

2026年广东省青少年发明创新与科技实践活动暨第 七届广东省青少年创新思维及科技实践大赛

信息技术类-“粤码小先锋”创意编程竞赛

竞 赛 规 则

2026年广东省青少年发明创新与科技实践活动暨第七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 “粤码小先锋” 创意编程竞赛赛项	4
1 赛项简介	4
2 竞赛主题	4
3 参赛对象及分组	4
4 竞赛条件及办法	4
4.1 竞赛环境	4
4.2 竞赛说明	5
5 竞赛任务及得分	5
5.1 地方选拔赛/预选赛	5
5.2 决赛	5
6 比赛流程	13
6.1 赛事报名	13
6.2 选拔赛/预选赛	14
6.3 全省总决赛	14
6.4 名次评定	14
7 不予评奖	14
8 奖项设置及晋升规则	14
8.1 选拔赛、预选赛晋级规则	14
8.2 总决赛奖项设置	14
第三章 注意事项	16
1 回避范围及方式	16
1.1 回避范围	16
1.2 回避方式	16
2 异议处理机制	16
3 主办单位免责声明	17
4 其他注意事项	18

第一章 竞赛通则

1. 所有自愿报名参加2026年广东省青少年发明创新与科技实践活动暨第七届广东省青少年创新思维及科技实践大赛（以下简称“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 “粤码小先锋” 创意编程竞赛

1. 赛项简介

为深入贯彻落实习近平总书记关于科技创新的重要论述，实施创新驱动发展战略，大力普及科学知识，弘扬科学精神，根据国家《新一代人工智能发展规划》、《广东省教育厅关于公布2025-2028学年面向中小学生的全省性竞赛活动的通知》的文件精神。推动新一代人工智能技术的创新产业化，人工智能与机器人技术深度融合，构建创意编程和人工智能的创新生态和发展体系，更好激发青少年学生的创新活力,全面提高全市青少年科技好奇心和综合素质，普及科学知识，弘扬科学精神，传播科学思想，倡导科学方法，增强创新意识、实践能力和动手能力，点燃广大青少年的科学梦想，使青少年成为科技创新的强大生力军。

2. 赛项主题

数智领航，编创未来

3. 参赛对象及分组

①参赛学生：广东省在校中小學生（报名参赛以新学期学段为准）

②参赛组别：

- 图形化小学组（1-3年级）
- Python小学组（4-6年级）
- Python初中组（7-9年级）

③参赛人数：1人，个人赛。

④指导教师：1人（需准确填写教师全称且不可修改，该位置不可空缺）。

⑤每位选手仅限参加一个赛项组别。

⑥本次比赛不收取任何费用。

4. 竞赛条件及办法

4.1 竞赛环境

①竞赛链接：参赛选手登陆官方竞赛链接进行创作和挑战。

②网络环境：下载速度不低于 150kb/s。

③浏览器：谷歌 Chrome 浏览器（106.0 版本以上）。

④编程电脑：参赛选手自备竞赛用笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足（可自备移动充电设备），i5 处理器及以上，内存 8G 以上，Mac OS、Win 7 及以上操作系统。

⑤监考说明：线上比赛由竞赛平台提供智能监考，参赛选手准备的考试设备需带摄像功能，具体监考要求届时详见竞赛平台。

4.2竞赛说明

①每位选手限参加一个组别，严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。

②参赛作品须为原创，作品内容健康向上，不触犯国家法律法规，不得剽窃、抄袭、顶替他人作品，如因此引起任何法律纠纷，其法律责任由参赛选手本人承担，并取消选手的参赛资格和获奖资格。所有作品一经参赛，即视为参赛选手同意组委会拥有对其作品的使用权，同意组委会以任何形式对参赛作品进行展示和传播。

③本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判（评委）有最终裁定权。凡是规则中没有说明的事项由竞赛组委会与裁判组商议后决定。

5.竞赛内容

5.1 **初赛**：参赛选手在规定时间内登录竞赛平台，进行线上限时答题，限时60分钟。超时自动提交，限1次答题机会。【题目包括单选、多选、判断3种类型，满分100分】。

