

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

创新思维赛项

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
深圳职业技术大学未来技术学院
腾讯云 腾讯教育

目 录

第一章 竞赛通则	4
1.1 总则	4
第二章 仿生蝴蝶飞行类竞赛规则	6
2.1 赛项简介	6
2.2.参赛对象及分组	6
2.3 赛制与报名	6
2.4 分时段参赛安排	8
2.5 竞赛条件及办法	8
2.6 器材规格与检查	10
2.7 竞赛场地与飞行路径	12
2.8 飞行路径	14
2.8.1 起飞、降落与触地	14
2.9 双赛道飞行与碰撞处理	15
2.10 试飞安排	15
2.11 竞赛任务、评分与名次评定	16
2.12 比赛流程	19
2.13 犯规、不予评奖与取消资格	20
2.14 奖项设置	21
2.15 赛事负责人联系方式	21
第三章 桌游设计类竞赛规则	22

3.1 赛项简介	22
3.2 参赛对象及分组	22
3.3 参赛材料	23
3.4 赛制安排	25
3.5 现场决赛流程	25
3.6 评分办法	28
3.7 犯规、不予评奖与取消资格	33
3.9 赛事负责人联系方式	34
第四章 XBuddy 智能体比赛竞赛规则	35
4.1 赛项简介	35
4.2 竞赛主题	35
4.3 参赛条件	36
4.4 参赛对象	36
4.5 赛制与竞赛过程	37
4.6 创作环境与决赛场地	38
4.7 竞赛任务及得分	39
4.8 犯规、不予评奖与取消资格	42
4.9 奖项设置	43
4.10 其他	44
4.11 赛事负责人联系方式	45
第五章 安全、不干涉与注意事项	46

5.1 安全要求	46
附件一：仿生蝴蝶飞行类器材检查表	50
附件二：仿生蝴蝶飞行类制作组评分表	51
附件三：仿生蝴蝶飞行类免制作组评分表	52
附件四：通用参赛报名表	53
附件五：桌游机制选择指南表	54
附件六：桌游设计类项目报告（小学低龄组）	56
附件七：桌游设计类项目报告（其他组别）	57
附件八：XBuddy 智能体比赛项目报告	59
附件九：XBuddy 平台能力与参赛资源支持	60

第一章 竞赛通则

1.1 总则

1.所有自愿报名参加本赛项（含仿生蝴蝶飞行类、桌游设计类、智能体类三个比赛类别）的学生和指导教师，都应仔细阅读本竞赛规则，理解其含义并严格遵守。

2.竞赛规则的最终解释权属于大赛组委会，并由本届竞赛仲裁委员会依职责行使。

3.领队和指导教师负责本队训练、组织、纪律、安全、文明行为及环境卫生教育，并服从组委会和仲裁委员会安排。

4.领队和指导教师应按要求参加培训及工作会议；遇争议或异议时，按组委会或仲裁委员会决定执行。

5.参赛选手应自行保管竞赛器材及贵重财物，损坏或丢失责任自负。

6.仅裁判员、工作人员及当场参赛选手可进入比赛场地。

7.比赛开始前 30 分钟进场，开始前 20 分钟检录；凭参赛证完成身份核验后参赛。比赛开始后仍未完成检录者视为弃权。

8.危及安全或妨碍比赛的装置，裁判长有权禁止使用；气象或场地条件不适宜时，组委会有权调整赛程或赛场。

9.制作、调试、展示和演示过程中，领队、指导教师、家长及其他场外人员不得接触作品或提供提示、操控等帮助；赛前正常教学与指导不在此限，但应在项目报告中如实说明。

10.故意妨碍他人、损坏作品、弄虚作假、破坏秩序、不服从劝导或作弊的，视情节给予警告、取消单项成绩直至取消全部资格。

11.无异议的成绩须由选手在评分表签字确认；有异议须现场提出，裁判长答复后仍有异议的，应在1小时内书面申诉，仲裁决定为最终决定。

12.除各赛项规则允许携带并已申报的作品、配件、工具和备用件外，严禁携带未经许可的成品、零部件、外部资料、设备或工具进入比赛区域；一经发现，按作弊处理。

13.作品知识产权归参赛者所有。报名即授权组委会在公益宣传、赛事展示和成果汇编中非独占、免费使用作品名称、图片、视频及必要介绍，并标注作者；涉及商业出版、实质改编或授权第三方使用时另行取得书面同意。

14.任何人员干扰赛事正常秩序的，组委会可取消相关选手资格和成绩；情节严重的，可取消相关人员下一届报名资格并通报所属单位。

第二章 仿生蝴蝶飞行类竞赛规则

2.1 赛项简介

创新思维赛项仿生蝴蝶飞行类通过现场制作与飞行测试相结合，培养学生的工程思维、空间判断与团队协作能力。参赛选手须在规定时间内完成仿生扑翼蝴蝶的制作、调试和飞行任务，展示操控能力、动作技能与临场应变水平。

2.2 参赛对象及分组

2.2.1 参赛队伍

每队由 1-3 名学生组成，设队长 1 名；同一学校可报名多支队伍。每队须配备 1 名指导教师。跨年级组队时，按队内最高年级选手确定组别。

2.2.2 竞赛组别

组别	参赛年级
小学低年级组	小学 1-3 年级
小学高年级组	小学 4-6 年级
7-9 年级组	初中 1-3 年级 (含中职、技校、职高相应年级)
10-12 年级组	高中 1-3 年级 (含中职、技校、职高；五年一贯制前三年)

2.3 赛制与报名

2.3.1 赛制与报名

本赛项采用“线上报名初赛+省赛现场赛”两阶段赛制。所

有参赛队伍须先完成报名初赛，经组委会初筛入围后，方可参加省赛现场赛。

报名时，参赛队伍须通过指定平台填写报名资料，并同步提交初赛材料（具体时间和赛制规则以初赛通知为准）

本次初赛需提交报名表单、知识问卷、多媒体素材三类材料，具体要求如下：

1.填写报名信息材料:参照赛事官网总规则要求，填写报名表。

2.完成知识问卷:完成专项问卷调研，内容围绕仿生蝴蝶核心原理、蝴蝶实体相关专业

3.提交媒体介质材料(实拍素材，严格符合视图、内容要求):

- 蝴蝶俯拍视图:画面清晰完整，完整呈现蝴蝶本体与翅膀整体形态;
- 飞控俯视图:视角清晰，可完整看清飞控核心结构;
- 蝴蝶组装过程视频:选取任意组装片段，需清晰体现参赛团队/选手的实际组装操作过程;
- 蝴蝶试飞视频:需完整展示选手手抛起飞、空中盘旋、平稳降落的完整飞行操作能力。

组委会组织评委老师对队内参赛学生线上初赛材料的完整性与规范性，以及完成质量进行评分，并经集体评议确定省赛入围队伍。入围结果通过赛事服务平台或赛事QQ群公布。

省赛时间：12月下旬，具体日期另行通知；省赛地点：深圳职业技术大学（西丽湖园区）体育馆。其他具体安排以赛事服务平台或赛事QQ群通知为准。

组委会可根据报名情况、场馆条件及安全要求调整赛制、时

间或场地。

2.4 分时段参赛安排

本赛项分上午、下午两个时段组织：上午安排小学低年级组与 7-9 年级组参赛；下午安排小学高年级组与 10-12 年级组参赛。各队须严格按所属时段报到、检录、候场和比赛，未经裁判允许不得跨时段进入制作区或飞行区。

同一时段内，小学组与对应的中学或高中制作组并行开展比赛：制作组进行现场制作时，小学组完成器材检查、统一试飞及正式飞行。小学组比赛完成、现场人数减少后，裁判组可根据安全和进度减少同时开放的正式飞行区数量。

2.5 竞赛条件及办法

2.5.1 参赛队自备物品

参赛队须自行携带并保管完成制作、调试和飞行所需的核心器材与个人物品。所有自带物品均须接受检录和安全检查。建议至少包括：

① 符合规格的蝴蝶主机部件、遥控器、接收及控制部件、编程设备和连接线；

② 常用耗材、传动部件、机架连接件及本队方案需要的专用零部件；

③ 合规电池（含不超过 5 块登记备用电池）、平衡充电器及电池安全盒；

④ 本队方案所需的专用工具、绘画或灯带等装饰材料；

⑤ 护目镜、手套等个人防护用品；

⑥ 参赛证、保险凭证及未成年人监护人书面知情同意材料。

2.5.2 组委会提供物品

组委会可统一提供碳杆、风筝布等常用消耗材料，由参赛队按需自愿购买；具体种类和数量以赛前技术通知及现场实际发放为准。参赛队不得以组委会未提供某种材料为由要求延长制作时间或重赛，不得以未携带任何耗材为由要求组委会无偿提供材料。比赛现场不提供任何插座和其他相关东西。

