



## 2015-2016

# 旅程指南

## DI 项目指引及规则

使用此指南的队伍或个人必须申请成为 2015-2016 年度的会员。DI 的会员拥有参加正式地区比赛的资格及 / 或使用 DI 所属团队挑战及其它在你的学校或机构里、用于教育目的的项目材料。

2015-2016 年度团队挑战和此指南都已注册版权。使用这些材料的团队、个人及机构有法律义务而且必须遵守 2015-2016 年度的团队挑战和旅程指南中所有比赛和有关安全的规定。

### 声明:

DI 是一个全球性的活动，为求竞赛以及裁判评分的公平性，  
任何关于挑战内容及规则方面的分歧应以英文版本的解释为准。

中文翻译仅提供给您阅读方面的便利。

所有已取得 2015-2016 年度会员资格的参赛队可以访问 DI 中国区官网 [www.gete-di.com](http://www.gete-di.com)  
下载英文版的旅程指南及团队挑战。

# 2015-2016 旅程指南

## 索引

旅程亮点.....	1
快速入门指导.....	2
DI 项目概要.....	3
DI <sup>®</sup> 项目的两大要素.....	4
团队挑战.....	4
即时挑战.....	4
DI 会员号.....	5
如何参与 DI ? .....	5
单队会员.....	5
明日之星！® 团队.....	5
会员退会规定.....	5
参赛队的 DI 项目规则.....	6
组队.....	6
队员.....	6
领队.....	6
比赛级别.....	6
参赛队的级别.....	6
非比赛形式级别：明日之星！.....	7
大学级别 (UL) 参赛队.....	7
团队挑战评分方法.....	7
中心挑战 .....	7
参赛队自选项目.....	8
团队挑战的不干涉原则.....	9
不干涉原则：独立宣言.....	11
时间限制.....	11
参赛队标示牌.....	11
赛场规格.....	11
团队预算和花费报告.....	12
花费报告种类.....	12
决定解决方案的价值.....	13
安全.....	14
版权及注册商标.....	16
挑战澄清.....	17
参赛队挑战澄清.....	17
公开挑战澄清.....	17
即时挑战.....	18
什么是即时挑战？ .....	18
即时挑战的种类.....	18
即时挑战的规则.....	18
即时挑战的不干涉原则.....	19
即时挑战评分方法.....	19
扣分及上诉.....	20

DI 比赛程序规则.....	20
报名注册比赛.....	20
团队挑战和即时挑战的比赛时间安排.....	20
标准比赛程序.....	20
团队挑战程序.....	20
即时挑战程序.....	21
搬运布景和道具.....	22
比赛的注意事项.....	22
评分方法.....	23
分数种类.....	23
初始分数.....	23
比例分数.....	24
扣分.....	25
上诉程序.....	26
对话团.....	26
对话程序.....	26
比赛之后上诉.....	27
奖项.....	27
明日之星！奖.....	27
DI 探索精神奖.....	27
文艺复兴奖 .....	28
达芬奇奖 .....	28
项目延伸—火炬奖 .....	28
名次奖项.....	28
全球总决赛.....	28
DI 术语表.....	30
花费报告表.....	32
独立宣言表.....	33

# 2015–2016 旅程指南

## 旅程亮点

- 你们团队都必须有一个独一无二的会员号。
- 你们团队必须由5–7人组成，并以团队的就读年级或年龄决定参赛级别。
- 你们团队必须在一个DI赛季当中解决一道团队挑战，并且在一场DI赛事中表演解决方案。你们团队还必须解决一个事先未知的即时挑战。
- 你们团队必须遵守旅程指南、挑战规章以及所有的公开挑战澄清。
- 你们团队的解决方案完全属于你们自己。任何成人、家人和朋友都不允许向你们提供点子或解决方案。所有团队成员必须签署独立宣言，以保证所有的调研、点子、以及解决方案都是你们自己做的。
- 你们团队用在表演的所有材料总价值根据你们的挑战而定。有些材料是免申报的，但是所有材料都必须列在花费报告表里。
- 你们的解决方案必须是安全的，而且不能使你们队员、你们聚会的场地、以及表演场地置于危险之中。
- 每支团队可以申请提问10个问题，称为参赛队挑战澄清，问题将由国际挑战专家来回答。

## DI项目指引及规章

使用此指南的队伍或个人必须拥有2015–2016年度DI会员号。拥有DI的会员号才有资格参加正式地区赛和在你的团队、学校或机构里，使用用于教育目的的项目材料。

2015–2016 年度团队挑战和此指南都已注册版权。使用这些材料的团队、个人及机构有法律义务而且必须遵守 2015–2016 年度的团队挑战和旅程指南中所有比赛和有关安全的规定。

# 快速入门指导

旅程指南是一本包括了 DI 赛事挑战规则、流程以及一些需要填写的表格的书籍。无论参赛队选择的是哪一个团队挑战，旅程指南对于每个参赛队来说都非常重要。回顾旅程指南的内容可以帮助参赛队学习赛事项目的细节，为参加比赛做准备，并确保参赛队团队挑战的解决方案符合赛事规则。

一些重要的方面包括：

## 干涉

团队挑战的解决方案是在参赛队成员通过自身掌握的技能和对团队挑战以及规则的理解的基础上而完成的，只有团队成员可以为团队挑战的解决方案提出想法或是参与到解决方案的创造和开发过程中。

## 评分

在比赛中，训练有素的裁判将会根据要求对你们团队挑战和即时挑战的解决方案进行评估。然后，团队将可能被给予三种分数：客观分、主观分和零分。

## 团队预算

除了即兴类挑战，每一个竞赛性的团队挑战都有一个规定的预算或是花费限制。这个预算不一定是指你们团队在创造解决方案过程中的全部花费，它应该包括你们团队在整个展示中使用的所有材料的花费。除了选择即兴类挑战的团队，其他的所有团队都要上交一份列出了你们的解决方案中包括的所有项目花费的花费报告表。

## 挑战澄清

对于自身的解决方案或者是规则有疑问的团队，他们最多可以提出 10 个问题进行挑战澄清，ICMs(国际挑战题专家)将负责对团队提出的问题进行回答。如果 ICMs 认为有一些关于团队挑战或者是旅程指南的问题对于所有参赛队都有知晓的必要性，他们就会在 DI 官方网站上公布一个挑战澄清。所有的参赛队都要遵守 DI 官方网站上正式公布的挑战澄清中的规则。

## 即时挑战

在比赛中，除了团队挑战外，参赛队还会被安排参加即时挑战。即时挑战的分数占团队总分的 25%，要求参赛队成员在短短 5-8 分钟的时间内，进行快速思考并创作、呈现出相应的解决方案。

## 比赛规则

对于从比赛登记注册到团队展示到团队挑战再到即时挑战的整个参与过程，参赛队可以通过查阅比赛规则获取更多信息，并了解比赛当天会有哪些值得期待的事情发生。对小学级别和初中级别的参赛队，可以考虑将旅程指南的各个章节分配给不同队员来研读，然后在团队会议中共同讨论。请注意，今年的旅程指南有变化的部分以下划线标示。

# DI 项目概要

DI 是一个以群体为基础、适合学校的项目，它以快乐和有意义的方式培养参与者的创造力、解决问题能力和团队合作精神。DI 的目标是给予学生学习体验和一个从想象到创造的创意思维流程的机会。在这个过程里，他们可以想任何可想，做任何可做的。以下便是在解决 DI 挑战的创意思维流程的各个元素。有的人先做，之后思考他们做了什么。有的人先想，之后把想法付之行动。这个流程融汇了各个学科的教育理论，同时利用科学的方法进行阶段划分，让学生在体验 21 世纪的各种技能的同时有创意的解决问题。

DI 的挑战题以趣味为设计方针，并与学习系统紧密结合，培养学生的创造力、创意流程、人际关系和管理技能，帮助学生发掘出最大的潜能。每一道挑战题的参与者将通过亲身实践学习各种技能，这些在他们未来将选择的任何职业都必须熟练的技能包括：创意思维及判断性思维、项目管理能力、团队建立能力、矛盾解决能力、STEM（注：STEM 为科学、技术、工程学、数学的学术统称）素养及毅力的培养。即时挑战在帮助学生达成目标的过程中扮演着一个不可或缺的角色，而在比赛中，其比分占了团队总分的 25%。没有人生下来就是即时挑战高手。就很多人而言，在有限的时间内用判断性的思维方式来思考并发挥创意是需要花很多时间练习的。

我们 DI 的目标是给孩子们机会学习和体验从想象到创新的创意流程。以下是参与者在体验解决挑战的过程中创意流程的要素。

## 1. 认知（第一阶段）：

透彻了解挑战的问题关键点

- 无限的想象，发现问题
- 保持积极活跃的思维
- 充分了解全部的挑战内容和得分要点

## 2. 想象（第二阶段）：

利用你们的想象力来探索新的点子，找到可行的解决方案

- 在过程中体验并学习发散性思维和聚合性思维
- 体验思维的流畅性和前瞻性

## 3. 行动及小组讨论（第三阶段）：

在过程中发挥创意

- 学会承担风险及掌控自己的行为
- 以团队合作的形式进行合作
- 学习并锻炼沟通技巧及领导力

## 4. 评估（第四阶段）：

解决方案在形成过程中、以及完成之后的评估

- 有时你也许会重新开始，你需要学会面对失败

## 5. 评价（第五阶段）：

评价最终结果

- 回顾经历，你们都学到了什么，庆祝团队共同走过这段旅程及成果

# DI® 项目的两大要素

DI 项目要求参赛队创意解决两种不同的挑战，每一种都有它的目的和侧重点。这两种挑战，或称要素，分别是团队挑战和即时挑战。参赛队在比赛时将展示这两个挑战的解决方案，并由 DI 友善的“裁判”来评估。

## 团队挑战

团队挑战需要团队合作一段时间，通常是几个月。今年，DI 推出六道团队挑战（五个比赛题和一个明日之星的非比赛挑战），每个队通常选择解决一个挑战。团队挑战由两部分组成，中心挑战和参赛队自选项目（即兴挑战没有参赛队自选项目）。

## 中心挑战

- ★ 目的：鼓励在一段时间内（通常是几个月）培养创意问题解决技巧、团队合作、项目管理及创意程序。
- ★ 中心挑战的教育侧重点：参赛队所参与的挑战是以学术为基础，侧重点放在下列一个或多个领域：技术工程学、结构工程学、科学、艺术、即兴技巧、服务学习。
- ★ 六个中心挑战都分别需要做研究。
- ★ 六个中心挑战里最少有一个要求即兴演出。
- ★ 六个中心挑战里最少有一个包含了国际性的/跨文化的主题。

## 参赛队自选项目

- ★ 目的：鼓励参赛队发现及展示他们团队整体及个人的兴趣、特长和能力，并让他们长时间发挥潜能。
- ★ 自选项目的教育侧重点：基于多元智能教育理论，让参与者寻找最好的方式来展现所学。
- ★ 团队有百分百的自由来发展他们所选择的要素。可以在此发挥在中心挑战无法发挥的特长。
- ★ 鼓励团队认知每个个体的能力、兴趣所在，并发挥最大效益。

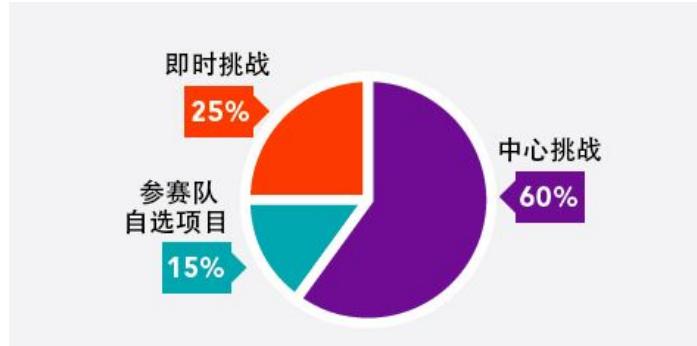
(见“团队挑战”)

## 即时挑战

DI 的即时挑战要求参赛队在比赛时，利用非常短的时间来解决一个挑战，事先并不知道挑战的内容。

- ★ 目的：在极短的时间限制内测试参赛队的创意问题解决能力、创造力与团队合作能力。
- ★ 即时挑战的教育侧重点：参赛队在有限时间内对创意问题策略的应用、评估、使用材料、以及团队合作的处理。
- ★ 鼓励参赛队培养创意问题解决能力和时间管理策略、表演和即兴技巧。
- ★ 培养快速掌握所提供材料的性质，以及学习如何有创意地使用材料来创造一个独特的解决方案。

