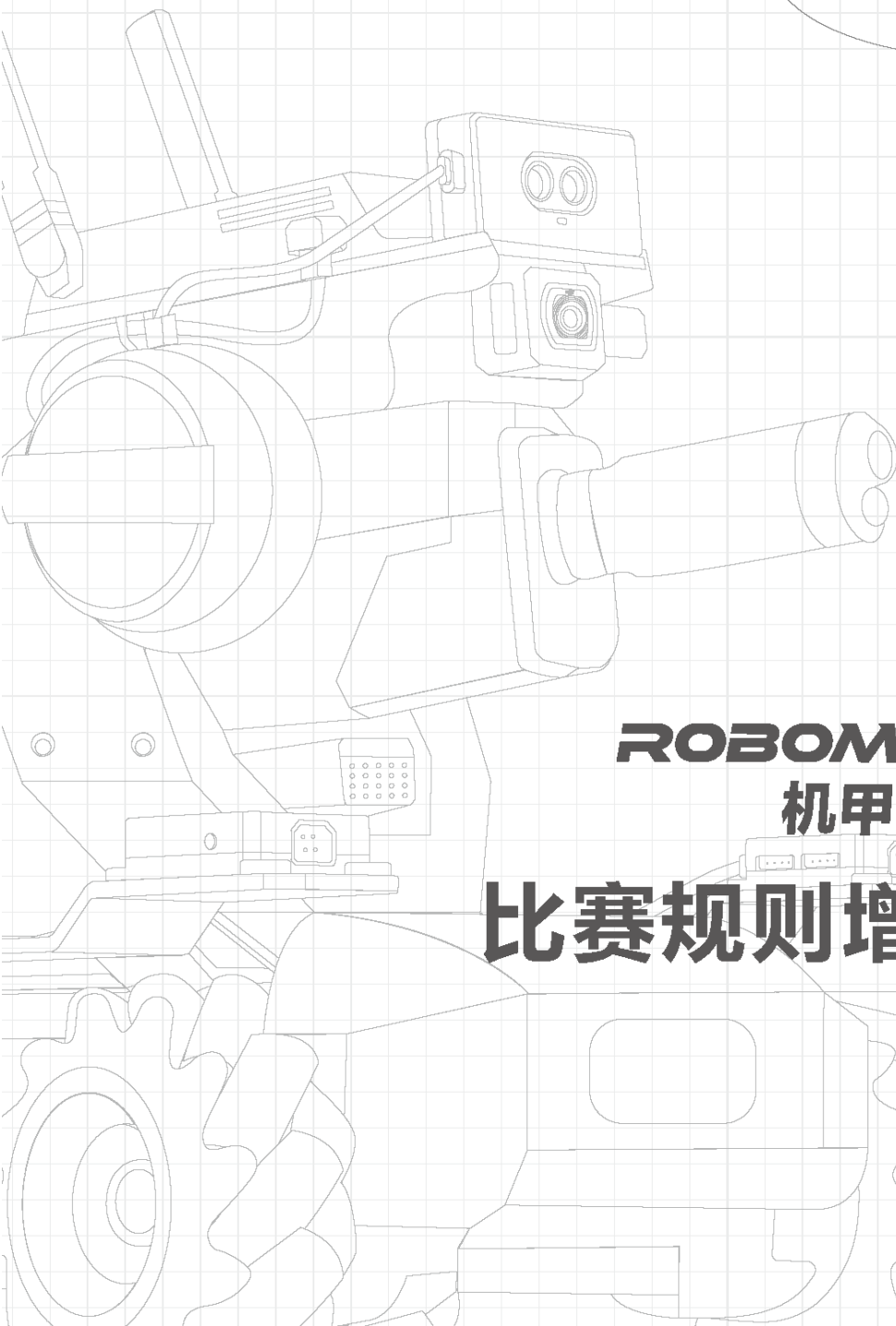
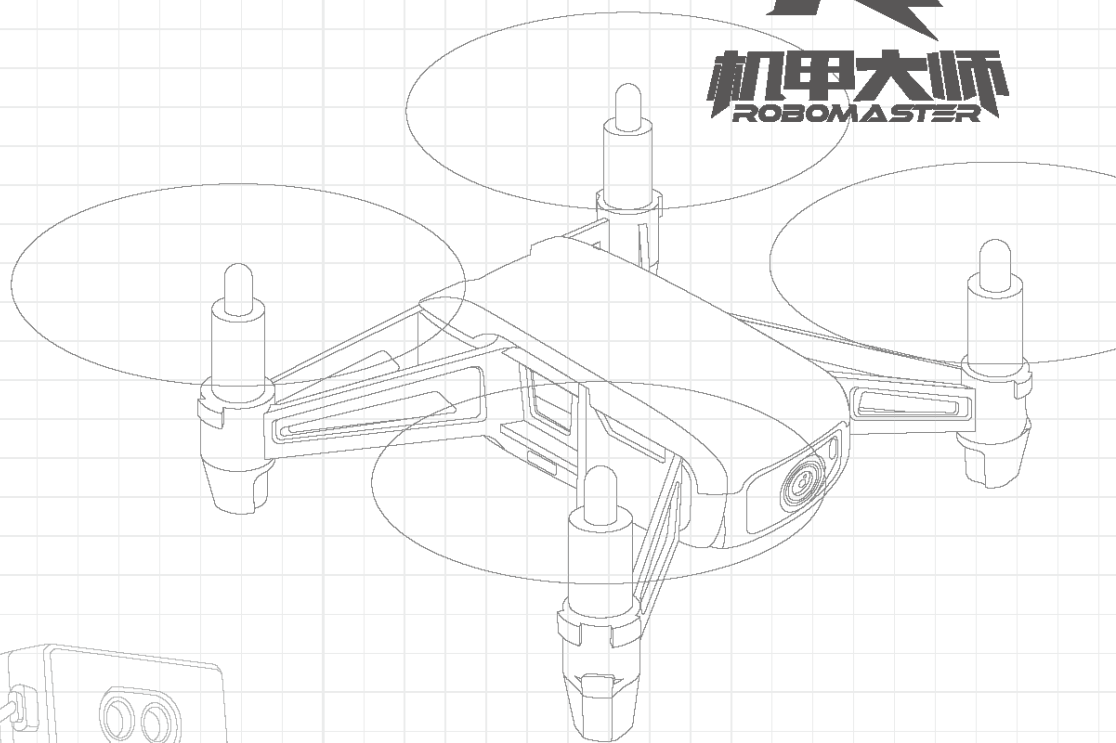


