



第三十七届江苏省青少年科技创新大赛  
青少年机器人竞赛

# 赛项介绍及 注意事项

姚舜

江苏省青少年科技中心

2026年3月25日





# 目录

01 赛事简介

02 赛项介绍

03 注意事项



# PART 01

## 赛事简介



# AI 解说赛事



## 一、这到底是个啥比赛？（一句话说清）

它是由江苏省科协、省教育厅等多部门主办的官方赛事，面向全省小学、初中、高中（含中职、特教、国际学校）学生，通过“市赛选拔→省赛比拼”的模式，让孩子们用机器人完成创意设计、编程操控、任务挑战，比创意、比动手、比协作、比解决问题的能力

## 二、比完有啥用？（对孩子的好处超实在）

1. **学真本事**：练动手搭建、编程逻辑、工程思维，把数学、物理、信息技术知识用起来；
2. **练软能力**：组队协作、沟通分工、抗压抗挫，输了找问题、赢了不骄傲；
3. **涨见识**：和全省 1500+“科技小达人”同台比拼，看别人的创意，打开科技眼界；
4. **拿荣誉 + 升学助力**：省赛获奖是官方认可的科技荣誉，对综合素质评价、科创特长升学有帮助；
5. **冲更高舞台**：优秀队伍能代表江苏参加**全国、国际机器人赛事**，和全国甚至全球的孩子PK。

## 三、一句话总结

江苏省青少年机器人大赛，就是给江苏中小学生的\*\*“科技成长大舞台”——不是比谁的机器人贵，而是比谁更会想、更会做、更会合作\*\*，让孩子在玩机器人的过程中，爱上科技、学会解决问题、变成敢创新的“少年工程师”。



## 江苏省青少年机器人竞赛 是省青少年科技创新大赛子赛项

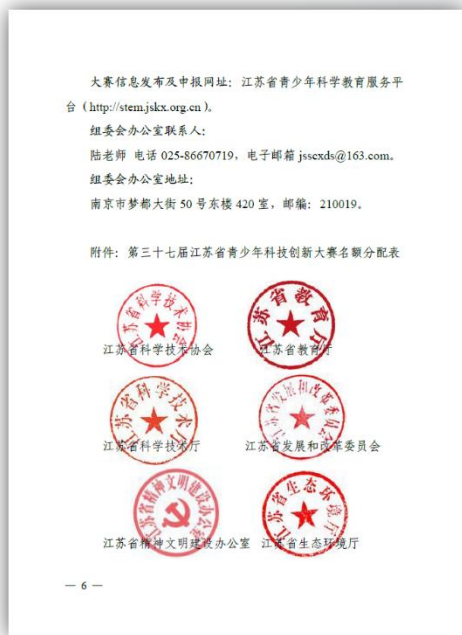
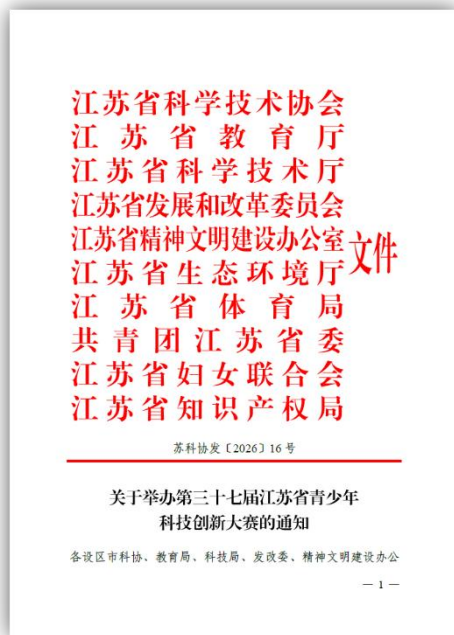
### 江苏省青少年科技创新大赛

#### 青少年板块

- (1) 青少年科技创新成果竞赛；
- (2) 青少年机器人竞赛；
- (3) 青少年创意编程大赛。

#### 科技辅导员板块

科技辅导员创新成果竞赛。



## 主办单位

省科协、省教育厅、省科技厅、省精神文明建设办公室、省发改委、省生态环境厅、省体育局、团省委、省妇联、省知识产权局

## 承办单位

江苏省青少年科技中心

## 举办时间

7月



## 简介

- 江苏省青少年机器人竞赛创办于2001年，作为中国青少年机器人竞赛的联席赛事（2021年起全国赛暂停举办），每年举办一届，至2025年已成功举办24届。
- 全省13个设区市600多支队伍参赛，我省中小学各类机器人竞赛活动中规模最大、层次最高、影响最广的活动之一。

