



中国下一代教育基金会

China Next Generation Education Foundation

第五届（2024-2025 学年）
全国青少年科技教育成果展示大赛

SuperAI 工程创新赛

组别：小学、初中、高中（含中职）

1. 比赛内容

1.1 比赛简介

主题任务编程，是依靠电脑编程和程序设计的竞赛项目，根据本项目竞赛规则，发布的主题任务来完成机器人的组装以及编程。通过该项目，考察学员对机器人组装及编程能力，同时锻炼选手灵活应变、解析问题的能力和创造力。

1.2 比赛主题

本届机器工程创新赛的主题为“夺塔奇兵”。

沙包曾是我国中小学体育课上用以练习投掷的一种器材，一般在用厚布制成的小袋中填入干沙，外形呈立方体或四面体。投沙包的游戏结合了体育、语言、美术、常识、音乐等各种教育活动，是一种流传久长、广受欢迎的传统民间游戏，促进儿童各方面的协调发展，是一项特别有益的教育活动。

沙包游戏的玩法多样。这里，我们换一种新玩法，让参赛队完成场地内设置的多种任务，并不断控制机器人选择合适的位置把沙包投到比赛场地上的高塔上。

本届的主题鼓励好玩、独特、新颖的机器人设计与策略！经过比赛，学生们不但知道按照任务设计、制作自己的机器人，也提升了对科技和利用科技来积极影响周围世界的认识。

我们期待在赛场上见证年轻的未来工程师们所制作机器人的精彩表现！让我们在漫天飞舞的红、蓝沙包一个个落

在指定位置的比赛中尽情享受比赛的快乐！

1.3 参赛要求

比赛为小学组、初中组、高中组（含中职）以团队方式完成，每支队伍由 2-3 名选手和 0-1 名指导教师组成，选手为截止到 2025 年 6 月在校学生。

1.4 比赛场地与环境

比赛场地分为团队协作赛模式和团队对抗赛模式。团队协作赛模式适用于地区选拔赛，团队对抗赛模式适用于全国总决赛。

团队协作赛模式：

(1) 团队协作赛模式的比赛场地由一套拼接式赛台、场地标识和任务模型组成，图 1 是一个团队协作赛场地的实例。

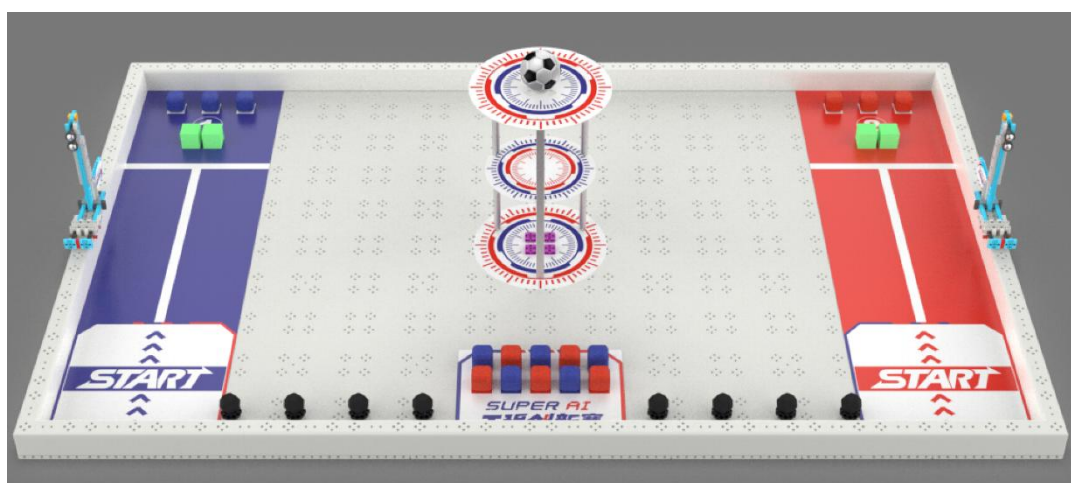


图 1 团队协作赛场地俯视图

(2) 赛台长宽为 240cm*150cm，四周为宽 5cm 高 7cm 的挡板，是由可拼装的塑料部件拼接的。这些部件有边长 300mm

的方形底板、 $150\text{mm}\times 70\text{mm}\times 50\text{mm}$ 的挡板及外边长 75mm 的转角等三种，如图 2 所示。

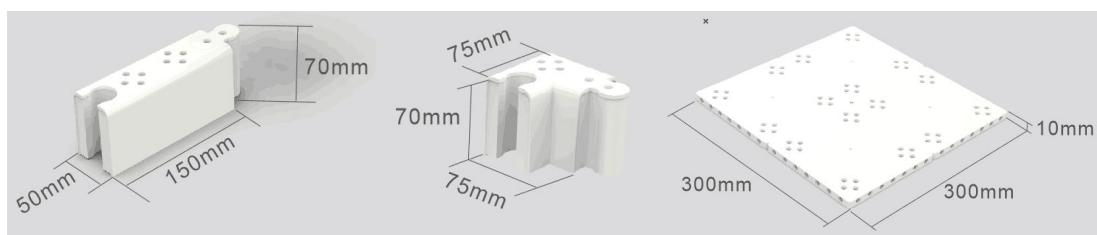


图 2 可拼装的塑料部件

(3) 启动区为 $40\text{cm}\times 40\text{cm}$ 长宽的标准正方形，分别为红色和蓝色，位于地图的两侧。参赛选手可自行选择将本团队的两台机器人分别放置于红蓝两个启动区中的一个。



