

第六届广东省青少年创新思维及科技实践大赛 创新思维挑战赛

竞 赛 规 则

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 创新思维挑战赛（桌游设计挑战类） 4

 1 赛项简介 4

 2 参赛条件 4

 3 参赛对象 4

 4 赛制与竞赛过程 4

 4.1 赛制 4

 4.2 竞赛过程 5

 5 竞赛场地 5

 5.1 场地分区 5

 5.2 场地环境及设备 6

 6 竞赛任务及得分 6

 6.1 竞赛任务 6

 6.2 评分标准 6

 6.3 总分计算公式 9

 7 不干涉原则 9

 8 犯规与取消资格 9

 9 奖项设置 9

 10 其他 9

第三章 创新思维挑战赛（智能体应用类） 10

 1 赛项简介 10

 2 竞赛主题：创新融合·可持续未来 10

 3 参赛条件 10

 4 参赛对象 10

 4.2 赛制 11

 4.3 竞赛过程 11

 5 竞赛场地 11

 5.1 场地分区 11

 5.2 场地环境及设备 11

 6 竞赛任务及得分 12

 6.1 评分标准 12

 6.2 总分计算方式： 14

 7 不干涉原则 14

 8 犯规与取消资格 14

 9 奖项设置 14

第四章 注意事项 15

 附件一 创新思维类（桌游设计挑战类）参考资料：桌游机制选择指南表 18

 附件二 创新思维类（桌游设计挑战类）项目报告 20

 附件三 创新挑战赛（智能体应用类）项目报告 22

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 创新思维挑战赛(桌游设计挑战类)

1 赛项简介

创新思维挑战赛-桌游设计挑战类旨在通过方案演绎与现场问题解决，激发学生的创新与批判性思维能力。参赛者需设计并制作原创桌游作品，并通过现场展示与答辩呈现成果。比赛鼓励跨学科融合，结合科学知识、社会热点与趣味性游戏设计，创造兼具教育意义与娱乐价值的作品。通过比赛，参赛者不仅提升创意能力，还培养逻辑思维、实践能力和表达能力，为未来学习与创新实践积累宝贵经验。

2 参赛条件

创新思维挑战赛以团队形式进行，每队最多3名学生，可跨年级组队，但需参加最高年级组别比赛。每队可配备1名指导老师，负责赛前辅导但不参与现场比赛。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（附件一）。参赛作品须为原创，禁止抄袭或剽窃。

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四个组别，分别为：

- (1) 小学低龄组（1-2 年级）；
- (2) 小学高龄组（3-6 年级）；
- (3) 中学组（含初中、高中或中职）；
- (4) 高校组（含本科、专科或高职）。

4 赛制与竞赛过程

4.1 赛制

(1) 创新思维挑战赛按小学低龄、小学高龄、中学、高校组别分别进行，具体日程由组委会统一安排。

(2) 比赛分为两个阶段：

赛前准备：参赛队伍完成作品创作并提交相关资料（附件二）。

现场比赛：包括作品展示与体验、即兴挑战与答辩。

(3) 比赛结束后，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) 赛前准备：参赛队伍需在赛前完成桌游规则制定、道具制作和玩法测试，并提交项目报告（附件二），内容包括：①桌游设计概述（含名称、主题、规则、配件说明），小学低龄组可用拼音、图画、拼贴等方式替代文字描述。②创作过程记录，简要阐述设计过程、方案迭代测试记录及分工协作说明。小学低龄组无需填写此部分。③成本核算，记录所用材料名称、数量与价格。小学低龄组无需填写此部分。

(2) 入场与准备：比赛当天，参赛队伍按编号顺序依次签到检录后进入候场区。裁判长讲解注意事项，参赛队伍进行最后准备。按照现场安排，提前 15-30 分钟，进入正式比赛区，在指定区域进行展示与体验准备。

(3) 作品展示与体验：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。展示内容包括桌游设计的创意来源、桌游基本信息（名称、主题、目标玩家年龄，人数，游戏时长），规则简述（游戏配件、主要规则）。

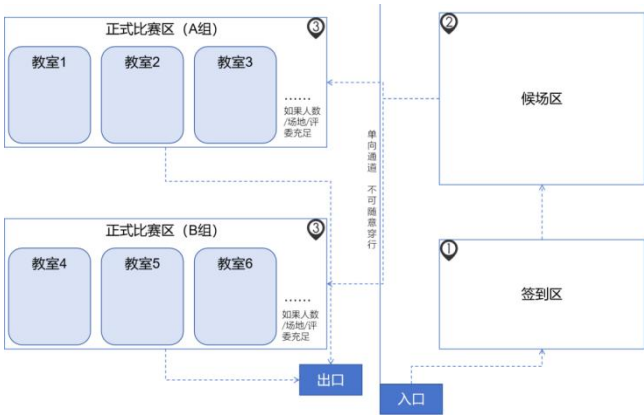
(4) 即兴挑战与答辩：每支队伍现场抽取 1 个额外规则，10 分钟内调整并融入原设计，随后进行 5 分钟展示。评委提问后队伍答辩。

