

第三十一届江苏省青少年科技模型大赛

人工智能竞赛-机甲挑战赛

(2025 年 4 月版本)

一、比赛主题

到 2050 年，人类对宇宙的探索不断深入，机甲机器人成为星际开发与资源采集的关键工具；在宇宙中充满了未知的危险和挑战，不同星球的环境差异巨大，资源分布不均，且存在着神秘的外星生物威胁，为了能够应对这些危险和挑战，机甲挑战赛应运而生，旨在激发青少年的科技创新思维，设计出适应各种复杂星际环境的智能机甲机器人，完成一系列星际探索与保护任务。

二、参赛组别

本次比赛根据参赛者学龄阶段，参赛组别划分为幼儿组、小学低年级组（1-3 年级）、小学高年级组（4-6 年级）、初中组（7-9 年级），高中组（10-12 年级）。

三、比赛场地与环境

1. 场地

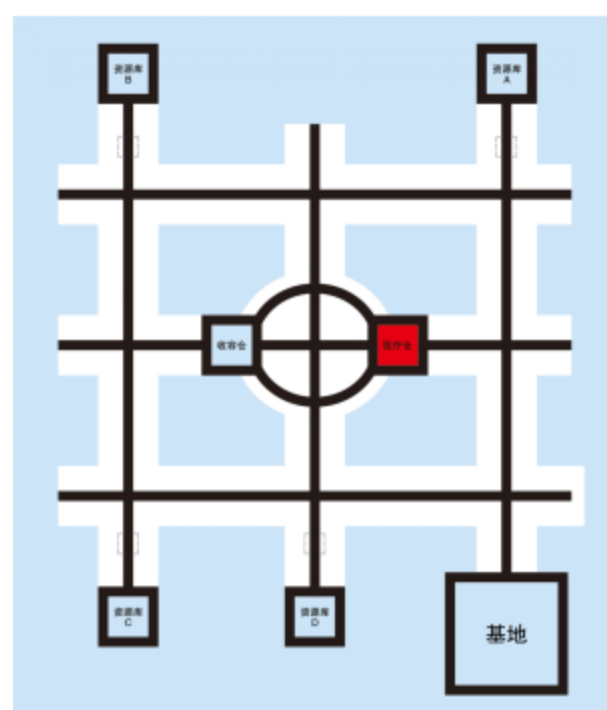
(1) 幼儿组场地

比赛场地尺寸为 120X120cm，材质为黑底刀刮布，黑色引导线宽度为 2cm。场地划分为起始区和终止区，起始区与终止区均不计入有效计分。



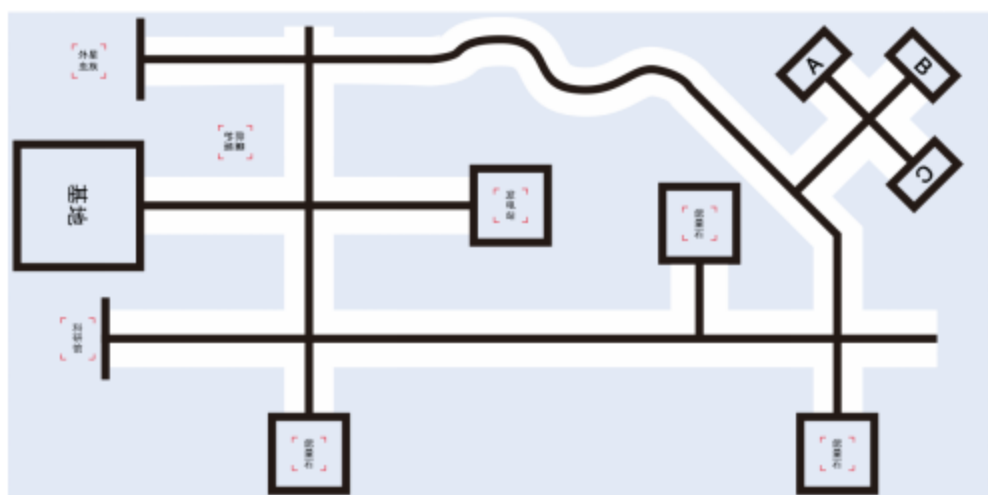
(2) 小学低年级组场地

比赛场地尺寸为 120×140cm，材质为黑底刀刮布，黑色引导线宽度为 2cm。



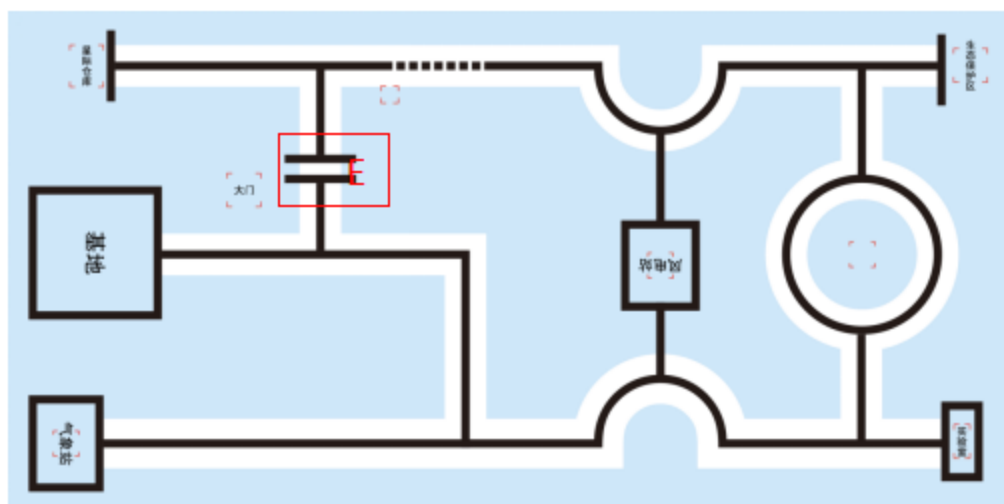
(3) 小学高年级组场地

比赛场地尺寸为 120cm×240cm，材质为黑底刀刮布。图中黑色引导线为 2cm。



(4) 初高中组场地

比赛场地尺寸为 120cm × 240cm，材质为黑底刀刮布。图中黑色引导线为 2cm。



2. 比赛环境

机甲机器人比赛场地环境为冷光源、低照度、无磁场干扰；由于赛场环境的不确定因素较多（例如场地表面可能有纹路和不平整，边框上有裂缝，光照条件有变化等）。参赛选手在设计机器人时应考虑各种应对措施。

四、比赛内容

(一) 幼儿组（密码破译）

规则：裁判宣布比赛开始后，参赛的机甲机器人须从起始区出发，在规定时间内沿有效路径通过尽可能多的计分方格，最终完整进入终止区并完全静止。任务完成的认定标准为：机甲机器人整体进入终止区后，须立即触发声光反馈装置（蜂鸣器需连续发出两次以上清晰鸣响且 LED 保持常亮状态），经裁判确认后视为有效完成。比赛时长为 1 分钟，即 60 秒。

