



2025 全国青少年信息素养大赛赛项说明

(世界机器人大会青少年机器人设计与信息素养大赛-信息素养类竞赛)

类别：智能应用

赛项名称：智创生态挑战赛

全国青少年信息素养大赛组委会

2024 年 11 月

一、赛项简介

2021年6月，国务院印发《全民科学素质行动规划纲要（2021—2035年）》，指出要“推进信息技术与科学教育深度融合，推行场景式、体验式、沉浸式学习。完善科学教育质量评价和青少年科学素质监测评估。”本赛项是在大力发展创客教育与STEAM教育的基础上为提高青少年创新创造能力，实践动手能力和解决实际问题能力而设立的。通过竞赛方式，在广大青少年群体中普及机器人设计、信息技术与智能应用相关知识，培养青少年的动手能力、计算思维和创意思维，锻炼青少年的创造能力、解决实际问题和交流合作的能力。

本竞赛项目通过参赛选手使用指定规格的硬件设备和对应的编程工具，完成智能小车外观、结构以及功能设计，通过编写程序，对搭建的智能小车进行控制，完成比赛项目设定的任务。

特别声明：根据2022年3月教育部等四部门印发《面向中小学生的全国性竞赛活动管理办法》，本竞赛项目与任何培训服务、商品销售、升学促进、等级考试、食宿旅行等活动无关，赛事组织单位不面向本竞赛项目收取任何费用。欢迎社会监督。

二、赛项主题

比赛主题为“绿色守护，科技探秘”。

三、赛项内容

（一）通用内容

比赛过程将全面检验参赛选手的机械设计、搭建以及编程水平，鼓励参赛者动手创造，以此来提高青少年对软硬件综合技术的兴趣，挖掘青少年的创新潜力。

比赛内容为现场场地任务。参赛者应在赛前完成智能小车的搭建，并在比赛规定的时间内，进行检测、调试以及完成比赛任务。参赛者制作的智能小车应采用自动的方式，完成场地图纸上的规定任务，按照规则计算得分（不同组别的比赛任务不同），具体规则见第五部分“比赛规则”。

（二）分级/分组内容

1. 本赛项晋级过程包括初赛（资格赛）、复赛（地区选拔赛）和决赛（全国总决赛）三个级别。

2. 选手报名组别按参赛选手在读学段分为小学低年级组（1-3 年级）、小学高年级组（4-6 年级）。

3. 本赛项以个人形式报名。

表 1 各组别比赛内容简介

比赛内容简介	适用级别	适用组别
以在线答题为主，题型为客观题（单选、多选、判断等），主要内容为与机械结构基础知识和编程基础知识。	初赛	小学低年级组 小学高年级组
以线下比赛为主，选手使用指定规格的硬件设备和对应的编程工具，设计并编写程序让智能小车自主地完成指定任务。最终得分按照规定时间内完成的任务统计。如果分数相同的，以耗时最短的为更优。	复赛	小学低年级组 小学高年级组

<p>以线下比赛为主，选手使用指定规格的硬件设备和对应的编程工具，设计并编写程序让智能小车自主地完成指定任务。最终得分按照规定时间内完成的任务统计。如果分数相同的，以耗时最短的为更优。</p>	<p>决赛</p>	<p>小学低年级组 小学高年级组</p>
--	-----------	--------------------------

（三）参照标准

本赛项考核目标 and 能力要求，可参照由中国标准出版社出版的中国电子学会团体标准《青少年机器人技术等级评价指南》（T/CIE 083-2020）一级、二级、三级、四级内容。

四、比赛场地（道具）

1. 场地总尺寸为 150cm×80cm(±5%)，场地材质为相纸覆水晶哑光膜。

2. 轨迹线为黑色，宽度为 2cm，作为选手参照以及区域分割使用。完成任务时不要求智能小车按照轨迹线行驶。

3. 智能小车可以在场地上任意位置运动，但必须保持至少一个驱动轮始终与场地图彩色印刷部分接触。

4. 出发区为 30cm×30cm 的正方形（包含出发区黑色边线），分别有 A、B、C 三个运送区（边长 10cm 正方形），三个释放区（1，2，3，直径为 6cm 的圆形），D、E、F 三个模型区。

5. 小学高年级组比小学低年级组有更多的场地任务模型，且任务更多。在两个组别所共用的模型对应的任务中，修改了部分任务的得分规则，以使小高组具有更高的难度和更多的分数。

