

# 第三十二届江苏省青少年科技模型大赛 国际选拔赛-ENJOYAI国际挑战赛规则

(2026年4月版本)

## 一、比赛主题

我们伟大的祖国拥有辽阔疆域和璀璨文明，有着无数令人惊艳的自然景观：森林、河流、山川、湿地、戈壁、沙漠以及浪漫曲折的海岸线。不同的地域有着各自的地质风貌和地方特色，拥有不同的特产和矿藏，为了实现经济的发展，国家的复兴，科学家们需要了解每个地域的地质特点和矿藏储备，然后针对性的做出规划，为国家和民族的可持续发展提供建议。

这次比赛我们以“勘探之旅”作为竞赛主题，希望参赛选手可以担负起新时代赋予我们的责任，在竞赛的同时，了解伟大祖国的地域特色，我们更希望能给选手心中种下“地质家”的种子，在未来涌现出更多像李四光那样的科学家，为祖国富强，人民幸福贡献自己的智慧和力量。

## 二、比赛场地与环境

2.1 比赛场地尺寸为 120X120cm，材质为 PU 布或喷绘布。  
左下角蓝色线框为勘探车基地（20X20cm）。



2.2 勘探车比赛场地环境为冷光源、低照度、无磁场干扰。但由于一般赛场环境的不确定因素较多，例如，场地表面可能有纹路或地面不平整、边框上有裂缝、光照条件有变化等等现象。参赛队在设计勘探车时应考虑各种应对措施。

### 三、勘探车任务及得分

以下任务只是对生活某些情景的模拟，切勿将它们当成真实生活。

#### 3.1 开启征途

3.1.1 勘探车垂直投影完全离开基地得 20 分。

#### 3.2 运输样本

3.2.1 场地上摆放一个红色方块，作为样本模型。

3.2.2 勘探车将样本模型送到红色的线框中，完成得 50 分。

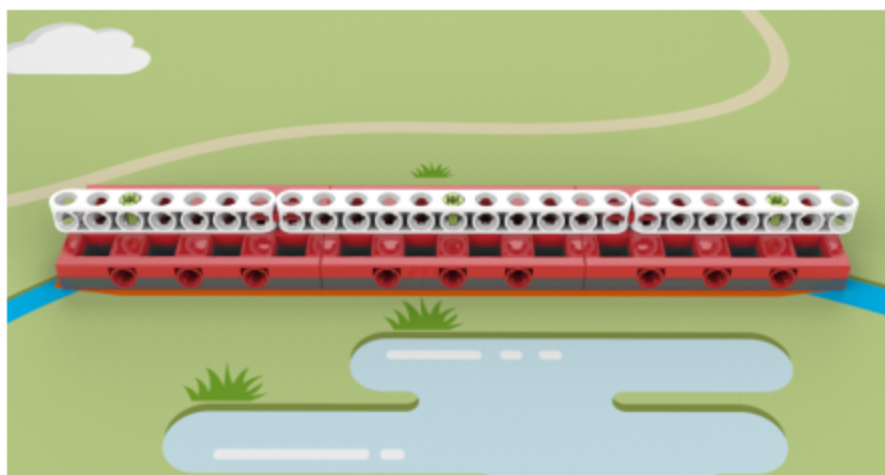
3.2.3 样本模型和场地的接触点要完全进入到红色的线框中。



### 3.3 翻越障碍

3.3.1 地质勘探工作，翻山越岭是常事。

3.3.2 勘探车主体部分（两个履带）越过障碍物，得 60 分。



### 3.4 运回特产

3.4.1 场地上摆放一个黄色方块，作为特产模型。

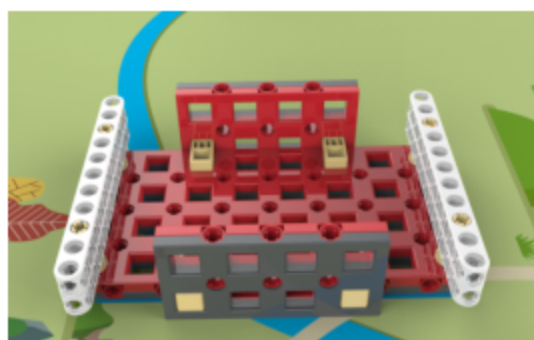
3.4.2 勘探车走到特产摆放位置，将特产模型带回到出发基地，得 50 分。

### 3.5 矿石送检

3.5.1 场地上放置一个蓝色方块，作为矿藏模型。

3.5.2 勘探车最终将矿藏（蓝色方块）模型带回到出发基地，得 30 分；若最终将在场地上的矿藏（蓝色方块）送到检测仪器，得 70 分。

3.5.4 蓝色方块要完全进入到仪器内部。



### 3.6 安全返回

3.6.1 勘探车部分垂直投影进入到出发基地即为回到基地。

3.6.2 勘探车返回到出发基地，并且不再出发，得 20 分。

## 四、要求

场地上所有模型方块长宽高均为 5cm。

## 五、比赛

5.1 每个队伍 1 名学生参赛，每台机器限一支队伍使用。

5.2 比赛分为幼儿组、小学低龄组，小学高龄组，初中组，高中组。

5.3 比赛时间为 90 秒。参赛选手若得分相同，则用时少者排名在前。

## 六、其他要求

参赛选手可以使用遥控器完成所有得分任务，比赛结束后，选手必须核对成绩表，签字确认后，成绩才有效。

附件:

勘探之旅				第__轮	
编号		队名		组别	

任务	描述	分值	得分
开启征途	勘探车垂直投影完全冲出基地	20	
运输样本	将样品送到对应的方框	50	
翻越障碍	勘探车越过障碍物	60	
运回特产	将黄色方块带回到出发基地	50	
矿石送检	将矿石带回出发基地	30	
	将矿石放进检测仪器	70	
安全返回	勘探车部分正投影在基地内	20	
总分			
单轮用时			

得分确认			
本人已确认以上比赛得分记录结果，真实有效，无任何异议。			
参赛队员		裁判员	
问题及备注			
裁判长		录入	

# ENJOY AI 国际选拔赛-飞行

## 一、 比赛主题

以提升青少年科学素养为宗旨，以 STEAM 教育理念(科学 Science、技术 Technology、工程 Engineering、艺术 Art、数学 Mathematics 的首字母缩写)和创客教育理念为引领：以无人机及航模为载体，融入智能化教育内容，通过科学合理的策划和设计，使培训、考核认证、大赛、人才推荐等各个系统互相支撑，形成一个完整闭环的青少年航空创新人才培养和举荐体系。

本体系从航空知识学习能力、飞行器操控能力、飞行航拍能力、安全法规意识等维度进行课程设计，将科学、技术、工程、艺术与数学高度融合，推进人工智能时代青少年科技教育的全新教学方案实践，有效激发青少年的科技兴趣，全面提升青少年的科学认知能力、工程实践能力、解决问题能力、智能化水平及科学艺术修养，培养未来优秀科技创新人才。

## 二、 比赛内容

每支参赛队由 1 名队员组成，完成飞行任务、航拍任务。比赛分为幼儿组、小学低龄组，小学高龄组，初中组，高中组。

幼儿组为亲子赛，幼儿选手可携带一名成人共同上场，每场赛事中，幼儿选手须独立 1 次飞行，家长可协助摆放飞行器、提供战术建议。

## 三、 比赛说明

1. 比赛所用飞行器，均由参赛选手自备。每位选手可以带 2 架飞行器进入比赛场地，如有问题只允许更换备机。比赛器材不限，为保证飞行安全和比赛公平公正进行，要求无人机为四旋翼飞行器或球形无人机且有保护罩；
2. 个人飞行赛为旋翼类比赛，赛道大小 4M×2M（长 4 米宽 2

米），根据飞行得分和时间排定比赛名次（分数相同用时短者优胜）。

3. 比赛将在多个场地同时进行，赛前公布参赛队的出场顺序，各参赛队到相应比赛场地并在规定时间内完成飞行，参赛选手出场顺序由领队赛前确定，每位选手有 2 次飞行机会，以两次飞行中较好的成绩作为最终比赛成绩；

4. 每位选手单独计算总得分以及飞行时间，飞行赛规定时间为 120s，时间到视为本轮比赛结束，规定时间内完成的规定动作可获得相应得分；

5. 如比赛中出现以下情况，对应的成绩计算方式如下：

按照规定科目，规定顺序完成动作的过程中，坠机且无法复飞的只记录已完成科目的得分，飞行时间按 120s 计时；

按照规定科目要求完成比赛但未按照规定顺序完成比赛，按实际飞行时间计时，对于未按规定顺序完成的科目，相应的科目不得分。

按照规定顺序完成比赛但未按照规定科目要求完成比赛，按实际飞行时间计时，对于未按规定科目要求完成的科目，相应的科目不得分；飞行时间超出规定时间的，飞行得分按 120s 内完成得分计，飞行时间按 120s 计；比赛过程中发现作弊，取消成绩。

6. 比赛过程中的违规操作按规则扣分，当总得分为负数时，以 0 分计算；
7. 比赛结束后，现场裁判向参赛选手出示《成绩记录单》，需场上选手签字确认；
8. 以下几种情况可判定本轮飞行结束：

