

第 38 届云南省青少年科技创新大赛机器人 竞赛普及基础比赛规则

1.主题简介

我国是统一的多民族国家，民族团结是我国各族人民的生命线，中华民族共同体意识是民族团结之本。各民族团结和谐，则国家兴旺、社会安定、人民幸福。我们要牢固树立休戚与共、荣辱与共、生死与共、命运与共的共同体理念，不断巩固中华民族共同体思想基础，格外珍惜安定团结的大好局面，56 个民族拧成一股绳，保持定力、脚踏实地，同心协力、踔厉奋发，为实现第二个百年奋斗目标继续奋斗。

中华民族一家亲，铸牢中华民族共同体意识，促进各民族交往交流交融。新中国成立以来特别是改革开放以来，各民族在社会生活中紧密联系的广度和深度前所未有，尊重差异、包容多样，让各民族在中华民族大家庭中手足相亲、守望相助。充分考虑不同民族、不同地区的实际，不断创新方式载体，推动各族群众逐步实现在空间、文化、经济、社会、心理等方面的全方位嵌入，就能使各民族人心归聚、精神相依，进一步形成人心凝聚、团结奋进的强大精神纽带。

近年来，云南民族团结进步事业取得了辉煌成就，中华民族共有精神家园建设全面推进，各族群众共同迈向现代化步伐不断加快，和谐和顺的局面更加巩固，边疆民族地区治理能力显著提升。云南省深入挖掘蕴含的中华民族

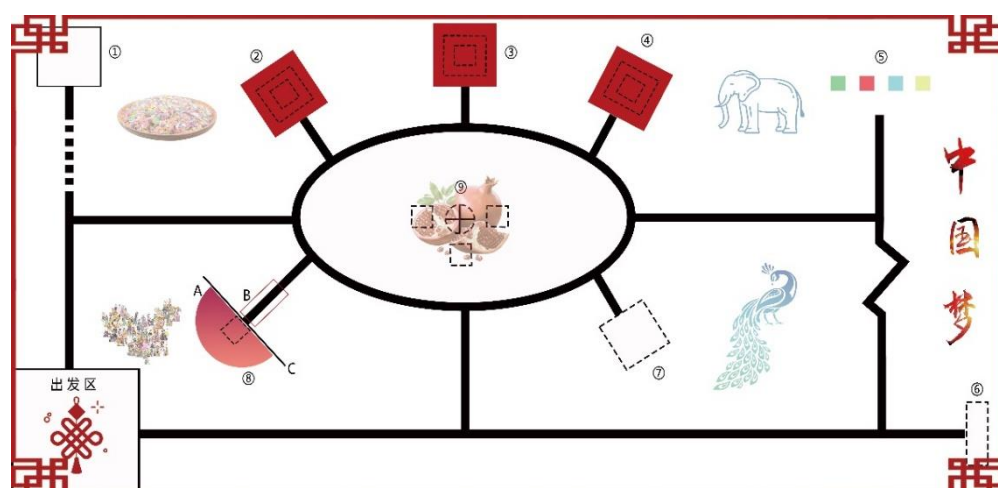
共同体精神，开展革命历史教育、“民族团结一家亲、同心共筑中国梦”主题实践活动，免费向公众开放公共资源，加强中华民族共同体意识教育。引导各族群众特别是青少年铸牢中华民族共同体意识，树立正确的国家观、民族观、历史观、文化观。

本届机器人普及基础赛的主题为：“中华民族一家亲”。

2.比赛场地与环境

2.1 比赛场地

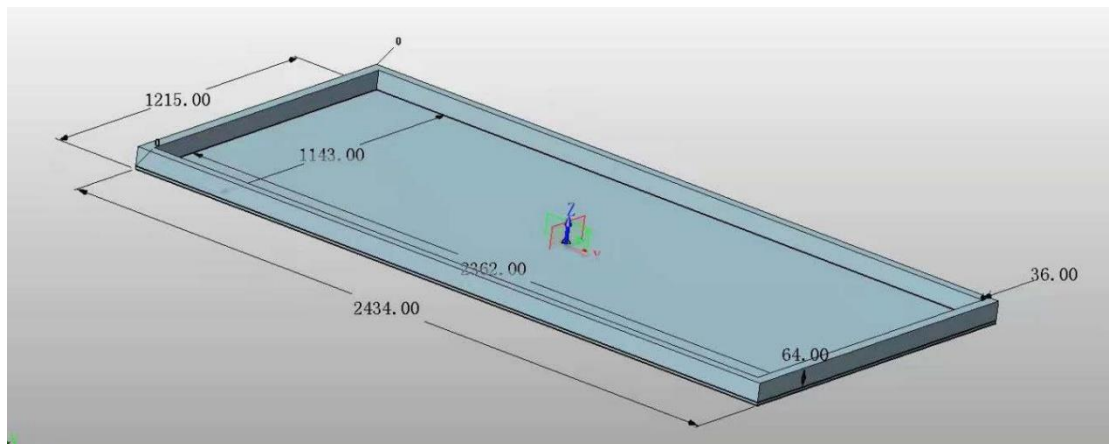
本届机器人竞赛的场地尺寸长为 2356mm，宽 1138mm。材质为喷绘布。场地有一个尺寸为 300×300mm 的出发区以及①—⑨的任务区域组成。任务区②、③、④三个位置的尺寸为 150×150mm，且内部填充为红色。在红色区域有两个尺寸为 50x50mm 和 100x100mm 的虚线框，此虚线框只为标记摆放任务的初始位置用，不作为任务的得分界限用。任务区之间由黑色引导线连接，引导线不全是连续的，引导线宽度为 20mm，误差±2mm，机器人可以多次自主往返基地。以下场地任务位置只是一个示例，随机任务位置以比赛前随机抽取的为准。



