

中国电子学会

关于 2024 全国青少年信息素养大赛总决赛 时间安排的通知

各参赛选手：

根据《关于举办 2024 全国青少年信息素养大赛总决赛的通知》安排，总决赛将于 2024 年 8 月 16 日-20 日在浙江省桐乡市举行，为确保总决赛的顺利进行，现将有关安排及注意事项通知如下：

一、参赛对象

所有通过复赛并获得晋级决赛资格的参赛选手。

二、赛程安排

场地	赛程
签到	
浙江传媒学院国际影视交流中心	15 日-18 日
互联网之光博览中心 A 馆	15 日-17 日
8 月 16 日	
浙江传媒学院桐乡校区 桐乡市技师学院	图形化编程挑战赛（小学 1-3 年级）A-C 组 迷宫寻宝 AI 竞技赛（个人）
8 月 17 日	
互联网之光博览中心	开幕式
	智能运输器开源挑战赛（团队）

	<p>开源鸿蒙工程赛（团队）</p> <p>电子创新设计赛（团队）</p> <p>天工开物挑战赛（团队）</p> <p>共享蓝天实物编程邀请赛</p> <p>无人飞行器主题赛（个人）</p>
<p>浙江传媒学院桐乡校区</p> <p>桐乡市技师学院</p>	<p>图形化编程挑战赛（小学 4-6 年级）A-C 组</p> <p>python 编程挑战赛（初中组）</p>
8 月 18 日	
<p>互联网之光博览中心</p>	<p>火星生存挑战赛（个人）</p> <p>创意工程主题赛（团队）</p> <p>智慧安全应用挑战赛（团队）</p> <p>幻程解谜竞速赛（个人）</p> <p>“义教之光”智能普及赛</p> <p>无人飞行器主题赛（个人）</p>
<p>浙江传媒学院桐乡校区</p> <p>桐乡市技师学院</p>	<p>Python 编程挑战赛（小学组全年级）A-B 组</p> <p>Gandi 协作编程赛（团队）</p> <p>互联网+无人驾驶主题赛（个人）</p>
<p>李宁体育园</p>	<p>水中无人系统挑战赛（团队）</p>
8 月 19 日	
<p>互联网之光博览中心</p>	<p>第一场颁奖仪式</p> <p>（图形化编程挑战赛、Python 编程挑战赛）</p>
<p>浙江传媒学院桐乡校区</p> <p>桐乡市技师学院</p>	<p>算法创意实践挑战赛（个人）</p> <p>智能算法应用挑战赛（个人）</p>
8 月 20 日	

互联网之光博览中心	闭幕式 第二场颁奖仪式
-----------	----------------

以上时间为赛程整体安排，各赛项具体时间及场地见附件 1，各参赛选手场次安排在参赛确认码中显示，如有变动，以通知为准。

三、部分赛项分组说明

受决赛场地限制，图形化编程挑战赛、Python 编程挑战赛、算法创意实践挑战赛的部分组别将采用分场、分卷、单独计算成绩和奖项的方式举行。

1. 同一赛项分为 A 组、B 组、C 组，分别采用 1 号卷、2 号卷、3 号卷比赛，每组单独计算成绩和奖项。
2. 不同场次和试卷的成绩，不进行横向比较。
3. 参赛场次和比赛用卷由组委会随机分配，分配结果以选手在大赛官网“参赛确认”结果中显示为准。

四、参赛结果相关说明

（一）参赛成绩可于比赛结束两个工作日内，在官网“个人中心”或通过扫描“决赛签到确认码”进行查询，成绩以个人显示为准，如无特殊原因，不可查询比赛试卷，组委会不做赛后考题辅导工作。

（二）比赛结束后，参赛选手应确认成绩无误后再离场，如对成绩有异议，请现场向赛项裁判员提出成绩复议。

五、其他说明

（一）参赛选手须于 8 月 9 日前完成参赛确认，操作方法参考附件 2。

(二) 参赛选手须按比赛要求按时到达比赛现场，因个人原因未在规定时间内参加决赛的，视为放弃比赛。

(三) 参赛选手须至少于比赛前一天到达比赛举办地，凭参赛确认码进行签到并领取物料，比赛当天不可签领。

(四) 参赛选手应妥善自行保管好本人相关比赛所用设备，设备相关参数应符合比赛规则要求。

(五) 编程类赛项参赛选手需凭借个人账号及密码登录比赛系统，赛场内不得携带通讯设备，不可使用验证码进行系统登录。

附件 1：2024 全国青少年信息素养大赛总决赛赛程表

附件 2：2024 全国青少年信息素养大赛总决赛参赛回执填写说明

全国青少年信息素养大赛组委会

(中国电子学会代章)

2024 年 8 月 2 日