- **计分方格判定：**仅当机甲机器人全部结构完全进入某格，再驶离该格并进入其他方格后，该格方予计分。
- **特殊区域规则：**起始区（出发区）与终止区（终点区）均不计入有效计分。
- **超时处理：**自裁判宣布开始 60 秒后仍未完成所有任务，立即终止比赛，按已通过的有效计分格数统计成绩。
- **异常情况：**若机甲机器人未触发完整声光反馈（声光未同时达标或中途中断），机器进入终止区亦视为任务未完成，按已通过的有效计分格数统计成绩。
- **胜负判定：**以有效计分格数量为唯一排名依据，数量相同则用时短者胜出。

（二）小学低年级组规则（巡逻）

检录完成后、调试开始前，由裁判长公开抽选本场星际资源库以及指定显示屏最终显示的数字。场地上的四个灰色虚线框内会分别摆放好相应的晶体，收容仓内摆放好受伤的星际萌宠。选手需确认机甲机器人初始位置位于星际基地（黑线框出发点区域），待命状态显示屏“清零”（指的是清空屏幕或者换成非 0~9 的其他图案），通过触摸传感器启动机甲机器人完成整个星球巡逻任务。从「比赛开始」口令起，选手需在 120 秒内完成以下任务：

- **固定任务（必完成）：**沿星际航线（场地中央连续黑线标识）移动至受伤星际生物收容舱，安全转移受伤星际萌宠（外星生物模型）至星际医疗舱（红色实线框区域），星际萌宠需完全进入医疗舱且未超出红色边界。
- **抽选任务：**前往特殊资源点，场地上有 4 个晶体，机甲机器人需要收集场地上的晶体，运送至裁判指定的星际资源库（实线黑线框区域）。每个稀有晶体需完全进入目标资源库且晶体静止 3 秒才视为有效，行进中需规避其他未指定资源库前的晶体。
- **最终任务：**机甲机器人需返回星际基地（黑线框出发点），底座投影在接触框内即

达标。通过显示屏显示裁判指定 0-9 数字。

(三) 小学高年级组规则（巡线+固定任务+抽选任务）

规则检录后，调试前，由裁判长抽选本场比赛的特殊能量矿石的位置、星际实验室编号（A、B、C 其中之一）。宣布“比赛开始”后，裁判在指定的位置范围内随机摆放特殊能量矿石，该赛道选手需在 180 秒内完成任务。