2.2 赛台

2.2.1 内部尺寸

赛台的内部尺寸长为 2362mm、宽 1143mm，四周装有黑色边墙，厚度为 36mm，内高为 $64\text{mm} \pm 15\text{mm}$ ，如下图所示。



2.2.2 赛台底板

上铺设比赛场地纸，场地纸如果与赛台边墙有缝隙，则南边和西边靠紧边墙。比赛用的任务物品布置在场地纸上。参赛队在设计机器人时必须充分考虑到场地纸的误差。

2.3 赛场环境

机器人比赛场地环境为冷光源、低照度、无磁场干扰。但由于一般赛场环境的不确定因素较多，例如，光照条件有变化，具体以主办单位公布的比赛举办地现场环境为准，参赛队在设计机器人时应考虑各种应对措施。

3.任务物品介绍及任务说明

3.1 任务物品介绍

比赛场地上的任务物品，主要采用质轻价优的 EVA 泡沫块、EVA 泡沫球，辅以少量木棍、一次性筷子、3D 打印件等组成。参赛队员应积极参与任务物品的准备与制作。

3.1.1 EVA 泡沫立方块（大）：长 50mm×宽 50mm×高 50mm，误差 $\pm 2\text{mm}$ 。

3.1.2 EVA 泡沫立方块（小）：长 35mm×宽 35mm×高 35mm，误差 $\pm 2\text{mm}$ 。

3.1.3 EVA 泡沫球：直径 40mm，误差 $\pm 2\text{mm}$ ；数量及颜色见下表。

	EVA 泡沫立方块（大）				EVA 泡沫立方块（小）			
颜色	红	绿	蓝	黄	红	绿	蓝	黄
数量	4	2	1	6	4	6	3	3

	EVA 泡沫球			
颜色	红	蓝	紫	黄
数量	1	3	2	1

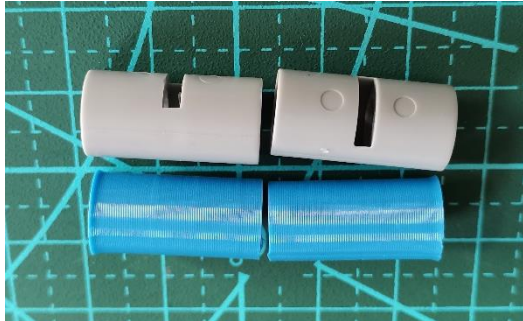
3.1.4 橡胶圈：7 个，尺寸为外径 32mm，内径 27.2mm，线径 2.4mm，误差 $\pm 2\text{mm}$ 。橡胶圈固定在 EVA 泡沫立方体上时，均采用热熔胶完成，固定时尽量使 EVA 泡沫立方体固定面中心点和橡胶圈中心点重合。

3.1.5 木质立方体：2 块，尺寸为 47x47x47mm。

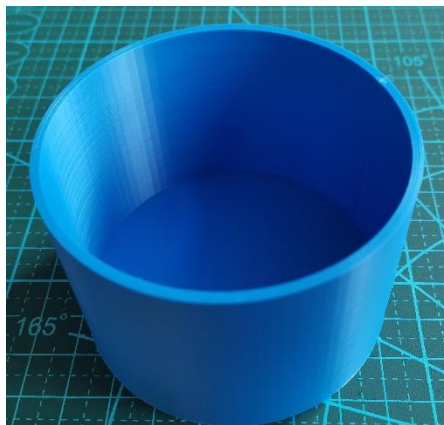


3.1.6 旋转轴套：2 个，可以是标准积木件轴套，外径 10mm，内径 6mm，高 20mm。误差 $\pm 2\text{mm}$ ；也可以是 PLA 材料通过 3D 打印实现。