(见“即时挑战”)



## DI 会员号

DI 会员号能让你参加正式的比赛，和/或使用 DI 的团队挑战，和其它支持材料作为参赛队、学校或团体在教育展示中的辅助材料。你们团队必须持有 2015–2016 年度有效会员号才能参加正式比赛。

1. 每个团队都应该向 DI 公司注册报名，而每个队都拥有一个独一无二的会员号。每个队也可以另外起一个不同于会员名称的参赛队名称。
2. 每个参赛队应该为每一个你们将要挑战的题目注册不同的会员号。例如，某参赛队想要在比赛大会中挑战 A 和 C 挑战，那么他们必须有 2 个会员号，每道挑战一个会员号。
3. 参赛队必须知道自己的完整的 2015–2016 年度会员号、参赛队名称以及参赛级别，并将这些资料填写在裁判和比赛主办单位要求的所有表格、文件和参赛队标示牌上。

**注：中国所有团队统一由 DI 中国区向美国 DI 总部注册报名。**

会员号由两组号码组成：XXX-YYYYY。

1. 每个会员号的前三个数字（XXX）代表你所属的地区（州/省/国家）。例如，所有中国的参赛队的会员号都是 185 开头。
2. 接下来的五位数字（YYYYY）代表你的团队，每个参赛队都有一个不同的号码。

你必须用会员号在所有 DI 的各级地区比赛登记注册。为了得到 DI 的正式比赛资格，你必须在报名截止日之前向你的地区比赛组委会登记注册。

---

## 如何参与 DI？

### 单队会员

1. 单队会员允许学校、学校项目、大学、社区团体、自学项目、家长会、俱乐部或企业组织一个团队（队员至少 5 人，不超过 7 人）来注册一支参赛队。
2. 此类会员资格使参赛队有资格参加 DI 的项目架构里任何级别的一个团队挑战。对于团队是如何挑选或组成的没有任何限制（除了年龄之外。参照“比赛级别”）。队员可以来自社区或以外的地方。
3. DI 组委可以购买多个会员号有序地分配给参赛队，并管理好参赛队。
4. 每一支参赛队需要有一个独特的、已付费并且有效的会员号才能参与到 DI 的赛事和活动中。
5. 有些地区会有对于私立学校学生参与公立学校活动的有关规定。和 DI 规则相比，请参赛队优先遵守有关省、市、学区或其他组织的相应的法律规定。

### 明日之星！® 团队

明日之星团队必须以单队会员来注册。

### 会员退会规定

DI 旗舰以及明日之星的会员资格当年不得取消或退款。

# 参赛队的 DI 项目规则

请注意：有下划线的部分表示与去年的规定不同。

## 组队

参赛队的队员必须是小学、初中、高中、大学、社区团体、男（女）童子军、家长会、自学项目、家长社团或商业机构的在册人员。参赛级别根据团队里年龄最长的队员的年龄或年级来决定。（见下列“比赛级别”）

注意：参赛队一定要认真遵守组队和比赛级别规则。未遵守这些规则的参赛队可以展示解决方案，但是不会被评分，并且不能晋升到下一个比赛。任何没有现行会员资格的队伍不得参加比赛。

## 队员

每个参赛队可以最多有七位队员。只有这七位队员可以参与团队挑战的解决方案。

1. 每一支参赛队人数不得少于五人，最多不超过七人。
2. 你的团队开始进行团队挑战的解决方案后，在你们提交第一个比赛报名表之前都可以增加队员人数至最多七人。在比赛之前，只要你们的队员人数未超过七人，在比赛组委会的同意下可以增加队员，但最多不能超过七人。
3. 在队员人数达到七人之后便不可以更换队员，即使其中有人退出或因任何理由无法参加比赛。如果有队员转校，他/她仍然可以继续在该团队里参加比赛。
4. 无论任何原因，在两场比赛之间不得增加队员，即使队员未达七人。在两场比赛之间增加队员将会使该队失去比赛资格，可以表演但是不会被评分。
5. 如果大部分的队员都离开团队了，你可以增加队员重新组一支新队伍。不得使用原有解决方案的任何内容，而且必须选择另一个团队挑战。
6. 一位队员不能同时参与两个选择同样挑战的队伍。如果有一位队员同时参与到两个选择同样挑战题的队伍，那么这两支队伍都会被取消参赛资格。

## 领队

每个参赛队必须有一位 18 岁以上的领队。

1. 领队可以配备一位或一位以上的助理，领队助理可以不满 18 岁。
2. 所有领队和助理必须了解不干涉原则，不能在团队挑战的解决方案发展过程提供任何创意或帮助。
3. 未满 18 岁的领队助理不可以陪同参赛队进入即时挑战比赛场地。
4. 根据领队的定义，领队不能成为他所管理团队的队员也不能参与解决方案，只有队员才可以参与解决方案。  
(参考“不干涉原则”、“独立宣言”、“即时挑战”章节)

# 比赛级别

## 参赛队的级别

团队展示解决方案有两种方法：**比赛形式**和**非比赛形式**。**比赛形式**有以下四种级别：小学 (EL)、初中 (ML)、高中 (SL) 和大学 (UL)。你们将与同级别、选择同一个挑战的其他参赛队一起比赛。

1. 一个团队中队员年龄可以不同，但是你们的**参赛级别取决于队员中年龄最长的一位或年级最高的一位**。参赛队不得越级参加比赛。（参照下列表格）各参赛队自行决定根据年龄还是年级来决定比赛级别。在开始准备团队挑战之前，必须事先确定你们的比赛级别。一旦登记注册，第一个正式比赛、在报名表上注明比赛级别之后，在每场赛事之间就不能变更了。
2. **请注意：**DI 并不鼓励或建议参赛队由跨越多个比赛级别的队员组成，例如，一个参赛队中有小学和高中的成员。**此规定的用意是让参赛队员们和年龄年级相仿的同伴一起竞赛。**

## 参赛队的级别

比赛级别	年级 (美国学制) 或	年龄 (以出生年月日界定)
小学 (EL)	幼儿园-5 年级	任何学员不能出生于 2004 年 6 月 15 日以前
初中 (ML)	6-8 年级	任何学员不能出生于 2001 年 6 月 15 日以前
高中 (SL)	9-12 年级	任何学员不能出生于 1997 年 6 月 15 日以前
明日之星!	明日之星团队挑战是专门为学龄前至小学二年级的孩子们而设计。见下面章节规定	
大学 (UL)	在册的大学、大专、商学院、技术学院或军事学院的全职学生。	

## 非比赛形式级别：明日之星！

明日之星团队挑战是专门为学龄前至小学二年级的孩子们而设计的。这是非比赛形式。

1. 明日之星团队可以在 DI 地区赛或是全国赛表演解决方案。在比赛大会，团队将在友善的观众面前表演解决方案，并获得正面的赞许。
2. 如果明日之星团队希望参加 DI 比赛或活动，应该先取得有效的/已付费的会员号码。
3. 明日之星团队不受比赛形式团队挑战的规则和条例的限制，但是，我们强烈建议领队老师和家长遵守不干涉原则。领队和家长可以教导孩子技能，但是要让孩子们自己着手做解决方案。如此一来，他们晋升到比赛级别的过程会更加容易。如果要参与 DI 比赛大会，必须遵守明日之星团队挑战的安全须知章节。此外，根据每个比赛大会场地的不同，可能会有因地而异的安全规定。联系大会主席取得相关信息。

## 大学级别 (UL) 参赛队

来自世界各地的大专/大学 DI 大学级别参赛队将在 DI 全球总决赛中（2016 年 5 月 25-28 日在田纳西州立大学举办）进行比赛，也有机会在某些地区赛或全国总决赛中与同级别参赛队竞赛。

## 资格

**谁有资格参加大学级别的比赛？**所有大学级别的参赛队队员必须是全职大专、大学、商学院、技术学校或军校在册学生。参赛队队员可以来自不同学校。大学参赛队必须起一个团队名称，并写明你们所属的地区组委会，以便于注册。仅限于大学级别的参赛队，年龄大于 18 岁的队员可以作为领队。

## 登记截止时间

想要参加全球赛的大学级别参赛队需要在 2016 年 4 月 1 日之前将报名表交到 DI 中国区。想了解更多关于比赛的参与方式，请联系 DI 中国区 [admin@gete-di.com](mailto:admin@gete-di.com)。

## 是否能参加一个以上的团队挑战？

**没问题！**大学级别的参赛队在全球总决赛可以选择多于一个的团队挑战。

## 团队挑战评分方法

### 中心挑战

240 分

1. 参赛队必须完成中心挑战的一套特定要求才能解决这个团队挑战。这些要求可能包括技术、结构、科学、舞台表演、美术和即兴演出等方面元素的组合。需要做一些调研来完成这些要求。
2. 中心挑战可能包括一个或多个即兴要素。“即兴”意指事先几乎没有准备，或没有准备，当场找出一套解决方案。

## 参赛队自选项目

60 分

DI 的参赛队自选项目让你的团队有机会展现你们的“特长”。“特长”就是技能、天赋、兴趣和团队的强项。参赛队可以在参赛队自选项目里创造任何他们想要做的事情。

1. 参赛队必须创造 2 个参赛队自选项目，每一个参赛队自选项目各值 30 分，并且在规定时间内将它们作为团队表演的一部分加以展示。参赛队自选项目应该与中心挑战的解决方案相关联。每个参赛队自选项目将以三种方式评分：以参赛队自选项目的创意及原创性来评分、可见的质量、工艺、及/或效果、以及参赛队自选项目与表演的融合度。参赛队自选项目的评分是主观的。请注意，挑战 D 不需要参赛队自选项目。
2. 每一个参赛队自选项目必须可以单独被评分，并且必须让裁判容易地辨认出。在比赛数据表上填写参赛队自选项目的技巧很重要：
  - a. 要具体：举个例来说，团队挑战里，演出服装如果不是评分项目之一，但是参赛队在自制 5 套演出服的其中一套花了很多时间。在比赛数据表上，参赛队可以要求裁判给他们的“演出服装”以参赛队自选项目评分。由于参赛队要求“演出服装”以参赛队自选项目来评分，裁判必须评判所有演出服装的创意和制作工艺，以及/或是所有五套服装的成果，在参赛队自选项目评分。如果只有一套演出服装很出众，而其他服装只是一般，这样将会影响此参赛队自选项目的得分。这就是参赛队在填写比赛数据表时应该考虑的。以上述例子而言，参赛队应该具体指定一套最好的服装作为参赛队自选项目的评分项目，并且说明你们想要让裁判注意哪些重要的细节。
  - b. 一个参赛队自选项目可以有多个具体项目：举个例来说，参赛队谱写了佛拉明柯舞曲，设计了一段佛拉明柯舞蹈，以及设计制作了一套佛拉明柯舞蹈服装给一个角色。该参赛队想要将所有项目（原创音乐、舞蹈及服装）作为一个参赛队自选项目来评分。只要这些项目在挑战的任何一部分被评分，参赛队可以将这些项目一并列入一个参赛队自选项目，填写在比赛数据表上。以这个例子而言，参赛队必须以一个能让裁判了解的方式将这三项填写在比赛数据表。参赛队同时也应该知道，如同上述演出服装例子，如果这三个佛拉明柯项目其中一项如果不太出众，它将会影响此参赛队自选项目的分数。
3. 一个参赛队自选项目不可以是中心挑战里要求的一个评分项目，但它可以是某个评分项目里独特的一部分，只要它可以单独被评分，而且裁判可以单独辨认出。以下有三个例子：
  - a. 中心挑战里有一项评分项目“交通工具”。参赛队不可以将整个交通工具列为参赛队自选项目。然而，交通工具侧面可能有队员画的艺术作品，而交通工具侧面的艺术作品参赛队可以要求将艺术作品作为参赛队自选项目单独评分，艺术作品是交通工具的一部分并且被作为交通工具的一部分被加以评分。它也应该成为一个容易被裁判辨认的参赛队自选项目。
  - b. 对上述的交通工具整体技术设计方面进行评分。参赛队可以要求将某个具体的设计，如刹车系统或驱动系统，单独列为参赛队自选项目。在这个情况下，刹车或驱动系统将被视为参赛队自选项目来评分，而该特色在整体的设计上也会在“整体效果”评分。演示过程的每一个环节都会以整体来评分，除了单独评分的项目。
  - c. 某个挑战要求一个布景。参赛队创造了一个壁挂式的厨房布景来符合要求。在其中一个参赛队自选项目，参赛队创作了一个机械式时钟挂在布景墙上。这个挂钟是布景的一部分，而且和布景一起被评分。它也可以容易地区分出来，成为一个独立的参赛队自选项目。
4. 两个参赛队自选项目只有在两者可以容易地区分并分别评分的情况下才可以同时展现。举个例子，参赛队要通过原创音乐和原创舞蹈来展现两个参赛队自选项目。两个参赛队自选项目（舞蹈和音乐）可以容易地区分并分开评分。

