

AI 争锋挑战赛

赛

事

规

则

V1.0

版本变更说明:

版本号	日期	说明
v1.0	10.30	AI 争锋挑战赛规则发布
...	...	...

一、赛项简介

1. 比赛简介

AI 争锋挑战赛是一个机器人多任务应用型比赛，赛项涵盖了机械结构搭建、智能开源硬件研究，人工智能算法编程等知识内容。比赛共分为远程遥控和自主巡线两个阶段，要求参赛选手自主搭建参赛机器人，比赛时完成场上的特定任务，最终通过计分加计时的形式进行成绩排名。比赛以高水平的赛事设置来培养学生的培养选手的结构搭建、逻辑编程、机器学习、创新创造、团队协作等全方位综合能力，提高应用编程水平，激发学生的科技创新潜能。

2. 赛事宗旨

创造：通过比赛任务的巧妙设计，引导学生多动手，多用脑，从基本的外观设计到更为复杂的结构设计，不断优化自己的机器人外观造型和任务解决方案，从而提升自身的创造力。

协作：赛项设计了多方面的操作内容，要求多名参赛队员共同配合完成整体比赛任务，在备赛期间、正式比赛的过程中均考验参赛队员之间的配合协作能力，我们希望通过比赛能帮助参赛选手提升团队协作能力、培养团队凝聚力。

担当：担当是指不惧困难，一往无前的竞赛精神。我们希望参赛队员在面对比赛困难和挑战时能够积极面对和处理突发情况，学会解决各类突发问题和技术难题，不退缩，有担当。

挑战：比赛过程中充满着各类挑战，有竞赛排名的挑战，有任务难度的挑战，学会应对竞赛过程中的各种挑战有利于加强学生在现实生活中的抗压能力、解决问题的能力。

3. 比赛主题

在未来的世界，人类已经探索了太阳系的各个行星，并建立了多个空间站。空间站是人类在太空建造的最大、最先进的科学实验平台之一，它为人类提供了研究太空环境、开发太空资源、探索太空奥秘的机会。为了维护和平与秩序，人类成立了星际联盟，一个由各个行星代表组成的组织。星际联盟每年都会举办一场星际战车挑战赛，邀请来自各个行星的青少年参加，展示他们的智慧和勇气，这是一场充满刺激和乐趣的比赛，也是一场考验和锻炼的机会。

比赛旨在让越来越多青少年树立起仰望星空的精神坐标，开启他们心中那扇通往无垠宇宙的大门。未来与当下，科幻与现实，探索者将怀揣着勇于探索的强大内心与愿望，在比赛中不断挑战、超越自己，向未知的领域前行，飞向星海宇宙的深处。

二、比赛规则

1. 队伍要求

参赛组别：比赛分为小学低龄组（1-2 年级）、小学高龄组（3-6 年级）、初中组、高中组（含中职高）。

队伍人数：每组 1-2 名选手。

指导教师：每组最多一名指导老师，指导老师可同时指导多个队伍进行参赛。

2. 设备要求

机器人规范：参赛队在比赛中，每个队伍仅可使用己方队伍的一台机器人参赛；每支参赛队的机器人拥有一个编号作为此参赛队机器人的唯一识别符号，同一台机器人不允许多个赛队使用。

机器人尺寸：机器人处于基地时外尺寸（含柔性材料）长不得超过 25 cm，宽不得超过 25 cm，高度不超过 25cm。机器人竖直投影完全离开基地后，其最大延展尺寸不做要求。

控制器：机器人须采用开源硬件 micro:bit 作为核心主控，一台机器人（包括遥控设备、机器人设备）只允许使用一块 micro:bit 主板，机器人的车身、电机、巡线传感器必须是完整一体，不可拆卸。车身自带编码电机，具备电机旋转度数回读功能，外部扩展至少支持 1 路电机、1 路舵机和 4 路传感器接口。

传感器：机器人须内置巡线传感器，该传感器至少包含四组红外巡线探头和状态指示灯，包含一个学习按钮，可根据现场赛场光线环境进行巡线学习，巡线指示灯能实时反馈巡线状态。

机器人供电：每台机器人供电电压 $\leq 6V$ 。

结构件：机器人上禁止使用尖锐或锋利的材料、溶液、有害物质。所搭建的机器人需是一个整体，机器人的各子部分、结构连接牢固。禁止机器人存在抛射、弹射等具有危险性的机械结构。

无线控制：仅允许机器人与遥控设备进行 2.4 G 无线通讯。

三、比赛内容

1. 整体说明

你是一名来自地球的学生，你对太空和科技非常感兴趣，你梦想着有一天能够乘坐战车飞向星空。你得知星际联盟正在招募参赛者，你毫不犹豫地报了名。你收到了一台专属于你的战车，它是由先进的材料和技术制造，可以在任何环境中运行。你将要面对两个不同的挑战，请开始你的训练和准备吧！

AI 争锋挑战赛是机器人多任务应用型赛项，比赛分为小学低龄组、小学高龄组、初中组和高中组四个组别，比赛分为远程遥控阶段和自主巡线阶段。参赛队伍需要提前搭建机器人，并进行程序编写和设备调试，完成一系列的任务挑战，最终以得分加计时的形式对成绩进行排名。

