

《术·智造新城》活动细则

文明守护-逐星行动

一、活动背景与宗旨

21世纪的上海正加速建设具有全球影响力的科技创新中心，全力打造国际数字之都和社会主义现代化国际大都市。“十四五”规划明确提出要前瞻布局未来产业，推动人工智能等先导产业规模倍增，全面提升城市核心竞争力与可持续发展能力，并着重强调青年科技创新人才培养和全民科学素养提升的重要性。“术”代表着“方法”“技艺”“策略”“实践”，学生需要利用人工智能、工程设计等技术促进城市的发展和建设。

“文明守护-逐星行动”的背景设定在完成人类成功登陆远地行星的新星行动任务后，为巩固星际探索的成果，红蓝双方启动“逐星行动”任务，机器人装配防御工事，占领4道星域内的星际锚点，激活星域防御链路，应对小行星撞击等未知风险，守护文明并获得新一轮探索任务的主导权。

二、活动对象与组别设置

活动对象为：面向全市中小学在校学生。

活动组别为：小学组、初中组和高中组（以活动年份9月1日为界）

每支交流小组2人1组报名须为同一学段，指导教师1人。由于不可抗力可单人参与活动。

有意向参与活动的交流小组需在报名时间内完成线上报名手续。

三、活动项目与内容说明

文明守护-逐星行动（小学组、初中组和高中组）

3.1.内容说明

“文明守护-逐星行动”的背景设定在完成人类成功登陆远地行星的新星行动任务后，为巩固星际探索的成果，红蓝双方启动“逐星行动”任务，机器人装配防御工事，占领4道星域内的星际锚点，激活星域防御链路，应对小行星撞击等未知风险，守护文明并获得新一轮探索任务的主导权。

3.2.任务概述

每局总时长为3分30秒，分为30秒的自动阶段和3分钟的手动阶段。双方须在活动前制作并编程两台机器人，让机器人尽可能多地装配各种道具并占领圆形锚点。活动全程禁止机器人的任一轮子接触对方的2号星域。

3.3.自动阶段

自动阶段时长30秒，双方确认场地道具后，现场启动抽签程序。由现场裁判从2张橙色和2张紫色卡中，随机抽取一张，然后从标记有数字1至4的四张二维码中抽取一张，放回卡片后重复一次操作。抽出的颜色卡和数字卡代表自动任务中的随机变量。

比如依次抽到紫色、2号，橙色、4号，则代表一台机器人需要将紫色的方块运送到2号位置，另外一台则需要将橙色的方块运送到4号位置。

抽签结束后，需要开启机器人自动程序原地待命。现场裁判启动倒计时系统，同时会发出“3,2,1，开始”的口令。

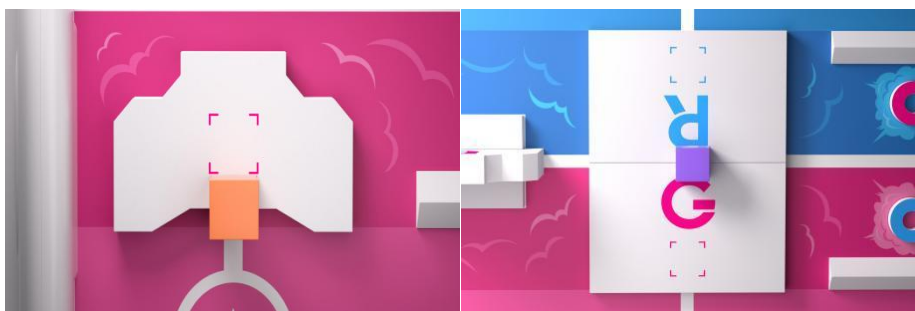
双方仅允许通过手持二维码或颜色卡的方式让机器人进行识别，随后自动完成任务。若30秒耗尽，机器人仍在运动，需要活动人员取出机器人，不消耗维修次数。

