

丝路智慧农场机器人挑战赛说明与评分标准

项目简介：

本赛项巧妙融合了“开盲盒”的惊喜体验与语音编程的科技实践，打造出一场科技与趣味并存的沉浸式挑战。活动以充满未来感的智慧农场为场景，寓教于乐，为孩子们展开一幅多元协作、和谐共生的民族团结画卷。

参赛选手将随机抽取新疆地名卡片（如吐鲁番、哈密、阿克苏等），并根据不同地域的代表性食物（如葡萄、大枣等），通过平板编写指令，操控实体机器人完成精准移动与投放任务。借助真实的人机互动和随机任务机制，不仅激发青少年对人机协作探索的兴趣，也让每一次语音指令成为科技连接情感、促进团结的生动实践，在孩子心中埋下科技有爱、民族同心的重要种子。

一、项目组别

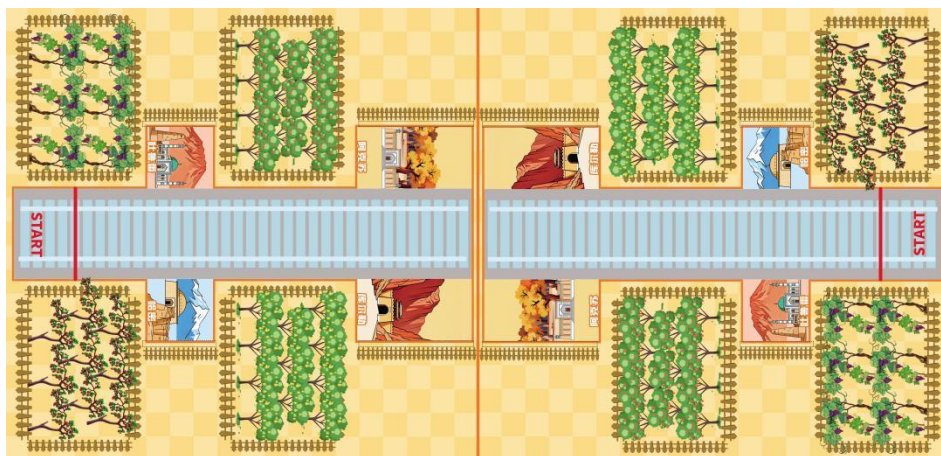
小学组：1-3年级学生

二、队伍要求

每支队伍由 1 名选手单独参赛，限 1 名指导教师

三、场地、道具规格

（1）场地示例



*场地图仅供参考，以比赛现场实际场地为准

(2) 场地尺寸

1.1m×2.3m

(3) 道具示例（尺寸及材质）

①抽签卡



（尺寸：12cmX12cm PVC 材质）

②食物卡



（尺寸：35mmX35mm 不干胶材质）



（运输食物贴纸放于 2X2 积木颗粒上）

*示例图仅供参考，以比赛现场实际道具为准

四、设备要求

(1) 参赛设备由组委会统一提供，以现场车型为准。

五、项目规则

(1) 赛前准备

组委会统一提供设备经参赛选手确认后，方可参加比赛；

(2) 赛前测试

先抽取卡片确定路线，每人比赛开始前有10分钟的测试时间，可对车辆状态、位置、代码编程模块等进行调整与测试，确认参赛设备处在开机状态，10分钟测试时间结束后，确定车辆位置，准备比赛开始。

(3) 比赛过程

选手双手触发计时器后，比赛正式开始。

①参赛选手将要投放的水果，通过代码编程方式将水果准确投放给相应的地名，每次投放一种，每位选手需投放两个不同的地名。

②参赛选手抽取卡片时，一次抽取两张；一张绿色卡片，一张橙色卡片。

(4) 比赛开始后，选手使用代码编程对车辆进行编程，使用代码触发车辆，自动完成“起点出发、精准投放、返回起点”的第一个任务，此时手动调整车辆起始位置及调整车厢角度，继续使用代码编程，同样使用代码触发车辆自动完成“起点出发、精准投放、返回起点”的第二个任务后，双手触停计时器，即为本轮成绩。

(5) 注意事项

①代码编程完毕后在第一次与第二次行驶过程中选手身体任意部位不可以触碰车辆（自动完成“起点出发、精准投放、返回起点”的第一个任务，此时手动调整车辆起始位置及调整车厢角度，继续使用代码编程）；

②车辆出发时车辆正投影需在出发区方格内，返回起点时车辆正投影不能压线。

③若因组委会提供的车辆自身问题影响成绩，停止该选手本轮的比赛，后移到本轮最后一位重新比赛。

*注：注意比赛礼仪，友好对待所有参赛队伍，请尊重裁判判决，若发生严重争执、打架等不良行为，将会处以取消成绩的处罚。

六、评分标准

(1) 精准投放 50 分/个，若超出地区范围不计分，即完成两个投放任务得 100 分，计时过程中，每掉落一个零件扣 10 分，压地区线扣10分，出发或返回时压红线扣5分；

(2) 代码编程，启动车辆后，参赛选手未经裁判允许触碰车辆，本轮比赛计 0 分；

(3) 参赛选手得分相同时，根据操作时长判断排名，用时短者名次靠前；

(4) 每位选手参与两轮比赛，取两轮中的最好成绩为最终成绩。

(5) 在比赛时间内，不限制设备编程次数，比赛过程中，当设备出现编程错误时，可直接拿回出发点，重新编程，计时不停止。

七、奖项设置

本项目设置一等奖、二等奖、三等奖、参与奖，根据组委会制定的比例赛后发放获奖证书。

八、声明异议

比赛进行过程中，如对裁判的判决有异议，需在本轮比赛结束后向该项目比赛场地主裁判提出，两轮比赛结束后视为对本项目比赛没有异议。

九、其他事宜

未尽事宜另行通知。