2.5.3 禁止携带物品

允许携带的器材须为相互分离的散件。禁止携带：预先完成的高年级组别的使用在参赛时的翅膀、激光器、明火或点火器具、爆炸物、尖锐外露金属件、超规格电池、超重机身，以及其他违反本规则的成品或部件。

2.5.4 现场制作组

7-9 年级组和 10-12 年级组禁止携带任何预先组装、连接或固定的整机、半成品或组件，包括预先完成的翅膀、已拼装机架以及已连接的传动、电机、控制或电池系统；7-9 年级组和 10-12 年级组须以散件状态携带器材，并在指定制作区内现场完成整只仿生蝴蝶的制作与组装，包括主机、机架、碳杆、风筝布、翅膀、电机、传动、控制、电池连接及装饰等。单个原厂器件本体无需拆解，但不同器件之间不得预先装配、连接或固定。所有制作须在组委会划定的地面工位内进行，不得占用观众席、通道、飞行区或其他非制作区域。

2.5.6 制作及试飞时间

(1) 制作开始至满 1 小时：现场制作限时 2 小时，前 1 小时不得离开工位或试飞，短暂离开需向裁判报备。

(2) 满 1 小时至满 2 小时：满 1 小时后，完成作品并通过安全检查的队伍，可按叫号进入飞行区 1 试飞；试飞后可返回工位

调整。

(3) 制作满 2 小时：立即停止制作和调试。

2.5.7 免制作组

小学组通过器材检查后，进行 30 分钟的现场组装和统一试飞。小学组可携带本队预先制作完成的翅膀及合格零部件，在指定区域内完成整机组装、连接、检查和调整；小学组不要求现场制作翅膀。

2.5.8 制作纪律

指导教师、领队、家长及其他非队员不得进入制作区或接触作品。制作完成后，队伍需整理工具和材料并清理地面工位。

2.5.9 备用翅膀

小学组可携带本队预先制作的备用翅膀，并须在现场组装准备开始前完成检查和登记；7-9 年级组和 10-12 年级组仅可更换本队在 2 小时现场制作时间内完成、检查并登记的备用翅膀。所有备用翅膀更换后均需重新接受安全检查。

2.5.10 未完成制作的成绩处理

组委会不提供官方蝴蝶或其他替代飞行器。7-9 年级组或 10-12 年级组在 2 小时现场制作时间结束时未完成可安全飞行作品的，不进入正式飞行环节，但仍按制作组评分表评定现场制作部分。凡按时检录、全程在指定地面工位规范参与制作、遵守材料和安全要求且无作弊行为的，可获得 10 分现场规范制作基础分；作品完成度、外观和美化另按实际情况评分。未完成的飞行项目均计 0 分。

2.6 器材规格与检查

2.6.1 飞行原理与控制

① 须为通过扑翼产生升力的仿生蝴蝶飞行器，不得使用多旋翼、固定翼等其他飞行原理。

② 不得使用仿生鸟、仿生飞机等非蝴蝶形态扑翼飞行器。

③ 主控须支持程序下载、遥控操作及自主编程（图形化或代码均可）。

④ 可选择遥控模式或编程模式。编程模式须在现场烧录并执行固定自动飞行程序，且具备遥控松开油门后平稳降落或其他有效失控保护。不论是编程模式或者遥控模式，强制要求具备失控保护功能。

2.6.2 电池、尺寸与重量

项目	规格要求
电池类型	1S（3.7V）或 2S（7.4V）锂聚合物电池（LiPo）
额定容量	单块不超过 800mAh
释放电压上限	不超过 12V
备用电池	每队不超过 5 块合格电池，器材检查时登记
总重量	不超过 180g（含电池、全部配件及装饰灯带）
最大外形尺寸	展开后长×宽×高不超过 1m×1m×0.5m
禁用情形	鼓包、破损、漏液或异常发热的电池不得使用

2.6.3 翅膀与外观

① 翅膀表面应平整，不得出现过多褶皱、粗糙或明显影响飞行的缺陷。

② 装饰灯带、绘画或其他美化仅可设置在翅膀上，不得干扰主控和动力系统。

③ 上场前须在试飞区完成一圈试飞，确认具备安全飞行条件。

2.6.4 器材检查

检录时按附件一逐项检查。任何影响安全或公平性的项目不合格，须在裁判规定时间内整改；不能整改的不得参赛。器材检查合格不免除比赛中持续符合规则的责任。

2.7 竞赛场地与飞行路径

2.7.1 场地分区

现场以横向排列的羽毛球场进行分区，总体为四横三列：其中两列作为飞行区域，一列作为现场制作区域；场地两侧为观众席。飞行跑道内保持平整、干净，不设置转弯杆、标志桶或其他障碍物。具体边界由现场标线及裁判指引确定。

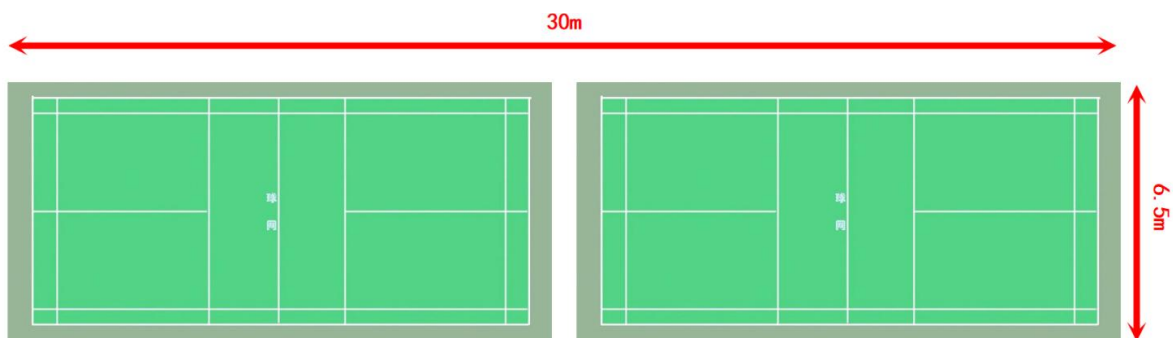
项目	要求
单条飞行区域	长 30m×宽 6.5m（包含地胶外延长部分，以及两个场地之间的间隙）
飞行赛道数量	4 个（飞行区 1—4），可按裁判调度同时开展试飞或正式飞行
制作区域	1 列羽毛球场区域，划分地面制作工位

项目	要求
最大飞行高度	不超过 10m
高度参照	场地净空一般 $\geq 11\text{m}$ ；有争议时由裁判结合周围高度参照线判定
边界标识	白色胶带（宽 4cm）标记边界；人员区域采用软隔离栏管理

区域	可进入人员
飞行区	当值参赛队全部参赛学生（1—3 人）、裁判及工作人员
等候区	已检录并等待上场的队伍
观摩区	未被叫号的队伍及按现场安排允许观摩的人员
制作区	裁判、工作人员及当前制作队伍

