

**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**

人工智能挑战赛类——“小小智想家”人工智能网页编程赛

# 竞赛规则

2026年广东省青少年创新思维及科技实践活动  
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 .....     | 4  |
| 1.1总则.....         | 4  |
| 1.2违规认定与处罚.....    | 5  |
| 1.3成绩异议与申诉规则 ..... | 6  |
| 1.4裁判员回避制度 .....   | 7  |
| 1.5免责与赛事说明.....    | 7  |
| 第二章 赛项介绍 .....     | 8  |
| 2.1赛项简介 .....      | 8  |
| 2.2参赛条件 .....      | 8  |
| 2.3参赛对象 .....      | 9  |
| 2.4赛制与竞赛过程 .....   | 9  |
| 2.5竞赛场地及方法.....    | 10 |
| 2.6竞赛任务 .....      | 11 |
| 2.7评分标准 .....      | 11 |
| 2.8不干涉原则 .....     | 13 |
| 2.9犯规与取消资格.....    | 13 |
| 2.10奖项设置.....      | 13 |
| 第三章 注意事项 .....     | 14 |
| 3.1回避范围及方式.....    | 14 |
| 3.2异议处理机制 .....    | 15 |
| 3.3主办单位免责声明 .....  | 16 |

|     |                  |    |
|-----|------------------|----|
| 第四章 | 竞赛场地、环境及设备 ..... | 17 |
| 第五章 | 安全须知 .....       | 18 |
| 第六章 | 奖项设置 .....       | 18 |
| 第七章 | 其他事项 .....       | 19 |
| 附件  | .....            | 20 |

# 第一章 竞赛通则

## 1.1 总则

1.凡自愿报名参加本赛项的参赛选手、指导教师及相关人员，均须认真阅读并严格遵守本竞赛规则全部条款。

2.本竞赛规则最终解释权归2026年广东省青少年科技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（以下简称“大赛组委会”）所有，大赛组委会授权本届竞赛仲裁委员会行使规则解释、赛事仲裁等相关职权。

3.各参赛队伍的领队、指导教师负责本队赛前训练、赛事组织管理工作，督促参赛人员遵守竞赛规程与赛场纪律，服从大赛组委会、裁判委员会及现场工作人员安排；同时承担参赛人员纪律、安全、文明参赛、赛场环境卫生等教育管理工作。

4.领队及指导教师须按照赛事安排准时参加赛前培训、工作会议，可就竞赛规程、规则内容依规提出咨询意见。赛事期间若出现争议与异议，全体人员须严格遵照大赛组委会决议执行。

5.参赛选手须自行妥善保管个人参赛作品、展示器材及贵重物品，物品若发生损坏、遗失，相关责任由参赛队伍自行承担。

6.竞赛场地实行人员准入管理，比赛期间仅允许裁判员、现场工作人员、当批次参赛选手进入竞赛区域，其他人员严禁入场。

7.赛事现场将在比赛开始前30分钟完成净场，并于比赛开始前20分钟启动检录工作，参赛选手须凭参赛证完成身份核验后方可进入赛场。未按时完成检录者，一律视为自动弃权；因个人原因延误比赛的，责任由参赛方自行承担。

8.对于存在安全隐患、妨碍竞赛正常开展的作品及展示装置，裁判长有权禁止其使用。

9.若遭遇气象异常、场地故障、突发应急事件等不适宜开展竞赛的情形，大赛组委会有权调整竞赛日程、更换竞赛场地。

10.参赛作品知识产权归参赛选手所有。大赛组委会拥有对参赛作品进行发布、展览、编辑、出版的权利。

11.赛事期间，参赛选手、指导教师及其他相关人员若出现扰乱赛场秩序、言行失当等行为，大赛组委会将视情节取消参赛选手当场成绩及参赛资格；情节严重者，将取消相关人员下一届赛事报名资格。并书面告知其所属教育部门及单位。

