附件

2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛赛项细则

算法编程挑战赛竞赛规则

一、总则

（一）本规则适用于算法编程挑战赛小学组、初中组的竞赛组织与实施。竞赛采用机试方式、OI 赛制。

（二）竞赛使用统一的竞赛环境、统一的测试数据与统一的评测工具，成绩以评测系统结果为准。

二、参赛对象与组别

（一）小学组：限小学四至六年级在校学生参加（含九年一贯制学校小学段）。

（二）初中组：初中在校学生（含九年一贯制学校初中段、中等职业学校初中段）。

（三）以在读学段确定组别，每名学生限报一个组别，不得跨组别报名、不得重复报名；报名信息须真实准确，经查实冒名顶替或跨组别报名的，取消其参赛资格。

三、竞赛形式与赛制

（一）竞赛采用机试（上机编程）方式，实行 OI 赛制：竞赛期间不反馈评测结果，竞赛结束后统一评测、统一公布成绩。

（二）竞赛为闭卷形式。选手只允许携带笔、橡皮等非电子文具以及饮用水和食品；禁止携带任何电子产品或机器设备，手机（关机）、U 盘、移动硬盘、键盘、鼠标、闹钟、计算器、书籍、草稿纸及背包等物品须存放在考场外指定位置。草稿纸由考场统一提供。

（三）竞赛期间不得使用网络，不得相互讨论，不得以任何方式拷贝或传递信息。

（四）每题以选手最终提交的源文件为准；竞赛截止时答案文件夹内已有的源文件即为最终答案，竞赛结束后不得再作任何修改。

四、试题与分值

（一）各组别均为 4 道题，每题 100 分，满分 400 分。

（二）试题按难度递进编排，第 1、2 题为基础题，第 3 题为提高题，第 4 题为区分度题；小学组、初中组分别命题，初中组整体难度高于小学组。

（三）题面包含题目描述、输入格式、输出格式、样例输入与样例输出、数据范围与提示，不提供参考程序与题解。

（四）每题定义一个英文题目名（小写字母或字母加数字），用于答案文件夹、题目子文件夹与源文件命名。

（五）测试数据赛前封存、赛后不公开；样例仅用于帮助理

解题意，不作为评分依据。

五、竞赛语言与环境

（一）竞赛语言为 C++（标准 C++14）。只评测 C++ 源程序，源文件扩展名必须为 .cpp；不接受其他语言或可执行文件。

（二）竞赛环境提供 Windows 系统（含 Dev-C++、解压缩工具、PDF 阅读器等）。

（三）所有选手的源程序统一提交至主办单位组织的评测环境。选手在 Windows 环境下答题，因竞赛环境与评测环境差异造成的成绩差异，由选手自行承担。

（四）评测采用文件输入输出：每道题规定固定的输入文件名与输出文件名，选手程序须按要求读写文件，不得使用屏幕交互式输入输出。

六、竞赛时长与场次

（一）小学组、初中组竞赛时长均为 180 分钟（3 小时）。

（二）两个组别同日分场进行，具体场次与时间由承办单位在赛前通知；选手按准考证所示场次、座位参加竞赛。

（三）竞赛开始前 30 分钟可入场，入场后至竞赛正式开始前禁止操作机器。竞赛开始 30 分钟后，迟到选手不得进入考场，按缺考处理。

（四）竞赛期间不得提前离场（去卫生间除外）；竞赛开始 30 分钟内与结束前 30 分钟内不允许去卫生间，去卫生间须举手示意并由志愿者陪同前往，同一时间段只允许一人。

（五）竞赛期间如出现系统死机、崩溃或硬件故障，选手应立即举手向监考人员求助；经技术人员确认非选手责任的，可获得相应加时补偿。

七、作答与提交

（一）选手须以自己的准考证号命名建立答案文件夹（严格区分字母大小写与符号）；答案文件夹下按题目英文名分别建立题目子文件夹，源文件置于对应题目子文件夹内，文件名与题目英文名一致并以 .cpp 为扩展名。

（二）Windows 环境下答案文件夹建立在最后一个磁盘分区（重启不还原）。

（三）选手通过考场指定的提交方式提交整个答案文件夹；提交状态显示成功后，经监考人员核验并由选手在《答案提交确认表》签字，方可离开考场。

（四）未建立答案文件夹、未提交、提交不完整或源文件命名不符合要求的，相应题目按 0 分计。

（五）选手不得携带 U 盘等存储设备，不得将试题、草稿纸或任何资料带出考场。

八、评测与成绩认定

（一）竞赛结束后，由主办单位组织统一评测，按测试点计分，每题得分为该题通过测试点的分值之和。

（二）评测分两个阶段：初评（按测试点判分）与复核（抽检程序与数据、核对得分一致性）；对成绩靠前的选手程序应进

行复核，必要时可重复评测并进行代码审查。

（三）选手成绩为其所报组别四道题目得分之和。同分排名规则：总得分高者优先；总分相同时，依次比较第 4、3、2、1 题得分，高者优先；仍相同时，以最后一题的提交时间较早者优先；无法区分的并列同一奖项。

