

第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛 人工智能工程与创作挑战赛

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

目录

第一章 竞赛通则	3
第二章 “芯计划” AI 工程科创挑战（硬件类）	4
1 赛项简介	4
2 竞赛主题-‘AI 点亮美丽乡村’	4
3 参赛条件及分组办法	4
4 线上初评阶段流程（示报名情况调整）	5
5 线下终评阶段流程	6
6 犯规与取消资格	7
7 奖项设置	7
第三章 人工智能创作与应用创新大赛（软件类）	8
1 赛项简介	8
2 竞赛主题	8
3 参赛流程	8
4 参赛条件及分组办法	9
5 竞赛内容及要求	9
6 评审标准	10
7 参赛器材	12
8 现场流程	12
9 名次评定	12
10 犯规与取消资格	12
第四章 注意事项	14
1 回避范围及方式	14
2 异议处理机制	14
3 主办单位免责声明	15
4 其他注意事项	15

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 分钟进场，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 “芯计划” AI 工程科创挑战（硬件类）

1 赛项简介

““芯计划” AI 工程科创挑战（硬件类）”是以推动青少年人工智能创新实践、培养国产芯片技术应用能力为核心目标的科创竞赛。参赛学生需基于国产芯片，结合人工智能技术，自主设计并开发一款能够解决实际生活问题的智能应用原型产品。比赛鼓励跨学科融合与开放性创新，不限定具体硬件型号和开发工具，注重项目创意性、技术实现能力与社会价值。参赛者需通过 PPT、视频和实物演示展现从构思到落地的完整过程，通过线上遴选与线下决赛角逐奖项。

2 竞赛主题-‘AI 点亮美丽乡村’

本主题旨在引导中小学生将前沿科技与乡村实际需求相结合，激发他们对农业科技、生态环保、乡村治理等方面的创新思维和实践能力，为乡村振兴注入新活力，同时也培养青少年对人工智能和物联网技术的兴趣与热爱，为未来的科技创新储备人才力量，让科技之光照亮美丽乡村的每一个角落。

功能内容可以但不限于以下几个方面进行设计：

智慧农业：利用物联网技术实时监测土壤湿度、温度、光照强度、养分含量等农业环境参数，结合人工智能算法进行数据分析和预测，实现精准灌溉、施肥、病虫害预警与防治决策，提高农作物产量和质量，降低农业生产成本，促进农业可持续发展。

生态乡村环保：对乡村的空气质量、水质、噪声等环境指标进行实时监测，借助人工智能技术对监测数据进行分析 and 建模，实现对环境污染的及时预警和溯源，为乡村生态环境保护提供科学依据。

乡村基础设施与服务优化：以物联网技术为基础，实现乡村道路、水电设施、公共照明等基础设施的智能化管理和维护，通过传感器监测设施运行状态，及时发现问题并预警，降低维护成本，提高设施的可靠性和使用寿命。在乡村社区服务方面，利用人工智能开发智能安防系统、老年人健康监测与照护系统等，提高乡村居民的生活安全感和幸福感。