- **固定任务：**选手通过触摸传感器启动机甲机器人，使得机甲机器人从星际基地出发，到能量护盾沿着星际轨道（黑线）前往星际风力发电站，通过按压触碰传感器（按压长方体方块）启动发电。到达星际科研馆，收集科研样本（推动红色方块使其掉落）。
- **抽选任务：**在星际矿场中，使用磁敏传感器识别出含有特殊能量的矿石，并运送至指定编号的星际实验室进行研究。
- **固定任务：**应对外星威胁，如在虫族入侵场景下，利用机甲机器人的脉冲武器（模拟碰撞效果）击退外星虫族。完成任务后返回星际基地。
- **最终任务：**机甲机器人需返回星际基地（黑线框出发点），底座投影在接触框内即达标。

(四) 初中组（巡线+固定任务+抽选任务）

检录完成后、调试开始前，裁判长进行三项工作：一是从气象检测、星际物资运输、星际风电站这三项任务中抽选一项作为本场比赛的抽选任务；二是指定显示屏最终要显示的数字。三是发布箭头指示路线。

在此之后，选手要在规定的调试时间内，完成抽选任务与固定任务，然后返回基地。选手需确保机甲机器人初始位置处于星际基地（黑线框出发点区域），且待命状态下显示屏数值归零。当裁判宣布“比赛开始”后，选手要在 300 秒内完成所有任务。

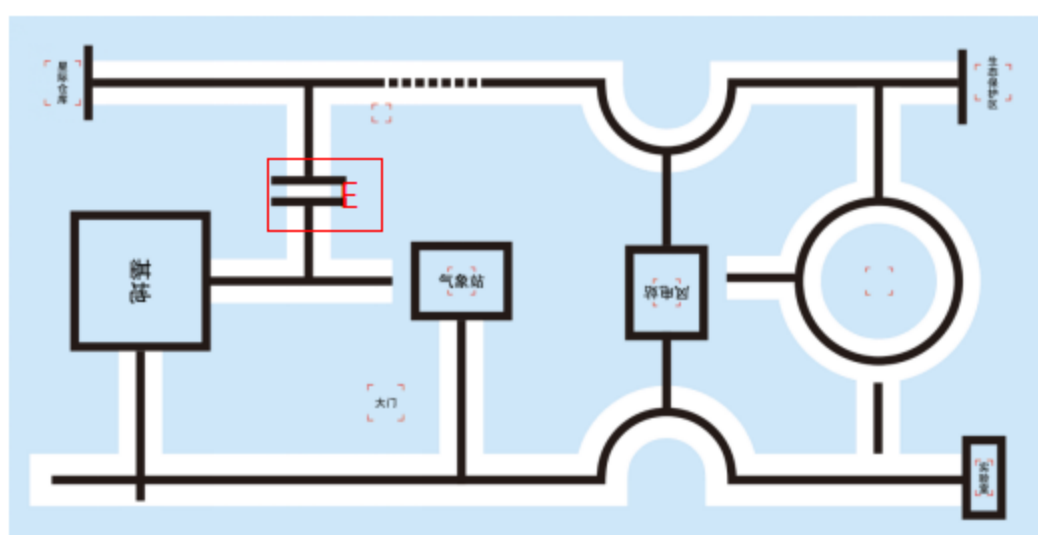
固定任务：机甲机器人通过拍打晃动传感器启动，从星际基地出发，利用超声波识别星际基地大门，抬起大门后按照星际导航路线行驶。到达星际生态保护区附近，在实验室获取用于修复生态的纳米种子，按照箭头指示路线行驶并将其种植在生态保护区（放入相应的种植区中）。

抽选任务（3 选 1）：

- **气象监测：** 前往星际气象站，按压触发监测装置以收集星球气象数据；
- **星际物资运输：** 前往星际仓库，推送红色方块物资至指定区域。
- **星际风电站：** 需沿着星际轨道（黑线）前往星际风电站（，通过按压触碰传感器（按压长方体方块）启动发电。

最终任务：返回基地途中经过能量断层区域（E 点）时，机甲机器人需以合适速度通过，避免触发能量泄漏。通过显示屏显示裁判指定 0-9 数字。

注意：机甲机器人可以根据自身手臂的长度来决定按压触碰装置或者夹取装置的大小。



（五）高中组（探索星际环境）

检录完成后、调试开始前，裁判长进行三项工作：一是从气象检测、星际物资运输、星际风电站这三项任务中抽选一项作为本场比赛的抽选任务；二是指定显示屏最终要显示的数字。三是发布箭头指示路线。