（四）评测数据、成绩记录与提交原始材料由主办单位留存备查，留存时间不少于一年。

九、违规与处理

（一）下列行为按作弊处理：相互讨论、使用网络、以任何方式拷贝或传递信息；偷看抄袭、主动被抄袭、暗示、传递纸条、通信、夹带、替考；被抄袭者知情但不报告。

（二）作弊者取消该场成绩与参赛资格，自下一年度起禁止参加本竞赛三年，并通报其所在学校；使用作弊工具或组织作弊的，报请有关部门处理。

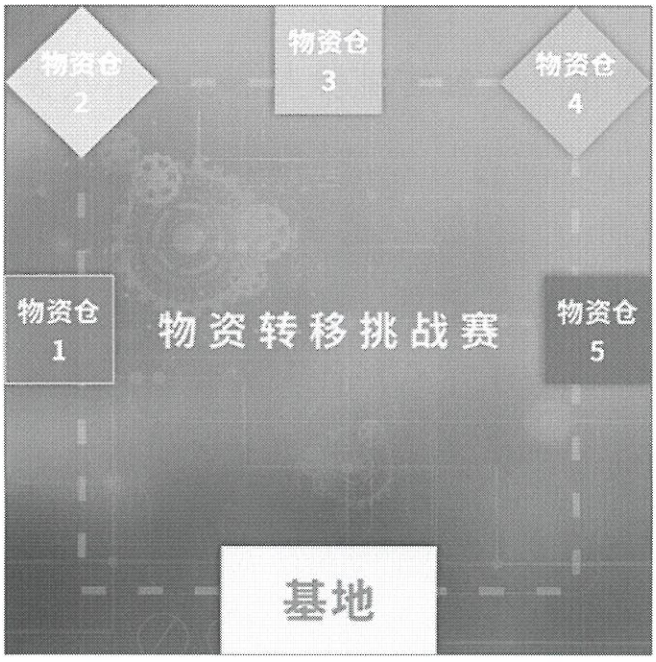
（三）指导教师、领队进入考场范围或以手势、喊话等方式提示选手的，本轮成绩记 0 分；情节严重的取消其指导资格并通报所在学校。

（四）泄露试题、测试数据、评测密码或篡改成绩的，取消相关人员评审资格并报主办单位处理，涉嫌违法的移交有关部门。

物资转移挑战赛规则

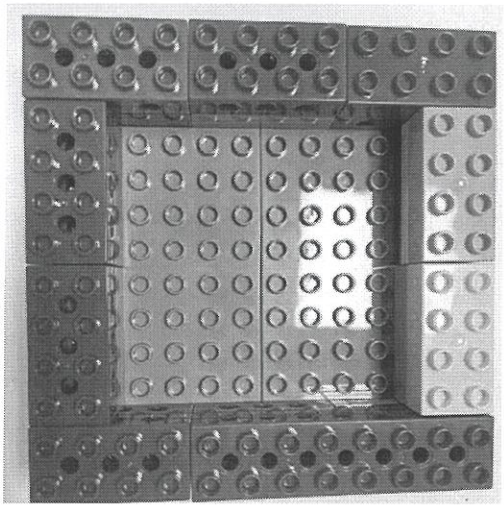
物资基地近日接收到一批重要物资，这些物资种类多样、数量庞大，对于基地的正常运作至关重要。为了确保物资能够高效、安全地分发到各个物资仓库，我们迫切需要设计一款专业的物资运送车。这款运送车不仅需要具备强大的装载能力，还需拥有灵活的调度系统和精确的导航定位功能，以确保物资能够准确无误地送达目的地。我们期待参赛者能够充分发挥创意和专业技能，设计出一款既实用又高效的物资运送车，为物资基地的顺畅运转提供有力保障。

比赛场地图:

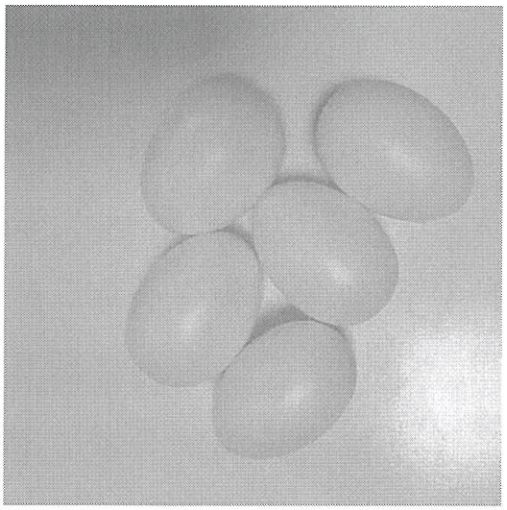


地图尺寸：120*120cm 基地尺寸：25*40cm　物资仓尺寸：12.5cm

物资仓及任务道具:



物资仓



任务道具

任务概述：基地有5个任务道具，场地上有5个物资仓，机器人从基地出发，将任务道具运送进一个物资仓得100分，总分500分。机器人离开基地后，身体不得触碰机器人，否则本次装载的任务道具不得分。

（一）竞赛规则

1.选手在基地区可以手动装载任务道具，机器人离开基地后身体不得触碰机器人，触碰一次扣50分，并且本次装载的道具由裁判清理出场；机器人出发前，车体不得超出基地，机器人返回基地时，车体部分接触基地，即可触碰机器人。

