世界机器人大会
青少年机器人设计与信息素养大赛
机器人设计项目

具身智能挑战赛项-脑机星球
竞赛规则规程

2026 年 10 月

目录

一、 赛事简介 3
二、 赛事主题 3
三、 参赛要求 4
（一）参赛组别 4
（二）参赛人数 4
（三）设备要求 4
四、 参赛流程 6
（一）报名 6
（二）地方选拔 6
五、 竞赛说明 6
（一）编程电脑 6
（二）禁带设备 6
（三）场地赛台及赛场灯光 6
（四）规则迭代说明 7
六、 场地道具说明 8
七、 比赛流程及任务计分 9
八、 奖项设置 23
九、 注意事项 23
（一）竞赛注意事项 23
（二）选手参赛准则 25
（三）违规处罚与申诉 27
十、 大赛声明 28
十一、 附录：成绩表 29

更新日志		
版本号	日期	主要更新说明
V1.1	2026 年 10 月 16 日	修改部分用词
V1.0	2026 年 10 月 10 日	规则发布

一、赛事简介

脑机星球是一场跨学科融合的机器人竞赛，融合了脑机接口技术，涉及结构搭建、图形化编程等内容，围绕智能生产制造主题设计赛项任务。比赛形式分为实物小车道具比赛（以下用“实体小车赛”指代）和小车虚拟化比赛（以下用“虚拟小车赛”指代，又称脑机星球之脑机竞技场），两种比赛形式都需要使用硬件——脑电采集器，选手可选择其中一种形式参与，两种比赛形式分别进行计分排位，旨在为参赛者提供一个充满趣味性的脑科学主题赛事。

比赛为任务赛，选手通过脑控场地道具和遥控小车完成能源球及矿石运输任务，最终通过得分判定比赛排名。该赛项不仅可以锻炼青少年的编程、搭建、操控和团队协作能力，还可以全面提升大脑专注力、控制力等基础能力。

二、赛事主题

近年，宇航局在宇宙探索中发现，距离地球 1221 光年外有一颗类地行星，星球上有人类赖以生存的大气和水源，但星球上还缺乏人类生存必备的矿物质和能源，为了进一步探究这颗星球是否能成为人类生存的第二家

园。

宇航局决定联合强脑未来研究所把无人脑机能源站发射到了这颗神秘星球，向星球输送人类生存所需矿物质和能源，进行合成任务，并为这次行动取名为“脑机星球-源计划”，由于脑机星球地质的特殊性，人类暂时无法前往，因此，研究所决定向全球的科学团队发出邀请，征集一款高性能的无人能源运输车和远程脑机操控员加入“脑机星球-源计划”，为了全人类的进步，让我们一起加入这次跨星球的脑机行动吧。

三、参赛要求

（一）参赛组别

1、组别划分：小学组、初中组。

2、跨组别参赛规则：

（1）允许小学组参赛队伍选择参加初中组比赛。本赛项两个组别的任务内容、计分标准与脑控阈值完全一致，跨组参赛的队伍按初中组流程与判罚执行，与其他初中组队伍同场同标准排名。

（2）禁止初中组参赛队伍参加小学组比赛，一经发现将取消比赛资格。

3、组别认定依据：以报名时提交的队伍成员学籍信息为准，学籍为小学阶段的学生方可跨组至初中组。

（二）参赛人数

实体小车赛：参赛选手小于等于 2 人/队，指导老师小于等于 2 人/队

虚拟小车赛：参赛选手小于等于 1 人/队，指导老师小于等于 1 人/队

（三）设备要求

1、实体小车赛

参赛队伍需准备至少 1 台笔记本电脑、1 台脑电设备、1 台无人能源运输车，比赛过程不允许交叉使用设备，具体参数要求参考下表。

器材	技术规范
脑电设备	脑电设备必须有明显指示灯，⩾3 个电极采集脑电信号，所使用的电脑软件需要有可视化界面，头环数据在图形化编程软件中有相应的编程积木块，具有脑信号采集增益系统，保证数据准确性。
无人能源运输车	小车垂直投影区域内最大长宽高尺寸不得超过 35cm*20cm*20cm，电机数⩽2 个，最大扭矩< 2.1kg.cm；舵机数⩽3 个，最大扭矩< 1.8 kg.cm。轮胎直径⩽70mm，不允许使用麦克纳姆轮，需具有不超过 2 自由度机械爪，具备无线遥控功能。
* 备注：设备在规范要求范围内不限品牌。允许参赛队员对无人能源运输车进行不影响性能合规性的装饰与结构调整，但不得加装对场地及道具有破坏性的物品，也不得改变设备尺寸、电机与舵机数量等技术规范，否则视为违规改装，将无法通过检录。	

2、虚拟小车赛

参赛队伍需准备至少 1 台笔记本电脑、1 台脑电设备，**比赛过程不允许交叉使用设备，否则将取消比赛资格**，具体参数要求参考下表。

器材	技术规范

脑电设备	脑电设备必须有明显指示灯，⩾3 个电极采集脑电信号，所使用的电脑软件需要有可视化界面，头环数据在图形化编程软件中有相应的编程积木块，具有脑信号采集增益系统，保证数据准确性。
浏览器	推荐使用微软、谷歌浏览器。
网络环境	在能满足竞赛需求的联网环境下进行。
笔记本电脑	参赛选手自带竞赛用笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足。推荐使用 windows 10 64 位，10.0.15063 及以上、系统内置蓝牙固件版本在 LMP 11 以上的 windows 电脑。