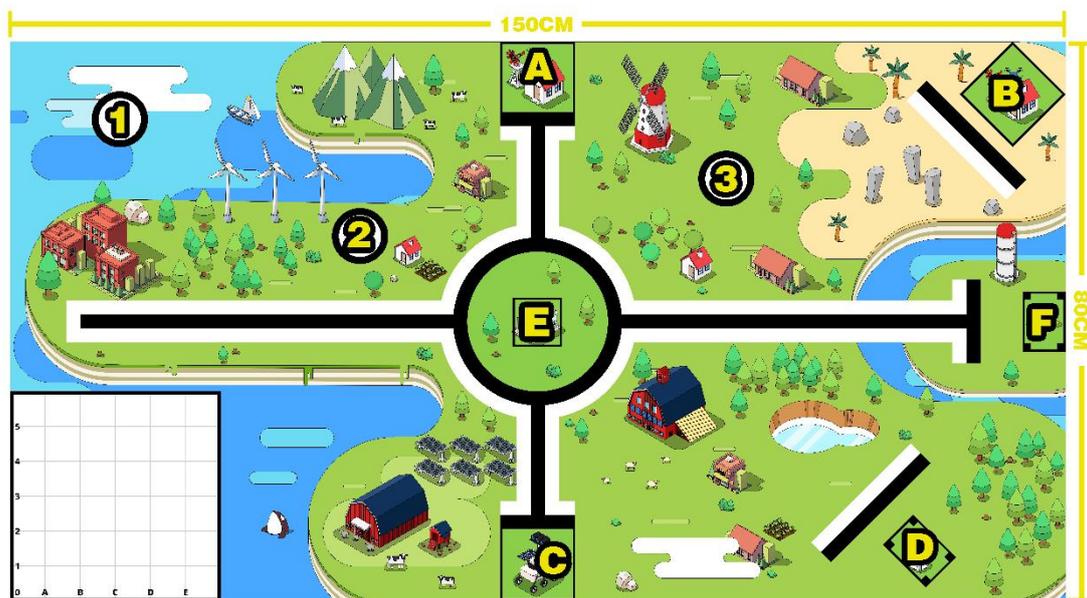


图 1 比赛场地图纸示意图（无模型）

注：黄色数字与字母仅存在与该示意图上，用于区域标识和尺寸参照，场地图纸本身不包含黄色数字和字母。



图 2 比赛场地示意图（带模型）



图 3 比赛场地 45 度俯视示意图（带模型）

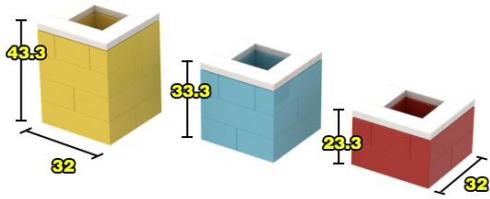
地图上的主要颜色值见图 4。



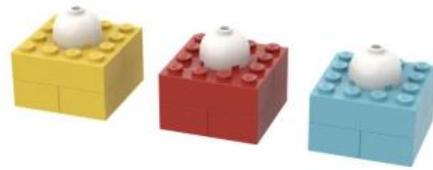
图 4 比赛场地图纸主要颜色的印刷颜色值

比赛道具说明：

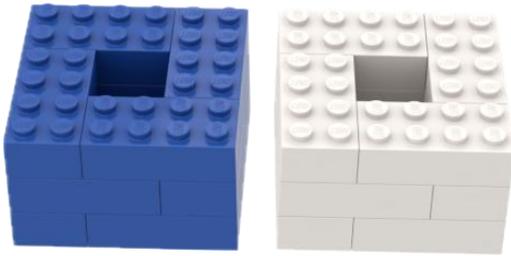
比赛使用场地道具为积木模型，有探测器底座 3 个、探测器模型 3 个，标本模型 2 个，场地模型 3 个，共 12 个任务模型，其中模型 D 和模型 F 需要使用魔术贴固定底面四个角粘贴在场地上。小学低年级组不包括其中的 E 和 F 道具。