2.参赛器材最多使用2个电机；

3.运送过程可以用遥控或者程序自动运行；

4.比赛时间限时150秒，每剩余1秒加1分；

5.每人两次比赛机会，两轮时间间隔2分钟，间隔时间可以

对机器人进行维修。

6.机器人无需现场搭建

7.参赛车体的总长度不超过 20cm,宽度和高度不超过 15cm,车轮直径不超过 5cm;

8.一个物资仓只能计算一个任务道具的成绩，即一个物资仓里有多个物资时也只能得 100 分

9.比赛时间用尽则结束，若提前完成任务，举手向裁判示意，也可以提前结束比赛。

（二）参赛范围

1.参赛组别：小学组（1-3 年级）

2.参赛人数：1 人。

3.指导教师：1 人（可空缺）。

4.每人限参加 1 个赛项、1 支队伍。

（三）相关说明

1.每位选手限参加一个赛项，严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。未在竞赛时间内参加比赛视为弃权。

2.本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判有最终裁定权。凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。

“物资转移挑战赛”评分表

姓名：_____　　学校：_____

	第一轮	第二轮
物资仓得分		
加分		
违规扣分		
总分		
选手签字确认		

人工智能创意编程挑战赛
赛项规则

一、赛项项目设置

1.参赛对象：全市在校小学、初中学生可报名参赛。

2.参赛组别：

（1）代码编程组：Python 小学组、Python 初中组；

（2）图形化编程组：小学低年级组（1-3 年级）、小学高年级组（4-6 年级）、图形化初中组。

3.参赛人数：1 人/队（每位选手仅限参加一个赛项）；

指导教师：限 1 人（需准确填写教师全称且不可修改，该位置可空缺）。

4.报名时间：即日起截止至 2026 年 11 月 25 日。

赛项报名网址：https://contest.codemao.cn/ezhou2026,选手登录比赛官网依照大赛参与要求提交报名信息。

5.竞赛流程及内容:参赛流程为①线上初赛（编程作品创作）；②线下优秀作品展演活动。

（1）线上初赛（编程作品创作）：报名成功的选手，需使用 Kitten/海龟编辑器（探月校园版）及其配套软件等具有国内自主知识产权的工具和平台(包括 PC 端和移动端)创作作品。为提升学生人工智能数字素养，鼓励使用包括人工智能等相关模块的工具。作品不限主题，要求展现编程水平和创意能力。作品需有创意，内容展示合理。且界面美观，布局合理，设计富有新意。不

能有严重错误，注意画面和变量的丰富度，要有技术深度，注意突出程序结构和算法，体现计算思维能力。内容需紧密结合作者的学习生活，充分发挥想象力。需在官方规定的比赛时间内上传作品。

线上初赛作品提交材料要求：作品源代码或源文件、作品讲解视频及作品说明文档等资料。命名要求："学校名称-作者姓名-作品名称"。若作品是移动端制作，则提交学习工具（探月校园版）分享的程序作品二维码。视频可采用旁白、演示、讲解等方式，介绍作品的功能、设计思路、设计过程等，长度不超过5分钟，大小不超过200MB。以上包含作品文件在内的全部文件大小不超过500MB。

线上作品评审标准：

思想性、规范性：

作品契合主题，内容健康向上，文档齐全。

制作说明文档规范。有设计意图、作品功能、制作元器件与材料、技术实现过程、制作反思等内容，图文并茂，条理清晰。

制作过程中工具和相关器材使用规范；有详细的器材清单、作品源代码注释规范。

各功能实现的有效程度；作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互与界面友好等。

创新性：

功能、结构等具有新意，具有一定的实用价值。

创意创新，能做到人无我有、人有我新。

艺术性:

设计具有美感，并能将美学与实用性相结合。

作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念。

技术性:

整体结构设计合理；具有一定的功能性和复杂性。

软件设计功能明确，能解决实际问题。架构合理、代码优化、易于调试。

（2）线下优秀作品展演活动：展演活动时间为 2026 年 12 月 5 日。展演流程为选手代表需提前准备好展演所需的演示材料（作品源代码、作品演示讲解视频、作品说明文档等），在展演区按照展演顺序依次进行汇报展示，说明作品创作思路、功能、亮点及思考，每人展演 5-8 分钟。选手具体展演顺序及流程以现场实际活动安排为准。现场展演活动计分表见附件。

6.比赛要求与环境

（1）本赛项无需参赛选手额外下载软件或购买任何参赛工具，参赛选手登录官方竞赛平台进行线上创作。

（2）网络环境：在能满足竞赛需求的联网环境下进行。

（3）浏览器：仅使用谷歌 Chrome 浏览器（PC 版 v70 及以上、苹果版 v79 及以上）。

（4）编程设备：参赛选手自备竞赛用的笔记本电脑，并保

证比赛时笔记本电脑电量充足（可自备移动充电设备），Windows7 系统及以上 64 位操作系统或苹果系统 10.9 及以上，有内置或外接摄像头、音频输入及输出。

二、赛项补充说明

（一）犯规及取消比赛资格

犯规:

1.赛事组委会有权通过多种技术手段监测比赛中出现的异常情况并判定其是否违规。

2.未到达决赛现场参赛的选手视为弃权，不予评奖。

3.现场以不正当理由要求停止比赛的选手，比赛成绩记为 0 分。

4.比赛现场任意更换座位的选手，比赛成绩记为 0 分。

取消比赛资格:

1.程序必须参赛队员独立完成，严禁以任何形式作弊，一经核实取消比赛资格。

2.参赛选手不可使用违规代码和程序完成任务，若发现此类情况，将取消比赛资格。

3.禁止冒名顶替参赛，违反者将直接取消参赛资格。

4.发生不听从现场工作人员指挥，或发生抄袭、辱骂他人、迟到超过 30 分钟的参赛选手，将被取消参赛资格。

5.出现严重扰乱比赛秩序且不听取警告者，直接取消参赛资格。

三、其他

（1）本赛项可利用线上教学免费开展编程课程培训，让更多热爱科学、零基础的学生参与学习，推动编程的普及。根据培训内容和要求，为学生提供免费的7次线上AI编程赛前公益辅导课程，学生可自愿参与。活动之外如遇收费课程等内容请自愿参与，不属于本次赛事活动。

学生资源获取入口：jzgai.cn。

（2）在确保公平、公正的前提下，经赛项裁判长合议，可根据现场实际情况，对赛项有关候场时间、备赛时间、轮候场次等细节问题进行调整，但不得影响评分规则。

（3）提交作品须为原创，内容健康向上，不触犯法律法规，无版权争议。如引起任何法律纠纷，其法律责任由参赛选手本人承担，并取消选手的参赛资格和获奖资格。所有作品一经参赛，即视为参赛选手同意大赛组委会拥有对其作品的使用权，同意组委会以任何形式对参赛作品进行展示和传播。

（4）凡是规则中没有说明的事项均由组委会决定。本规则是实施评委工作的依据，在比赛过程中评委有最终裁定权。

（5）本赛项规则最终解释权归大赛组委会办公室。

（6）问题答题可联系：技术支持陈老师 电话：18529612457。

附件

计算思维编程活动计分表

组别：　　学校：　　编号：　　参展选手：

评分维度	评分参考标准	分值	得分
6分钟解说得分	作品主题：1.主题明确，内容健康向上。 2.科学严谨，无常识性错误。	10分	
	作品创新：1.主题选择新颖，表达方式恰当。 2.软件构思独特，功能创意巧妙。 3.内容注重原创，操作切实可用。 4.具有想象力及个性表现力。	20分	
	作品艺术性： 1.命名恰当，含义表述准确，与功能符合度高。 2.界面美观，设计风格和主题一致，交互操作简便顺畅。 3.功能布局合理，用户体验好。	20分	
	作品技术性： 1.技术路线合理，软件架构完整，体系设计清晰。 2.程序算法准确，代码逻辑严谨。 3.功能完整，运行稳定可靠。 4.部署安装简便，升级维护灵活。 5.成熟度高，完整解决问题，有实际意义。 6.兼容性好，适配主流环境。 7.运用先进技术，具有一定的探索性。	30分	
2分钟答题得分	1.能正确回答出作品相关问题 2.能正确回答出裁判员提出的拓展问题	20分	
总得分	满分：100分		

记分员签字：　　裁判员签字：

小动力穿越机竞速项目竞赛规程

一、竞赛组别

1s 动力组

3s 动力组

二、竞赛规则

（一）定义

选手在地面用无线电遥控设备结合 FPV 眼镜，以第一视角的方式(FPV)操纵多旋翼无人机(以下简称：无人机)按规定路线穿越障碍的竞速飞行。

（二）技术要求

1、无人机以电动机为动力，旋翼数量=4 个。

1s 组别无人机要求：1s 动力组动力电池串联电芯不大于 1s，总成空载电压≤4.35V，单节电芯空载电压≤4.35V，旋翼轴距控制在 65-75mm，整机起飞重量≤35g;

3s 组别无人机要求：3s 动力组动力电池串联电芯不大于 3s，总成空载电压≤13.05V，单节电芯空载电压≤4.35V，旋翼轴距≤150mm，整机起飞重量≤145g。

2、无人机外形尺寸、整机重量及电池额定电压均需依规实测，各项实测数值与标准参数的允许误差限值为±1%。

3、遥控设备须符合国家无线电管理相关法规规定的发射功率、工作频段标准；仅限采用 2.4GHz 制式遥控设备，准许加装

合规外置高频头，禁止私自加装、改装功率放大类增压设备。

4、以各螺旋桨中心点构成基准平面，所有电机任一方向倾斜角度≤15°。

5、机载图传仅限采用模拟或模拟高清制式，发射功率≤25mW。

6、无人机使用 FPV 第一视角飞行模式，强制搭载 OSD 画面叠加系统；须将赛事组委会分配的参赛编号、图传发射功率、图传频道三项信息同步叠加至图传画面，不得添加与技术要求无关的内容。每轮开赛之前，上述三项内容需完整在裁判监视屏正常展示，画面摆放位置不作硬性限制，建议画面居中布设。

7、全程手控飞行，允许使用机身自带自稳功能，禁止全自动飞行模式。

（三）安全要求

1、所有参赛无人机须设置安全解锁机制，杜绝因外界干扰或误操作导致飞行器意外启动；解锁仅可通过遥控器专用独立开关完成，严禁依靠摇杆组合动作解锁(如双摇杆同时拨至极限档位等操作方式)。赛事禁用金属材质螺旋桨。