图 3 红、蓝两个启动区

(4) 场地正中央设置有一个高塔，分为底、中、顶层三个区域，底层直径 350mm 、中层直径 280mm 高 250mm 、顶层直径 350mm 高 500mm ，且高塔顶层放置有一个直径 100mm 的泡沫足球，如图 3 所示。

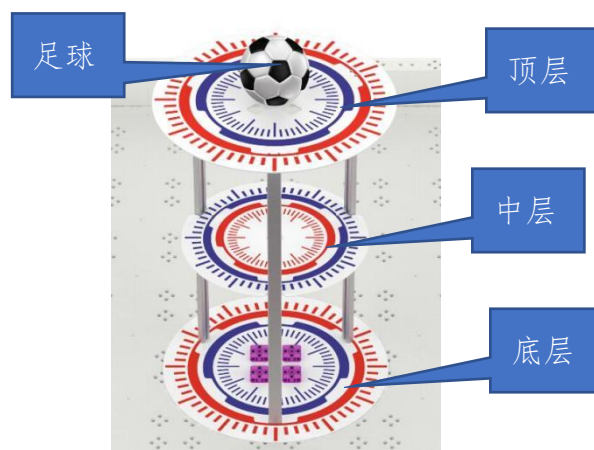


图 4 高塔

(5) 场地中央还设置数量不等的地形物，地形物为长宽 50mm 高 10mm 的弧面方块，如图 4 所示。地形物放置的数量及位置，由裁判在编程调试开始前根据各组别任务难度的要求随机固定在赛台底板，且同一组别的所有轮次均不再改变。



图 5 地形物的样式

(6) 装载区长 400mm 宽 300mm，装载区内放置有 5 个红色沙包和 5 个蓝色沙包，沙包是使用的布面制作含有填充物的正六面体，边长约 50mm，其中蓝色沙包重量约 10g，红色沙包重量约为 20g。误差范围小于 20%。



图 6 装载区及放置的沙包

(7) 装载区两侧为补给区，两侧分别设置有 4 个直径 40mm 高 20mm 的圆台。圆台顶端放置有一个补给物，为长宽高不大于 50mm 的正十二面体，材质为 EVA 塑料泡沫。



图 7 补给区及放置有补给物的圆台

(8) 场地顶端设置有两个任务区，分别标注有数字 1 和 2，两个任务区分别通过一条宽 25mm 的白色引导线连接红蓝两个启动区。任务区内根据相应的任务说明设置任务模型。

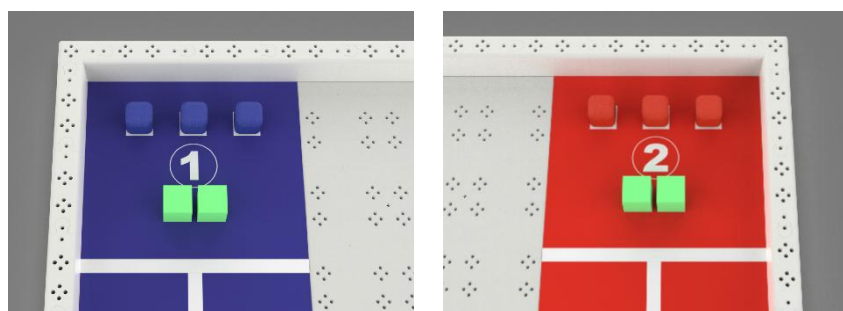


图 8 任务区 1 和 2

团队对抗赛模式：

(1) 团队对抗赛模式的比赛场地由两套团队协作赛场对称组合而成，图 9 是一个团队对抗赛场地的实例。

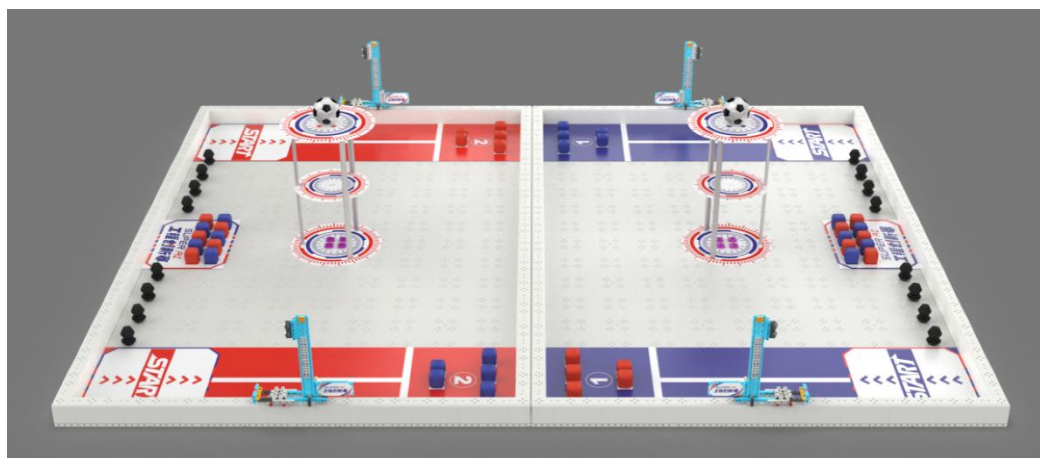


图 9 团队对抗赛场地俯视图

2. 器材及机器人规范

2.1 比赛器材

每支队伍限用一台机器人。各参赛队伍需使用自备的器材自行设计和构建机器人，但机器人必须符合“机器人规范要求”中的各项要求，比赛现场不得混用或借用其他队伍的机器人。参赛时机器人可整机入场无需现场搭建，但需通过全面检查，以确保符合相关要求。选手应对不符合要求的地方进行修整改进，方可参加比赛。