仿生蝴蝶飞行类竞赛场地示意图



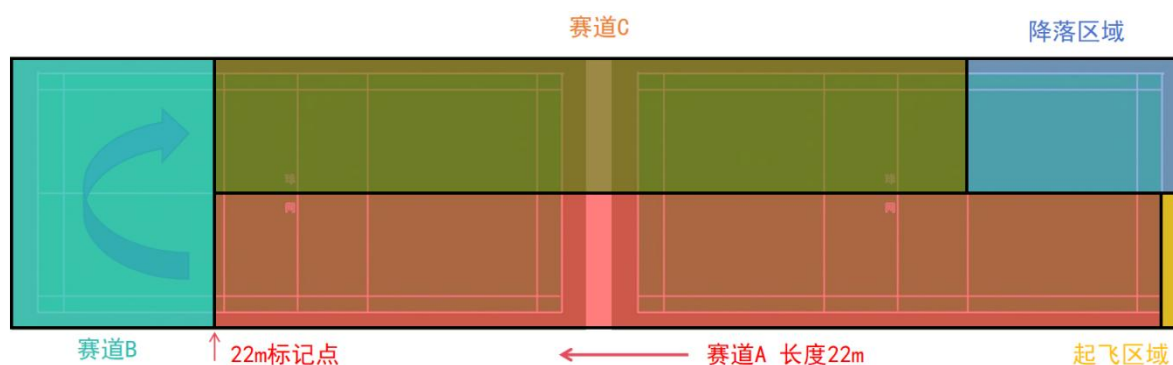


2.8 飞行路径

(1) 赛道 A：直线飞行。在规定飞行区域内由起点向前完成直线飞行，飞行距离须达到 22m 以上，并保持在 30m 场地边界以内。达到要求后记为赛道 A 完成。

(2) 赛道 B：转弯飞行。完成赛道 A 后，选手须通过遥控或程序使蝴蝶在空中正常完成转弯，使蝴蝶转为面向起点方向。现场设置转弯标志物为杆件，需要超过指定标志物，达到 22m 线后方可进行转弯。转弯过程中不得落地或飞出边界。

(3) 赛道 C：返航飞行。完成赛道 B 后，使蝴蝶朝参赛选手方向飞行并飞过起点线，记为赛道 C 完成



2.8.1 起飞、降落与触地

选手须站在起点线后，可选择地面起飞或手抛起飞。完成返航并飞过起点线后应立即降落。蝴蝶安全起飞和落在地面即可获

得 5 分基础分；由队员在不跨越安全边界、不影响其他赛道且不造成危险的情况下落地成功完成手接，再加 5 分，并且队员需要整体在降落区域内接住蝴蝶。手接失败但安全落地，仍得落地基础分 5 分，仅无手接附加分。最后的手接动作完成瞬间不允许蝴蝶的任何部分接触再降落区地上，否则无手接分。降落项目满分 10 分。参赛队员可协作完成起飞与降落；单人参赛队由本人独立完成。

飞行中触地按评分表扣分。触地后如不能仅通过遥控再次起飞（禁止再次接触蝴蝶），则该次飞行任务结束，未完成的赛道不得分。

2.9 双赛道飞行与碰撞处理

两条飞行赛道可按裁判安排同时进行比赛。每条赛道均有裁判或评委在旁观察；发现蝴蝶飞行方向异常、可能侵入相邻赛道或存在碰撞风险时，裁判应立即提醒选手松开油门，使蝴蝶平稳降落。选手须立即执行。

一方蝴蝶侵入相邻赛道并与另一方作品发生碰撞的，责任方该次飞行记 0 分；被碰撞方本次飞行不计入正式次数，可重新飞行一次。责任方造成对方作品损坏的，应承担经裁判和组委会确认的合理维修或财产损失。故意撞击或拒不执行裁判松油门指令的，按严重犯规处理。

2.10 试飞安排

(1) 制作组试飞：飞行区 1 为制作组试飞区。制作满 1 小时、作品通过安全检查并经裁判叫号后方可进入。

(2) 小学组试飞：小学低年级组和小学高年级组均安排 30 分钟统一试飞时间。小学组携带的成品须先通过器材检查，方可按裁判安排进入指定飞行区试飞。30 分钟从裁判宣布小学组试飞开始时统一计时，时间届满立即停止。

(3) 试飞成绩与安全：所有试飞均不计分、不计入两次正式飞行机会。试飞中发现作品存在安全风险的，须按裁判要求整改并重新检查；试飞时间不因个别队伍迟到、排队、调试、故障或整改而单独延长。

(4) 制作结束后候场：2 小时到点后，队伍须停工、清场、收纳器材及登记备用翅膀，并在原工位或指定位置候场；不得继续制作或调试。

2.11 竞赛任务、评分与名次评定

2.11.1 飞行任务与时限

飞行任务为在规定区域内完成起飞、赛道 A、赛道 B、赛道 C 及降落，并可选择完成翻滚、悬停技能。每队有 2 次正式飞行机会，取两次中较高的有效总分计入最终成绩。

单次飞行最长 2 分钟（120 秒），从蝴蝶释放或地面起飞开始计时。出现下列任一情形即结束：

- 1.飞行时间达到 120 秒；
- 2.蝴蝶被接住或触地后不能遥控复飞；
- 3.完全飞出边界且无法自行返回；
- 4.选手举手示意结束；
- 5.裁判因安全或违规强制结束。

2.11.2 评分办法

制作组（7-9 年级组、10-12 年级组）和免制作组（小学低年级组、小学高年级组）分别使用独立评分表，两类评分表满分均为 100 分。得分项目按实际完成情况计分，扣分项目可累计；同一事实不重复扣分，最终成绩最低计 0 分、最高计 100 分。详细记录见附件二和附件三。

类别	评分项目	分值	判定要点
任务分	起飞	5	在起点线后以地面或手抛方式安全起飞
任务分	赛道 A	20	从起点向前直线飞行 $\geq 22\text{m}$ 且不越过 30m 边界
任务分	赛道 B	10	有标志物条件下正常转弯，转为面向起点方向
任务分	赛道 C	20	朝选手方向返航并飞过起点线
任务分	安全落地	5	在降落区域安全落在地面，蝴蝶投影不与场地边线重叠

类别	评分项目	分值	判定要点
任务分	手接成功	5	在降落区边界内成功接住；未手接不影响安全落地 5 分
模式分	编程模式	10	完整执行现场写入的固定自动飞行程序并完成一次有效飞行 允许赛前编写程序，比赛现场完成烧录并验证即可
技能分	翻滚技能	2	完成一次可清晰辨识且受控的翻滚
技能分	悬停技能	3	在场内完成连续 3 秒相对稳定悬停
组别项	规范参与基础分	5	按时检录、全程规范参与本组制作或组装且无违规
组别项	制作/组装工艺质量	5	高年级组评现场制作与组装工艺； 低年级组评现场组装与成品工艺
美化分	翅膀绘画及外观美化	5	完成绘画或其他外观美化，效果清晰、完整且不干扰飞行
美化分	灯带安装及展示	5	灯带安装牢固、显示正常且不干扰主控或动力系统
扣分	飞行中触地	-5/次	任务中触地但可在不接触作品的情况下遥控复飞计时不暂停
扣分	超出飞行区域	-10/次	越过边界后能自行返回；无法返回则结束
扣分	一般性干扰	-10/次	非故意影响他人或赛场，经裁判认定

类别	评分项目	分值	判定要点
判零	侵入相邻飞行区并碰撞	本次0分	责任方本次飞行记0分；被碰撞方本次不计次数并重飞

2.11.3 次评定

各组别按最终总分从高到低排序。总分相同的，完成有效飞行用时较短者名次优先；总分及用时仍相同的，比较赛道 A、赛道 B、赛道 C 三项得分之和，较高者名次优先；上述项目仍完全相同的，名次并列。

2.12 比赛流程

2.12.1 线上报名与初赛材料提交

线上报名：通过指定平台提交完整、真实的报名表及赛事要求的有关资料。

加入赛事 QQ 群：按通知搜索群号入群，及时查收初赛及省赛相关安排。

2.12.2 初筛与省赛入围

组委会组织评委老师对队内参赛学生的线上报名上传的材料进行评分，并经集体评议确定省赛入围队伍，通过赛事服务平台或赛事 QQ 群公布结果及后续安排。

2.12.3 小学组省赛流程

小学组现场组装与试飞：小学组先在指定区域完成 30 分钟现场组装准备，通过器材检查后，按上午小学低年级组、下午小学高年级组的安排进入飞行区 1、飞行区 2、飞行区 3 或飞行区 4 参加 30 分钟组装和试飞，随后进行正式飞行比赛。

2.12.4 初高中组省赛流程

初高中组：所有器材以散件状态进入制作区，在指定地面工

位制作 2 小时；制作满 1 小时后方可按叫号进入飞行区 1 试飞；2 小时到点立即停工、清场并原地候场。未完成作品按实际制作情况评分。

2.12.5 试飞组织

试飞组织：7-9 年级组和 10-12 年级组使用飞行区 1；小学低年级组和小学高年级组使用飞行区 1、飞行区 2、飞行区 3 或飞行区 4。试飞不计分、不占用正式飞行次数；不符合安全要求的作品须整改并重新检查。