## 宗旨

激发青少年对工程和技术兴趣，培养工程思维和团队合作能力；为机器人爱好者搭建一个，融合多学科知识和技能的学习、交流和展示的平台。

无锡是个好地方  
Wuxi is a Nice Place

无锡是个好地方  
Wuxi is a Nice Place

# 第二十四届江苏省青少年机器人竞赛概况

仲裁**3**人

裁判长**15**人

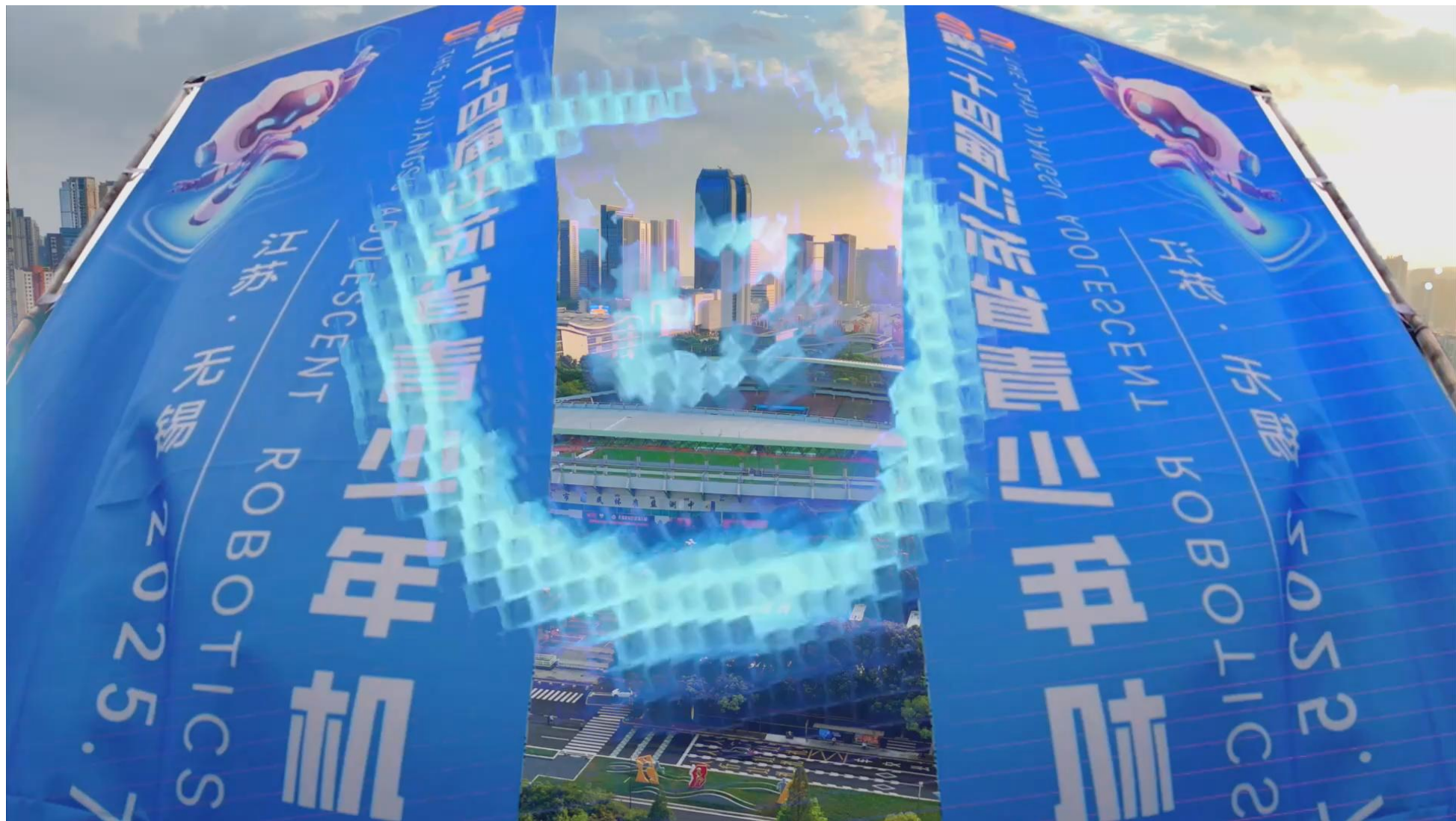
裁判**53**人

选手近**1500**人

参赛队**675**支



第二十四届  
江苏省青少年机器人竞赛  
(2025.7.12-7.14)





# 赛事特征

组织：官方十厅局发文

公益：完全免费

选拔：各地市区赛选拔之后产生推荐名额

报名：符合推荐条件的队伍凭借授权码，电子报名参赛

成员：

参赛队员（在校学生），教练员（在职教师），参赛单位(事业单位)

裁判员（学校在职教师），裁判长(各地市多年经验丰富的优秀裁判员)

赛项：寓教于乐，技能全面，结果客观

当今中小学参与度较广的热门赛项，难易层级丰富，玩法花样繁多

赛事：

人脸识别身份验证，全程电子化评价（平板打分），

比赛线上直播，成绩实时查询，获奖透明、严谨、科学。





# PART 02

## 赛项介绍



## 2026年度 9 个赛项

- Vex 机器人赛项(VRC、IQ)
- MakeX 机器人赛项
- 超级轨迹机器人赛项
- Robo Genius机器人赛项
- ENJOY AI机器人赛项
- 无人机编程赛赛项
- 创索未来 (toio) 机器人赛项
- 智绘SDG芯城赛项
- 星际探索赛项



