

# 第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛 人工智能挑战赛类—人工智能网页编程赛

## 竞 赛 规 则

第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会

# 第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会

## 目录

第一章 竞赛通则 .....	1
第二章 人工智能挑战赛类 .....	2
人工智能网页编程赛 .....	2
1 赛项简介 .....	2
2 参赛条件 .....	2
3 参赛对象 .....	2
4 赛制与竞赛过程 .....	2
4.1 赛制 .....	2
4.2 竞赛过程 .....	3
5 竞赛场地及方法 .....	3
6 竞赛任务及得分 .....	4
6.1 竞赛任务 .....	4
6.2 评分标准 .....	4
7. 不干涉原则 .....	5
8. 犯规与取消资格 .....	5
9. 奖项设置 .....	6
第三章 注意事项 .....	7
1 回避范围及方式 .....	7
1.1 回避范围 .....	7
1.2 回避方式 .....	7
2 异议处理机制 .....	7
3 主办单位免责声明 .....	8
4 其他注意事项 .....	9

# 第一章 竞赛通则

1. 所有自愿报名参加第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛各竞赛项目的学生和指导教师，都应仔细阅读各赛项竞赛规则，了解其含义并严格遵守。
2. 有关竞赛规则的最终解释权属于第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组委会，并授予本届竞赛仲裁委员会行使。
3. 各参赛选手领队和指导教师负责本队的训练和竞赛组织工作，教导本队自觉遵守竞赛规程、规则，服从竞赛组委会和裁判委员会的安排；同时负责本队的纪律、安全、文明行为、环境卫生等教育工作。
4. 领队和指导教师应按要求按时参加竞赛培训及相关工作会议，可以对规程、规则等事项提出咨询。遇争议或异议时，按组委会的决议执行。
5. 参赛选手在比赛中有义务看管好自己的竞赛器材及贵重财物，一旦发生损坏或丢失，由参赛选手自行承担相应责任和后果。
6. 在各项比赛中只允许裁判员、相关工作人员、当场比赛的参赛选手进入比赛场地。
7. 比赛开始前 30 分钟净场，并于比赛开始前 20 分钟开始检录，参赛选手凭参赛证经身份核对后进入比赛场地参加比赛。
8. 比赛开始后不能完成检录者，视作比赛弃权。参赛选手不论何种原因耽误比赛责任自负。
9. 凡是危及安全、妨碍比赛的装置，裁判长有权禁止使用。
10. 遇气象条件改变或其他不适合比赛的原因，竞赛组委会有权决定更改竞赛日程、赛场。
11. 参赛选手在比赛过程中，如发生下列行为，将视为严重犯规，执行裁判长有权视其情节轻重给予警告、取消该项成绩直至取消全部比赛资格的处罚。
12. 比赛过程中，故意妨碍、影响他人竞赛，故意损坏他人作品。
13. 比赛过程中，违反该项竞赛具体细则。
14. 比赛过程中，弄虚作假，破坏赛场纪律，不听从裁判员劝导，妨碍竞赛正常进行。
15. 比赛的制作、调试、演示过程中，领队或指导教师接触作品。
16. 比赛过程中，被发现并判定为作弊行为。
17. 以下情况该项成绩判为无比赛成绩：声明弃权；不能按时完成检录；其他严重犯规。
18. 比赛过程中对成绩没有异议的参赛选手需在评分表签字确认，一经确认，不再受理。
19. 比赛过程中对成绩有异议的参赛选手需现场向裁判提出，在裁判长答复后如仍不满意，可在一小时内以书面形式向仲裁委员会提出申诉。过时不予受理。
20. 竞赛仲裁委员会对于参赛选手书面提出的异议的仲裁决定是最终的。凡是正式自愿报名参加本次竞赛活动的选手及其指导教师，在报名后即表明其已经明确地知道这一规则的含义和服从这一规则的义务。
21. 严禁携带其他违反竞赛细则的成品、零部件、设备工具进入制作赛场，一经发现，按作弊处理。
22. 本活动最终解释权归大赛组委会所有。大赛组委会拥有将作品发布、展览、编辑、出版的权利。
23. 特别重申，任何参赛选手或指导教师以及其他相关人员，在竞赛活动期间有任何干扰竞赛正常秩序的不良言行，竞赛组委会将直接取消相关参赛选手的参赛资格和成绩。言行严重失当并影响竞赛活动的，将取消相关人员下一届的报名参赛资格并书面告知所属教育部门和相关单位。

