

机甲大师 S1 2019 挑战赛

规则手册

V3.0 更新日志：

- 1、 奖项设置更新
- 2、 赛制赛程更新
- 3、 胜负判决情况更新
- 4、 部分规则细节修改

机甲大师 S1 挑战赛组委会 编制

2019 年 7 月 19 日

目录

组织机构	3
一、赛事介绍	3
(一) 赛事概述	3
(二) 比赛日程	3
(三) 参赛要求	3
二、比赛规则和场地说明	4
(一) 规则概述	4
(二) 挑战赛地图及任务说明	5
(三) 场地及道具说明	7
(四) 赛制及计分说明	10
(五) 违规判定及惩罚措施	11
三、比赛流程	12
(一) 参赛报到	12
(二) 赛前流程	13
(三) 赛中流程	14
(四) 异常情况处理	14
四、规则更新与答疑	15
(一) 常规答疑平台	15
(二) 交流规范	15
(三) 规则更新	16
(四) 联系通道	16
(五) FAQ	16

组织机构

主办单位：

深圳市大疆创新科技有限公司

一、赛事介绍

(一) 赛事概述

机甲大师 S1 挑战赛旨在以机甲大师 RoboMaster S1 机器人 为载体，通过刺激畅快的巡线和对战环节，鼓励青少年和科技爱好者学习并运用 STEAM 知识，体验人工智能，探索未来科技运行的原理，培养工程实践及独立思考的能力，并最终实现在竞技中收获知识，在学习中体会乐趣。该项赛事将于 2019 年 8 月在中国深圳市举办，并与全国大学生机器人大赛 RoboMaster 2019 机甲大师赛总决赛同期举办。

(二) 比赛日程

赛程	时间	渠道	备注
报名启动	2019 年 6 月 12 日-2019 年 7 月 28 日 (当各年龄组的参赛资格报满时，报名截止日期将提前，审核状态显示为“不通过”。)	登录 https://www.robomaster.com/zh-CN/robo/s1 选择报名系统进行报名	报名成功后将有赛务同事负责联系。
比赛物资购买	正式比赛前，无限制时间	https://store.dji.com/cn/product/robomaster-s1	
参赛名单公布	2019 年 7 月 28 日-2019 年 8 月 1 日	在 DJI 或 RoboMaster 官方网站等渠道进行公布。	
比赛日	报到日：2019 年 8 月 6 日	中国深圳市宝安区体育中心体育馆外场 (RoboMaster 嘉年华举办地)	18:00 前必须到场才可获取参赛资格
	场地适应性训练：2019 年 8 月 6 日		
	正式比赛：2019 年 8 月 7 日-2019 年 8 月 9 日		

(三) 参赛要求

1. 选手需以个人名义参赛，可选择独立参赛或组队参赛，每支参赛队伍队员数量不得多于

- 3 人。
2. 每支参赛队需要自备下载好的 RoboMaster APP 的连接设备（手机、IPAD）以及巡线代码，且只能使用一台机甲大师 S1 机器人参赛，不可将个人所有的机甲大师 S1 机器人借予其他赛队使用。
 3. 赛队也可使用赛事组委会现场提供的备用机及手柄进行比赛，但需要使用自行编写的巡线代码并自备下载好 RoboMaster APP 的连接设备。
 4. 机甲大师 S1 挑战赛组委会将根据报名的实际情况，结合年龄、学历进行分段比赛并在截止报名后告知参赛选手。
 5. 符合条件的参赛者均可通过以下官网报名：<https://www.robomaster.com/zh-CN/robo/s1>

（四）奖项设置

奖项	排名	数量	奖励
冠军	1	1	荣誉证书（每人） 奖品待定
亚军	2	1	荣誉证书（每人） 奖品待定
季军	3	1	荣誉证书（每人） 奖品待定
优秀奖	4-10	7	荣誉证书（每人）