2.12.6 正式飞行与成绩确认

正式飞行：按叫号顺序完成 2 次正式飞行，裁判逐次记录。

成绩确认：取较高有效总分，选手核对并签署评分表。

2.12.7 赛后离场

赛后与离场：确认成绩后返回指定位置候场，由工作人员统一带离赛区

2.13 犯规、不予评奖与取消资格

2.13.1 严重犯规

下列行为视为严重犯规。裁判长可根据情节给予警告、取消当次成绩、取消本赛项成绩、取消评奖资格或取消全部比赛资格：

- ① 冒名参赛或伪造报名、保险等材料；
- ② 7-9 年级组或 10-12 年级组预先完成整机或规定须现场完成的主要制作步骤；
- ③ 制作时间届满后继续加工、组装、安装或装饰；
- ④ 使用激光、明火、爆炸物、超规格电池、超重或超尺寸机身等禁用器材；
- ⑤ 指导教师、领队、家长或其他场外人员接触、操控作品或提供提示；
- ⑥ 故意干扰、撞击、损坏他队作品或赛场设施；
- ⑦ 侵入相邻赛道发生碰撞后拒不配合处理或拒绝承担经确认

的合理损失；

⑧ 拒不执行裁判松开油门、停止制作、停止飞行等指令并影响比赛正常进行；

⑨ 抄袭、剽窃他人飞行程序或制作方案，跨场次传递程序参数；

⑩ 未在指定地面工位制作，擅自将制作转移到观众席、场外或非指定区域；

⑪ 被裁判认定作弊或存在其他严重影响安全、公平、秩序的行为。

2.13.2 不予评奖

声明弃权、未按时完成检录或因严重犯规被裁判终止的，记为无比赛成绩，不予评奖。

2.14 奖项设置

奖项及获奖比例参照大赛组委会发布的当届正式通知执行。组委会可依据实际报名人数、有效成绩和赛事组织情况调整奖项数量；无有效比赛成绩或被取消评奖资格的队伍不参与奖项评定。

2.15 赛事负责人联系方式

赛事负责人：曾老师 联系电话：13682503113

赛事负责人：郑老师 联系电话：15382707278

赛事 QQ 群号：1109550286

第三章 桌游设计类竞赛规则

3.1 赛项简介

创新思维赛项桌游设计类旨在引导参赛者从未来生活和可持续发展问题出发，运用规则、实体组件和玩家互动设计原创桌面游戏或具有完整规则系统的创意玩具。参赛者通过问题发现、方案构思、原型制作、试玩测试和迭代优化形成作品，并在线上初赛及现场决赛中展示玩法、设计过程、应变能力和创新能力。作品可融合科学、工程、艺术与数字技术，但核心评价仍聚焦玩法创意、规则闭环和玩家体验。

3.2 参赛对象及分组

3.2.1 参赛队伍

每队可由 1-3 名学生组成。同一学校可报名多支队伍。每队须配备 1 名指导教师。跨年级组队时，按队内最高年级选手确定组别。

3.2.2 竞赛组别

组别	参赛年级
小学低年级组	小学 1-3 年级
小学高年级组	小学 4-6 年级
初中组	初中 1-3 年级（含中职、技校、职高相应年级）

组别	参赛年级
高中组	高中 1-3 年级（含中职、技校、职高；五年一贯制前三年）
高校组	含本科、专科或高职等

3.3 参赛材料

每支队伍需在报名前完成作品的设计与制作，具体包括一份实体作品、一份项目报告、一份介绍视频。

3.3.1 实体作品

形式要求：

① 参赛作品应具有可重复执行的规则、玩家目标、实体组件或桌面互动过程，以及明确的结束条件。纯电子游戏、纯 App、纯视频、纯静态模型及没有玩家决策过程的电子装置不属于本赛项。

② 作品在具备任务、规则、挑战、反馈和结束条件，且能够形成完整游戏体验的同时，允许使用传感器、灯光、声音、计时、识别或其他智能部件辅助游戏，但其功能应与主题、故事或核心玩法直接相关。智能部件不得替代玩家的全部决策；单纯增加电子效果不构成玩法创新。参赛者应说明部件功能、使用方式和安全措施。

③ 参赛者无需具备桌游设计经验，组委会提供基础规则和示

例参考（附件五）。

④ 参赛作品须为原创，禁止抄袭或剽窃。参赛队伍应使用合规材料制作作品；使用未经授权的素材或侵犯他人版权的，将按违规处理。

主题要求：

围绕“健康与生活”“资源与生态”“社区与文化”或“科技与协作”任一主题进行创作。参赛队伍应围绕所选主题，结合目标玩家群体的认知特点和兴趣偏好，开展桌游作品的概念设计、机制开发、原型制作与测试优化。作品应体现一定的社会意义或价值导向，主题健康向上，避免涉及不当信息、暴力、歧视等。

3.3.2 项目报告

请根据参赛组别选取对应的项目报告书模板（附件六、附件七）进行填写。小学低龄组填写附件六，其他组别填写附件七。内容包括作品照片、规则说明、创作过程、成本核算。

3.3.3 介绍视频

介绍视频时长不超过 15 分钟，内容需包含灵感来源、完整玩法概述、真实试玩片段、测试修改过程、团队分工（如有）。视频文件采用 MP4 格式，图像清晰稳定，声音清楚，文件大小不超过 500MB。视频文件命名格式按照“组别+学校+参赛者姓名”的形式。

3.4 赛制安排

本届赛项分线上报名、线上预选（初赛）、现场决赛三个阶段。参赛队伍通过官网等渠道提交报名资料。组委会可根据报名情况、场馆条件及安全要求调整赛制、时间或场地。具体安排以赛事服务平台通知为准。

3.4.1 线上报名与提交材料

通过指定平台提交报名表、项目报告（参见 3.2）介绍视频（参见 3.3）。具体安排以赛事服务平台通知为准。

3.4.2 线上预选（初赛）

线上初赛进行资格审查与作品初评，确定晋级名单。

3.4.3 现场决赛

现场决赛包括作品介绍、评委试玩、即兴挑战和答辩等环节（详见 5.1-5.6），并按决赛成绩确定排名。

3.5 现场决赛流程

3.5.1 赛前确认与准备

参赛队伍须自行携带并保管完成制作、试玩与展示所需的桌游配件及个人物品。所有自带物品均须接受检录和安全检查。建议至少包括：

- ① 一份桌游作品（完整的实体作品，含包装盒、配件、棋盘、卡牌、骰子、说明书等）；
- ② 两份纸质版项目报告（附件六/七）；

③ 参赛证、保险凭证及未成年人监护人书面知情同意等材料。

如确有需要（非必须，参赛队伍可根据实际情况选择），可至多携带1块尺寸不超过1.2m×0.9m的KT展板，比赛结束时需自行带离现场。

3.5.2 现场报到与检录

决赛时间、地点待定。组委会可根据报名情况、场馆条件及安全要求调整赛制、时间或场地。具体安排以赛事服务平台通知为准。检录要求：

① 团队成员须全部到齐方可参与检录。

② 身份核验：出示身份证原件/复印件，工作人员核对身份信息与报名信息一致性，信息不符者取消参赛资格。

③ 信息确认：核对队伍名称、成员名单，确认参赛编号、赛场座位号。

④ 物品检查：严禁携带手机、对讲机、平板电脑、带通信或存储功能的手表（环）、电脑设备、外接存储设备（含U盘、移动硬盘、存储卡等）、食物、有色饮料、可能危及安全的装置、激光器、明火或点火器具、爆炸物、尖锐外露金属件、超规格电池，以及其他违反本规则的成品或部件。

⑤ 入场就座：检录通过后，按工作人员指引进入指定赛场，找到对应座位号就座，不得随意调换座位。

⑥ 迟到规则：检录通道关闭后，迟到超过15分钟的选手，视为自动弃权，不予进入赛场。

3.5.3 参赛作品布置

进入正式比赛区后，参赛队伍需在指定区域进行展示与体验准备。裁判长讲解注意事项。

3.5.4 即兴挑战题目抽取与准备

各场次开始前 10—15 分钟，现场工作人员按组别发放即兴挑战题目。

3.5.5 现场体验与答辩

裁判宣布比赛开始后，各组裁判按编号顺序依次到各参赛队伍展示桌前进行体验与安排答辩。每支队伍需在规定时间内完成作品展示，并请裁判进行试玩体验，总时间不超过 15 分钟。展示内容包括：

