이 이용될 수 있다.

3-4. 경기장 부속물

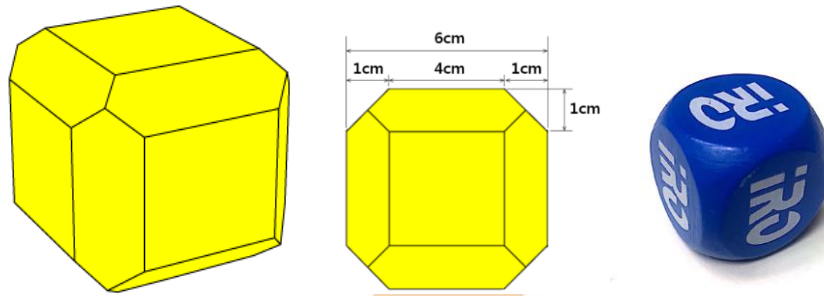
3-4-1. 목표물 10~30g (오차범위 $\pm 10\%$)의 다면체의 블록으로 두 가지 크기를 사용한다.

3-4-1-1. 목표물의 규격

- 1) 대형 큐브: 6cm x 6cm x 6cm (가로 x 세로 x 높이, 오차범위 $\pm 10\%$)
- 2) 소형 큐브: 3cm x 3cm x 3cm (가로 x 세로 x 높이, 오차범위 $\pm 10\%$)

- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

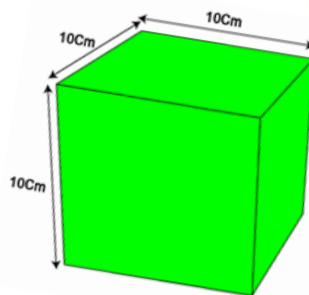
예



<대형 큐브(좌) 소형큐브(우)>

- 3-4-1-2. 목표물의 색상 색상은 자유로이 사용된다.
- 3-4-1-3. 목표물의 배치 미션맵 상의 모든 곳에 위치할 수 있다.
- 3-4-2. 목적지 미션에 따라 경기장에 지정 및 설치되며, 내부목적지와 외부 목적지로 구분된다.
- 3-4-2-1. 내부 목적지 경기장 필드에 임의의 영역이 목적지로 지정된다.
- 3-4-2-2. 외부 목적지
 - 1) 크기: 대회 당일 공지
 - 2) 경기장 외부에 별도의 구역이 외부 목적지로 지정될 수 있다.
 - 3) 설치 방법: 대회장 바닥에 놓여지며, 경기장 측면에서 최대 15cm내에 위치한다.
- 3-4-3. 장애물 구조물을 고정하여 로봇의 주행에 물리적인 제약을 준다.
- 3-4-3-1. 장애물의 규격 10cm x 10cm x 10cm
(가로 x 세로 x 높이, 오차범위 $\pm 10\%$)인 정육면체

예



<장애물>

- 3-4-3-2. 장애물의 배치 주어진 미션에 따라 미션맵 상의 모든 곳에 위치가능 하며, 경기장에 고정된다.
- 3-4-4. 함정 이동할 수 없는 지점을 표시한다.
- 3-4-4-1. 함정의 표시 미션맵과 경기장 위에 검은색으로 'X'표 한다.

- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

3-4-4-2. 함정의 위치 주어지는 미션에 따라 미션맵 상의 모든 곳에 위치가능하며, 경기장에 고정된다.

