

***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

일반규정

1. 참가구분

세계대회 부문	국내대회 부문	대상
Junior	초등부	2011 년생 ~ 2006 년생
Challenge	중등부	2005 년생 ~ 2001 년생
	고등부	2002 년생 ~ 2000 년생

* 로봇개더링 초등부(저학년/고학년) 리그 구분은 폐지되어 초등부 통합리그로 운영됩니다.

2. 공통규정

2-1. 로봇 및 재료, 장비

2-1-1. 현장제작 종목 참가자(팀)은 사용할 로봇의 재료와 공구, 장비를 각자 챙겨서 대회장으로 입장하여야 하며 **제작시간 전까지 모든 로봇은 분해되어 있어야 한다.**

2-1-2. 사전제작 종목 참가자(팀)은 반드시 로봇을 사전 제작 하여 경기에 참가하여야 하며 **대회 시작 이후 별도의 제작이나 수리 시간은 부여하지 않는다.**

2-2. 재료반입 금지

2-2-1. 대회 중 대회 중에는 대회에 필요한 어떠한 재료도 반입이 금지되며, 여분 재료는 반드시 대회 시작 전 참가자들이 모두 가지고 입장하여야 한다. 대회 중 **어떤 품목이나 여분 부품이라도** 반입 적발 시 해당 참가자는 즉시 실격된다.

2-2-2. 점심시간 경기시간에 점심시간이 포함되어 있는 경우 대회장을 벗어날 때는 대회에 관련된 어떠한 것도 가지고 나갈 수 없으며, 점심시간이 종료되고 대회장으로 다시 입장할 때도 대회와 관련된 어떠한 것도 가지고 들어올 수 없다. **어떤 품목이나 여분 부품이라도** 반입 적발 시 해당 참가자는 즉시 실격된다.

***업데이트 유의 :** 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

2-3. 컴퓨터의 사용 대회참여에 컴퓨터가 필요한 경우 참가자(팀)이 직접 준비하여야 하며, 그 규격은 배터리를 내장한 노트북으로 제한한다. 이는 경기장의 전기 공급이 안정적이지 못 한 상황을 대비하기 위함이다.

2-4. 휴대 품목

2-4-1. 휴대 가능품목 휴대전화는 휴대가 가능하나 대회장에서는 반드시 전원을 꺼야 한다. 대회장 내에서 전원이 켜진 휴대전화가 발견되면 **부정행위를 시도하려는 것으로 간주하고** 소지자는 즉시 실격된다.

2-4-2. 휴대 제한/금지품목 아래의 항목에 대한 물품은 휴대할 수 없으며 발견될 경우 즉시 실격된다.

2-4-2-1. mp3, PMP, USB메모리스틱등과 같이 데이터를 저장할 수 있는 모든 저장매체 (단, 종목에 따라 USB 메모리 스틱 사용을 허용하는 종목은 진행요원이 사전 검사를 진행한다.)

2-4-2-2. 로봇과 관련된 프로그램과 매뉴얼

2-5. 부정행위 금지 부정행위 적발 시 경고를 받거나 퇴장 조치될 수 있다.

2-5-1. 부정행위 대표 사례

2-5-1-1. 대리 참가

2-5-1-2. 다른 팀과 로봇 교환

2-5-1-3. 현장 제작 종목의 제작 도중 매뉴얼 또는 자료를 참고

2-6. 퇴장

2-6-1. 타 참가자의 로봇이나 노트북, 소지품을 만지거나 훼손하는 행위

2-6-2. 경기 시작 전 점검 받지 않은 부품, 또는 로봇 사용

2-7. 경중 여부에 따라 경고 또는 퇴장

2-7-1. 관중석 및 타 참가자와의 의사교환

2-7-2. 심판이나 진행요원 지시 불이행과 질서 유지 방해

2-8. 유니폼 및 카드 지급받은 유니폼 및 RFID (또는 NFC) 카드는 반드시 착용/소지하여야 경기에 참여할 수 있다.

2-9. 경기 결과 및 수기 기록 확인 참가자들은 경기 종료 후 진행요원과 함께 본인의 경기 결과를 확인하고 서명해야 한다. 서명한 경기 결과에 대해서는 이의를 제기할 수 없다.

***업데이트 유의 :** 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

2-10. 좌석배치 및 전기사용

2-10-1. 좌석의 배치 주최측이 임의로 정할 수 있으며, 만약 진행요원의 지시에 따르지 않는다면 부정행위를 시도하려는 것으로 간주될 수 있다.

2-10-2. 전기의 사용 각 참가자는 한 테이블에 2명이 앉는 것을 원칙으로 하며, 참가자 한 팀 당 한 개의 콘센트가 주어진다. 필요 시 별도의 멀티 탭을 준비하여 사용하는 것은 가능하다.

2-11. 경기장 배정

2-11-1. 심판 및 진행요원은 참가자들에게 균등한 연습시간을 부여한다.

2-11-2. 심판 및 진행요원은 경기 운영을 원활하기 하기 위하여 경기의 난이도, 대회 참가자인원을 고려하여 경기장 및 연습 경기장을 배정한다.

2-11-3. 심판 및 감독관은 참가자(팀)별 연습 시간 및 횟수를 제한할 수 있다.

2-12. 대회장 환경

2-12-1. 빛의 간섭 참가자는 실내조명과 태양광, 사진촬영 등에 의한 빛의 밝기와 그 변화에 대하여 로봇을 구동하는데 문제가 없도록 준비, 제작 하여야 한다.