2.2 机器人规范要求

(1) 比赛开始前机器人长宽高均不得超过 40cm。比赛开始后机器人可以自由伸展，但高度不得超过 40cm。任务全程机器人的垂直投影不得超出己方活动场地。

(2) 机器人控制器需内置不低于 2.4 寸的彩色液晶显示屏。

(3) 机器人使用的电机数量不限，但当电机用于驱动轮时，只允许单个电机独立驱动单个着地的轮子。不得对电机进行改装或超压使用(为公平起见，驱动着地轮的电机限使用型号为 3570、3579、3581、3582、9523 电机)。

(4) 遥控机器人时只允许使用无线遥控手柄的方式进行，仅限蓝牙及 2.4g 两种。

(5) 机器人电源电压不得高于 9 伏。

(6) 机器人的结构必需使用设计尺寸是基于标准的 10 毫米塑料积木件搭建。允许部分使用 3D 打印件（长宽高均不得大于 5cm），数量不得超过 3 个。

(7) 允许部分使用橡皮筋、胶纸、扎带，用于辅助机器人弹射、取物及器件连接的功能。

（一）团队协作赛模式：

3. 比赛任务及规则

团队协作赛模式适用于地区选拔赛

每轮比赛任务中各参赛队通过自动程序及远程遥控两种方式分别控制各自的机器人配合完成各个任务区内设置的任务，任务过程中机器人可以自行安排任务的完成顺序。完成任务后，参赛队的所有机器人需回到启动区结束比赛。

自动时长内必须由机器人通过程序自主运行完成，遥控时长内可由选手通过无线手柄遥控机器人完成。其中小学组共有 15 秒的自动时长和 115 秒的遥控时长，初中组和高中组共有 20 秒的自动时长和 110 秒的遥控时长。自动时长内机器人须自主移动完成场地中的任务，且可完成的任务类型不限，否则需等待自动时长结束。自动时长结束后，选手可直接拿起遥控手柄远程切换机器人状态，并使用手柄控制机器人移动。比赛总时长 130 秒，比赛全程不停表。

3.1 比赛任务

比赛中实际使用的任务模型在结构、尺寸、颜色上可能

与本规则上的图形稍有不同，参赛队应具备适应能力。

(1) 升起旗帜

任务描述：启动区前的一段挡板上分别设置有一个升起旗帜任务模型，具体放置在哪一段挡板上，赛前由裁判统一公布，同一组别的所有场次均保持一致。机器人需要向前推动操作杆，使任务模型的旗帜升起至顶端。

完成标准：配重接触底板，每个记 10 分。

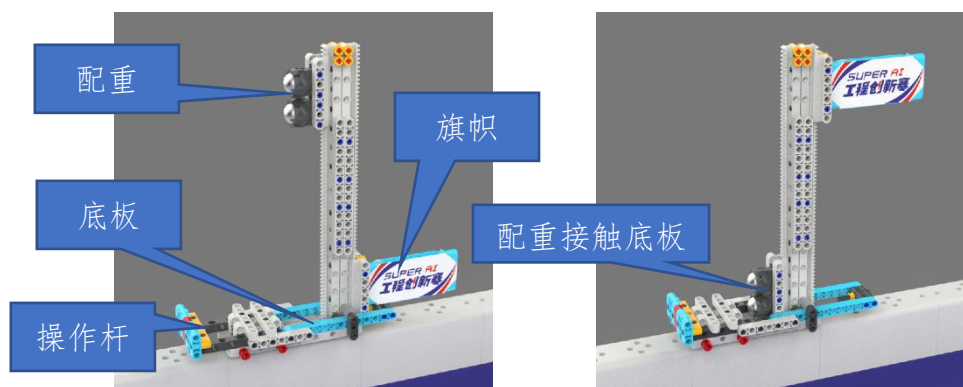


图 10 升起旗帜任务示意图

(2) 存储物料

任务描述：任务区 1 和 2 分别放置有两个物料。物料为边长 50mm 正方体，材质为轻质 EVA 塑料泡沫。机器人需要将场地上的物料方块运送至高塔底层区域进行存储。

