

附件2

中期题 花车游行规则

一、赛项介绍：

花车游行巡线是一项以考察选手对于复杂结构、基础逻辑、团队协作以及工业设计为目的的展示类赛项。

二、赛事目标：

在本项比赛中，选手需要现场搭建一个能够自主完成规定任务的花车，并且完整展示花车所表达的含义以及复杂机构。

三、比赛要求：

- 1、本赛项为团队赛；
- 2、每支队伍 3-5 名成员；
- 3、所有参赛者必须遵循比赛的规则、条款和获胜条件。比赛结果由裁判依据比赛规定判定；参赛者必须穿戴赛事主办方提供的背心或其他参赛牌才可入场进行比赛；
- 4、赛制由比赛组委会在报名结束后确定并公布在官网。

四、要求：

- 1、花车游行应为自主运行（不得使用任何遥控装置），按规定任务行驶，且花车始终为一个整体。花车无使用零件要求。
- 2、行进过程中，花车身上的部件不得掉落。如有掉落零件现象，每掉落一次零件，该花车在总分基础上扣除 2 分。

- 3、每只队伍的花车重量不得超过 3 公斤。
- 4、花车的大小：包括长度和宽度均不应超过 30 厘米。若花车在运动过程中要改变其几何尺寸，则长、宽度最大尺寸不得超过 35 厘米。花车的高度不做限制；
- 5、任何违反上述规定者将视情节严重，现场裁判有权决定扣分或直接取消该队参赛资格。
- 6、每辆花车需要在后部安装一块距离地面 3cm，宽 30cm，高 10cm 的尾部保险装置，用于后车追踪。
- 7、车辆平均速度为 3-5cm/s，花车需跟随前车行驶，两车距离在 28-35cm 左右。

五、游行规则

- 1、每支队伍的花车在现场搭建完成后，须进行检测，符合要求的花车进行答辩顺序抽签；不符合要求的花车将无法正常参赛。
- 2、每场比赛有 60 分钟搭建测试时间，依据完成的先后报备顺序，决定选手的出发顺序。（入场前的零件须拆分至不可拆。）
- 3、花车游行过程中，车队由头车领队，头车由组委会提供或为前一届花车游行赛的最佳人气奖花车担任。正投影须始规定轨道内，若脱离轨道，由裁判将该花车移出赛道，选手有 3 分钟检修时间。该花车再次回归赛道需移至车队末尾行驶。
- 4、在游行中途过程，会出现额外附加任务，完成附加任务的花车会取得额外的附加分。具体任务内容分为固定任务和随机任务：固定任务为花车行驶时，在道路两侧出现红色标记点时，开始三次鸣笛；随机任务内容会在比赛现场公布，公布时间在搭建时间之前。
- 5、在游行过程中，如果车辆出现临时故障，未脱离轨迹，无法继续完成比赛，选手可

向裁判示意将花车下场检修，每下场一次检修时间为 3 分钟，扣除相应分数，检修时间超过，也会扣除相应分数。

- 6、在游行过程中，如果车辆出现临时故障，无法继续完成比赛，选手未向裁判请求下场检修，裁判有权将影响游行车队行驶的车辆移出赛道。
- 7、若前车被移出赛道，后车需加速行驶跟进车队。
- 8、游行过程中，若出现后车与前车发生碰撞，则根据情况扣除后车相应分数。由于后车碰撞造成的前车检修不扣分。
- 9、花车游行的路线以及方向由组委会于比赛当天公布。

六、赛道要求

- 1、游行图纸是由白色的合成材料进行喷绘制成。轨迹可以是开合的或者封闭的，整体赛道的中间路段设置一个休息点，作为选手更换电池所用。
- 2、轨迹宽 15mm，由黑色的墨水印制标记在赛道图纸上。用于完成附加任务的标记点距离黑色轨迹 5cm，在轨迹两侧，是一个宽 3cm，抵达图纸边缘的长方形。其他的附加任务标记点位置均位于黑色轨迹两侧 5cm，大小任务与固定任务相同。可能出现的随机任务形式：