四、参赛流程

（一）报名

参赛选手须在规定的时间内将比赛报名信息提交给大赛组委会或提交给组委会指定的区域承办机构进行报名。报名成功的选手有参加地方选拔赛及入围全国决赛的资格。

（二）地方选拔

由地方组委会负责组织，依据全国组委会给定名额，确定地方入围选手，并按规定时间报送全国组委会。

五、竞赛说明

（一）编程电脑

参赛选手需自带竞赛用笔记本电脑，并确保比赛时笔记本电脑电量充

足，同时，**自备用于连接脑控设备的数据线。若因选手自带设备出现问题，一律不作为申诉依据。**

（二）禁带设备

除竞赛规则允许携带的设备外，选手禁止携带包括但不限于手机、电话手表、U 盘、对讲机等电子设备上到赛场比赛。

（三）场地赛台及赛场灯光

比赛现场正常为开放式场地，具体情况以现场为准，光源为自然光或冷光源，赛区现场存在外界声音，竞赛地图无法保证绝对平整，属于正常竞赛环境，赛队需要在练习赛期间充分训练适应现场环境，以上因素均不允许作为比赛申诉条件。

（四）规则迭代说明

日期	版本	说明
2026.10.10	V6.2	● 新增脑控选手定义与赛前准备阶段，修订道具接触判定、加时赛细则、成绩确认与检录后果，修复虚拟小车赛排名口径与时间得分条款
2026.1	V6.1	● 2026 年赛事规则发布

六、场地道具说明

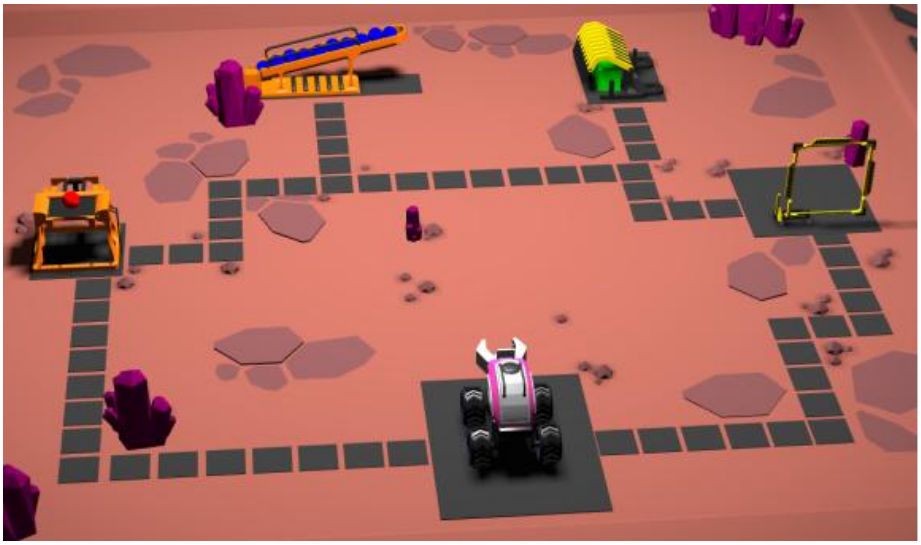
（一）实体小车赛场地道具说明

脑机星球地图

场地道具包含地图、能源轨道道具、矿石存储仓道具、矿石合成仓道具、能源仓道具，蓝色能源球、红色能源球、矿石道具及四周围挡。红色能源球比赛开始前置于矿石合成仓二层内；地图上设基地（启动区），为无人能源运输车的启动与重启区域。

- 地图：尺寸长*宽 1200mm*1200mm，材质无纺布
- 能源轨道：底座长*宽 250mm*85mm
- 能源仓：尺寸长*宽*高 135mm*135mm*50mm
- 能源球：直径 30mm ± 2mm 的红、蓝色发泡小球
- 矿石道具：边长 40mm ± 2mm 的绿色发泡海绵
- 矿石存储仓：尺寸长*宽*高 170mm*110mm*70mm
- 矿石合成仓：尺寸长*宽*高 120mm*120mm*100mm

（二）虚拟小车赛场地道具说明



场地道具包含地图、能源轨道道具、矿石存储仓道具、矿石合成仓道具、能源仓道具，蓝色能源球、红色能源球、矿石道具及四周围挡。

七、比赛流程及任务计分

（一）实体小车赛

1、任务介绍

比赛总时长 5 分钟，参赛选手需通过脑电设备控制能源轨道和矿石存储仓释放轨道上的蓝色能源球和打开矿石存储仓的仓门，再通过遥控无人能源运输车完成能源仓放落、能源球运输、矿石运输、注入红色能源球等任务。

2、单场比赛流程

（1）现场叫号

现场工作人员根据比赛实际情况进行战队叫号，叫到战队编号的战队需及时响应，携带好比赛设备及电脑准备检录，叫号检录3分钟未响应的，视为该轮次弃赛；已检录队伍未到达比赛场地的，按九、（二）1（3）迟到条款执行。

（2）赛前检录

参赛队伍需携带好脑电设备、无人能源运输车进行设备检录，检录标准参考“三、（三）设备要求”。

比赛过程中，脑控选手可依据任务需要，在专注力高阈值区间（≥65，用于释放蓝色能源球）与低阈值区间（持续≤25，用于打开矿石存储仓仓门）之间交替调整，不受次数限制；除脑电设备接触不良经裁判同意调整外，脑电设备的佩戴与绑定关系不得变更。

（3）赛前准备

检录完成后，队伍进入赛前准备阶段，统一准备时间为3分钟。准备阶段内，队伍应完成脑电设备佩戴与连接调试、比赛程序检查确认、无人能源运输车进入启动区、场地道具初始状态核对等工作，比赛程序须在检录前完成下载。准备时间结束或队伍提前向裁判示意准备完成后，由裁判确认进入正式比赛；准备超时的，裁判有权直接开始比赛，未完成的摆放与调试后果由队伍自行承担。

（4）正式比赛

裁判确认战队已完成赛前准备（或准备时间已结束）后，倒数3秒按表计时开始比赛，比赛结束前1分钟进行提醒，比赛时间用完，裁判将停表计分，过程中若战队提前完成任务，可举手喊出结束比赛，裁判停表计分。