组别	题型	题量	分值
图形化小学组（1-3年级）	单选题	25	2分/题
Python小学组（4-6年级）	多选题	10	3分/题
Python初中组（7-9年级）	判断题	10	2分/题

5.2 **决赛**：赛选手在规定时间内登录竞赛平台，进行线上限时答题，限时90分钟。超时自动提交，限1次答题机会。【题目包括多选、填空和编程3种题型】。

组别	题型	题量	分值
图形化小学组（1-3年级）	多选题	10	3分/题
Python小学组（4-6年级）	填空题	10	3分/题
Python初中组（7-9年级）	编程题	2	20分/题

5.3 比赛大纲：

① 图形化小学组（1-3年级）比赛大纲

知识分类	具体知识点
基础操作	角色添加、删除、命名与排列
	背景添加与切换，舞台尺寸概念
	顺序执行：程序自上而下依次运行
	坐标系基础：x 轴、y 轴、原点的含义
运动模块	移动 N 步、移到（随机位置/鼠标位置/指定坐标）
	滑行到 x: y:（在 N 秒内平滑移动）
	方向控制：左转/右转、面向方向、面向角色、旋转方式设置
	碰到边缘就反弹
	将 x 坐标设为 / 将 y 坐标设为 / x 坐标增加
外观模块	造型切换：指定造型、下一个造型（帧动画原理）
	显示 / 隐藏
	说…N秒 / 思考…（对话气泡）
	大小设为 / 大小增加
	图形特效：颜色、亮度、透明度等

	图层管理：移到最前/后面、前移/后移 N 层
	背景切换：指定背景、下一个背景
声音模块	播放声音 / 播放声音等待播完
	停止所有声音
	将音量设为 N% / 音量增加 N
事件模块	当  被点击
	当角色被点击 / 当舞台被点击
	当按下 ... 键
	当背景切换到 ...
	广播消息（发送广播 / 发送广播并等待）
	当收到消息（多角色协作通信）
控制模块	等待 N 秒 / 等待直到 ...
	重复执行 N 次
	重复执行（无限循环）
	如果那么（单分支）
	如果那么否则（双分支）
	停止全部 / 停止这个脚本 / 停止角色的其他脚本
	克隆：创建克隆体 / 当作为克隆体启动 / 删除此克隆体
侦测模块	碰到角色 / 碰到颜色 / 颜色碰到颜色
	询问并等待 / 回答（获取用户输入）
	按键是否按下 / 鼠标键是否按下
	鼠标的 x / y 坐标
	计时器 / 计时器归零

	到 ... 的距离
变量模块	新建变量（全局变量与局部变量区别）
	将变量设为 ... / 变量增加 ...
	在舞台显示 / 隐藏变量
	用变量实现计分板、生命值、关卡计数
	列表基础：添加、删除、查询（进阶了解）
运算模块	四则运算：+、-、*、/
	取余（求模）运算
	在 N 到 M 间随机选一个数
	比较运算：>、<、=
	逻辑运算：与、或、不成立
	字符串连接、字符 ... 的第 N 个字符、字符串长度
综合与算法思维	动画类：循环 + 造型切换实现帧动画
	互动故事：广播消息实现场景切换与多角色对话
	游戏类：碰撞检测 + 计分机制 + 生命值设计
	克隆应用：批量生成弹幕/子弹/障碍物
	什么是编程 / 算法的基本概念（顺序、选择、循环）
	程序调试：找 Bug 与测试思维

