

Bảng thi đấu D2. Humanoid Boxing

Thể thức	1 VS 1
Thiết bị sử dụng	Humanoid LINE CORE M
Nhiệm vụ	Đánh ngã robot đối thủ, tính điểm cho mỗi lần ngã
Thời gian thi đấu	5 phút

❖ Bối cảnh

Vào những năm 20xx, khi công nghệ robot hình người đã đạt đến mức độ bão hòa về hình thể, con người bắt đầu tìm kiếm một giới hạn mới: Sự đồng bộ tuyệt đối. Môn Humanoid Boxing ra đời không phải để xem máy móc phá hủy nhau, mà để tôn vinh các những người điều khiển robot thông qua bộ giáp phản hồi xúc giác (haptic suit). Mỗi cú đấm của robot là kết quả từ sự vận động của vận động viên, và mỗi cú va chạm mà robot gánh chịu, người điều khiển cũng cảm nhận được áp lực đó.

❖ Sa bàn thi đấu



- Kích thước sa bàn là 1000mm × 1000mm (±5%)

❖ Quy định về robot

- Robot phải được lắp ráp và lập trình sẵn
- Có thể tùy chỉnh màu sắc, phụ kiện của robot
- Chỉ được sử dụng robot của mình, không được sử dụng robot của thí sinh khác
- Thí sinh tự chuẩn bị robot thi đấu.

❖ Thời gian: 5 phút thi đấu

- Trò chơi có thể kết thúc trước 5 phút khi:
 - + Thí sinh bị truất quyền thi đấu.
 - + Khi trọng tài phán quyết rằng không thể tiếp tục trận đấu.

❖ Nhiệm vụ

- Trận đấu bắt đầu sau tiếng còi của trọng tài, thí sinh chỉ được phép điều khiển trận đấu sau khi có hiệu lệnh của trọng tài.
- Tất cả các đội sẽ thi đấu vòng tròn một lượt, hoặc đấu loại trực tiếp, hoặc kết hợp cả hai tùy vào số đội đăng ký
- Không tạm dừng trong suốt trận đấu (ví dụ: nếu một robot bị ngã và không thể đứng dậy hoặc mất kiểm soát, trận đấu vẫn tiếp tục)
- Khi một robot bị ngã xuống, robot bên tấn công phải lùi lại một khoảng được chỉ định trước và đợi đối thủ đứng lên
- Nếu một robot ngã xuống hoặc mất kiểm soát, trọng tài sẽ đếm ngược 10 giây, nếu robot không thể hoạt động trở lại, trọng tài sẽ xử thua
- Khi tiếng còi của trọng tài vang lên, cả hai robot phải cố gắng tấn công đối phương. Việc không cố gắng tấn công đối phương bị coi là phạm lỗi và sẽ bị truất quyền thi đấu

❖ Tính điểm

Tình trạng	Điểm
Một robot đánh ngã robot của đối thủ	10 điểm
Cả hai robot cùng ngã xuống	10 điểm
Bất kỳ bộ phận nào trên cơ thể robot mà không phải bàn chân (như đầu gối, ngực, lưng, ...) chạm đất, đối thủ sẽ có điểm	Đối thủ: +10 điểm
Robot ngừng tấn công 10 giây sẽ bị 1 thẻ vàng. Đối thủ sẽ có điểm nếu nhận 2 thẻ vàng	Đối thủ: +10 điểm
Bị truất quyền thi đấu	Không có điểm

❖ Tiêu chí thắng/thua

- Thí sinh ghi được nhiều điểm hơn trong trận đấu là người chiến thắng.
- Nếu hai thí sinh có số điểm bằng nhau hoặc hai thí sinh không ghi được điểm nào trong thời gian thi đấu sẽ tiến hành trận đấu sinh tử cho đến khi tìm được đội thắng cuộc.

❖ Trận đấu sinh tử

- Hai robot sẽ được đặt ở giữa sân đấu và úp lưng vào nhau
- Khi có hiệu lệnh còi của trọng tài, thí sinh điều khiển robot đánh ngã robot đối phương.

- Thí sinh có Robot đứng vững cuối cùng hoặc chưa bị ngã sau khi đối phương đã ngã sẽ được công nhận là người thắng cuộc.