共青团温州市委
温州市教育局
温州市科学技术局
少先队温州市工作委员会

文件

团温联〔2021〕10号

关于举办温州市第十二届青少年创意大赛的通　知

各县（市、区）团委、教育局、科技局、少工委，市直各学校：

为深入推进青少年创新教育，引导中小学生主动探索身边的科学问题、激发科技创新热情，团市委、市教育局、市科技局、市少工委决定联合举办温州市第十二届青少年创意大赛。现将有关事项通知如下：

一、组织机构

大赛由团市委、市教育局、市科技局、市少工委主办，温州

市青少年活动中心承办，温州市计算机学会、温州大学计算机与人工智能学院协办。

二、参赛对象

全市中小学生。

三、活动时间

2021年6月5日--6日、6月10日--11日。

四、活动项目

本届青少年创意大赛开展团体项目、智能机器人项目、3D创意设计项目、信息创意项目、未来工程师项目等5类9项活动，具体比赛规程见附件1。

五、报名、奖项及其它

1. 温州市第十二届青少年创意大赛报名时间从即日起至5月23日，额满即止。以学校或青少年宫为单位上报。

2. 奖项设置：团体项目、未来工程师项目根据组别分设团体一、二、三等奖，智能机器人、3D创意设计、信息创意等项目根据组别分设个人一、二、三等奖；组委会将根据学校组织参加活动情况设优秀组织奖若干名、优秀指导师奖若干名。团体项目一等奖获得者将有资格推荐参加中国青少年创造力大赛总决赛、德国纽伦堡国际发明展中国区选拔赛、美国匹兹堡国际发明展。

3. 大赛组委会对所有参赛作品拥有使用权，用于非营利性展出、发表、出版，不另付稿酬。如涉及肖像权事宜由作者负责。

4. 报名方式：关注“温州市青少年活动中心”微信公众号，点击“活动报名”—“创意大赛”菜单进行报名、作品上传。

5. 其它说明：各项目参赛队，仅限报2名指导师；比赛开

始15分钟后不得入场，视为自动弃权。

未尽事宜，请联系大赛组委会办公室，联系人：黄央素、胡益锋、李群英、余聪、张璐、朱容欢、王辉明，联系电话：88060187、88060167、88060157、88060158。

大赛信息发布查询网站：：www.wzqsn.com。

附：温州市第十二届青少年创意大赛项目规程

共青团温州市委　　温州市教育局

温州市科学技术局　　少先队温州市工作委员会

2021年4月9日

共青团温州市委办公室　　2021年6月4日

附:

温州市第十二届青少年创意大赛项目比赛规程

一、团体项目

（一）磁悬浮定点停车

1. 项目描述：设计能够在磁性轨道上前进的小车，规定跑道设计宽度为 8-10cm、高度 4cm、长度为 6m 的平直轨道，轨道两边贴有磁性磁条，磁条上边为 N 极。每队派 10 名队员参赛，每名队员自行设计一台能够在磁性轨道上利用自身动力驱动前行并能定点停车的磁悬浮小车，小车动力仅利用 2 节双鹿五号电池做电源，驱动前行的动力装置及停车装置形状规格不限（但不能外加橡皮筋、化学能反冲和水火箭反冲等其他能源驱动装置），比赛时每名队员把车放在出发线上，待裁判开始口令发布后开启开关让车子自行起步前行，但参赛选手不能对小车施加手推或吹气等初始动力（违规者成绩无效），小车启动后进入前方定点停车区域，离起跑线 3 米到 5 米的区域内设有黑色停车线，停车线前面 50cm 处设有另一条停车预提示线（红色线），磁悬浮车允许采用智能控制和识别系统。也可以采用传统的机械控制模式，但不允许使用丝线拽拉等办法停车，不允许在跑道上放置任何阻拦装置。

2. 比赛规则：比赛分中学组和小学组，每个参赛队由 10 名学生组成。制作时间为 90 分钟（包括调试），自备材料，所用器材不限，但不能使用现成的小车，为了体现学生的制作水平，比赛规定赛前跑道宽度和停车位置不公开，比赛当天抽签决定采