4. 경기 진행

- 4-1. **경기진행 방식** 경기는 기록경기 방식으로 총 2회의 기회가 주어지며, 각 차시 사이에 수정시간이 주어진다
- 4-2. **로봇제작 및 연습시간** 로봇의 제작 및 연습시간은 최소 2시간까지 주어지며, 경기당일 공지된다.
- 4-3. **경기장의 배정** 대회 참가인원과 난이도에 따라 경기장을 배정한다.
- 4-4. **제작 및 연습** 참가자는 공지된 제작 및 연습 시간이 종료되기 전까지 배정된 경기장에서 연습을 할 수 있으며, 경기장 배정 전에는 연습을 시작할 수 없다.
- 4-5. **제작 및 연습시간의 종료** 제작 및 연습시간이 종료되면 로봇을 멈추고 진행요원의 지시에 따라 자리로 이동한다.
- 4-6. **경기 1차 시기** 제작 및 연습시간 이후 곧바로(또는 점심식사 이후) 1차 시기를 실시한다.
 - 4-6-1. **경기 준비** 모든 참가자는 로봇을 들고 나와 각 경기장 심판과 진행요원의 지시에 따라 대기해야 한다.
 - 4-6-2. **경기 후 대기** 모든 참가자는 자신의 차례에 경기를 하고 자리로 돌아가는 것이 아니라 대기 열에서 모든 참가자의 경기가 종료될 때까지 대기한다.
- 4-7. **수정시간** 경기 1차 시기가 종료되면 모든 참가자들에게 로봇을 수정하거나 연습할 시간이 주어진다. 수정시간은 대회 당일 공지된다.
- 4-8. **경기 2차 시기** 수정시간 이후 곧바로 2차 시기를 실시한다.
 - 4-8-1. **경기준비** 모든 참가자는 로봇을 들고 나와 각 경기장의 심판과 진행요원의 지시에 따라 대기해야 한다.
 - 4-8-2. **대기** 모든 참가자는 자신의 차례에 경기를 하고 자리로 돌아가서 대기한다.

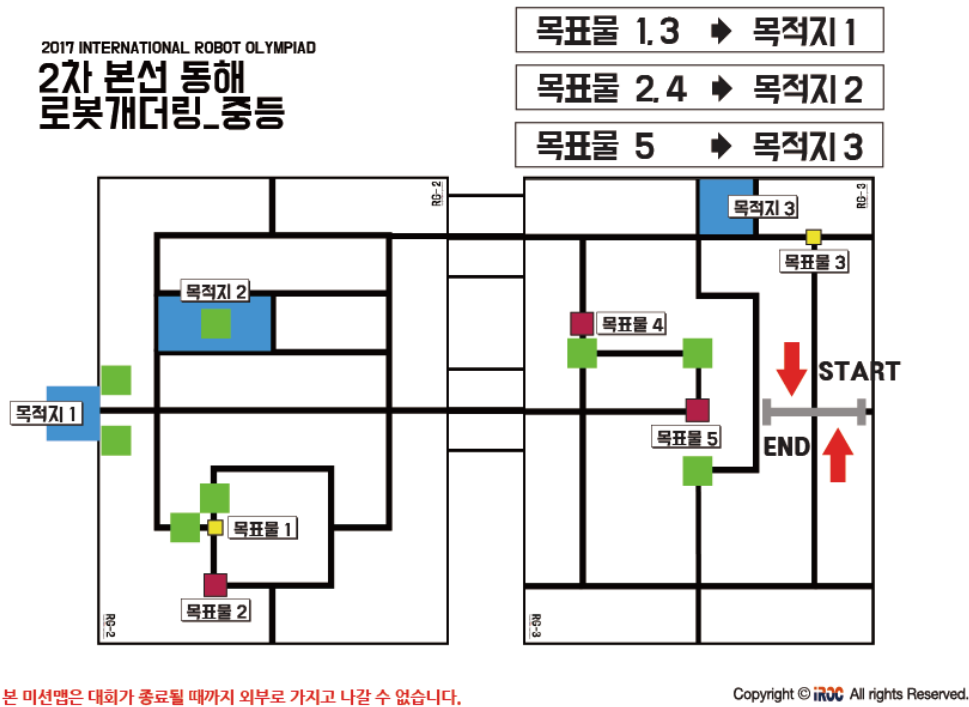
- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