- a、花车发出声音；
- b、花车在已有运动的基础上（即在未遇到标记点前的所有运动为已有运动），额外增加花车本身结构的运动，例如升起旗子、张开翅膀、开始旋转螺旋桨等。即执行额外动作，视花车本身已有的所定。

（固定任务与随机任务可以执行不止一次。）

七、犯规条例

- 1、花车在游行过程中禁止破坏赛道，或有向赛道喷洒液体、固体等可能干扰其他车辆

游行的行为。

- 2、禁止在花车中使用任何易燃材料，车辆在行驶过程中冒烟起火，威胁其他花车或选手观众安全。

八、奖项设置

花车游行赛由以下几个方面进行评审打分，评委总分 100 分。

- 1、花车结构设计（25%）
- 2、花车艺术设计（25%）
- 3、花车创意设计（25%）
- 4、选手答辩（25%）

附加分标准

任务种类	分值
固定任务	5 分
随机任务	10 分

扣分标准

扣分项	扣分值
零件掉落	2 分
离场检修	3 分
超时回归车队	3 分
车辆碰撞，未造成损坏	3 分

车辆碰撞，造成损坏	5 分
脱离轨迹线	5 分
车辆无法完成比赛	20 分
犯规	20 分

乐思趣搭规则

1. 比赛简介

乐思趣搭与其他赛事不同的是，速度和力量不是判断比赛胜负的决定性因素。比赛更注重的是孩子们的想象力、创造力、决策能力和团队精神以及对整个比赛过程的感受和体验。赛事主题将会在新赛季开始前1—2个月公布。乐思趣搭不仅邀请学校、培训机构，也同时邀请家庭作为队伍参加比赛。

2. 比赛说明

2.1 比赛形式

乐思趣搭由限时搭建与定向搭建两部分组成，参赛选手总计有50分钟完成两部分比赛。

- 限时搭建：在规定时间内搭建指定作品并完成任务，提前完成任务将会获得相应加时奖励，加时奖励可用于定向搭建环节；
- 定向搭建：两种搭建方向由选手通过现场抽签随机抽取，搭建方向：桥体承重搭建或桥面长度搭建。