## 第二章 人工智能挑战赛类

### 人工智能网页编程赛

#### 1 赛项简介

人工智能的发展浪潮迭起，席卷全球，DeepSeek横空出世，再一次震惊世界。我们深知，人工智能时代已经来临，不谈、不用、不学人工智能，就会被时代淘汰。在人工智能技术飞速发展的今天，AI正在深刻改变我们的生活和工作方式。

本次赛事旨在为青少年提供一个展示科技实践能力的平台，塑造一个有利于学生热爱科学技术、学习科学技术的环境。通过赛事，我们希望能够为国家为将来培养一批具有AI思维的互联网科技精英，为社会的智能化发展注入新的活力。

#### 2 参赛条件

创新思维挑战赛以个人形式参赛，具体参赛条件如下：

(1) 参赛对象：小学、初中、高中、大学学生（可根据年龄段划分组别）。

(2) 团队组成：每支队伍由1名学生组成，最多可有2名教练老师，多名学生的教练老师可以重复。教练老师作为责任人，有责任监督竞赛期间财产、人身安全保护，负责赛前辅导，不参与现场比赛。

(3) 参赛要求：凡在2025年11月前，在校小学、初中、高中、中专或职高、大专或本科，并学习过一定量的“人工智能网页编程课程”的学生均都可以参加。

#### 3 参赛对象

创新思维挑战的参与者不受年龄、地域、种族和背景等条件限制，根据参与者的不同年龄段和教育程度可共分三个组别，分别为：

(1) 小学组（3-6年级）；

(2) 中学组（含初中、高中或中职）。

(3) 大学组（含大专、本科）。

#### 4 赛制与竞赛过程

##### 4.1 赛制

## 第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会

(1) 创新思维挑战赛按小学、中学、大学各组别分别进行。比赛按竞赛组委会统一指定的日程进行；

(2) 参赛者需在比赛现场，在指定时间内完成指定题目（网页作品）。

(3) 比赛结束以后，按总成绩对参赛选手排名；

(4) 竞赛组委会有权利也有可能根据参赛报名情况和场馆实际条件变更赛制。

### 4.2 竞赛过程

(1) 入场与准备：

比赛当天，参赛者按编号顺序依次进入比赛区。

裁判长讲解注意事项，参赛者进行最后准备。

(2) 作品制作：

参赛者需使用指定的比赛账号，在规定时间内完成指定的比赛作品，并现场提交作品。

(3) 评审：

评委对参赛者提交的作品评分（含电脑评分）。

裁判组汇总评分上报大赛组委会。

### 5 竞赛场地及方法

(1) 比赛场地为封闭、光线充足、无干扰的环境。

(2) 参赛选手需要自备电脑，并保证比赛时电量充足，现场提供电源接口；手机及其他移动设备不满足比赛要求。

(3) 比赛需使用Windows7及以上的操作系统的浏览器（如谷歌、Edge、Firefox等），不支持IE内核。

(4) 现场提供满足比赛需求的网络。

(5) 参赛者需提前安装比赛所需的人工智能互联网编程软件，操作软件下载及体验教程资源如下：<https://pan.baidu.com/s/1GZsg-y8XnRFPyy0on122Jg?pwd=vpai> 提取码：vpai



扫码下载

## 6 竞赛任务及得分

### 6.1 竞赛任务

(1)任务要求：每个参赛者在比赛规定的时间，使用“人工智能网页编程”平台完成赛事中指定的网页编程项目并提交。

(2)规则限制：比赛的网页编程项目，参赛者不得提前知晓。调整期间不得借助网络或外界帮助。

### 6.2 评分标准

#### 小学组

项目	评分内容	分值 (100分)
项目完成步骤	从创建项目、文件到生成代码、运行、测试、提交。	5分
页面显示定义	所定义的页面显示生成代码后运行正确，符合题目要求。	50分
动作定义	所书写的表示动作的vpl代码运行正确，符合题目要求。	38分
印象分	页面整齐、美观。	3分
熟练分	操作熟练（选取成绩前40%的参赛者，按提交时间评分）	4分
扣分项	内容涉及不当信息、暴力、歧视等不良内容，内容及功能可能对用户造成误导或伤害	扣5-30分
	违反比赛道德的行为	扣5-30分
	外部援助	扣5-30分