用比赛用跑道规格（但宽度在 8—10cm 之间），比赛采用抽签决定团队上场次序，轮到的队伍要求全体（10 名队员）一起上场，参赛队员听从裁判指令，把小车摆在起点线上，等裁判喊出口令，启动小车让它自行前进（启动时不能外加任何推力，否则成绩无效），通过停车线附近能够及时刹车停稳，以离停车线的位置距离近者为胜出，正负距离都有效，如甲离停车线 5cm 停车，乙超越停车线 5cm 停车，则两人成绩相同），刹车装置不限，如果停车距离相同，则以用时短者为胜出。每位队员限时 3 分钟，若队员违规或车子前进中途遇阻，成绩无效，每名队员 2 次机会，取最好一次成绩，10 名队员的成绩总和为团队成绩（正负距离不能相加抵消，只能绝对值相加），累计停车距离短的为胜出（一个团队如果只有 8 名有效成绩，则按平均停车成绩再外加 10cm*10 人为其团队成绩）。最后成绩相同者，以两次成绩总分为判定依据。

3. 比赛名次：团队按比赛成绩分一、二、三等奖，速度最快的前三名小车设计者评出冠军、亚军和季军个人名次。

4. 比赛时间：6 月 10 日上午 8：30。

5. 其他说明：每所学校限报 1 支参赛队，青少年宫每个社团限报 1 支参赛队。

（二）机关王综合赛

1. 项目描述：机关王综合赛是参照【2019 年世界机关王大赛】而引入的竞赛，它以科学原理为基础，融合 STEAM（Science 科学、Technology 科技、Engineering 工程、Art 艺术以及 Mathematics 数学）五个构面的学习和发展，设计而出的综合性

科技赛事，参赛者应用课堂中所学的科学概念，科技知识，透过积木、动手实践及运用程序编写等方式发挥巧思及创意，达到推动创意科学教育之目的，也提供给学生们一个自由发挥、表现之舞台。

2. 比赛规则：

（1）竞赛主题：“兵分二路，胜利会师”

本次机关王比赛将红军长征概念融入你的作品与主题，无论是人文、社会、科学或是其他领域，都能体现红军长征的艰辛与进取，尽量地设计与红军长征相对应的机关场景（如大渡河、过吊索桥、翻“雪山”（小球从低处翻越 60cm 以上高台再下落），过沼泽（避开陷阱）等。

（2）比赛要求：分小学组和中学组，每组参与人数 4—6 人，中学组关卡数要求 6-8 关，小学组关卡要求 4-6 关。

（3）赛前检查：比赛前 20 分钟进行赛前器材检查，学生就座后指导老师和家长必须离场，参赛队伍只能携带未经组合的零件，赛前不能有任何已组装比赛零部件（除链条外）。

（4）作品尺寸：整体作品底面积大小为 60cm*180cm，高度不限。在 100cm 高度范围内的作品尺寸不能超过底面积大小，上边部分允许部分超出。作品制作时间限制为 180 分钟。

（5）额外材料：

本次机关王比赛的制作材料原则上不作限制，可以采用现成积木或自己制作的木材或塑料均可参赛（不建议使用尺寸大于 5cm 的金属材料）。

本次比赛鼓励队伍使用日常生活用品与资源回收之素材于

现场组装，增加作品内容，如：纸张、木板、易拉罐、宝特瓶等。

所有遥控装置不得使用于机关之中，违者每项扣 15 分。

所有电子产品，如手机、平板电脑、手提电脑等均不建议适用于机关之中，如若使用，均不会因其产生的效果而加分。

本大赛允许使用自己打印的 3D 零件及镭射切割零件，但每件大小必须控制在 4cm*4cm*15cm 之内，且零件为未组装状态，若不符合规定者扣 5 分。

（6）材料安全：作品材料严禁使用危险物品，如：火、化学腐蚀药剂、危险电力组件、生物及会造成人员不适之物品，若私自携带入场，经查证后属实则当场取消该队参赛资格。

（7） 电源限制：本次比赛竞赛场地不提供任何电池，所有参赛者需自备电池，每个电池的电压限制在 5V，电池组装后最高电压不能超过 15V。禁止使用铅酸电池、不间断电源（UPS）系统等大型危险电池，如有违反，一经查实取消比赛资格，且一切后果有指导师承担。