V1.0



ROBOMASTER 2020

机甲大师青少年挑战赛

比赛规则增补修订声明

RoboMaster 组委会 编制
2020 年 9 月 发布

阅读提示

效果	说明	举例
红色字体加删除线	删除原文中的部分文字	在原文描述中删除某一段落
绿色字体	在原文中增加部分文字	在原文描述中增加部分文字

目录

阅读提示	2
1. RoboMaster 2020 青少年挑战赛机器人制作规范手册增补修订声明	4
1.1 修订“2.1.7 外观设计”中的相关要求	4
1.2 修订“2.1.5 视觉标签”增加视觉标签下载连接	4
2. RoboMaster 2020 青少年挑战赛比赛规则手册 V1.1 增补修订声明	5
2.1 修订“4.4 裁判系统自检阶段”中鼠标键盘的锁定时间	5
2.2 修订“3.1 机器人状态及增益类型”中的机器人状态	6
2.3 增加对“3.2.1 基地护甲值”的补充说明	6
2.4 增加“3.3.3 机器人异常离线”机制	7

1. RoboMaster 2020 青少年挑战赛机器人制作规范手册增补修订声明

1.1 修订“2.1.7 外观设计”中的相关要求

规则原文：

S22 机器人外观红蓝色的面积占比不得超过 10%，单个面积小于 6 cm²。

修订结果：

S22 地面机器人外观红蓝色的面积占比不得超过 10%，单个面积小于 6 cm²。

修订说明：

空中机器人不受外观颜色的限制。

1.2 修订“2.1.5 视觉标签”增加视觉标签下载连接

修订结果：

视觉标签请参阅《RoboMaster 2020 机甲大师青少年挑战赛视觉标签》。

修订说明：

比赛中所有用到的视觉标签图案可参考上述文件打印制作。

2. RoboMaster 2020 青少年挑战赛比赛规则手册 V1.1 增补修订声明

2.1 修订“4.4 裁判系统自检阶段”中鼠标键盘的锁定时间

规则原文：

两分钟准备阶段结束后，比赛进入 20 秒裁判系统自检阶段。自检过程中，比赛服务器会自动检测客户端连接状态、机器人裁判系统模块状态、场地道具状态，并且恢复所有机器人血量，确保比赛开始时所有机器人为满血状态。