2. 名词解释

远程遥控阶段：参赛队伍可以在此阶段通过遥控手柄控制机器人完成比赛任务，这个阶段模拟了星际战车在外星地形上寻找和采集能源的过程。不同颜色的方块代表了不同类型和价值的能源，红色代表热能、蓝色代表电能、黄色代表光能、绿色代表生物能等。参赛队伍需要灵活地操纵机器人，尽量多地获取能源。

机器人小车主动轮的垂直投影进入基地区域内，参赛队伍方可提前结束此阶段。

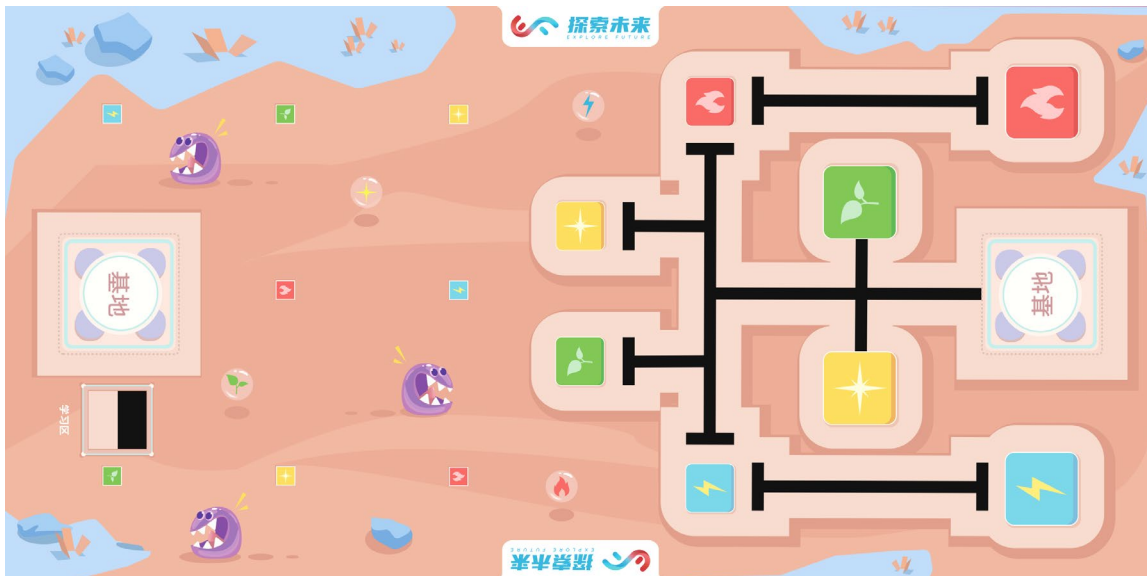
自主巡线阶段：参赛队伍可以在此阶段通过编程控制机器人完成比赛任务，这个阶段模拟了星际战车在外星基地内部进行能源分配和管理的过程。不同颜色的终点区域代表了不同功能和需求的设施，红色代表武器系统、蓝色代表通讯系统、黄色代表照明系统、绿色代表生命支持系统等。参赛队伍需要编写精确和高效的程序，让机器人自动识别路线和信号，并将能源送达正确的位置。

自主巡线阶段的程序可提前编写调试，此阶段进行时不可以使用电脑修改程序代码，

机器人小车主动轮的垂直投影进入基地区域内，参赛队伍方可提前结束此阶段。

机器人重启：参赛队伍可以在比赛过程中向裁判举手示意请求重启机器人，重启时若机器人接触场地得分道具，则该道具将会失效，重启时可以改变机器人的机械结构，不可以修改程序代码，重启次数不限，比赛计时不停止。重启后机器人在基地重新出发完成任务。

3. 场地说明



比赛地图

比赛场地由比赛地图、道具两个部分组成。比赛场地占地尺寸为 2400 mm×1200 mm，道具位于地图表面上。比赛场地放置在冷光源，低照度，低磁场干扰环境中。

比赛中，参赛选手设计的机器人过程中需考虑以下情况的出现：

- 1.赛台在生产、搭建过程中面板可能会有略微不平整；
- 2.地图可能存在轻微褶皱、微小起伏、地图赛道及线框尺寸存在误差；线宽尺寸误差范围在 1-2mm 左右；
- 3.受天气影响导致的环境光线变化；
- 4.比赛道具尺寸存在误差（误差范围在 1-2mm 左右）、颜色偏差。

出现以上情况属于正常，同时主办方、协办方也需将影响降到最低，保证比赛公平性。

地图长宽为 2400mm×1200mm，含以下功能区域：

基地：机器人启动的区域，一共有两个。是长宽 25cm 的正方形，设定在地图左右两侧，参赛队伍只能在基地启动机器人；机器人结束远程遥控阶段或自主巡线阶段时，垂直投影要回到该区域。

巡视区：能源方块放置区尺寸为 40*40mm，能源方块中转区域尺寸 100*100mm，能源方块终点区域尺寸为 150*150mm。

4. 任务及得分说明

4.1 小学低龄组（1-2 年级）比赛任务整体说明

比赛的场地是一个模拟平台，上面有四种颜色的方块，代表不同的能源。参赛队伍需要通过遥控和自动巡线两种方式，控制机器人完成方块收集和配送的任务。这些任务旨在考验参赛队伍的编程能力、战略思维和团队协作。