完成标准：物料垂直投影完全进入高塔底层区域，每个记 10 分。

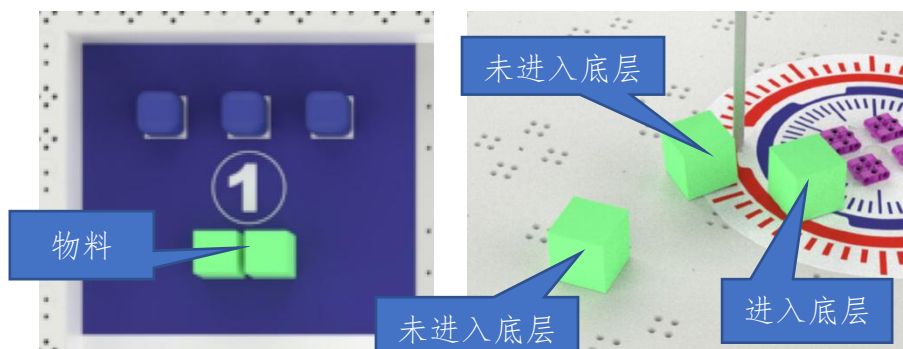


图 11 存储物料任务模型

(3) 收取补给

任务描述：补给区设置有八个圆台，每个圆台顶端放置有一个补给物。机器人需要将补给区内的补给物运送至高塔的中层区域。

完成标准：补给物位于高塔中层区域，每个记 5 分。

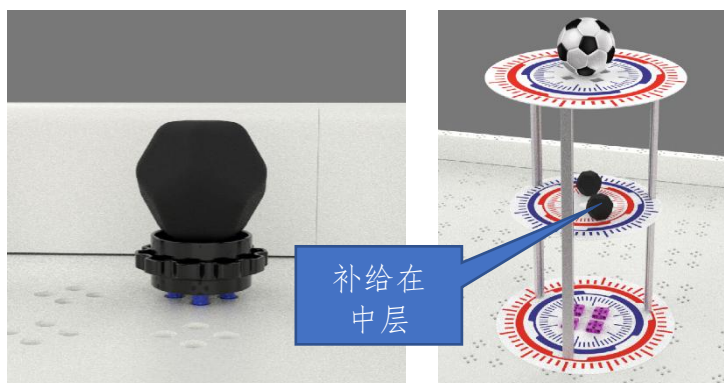


图 12 补给物进入中层区域示意图

(4) 投掷沙包

任务描述：装载区设置有红蓝两色沙包各 5 个，任务区 1 和 2 设置分别设置有蓝色和红色沙包各三个。机器人需自行前往装载区或任务区获取一定数量的沙包，并将沙包投掷到高塔的顶层区域。

完成标准：蓝色沙包位于高塔的顶层区域，每个记 10 分。红色沙包位于高塔的顶层区域，每个记 20 分。

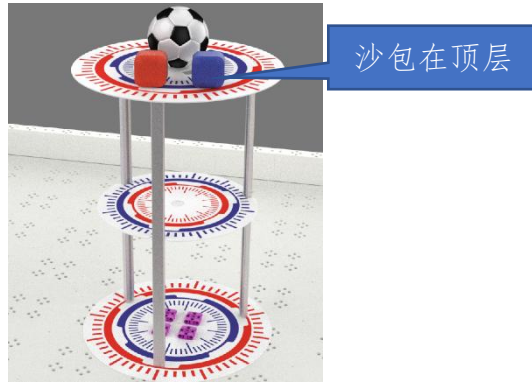


图 13 沙包进入顶层区域示意图

(5) 精准一击

任务描述：高塔顶端有一个直径 100mm 的足球。机器人在向高塔顶层区域投掷沙包时，可将该足球击落。

完成标准：足球不与高塔顶层接触，记 50 分。

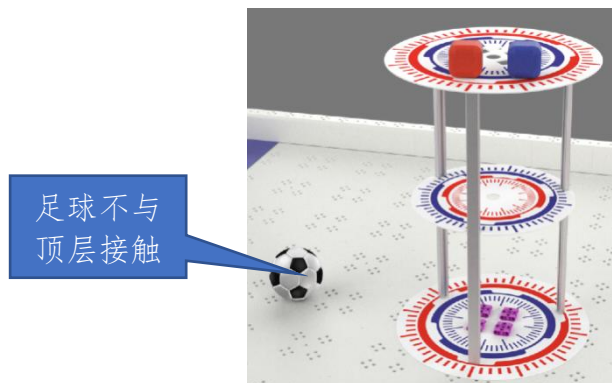


图 14 足球被击落至场地内示意图

(5) 凯旋而归

任务过程：计时结束前，机器人需返回启动区。

完成标准：机器人的驱动轮接触启动区，并在控制器屏幕上清晰显示红底蓝色大号字体“凯旋而归”，每台记 25 分。

3.2 安全规则

保证比赛能安全进行的情况下，选手需自行准备比赛所

需电池，电脑等参赛用品。

比赛期间禁止使用手机，电话手表等通讯工具。

比赛期间不得恶意破坏，污损，撕扯比赛地图。

3.3 比赛流程及规则

(1) 编程调试

机器人的搭建、编程、调试只能在准备区进行，时间至少为 30 分钟。参赛队的学生队员检录后方能进入准备区，裁判员对参赛队携带的器材按照“2. 器材及机器人规范”的要求进行检查。

(2) 赛前准备

准备上场时，参赛队员拿取自己的机器人，在裁判员或者工作人员的带领下进入比赛区。在规定时间内未到场的将被视为弃权。学生队员上场时，站立在起始区附近。队员自行将自己的机器人放入起始区，并将携带的手柄放置在场地上。机器人的任何部分及其在地面的投影不能超出启动区。

(3) 启动

裁判员确认参赛队已准备好后，将发出“5，4，3，2，1，开始”的倒计时启动口令。随着倒计数的开始，听到“开始”命令的第一个字，队员可以按下遥控手柄的一个按键去启动机器人进行任务。机器人只能在团队活动场地内移动并完成相应任务。