5. 경기

- 5-1. **미션의 수행** 목표물 운반순서 및 주행경로는 지정되지 않으며, 참가자가 자율적으로 결정해야 한다.
- 5-2. **점수의 획득** 목표물을 성공한 개수에 따라 점수를 획득한다. 목표물 1개당 1점을 획득한다.
- 5-3. **출발** 심판의 출발 신호에 따라 출발한다. 계측기에 시간계측이 시작되면 출발한 것으로 한다.
 - 5-3-1. **미출발** 출발 신호 후 5 카운트 내에 출발하지 못 한 경우 미출발이 선언되며, 재출발의 기회가 주어진다. 미출발에 대한 재출발은 2회가 주어진다.
 - 5-3-2. **부정출발** 심판의 출발신호 전 로봇을 작동한 경우 부정출발이 선언되며, 1회의 재출발 기회가 주어진다.
 - 5-3-3. **재출발** 미출발 시 2회, 부정출발 시 1회의 재출발이 주어진다. 단 재출발의 기회는 최대 2회까지 주어진다. (부정출발 후 미출발시 재출발은 1회만 더 주어진다.)
- 5-4. **도착** 로봇이 계측기가 설치되어 있는 선 또는 교차로에 도착하고(로봇은 반드시 계측기가 설치되어 있는 선 또는 교차로에 정지) 시간계측이 멈춘 것으로 한다.
 - 5-4-1. **도착지 미션** 도착점에 도착한 로봇은 반드시 심판의 3카운트 이상 도착점에 머물러야 도착지 미션을 성공한 것으로 한다.
- 5-5. **제한시간** 총 경기 시간은 최대 2분이다.
- 5-6. **미션의 공개** 경기장 및 다리의 형태, 목표물과 목적지의 위치와 수, 라인구조 등의 수행할 미션은 경기 시작 전 현장에서 미션 지의 형태로 공개 된다.

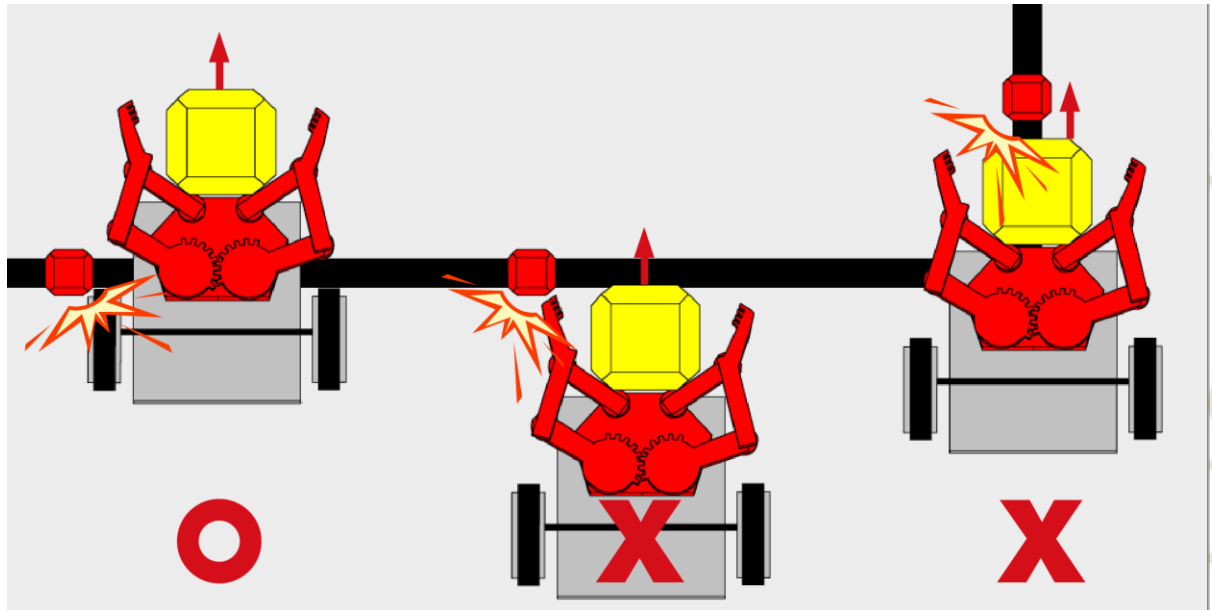
- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