3 参赛条件及分组办法

3.1 参赛对象及分组方法

全省各地的小学、初中、高中（含中职、职高）等阶段的在校学生。

全省各地中小学校、青少年宫、青少年活动中心、校外教育机构（须获办学许可且上传相关凭证）等相关单位，均可组织参加。

本赛项分为小学低龄组（1-3 年级）、小学高龄组（4-6 年级）及中学组（7-12 年级），各组别分别进行比赛并排名。

比赛以 2 人一队团队赛形式开展，参赛选手可自行组队报名，但同一队的两位选手年龄需属于同一组别。

每参赛队设置指导老师 1 人。

3.2 软硬件要求

本赛项不指定硬件及软件平台。但出于公平，要求硬件平台需基于国产芯片，芯片内核架构不高于 Cortex-M3 32 位架构体系，主频不高于 72MHz。

（使用更好的硬件自然能达到更好的效果，但是对于参赛队伍来说，增加了经济负担，容易出现不公平的问题，所以对硬件提出了上限要求。）

4 线上初评阶段流程（示报名情况调整）

4.1 线上报名

计划参加本赛项的参赛队伍，请持续关注本赛事组委会的官方网站，关注报名通知及报名时间，并按报名通知内的规定，提供相关资料，完成报名。

4.2 作品准备

1.作品要求：基于国产芯片开发 AI 应用原型，需包含硬件设计、软件代码及功能演示。

2.辅助材料：提交 PPT（含项目背景、技术方案、创新点、所使用国产芯片型号及主频参数）、3 分钟演示视频（展示作品运行效果）、设计文档（含电路图、代码说明）。

3.原创声明：作品须为原创，若引用第三方资源需注明来源，抄袭或剽窃直接取消资格。

4.3 作品提交

1.提交截止时间：2025 年 8 月 31 日。

2.提交内容：①作品代码（压缩包格式）。②演示视频（MP4 格式，不超过 5 分钟，不超过 200MB）③PPT 及设计文档（PDF 格式）

3.提交方式：通过赛事服务平台上传至指定入口，系统自动生成回执。

4.修改权限：提交后不可修改，若因技术问题需重新提交，须在截止前联系组委会并提供证明。

4.4 作品评审

1.评审方式：本阶段采用线上评审方式，组委会组织专家在线对提交作品进行在线评审。

2.评审标准：

- 1) 创新性（30%）：技术方案是否突破常规，解决实际问题。
- 2) 技术实现（40%）：硬件设计合理性、代码完整度及运行稳定性。
- 3) 社会价值（20%）：项目对生活、环保、教育等领域的贡献。
- 4) 展示效果（10%）：PPT 逻辑性、视频清晰度及表达力。

5 线下终评阶段流程

5.1 赛前准备

- 1.器材要求：参赛队自备符合规定的硬件设备，含笔记本电脑，参赛作品及所需附件等。
- 2.签到检录：决赛当日凭参赛证及身份证签到，领取场地编号及赛程表。
- 3.设备调试：提供足够的统一调试时间，裁判监督设备合规性，违规器材需立即更换。

5.2 作品展示和答辩

- 1.参赛队伍完成作品现场准备调试后，在现场裁判带领下，依次进入的答辩室进行演示答辩。
- 2.在答辩室内，每队进行作品展示介绍 10 分钟，评委提问 5 分钟，重点考察技术细节与创新逻辑。

5.3 作品评审

- 1.评审方式：本阶段采用线下评审方式，评审会根据作品进行现场打分，并结合线上作品分计算得出总成绩（满分 100 分）。

2.评审标准：

- 1) 线上作品分（30%）
- 2) 现场演示分（40%）
- 3) 答辩表现分（30%）

- 3.结果统计：裁判组实时录入分数，确保透明公正。

注：线下决赛当日具体时间有可能会根据到场队伍数量调整，以决赛前发布的参赛指南为准。

4.排名准则：

- 1) 总成绩得分高者排名靠前。
- 2) 总成绩相同情况下，现场演示得分高者排名靠前。
- 3) 总成绩和现场演示得分相同情况下，答辩表现得分高者排名靠前。
- 4) 总成绩、现场演示和答辩表现得分相同情况下，线上作品分高者排名靠前。

6 犯规与取消资格

- 6.1 未准时在线提交作品，或线下决赛未准时到场的参赛队，将被视为弃权。
- 6.2 为了竞争得利而故意损坏其他选手的参赛设备是犯规行为，情节严重者可能会被取消比赛资格。
- 6.3 不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。
- 6.4 不得使用其他参赛队的作品进行比赛，一经发现，两支参赛队直接取消比赛资格。
- 6.5 在决赛现场，参赛队员在未经裁判长允许的情况下私自与辅导教师或家长联系，将被取消比赛资格。
- 6.6 其他违例细则按照“竞赛通则”执行。

7 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 人工智能创作与应用创新大赛（软件类）

1 赛项简介

随着人工智能技术的快速发展，教学与学习方式日新月异。借助 AI 技术实现的人机协同新模式，正逐步成为培育中小学生学习创新思维与实践动手能力的关键途径。本次大赛致力于引导学生运用 AI 技术进行人机互动的数字内容创作，自主创作智能体创新作品，旨在激发学生对人工智能领域的热情，深化其对跨学科知识的融理解，并全面提高学生的核心素养。

2 竞赛主题

在人工智能技术迅猛发展的当下，普及中小学人工智能通识教育已成为教育领域的重要任务。为顺应教育数字化和人工智能技术发展趋势，落实立德树人根本任务，深化教育改革，促进学生全面发展，特举办“人工智能创作与应用创新大赛（软件类）”。

本次赛事以《中小学人工智能通识教育指南（2025 年版）》、《教育强国建设规划纲要（2024—2035 年）》为指导，旨在为广大中小学生学习提供一个展示人工智能学习成果的平台，鼓励学生将所学的人工智能知识运用到实际创作与应用中，培养其创新思维与实践能力。

本次赛事以“智启未来，AI 同行”为主题，旨在激发学生对人工智能的兴趣与创造力。赛事面向全省在校中小学生学习，参赛者需运用国产人工智能平台和生成式人工智能等技术，进行创意独特的智能创作。比赛旨在进一步激发学生对人工智能领域的兴趣，提升学生的 AI 应用能力。