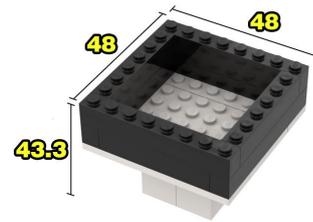
探测器底座



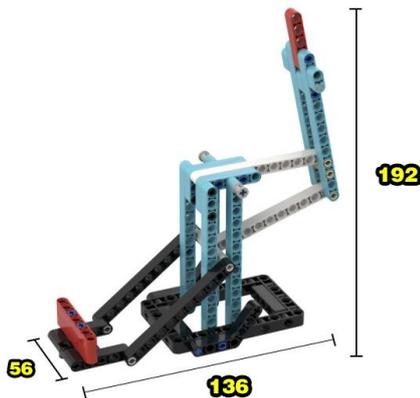
探测器模型



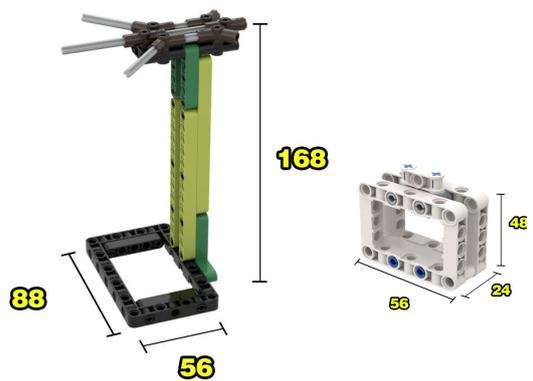
标本模型 A（左）、C（右）



道具 E：数据收集平台



道具 D：信号塔



道具 F：数据返回装置（左）、返回数据（右）

图 5 场地积木模型（图中数据单位为毫米）

积木模型的颜色值见图 6。

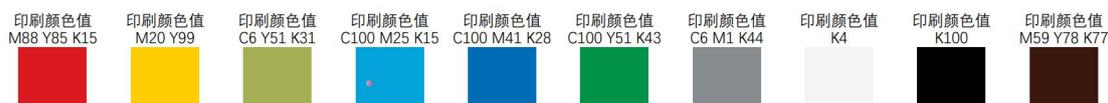


图 6 积木模型印刷颜色值

五、赛项规则和得分（复赛和决赛）

（一）规则

1. 本次比赛的原则为非禁止即许可；
2. 比赛要求智能小车在规定的时间内自动运行，完成场地任务，依照得分规则给予相应分数（具体得分说明见“比赛得分”）。
3. 每支队伍一辆智能小车，在起点区域静止放置时水平投影需控制在 30cm（长）×30cm（宽）以内，且高不超过 30cm，以其最突出部位为准。
4. 现场比赛每轮共 4 分钟，分为准备和比赛两个阶段，各 2 分钟。
5. 每支参赛队伍有两轮比赛机会。比赛采用分周期安排，所有参赛队伍完成第一轮比赛后，再进行第二轮比赛。详细场地和时间请各参赛队按照《现场比赛顺序表》进行（该表将在比赛前的领队会议期间发放）。规定时间未上场的队伍视同放弃。
6. 比赛取两轮比赛的最高分及对应的比赛花费时间作为最终成绩。
7. 比赛时在两分钟准备阶段内，选手进行随机任务抽签、准备智能小车，并且协助赛场裁判检查场地，若因任务模型没有复位而没能完成任务，则失分损失由选手承担。
8. 若选手在准备环节超时，且在裁判提醒后仍不能结束准备的，取消该轮参赛资格。
9. 比赛准备阶段要求智能小车位于出发区内，智能小车水平投影

不得超出出发区外边线。

10. 比赛开始时，待裁判发出指令后启动智能小车，比赛过程中选手不得干扰、遥控或触碰智能小车，且不得触碰场地图纸或场地上任务模型，否则本轮成绩取消。

11. 若比赛过程中智能小车驱动轮均离开场地图纸，则本轮比赛立即结束，以当前已完成的任务计分，但该轮比赛花费的时间记为两分钟。

12. 如智能小车在整个比赛阶段没有离开出发区，当轮按弃赛处理，分数计为零，该轮比赛花费的时间记为两分钟。

13. 当智能小车完全回到出发区并停止时，选手向裁判示意结束后，比赛结束；当参赛选手需要终止比赛时，选手主动向裁判发出明确的终止比赛要求，获得裁判许可后，参赛选手可手动停止智能小车，智能小车停止时比赛结束；或比赛时间结束时，比赛结束。比赛结束时，分数以完成的任务计分，该轮比赛花费的时间记为从裁判发出指令到比赛结束的时间。

14. 一轮比赛中，智能小车只能从出发区启动一次，但在运行过程中可以再次经过出发区。

15. 比赛结束后，队员等待现场裁判确认场地计算得分后签字离开。

16. 当前场次队伍进行比赛时，下一场次队伍在指定的候场区做好上场准备。

17. 不得使用其他参赛队的智能小车进行比赛，如发现，两支参赛队直接取消比赛资格。

18. 比赛过程中，不得采用技术手段干扰参赛队伍的智能小车运

行，一经发现，勒令退赛。

19. 本规则的解释权归大赛组委会。

(二) 得分

每轮比赛成绩根据比赛结束时的智能小车和场地模型位置以及任务完成情况进行评分。

1. 得分规则

表 2 小学低年级组得分规则

任务名称	任务描述	得分规则	满分
释放探测器	碰撞并释放探测器模型。	1) 探测器不再由对应的探测器底座支撑，得 5 分； 2) 探测器不再由对应的探测器底座支撑且不与对应的探测器底座接触，得 10 分； 3) 若探测器不与场地纸接触，得 0 分； 4) 每个探测器单独计分，满分共 30 分。	基础分 (30 分)
标本采集	收集位于 C 区域的标本模型。	1) 若 C 处的标本模型部分位于 C 区域外，得 5 分； 2) 若 C 处的标本模	基础分 (10 分)