不同年龄组的赛事，将各决出冠亚季军，第 4 至第 10 名。

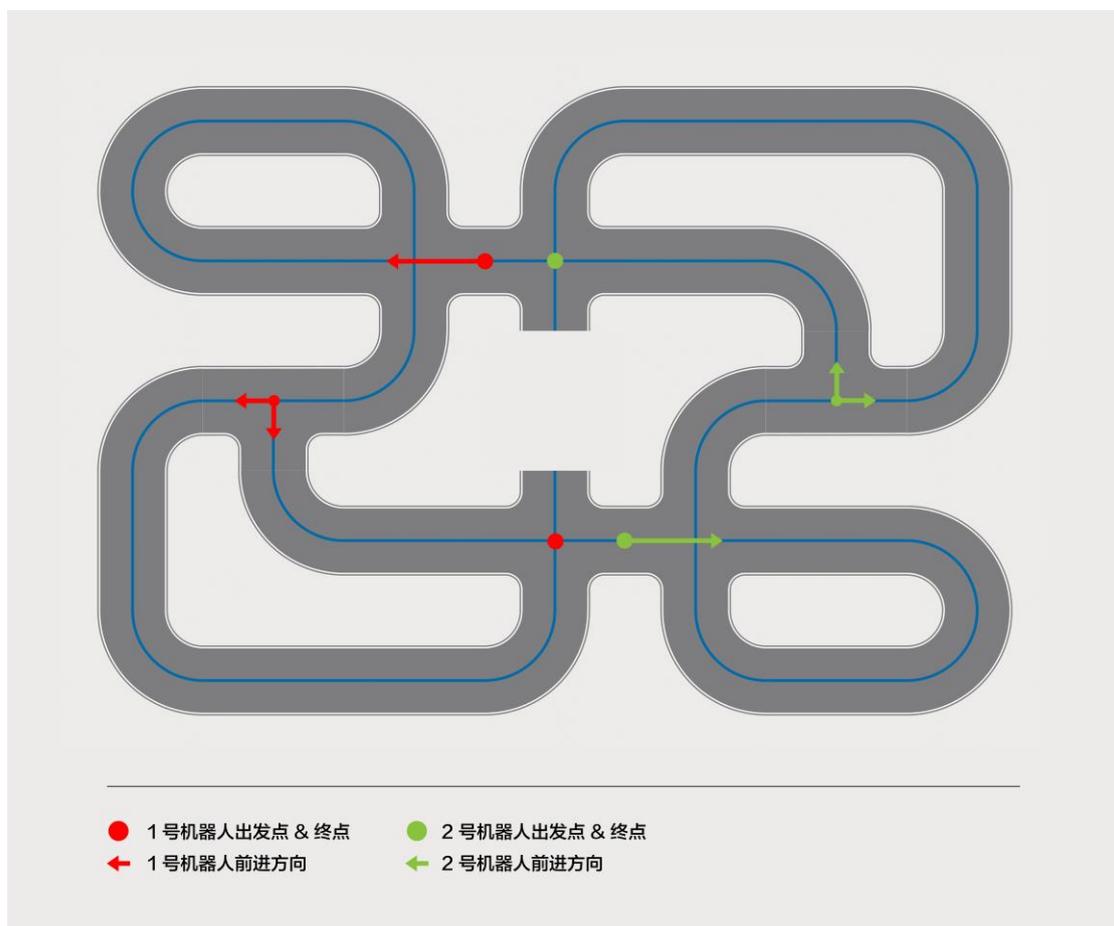
二、比赛规则和场地说明

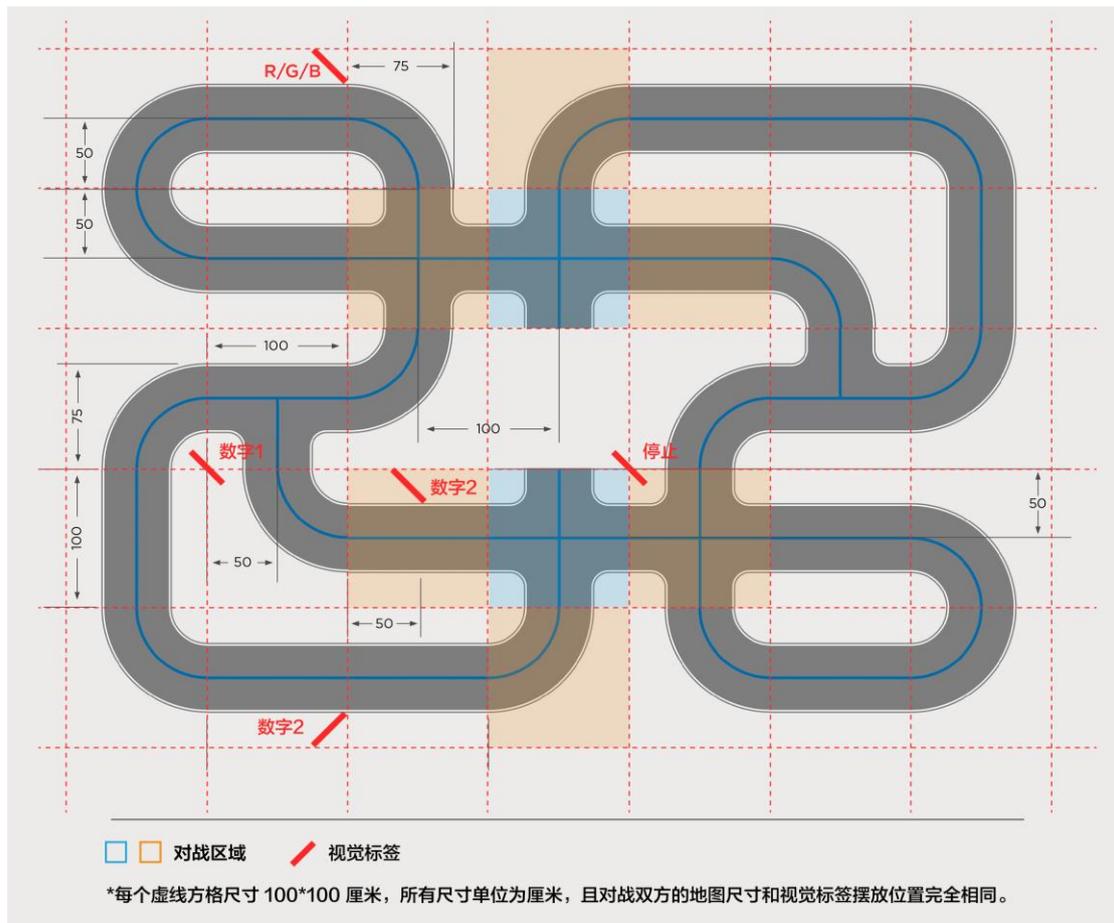
（一）规则概述

1. 场地分为自动驾驶路线和对战区，双方参赛选手需要在五分钟的规定时间内执行两部分任务。
 - 第一部分：自动驾驶巡线
 - 第二部分：对战
2. 参赛选手需要从己方起点让 S1 机器人通过自动巡线驾驶至己方对战区域（对手起点）；
3. 在自动巡线驾驶过程中将会出现若干个任务，执行任务将会获得相应分数；

4. S1 机器人通过识别地上的视觉标签到达己方指定对战区域范围后，开始进入对战阶段。选手此时可取得对 S1 机器人的手动控制权（选手必须使用手柄，只能控制云台转动，不可以控制底盘移动），发射水弹（水弹将由组委会提供）攻击对手。率先到达的一方可以先行退出程序运行状态，进入对战阶段，最终完成对战，将获得相应分数；
5. 根据累积分数判定胜负，得分高者获胜。

（二）挑战赛地图及任务说明





1. 巡线地图说明如上图（蓝色、黄色对战区域及相应前进为示意，不会在实物地图中呈现；图中视觉标签仅显示一方的标签，实物地图会将两方标签摆放完整）
2. 巡线挑战规则说明：

比赛开始前，双方先将自己的程序装配为 FPV 自定义技能程序，再控制 APP 进入到单人驾驶模式，并选择发射器射击模式。比赛选手在听到裁判的出发命令后，同时点击 APP 代码程序触发按键从各自的出发点出发。在整个巡线过程中，选手可完成 3 个挑战任务，分别如下：