3.4.自动阶段-布防方块

任务描述：机器人将随机指定的方块运送到随机指定的平台上。

完成条件：以自动阶段结束状态计算得分，指定的方块在指定的平台上，没有掉落，且机器人和方块不接触，就视为有效。

补充说明：



图片1：方块得分示意图

3.5.自动阶段 – 传送圆环

任务描述：机器人将圆环传送至1-3号星域。

完成条件：以自动阶段结束时状态计算得分，机器人和圆环不存在接触，圆环与星域接触可得对应的分。初中组和高中组还需要将圆环翻转为己方颜色面朝上。



图片2：小学组传送圆环得分示意图

补充说明：若圆环为竖直状态，不计算得分；若圆环跨越两个星域，取较高得分计算。一号星域初始有2个圆环，小学组直接计分，初中组和高中组需要翻转为己方面朝上才计分。如遇复杂情况，以接触点的位置判定圆环在几号星域。



图片3： 竖直圆环不得分示意图

3.6.手动阶段

手动阶段时长3分钟，待裁判记录完自动阶段道具及得分情况，裁判将再次启动倒计时系统，发出“3,2,1，开始”的口令，活动人员可取回机器人在出发区域切换为手动控制，从启动区出发完成相应的任务，取回不消耗维修次数，但机器人上有道具需要放在启动区；若活动人员不需要进行切换，也可从自动阶段结束的状态直接开始手动阶段。

3.7.手动阶段 – 逐星占位

任务描述：机器人在己方场地内的平台及圆形锚点上，将圆环、小球、方块进行组合装配，形成特定装配体。

完成条件：以手动阶段结束状态计算得分，1号星域的4个平台上有圆环或者方块不掉落，视为占位并得分。



图片4:1号星域方块、1号星域圆环和双方均占位成功示意图

其他星域的圆形锚点上有完整的装配体，状态需满足底层道具与地图圆形区域的红/蓝色存在接触，不与机器人接触，且第二层和第三层不接触图纸，则视为占位并得分，特定的装配体如下所示：



图片5：方舱哨塔示意图



图片6：球形哨塔示意图



图片7：指挥所示意图

补充说明：初中组和高中组需要将1号星域的圆环翻转为己方颜色才算占位并得分，需要将其他星域的装配体底层的圆环，翻转为己方颜色面朝上才算占位得分。

3.8.手动阶段-星际导弹

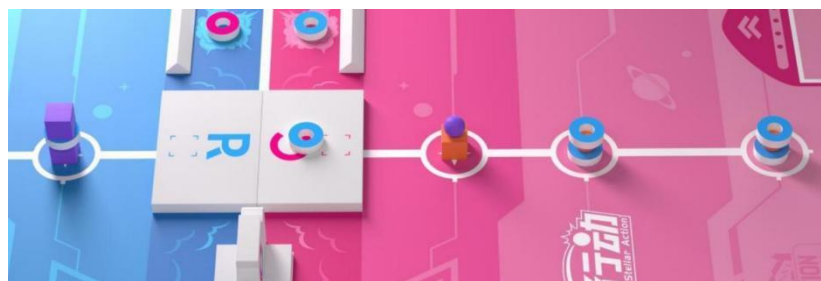
任务描述：机器人在己方场地内任意一个圆形锚点上，完成星际导弹装配，可获得导弹功能。

完成条件：以手动阶段结束状态计算，完成方块、圆环、方块的装配体，状态须满足底层的方块与圆形锚点存在接触，两个方块的颜色一致，不与机器人接触，视为完成星际导弹。



图片8：星际导弹示意图

补充说明：星际导弹不得分，但可以清除此导弹所在锚点延伸链路上对方的道具得分。活动结束后，一方存在导弹道具，则由裁判移出此链路上对方的得分道具（装配体中的小球不计算为对方的击打得分）。若一号星域上存在双方都得分的道具，则对方的得分清除，保留己方的得分。