2、允许在不干扰比赛正常运行且安全的前提下使用“反乌龟”翻转模式。

3、全部参赛无人机须设置失控保护，失控触发后执行切断全部动力、机体自由坠落模式，不允许悬停、自动返航等其他保护逻辑。

4、单轮比赛结束、无人机落地后，选手须立即锁定电机或切断遥控信号，防止电机意外启动引发安全事故。

5、在比赛期间，无人机不得越过安全边界范围。

6、在比赛期间，未经裁判允许，选手不得将无人机带离集中管理区域。一旦带离集中管理区域，将视为放弃当天后续比赛资格。

（四）设备检录

1、设备检录包含项目：无人机外形尺寸、整机重量、失控保护功能、电池电压。

2、无人机经设备检录合格后，标记一个合格标识。本场赛事中，携带合格标识的无人机免于重复检测外形尺寸、整机重量及失控保护项目；若标识遗失，该无人机须重新完成全套设备检录方可参赛。

3、单次全套设备检录上限为3架参赛无人机；已携带合格标识的无人机复检不计入检录次数。

（五）比赛方法

1、每组参赛选手设定为2~4人，赛事组委会可根据实际参赛总人数灵活调整每组人数；每轮随机分组；每组飞行时长上限为4分钟，超出时限时，选手须遵照裁判指令终止飞行并安全降落。全部小组完成飞行记作一轮，两轮赛事中间设置10分钟休整时间，组委会可依据当日赛事进度酌情调整休息时长；休整时段选手可对参赛无人机进行调试。

2、排位赛

2.1 比赛轮次一般不少于3轮(具体轮次将根据最终报名选手数量在赛前公布)。比赛以小组为单位进行，每组2~4人。

2.2 待出发指令下达后，选手自起飞区起飞，无人机须驶入首个计时门，穿过计时门后正式启动计时，完成3 圈飞行(超过3圈将取消该轮成绩)并记录总飞行成绩。

2.3 比赛排名取选手所有轮次中用时最短且完成圈数最多的一轮成绩作为最终成绩。未完成连续3圈飞行的选手，依据实际连续完赛圈数与总耗时排序，同等圈数用时越少名次越靠前，完成3圈的选手排名优先于完成2圈的选手，完成2圈的选手排名优先于仅完成1圈的选手，无有效计时成绩者位列末尾。若首选最优成绩同分，则依次比对次优成绩、后续轮次成绩直至分出排名。

3、附加赛

现场如出现其他特殊突发情况，经裁判组一致认定需要进行附加赛的，则进行附加赛，一轮定胜负。

待出发指令下达后开始计时，选手完成3圈飞行并记录总飞行成绩(超过3圈将取消该轮成绩)。根据完成3圈时所获得的时间确定名次，未完成连续3圈飞行的选手将根据连续完成的总圈数及累计时间确定最终名次，用时短者列前。完成3圈的选手排名优先于完成2圈的选手，完成2圈的选手排名优先于仅完成1圈的选手，未能获得任何记录时间的选手排名最后。

4、比赛要求

4.1 测试飞行

非比赛时间，测试飞行只允许在规定地点进行，且只允许目视飞行。

4.2 助手

在比赛过程中，选手必须有一名助手且只允许一名助手上台协助，助手不得操纵无人机，须协助选手保证无人机飞行不突破可视范围。

4.3 赛前准备

裁判员发出上场指令后，选手有2分钟准备时间，可以上场摆放无人机准备起飞，2分钟后无人机无法起飞或不符合竞赛规则，则选手视为放弃本轮比赛。

4.4 起飞准备

起飞台审核：审核结束后不得调整增益指标。

待飞期间：所有无人机在待飞期间，螺旋桨必须与起飞台平面平行，一直持续到裁判员发出解锁命令为止。

解锁准备期：一旦裁判员发出解锁指令，选手可以调整无人机的角度准备起飞。无人机从起飞台坠落或掉落的选手将被视为起飞失败。

4.5 起飞失败

如果无人机在解锁期间和发令之前起飞(无人机未触及起飞台的任何点)或从起飞台上掉落，将取消该选手本轮比赛资格。

起飞信号发出5秒内无人机未起飞的禁止起飞并取消该选手本轮比赛资格。

4.6 提前起飞

指在出发指令发出前起飞(无人机未触及起飞台的任何点)，视为选手抢飞，将取消本轮比赛资格。

4.7 飞行路线

比赛必须按照规定路线进行飞行，无人机的任何部分必须突破障碍(包含门、旗和计时门等)，以便对障碍进行计数，否则成绩无效。若飞错线路或漏标，允许选手自行更正，否则成绩无效。但更正过程中碰撞他人无人机取消本轮资格，被撞选手允许重飞。

4.8 比赛结束

比赛结束后，在指定的着陆区域着陆。不得进行“花式飞行”，违反者取消本轮比赛成绩。

4.9 违规通电

未经裁判员同意，不得在赛事规定区域内对竞赛设备做通电行为。如在比赛中发现违规通电，并经裁判判定确属违规行为的，则取消该选手本轮比赛成绩。

4.10 信号干扰

同一组选手飞行时画面侵入到其他选手情况，取消发生画面侵入行为的选手本轮比赛成绩。

4.11 抽检

赛事期间，依据裁判组及赛事组委会指令，裁判有权在赛事结束后抽检任意参赛设备，核验设备参数是否符合赛事技术规范。若设备查验不合格，经裁判组审议裁定，可取消该选手比赛成绩。