# 培训 安排

赛项	培训老师
VEX	邵震伟 (常)、杨 军 (苏)
MAKE X	何新华 (常)、许龙强 (盐)
超级轨迹	顾 挺 (宿)、薛 翔 (通)
Robo Genius	戴旭光 (常)、张金俊 (宁)
ENJOY AI	殷立新 (常)、王江俊 (泰)
无人机编程挑战赛	苏华平 (苏)、顾卫华 (扬)
创索未来 (toio)	黄晓波 (宁)、董善勇 (锡)
智绘芯城	刘 娟 (扬)
星际探索	周雪镛 (通)



## VEX IQ



杨军

苏州市姑苏区科协兼职副主席；  
苏州市姑苏区青少年宫副主任（正校职）；苏州市姑苏区  
青少年科技创新教育协会会长；江苏省科学家精神讲师团  
成员；江苏省杨军网络名师工作室领衔人；江苏省青少年  
科技教育工作者协会常务理事；世界机器人大赛裁判长；  
苏州魅力科技人物；苏州市劳动模范。

## VEX VRC



邵震伟

常州市武进区星河实验小学，担任星河实验小学集团机器人  
工作室负责人，从事机器人社团训练、研究近20年，多  
次被评为全国、省优秀机器人竞赛教练员，常年担任世界  
机器人大赛VEX项目裁判长工作，有着丰富的机器人比赛  
执裁经验。

# MakeX



何新华

溧阳市教师发展中心信息科技、科技教育研训员，致力于推动溧阳市科技教育课程建设，提高科技辅导员专业水平。多次担任省青少年机器人竞赛项目裁判长，并辅导学生在各级各类科创大赛中获奖。



许龙强

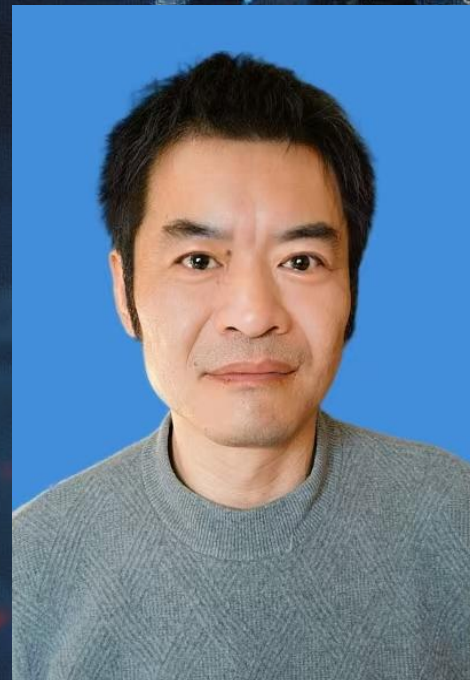
盐城经开区教师发展中心教研员，江苏省科技传播专家、江苏省教学名师、高级科技辅导员、盐城市首席科普专家。

# 超级轨迹



顾挺

宿迁市初中信息技术学科带头人，江苏省网络名师工作室领衔人，泗洪县中小学信息科技名师工作室主持人。因青少年科技教育工作成绩突出，先后被评为江苏省青少年优秀科技辅导员、全国青少年高级科技辅导员，江苏省科普领航员培育对象，宿迁市科普服务团专家。多次参加省级、国家级青少年科技竞赛评审工作，多次被评为优秀裁判。



薛翔

海安市海陵中学教导处副主任。科协系统省级优秀裁判员、省级十佳辅导员、国家级优秀教练员。

# Robo Genius



戴旭光

常州市田家炳高级中学，教师发展处副主任，17年竞赛辅导，江苏省网络名师工作室领衔人。



张金俊

全国高级科技辅导员。自 2009 年起从事机器人教学与竞赛指导工作，深耕科创教育一线，注重学生创新思维与实践能力的培养，多次带领学生在国际级、国家级、省级机器人及科技创新赛事中斩获金奖、冠军。曾获南京市优秀社团指导老师、南京市中小学科技创新教育“星光导师”、江苏省优秀科技辅导员等荣誉。

# Enjoy AI



殷立新

常州市武进区洛阳中心小学信息科技教师，负责学校“洛凯股份”机器人俱乐部的日常辅导工作，参与机器人竞赛二十余年，曾获评江苏省优秀科技辅导员，优秀教练员等荣誉称号。



王江俊

泰州市凤凰小学 科创中心主任，获江苏省模范教师称号，泰州市十佳青年教师、市百名工匠提名奖、市青少年科技创新市长奖优秀辅导奖，市名师工作室领衔人、学科带头人；江苏省信息科技数字教材、人工智能教材编写组成员。

