# 声明

参赛人员不得从事或参与任何经 RoboMaster 组委会认定的涉嫌公众争端、敏感议题、冒犯大众或某些大众群体或其它破坏 RoboMaster 形象的行为,否则,组委会有权永久取消违规人员的比赛资格。

# 阅读提示

## 符号说明

禁止	⚠ 重要注意事项	冷-操作、使用提示	

# 修改日志

日期	版本	修改记录	
2022.03.16	V2.0	首次发布	
2022.03.16	V2.0 V2.1	<ol> <li>更新模拟器说明文档链接</li> <li>更新赛程赛制等赛事基本信息说明表</li> <li>更新联赛相关群聊及其说明</li> <li>修改操作手阵容说明,允许双步兵阵容</li> <li>修改因个人设备问题导致的技术暂停申请时间,缩短至当局比赛开始后 30 秒内</li> <li>更新战队负责人赛前执行流程,细化战队负责人岗位要求</li> <li>更新战队操作手赛前执行流程,修改单场比赛执行流程</li> <li>更新裁判赛前执行流程,修改单场比赛执行流程</li> </ol>	
		9. 更新汇总宣传人员需填写的各类登记表 10. 修改宣传单场比赛执行流程	
		10. 修改宣传单场比赛执行流程	
11. 修改申诉流程,裁判直接与申诉队任 12. 删去"风险处理办法"		<ul><li>11. 修改申诉流程,裁判直接与申诉队伍对接重赛事宜</li><li>12. 删去"风险处理办法"</li></ul>	

# 目录

	声明		1
	阅读	提示	1
		符号说明	1
	修改	[日志	1
1		赛事介绍	4
	1.1	模拟器说明	4
	1.2	赛制及赛程基本说明	4
	1.3	群聊说明	5
	1.4	操作手说明	5
		1.4.1 基本规范	5
		1.4.2 操作手阵容	5
2		通用比赛机制	6
3		比赛执行流程	6
	3.1	参赛战队	6
		3.1.1 基础说明	6
		3.1.2 技术暂停	6
		3.1.3 战队负责人赛前执行流程	7
		3.1.4 战队操作手执行流程	8
	3.2	裁判	10
		3.2.1 基本说明	10
		3.2.2 赛前准备工作流程	10
	3.3	解说	12
		3.3.1 基本说明	12
	3.4	宣传	12
		3.4.1 基本说明	12
		3.4.2 工作流程	13
4		由诉流程	14

# 图表目录

表	1-1	赛程赛制及基本安排对应表4
		联赛相关群聊及其说明5
		操作手阵容
图	3-1	战队负责人赛前准备工作执行流程图7
图	3-2	操作手赛前准备工作执行流程图8
图	3-3	操作手单场比赛执行流程图
图	3-4	裁判赛前准备工作流程执行图10
图	3-5	裁判单场比赛执行流程图11
图	3-6	宣传工作流程执行图
图	4-1	申诉流程执行图14

# 1 赛事介绍

# 1.1 模拟器说明

本次比赛使用华南理工大学普渡华南虎战队(以下简称"华南虎")全新开发的 SimulatorX 模拟器,目前仍处于测试阶段,诚邀各岗位相关人员提出修改意见。

● 意见汇总链接:修改意见与问题反馈 (qq.com),其中 Sheet1 可填写修改建议,Sheet2 可填写各类疑惑。强烈推荐使用在线文档进行反馈,华南虎技术人员可及时查看并处理,防止群内消息错漏、最终影响正式比赛。

如无编辑权限,请联系哈工威-赛务-陈雨航(以下简称"赛务")。

● 模拟器说明文档链接:项目介绍·GitBook (scutbot.cn),内含操作指南、模拟器版本说明等重要信息

## 1.2 赛制及赛程基本说明

本次联赛包括适应性训练与正式比赛两大环节。适应性训练比赛结果、对阵信息等均与正式比赛无关;正式比赛设 2 轮 BO2 小组赛、BO3 淘汰赛与 BO5 争夺赛,相关安排参见交流群内最新赛事消息。

表 1-1 赛程赛制及基本安排对应表

类型	赛制	日期	时间	对阵结果	端口数	
适应性训练	BO2	3.15~3.18	19:00~21:00		8	
		3.19、3.20	9:00~11:00 15:00~17:00	104 进 52		
	BO2	3.26	9:30~11:30 15:00~17:00	52 进 32	8	
	воз	3.27	9:30~11:30	32 进 16	4	
正式比赛			15:00~17:00	16 进 8	2	
		4.2	9:30~11:30	8 进 4	1	
			16:00~17:00	半决赛		
	BO5	4.3	15:00~16:00	季军争夺赛		
			16:00~17:00	冠军争夺赛		