在“开始”命令前启动机器人将被视为“误启动”并受

到警告或处罚。机器人一旦启动，任务全程队员不得接触机器人及任务模型（重置的情况除外）。

启动后的机器人不得故意分离出部件或把机械零件掉在场上。偶然脱落的机器人零部件，由裁判员及时清出场地。

（4）重置

机器人在运行中如果出现故障，参赛选手可以向裁判员申请重置。裁判员同意重置后，场地状态保持不变，队员可将需要重置的机器人搬回启动区并重新启动。每场比赛可以无限次数重置，但每发生一次重置扣除最终得分 5 分。重置期间计时不停止，也不重新开始计时。机器人已经完成的任务仍有效，但重置过程选手不得触碰任务模型，否则该任务不得分。若发生重置时机器人携带有任务模型，则该任务模型无效，并交由裁判处置。

（5）比赛结束

每场比赛的规定时间为 130 秒，比赛全程均不停表计时。若在计时结束前，场地内的机器人均返回启动区并举手示意，则比赛结束裁判停止计时；若在完成一些任务后，不准备继续比赛，应向裁判员示意，裁判员据此停止计时，结束比赛；否则，等待裁判员的终场哨音。裁判员吹响终场哨音后，参赛队员应立即放下遥控手柄停止机器人动作，不得与场上的机器人或任何物品接触。裁判员记录场上状态，填写记分表。参赛队员应确认得分，并取回自己的机器人。

4. 计分及赛制

4.1 赛制

(1) 团队协作赛模式中，每支参赛队每场比赛时抽签产生队友并组成协作团队。团队协作赛要求两支参赛队配合完成本团队场地内设置的任务。

(2) 每场比赛将与不同队伍进行抽签组队，组队信息将在比赛前公布。根据比赛时长、规模、场地设备等情况确定比赛场次。一般每支队伍不少于三场比赛。

(3) 部分地区选拔赛可能会设置决赛环节，具体要求以赛事组委会赛前通知为准。

4.2 计分规则

(1) 协作团队组队后该轮比赛的所有任务得分为两队共同得分，每场比赛结束后要计算参赛队的单场得分。单场比赛的得分为各任务分与重置扣分之和。任务分以比赛结束后模型的最终状态，依据任务完成标准计分，详见“3.1 比赛任务”。

(2) 基于各参赛队参加的协作赛场数，特定数量的最低分不计入其排名。

(3) 协作赛场数不计得分的场次数

| 协作赛场次数 | 不计入得分的场次数 |
|----------|-----------|
| 4-6 场协作赛 | 1 |
| 7-9 场协作赛 | 2 |

| | |
|-------------|---|
| 10 场及以上场协作赛 | 3 |
|-------------|---|

(4) 各轮比赛全部结束后，去掉特定数量最低分的各有效单场得分之和作为参赛队的总分，并进行排名。

(5) 某一组别的全部协作赛结束后，按参赛队的总积分进行排名。如果出现局部持平，按以下顺序破平：

| |
|----------------------|
| 去除每支赛队的最低得分，新总积分高者在先 |
|----------------------|

| |
|----------------------------|
| 再除去次低得分，新总积分高者在先(直至比较所有得分) |
|----------------------------|

| |
|---------------------|
| 若以上仍持平，则进行加赛，直至分出先后 |
|---------------------|

(二) 团队对抗赛模式：

3. 比赛任务及规则

团队对抗赛模式适用于全国总决赛

在团队对抗赛中，两支团队（红队和蓝队）各由两支参赛队组成，在包含前 10 秒自动时段和后 120 秒遥控时段的比赛中竞争。比赛目标是将本方场地中的得分物尽可能多的投送至对方场地中，以获得比对方团队更高的得分。比赛总时长 130 秒，全程不停表。

3.1 比赛任务

比赛中实际使用的任务模型在结构、尺寸、颜色上可能与本规则上的图形稍有不同，参赛队应具备适应能力。

(1) 升起旗帜

任务描述：启动区前的一段挡板上分别设置有一个升起

旗帜任务模型，具体放置在哪一段挡板上，赛前由裁判统一公布，同一组别的所有场次均保持一致。机器人需要向前推动操作杆，使任务模型的旗帜升起至顶端。

完成标准：配重接触底板，每个记 10 分。

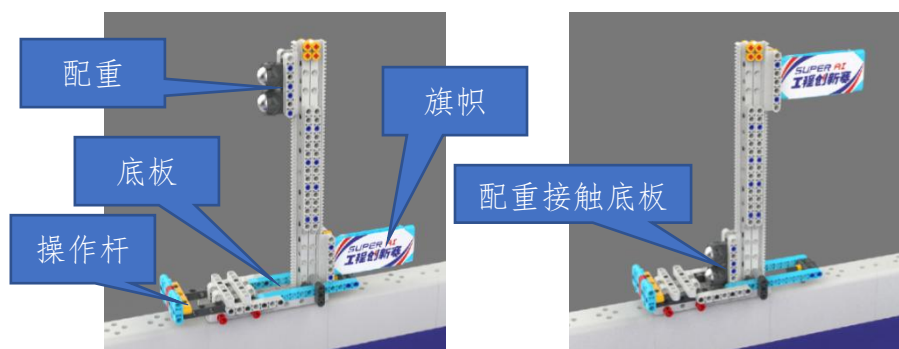


图 15 升起旗帜任务示意图

(1) 运送补给

任务描述：本方补给区设置有八个圆台，其上均放置有一个补给物。机器人需要将本方场地内的补给物运送至对方场地内。机器人不得将补给物运出场地外，否则由裁判判定选手自行拾取回本方装载区内。