3 参赛流程

3.1 报名

选手以个人为单位进行竞赛，竞赛组别分为小学低龄组（1~3 年级）、小学高龄组（4~6 年级）、中学组（初中、高中）。

3.2 选拔赛

- (1) 每队 1 人
- (2) 提前创作作品并拍摄视频提交至组委会
- (3) 每人仅有一次提交机会，只能提交一个作品
- (4) 比赛结束后，根据成绩对参赛队排名
- (5) 竞赛组委会有可能根据参赛报名和场馆的实际情况变更赛制

3.3 省赛

- (1) 每队 1 人

- (2) 对选拔赛作品进行修改完善，完成现场专项任务。并进行现场答辩，答辩时长 3~5 分钟
- (3) 每组比赛共进行 1 轮
- (4) 比赛结束后，按总成绩对参赛队排名
- (5) 竞赛组委会有可能根据参赛报名和场馆的实际情况变更赛制

4 参赛条件及分组办法

4.1 对象

小学低龄组（1~3 年级）

小学高龄组（4~6 年级）

中学组（初中、高中）

5 竞赛内容及要求

5.1 选拔赛

5.1.1 选拔赛内容

本次竞赛主题为“智启未来，创享 AI”，鼓励学生运用 AI 创作工具，将所学知识转化为可人机交互的智能体场景作品。学生可借鉴互联网上的相关知识资源，创作相应的 AI 软件作品或配以硬件进行展示。

在内容上：可以引入包括但不限于 AI 虚拟场景、AI 智能解答、AI 数字人、AI 互动游戏等，探索任务，创作任务等人机交互环节。

5.1.2 选拔赛要求（示报名情况而定）

各参赛选手需按照以下要求制作1个演示视频提交组委会评审，内容需涵盖“作品介绍与学习分享”“项目演示”两部分。

第一部分：作品介绍与学习分享

- (1) 内容要求：学生需详细介绍作品，并深入分享学习过程中的宝贵经验、技术突破点，以及面对挑战时的深刻思考与解决策略。
- (2) 形式建议：可采用访谈、自述等形式，确保内容真实、生动。
- (3) 时长限制：该部分的时长不超过1分钟。

第二部分：项目演示

- (1) 内容要求：项目需要演示全部过程，同时学生也要在录屏出镜解说增强评委理解。
- (2) 时长限制：整个任务展示部分的时长不超过2分钟。
- (3) 技术要求：视频需以MP4格式提交，编码格式为H.264，确保兼容性。文件大小应控制在200MB

以内。

其他注意事项：

- (1) 拍摄工作可邀请外部人员协助完成，以确保视频质量与视觉效果。
- (2) 请确保视频内容积极向上，无不当言论或行为展示。
- (3) 提交前请仔细检查视频质量，确保画面清晰、声音清楚，无冗余或无关内容。
- (4) 作品内容要求积极健康、具有创新性和实用性，作品必须原创。

5.2 省赛内容与要求

5.2.1 省赛内容

通过选拔赛的选手，需要对选拔赛作品进行完善，现场将公布专项任务，参赛选手需要在 60 分钟内按要求完成任务。决赛现场根据抽签情况依序进行展示答辩，以及讲解智能体作品，并回答评委问题，每队限时 3~5 分钟。

5.2.2 省赛要求

作品鼓励使用开源软硬件，参赛选手需按规定时间到达比赛现场参赛，遵守赛场纪律。

6 评审标准

评审将对学生作品进行创新性、实用性等多维度评价，出现同分情况时以提交时间为评判标准，用时少者排名靠前。

6.1 选拔赛评分标准

项目	细则	分值
创新性	1. 创意独特性：作品概念和想法独特，形式新颖。（10 分） 2. 趣味性：作品新颖有趣，符合目标用户年龄特点。（10 分） 3. 跨领域融合创意：实现 AI 与不同领域的融合产生独特效果（10 分）	30
实用性	1. 价值性：针对问题，提供了切实可行的问题解决方案，问题解决高效、可行性强。（10 分） 2. 知识性：作品所涉及的知识内容准确无误，涵盖丰富的知识领域，形式生动有趣，能有效吸引用户学习。（10 分）	20
技术性	1. 合理性：AI 技术实现方案符合当前的技术发展水平，选用国产大模型，搭建符合场景的智能体能够高效实现预期效果。 例如：语音合成（TTS）和语音识别（STT）的技术应用，禁止	30

	使用预录语音包，若程序依赖非国产 AI 平台或使用未申报的外部 API，取消该项得分。使用虚拟角色必须以 aigc 技术生成，并且记录角色素材生成记录表（25 分） 2. 流畅性：作品响应迅速，各项操作流畅。（5 分）	
展示效果	创作说明：完整展示作品创意、功能、技术实现、创作过程等内容；（10 分） 视觉效果：视觉效果出色、排版布局美观。（5 分） 3. 用户体验：操作简单便捷，互动性强，操作体验好。（5 分）	20
总分		100