（5）确认成绩

比赛结束3分钟内战队需签字确认成绩。超时未签字的，以裁判现场

记录的成绩为准并正常参与排名，视为认可该成绩，同场成绩申诉不再受理；确有特殊原因无法签字的，应立即向裁判说明，由裁判在计分表备注。

（6）恢复场地

战队将场地道具恢复至初始状态，携带好比赛设备及电脑有序离场。

3、任务得分及判罚

（1）能源仓放落

通过遥控无人能源运输车推动能源仓拨杆，并将能源仓水平放落至地图平面（参考下图）将获得 100 分；能源仓底面完全贴合地图平面即视为放落成功。当能源仓放落后方可向仓内运输蓝色能源球，否则视为无效搬运，不得分。重新放落成功仍可正常计分，不限重试次数；扶正能源仓须经裁判同意。

若能源仓的放落并非通过拨动能源仓拨杆实现，则该放落视为无效，选手需立即向裁判示意，随后手动扶正能源仓，并重新进行任务。

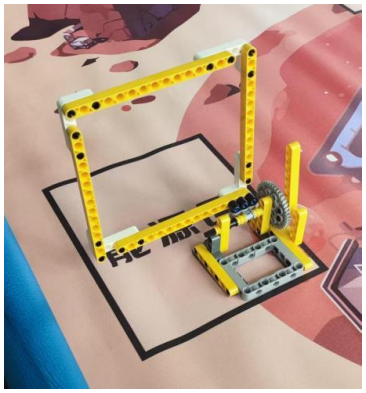


图 1 能源仓初始状态

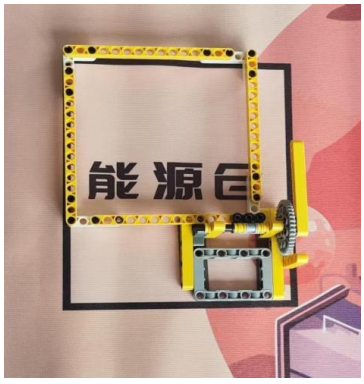


图 2 能源仓放落状态

（2）能源球运输

选手需通过脑电数据变化控制能源轨道拨杆来释放蓝色能源球。具体规则为：当专注力大于等于 65 时，拨杆向前摆动；当专注力低于 65 时，拨杆向后摆动，依靠拨杆前后摆动完成蓝色能源球释放。拨杆每完成一次前后往复摆动，视为一次释放动作，至多释放一颗蓝色能源球。

轨道上共放置有 10 颗蓝色能源球，待蓝色能源球掉落到地图上后，选手方可通过遥控无人能源运输车，将蓝色能源球运输至水平放落的能源仓内，且蓝色能源球完全进入仓内，并与无人能源运输车无物理接触，则视为成功运输，每成功运输 1 颗蓝色能源球得 100 分。掉出地图垂直投影面外的蓝色能源球失效，本场比赛不可再使用；卡在能源轨道上的蓝色能源球，选手可举手示意，经裁判同意后调整为正常状态。

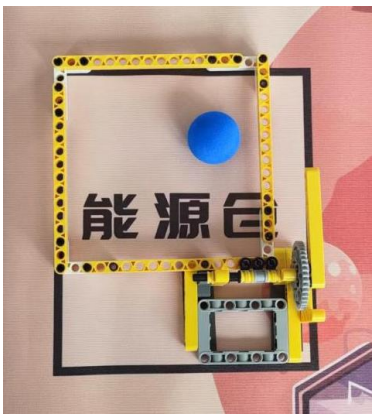
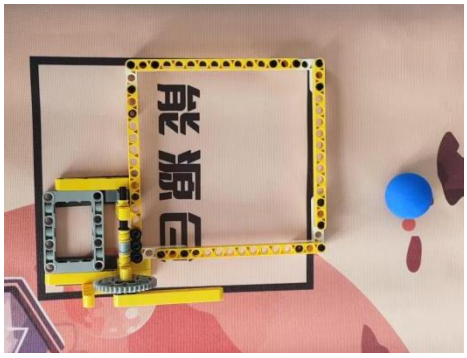


图 3 完全进入仓内



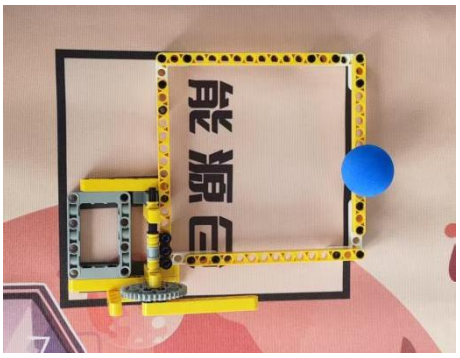


图 4 未进入仓内

（3）矿石运输

选手需通过脑电数据控制矿石存储仓的开合，当专注力持续≤25 时，仓门打开；专注力高于 25 时，仓门关闭。仓门开合过程中，若出现夹住无人能源运输车机械爪或矿石的情形，选手可举手示意，经裁判同意后处理，期间计时不停止。

当仓门打开时，选手可通过遥控无人能源运输车获取矿石存储仓内的矿石，并将其运输至矿石合成仓一层仓内。当矿石进入合成仓一层仓垂直投影面积内，且与无人能源运输车无物理接触时，则视为成功运输（参考下图），每成功运输 1 个矿石获得 150 分。