3.1.7 旋转轴：1 根，标准积木件轴，直径 5.0-5.7mm 均可，转轴长 80mm。



3.1.8 石榴种植基地：石榴种植基地是一个直径 70mm，高 50mm 有底的圆形柱状体，种植基地由普通 PLA 材料通过 3D 打印得到。



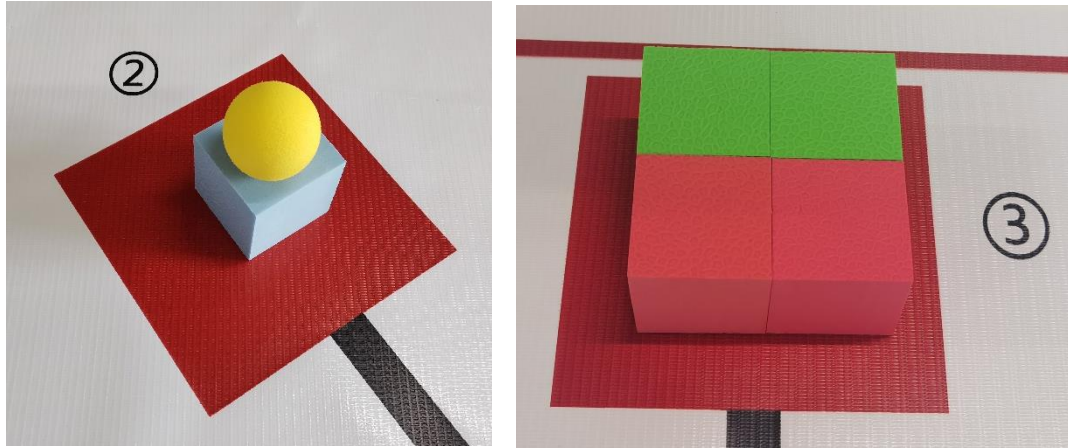
3.2 任务介绍

3.2.1 宣传员

宣传员由一个 50×50×50mm，误差 ±2mm 的 EVA 泡沫立方体和一个直径为 40mm 的小球组成，中间通过双面胶等粘合剂粘合而成。

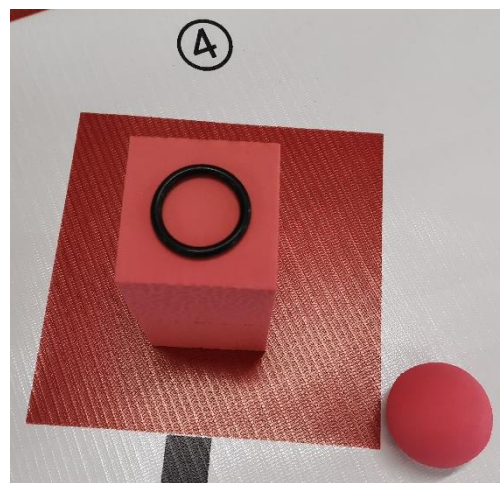
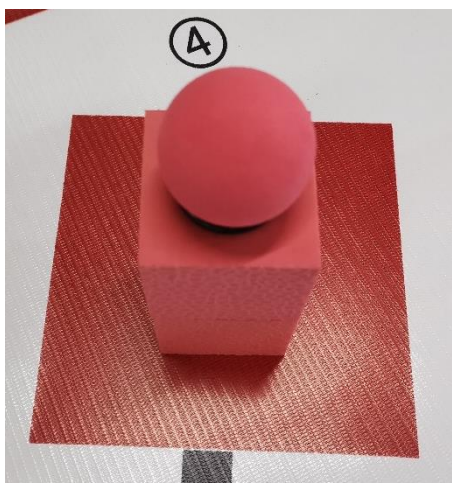
3.2.2 宣传标语

宣传标语由 2 块红色，2 块绿色 $50\times50\times50\text{mm}$ ，误差 $\pm2\text{mm}$ 的 EVA 泡沫立方体粘贴而成，形成一块 $100\times100\times50\text{mm}$ 的长方体。



3.2.3 点燃节日火把

点燃节日火把任务道具由两部分组成，一部分是节日火把，节日火把由两个 $50\times50\text{mm}$ ，误差 $\pm2\text{mm}$ 的红色 EVA 泡沫立方体粘贴而成，形成一个 $50\times50\times100\text{mm}$ 的长方体，在长方体 $50\times50\text{mm}$ 的顶面固定有一个橡胶圈。另一部分是点燃火把的火种，火种由一个直径为 40mm ，误差 $\pm2\text{mm}$ 的红色 EVA 泡沫球组成。



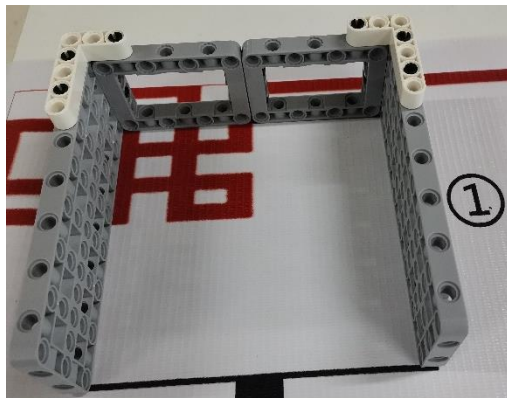
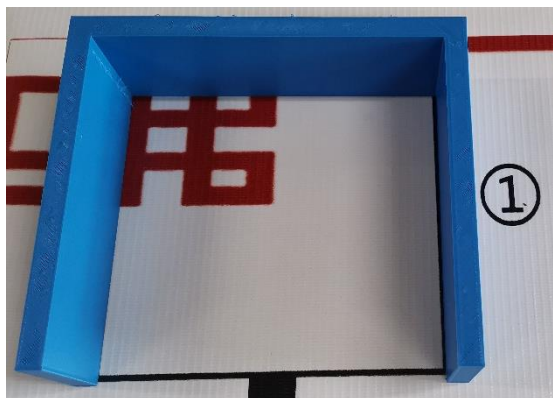
3.2.4 彩色米

彩色米由红色、绿色、蓝色、黄色四个颜色的 EVA 泡沫立方体组成，每个颜色立方体有 3 个，立方体尺寸为 $35\times35\times35\text{mm}$ ，误差 $\pm2\text{mm}$ 。