图片9：星际导弹可清除此链路上对方的得分

3.9.手动阶段 – 激活链路

任务描述：机器人尽量占领纵向或者横向链路上的四个锚点。

完成条件：以手动阶段结束状态计算得分，己方场地内纵向或者横向链路上的四个锚点均存在有效的得分道具，视为激活链路。



图片10：激活链路示意图

补充说明：若对方场地有星际导弹，需要优先执行导弹的清除功能，再计算是否形成4连。

3.10.手动阶段-星际击打

任务描述：机器人可采用任意方式投掷道具以击打对方的装配体，滚落到对方第四星域的小球还可形成小范围伤害，若小球、方块、圆环脱离场地，不恢复也不做评定。

完成条件：以手动阶段结束状态计算得分，除装配体道具外，小球的垂直投影完全在第四星域内，视为击打得分。



图片11：蓝方击打成功的小球示意图

补充说明：不计算两个武器库内的小球，己方取出的小球遗留在己方第四星域也视为对方得分。

四、机器人技术要求

4.1.机器人数量

每个交流小组可携带2台机器人进入场地。

4.2.机器人尺寸与重量

机器人的初始尺寸不得超过 $300\text{mm} \times 300\text{mm} \times 300\text{mm}$ ，原机器人本体含主控、舵机、电机、视觉模块、测距模块、连接线及结构件。仅允许使用6mm塑料结构件、3D打印的结构件进行加装。

为充分考查动手能力和机器人设计能力，鼓励采用3D打印技术创新设计，机器人不限制形态，但活动人员须记录设计思路、软件设计过程等，形成工程笔记。

4.3.机器人材质

考虑到加装机构的复杂和多样性，允许使用螺丝、皮筋、扎带等进行固定或用于其他功能。加装后的机器人整体不得超过2.5kg。

4.4.机器人软件

每台机器人检录时只能内置两个程序。

4.5.机器人控制器

活动学生第二阶段须采用蓝牙手柄遥控的方式遥控己方机器人。一台机器人由一名对应的活动学生控制。蓝牙手柄须直接无线连接机器人主控，不可通过其他间接方式连接机器人。

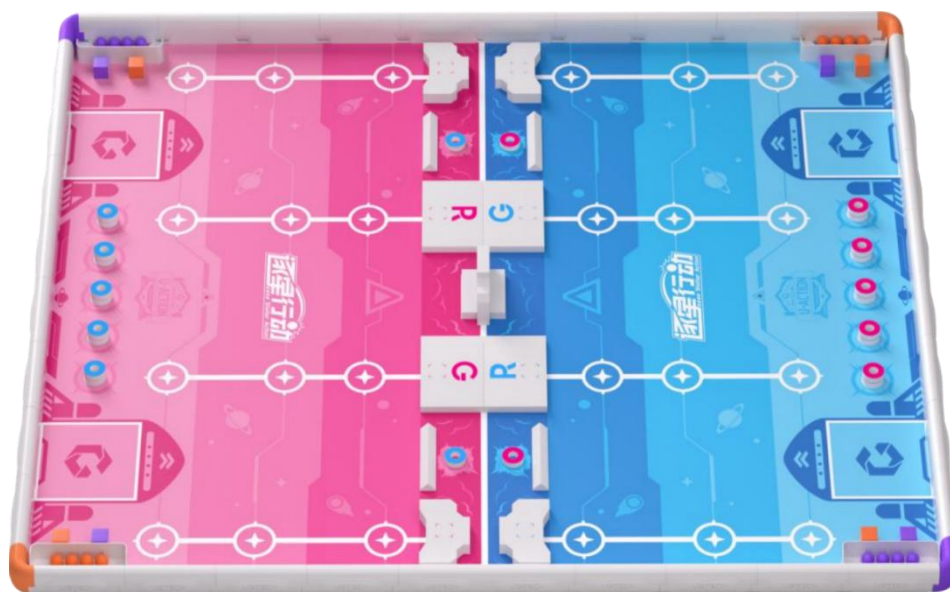
4.6.机器人补充说明

活动过程中，若机器人发生脱离部件的情况，由裁判取出脱离的部件。活动人员须申请维修，才能重新加装到机器人本体上。

五、活动场地与道具说明

5.1.活动场地

活动场地图纸材质为PP裱地板膜，场地边框材质为ABS，活动场地尺寸为2455mm×2880mm，外边框高度为100mm。活动交流小组须克服场地表面可能存在的轻微起伏或褶皱，道具摆放位置可能存在偏差，自行克服场地内EVA道具可能倾斜或魔术粘贴力损耗等情况。