		<p>型完全位于 C 区域外，得 10 分；</p> <p>3) 若 C 处的标本模型不与场地纸接触，不得分；</p> <p>注：C 区域为黑色标识线围成的区域，黑色标识线不属于 C 区域的一部分。</p>	
标本运送	<p>将位于出发区标本模型送入 A 区域，将位于 C 区域的标本模型送入 B 区域。</p>	<p>1) 若标本模型部分进入对应的收集区域，得 5 分；</p> <p>2) 若标本模型完全进入对应的收集区域，不接触边缘黑线，得 10 分；</p> <p>3) 每个标本模型单独计分。</p>	<p>基础分 (20 分)</p>
启动信号塔	<p>升起位于 D 区域的信号塔。</p>	<p>1) 信号塔未完全升起，即红色横杆水平投影与黑线有接触，得 10 分；</p> <p>2) 信号塔完全升起，即红色横杆水平投</p>	<p>基础分 (20 分)</p>

		影完全越过黑线，得 20 分。	
返回	完成所有任务后，智能小车回到出发区。	1) 智能小车与场地纸的接触点完全位于出发区内，得 10 分； 2) 智能小车的正投影完全位于出发区内，得 20 分。	基础分 (20 分)
每轮任务总计得分			总分 (100 分)

表 3 小学高年级组得分规则

任务名称	任务描述	得分规则	满分
释放探测器	碰撞并释放探测器模型。	1) 探测器不再由对应的探测器底座支撑，得 5 分； 2) 探测器不再由对应的探测器底座支撑且不与对应的探测器底座接触，得 10 分；	基础分 (30 分)
		3) 若探测器不与场地纸接触，得 0 分； 4) 每个探测器单独计分； 5) 若 3 个探测器底座均完全位于原区域内且不与区域边线接触，得奖励分 10 分。	奖励分 (10 分)
标本采集	收集位于 C 区域的标本模型。	1) 若 C 处的标本模型部分位于 C 区域外，得 5 分； 2) 若 C 处的标本模	基础分 (10 分)

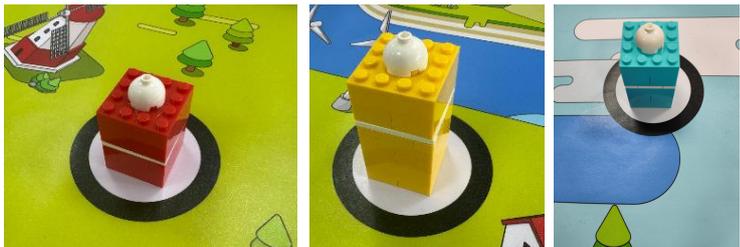
		<p>型完全位于 C 区域外，得 10 分；</p> <p>3) 若 C 处的标本模型不与场地纸接触，不得分；</p> <p>注：C 区域为黑色标识线围成的区域，黑色标识线不属于 C 区域的一部分。</p>	
标本运送	<p>将位于出发区标本模型送入 A 区域，将位于 C 区域的标本模型送入 B 区域。</p>	<p>1) 若标本模型部分进入对应的收集区域，得 5 分；</p> <p>2) 若标本模型完全进入对应的收集区域，不接触边缘黑线，得 10 分；</p> <p>3) 每个标本模型单独计分。</p> <p>4) B 区域运送成功（标本模型进入运送区）时，若 A 区域无模型，得奖励分 10 分。</p>	基础分 (20 分)
			奖励分 (10 分)