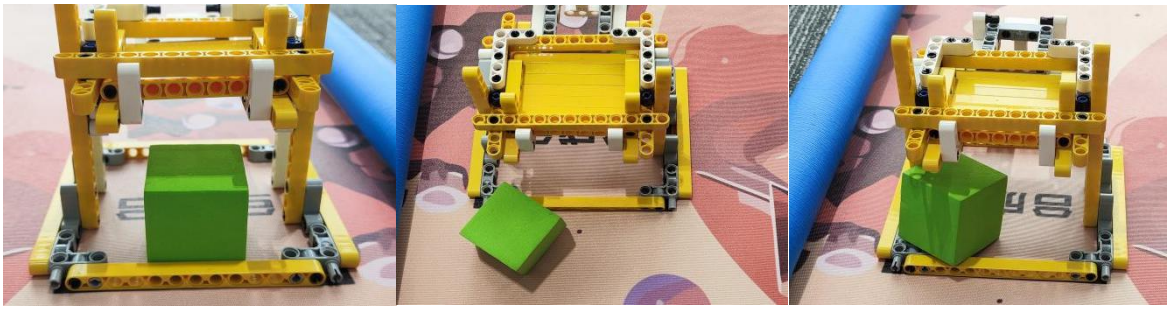


图 5 成功运输矿石

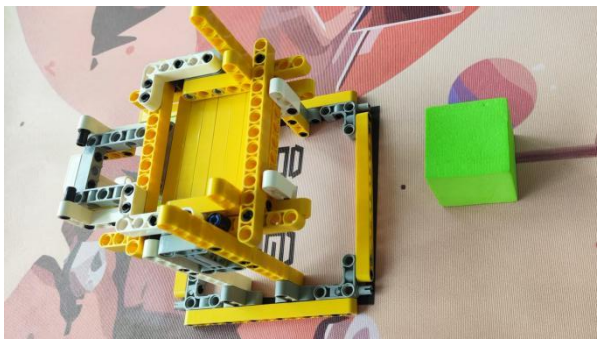


图 6 未成功运输矿石

（4）矿石合成

选手通过遥控无人能源运输车拉动矿石合成仓的拉杆，红色能源球成功从二层进入一层仓内，可得 100 分；若红色能源球进入一层仓内且与矿

石形成堆叠关系，将额外获得加成分 100 分。不允许通过遥控车抓取小球放入矿石合成仓一层内，若出现该情况，视为无效运输，不得分。

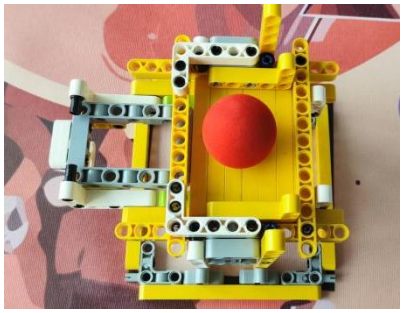


图 7 矿石合成仓初始状态

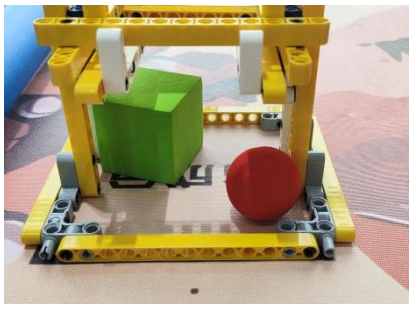


图 8 成功进入一层

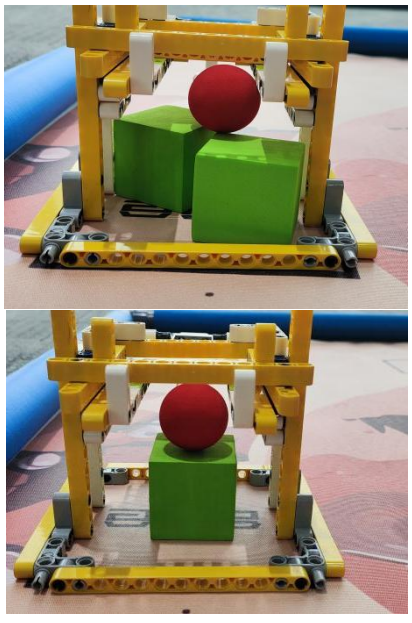


图 9 形成堆叠关系

（5）设备检录得分

设备满足检录要求，获得 20 分。设备检录不通过的，不得用于当场比赛，队伍可限时整改一次；整改后仍不符合要求的，该队伍不得参加该轮次比赛，按弃赛处理。

（6）加时

该阶段仅在比赛排名相同，且该排名情况会影响晋级或冠亚季评定时启动。加时赛开始前，裁判将能源轨道的蓝色能源球补充至 10 颗，场地道具恢复至初始状态。参赛选手通过脑控能源轨道释放蓝色能源球，限时 2 分钟：释放至地图垂直投影范围内的蓝色能源球数量多的队伍获胜，用于晋级或名次评定；若双方数量相同或均为 0 颗，则进入骤胜阶段，每轮 1 分钟，率先释放 1 颗蓝色能源球至地图垂直投影范围内的队伍获胜。加时赛成绩不计入正式比赛成绩；加时赛期间新产生的判罚，按九、（三）违规处罚与申诉条款累计执行。

（7）黄牌

序号	说明
1	在无人能源运输车运输蓝色能源球过程中，无论是否故意，不得撞击、碰撞能源轨道；若因撞击、碰撞能源轨道导致蓝色能源球掉落，将判罚 1 张黄牌，且被掉落的蓝色能源球失效，本场比赛不可再使用，也不计分。
2	无人能源运输车在运输矿石过程不得破坏矿石存储仓，若出现人为破坏矿石存储仓的情况，将判罚 1 张黄牌，仓内矿石全部失效，本场比赛不可再使用，且均不计分。
3	无人能源运输车遥控过程中，不得撞击矿石合成仓；若将矿石合成仓二层内的红色能源球击落，将判罚 1 张黄牌，被击落的红色能源球失效，本场比赛不可再使用，且不计分。