图片12：活动场地俯视图

5.2.照明条件

场馆大多数情况下为正常照明、冷光源，但灯光条件为不确定因素，交流小组须自行适应不同灯光条件，以及克服场地内EVA道具可能倾斜或魔术粘贴力损耗等情况。

5.3.场地说明



图片13：活动场地示意图

5.4.四道星域

双方场地内各有4道星域，以颜色深浅作为星域的区域，如下图所示：



图片14:4道星域示意图

5.5.一号星域

1号星域内有4个EVA平台道具，作为1号星域的星际锚点，机器人将圆环、方块放置到平台上视为占领该锚点，以R、G正序的逻辑名称这4个平台们分别为1-4平台，如下所示：



图片15:1-4号平台示意图（红方从左到右）

1号星域内有4个圆环道具，可供机器人装配，初始状态如下图所示：



图片16：初始4个圆环示意图

1号星域内有一个竖直挡板及左右基座，用于分隔中央，如下图所示：



图片17:1号星域挡板示意图

5.6.二号星域

二号星域内有4个圆形锚点，每个圆形锚点的直径为100mm，机器人将圆环、方块、小球道具组合装配在锚点上视为占领该锚点。如下图所示：



图片18:2号星域锚点示意图

5.7.三号星域

三号星域内有4个圆形锚点，每个圆形锚点的直径为100mm，机器人将圆环、方块、小球道具组合装配在锚点上视为占领该锚点。如下图所示：



图片19：三号星域锚点示意图

5.8.四号星域

四号星域内有4个圆形锚点，每个圆形锚点的直径为100mm，机器人将圆环、方块、小球道具组合装配在锚点上视为占领该锚点，如下图所示：



图片20：四号星域锚点示意图

四号星域内有2个正方形区域作为机器人初始摆放及启动区，尺寸为300mm × 300mm，如下图所示：



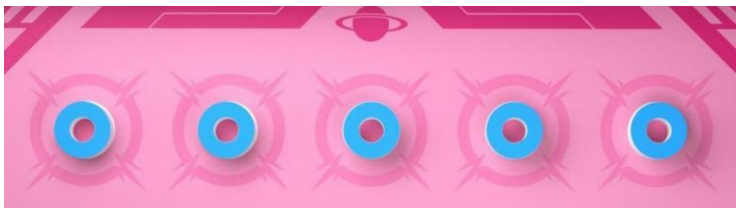
图片21：机器人启动区示意图

四号星域内有2个小球武器库，橙色武器库内将随机存在8个橙色小球，紫色武器库随机存在8个紫色小球，每个小球采用单面切割，直径为42mm；两个武器库还分别放置了2个初始正方体，尺寸为50mm，颜色信息如下图所示：



图片22: 武器库及初始方块示意图

四号星域内有10个圆环，按照两两叠放的方式，且朝上面的颜色与己方相反，圆环R为70mm，r为30mm，如下图所示：



图片23: 初始圆环示意图（红方）

5.8.道具清单

道具名称	道具材质	红方区域内道具数量	蓝方区域内道具数量	公共区
圆环	EVA	12	12	
小球挡板	ABS	2	2	
橙色小球	EVA	8	8	
紫色小球	EVA	8	8	
橙色方块	EVA	2	2	
紫色方块	EVA	2	2	
异形平台	EVA	2	2	
R平台	EVA	1	1	
G平台	EVA	1	1	
三角条	EVA	2	2	
长条	EVA	1	1	
竖直挡板	EVA	0	0	1

六、活动流程

6.1.流程图



图片24: 活动流程图

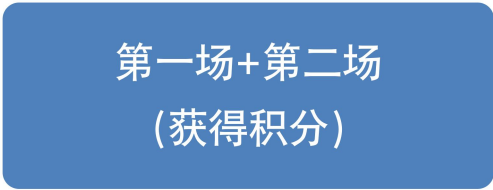
6.2.活动公示

活动在官网展示相关的资料和规则，开启活动，介绍活动项目内容。并且公示活动的报名渠道和参与方式。

6.3.活动报名

根据官网公示的活动报名方式开启活动的报名，在截止时间之前完成活动的报名。活动报名截止后，活动线下成果交流的当天，参与活动的小组前往指定地点，签到并领取小组编号，根据现场安排进入指定区域进行活动成果交流。

6.4.交流形式



图片25: 活动成果交流形式图

- 活动采用线下交流成果，连续两场获得积分制。积分获得方法如下：
- 每个小组与另一个小组进行连续两场活动（同一场地）。
- 成绩领先一场则获得3分，相同成绩的场次获得1分，落后的场次获得0分。