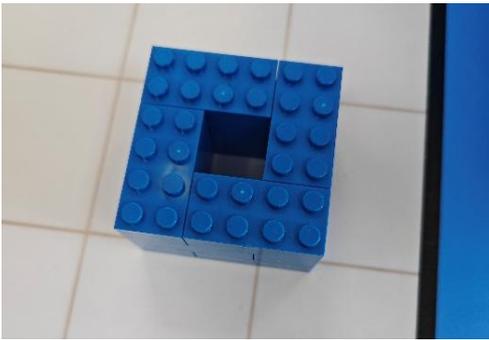
启动信号塔	升起位于 D 区域的信号塔。	<p>1) 信号塔未完全升起, 即红色横杆水平投影与黑线有接触, 得 10 分;</p> <p>2) 信号塔完全升起, 即红色横杆水平投影完全越过黑线, 得 20 分。</p>	基础分 (20 分)
收集返回数据	前往位于 F 区域的数据返回装置, 并收集模型。	1) 若数据模型不再与数据返回装置模型接触, 得 15 分。	基础分 (15 分)
传递数据	将在 F 区域收集的返回数据放置于 E 区域的数据平台模型上。	<p>1) 将在 F 区域收集的返回数据置于 E 区域的数据平台上, 使其与数据平台朝上的面有接触, 得基础分 5 分;</p>	基础分 (5 分)
		<p>2) 若本轮比赛完成时, 数据装置与数据平台朝上的面仍有接触, 得奖励分 10 分;</p>	奖励分 (10 分)

		3) 若数据平台没有保持直立, 或没有完全位于黑色框线内 (不能与黑色框线接触), 该任务基础分与奖励分均计 0 分。	
返回	完成所有任务后, 智能小车回到出发区。	1) 智能小车与场地纸的接触点完全位于出发区内, 得 10 分; 2) 智能小车的正投影完全位于出发区内, 得 20 分。	基础分 (20 分)
每轮任务总计得分			总分 (150 分)

2. 各任务模型初始位置及状态

表 4 各任务模型初始位置及状态示意图

任务名称	示意图
释放探测器	

<p>样本采集</p>	
<p>样本运送</p>	
<p>收集返回数据 (返回数据与数据 返回装置相对位置 在三个方向随机， 由现场抽签决定)</p>	
<p>传递数据</p>	



注：标本运送任务中的模型 A 可由参赛选手手动放置于出发区的任意位置，但必须与场地图纸有接触。

3. 部分任务得分标准示例：

表 5 释放探测器得分示例

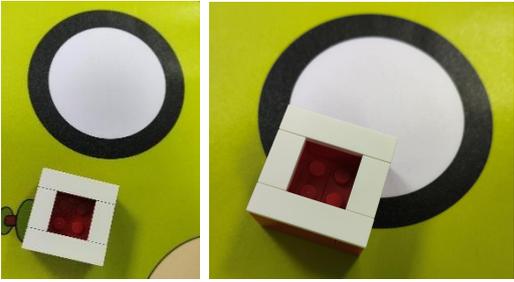
得分标准	示意图例
探测器不再由对应的探测器底座支撑，得 5 分	
探测器不再由对应的探测器底座支撑且不与对应的探测器底座接触，得 10 分	
底座离开原区域或与区域边线接触，奖励分得 0 分	

表 6 标本运送得分示例

得分标准	示意图例
------	------

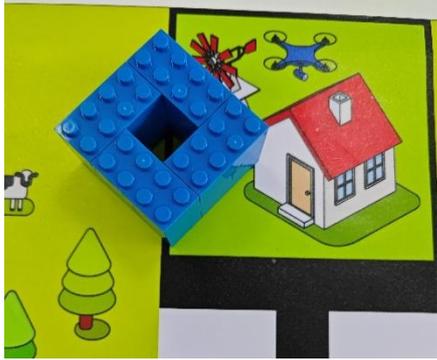
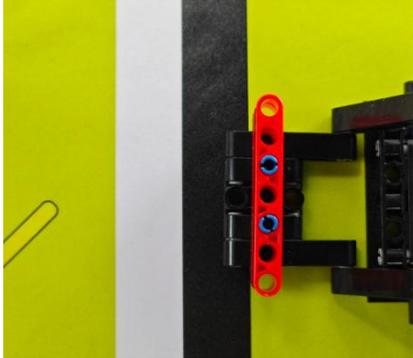
<p>标本模型部分位于收集的区域， 得 5 分</p>	
<p>标本模型完全进入对应的收集区域， 不接触边缘黑线，得 10 分</p>	

表 7 数据收集得分示例

得分标准	示意图例
<p>将在 F 区域收集的返回数据置于 E 区域的数据平台上，使其与数据平台朝上的面有接触，得基础分 5 分</p>	
<p>若数据平台没有保持直立，或没有完全位于黑色框线内（不能与黑色框线接触），该任务基础分与奖励分均计 0 分</p>	

表 8 启动信号塔得分示例

得分标准	示意图例
初始状态，不得分	
信号塔未完全升起，即红色横杆水平投影与黑线有重叠，得 10 分	
信号塔完全升起，即红色横杆水平投影完全越过黑色线，得 20 分	