# 团队挑战的不干涉原则

参赛队拥有解决方案所有权！只有队员可以参与挑战和参赛队自选项目的解决方案。有来自非队员（包括你们的领队）的帮助就是“干涉”。



## 干涉大三角：

干涉大三角能帮助你了解何谓干涉，以及领队老师和其他人能在哪些方面帮助团队。

这个大三角的底边是由两个边角构成的：技能和挑战题与规则。这两个边角支撑是大多数团队在参与DI项目过程中都拥有的。

**技能**包括了参与者本来就知道的、用在团队里的技能，以及成为团队一员之后才学习到的技能。学习技能是DI程序很重要而且很有价值的一部分。每位队员参与DI项目总有结束的一天，但是所学习的技能却能受用终身。这些技能包括：表演技巧、技术性技能、思考技巧、团队向心力、调研、组织、时间管理、预算以及生活技能。教导队员技能并不算是干涉。事实上，引导队员去取得技能是领队老师的职责。将所学技能应用在某个特定的用途或使用在挑战解决方案是团队的职责。

**挑战题与规则**就是纸质版的挑战、旅程指南和挑战澄清。所有参赛队、领队老师、比赛组委会人员都有这些文件。挑战的规定限制，以及旅程指南的规定是所有人都必须遵循的。了解并吸收这些文件内容是参赛队、领队老师和比赛组委会人员的工作。

有时候技能决定了参赛队选择哪一道挑战；有时候选择了挑战之后，需要学习一些技能才能完成解决方案。不论是哪一种情形，在团队创造解决方案之前和过程中都将不断地学习技能和了解挑战。

**团队的解决方案只属于团队。**解决方案是由团队通过学习技能和了解挑战规则而创造的。出现在干涉大三角顶端的解决方案就是干涉行为。要认可并尊重团队“高高在上”的主宰权利！

1. 只有团队里七名队员可以贡献创意、参与解决方案和在比赛时参与团队表演。你们的独特解决方案的任何一个创意或任何部分都必须来自队员，且**只能**来自队员。如果队员以外的某人给了一个创意，你们就不可以使用那个创意，即使你原本可能也会想到同样创意。
2. 如果队员以外的某人（包括你们的领队）利用队员的创意制作了一个物品，你们不可以使用那个物品。你们必须完全重新并用自己的方式来制作。如果队员以外的某人，例如你们的领队或家长，告诉你们如何做某事，不论你们在制作某件物品或只是在练习表演，你们必须礼貌地告诉那个人让你们自己来做。
3. 如果你们不知道如何将你们的创意展示出来，那么你们必须去学习一些技能或是找另一种方式来完成任务。举个例子，戏剧老师可以教你们演戏技巧，但是不能在你们实际练习短剧时给予指导。一位专业的焊铁匠或是车间老师可以教你们如何焊接，但是不可以指导你们如何焊接团队实际解决方案的任何部分。如果你们不会焊接，你们必须找寻另一种方式来完成挑战。你们可以上网搜索信息以及视频来学习技巧，但是点子和设计必须是你们自己想的。

### 4. 搜集材料：当你们搜集材料时，请遵照以下原则：

- a. 参赛队可以列出一个具体物品清单，然后请领队或非队员人员取得那些物品。
- b. 如果参赛队在商店购买一个特定数量的原材料时（例如一块布料或一张三合板），参赛队可以请店里的人员将材料裁剪为特定的大小。**只要不是特殊的裁剪方式，而且商店为其他顾客也是用同样方式来裁剪，就不算是干涉。**参赛队必须自己计算出该项材料所需的尺寸，然后要求商店裁剪。此项规定的用意是让参赛队

- 购买实际需要的原材料来用在解决方案里，不造成浪费。此规定只适用于通常在购买时裁剪成某个尺寸。
- 参赛队不可以带着自制的模版或草图要求商店将材料裁成特殊要求的形状。
- c. 在别处找到的原材料（例如在队员家里找到的）不包括在此规定里，因为不是在商店里购买材料。举个例子，一位队员家里正巧有一大块木头，他们只需要一半，队员必须自己将木头裁至想要的尺寸。
5. 领队的职责是将队员的进度顺利推进，鼓励讨论，并协助队员聚集信息和资源。领队可以在激发创意的讨论会时记录并写下队员的创意，也可以写下（或打印）队员的剧本，**只要记录的用词和/或创意出自于队员，而不是领队加上或修饰过的**。领队可以以教育的方式来引导，让你们了解有什么可利用的，以及如何取得。领队不可以变成主导，为团队作决定。举个例子，领队**可以帮助**队员找出解决挑战时需要学习哪些知识。但是，领队**不可以**主导团队去找某一个特定的资料。队员必须完全靠自己去取得资料和资源。
6. 只有参赛队的队员可以组装、准备或修理道具、指导表演、决定演出的舞台定位、以及决定解决方案的所有其他方面。如果任何其他人提供帮助了，就是干涉。要提醒家长们和团队支持者，你们团队必须靠自己来准备道具、服装、导演和舞台定位！
7. 安全一直都是 DI 团队最重要的一点。并不仅仅是领队或家长来给队员指出他们认为不安全的事物，阻止队员进行危险动作也不是干涉。团队必须了解自己应该做些什么来确保解决方案的安全性。
8. 网络安全：网络提供了大量的信息以及在教育方面有正面的益处。使用网络搜寻资料同时也会让孩子接触超龄而且负面的信息，DI 希望孩子使用网络来帮助解决挑战问题的时候有成人在旁监督。成人在旁监督并限制孩子的网络使用并不算是干涉。成人可以禁止参赛队员搜索或使用任何他们认为不适合队员年龄的角色或状况。成人可以禁止参赛队参加不适合他们年龄的挑战。
9. 重复使用往年的团队挑战解决方案里的东西或由队员制作作为其他用途的东西可以被接受，但是这些东西不可以称为原创，特别是用在团队挑战解决方案里。详细见“确定解决方案的分数”。
10. 领队、家长、老师和其他人可以帮忙搬运或储存团队的物品。然而，领队、家长、老师和其他人在比赛之前或比赛当天没有责任看管团队的道具、布景或服装。任何被队员或非队员不小心损毁或丢失的物品必须由团队自己修复或重新制作。
11. 任何人都可以帮忙卸下、拆箱和搬运布景道具到比赛场地及准备区，视场地而定。非团队人员也可以将搁置在高人流或不安全的地方的布景道具挪开。
12. 比赛时裁判及其他大会人员将对违反不干涉原则的团队扣分。此项规定将严格执行，以确保其它队伍的公平竞争性，换句话说，要确保团队所赢得的每一分都是应得的，不多，不少。不论干涉行为是无意还是有意，都会被扣分。由大会工作人员所导致的、无意的干涉行为将不被扣分。
13. 在比赛时，参赛队**不可以**将观众或裁判包括在你们的表演里，包括即兴挑战 D 题的准备时间段。如果你们这么做了，就如同你们增加了队员，因为他们会给你们的解决方案增加一些东西。参赛队不允许向裁判团询问比赛还剩多少时间。还有，观众也不可以和参赛队进行任何方式的沟通。这包括领队和所有不参与演出的队员。然而，如果有观众（既不是领队老师，也不是不参与表演的队员）自发性的介入表演了，而非参赛队的错误，那么该队将不会被扣任何分数。
14. 在比赛时，描述参赛队表演内容的节目单、项目及传单**只能**在 8 分钟比赛时间内交给裁判。在比赛时间之前或比赛进行时的任何时候都可以将以上材料发给观众。
15. 出于对过敏可能性和健康因素考虑，绝对不可以要求裁判品尝你们团队带来的食品。还有，参赛队绝对不可以要求裁判为你们团队的表演戴上耳机、眼镜等。
16. 在比赛当中，观众群里任何人都不可以给参赛队信号或与队员沟通。举个例子，你们的领队和/或不参加表演的队员不可以示意时间或打手势示意你们说话大点声。
17. 关于在现场表演时使用音频和视频科技的规定，所有团队挑战的用意是所有的解决方案都以“现场”方式展现。
- a. 录像和录音可以用作演示的一部分（例如事先录制好、由队员弹奏的钢琴乐曲），但是这些录制品并不意味着可以取代现场演出。如果裁判认为你们的演出事先录制了太多，将会反映在分数上面。
- b. 任何使用在录像带或录音带里的服装或道具费用必须列入花费报告里。

## 不干涉原则：独立宣言

所有参赛队必须填写并签署独立宣言表格，并带二份复印件到每个比赛现场。此表在旅程指南的最后面，也可以从 DI 网站下载。此表也有电子版本供参赛队使用。

1. 独立宣言是参赛队宣誓的一段陈述，是关于团队挑战和即时挑战的不干涉原则。在此表格你们团队只能选一项：

a. 只有所列出来的队员参与提供创意和创造解决方案

或者

b. 团队的确曾得到非队员人员的帮助或协助。在这个情况下，参赛队要解释他们得到过什么样的帮助。为了公平起见，参赛队不应得的分数将会被扣除。

2. 所有参与创造解决方案的队员都应列在表上。然而，如果其中某个队员未出席或已退出，只要她/他的名字列出来了，她/他就不必签名。

3. 参赛队必须带二份独立宣言复印件到每个比赛现场。一份在进入团队挑战比赛场地时交给准备区裁判，另一份在即时挑战签到时交给裁判。如果参赛队拒绝填写完整并提交独立宣言表，就会被扣“非运动员操行”分。

## 时间限制

1. 每一个比赛性质的团队挑战都有时间限制。时间限制就是你们展示整个解决方案，包括布景道具摆设，必须在规定时间内进行。不可以超时，但是参赛队不必使用整个规定的时间。参赛队的表演如果在时间限制内结束，并不会被扣分。比赛场地清扫是在规定时间结束后进行，并不包括在时间限制里。

2. 当参赛队的表演结束或是时间到了，就会停止计时。如果你们还没表演完，时间就到了，那么你们的表演将会被中断。一旦开始计时，参赛队不可以要求停止计时或重新计时。

## 参赛队标示牌

1. 参赛队必须提供一个能独自站立的标示牌，大约 2 英尺 x 3 英尺 (0.61 米 x 0.91 米)，标明参赛队名称、学校/机构名称、会员号和参赛级别。此标示牌不列入评分。

2. 此标示牌仅在表演时作为辨识团队用，可以不必列入花费报告。如果参赛队未提供标示牌，并不会被扣分，但是标示牌有助于告诉观众和裁判是谁在表演。

## 赛场规格

1. 除非挑战有另外的规定，在比赛场地内或者最远在场地周边会提供一个三插脚插座。如果电源插座不在场地内，参赛队必须自己准备插销板。

2. 比赛场地的布局、地面材质及参赛队进场的路线都将因比赛场地而异。参赛队应该准备从舞台的左侧或右侧上场，并练习各从两侧上场设置舞台。

3. 参赛队不允许在比赛场地的墙或家具上面附着任何东西，也不允许在解决方案里使用恰巧出现在比赛场地里的任何物品。

4. 参赛队必须在比赛结束之后将场地清理干净。你们必须准备自己的清洁用品，并将场地清洁至原来的状态。

# 团队预算和花费报告

团队预算是参赛队用作展示的所有材料的总价值，**不一定是创造解决方案所有的花费**。选择同一个挑战的每个参赛队都有相同的预算。裁判将会评估你们的解决方案来决定其它团队是否也能以同样“花费”来重新制作。