 - （1）任务 1：当 RoboMaster S1 机器人识别到特定视觉标签时，机器人车灯（包括底盘和云台上）全部变为相应的颜色，当识别不到视觉标签时，无需恢复初始车灯颜色（白色）。视觉标签每场对决前由裁判从 R（红）\G（绿）\B（蓝）中随机抽取，两支队伍将抽取不同视觉标签。如 S1 机器人身上的灯（云台及底盘）无法全部变为相应的颜色，则无法获得积分。
 - （2）任务 2 及 3：RoboMaster S1 机器人需要识别并击倒 1 个特定视觉标签，任务 2 为视觉标签数字“1”，任务 3 为视觉标签数字“2”。如特定视觉标签没被击倒，则无法获得积分。

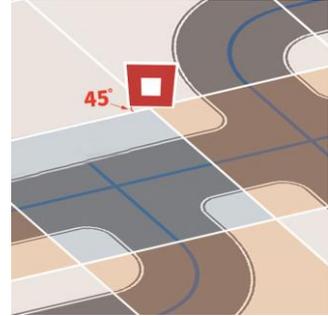
3. 对战挑战规则说明

- (1) S1 机器人通过识别赛道上的“终点视觉标签”到达各自指定对战区域。且需要自动停止到达指定对战区域（蓝色方框区域 100cm*100cm，每个黄色方框区域 100cm*100cm）。到达指定对战区域是指四个轮子的着力点均在蓝色区域或黄色区域内。如果有一方没有能够完成，则直接这部分判负。
- (2) 选手在 S1 机器人到达对战区域后，裁判将立即示意该 S1 机器人可进入对战环节，选手可立即操控 S1 机器人退出程序运行状态，此时可开始手动操控 S1 机器人发射水晶弹，攻击对方 S1 机器人。
- (3) 率先到达对战区域的一方，可先行进行攻击。
- (4) 对战过程中，选手不能控制底盘，只能调整云台角度进行射击，完成对战部分的选手将获得相应的比赛分数。