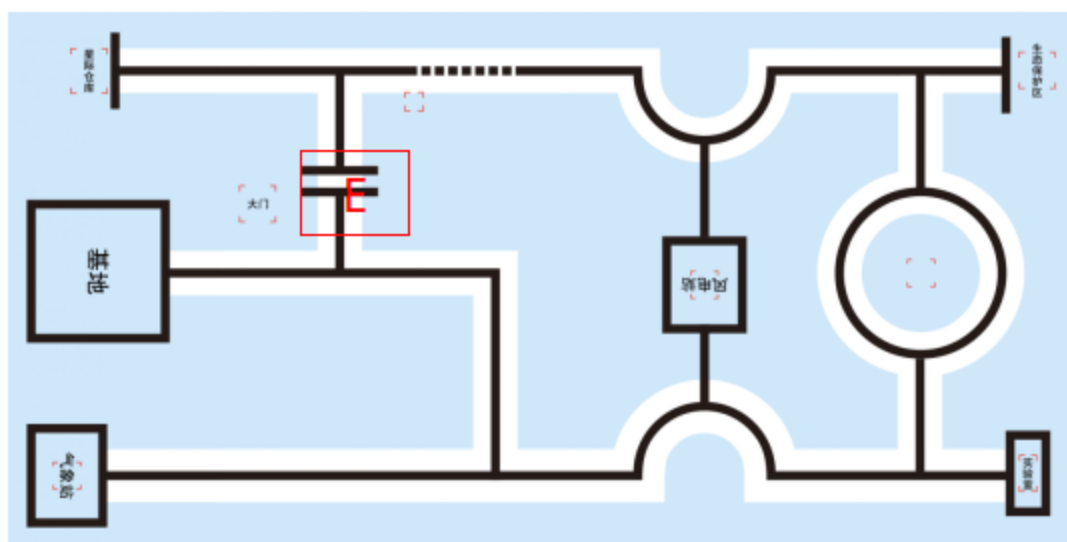
在此之后，选手要在规定的调试时间内，完成抽选任务与固定任务，然后返回基地。选手需确保机甲机器人初始位置处于星际基地（黑线框出发点区域），且待命状态下显示屏数值归零。当裁判宣布“比赛开始”后，选手要在 300 秒内完成所有任务。

固定任务：机甲机器人通过拍打晃动传感器启动，从星际基地出发，利用超声波识别星际基地大门，抬起大门后按照星际导航路线行驶。到达星际生态保护区附近，在实验室获取用于修复生态的纳米种子，按照箭头指示路线行驶并将其种植在生态保护区（放入相应的种植区中）。运行过程中，机甲机器人需注意躲避星际碎片，避免发生碰撞。

抽选任务（3 选 1）：

- **气象监测：** 前往星际气象站，按压触发监测装置以收集星球气象数据；
- **星际物资运输：** 前往星际仓库，推送红色方块物资至指定区域。
- **星际风电站：** 需沿着星际轨道（黑线）前往星际风电站，通过按压触碰传感器（按压长方体方块）启动发电。

最终任务： 返回基地途中经过能量断层区域（E 点）时，机甲机器人需以合适速度通过，避免触发能量泄漏。通过显示屏显示裁判指定 0-9 数字。



五、任务与道具

（一）幼儿组

触发声光反馈装置： 机甲机器人到达终止区后，蜂鸣器需连续发出两次以上清晰鸣响且 LED 保持常亮状态，完成破译密码任务。

（二）小学低年级组

1. 唤醒机甲机器人

若机甲机器人通过触摸传感器启动并离开基地，可+50 分；其他情况该项为 0 分。

2. 星际生物救援

机甲机器人首先需要到星际生物收容舱前，把受伤的星际萌宠（如图 1）运送到星际医疗舱内，注意将星际萌宠完全放置于星际医疗舱的红色框区域内，且萌宠任何部分不得超出最外边的边框边界，才算成功救援，可+50 分。



图 1

3. 资源收集

根据裁判指定的任务，机甲机器人需要将虚线框内的晶体（如图 2）运送至最近的指定的星际资源库（最近实线黑线框）。运送的晶体需放入黑线框中（不得超出黑色边框的外边界），每运送完一个稀有晶体，且每个晶体完全进入目标资源库且该保持静止 3 秒及以上，视为有效放入。每场比赛最多运送 2 个晶体（+50 分/个）。



图 2

4. 晶体避让

未指定收集晶体（如图 3）的星际资源库前的虚线会摆放一个晶体道具，机甲机器人需要在巡逻过程中，避让这些晶体。鼓励选手自行设计路线，晶体处的十字路口非必须通过路口。若机甲机器人选择该路线，则每成功避开 1 个晶体，需在 5 秒内回到巡逻路线上，比赛结束时灰色虚线框上的晶体可+50 分/个（最多 2 个），若机甲机器人巡至需要避让的晶体前触碰到该道具则视为该项未完成。

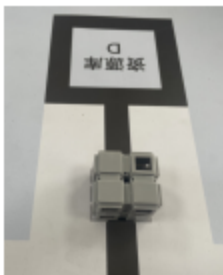


图 3

5. 返回星际基地

机甲机器人在规定的时间内回到星际基地停下，此时若机甲机器人的正投影（机器人的底座投影）完全进入星际基地外框以内可+50 分，其他情况该项 0 分。

6. 巡逻任务结束

机甲机器人回到星际基地后，通过机甲机器人的显示屏清晰显示裁判现场指定的 0-9 的数字，可得 50 分。其他情况该项 0 分。

(三) 小学高年级组

1. 唤醒机甲机器人

小学高年级组通过触摸传感器唤醒机甲机器人，使得机甲启动并离开基地，可+50分，其他情况该项为0分。

2. 打开能量护盾 (固定任务)