# 无人机编程赛



苏华平

苏州工业园区星港学校信媒中心副主任，江苏省科普领航员培养对象，园区STEM联盟（人工智能）盟主，从事机器人和编程教育及竞赛近二十年，多次被评为全国省市各级优秀组织工作者、优秀科技辅导员、优秀裁判员、优秀科技辅导员，辅导学生在国内外各大赛中获得一二三等奖一千余项。2010年以来担任全国、省、市各级相关比赛裁判长、项目裁判长，总裁判长



顾卫华

扬州市维扬实验小学北区校信息技术老师，江苏省优秀科技辅导员，省优秀裁判员。2010年开始接触机器人，16年间辅导的学生多次获省、市冠军、一等奖。



## 创索未来(toio)



黄晓波

南京市高淳区古柏中心小学科技教师，中小学高级教师；从事机器人教育工作近二十年，辅导学生多次获全国、省、市一等奖。



董善勇

江阴市青阳中学通用技术学科教师、高级教师、高级科技辅导员，指导学生参与教育部白名单科技竞赛，荣获国家级奖项近百人次，多次担任国家级、省级赛事裁判，多次获评全国及江苏省优秀辅导员、优秀裁判员。

## 智绘芯城



刘娟

扬州市新华中学高级教师，从事机器人教育竞赛活动26年，担任省机器人裁判15年，扬州市青少年机器人名师工作室领衔教师。

## 星际探索



周雪镛

南通市海门区海南中学技装处主任，兼任南通市海门区青少年科技教育中心主任、南通市学科带头人、南通市科普带头人。获评全国优秀科技辅导员、全国青少年科技辅导员协会先进个人全国中小学信息技术创新与实践活动决赛裁判，江苏省青少年科技模型大赛决赛电子技师类总裁判长、江苏省青少年机器人竞赛优秀裁判。

# VEX

## IQ 小学

这个赛项主题是团队协作共赢，模拟机器人协同搭建。每队3-4人合作，属于联队协作赛。机器人从对应角落出发，与另一支队伍临时组队，操控机器人抓取、堆叠销钉与万能梁，把堆叠放进不同加分区域得分，中途必须更换操作手，任务完成后按总得分排名。值得注意的是，它必须中途换手操作，是所有项目里最强调队员轮换配合的赛项；精准堆叠与空间定位是本赛项核心技术。

- VEX 小学组的比赛主题为《和而不同》--协作

### 小学组： 塑料

- 结构设计
- 自动+遥控程序

### 国际

### 项目

- 国际顶流设计金属项目

### 协作

- 联盟合作
- 竞赛观赏性强



# VEX

## VRC 初高中

这个赛项主题是攻防对抗竞技，模拟战场夺分。每场比赛 4 支队伍上场 (2V2)，每队 1 台机器人。每队 2-4 人合作，属于 2V2 对抗赛。机器人从停泊区出发，先自动运行得分，再手动操控把棱块投进得分桥，占领控制区、完成停泊加分，对抗中阻止对方得分。值得注意的是，它防守规则严格，不能恶意围困；自动段任务完成质量直接决定前期优势，是对抗性最强的 VEX 项目。

VEX 初高组的比赛主题为《狭路相逢》--对抗

### 中学组： 金属

- 结构设计
- 自动+遥控程序

### 国际 项目

- 国际顶流设计金属项目

### 对抗

- 联盟对抗
- 竞赛观赏性强

对比项	小学组 (VEX IQ)	中学组 (VEX VRC)
器材	塑料拼插、轻量、易上手	金属搭建、强度高、机械复杂
时长	60 秒，全程手动	2 分钟 (15 秒自动 + 1 分 45 秒手动)
赛制	两队合作、无对抗	红蓝联盟、强对抗、攻防
难度	入门级，练协作与基础编程	进阶级，练工程、策略、对抗
核心	拼搭 + 协作 + 基础操控	自动编程 + 机械设计 + 团队对抗
注意	两个赛项均会赛前抽签任务道具摆放位置	

VEX



比赛类型：  
对抗

激烈程度：



现场赛

- 电脑抽签联盟+有合作、有对抗
- 小学规则不同、初高中规则相同，玩法各不一样

注意

- 小学组比赛中间有操作手换手的的要求 1&1
- 初高组选联有不同地市优先被选原则 2V2
- 现场抽签确定比赛任务

成绩

- 按照联盟名次高低排序



# MakeX

## 小学

这个赛项主题是信号联通任务，模拟数据传输与解码。每场比赛 2 支队伍上场合作，每队 1 台机器人。每队 1-2 人，属于红蓝联盟合作挑战。机器人从启动区出发，自动段完成信号激活、指针解码、能量环套取，手动段完成翻转点亮、信号发射，联盟共同得分。值得注意的是，它任务分独立与联盟，自动手动切换由队伍自己决定；视觉识别与精准放置是本赛项拿分关键。