4.12 重飞

对于获得重飞资格的选手，其原始成绩将被取消。

(1)选手因其他设备干扰而丢失图像，通过DVR确认情况属实(须明确有其他第一视角画面侵入)，允许申请重飞。

(2)正常飞行过程中因其他选手更正路线导致碰撞，允许申请重飞。

(3)一旦第一组所有的选手都表示图传图像完整稳定，就不会因为图传图像问题而重飞。

(4)设备问题或正常飞行的无人机发生碰撞等情况将被视为比赛意外事件，除现场裁判组一致认定需要重飞的特殊突发情况外，将不予重飞。

4.13 重赛

(1)如障碍物倒塌或赛道区域范围内出现其他不安全情况，裁判组做出决定是否重赛。

(2)裁判组认为需要重赛的其他情况。

鄂州市教育局

鄂州市教育局
关于2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛的补充通知

各区教育局、葛店经开区城乡融合发展局、临空经济区经济发展局，市直各学校：

为进一步推动我市中小学人工智能教育普及，满足不同编程基础学生的参赛需求，经研究，决定在2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛中增设“算法入门竞赛”，并延长报名时间。现将有关事项补充通知如下：

一、增设算法入门竞赛

在2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛中增设“算法入门竞赛”，作为独立赛项，与原算法编程挑战赛并行设置。原通知所列竞赛项目由4项调整为5项。新增赛项的参赛对象、竞赛方式、竞赛时间、试卷结构、成绩认定及相关要求，详见附件《2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛算法入门竞赛规则》。

二、延长报名时间

原通知规定的报名截止时间由2026年11月20日延长至2026年11月27日，报名平台、报名方式及审核要求不变。请各相关单位做好宣传说明和报名组织工作。

原通知其他事项不变。

附件：2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛算法入门竞赛规则

鄂州市教育局

2026年11月18日

2026 年鄂州市中小学人工智能挑战赛

算法入门竞赛规则

小学组 · 初中组

120 分钟　52 道题　满分 100 分

2026 年 11 月

2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛

算法入门竞赛规则

2026年11月

一、总则

（一）为规范算法入门竞赛的组织、命题、作答、评测、成绩认定和奖项评定工作，保证竞赛公平、公正、安全、有序进行，制定本规则。

（二）本规则适用于2026年鄂州市中小学人工智能挑战赛算法入门竞赛小学组、初中组。本赛项为独立赛项，与原算法编程挑战赛并行设置，不替代原算法编程挑战赛，两个赛项的试卷、成绩和排名分别管理。

（三）本赛项根据小学、初中学生的编程入门学习要求分别确定知识范围和试卷结构，按竞赛成绩进行排名和评奖。

（四）竞赛采用统一命题管理、统一考试环境、统一评测工具和统一成绩认定口径，小学组、初中组分别使用本组试卷和测试数据。比赛成绩以评测系统记录、原始作答数据和裁判组复核结果为依据。

二、参赛对象与组别

（一）小学组：小学四至六年级在校学生参加，含九年一贯制学校小学段学生。

（二）初中组：初中在校学生参加，含九年一贯制学校初中段及中等职业学校初中段学生。

（三）选手以报名审核时的在读学段确定组别，不得跨学段、跨组别报名。每名学生在本届鄂州市中小学人工智能挑战赛中限报一个赛项；报名算法入门竞赛后，不得再兼报算法编程挑战赛、物资转移挑战赛、人工智能创意编程挑战赛或小动力穿越机竞速等其他赛项。

（四）以学校为单位组织报名，不接受学生以个人名义直接参赛。每名学生限报一个组别，可填报一名指导教师。报名信息须经学校审核盖章并通过赛事后台审核后，方为报名成功。

（五）选手须保证姓名、学校、年级等报名信息真实、准确。冒名顶替、虚假报名、重复报名或跨组别报名的，经查实后取消参赛资格；已经取得成绩或奖项的，取消相应成绩和奖项。

三、竞赛方式、语言与环境

（一）竞赛采用线下集中、闭卷、上机考试方式。正式竞赛使用组委会赛前通过准考证或正式通知发布的专属链接，选手在指定考场使用本人平台账号登录当次竞赛系统，进入本人组别对应的竞赛页面在线作答；模拟考试统一通过 jzgai.cn 进行。选手不得使用来源不明的链接参赛。小学组、初中组分别命题、分别编排考场、分别统计成绩和排名。

（二）竞赛语言为 C++，统一采用 C++14 标准，只评测通过当次竞赛指定页面提交的 C++源程序，不接受 Python、图形

化编程作品、可执行文件或其他语言答案。

（三）编程题统一使用标准输入输出，不使用文件输入输出。选手应按题面要求从标准输入读取数据，并向标准输出打印答案，不得自行增加文件读写、交互提示或与题意无关的输出。

（四）竞赛计算机、网络、浏览器、编译环境和相关软件由承办单位统一提供。原则上使用 Windows 系统及组委会指定的 C++开发工具；具体软件版本、编译参数、评测环境和选手操作说明在赛前统一公布。