(三) 场地及道具说明

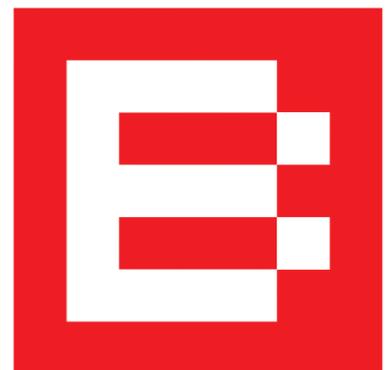
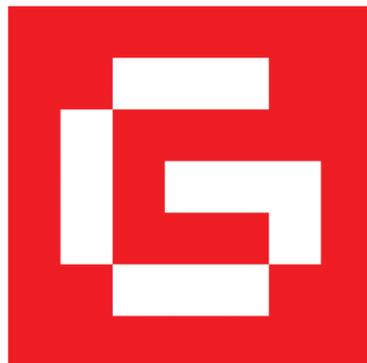
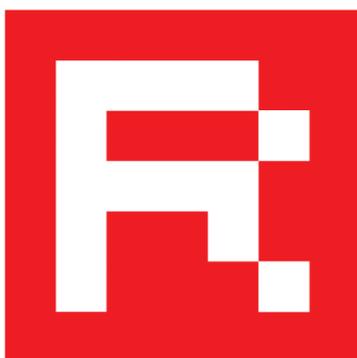
1. 地图说明：地图尺寸为 700cm（长）×500cm（宽），材质为表面平绒，夹层为混纺棉的地毯，材料不反光，底色为浅灰。
2. 视觉标签：<https://www.dji.com/cn/robomaster-s1/downloads>

视觉标签的摆放将与道路边缘切角呈 45 度。（3D 图）

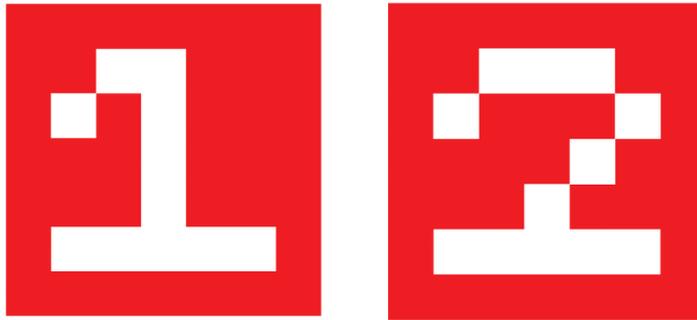


（“R/G/B” 标签摆放如巡线地图所示）

任务 1：



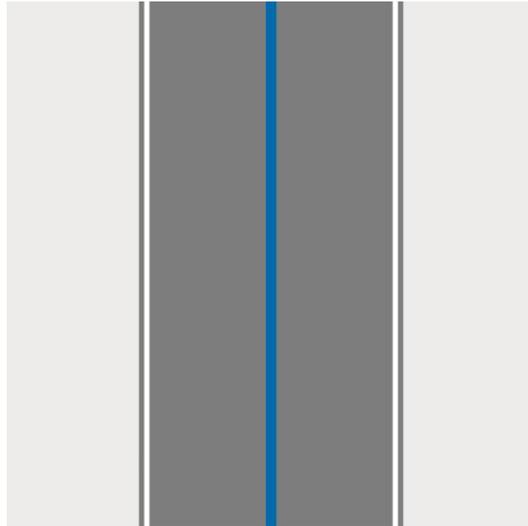
任务 2 及 3：



终点视觉标签：

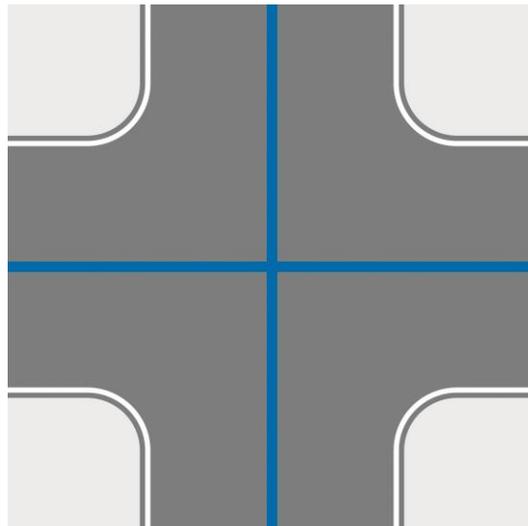


3. 比赛场地：比赛场地地面为平整的地面，赛前将在平整地面上铺设软质巡线地图（表面平绒，夹层为混纺棉的地毯）。
4. 环境光线为柔和均匀的室内自然光或人造室内自然光，在比赛过程中不会有阳光或者强烈的白炽灯照射。
5. 比赛场地四周铺设围挡，围挡距离地图四周约为 15cm，围挡尺寸为 100cm（宽）× 70cm（高），材质为牛津布。
6. 具体地图元素：
 - （1）跑道：