(5) 评审：裁判组汇总评分，将比赛结果汇总上报大赛组委会最终确定获奖名单。

5 竞赛场地

5.1 场地分区

现场设有签到与候场区，用于选手签到、身份核验及赛前准备，配备工作人员指引。



5.2 场地环境及设备

(1) 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。如有其他特殊需求需提前申请。

(2) 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。

6 竞赛任务及得分

6.1 竞赛任务

比赛任务分为两部分：

(1) 桌游设计挑战：参赛队伍需提前设计桌游规则并制作道具，在赛场进行展示与试玩体验。

(2) 即兴挑战：参赛队伍需根据现场抽取的规则或道具，快速调整并融入原有设计中。

6.2 评分标准

评价维度	评价指标			
A.道具与主题表达 (20分)	A1.主题与机制匹配	A2.道具设计与主题机制契合	A3.道具能辅助游戏进程，且信息直观	A4.主题包含一定的社会意义或价值
小学低龄组	0-20	-	-	-
小学高龄组	0-10	0-10	-	-

中学组	0-5	0-10	0-5	-
高校组	0-3	0-5	0-6	0-6
B.创意与创新性 (20分)	B1.非直接复制公开设计的玩法机制	B2.核心玩法有局部创新（创新部分>30%）	B3.在单一机制做了优化或者将多个机制进行了融合	B4.借鉴或结合其它领域的知识进行机制创新（该部分创新>30%）
小学低龄组	0-20	-	-	-
小学高龄组	0-10	0-10	-	-
中学组	0-4	0-8	0-8	-
高校组	0-3	0-5	0-6	0-6
C.规则可操作性 (20分)	C1.游戏规则可以形成闭环，不存在逻辑矛盾或死局风险	C2.游戏规则表达简洁无歧义，且易于理解与记忆	C3.游戏体验流畅，无过多等待时间，且匹配目标玩家群体	C4.规则包含多个维度的策略选择或决策分支
小学低龄组	0-20	-	-	-
小学高龄组	0-10	0-10	-	-
中学组	0-5	0-7	0-8	-
高校组	0-3	0-4	0-5	0-8
D.玩家体验 (10分)	D1.游戏能够吸引玩家参与	D2.游戏具有一定的趣味性，互动性，平衡性，并保持公平性	D3.游戏能够提供适度的挑战性，且适合目标玩家群体	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
小学低龄组	0-10	-	-	-
小学高龄组	0-5	0-5	-	-
中学组	0-3	0-4	0-3	-

高校组	0-2	0-2	0-3	0-3
E.即兴挑战 (20分)	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	E2.即兴设计的内容能够与原游戏设计相融合且合理	E3.即兴设计的内容/机制/规则具有一定的创意创新性	E4.即兴设计的内容能够提升游戏的整体体验
小学低龄组	0-20	-	-	-
小学高龄组	0-8	0-12	-	-
中学组	0-4	0-8	0-8	-
高校组	0-4	0-4	0-6	0-6
F.答辩表现 (10分)	F1.表达逻辑清晰且连贯	F2.能合理解释设计思路与细节	F3.能应对评委提出的问题并作出合理回答	F4.团队成员配合默契，展示有条理
小学低龄组	0-10	-	-	-
小学高龄组	0-5	0-5	-	-
中学组	0-3	0-4	0-3	-
高校组	0-1	0-4	0-3	0-2
G.扣分项	G1.安全与合规性	涉及不当信息、暴力、歧视等。		扣 30 分
		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。		
	G2.学术诚信	现场制作过程中或项目作品涉及抄袭或剽窃。		扣 30 分
		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。		

6.3 总分计算公式

基础分（100分）=A、B、C、D、E、F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）

7 不干涉原则

参赛队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

参赛队在比赛过程中，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。

10 其他

知识产权声明：参赛作品知识产权归参赛选手所有。

第三章 创新思维挑战赛（智能体应用类）

1 赛项简介

创新思维挑战赛-智能体应用类赛道是通过对现实问题进行抽象与建模，并使用工具进行应用设计和开发来解决问题的过程，发展学生的计算思维和人工智能素养。将系统性问题解决的概念与日常生活，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。