（8）场地安全

比赛场地不许学生大事喧闹，奔跑，不许干扰或蓄意破坏其它队伍参赛作品，如有发现并证实，轻者违规队员所在队伍团体成绩扣 5 分，重者取消该队成绩。

（9）成绩评定

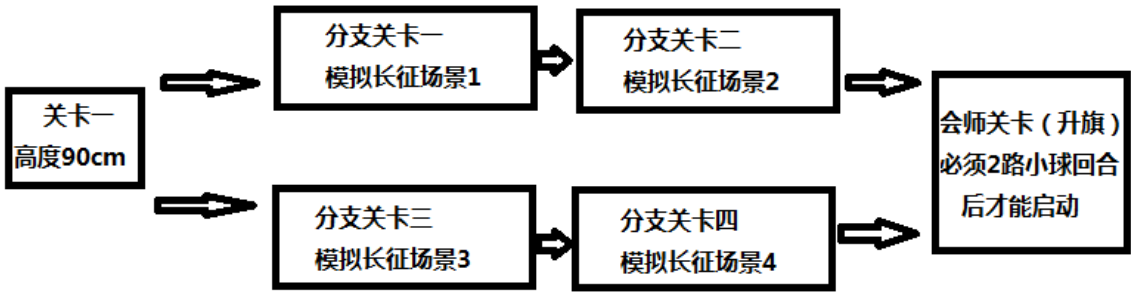
评分向度	分数占比	内容
关卡数量	10 分	1. 关卡数量包括分兵关卡和会师关卡以及两路小球所经过的中间所有关卡。小学组不低于 4 关（2 合 2 分），中学组不低于 6 关（2 合 4 分），完成以上规定数可以

评分向度	分数占比	内容
		均能得 10 分。 2. 整体作品必须完成指定的最低数额关卡数和指定任务，自己添加的关卡数根据创意可以适当加分（在创意项里加分） 3. 关卡数量得分只计算规定关卡部分，不包含自己添加的任务关卡。在每个关卡开始处贴上关卡标签即可得一分，未贴标签关卡记 0 分。
科学概念	20 分	1. 科学概念之应用包含科学原理、定律、现象与结构，请参照附件之科学概念表进行制作。 2. 每个关卡可允许使用多个科学概念，但各个关卡内的科学概念不得重复，如果设计的装置包含 5 个以上科学概念，则本次比赛科学概念可得满分（最高 20 分）。 3. 进场检录时，每组发放一张科学概念空白表，请选手自行填写科学概念表作为自评，制作结束后上交给评委会，未交或未完成，科学概念组不予评分。
机械关卡	20 分	1. 本比赛鼓励选手设计机械自动关卡，兵分二路关卡硬性规定不能采用智能编程开关进行操作，如果是采用智能编程分拨开关进行“分兵”的，指定任务不给分。 2. “分兵”后两路小球经过的其它关卡允许使用智能编程操作，但对于纯机械关卡的使用给予每关 5 分加分，最高 20 分。智能编程关卡可以计算完成任务分，但不予创意设计加分。
流畅度	10 分	1. 流畅度的评分包含主线和支线。 2. 机关运行时无论是球体、运作物体、机关上的装饰或积木等，掉落在作品区域（60*180cm）或外围，需扣一分，不同对象掉落或分次掉落扣 2 分。 3. 粉末或液体掉落不扣分，若影响环境清洁或妨碍其他队伍运作，将依违规事项处理。 4. 机关运转停滞，待评审许可，方能用手去触动使之继续运作，手动一次扣 1 分（且仅限于触动停滞关卡运转）。