4. 其它注意事项：

比赛时间截止时，若智能小车与积木有接触，则被接触积木对应任务的得分取消；

比赛过程中，若智能小车破坏了场地道具，则该道具对应的任务的得分取消。

六、比赛报名

参赛选手应于规定时间通过大赛官方网站完成报名。参赛选手报名基本要求如下：

（一）应以个人的形式完成报名；

（二）只能报名一个组别且符合对应年龄和年级；团队赛选手不可跨组别报名。

（三）根据对应组别和级别要求，熟悉 Scratch/Mixly/C/Python 编程的基础知识和基本操作，能独立完成参赛作品结构的构建、程序编写、模拟运行、提交成果等操作。可以独立对作品进行演示、讲解。

参赛选手随时关注官网或报名手机的结果反馈信息。

大赛官方网站：ceic.kpcb.org.cn（参赛报名）

www.kpcb.org.cn（赛事资讯）

大赛官方微信公众账号：中国电子学会科普中心（请保持关注）

七、参赛技术要求

（一）初赛

自备笔记本电脑。电脑操作系统：Mac OS、Win 7 或以上操作系统；浏览器采用谷歌浏览器（69.0 版本以上）、QQ 浏览器。

（二）复赛和决赛

1. 每支队伍一辆，在起点区域静止放置时水平投影需控制在 30cm（长）×30cm（宽）以内，且高不超过 30cm，以其最突出部位为准，以其最突出部位为准，以保证在终点计时准确；

2. 主控板不做限制，选手可以自主选择；

3. 智能小车拼搭主控板仅限 1 块，电机舵机类最多 4 个，光电类传感器最多 4 个，其他零件器材不限；

4. 智能小车电池饱和电压不超过 9V, 电机转速不高于 320rpm(±5%);

5. 编程电脑: 参赛选手自带竞赛用笔记本电脑或平板电脑, 并保证比赛时电脑电量充足(可自备移动充电设备);

6. 禁带设备: U 盘、手机、对讲机等;

7. 经检查合格的器材方可参加比赛.

(三) 作品中不得使用对人员或场地容易造成伤害或损伤的设备或物品, 包括但不限于: 易燃易爆物品、腐蚀性液体、电压超过 24V 的电源、高功率激光等。

(四) 组委会尽可能的为参赛选手提供良好优质的比赛环境, 但受赛场环境的影响, 参赛选手及其设备也要适应比赛场地及其环境。

八、奖项和晋级

大赛采用初赛, 复赛和决赛三级赛制。初赛和决赛由大赛组委会统一组织, 复赛由地区承办单位组织。

(一) 初赛: 通过线上方式完成, 由大赛组委会组织。根据成绩排名获取晋级复赛资格, 初赛不设奖项。

(二) 复赛: 按赛区组委会要求, 通过现场或线上方式完成。复赛时间以赛区组委会赛前通知为准。复赛奖项设置一等奖、二等奖、三等奖。

决赛晋级标准: 参赛选手提交资料完整、准确; 参赛作品符合参赛技术要求; 参赛作品在规定比赛时间内可完成比赛规则规定的内容。按照大赛组委会确定的决赛晋级配额, 根据复赛现场裁判结果(含电脑评分结果), 按综合成绩从高到低遴选晋级全国总决赛选手。(详见各赛区比赛文件)

复赛不确保每名参赛选手获奖。

(三) 决赛：按大赛组委会要求通过现场方式完成。决赛奖项拟定设置为：一等奖、二等奖、三等奖、优秀奖、优秀指导教师奖和优秀组织单位奖，最终奖项设置以决赛通知为准。获奖结果根据决赛现场裁判结果（含电脑评分结果），按综合成绩从高到低遴选得出。

(四) 复赛和决赛不确保每名参赛选手获奖，作品不符合参赛要求或成绩排名靠后者不获得奖项。

(五) 奖项及成绩排名作为晋级的参考标准之一，但不作为唯一标准，具体获奖及晋级名单以赛后公示为准。

九、比赛流程

(一) 初赛

选手在规定时间内完成在线答题，初赛试题以理论知识为主。

初赛样题示例见附件 1。

(二) 复赛

复赛形式及具体安排时间以赛区组委会通知为准，参赛选手需按通知要求在赛前完成作品。

(三) 决赛

形式及具体安排时间以大赛组委会通知为准。

十、赛程安排

(一) 初赛：3-5 月

(二) 复赛：6-7 月

(三) 决赛：8 月

大赛各阶段赛程安排以大赛官方网站通知为准。

十一、其他说明

（一）基本比赛要求

1. 组委会工作人员（包括裁判及专家组成员），不得在现场比赛期间参与任何对参赛选手的指导或辅导工作，不得泄露任何有失公允的竞赛信息。

2. 参赛选手须提前 5 分钟入场，按指定位置就座。比赛过程中不得随意走动，不得扰乱比赛秩序。

3. 参赛选手可携带书写工具如钢笔、签字笔、铅笔等，及计时工具手表等进入场地。不得携带软盘、光盘、U 盘、硬盘等外接存储设备或介质。在竞技期间不得与其他选手交谈，不得干扰其它选手备赛，不得损坏公用设备。