3.2.5 就餐区围挡

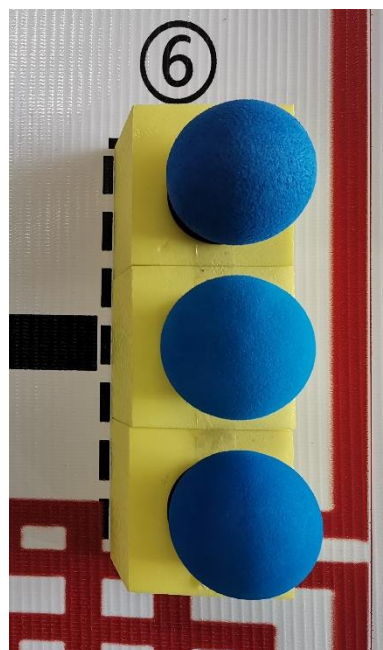
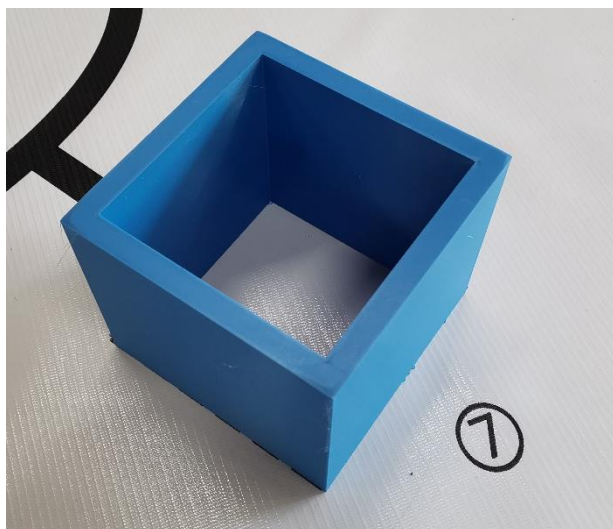
就餐区围挡由 $50\times150\times10\text{mm}$ 的积木板拼搭而成或由 3D 打印、木板等材料加工而成。围挡所围成的内部尺寸为： $140\times150\text{mm}$ ，围挡用双面胶固定在场地上，作为场地设施的一部分。



3.2.6 狂欢泼水节

该任务由代表水滴的蓝色小球和盛水的容器方形盒子组成。盛水容器方盒由木质、塑料、PLA 等材料制成，方形中空柱状体，无底。外部尺寸：120×120×100mm，内部尺寸为 100×100×100mm。所有板厚度均为 10mm，所有尺寸误差均为 ±2mm。盛水容器方盒用双面胶固定在场地上，作为场地设施的一部分。

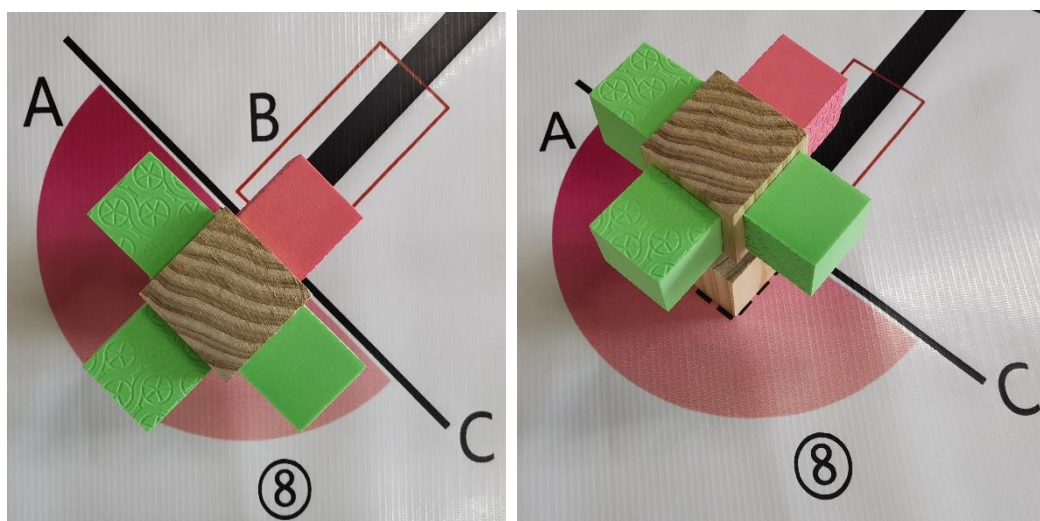
水滴由 3 个直径为 40mm 的蓝色小球表示，误差 ±2mm。置物台由 3 块 50×50×50mm，误差 ±2mm 的 EVA 泡沫立方体



粘贴而成，置物台的每个立方体上固定有一个橡胶圈，用于放置水滴模型。

3.2.7 民族大舞台

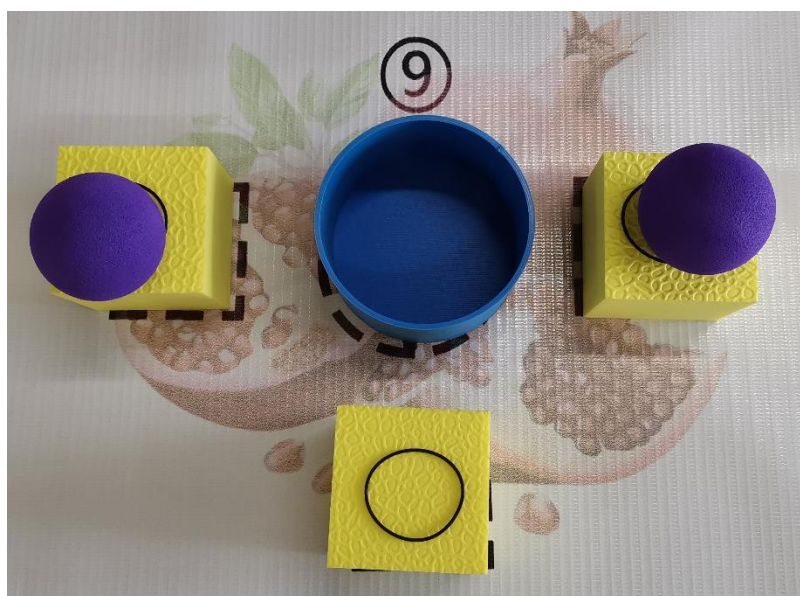
民族大舞台由固定在场地上的底座和上方的旋转台两部分组成，底座由 1 块 $47 \times 47 \times 47\text{mm}$ ，误差 $\pm 2\text{mm}$ 的木质立方体构成，旋转台由 1 块 $47 \times 47 \times 47\text{mm}$ ，误差 $\pm 2\text{mm}$ 的木质立方体和 4 块 $35 \times 35 \times 35\text{mm}$ 的 EVA 泡沫立方体通过双面胶粘贴而成。连接底座和旋转台时在底座和旋转台的两块木质立方体中心打孔，打孔尺寸直径 10mm ，深度 20mm 。在孔内插入旋转轴套，旋转轴套内插入标准积木件旋转轴。组装完成后旋转台能自由转动。