MakeX 小学组的比赛主题为《信号启源》--合作

### 全金属

- 结构设计
- 自动+遥控程序

### 国产化

- 优秀的国内设计金属项目

### 合作联盟

- 竞赛观赏性强

# MakeX

## 初高中

这个赛项主题是太空策略对抗，模拟星域占领与博弈。每场比赛 4 支队伍上场 (2V2)，每队 1 台机器人。每队 2-4 人，属于 2V2 联盟对抗赛。机器人先自动识别投球，再手动占领锚点、搭建装配体、悬挂旗帜，还能搭建导弹清除对方得分，激活链路获得高分。值得注意的是，它策略深度最高，可攻可守可清分；多层搭建与稳定投放是核心技术亮点。

MakeX 初高组的比赛主题为《博弈前线》--对抗

### 全金属

- 结构设计
- 自动+遥控程序

### 国产化

- 优秀的国内设计金属项目

### 对抗

- 联盟对抗
- 竞赛观赏性强

# MakeX



比赛类型：  
对抗

激烈程度：



## 现场赛

- 电脑抽签联盟+有合作、有对抗
- 小学规则不同、初高中规则相同，玩法各不一样

## 注意

- 小学：1-2人
- 初高中：2-4人

## 成绩

- 按照联盟名次高低排序



# 超级轨迹

这个赛项主题是星际航道巡航，模拟飞船探路救援。每场只有 1 支队伍上场，每队 2 台机器人。每队 2 人合作，属于全自动任务挑战。双车从启动区出发，A 车自动循迹、过星际漩涡、救援 B 车，投送信标、引力发射，安全返航计分，重置会扣流畅分。值得注意的是，它严格全自动、不能手动干预，双车协同是独有设定；巡线稳定与逻辑流程决定完赛速度与分数。

本届超级轨迹比赛主题为《星际巡航》

## 积木式

- 自动程序
- 巡线

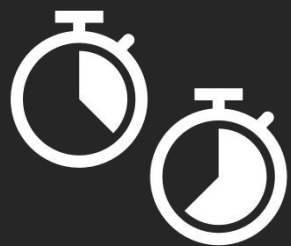
## 现场搭建

- 结构设计

## 任务

- 小组合作
- 两车同发

# 超级轨迹



比赛类型：  
任务计时赛  
组内双机合作

激烈程度：



## 现场赛

- 调试60+30分钟，现场编程，不用拆散
- 现场抽签任务位置，比赛两轮

## 注意

- 今年**现场不出新图**，按照示例图比赛
- 注意两台机器同时完成任务的配合
- 要求参赛选手能够有良好的适应能力，验机严格

## 成绩

- 按照两轮总分高低排序

# Robo Genius

小学、初中

这个赛项主题是投球竞技对战，模拟赛场精准投射。每场比赛 2 支队伍对抗，每队 2 台机器人。每队 2 人，属于**纯手动**对抗赛。机器人前 1 分钟只能在半场活动，后 2 分钟全场投球，符号塔决定得分是相加还是相乘，先投完 20 球直接获胜。值得注意的是，它全程纯手动操控，无自动程序，最考验操作手感；快速取球与稳定投射是取胜核心。

小初组的比赛主题为《星弈行动》--对抗

## 积木

- 结构设计
- 策略选择

## 简单易行

- 任务简洁

## 遥控对抗!

# Robo Genius

高中

这个赛项主题是星域防御占领，模拟搭建与攻防。每场比赛 2 支队伍对抗，每队 2 台机器人。每队 2 人，属于**自动 + 手动**对抗赛。机器人先自动搬运方块、传送圆环，再手动占领锚点、搭建哨塔、悬挂旗帜、抛球击打对方，激活 4 连链路得高分。值得注意的是，它跨区域限制严格，不能进入对方指定区域；模块化搭建与快速装配是本项目特色技术。