比赛分为远程遥控阶段和自主巡线阶段任务，任务满分 500 分。

1、战车启动

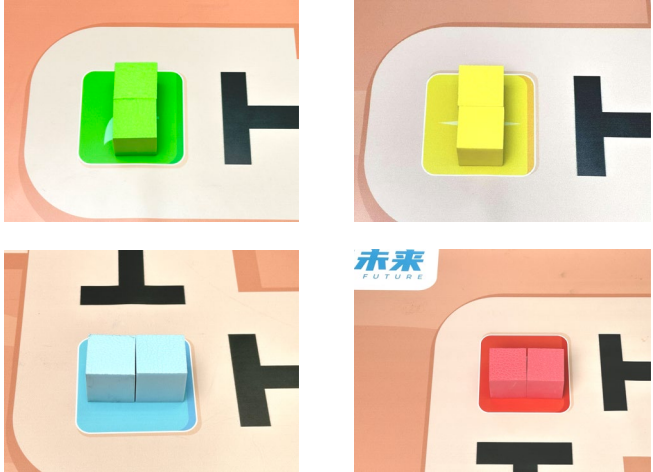
星际战车从基地出发，开始执行任务。战车需要启动自己的引擎和传感器，然后离开基地的范围。这是一个简单的热身任务，旨在检查机器人的基本功能和状态。

得分标准	1.该任务只进行一次计分； 2.机器人垂直投影完全离开基地。
初始状态	
得分状态	
任务得分	满分 60 分

2、采集能源

星际战车在外星地形上寻找和采集能源，红色代表热能、蓝色代表电能、黄色代表光能、绿色代表生物能。机器人需要在有限的时间内，尽可能多地收集不同颜色的方块，并将它们放置在对应该颜色的中转区域。这是一个考验参赛队伍操作技巧和反应速度的任务，旨在提高机器人的能源效率和战斗力。

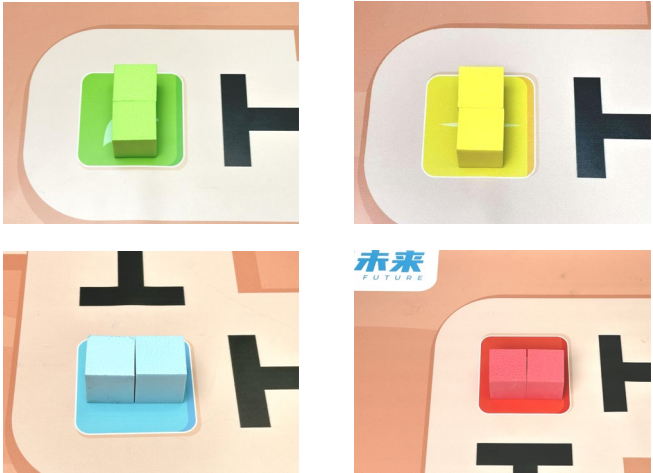
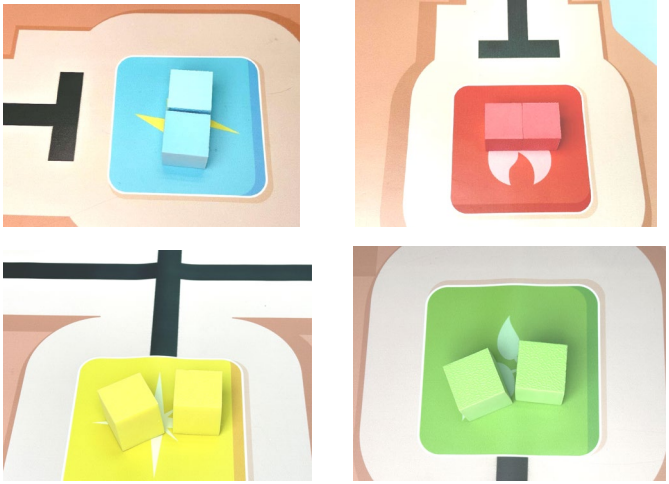
得分标准	1. 该任务为远程遥控的方式完成； 2. 代表能源的红、黄、蓝、绿色方块被收集到对应颜色的能源中转站，并且垂直投影完全在中转站线框内。
------	--

	3. 能源采集完毕后需返回初始基地，任一主动轮返回基地即可。
初始状态	
得分状态	
任务得分	能源块 25 分/个，返回基地 20 分，满分 220 分

3、能源配送

星际战车在外星基地内部进行能源分配和管理的过程。机器人需要按照预设的路线，将中转区域里的方块运送到对应颜色的终点区域。这是一个考验参赛队伍编程能力和逻辑思维的任务，旨在优化机器人的能源分配和系统稳定性。