1. 除了**挑战 D 题**之外，每个挑战都会设定一个预算或花费限制。团队的解决方案总价值不能超过团队挑战的预算限制（以美元计算）。在团队挑战里可以找到花费限制。国际参赛队应该使用 2015 年 8 月 1 日的美元汇率来换算。详细内容参阅“决定解决方案的价值”第 8 项。
2. **花费报告表：**参赛队必须提交花费报告表，列出使用在解决方案的物品以及其价值（适用于所有比赛性质的团队挑战，除了**挑战 D 题**）。此表在旅程指南的最后面，也可以从 DI 网站下载。此表也有电子版本供参赛队使用。参赛队必须带一份花费报告表复印件到每一场比赛。
3. 花费报告表应该只列出带到比赛场地、用在表演里的用品、设备、道具、布景、和服装。不需要包括用来创造解决方案的设备或工具的成本，也不需要包括剩余的材料或未使用的材料。不要包括你们团队已经设计但是未带到比赛现场的原型或实验性的解决方案。详细内容请参阅团队挑战的不干涉原则第 4 项。
4. 在参赛队表演之前，你们将填写完整的花费报告表交给比赛场地准备区的裁判。  
如果准备区的裁判认为你们的解决方案可能超出预算限制，他/她将与另一位比赛工作人员商议。如果他们都认为材料成本超出预算，而且时间允许的话，你们将被允许快速地将解决方案更改到符合预算限制。
5. 如果花费违规不是在准备区被发现，那么参赛队可能因为“非法程序”被扣分。

## 花费报告种类

1. **服装。**所有裁判看得见你们身上穿戴的，包括演出服装、帽子及任何用在挑战解决方案的都一定要在花费报告表的服装栏列出。

### 可免申报的服装：

- a. DI 的 T 恤衫、T 恤衫搭配牛仔裤或是普通裤子 / 裙子及其他一般的服装类，只要它们和解决方案无关。
- b. 基于安全因素所使用的例如安全帽、护目镜、鞋子或防护手套。用在安全物品上的装饰或改造的费用必须列在花费报告表上。
- c. 按医师处方配的眼镜、助听器、石膏等等，或是使参与者能够演出的物品，只要它们和解决方案无关。如果这些物品用在解决方案里，就必须全额列在花费报告表上。
- d. 首饰和手表，只要它们不是用在道具或服装上。

2. **布景 / 设备。**所有布景以及布景背后的材料，包括电和电子设备成本，都必须列在花费报告表上的布景 / 设备一栏。可免除申报的物品必须未经改造。举个例子，如果参赛队使用了一把教室用椅，并在上面凿洞，用来安装一个装置，那么这把椅子的价值必须列在花费报告里，因为它已经被改造了。

### 可免除申报的布景 / 设备：只有以下的特定物品可以免除。

- a. **视听设备：**录放音机、CD 和磁带播放机、Mp3 播放机、iPod、卡拉 OK 播放机、收音机及手持麦克风；音箱和扩音器；投影仪和投影幕；照相机；电视、录放影机、DVD 播放机；专门用来支撑视听设备的相关金属件，例如推车。
- b. **电脑及相关设备：**所有作为电脑来使用的或者用于计算的设备都可以免除申报。包括但不限于：笔记本电脑、台式电脑、移动设备（比如平板电脑、智能手机、掌上电脑、智能手表等等）、打印机、网络装置（比如无线网络热点或是路由器）、网络微型计算机（比如蓝莓 PI 电脑）、微控制器（例如 Arduinos 和 basic

stamps) 和乐高机器人。用来维修这些电脑设备的装置也可以免除在外。这些包括：维修零件，例如电路实验板和跨接线。相关的硬件，例如专门用于且仅用于支撑电脑的物件，和一些商业生产的软件，只要这些产品在团队的使用功能是源于团队的设计方案，也可以免除。

- c. **电源产品：**插销板、电源板、自动断电器、电池（除了在旅程指南安全章节提到的）、变压器（见电的使用 7. d）。
  - d. **地面材料和 / 或用作保护用途的物品：**参赛队提供用来保护地面或保护队员或观众安全的物品，只要它们和解决方案无关，例如防水油布、网子和体育用软垫。
  - e. **家具：**未改造过的一般教室课桌、桌子、折叠桌和椅子。
  - f. **乐器：**制造商生产的乐器和音乐、乐器架（仅用在支撑乐器）。
  - g. **安全设备：**用来保护安全的物品，例如安全帽和护目镜等等。
3. **道具：**在规定时间内带到比赛场地里的所有大大小小的物品都必须列在花费报告表上道具一栏。甚至包括用来运送沉重道具的推车，不论它们是否被使用在演出当中。换句话说，如果参赛队需要使用某设备将道具从出发区搬运到表演区，那么这些设备必须列在花费报告表上道具一栏。
4. **常见用品。**大量物品像是钉子、钉书针、胶带、记号笔、亮片等等应该列在常见用品一栏，并写出成本。如果参赛队购买了像是油漆的物品，但是只用了一点点，则估计用在解决方案部分的成本。
5. **丢弃物。**这个栏目应该包括实际丢弃的物品例如纸箱、空的容器、报纸或纸筒，而不是尚可使用的二手货例如金属（例如轮子或滑轮装置），用衣服上的配件来制作演出服装、轮胎、尚可使用的旧家电等等。这些物品应列出“二手货拍卖”的价格。详细内容参考下列“决定解决方案的价值”第3点。

## 决定解决方案的价值

**每一项用在表演里的物品一定要列在花费报告表上。**在每一场比赛都要准备几份花费收据，以便必要时提交说明你们的总花费金额。参考“团队挑战的不干涉原则：4. 搜集材料”中的重要信息。

1. **购物税和运费。**不要将购物税或运费计算在花费报告表上。
2. **新的。**特地为解决方案购买的物品应该列出购买价格。许多用在布景的用品都是新的，或尚未使用的，例如PVC管、海绵芯纸板、大张纸板、壁报纸板、蜡纸等等。这些应该列出它们全新购入时的价格，即使是别人捐赠给你们的。记住，花费报告并不是要详细列出你们实际花了多少钱，而是如果其他队来复制你们的解决方案，他们需要花费多少。如果你们只用了一件物品的一部份，你们可以估计实际用在解决方案那部分的价值。
3. **用过的。**许多你们的道具和服装将会利用回收物品或借来的物品来制作。这些物品是以前买来的、用过的、并且不再保有原始价格。参赛队可以给这类物品标上合理的“二手或拍卖”价格。演出服装的部件（例如帽子、领带或晚礼服）、电子产品（像是旧台灯或风扇）、金属部件（像是轮子和滑轮），这些都是属于此栏目的物品种类。参赛队应该列出它们现实的价值。
4. **重复使用团队创造的物品。**参赛队可以重复使用往年团队挑战解决方案的物品，但是这些必须和其它用在表演里的非原创物品同等对待，例如租或买一套演出服装。
5. **租用一天的物品。**有些参赛队使用的设备和服装也许不是全新的，但是仍然有很高的价值，例如发电机和压缩机或一些市面上买来的特殊服装。像这类物品，参赛队可以调查并给它们一个租用一天的价格。举个例子，如果队员的轮椅被用在解决方案里，那么你们必须有一个这个轮椅被租用一天的价格。

6. **常见用品。**大量物品像是钉子、钉书针、胶带、记号笔、亮片等等可能不会全部用完。参赛队应该保留这些物品的购买收据，以便估计所使用部分的成本和此栏目总额。
7. **丢弃物。**价值低于 1 美元的丢弃物不需要定价格，但是应该列在使用过的丢弃用品栏目。参赛队不可滥用这个规定，将所有丢弃物价值都定为 1 美元以下！比如报纸、铝罐、纸箱、和破布等丢弃物对大部分的人来说通常没有任何价值，但是应该在表上列出来，因为那些物品是你们的解决方案里的一部分。
8. **国际参赛队。**由于货币汇率、进出口的问题、和材料的供应因国家而异，在美国以外的参赛队应该以 2015 年 8 月 1 日当天兑换美元的汇率来换算所使用材料的价值。在网络上可以找到各种不同的货币换算计算器。非美国参赛队必须在花费报告表上注明换算汇率。

DI 中国区注：除了可免除的项目之外，所有解决方案里使用的物品材料都必须列在花费报告里，不论是买来的、借来的、或是赠与的，例如某家长借给参赛队一部全新的机器人用在解决方案里，那么参赛队应该在花费报告列出这个机器人的全额价值。花费报告的用意在维持一个公平的游戏规则，各参赛队应该秉持此原则。

## 安全

我们鼓励参赛队发挥创造力和冒险精神，但这不意味着参赛队可以将你自己、队员、主办单位或观众置于危险之中。参赛队有责任设计一个安全的解决方案，不会损坏比赛场地、私人财产或你们团队聚会的地点。

1. 参赛队的挑战解决方案一定要符合以下规定。我们要求参赛队展示一个安全的挑战解决方案，而且不会对观众、裁判或场地造成伤害。**若裁判认为参赛队的解决方案有安全隐患，他们可以随时中断比赛的进行。**视情况而定，参赛队不一定被允许继续完成比赛。
2. 如果主办单位在你们展示之前发现解决方案的一部分有安全隐患，或是未遵守安全规定，他们可能要求你们修改或删除那一部分的表演。
3. 如果发现参赛队的解决方案具破坏性或有安全隐患，主办单位有权拒绝你们的参与。主办单位将停止比赛，也可能扣分。
4. 所有主办单位作出关于安全及/或财产损毁的决定都是最终决定。
5. 如果主办单位认为场地的局限可能导致不安全或损坏的问题（例如，吊灯太低，太接近表演区域），可能会制订出场地特定规定。在比赛之前，主办单位会将**场地特定规定**事先通知参赛队伍。

## 安全原则及限制

1. **足部保护：**所有队员都必须全程穿鞋、或是有不易刺穿的足部保护。这是为了保护表演的队员免于踩到地面上不易察觉的石砾。队员如果在表演当中掉了一只鞋，他 / 她必须将鞋子穿好才可以继续演出。裁判可以协助队员取回鞋子，但是不能替队员穿鞋子。其他队员可以继续演出。
2. **安全装备：**有些团队挑战可能有特定的安全要求，例如眼部保护（护目镜）或皮肤保护（橡胶手套）。仔细详读团队挑战并履行相关要求。

**3. 激光和灯光:** 参赛队不得使用激光或激光笔。参赛队不得使用任何能发出强光束的光或扫描器，以免对眼睛造成伤害。根据不同的团队挑战及比赛场地，参赛队在表演当中不一定会被允许将灯光关闭。**参赛队有责任在比赛前主动向主办单位询问有关灯光操控的场地特别规定。**

**4. 氢气气球:** 可以使用但是一定要由队员全程控制。参赛队有责任将飞走的气球收回，并有责任赔偿因为使用氢气而造成的任何损坏。**参赛队一定要知道有些地区组委会和有些比赛禁止使用氢气气球。参赛队有责任在比赛前主动向主办单位询问有关使用氢气气球的场地特殊规定。**

**5. 罐装喷漆:** 罐装喷漆含有有害气体，为防止颜料在空气中四处飘散，在任何比赛场地建筑物里或是挑战场地里禁止使用罐装喷漆。

**6. 火、烟和干冰:**

a. 参赛队不得使用能产生明火或极高 / 低温的设备或物质。极高温或低温的定义是能对皮肤造成伤害的“温度”。以下设备或物质不允许使用：点燃的蜡烛、燃烧工具、灭火器、火、所有种类的烟花、易燃的燃料、“拉炮”、烟雾弹、闪烁发光的烟火或是任何爆炸物。

b. 不允许使用烟雾制造机。

c. **干冰:** 参赛队可以使用干冰，但是必须要戴手套或使用夹子，并且一定要安全的丢弃。参赛队有责任赔偿因为使用干冰而造成的任何损坏。**然而：参赛队一定要知道有些比赛场地禁止使用干冰。参赛队有责任在比赛前主动向主办单位询问有关使用干冰的场地特殊规定。**