（五）竞赛期间仅允许访问当次竞赛指定页面及比赛必需服务，不得访问其他网站、互联网资源、局域网内其他设备或任何外部存储资源。选手不得自行安装软件、修改系统配置、更改网络设置或绕过考试环境限制。

（六）每道编程题的时间限制、内存限制和数据范围以题面为准。因选手程序复杂度、资源占用或输出格式不符合要求造成的评测结果，由选手自行承担。

四、竞赛时间、场次与考场流程

（一）小学组、初中组竞赛时长均为 120 分钟。两个组别在同日分场组织，具体日期、场次、考场和座位以准考证及承办单位赛前通知为准。

（二）选手须在竞赛开始前 30 分钟到达指定考场完成检录。入场后至正式开考前，不得操作计算机或翻阅试题。

（三）竞赛开始30分钟后，迟到选手不得进入考场，按缺考处理。因不可抗力或承办单位统一调整造成的延误，由裁判组另行决定并通知。

（四）开考60分钟后，已完成作答的选手方可申请提前交卷。提前交卷须经监考人员确认提交状态，交卷后不得再次登录、修改答案或返回比赛区域。

（五）竞赛开始30分钟内和结束前30分钟内原则上不得离开考场。确需去卫生间的，应举手示意，由工作人员陪同前往，同一考场同一时间段原则上只允许一人离开。

（六）竞赛结束时，当次竞赛系统自动停止作答并收卷。选手应立即停止操作，不得继续提交、复制、删除或修改任何答案。

五、试卷结构与分值

（一）小学组、初中组试卷满分均为100分，题型、题量和分值如下：

题型	题量	每题分值	小计
单项选择题	30道	1分	30分
判断题	20道	1分	20分
编程题	2道	25分	50分
合计	52道	—	100分

（二）单项选择题每题只有一个正确答案。答对得1分，答错、多选或未答得0分，不倒扣分。

（三）判断题每题只有一个正确判断。答对得 1 分，答错或未答得 0 分，不倒扣分。

（四）每道编程题满分 25 分，按测试点分别计分。选手通过某一测试点即获得该测试点对应分值，未通过不得分；各测试点得分之和为该题得分。允许获得部分分，不要求整题全部通过才得分。

（五）总分为单项选择题、判断题和编程题得分之和，采用整数计分，最低 0 分，最高 100 分。

（六）两组试卷结构、分值和考试时长保持一致，但知识范围和试题难度分别设置。初中组整体难度高于小学组。

六、命题范围

（一）小学组命题范围

小学组命题范围主要包括:

1. 计算机基础、编程环境和程序的基本概念;
2. 变量的定义与使用、基本数据类型、标识符和常量;
3. 算术运算、关系运算、逻辑运算及运算优先级;
4. 基本输入输出、赋值和简单表达式;
5. 顺序结构、选择结构和循环结构;
6. 简单程序的阅读、分析、编写与调试;
7. 使用上述知识完成单一功能的程序设计。

小学组不得把数组、字符串函数、函数定义与调用、指针、结构体、排序、递归、递推、枚举算法、模拟算法或其他

超出本组入门范围的内容作为作答的必要条件。

（二）初中组命题范围

初中组命题范围主要包括:

1.小学组规定的基础知识;

2.计算机存储与网络、程序设计语言特点、流程图和ASCII编码等基础概念;

3.数据类型转换和常用简单数学函数;

4.多层分支、循环嵌套及分支与循环的综合运用;

5.较复杂程序流程的阅读、分析、编写与调试;

6.使用分支、循环和简单数学方法解决综合入门问题。

初中组不得把位运算、进制转换、一维数组、字符串函数、枚举法、模拟法或其他超出本组入门范围的内容作为正式试题的必要知识。试题不得超出本规则规定的大纲范围。

七、作答、保存与提交

（一）正式竞赛时，选手通过组委会发布的专属链接进入考试系统；模拟考试时，选手通过jzgai.cn进入模拟考试系统。登录后应首先核对本人姓名、准考证号、组别和考试科目。发现信息不符时，应在开考前向监考人员报告，不得使用他人账号作答。选手应自行妥善保管账号，不得转借、共享或代替他人登录。

（二）客观题在考试截止前可以修改，系统应自动保存已作答内容。考试过程中不显示客观题对错和得分。

（三）编程题允许重复提交，每道题最多提交 32 次。每次成功提交后，系统显示该次提交的评测得分，但不公开正式测试数据、错误测试点内容或其他选手成绩。

（四）编程题以考试截止前最后一次成功进入评测系统的提交为最终计分依据，不取历史最高分，不累加多次提交成绩。编译错误、运行错误、超时或答案错误均属于一次有效提交，并按实际评测结果计分；选手应自行保证最后一次提交为拟作为最终答案的版本。

（五）达到单题 32 次提交上限后，该题不得继续提交，但可查看已有提交结果。通过刷新页面、更换浏览器、重新登录或其他方式规避提交次数限制的，按违规处理。

（六）客观题以服务器截止时保存的最后答案为准；编程题以截止时最后有效提交为准。本地未保存、未提交或仅保存在个人计算机上的内容不作为评分依据。

（七）选手完成提前交卷或系统自动收卷后，不得再次作答。截止后的任何新增、修改或补交行为均不计入正式成绩。

八、评测与成绩认定

（一）竞赛成绩由客观题自动评分和编程题自动评测结果汇总生成。客观题使用统一标准答案，编程题使用统一测试数据和评测参数；不同组别分别使用本组标准答案、测试数据和评测参数。