完成标准：补给物的垂直投影完全进入对方场地内（不含边框），每个记 5 分。

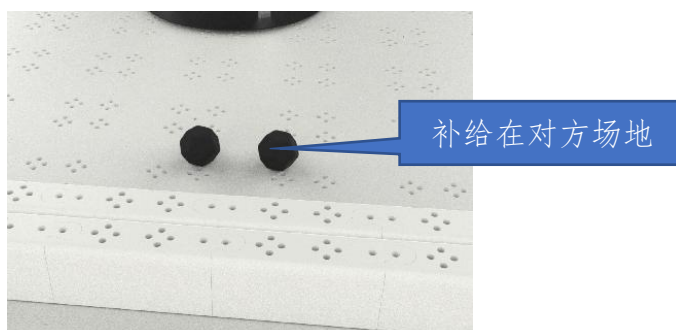


图 16 补给物进入对方场地示意图

(2) 投掷沙包

任务描述：装载区内设置有红蓝两色沙包各 5 个，两个

任务区分别设置有 5 个蓝色沙包和 5 个红色沙包，机器人需自行前往装载区或任务区获取一定数量的沙包，并将沙包投掷到对方团队场地内。机器人不得将沙包投送出场地外，否则需自行拾取回本方装载区内。

完成标准：红蓝两色沙包接触对方场地的高塔底层或场地（不含边框），每个记 1 分；蓝色沙包位于对方团队场地的高塔的中层，每个记 5 分；红色沙包位于对方团队场地的高塔的中层，每个记 10 分。蓝色沙包位于对方团队场地的高塔的顶层，每个记 10 分；红色沙包位于对方团队场地的高塔的顶层，每个记 20 分。机器人冲撞本方高塔，或接触位于高塔中/顶层的沙包，若因此造成沙包掉落，则判定该沙包已进入高塔顶层，并计入对方得分。

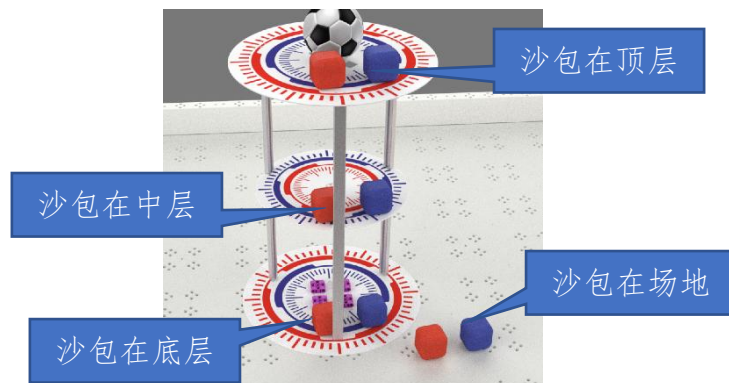


图 17 沙包进入高塔区域示意图

(3) 精准一击

任务描述：高塔顶端设置有一个直径 100mm 的足球。机器人需将对方团队场地内高塔顶端的足球击落。

完成标准：足球不与对方团队的高塔顶层接触，记 50 分。

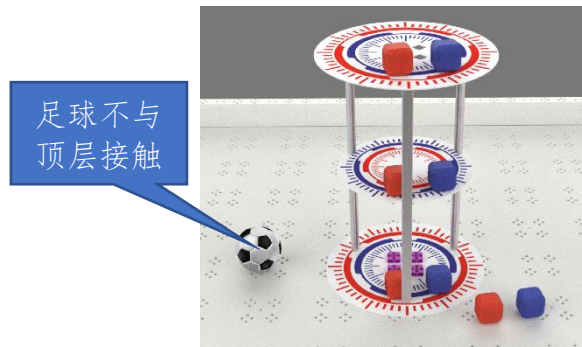


图 18 足球被击落至场地内示意图

3.2 安全规则

保证比赛能安全进行的情况下，选手需自行准备比赛所需电池，电脑等参赛用品。

比赛期间禁止使用手机，电话手表等通讯工具。

比赛期间不得恶意破坏，污损，撕扯比赛地图。

3.3 比赛流程及规则

(1) 编程调试

机器人的搭建、编程、调试只能在准备区进行，时间至少为 30 分钟。参赛队的学生队员检录后方能进入准备区，裁判员对参赛队携带的器材按照“2. 器材及机器人规范”的要求进行检查。

(2) 赛前准备

准备上场时，参赛队员拿取自己的机器人，在裁判员或者工作人员的带领下进入比赛区。在规定时间内未到场的将被视为弃权。学生队员上场时，站立在起始区附近。队员自行将自己的机器人放入起始区，并将携带的手柄放置在场地上。机器人的任何部分及其在地面的投影不能超出启动区。

（3）启动

裁判员确认参赛队已准备好后，将发出“5，4，3，2，1，开始”的倒计时启动口令。随着倒计数的开始，听到“开始”命令的第一个字，队员可以按下遥控手柄的一个按键去启动机器人进行任务。

在“开始”命令前启动机器人将被视为“误启动”并受到警告或处罚。机器人一旦启动，任务全程队员不得接触机器人及任务模型（重置的情况除外）。

启动后的机器人不得故意分离出部件或把机械零件掉在场上。偶然脱落的机器人零部件，由裁判员及时清出场地。

启动后的机器人如因速度过快或程序错误完全越出场地边界，或将所携带的物品抛出场地，该机器人和物品不得再回到场上。

（4）重置

机器人在运行中如果出现故障，参赛选手可以向裁判员申请重置。裁判员同意重置后，场地状态保持不变，队员可将需要重置的机器人搬回启动区并重新启动。每场比赛可以无限次数重置，但每发生一次重置扣除最终得分5分。重置期间计时不停止，也不重新开始计时。机器人已经完成的任务仍有效，但重置过程选手不得触碰任务模型，否则该任务不得分。若发生重置时机器人携带有任务模型，则该任务模型无效，并交由裁判保管。