4	不听从裁判的指示，将判罚 1 张黄牌，第二次不听从将再判罚 1 张黄牌。
5	比赛过程中，参赛选手不允许擅自摘下脑电设备，否则将被判罚一张黄牌。若出现脑电设备接触不良，可举手示意，裁判同意后方可调整脑电设备，此过程不可更换脑控选手。
6	比赛过程中，不允许选手擅自触碰场地中的设备及道具，每接触一次将记黄牌。若出现设备故障等问题，队伍可举手示意，经裁判同意后，参赛选手可以手动扶正设备或者申请设备重启。

（8）红牌

累计三张黄牌，将升级为红牌，未特殊声明，获得红牌处罚的队伍将结束本场比赛，只保留处罚前合法得分，剔除违规所得。未完成全部任务即因红牌终止的，实体赛排名用时按本轮时限计；虚拟赛仍按原违规次数排名。红牌后的成绩保留不适用于已明确取消成绩或取消赛事资格的作弊、安全严重违规。

4、得分明细表

序号	内容	分值
1	成功放落能源仓	100 分
2	成功将蓝色能源球运输至能源仓	100 分/颗
3	成功将矿石运输至矿石合成仓	150 分/颗
4	红色能源球成功进入矿石合成仓一层内	100 分/个
5	红色能源球与矿石合成仓一层矿石形成堆叠关系	100 分
6	设备检录得分	20 分

5、排名判断方式

本赛项通过计分排位赛进行排名，具体轮次参考赛前秩序册，赛项最高得分1620分。若总得分相同，优先看比赛用时，用时短的队伍排名靠前；若比赛用时相同，优先看黄牌数量，黄牌数量少的队伍排名靠前；若黄牌数量相同，则优先看蓝色能源球运输数量，蓝色能源球运输数量多的队伍排名靠前；若蓝色能源球运输数量仍相同，则排名判定为并列。如果出现并列排名影响晋级下一赛段时，裁判将有权开启加时赛，加时赛细则参考“七、（一）3、任务得分及判罚”中（6）加时。

（二）虚拟小车赛

1、 全场比赛流程

（1） 选手报到

参赛选手需在秩序册规定的报到时间，携带好脑电设备前往指定地点进行设备检录。

（2） 进入比赛场地

参赛选手依据秩序册上规定的时间抵达赛事现场，听从工作人员引导，有序就坐于指定区域。

（3） 正式比赛

参赛选手需按照秩序册或官方赛事网站规定的时间，准时登录赛事账号、开启比赛。

（4） 确认成绩

参赛选手完成比赛后，需根据赛事平台指引，仔细核对并签字确认成绩。

（5） 离开场地

参赛选手在完成成绩确认后，根据现场工作人员的指引离开赛场。

2、 比赛时间划分

流程	时间	描述
准备阶段	比赛开始前	选手登录网站，连接设备，等待比赛环境
练习赛	15min	自由练习
第一轮计分排位赛	10min	完成比赛任务
中场休息	5min	休息
第二轮计分排位赛	10min	完成比赛任务

两轮计分排位赛分别计时计分，排名以两轮中成绩最好的一轮计算（不累计）。

3、任务得分及判罚

（1）能源仓放落

通过遥控无人能源运输车推动能源仓，并将能源仓水平放落至地图平面（参考下图）将获得 100 分；能源仓底面完全贴合地图平面即视为放落成功。当能源仓放落后方可向仓内运输蓝色能源球，否则视为无效搬运，不得分。重新放落成功仍可正常计分，不限重试次数；扶正能源仓须经裁判同意。

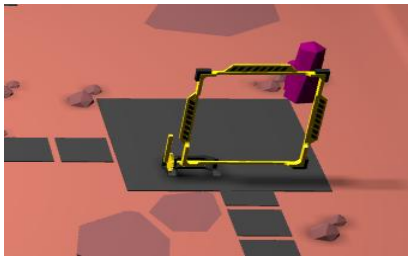


图 1 能源仓初始状态

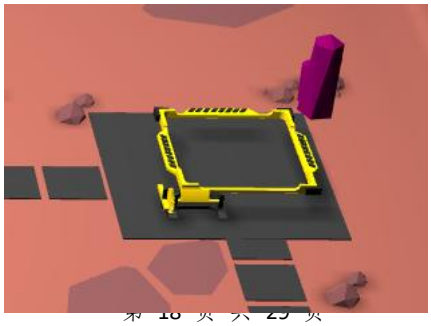


图 2 能源仓放落状态

（2）能源球运输

通过脑控能源轨道拨杆释放蓝色能源球，当专注力大于等于 65 时，拨杆向前摆动，当专注力低于 65 时，拨杆向后摆动，通过前后摆动拨杆完成蓝色能源球释放，轨道上共有 10 颗蓝色能源球，当蓝色能源球掉落到地图上，方可通过遥控无人能源运输车运输蓝色能源球至能源仓，且完全进入仓内，每成功运输 1 颗蓝色能源球得 100 分。