2.2 比赛器材

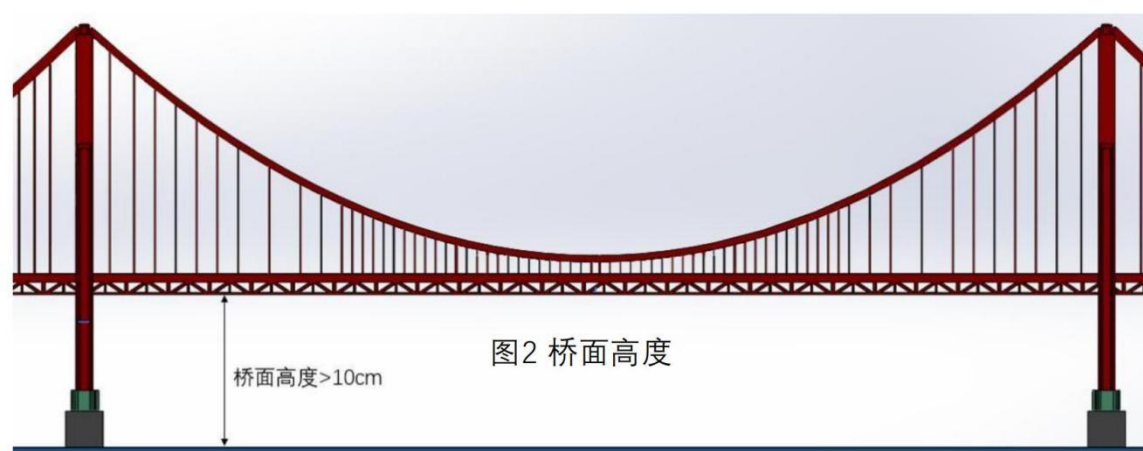
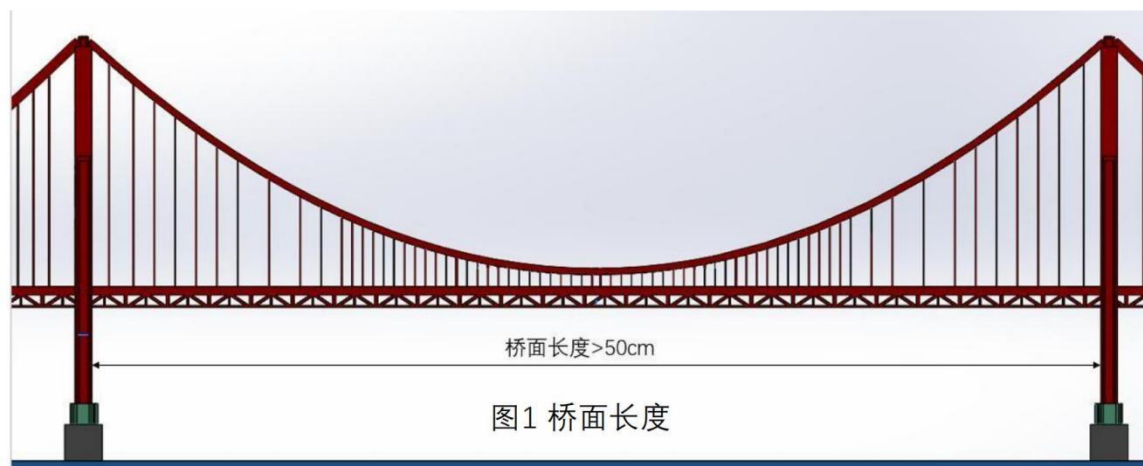
要求使用可拼搭的结构零件，参赛作品除底部外，其他部件必须使用可拼搭的器材搭建且所有板类零件单边长度不大于13cm。包含器材容器、底板等所有物品在内，限定重量4公斤。（不许携带电脑、平板、纸质手册等搭建说明类文件入场），参赛作品必须搭建在桌面或底板上，整体尺寸不超过 2.4m长×0.5m宽×1.5m高。若发现携带不合要求的零件，将取消该队比赛资格。