(5) 比赛结束

每场比赛的规定时间为 130 秒,比赛全程均不停表计时。若在完成一些任务后,不准备继续比赛,应向裁判员示意,裁判员据此停止计时,结束比赛;否则,等待裁判员的终场哨音。裁判员吹响终场哨音后,参赛队员除应立即放下遥控手柄停止机器人动作,不得与场上的机器人或任何物品接触。裁判员记录场上状态,填写记分表。参赛队员应确认得分,并取回自己的机器人。

4. 计分及赛制

4.1 赛制

(1) 团队对抗赛首先进行资格赛。每场资格赛中,团队均将获得胜平负分。如团队获胜将获得 3 分,平局将获得 1 分,战败无法获得分数。最终按照团队所有资格赛的胜负分之总和进行排名,胜负分高者排名靠前,排名靠前的战队将晋级决赛。

(2) 资格赛按照对阵表进行。比赛当天会公布资格赛对阵表。对阵表上将标明每局比赛的团队伙伴和对方团队及团队颜色。对于有多个比赛场地的比赛,对阵表也会标明赛局将在哪个场地进行。每队至少进行 3 场资格赛。

(3) 晋级淘汰赛比例如下,但根据不同比赛的实际情况,晋级比例可能有所增减:

| | |
|----------|----------|
| 队伍总数 (支) | 晋级淘汰赛队伍数 |
|----------|----------|

| | |
|--------|----|
| 97 及以上 | 32 |
| 49-96 | 16 |
| 25-48 | 8 |
| 12-24 | 4 |

(4) 进入淘汰赛的队伍按资格赛所获积分排名，并按以下规则组成淘汰赛的团队：

| |
|------------------------|
| 排名第一和第三的两支队伍组成一个团队 |
| 排名第二和第四的两支队伍组成一个团队 |
| 排名第五和第六的两支队伍组成一个团队 |
| 以此类推，直到所有参加淘汰赛的队伍都组成团队 |

(5) 淘汰赛按赛前生成的对阵图进行，竞赛组委会将依据赛程进度，统一决定采取“一局定胜制”或“三局两胜制”。

(6) 如下为 16 支队伍组成 8 支团队进行淘汰赛的对阵情况示意图。获胜的团队将晋级下一轮次的淘汰赛。冠军争夺战的团队中，获胜团队中资格赛排名靠前的参赛队将获得冠军，排名靠后的参赛队将获得亚军。负方团队中资格赛排名靠前的参赛队将获得季军，排名靠后的参赛队将获得殿军。

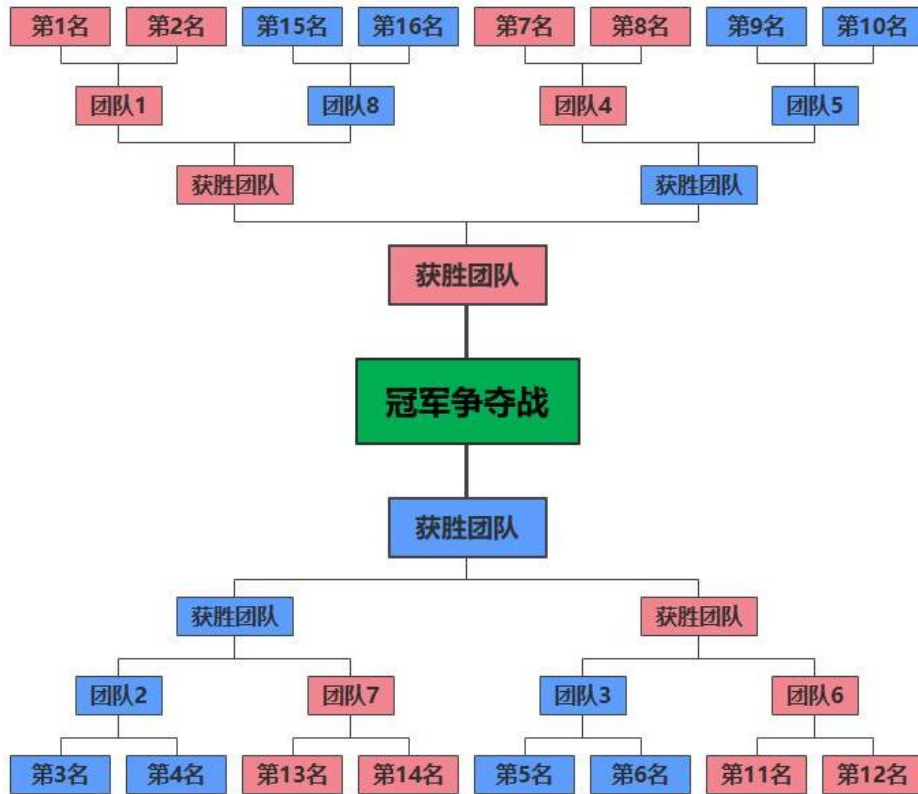


图 19 淘汰赛 16 支队伍的对阵表示意图

(7) 团队对抗赛进入淘汰赛的队伍按淘汰赛成绩排名，没有进入淘汰赛的队伍按照资格赛所获积分进行排名。

4.2 计分规则

(1) 资格赛中协作团队组队后该轮比赛的所有得分为两支队伍的共同得分。每场比赛结束后要计算团队的单场得分，单场比赛的得分为各任务分、重置扣分之总和。任务分以比赛结束后模型的最终状态，依据任务完成标准计分。