**7. 动物:** 解决方案的任何部分都不能使用活的动物。

**8. 电的使用:**

此规定是对于使用电力的限制，以求参赛队的解决方案的安全性。领队必须在独立宣言上面保证所有队员设计的电子解决方案不会对队员、观众或场地造成伤害。如同上面安全第 3 点所述，如果裁判认为参赛队的解决方案有安全顾虑，他们有权阻止演出。

a. 关于学习如何使用电的资源有很多，例如你当地的图书馆及上网搜索。

b. 团队挑战的解决方案可以使用直流或交流电。下面列出了对每一种电源的规定。

c. 所有用在解决方案的电源装置接线和绝缘必须安全，并使用符合标准的电线和绝缘体以免触电和着火。

d. 参赛队必须事先准备使用大会场地的电源。对参赛队有必要的变压器由参赛队自行准备，其费用可以免除。

e. **电池的使用:**

i. 仅允许使用未经改造的、市面上商业售卖的电池。

ii. 任何倾斜时会漏出液体或物质（例如电解质、酸质、铅屑等）的电池都被禁止使用。例如可取下排风盖来做检查或添加液体的电池是禁止使用的。

iii. 电池可以并联或串联。

f. **直流电电路 (DC) - (一般以电池供电)**

i. 一个电路的任何两个点的直流电电压不得超过 28 伏特。根据人体所能抗电的负荷，此限制确保队员触摸电路时不受伤。

ii. 当直流电路负荷超过 10 安培时，必须使用电流限制设备（例如保险丝或断路器）。此设备必须放置在电源与使用该电源的装置中间。

g. **交流电电路 (AC) - (一般以从插座供电)**

i. 在任何裸露的连接处，交流电的伏特数不能超过比赛所在国家规定的标准（例如美国是 120 伏特交流电）。

ii. 自动断电器必须用在团队自制或改造过的电路上。

iii. 所有解决方案如果使用 1000 瓦以上的电量，就必须使用自动断电器。电量负荷的瓦数可以在购买设

备时附带的说明书上找到，或是将电压乘以电流。

- iv. [瓦数 = 安培数 x 伏特数]
- v. 自动断电器的成本可以免除申报。

**9. MSDS 材料安全数据表:** 参赛队应该准备一份材料安全数据表(MSDS)说明你们想使用的物品或化学物是安全的。

- a. 如果队员想混合多种物品或化学物，领队必须在独立宣言上确保此种混合使用的物品或化学物是安全的，并且不会对队员、观众或场地造成危害。
- b. 即使这些物品或化学物有了上述保证，但裁判认为它们的使用方式不安全或者可能对队员、观众或场地造成危害，参赛队就会被禁止使用。
- c. 产品制造商可以提供 MSDS 表。领队应该提醒队员在购买产品时要求一份 MSDS 表。在 <http://www.ilpi.com/msds/faq/partA.html#where> 网站可以找到详细的 MSDS 表。

**10. 枪械、武器及暴力:** DI 不允许也不支持团队挑战或即时挑战的解决方案包含无理由的暴力和/或无理由的使用任何暴力武器。然而，参赛队可以合理的方式处理战争、犯罪或类似的主题，参赛队也必须遵从以下原则：

- a. 如果参赛队需要在团队挑战或即时挑战的解决方案中描绘一种武器，该武器必须是团队自创的而且很明显是无害的。
- b. 彩弹枪、迷你气枪、气枪和类似器械禁止在 DI 的比赛中使用。
- c. 参赛队必须了解到许多学校用来举办比赛的建筑物绝对不允许出现任何武器，不论武器是否有害。**参赛队有责任在比赛前主动向主办单位询问有关使用此类物品的场地特别规定。**

## 版权及注册商标

DI 的其中一项重要目的是要让团队发挥自己的创意来创作原创的材料、音乐、角色等。

- 1. 未经过所有者允许而擅自使用有版权或已注册的材料是违法的。DI 给予有效会员在团队挑战的解决方案里使用 DI 名称及商标的权利。
- 2. 领队和/或学校/组织有责任帮助队员确认将要使用的材料是否有版权，以及如何取得该材料的使用授权（如果有版权）。挑战澄清将不会回答有关版权或有注册商标的材料的问题。领队或其他人协助队员关于此类问题的答案或是如何取得材料的使用授权将不视为干涉。参赛队如果违反版权或注册商标法律将会被所有者起诉。
- 3. 未取得特定允许而滑稽的模仿音乐或公众人物是法律许可的。就 DI 而言，滑稽模仿定义为“一个以滑稽或讽刺方式仿效一段写作或音乐”。也就是说在你们的表演当中如果有一位受版权保护的角色，你们应该清楚地让裁判意识到你们是刻意在该角色身上制造笑料。法律还允许上述表演用在“正当使用”的用途，例如用在教育方面 -- 有范围性的活动，并且不利用该表演来赚取金钱。
- 4. 要记住，使用有版权的材料或注册商标的产品并不如原创想法、人物和材料来得有创意。然而参赛队不会被扣分，使用非原创材料（例如众所皆知的音乐、诗歌和人物）将会比使用原创作品的队伍得分低。
- 5. 即时挑战的表演由于即兴表演的特性，可以不受版权问题约束。

## 挑战澄清

**假如你对挑战或者规则有疑问：**你或许对某些团队挑战或规则不太确定或不了解。当你有疑问而又无法在挑战或者旅程指南中找到答案时，你可以要求“挑战澄清”。**挑战澄清**是一段陈述，用来解释一条规定或团队挑战的必要条件。由参赛队提出的问题将由负责每道团队挑战的国际挑战专家团(ICMs)来回答。你们所得到的答案称为挑战澄清。

### 参赛队挑战澄清

1. 参赛队可以向国际挑战专家团(ICMs)询问关于挑战的问题。ICMs 将会回答你们的问题并快速地直接回复你们。**这个问题和答案将不会与其他队伍分享。**
2. ICMs 不会回答任何有关要求他们验证某个具体团队挑战的问题。举个例子，参赛队描述你们的一个装置，并询问是否符合规定，ICMs 将会让你们看旅程指南和挑战，自己找出答案、自己决定你们的解决方案是否合乎规定。这是因为不可能没有实际看到你们的解决方案就判定它是否合乎规定。由于 ICMs 无法看见和体验可能的解决方案，他们不会提前在挑战澄清里为任何解决方案提供验证。
3. 我们欢迎参赛队写信提出你们认为最重要的问题。然而，每个参赛队只能问十个问题，你们应该仔细考虑问题的先后顺序。**参赛队每次只能问一个问题。**
4. **挑战澄清的申请截止日期是 2016 年 2 月 15 日。**在此日期之后投递的问题将不予受理。
5. 参赛队有责任将一份参赛队挑战澄清带到每一个比赛现场，让裁判知道你们提的问题及答复。

### 公开挑战澄清

当国际挑战专家认为在团队挑战或旅程指南里有所有参赛队都应该知道的问题，他们会写一个公开挑战澄清。这些公开挑战澄清将在 DI 的全球官方网站 [www.idodi.org](http://www.idodi.org) 以各个团队挑战分别刊登。

DI 中国区参赛队可以访问 [www.gete-di.com](http://www.gete-di.com) 查询中文版的公开挑战澄清。

### 哪一个文件有先决权？

有时候你可能觉得团队挑战、挑战澄清或是旅程指南的某些规定或要求相互冲突。哪一种文件有先决权呢？一般来说：

**旅程指南 包括了适用于所有挑战的一般规则。**

**但是：**团队挑战可能有一些将取代旅程指南的具体要求。(例如，旅程指南指出允许使用电池，而挑战可能禁止使用任何电源。在这种情况下，团队挑战有先决权。)

**然而：**公开挑战澄清将取代旅程指南和团队挑战以及参赛队挑战澄清。这也说明了在比赛之前经常的查阅网站上挑战澄清的重要性。

### 如何取得问题的回复？

1. 登录 [www.idodi.org](http://www.idodi.org) 在网上提出参赛队挑战澄清问题。
2. 先查询你们想提出的问题是否已经在公开的挑战澄清回答过了。如果没有，按照以下指示来提问。一般来说你们将于 1 个星期之内得到答案。有时候参赛队提出的问题需要深入研究，或是需要请教国际挑战专家的意见。这些问题需要更多时间来回答。请放心，国际挑战专家们将会尽快回答这类问题，但是他们同时也希望所回答的答案是正确的，所以请耐心等待。如果你们在 5 个工作日尚未收到电子邮件的答复，请再邮寄一次问题，并信息中标注“第 2 次请求”。

# 即时挑战

## 什么是即时挑战？

在比赛时，除了你们的团队挑战之外，参赛队要在规定时间内完成一项即时挑战。即时挑战在比赛之前是保密的，队员们都不知道即时挑战的任何内容。直到参赛队被请到即时挑战比赛场地时开始解决这个挑战。

即时挑战的比赛时间通常为 5-10 分钟，所占分数为总分 100 分。虽然每个即时挑战都有不同的要求，所有的即时挑战都会因为团队合作与独特的创意解决方案而得分。

## 即时挑战的种类

每一年我们都会出许多道各种不同的即时挑战。有一些挑战需要多方面的思考（也就是“盒子外的创意”），有一些则是考验团队合作以及汇聚型的思考（也就是“盒子内的创意”）。

即时挑战可以大致分为两种类型：表演类和任务类。然而，许多即时挑战混合了这两种类型。在你们进入比赛场地之前都不会告诉你们即时挑战属于哪一个类型。

1. **表演类：**表演类的即时挑战 侧重在团队同心协力创造表演一个戏剧性的解决方案给裁判看。这类挑战的评分重点是表演的创意、整体演出和/或材料的使用、还有团队合作。参赛队可能被要求利用字、词、对话和/或戏剧性的人物描述来解决挑战，也可能被要求不能说话。参赛队可能会拿到真实的或想象的材料来使用在解决方案里。参赛队在表演给裁判看之前可能不会有时间练习。
2. **任务类：**任务类的即时挑战 侧重于让参赛队通过齐心协力对所给材料进行移动、建造、改变、或保护来完成某项任务。可能要求参赛队进行讨论。评分重点是参赛队在共同设计解决方案时的合作情况、最终完成品的创意、以及是否成功完成任务。在比赛中队员有可能不允许说话。

## 即时挑战的规则

1. 每个同级别的参赛队都将拿到一样的即时挑战，并由同一组裁判来评分。
2. 即时挑战必须由最少两位队员参与。
  - a. DI 鼓励所有队员参与设计给最多七名队员来解决的即时挑战；参与人数少并不会给你们团队带来好处。
  - b. 参赛队在进入比赛室之前就必须决定哪几位队员要参与。没有人会告诉你们任何关于即时挑战的事，包括你们做出这个决定之前也不会告诉你们是哪一种类的即时挑战。
3. 一位领队，最好是成人领队，可以陪同参赛队进入即时挑战赛场，但是领队在比赛时不可以指导、暗示或者与队员或裁判沟通。
  - a. 是否需要领队陪同进入比赛室，是在进去之前由队员来决定的。
  - b. 未满 18 岁的领队助理不可以陪同参赛队进入即时挑战赛场。
  - c. 如果一位领队老师在一个 DI 赛季带领二支或二支以上同级别的参赛队，那么领队老师不允许进入即时挑战赛场。在某些比赛中，不同级别或挑战的队伍可能会得到同样的即时挑战，如果一位领队老师在带领两支或两支以上的参赛队，领队老师将不允许进入即时挑战赛场。相关规则由赛事组委会制定。组委会将会视情况允许领队进入他或她所带领的在比赛时间排在最后的一支队伍的比赛场地。
  - d. 如果有任何队员参加了一支以上的参赛队，参赛队必须在赛前尽早通知赛事组委会，这样该比赛的即时挑战题目会相应作出改变。

4. 在比赛完之后，为了公平起见，参赛队不可以向其他队伍泄漏挑战内容或者你们的即时挑战解决方案的任何内容。因此，在全球总决赛结束之前（于每年5月底举行），除了团队成员和领队之外，你们不可以和任何人谈论你们的即时挑战的任何内容。
5. 如果你确实需要与队友和领队讨论即时挑战，你们必须在远离他人的秘密地方进行，包括你们的家长和支持者。如果你们队员和/或领队被听见或发现你们与任何人分享你们的即时挑战，你们团队将会被取消比赛资格。
6. 即时挑战 比赛期间：
  - a. 参赛队可以带计时设备进入即时挑战赛场使用，只要不发出任何噪音。
  - b. 除了即时挑战工作人员提供的物品之外，参赛队不可以使用任何其他物品在他们的即时挑战里。
  - c. 如果队员对你们的即时挑战有疑问，你们可以提问，但是只能在开始计时之后。通常不会有额外时间给队员提问。
  - d. 在即时挑战的任何时间，队员可以问计时员还剩多少时间，除非即时挑战有另外规定。
  - e. 参赛队不可以以任何方式变更以胶带标示或做记号的区域，除非即时挑战有另外规定。
7. 如果裁判认为队员的解决方案有着明显的理解错误，他们将会尝试解释挑战，但不会给予任何帮助。
8. 领队和选择不参与的队员将在团队解决挑战时坐在远处观看。参考以下“即时挑战的不干涉原则”。
9. 即时挑战的评分是主观的，而且不能上诉。如果发生了程序问题，领队可以向即时挑战专家或是比赛组委会负责人说明。