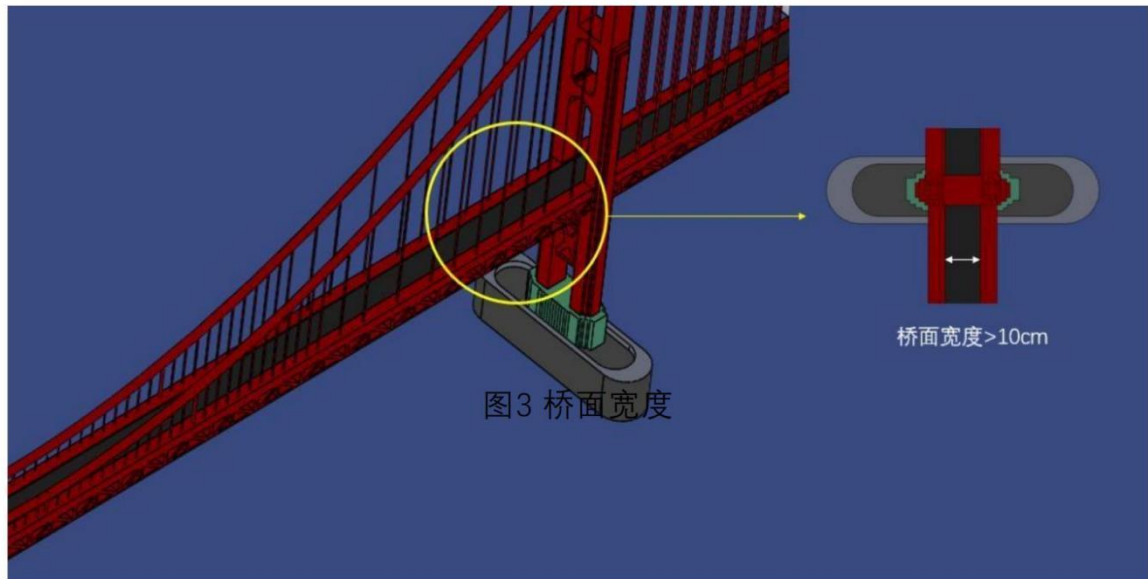
2.3 比赛选手

1. 成员人数要求：每只队伍可包含2-4名成员。（年龄限制2011年9月1号后出生）
2. 所有参赛者须遵循比赛的规则、条款和获胜条件。比赛结果由裁判依据比赛规定判定。参赛者必须穿戴赛事主办方提供的背心或其他服装以及参赛牌才可入场进行比赛。

3. 比赛规则

参赛作品须符合大赛主题，本赛季主题“桥”。如图1、图2、图3所示，在限时搭建与定向搭建两部分比赛过程中要求作品桥体两端长度大于50cm（测量纵向桥墩内侧距离），桥面宽度最小距离大于10cm，桥面离地面最小距离大于10cm。除桥两端的桥墩可与桌面接触外，其他结构皆不可接触到桌面或底板。





3.1 竞速搭建

1. 比赛开始后，选手有30分钟时间现场搭建作品并完成检测，作品包含小车和桥体，桥体要求详见比赛规则中对桥体的要求，小车使用零件、马达和电池箱。
2. 搭建完成标准为小车及桥体搭建完成，待评委对桥体参数测量无误后，开始检测环节。在检测环节，小车行驶从头至尾通过桥体。若在规定的30分钟内提前完成，则可获得额外的**加时奖励**。**加时奖励**的时间可用于定向搭建环节。

（**加时奖励**=10分钟额外时间）

3. 每小组共有三次检测机会使小车通过桥体，若在通过小车通过桥体过程中，桥体塌陷或损坏（桥体任意部分接触桌面或底板或桥体任意零件掉落），则本次检测失败。
4. 每场检测开始后，不论出于何种原因选手触碰或干扰到小车的运行，将取消本轮比赛成绩；检测过程中选手禁止碰触桥体，不论出于何种原因选手触碰桥体，将取消本轮比赛成绩。

3.2 定向搭建

1. 定向搭建环节可选项目分为：桥体承重搭建和桥面长度搭建，选手有20分钟时间现场搭建作品并完成检测。（有加时奖励的选手时间为：20分钟+**加时奖励**）
2. 完成竞速搭建的选手抽签确定比赛项目，提前完成则可提前抽取。
3. 桥体承重得分

- 得分分数将根据推力计所显示最高重量得到。
- 每支队伍共有三次机会用于测试承重，三次机会可以不连续使用。
- 每次开始测试承重时，由裁判将推力计放置在桥面中心，与选手确定放置位置。
- 当测试到一定重量后，桥体塌陷或损坏（桥体任意部分接触桌面或底板或桥体任意零件掉落），则成绩为桥体塌陷或损坏时所得最高重量。
- 桥体承重过程中，不论出于何种原因选手不得触碰桥体，否则将取消本轮比赛成绩。

4. 桥面长度得分

- 得分分数将由所搭建的小车（竞速搭建环节搭建小车）在桥面移动的位置与起点线垂直距离测量得到。
- 每支队伍共有两次机会用于小车行驶，两次机会可以不连续用。
- 两次成绩中的最好成绩将作为本次比赛的最终成绩。
- 小车运行过程中，不论出于何种原因选手触碰或干扰到小车的运行，将取消本轮比赛成绩；检测过程中选手禁止碰触桥体，不论出于何种原因选手触碰桥体，将取消本轮比赛成绩。