4. 选手在展示和比赛过程中对题目、设备以及编程环境有疑问时，应举手向大赛工作人员提问。选手遇有计算机或软件故障，或其他妨碍比赛的情况，应及时举手示意大赛工作人员及时处理。

（二）裁判和仲裁

1. 初赛、复赛和决赛的裁判工作根据比赛内容和规则执行。

2. 比赛采用的是比赛结果即时发布制。如果参赛选手对裁判结果有异议，应当于当天比赛结束公布成绩后 2 小时以内提出申诉。申诉采用在线提交方式，并具体说明在比赛过程中疑似异常情况的时间、相关人员、异常内容、相关证明资料（照片或视频）和对比赛结果不满的原因。

仲裁委员会在接到申诉意见后，将视需要组织评审专家进行复核评估，并在 1 个工作日内将处理意见反馈给申诉人。

3. 复赛仲裁由复赛组委会仲裁组完成，不跨区、跨级仲裁；决赛仲裁由决赛组委会仲裁组完成。

(三) 比赛规则的解释权归大赛组委会。

十一、报名联系

具体报名细则请登录大赛官方网站查询。

技术咨询电话：吴老师 17310659195

大赛监督电话：010-68600718/68600710

大赛监督邮件：kepujingsai@163.com

大赛官方网站：www.kpcb.org.cn

全国青少年信息素养大赛组委会

2024年11月

附件 1. 初赛样题示例

一、小学低年级组

(一) 单选题

例 1: 齿轮加速可以通过哪种方式实现? (A)

- A. 大齿轮带小齿轮
- B. 小齿轮带大齿轮
- C. 大齿轮带大齿轮
- D. 小齿轮带小齿轮

例 2: 皮带传动与齿轮传动相比, 有何不同? (A)

- A. 皮带传动更适合长距离传动
- B. 齿轮传动更容易打滑
- C. 皮带传动比齿轮传动更复杂
- D. 齿轮传动更安静

(二) 多选题

例 1: 下列哪一项描述的内容属于可能事件 (即不一定会发生)? (AD)

- A. 张三走路被绊倒了
- B. 太阳从东边升起
- C. 过了今天是明天
- D. 明天会下雨

例 2: 凸轮机构的主要功能是什么? (AD)

- A. 将旋转运动转换为直线运动或摆动运动
- B. 提供恒定速度输出
- C. 增加机械系统的稳定性
- D. 获得间歇性运动

(三) 判断题

例 1：天平是一种等臂杠杆。(正确)

例 2：四边形结构比三角形更稳定。(错误)

二、小学高年级组

(一) 单选题

例 1：下列应用到棘轮棘爪机构的是 (C)

- A. 指甲刀
- B. 发动机
- C. 防脱线式钓鱼竿
- D. 升旗杆

例 2：下列说法正确的是 (A)

- A. 机器人三原则由美国科幻家艾萨克·阿西莫夫提出
- B. 恐怖谷效应指的是机器人不喜欢人类
- C. AlphaGo 在五子棋项目中战胜了人类的世界冠军
- D. 机器人的主要组成部分有：输入设备、输出设备、控制器

(二) 多选题

例 1：下面哪些例子是分支结构？(ACD)