② Python小学组（4-6年级）比赛大纲

知识分类	具体知识点
编程基础	输入 input() 与输出 print() (sep、end 参数)
	变量：命名规则（下划线命名）、赋值、多重赋值、变量交换

	数据类型: int (整数)、float (浮点数)、str (字符串)、bool (布尔)
	数据类型转换: int()、float()、str()、bool()
	注释: 单行注释 #, 多行注释 """
	模块导入: import 模块名; from 模块名 import 函数名
	关键字 (keyword) 与标识符规范
	格式化输出: f-string, %格式符, format()
运算符	算术运算符: +、-、*、/、// (整除)、% (求余)、** (幂运算)
	比较运算符: >、<、==、!=、>=、<= (返回布尔值)
	逻辑运算符: and、or、not
	字符串运算: + 拼接、* 重复
	赋值运算符: =、+=、-=、*=、/=
	运算符优先级 (括号 > 幂 > 乘除 > 加减 > 比较 > 逻辑)
字符串	字符串定义 (单/双/三引号), 转义字符 (\n、\t、\\)
	字符串索引 (s[0]、s[-1]) 与切片 (s[1:4]、s[:2])
	字符串常用方法: len()、upper()、lower()、strip()、rstrip()、rstrip()
	replace(old, new)、split(sep)、join(iterable)、count(sub)
	find(sub)、startswith()、endswith()
	字符串不可变性 (修改需重新赋值)
	f-string 格式化: f{变量:.2f}'
分支结构	单分支: if 条件:
	双分支: if...else
	多分支: if...elif...elif...else

	嵌套分支：分支内再有分支
	条件表达式（三元）：值1 if 条件 else 值2
	in / not in 成员运算符（判断字符串/列表包含）
循环结构	while 条件循环（先判断再执行）
	while True + break 无限循环退出模式
	for 变量 in 序列：遍历循环
	range(stop)、range(start, stop)、range(start, stop, step)
	continue：跳过本次，继续下一次循环
	嵌套循环：双层 for 打印乘法表/图形
	循环中的累加器、计数器模式
	for...else / while...else 语法（选学）
列表（List）	列表定义：[]，支持混合类型
	索引访问（正/负索引）与切片
	增：append(x)、insert(i, x)、extend(iterable)
	删：remove(x)、pop(i)、del lst[i]
	查：in / not in、index(x)、count(x)、len()
	排序：sort()（原地）、sorted()（返回新列表）、reverse()
	列表遍历：for 元素 in 列表 / for i in range(len(列表))
	列表推导式：[表达式 for 变量 in 序列 if 条件]
常用模块	math 模块：sqrt()、pi、floor()、ceil()、pow()、fabs()
	random 模块：random()、randint(a, b)、choice()、shuffle()
	turtle 模块：基本绘图(forward、right、left、penup/pendown)
综合与算法思维	什么是编程 / IPO 模型（输入→处理→输出）

	程序三大结构：顺序、选择、循环
	枚举法：用 for 循环逐一尝试（判断质数、求因数）
	累加/累乘模式：求总和、阶乘
	最大值/最小值：手动遍历比较 vs min()/max()
	统计频次：用循环 + 计数器统计字符出现次数
	图形输出：用嵌套循环打印菱形、三角形、乘法表

③ Python初中组（7-9年级）比赛大纲

知识分类	具体知识点
函数	函数定义与调用：def 函数名(参数):
	位置参数、默认参数（有默认值的参数必须在后）
	关键字参数调用：f(b=2, a=1)
	返回值：return（返回单值/多值/None）
	局部变量与全局变量（global 声明）
	递归函数：阶乘、斐波那契数列（递归 vs 循环）
	函数文档字符串（docstring）
	lambda 匿名函数：lambda x: x*2
数据结构	列表高级：列表推导式、二维列表（矩阵）访问与遍历
	元组 tuple：定义、不可变性、拆包（a, b = t）
	字典 dict：{key: value}，键值对增删改查
	字典方法：keys()、values()、items()、get(k, default)、update()
	字典推导式：{k: v for k, v in items}

	集合 set: 定义、去重、交集 $\&$ 、并集 $ $ 、差集 $-$ 、对称差 \wedge
	数据结构选型: 列表/元组/字典/集合的适用场景
字符串进阶	字符串方法进阶: zfill()、ljust()、rjust()、center()
	maketrans() + translate() 字符映射替换
	正则表达式入门: re.findall()、re.match()、re.sub()
	字符串与列表互转: split()、join()
	encode/decode 编码概念 (ASCII、UTF-8)
文件操作	文件读写: open(path, mode), mode: r/w/a/rb/wb
	read()、readline()、readlines(), write()、writelines()
	with 语句 (上下文管理器, 自动关闭文件)
	文件路径: 相对路径与绝对路径, os.path 模块
	CSV 文件读写: 逐行处理表格数据
异常处理	try...except 捕获异常
	多种异常分支: except (TypeError, ValueError)
	else 子句 (无异常时执行)
	finally 子句 (无论如何都执行)
	常见异常: ValueError、IndexError、KeyError、ZeroDivisionError、FileNotFoundError
	主动抛出异常: raise Exception(msg)
	程序健壮性设计: 输入验证 + 异常保护
常用模块进阶	math: gcd()、lcm()、log()、sin()、cos()
	random: sample()、choices() (带权重)
	time: time()、sleep()、strftime() 格式化时间
	os: getcwd()、listdir()、path.join()、path.exists()