4.4. 异议与争议

4.4.1 异议处理

裁判的决定为最终决定，若选手在比赛过程中确认本次成绩，则不接受上诉。投诉必须于比赛期间或比赛结束后一小时内立刻提交。此后递交的任何投诉恕不受理。主办方对任何矛盾和争议拥有最终解释权。

4.4.2 异议更改和撤销

异议规则的更改和撤销根据赛事监管委员会的规定，对规则的更改和撤销由组委会进行操作。

奇思妙想规则

1 比赛简介

奇思妙想赛项是低年龄的学生（幼儿园和小学）参与的项目。与其他赛事不同的是，速度和力量不是创想趣动比赛胜负的决定性因素。比赛重视的是孩子们的想象力、创造力、和团队精神。奇思妙想比赛不仅邀请学校、培训机构，也同时邀请家庭作为队伍参加比赛。

2 比赛说明

1. 比赛形式：限时搭建，组员介绍，评审评分。
2. 比赛类别：搭建展示
3. 成员人数要求：每支队伍包含 3-5 名成员（该队所有参赛选手需在 2013 年 9 月 1 日后出生），一名成人教练，教练可以是教师、课后活动的负责人或者家长。教练负责帮助参赛选手办理登记手续、照看孩子们的安全。
4. 参赛者准则：参赛者均须遵守比赛的规则、条款和获胜条件。
5. 在比赛中参赛选手需穿着主办方提供的衣服，以便在人群中脱颖而出。
6. 参赛选手在比赛期间负责照看自己的个人物品，包括参赛作品和背景板。

3 作品要求

1. 参赛作品搭建在垫子或底板上，整体尺寸不超过 1m 长×1m 宽×1.5m 高。
2. 参赛作品除底部外，其他部件必须使用可拼搭器材搭建，若有背景板辅助展示，则背景板材料不做要求。背景板展开的总体尺寸不超过 1.5m 长*1m

宽。

3. 参赛作品必须符合大赛主题。
4. 参赛作品必须至少包含一个可逻辑运行部分，作品能够执行至少三个任务或事件。例如，可以从 A 点移动到 B 点（第一个任务），跳舞（第二个任务），说话（第三个任务）。
5. 可拼搭套件即可参加比赛。
6. 可提前手工制作好背景板用于作品的辅助展示。每个团队携带的器材总重量不得超过 5kg，包含底板、装器材的盒子和背景板等所有物品，但不包括电脑和 ipad。（若超重，将会影响评分）

4 比赛规则

1. 所有队伍必须在官网注册登记报名。
2. 注册登记报名必须在主办单位规定的时间内完成。
3. 比赛的主题附后。
4. 参赛选手有 40 分钟现场搭建他们的作品，3 分钟向评审团介绍作品。介绍内容包括：
介绍作品以及它的任务
介绍作品的逻辑原理；
介绍团队成员及分工
5. 在比赛过程中，参赛选手必须呆在比赛区域，否则会影响评分。

6. 在演示过程中，作品必须留在比赛区域内。
7. 如果作品被卡住，参赛选手可以用手或其他道具辅助作品完成任务。

5 评审

1. 参赛作品将由评审团进行评审，评审团会访问每个团队，并提出相关问题。参赛作品按下列类别评定：

- ①创意——有创造性和独特性的创意，并贴合比赛主题；场景的完整性
功能的复杂性
 - ②执行——参赛作品的完整性，以及作品做出完美的任务（作品的机动、细节和完整）；
 - ③程序——作品的程序必须是比赛时创作的，不可以预先编好；
 - ④团队合作——任务分配、所有团队成员的参与、演示。
 - ⑤赛场纪律——选手在场内服从裁判安排，不与场外教练员进行沟通，不随意流动，不与组内成员或其他组选手发生矛盾等影响其他选手的情况。
2. 比赛中产生的所有问题都由陪审团解决。
 3. 关于任何争议或矛盾的最后裁决，由评审团做出。