2 竞赛主题：创新融合·可持续未来

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。

具体赛题将在现场揭晓，参赛团队需在限定时间内完成从概念设计到技术实现的全流程创作。

3 参赛条件

创新思维挑战赛由团队参赛（2-3人）的形式举行，活动对象为小学、中学、高校学生，要求参赛者自备电脑，在比赛场地内，于指定时间内完成符合竞赛要求的作品呈现。

4 参赛对象

4.1 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，结合《中小生成式人工智能使用指南（2025年版）》，根据参与者的不同年龄段和教育程度可共分四个组别，分别为：

- (1) 小学组（4-6 年级）；
- (2) 初中组（7-9 年级）；
- (3) 高中组（10-12 年级，含中职）；
- (4) 高校组（含高职）。

4.2 赛制

(1) 创新思维挑战赛按小学、初中、高中、高校分组别进行。比赛按竞赛组委会统一指定的日程进行；

(2) 比赛结束以后，按总成绩对参赛选手排名；

(3) 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。

4.3 竞赛过程

(1) 入场：参赛选手按编号顺序进入指定赛区准备比赛；

(2) 宣讲：裁判长讲解比赛规则和安全事项，选手阅读赛题要求；

(3) 制作：选手在 180 分钟比赛时间内完成智能体作品及相关材料；

(4) 提交：比赛结束后统一提交包含智能体链接、演示视频和项目报告的作品包；

(5) 评审：专家评审后汇总成绩，比赛结果汇总上报大赛组委会最终确定获奖名单。

5 竞赛场地

5.1 场地分区

(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) 按组别划分独立比赛区域（小学组/初中组/高中组/高校组），每组配备统一设备及标识，确保动线互不干扰。

5.2 场地环境及设备

(1) 比赛在封闭式场地进行，光线充足，环境安静无干扰。

(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 Chrome 内核浏览器（如谷歌、Edge、Firefox 等），不支持 IE 内核。

(4) 现场提供智能体创作平台及统一比赛账号。

(5) 现场提供稳定、高速的网络连接，确保比赛全程流畅。

6 竞赛任务及得分

要求每个参赛团队按照现场公布的命题，使用生成式人工智能工具进行智能体应用设计和展示。

6.1 评分标准

评分项	评分内容	分值（100分）
问题识别与分析 （15分）	准确识别具体问题，阐述问题的现实意义。	5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
计算思维与 AI 素养表现【小学组】 （25分）	能清晰地将问题拆解为多个步骤。	6分
	能合理设计工作流程。	6分
	能正确使用工具中提供的功能组件。	6分
	能用简单语言描述设计思路和优化过程。	7分
计算思维与 AI 素养表现	能识别问题关键要素并建立解决框架。	6分

养表现【初中组】 (25分)	能合理设计工作流程。	6分
	能合理搭配工具中提供的功能组件。	6分
	能用清晰的语言或图示描述设计思路和优化过程。	7分
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
计算思维与AI素养表现【高校组】 (25分)	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
	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
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
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
安全与合规性 (此项为扣分项)	涉及不当信息、暴力、歧视等。	-30分
	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。	
学术诚信 (此项为扣分项)	现场制作过程中或项目作品涉及抄袭或剽窃。	-30分
	虚假陈述技术实现，夸大功能效果。	
	现场制作过程中违规使用外部援助。	

6.2 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）

7 不干涉原则

参赛队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

参赛队在比赛过程中，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，存在违规并被裁判判定为作弊的行为。

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。

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。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。

附件一

桌游机制选择指南表

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/中学组	☆☆☆	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/中学组	☆☆☆	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）
行动点分配 (Action Points)	中学组	☆☆ ☆☆	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)	中学组	☆☆ ☆☆	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)	中学组/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)	中学组/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
--------------------------------------	-----	-----------	-----------------	--------	---------------

附件二

创新思维类（桌游设计挑战类）项目报告

学校：_____ 组名：_____

队伍编号：_____ 城市：_____市_____区

一、桌游设计概述（小学低龄组可采用拼音、拼贴、图画等方式完成；可自行加页）

桌游名称	
桌游主题	
设计灵感来源	
玩家年龄与人数	
游戏时长	
游戏目标	
主要配件说明（如棋盘、卡牌、骰子等）	
主要规则说明（包括回合机制、胜负条件等）	
其他	

二、创作过程：写出你们团队是如何形成最终的设计方案的经历。（小学低龄组无需填写）

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？怎么选择最好的点子？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：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.总结：在这个过程中，你们有哪些收获和感想？

三、成本核算（小学低龄组无需填写）

序号	材料名称	数量	价格（元）
			（ ）元

附件三

创新挑战赛（智能体应用类）项目报告

学校：_____ 组名：_____

队伍编号：_____ 城市：_____市_____区

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；除小学组外，其余参赛组使用图示辅助说明）

4. 优化调整记录（依据测试结果进行的改进措施）