예 미션의 예



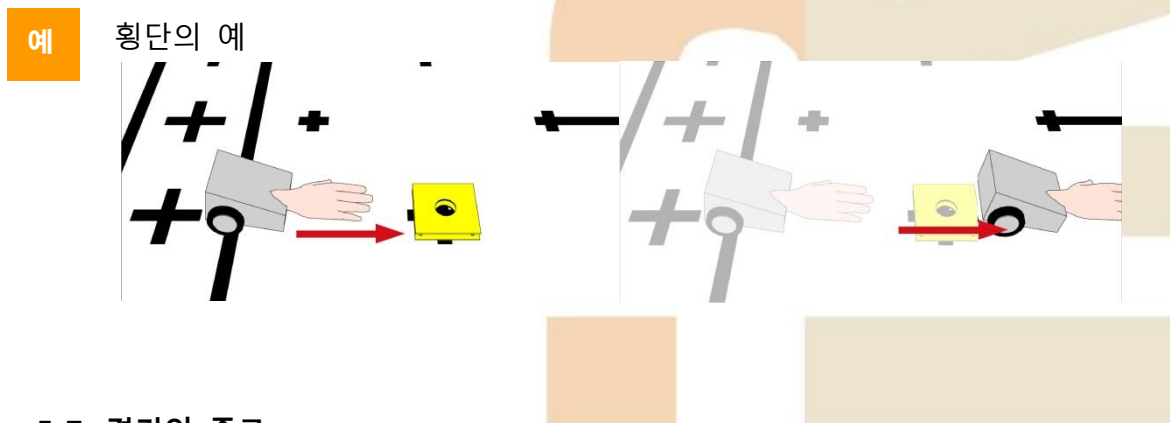
- 5-6-1. **목표물 이동** 목표물을 목적지가 아닌 위치에 이동시킬 수 있다.
- 5-6-2. **목표물의 이동개수** 한 번에 한 개의 목표물만 이동시킬 수 있다.
- 5-6-3. **목표물의 이동개수 초과** 목표물을 운반 중인 로봇이 그리퍼 혹은 운반 중인 목표물로 다른 목표물과 접촉하는 경우, 5-6-2에 의거하여 운반 중이던 목표물의 점수는 인정받지 못한다.
 - 5-6-3-1. 목표물 또는 그리퍼 이외의 부분(바퀴 등)과 접촉하는 경우는 이동으로 간주하지 않는다.
 - 5-6-3-2. 이미 목적지에 놓인 목표물과의 접촉은 5-6-4에 의거하여 이동으로 간주하지 않는다.

- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.



<목표물 이동개수 초과사례 예시>

- 5-6-4. 목표물의 조정 목적지에 이동된 목표물에 대한 중복 터치가 가능하며, 목적지 안에서는 목표물의 이동개수에 제한이 없다.
- 5-6-5. 목표물의 소실 경기장 외부로 추락한 목표물은 재 반입 될 수 없다.
- 5-6-6. 횡단 로봇은 목표물이 있던 위치를 가로지를 수 있다.
- 5-6-7. 장애물 터치 물리적인 제약만 있으며 별도의 감점은 없다.



5-7. 경기의 종료

- 5-7-1. **로봇 도착** 제한시간 이전에 로봇이 도착지점을 통과하여 계측기의 시간계측이 멈출 시, 경기는 종료되며 종료 시점의 미션점수와 시간을 기록으로 인정한다.

- 5-7-2. **시간 종료** 제한 시간 내에 도착지점을 통과하지 못 하였다면, 제한 시간 종료

- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

시의 점수를 기록으로 인정한다.

5-7-3. 로봇정지 로봇이 경기 진행 도중 움직이지 않을 경우 심판은 10

카운트를 부여한다. 카운트 내 로봇이 다시 작동하지 않을 경우 로봇정지를 선언하며, 로봇정지 시점의 점수를 기록으로 인정한다.

5-7-4. TKO(Technical Knock Out) 로봇이 정상 주행하기 어려운 경우 심판은 10 카운트 없이 로봇정지에 준하는 TKO를 선언할 수 있다. (예, 일정 영역을 반복적으로 움직이는 경우 혹은 구조물, 장애물 등에 걸리거나 막혀 한 지점에서 진행을 멈춘 경우, 경기장이탈(로봇추락) 등)

5-8. 실격에 의한 경기 종료 경기 중 경기규칙에 위배되거나 경기진행에 방해가 되는 행동을 한 경우, 실격으로 경기가 종료되며, 해당 차시의 경기기록은 인정되지 않는다.

5-8-1. 로봇터치 경기 중 심판 및 감독관의 허가 없이 로봇을 만질 경우 로봇터치가 선언되며, 해당 차시는 실격된다.