<sup>\*</sup>以实际执行为准。

# 1.3 群聊说明

表 1-2 联赛相关群聊及其说明

简称	群号	说明	
交流群	780654495 联赛报名系统内全体人员可加入		
裁判群	559593405	仅裁判组人员可加入	
解说群	584219394	仅解说组人员可加入	
宣传群	565787223	负责联赛相关宣传的各类人员加入	
公告群	1005881977	仅各战队负责人可加入	

<sup>\*</sup>所有群聊不向联赛报名系统外的任何人员开放,若战队需临时增加人员,请战队负责人联系赛务。

# 1.4 操作手说明

### 1.4.1 基本规范

本次模拟联赛为线上操作,各战队负责人、参赛操作手需及时关注交流群内最新赛事消息,重要信息在群公告、精华消息、群文件与群相册中公示。

## 1.4.2 操作手阵容

操作手只能由已在报名问卷中填写相关信息的人员担任,严禁其他人员私自上场,必要时裁 判将检查人员对应信息。



● 每局比赛对局双方有且仅有 2 名操作手进行比赛;每局比赛结束后,战队可从本场比赛 0B 位中替换对应操作手。

#### 表 1-3 操作手阵容

类型	所操作的机器人	最多操作人数	最多上场人数
	英雄机器人	1 人/台	0~1 人
机器人操作手	步兵机器人	1 人/台	1~2 人
	哨兵机器人	0 人/台	0人

<sup>\*</sup>当前模拟器版本下,双步兵阵容具有一定劣势,各队伍选择该阵容参赛时,默认接受可能的劣势后果。

# 2 通用比赛机制

本次联赛尽可能还原真实比赛手感,各类机制参考 RoboMaster 2022 机甲大师高校联盟赛比赛规则手册 V1.1 (20220111)。若操作模拟器时出现操作问题等,参考模拟器说明中的执行方法。

# 3 比赛执行流程

## 3.1 参赛战队

### 3.1.1 基础说明

线上比赛不进行检录等流程,人员联络较繁琐。因此,各战队务必保证在赛程安排时间内,报名问卷中的联络方式可用且通畅;除特殊情况外,正式开赛前 5~10 分钟,各岗位人员务必进入对应房间准备比赛。由战队负责人确保队内相关人员到场,由本场双方裁判负责二次确认。

同时,对阵表可能随时出现变动。较大变动赛务将在公告群或交流群内说明,仅涉及个别战队时赛务将私聊对应战队负责人。

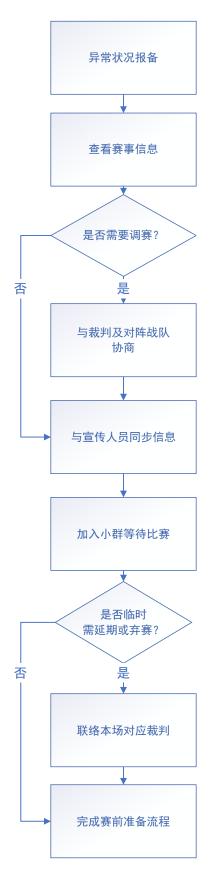
### 3.1.2 技术暂停

由于线上模拟具有不可控性,参赛队伍可向场内任一裁判申请技术暂停,由裁判判断是否执行。

- 1. 因模拟器发生故障、服务器网络中断等不可抗因素,暂停申请次数不限;
- 2. 因个人设备故障等可控因素,一场比赛内对阵双方可在比赛开局 30 秒内各申请一次;逾期不受理,且申请次数不可叠加。

#### 3.1.3 战队负责人赛前执行流程

#### 图 3-1 战队负责人赛前准备工作执行流程图



每周四11点前,若在某时段内可能无法参加比赛,战队负责人私聊赛 条,超时则不再受理

- ①每周五约12点,赛务发布最终对阵表及对应裁判表
- ②不迟于比赛开始前1小时,战队负责人务必与对应裁判取得联系,并进入"联赛结果公告群(1005881977)"
- ③直至比赛开始前,持续关注交流群内赛事信息,保证模拟器版本正确