① 桌游设计的创意来源；

② 桌游基本信息：名称、主题、目标玩家年龄、人数、游戏时长；

③ 特色环节体验：选取最核心/特色的一个回合/行动/玩法邀请裁判进行体验，长时游戏须准备缩短试玩情境，但不得更改核心规则；

④ 即兴挑战展示：展示即兴挑战题目，介绍如何融入原设计；

⑤ 回答评委提问。

裁判将严格控制时间，确保每支队伍的展示机会，并有权在时间到点时终止答辩，请选手注意时间分配。其他未轮到的参赛队伍请在座位上等待。

3.5.6 场地环境及设备

正式比赛区为每支队伍至少提供一张展示桌及基础照明设备。参赛作品如果有智能配件的，且有用电或网络需求的队伍须在报名时申报，并自行准备离线或故障替代方案。含带电、发热、无线通信、机械运动或发射结构的配件须提前申报，裁判长可基于安全考虑停止使用。智能配件现场故障时，可使用预先申报的非电子替代件继续完成玩法展示，但不得临时更换未申报模块，如有其他特殊需求需提前申请。

赛场通常容易受到不确定因素的影响。参赛队伍在设计和使用道具时应充分考虑各种应对措施。组委会可能会根据队伍以及场地等实际情况因素对场地大小进行处理。

3.6 评分办法

3.6.1 评价维度与指标

A. 道具与主题表达（20 分）

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
A1. 主题与机制匹配	0-20	0-10	0-5	0-3
A2. 道具设计与主题机制契合（注）	—	0-10	0-10	0-5
A3. 道具能辅助游戏进程，且信息直观	—	—	0-5	0-6
A4. 主题包含一定的社会意义或价值	—	—	—	0-6

注：智能道具设计需真实参与游戏运行、与主题或故事有关、改善反馈/互动/决策，而且参赛学生能够解释其原理与设计意图。智能配件不得替代全部玩家决策；单纯增加电子效果不构成玩法创新。

B. 创意与创新性（20 分）

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
B1. 非直接复制公开设计的玩法机制	0-20	0-10	0-4	0-3
B2. 核心玩法有局部创新（创新部分>30%）	—	0-10	0-8	0-5
B3. 在单一机制做了优化或者将多个机制进行了融合	—	—	0-8	0-6
B4. 借鉴或结合其他领域的知识进行机制创新（该部分创新>30%）	—	—	—	0-6

C. 规则可操作性（20分）

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
C1. 游戏规则可以形成闭环，不存在逻辑矛盾或死局风险	0-20	0-10	0-5	0-3
C2. 游戏规则表达简洁无歧义，且易于理解与记忆	—	0-10	0-7	0-4

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
C3. 游戏体验流畅，无过多等待时间，且匹配目标玩家群体	—	—	0-8	0-5
C4. 规则包含多个维度的策略选择或决策分支	—	—	—	0-8

D. 玩家体验（10分）

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
D1. 游戏能够吸引玩家参与	0-10	0-5	0-3	0-2
D2. 游戏具有一定的趣味性、互动性、平衡性，并保持公平性	—	0-5	0-4	0-2
D3. 游戏能够提供适度的挑战性，且适合目标玩家群体	—	—	0-3	0-3
D4. 游戏结束后玩家能够获得一定的成就感或满足感，愿意继续尝试	—	—	—	0-3

E. 即兴挑战（20分）

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
E1. 能在限定时间内完成指定任务，且设计结果依然可以形成闭环	0-20	0-8	0-4	0-4
E2. 即兴设计的内容能够与原游戏设计相融合且合理	—	0-12	0-8	0-4
E3. 即兴设计的内容/机制/规则具有一定的创意创新性	—	—	0-8	0-6
E4. 即兴设计的内容能够提升游戏的整体体验	—	—	—	0-6

F. 答辩表现（10分）

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
F1. 表达逻辑清晰且连贯	0-10	0-5	0-3	0-1
F2. 能合理解释设计思路与细节	—	0-5	0-4	0-4
F3. 能应对评委提出的问题并作出合理回答	—	—	0-3	0-3

评价指标	小学低龄组	小学高龄组	初中组&高中组	高校组
F4. 团队成员配合默契，展示有条理	—	—	—	0-2

G. 扣分项

扣分维度	扣分情形	分值
G1. 安全与合规性	涉及不当信息、暴力、歧视等；使用未经授权的素材或侵犯版权；可能对用户造成误导或伤害。	扣分 30
G2. 学术诚信	现场制作过程中或项目作品涉及抄袭或剽窃；虚假陈述技术实现，夸大功能效果；现场展示过程中违规使用外部援助。	扣分 30

3.6.2 计分规则

线上初赛主要考察 A、B、C 三个维度，得分用于确定是否晋级，不计入决赛。

现场决赛则综合考察 A、B、C、D、E、F 各项得分，计算总和得出决赛基础分。

最终得分=决赛基础分-安全与合规扣分-学术诚信扣分；最低为 0 分（不设负分）。

3.6.3 名次评定

比赛结束后，按总成绩对参赛选手排名。

3.7 犯规、不予评奖与取消资格

3.7.1 严重犯规

下列行为视为严重犯规。裁判长可根据情节给予警告、取消当次成绩、取消本赛项成绩、取消评奖资格或取消全部比赛资格：

- ① 冒名参赛或伪造报名、保险等材料；
- ② 故意妨碍、影响他人竞赛，故意损坏他人作品；
- 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 违反该项竞赛具体细则；
- ⑤ 被发现并判定为作弊行为；
- ⑥ 现场展示过程中违规使用外部援助。

3.7.2 不予评奖

声明弃权、未按时完成检录或因严重犯规被裁判终止的，记为无比赛成绩，不予评奖。

3.8 奖项设置

奖项及获奖比例参照大赛组委会发布的当届正式通知执行。组委会可依据实际报名人数、有效成绩和赛事组织情况调整奖项数量；无有效比赛成绩或被取消评奖资格的队伍不参与奖项评定。

3.9 赛事负责人联系方式

赛事负责人：曾老师 联系电话：13312991983

赛事 QQ 群号：1073201652

第四章 XBuddy 智能体比赛竞赛规则

4.1 赛项简介

创新思维赛项智能体类比赛定名为“XBuddy 智能体比赛”，依托腾讯云、腾讯教育提供的 XBuddy 平台（即 WorkBuddy）作为统一智能体创作环境。本赛项通过对现实问题进行抽象与建模，并使用生成式人工智能工具进行应用设计和开发来解决问题，发展学生的计算思维和人工智能素养。赛事秉承“学·用·创·赛”的完整生命周期理念，将系统性问题解决的概念与日常生活，以及对于生成式人工智能工具功能的基本理解和应用结合起来，学生将在过程中进行智能体应用的创意设计、开发、输出评估、结果优化，实现从“知识学习→技能应用→作品创作→竞赛比拼”的完整成长闭环。

4.2 竞赛主题

赛事以“创新融合·可持续未来”为核心命题，鼓励参赛者探索智能体技术如何突破传统边界，为可持续发展挑战提供创新解决方案。参赛作品需体现“技术向善”理念，通过人工智能的创造性应用，在效率优化、资源平衡、公平普惠等维度构建可持续价值，期待看到具有前瞻性的技术架构与人文关怀并重的解决方案。

具体赛题随赛事通知公布，参赛团队需在规定的创作周期内使用 XBuddy 平台完成从概念设计到技术实现的全流程创作，并

线上提交作品。

4.3 参赛条件

(1) 本赛项以团队形式参赛，每队 2-3 名学生。每队可配备 1 名指导教师，负责赛前辅导，但不参与作品创作与现场决赛。

(2) 参赛者须自备电脑，在规定的创作周期内使用 XBuddy 平台完成作品创作，并按赛事通知要求线上提交符合竞赛要求的作品材料。

(3) 每人仅可参加一个团队，不得重复报名。

(4) 参赛作品须为原创，禁止抄袭或剽窃。

4.4 参赛对象

本赛项仅面向以下三个组别，参与者不受地域、种族和背景等条件限制，结合《中小生成式人工智能使用指南（2025 年版）》相关要求，根据参与者的不同年龄段和教育程度分为：

