

机甲大师对抗赛补充规则

(1) 违规与判罚

R45. 工程机器人不得进入己方工程机器人禁区。

R52. 一方机器人不得进入对方补给禁区。

R53. 一方机器人不得在补给禁区外阻挡对方机器人进出补给区。

在补给禁区外黄线外一米内停留长时间不动停留视为阻挡违规。

R57. 比赛过程中，机器人不得主动冲撞资源岛。违规判罚：对违规机器人发出黄牌警告。

R59. 工程机器人最多允许安装一个取弹机构。

(2) 异常情况

注意：裁判的手动判罚和对异常情况的处理会存在一定延迟，若对比赛结果产生重大影响，项目裁判长会根据实际情况确定最终的处理结果。

①比赛过程中，若机器人在准备阶段无异常，局中出现异常，包括但不限于机器人无法正常地将图像传回操作间、机器人无法连接服务器、机器人无法移动，此类异常将被认为常规战损，不会安排重赛。

②比赛过程中，若超过三台设备出现图传画面卡顿且持续超过20秒，同时裁判系统外观无明显破损，裁判系统的安装不存在

违反规范的情况，则裁判将认定此情况为官方设备故障，可安排重赛。

(3) 申诉

注意：

若参赛队伍将以下情况视为申诉依据，仲裁委员会可直接驳回：

- ◇ 违规判罚中的口头警告、黄牌警告和红牌警告；
- ◇ 发起技术暂停的类型及流程；
- ◇ 参赛机器人的非裁判系统部分出现故障。

每支参赛队伍有一次申诉机会。如果申诉成功则保留这次申诉机会，否则将消耗一次申诉机会。申诉机会耗尽时，组委会将不再受理该参赛队的任何申诉。受理申诉时，裁判长以及组委会负责人会组成仲裁委员会，仲裁委员会对仲裁结果拥有一切解释权。

如果一局比赛因申诉仲裁结果是“双方重赛”而产生的重赛，重赛局比赛结束后双方均可再次提出申诉。此种情况下，如果原申诉方再次提出申诉（称为“继续申诉”），则不管申诉成功与否都将消耗掉原申诉方的申诉机会。由于继续申诉将严重影响后面赛程安排，因此继续申诉方必须由队长在比赛结束的5分钟内提起申诉（两人同时在申诉表上签字），继续申诉的流程也会压缩。双方提交证据或辩护材料的有效期限缩短至申诉提出后20分钟，组委会将在继续申诉提出后60分钟内在申诉表上给出最终仲裁。

① 申诉材料

参赛队伍提交的申诉材料必须遵循以下规范：

材料类型：只接受U盘存放资料及机器人本体两种材料，其他形式提交的材料，仲裁委员会一律不接收。

U盘要求：按目录放置剪辑好的视频（视频素材由参赛队自行准备，组委会保持中立不予提供任何视频）和包含申诉材料的文本文件。

材料格式：每段视频不能超过一分钟，大小不超过500MB，视频文件名必须指明比赛的场次和时间，能用最新版本Windows Media Player播放；照片必须为jpg格式；文本文件必须为DOC格式，每个文本不超过1000字。

材料命名：每份视频和照片的文件名需在30个汉字以内。

文本要求：一个文本文件只能对应一个视频或者照片，并在文内标明；文本文件需且只需说明对应材料所反映的违规行为。

机器人证据：申诉提起后，仲裁委员会有权隔离检测双方相关机器人；机器人隔离检测最长不超过两个小时，最晚将与仲裁结果一同返还。

② 申诉结果

仲裁委员会将在申诉表上给出最终仲裁结果，双方队长需在给出最终仲裁结果后的30分钟内签字，若未在申诉表上签字，视为默认接受仲裁结果。仲裁结果包括：维持原比赛成绩、被申诉方判负、双方重赛。对于仲裁委员会所做出的最终仲裁结果，双方不可再次申诉。

如果仲裁结果要求当事双方重赛，组委会在给出仲裁结果的同时，通知双方重赛的时间。双方如果均不接受重赛或仅有一方接受重赛，视为申诉无效，维持原比赛成绩，双方可保留申诉机会。

（4）机器人异常离线

比赛过程中，若机器人进入“异常离线”状态：

- ✧ 离线期间机器人每秒扣除上限血量的 5%，直至为零
- ✧ 机器人不再检测撞击和弹丸击打造成伤害

（5）复活标签

复活标签为字母“R”视觉标签，位于己方补给区。工程机器人和空中机器人均可携带一张复活标签，双方机器人仅可识别己方颜色的复活标签。

注意：复活标签需要由参赛队伍自行制作，具体规格要求见机器人携带的视觉标签的有效尺寸不大于75 mm * 75 mm。

（6）弹丸补给机制

①允许发弹量

允许发弹量表示当前允许机器人发射的弹丸数量，机器人每发射一发弹丸，允许发弹量下降一点，当允许发弹量归零时，机器人将无法发射弹丸。

允许发弹量可通过弹药瓶补给的方式或在特定时间回到补给区识别回血标签的方式得到提升。

在比赛开始两分钟、四分钟（即倒计时2:59、0:59）后，每

台机器人会对应增加25发允许可发弹量，但必须通过识别回血标签获取。未获取的允许发弹量可以累积。

②发射机构耐久值

发射机构耐久值为400，机器人每发射一发弹丸耐久值下降一点，当耐久值耗尽，机器人将无法发射弹丸，并且也无法通过弹药瓶进行弹丸补给。发射机构耐久值将在每局比赛开始时重置，但在一局比赛中无法通过任何方式恢复。

③弹药瓶补给机制

资源岛中的弹药瓶，被分为三组，使用组号1、2、3表示。其摆放位置如下图所示：

2组弹药瓶在比赛准备开始时由裁判取出，原有位置会各放置一个通过弹药盒放置的大弹丸，参赛选手根据获取场地上大弹丸数量可在裁判处进行兑换。

在步兵机器人识别弹药瓶上的视觉标签时，要保证弹药瓶竖直放置，并且保证组号和序号标签不被遮挡且正对被补给机器人。工程机器人完成取弹之后，可通过自身的机械结构调整弹药瓶姿态来满足识别要求，若工程机器人自身的机械结构无法满足，则还可通过将弹药瓶运送回补给区由飞手手工完成补弹操作。飞手只允许接触放置在补给区的弹药瓶，在任何时间不得触碰位于补给区外的弹药瓶。

（7）比赛流程

①成绩确认

一场比赛中，裁判会在成绩确认表上记录每一局比赛的主要判罚情况和比赛结束时双方伤害血量、基地的剩余血量、胜负情况和参赛队伍技术暂停机会使用情况等信息。每场比赛结束后，队长需到裁判席确认成绩。

双方队长需在一场比赛结束后五分钟内到裁判席签字确认比赛成绩。如果队长在五分钟内未到裁判席签字确认成绩，也未提出申诉，视为默认当场比赛结果。

一场比赛中的某两局之间，裁判不受理参赛队伍对比赛结果的申诉。队长签字确认成绩之后，不能提起申诉。