图 1 关闭



图 2 打开

机甲机器人到达能量护盾时，机甲机器人需要使用手臂抬起护盾杆，打开护盾，并顺利通过该护盾继续完成其他任务，可+50分，其他情况该项为0分。

3. 外星虫族 (固定任务)



图 3 初始状态



图 4 完成状态 (倒下)

机甲机器人到达任务点时，利用机甲机器人的脉冲武器（模拟碰撞效果）击退外星虫族，使其向后倒下（非立起来的状态）即为完成任务，可+50分，其他情况均不得分。

4. 科研馆 (固定任务)

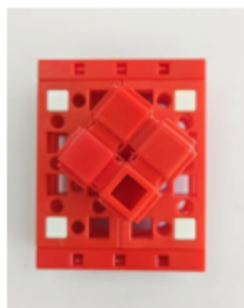


图 5 初始状态

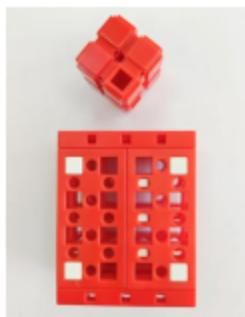


图 6 完成状态

机甲机器人往前推动材料（红色方块），使材料从台上掉落即视为完成该任务，可+50 分，其他情况（例如道具离开了地图最外边的黑线）均不得分。

5. 获取含有特殊能量的矿石（抽选任务）

星际矿场中的矿石中有一个含有特殊能量的矿石，该矿石在赛前由裁判长指定具体位置并同步给裁判，选手调试后，裁判方公布该道具的具体摆放位置。选手需要通过编程使得机甲机器人通过磁敏传感器来正确识别出含有特殊能量的矿石，并拿起运送至星际实验室研究。注意一字连接件中内置磁铁的矿石为含有特殊能量的矿石，机器人需托起含有特殊能量的矿石并离开地面 3 秒以上，则视为机甲机器人识别正确，可+80 分，其他情况均不得分。（后续半路掉落不扣分）



图 7 含有特殊能量的矿石

6. 将含有特殊能量的矿石运送去实验室研究（抽选任务）

在本次比赛中，星际实验室的序号将由裁判长在赛前从 A、B、C 三个选项中随机抽选一个，作为本次比赛的特定实验室任务。所抽选的实验室序号必须严格遵循比赛场地的布局规定（参考图 8），抽选结果确定后，将在调试阶段开始前由裁判正式公布给所有参赛选手。

比赛过程中，机甲机器人需在星际矿场区域成功找到含有特殊能量的矿石，并将其准确放置于裁判所公布的正确序号实验室中（不超出方形框的最外边黑线，参考图 9）。若机甲机器人能够完成此任务，则视为成功达成比赛目标，可获得 50 分的加分奖励。除该情况外，其他情况均不得分。



图 8 初始状态

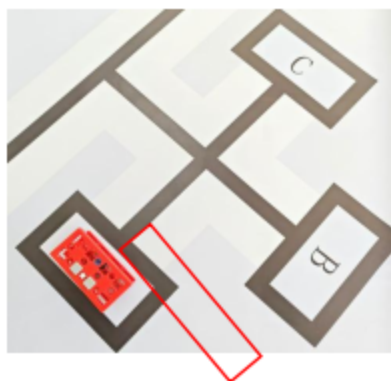


图 9 完成状态

7. 星际风力发电站 (固定任务)



图 10 发电站

机甲机器人到达风力发电站时，机器人按压触碰传感器（红色框），风车进行旋转，开始发电。可+50分，其他情况均不得分。

8. 返回基地 (固定任务)