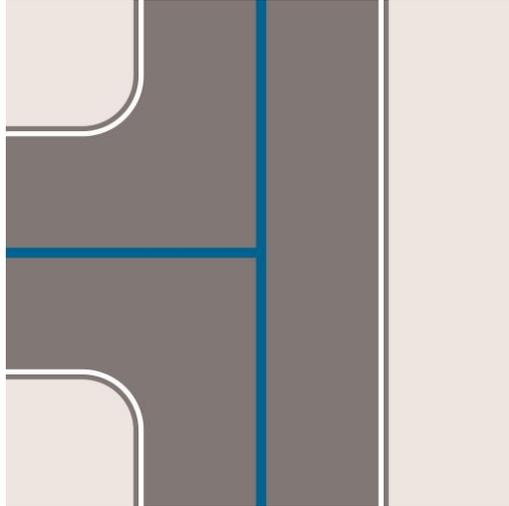
- a) 蓝线：15-25mm 宽，确保 S1 机器人前进方向
- b) 灰色区域为赛道通行区域：50cm 宽
- c) 整个跑道由 100cm（长）*100cm（宽）的地毯块拼接而成

(2) 十字路口：



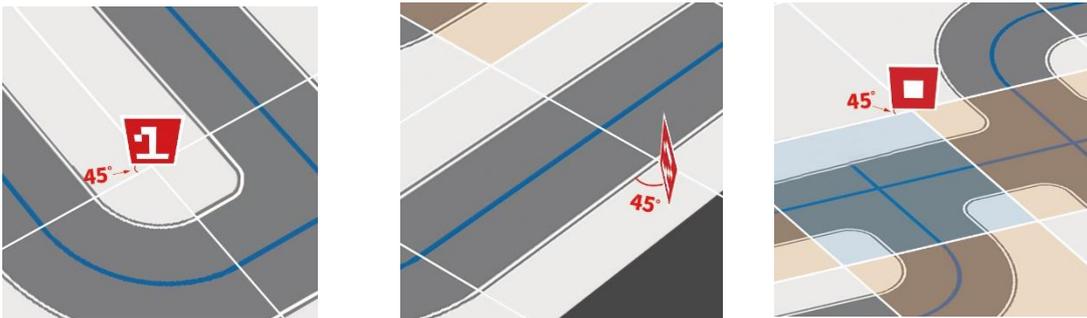
- a) 十字路口中，灰色赛道边缘任意一点到蓝线的距离大于 25cm
- b) 中央两条蓝线互相垂直

(3) T 字路口：



- a) T 字路口中，灰色赛道边缘任意一点到蓝线的距离大于 25cm
- b) 两条蓝线互相垂直

(4) 视觉标签



- a) 视觉标签的摆放将与道路边缘切角呈 45 度，确保可准确识别。

(四) 赛制及计分说明

- 比赛将结合实际报名情况，根据参赛选手的学历及年龄进行分组。
- 比赛将根据分组情况，采取淘汰赛与组内循环赛相结合的赛制，参赛队伍根据抽签结果，确定同组对手，每组两支队伍，获胜者直接晋级下一轮比赛，经过淘汰赛制角逐最终冠军及三四名。
- **当比赛队伍数量在淘汰赛制过程中，遇到奇数情况时：**
 比赛将从具备参赛资格的队伍中抽签选出轮空队伍，剩余队伍两两分组互相对决，获胜者直接晋级下一轮比赛。每只参赛队伍的轮空次数有且仅有一次，当比赛队伍在某轮奇数情况抽中轮空签时，该队伍将失去后续因队伍数量是奇数时存在的轮空的机会，轮空机会不可弃权，当抽中轮空机会时，仅能够在当轮次由本赛队使用。
- **当且仅当比赛队伍在淘汰赛制过程中，剩余 3 支或 5 支队伍时：**

比赛进入 3 支或 5 支队伍内的循环赛制，循环赛制中，组内队伍将依次对决，每场对决打两局，两胜零负积 3 分，一胜一负积 1 分，零胜两负积 0 分。最终，在循环赛制内将依据组内积分决出冠亚季或冠亚季及四五名。

比赛计分规则

完成任务 1	+30 分
完成任务 2	+20 分
完成任务 3	+20 分
完成全部任务	额外+5 分
到达对战区域	蓝色区域+15 分
	黄色区域+5 分
对战过程中率先完成击杀	+20 分
未击杀对方 S1 机器人，但剩余血量高者	+10 分
双方血量打平，且均有扣减	各+5 分
双方血量打平，且均无扣减	各+0 分