- 活动结束后，各交流小组按照积分进行排序。排序规则详见活动成果交流规则。

七、活动交流成果规则

7.1.须知

- 请严格遵守活动成果交流规则，如有违反，后果由参与活动的小组自行承担。

- 参与活动人员不得从事或参与任何经上海青少年科创发明大会组织委员会（以下简称“组委会”）认定的涉嫌公众争端、敏感议题、冒犯大众或某些大众群体或其他破坏上海青少年科创发明大会形象的行为，否则，组委会有权永久取消违规人员的活动资格。

- 参与本次成果交流的前提是：需要在规定报名时间内，在官网公示平台完成报名，否则视为自动放弃参加资格。

- 报名时间截止后，不再提供任何报名及其他延伸/衍伸服务。

- 活动成果交流的抽签形式为现场签到抽签。检录时各小组应粘贴好参与人员的编号并携带活动器材，检录合格后按照工作人员安排，到达指定区域进行活动。

- 活动成果交流当天需要提交的签到材料包括：活动承诺书、肖像授权书、身份证明和保险证明（复印件，含活动当日）。材料需提前打印准备，并按照要求签字，若未签字，视为未提交相关材料并取消参加资格。

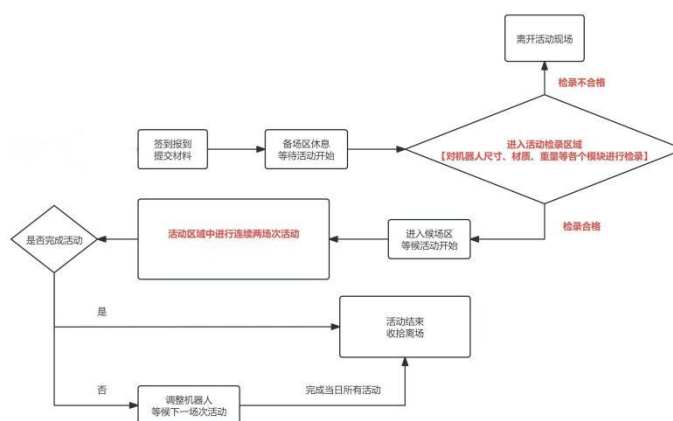
- 成果交流当天现场不允许除参与活动小组和工作人员以外的无关人员进入。

- 参与活动的设备需要满电进入现场。活动现场不支持设备充电。参与交流的器材、计算机硬件等由参与活动的人员各自看护，以防丢失或损坏。

- 活动均不提供任何维修服务以及备用零件替换服务，进入现场后不允许从除活动场地外的任何区域以任何形式获得任何零件，否则取消活动资格。

- 活动现场不提供无线网络，如有需求请自备移动网络设备。
- 活动不提供餐饮服务，现场不提供任何餐食，参与人员仅可自带干点心和饮用水，杜绝外卖带入现场。若因自带食物导致的食品安全问题，活动组委会概不负责。
- 活动现场请勿大声喧哗，以免影响其他参与小组的体验。对于违规者，组委会将进行提醒，提醒多次无效者将取消活动资格。
- 所有活动申诉必须在活动场地内完成提交，如果对成绩有异议，必须在活动场次结束时立即提出申诉。若在纸质成绩单上签字确认后，现场裁判将不再接受任何关于成绩的申诉，离场后即视为认可最终结果，不再受理任何申诉。
- 如遇不可抗力因素（包括强对流天气、强降雨等），活动将予以延期。
- 参与活动的人员应尊重组委会、现场裁判、工作人员、其他交流小组和观众等，若对活动有任何异议，采取平和心态进行沟通。
- 本活动最终解释权归组委会所有。

7.2.现场流程图



图片26：活动成果交流现场流程图

7.3.活动现场规则

7.3.1.交流规则

活动结束后，各支交流小组按照如下规则依次进行排名：

- 累计积分高的排名在前；

- b. 若总积分相同时，则比较累计的得分总和，得分高的排名在前；
- c. 若累计得分之和无法区分排名时，则比较累积自动阶段得分之和，得分高的排名在前；
- d. 若自动阶段得分之和无法区分排名时，则比较累积手动阶段的得分，得分高的排名在前；
- e. 若手动阶段积分无法区分排名时，则比较累积的黄牌数量，数量少的排名在前；
- f. 若按照以上规则仍无法区分排名，则并列排名或进行附加活动直到区分出排名。

