**益智科技“国际数棋”团体赛规则和要求**

**一、参赛要求：**

1．参赛选手须在规定时间检录后，携带国际数棋和参赛卡入场（没带全两样者不准入场），入场后要听从裁判的统一安排，竞赛过程中私自提前退场按弃权处理。

2．选手进场就位后双方各持一色10枚棋子对号入座，摆放到自已棋盘角内，等待裁判宣布比赛开始。

3．由裁判员宣布采取何种抽签方式决定哪方先行棋，未宣布比赛开始而先行棋者，扣罚10分。

4．比赛选手必须用口算来完成计算，禁止使用纸笔和计算器等。

5．选手应注意保持棋盘的稳定。如棋盘被故意掀动而造成棋子散落，经裁判证实后取消责任者的比赛资格（自然因素如：风吹、各种紧急情况等除外）。

6．文明比赛，在对弈过程中，任何不文明的言行一经查实，不文明者该局棋将直接判负。

**二、竞赛规则：**

1．采用分组循环赛制。

2．采用加、减、乘、除法、组大数法和组平方、组立方。

3．每行一步棋，行令员必须用标准的棋语描述行棋过程（计算过程如对方没有异议可以不说）。

4．当一方棋子全部进入对方阵地后，选手应举手起立宣布叫停，先自行计算总分，并互相认可，然后请裁判记分登记，如果没有跳完棋就叫停，视为犯规，第一次给予警告，第二次取消比赛资格；团体赛由行令员最终叫停。

5．每场比赛时间为40分钟，每队用时20分钟（以棋钟计时），20分钟内没有完成行棋全部过程的一方即该局为负。

6．统一采用“积和法”计算成绩。双方对号入座得满分285分时，以时间先后计算成绩。

7．比赛双方在下棋过程中如遇到下列情况

（1）同一种棋步连续重复三次将被认为消极防守，警告后再犯，可视情节轻重判负或取消比赛资格。

（2）比赛双方都要至少保证有一个空棋位给对方进攻，否则将被视为消极防守，警告后再犯，可视情节轻重判负或取消比赛资格。

（3）比赛双方陷入僵局，双方都在走“废棋”消耗时间，经裁判协调双方同意，可以判平局。

（4）团体赛比赛过程中，一律由双方教练员负责按棋钟计时，犯规扣除该校综合团体总分1分；双方教练员各有一次叫暂停（一分钟）的机会用来战术指导或用替补换下场上队员，暂停时间之外的竞赛期间教练员不能对比赛情况作任何言行上的指导，犯规扣除该校综合团体总分5分。

8．团体赛中出现“循环套”现象，一律由裁判进行现场抽签判定先后顺序。

**益智科技“乐创投篮”竞赛规则和要求**

1. **比赛主题**

“乐创科技，助力运动”

1. **比赛目的**

随着科技的飞速发展，青少年对于科技的热爱日益加深，科技探索的兴趣愈发浓厚。乐创投篮将科技与投篮结合，能给青少年带来全新的体验和挑战，通过竞赛的情境式互动学习方式，培养青少年科学精神和探究能力，最终收获科学知识、激发科学兴趣。乐创投篮不仅仅是一项体育运动，更是一种融合了科技和创新的益智活动。通过手动或遥控操控自己自主搭建的各种带有投篮功能的功能性小车，通过俯仰角结构调整小车的投篮角度，通过皮筋卡槽改变投篮的力度，最终能将球投射到篮网内即可。

在乐创投篮训练和调试中，青少年能够更加准确地了解自己的投篮技巧和能力，帮助青少年针对性地改进投篮姿势、力度和准确度。同时，科技投篮也培养了青少年的团队合作精神和竞争意识，激发了青少年的创新思维。他们后续还可以通过编程、设计等方式，自己创造出独特的投篮设备和规则，展现出无限的创造力和想象力。乐创投篮让青少年在运动中感受到科技的魅力，培养了他们的科技素养和实践能力。相信在未来，科技将继续为青少年的成长和发展带来更多的可能性和机遇。让我们一起期待青少年们在乐创投篮的舞台上，展现出更加精彩的表现！