## 即时挑战的不干涉原则

1. 你、你的队友及领队在全球总决赛结束之前都不可以在公开场合谈论你们的即时挑战。如果赛事组委会发现你们团队一直谈论你们的即时挑战，你们团队将会立刻被取消比赛资格。有可能是在比赛之后取消资格，而且被取消资格的参赛队将无法晋升到下一级别的比赛。
2. 即时挑战进行时：
  - a. 领队和选择不参与的队员不可以给暗示、建议或与参赛队用任何形式沟通，否则将视为干涉而导致被扣分。
  - b. 团队和领队必须将所有携带的电子产品关机，例如手机、传呼机等，否则将视为干涉而导致被扣分。
3. 为了即时挑战的保密性，领队不可以对任何部分的比赛过程进行拍照或录像。领队也不可以在比赛过程作笔记。
4. 参赛队（包括领队）不可以在比赛完后将纸条、笔记或即时挑战的复印件带出场外。
5. 如果参赛队无意中得知他们的即时挑战，该队应该在比赛之前告诉即时挑战专家。在这种情况下，参赛队通常可以参加即时挑战比赛。但是，如果这个参赛队的即时挑战分数使得他们晋升到下一级别的比赛，那么他们将被调整为与名次紧随其后的队伍并列排名。在这种情况下，泄露题目的参赛队通常会被取消比赛资格。

## 即时挑战评分方法

不同于团队挑战的评分，参赛队在颁奖典礼结束后才会拿到即时挑战的初始分数。只有初始总分和比例分数会在那时候公布给参赛队。

## 扣分及上诉

1. 如果任何队员或领队被发现干涉了即时挑战，就如同上面所述，此参赛队将被扣分。扣除的分数将由即时挑战比赛的裁判与即时挑战专家协商决定。
2. 参赛队在全球总决赛之前被听见或被发现泄漏他们的即时挑战内容将会被取消比赛资格，并且不能在该年度参加任何 DI 的比赛。取消资格是由比赛现场的即时挑战专家与地区赛负责人和地区组委会主席协商之后决定。由于所有的地区赛事都使用同样的即时挑战，只是比赛日期不同，参赛队在全球总决赛结束之前都不可以泄漏你们的即时挑战，特别是在网络上。
3. 如果对于即时挑战的管理有任何疑问，这些问题应该先提交给该场比赛的即时挑战专家。

## DI 比赛程序规则

请注意：有下划线的部分表示与去年的规定有所改变。

### 报名注册比赛

在获得 DI 会员资格后，**参赛队必须在正式比赛前报名注册而且要为所参加的每场比赛进行报名注册。**

1. 你们的项目联系人或领队在你们获得会员资格之后会收到比赛的报名说明。如果没有收到相关信息，请与你们的地区组委会联系。
2. 报名注册程序可能因各地区组委会而异。**DI 的会员费并不是比赛费用。**大部分的比赛组委会会收取参赛费来支付当地的行政费用、培训以及比赛用品费用等。
3. 你们必须完整填写报名表，你的地区组委会才能安排你们的比赛时间。绝大多数的 DI 赛事都不接纳比赛当天才报名的队伍。

### 团队挑战和即时挑战的比赛时间安排

#### 你们的比赛表演时间：

在获得 DI 会员资格后，**参赛队必须在正式比赛前报名注册而且要为所参加的每场比赛进行报名注册。**

1. 在你们注册比赛之后，领队将在比赛至少一星期之前收到比赛相关信息，包括确定的即时挑战和团队挑战比赛时间。如果未收到，请联系地区组委会。
2. 每个参赛队将有两个分开的比赛时间：团队挑战和即时挑战。大部分的情况下，地区组委会无法保证两种挑战的比赛时间先后。
3. 请遵照地区组委会的指示，在指定的时间内进行报到和比赛，并预留足够的时间。如果你们未收到报到通知，请尽早抵达指定的比赛场地，**最少提前 20 分钟到达。**

## 标准比赛程序

### 团队挑战程序

1. 所有参赛队应该在指定的团队挑战比赛时间**至少 20 分钟前**，在比赛场地向准备区裁判报到。准备区裁判会友善地与你们打招呼，然后和你们过一遍核对清单。核对清单内容包括一些参赛队必备的文件、检查你们的

解决方案的安全性、以及确定你们所需的物品是否已备齐等。视场地而定，准备区裁判可以在领你们到出发区之前或之后这么做。如果你们团队表演所使用的语言不同于比赛大会的官方语言，那么你们必须提供三份剧本翻译复印件给裁判。

2. 在你们比赛时间开始之前，准备区裁判会带领你们到出发区。出发区是比赛场地的一部分，参赛队将在出发区等待，直到你们的比赛时间开始。在等待时间内，工作人员会请领队到观众席入座。在出发区，准备区裁判将介绍比赛场地，并将计时员介绍给你们。计时员会把你们介绍给观众和裁判团。
3. 如果你们的挑战在表演之前有不同的程序，请参阅各挑战关于程序的规定。
4. 接下来计时员会说“你们可以开始了”。所有参与表演的队员此时必须在出发区。然后参赛队将布景道具搬到比赛场地并开始表演。摆设道具和布景是在你们的比赛时间内进行的。当比赛时间结束时，参赛队仍然在表演，计时员会说“时间到”然后你们必须停止表演。(详细信息参考“时间限制”。)
5. 你们比赛完毕之后（别忘了敬个礼！），裁判会花几分钟时间与你们谈话，讯问关于你们的创作作品的相关问题，并赞赏你们的努力成果，然后队员必须将你们所有的东西搬离比赛场地。你们的领队、家长及支持者可以帮助。参赛队有责任将比赛场地清洁干净，以备下一个队伍使用。
6. 向你们的总裁判询问队员或领队什么时间可以回来取你们的初始分数。（相关信息参考“评分方法”章节）。

### 即时挑战程序

1. 参赛队应该在规定的即时挑战比赛时间前 15 分钟向即时挑战的报到处裁判报到。带上一份你们的独立宣言复印件。报到之后，参赛队将在等待区等待，直到即时挑战裁判来带领你们去比赛场地。
2. 在你们开始比赛之前，你们将被要求做一个庄严的宣誓，有可能是在即时挑战的报到处，有可能在等待区，或者在比赛场地进行。你们将被要求作如此的宣誓：

**“我们保证在全球总决赛结束之前决不谈论我们在即时挑战比赛场地所看到的、听到的或我们所说所做的任何事情。如果我们被发现与任何人分享这个挑战，我们将被取消比赛资格。但是，我们可以和我们的队友及领队进行秘密讨论！”**

3. 当裁判叫你们的队名时，你们一定要确定裁判手中的关于你们的资料（你们的参赛级别、团队挑战和你们的团队名称）是否与你们的参赛队相符！参赛队和一位领队将跟随裁判进入即时挑战的比赛场地，你们将在里面等待进一步说明。未满 18 岁的领队助理不可以陪同参赛队进入即时挑战比赛场地。参赛队在进入比赛场地之前就必须决定哪几位队员要参与比赛，以及领队是否陪同进入比赛场地。不参与比赛的队员可以选择是否陪同进入比赛场地。
4. 当你们一进入比赛场地以后，裁判将宣布以下内容：“欢迎进入我们这次比赛的即时挑战部分！在这里任何事都是可能的，你们将有机会展示你们所学的创意问题解决能力，和你们同级别、选择同样团队挑战的每一个参赛队进行较量，我们今天将呈现给你们这个即时挑战。”
5. 你们的领队和不参与比赛的队员在题目公布之前将到远离比赛区的地方就座。此时领队必须将所有电子产品关闭。

6. 然后你们将得到即时挑战的说明，并听从指示开始比赛。参赛队必须等到裁判读完所有挑战内容才可以开始解决挑战。你们将拿到一份即时挑战题目，以方便你们在裁判读出题目时可以对照。你们在讨论挑战解决方案时可以留着这份题目，但是比赛完毕后不能带离比赛场地。
7. 当比赛时间结束时，裁判会宣布“时间到！”你们必须停止解决方案的进行。要记住，很多即时挑战都有一个以上的时间段（例如：第一阶段、第二阶段等等）。在任何时间段宣布结束之后仍然继续工作将会导致你们在该时间段得到零分，也可能使你们无法继续进行下一个部分的挑战。在挑战结束之后，参赛队将会被提醒不可以向队员以外的任何人谈论有关即时挑战的话题，只能在秘密处和自己的队友谈论。
8. 在一些地区比赛中，参赛队接下来会被带到“休息区”，在那里你们可以自由地讨论挑战的话题。如果地区比赛提供了休息区，参赛队可以使用，但是不一定要使用。在全球总决赛里，领队将不被允许陪同参赛队进入休息区。
9. 即时挑战裁判将陪同你们离开比赛区。你们在比赛颁奖典礼之后才会拿到即时挑战的得分。
10. 在任何一个比赛大会，明日之星团队都要参与即时挑战。除了领队老师之外，每位队员可以有至少一位家长陪同进入即时挑战场地来观看。明日之星为非比赛级别，所以也就不会打分数，即时挑战的规章（见即时挑战程序第2条）也不适用于明日之星团队。

## 搬运布景和道具

1. 请确认你们的表演材料能够通过一个标准门，大约30英寸（0.76米）宽 x 76英寸（1.93米）高。另外，要记住每个比赛场地的门大小并不一样。地区组委会并不保证比赛场地大于挑战里所规定的大小，也不保证天花板高度高于7.5英尺（2.29米）。请事先准备这种可能性。
2. 一旦参赛队的布景道具到达“出发区”，只有队员允许碰触和/或将它们搬运到比赛场地。
3. 参赛队可以在出发区完成道具布景的组装，只要不影响其他队伍或延迟比赛时间。当裁判示意他们可以开始表演时，参赛队必须听从准备区裁判或其它工作人员的指示，停止组装工作。在比赛时间开始后，如有必要，参赛队可以继续组装工作。

## 比赛的注意事项

DI比赛是适合全家大小的创意庆祝会。为了秉持这个精神，我们要求参赛队、领队、工作人员及支持者遵守以下的原则：

1. 参赛队员必须全程着装合体。裸体及暴露服装在任何时间都不被允许，包括表演过程中。
2. 褒渎及粗野行为在整个赛事中都不允许。我们希望参赛队、领队、工作人员及支持者以身作则，给参与者树立榜样。
3. 有关团队挑战解决方案是否具争议性的有关问题将不会出现在挑战澄清里。参赛队应该自行作判断，并且记住所有的表演都应该适合所有观众观看。DI的理念强调把想象力变成创新的创意过程。我们要求参与者朝着这个目标“跳出传统思维方式”，勇于尝试概念性的冒险。承担风险也是创意过程的一部分。也正因为这样，我们偶尔会遇到观点不同，甚至冒犯别人的情况。我们希望所有参赛队考虑观众的感受，包括任何群体和年龄层的观众。我们也希望观众有心理准备，参赛队的解决方案有可能是你所反感的。只要解决方案内容不是刻意表现低级粗俗或是不顾及别人感受，参赛队有权利选择这么表演。如果发现参赛队的表演内容令人反感，那么观众可以随时离开比赛场地。大家应该知道，裁判也看到同样的表演，参赛队有时候也许把某些禁忌认为是可以被接受的而犯了错误。

4. 在比赛结束之前就想办法打探其他同样挑战的队伍的分数是不符合运动员精神的。除非所有的人都愿意分享这个信息。参赛队及领队都不可以在比赛日结束之前与任何人分享所得分数。