3.2.8 种下“石榴籽” 开出“团结花”

该任务装置由石榴种植基地、种子存储点和石榴种子三部分组成。种植基地用双面胶固定在任务区。每一个种子存储点由 1 块 $50 \times 50 \times 50\text{mm}$ ，误差 $\pm 2\text{mm}$ 的 EVA 泡沫立方体和一个橡胶圈组成，泡沫立方体顶面固定有橡胶圈，该

任务有三个种子存储点。石榴种子由一个直径为 40mm，误差 $\pm 2\text{mm}$ 的紫色 EVA 泡沫小球组成，石榴种子初始位置在种子存储点。



3.3 任务说明

比赛场地上分布有 8 个任务，参赛队员应根据现场公布的任务位置，设计机器人结构及程序。在比赛过程中机器人必须通过程序自主完成场地任务，如果机器人在完成任务过程中出现选手人为干预，则根据任务说明进行相应处罚。参赛选手主动提出完成或比赛倒计时结束视为本轮比赛结束，结束后裁判根据任务完成情况对本轮比赛成绩进行打分。

3.3.1 成功出发（满分 20 分）

比赛开始后，机器人在程序的控制下，自主的离开发发区。

完成方式：机器人在地面的正投影完全离开发发区界

线即表示完成出发任务。

得分说明：完成任务计 20 分。每轮比赛中，只记一次机器人成功出发分。

3.3.2 运输宣传员（满分 50 分）

宣传员的初始位置位于出发区。该任务在任务区的②、③、④三个位置之间随机抽取。

完成方式：机器人需要将宣传员从出发区运输到任务区，并根据宣传员的姿态获得不同的分数。若宣传员没有全部进入指定区域，则视为任务未完成。

得分说明：宣传员到达指定任务区后，宣传员全部进入任务区的红色区域，不和场地膜以外的任何物品接触且状态是直立的（宣传员紧贴场地膜且圆球在正方体的上方），则视为完美运输，得 50 分；宣传员全部进入任务区的红色区域，不和场地膜以外的任何物品接触且状态是倒下的，则视为运输成功，得 20 分；所有得分状态需要保持到比赛结束。

3.3.3 竖立宣传标语（满分 50 分）

该任务的任务区在②、③、④三个位置之间随机抽取。任务装置平放于任务区内红色填充区域的 100x100mm 的虚线框内，初始状态为 100×100mm 的一面和场地接触，2 块红色的立方体靠近黑色引导线方向。

完成方式：机器人使任务物品竖立在任务区，让 2 块红色立方体组成的 50×100mm 的一面和场地膜接触，且不和场地膜以外的任何物品接触，且全部进入该任务区的红色填

充区域。完成状态需保持到比赛结束，否则视为未完成。

得分说明：完成任务记 50 分，否则不得分。

3.3.4 点燃节日火把（满分 50 分）

该任务的任务区在②、③、④三个位置之间随机抽取，点燃节日火把任务装置固定在场地上的任务区，火种模型位于出发区。

完成方式：机器人需要从出发区携带火种，并将火种放到节日火把模型上并保持到比赛结束，视为任务完成，否则视为未完成。

得分说明：任务完成记分 50 分。

3.3.5 希望之光（满分 50 分）

机器人在完成点燃节日火把任务后，通过机器人程序控制点亮机器人上的红灯。

完成方式：完成该任务必须同时满足 4 个条件

- 1.火种模型放置在火把装置上；
- 2.完成任务时机器人的正投影位置必须位于点燃节日火把任务区引导线上（紧连点燃火把任务区界线的黑色场地引导线）；
- 3.灯光必须是通过机器人程序控制的红色持续亮灯效果（不可以是非连续灯光，如闪灯、灯光秀等），机器人需要在明显的位置有明显的程控灯光亮起，在完成此任务时，参赛选手可将灯光位置示意裁判员；
- 4.灯光亮起并持续到比赛结束（至少持续 2 秒）才算完成。如果灯光亮起后机器人经过重试或其他处罚，本任务

视为失败。

得分说明：在该任务中，点燃节日火把的得分是点亮红灯得分的必要条件，即获得了点燃节日火把的得分后才能获得点亮红灯的得分，完成任务计 50 分。每场比赛中，只记一次。

3.3.6 收集彩色米（满分 96 分）

场地上⑤号任务区放置有四个边长为 35mm 的正方形（误差 $\pm 2\text{mm}$ ），相同颜色的三个彩米模型堆叠在一起共 12 个，放置于任务区域对应颜色的正方形中。

完成方式：该任务需要机器人到达⑤号任务区并将彩色米取出。

得分说明：携带彩米的机器人自主离开⑤号任务区（正投影部分离开⑤号任务区界线），算彩色米得分有效，取出的每个彩色米模型记 8 分，该任务最高记 96 分。所有得分状态需保持到比赛结束。

