

\* \* \*

# 规则2.0预告!

复活赛&全国赛

RoboMaster-2024-圆桌特辑 07





# 全国赛规则V2.0 改动预告

RoboMaster组委会 2024年6月

# 目录

1.改动预告

2.Q&A



# 改动预告

---

“

狙击收益由击发收益改为命中收益。

”



(狙击点) 英雄机器人的发射机构每检测到其**发出** 1 发 42mm 弹丸时, 可获得 **10 枚金币** 奖励。



(狙击点) 英雄机器人发射 42mm 弹丸攻击基地, **命中并造成伤害**时可获得 **50\*** 枚金币奖励

\*数值可能变动

“

提高双倍易伤时间，改动标记包结构和频率。

”



① 雷达双倍易伤时间由10s → 30s

② 雷达可通过常规链路向己方所有选手端发送对方机器人的坐标数据，该位置会在己方选手端小地图显示。  
表 3-2 命令码 ID: 0x0305

字节偏移量	大小	说明	备注
0	2	目标机器人 ID	-
2	4	目标 x 位置坐标, 单位: m	当 x、y 超出边界时则不显示
6	4	目标 y 位置坐标, 单位: m	当 x、y 超出边界时则不显示

改为单包发送所有（6台）地面机器人的坐标，并调整频率

10Hz → 5\* Hz

\*数值可能变动

“

调整哨兵允许发弹量获取数量和形式，调整哨兵离开巡逻区导致基地展开的时间阈值逻辑，删除部分巡逻区。

”

①前哨站被击毁后，哨兵离开巡逻区展开的时间阈值受比赛进程影响

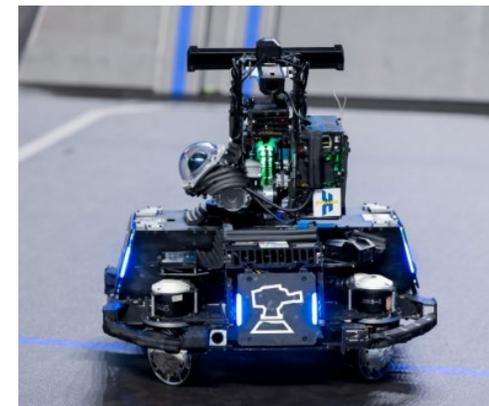
比赛前4分钟 90s

比赛后3分钟 30s

②3号高地巡逻区删除



[1] 哨兵巡逻区



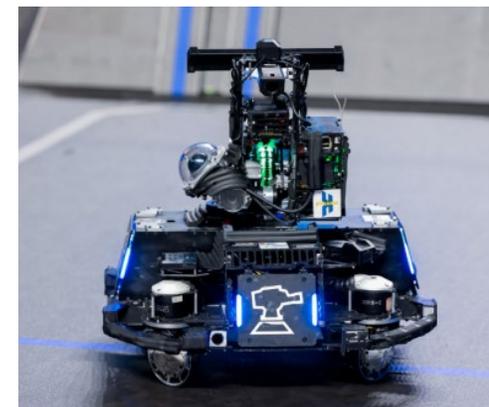
“

调整哨兵允许发弹量获取数量和形式，调整哨兵离开巡逻区导致基地展开的时间阈值逻辑，  
删除部分巡逻区。

”

③哨兵初始发弹量400→300

④但比赛开始后每1分钟，哨兵机器人都可以通过占领补血点获取100发允许发弹量，未通过此方式获取的允许发弹量可以累积。



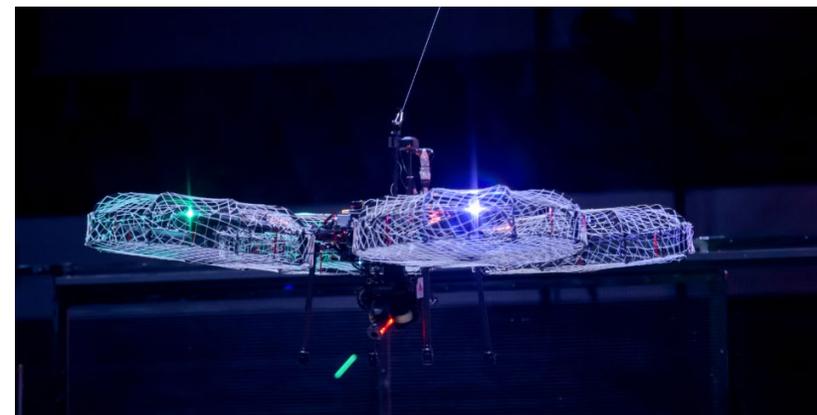
“

缩小了空中机器人飞行区范围。

”