- 不迟于比赛开始前3小时(若为上午第一场,不迟于比赛前一晚22 点),战队负责人与对应裁判、对阵战队负责人协商调赛时间;逾期则不受理,做本场弃赛处理
- ②每支队伍每周有且仅有一次调赛机会。若成功调赛则本周机会耗尽,本周其余调赛做本场弃赛处理,调赛机会不叠加
- ①确保宣传人员知情,且能正常到场开启录屏
- ②胜方需上传本场比赛回放,由宣传人员负责、战队负责人监督;败方 不做硬性要求
- ①每周五约13点,赛务于公告群内发布各端口小群
- ②不迟于比赛开始前1小时,战队负责人自行加入
- ③战队负责人自行拉入操作手、宣传人员

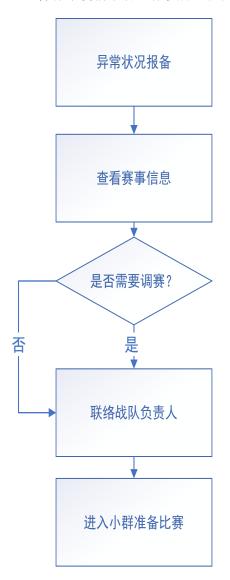
①不迟于比赛前20分钟,由战队负责人联络裁判,最长可延期至比赛开 局5分钟时;逾期做本局弃赛处理

②比赛开始时,若裁判依然无法判断战队是否参赛,做本场弃赛处理

战队负责人为该战队在本次联赛中的主要联系人,承担工作内容贯穿整场比赛。执行规范中仅列出赛前准备流程与申诉流程,其余工作请关注"联赛结果公告群"相关说明。

### 3.1.4 战队操作手执行流程

图 3-2 操作手赛前准备工作执行流程图



①每周四11点前,若在某时段内可能无法参加比赛,联络战队 负责人,便于赛务调整对阵表

②即将到达截止时间,无法联络到战队负责人,马上私聊赛务

②重要赛事信息仅在"联赛结果公告群"内发布,操作手直接 与战队负责人对接

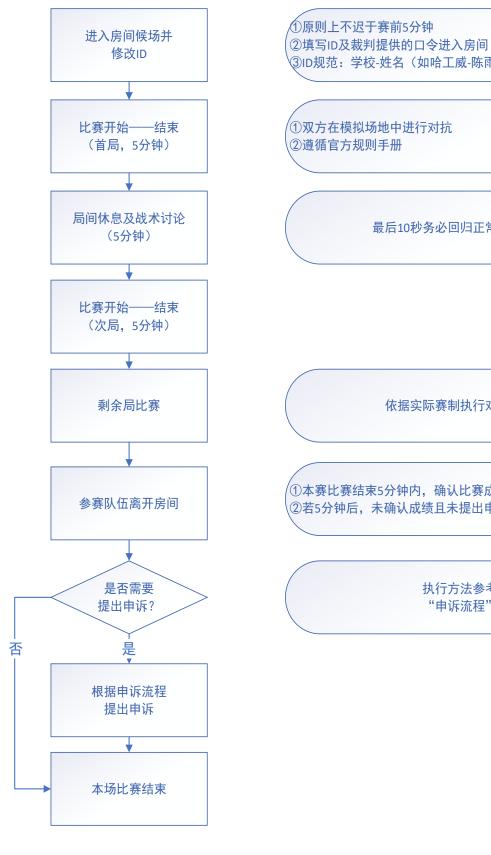
②若负责人对上述信息不知情或暂时无法承担相关职责,任一操作手私聊赛务,请勿自行加入公告群

①不迟于比赛开始前3小时(若为上午第一场,不迟于比赛前 一晚22点),联络战队负责人

②即将到达截止时间,无法联络到战队负责人,马上私聊赛务

①不迟于比赛开始前1小时,与负责人对接小群信息 ②若无法联络到负责人,马上联系对应裁判

#### 图 3-3 操作手单场比赛执行流程图



③ID规范: 学校-姓名(如哈工威-陈雨航)

①双方在模拟场地中进行对抗

最后10秒务必回归正常准备状态

依据实际赛制执行对战流程

①本赛比赛结束5分钟内,确认比赛成绩

②若5分钟后,未确认成绩且未提出申诉,视为默认本场结果

执行方法参考 "申诉流程"

## 3.2 裁判

#### 3.2.1 基本说明

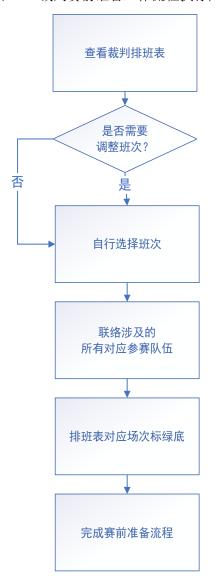
执裁规范参考 RoboMaster 2022 机甲大师高校联盟赛比赛规则手册 V1.1 (20220111)。