对战结束后，累积得分多者获胜。如出现平分情况，率先完成巡线者获胜。如一方还未完成巡线部分，已被对方击杀，则根据已完成任务进行最后分数统计。

（五）违规判定及惩罚措施

违规类型	判定标准	处罚方式
违规增加零部件	一方增加除涂装外的零部件。	无法获得比赛资格
长时间跑出赛道	至少一个车轮不在赛道灰色区域，且持续时间超过 3s。	立即结束该选手的挑战，分数以犯规前完成任务分为最终比赛成绩。
直接冲出赛道	其中一方 S1 机器人 4 个车轮全部偏出赛道灰色区域。	立即结束该选手的挑战，分数以犯规前完成任务分为最终比赛成绩。
	双方 S1 机器人 4 个车轮全部偏出赛道灰色区域。	立即结束该选手的挑战，比较两方冲出赛道前的分数为最终比赛成绩，若分数相同则重赛。

反向行进	S1 机器人运动轨迹与赛道指定方向相反。	立即结束该选手的挑战，分数以犯规前完成任务分为最终比赛成绩。
无法继续比赛	S1 机器人超过 10s 没有沿前进方向移动一个车身的位置。	立即结束该选手的挑战，分数以犯规前完成任务分为最终比赛成绩。
蓄意干扰比赛	如比赛过程中，选手被认为干扰，被干扰一方可以提出申诉，申诉结果由裁判判定。	如申诉成功，此次比赛成绩无效。双方选手需重新开始比赛，干扰方记一次警告。累计两次警告，直接取消比赛资格。
未停在对战区域内	S1 机器人未停在规定的对战区域内，指四个轮子的着力点均在蓝色区域或黄色区域内。	判定该选手在对战环节中不能进行射击。若双方都无法完成，则以自动驾驶巡线部分的累计分数为最终比赛分数。
任务 1 未完成	S1 机器人身上的灯无法全部变为相应的颜色。	无法获得积分。
任务 2 及 3 被对方击倒	当己方 S1 机器人行走路线上的任务 2 及 3 视觉标签被对方击倒时。	己方 S1 机器人无需完成任务 2 及 3，即可获得积分。
违规进入对战环节	未经裁判示意，私自进入对战环节。	立即结束该选手的挑战，且该选手比赛判负。
对战环节底盘移动	在对战环节，一方 S1 机器人出现了底盘移动的情况。	该方选手记一次警告，在一场比赛中累计两次警告，则比赛对战环节直接判负。

三、比赛流程

(一) 参赛报到

所有通过报名系统确认参赛且被告知获得参赛资格的队伍，均需要在赛事报到日前往赛事举

办地点进行报到，领取赛事物资（规则手册、比赛日程与参赛证件），进行赛前机器人预检录。

1. 赛事预检录：

- a) 检查机器人是否损坏，如损坏程度过高，则可使用备用机器人；
- b) 检查机器人固件是否是最新版本；
- c) 检查机器人存不存在额外添加的零部件。

（二）赛前流程

1. 备场规范

禁止开启发射机构测试发射水晶弹，如果必须测试，则要提前向赛场工作人员报备并且用收纳袋进行测试，在调试过程中，参赛队需要保证己方 S1 机器人不会对任何人员和设备造成伤害。

违规判罚：第一次予以口头警告，第二次直接取消该队伍的参赛资格。

2. 检录规范

为了保证所有参赛队伍的 S1 机器人符合统一的规范，参赛队伍在每场比赛开始前都必须到检录区进行赛前检录。

（1）检录要求：

- a) 不得遮挡 S1 机器人身上的感应装甲；
- b) 除 S1 机器人自带零件外，不得额外加装其余零部件；
- c) S1 机器人的固件升级到最新版本；
- d) S1 机器人的后台设置必须设置为官方指定模式 将 S1 机器人仰角调整为 10 度，速度选择中速，初始机器人云台与底盘的灯调为白色；

违规判罚：未符合检录要求的 S1 机器人，将无法获得比赛上场资格。

（2）每场比赛开始前至少 30 分钟到达检录区进行赛前检录。

违规判罚：除特殊情况外，未在规定时间内到达检录区的参赛队，该方当场比赛直接判负，实际情况由检录长和裁判长判定。

（3）每支队伍进入检录区人员不得超过 2 人，每台 S1 机器人由至多 2 名队员负责运送至检录区。

违规判罚：超过人数限定的或非参与赛前检录的队员离开检录区。

（4）每支参赛队伍必须有 1 台 S1 机器人通过检录后才可获得当场次参赛资格。赛前检

录完成后，队长需要在赛前检录表签字确认，表示认可检录结果。

违规判罚：

- 1、若参赛队全部 S1 机器人均未通过赛前检录，则视为参赛队自行放弃当场次的比赛资格，该场次成绩直接判负。
- 2、队长签字确认后，不得再对检录结果提出异议。一旦在赛场发现不符合赛前检录规范的机器人，视为作弊处理，违规 S1 机器人上场的所有比赛直接判负，实际情况由裁判长判定。