得分标准	1. 红色方块代表武器系统、蓝色方块代表通讯系统、黄色方块代表照明系统、绿色方块代表生命支持系统；战车需要将这几种方块配送至对应的区域内 2. 该任务为自主巡线完成，运送方块的顺序不限，机器人可以脱线行驶，完成任务时不能使用任何遥控器，该任务以自主巡线阶段结束时的最终状态计分； 3. 颜色方块的垂直投影完全在各系统的指示区范围框内方可得分； 4. 任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分； 备注：在遥控阶段未完全送入对应颜色区域的颜色块，在执行自主巡线任务前，由裁判将其拿走保存；
初始状态	方块的放置状态和数量由机器人在上一阶段完成任务的最终状态而定。下图仅为举例：

	
得分状态	
任务得分	30 分/个，返回基地 30 分，满分 270 分

4.2 小学高龄组（3-6 年级）比赛任务整体说明

比赛的场地是一个模拟平台，上面有四种颜色的方块，代表不同的能源。参赛队伍需要通过遥控和自动巡线两种方式，控制机器人完成方块收集和配送的任务。这些任务旨在考验参赛队伍的编程能力、战略思维和团队协作。

比赛分为远程遥控阶段和自主巡线阶段任务，任务满分 500 分。

2、战车启动

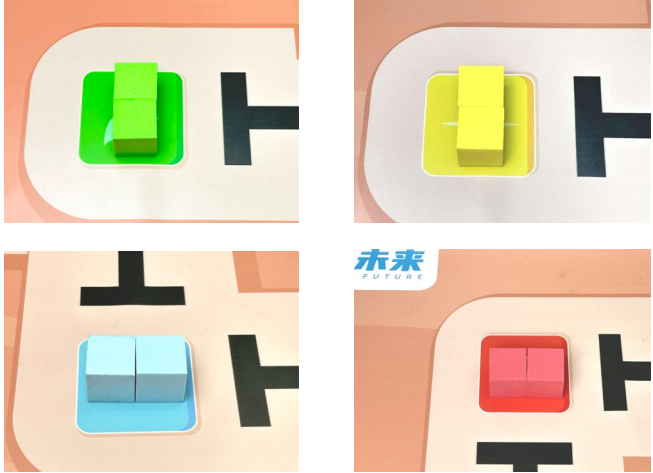
星际战车从基地出发，开始执行任务。战车需要启动自己的引擎和传感器，然后离开基地的范围。这是一个简单的热身任务，旨在检查机器人的基本功能和状态。

得分标准	1.该任务只进行一次计分； 2.机器人垂直投影完全离开基地。
初始状态	
得分状态	
任务得分	满分 60 分

2、采集能源

星际战车在外星地形上寻找和采集能源，红色代表热能、蓝色代表电能、黄色代表光能、绿色代表生物能。机器人需要在有限的时间内，尽可能多地收集不同颜色的方块，并将它们放置在对应该颜色的中转区域。这是一个考验参赛队伍操作技巧和反应速度的任务，旨在提高机器人的能源效率和战斗力。

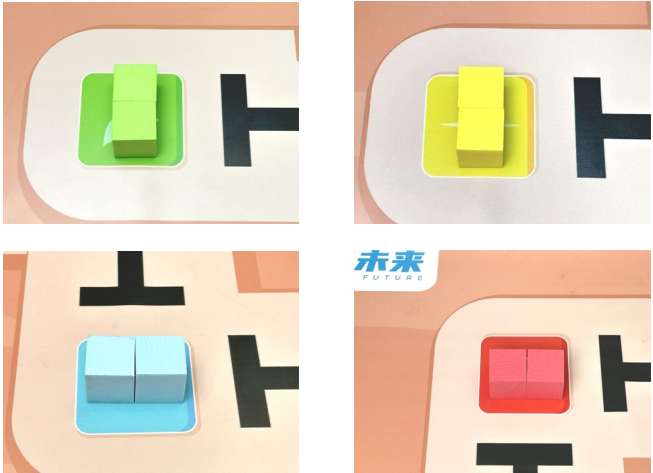
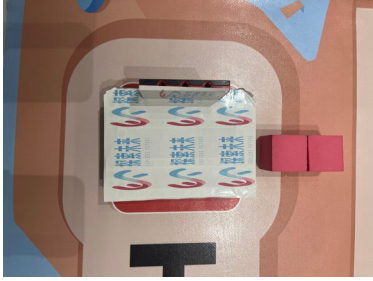
得分标准	1. 该任务为远程遥控的方式完成； 2. 代表能源的红、黄、蓝、绿色方块被收集到对应颜色的能源中转站，并且垂直投影完全在中转站线框内。 3. 能源采集完毕后需返回初始基地，任一主动轮返回基地即可。
------	--