**三、比赛场地道具与器材**

基础版竞赛场地尺寸为200cm\*50cm，升级版竞赛场地尺寸为240cm\*120cm，材料为PU布或喷绘布。场地道具为乒乓球10个，起点处一个置球盒，终点处一个投篮框架。

比赛要求参赛学生利用木板或乐高颗粒及电子元件自行设计制作成手动投篮车或遥控投篮车。

**四、比赛各阶段任务及要求详解**

1.赛室软硬件配备标准：每个赛道贴好标签，每个赛道旁配备一张器材摆放台，一场竞赛安排5~10人同时进行。一个赛道配一台大屏显示器、两台录视频设备及两个裁判员（分别负责司令计时和评判打分工作）和若干志愿者、领队（分别负责全景拍摄和近景拍摄并兼顾维持竞赛秩序和督赛）。

2.竞赛第一阶段：选手在领队的带领下到竞赛侯赛室侯赛，裁判员在规定时间对选手进行检录。裁判员检查选手自己DIY的参赛器材是否完整和美观，器材上是否写清校名和姓名。然后引导选手把符合竞赛要求的竞赛器材按竞赛顺序放到相应赛台上，并到赛道旁排队准备竞赛。

3.竞赛第二阶段：按顺序轮到的选手拿着器材到赛道上，准备好后向裁判员举手示意，计时裁判发出“1/2/3开始”的口令并计时开始（大屏幕显示进行时间），竞赛正式开始。选手在竞赛规定的2分钟时间内，操控竞赛器材在场地上把10个小球（暂定，最终实际数量赛前会议上决定）分别从规定的抛投区抛投到终点球框内。注意：1.选手在操控器材完成每次抛投小球的过程中，不能以任何形式触碰器材（抛投区除外），如果触碰了器材，必须把器材抱回起点处重新开始，否则视为犯规。2.每次只能抛投一个小球，选手完成第10个小球的抛投任务的瞬间计时裁判及时停表，选手在规定的2分钟时间内没有能完成竞赛所有任务，裁判员也及时停表并叫停。登记裁判及时在选手器材的编号框处和计分表上分别写好该选手投进篮筐的球的个数、完成时间（时间用小数形式记录，精确到0.01秒）及是否有犯规行为，并要求选手确认竞赛成绩，领队用相应设备近景录制登计裁判的工作过程，作成绩校对和仲裁所用。选手确认竞赛成绩登记无误后，带着自己的参赛器材及随身物品离开赛室。

4.竞赛第三阶段：比赛过程中出现的其他临时问题，由裁判组和领队协商处理，或者通知组委会仲裁。

5.竞赛第四阶段：全场竞赛结束后，裁判长组织各赛室裁判员现场进行成统工作，并及时上交竞赛纸质计分表及电子计分表到组委会竞赛现场办公室。原则上竞赛当天完成该项工作！

6.竞赛第五阶段：选手成绩计算方法，选手成功投进篮筐一个球就得一分，成功投进几个球就得几分；选手竞赛规定的总时间2分钟-选手竞赛所用时间=选手的时间分；选手投进球的得分+选手竞赛的时间分=选手的成绩总分。

7.竞赛第六阶段：组委会委派专业评委核查并汇总所有成绩，在QQ群公示成绩，发布竞赛结果通知。

 **备注：**此规则和要求为初稿，在赛前会议上经过所有参赛队领队和辅导员讨论完善后形成终稿，并在正式竞赛过程中严格执行。

**竞赛规则参考：**国家体育总局官方网站全国“电动模型制作赛”、“创新智力亲子赛”项目竞赛规则（**网址：**[**https://www.sport.gov.cn/hgzx/n15154/c25664299/content.html）**](http://www.sciedu.org/%EF%BC%89)以及省青科协官方网站江苏省青少年科技模型大赛相关竞赛规则**（网址：**[**http://www.sciedu.org/）**](http://www.sciedu.org/%EF%BC%89)