（三）赛中流程

1. 一分钟准备阶段

在每场比赛的一分钟准备阶段前，双方队员需要在指定区域等待，裁判确认双方队员准备就绪并报告主裁。主裁发出允许双方队员进入比赛场地的指令，边裁开门并引导队员入场，开门的同时启动一分钟准备阶段的倒计时。

所有 S1 机器人仅可在一分钟准备阶段内可使用手柄、电脑、IPAD 等电子设备在比赛场地内或操作区内调试 S1 机器人。未经裁判示意，五分钟比赛阶段不得使用手柄操作机器人。一分钟准备阶段内，队长需要告知边裁是否预装水晶弹，如未告知则默认水晶弹已预装。参赛队员完成准备工作后，必须将 S1 机器人手柄、调试用设备放置在场外指定的操作区，五分钟比赛阶段，每队至多两人可以在场外查看 S1 机器人运行状态，但不可进行控制操作。

（1）双方队员将己方 S1 机器人置于己方启动区范围内，检测 S1 机器人是否正常运行。正式比赛阶段双方队员只可以在己方启动区测试机器人。

违规判罚：

在比赛场地其他区域测试 S1 机器人的队员会被口头警告，参赛队员需将己方 S1 机器人搬回指定测试区域。若三次警告无效，则该违规 S1 机器人该局不得上场。

2. 五分钟比赛阶段

- （1）双方队员准备完成，比赛开始。比赛开始后，双方参赛 S1 机器人必须在 10s 内离开启动区。

违规判罚：立即结束该选手的挑战，分数以犯规前完成任务分为最终比赛成绩。

- （2）当五分钟计时结束后，累积得分高的一方，获得比赛胜利。

（四）异常情况处理

- 1.当比赛场地内出现 S1 机器人严重的安全隐患或异常状况时(如电池爆燃、场馆停电等)，

主裁判发现并确认后，则该局比赛结果作废。待隐患或异常排除之后再重新开始比赛。

2. S1 机器人通过赛前检录后，如果出现故障，视为常规损坏，比赛流程正常进行。比赛过程中若出现因战损而存在严重安全隐患的 S1 机器人将被禁止上场。

3. 若比赛期间比赛场地中一般道具损坏（如地毯损坏等情况），比赛正常进行。如果关键比赛道具出现结构性损坏或功能异常（如视觉标签移位等），主裁判发现并确认后，该局比赛结果作废，场地技术人员将进场维修，待场地道具恢复正常后重赛一场。

4. 如果比赛过程中，由于比赛场地上的关键道具的功能异常或结构损坏影响了比赛的公平性，主裁判未能及时确认并结束比赛，导致原本应该结束的比赛继续进行并出现了胜负结果。经裁判长查实后，则该局比赛的结果视为无效，该局比赛需重赛一场。

5. 如果出现严重违规行为，赛后经过裁判长申诉确认后，原比赛结果作废，视情况对违规方追加判负或取消比赛资格。

四、规则更新与答疑

（一）常规答疑平台

如果您对机甲大师 S1 挑战赛有任何疑问，可将问题发送至以下官方渠道，工作人员将在 1-3 个工作日内回复。

（1）官方邮箱：robomaster@dji.com

（2）官方指定论坛：

<https://bbs.robomaster.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=64&filter=typeid&typeid=177>

（二）交流规范

（1）发送邮件命名为：学校/公司/机构名称+机甲大师 S1 挑战赛+问题

（2）在 RoboMaster 官方指定论坛

<https://bbs.robomaster.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=64&filter=typeid&typeid=177>

中发帖，进行交流。其中，规则类/技术类答疑的建议格式为“学校+队伍+规则手册第几页+具体问题”。

（3）组委会对提问的回答贴统一发布在 RoboMaster 官方论坛

<https://bbs.robomaster.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=64&filter=typeid&typeid=177> ,

请及时关注更新。

(三) 规则更新

综合备赛及比赛期间实际发生的情况，RoboMaster 组委会有可能从以下几个方向进行规则迭代：

- (1) 规则判罚及赛制调整。
- (2) 巡线地图小幅度调整。
- (2) 修改通过非技术手段获得优势的规则点。
- (3) 对造成比赛不平衡的行为追加判罚或修正。
- (4) 与规则无关的内容小幅度修改（如比赛报到、参赛时间等）。
- (5) FAQ 定期汇总更新到规则手册当中。

所有规则手册的更新将更新版本号，最新的版本会在 RoboMaster 官方网站、论坛等指定渠道发布并醒目置顶。比赛中裁判的执裁标准以最新版本号的比赛规则手册和 FAQ 为准。