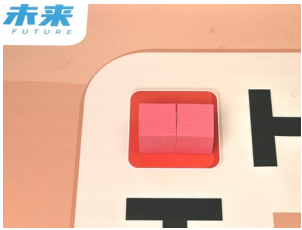
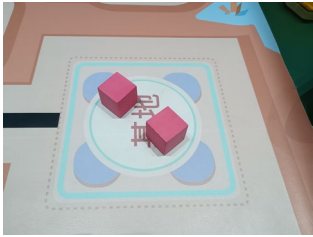
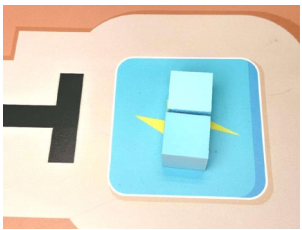
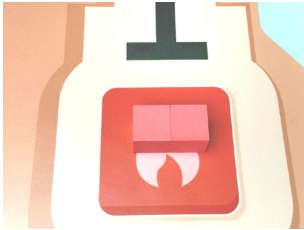
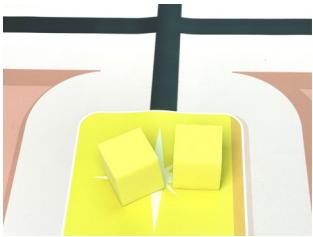
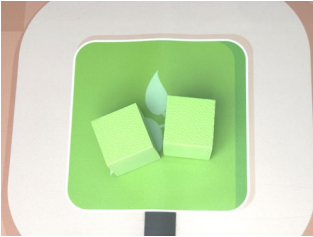
初始状态	
得分状态	
任务得分	能源块 25 分/个，返回基地 20 分，满分 220 分

3、能源配送

星际战车在外星基地内部进行能源分配和管理的过程。机器人需要按照预设的路线，将中转区域里的方块运送到对应颜色的终点区域。这是一个考验参赛队伍编程能力和逻辑思维的任务，旨在优化机器人的能源分配和系统稳定性。

得分标准	1. 红色方块代表武器系统、蓝色方块代表通讯系统、黄色方块代表照明系统、绿色方块代表生命支持系统；战车需要将这几种方块按照以下要求配送至对应的区域内； 2. 该任务为自主巡线完成，完成任务的顺序不限，机器人可以脱线行驶，完成任务时不能使用任何遥控器，该任务以自主巡线阶段结束时的最终状态计分； 3. 无特殊要求的颜色方块垂直投影完全在各系统的指示区范围框内方可得分；有特殊要求的方块需按照任务要求完成即可得分； 4. 任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分； 备注：在遥控阶段未完全送入对应颜色区域的颜色块，在执行自主巡线任务前，由裁判将其拿走保存；
初始状态	方块的放置状态和数量由机器人在上一阶段完成任务的最终状态而定。下图仅为举例：

	
任务变量一	现场调试前会随机抽取一种对应颜色的能量块，裁判将其放置在对应颜色能源板上，需选手使用机器人的自主程序将能源块从能源板上取下，能源块不在能源板上即可得分；不得使用暴力撞击能源板，任务完成时至少保证能源板的50%及以上投影在对应颜色区域，否则该任务不得分（其中能源板尺寸：长*宽*高：15*10*5cm） 初始状态：  得分状态： 
任务变量二	除去任务变量一的道具之外的其他三种颜色能量块，现场随机抽签确认一种颜色能量块，选手需使用机器人自主程序让其将对应颜色能量块收回基地，能量块完全在基地内即可得分； 初始状态：

	 得分状态： 
剩余可能两 种颜色块得 分状态	   
任务得分	任务变量一得分 50 分/个，其余颜色块 30 分/个，返回基地 30 分，满分 310 分

4.3 初中组、高中组比赛任务整体说明

比赛的场地是一个模拟平台，上面有四种颜色的方块，代表不同的能源。参赛队伍需要通过遥控和自动巡线两种方式，控制机器人完成方块收集和配送的任务。这些任务旨在考验参赛队伍的编程能力、战略思维和团队协作。

比赛分为远程遥控阶段和自主巡线阶段任务，任务满分 500 分。

3、战车启动

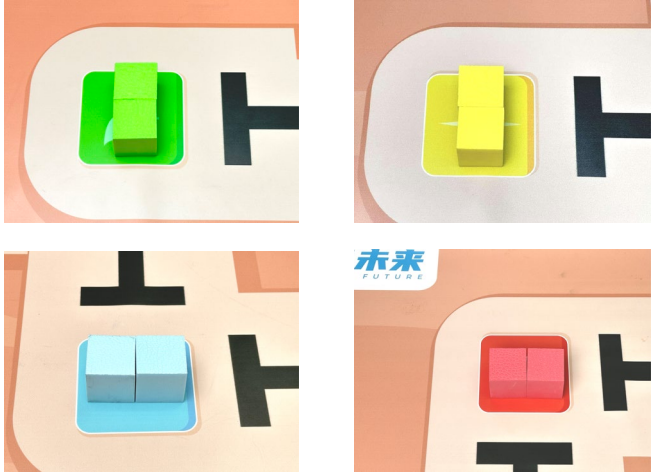
星际战车从基地出发，开始执行任务。战车需要启动自己的引擎和传感器，然后离开基地的范围。这是一个简单的热身任务，旨在检查机器人的基本功能和状态。

得分标准	1.该任务只进行一次计分； 2.机器人垂直投影完全离开基地。
初始状态	
得分状态	
任务得分	满分 60 分

2、采集能源

星际战车在外星地形上寻找和采集能源，红色代表热能、蓝色代表电能、黄色代表光能、绿色代表生物能。机器人需要在有限的时间内，尽可能多地收集不同颜色的方块，并将它们放置在对应该颜色的中转区域。这是一个考验参赛队伍操作技巧和反应速度的任务，旨在提高机器人的能源效率和战斗力。

