

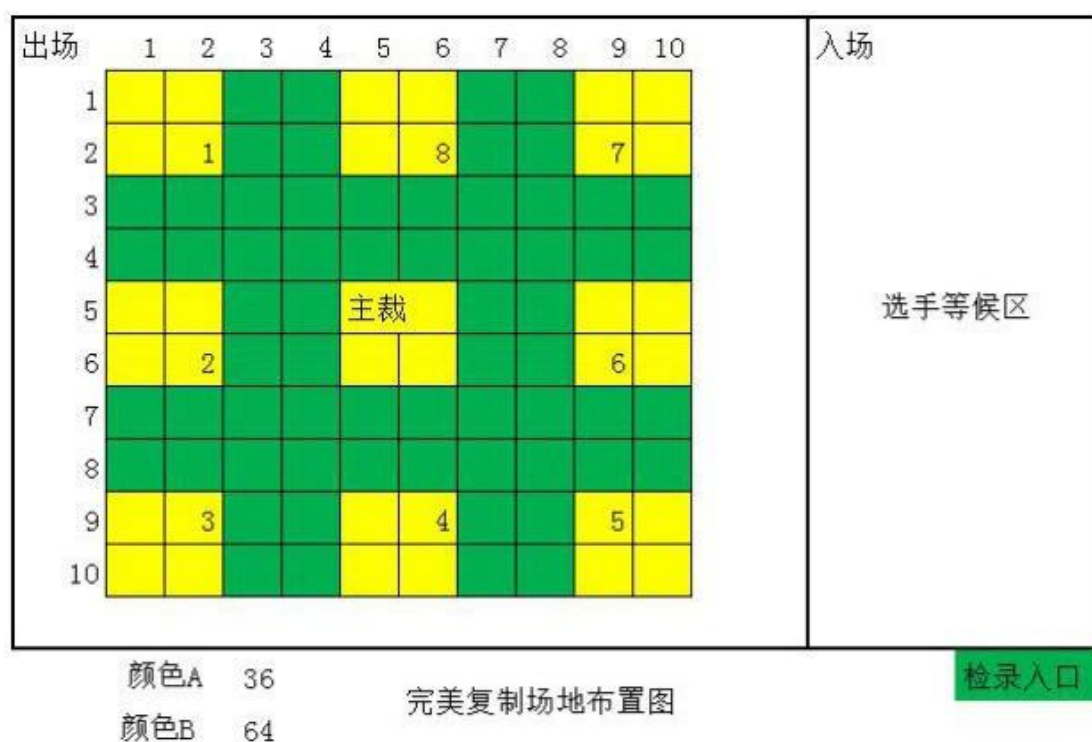
“完美复制”项目比赛规则

(幼儿/小学1年级)

1. 任务说明:

以家庭为单位，2 人配合，在规定的时间内观察指定的模型，最快正确复制出指定模型的为获胜者。

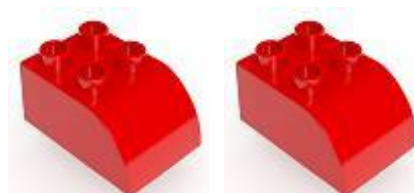
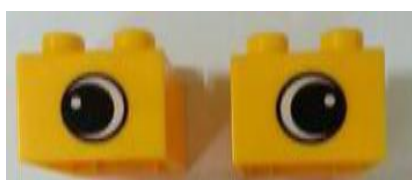
2. 比赛场地:



3. 使用器材: 幼儿教育科学技术套装。

◆ 各组比赛积木数量均为 10 块; (其中包括 4 个“基准件”: 2 块 2 × 2 黄色小眼睛积木块以及 2 块红色“鸟嘴状元件”和 6 个“不定件”: 从套装中任意抽取 6 块为比赛器材包含齿轮, 轴等)

“基准件”如图:



◆ 比赛器材由主裁判随机抽取，不在赛前做器材公布

◆ 比赛现场各组器材由主裁判随机指定，确保连续 3 场不会出现器材一样的情况

4. 组别：幼儿/小学1年级

5. 竞赛规则：

1) 每个家庭出 2 个队员，其中一位必须是幼儿或1年级小学生，其余一位家庭成员年龄性别不限。

2) 参赛 2 名队员分工，家长负责观察，双手背在身后不得动手，只能用语言表达陈述模型结构，孩子负责搭建，不允许离开自己的座位，且比赛期间 2 名队员不得转换角色。整个比赛过程中家长与孩子需对向而坐。

3) 该比赛项目指定器材为“幼儿教育科学技术套装”；每轮比赛由主裁判随机从套装中抽取 10 块积木为该轮比赛的参赛器材。

4) 比赛搭建的模型由主裁判临场提供，放在指定的隐蔽区域，家长前往观察；副裁判同时提供与竞赛模型相等数量和形状的积木给另一名队员进行还原。

5) 每组竞赛时间为 5 分钟，比赛期间参赛队伍可以多次往返观察模型，直至确认准确无误，然后向裁判申请计时结束，观察次数越少越好，犯规次数越少越好，时间越少越好。

6. 计分标准：

1) 竞赛结束后各参赛队伍有 4 个成绩：出错数、观察次数、犯规次数、所用时间。

2) 以出错数最少的队伍获胜为原则，在准确复制出模型的前提下，观察次数越少的队伍获胜；观察次数相同，犯规次数较少的队伍获胜；犯规次数相同，所用时间最少的队伍获胜；如果三者者相同，由裁判安排加赛。

3) 如在 5 分钟内所有参赛队伍都无法准确复制出指定模型，由裁判出面判定最接近指定模型的队伍获胜。如无法判断，由裁判安排加赛。注意：5 分钟搭建时间到，主裁吹哨示意，未完成的队伍副裁判强行盖好模型。

◆模型评判标准：颜色、形状、空间方位与指定模型不一致，均属错误。

◆评判原则：按错误数少的计算

7. 注意事项

1) 每轮比赛入场后主裁判均会给参赛选手 30 秒赛前准备时间。（每场比赛使用器材均不相同，选手可利用 30 秒的时间熟悉一下本轮的器材。30 秒结束主裁判吹哨，再放回箱子底下，主裁判开始宣布比赛规则开始比赛。）

2) 比赛模型由主裁判即时提供搭建，会出现齿轮的组合搭建情况。（轴穿出齿轮或滑轮等器材的长度与指定模型的长度相差范围在一厘米之内即为正确，超出一厘米如果齿轮或滑轮的形状方位都正确则只有轴一处错误，如果齿轮或滑轮的形状方位也与指定模型有差别则齿轮或滑轮与轴都错误）

3) 所有人不得触碰模型，如有需要请示主裁判，处理。

4) 模型难度会根据赛程安排（初赛一决赛）出现难度叠加的情况，各地参赛队员务必在赛前多加练习。

5) 比赛进行时，从离开搭建区域到回至搭建区域即为观看一次（走出黄色区域再返回就算观看一次），在黄色中心区域观看模型过程中，不得对负责搭建的选手传递信息，如通过肢体语言、语言、无线设备等。

6) 选手搭建完成向副裁判示意，同时掐表，再盖模型，最后记录时间（时间需精确到分，秒及秒后面的单位），副裁盖上箱盖后不得再次打开观看及修改模型。

7) 犯规评断，用手指示，脚指示，或者身体的某个部位进行指示都为犯规。比赛过程中使用手机等无线设备进行拍照者取消比赛资格。

8) 模型搭建一定要牢固，在开箱过程中如发生倒塌，不得重新组合，按照正确数多者计分。

9) 成绩出来后家长需确认成绩后签字，主裁判宣布退场后方可从出口处出场。