（二）评测分为初评和复核两个阶段：

1. 初评：核对考试记录、答案保存状态、编程题提交记录和各题得分，生成初步成绩。

2. 复核：抽检客观题答案与编程题评测记录，核对成绩汇总和同分排序；对成绩靠前、提交异常或存在争议的选手，可进行重复评测和代码审查。

（三）重复评测应使用与正式竞赛相同的编译参数、测试数据和限制条件。因非选手责任的评测故障需要重新评测时，须由裁判组记录原因、范围和结果。

（四）任何人员不得绕过评测系统直接修改分数。确需更正因系统故障造成的成绩错误时，须保留原始记录、故障说明、复核依据和审批记录。

（五）赛中不开放公开榜单。最终成绩经复核后按组别发布，公示内容以报名编号、学校、组别、分数和奖项等必要信息为限，不公开电话、身份证号、住址等个人信息。

九、排名与同分处理

（一）小学组、初中组分别排名，只比较本组选手成绩，不与其他赛项混合排名。

（二）排名依次按以下规则确定：

1. 总分高者排名在前；

2. 总分相同的，两道编程题合计得分高者排名在前；

3. 仍相同的，依次比较编程题第 2 题、第 1 题得分，得分高者排名在前；

4. 仍相同的，全场最后一次有效提交时间较早者排名在前；

5. 仍无法区分的，由裁判组复核双方原始提交和考试日志；确属完全同分且无法进一步区分的，可并列处理。

（三）排名用于本赛事奖项评定和组织管理。

十、考场纪律与违规处理

（一）选手只允许携带笔、橡皮等非电子文具及监考人员允许的物品进入考场。手机、智能手表、耳机、计算器、U盘、移动硬盘、书籍、资料、个人草稿纸、背包及其他电子或存储设备须存放在考场外指定位置。考试草稿纸由考场统一提供。

（二）竞赛期间禁止下列行为：

1. 相互讨论、偷看抄袭、主动提供答案、传递纸条或以手势、暗号等方式交流；

2. 访问当次竞赛指定页面及比赛必需服务以外的互联网资源，或使用通信工具、外部存储设备及未经授权的软件、资料；

3. 拷贝、拍摄、传播试题、答案、测试数据或其他选手程序；

4. 替考、冒名登录、使用他人账号或允许他人使用本人账号；

5. 攻击、干扰考试系统，绕过提交次数、权限或时间限

制；

6. 删除、篡改、伪造提交记录、日志或成绩数据；

7. 其他影响竞赛公平、安全和秩序的行为。

（三）选手作弊或严重违反考场纪律的，取消该场成绩和参赛资格，并按赛事总通知进行后续处理；情节严重的，通报所在学校，涉嫌违法违规的移交有关部门处理。

（四）指导教师、领队不得进入比赛区域，不得以喊话、手势、通信或其他方式提示选手。违反规定的，依赛事总规则处理；涉及选手成绩公正的，由裁判组调查后作出处理。

（五）泄露试题、测试数据、评测账号或密码，篡改成绩，或组织、协助作弊的，取消相关人员命题、评审或裁判资格，并报主办单位处理。

（六）选手不得将试题、草稿纸、测试数据或其他受限材料带离考场，不得在组委会允许前公开传播正式试题和测试数据。

十一、设备故障与异常情况处理

（一）竞赛中出现计算机死机、软件崩溃、网络中断、停电或其他异常情况时，选手应立即举手报告，不得自行重启、拆修设备或更换座位。

（二）监考人员和技术人员应共同确认异常原因、起止时间和对作答的影响，并在考场记录中如实登记。

（三）经确认属于非选手责任的设备或系统故障，可根据实际受影响时间给予相应补时、更换设备或恢复作答。补时不得由选手或单个监考人员自行决定。

（四）因选手误操作、未按说明保存或提交、程序自身错误、违规修改环境等造成的影响，原则上不予补时。

（五）发生影响整个考场或多个考场的重大故障时，裁判组可决定暂停考试、统一补时、启用备用方案或另行组织考试，并及时向主办单位报告。任何决定须统一通知、统一执行并留存记录。

（六）选手不得以故障为由继续作答超出批准的时间，也不得借异常处理获取额外答案、外部帮助或不正当利益。

十二、成绩复核与异议处理

（一）对现场判罚有异议的，应由领队或指导教师在该轮比赛结束后 5 分钟内向裁判组提出，逾期原则上不再受理。

（二）对成绩有异议的，应在成绩公示期内由选手所在学校以书面形式提出，写明报名编号、组别、异议事项和理由，并提供必要依据。

（三）选手本人、指导教师或家长不得直接要求命题人员、评测人员私自修改成绩。所有异议由裁判组统一登记、核查和答复。

（四）核查是否交卷、答案是否保存、成绩是否漏统计等事项，应调取系统日志和原始记录。对编程题评测结果存在异

议的，可在不改变原测试数据和评分标准的前提下进行复核。

（五）复核后维持原结果的，应说明核查依据；确有系统或统计错误的，应按审批程序更正并保留完整记录。公示期结束后，无新的有效证据原则上不再受理成绩异议。