#### 中学组

项目	评分内容	分值 (100分)
项目完成步骤	从创建项目、文件到生成代码、运行、测试、提交。	3分
页面显示定义	所定义的页面显示生成代码后运行正确，符合题目要求。	34分
动作定义	所书写的表示动作的vpl代码运行正确，符合题目要求。	56分
印象分	页面整齐、美观，操作熟练。	3分
熟练分	操作熟练（选取成绩前40%的参赛者，按提交时间评分）	4分

第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会

扣分项	内容涉及不当信息、暴力、歧视等不良内容，内容及功能可能对用户造成误导或伤害	扣5-30分
	违反比赛道德的行为	扣5-30分
	外部援助	扣5-30分

大学组

项目	评分内容	分值 (100分)
数据库设计	数据库与数据表的创建，数据导入。	24分
页面显示定义	所定义的页面显示生成代码后运行正确，符合题目要求。	20分
动作定义	所书写的表示动作的vpl代码运行正确，符合题目要求。	50分
印象分	页面整齐、美观。	2分
熟练分	操作熟练（选取成绩前40%的参赛者，按提交时间评分）	4分
扣分项	内容涉及不当信息、暴力、歧视等不良内容，内容及功能可能对用户造成误导或伤害	扣5-30分
	违反比赛道德的行为	扣5-30分
	外部援助	扣5-30分

**7.不干涉原则**

参赛者拥有解题方案的所有权，只有参赛队员可以参与具体方案的设计、实施。如有来自非队员（包括领队）的帮助就是“干涉”。

**8.犯规与取消资格**

参赛者在比赛过程中，如发生下列行为，将视为严重犯规，执行裁判长有权视其情节轻重给与警告、取消该项成绩直至取消全部比赛资格的处罚。

- (1)比赛中故意妨碍、影响他人竞赛，故损坏他人作品。
- (2)比赛过程中，违反该项竞赛具体细则。
- (3)比赛过程中，弄虚作假，破坏赛场纪律，不听从裁判员劝导，妨碍竞赛正常进行。
- (4)比赛的制作、调试、演示过程中，领队或指导教师接触作品。
- (5)比赛过程中，被发现并判定为作弊行为。

## 9.奖项设置

参照《关于举办第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛的通知》执行。

## 第三章 注意事项

### 1 回避范围及方式

#### 1.1 回避范围

1.1.1 回避是裁判员具有法定情形，必须回避，不参与相关比赛执裁的制度。按照相关规定，结合竞赛活动实际，如果裁判员具备以下情形之一的，应当回避：

- ① 是参赛选手的近亲属；
- ② 与参赛选手有其他直接利害关系；
- ③ 担任过参赛选手的辅导老师、指导老师的；
- ④ 与参赛选手有其他关系，可能影响公正执裁的。

#### 1.2 回避方式

回避方式有自行回避与申请回避两种：

##### 1.2.1 自行回避

1.2.1.1 裁判员自行提出回避申请的，应当说明回避的理由，口头提出申请的，应当记录在案。

1.2.1.2 裁判员有上述①②③④情形之一的，应当自行回避。

1.2.1.3 裁判员在比赛制裁过程中，发现有上述①②③④情形之一的，应当自行提出回避；没有自行提出回避的，组委会应当决定其回避。裁判员自行回避的，可以口头或者书面提出，并说明理由。

##### 1.2.2 申请回避

1.2.2.1 参赛选手及裁判员要求其他裁判员参与回避的，应当提出申请，并说明理由。口头提出申请的，应当记录在案。

### 2 异议处理机制

2.1 第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛接受社会的监督，活动相关工作(初评阶段的评审工作)实行异议制度。