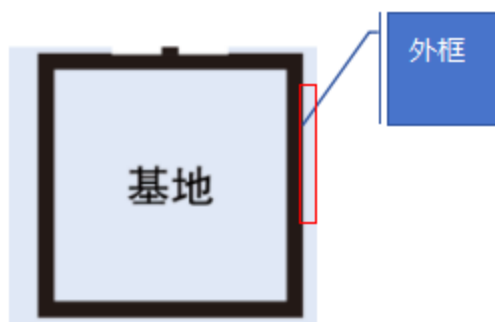


图 11 返回

机甲机器人在规定的时间内回到星际基地停下，此时若机甲机器人的正投影（底座投影）完全进入星际基地外框以内即可+50分，其他情况不得分。

(四) 初中组、高中组

1. 唤醒机器人

初中组和高中组的机器人上安装晃动传感器，参赛选手拍打晃动传感器启动程序。

2. 打开星际基地大门（固定任务：初中组、高中组）



图 1 关闭



图 2 打开

机器人到达星际基地大门时，机器人需要使用手臂抬起大门，大门打开，机器人继续完成任务。

3. 气象监测（抽选任务：初中组、高中组）

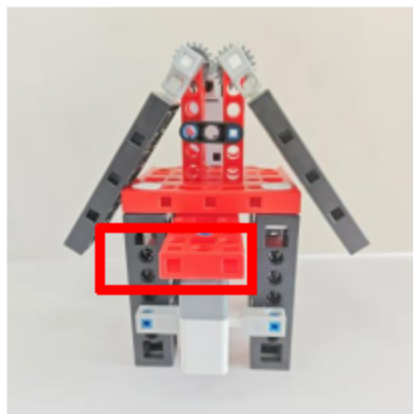


图 3 初始状态



图 4 完成状态

机器人到达气象站时，机器人用手臂按下红色平板（如图 3 所圈起来的部分红色）触发触碰传感器，完成后气象监测开始监测并收集星球气象数据。

4. 星际物资运输（抽选任务：初中组、高中组）

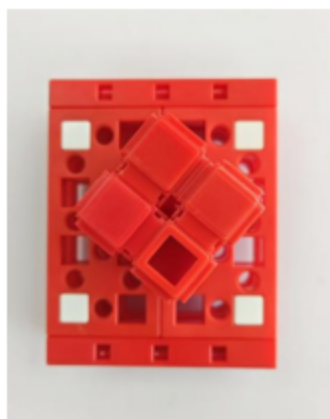


图 5 初始状态

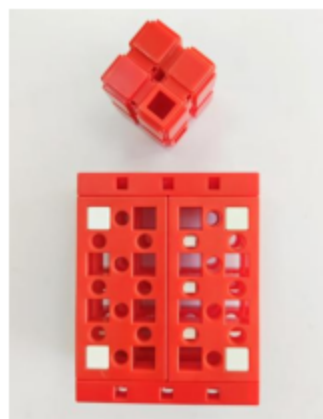


图 6 完成状态

机器人往前推动材料（红色方块），使材料从台上掉落即完成该任务。

5. 将实验室中纳米种子种植在生态保护区（固定任务：初中组、高中组）

机器人将实验室中用于修复生态的纳米种子运送到生态保护区处，纳米种子完全进入种植区域则完成种植任务，红色长方体为纳米种子，黑色框体为种植区。

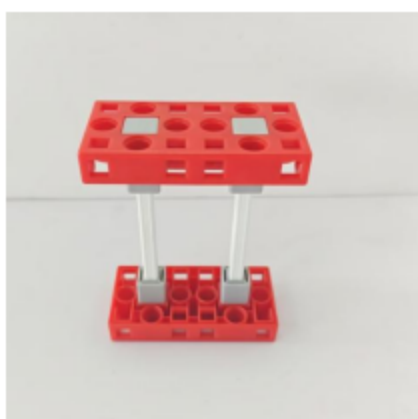


图 7 纳米种子



图 8 放入种植区后完成状态

6. 箭头指示路线（固定任务：初中组，高中组）

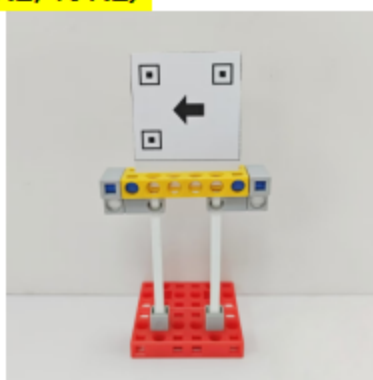


图 9 箭头指示

机器人按照指示箭头进入正确的路线（有左右两种方向箭头，赛前由裁判长随机选择）。

7. 躲避星际碎片（固定任务：高中组）



图 10 星际碎片

机器人绕过星际碎片，不得接触星际碎片（触碰则不得分），绕开之后需要回到巡线行驶。

8. 星际风电站（抽选任务：初中组、高中组）



图 11 风电站

机甲机器人到达风电站时，机器人按压触碰传感器（红色框），风车进行旋转，开始发电。

9. 返回（固定任务：初中组、高中组）



图 12 返回

机甲机器人在规定的时间内至少完成一个任务后回到星际基地停下，此时若机甲机器人的正投影（机器人的底座投影）完全进入星际基地外框以内可+50分，其他情况该项0分。

六、得分情况

（一）幼儿组（满分：200分）

评分项目	计分标准
机甲机器人完全通过一个格子（起始区和终止区不计入在内）	+10分/个
30s内到达终止区	+30分
30s-40s内到达终止区	+20分
40s-60s内到达终止区（大于60s不得分）	+10分
机甲机器人到达终止区后停止，蜂鸣器发声并且LED灯亮完成破译密码任务	+30分
机甲机器人出发或到达终止区时投影超出黑线框外	-10分