高中组的比赛主题为《逐星行动》--对抗

## 成品

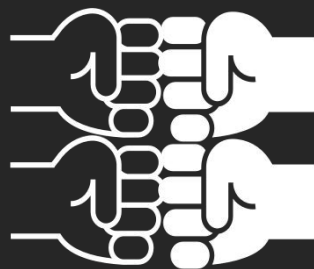
- 结构设计
- 策略选择

## 简单易行

- 任务简洁

## 遥控对抗!

# Robo Genius



比赛类型：  
2V2对抗

激烈程度：



## 现场赛

- 所有组别不调试，直接比赛
- 2V2对抗赛，参赛选手手柄遥控。

## 注意

- 比赛设置红黄牌判罚，谨慎对待。
- 比赛过程中有对抗，注意时刻提醒预防犯规。
- 不可与场外人员视频、电话联系或指导。

## 成绩

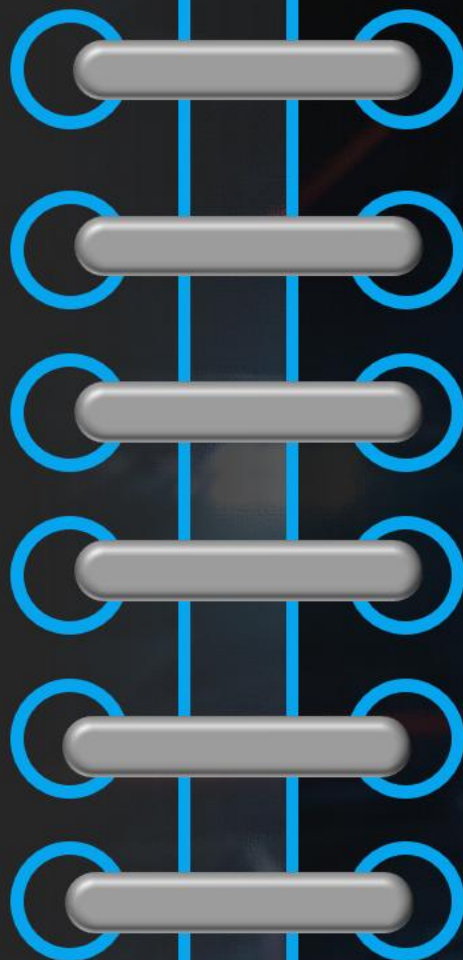
- 按照排名规则排序。



# Enjoy AI

这个赛项主题是**古文明任务挑战**，模拟四大发明与世界建筑复原。每场只有 1 支队伍上场，每队 1 台机器人。每队 2 人，属于全自动任务赛。机器人从基地出发，自动完成指南针归位、造纸落纸、炮弹发射、活字归位、金字塔搬运等任务，完成越多得分越高，重试越少流畅分越高。值得注意的是，它任务最经典、结构最固定，组别越高障碍越多；多任务顺序执行是核心技术。

比赛主题为《**文明破晓**》



## 专用结构

- 结构设计
- 自动程序

## 简单易行

- 任务简洁

**自动**  
没有对抗!

# Enjoy AI



比赛类型：  
全自动赛

激烈程度：



## 现场赛

- 全部由自动程序控制，调试时间60分钟
- 任务由抽签决定位置。

## 注意

- 可能任务数量会有变化。
- 考虑道具松紧度和场地光线变化，多传感器组合使用。

## 成绩

- 按照名次高低排序



# 无人机编程赛

这个赛项主题是**空中秩序守护战**，模拟无人机巡航运输。每场只有 1 支队伍上场，每队 1 台无人机。每队 2 人，属于闯关积分赛，支持自动 / 手动操控。无人机从停机坪起飞，依次完成航道穿越、生命搜救、装载密钥、开启仓库、物资调配，全自动完成可获得双倍 PASS 卡。值得注意的是，它是唯一空中机器人项目，对空间定位要求极高；定点悬停与精准降落是核心技术。

比赛场地分为上下两层。场地四周不设围栏，材质为铝合金框架及喷绘布等。

比赛为 5 关挑战模式，关卡顺序可变，每成功通过一关获得 PASS 卡。每队赛前获得 3 张基础 PASS 卡，用于失败后重启关卡（每次消耗 1 张）。总限时 6 分钟（含道具整理时间），提前完成则记录实际用时。最终根据收集的 PASS 卡数量和总用时综合排名。

## 平台不限

- 遥控程序
- 自动程序

## 游戏闯关

- 收集 PASS 卡过关

## 安全第一

# 无人机编程赛



比赛类型：  
任务计时赛

激烈程度：



## 现场赛

- 调试90分钟，现场编程
- 过关发卡式，通过1个关卡获得相应的PASS卡

## 注意

- 鼓励自动程序，飞行要注意安全
- 由于游戏性质，创造比赛相对轻松环境
- 事先准备需要充足

## 成绩

- 按照PASS卡数量排序

## 创索未来(toio)

这个赛项主题是太空探测任务，模拟星际穿越与采样。每场只有 1 支队伍上场，每队 2 台机器人。每队 2 人，属于全自动双机联动赛。穿越号先完成旋转、转向、报警、调头，抵达着陆点激活探索号，再完成能源开启、矿石采集、双机对接、矿石回收，按步骤计分。值得注意的是，它小巧机器人、强逻辑编程，任务全部靠识别触发；双机时序配合是最大难点与亮点。

竞赛主题：**太空探索**

特殊  
场地

双机  
互联

全自  
动程  
序

# 创索未来(toio)



比赛类型：  
任务计时赛

激烈程度：



现场赛

- 仅需根据赛前抽签结果调试程序

注意

- 提前自备图纸记录抽签结果

成绩

- 先比较最高分；并列比较另一轮得分；如仍并列参考比较时间少、重量轻等；

## 智绘芯城

这个赛项主题是智慧城市服务，模拟民生与智造任务。每场只有1支队伍上场，每队1台机器人。每队2人，属于全自动任务挑战。机器人从基地出发，完成无人机送药、物资收集、共享汽车调度、智慧仓储、垃圾分类，传感器用得越少得分系数越高。值得注意的是，它鼓励少传感器极简设计，是最考验机械结构效率的项目；多任务复合执行是得分关键。