3.3.7 烹制彩色米饭（满分 140 分）

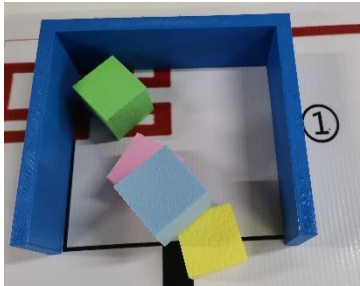
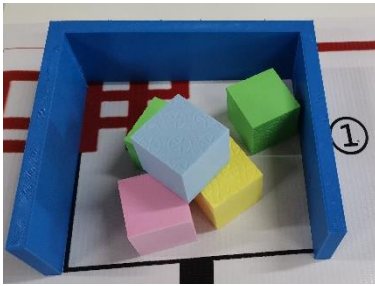
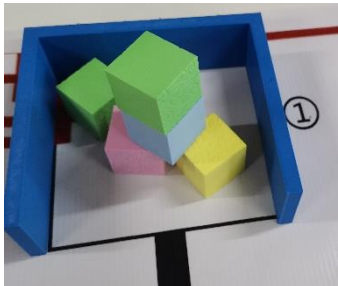
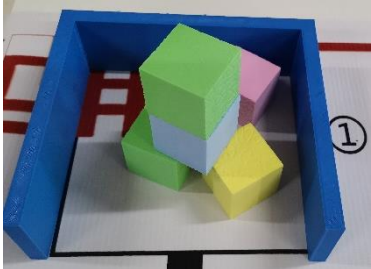
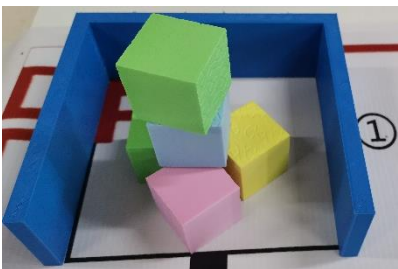
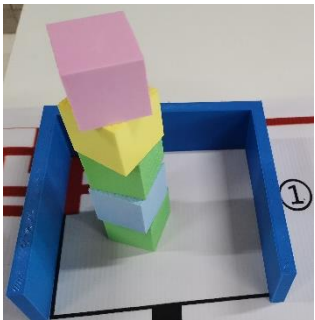
就餐区固定在①号任务区，有一个线框，线框尺寸为：140×150mm（长×宽，误差 $\pm 2\text{mm}$ ）。线框的三面有围挡，正对引导线一面为空缺，围挡固定在场地上。

完成方式：该任务需要机器人将 3.3.6 收集得到的有效彩色米，烹制彩色米饭送达就餐区①号任务区，每个彩色米饭投影全部进入三面的围挡范围内，空缺的一面需全部进入线框内且不和场地膜以外的任何物品接触；并保持到比赛结束暨算作有效彩米饭。如果机器人在携带任务物

品的过程中经过重试或其他处罚，则携带于机器人上的任务物品视为无效得分物品，应由裁判员进行清除。

得分说明：选取有效彩米饭堆叠层数最高的一摞计算颜色分和层数分。颜色分计算方式为：每种颜色计 15 分，最多计 60 分；层数分计算方式为：最高层为 4 层时，记 80 分，最高层为 3 层时，记 45 分，最高层为 2 层时，记 20 分，最高层为 1 层时，记 5 分。每种颜色只计一次且每层只计一种颜色。

送达任务区的有效彩色米饭最高层大于 4 层时，只计从场地膜开始往上数的 4 层，多余层数不计分。所有得分状态需保持到比赛结束。

烹制彩色米饭（得分示例）		
 1 色 1 层，记 20 分	 2 色 2 层，记 50 分	 3 色 3 层，记 90 分
 3 色 3 层，记 90 分	 3 色 3 层，记 90 分	 3 色 4 层，记 125 分

3.3.8 狂欢泼水节（满分 90 分）

该任务由水滴模型和盛水盒子组成。水滴模型初始位

置在⑥号任务区的置物台上。

完成方式：机器人需要将置物台上的水滴模型运送到⑦号任务区的盛水盒子里，并保持到比赛结束。

得分说明：待比赛结束后，在盛水盒子内的水滴模型每个记 30 分，最高记 90 分。

3.3.9 旋转民族大舞台（共 60 分）

该任务装置位置用双面胶固定在⑧号任务区，任务装置固定在场地上。在任务区的场地上有一条垂直于黑色引导线的实线 C，初始状态时，旋转民族大舞台模型上的红色方块正投影在黑色引导线一侧的红色线框内（B 区）。