(2) 资格赛中，对阵双方计算完团队任务得分后，以对阵双方任务得分高低计算相应积分：

| | |
|----------------|---------|
| 得分较高一方团队的两支参赛队 | 分别积 3 分 |
| 得分较低一方团队的两支参赛队 | 分别积 0 分 |

| | |
|-----------------|---------|
| 得分相同时，两方团队的四支队伍 | 分别积 1 分 |
|-----------------|---------|

5. 比赛评比

4.1 排名规则

某一组别的全部资格赛结束后，按参赛队的总积分进行排名。如果出现局部持平，按以下顺序破平：

| |
|-------------------------|
| 资格赛阶段总净胜分高者在先 |
| 资格赛阶段各单场总得分高者在先 |
| 资格赛阶段某一最高单场得分，得分高者在先 |
| 若以上仍持平，则进行一对一的加赛，直至分出胜负 |

6. 犯规及取消比赛资格

以下情况视为犯规：

(1) 机器人不得“早启动”，否则判为 1 次“重置”。

(2) 比赛开始后，选手如有未经裁判允许，接触场内物品或者机器人的行为，判为 1 次“重置”。

(3) 启动后的机器人不得为了策略的需要，故意分离部件或掉落零件在场地上，这属于犯规行为，判 1 次“重置”。犯规分离或掉落的零件则由裁判处置。

(4) 机器人离开本方活动区，即机器人的垂直投影脱离本方机器人活动区域（含边框），判为 1 次“重置”。

(5) 所有参赛队均需保护比赛场地，若比赛过程中因机器人冲撞或选手操作破坏比赛场地的，判为 1 次“重置”，并由裁判指导复原场地。

(6) 以下为取消比赛资格：

| |
|--|
| 参赛选手出现重复、虚假报名的 |
| 未在竞赛时间内参加比赛 |
| 比赛期间，与裁判、工作人员、参赛选手发生冲突 |
| 辅导老师或家长存在口授选手影响互动的指引，或亲手参与搭建任务，亦或触碰、修复作品等行为的 |

7. 其他说明

在确保公平、公正的前提下，经总裁判长、副总裁判长、赛项裁判长合议，可根据现场实际情况，对赛项有关候场时间、备赛时间、轮候场次、任务得分、犯规等细节问题进行调整，但不得影响计分规则。

8. 本赛项规则最终解释权归大赛组委会办公室。

附录一：团队协作赛评分表

夺塔奇兵记分表

组别：_____ 场次：_____ 裁判员：_____

红方编号_____ 参赛队员姓名：_____

蓝方编号_____ 参赛队员姓名：_____

| 任务名称 | 分值及说明 | 得分 |
|--|--|----|
| 升起旗帜 | 10/个，旗帜的配重接触底板 | |
| 放置物料 | 10分/个，物料完全进入高塔底层 | |
| 收集补给 | 5分/个，补给物位于高塔中层 | |
| 投掷沙包 | 10分/个，蓝色沙包位于高塔顶层 | |
| | 20分/个，红色沙包位于高塔顶层 | |
| 精准一击 | 50分，足球不与顶层接触 | |
| 凯旋而归 | 25分/台，机器人的驱动轮接触启动区，并在控制器的屏幕上清晰显示红底蓝字“凯旋而归” | |
| 任务用时(≤130秒。小学组共有15秒的自动时长和115秒的遥控时长；初中组和高中组共有20秒的自动时长和110秒的遥控时长。) | | |
| 重置次数(-5分/次) | | |
| 单场得分(任务分+重置扣分) | | |
| 单场得分，选手签名确认 | | |
| 总分 | | |

附录二：团队对抗赛评分表

夺塔奇兵记分表

组别：_____ 场次：_____ 裁判员：_____

红方 1 编号_____ 参赛选手姓名：_____

红方 2 编号_____ 参赛选手姓名：_____

蓝方 1 编号_____ 参赛选手姓名：_____

蓝方 2 编号_____ 参赛选手姓名：_____

| 任务名称 | 分值及说明 | 红方团队 | 蓝方团队 |
|--------------------------------|--------------------|------|------|
| 升起旗帜 | 10/个，本方旗帜的配重接触底板 | | |
| 运送补给 | 5分/个，补给物位于对方场地内 | | |
| 投掷沙包 | 1分/个，蓝/红沙包接触对方场地 | | |
| | 5分/个，蓝色沙包位于对方高塔中层 | | |
| | 10分/个，红色沙包位于对方高塔中层 | | |
| | 10分/个，蓝色沙包位于对方高塔顶层 | | |
| | 20分/个，红色沙包位于对方高塔顶层 | | |
| 精准一击 | 50分，足球不与顶层接触 | | |
| 任务用时（≤130秒。10秒的自动时长和120秒的遥控时长） | | | |
| 重置次数（-5分/次） | | | |
| 单场得分（任务分 + 重置扣分） | | | |
| 积分（胜方积3分，负方积0分，双方平积1分） | | | |
| 选手签名确认 | | | |