

电子工程师规则

一、竞赛主题

利用控制器，输入、输出模块，逻辑模块以及结构件组建模型，实现题干要求，具备一定的功能和实际作用。

二、比赛环境

1、场地：普通标准教室

2、赛场规格与要求：标准教室尺寸与大小不限

3、赛场环境：标准照明度

三、比赛组别

小低组（1-3 年级）、小高组（4-6 年级）、中学组（包含初中及高中），每个参赛队由 1 名队员组成。各组别成绩独立评分，一等奖进入省赛。

四、任务得分

1、器材要求

为确保竞赛公平性，竞赛器材须使用指定套件。因涉及理论考核，参赛选手自行携带纸笔等工具。不得携带搭建手册等资料。

2、任务描述

选手携带比赛套件，现场完成理论考核和实践任务。完成对应试题后向裁判展示进行评定是否达成电路和 模型的设计要求。

3、任务形式

3.1 理论考核

理论题采用选择题（5 题）、判断题（5 题），主要考查学生对电路和机械结构基础理论知识的掌握，共 10 分，限时 5 分钟。

3.2 实践任务

一共 3 个任务，评审会对其判定成功与否，每个 25 分，共 75 分，限时 30 分钟

4、实践任务评分方法

4.1 作品得分：在规定的时间内每完成 1 个作品得 25 分。

4.2 时间得分：每个参赛队在规定时间内完成所有任务，即可向裁判举手示意，表示全部完成，时间会被记录在积分表。若所有任务全部成功，则可获得时间分，时间分计算方法为： $30 - \text{“完成时间”}$ （精确到分钟）；若在规定时间内未能成功完成所有任务，则时间分为 0 分，若在规定的时间内；有任何一个作品演示不成功，则时间分为 0 分。

4.3 罚分：学生演示作品过程中，脱落一个零件扣 1 分，最多扣 5 分，若电路效果未实现，该任务不得分。

4.4: 实践分=任务得分+时间分-罚分。

5. 比赛总成绩

各参赛队的总分=理论分+实践分

五、比赛注意事项

1. 比赛方式：先统一进行理论考查，然后进行实践任务。

2. 比赛期间出现的临时问题，由组委会协商处理。

六、犯规和取消比赛资格

1. 参赛选手在开赛后 15 分钟不得进场进行比赛；

2. 参赛选手在比赛过程中全程独立完成任务，禁止使用任何通讯工具求助场外人员帮组比赛，否则取消比赛资格；

3. 禁止参赛选手的任何舞弊行为，违者将处以警告、扣分、直至取消比赛资格。