(1) 高中组：普通高中 10-12 年级在读学生；

(2) 中职组：中等职业学校（含中专、职高、技工学校）在读学生；

(3) 高校组：全日制在读本科生、专科（高职）生、硕士研究生、博士研究生。

允许跨年级组队，但须参加队内最高年级（学历层次）对应

组别的比赛；不支持跨组别混合编队参赛。

4.5 赛制与竞赛过程

4.5.1 赛制

（1）本赛项按高中组、中职组、高校组分组别进行，比赛按竞赛组委会统一指定的日程进行。

（2）本赛项采用“线上创作提交 + 现场决赛路演”的方式进行，不设现场限时创作环节。比赛分为四个阶段：报名与培训、线上创作与提交、初审与评测、现场决赛路演与颁奖。

（3）组委会在赛前组织“学·用·创·赛”训练营（线上线下联动），内容涵盖 XBuddy 平台使用培训、Prompt 技巧、智能体场景案例解析等，帮助参赛队伍完成赛前准备。

（4）初审评测后，各组别按约 10% 的比例选拔优秀作品入围现场决赛（具体入围比例以赛事通知为准）；入围作品可获得组委会评审反馈，允许二次优化后参加决赛。

（5）现场决赛阶段，入围队伍进行路演答辩，由评审团结合作品评审成绩与路演答辩表现综合评分，按总成绩对参赛选手排名。

（6）竞赛组委会有权依据参赛报名情况和场馆实际条件变更赛制。

4.5.2 竞赛过程

（1）报名与培训：参赛队伍通过指定渠道报名，报名成功后开通 XBuddy 平台比赛账号，加入赛事专属社群，参加赛前训练营与在线答疑。

（2）作品创作：参赛队伍选定赛题方向，进行需求分析和作品设计，基于 XBuddy 平台进行作品开发与测试迭代。创作周期以赛事通知为准。

（3）作品提交：参赛队伍在截止时间前通过指定方式线上

提交作品包，内容包括：智能体作品链接（或可运行的 Skill 包）、不超过 3 分钟的演示视频、项目报告（附件八），以及 XBuddy 平台历史对话记录（作为评审参考）。提交截止前可多次修改，截止后不可更改。

（4）初审与评测：评审委员会对提交作品进行合规性和完整性的形式审查，技术专家对作品进行实际运行测试，评估功能和稳定性；随后公布入围决赛的作品名单（各组别约 10% 入围）。

（5）优化与复审：入围作品可根据组委会评审反馈进行二次优化，并在规定截止时间前补充提交优化说明文档。

（6）现场决赛：入围队伍按编号顺序签到检录后进入决赛场地，进行不超过 8 分钟的作品路演及 5 分钟答辩，由评审团进行综合评分。

（7）颁奖与成果转化：公布获奖名单并举行颁奖仪式；优秀获奖作品可按组委会安排上架 XBuddy 平台 Skill/应用专区，进行成果展示与持续运营。

4.6 创作环境与决赛场地

4.6.1 线上创作环境

（1）参赛选手需自备电脑，并保证创作与提交期间设备正常运行。

（2）创作需使用 Chrome 内核浏览器（如谷歌 Chrome、Edge、Firefox 等），不支持 IE 内核。

（3）组委会为参赛队伍提供 XBuddy 智能体创作平台及统一比赛账号，账号含 AI 学伴（AI buddy）、知识库、Skills 技能库等核心能力及相应算力额度（Credits）。

（4）线上创作阶段的网络环境由参赛队伍自行保障；因网络原因未能按时提交的，责任自负。

4.6.2 现场决赛场地

（1）现场设有检录区，用于选手签到、身份核验及赛前准备，配备工作人员指引。

（2）按组别划分路演答辩区域（高中组/中职组/高校组），每区域配备投影或大屏演示设备、基础照明及网络连接，确保路演演示顺利进行。

（3）入围队伍须携带自备电脑及作品演示所需材料到场，并提前准备离线演示备选方案，防止现场网络或平台故障影响展示。

4.7 竞赛任务及得分

4.7.1 竞赛任务

要求每个参赛团队按照赛事通知公布的命题，使用 XBuddy 平台的生成式人工智能工具进行智能体应用设计和展示，并在规定截止时间前线上提交完整作品包。

4.7.2 评分标准

（1）基础评分项（各组别通用，共 65 分）

评分项	评分内容	分值
问题识别与	准确识别具体问题，阐述问题的现实意义。	5 分

评分项	评分内容	分值
分析（15分）	对问题的成因、影响及挑战进行合理分析，体现系统性思考。	5分
	提出可行的技术解决方案，逻辑清晰，符合可持续发展目标。	5分
创新性与原创性（15分）	方案具有新颖性，区别于现有解决方案。	5分
	在交互或应用模式上有创新点。	5分
	结合不同领域知识，提出综合性创新方案。	5分
技术实现与用户体验（25分）	智能体核心功能完整，能有效解决问题，各模块运作正常。	8分
	界面直观友好，操作流程顺畅，符合用户使用习惯。	7分
	智能体输出内容准确合理，无明显错误或逻辑偏差。	5分
	响应及时，能稳定处理场景需求，无明显延迟或卡顿。	5分
团队协作与展示表现（10分）	团队成员角色明确，任务分配合理。	5分
	演示清晰流畅，项目报告逻辑严谨。	5分

（2）计算思维与 AI 素养表现（25 分，按组别分别评定）

高中组：

评分项	评分内容	分值
计算思维与 AI 素养表现 【高中组】 (25 分)	能构建覆盖多个主要场景的解决方案架构。	6 分
	能设计包含异常情况处理的流程。	6 分
	能说明功能组件的选择理由。	6 分
	能用完整的语言和图示阐述系统设计方案并论证方案的应用价值。	7 分

中职组：

评分项	评分内容	分值
计算思维与 AI 素养表现 【中职组】 (25 分)	能识别职业岗位或生产服务场景中的问题关键要素并建立解决框架。	6 分
	能结合本专业岗位流程合理设计智能体工作流程。	6 分
	能合理搭配 XBuddy 平台中提供的功能组件。	6 分
	能用清晰的语言或图示描述设计思路和优化过程，并说明方案在岗位实践中的应用价值。	7 分

高校组：

评分项	评分内容	分值
计算思维与 AI 素养表现	能将复杂需求转化为技术实现路径。	6 分
	能设计具有创新性的流程架构。	6 分

评分项	评分内容	分值
【高校组】 (25分)	能对比分析不同实现方案的优劣。	6分
	能论证方案的潜在应用价值和发展空间。	7分

(3) 实用性与推广价值 (10分, 各组别通用)

评分项	评分内容	分值
实用性与推广价值 (10分)	方案具有落地解决现实问题的潜力。	5分
	方案可推广至项目问题的更广场景或更大规模。	5分

(4) 扣分项

评分项	评分内容	分值
安全与合规性 (扣分项)	涉及不当信息、暴力、歧视等; 使用未经授权的素材或侵犯版权; 可能对用户造成误导或伤害。	-30分
学术诚信 (扣分项)	作品创作过程中或项目作品涉及抄袭或剽窃; 虚假陈述技术实现, 夸大功能效果; 决赛路演答辩过程中违规使用外部援助。	-30分

4.3 总分计算方式

基础分 (100分) = 各项得分总和;

最终得分 = 基础分 - 安全与合规性扣分 - 学术诚信扣分;

最低得分 = 0分 (不设负分)。

4.8 犯规、不予评奖与取消资格

4.8.1 严重犯规

下列行为视为严重犯规。裁判长可根据情节给予警告、取消当次成绩、取消本赛项成绩、取消评奖资格或取消全部比赛资格：

- ① 冒名参赛或伪造报名、保险等材料；
- ② 比赛中故意妨碍、影响他人竞赛，故意损坏他人作品；
- 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 违反该项竞赛具体细则；
- ⑤ 作品创作、调试及决赛路演答辩过程中，领队或指导教师代替队员完成创作或接触、操作作品；
- ⑥ 被发现并判定为作弊的行为，包括使用外部 AI 生成完整方案后直接提交、违规使用未经组委会许可的平台或工具替代指定创作环境等。