（二）小学低年级组（满分：400分）

评分项目	计分标准
成功通过触摸传感器启动，完成唤醒机器人的任务	+50分
成功救援受伤的星际萌宠至星际医疗舱（完全放入红色框内）	+50分
根据抽选任务将稀有晶体运送至指定星际资源库（完全放入黑线框内）	+50分/个（最多2个）
每成功避开一个未指定资源库前的晶体	+50分/个（最多2个）

至少完成一项任务，并于 120 秒内返回星际基地（黑线框出发点），停止不动。	+50 分
到达星际基地后机甲机器人的显示屏亮出指定的数字	+50 分
机甲机器人启动前正投影超出基地的黑线框外	-10 分

(三) 小学高年级组（满分：430 分）

评分项目	计分标准
180s 内返回星际基地（至少完成一项任务）	+50 分
通过触摸传感器成功启动机甲机器人	+50 分
机甲机器人启动前或返回时正投影超出黑线框外	-10 分
抬起能量护盾	+50 分
到达星际风力发电站，按压触碰传感器启动发电	+50 分
推动红色方块（科研样本）使其从星际科研馆掉落，完成收集科研样本任务	+50 分
使用磁敏传感器正确识别含有特殊能量的矿石并托起使其离开地面 3 秒以上	+80 分
将含有特殊能量的矿石运送至指定编号星际实验室 (压黑线且在外线框内计分)	+50 分
击退外星虫族（模拟碰撞效果使其向后倒下）	+50 分

(四) 初中组（满分：360 分）

评分项目	计分标准
300 秒内返回星际基地（至少完成一个任务）	+ 50 分
通过拍打晃动传感器成功启动机器人	+ 30 分
抬起星际基地大门并打开	+ 50 分
实验室（纳米种子需完全离开地面）	+ 30 分
机器人按照箭头指示进入正确路线	+ 50 分
将纳米种子完全种植在生态保护区的种植区内	+ 50 分
完成抽选任务（气象监测、物资运输、星际风电站，三选一）	+ 50 分/项
完成所有任务且已巡线通过 E 点但未到达基地（与第一项加分互斥）	+ 30 分
规定时间内到达星际基地后机甲机器人的显示屏亮出指定的数字	+ 50 分
机器人启动前或返回时正投影超出黑线框外	- 10 分

（五）高中组（满分：360 分）

评分项目	计分标准
300 秒内返回星际基地（至少完成一个任务）	+ 50 分
通过拍打晃动传感器成功启动机器人	+ 30 分
抬起星际基地大门并打开	+ 50 分
实验室（纳米种子需完全离开地面）	+ 30 分

机器人按照箭头指示进入正确路线	+50 分
将纳米种子完全种植在生态保护区的种植区内	+50 分
完成抽选任务（气象监测、物资运输、星际风电站）	+50 分/项
躲避星际碎片（未触碰且返回巡线路线）	+50 分
完成所有任务且已巡线通过 E 点但未到达基地（与第一项加分互斥）	+30 分
规定时间内到达星际基地后机甲机器人的显示屏亮出指定的数字	+50 分
机器人启动前或返回时正投影超出黑线框外	-10 分

七、竞赛时长以及器材说明

（一）竞赛时长

调试编程、测试时长：所有参赛选手统一进行现场编程调试所限定的起止时间，时长为 90 分钟，在此时间内参赛选手可进行场地调试与程序调整。

1. 幼儿组每轮比赛完成时长为 60 秒，未在规定时间内完成比赛的强制结束本次比赛。
2. 小低组每轮比赛完成时长为 120 秒，未在规定时间内完成比赛的强制结束本次比赛。
3. 小高组每轮比赛完成时长为 180 秒，未在规定时间内完成比赛的强制结束本次比赛。
4. 初中组、高中组每轮比赛完成时长为 300 秒，未在规定时间内完成比赛的强制结束本次比赛。

（二）竞赛器材要求

1. 幼儿组使用 GC-100 控制器或 GC10 控制器；小学低年级组、小学高年级组使用 GC-100 控制器；幼儿组使用 GC-100 控制器或 GC10 控制器；初中组、高中组使用 GC-300 控制器；用于结构搭建的器材数量和传感器不限。

2. 每台机器人的电源即电池输出总电压不超过 9 伏。

(三) 竞赛环境要求

1. 编程系统：图形化、Python、c、c++编程方式均可。
2. 编程电脑：参赛选手自带竞赛用笔记本电脑,并保证比赛时笔记本电脑电量充足(可自备插线板或移动充电设备)。
3. 禁带设备：U 盘、对讲机、手机等通信设备进行作弊。