2.2 任何参赛选手对第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛参赛选手、参赛单位及其项目的公平性、材料真实性、比赛成绩等持有异议的，应当面向裁判员提出，若对裁判员答复不满意，一个小时内可以以书面形式向仲裁委员会提出申述，逾期不予受理。

2.3 提出异议的单位或者个人应当提供书面异议材料，并提供必要的证明文件。

## 第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛组织委员会

提出异议的单位、个人应当表明真实身份。个人提出异议的，应当在书面异议材料上签署真实姓名；以单位名义提出异议的，应当加盖本单位公章。以匿名方式提出的异议一般不予受理。

2.4 提出异议的单位、个人不得擅自将异议材料直接提交评审组织或者裁判员；裁判员收到异议材料的，应当及时转交仲裁委员会，不得提交评审组织和转发其他裁判员。

2.5 仲裁委员会会在接到异议材料后应当进行审查，对符合规定并能提供充分证据的异议，应予以受理。

2.6 为维护异议者的合法权益，仲裁委员会、参赛单位及其指导老师，以及其他参与异议调查、处理的有关人员应当对异议者的身份予以保密；确实需要公开的，应当事前征求异议者的意见。

2.7 涉及参赛选手的材料真实性、比赛成绩的真实性等内容的异议由仲裁委员会负责协调，由有关指导单位或者指导老师协助。参赛选手接到异议通知后，应当在规定的时间内核实异议材料，并将调查、核实情况报送仲裁委员会审核。必要时，仲裁委员会可以组织裁判员进行调查，提出处理意见。涉及参赛选手及其排序的异议由指导单位或者指导老师负责协调，提出初步处理意见报送仲裁委员会审核。参赛选手接到异议材料后，在异议通知规定的时间内未提出调查、核实报告和协调处理意见的，该项目不认可其比赛成绩。

2.8 异议处理过程中，涉及异议的任何一方应当积极配合，不得推诿和延误。参赛选手在规定时间内未按要求提供相关证明材料的，视为承认异议内容；提出异议的单位、个人在规定时间内未按要求提供相关证明材料的，视为放弃异议。

2.9 仲裁委员会应当向活动专家评审委员会报告异议核实情况及处理意见，并将决定意见通知异议方和参赛选手。

### **3 主办单位免责声明**

3.1 未经主办单位书面授权，任何单位和个人以本赛事名义开展的活动均属假冒、侵权。

3.2 大赛为公益性赛事，主办单位不向学生、学校收取成本费、工本费、活动费、报名费、会员费、食宿费、参赛材料费、器材费和其他各种名目的费用，做到“零收费”。

3.3 本赛事坚持自愿原则，任何单位和个人不得强迫、诱导任何学校、学生或家长参加竞赛活动。

3.4 请参与活动人员妥善保管自己的贵重物品(如现金、笔记本电脑、手机和参赛设备等)，避免丢失或损坏，主办单位对此不承担责任。

#### 4 其他注意事项

- 4.1 参与活动人员必须牢固确立“安全第一”的意识，把活动安全放在首要位置。严格注意用电安全，相关机器人设备须提前充好电，准备好备用电池，规范用电，防止触电。严格注意防火安全，禁止携带易燃易爆等危险品和打火机、火柴等进入赛场。
- 4.2 严格注意操作安全，活动期间如有发射弹丸、切割材料、器件焊接等危险操作时必须戴好头盔、手套、护目镜等防护措施。活动期间，参与活动人员应熟悉场地环境，若遇紧急情况，严格服从安保人员指挥。
- 4.3 参与活动人员应提前购买保额不低于人民币 50 万元的人身意外伤害保险和意外医疗保险等风险保险，并承诺愿意自行承担比赛期间发生的自身意外风险责任。
- 4.4 参与活动人员应遵守场地制度，爱护公共设施，自觉保持公共卫生。
- 4.5 关于竞赛规则的任何修订及大赛相关通知，将在赛事服务平台发布。请登录赛事服务平台(<http://contest.gdfm.org.cn/>)进行查看。
- 4.6 竞赛期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判委员会决定。竞赛组委会委托裁判委员会对此规则进行解释与修改。