若首局比赛出现机器人裁判系统故障导致自检倒计时暂停，允许该队伍最多两名场地人员进入战场查看和处理问题。

裁判系统自检阶段进行到最后 5 秒时，会有明确的倒计时音效和现场动画显示。~~此时，操作间电脑设备所连接的键盘和鼠标锁定~~，倒计时结束后键盘和鼠标解除锁定，比赛立即开始。

修订结果：

两分钟准备阶段结束后，比赛进入 20 秒裁判系统自检阶段。~~此时，操作间电脑设备所连接的键盘和鼠标锁定~~。自检过程中，比赛服务器会自动检测客户端连接状态、机器人裁判系统模块状态、场地道具状态，并且恢复所有机器人血量，确保比赛开始时所有机器人为满血状态。

若首局比赛出现机器人裁判系统故障导致自检倒计时暂停，允许该队伍最多两名场地人员进入战场查看和处理问题。

裁判系统自检阶段进行到最后 5 秒时，会有明确的倒计时音效和现场动画显示，倒计时结束后键盘和鼠标解除锁定，比赛立即开始。

修订说明：

锁定鼠标键盘的时间由原本的最后 5 秒钟，提前至裁判系统 20 秒自检开始。

2.2 修订“3.1 机器人状态及增益类型”中的机器人状态

规则原文：

表 3-1 机器人状态

状态	注解
无敌	装甲模块在受到弹丸攻击时不会扣除血量。  无敌不适用于因违规判罚、模块离线等导致的扣血判罚。
战亡	机器人因装甲模块被攻击、裁判系统模块离线等造成血量为零的状态。  由于装甲模块被攻击导致的战亡称之为“被击毁”。
罚下	机器人因二级警告判罚被裁判系统直接罚下的状态。

修订结果：

表 3-2 机器人状态

状态	注解
存活	机器人血量不为零。
无敌	装甲模块在受到弹丸攻击时不会扣除血量。  无敌不适用于因违规判罚、模块离线等导致的扣血判罚。
战亡	机器人因装甲模块被攻击、裁判系统模块离线等造成血量为零的状态。
被击毁	● 机器人因装甲模块被攻击导致的血量为零的状态。 ● 机器人因裁判系统模块离线导致血量为零，但在血量归零前的 10 秒中内装甲板受到过攻击。
罚下	机器人因二级警告判罚被裁判系统直接罚下的状态。
异常离线	机器人与赛事引擎断开连接的状态。

修订说明：

增加了存活、被击毁、异常离线三种状态并作出定义。

2.3 增加对“3.2.1 基地护甲值”的补充说明

规则原文：

比赛开始时，基地护甲值为 0；比赛进入手动操控阶段时，基地获得 50 点护甲值。

手动操控阶段一方出现首个机器人战亡时，该方基地护甲值减少 30 点。此后该方每出现一个机器人战亡，基地护甲值减少 10 点。每方由于机器人战亡导致的基地护甲值下降最多为 50 点。

修订结果：

比赛开始时，基地护甲值为 0；比赛进入手动操控阶段时，基地获得 50 点护甲值。

手动操控阶段一方出现首个机器人被击毁或罚下时，该方基地护甲值减少 30 点（该效果每局比赛每一方最多触发一次）。此后该方每出现一个机器人被击毁或罚下，基地护甲值减少 10 点。每方由于机器人被击毁或罚下导致的基地护甲值下降最多为 50 点。

修订说明：

- 1、增加由于判罚导致基地护甲下降的规则机制。
- 2、护甲下降只会由于机器人被击毁导致，模块离线战亡不会导致护甲下降。

2.4 增加“3.3.3 机器人异常离线”机制

修订结果：

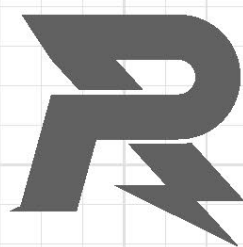
比赛过程中，若机器人进入“异常离线”状态：

- 离线时间小于 20 秒：可以重连回比赛，血量与离线前保持一致
- 离线时间超过 20 秒：可以重连回比赛，机器人扣除全部血量。

当机器人因异常离线导致战亡时，除非机器人重新连接回比赛，否则机器人的复活机制将不会生效。



因“异常离线”导致的扣血不计入对方的伤害血量。



邮箱: robomasteryouth@dji.com

论坛: <https://bbs.robomaster.com>

官网: <https://www.robomaster.com>

电话: 0755-36383255 (周一至周五 10:30-12:30 及 14:00-19:30)

地址: 广东省深圳市南山区西丽镇茶光路 1089 号集成电路设计应用产业园 2 楼 202