5.1 异议

裁判的决定为最终决定，不接受上诉。投诉必须于比赛期间或比赛结束后立刻提交。此后递交的任何投诉恕不受理。裁判和/或主办方对任何矛盾和争议拥有最终解释权。

5.2 异议规则的更改和撤销

根据赛事监管委员会的规定，对规则的更改和撤销由组委会进行操作。

6 赛事组织

1. 作品须在赛前去登记处进行审核。审核包括尺寸审核、技术检查、数字贴纸标记和确定出场次序。
2. 技术检查必须在主办方规定的时间之内完成。
3. 比赛期间的一切质询和问题均由裁判解决。
4. 比赛赛制将在报名结束后由组委会确定
5. 裁判和/或主办方拥有处理任何上诉的最终决定权。所有投诉必须于比赛期间或比赛结束后立刻向裁判报告。此后递交的投诉恕不受理。裁判始终拥有处理任何争议或矛盾的最终决定权。

7 比赛主题

森林游园会

“滴~~滴~~



小老虎皮皮是动物大森林中的一员，因为性格活泼又幽默，平时交了不少好朋友。今天是小老虎皮皮的生日，收到了很多朋友们的祝福和礼物，他开心极了。长颈鹿美美送了他一大捧自己种的鲜花；大熊猫新新送了他自己做的玉米蛋糕；斑马青青送了他一个自己织的围脖... ..都是大家精心准备的礼物呢。

皮皮也提前准备了一场别出心裁的森林游园会，邀请朋友们一同庆祝生日。

小动物们坐上了皮皮准备的幸福巴士，开往森林的另一边，一路上欢声笑语不断。行驶了一段时间，大家在皮皮的带领下终于来到了游园会的大门口。

“哇，里面真漂亮！”小老鼠新新感叹到。

透过大门，可以看到游园会里面不同于游乐场，并没有摩天轮、旋转木马这种大型娱乐设施，但是皮皮为大家准备了更有趣的游戏、提前采摘好的水果、还有休息的场所，大家已经迫不及待想要进去一起为皮皮庆祝生日，那我们就跟着皮皮的队伍，一起进入这次森林游园会吧！

请选手以《森林游园会》为主题，发挥自己的想象，搭建完成森林游园会的游乐设备和皮皮与朋友们快乐玩耍的场景，并完成故事。

*注：动物可用积木大颗粒积木或玩具呈现

头脑创客规则

1 比赛简介

头脑创客比赛是学龄前的孩子参与的赛项，与其他赛事不同的是，速度和力量不是头脑创客比赛胜负的决定性因素。比赛重视的是孩子们的想象力、创造力、语言表达能力和团队精神以及对整个比赛的体验和感受。头脑创客比赛不仅邀请学校、机器人机构，也同时邀请家庭作为队伍参加比赛。

2 比赛要求

比赛要求：头脑创客项目要求参赛作品与主题相关。

比赛形式：限时搭建，组员介绍，评审评分。

比赛类别：搭建展示类

参赛资格要求：参赛选手以小组形式注册参加比赛。

成员人数要求：每支队伍包含 2-4 名成员（年龄限制 2015 年 9 月 1 日后出生）。

参赛者准则：参赛者均须遵守比赛的规则、条款和获胜条件。

器材要求：比赛对参赛器材要求使用可拼搭器材。包含器材容器、底板、背景板等所有物品在内，限定重量 8 公斤。（若超重，将会影响评分）

赛制要求：赛制由比赛组委会在报名结束后确定并在官网公布。带队老师可以是教师，也可以是家长。带队老师负责帮助参赛选手办理登记手续、负责孩子们的安全。（世界赛时每个带队老师仅允许带领一个队伍）建议在比赛中参赛选手穿着比赛提供的衣服，以便在赛场中脱颖而出。参赛队在比赛期间负责个人物品。