完成方式：需要通过机器人使红色方块全部旋转跨过黑色实线 C（旋转方向不限制），且进入场地膜的红色区域（A 区）并保持到比赛结束，即视为任务完成，否则视为未完成。

得分说明：红色方块的正投影全部进入该任务区的红色填充区域且不和黑色实线 C 相交，即算完成任务，记 60 分。

3.3.10 种下“石榴籽” 开出“团结花”（共 100 分）

该任务装置位置固定在⑨号任务区，根据赛前抽签结果，在三个种子存储点放置两颗石榴种子。

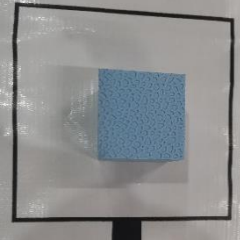
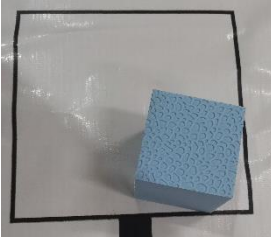
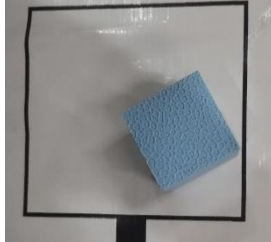
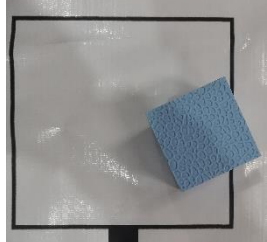
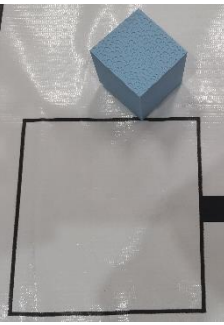
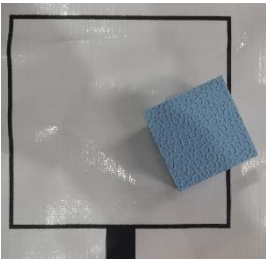
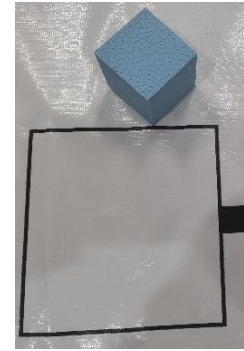
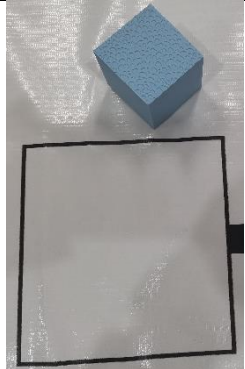
完成方式：机器人需要将种子存储点的石榴种子模型种植到石榴种植基地内，并且保持到比赛结束。

得分说明：石榴种子模型全部进入石榴种植基地内且不和种植基地以外的任何物品接触，则视为成功种植，每

成功种植一个石榴种子记 50 分，最高记 100 分。

3.4 规则判定示例说明

在本规则中经常描述到“全部进入”、“部分进入”、“全部离开”等词语，这属于判定的临界状态，为更好的说明任务的判定标准，将用下图为例，说明其相互位置关系。场地上的线框也属于该任务区的一部分。

			
全部进入	全部进入	全部进入	部分进入
			
部分进入	部分进入	疑问从无	全部离开

4.机器人

4.1 尺寸

机器人在出发区的最大尺寸为 300×300×300mm（长×宽×高），离开出发区，机器人的机构可以自由伸展。每支参赛队只能使用一台机器人上场比赛。

4.2 控制器

每台机器人只允许使用一个控制器，控制器电机端口不得超过 4 个（含 4 个），输入输出端口不得超过 8 个（含

8个)。

4.3 传感器

机器人禁止使用集成类传感器，如灰度卡等。相同类型的传感器数量不超过5个（含5个），无论是光电传感器、光感、黑标还是颜色传感器，只要用于检测地面黑线，都会被认为是相同类型的传感器。

4.4 其他结构件

其它结构件数量不限。机器人的控制器、电机、传感器必须是独立的模块。参加本次比赛的机器人不限定机器人套材。机器人上的所有零部件必须可靠固定，不允许分离或脱落在场地上。为了安全，机器人必须使用独立电池作为机器人的电源，电源可以是干电池或锂电池，输出电压不得超过12V。禁止使用有可能损坏竞赛场地的危险元件、危险性传感器，如激光类传感器。机器人重量不限。

5.比赛

5.1 参赛队

5.1.1 每支参赛队由2名学生和1名教练员（教师和学生）组成但正式比赛时，教练员不能进入赛场。学生必须是截止到2024年7月仍在校的中、小学生。

5.1.2 参赛队员应以积极的心态面对和自主、妥善地处理在比赛中遇到的各种问题；自尊、自重、自律、自强；友善地对待队友与对手；尊重志愿者、裁判员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。

5.2 赛制

5.2.1 比赛分小学组、中学组，各组别分别进行比赛和计分排名。比赛不分初赛与复赛。组委会保证每支参赛队有 3 次上场的机会，每次均记分。所有场次的比赛结束后，每支参赛队选取最好的两次成绩之和作为该队的总成绩，按总成绩对参赛队排名。竞赛组委会有可能根据参赛报名和场馆的实际情况变更赛制。

5.3 比赛过程

5.3.1 搭建机器人及编程

5.3.1.1 搭建机器人与编程可以在待赛区进行。

5.3.1.2 参赛队的学生队员检录后方可进入比赛区。裁判员对参赛队携带的器材进行检查，队员不得携带 U 盘、光盘、手机、相机等存储和通信器材。

5.3.1.3 参赛选手打开计算机后，根据所用的器材，安装相应厂家的编程软件。不得使用相机等设备拍摄比赛场地。

5.3.1.4 调试结束后，各参赛队把机器人排列在指定位置，封场。

5.3.1.5 参赛队在每轮比赛结束后，允许在调试区简单地维修机器人和修改控制程序，但不能打乱下一轮出场次序。

5.3.2 赛前准备

5.3.2.1 准备上场时，队员领取自己的机器人，在引导员带领下进入比赛区。在规定时间内未到场的参赛队将被视为弃权。

5.3.2.2 上场的 2 名队员，站立在出发区附件待命。

5.3.2.3 队员将自己的机器人放入出发区。机器人的任何部分及其在地面的投影不能超出出发区。

5.3.2.4 到场的参赛队员应抓紧时间（不超过 2 分钟）做好启动前的准备工作。完成准备工作和抽签后，队员应向裁判员示意。

5.3.3 启动

5.3.3.1 裁判员确认参赛队已准备好后，将发出“5，4，3，2，1，开始”的倒计时启动口令。随着倒计时的开始，队员可以用一只手慢慢靠近机器人，听到“开始”命令的第一个字，队员可以触碰按钮或给传感器一个信号去启动机器人。