- A. 如果今天下雨就带伞，否则不带伞
- B. 每天晚上 8 点准时睡觉

C. 如果考得好父母会奖励我，否则要加油学习

D. 如果天气好就去公园，否则就在家里看书

例 2：下列关于运动的说法正确的是（ABD）

A. 路边的树木相对于街角的警察局静止

B. 周末开车出行时，坐在后座的你相对于坐在驾驶座的爸爸静止

C. 地面是绝对静止的，因为在上面运动的一切事物都在"运动

D. “两岸猿声啼不住，轻舟已过万重山。”船夫相对于船静止但是相对于山是运动的

（三） 判断题

例 1：地球围绕太阳旋转属于公转，月球绕着地球旋转属于自转。（错误）

例 2：粗糙表面的摩擦力比光滑表面的摩擦力大。（正确）

附件二： 计分表（小低组）

2025全国青少年信息素养大赛

（世界机器人大会青少年机器人设计与信息素养大赛—信息素养类竞赛）

智创生态挑战赛 计分表（小低组）

参赛人员编号： _____

任务名称	得分规则	满分	一轮得分	二轮得分
释放探测器	1) 探测器不再由应的探测器底座支撑，得 5 分； 2) 探测器不再由对应的探测器底座支撑且不与应的探测器底座接触，得 10 分； 3) 若探测器不与场地纸接触，得 0 分； 4) 每个探测器单独计分。	基础分 (30 分)		
标本采集	1) 若 C 处的标本模型部分位于 C 区域外，得 5 分； 2) 若 C 处的标本模型完全位于 C 区域外，得 10 分； 3) 若 C 处的标本模型不与场地纸接触，不得分； 注：C 区域为黑色标识线围成的区域，黑色标识线不属于 C 区域的一部分。	基础分 (10 分)		
标本运送	1) 若标本模型部分进入对应的收集区域，得 5 分； 2) 若标本模型完全进入对应的收集区域，不接触边缘黑线，得 10 分； 3) 每个标本模型单独计分。	基础分 (20 分)		
启动信号塔	1) 信号塔未完全升起，即红色横杆水平投影与黑线有接触，得 10 分； 2) 信号塔完全升起，即红色	基础分 (20 分)		

	横杆水平投影完全越过黑线，得 20 分。			
返回	1)智能小车与场地纸的接触点完全位于出发区内，得 10 分； 2)智能小车的正投影完全位于出发区内，得 20 分。	基础分 (20 分)		
本轮比赛得分		满分 (100 分)		
比赛用时				
比赛得分				
比赛得分轮用时				

关于取消比赛资格记录:

裁判员: _____

记分员: _____

裁判长: _____

数据录入: _____

选手确认签字: _____

附件三： 计分表（小高组）

2025全国青少年信息素养大赛

（世界机器人大会青少年机器人设计与信息素养大赛—信息素养类竞赛）

智创生态挑战赛

计分表（小高组）

参赛人员编号：_____

任务名称	得分规则	满分	一轮得分	二轮得分
释放探测器	1) 探测器不再由应的探测器底座支撑，得 5 分； 2) 探测器不再由对应的探测器底座支撑且不与应的探测器底座接触，得 10 分； 3) 若探测器不与场地纸接触，得 0 分； 4) 每个探测器单独计分； 5) 若 3 个探测器底座均完全位于原区域内且不与区域边线接触，得奖励分 10 分。	基础分 (30 分)		
		奖励分 (10 分)		
标本采集	1) 若 C 处的标本模型部分位于 C 区域外，得 5 分； 2) 若 C 处的标本模型完全位于 C 区域外，得 10 分； 3) 若 C 处的标本模型不与场地纸接触，不得分； 注：C 区域为黑色标识线围成的区域，黑色标识线不属于 C 区域的一部分。	基础分 (10 分)		
标本运送	1) 若标本模型部分进入对应的收集区域，得 5 分； 2) 若标本模型完全进入对应的收集区域，不接触边缘黑线，得 10 分； 3) 每个标本模型单独计分。 4) B 区域运送成功（标本	基础分 (20 分)		
		奖励分 (10 分)		

	模型进入运送区)时,若A区域无模型,得奖励分10分。			
启动信号塔	1)信号塔未完全升起,即红色横杆水平投影与黑线有接触,得10分; 2)信号塔完全升起,即红色横杆水平投影完全越过黑线,得20分。	基础分 (20分)		
收集返回数据	1)若数据模型不再与数据返回装置模型接触,得15分。	基础分 (15分)		
传递数据	1)将在F区域收集的返回数据置于E区域的数据平台上,使其与数据平台朝上的面有接触,得基础分5分;	基础分 (5分)		
	2)若本轮比赛完成时,数据装置与数据平台朝上的面仍有接触,得奖励分10分; 3)若数据平台没有保持直立,或没有完全位于黑色框线内(不能与黑色框线接触),该任务基础分与奖励分均计0分。	奖励分 (10分)		
返回	1)智能小车与场地纸的接触点完全位于出发区内,得10分; 2)智能小车的正投影完全位于出发区内,得20分。	基础分 (20分)		
本轮比赛得分		满分 (150分)		
比赛用时				
比赛得分				
比赛得分轮用时				

关于取消比赛资格的记录:

裁判员: _____

记分员: _____

裁判长: _____

数据录入: _____

选手确认签字: _____

附件四：现场比赛顺序表

_____月_____日_____场 小低/小高 比赛顺序表

比赛时间	参赛人员名称	参赛人员编号	场地编号