评分向度	分数占比	内容
创意性	15	分为创意关卡（9 分）和整体设计理念（6 分） 1. 参赛者选定整体作品中的三个关卡作为创意性评分，依据关卡的构造设计与美观创意给予 0-3 分，共计 9 分。 2. 创意关卡之一需设置在指定任务区域之高台上，如果关卡设计的垂直投影落在指定区域之外，此关卡视为无效关卡。 3. 根据整体作品机关操作表现以及作品整体设计理念予以评分，共计 6 分。
指定任务	30	本次比赛的指定任务是指“分兵”和“会师”两个关卡的设计(每个任务各 15 分)，要求都必须采用机械触发。(编程触发不给分) 1.“分兵”关卡要求能够将同一方向过来的 2 个小球自动分成两路(允许 2 个小球过来时有小于 5 秒的时间间隔)，采用机械关卡给 15 分，编程控制不给分。 2.“会师”关卡，要求两个小球“分兵”后各自通过自己的独立路段(各路段分设 1-2 个分支关卡)后能够胜利“会师”，分两次触发最后一个关卡，然后才能让最后一个关卡启动，升起红色小旗（至少升高 50cm），意味着会师成功，升旗时必须是 2 个小球均已达到最后一个关卡才能开启，只有一球到达不能单独升旗，如果一球到大马上升旗，则此关卡不给分。本指定任务如果采用机械关卡给 15 分，智能编程控制智能给 5 分。
违规事项	现场扣分制	1. 违反作品尺寸要求，扣总分 5 分。 2. 竞赛桌面及环境脏乱，经劝导后不改善者扣总分 5 分。 3. 不遵守比赛纪律，影响他人比赛的，扣总分 5 分，严重者取消比赛资格。 4. 违反电源使用规范，扣总分 5 分。 5. 违反三 D 打印零件和镭射切割零件使用规则，扣总分 5 分。

3. 作品配置示意图:

分兵两路，胜利会师



4. 比赛名次: 团队按比赛成绩分一、二、三等奖。

5. 比赛时间: 6 月 10 日下午 1:00-4:00。

6. 其他说明: 每所学校限报 2 支参赛队，青少年宫每个社团限报 2 支参赛队。

二、智能机器人项目

（一）机器人攀岩

1. 项目描述:

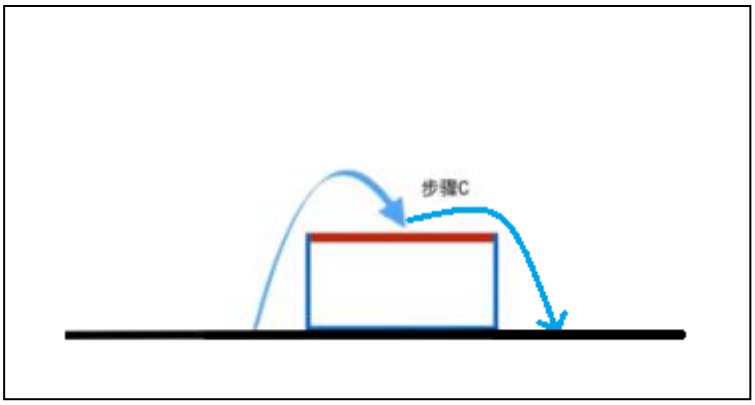
（1）项目简介: 该项目是 blast games 机器人赛事里的一项高级别比赛项目，本次比赛为适当降低难度，只要求机器人攀上盒子然后从另外一侧攀下即可，参赛的选手必须进行一项挑战，完成一个完美的设计，让机器人从长方形盒子的长边一侧攀上盒子，并自动通过平台，再从平台的另一侧攀下盒子，要求下来的机器人结构完整（散架机器人不计成绩），并正常站立（侧躺机器人）不计下来成绩。盒子高度为乐高 EV3 头脑风暴机器人专用收纳盒，每位选手有 2 次机会，以攀上攀下盒子的时间短者为胜。

（2）机器人尺寸及编程

机器人尺寸不能超过 25cm*25cm*40cm，且包含机器人装置的策略工具（如桥梁、斜坡）。凡是超过最大尺寸的机器人将被取消比赛资格。机器人可以在比赛过程中自动调整尺寸，但是其主体尺寸在比赛结束（终止区域）始终不能超过规定的尺寸。策略工具（如桥梁、斜坡）的尺寸不能超过 25cm*40cm。

（3）场地与道具

场地: 50cm*100cm, 道具: 一个箱子, 尺寸为 42cm*31cm*15cm 如图:



（4）规则与得分

爬上高台就意味攀上成功得 60 分(但机器人主体必须完整，无散架，无侧翻等)，并记录时间，然后再从另外一侧完整攀下，落地机器人尺寸不能超标、而且必须完整、稳妥站立才能再得 40 分，同时记录整个过程的所用时间。如发现下来机器人尺寸超标、结构不完整（如掉落部分零件或零件虽然没掉落，但主体已经散开）或侧躺或翻仰在地上，下攀成绩一律无效，攀爬平台比赛限时 3 分钟，超时即为比赛结束。每队选手两次机会。成绩排名以分数为主，同样分数以用时短者排前。

2. 比赛规则：

比赛分中学组和小学组，每个参赛队由 1—3 名学生组成。本次比赛所用的机器人只能现场组装（机器人牌子不限），严格禁止使用完整的商业机器人（或赛场外已经拼装完整的机器人，是否定义为已经拼装完整机器人由现场裁判确定）进行比赛。参加比赛的机器人规格大小限制在 25cm*25cm(长和宽)厘米之内，高度不能超过 40cm，如选用策略工具（工具大小限制在 25cm*40cm 之内），比赛选手自带机器人散件(马达、车架、控制器及所有传感器必须分离),必须单独进入比赛现场进行限时组装和编程测试，规定制作时间为 90 分钟。比赛可能会有超过 1 个场地同时开始，每次攀岩规定时间不能超过 3 分钟。

注：不能使用遥控器和其他控制器进行遥控操作。

3. 比赛时间： 6 月 11 日上午 8:30-11:30。

4. 其他说明： 每所学校限报 2 支参赛队，青少年宫每个社团限报 2 支参赛队。

（二）机器人抛球比赛

1. 项目描述： 这是浙江省 blast games 机器人比赛的项目之一，要求机器人在起点（固定框内 40cm*40cm）把标准球（直径 52mm 的乐高硬塑料球）向前抛出，以距离远者为胜出。

2. 比赛规则：

比赛分中学组和小学组，每个参赛队由 1—3 名学生组成。本项比赛的机器人要求现场装搭和编程，抛球结构不能使用弹簧和橡皮筋，规定制作时间为 90 分钟，装好的机器人大小不许超出起点框框大小（40cm*40cm），高度不限，机器人可以用各种

方式把球抛出，但抛球时机器人身体不许走出起点框框，伸向空中的机械臂允许临时过线，但停止动作后要及时收回，垂直投影不能超出起点框框。

3. 比赛时间：6 月 11 日下午 1:00-4:00。

4. 其他说明：每所学校限报 2 支参赛队，青少年宫每个社团限报 2 支参赛队。

（三）四腿机器人竞速

1. 项目描述：该项目为新设立的机器人比赛项目，意在训练学生对于四腿走路机器人的结构设计能力。要求每队选手设计并制作一台能够靠四条腿前进的机器人，让机器人能够在 40cm 宽度，2m 长度的跑道上快速前进（跑道由黑色电工胶布粘贴而成），以移动距离远者或先到达终点线为胜出。