## 评分方法

### 分数种类

裁判将针对你们的即时挑战和团队挑战的要求项目进行评估。有三个评分种类：**客观分数、主观分数和零分**。

- 客观分数** 是基于是否符合挑战的要求而获得的分数。客观评分的项目中，如果所要求的元素都出现了，就会给满分。举个例子，在一个挑战里，你们的一项装置如果能将灯打开就能得五分。无论你们成功与否，每一位裁判给的分数都是一致的。
- 主观分数** 是基于裁判的意见来判断你们如何有效的完成挑战的要求。举个例子，假如一首原创歌曲的歌词很幽默，最高可得 30 分，每个裁判对幽默的感受程度都不同，因此会有相当不一致的意见。其中一位裁判可能认为有趣，给了 20 分。另一位裁判可能认为实在很有趣，给了 25 分。他们所给的分数基于他们个人的品味。然后这个项目得到一个平均值 22.5 分。如果你们展示了一个要求项目规定的元素，你将得到至少 1 分。在另一个情况，如果你们根本没有展示某个规定的元素，你将在该项目得到零分。
- 零分：**如果一项规定的动作在表演的时间限制之内根本没有发生，或者其中一个规定元素漏掉了，或者不在时间限制之内出现，那么你们团队在该项目将无法得分。在这种情况下，每一位裁判都会在该项目给零分。

### 初始分数

由裁判给的分数称为**初始分数**。初始分数在三个部分计算和报告：中心挑战、参赛队自选项目和即时挑战。以下是几个参赛队比赛的得分例子。假设这些参赛队都属于同一比赛级别，并选择了同一个团队挑战。

#### 初始分数例子

参赛队	中心挑战 初始分数 (最高 240)	扣除 中心挑战 扣分	中心挑战 初始分数 总分	参赛队自选 项目 初始分数 (最高 60)	扣除 参赛队自选 项目 扣分	参赛队自选 项目 初始分数 总分	即时挑战 初始分数 (最高 100)	扣除 即时挑战 扣分	即时挑战 初始分数 总分
A	183		183	37	0	37	52	0	52
B	195	-20	175	54	0	54	61	0	61
C	162		162	51	0	51	75	0	75

上述例子中，根据裁判团的评分，中心挑战得分最高的是参赛队 B，参赛队自选项目也是参赛队 B 得分最高，而参赛队 C 在即时挑战遥遥领先。

#### 你能看出哪一个参赛队是冠军吗？

首先，在初始分数里减去扣分。在这个例子中，参赛队 B 的初始分数 195 分里面必须被扣除 20 分，他们的中心挑战总分为 175 分。这说明了参赛队 A 在中心挑战实际初始分数 183 分最高。在参赛队自选项目和即时挑战都没有团队被扣分。

## 比例分数

当所有参赛队的初始分数都计算好了之后，就要计算“比例”分数了。也就是说在每个项目初始分数总分最高的参赛队将获得该项目的满分，然后其他队伍根据它来计算比例得分。**所有其他队伍的比例分数就是拿他们的初始分数和最高初始分数相比较。**

承上“初始分数”例子，比例分数计算结果如下。每一栏的最高分以粗体字标示。所有分数计算到小数点三位，然后四舍五入取两位小数。

### 比例分数例子

参赛队	中心挑战 初始分数 总分 (最高 240)	中心挑战 比例分数	参赛队自选项目 初始分数 总分 (最高 60)	参赛队自选项目 比例分数	即时挑战 初始分数 总分 (最高 100)	即时挑战 比例分数	最终 比例分数
A	183	240.00	37	41.11	52	69.33	350.44
B	175	229.51	54	60.00	61	81.33	<b>370.84</b>
C	162	212.46	51	56.67	75	100.00	369.13

在这个例子中，**参赛队 B 以最终比例分数 370.84 获得冠军**。请留意参赛队 B 只有在参赛队自选项目得分最高，而中心挑战和即时挑战是第二名。这个例子可以给你们作为提醒，如果你们想要得到高分，就要在所有部分都下功夫练习！

挑战	中心挑战	参赛队自选项目
A变化步调	每一项分别计算比例分数	与中心挑战分开计算比例分数
B一目了然	所有项目总分计算比例分数	与中心挑战分开计算比例分数
C寻找线索	所有项目总分计算比例分数	与中心挑战分开计算比例分数
D亲密接触	所有项目总分计算比例分数	(无参赛队自选项目)
E音乐混搭	承重比单独计算比例分。其它项目合并计算比例分数	与中心挑战分开计算比例分数
(项目延伸) 服务学习类	所有项目总分计算比例分数	与中心挑战分开计算比例分数

以下为各挑战的比例评分方法：

比例计算之后，比例分数的总和 + 即时挑战比例分数 = 参赛队的最终总成绩。

如果两个参赛队的最终总成绩相差一分或更少，则视同并列。如果多个参赛队的最终总成绩与该名次最高分相差一分或更少，则为多队并列。

## 扣分

扣分是因为参赛队有意或无意违规而被扣除的分数。非运动员操行除外，分数都是从相应项目的初始分数扣除。有三个种类的扣分：

1. **干涉：**当参赛队得到非队员的帮助或想法时，就会因为干涉被扣分。所扣除的分数视参赛队得到干涉的多少以及干涉对参赛队的分数所造成的影响而定。**裁判仅扣除参赛队可能因干涉而得到的分数，并且他们从受干涉的评分要素里扣分。**
2. **非法程序：**当参赛队未遵守挑战的规定或内容来操作，就会因为非法程序被扣分。裁判将扣除所有因为操作非法程序而获得的直接分数，或是视非法程序的违规严重性来决定扣分多少。例如：
  - a. 参赛队漠视或不知道公开的挑战澄清禁止解决方案的某个事项，仍然那么做了。
  - b. 参赛队的花费报告表里填写了一项或一项以上不真实的内容。
  - c. 在挑战中，一个必须的项目没有按照正确的顺序来进行。

所有裁判都鼓励参赛队遵守挑战规定，并给予分数。如果他们发现有非法程序，为了公平起见，必须按照规定扣分。他们宁愿如此，也不愿意将主观分数降低。如果一个主观要素的分数因为某个议题被降低，参赛队就没有追诉权了；参赛队不能上诉主观分数（见上诉程序）。透过非法程序的扣分，参赛队才知道到底是哪一方面违规了，并且有机会上诉。

3. **非运动员操行：**此种类是唯一因为故意违反纪律而被扣分的种类。非运动员操行的扣分原因有以下几个：
  - a. 由队员、领队或参赛队支持者所作出故意的、干扰性的行为，例如喊叫名字、作嘘声或争论。
  - b. 在受限制或要求安静的比赛场地制造响声，影响其它参赛队的演出。
  - c. 故意的、破坏性的行为。例如破坏艺术作品、或无意/不小心损坏比赛场地、建筑物、私有财产或园景。
  - d. 不尊重其他队伍、比赛工作人员或其它来到比赛现场的人。这包括在比赛的任何时候作出亵渎、粗野行为或具争议性的表演。
  - e. 队员或领队做出的不公平或不诚实行为。
  - f. 制造不安全的环境。例如在不当的场所或场合使用设备或工具，并且/或在挑战的解决方案里有危险的成分，而没有给参赛队、裁判团和观众提供足够的保护。

不像其他的扣分方式涉及具体的评分项目，非运动员操行并不是从团队挑战或即时挑战的个别项目里扣分，而是从参赛队的比例分数总分里扣除。扣分的多寡视情节严重程度而定。任何参赛队违反了相同的规定将会得到相同的扣分。

## 如何取得团队挑战的初始分数

你们的初始分数就是在中心挑战和参赛队自选项目所得的总分。在你们表演完团队挑战大约 30 分钟后就可以拿到那一部分的初始分数。在大多数的比赛，总裁判会将已经有分数结果的参赛队会员名称、参赛队名称和/或会员号写在一大张纸上，公布在比赛场地的某处。如果没有公布，你们可以向总裁判询问分数是否已经有结果。

1. 当分数已经有结果时，可以派一位队员代表或领队向总裁判或挑战专家索取你们的分数。
2. 总裁判或挑战专家会与你们的队员代表和/或领队检查一遍得分情况。队员代表和领队可以，也应该请总裁判或挑战专家解释任何你们不明白的分数，也应该请总裁判解释分数表上你们不了解的扣分。这时候拿到的初始分数是初步的。分数最终确定之前有许多原因可以改变，比如说计算错误。
3. 在取得你们的团队挑战初始分数后，你们有 30 分钟的时间来浏览分数，有疑问的话可以请教总裁判。

4. 如果参赛队对于初始分数表上的得分或扣分的合理性有疑问，而且领队也同意，可以派一位队员代表和领队向总裁判或挑战专家提出。你们不能与总裁判或挑战专家以外的任何裁判讨论有关分数的事。
5. 总裁判会聆听队员代表或领队的疑问，有必要的话，总裁判会与裁判团商讨有关的分数问题。在此时裁判会尽其所能来解决你们的疑问。团队表演的录像、照片和其它影像都不能作为复审材料。
6. 有时候参赛队会觉得初始分数给得不公平，因为当时在比赛场地出了某些问题，而不是参赛队的错。这些称为“**程序错误**”，应该向总裁判提出来。

## 上诉程序

如果你们的队员代表和/或领队已经在取得评分结果后的 30 分钟之内向总裁判或挑战专家提出评分的疑问，而该疑问无法被解决，总裁判可能会建议你们将这个问题提交给**对话团**。这个做法是为了要确保你们和所有参加相同赛题的队伍的公平性。如果参赛队认为你们的问题没有得到适当的处理，可以要求组织**对话团**。

1. 以下项目可以提交给**对话团**审阅：
  - a. 可能包括项目或会员资格的违规、安全方面的违规、损坏财产、不当的行为等等的**非运动员操行**而导致的扣分。
  - b. 由于领队、家长或支持者**干涉**而导致的扣分。
  - c. 队员所犯的**非法程序**而导致的扣分。
  - d. **程序错误**并不是队员犯的错，但是参赛队认为它影响了分数，例如在挑战时间限制结束前就宣布时间到。
  - e. 团队挑战的**客观分数**或零分。
2. 以下项目不可以提交给对话团审阅：
  - a. **主观分数**（根据裁判的意见来评分）。
  - b. 参赛队的**展示录像、照片和其它影像**。
  - c. 关于其他参赛队的问题或关注。

## 对话团

1. **对话团**是由三位经验丰富的人士组成，他们对于项目的规则和理念都相当了解。这些人通常是**大会主席**、团队挑战或即时挑战的**挑战专家**、及**另一位知识经验丰富的人士**例如地方赛事主席、有经验的领队、总裁判或是主办单位工作人员。
2. **对话团**的任务是公正地决定裁判团对于规则或事件的阐述是否正确，以及他们所给的分数或扣分是否适当。
  - a. **对话团**不可以通过挑战解决方案的录像或其他录制品来做决定。
  - b. **对话团**将不受理关于主观分数的问题。
  - c. **对话团**将会与领队，或是高中和大学级别的一位队员代表商讨。
  - d. 对话团将不会回答关于其他参赛队的问题。

## 对话程序

对话程序如下：

1. 总裁判/挑战专家将会让你们填写一份对话团介入表格。总裁判或挑战专家会在表格上签名，表示他/她无法解决这个问题，并在表格上注明时间日期。
2. 从参赛队拿到表格的一刻起，你们有**30分钟时间来填写并交到总裁判/挑战专家指定的地点**。领队应该协助队员填写表格。从这个步骤开始，我们建议小学和初中级别的参赛队由领队做代表。高中和大学级别的参赛队应该派一位队员代表。

3. 对话团可能会要求与一位或多位队员、领队或裁判团谈话，以调查清楚问题。
4. 你们的领队/队员代表将被告知领取对话团的回复时间和地点。你们的领队/队员代表将与对话团商讨之后在指定时间到达指定地点。**对话团的决定将是最终决定。**

以下是对话团可能采取的行动：

1. 对话团如果认为扣分不公平或是不正确，他们可以将扣分取消。
2. 对话团可以把扣除的分数减低至公平合适的程度，以确保所有团队的公平竞争性。
3. 对话团如果认为参赛队被扣除的分数太少，可以增加扣分。
4. 对话团如果认为分数呈现了不公平或不正确的评估，他们可以更改分数。