6.2 省赛评分标准

项目	细则	分值
创新性	1. 创意独特性：作品概念和想法独特，形式新颖。（10 分） 2. 趣味性：作品新颖有趣，符合目标用户年龄特点。（10 分） 3. 跨领域融合创意：实现 AI 与不同领域的融合产生独特效果（10 分）	30
实用性	1. 价值性：针对问题，提供了切实可行的问题解决方案，问题解决高效、可行性强。（10 分） 2. 知识性：作品所涉及的知识内容准确无误，涵盖丰富的知识领域，形式生动有趣，能有效吸引用户学习。（10 分）	20
技术性	1. 合理性：AI 技术实现方案符合当前的技术发展水平，选用国产大模型，搭建符合场景的智能体能够高效实现预期效果。例如：语音合成（TTS）和语音识别（STT）的技术应用，禁止使用预录语音包，若程序依赖非国产 AI 平台或使用未申报的外部 API，取消该项得分。使用虚拟角色必须以 AIGC 技术生成，并且记录角色素材生成记录表（25 分） 2. 流畅性：作品响应迅速，各项操作流畅。（5 分）	30
专项任务	专项任务现场公布	20
展示答	1. 展示效果（10 分）	20

辩	完整展示作品创意、功能、技术实现等内容；视觉效果出色、排版布局美观；操作简单便捷，互动性强，操作体验好。 2. 答辩效果（10 分） 清晰、准确、完整地阐述智能体作品设计的思路、目标、功能、特色等内容，演示过程流畅，操作熟练。能够熟练、准确回答评审问题。	
总分		120

7 参赛器材

- (1) 不限参赛软件及平台，所有软硬件均须通过竞赛裁判组的严格检查，以确保竞赛的合理性、公平性、公正性，并激发参赛作品的创新性及挑战性。
- (2) 本届大赛统一规定：参与现场活动的选手务必自备用于竞赛的笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足，且需提前将相应的运行环境妥善配置完毕，确保电脑能够稳定、流畅地运行与比赛相关的各类程序、软件，保障整个展示交流活动得以顺利推进。
- (3) 除笔记本电脑外，选手还应同步准备好电源、符合国家安全标准的排插以及与作品展示相关的其他硬件设备（如鼠标、键盘等），现场不提供电源使用。
- (4) 选手需保证比赛全过程，设备能够正常使用，因设备电量或功能问题，造成无法正常参赛，后果由选手本人承担。
- (5) 不允许使用有可能造成人身伤害或损坏竞赛场地的危险材料。

8 现场流程

- (1) 比赛器材由学生自行携带，现场不提供器材的补给。
- (2) 比赛现场大致可分为调试准备阶段、任务创作阶段和展示答辩三个阶段。
- (3) 比赛期间，选手自行创作，期间不得离开赛场，需服从现场工作人员安排。
- (4) 每支参赛队伍仅有 1 次展示答辩的机会。

9 名次评定

裁判会通过竞赛得分来进行排名，相同成绩按用时少者优胜（此处用时为比赛开始后至提交任务时的用时），两者都相同则并列排名，其他选手排名依次顺延。

10 犯规与取消资格

- (1) 为了竞争得利而作弊是犯规行为，情节严重者可能会被取消比赛资格。
- (2) 参赛选手须独立完成作品，不允许互相抄袭，一经发现将严肃处理。

- (3) 参赛选手不可使用违规代码完成任务，不可使用技术手段破解或攻击比赛平台，不可使用不合理的手段修改比赛排名数据，若发现此类情况，将取消选手的成绩，情节严重者将被取消参赛资格。
- (4) 为了竞争得利而故意损坏其他选手的参赛设备是违规行为，情节严重者可能会被取消比赛资格。
- (5) 禁止冒名顶替参赛，违反者将直接取消参赛资格。
- (6) 未准时到场的参赛选手，比赛开始后 15 分钟未到场将被视为弃权。
- (7) 现场决赛不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。
- (8) 比赛选手在决赛现场未经裁判长允许的情况下与辅导教师或家长联系，将被取消比赛资格。
- (9) 赛事组委会将通过多种技术手段监测比赛中出现的异常情况并判定其是否违规，组委会对于违规行为的判定和处理拥有最终解释权。
- (10) 其他违例细则按照“竞赛通则”执行。

第四章 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。裁判员在比赛制裁过程中，发现有上述

1.2.1.3 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。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树立“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物品和打火机、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。