4.8.2 不予评奖

声明弃权、未按时完成检录或因严重犯规被裁判终止的，记为无比赛成绩，不予评奖。

4.9 奖项设置

(1) 本赛项按高中组、中职组、高校组分别评选一等奖、二等奖、三等奖及优秀奖，具体名额与奖励参照组委会发布的当

届赛事通知执行。

(2) 可设特别奖项：最佳创意奖（选题最独特、最具想象力的作品）、最佳社会价值奖（最具社会关怀与现实意义的作品）、最佳人气奖（线上投票票数最高的作品）。

(3) 优秀获奖作品可按组委会安排上架XBuddy平台Skill/应用专区，获得平台推广机会，获奖团队拥有作品的品牌署名权。

(4) 无有效比赛成绩或被取消评奖资格的队伍不参与奖项评定。

4.10 其他

(1) 参赛选手须凭组委会统一分配的XBuddy平台比赛账号登录参赛；比赛过程中XBuddy平台的AI学伴（AI buddy）属于组委会统一提供的创作环境组成部分，参赛选手使用AI学伴不视为外部援助。

(2) 允许使用开源框架和第三方库，但需在项目报告中注明。

(3) AI是工具，不是替代者：鼓励参赛选手深度使用XBuddy平台进行创作，但禁止使用外部AI生成完整方案后直接提交。

4.11 赛事负责人联系方式

赛事负责人：苏老师 联系电话：13690631438

赛事 QQ 群号：882801625

第五章 安全、不干涉与注意事项

5.1 安全要求

5.1.1 通用安全

(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，规范用电，防止触电。

(2) 禁止携带易燃易爆品、打火机、火柴等进入赛场；严格遵守用电、防火和场馆安全制度。

(3) 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。

5.1.2 仿生蝴蝶飞行类专项安全

(1) 电池安全：

① 电池仅可在指定充电区充电并远离易燃物，须使用平衡充电器；裁判有权检查设置。

② 鼓包、破损、漏液或异常发热的电池须立即停止使用并报告裁判。

③ 备用电池须放入电池安全盒并置于指定等候区域。

(2) 飞行与制作安全：

① 每次飞行前确认飞行区无无关人员；蝴蝶失控时，裁判有权叫停并进入飞行区处置。

② 任何裁判或工作人员均可对正在发生或即将发生的安全风险直接叫停，选手须立即配合。

③ 地面制作时应保持工位整洁，刀具等工具使用后立即收纳；涉及切割等操作须使用护目镜、手套等防护用品。

5.2 保险要求

参赛人员须提前购买保额不低于人民币 50 万元的人身意外伤害

保险及意外医疗保险。未成年人须提交监护人书面知情同意材料。学校已统一购买外出保险的，可不重复购买，但须提交有效保险凭证。参赛人员应知悉并自行承担比赛期间自身意外风险责任。

5.3 不干涉原则

参赛队拥有本队解决方案的设计与实施权，只有本队参赛学生可以参与具体方案的制作、调试、展示和操控。指导教师仅负责赛前辅导，不得进入制作区、飞行区或比赛操作区域，不得在比赛中提示或操控；家长及其他人员不得进入比赛场地。任何来自非队员（包括领队）的帮助均属干涉，组委会可视情节取消成绩。

XBuddy 智能体比赛中，组委会统一提供的 XBuddy 平台 AI 学伴属于指定创作环境的组成部分，参赛选手使用 AI 学伴不视为外部援助。

5.4 回避范围及方式

裁判员是参赛选手近亲属、曾担任其辅导或指导教师、与其有直接利害关系，或存在其他可能影响公正执裁的关系时，应自行回避；参赛选手或其他裁判员也可提出回避申请并说明理由。口头提出申请的，应当记录在案。裁判员应当回避而未自行提出回避的，组委会应当决定其回避。

5.5 异议处理机制

（1）本赛项接受社会的监督，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，应先现场向裁判员提出；若对裁判员答复不满意，应在 1 小时内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。

（5）为维护异议者的合法权益，仲裁委员会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。

（6）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。

（7）仲裁委员会的决定为最终决定，并应将决定意见通知异议方和参赛选手。

5.6 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，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”；所有参赛器材和个人物品由队伍自行准备并保管。

（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。

5.7 其他注意事项

(1) 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。

(2) 关于竞赛规则的任何修订及大赛相关通知，以赛事服务平台 (<http://contest.gdfm.org.cn/>) 发布为准。

(3) 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。

附件一：仿生蝴蝶飞行类器材检查表

队伍编号：_____ 学校：_____ 组别：_____

序号	检查内容	合格标准	不合格处理	合格打勾
1	飞行原理	扑翼仿生蝴蝶	不得参赛	
2	总重量	$\leq 180\text{g}$ (含电池及全部配件)	整改；不能整改不得参赛	
3	外形尺寸	展开后 $\leq 1\text{m} \times 1\text{m} \times 0.5\text{m}$	整改；不能整改不得参赛	
4	电池规格	1S/2S LiPo, $\leq 800\text{mAh}$, $\leq 12\text{V}$	更换；不能更换不得参赛	
5	电池状态	无鼓包、破损、漏液或异常发热	立即停止使用并更换	
6	组别制作要求	小学可带成品；初高中须在2小时内现场地面制作整机，前1小时不得试飞	违规者取消参赛资格	
7	作品与装饰	可安全试飞，不干扰主控和动力	整改；不能整改不得参赛	
8	备用电池	不超过5块，已登记并装入安全盒	超出部分不得带入	
9	禁用物品	未携带激光、明火、爆炸物等	移出赛场；严重者按作弊处理	

队长签字：_____ 检查裁判签字：_____

日期：_____年__月__日

附件二：仿生蝴蝶飞行类制作组评分表

适用组别：初中 7-9 年级组、高中 10-12 年级组

学校：_____ 队名：_____ 队伍编号：_____

评分项目	分值	第一次飞行	第二次飞行	最终记录
起飞	5			
赛道 A（直飞 $\geq 22\text{m}$ ）	20			
赛道 B（正常转弯）	10			
赛道 C（返航过线）	20			
安全落地	5			
成功手接	5			
编程模式	10			
翻滚技能	2			
悬停技能	3			
规范参与基础分	5			
现场制作与组装工艺	5			
翅膀绘画及外观美化	5			
灯带安装及展示	5			
任务途中触地	-5/次			
超出飞行区域	-10/次			
一般性干扰	-10/次			
侵入相邻赛道并碰撞	本次 0 分			

严重犯规说明：_____ 有效飞行用时：_____

赛道 A+B+C 得分：_____ 最终采用成绩：_____

参赛选手签字：_____ 裁判签字：_____

附件三：仿生蝴蝶飞行类免制作组评分表

适用组别：小学低年级组、小学高年级组

学校：_____ 队名：_____ 队伍编号：_____

评分项目	分值	第一次飞行	第二次飞行	最终记录
起飞	5			
赛道 A (直飞 $\geq 22\text{m}$)	20			
赛道 B (正常转弯)	10			
赛道 C (返航过线)	20			
安全落地	5			
成功手接	5			
编程模式	10			
翻滚技能	5			
悬停技能	5			
翅膀绘画及外观美化	5			
制作/组装工艺质量	5			
灯带安装及展示	5			
任务途中触地	-5/次			
超出飞行区域	-10/次			
一般性干扰	-10/次			
侵入相邻赛道并碰撞	本次 0 分			

严重犯规/裁判说明：_____ 有效飞行用时：_____

赛道 A+B+C 得分：_____ 最终采用成绩：_____

参赛选手代表签字：_____ 裁判签字：_____

附件四: 通用参赛报名表

参赛单位（学校全称）			
队伍名称	队伍名称（自拟）：_____		
参赛赛项	☐ 仿生蝴蝶飞行类	☐ 桌游设计类	☐ XBuddy 智能体类
赛项年龄分组	☐ 小学低年级组 ☐ 小学高年级组 ☐ 7-9 年级组 ☐ 10-12 年级组	☐ 小学低龄组 ☐ 小学高龄组 ☐ 初中组 ☐ 高中组 ☐ 高校组	☐ 高中组 ☐ 中职组 ☐ 高校组
选手 1（队长）	姓名：_____ 性别：_____ 身份证号：_____ _____ 学校/年级/班级：_____ _____ 监护人电话：_____		
选手 2	姓名：_____ 性别：_____ 身份证号：_____ _____ 学校/年级/班级：_____ _____ 监护人电话：_____		
选手 3	姓名：_____ 性别：_____ 身份证号：_____ _____ 学校/年级/班级：_____ _____ 监护人电话：_____		
指导教师/教练员 （每队配备 1 名）	姓名：_____ 性别：_____ 身份证号：_____ 联系电话：_____ _____		
常用通讯地址 联系方式	通讯地址：_____ _____ 通讯地址联系人：_____ 联系电话 _____ 电子邮箱：_____		