7.3.2.维修规定

- 维修前需举手向裁判示意并口述“申请维修”，申请维修请求发出后不可撤回。
- 裁判口述“同意”后，方可将机器人移出场地。维修完毕后，活动人员将机器人置于己方任意一个启动区，按照轮子全部着地的方式重新出发，要求机器人轮子必须与启动区域存在接触。
- 每组有5次维修机会。同组两台机器人共享这5次维修机会，维修时计时不暂停。裁判口述“同意”后，申请方须将机器人移出场地。
- 跨阶段维修：若维修在第一阶段结束时仍未完成，可在两阶段之间的成绩统计时段继续进行，但下一阶段仍会按原计划时间开始，若活动人员在下一阶段开始前将机器人维修完毕，可将机器人置于己方任一启动区内，与其他机器人一同进入下一阶段。

7.3.3.道具处理

- 申请维修时，若待维修机器人上存在活动道具，活动人员须将道具放在己方启动区，对于放在启动区的道具必须是独立的、不可堆叠。仅小球道具还可放入两侧的武器库内，放入时无要求。
- 若因为小组人员的操作使自己的机器人或组员机器人抑或对方机器人摔出场地边框外，摔出场外的机器人所属方可申请维修让机器人重新加入。

- 当某一方申请维修时，机器人上有多个道具时，须主动报告裁判，让裁判及时接过道具进行恢复。如遇复杂情况，须听从裁判现场指示。

7.3.4.裁判评定细则

- 活动过程中按下列规定处理相应情况，若遇到复杂情况应以裁判现场评定为准。

- 参加活动只能携带两台机器人、控制器及拔插工具进入场地；

- 在一场次活动中，只能使用本组机器人上已安装的零部件进行维修，不得新增其他零部件及更换电池；

- 在一场次活动中，若某组中的某位人员因迟到、检录不通过等原因未能在规定时间内到达场地，该组其他人员向裁判申请后可仅使用一台机器人进行挑战活动；

- 若到达原定活动开始时间，小组的两位人员因任何原因（包括检录没通过）不能上场的，裁判等待两分钟后，仍然不能上场的，本场次未上场的小组将被直接宣告挑战失败，到场交流小组直接积3分，且仅允许该交流小组选择一台机器上场进行两个阶段，按实际状态记录；

- 在一场活动中，若某组累计获得4个黄牌时，裁判发出指令后，须将己方的任意一个机器人移出场地。若该小组人员犹豫或者意见不统一等情况时，5秒后裁判将主动介入并由裁判将该小组的1号机器人离场；

- 活动中或活动结束后，若发生道具移出场地，但裁判无法确认具体违规小组时，裁判将根据现场情况酌情记录；

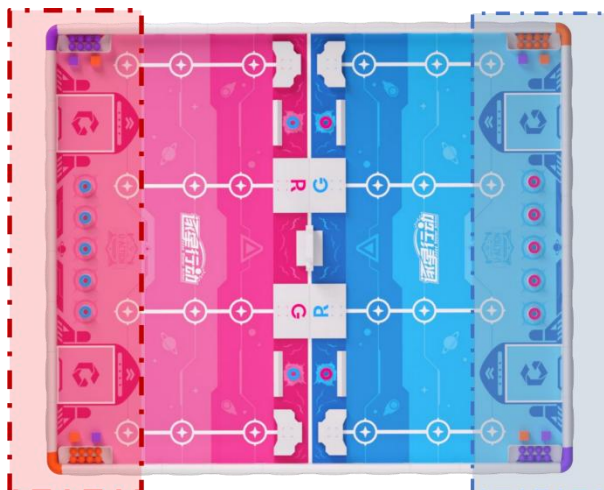
- 活动过程中，应以裁判现场评定为准。裁判应秉承公平公正公开的原则，如遇复杂情况，裁判可基于自身视角结合规则做出综合判断。