5.3.3.2 在裁判员“开始”命令前启动机器人将被视为“误启动”并受到警告。

5.3.3.3 机器人一旦启动，就只能受机器人自带在控制器中的程序控制。队员一般不得接触机器人（重试的情况除外）。

5.3.3.4 启动后的机器人不得故意分离出部件或把机械零件掉在场上。偶然脱落的机器人零部件，由裁判员随时清出场地。为了策略的需要而分离部件是犯规行为。

5.3.3.5 启动后的机器人如因速度过快或程序错误将所携带的物品抛出场地，该物品不得再回到场上。

5.3.4 重试

5.3.4.1 机器人在运行中如果出现故障，参赛队员可以向裁判员申请重试。裁判员同意重试后，场地状态保持不变，队员可将机器人搬回出发区，重新启动。每轮比赛中，参

赛选手在规定的时间内可以反复启动机器人。

5.3.4.2 重试期间计时不停止，也不重新开始计时。重试前机器人所完成的任务有效。

5.3.4.3 如无特殊说明，在重试时，队员将故障机器人搬回出发区，机器人携带的任务物品视为无效任务物品，不应计入得分。

5.3.5 比赛结束

5.3.5.1 每场比赛时间为 180 秒钟。

5.3.5.2 参赛队在完成一些任务后，如不准备继续比赛，应向裁判员示意，裁判员据此停止计时，结束比赛；否则，等待裁判员的终场哨音。

5.3.5.3 裁判员吹响终场哨音后，参赛队员除应立即关断机器人的电源外，不得与场上的机器人或任何物品接触。

5.3.5.4 裁判员记录场上状态，填写记分表。参赛队员应确认自己的得分，并将自己的机器人搬回指定区域。

5.3.5.5 裁判员或志愿者将场地恢复到启动前状态。

6. 计分

6.1 每场比赛结束后，按赛场上的实际状态和完成任务的情况计分。

6.2 时间分。如果 3.3.7“烹制彩色米饭”获得 60 分及以上，且 3.2.8“狂欢泼水节任务”获得 30 分及以上，并且其他任务完成获得最高分，时间不超过 180 秒，额外加记时间分。时间分为 180 秒减去结束比赛实际所用秒数。

7. 犯规和取消比赛资格

7.1 未准时到场的参赛队，每迟到 1 分钟则判罚该队 10 分。如果 2 分钟后仍未到场，该队将被取消比赛资格。

7.2 第 1 次误启动将受到裁判员的警告，机器人回到待命区再次启动，计时重新开始。第 2 次误启动将被取消比赛资格。

7.3 为了策略的需要而分离部件是犯规行为视情节严重的程度将被取消比赛资格。

7.4 机器人以高速冲撞场地设施导致机器人或场地设施损坏将受到裁判员的警告，第 2 次损坏场地设施将被取消比赛资格。

7.5 比赛中，参赛队员有意接触比赛场上的物品或机器人，将被取消比赛资格。偶然的接触可以不视为犯规，除非这种接触直接影响到比赛的最终得分。

7.6 不听从裁判员的指示将被取消比赛资格。

7.7 在准备区或比赛区使用手机等通信器材，不管什么原因，将立即被取消比赛资格。

8.其它

比赛期间，参赛队员应考虑防干扰措施，在比赛过程中，不接受任何以被干扰为理由的申诉。凡是规则中没有说明的事项由裁判委员会决定。竞赛组委会对此规则进行解释。

第 38 届云南省青少年科技创新大赛机器人竞赛普及基础比赛

“中华民族一家亲” 计分表

裁判员：_____ 学校：_____ 第__轮

任务及说明		分值	数量	得分
成功出发	机器人正投影全部离开出发区	20 分		
运输宣传员	完美运输	50 分		
	或运输成功	20 分		
竖立宣传标语	标语竖立且保持完成状态到比赛结束	50 分		
点燃节日火把	将火种放到节日火把上，并保持到比赛结束	50 分		
希望之光	点燃节日火把得分有效且在任务区红色灯光亮起并持续到比赛结束	50 分		
收集彩色米	成功取出（最多 12 个，96 分）	8 分/个		
烹制彩色米饭	送达就餐区的有效彩米饭最高层颜色种类（最多 4 种，60 分）	15 分/种		
	及就餐区的彩米饭最高层数（4 层：80 分；3 层 45 分；2 层：20 分；1 层 5 分）			
狂欢泼水节	比赛结束后盛水盒中的水滴数量（最多 3 个，90 分）	30 分/个		
旋转民族大舞台	民族大舞台转到指定区域且保持到比赛结束	60 分		
种下“石榴籽” 开出“团结花”	石榴种子全部进入种植基地内且不和种植基地以外的任何物品接触，保持到比赛结束	50 分/个		
比赛所用时间				
时间分	烹制彩色米饭任务至少获得 50 分 □是 □否	（180-比赛用时）*1 分/秒		
	且狂欢泼水节至少任务获得 30 分 □是 □否			
	且其他任务获得最高分 □是 □否			
比赛得分	以上所有得分项之和			
参赛队员				
裁判长			记分员	
裁判员		数据录入时间		