2-12-2. 신호의 간섭 참가자는 전자기기와 통신기기 등에 의한 전자 신호의 간섭에 대하여 로봇을 구동하는데 문제가 없도록 준비, 제작 하여야 한다.

2-13. 대회장 규칙

2-13-1. 대회장에는 참가자들만 입장이 가능하다.

2-13-2. 대회 중에 참가자는 심판과 진행요원의 허가 없이 대회장 밖으로 나갈 수 없다. 화장실 이용 시 반드시 진행요원과 동행해야 한다.

2-14. 기타 규정 그 외 규정에 정해지지 않은 규칙은 경기 당일 심사위원회를 통해 협의하여 공지한 뒤, 경기를 진행한다.

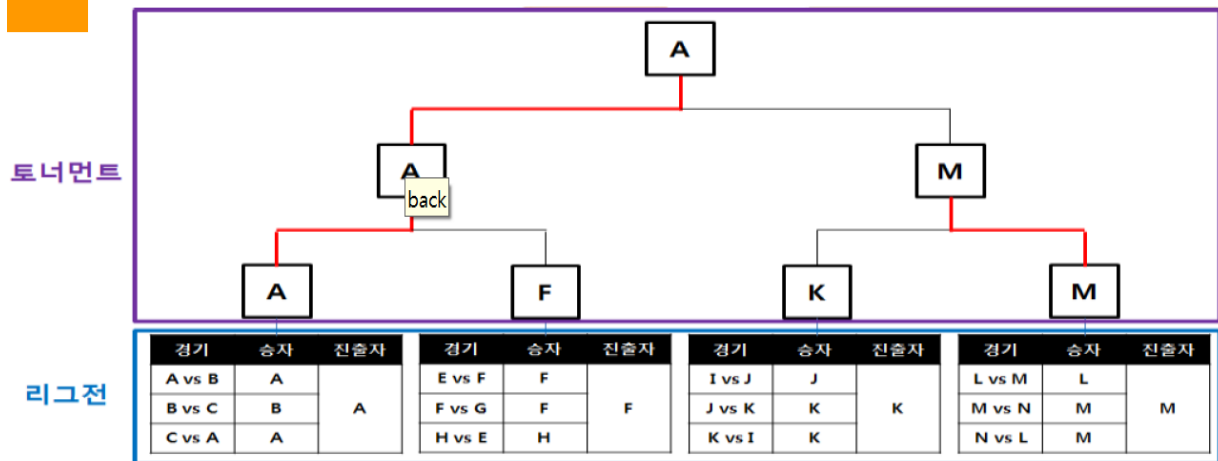
3. 토너먼트 경기

3-1. 경기 진행 절차

3-1-1. 경기는 리그전으로 진행되는 선발경기, 이를 통과한 참가자들로 구성된 토너먼트 본 경기 순서로 진행된다.

***업데이트 유의 :** 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

예



3-1-2. 리그전(선발경기)

3-1-2-1. 조 추첨 참가자 전원은 추첨을 통하여 3인 1조의 리그전 그룹을 구성한다.

3-1-2-2. 승점 및 토너먼트 진출 승점은 승리 3점, 무승부 1점, 패배 0점으로 부여되며, 리그전에서 승점이 높은 팀이 토너먼트로 진출한다. 진출 팀 규모는 경기 전 현장에서 공지한다.

3-1-2-3. 리그별 동점자가 나왔을 경우, 각 종목의 세부 규정을 참고한다.

3-1-3. 토너먼트(본 경기)

3-1-3-1. 모든 리그전이 끝난 후 토너먼트 진출자들을 대상으로 추첨을 진행한다.

3-1-3-2. 무승부를 인정하지 않으며, 승부가 결정될 때까지 연장전을 실시한다.

3-1-3-3. 연장전은 1분간 진행하며 경기장을 초기상태로 배치한 다음 실시한다. 연장전에 대한 세부 규정은 각 종목별 규정을 참고한다.

3-2. 프로그램 및 조종

3-2-1. 로봇이 스스로 판단하여 움직이는 것과 조종기로 조종하는 것이 모두 허용된다.

3-2-2. 심판의 경기 시작 선언 전 로봇 작동 시 해당 참가자(팀)은 실격된다.

3-2-3. 조종 시 통신규격

3-2-3-1. 지그비/블루투스/WIFI/2.4Ghz 무선통신만 가능하다.

3-2-3-2. 조종기로써 스마트 폰을 사용하는 것은 가능하다. 단 대회장 내에서는 비행 모드로 되어 있어야 한다.

3-2-3-3. 유선 조종은 불가하다.

***업데이트 유의 :** 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

3-2-3-4. 만일 통신의 혼선이 생기는 경우, 채널 변경 등이 불가하여 경기 진행을 할 수 없다면 양 팀 모두 실격된다.

3-2-3-5. 방과후학교 키트의 경우, 인증키트에 포함된 통신모듈만 사용 가능하다.

3-3. 로봇 수정

3-3-1. 참가자들은 자신들의 로봇을 창의적으로 만들고 추가하고 수정할 수 있다.

3-3-2. 방과후학교 로봇키트 종목은 인증 받은 키트의 구성품 내에서만 수정이 가능하다.

4. 기록 경기

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 최대 3시간까지 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.

***업데이트 유의** : 본 규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다.

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. 경기 후 대기 모든 참가자는 자신의 차례에 경기를 하고 자리로 돌아가서 대기한다.