5-8-2. 경기 중 로봇 수리 경기 중 로봇의 부품의 추가·제거·교환·변경 등을 할 수 없으며, 경기대기 중에 로봇을 수리하기 위한 목적으로 여분의 부품이나 공구, 배터리 등을 소지하고 있는 경우 해당 차시는 실격된다.

5-8-3. 센서의 튜닝 경기 시작 전 경기장에서 센서튜닝을 시도할 경우 실격된다.

5-8-4. 경기장 배정의 불이행 배정된 경기장이 아닌 다른 경기장에서 연습 혹은 경기 중 적발된 참가자는 실격된다.

5-8-5. 부정출발 해당 차시에서 2회의 부정출발 시 참가자는 실격된다.

5-8-6. 미출발 해당 차시에서 3회의 미출발 시 참가자는 실격된다.

5-9. 재경기 정전이나 계측기 고장 등 불의의 사고가 생길 경우 심판 및 감독자의 판단에 따라 재경기를 진행할 수 있다.

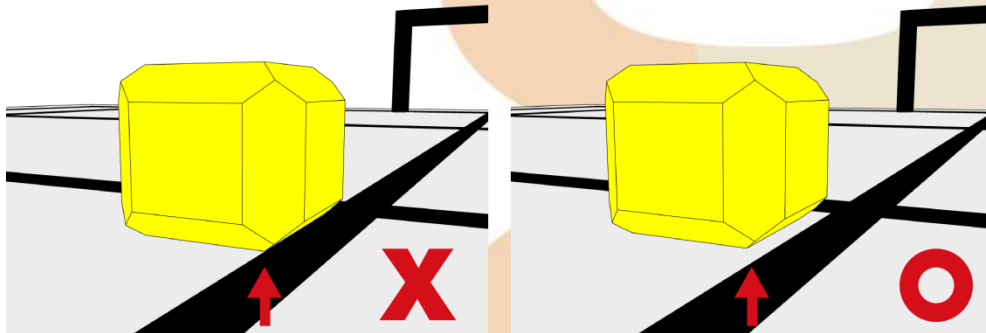
5-10. 심판의 판정 심판은 경기 개시부터 종료까지 모든 상황을 주재하고 참가자를 통괄하는 권한을 갖는다. 경기결과의 판정은 심판의 고유권한이며 심판의 선언은 최종적이다.

- ***일반규정 속지** : 경기규정에 앞서 일반규정을 안내 드리고 있습니다.
일반규정은 모든 종목에 공통 적용되므로 반드시 속지 바랍니다.
- ***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

6. 경기 기록

6-1. 경기 기록 항목 목표물 미션수행 점수와 계측된 시간기록, 도착지점 정지미션

6-2. 목표물 미션 기록 목표물 판정은 심판의 경기 종료 선언 후 최종적으로 목적지에 모아진 목표물의 상태만을 보고 성공여부를 판단한다. 이 때, 바닥과 접촉한 목표물의 밑면이 라인에 닿을 시 해당 목표물의 점수는 인정되지 않는다.
(목표물의 형태를 고려해 측면에서 확인하여 점수인정 여부를 결정한다.)



6-3. 시간 기록 로봇이 출발지점과 도착지점을 각각 통과하여 계측기에 계측된 시간을 기록 인정한다. (로봇정지, 로봇추락, TKO는 시간기록이 인정되지 않는다.)

6-4. 최종 기록 1차와 2차, 두 번의 주행을 통하여 더 좋은 기록으로 한다.

6-5. 기록의 우선순위 목표물 미션의 성공 개수에 따라 그룹을 구분하고 각 그룹별 주행 기록을 비교하여 순위를 결정하며, 도착점에 도착한 경우 정지미션을 성공한 경우가 우선순위에 놓인다.

목표물 성공 개수 > 시간기록 유무 > 정지선미션 성공 유무 > 시간기록 비교

6-5-1. 차시에 따른 우선순위 동일 차시에 주행 결과가 동일한 경우 다른 차시의 기록을 비교하여 순위를 결정한다.

6-5-2. 동점일 경우 우선순위 1/2차 중 좋은 기록을 인정하여 집계하나 동점일 경우 1/2차중 1차 기록이 좋은 참가자를 우선순위로 배정한다.