比赛在规定时间内完成飞行科目，安全着陆完成锁桨动作，桨叶停转；

飞行时间超出规定时间 120s；

飞行器跌落或撞到防护网上，无法复飞；

飞行器飞到比赛场地的防护网外；

飞行器撞到场外人员；

比赛开始后场上选手触碰飞行器。

#### 四、成绩计算

1. 总得分是在规定时间内完成飞行科目的得分；
2. 得高者为优胜，以飞行总得分排定比赛的名次与评定奖项；
3. 在得分相同的情况下，飞行用时短者为优胜。

#### 五、比赛科目

比赛正式开始前，参赛选手有 20s 的测试时间。

比赛正式开始，裁判发出“开始吹哨”口令，飞行器起飞后，计时开始。

科目①：起飞，飞行器与出发区完全没有接触；

科目②：穿越低圆，飞行器完全穿越低圆；

科目③：穿越平圆，飞行器从下方完全穿过平圆；

科目④：穿越高圆，飞行器完全穿越高圆；

科目⑤：撞击铜锣；飞行器撞击到铜锣；

科目⑥：着陆，飞行器部分垂直投影接触出发区；

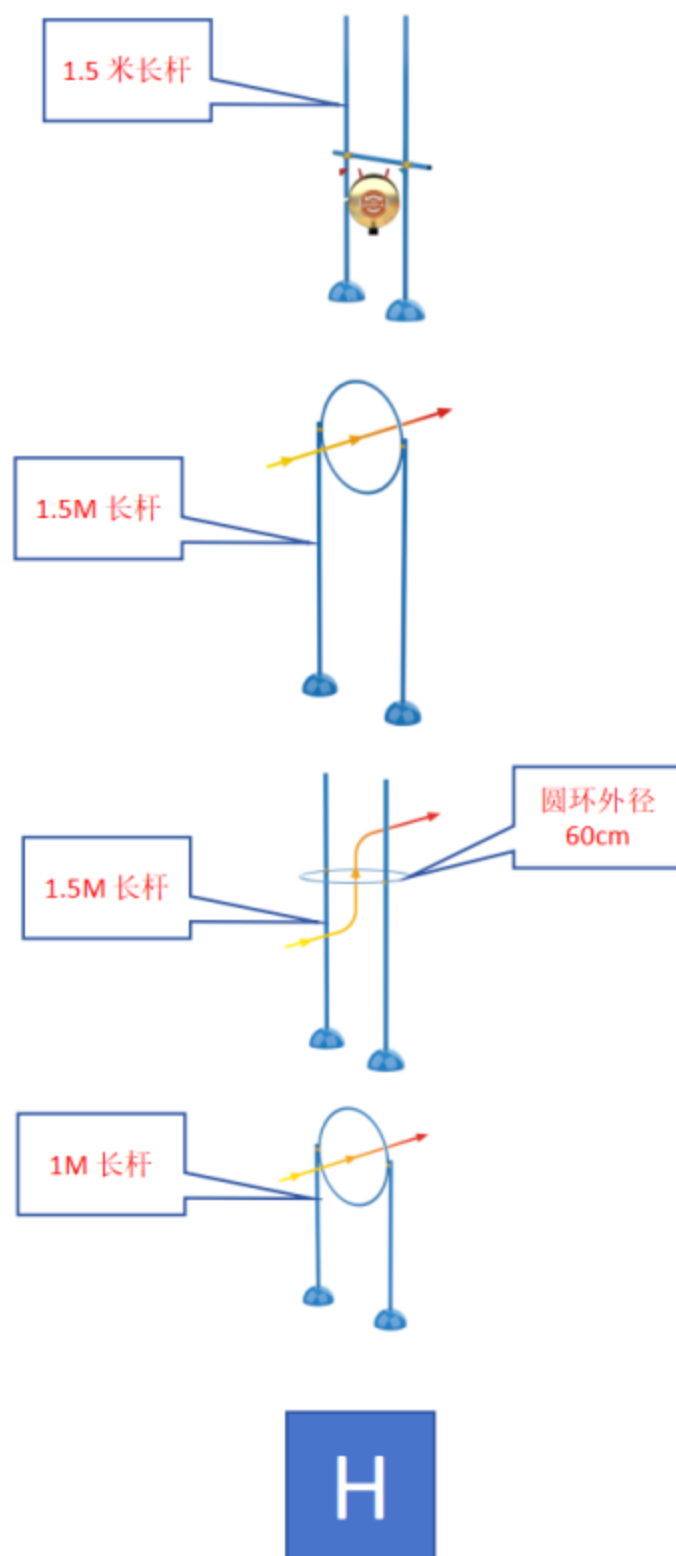
飞行器着陆后，选手操作锁桨，桨叶停止转动为本轮比赛结束，计时停止。

## 五、得分规则

（一）、完成全部比赛科目并完美着陆，满分为 100 分。

1. 科目①起飞：10 分
2. 科目②穿越低圆：得 20 分；
3. 科目③穿越平圆：得 20 分；
4. 科目④穿越高圆：得 20 分；
5. 科目⑤撞击铜锣：得 20 分；
6. 科目⑥着陆：得 10 分；

## 六、比赛赛道



赛道宽 2 米，长 4 米

## 无人机破空竞速飞行竞赛成绩表

选手姓名：		选手编号：		
裁判签名：				
序号	项目	标准分	第一轮	第二轮
1	科目一	10		
2	科目二	20		
3	科目三	20		
4	科目四	20		
5	科目五	20		
6	科目六	10		
7	时间			
8	总分			

选手签字：\_\_\_\_\_

裁判签字：\_\_\_\_\_