八、竞赛规则

(一) 机器人要求

1. 机器人初始状态（未展开）正投影 $\leq 30 \times 30 \times 30\text{cm}$ 。
2. 机器人搭建器件必须使用积木式结构件，部件之间的衔接不可以使用胶水、胶带、金属、螺丝等材料进行固定。
3. 机器人需要以巡线的方式完成任务。

(二) 赛场规则

1. 各参赛选手按照日程安排进入赛场后,裁判长现场通过抽签的方式确定现场参赛选手的抽选任务,并由各组别裁判公布。
2. 同一时间内,每个场地只有一支队伍在场比赛。要求机器人在规定的比赛时间内进行任务完成,机器人在比赛过程中凡停止运动、无任何响应的时长超过 10 秒,或者赛场出界等等。参赛选手可以向裁判提出申请重试,比赛只有一轮,且仅有一次重新将机器放到起始区重试的机会,此时计时不停止。裁判最后以选手的最高分为最终成绩。
3. 参赛选手进入竞赛场地后,有 1 分钟时间进行赛前准备,准备工作完毕后由选手将机器人放置在起始位置并示意裁判开始比赛,2 分钟内未完成准备的参赛选手将被取消本轮比赛资格,且本轮成绩无效。
4. 编程与调试只能在调试区进行。
5. 参赛选手检录后方能进入准备区。裁判员对参赛选手携带的器材进行检查,所用器

材必须符合组委会相关规定及要求，参赛选手可以携带已搭建的机器人进入准备区。不得携带 U 盘、光盘、无线路由器、手机、相机等存储和通信器材。

6. 参赛选手在调试区不得上网和下载任何资料，不得使用相机等设备拍摄比赛场地，不得以任何方式与教练员或家长联系。

7. 参赛选手在编程和调试的时间结束后，需把机器人排列在准备区的指定位置封存，上场前不得修改程序和硬件设备。

8. 各参赛选手根据时间安排提前半小时进入赛场，接受机器人检录，不符合条件的机器人不得进入赛场。

9. 准备上场时，选手领取自己的机器人，在引导员带领下进入比赛区。在规定时间内未到场的参赛选手将被视为弃权。

10. 上场的选手，站立在比赛场地附近。

11. 到场的参赛选手应抓紧时间（不超过 1 分钟）做好启动前的准备工作，不能修改程序和硬件设备，准备期间将机器人开机，放置在基地（机器人正投影任何部位都不能超出边界）。完成准备工作后，选手应向裁判员示意。

12. 裁判员确认参赛选手已准备好后，将发出“3，2，1，开始”的倒计时启动口令，听到“开始”命令后，选手可以按规则启动机器人。

13. 在“开始”命令前启动机器人将被视为“误启动”，第 1 次误启动可以重新将机器人放回原位置，第 2 次误启动则取消本轮比赛资格。

14. 机器人启动之前须静止，且显示器清空，行动装置的最前端不得超出边界。

15. 机器人一旦启动后，就只能受自带的控制器中的程序控制，选手不得接触机器人，否则裁判只记录接触机器人时间点之前的任务得分成绩，本轮比赛结束。

16. 启动后的机器人不得故意分离出部件或把机械零件掉在场地上。偶然脱落的机器人零部件，由裁判员随时清出场地。为了得分需要而分离部件是违规行为，该任务得分无效。

17. 机器人完全冲出场地，记一次失败，裁判记录冲出场地前的得分。

18. 比赛过程中不得更换机器人。

19. 参赛选手成绩的第一评分维度是综合计分。在计分相同的情况下，则以第二评分维度参赛机器人全程完成任务的实际时间（最快）来判断优胜。

(三) 比赛结束

1. 规定时间内完成所有任务。
2. 规定时间结束，规定竞赛时长内只完成部分任务，按实际已完成的任务计算得分。
3. 机器人行进过程中整体正投影完全脱离黑色引导线（幼儿组为最外层黑线）5 秒以上。
4. 机器人行进过程中突然静止且 10 秒内没有动作的可能性。
5. 机器人行走过程中发生侧翻、仰翻、冲出赛道。
6. 机器人行进过程中，参赛选手禁止触碰到机器人的任意部位。

(四) 取消比赛资格

1. 参赛选手迟到 5 分钟及以上。
2. 机器人遥控模式启动后人为遥控机器人。
3. 参赛选手蓄意损坏比赛场地。
4. 不听从裁判的指示。

(五) 其他说明

1. 每位选手限参加一个赛项，严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。未在竞赛时间内参加比赛视为弃权。
2. 比赛会有现场发布的神秘任务，神秘任务重点考察机器人基础动作编程、传感器使用（显示传感器、灰度传感器、触摸传感器）、器材的使用以及参赛队伍的现场应变能力。神秘任务将在选手调试之前公布，具体现场神秘任务及相应安排以裁判现场发布为准。
3. 本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判有最终裁定权。凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。