报名队伍负责人签字：_____ 填表日期：_____ 年 ____ 月 ____ 日

附件五：桌游机制选择指南表

下表列出了适合不同组别选用的常见桌游机制，供参赛队伍参考。机制无绝对优劣，关键在于与所选主题、目标玩家群体的契合度。

机制名称	推荐组别	难度	核心特点	设计示例	注意事项
投掷移动（Roll and Move）	小学低龄组	☆	运气主导，无策略压力	掷骰子决定动物步数，先到终点赢	避免路径复杂或无效（移动方向或路径过多）
板块拼接（Tile Placement）	小学低龄组	☆	动手拼贴，空间感启蒙	拼出彩虹路径，连接起点与终点	用大块拼图（避免拼贴困难）
记忆（Memory）	小学低龄组/ 小学高龄组	☆☆	短期记忆训练	翻卡配对动物图案	卡牌 ≤ 10 对（避免记忆过载）
成套收集（Set Collection）	小学高龄组	☆☆	目标明确，具象化收集	集齐 3 种水果卡兑换奖励	目标 ≤ 4 种（避免目标分散）
交易（Trading）	小学高龄组	☆☆☆	资源交换，等量代换	用石头换木材建造小屋	限定资源类型 ≤ 5 种
竞价拍卖（Bidding and Auction）	小学高龄组/ 初高中组	☆☆☆	价值评估，风险评估	竞拍校园徽章	起拍价 ≤ 5 虚拟币
卡牌驱动（Command Cards）	小学高龄组/ 初高中组	☆☆☆	效果运用，策略应变	通过使用卡牌，执行各种行动	卡牌数量 ≤ 50 张（避免规则复杂）

机制名称	推荐组别	难度	核心特点	设计示例	注意事项
行动点分配 (Action Points)	初高中组	☆☆☆☆	规划有限行动资源	每回合3点：移动/探索/战斗（三选二）	行动选项 ≤ 4 个（避免选择困难）
区域控制 (Area Control)	初高中组	☆☆☆☆	空间竞争，策略对抗	占领动物园展区	区域 ≤ 6 块（避免过于复杂）
工人放置 (Worker Placement)	初高中组/高校组	☆☆☆☆	功能竞争，资源获取	摆放各自棋子，占领区域，获取效果或资源	放置区域 ≤ 6 块（避免过于复杂）
股票持有 (Stock Holding)	初高中组/高校组	☆☆☆☆☆	抽象经济概念	汽车股票涨跌	股票类型 ≤ 4 种（需主题包装）
可变玩家能力 (Variable Player Powers)	高校组	☆☆☆☆☆	非对称能力设计	医生可治疗/警察可逮捕（能力互克）	能力描述 ≤ 1 句话（避免规则复杂）
机会判断与资源配置 (Commodity Speculation)	高校组	☆☆☆☆☆	市场预测，鼓励长期策略	买卖太空矿石	价格波动表需可视化

附件六：桌游设计类项目报告（小学低龄组）

适用组别：小学低龄组（小学 1-3 年级）

城市：_____市_____区

学校：_____

参赛者：_____

指导教师：_____

主题：☐健康与生活 ☐资源与生态 ☐社区与文化 ☐科技与协作

一、作品照片

可提供 1—5 张作品整体展示、细节特写（如有）、使用场景图（如有）。

二、作品概述（规则说明书）

可采用拼音、拼贴、图画等方式呈现，内容需包含桌游名称、适合玩家年龄与人数、游戏时长、游戏目标、主要配件、核心玩法等。

三、创作过程

请简要描述灵感来源、创作、测试与优化过程，可参考句式：原来怎样，发现什么，后来怎样。

附件七：桌游设计类项目报告（其他组别）

适用组别：小学高龄组（小学 4-6 年级）、初中组、高中组、高校组

城市：_____市_____区 组别：_____学校：_____

参赛者：_____指导教师：_____

主题：☐健康与生活 ☐资源与生态 ☐社区与文化 ☐科技与协作

一、作品照片

可提供 1—5 张作品整体展示、细节特写（如有）、使用场景图（如有）。

二、作品概述（规则说明书）

可自行设计合适的图文版式呈现，需包含桌游名称、适合玩家年龄与人数、游戏时长、游戏目标、主要配件、核心玩法等。

三、创作过程

1. 创作初心：你们为什么选择设计这款桌游？它有什么特别的地方或者意义？

2. 头脑风暴：你们用了哪些方法或工具来想出新的点子？如何选择最好的点子？有没有听取每个人的意见？

3. 小组讨论与实施：你们是怎么确定最终设计方案的？每个人负责什么工作？

4. 游戏测试与优化（表 1）：设计完成后，你们测试了几次？和谁一起测试的？测试时发现了哪些问题？你们是怎么解决

这些问题并改进游戏的？

5. 游戏里的小巧思：作品里你们最满意的一个点，最期待玩家发现/喜欢的一个小设计？（也可以从这些方面思考：主题是如何通过玩家目标、规则和选择体现的；配件是如何适配主题的……）

6. AI 使用说明：你们的创作过程是否有使用 AI 辅助，如有，请具体描述使用了哪些 AI 工具，怎么使用的。

7. 总结：在这个过程中，你们有哪些收获和感想？

表 1 测试记录表

轮次	测试时间	测试对象	测试记录	优化记录
第 1 轮测试				
第 2 轮测试（如有）				

每轮测试请记录：发现的问题、证据或现象（可粘贴过程照片）、作出的修改、再次测试结果、测试结论与备注。如有多轮次，可自行增加。

四、成本核算

序号	材料名称	数量	价格（元）	可重复使用/借用/自制

合计：（ ）元

附件八：XBuddy 智能体比赛项目报告

学校：_____ 队名：_____

队伍编号：_____ 组别：☐高中组 ☐中职组 ☐高校组

一、项目概述（200 字以内）

- 1.项目名称
- 2.目标用户
- 3.核心解决的问题
- 4.项目创新点（1—2 个）

二、问题分析

- 1.问题描述
- 2.现实意义（阐述问题的重要性和影响范围）
- 3.关键挑战（体现系统性思考，分析问题成因根源）
- 4.解决方案（提出可行的智能体技术应用解决路径，符合可持续发展，体现方案区别于现有解决方案的创新性）

三、设计思路

- 1.问题拆解步骤
- 2.成员分工
- 3.核心功能架构（智能体的主要功能模块，以及其作用与工作流程表述；须使用图示辅助说明）
- 4.优化调整记录（依据测试结果进行的改进措施）

四、XBuddy 使用记录说明

简述创作过程中 XBuddy 平台的使用情况（AI 学伴对话、知识库、Skills 调用等），并附平台历史对话记录作为评审参考；如使用开源框架或第三方库，须在此注明。

附件九：XBuddy 平台能力与参赛资源支持

一、“学·用·创·赛”全流程赋能

阶段	XBuddy 平台能力	赛事价值
赛前学习	课程学习闭环+AI 学伴陪学、知识点标注	知识储备，夯实参赛基础
赛中创作	项目空间+AI 全程伴随创作	项目实践，边做边学
作品产出	文档/演示材料生成+Skills 创建	效率提升，快速成型
参赛竞技	AI 陪练+进度管理+截止提醒+作品归档	专业陪练，全程护航

二、参赛资源支持

资源内容	说明
XBuddy 比赛账号	由组委会统一分配，含 AI 学伴、知识库、Skills 技能库等核心能力
算力支持	随比赛账号配发算力额度（Credits），用于 AI 辅助创作
赛前训练营	平台快速上手、Skills 设计工作坊、智能体应用开发实战、作品打磨与路演技巧
Skill 上架	优秀作品可入驻 XBuddy 平台 Skill/应用专区，长期复用
赛事社群	报名后加入专属赛事群，获取技术资源与答疑支持

本规则自发布之日起生效，未尽事宜由大赛组委会负责解释。