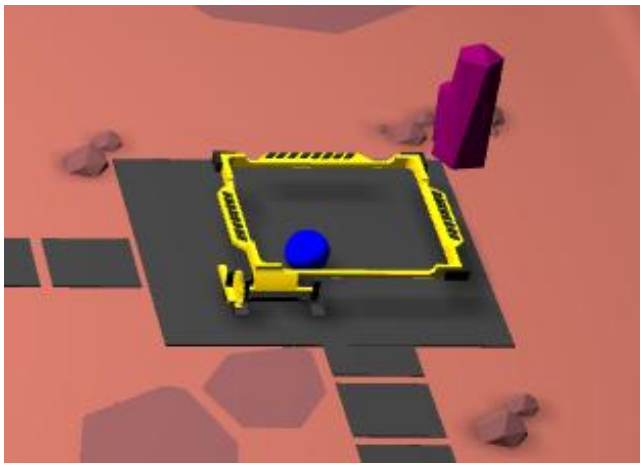


图 3 完全进入仓内

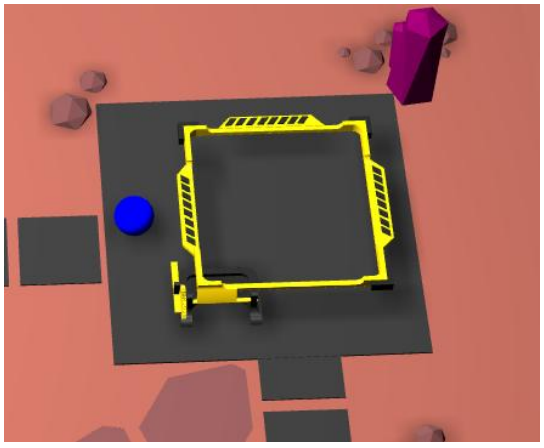
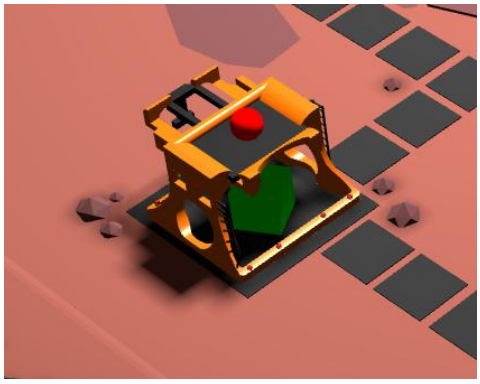


图 4 未进入仓内

（3）矿石运输

通过脑控打开矿石存储仓：当专注力持续小于等于 25 时仓门打开，

专注力高于 25 时仓门关闭。当仓门打开时，通过遥控无人能源运输车获取矿石存储仓内的矿石，运输至矿石合成仓一层仓内，矿石完全进入一层仓垂直投影面积内且与无人能源运输车无物理接触时，视为成功运输（参考下图），每成功运输 1 个矿石获得 150 分。



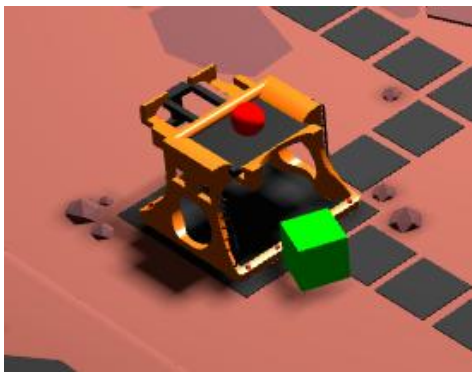


图 6 未成功运输矿石

（4）矿石合成

通过遥控无人能源运输车拉动矿石合成仓的拉杆，红色能源球成功从二层进入一层仓内得 200 分；若红色能源球进入一层仓内且与矿石形成堆叠关系，将额外获得加成分 300 分。不允许通过遥控车抓取小球放置进入矿石合成仓一层内，若出现该情况，视为无效运输，任务不得分。

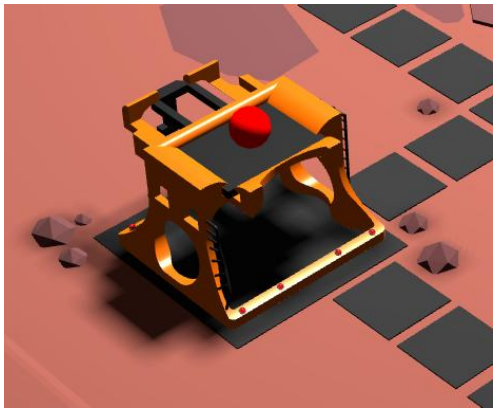
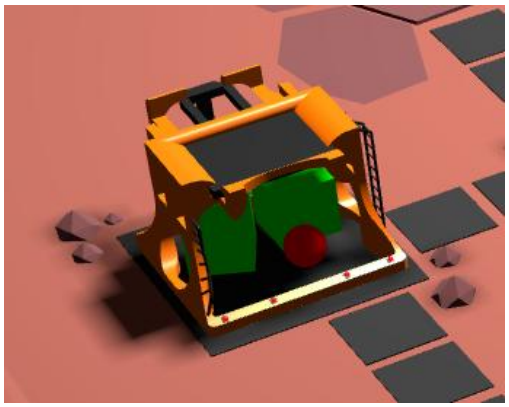


图 7 矿石合成仓初始状态



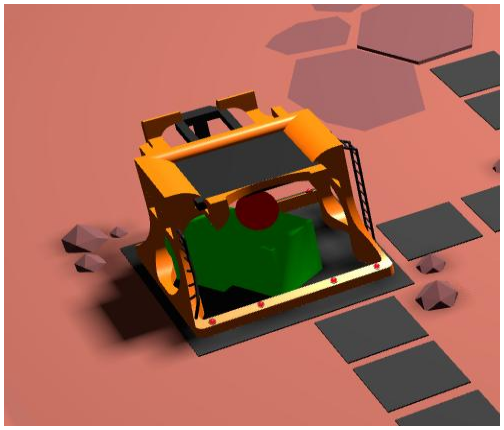


图 9 形成堆叠关系

（5）时间得分

选手完成全部可得分任务后，可按平台指引提前结束本轮，经裁判确认后，本轮剩余时间按每 10 秒换算为 1 分计入总分，不足 10 秒的部分不计分；未完成全部任务的，不计算剩余时间得分。

（6）设备检录得分

设备满足检录要求，获得 20 分。设备检录不通过的，不得用于当场比赛，队伍可限时整改一次；整改后仍不符合要求的，该队伍不得参加该轮次比赛，按弃赛处理。

（7）加时

该阶段仅在比赛排名相同，且影响晋级或冠亚季评定时启动。加时赛开始前，裁判将能源轨道的蓝色能源球补充至 10 颗，场地道具恢复至初始状态。参赛选手通过脑控能源轨道释放蓝色能源球，限时 2 分钟：释放至地图垂直投影范围内的蓝色能源球数量多的队伍获胜，用于晋级或名次评定；若数量相同或均为 0 颗，则进入骤胜阶段，每轮 1 分钟，率先释放 1 颗蓝色能源球至地图垂直投影范围内的队伍获胜。加时赛成绩不计入正式比赛成绩。