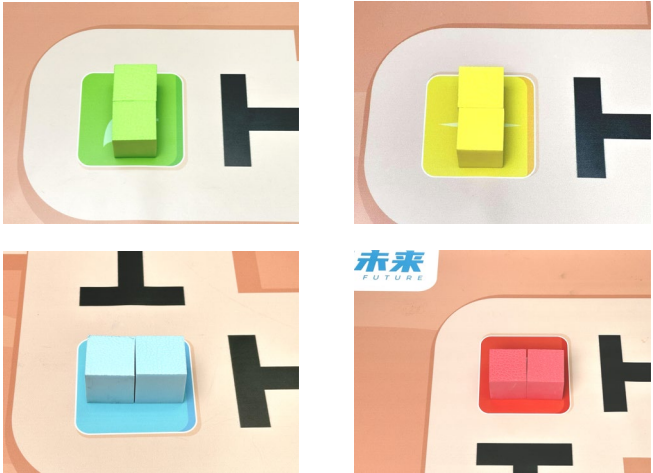
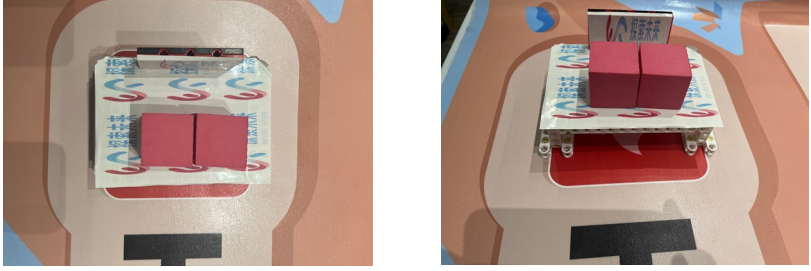
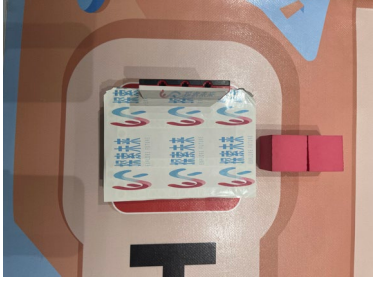
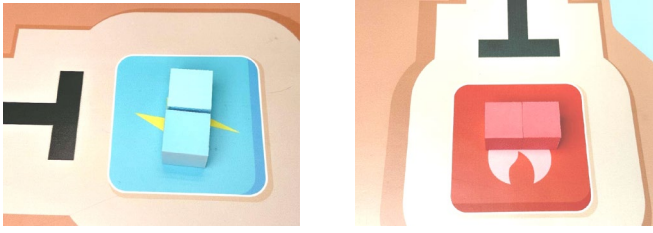
得分标准	1. 该任务为远程遥控的方式完成； 2. 代表能源的红、黄、蓝、绿色方块被收集到对应颜色的能源中转站，并且垂直投影完全在中转站线框内。 3. 能源采集完毕后需返回初始基地，任一主动轮返回基地即可。
------	--

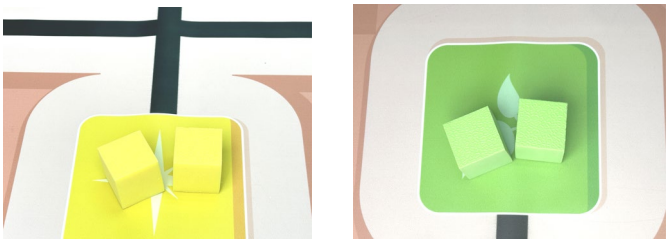
初始状态	
得分状态	
任务得分	能源块 25 分/个，返回基地 20 分，满分 220 分

3、能源配送

星际战车在外星基地内部进行能源分配和管理的过程。机器人需要按照预设的路线，将中转区域里的方块运送到对应颜色的终点区域。这是一个考验参赛队伍编程能力和逻辑思维的任务，旨在优化机器人的能源分配和系统稳定性。

得分标准	1. 红色方块代表武器系统、蓝色方块代表通讯系统、黄色方块代表照明系统、绿色方块代表生命支持系统；战车需要将这几种方块按照以下要求配送至对应的区域内； 2. 该任务为自主巡线完成，完成任务的顺序不限，机器人可以脱线行驶，完成任务时不能使用任何遥控器，该任务以自主巡线阶段结束时的最终状态计分； 3. 无特殊要求的颜色方块垂直投影完全在各系统的指示区范围框内方可得分；有特殊要求的方块需按照任务要求完成即可得分； 4. 任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分； 备注：在遥控阶段未完全送入对应颜色区域的颜色块，在执行自主巡线任务前，由裁判将其拿走保存；
初始状态	方块的放置状态和数量由机器人在上一阶段完成任务的最终状态而定。下图仅为举例：

	
任务变量一	现场调试前会随机抽取两种颜色能量块，裁判将抽取的能源块（总计两类能源块）放置在对应颜色能源板上，需选手使用机器人的自主程序将能源块从能源板上取下，能源块不在能源板上即可得分；不得使用暴力撞击能源板，任务完成时至少保证能源板的50%及以上投影在对应颜色区域，否则该任务不得分（其中能源板尺寸：长*宽*高：15*10*5cm） 初始状态：  得分状态： 
剩余可能两种颜色块得分状态	