(四) 联系通道

官方邮箱：robomaster@dji.com（邮件主题：“校名+队伍+机甲大师 S1 挑战赛问题”）组委会工作时间：周一至周五上午 10:00-19:00

(五) FAQ

比赛报名相关问题：

Q1：这个比赛以个人名义报名，意思是不是以学校名义参赛的对吧？

A1：以个人名义报名即可。

Q2：提交报名信息为什么一直显示待定状态？

A2：目前处于人工审核状态，审核完毕后会尽快与参赛选手通知

Q3：如果报名 3 人，到现场比赛人员少于 3 人，是否还能继续比赛。

A3：是

Q4：这个比赛是所有年龄段的都可以参加是吗？

A4：目前是面向所有年龄段开放的，比赛组委会将根据报名的情况将选手按照年龄段分组比赛，并在截止报名后告知参赛选手。

Q5：这个比赛每个学校是只能出一个代表队吗？

A5：选手需以个人名义参赛，可选择独立参赛或组队参赛，每支参赛队伍队员数量不得多于 3 人，因此不需要以学校名义参赛。

比赛规则/资料相关问题：

Q1：地图有源文件吗？

A1：有，将在 RoboMaster 论坛上发布。

Q2：比赛现场地毯是什么材质

A2：表面平绒，夹层为混纺棉的地毯

Q3：在开始对战后，战车是否可以通过程序自动移动？

A3：可以支持程序移动，但是有两点需要注意

(1) 机器人不能移动出对战区域，否则犯规

(2) 当前只支持一个程序运行，需要选手自己完善好代码

Q4：按年龄怎么分组的？

A4：分组情况将在报名截止后通过邮件公布

Q5：这个比赛是一共就只有一个冠军，一个亚军，一个季军，还是一个年龄段有一个冠

军，一个亚军，一个季军

A5 : 每个年龄组分别出冠亚季军。

Q6 : 我是上海工程技术大学的老师，我们很有兴趣组队参加机甲大师 S1 挑战赛这个比赛，现在有些事宜想要咨询下。这个比赛要是获奖的话，获得的证书是大疆颁发的？还是和机甲大师赛一样，有共青团官方认证？因为学校对于比赛等级需要认定。

A6 : 大疆颁发，没有共青团官方认证。

Q7 : 指定对战区域，指的是蓝色区域，还是蓝色或者黄色区域？是否只需要机器人识别到终止视觉标签后，停止自动程序，并再黄色或者蓝色区域即可开始攻击。

A7 : 黄色和蓝色区域都是对战区域，停在哪个就是哪个。是需要机器人识别终止视觉标签的。并且停止在上述区域内才能够开始攻击。

Q8 : 对战区域，是否可以使用程序进行自动对战？还是必须使用手动操作对战？

A8 : 可以支持程序对战，但是我们只有一个程序可以加载，前面已经跑完的情况下，后续如果继续跑，是有风险的，选手可以自行评估一下。

Q9 : 如果多名学员均以个人参赛的话，一个带队老师是否可以同时带多位学员？至多几位？

A9 : 一个老师可带多名学生，老师数量没有限制，一个队伍最多三名参赛队员。

Q10 : 比赛使用的 APP 设备，除了手机、IPAD，手柄，请问是否可使用笔记本+键盘进行对战？

A10 : 不允许使用笔记本+键盘。

Q11 : 机甲大师是否一定要配置 SD 卡？

A11 : SD 卡没有要求。

Q12 : 对战部分底盘不能移动？指的是只允许通过自定义程序移动底盘（只要麦轮不超出灰色区域即可），禁止手动遥控移动底盘？

A12：禁止手动操控移动底盘，但是允许自定义程序移动底盘。

Q13：比赛时非参赛的指导老师是否能跟随入场，允许入场的话最多允许多少位老师入场？

A13：允许一位指导老师进入操作区域进行观战，不可替代参赛队员操作，其余可在外场围观，每组参赛队员不超过三人。

Q14：机器人录检时，是否允许带队老师辅助录检（参赛学员年龄较小）？

A14：允许老师带队检录。

Q15：第二阶段射击的时候，可不可以开启弹道灯呢，如果开启弹道灯，算不算干扰对方比赛？

A15：程序需要装配为自定义技能，在单人驾驶模式下，弹道灯是自动开启的，对弹道灯不受限制。

Q16：第二阶段射击的时候，手柄可以插鼠标吗？

A16：手柄可以支持鼠标

Q17：如果 marker 没有击倒只是打偏识别不到了怎么算？

A17：需要调整好角度打倒才能得分。

比赛场地/用机问题：

Q1：如果我们没有 S1 这个机器人的话 组委会给提供 是只能我们在场地适应性训练的时候给使用是吧

A1：选手既可以在场地适应性训练时使用组委会提供的 S1，也可以在正式比赛现场使用。

Q2：场地适应性训练的时候，是每个队一个场地吗

A2 : 所有参赛队伍共用一个场地，组委会将根据各个队伍的训练时间合理安排场地使用时间，并提前告知参赛队伍。

Q3 : 场地内，除了任务视觉标签以外，是否有额外的干扰标签？

A3 : 没有额外的干扰标签。