裁判工作规范可能随时调整,请保持关注工作群最新消息。在工作中,若存在执行流程不明晰问题,请联系赛务;若存在执裁尺度不易把握等裁判专业问题,请在工作群中与裁判组其他成员讨论。

务必保证工作期间所有通讯方式可顺畅联络。

#### 3.2.2 赛前准备工作流程

图 3-4 裁判赛前准备工作流程执行图



每周四约14点,赛务发布对阵表并依据场次需要完成一轮排班

- 沙每周五12点前,在保证各班次人员正常的前提下,裁判可根据个人需要与其他裁判组人员协调修改班次,完成二轮排班
- ③每周五12点后,若发生任何班次更改,由原裁判负责调班后所有影响,包括与调班裁判、对应战队交接等
- ①每周五约13点,赛务建立端口小群,裁判进入相关群聊
- ②不迟于对应场次比赛开始前1小时,确保参赛队伍对应人员全部入群 (由战队负责人拉入战队人员,裁判做二次确认)
- ①完成全部流程,则将对应场次的裁判排班表格标为绿底
- ②所有表格全为绿底后,赛务将恢复红蓝底配色,便于队伍查看

#### 图 3-5 裁判单场比赛执行流程图



## 3.3 解说

### 3.3.1 基本说明

适应性训练期间,解说不承担赛场工作,将根据承办方提供的相关比赛视频,在腾讯会议内进行模拟解说完成考核,由承办方确定后续工作。

正式比赛期间,解说承担 32 强及后续的赛场工作。由于需与宣传人员联动执行工作,而宣传人员尚未完全适应岗位,相关工作规范暂时无法确定,将在下一版本执行规范中更新。

# 3.4 宣传

#### 3.4.1 基本说明

宣传工作规范可能随时调整,请保持关注工作群最新消息。

宣传在本次联赛中承担着重要作用,非常鼓励各战队宣传人员自发进行各类宣传工作,相关产出可自行推 广或联络赛务推广。宣传工作期间,产出物料的所有数据需进行记录,联赛结束后 RoboMaster 组委会将核 查总体数据状况。

### 3.4.2 登记表一览

名称	说明	链接	
	时间:在对应比赛开始前 30 分钟登记		
12. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14	填表说明	联赛直播或录播信息 (qq.com)	
联赛直播或录播信息	1. 开启直播:填写直播间地址		
	2. 开启录屏:填写"已录屏"		
	时间:完成任何宣传物料后立即登记		
	额外注意: 胜方务必上传本场回放,并在指定位置	宣传物料记录表 (qq.com)	
宣传物料记录表	标蓝底,回放说明内写明"x 日端口 yz		
	<b>5</b> 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5		
	硬性要求		

# 3.4.3 工作流程

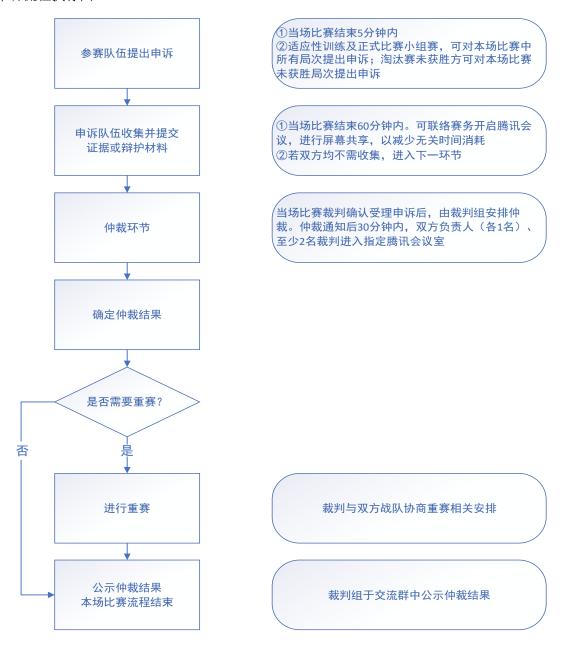
#### 图 3-6 宣传单场比赛工作流程执行图



# 4 申诉流程

参赛队伍在适应性训练、正式比赛中各拥有一次申诉机会,不可叠加使用。若申诉成功则保留这次申诉机会,否则将消耗一次机会;申诉机会耗尽时,裁判组不再受理该战队的任何申诉。

#### 图 4-1 申诉流程执行图



除材料提交形式为压缩包外,申诉材料标准参考官方最新规则手册。



在不影响整体赛程的前提下,原则上将重赛时间安排在当天所有比赛结束后。