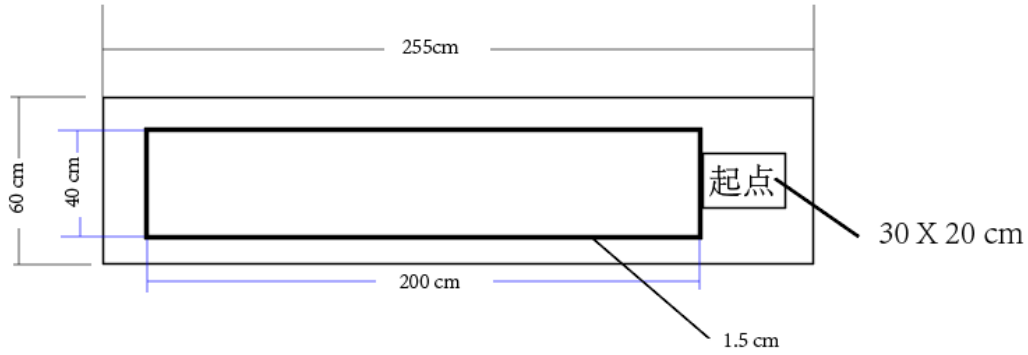
2. 比赛规则：

（1）比赛分中学组和小学组，每个参赛队由 1—3 名学生组成。比赛跑道为 40cm*200cm,参赛选手的机器人必须从起点出发，沿着规定跑道往前跑，比赛时机器人的四条腿必须交替着地，不能借助轮子滚动前行，前行时除了机器人的腿部可以落地，其它部位都不能触地，每场比赛规定 2 分钟，一旦发现机器人其它部位触地或四条腿的任一条踏上跑道两侧黑线，即意味着比赛结束。比赛中途用手调整机器，成绩一律无效。每队 2 次机会，取最好一次成绩进行排名。

（2）参赛的机器人要求现场组装和编程，组装前机器人的控制器、马达、传感器、底座必须单独分开。组装和编程调试时间规定为 90 分钟。

注：不能使用遥控器和其他控制器进行遥控操作。

3. 场地：



4. 比赛时间：6 月 11 日下午 1:00-4:00。

5. 其他说明：每所学校限报 2 支参赛队，青少年宫每个社团限报 2 支参赛队。

三、3D 创意设计项目

1. 参赛对象：全市中小学生

2. 作品要求：要求作品具有积极、健康、快乐、时尚、创新、智能的特点；作品要求原创,不是某个现有产品或物品的原始写照，个性化鲜明，要充分体现创意、创新特点。

3. 比赛形式：现场制作。

4. 比赛内容：采用 3D one（中文版）、123D Design（中文版）、Blender（中文版）软件，根据试题要求设计作品。比赛软件版本可自行登录温州市青少年活动中心官网(www.wzqsn.com)下载测试。

5. 评奖方式：分小学组与中学组，按成绩排名选出一、二、三等奖。

6. 比赛地点 ： 温州大学茶山南校区 5 号楼 1 楼机房。

7. 作品存放提交要求： 3Done、123D Design 只需提交保存的源文件，Blender 需提交模型的源文件及渲染图若干张，所有 3D 建模源文件完成后建立独立的文件夹，以“编号+姓名”命名。

8. 比赛时间： 6 月 6 日上午 8:30—11:30。

9. 其它说明： 限 300 人，每所学校限报 3 人，青少年宫每个社团限报 3 人，额满截止。

四、信息创意项目

（一）程序设计竞赛

1. 参加对象： 全市中小学生。

2. 项目描述： 学生可以采用 C、C++中的任何一种语言来编程。

3. 比赛内容： 比赛采用在线编程的形式，系统采用温州大学在线评测系统。

4. 评奖方式： 分小学组与中学组，按成绩排名选出一、二、三等奖。

5. 比赛地点： 温州大学茶山南校区 5 号楼 1 楼机房。

6. 比赛时间： 小学组：6 月 5 日上午 9:00—11:00，中学组：6 月 5 日下午 1:30-4:30。

7. 其它说明： 中、小学各限 300 人，每所学校限报 5 人，青少年宫每个社团限报 5 人，额满截止。根据报名情况，在上届程序设计竞赛中，有获得一等奖学校可根据一等奖获奖人数增加相应参赛名额，但最多增加名额不超过 3 人。

（二）创意编程竞赛

1. 参赛对象：全市中小学生

2. 比赛形式：初赛和决赛两种形式

3. 比赛内容：采用 Scratch2.0 或 Scratch3.0 软件，根据试题要求完成任务。

（1）初赛:

初赛采用网络比赛形式。每位同学围绕主题:“榜样的故事”，自主创作，进行故事剧情创编或互动游戏设计。提交的作品除作品源文件以外，还必须包括《作品说明文档》，最后将作品源文件、说明文档及创意编程报名信息表（从温州市青少年活动中心官网下载）压缩打包上传至指定平台。

上传方式：关注温州市青少年活动中心公众号，点击“活动报名”-“创意大赛”相关菜单，填表上传作品。

（2）决赛:

决赛采用现场比赛形式。

4. 评奖方式：分小学组与中学组，按成绩排名选出一、二、三等奖。

5. 决赛比赛地点：温州大学茶山南校区 5 号楼 1 楼机房。

6. 作品存放要求：选手们独立编程，所有作品完成后建立独立的文件夹，以“编号+姓名”命名。

7. 其它说明：

（1）初赛不限名额;

（2）决赛选手按比赛规定到指定的位置坐下，等待赛场“开始制作”指令;

（2）决赛选手利用比赛提供的工具软件制作，不提供外网

连接。若作弊行为，皆取消参赛资格;

（3）不论是动画、故事、演示类还是互动、游戏类，作品必须完整，要有开始和结束的按钮或者标识，要有帮助和说明;

（4）提交的作品除作品源文件以外，还必须包括《作品说明文档》;

例: **作品说明文档**

作品名称	（选手根据所选的设计主题自行命名）
作品类别	（可选动画、故事、演示类、互动、游戏类）
作品描述	(包括构思想法的来源、创作目的、运用了哪些技术)
创新之处	(作品独特的地方、哪些是原创成分、对于作品接下来如何完善有哪些构想)
作品操作说明	（对作品启动、交互及一些特殊的过程操作作具体说明）

8. 比赛时间:

初赛作品提交截止日期: 2021 年 5 月 23 日。

决赛比赛时间: 2021 年 6 月 6 日下午 1:30-4:30。

五、未来工程师项目

过山车比赛项目作为未来工程师项目之一,是一项充分体现 STEAM 教育理念，需要参赛者综合运用科学、技术、工程、艺术和数学等知识,同时具备动手能力和团队合作能力才能完成的竞赛项目。参赛者在任务式竞赛中感受力与美的结合,体验过山车飞驰而过的惊险与刺激,其参与过程比乘坐真实过山车更具趣味性和挑战性。

1. 项目描述: 用指定的材料设计和制作二根轨道，让一颗钢珠从一根轨道的顶部释放，然后使钢珠在重力的作用下下滑，并用它去引发第二根轨道上的钢珠滚动,直至它到达该轨道的终

点。第二颗钢珠到达终点的时间越接近指定值越好。详细描述及器材购买可自行登录温州市青少年活动中心官网下载“第12届青少年创意大赛未来工程师项目介绍”。

2. 参赛组别：分为小学组、中学组2个组别，每个参赛队由3名学生组成。

3. 轨道设计规则：

第一根轨道的起点端必须为90cm(钢珠与底板的垂直距离)，起点端能够使一颗钢珠保持自然静止状态;

第一根轨道内必须完成2个竖直平面的360°迴转;

第一根轨道的末端和第二根轨道的始端之间要有一个触发装置，当来自第一根轨道的钢珠作用于该装置时，必须触发第二根轨道上的钢珠开始滑动。触发装置不能有可控的时间延迟功能。

第二根轨道内必须完成 “1个跨越”，具体要求见结构图例;（小学组不做此要求）

第二根轨道的终点必须在垂直距离底板3 cm处，并在轨道末端自行设置一个收集钢珠的盒子，必须使钢珠进入盒子，并停留在盒子内。终点必须是固定的，不能在轨道上任意移动。

2根轨道必须建造在一个长90cm、宽50cm的平板空间内;

制作轨道的材料自备，但必须是零件，不能有事先做好的结构;

从第一颗钢珠出发到第二颗钢珠到达终点，要求的时间区间为10-20秒，具体秒数在将现场抽签确定并公布。

4. 现场搭建规则：

（1）必须有一份完整的设计图纸和说明，并根据现场宣布的钢珠滑行时间修订设计数据，图纸上必须标有尺寸;

（2）触发装置的材料不限。

（3）工具和粘贴材料自备。现场不提供电源。钢珠自备，钢珠的直径为 16mm;

（4）钢珠运行的指定时间在比赛现场抽签公布，时间区间为 10-20 秒;

（5）搭建时间为 3 小时;

（6）长 90cm、宽 50cm 的平板必须采用由组委会提供的底板。

5. 测试:

用手指轻推轨道顶端的钢珠使其滑下;