空中机器人飞行范围将减少至

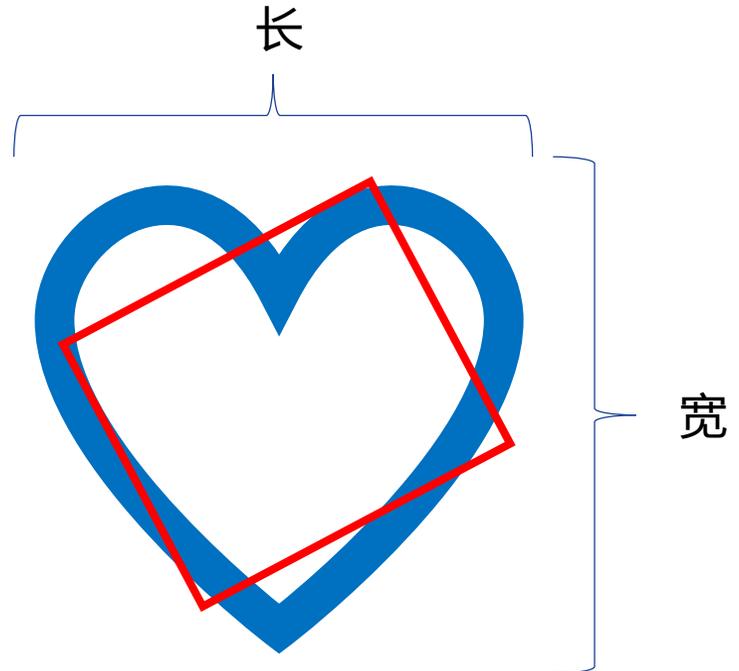
在规则允许的飞行高度下，即使拉满安全绳长度，也无法接触前哨



“

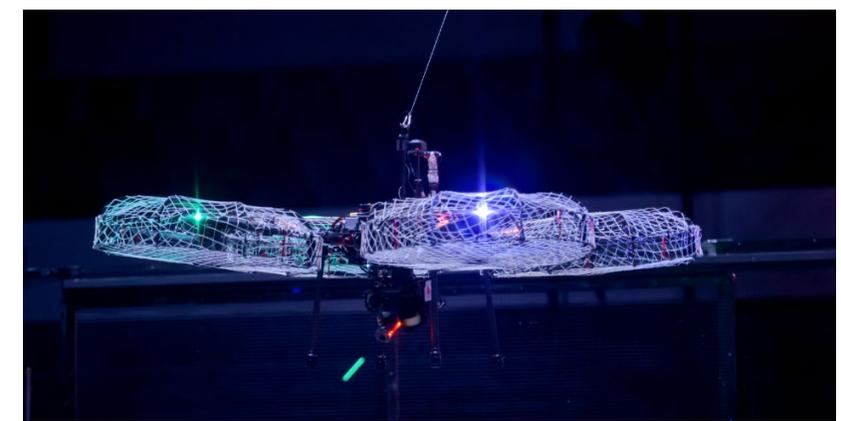
修改了空中机器人航向灯要求。

”