积木  
结构  
多平台  
兼容

中科协  
国际交  
流项目

任务  
难度  
适中  
有配套  
的系统  
课程

全自动

但易于  
上手  
FLL经  
验者占  
优

# 智绘芯城



比赛类型：  
任务计时赛

激烈程度：



## 现场赛

- 强调少传感器极简设计。

## 注意

- 机器人必须全程全自动，严禁选手触碰；尽量减少传感器使用，以提升得分系数；严格遵守检录规范，杜绝违规改装。

## 成绩

- 按单场总分排名；同分依次看任务完成度、完成用时、重试次数



# 星际探索

这个赛项主题是仓库加固救援，模拟星际建造防护。每场只有 1 支队伍上场，每队 2 台机器人。每队 3 人，属于自动 + 手动任务赛。搬运机器人运送物料，建造机器人加固围墙，分基础、特殊、废料三种建造方式，自动完成得分更高，返航即结束比赛。值得注意的是，它两车分工明确，一车运输一车建造；策略取舍与高效搬运是本赛项最大特色。

所有  
硬件  
全开源

大学  
共建  
项目

双机  
参赛

手动 +  
自动

# 星际探索



比赛类型：  
任务计时赛

激烈程度：



## 现场赛

- 单队双机任务赛，一车运输、一车建造，自动段得分更高，按建造类型与返航进度计分。

## 注意

- 两车分工明确、时序配合要稳定；高中组运输必须全自动；严控重置次数，避免流畅分被扣光。

## 成绩

- 取两轮最高分排名；同分依次看两轮总分、总用时、重置次数、电机传感器总数。



# PART 03

## 注意事项



每支参赛队由1至4名参赛选手和1-2名指导老师组成  
(详见各赛项各组别规则)

- **参赛选手:**

省内在校中小學生（包括普通中小学、中等职业学校、特殊教育学校、国际学校）。

- **指导老师:**

省内中小學校在职老师及青少年宮、妇女儿童活动中心、科技馆等青少年校外教育事业单位在职老师。

**注意：各赛项各组别不得少于6支参赛队，否则取消该赛项该组别的竞赛。**



赛队  
组成



# 第三十七届江苏省青少年科技创新大赛青少年机器人竞赛

## 2026年度 9 个赛项 (12个规则)

序号	项目	主题	人数	组别	类型	控制	时长	核心玩法
1	VEX 小学	和而不同	3-4 人	小学	协作	自动 + 手动	1 分钟	联队堆叠得分，必须换手
2	VEX 中学	狭路相逢	2-4 人	初中 / 高中	对抗	自动 + 手动	120 秒	投块占桥，停泊加分
3	MakeX 小学	信号启源	1-2 人	小学	合作	自动 + 手动	4 分钟	联盟完成信号任务
4	MakeX 中学	博弈前线	2-4 人	初中 / 高中	对抗	自动 + 手动	4 分钟	占领锚点，搭建挂旗
5	超级轨迹	星际巡航	2 人	全组别	任务	全自动	180 秒	双车循迹救援投信标
6	Robo 小学	星弈行动	2 人	小学	对抗	手动	3 分钟	投球对战，符号计分
7	Robo 中学	逐星行动	2 人	初中 / 高中	对抗	自动 + 手动	3 分 30 秒	占领星域，激活链路
8	ENJOY AI	文明破晓	2 人	全组别	任务	全自动	150 秒	完成古文明任务
9	创索未来	太空探索	2 人	全组别	任务	全自动	150/180 秒	双车联动编程任务
10	无人机	空中守护战	2 人	全组别	闯关	自动 / 手动	6 分钟	五关飞行，装钥运货
11	智绘 SDG	智绘芯城	2 人	全组别	任务	全自动	150 秒	送药分拣，传感器越少分越高
12	星际探索	第二地球	3 人	全组别	任务	自动为主	180 秒	搬料建造围墙

# 申报 说明

- **参赛名额：**

市级机器人竞赛参照省级竞赛规则组织开展。省赛组委会根据各设区市竞赛规模等因素分配省赛名额，各设区市择优推荐。

- **参赛资格：**

参加省赛选手和指导老师须在网上进行注册、申报，经省赛组委会资格审核通过后方可参加竞赛。**通过审核的参赛选手、指导老师不得更换。**

- **参赛选手年龄限制：**

小学组参赛选手须为截至竞赛举办当年6月底前的小学在校学生；

初中组参赛选手须为截至竞赛举办当年6月底前的初中在校学生；

高中组参赛选手须为截至竞赛举办当年6月底前的省内高中（中职）在校学生。



# 申报 说明

- **报名限制**

不得重复报名、虚假报名、跨设区市报名。**每名参赛选手只能申报参加一个竞赛项目中一个组别的比赛，严禁跨组申报。**

- **申报书盖章及签名**

参赛队**所有参赛选手**均需签名，并加盖所在学校公章。多校联合组队的，需要**所有参赛选手所在学校**分别盖章；少年宫、科技馆等青少年校外教育事业单位组队的，由该单位盖章。**所有指导老师**均需签字，并由所在工作单位盖章。

