

2022RoboCup 机器人世界杯中国赛

机器人救援仿真组项目（线上赛）赛程

一、技术委员会

负责人：彭军，中南大学， pengj@csu.edu.cn, 13875979898

二、比赛现场负责人

姓名：杨迎泽，电话（同微信）：18627570359, QQ: 54399267

三、赛事相关 QQ 群

“机器人救援仿真”（7733071）

四、比赛资源

(1) 比赛所用服务器

本次比赛参照 2022 年度世界杯救援赛的计算资源配置，将在阿里云租用同地域的 16 台 ECS，共分为 4 组比赛服务器（每组有 1 个 Server 和 3 个 Client），服务器的配置如下：

ECS	配置	数量
Server	Intel Xeon(Ice Lake) Platinum 8369B ， 8 核， 64GB 内存， 100GB 硬盘， 5M 出口带宽	4 台
Client	Intel Xeon(Ice Lake) Platinum 8369B ， 8 核， 32GB 内存， 40GB 硬盘， 1M 带宽	12 台

本次租用服务器时间为一周，配置环境用时 2 天，参赛队伍测试用时 2 天，正式比赛用时 3 天。

(2) 赛前调试

本次比赛将在 11 月 23 日 00:00 起开放全部服务器供各参赛队伍进行代码测试工作，每个队伍的测试时间为 12 小时。11 月 24 日 24:00 将关闭测试，进行比赛前恢复工作。

具体的时间分配为：

服务器 时间段	1#	2#	3#	4#
11 月 23 日 00:00~12:00	合肥工业大学	东北大学	安徽理工大学	空军工程大学 (多个队伍)
11 月 23 日 12:00~24:00	南京邮电大学 通达学院	浙江科技学院	郑州大学	
11 月 24 日 00:00~12:00	中南大学	南京邮电大学	安徽大学	
11 月 24 日 12:00~24:00	西北工业大学	安徽建筑大学	东南大学	

五、领队会议

领队会议采用线上腾讯会议+全程录音录屏的方式。

会议名称	时间/腾讯会议号	参会人员	会议内容
领队会议 (一)	11 月 24 日 19:00 会议号： 136-615-405	初赛队伍负责人	宣读比赛流程及注意事项 队伍抽签分组
领队会议 (二)	11 月 26 日 12:00 会议号： 653-608-206	初赛队伍负责人/裁判员	公布初赛成绩排名， 复赛队伍抽签分组

领队会议 (三)	11 月 27 日 14:00 会议号: 259-527-017	复赛队伍负责人/裁判员	公布复赛成绩及排名
-------------	--	-------------	-----------

注意:

1. 请各队伍指定一名领队并提供姓名、手机号码、QQ 号码, 以便及时与组委会和裁判组沟通;
2. 未按时参加领队会议的队伍, 将在参加会议队伍完成抽签后被随机分配到剩余的组。

六、初赛赛程安排

初赛采用腾讯会议+全程录屏, 初赛前会召开领队会议, 对参赛队伍进行抽签决定分组。裁判应全程共享屏幕, 并打开语音。

初赛时间为 11 月 25 日 09:00~11 月 26 日 12:00。

服务器组	25 日腾讯会议号 (8: 00——21: 00)	26 日腾讯会议号 (8: 00——12: 00)
A 组	401-477-810	377-337-146
B 组	303-814-382	376-441-892
C 组	291-965-803	506-738-726
D 组	268-925-694	298-169-954

1、初赛前源码上传

11 月 25 日 08:30 之前, 各组应将源代码 (同时包含一个可用于编译该源码的脚本, 脚本的名字必须为 `compile.sh`, 并且放在所提交代码的根目录中) 提交给裁判。

裁判应在比赛开始后 30 分钟内对代码进行测试。如果编译失败，允许参赛队伍重新提交一次。

2、初赛分组安排

根据报名情况，初赛有 14 支队伍参加，根据抽签结果将同时在 4 组服务器上参加比赛，**初赛一共有六副地图。**

服务器组-A	服务器组-B	服务器组-C	服务器组-D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	
A4	B4	C4	

比赛过程中裁判员应及时记录各队伍的比赛开始时间、结束时间、比赛地图名称、地图跑分，用于成绩汇总。

3、初赛结果汇总

初赛结束后，组委会将召开裁判员会议，统计每个队伍每张地图的得分，累加后作为每个队伍在初赛的总成绩。

根据赛事要求，比分靠前的 8 支队伍进入复赛。

七、复赛赛程安排

复赛采用腾讯会议+全程录屏，复赛前会召开领队会议，对参赛队伍进行抽签决定分组。裁判应全程共享屏幕，并打开语音。

复赛时间为 11 月 26 日 14:00~11 月 27 日 12:00。

服务器组	26 日腾讯会议号 (14: 00——21: 00)	27 日腾讯会议号 (8: 00——12: 00)
------	-------------------------------	------------------------------

A 组	498-703-876	749-299-805
B 组	413-117-795	210-789-415
C 组	708-918-600	590-561-974
D 组	871-434-084	499-307-666

1、复赛前源码上传

11 月 26 日 12:30 之前，各组应将复赛的源代码（同时包含一个可用于编译该源码的脚本，脚本的名字必须为 `compile.sh`，并且放在所提交代码的根目录中）提交给裁判。

裁判应在比赛开始后 30 分钟内对代码进行测试。如果编译失败，允许参赛队伍重新提交一次。

2、复赛分组安排

复赛有 8 支队伍参加，根据抽签结果将同时在 4 组服务器上进行比较，**复赛一共有八副地图。**

服务器组-A	服务器组-B	服务器组-C	服务器组-D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2

比赛过程中裁判员应及时记录各队伍的比赛开始时间、结束时间、比赛地图名称、地图跑分，用于成绩汇总。

3、复赛结果汇总

复赛结束后，组委会将召开裁判员会议，统计每个队伍每张地图的得分，累加后作为每个队伍在复赛的总成绩。

复赛的获奖分配由组委会决定，本技术委员会仅负责队伍排名。

八、其他事项

- 1、每个队伍在初赛和复赛各有一次机会，可以申请对**刚刚完成的**地图进行重赛，该地图成绩按重赛成绩计算，第一次成绩作废。
- 2、比赛期间，如果有质疑比赛成绩、比赛队伍源代码贡献度、代码抄袭等情况，组委会召开领队会议，对质疑情况进行核实，受质疑队伍可进行解释，但受质疑队伍裁判不具有投票权。
- 3、由特殊情况（例如服务器崩溃、服务器网络中断）导致的比赛中止，可进行技术性恢复；若无法恢复，该场比赛需重新进行比赛。
- 4、比赛过程录像将在赛事结束后一周内统一上传到 B 站。
- 5、其他特殊情况由组委会商议决定。