对航向灯的长度限制将改为

长+宽联合限制，提高航向灯可识别性

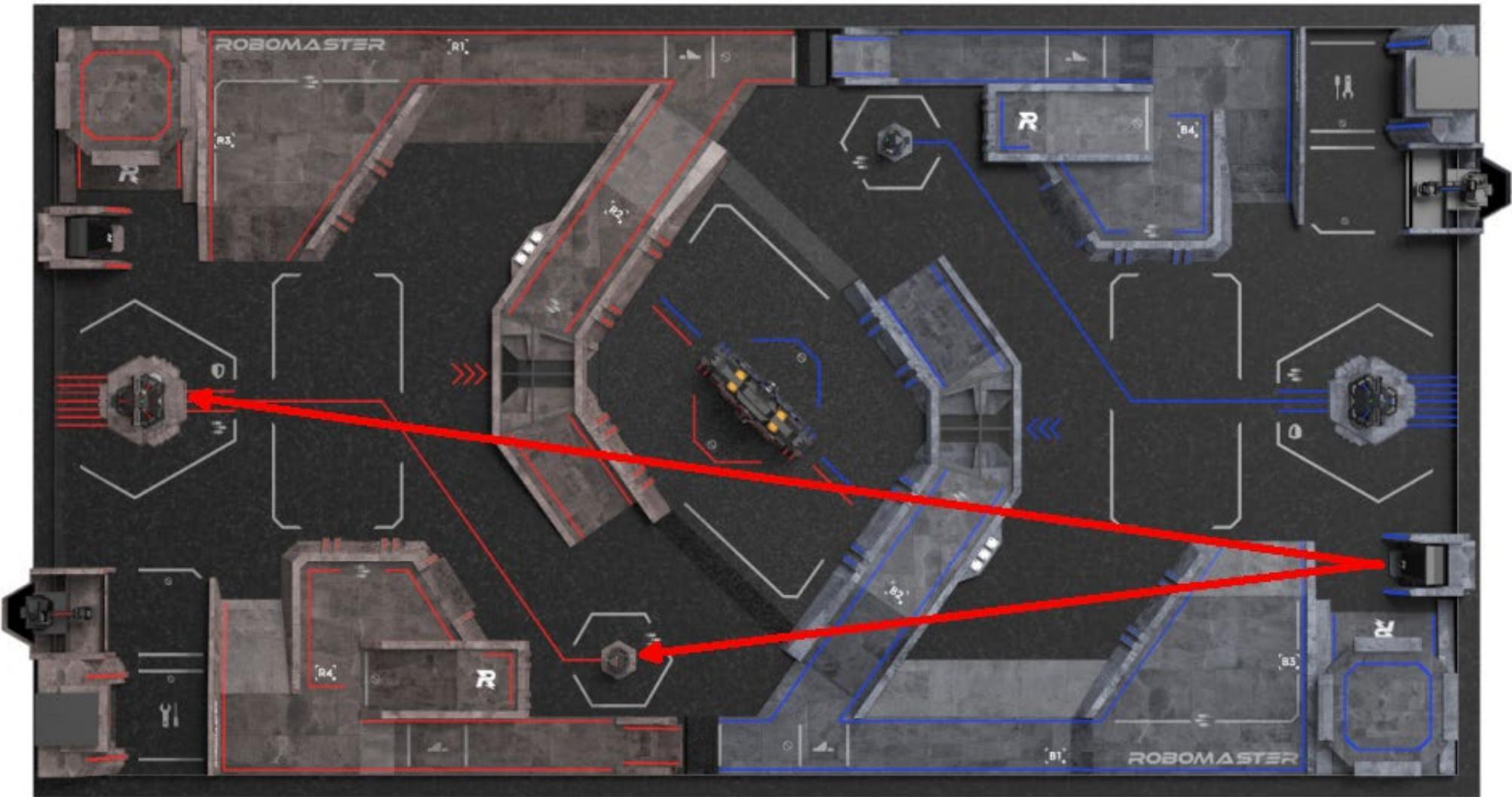


## 准备阶段注意事项

- 准备时间**剩余30秒**时会清场，场地人员需及时离开战场，故意拖延会给出全队机器人断电的处罚——机器人断电，待自检阶段会恢复。
- **哨兵、雷达、半自动机器人遥控器需在准备阶段结束后主动放至入口指定位置且不可再操作。**
- 非比赛中（包含准备阶段、比赛结束等），不允许向环保布袋以外的区域发射弹丸，或发射飞镖。
- **三分钟准备阶段，不允许主动长时间遮挡己方前哨站和基地的飞镖检测模块附近区域，干扰对方飞镖系统的正常标定。**
- 次局三分钟准备阶段，机器人需先回启动区再进行准备和调试。
- 如有任何问题，及时找身边最近的穿黑色马甲的裁判带黄飘带的——如机器人无法连接服务器，裁判系统模块离线，需要参赛队伍技术暂停，灯条亮黄灯等。



# 飞镖系统准备阶段澄清



# Q&A

---