	collections: Counter (统计频次)、defaultdict、deque
	itertools: combinations()、permutations() (组合与排列)
算法基础	排序算法 (手动实现): 冒泡排序 $O(n^2)$ 、选择排序 $O(n^2)$ 、插入排序 $O(n^2)$
	查找算法: 线性查找 $O(n)$ 、二分查找 $O(\log n)$ (有序序列)
	枚举法与穷举法 (暴力解题)
	递推: 斐波那契数列、杨辉三角、台阶问题
	贪心思想初步: 找零问题、活动选择
	分治思想初步: 二分查找的递归实现
	时间复杂度概念: $O(1)$ 、 $O(n)$ 、 $O(n \log n)$ 、 $O(n^2)$
	空间复杂度概念 (了解)
综合与竞赛思维	IPO 模型 + 问题建模与分析
	典型 OJ 题型: 数学规律、字符串处理、列表操作、查找排序
	用函数模块化拆解复杂问题 (高内聚、低耦合)
	程序调试技巧: print 调试、边界测试、极端值测试
	代码规范: PEP8 命名规范 (snake_case)、缩进 (4空格)、注释
	时间限制意识: 避免不必要的嵌套循环, 用字典/集合替代列表查找
	常见算法题模板: 双指针、前缀和、哈希表计数

6. 比赛流程

6.1 赛事报名

学生自主登录竞赛官网注册报名并填写报名表加盖学校公章, 于2026年10月31日前提交至指定邮箱ymxxfjs@163.com (报名表扫描文末二维码下载)

本赛项竞赛平台入口：<https://fsturl.com/su/1Clz9S>（报名相关事项通知将陆续发布，届时请登录平台查看）

6.2初赛

选手以地方教育行政主管部门（教委、教育厅、教育局）通知和要求为准，在规定时间内登陆规定平台参与初赛。

【11月下旬，具体时间请实时关注竞赛平台】

6.3决赛

入围决赛的参赛选手根据届时发布的通知参加决赛。

【12月中旬，决赛时间在初赛评定后另行通知】

6.4名次评定

根据成绩排名；得分相同时，用时最短者优先排名，得分相同、用时相同，成绩并列。

7. 不予评奖

7.1取消比赛资格：参赛选手重复或虚假报名，找他人替赛或替他人比赛，迟到15分钟以上。

7.2参赛选手比赛成绩为零分。

7.3参赛选手被投诉且成立。

7.4参赛选手不听从裁判（评委）的指示。

7.5参赛选手比赛过程中与其他人员沟通须本人独立完成的比赛内容。

7.6在线比赛过程中选手端摄像头画面出现除参赛选手外的其他人员。

8. 奖项设置及晋级规则

8.1选拔赛、预选赛

通过线上方式完成，以个人为单位。全省排名前60%选手获取晋级决赛资格，若成绩相同，用时少者排名靠前，预选赛不设奖项。（若当地主管部门发文，以主办方为准）

8.2总决赛奖项设置

学生奖项：全省总决赛阶段，以个人为单位，按照10%、20%、30%的比例设置一、二、三

等奖，由主办单位颁发证书，未获奖选手不获任何奖项。

优秀辅导教师奖：授予所指导学生获得一等奖的指导教师，由主办单位颁发证书。

优秀组织奖和先进个人奖：授予组织工作出色、成绩突出的单位和个人，由主办单位颁发证书。

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。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 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。



扫码下载报名表