	
任务得分	任务变量一得分 50 分/个，其余颜色块 30 分/个，返回基地 30 分，满分 350 分

5、计分规则

比赛计分将在单场比赛结束后进行，裁判会根据得分道具及赛台的状态计算相应的任务得分。计分过后，参赛队员或机器人后续操作均不会影响已获得的分。

计算得分方式如下：

总得分 = 远程遥控阶段任务得分 + 自主巡线阶段任务得分

总用时 = 远程遥控阶段用时 + 自主巡线阶段用时

每个队伍进行两轮比赛，最终成绩取两轮比赛中的最高分和最高分对应的用时时长，若两个队伍得分相同时，用时短者优胜；

若出现总得分、总用时相同的，按以下顺序决定排名：

1. 两轮成绩总和较高者排名靠前。
2. 两轮用时总和较少者排名靠前。

6、执裁判罚

警告：指对将要发生违规行为或不影响比赛公平性的违规的口头制止，警示相关人员该行为会违反规则。

得分道具失效：得分道具指场地上用来计算分值的道具，例如颜色方块。单场比赛过程中，参赛队员直接接触和间接接触将导致该任务道具失效，裁判会将已失效的任务道具移出比赛场地，已失效的道具无法继续得分。

取消本场比赛资格：比赛过程中，严重违反安全规则或者严重违背比赛精神等行为，该参赛队伍将失去继续参加本次比赛的机会和评奖资格，所有的比赛成绩作废。

重赛：主要原因可能是现场工作人员、系统、现场控制或场地本身的失误，或由于不可抗力导致比赛中断，经核实与商议后，由裁判长慎重决定是否重赛。由于任何一方机器人或比赛设备故障（包括但不限于机械/电子/软件等）、操作失误或电池电量不足照成的比赛中断甚至终止，都不会进行重赛。

四、比赛流程

1. 整场比赛流程

探索未来赛事组委会将会在每场赛事开始之前发布参赛指导手册，手册内容包括比赛日程安排、场地安排、现场流程等等。每场比赛的日程安排根据具体情况而定，一般包括以下流程：

现场报道：队伍按照比赛时间到达比赛现场，并按照《参赛指导手册》内容要求，提供相应的文件和证明。同时，工作人员将严格按照检录要求对参赛设备进行初检录，贴上对应的参赛编码，并验证机器人尺寸、器材规范等等。机器人检录不通过的赛队不得参加比赛。参赛队伍可提前查看《参赛指导手册》中的设备要求，检查设备规范，避免检录失败。未通过检录的机器人需要重新进行调整后再次进行检录直至通过检录，因为检录不合格而影响参赛的，责任由参赛队伍自行承担。

备赛区训练：参赛队伍通过设备初检录后，到达指定位置进行备赛。参赛队伍在备赛区时应遵守现场秩序规定，不可大声喧哗，追逐打闹，影响其他比赛队伍的备赛。调试时间根据现场情况确定。

正式比赛：参赛队伍正式开始比赛，比赛过程中应遵守参赛要求，共建和谐良好的比赛环境。

结束比赛：参赛队伍完成单场比赛所有任务后，向裁判示意结束比赛流程。裁判结束比赛后，向参赛队伍确认比赛成绩。

2. 单场比赛流程

单场比赛中，参赛队伍需要完成以下三个阶段的比赛，参赛队伍如提前完成比赛任务，可提前向裁判举手示意提前结束改阶段。

远程遥控阶段：参赛队伍可以在此阶段通过遥控手柄控制机器人完成比赛任务，该阶段进行时不限制参赛队员的站位，但不可以直接接触赛台。机器人主动轮回到基地内且遥控设备放在地图上，参赛队伍方可提前结束该阶段。

切换阶段：参赛队伍进行整备和巡线学习等操作，此阶段可以修改机器人结构，但不允许使用电脑或其他设备修改机器人程序，场地上的道具现状不允许进行更改，机器人不允许进行场地试跑或训练。裁判将会在这个阶段对远程遥控阶段进行计分。