3 作品要求

1. 参赛作品分为两部分，一部分是背景，另一部分是搭建作品。背景是自己制作（不强制要求）展开的总体尺寸不超过 1.5m 长 x1.2m 宽，搭建作品整体大小（包含背景）为 1.2m×1.2m×1.5m 以内。
2. 除了场景的底部外，其他零部件必须使用可拼搭器材原件建造。
3. 作品中不能包含电动原件或控制原件。（例如电动小火车套装）
4. 参赛作品必须符合大赛主题，必须包含运动元素，比如直线运动，旋转运动等。
5. 作品必须用赛事主办方提供的贴纸标记。

4 比赛规则

1. 所有队伍必须在官网注册登记报名。
2. 注册登记报名必须在主办单位规定的时间内完成。
3. 本次比赛的主题附后。
4. 参赛选手有 40 分钟现场搭建他们的作品，3 分钟向评审团介绍作品。
5. 主要内容包括：
 - 团队成员介绍
 - 作品的介绍
 - 作品灵感来源
 - 作品运动原理讲解等
6. 在比赛过程中，参赛选手必须全程在比赛区域。（主办方提供的地垫上）
7. 参赛作品将由评审团访问每个小组并提问相关问题
8. 参赛作品按下列类别评定：
 - 场景的创意性
 - 场景的完整性
 - 作品运动介绍
 - 团队合作—任务的分配

赛场纪律—选手在场内服从裁判安排，不与场外教练员进行沟通，不随意流动，不与组内成员或其他组选手发生矛盾等影响其他选手的情况。

9. 比赛中产生的所有问题都由陪审团解决。
10. 关于任何争议或不一致的最后决定是由陪审团作出的。

5.1 异议

裁判的决定为最终决定，不接受上诉。投诉必须于比赛期间或比赛结束后立刻提交。此后递交的任何投诉恕不受理。裁判和/或主办方对任何矛盾和争议拥有最终解释权。

5.2 异议规则的更改和撤销

根据赛事监管委员会的规定，对规则的更改和撤销由组委会进行操作。

6 赛事组织

1. 作品须在赛前去登记处进行审核。审核包括尺寸审核、技术检查、数字贴纸标记和确定出场次序。
2. 技术检查必须在主办方规定的时间之内完成。
3. 比赛期间的一切质询和问题均由裁判解决。
4. 比赛赛制将在报名结束后由组委会确定
5. 裁判和/或主办方拥有处理任何上诉的最终决定权。所有投诉必须于比赛期间或比赛结束后立刻向裁判报告。此后递交的投诉恕不受理。裁判始终拥有处理任何争议或矛盾的最终决定权。
6. 竞赛场地和试验场地使用相同材料制成。

7 比赛主题

森林游园会

“滴~~滴~~”



小老虎皮皮是动物大森林中的一员，因为性格活泼又幽默，平时交了不少好朋友。今天是小老虎皮皮的生日，收到了很多朋友们的祝福和礼物，他开心极了。长颈鹿美美送了他一大捧自己种的鲜花；大熊猫新新送了他自己做的玉米蛋糕；斑马青青送了他一个自己织的围脖……都是大家精心准备的礼物呢。

皮皮也提前准备了一场别出心裁的森林游园会，邀请朋友们一同庆祝生日。小动物们坐上了皮皮准备的幸福巴士，开往森林的另一边，一路上欢声笑语不断。行驶了一段时间，大家在皮皮的带领下终于来到了游园会的大门口。

“哇，里面真漂亮！”小老鼠新新感叹到。

透过大门，可以看到游园会里面不同于游乐场，并没有摩天轮、旋转木马这种大型娱乐设施，但是皮皮为大家准备了更有趣的游戏、提前采摘好的水果、还有休息的场所，大家已经迫不及待想要进去一起为皮皮庆祝生日，那我们就跟着皮皮的队伍，一起进入这次森林游园会吧！

请选手以《森林游园会》为主题，发挥自己的想象，搭建完成皮皮和朋友们游戏的场景，并完成故事。