

1. 竞速部分流程

- 1) 所有小组将在比赛当天按照抽签顺序依次进行竞速部分的比赛。
- 2) 在所有小组全部完成竞速部分后将会按照用时的由短到长进行排名。
- 3) 竞速部分排名第一的小组将会获得 40 积分，排名第二、第三的小组将会获得 35 积分，排名第四、第五、第六的小组将会获得 30 积分，排名第七、第八、第九和第十的小组将会获得 25 积分。

2. 对抗部分流程

- 1) 在对抗部分开始前所有小组将利用自己抽到的签号进行摇号，令两个小组临时组成一支队伍进行对抗部分的比赛。
- 2) 每支队伍将会与其他所有队伍进行一场比赛，每场比赛胜利队伍所包含的两个小组将会同时获得 15 积分，每场比赛失败队伍所包含的两个小组将会同时获得 5 积分，平局时则每支队伍所包含的两个小组将会同时获得 10 积分。

3. 竞速部分规则

- 1) 每台机器在竞速部分有两名裁判同时计时。两位裁判的计时误差在合理的区间内，最终用时将取两位裁判计时的平均数。
- 2) 在竞速部分的比赛过程中，每个小组只能有一个固定的选手来操作机器。除极特殊情况外不得更换选手操作机器。
- 3) 为节约整体时间，在前一台机器完成整个赛程的三分之二时，参赛选手需要根据裁判的提醒准备启动机器，准备开始自己小

组的竞速部分的比赛。

- 4) 若机器在竞速比赛的过程中出现故障应及时向裁判示意请求暂停并进行检修。比赛在暂停阶段将不会停止计时。(注 1: 是否暂停将由选手自己做出选择, 在非特殊情况下裁判将不会强行暂停比赛)(注 2: 检修过后请在比赛场地之外的地方自行进行机器调试确保机器可以正常运行)
- 5) 若机器在竞速比赛的过程中出现无法移动的情况, 应及时向裁判提出, 裁判会及时将机器放置在被卡住位置的前一个复位。
- 6) 每个小组在竞速比赛阶段将不设暂停次数的限制。

4. 对抗部分规则

- 1) 在竞速部分比赛结束后所有小组将会被给予五分钟的时间完成对自己小组的机器进行改装(即增添炮管, 标靶等对抗部分所需物件)和与同队伍的小组商讨战术。
- 2) 对抗比赛的每个小场限定时间为三分钟。
- 3) 在对抗比赛的过程中, 所有车辆需要安装社团提供的标靶(机器在经过装饰后其标靶必须可以被有效射击), 以便于计算机器被有效击打次数。(由于收到技术层面的干扰, 该标靶会对九次及九次以内的击打进行计分, 故在对抗比赛的过程中每台机器都会有裁判进行监督, 并有专门的摄影人员对每场比赛的全程进行录制, 尽可能的确保比赛的公平性)
- 4) 每台机器被有效击打一次则计对方队伍得到一分。且每台机器最多可被有效击打九次。

- 5) 对抗比赛的整个过程当中，选手所控制的机器必须在场地范围内活动，机器运动过程中不得超出活动范围。一旦超出活动范围则判定该机器**被有效击打九次且直接出局**。
- 6) 在对抗场地的中央将设有四个小物件，每当机器推送一个物件到己方固定区域时，则判定机器所属队伍得到三分。（当一个物件已经被移动到某队所属的固定区域上时，该物件将失去累加积分的效果）
- 7) 每场对抗比赛开始前选手需要为机器填充足够的弹药，比赛过程中不允许请求暂停填充弹药（每场比赛每个小组将会被提供固定数量的弹药）
- 8) 在对抗比赛的过程中将不设置暂停环节。
- 9) 在对抗比赛的过程中选手可以操控己方机器对方机器进行合理撞击。
- 10) 严重犯规的小组将直接被剥夺余下的参赛资格并清除所有已获得的积分。（关于某一小组是否为严重犯规的裁定将由当场比赛的四名裁判和录像人员进行现场的讨论）
- 11) 对抗部分每个小场比赛中得分数多的队伍为获得胜利的队伍，当两支队伍得分数相同时则视为平局。

5. 最终判定

当竞速部分和对抗部分的比赛全部结束时将按照所有小组在两部分比赛中所获得的积分数由高到低进行排名。并按照排名的由高到低以此发放奖品。