# 無動力雙足機器人比賽規則 Game Laws of Passive Biped walker

杜國洋 教授 電機工程研究所 國立高雄第一科技大學 高雄市楠梓區卓越路 2 號

Email: tuky@nkfust.edu.tw

#### 摘要:

無動力雙足機器人是以自然的方式,經由動能與位能轉換,完成機器人步行。若動能與位能轉換過程中,能維持運動的連續性,則機器人可以完美的自行持續行走。此自然行走已成為研究雙足機器人步態的重要實驗平台。

無動力雙足機器人的行走,相關於諸多變因,例如:初始動能、腳的重量分布等等。這些變因的掌握涉及雙足機器人的實現與操作,其不確定性也提升困難度與挑戰性。因此國際上許多專家學者,設計實現各種不同類型的無動力機器人,作為步足型機器人步態探討的教材。然而諸多變因中除了有相對關係,又有難以掌握的不確定因素,其困難度與挑戰性是非常適合競賽,因此規劃此一聯盟比賽,藉由無動力雙足機器人的實現與操作,透過比賽期望對於雙足機器人的步態,能有突破性的發展。本聯盟在規劃時,目前的期待如下:

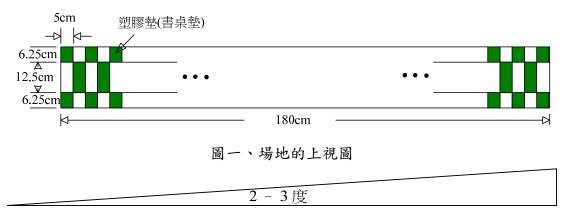
- 對於雙足機器人的步態,有更深理解與體會;
- 開發自然步態;
- 機械領域者,可一展長才;
- 參賽者有更多機會設計其機器人並製作;
- 可訓練實際操作。

未來視聯盟的發展,在適當時機加入競賽時操作的變因,例如:加上上半身,或取消每一步的階梯,為人形機器人的機構設計、步態研發等研究方向,共同努力。

## 競賽規則包括:

- 0、2015年競賽場地的尺寸
- 1、競賽組別
- 2、競賽場地
- 3、無動力雙足機器人
- 4、競賽方式
- 5、違規
- 6、計分方式

## 0、2014年競賽場地的尺寸



圖二、場地的側視圖

## 1、競賽組別:

1.1 標準組:使用大會所準備的機器人,但可自行加裝任何配件或改造。

1.2 創意組:使用自行設計製作的機器人。

## 2、競賽場地:

- 2.1 競賽場地如圖三。其表面黏貼突起方塊,以提供支撐機器人,且在機器人 行走時,擺動腳可以自由擺動,不至於接觸地面妨礙行走。
- 2.2 場地的黏貼方塊可以是不同材質,例如:塑膠、地毯等等。以提供機器人 行走時,支撐腳支撐機器人可有不同接觸摩擦力,此為競賽的一種挑戰。
- 2.3 競賽場地成一斜坡,斜坡的斜率是一變因,以便機器人行走時,有不同位 能的變化,此為比賽的一種挑戰。



圖三、競賽場地

## 3、無動力雙足機器人:

3.1 機器人行走時,其支撐腳最多只能有兩隻腳著地。

- 3.2 機器人在開始走之前,可以擺動其擺動腳,以提供機器人行走時的起始動 能。
- 3.3 機器人在不違反規則 3.1 的原則下,其腳可以黏貼任何物質,用以調整腳的重量分布。但黏貼後,必須維持其腳的自由度,使機器人行走時,所有腳可以完成支撑腳與擺動腳的變換。
- 3.4 機器人的腳,可以在進入準備前,視其需要以黏貼物質調整其腳的重量分布。

## 4、競賽方式:

- 4.1 機器人操作員在裁判鳴哨後,才能開始擺動擺動腳(如圖四),必須在一分鐘 內鬆開雙手,讓機器人自由行走,直到機器人倒下或停止行走,為比賽終止。
- 4.2 機器人在放開雙手自行行走後,操作員不可再接觸機器人。
- 4.3 每一機器人上場比賽時,下一機器人則進入準備期間,準備期間的機器人必 須備妥準備比賽,不准再調整其機器人。
- 4.4 每位參賽者都有多次且相同次數的操作機器人機會。裁判可依參賽隊伍與大 會允許比賽時間,決定每一隊有多少次操作機器人機會。
- 4.5 參賽者以其操作機器人成績總和決定比賽名次。



**圖四、機器人操作。** 

## 5、違規:

- 5.1 參賽者的機器人在上場比賽前若不符合規則 3 的規定,不准上場,且取消該次上場機會。
- 5.2機器人該上場比賽時,若無法上場,則進入讀秒。讀秒時間到,若再無法上場,裁判有權取消該次上場機會。裁判可視大會所允許的時間決定給予每一隊相同的讀秒時間。

#### 6、計分方式:

- 6.1 機器人以其行走步數為其成績。
- 6.2 每次機器人行走,以其排名分別給予分數,給分的方式如下:

- \* 第一名 10 分
- \* 第二名8分
- \* 第三名6分
- \* 第四、五、六、七名的分數分別是 4、3、2、1 分 所有機器人排名的分數如表一

表一:機器人比賽排名得分隊應表

排名	分數
1	10
2	8
3	6
4	4
5	3
6	2
7	1
8, 9,	0

6.3 如果有多對機器人的排名一樣,以所有隊伍平均分配所有分數。例如:A、B、C、D 隊機器人的排名是1、2、2、4,B與C機器人共同分配第二名與第三名的分數,也就是B與C機器人的得分是(8+6)/2 = 7(分)。