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。