自主巡线阶段：参赛队伍可以在此阶段通过编程控制机器人完成比赛任务，程序可以提前编写调试，但不可以使用电脑或其他设备修改程序代码。机器人主动轮回到基地内，参赛队

伍方可提前结束该阶段。

阶段名称	远程遥控阶段	切换阶段	自主巡线阶段
限制时长	120s	60s	180s

五、重要说明

1. 每位选手限参加一个赛项一个组别的比赛，不得跨组别组队，严禁重复、虚假报名、擅自更换参赛选手，一经发现或被举报，验证属实后，将被取消比赛资格。
2. 参赛选手与指导老师的年龄需符合参赛要求，若有不符合要求者，一经发现或被举报，验证属实后，将被取消比赛资格。
3. 参赛选手应以积极的心态面对和自主地处理在比赛中遇到的所有问题，自尊、自重，友善地对待和尊重队友、对手、志愿者、裁判和所有为比赛付出辛劳的人，努力把自己培养成为有健全人格和健康心理的人。
4. 参赛队伍需在己方场次比赛开始前至少 5 分钟到达对应比赛场地，若在比赛开始后 5 分钟（以裁判做好赛前准备开始计时），参赛队伍的全体参赛选手因迟到、检录不通过等原因仍未到达比赛场地，则视参赛队伍主动弃赛。
5. 在单局比赛中，若参赛队伍中的某位队友因迟到、检录不通过等原因未能在比赛规定时间内到达比赛场地，已到场队友向裁判申请后可进行比赛。
6. 参赛队伍需遵循赛事精神，不得做出争吵或辱骂他人、发生肢体冲突、盗窃、破坏其他队伍机器人或其他物品、不遵守比赛场馆行为准则等不文明行为，否则将由裁判委员会共同商讨，可作出取消比赛资格的处罚。
7. 参赛队伍需具备安全意识，不得做出威胁己方队伍及其他人员安全的行为，包含但不限于违规使用排插、使用明火、携带不安全物品进入比赛场馆等行为。
8. 在比赛进行中，队伍指导老师及随队人员不得进入比赛场地，不得在场外以任何形式干扰场上比赛，若出现指导老师及随队人员指导队伍比赛、干扰其他队伍比赛等行为，裁判有权作出警告、取消比赛资格等判罚。
9. 顶撞辱骂裁判、对裁判进行人格侮辱将被取消比赛资格。
10. 比赛结束后，选手需签名确认核实成绩，若有疑问，可向裁判提出申诉。

六、免责声明

1. 关于比赛规则的任何修订会在【探索未来赛事组委会】赛事平台上发布。
2. 比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判组委会决定。
3. 本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛中，裁判长有最终裁定权。
4. 远程遥控者赛项规则的最终解释权归【探索未来赛事组委会】所有。
5. 远程遥控者赛项规则的版权为【探索未来赛事组委会】所有，未得到【探索未来赛事组委会】书面同意，任何单位、个人未经授权，不得转载，包括但不限于任何网络媒体、电子媒体及书面媒体。
6. 参赛单位需为参赛队伍购买意外险并负责好队伍的安管理工作，如发生任何违反安全规范的行为，所产生的一切后果均由队伍自行承担。
7. 为保证赛事的公平与高质量的参赛体验，组委会有权定期对本手册进行更新与补充，并于比赛前发布并执行更迭。
8. 比赛期间，凡是规则手册中没有说明的情况由评委团决定。本规则手册是实施评审工作的依据，在竞赛过程中评委团有最终裁定权。

附录一：比赛过程评分表（小学）

AI 争锋挑战赛评分表				
队伍			第 1 轮	第 2 轮
任务	实现形式	得分描述	分值	得分
能源获取	遥控控制	1.该任务只进行一次计分，以即时状态得分，星际战车的整体垂直投影完全离开基地，得分 60 分。		
能源输送	遥控控制	1.该任务为远程遥控的方式完成，以最终状态得分，颜色方块垂直投影完全在中转站线框内，得 25 分/个；		
		2、任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分 20 分；		
能源分配	自动巡线	1.该任务为自主巡线完成，完成任务时不能使用任何遥控器，以最终状态得分；		
		2.任务变量一：现场随机抽签确认一种颜色块，使用机器人将能源块从能源板上取下，能源块不在能源板上，得分 50 分/个，		
		3.任务变量二：现场随机抽签确认一种颜色块，使用机器人让其完全脱离场地上对应的颜色区域即可得分，得分 30 分/个；		
		4. 其余颜色方块垂直投影完全在中转站线框内，得 30 分/个		
		5. 任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分 30 分；		
比赛用时		远程遥控阶段用时：		
		自主巡线接阶段用时：		
		总分：	总用时：	
选手签名		第一轮	第二轮	
裁判签名		第一轮	第二轮	

附录一：比赛过程评分表（初中、高中组）

AI 争锋挑战赛评分表				
队伍			第 1 轮	第 2 轮
任务	实现形式	得分描述	分值	得分
能 源 获 取	遥 控 控 制	1.该任务只进行一次计分，以即时状态得分，星际战车的整体垂直投影完全离开基地，得分 60 分。		
能 源 输 送	遥 控 控 制	1.该任务为远程遥控的方式完成，以最终状态得分，颜色方块垂直投影完全在中转站线框内，得 25 分/个；		
		2、任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分 20 分；		
能 源 分 配	自 动 巡 线	1.该任务为自主巡线完成，完成任务时不能使用任何遥控器，以最终状态得分；		
		2.任务变量一：现场随机抽签确认二种颜色块，使用机器人将能源块从能源板上取下，能源块不在能源板上，得分 50 分/个，		
		3. 其余颜色方块垂直投影完全在中转站线框内，得 30 分/个		
		4. 任务完成后机器人需返回基地，任一主动轮在基地内即可得分 30 分；		
比赛用时		远程遥控阶段用时：		
		自主巡线接阶段用时：		
		总分：	总用时：	
选手签名		第一轮	第二轮	
裁判签名		第一轮	第二轮	

技术支持：李老师：17729092679

李老师：15669903916