## **1.2违规认定与处罚**

参赛队伍在竞赛期间出现下列行为，均认定为“严重犯规”，执行裁判长可根据情节轻重，作出警告、取消单项成绩、取消全部参赛资格等处罚：

1.故意干扰、妨碍其他队伍正常竞赛，蓄意损坏他人参赛作品、展示器材；

2.违反本赛项各项竞赛细则、参赛规范；

3.弄虚作假、扰乱赛场秩序，拒不服从裁判员劝导，影响竞赛正常开展；

4.在作品制作、调试、现场展示及答辩环节，领队、指导教师及其他非参赛人员触碰、改动参赛作品或代为作答；

5.经裁判组查实存在抄袭、剽窃等作弊行为。

**出现以下情形之一，参赛队伍该项赛事成绩记为无效：**

1.参赛队伍主动声明弃权；

2.未在规定时间内完成身份检录；

3.存在上述严重犯规行为。

### **1.3成绩异议与申诉规则**

1.参赛队伍对赛事成绩、评审结果无异议的，须在评分表上签字确认，签字完成后不再受理任何后续异议。

2.参赛队伍对成绩、裁判判定存在异议的，须现场向当值裁判员提出；若对裁判员答复结果仍不认可，可在一小时内以书面形式向竞赛仲裁委员会提交申诉材料，逾期申诉一律不予受理。

3.申诉材料必须标注真实身份并附相关佐证材料，个人申诉需签署真实姓名，单位申诉需加盖公章，匿名申诉不予受理。

4.申诉人不得擅自传播异议内容、煽动他人扰乱赛场秩序，违者直接取消参赛资格。

5.竞赛仲裁委员会作出的仲裁结论为最终判定结果，全体参赛人员须无条件服从。

## **1.4裁判员回避制度**

1.裁判员存在以下情形之一的，必须执行回避，不得参与本赛项执裁工作：

- (1)为参赛选手近亲属；
- (2)与参赛选手存在直接利害关系；
- (3)曾担任该参赛队伍辅导教师、指导教师；
- (4)存在其他可能影响公正执裁的关系。

2.回避分为自行回避与申请回避两类。裁判员发现自身符合回避情形的，须主动提出回避申请；参赛队伍发现裁判员存在回避情形的，可依规提交回避申请并说明理由。

3.回避申请可采用口头或书面形式提出，相关内容由现场工作人员记录存档。大赛组委会核查确认后，依规完成人员替换。

## **1.5免责与赛事说明**

1.未经大赛组委会书面授权，任何单位及个人不得以本赛事名义开展各类活动，违者依法追究相关责任。

2.本赛事为公益性赛事，主办单位不向参赛学校、参赛选手收取报名费、参赛费、作品材料费、场地费、食宿费等任何费用，坚持零收费原则。

3.本赛事遵循自愿参赛原则，任何单位、个人不得强迫、诱导学校、师生参与本次竞赛。

4.赛事规则修订、临时通知、赛程调整等内容，将统一在赛事服务平台发布，请参赛人员及时关注。

5.竞赛过程中，本规则未明确说明的突发事件、特殊情况，均由裁判委员会统一裁定。

## **第二章 赛项介绍**

### **2.1赛项简介**

2026年人工智能已从技术奇点演变为重塑全球产业与生活方式的“新水电”。继大语言模型掀起认知革命后，AI智能体（Agentic AI）与生成式人工智能（AIGC）正加速落地，从代码自动生成到复杂逻辑推演，技术边界不断拓展，人工智能正以前所未有的速度深度融入人类社会的每一个角落。

本次赛事紧跟2026年人工智能技术的前沿脉搏，致力于为青少年打造一个融合前沿科技与实战检验的舞台。我们旨在营造热爱科学、勇于探索的积极氛围，通过网页编程与AI应用的深度结合，考察选手的逻辑思维、算法设计及智能场景解决能力。赛事不仅关注代码的实现，更鼓励选手运用AI思维去解构与创新。我们期望借此契机，为国家发掘并培养一批具备计算思维与智能素养的下一代互联网科技精英，为社会的数智化未来注入鲜活力量。

