

场地道具补充说明（1.1 版本）

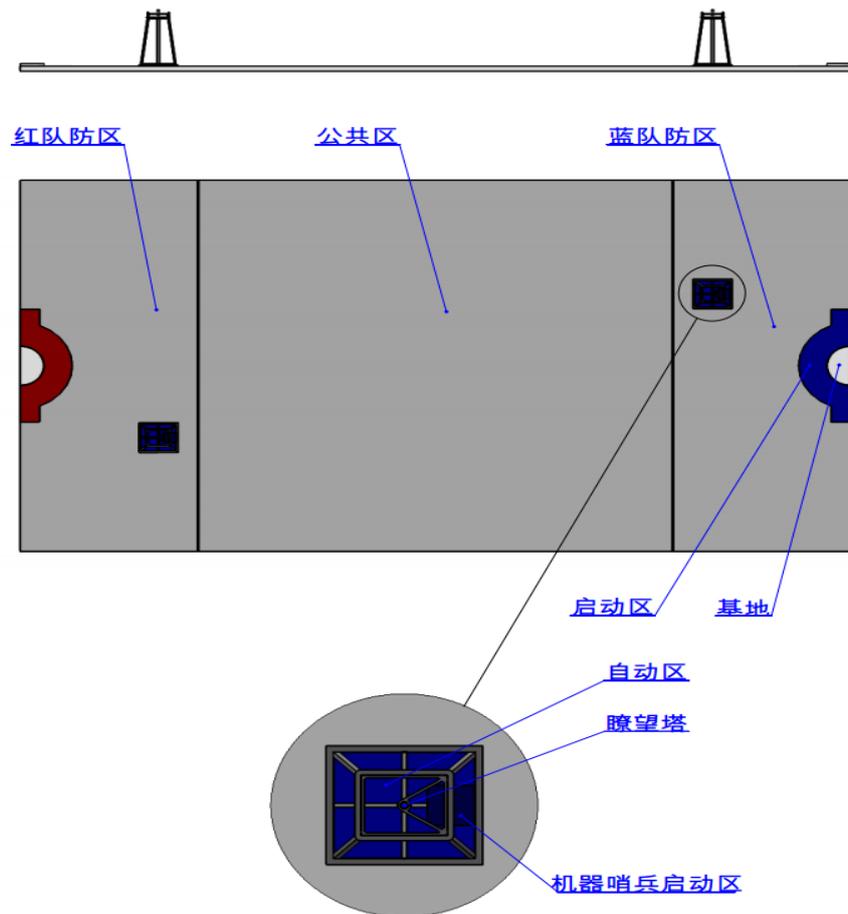
1 声明

以下说明只是场地的部分元素，可能出现改动、添加或删除，请以比赛现场最终场地为准。场地说明仅供技术参考。

2 场地概述

2015 年比赛模拟一场战斗，场地是一个虚拟的战场，从而引申出场地中的各种元素，例如：基地、维修站、障碍物，瞭望塔、补给站、小路、互通道路、高地、陷阱式减速带、另外还有单向桥、活动门等元素。

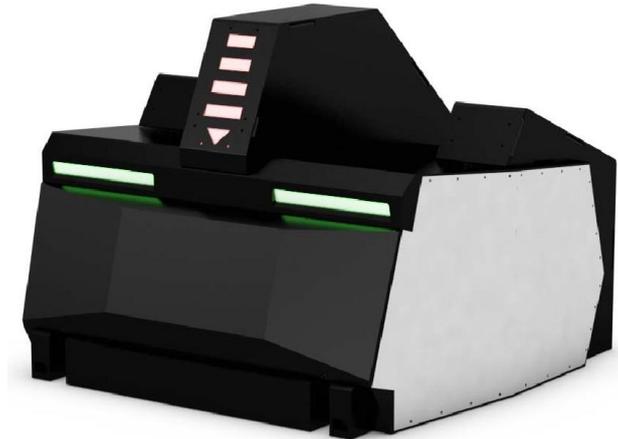
2.1 场地示意



2.2 场地元素

基地

基地是 660mm×560mm×460mm 的不规则物体，内装被攻击检测传感器。检测到被攻击后，基地的活力值会下降。一旦该值降至零，比赛即告结束。



基地示意图

注意：

- (1) 基地只允许放置在本队固定的基地区域内。
- (2) 基地初始活力值为 2000。
- (3) 基地的正面、顶面、左侧面、右侧面被攻击到，都会导致活力值下降。
- (4) 基地为官方道具，比赛时会由官方安置。

维修站

机器人进入维修站后按照持续停留时间（秒）可以增加一定的活力值（停留时间及活力值增加量在赛前公布）。该功能是由安装的车载监控装置来实现的。每场比赛每个机器人最多补充 500 活力值。维修站为官方道具，属于裁判系统。