- **说明**

**参赛选手申报书中的填写单位即为获奖文件及证书显示单位。**

# 注意 事项

## 启动规范

- 1 • 启动前，选手抓紧时间准备好场地及机器，选手可在裁判宣布开始之前将机器人电源开启。
- 2 • 裁判员观察场地内情况后发出：“请所有选手确认场地、道具、所有机器人均没有异议，确认且准备好了，请举手示意！”
- 3 • 裁判确认队伍已准备好以后，均举手后，将发出“5、4、3、2、1，开始”的倒计时启动口令。随着倒计时开始，听到“开始”命令的第一个字起，选手可以开始启动机器人。
- 4 • 在裁判发出“开始”命令前启动机器人将被视为“抢跑”。按照相应规则给予处理。

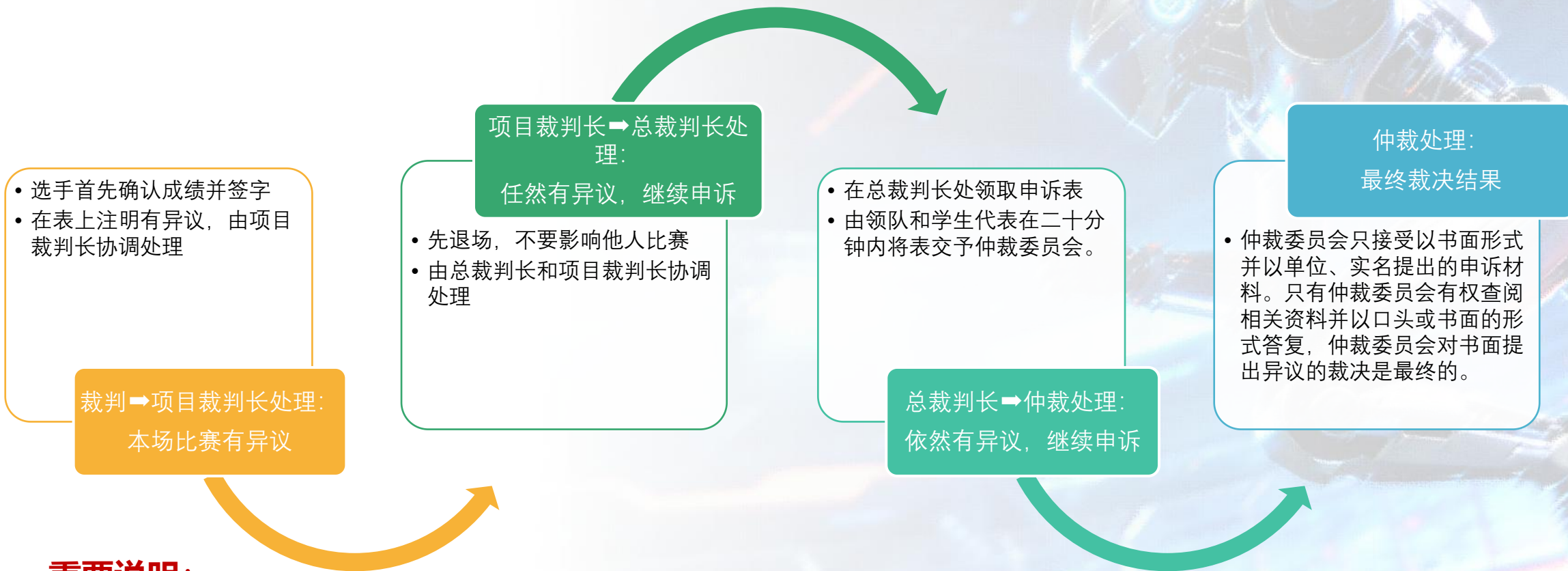
# 注意事项

## 流程（赛中）

- 1 • 参赛双方队伍是否佩戴证件；
- 2 • 熟练使用机器人进行有效、准确的操作；
- 3 • 注意言语、动作，不可出现破坏场地道具等影响裁判的行为；
- 4 • 不可在旁边围观或议论他人比赛；
- 5 • 不可与其他选手出现**语言或肢体冲突**；
- 6 • **涉及取消比赛资格的判罚，必须向裁判确认**；
- 7 • 如出现身体不适等极端特殊事件，务必向裁判员提出。

## 流程（赛后）

### 江苏省青少年机器人竞赛申诉流程图



### 重要说明：

有任何干扰竞赛正常秩序的不当语言或行为，主办方将直接取消相关参赛选手参加本次竞赛的资格和成绩。言行严重失当并影响竞赛活动的，竞赛主办方将以书面形式告知所属市级教育部门和相关单位。



加入江苏省青少年机器人竞赛QQ群

(备注：姓名+学校)

QQ群号：**1092267217**



省青少年机器人竞赛动态

江苏省青少年科学教育服务平台  
<http://stem.jskx.org.cn>



江苏省青少年科技中心微信公众号



**相信，**  
所以看见！  
时代不会辜负  
长期主义者！  
长能手天旱i



祝老师们  
学习生活愉快

谢谢!