4、违规说明

（1）违规说明

1、初次违规：弹出警告提示。

2、二次违规：锁定参赛界面 30 秒。

3、三次违规：强制退出比赛，成绩保留。

上述违规记录计入排名判定：排名并列时，违规次数少的队伍排名靠前（见得分明细表中排名说明）。

（2）可能产生违规的状况

1、比赛过程中选手不允许摘下脑电设备

2、比赛期间禁止访问非赛事指定的网络资源，违规访问将自动终止比赛进程。

5、得分明细表

序号	内容	分值
1	成功放落能源仓	100 分
2	成功将蓝色能源球运输至能源仓	100 分/颗

3	成功将矿石运输至矿石合成仓	150 分/颗
4	红色能源球成功进入矿石合成仓一层内	200 分
5	红色能源球与矿石合成仓一层矿石形成堆叠 关系	300 分
6	剩余时间得分	每 10 秒换算为 1 分
7	设备检录得分	20 分

本赛项通过计分排位赛进行排名，具体轮次参考赛前秩序册。虚拟小车赛基础满分为 1920 分（不含剩余时间得分，剩余时间得分按本节（5）时间得分条款另行累计）。若总得分相同，优先看违规次数，违规次数少的队伍排名靠前；若违规次数相同，则优先看蓝色能源球运输数量，蓝色能源球运输数量多的队伍排名靠前；若蓝色能源球运输数量仍相同，则排名判定为并列。出现并列排名影响晋级或名次评定时，裁判将有权开启加时赛，加时赛细则参考本节（7）加时。

八、奖项设置

根据赛事具体情况而定，具体情况请查阅组委会于赛前发出的赛事秩序册。

九、注意事项

（一）竞赛注意事项

1. 比赛过程中，若出现设备异常，允许参赛队员向裁判举手并喊出“请

求重启”申请重启，经裁判同意后，参赛队员可以将无人能源运输车拿回启动区进行调整。调整仅限于恢复原有结构与功能，不可新增零件、不可更换电池、不允许变更程序；调整后需满足赛事规则要求，方可继续投入比赛使用，重启后无人能源运输车须从启动区重新出发执行任务。

2.每场比赛重新启动的次数不限。重新启动期间计时不停止，也不重新开始计时。重启前无人能源运输车已完成的任务有效。队伍借重启拖延时间或调整战术，经裁判认定影响比赛公平性的，裁判有权判罚一张黄牌。

3.比赛过程中，必须听从裁判指令，裁判发出开始比赛指令后方可开始任务，裁判发出结束指令后需停止任务。

4.严禁两个或两个以上参赛队使用同一辆机器人，不允许交叉使用设备，一旦发现裁判有权当场取消所有涉及赛队的全场比赛资格。

5.所有阶段比赛过程中，参赛队伍的电脑必须显示可视化脑控软件，不允许跳转、浏览其他网页链接，否则视为严重违规，将取消比赛资格。

6.除参赛队伍队员间互动外，不允许队伍使用任何辅助材料帮助提升专注力，包括但不限于手机、书本、玩具等，否则裁判有权终止该比赛，取消比赛成绩。

7.为了确保竞赛公平性，参赛队伍使用硬件必须满足竞赛硬件要求，否则将取消比赛资格，具体参考“三、（三）设备要求”。

8.黄牌处罚细则请参考“七、（一）3（7）黄牌”判罚细则。

9.比赛结束后需在 3 分钟内进行成绩确认签字；超时未签字的，以裁判现场记录的成绩为准并正常参与排名，视为认可该成绩，同场成绩申诉不再受理。

10.比赛过程中出现道具能源球卡顿情况，参赛选手可举手申请调整，调整过程不得将能源球移除所在道具，仅可以调整为正常状态。

11.比赛过程中，当脑控能源轨道拨球一次掉落多颗能源球的，其中一

颗能源球成绩有效，由裁判指定（以最靠近能源仓的一颗为准）；参赛选手应在发现该情况后立即示意裁判，待裁判允许后将其余能源球手动复位至能源轨道中，复位后的能源球可再次释放并正常计分。选手以非脑控方式（如晃动轨道、手动拨杆）人为造成一次掉落多颗的，判罚一张黄牌。

12.比赛过程中若出现道具脱落，参赛选手可举手申请调整，并将道具重新安装好，在进行比赛，在此期间比赛计时不暂停。

13.机器人小车不允许出现分离式结构，否则视为违规，整改完毕且符合赛规要求方可继续比赛。

14.拖动合成仓时红色能源球若出现掉落到场地且不在合成仓内时，该能源球失效，不得使用机器人小车再对其进行搬运。

15.能源球运输过程中，小球从能源轨道拨落进入场地存在随机性，需赛队自适应完成任务，不作为比赛申诉依据。

16.全场比赛任务得分，以比赛计时结束瞬间场地上所有道具的最终状态为唯一判定依据。计时结束后，得分道具（如蓝色能源球、矿石等）若仍与无人能源运输车有物理接触，且未按要求完成放置（完全进入对应仓内的垂直投影范围），则视为未完成放置，该道具对应任务的得分不予计算；运输、放置过程中途经或短暂接触设备的，不影响得分。能源仓、矿石存储仓、矿石合成仓的放落与开合操作按各任务条款执行，不受本条接触限制。

17.在比赛开始前，选手需通过现场检查、与裁判核对等方式，确认比赛场地道具（包括但不限于能源球、矿石、能源轨道、存储仓、合成仓）的状态、数量是否正常。比赛开始后，场地道具不作为比赛的申诉依据。