外观属性：

- (1) 直径 500mm 的圆形区域或不规则形状的区域

(2) 表面为绿色

位置：本方防区及公共区均有设置，具体位置见最终场地发布。

障碍物

障碍物分可移动和不可移动两种。

不可移动障碍物：

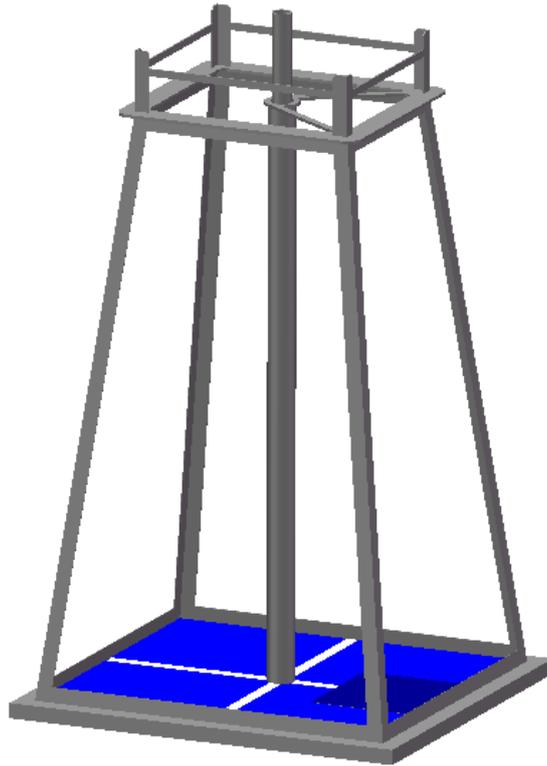
由正方体、长方体及一些不规则形状障碍物摆放组成，固定在场地上，数量若干。

可移动障碍物：

其体积尺寸在 400mmx400mmx500mm 以内，为轻质材料，可推动。比赛组委会为比赛双方各发放 4 个可移动障碍物，在比赛开始前的设置时间内可由队员在相应区域内放置，本方防区和公共区各放置 2 个。（公共区移动障碍物放置不得过半场）

瞭望塔

瞭望塔为机器哨兵登高侦察现场战况所用，中心有外径 90mm 的空心圆柱钢管，顶端可以插入本队队旗。瞭望塔下有机器哨兵的活动区域（自动区）。每队有一个瞭望塔，由组委会提供，在比赛开始前的设置时间内可由队员在本队防区内任意放置。



瞭望塔示意图

补给站

每场比赛为机器射手提供直径 17mm “弹丸” 200 发，参赛队需要自行设计储存弹丸的补给站，放置在本队防区内，供机器射手比赛过程中补充弹量。

注意：

- (1) 自行制作的补给装置尺寸不得超过 $800\text{mm}\times 800\text{mm}\times 800\text{mm}$ ，放置于本队防区的具体区域将在最终比赛场地中发布。
- (2) 补给站数量为双方各 1 个。
- (3) 补给站为唯一需要参赛队员设计的道具。

小路

场地设置多条路径，最窄路径不小于 800mm。路径设有直角弯，参赛队自行设计的射手或是炮车等伸展之后应具有收缩功能，方能顺利通行。

互通道路

场地设置的小路中，有部分路径是可以互通的。

高地

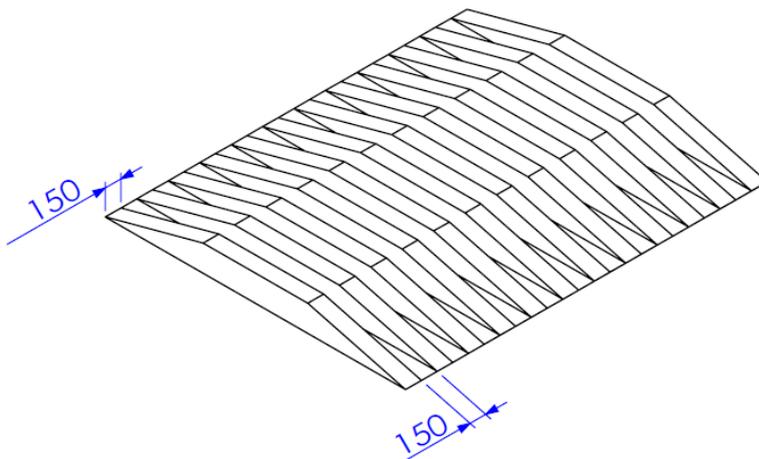
场地设置的高地为两层，一层高度为 250-350mm，二层高度为 800-900mm，高地之间均用斜坡相连。

斜坡坡角：场地内设置多个斜坡，坡角范围 12° 至 20° ，最窄宽度不小于 800mm，高度 $h < 650\text{mm}$ 。



陷阱式减速带

由多个宽为 150mm 的梯形结构，按 150mm 间隔并排放置。



单向桥

单向桥宽为 1000-1200mm，单向可顺利通过，逆向会有一些的阻碍，详情将在最终场地中发布。

活动门

类似于旋转门结构，通过战车推动活动门来自行切换可以通行的路口。

关于场地的问题请通过电子邮件向比赛组委会提出，电子邮件地址为

robomasters@dji.com；或者请各参赛队指派专人在官方网站的 Q&A 板块中提出。

场地的最终解释说明权归比赛组委会所有。