## 比赛之后上诉

1. 在极少的情形下，在比赛之后出现了一些足以影响参赛队分数的重要信息。既然比赛已经结束，裁判团和对话团也就不在一起，你们应该向地区比赛组委会主席咨询此类问题。他/她应该尽力来调查这个情况，以确保参赛队得到所有应得的分数，包括联系挑战专家和裁判团成员。
2. 在地区比赛组委会主席结束调查之后，他/她会做出一个裁决。这个裁决将是**最终决定**而且不能再上诉。
3. 在任何情况下，除了挑战专家和各级地区比赛组委会主席之外，任何人都不允许在比赛之后联系裁判探讨关于分数的问题，否则该参赛队或个人将得到处罚。

## 奖项

在 DI 我们颁发奖项给得分高的参赛队以及表现杰出的个人。有些比赛颁发奖杯，有些颁发奖牌，有些颁发奖状，有些甚至参加比赛就能获奖！

裁判团可以填写奖项提名表来提名一支参赛队。奖项提名表由一个大会主席指派的委员会来审核。请注意，不是所有被提名者都会得奖。

### 明日之星！奖

#### 奖项：

这个奖项表彰孩子们在学习的漫长旅途迈出了勇敢的、好奇的、喜悦的第一步。

#### 获奖标准：

此奖项颁发给所有在比赛大会表演解决方案的明日之星团队。

### DI 探索精神奖

#### 奖项：

从一开始，DI 就是一个大家庭。获得此奖项的队伍都是牺牲自我来帮助他人。我们认同并给予这些大家庭里的杰出成员掌声，他们展现了超凡的运动员精神和志愿精神，包括了领队、队员、大会人员或是其他的 DI 朋友及志愿者。

### **获奖标准：**

此奖项颁发给在运动员精神和志愿者精神等精神方面表现杰出的模范。

## **文艺复兴奖**

### **奖项：**

在我们的旅途中，有时候会遇到少数的旅行者，给你们的旅程增添欢乐。文艺复兴奖颁发给在解决方案展示出非凡的努力和准备，或是在工程学、设计或表现技巧杰出的参赛队。目的地就是创意，这些旅行者将回忆这段旅程。

### **获奖标准：**

此奖项颁发给在设计方面、工程学、执行力和表演技巧有杰出表现的参赛队。

## **达芬奇奖**

### **奖项：**

我们旅途上的道路曾经无人知晓，直到有人踏出第一步，并为后人开拓出一个新道路。为解决我们的挑战，想象力、创意、原创力和勇气都是必备的条件。我们尊敬那些在解决方案中清晰展现拓荒、探索精神的个人和团队 -- 那些有创意地前往真正的、新的独特的目的地的人们。达芬奇奖是为了尊敬人类最伟大的创意思想家里奥纳多·达芬奇而命名。

### **获奖标准：**

此奖项颁发给使用独特解决方案、勇于冒险和/或具有杰出的创造力（不是技能或天赋）的参赛队。

## **火炬奖**

### **奖项：**

服务学习类挑战让团队有机会以新颖的、创新的方法来为社区提出真实的需求。有时候参赛队的介入及项目本身有着比任何人预期更大的影响力。火炬奖是为了认可参赛队及他们所做的项目，为真实世界做了卓越的贡献。

### **获奖标准：**

此奖项颁发给创作出对当地社区或更广泛的地区具有非凡影响力的解决方案的参赛队或个人。

## **名次奖项**

每个 DI 的正规比赛奖励在每个比赛级别的团队挑战和即时挑战得分最高的参赛队。得到名次的参赛队都是在他们的挑战/比赛级别里获得了最高的比例分数总分（即时挑战 + 中心挑战+ 参赛队自选项目）。当两个参赛队的比例分数总分相差 1 分或更少时，视为并列。如果多个参赛队的最终比例分数与该名次最高分相差一分或更少，则为多队并列。每场比赛最少会派一个参赛队（冠军队）晋升到下一阶级的比赛，有时更多队，根据入围规则而定。

## **全球总决赛**

每一年 DI 公司都赞助全球总决赛--全世界最大的创意问题解决比赛。今年的全球总决赛将从 2016 年 5 月 25 日星期三（开幕式）至 2016 年 5 月 28 日，星期六（颁奖典礼/闭幕式） 在美国田纳西州-诺克斯维尔市的田纳西州立大学举办。去年我们的赛区组委会认证了来自全美 42 个州、加拿大 7 个省、以及全球 16 个国家，共 1468 支队伍来参加这个激动人心的活动。

如同你们所知，DI 是一个重视过程的项目，教导参与者如何将想象力转变成创意的过程。如果能做到和/或者在项目年度尾声加强的话，那么我们机构的宗旨可以说是成功地达成了。然而，有些参赛队的成就远远超越我们机构的核心目标。在我们的比赛架构里，有些参赛队在各级比赛中脱颖而出，从地区赛到地区总决赛，再晋升到我们的全球总决赛。

在活动中脱颖而出的参赛队队员将为自己赢得参加 2016 年全球总决赛的机会，我们准备了以下的资料让大家熟悉这个年度的“创意庆典”！去年有将近 1 万 7 千人参加了 2015 年全球总决赛！

## 看仔细一点！

我们鼓励您访问我们的网站浏览全球总决赛的详细资料，以熟悉下列对您有帮助的信息：

- |           |           |         |          |
|-----------|-----------|---------|----------|
| ★ 住宿      | ★ UT 住宿描述 | ★ 交通    | ★ 照片     |
| ★ 全球总决赛活动 | ★ 挑战场地    | ★ UT 校园 | …以及更多、更多 |

## 事先计划

我们希望通过提供这些信息能为您准备参加 2016 年全球总决赛活动有帮助。我们鼓励**所有参赛队**在这个比赛年度开始的时候就考虑所有相关的比赛费用，如果获得参赛资格，参赛队就可以事先有准备地往下一步走。我们希望 DI 项目的参与热度持续升温，让**所有人**快乐的经验更上一个级别！

# DI 术语表

**中心挑战：**是团队挑战的一部分，参赛队必须发展及拓展主题的要求项目。

**挑战澄清：**深入解释团队挑战的要求项目、旅程指南或是公开挑战澄清的一个陈述。

**比赛级别：**团队挑战的比赛或非比赛级别，确保参赛队与年龄/年级相仿的队伍竞争。比赛级别是由参赛队里年级最高或年龄最大的队员而定。

**独立宣言：**这个必要的表格由参赛队保证只有在上面签字的队员可以参与团队挑战的解决方案过程。

**扣分：**参赛队无意或故意犯规而被扣除的分数。扣分原因有干涉、非法程序或非运动员操行。

**对话团：**一个由三位熟悉 DI 项目规则和理念的个人所组成的团体。此团体可以仲裁参赛队和裁判团之间的评分问题。

**花费报告表：**参赛队将所有用在他们的解决方案的物品及其价值列在此必备的表格上。

**非法程序：**当参赛队未按照挑战的规定或内容来操作就会实行扣分。

**即兴要素：**在参赛队表演之前才给的一个未知要素。参赛队必须不经准备、当场将此要素结合到表演里并即兴演出。可能是一个物体，例如道具，或是一个非物体的要素，例如一句话。

**即时挑战：**DI 项目的一个部分，是一个包含了多种要求规定的挑战，队员必须在极短的时间内共同解决，通常只是几分钟。

**干涉：**由非队员人员所提供的创意或实际帮助。避免被干涉是参赛队的责任。

**材料安全数据表(MSDS)：**由产品制造商提供的信息，说明了该产品及/或化学物是安全的，并且不会对人体或财产造成损害。

**表演类：**即时挑战的种类，由参赛队共同创造，在观众和裁判面前表演一个戏剧性质的解决方案，可以使用真实的或想象的材料，和语言或非语言的沟通。

**程序错误：**比赛场地出了某问题，而不是参赛队造成的错。

**公开挑战澄清：**公布在 DI 全球官网的挑战澄清，用来回答许多参赛队提出来关于团队挑战或旅程指南的一般问题，或是解释每一个参赛队都应该知道的关注点。参赛队有责任随时查询公开挑战澄清。

**初始分数：**由裁判给的、未进一步计算的分数。

**比例分数：**在每个评分项目的初始分数经过比例性的调整之后所计算出来的总分。

**参赛队自选项目：**是团队挑战的一部分，参赛队得以展现队员的兴趣、天赋、强项和/或技能等**特长**。

**场地特定限制：**对于使用某特定比赛场地或比赛场地的参赛队所规定的限制，其规则优先于 DI 的方针或挑战澄清。

**任务类：**即时挑战的种类，参赛队同心协力移动、建造、改变或保护所拿到的材料，在裁判面前完成一个任务。

**团队预算：**每个团队挑战所指定的花费限制。你们团队或任何其他队伍都可以用该金额限度来复制你们的解决方案。

**团队挑战：**是 DI 的一部分，其挑战包括了多项要求，参赛队必须在一段长时间之内一同探讨解决。团队挑战是由中心挑战和参赛队自选项目所组成。

**参赛队挑战澄清：** 团队所提出问题的答案。这个问题和答案将不会与任何其他参赛队分享。

**参赛队标示牌：** 一个可以独自站立的标示牌，大约 60 厘米 x 90 厘米，标明参赛队名称、会员名称和号码及参赛级别。此标示牌将在你们表演团队挑战解决方案时展示出来。

**成人领队：**年满 18 岁以上的人，负责所有的聚会、计划、团队报名手续、比赛后勤和团队安全。

**并列：**当两个或两个以上的参赛队的最终比例分数相差 1 分或更少时，即为并列。

**非运动员操行：**在比赛时所作出不适当的行为而造成的扣分，包括故意的、破坏性的行为；在受约束或安静的比赛场合制造响声，影响其它参赛队的演出；故意的、破坏性的行为，例如破坏艺术作品或无意/不小心损坏比赛场地、建筑物、私有财产或园景；不尊重其他队伍、比赛主办单位或其他来到比赛现场的人；队员或领队所作出不公平或不道德的行为。非运动员操行将从参赛队的比例分数总分中扣除。

# 花费报告表

参赛队必须填写完整，并带一份复印件到每个比赛现场。

参赛队名称：\_\_\_\_\_ 会员号：\_\_\_\_\_

学校/机构名称：\_\_\_\_\_ 团队挑战：\_\_\_\_\_ 参赛级别：小学 初中 高中 大学

用在你们团队表演的所有东西都必须列出来。如果有免除物品，你们应该在金额栏填写“免除”。在旅程指南可以找到可免除的物品及填写此表的方法。

## 服装类

\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_

## 布景/设备

\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_

## 道具用品

\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_

## 常见用品

\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_

总和 \$ \_\_\_\_\_

其它用在制作团队挑战解决方案的用品

## 已使用并丢弃的用品

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 此团队挑战题花费

## 总金额

\$ \_\_\_\_\_

# 独立宣言表

参赛队必须并带二份复印件到每个比赛现场

参赛队名称: \_\_\_\_\_ 会员号 : \_\_\_\_\_  
学校/机构名称: \_\_\_\_\_ 团队挑战: \_\_\_\_\_ 参赛级别: 小学 初中 高中 大学

赞助学校/机构 (如果不是单一会员): \_\_\_\_\_

请填写工整并由所有参与今天演出的队员签名。参与解决方案但是无法参加今天演出的队员也应该列出来 (不用签名)。请在签名栏标注他们未出席的原因。

1. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

2. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

3. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

4. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

5. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

6. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

7. 姓名: \_\_\_\_\_ 年级/出生年月日 \_\_\_\_\_

签名: \_\_\_\_\_

请在圈选下列陈述为**是**或**否**。如果你圈的是**否**, 请在下列空白处说明原因。为了公平起见, 取得旁人辅助的参赛队有可能会被扣分。

**是**    **否**    我们了解“不干涉规则”

**是**    **否**    我们的团队挑战表演的研究、点子、和解决方案都是出自于以上签名的队员, **别无他人**。

**是**    **否**    所有参与我们的团队挑战解决方案的队员都已经在以上列出来。

**是**    **否**    到了即时挑战地点再圈选。我们不知道任何关于比赛现场所给的即时挑战的内容。

就我/我们所了解的, 以上陈述是真实的。另外, 我/我们确认所有团队解决方案的所有要素, 包括化学物品, 我们将会安全地使用, 不造成任何人或设施的伤害。

领队签名 \_\_\_\_\_ 日期 \_\_\_\_\_

领队签名 \_\_\_\_\_ 日期 \_\_\_\_\_