（二）选手参赛准则

1、行为规范

（1）参赛选手应以积极的心态面对和自主地处理在比赛中遇到的所有问题，自尊、自重，友善地对待和尊重队友、对手、志愿者、裁判和所有为比赛付出辛劳的人，努力把自己培养成为有健全人格和健康心理的人。

（2）参赛队伍需具备安全意识，不得做出威胁己方队伍及其他人员安全的行为，包含但不仅限于违规使用排插、使用明火、携带不安全物品进入比赛场馆等行为。

（3）参赛队伍需在己方场次比赛开始前至少 5 分钟到达对应比赛场地，若在比赛开始后 5 分钟（以裁判做好赛前准备开始计时），参赛队伍的全体参赛选手因迟到、检录不通过等原因仍未到达比赛场地，则视参赛队伍主动弃赛。

（4）在单局比赛中，若参赛队伍中的某位队友因迟到、检录不通过等原因未能在比赛规定时间内到达比赛场地，已到场队友向裁判申请后可进行比赛。

（5）比赛结束后，裁判将对本场比赛进行判分宣读，选手需在 3 分钟内完成签名确认核实成绩；超时未签字的，按七、（一）2（5）确认成绩条款处理（以裁判记录成绩为准、视为认可该成绩、不再受理同场申诉），不视为弃赛。若有疑问，可在签字确认前向裁判台提出申诉。

2、取消成绩

（1）每位选手限参加一个赛项一个组别的比赛，严禁重复、虚假报名、擅自更换参赛选手，一经发现或被举报，验证属实后，将被取消比赛资格。

（2）参赛选手与指导老师的年龄需符合参赛要求，若有不符合要求者，一经发现或被举报，验证属实后，将被取消比赛资格。

（3）参赛队伍需遵循赛事精神，不得做出争吵或辱骂他人、发生肢体冲突、盗窃、破坏其他队伍机器人或其他物品、不遵守比赛场馆行为准则

等不文明行为，否则将由裁判委员会共同商讨，可作出取消比赛资格的处罚。

（4）在比赛进行中，队伍指导老师及随队人员不得进入比赛场地，不得在场外以任何形式干扰场上比赛，若出现指导老师及随队人员指导队伍比赛、干扰其他队伍比赛等行为，裁判有权作出警告、取消比赛资格等判罚。

（5）顶撞辱骂裁判、对裁判进行人格侮辱将被取消比赛资格。

（三）违规处罚与申诉

1.警告：是指对将要发生违规行为或不影响比赛公平性的违规的口头制止，警示相关人员该行为会违反规则。

2.黄牌：是指参赛选手或相关人员的行为对当场比赛的公平性造成一定影响的行为，将受到黄牌的处罚。同一场次同一队伍累计 3 张黄牌升级为 1 张红牌。

3.红牌：是指参赛选手或相关人员的行为对当场比赛的公平性造成严重影响的行为，将受到红牌的处罚，本局已产生的成绩作保留处理。

4.取消比赛资格：严重违反安全规则或者严重违背比赛精神等行为，该参赛队伍将失去继续参加本次比赛的机会和评奖资格，所有的比赛成绩作废。

5.重赛：主要原因可能是现场工作人员、系统、现场控制或场地本身的失误，或由于不可抗力导致比赛中断，经核实与商议后，由裁判长慎重决定是否重赛。由于任何一方机器人或比赛设备故障（包括但不限于机械/电子/软件/通讯失败等）、操作失误或电池电量不足造成的比赛中断甚至终止，都不会进行重赛。

6.弃赛：选手应具有积极备赛的竞赛精神，如因自身原因或不可抗力

因素未能参加当场场次的比赛，需到现场签字确认或以其他方式告知组委会。

7.比赛结束后，若参赛选手对比赛成绩有异议，在当场比赛的裁判充分解释后仍无法消除顾虑，队长可在计分表备注栏上描述争议点。然后参赛选手到裁判长处进行登记说明。在该阶段赛事结束后，裁判委员会将对申诉内容进行反馈。

8.申诉要求：队伍需按照第 7 条所述申诉流程，在相应场次比赛成绩签字确认前提出申诉。若在成绩单签字确认后提交，则该申诉无效，裁判方不予受理。

9.组委会不接受指导老师或随队人员的申诉，裁判委员会有权在回避指导老师、随队人员的环境下和申诉选手进行沟通。

10.由于视频及图片拍摄角度可能影响证据真实性，在处理申诉过程中，裁判委员会仅参考赛事官方指定设备记录的影像资料，不采纳其他渠道提供的视频或图片证据。

十、大赛声明

1.比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判组委会决定。

2.本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛中，裁判长有最终裁定权。

3.参赛单位需为参赛队伍购买意外险并负责好队伍的安全管理工作，如发生任何违反安全规范的行为，所产生的一切后果均由队伍自行承担。

十一、附录：成绩表

NeuroMaster-脑机星球成绩表 BrainAI Competition			
轮次：第____轮	场地：____场地	场次：第___场	时间：___年___月___日
组别	□ 小学组 □ 初中组		
战队编号			
赛前确认	比赛队伍到位	场地道具确认	比赛设备确认
比赛状态记录			
任务	分值	得分	
成功放落能源仓	100 分		
成功将蓝色能源球运输至能源仓	100分/颗		
成功将矿石运输至矿石合成仓	150分/颗		
红色能源球成功进入矿石合成仓一层内	100分/个		
红色能源球与矿石合成仓一层矿石形成堆叠关系	100 分		
检录得分	20分		
比赛用时			
总得分			
机器人重启次数记录			
违规记录	黄牌	黄牌	红牌
确认成绩	我作为队长代表我方战队确认我方成绩及状态记录		
异议	理由：		
裁判签字确认		队长确认签字	