在整个滑行过程中，不得再碰钢珠，以及不能施加任何能够引起钢珠改变运动状态的外力，否则该轮测试视作失败;

钢珠没能到达轨道末端就翻出轨道，则此轮测试视作失败;

如果钢珠在轨道上停止不动达 3 秒，则此轮测试视作失败;

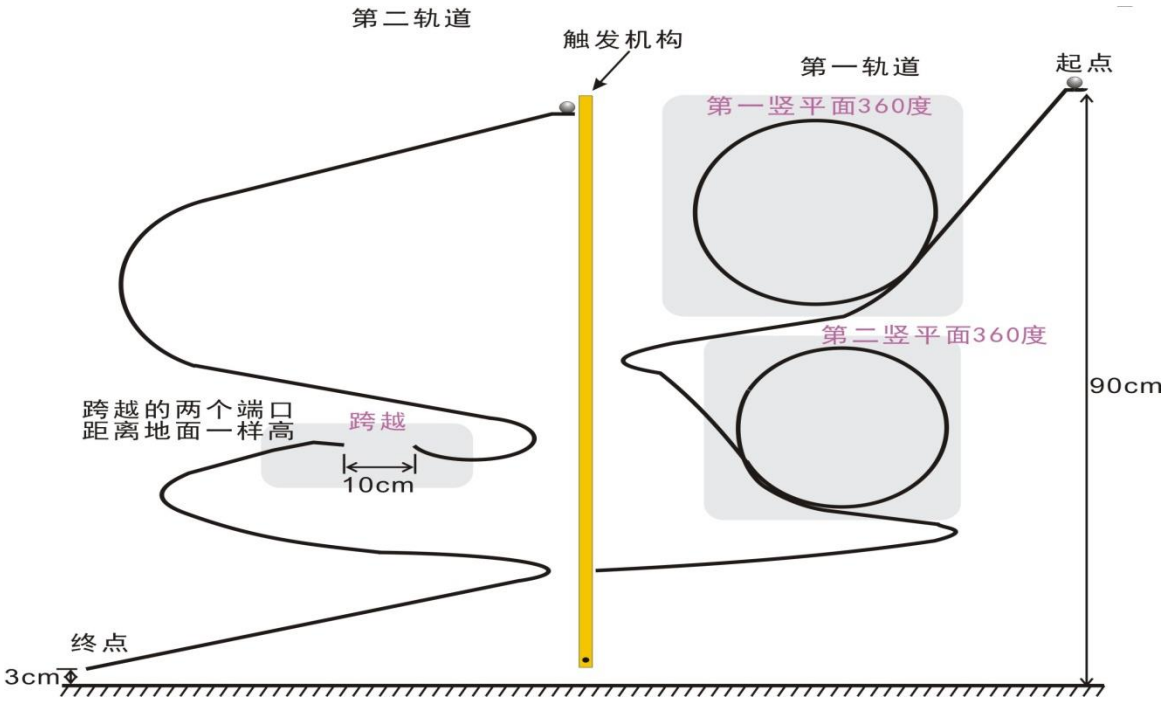
允许进行三轮测试。第一轮测试完后，可以进行调整，以后两轮连续进行（中间间隔时间不超过 1 分钟），轮到测试而不能进行者视作失败。

6. 评分:

比赛得分: 到达终点时,所用时间与规定时间之差的绝对值，以秒为单位，精确到小数后 2 位，此数值越小越好;

取好的二轮误差成绩相加为最终比赛成绩。(注：误差成绩取绝对值，正负数值不能抵消，如：指定时间为 18 秒，第一轮测试成绩为 15″ 00，第二轮测试成绩为 18″ 05，第三轮成绩为 17″ 22，那么该团队的最终比赛显示成绩为：0.05 秒+0.38 秒 =0.43″ ，即距离指定成绩有 0.43 秒的差距，显而易见，该差距

数值越低，团队成绩越优异)。如只有一轮得分，则加上 10 秒为最终成绩。



（上图为过山车结构图例）

7. 比赛时间：6 月 10 日下午 1:00-4:00。

8. 其他说明：每所学校限报 2 支参赛队，青少年宫每个社团限报 2 支参赛队。