### **2.2参赛条件**

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2026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”的学生均可以参加。

## **2.3参赛对象**

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）

## **2.4赛制与竞赛过程**

### **2.4.1赛制**

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，在规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。

#### 2.4.2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。

### 2.5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Windows10及以上的操作系统，Chrome内核浏览器（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vpAI。

## 2.6 竞赛任务

1.任务要求：每个参赛者在比赛规定的时间内，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。比赛期间不得借助网络或外界帮助。

## 2.7 评分标准

| 小学组    |                                       |              |
|--------|---------------------------------------|--------------|
| 项目     | 评分内容                                  | 分值<br>(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。             | 40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。            | 48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<br>(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     |
| 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<br>(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       |

## **2.8 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”。

## **2.9 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。

## **2.10 奖项设置**

参照《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》执行。

## 第三章 注意事项

### 3.1 回避范围及方式

#### 3.1.1 回避范围

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。

#### 3.1.2 回避方式

##### 1.自行回避

(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。

(2)裁判员有上述3.1.1情形之一的，应当自行回避。

(3)裁判员在比赛制裁过程中，发现有上述3.1.1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。

##### 2.申请回避

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。

### 3.2 异议处理机制

1.2026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.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诉，逾期不予受理。

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。

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。

5.仲裁委员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。

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。

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。

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。

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。

### **3.3主办单位免责声明**

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。

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.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。

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。

## 第四章 竞赛场地、环境及设备

1.正式比赛区为每支参赛队伍配备标准展示桌及基础照明设备。参赛队伍如有特殊场地、设备使用需求，须提前向大赛组委会提交书面申请，经审批后方可安排。

2.赛场易受外界环境、人员流动等不确定因素影响，参赛队伍在设计、布置展示作品及道具时，需提前做好应急应对方案。大赛组委会可根据参赛规模、现场实际情况调整场地布局与区域面积。

3.赛场划分检录区、候场区、作品展示区、答辩区、工作区、出入口等独立功能区域，各区域动线分离，保障竞赛有序开展。

## 第五章 安全须知

- 1.全体参赛人员须牢固树立“安全第一”理念，严格遵守赛场安全管理各项规定。
- 2.赛场内严禁携带易燃易爆物品、火种、危险器具等违禁物品，全面落实消防安全要求。
- 3.开展作品展示、现场操作等环节时，规范操作行为，避免磕碰、划伤等意外发生。遇突发紧急情况，须严格服从现场安保人员、工作人员指挥。
- 4.建议所有参赛人员自行购置保额不低于人民币5万元的人身意外伤害保险及意外医疗保险，竞赛期间发生的人身意外风险，由当事人自行承担。
- 5.全体参赛人员须自觉爱护赛场公共设施，维护场地环境卫生。

## 第六章 奖项设置

本赛项奖项类别、获奖比例、评定标准及颁奖相关安排，严格参照《关于举办2026年广东省青少年创新思维及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的通知》要求执行。大赛组委会按组别统一评定奖项并进行公示。

## 第七章 其他事项

1.本规则未尽事宜，由大赛组委会、裁判委员会协商确定。

2.参赛队伍提交作品即视为认可本竞赛规则全部条款，并自愿接受大赛组委会、裁判委员会、仲裁委员会的各项裁定。

### 3.联系方式

联系电话：乐老师13636633924（电话微信同号）

叶老师15818230038(电话微信同号)

咨询电话：020-87683296

监督电话：张老师19860423868

工作时间：周一到周五，9:00-17:00

电子邮箱：gdfamingxh@126.com

官方公众号：广东发明青少年科技文化交流中心

未尽事宜另行通知。

附件：vpAi软件及体验教程资源

vpAI人工智能网页编程

链接：<https://pan.baidu.com/s/1GZsg-y8XnRFPyy0on122Jg?pwd=vpai>

提取码：vpai

扫码下载：