- 裁判可根据现场实际情况酌情考虑，做出相应的评定分为口头提醒、黄牌、机器人离场、宣告挑战失败和取消活动资格；

- 口头提醒是指裁判对将要发生违规行为或不影响公平性的违规的口头制止，提醒相关人员该行为会违反规则。适用于口头提醒的情形如下：

- a.活动人员不听从裁判指挥；

- b.活动人员第一次未经裁判允许离开己方操作区域;
- c.活动结束后, 活动人员未及时放下或离开控制器。



图片27: 操作区域示意图

● 黄牌是指当某方人员或相关人员的行为对当场次活动的公平性造成一定影响时, 裁判对此行为的记录, 每获得一个黄牌将扣除10分。适用于黄牌的情形包括但不限于如下:

a.活动中, 一方活动人员第二次或以上未经裁判允许离开己方操作区域, 该方将被判罚黄牌;

b.活动开始前, 活动人员要等待裁判给出开始活动信号方可正式启动机器人, 违规的交流小组将被判罚黄牌, 如果违规移动使活动道具发生变化, 则会被额外判罚一张黄牌;

c.在活动中, 活动人员未经裁判允许而接触机器人或道具, 违规的交流小组将被判罚黄牌, 机器人须按维修规定重新回到活动 (但不消耗次数), 若该行为导致己方获得优势, 则由裁判取消或移出道具, 若导致对方获得优势, 裁判不做处理;

d.活动中, 若某一交流小组累计获得黄牌数达到4张, 则该交流小组场上机器人只能保留一台机器人继续, 另一台机器人将被罚下, 若该交流小组超过5秒

仍未决定移出哪台机器人，则由裁判手动介入移出车贴为1号的机器人，该交流小组自行承担未知风险；

e.活动中，若某一交流小组累计获得黄牌数达到5张，则该交流小组场上所有机器人都将被罚下，该交流小组活动人员须将己方场上所有机器人移出场外，对方则可以继续直至本次活动结束；

f. 在倒计时系统或裁判给出阶段时长结束的信号后，活动人员须立即停止机器人或放下控制器，违规的交流小组将被判罚黄牌，因违规操作获得的优势将作废（若活动人员已放下控制器，机器人仍在运动，则获得的优势将作废，但不会判罚黄牌）。

● 机器人离场是指由现场裁判根据实际情况进行的关于机器人驱逐活动场地的评定。适用于机器人离场评定的情形如下：

a.在一局活动的自动阶段，任意一台机器人的轮子接触到对方的一号星域或道具，则该交流小组将被直接判负；

b.在活动中，机器人破坏场内的道具，使该道具的魔术贴完全失去固定作用，违规的机器人将被离场，本次活动中道具不恢复，以该道具初始有效区域判定任务完成情况；

● 宣告挑战失败是指在一场次活动过程中，出现下列严重违规将被宣告挑战失败，本场次活动立即结束。被宣告挑战失败的小组在本场次已取得的成绩作废，而对方小组本局已产生的成绩将正常记录。适用于宣告挑战失败的情形如下：

a. 在一局活动的自动阶段，任意一台机器人的轮子接触到对方的一号星域或道具，则该交流小组将被直接宣告挑战失败；

b. 在一局活动中，仅允许利用场地内小球、方块、圆环道具进行击打对方的2-4号星域道具，禁止采用机械手爪直接或夹住圆环等道具间接破坏对方的第2-4号星域道具，违规的交流小组将被宣告挑战失败，且取得的优势作废，被破坏的对方道具若已组合，视为占位并得分；

c. 在一局活动中，一名活动人员只能控制同一台机器人，控制器必须通过无线连接的方式遥控机器人，违规的交流小组将被宣告挑战失败；

d. 在一局活动中，活动人员不得更换机器人或为当前活动机器人新增任何零部件或更换控制器，不得从场外获取任何与活动相关的物品，违规交流小组将被直接宣告挑战失败；

e. 在一局活动中，若某个交流小组因迟到、检录不通过等原因两名活动人员均未在规定时间内到场，则该交流小组将被直接宣告挑战失败，到场交流小组直接积3分，且仅允许该交流小组选择一台机器上场进行两个阶段的活动，按实际活动状态记录。

● 取消活动资格是指在活动过程中，严重违反安全规则或严重违背活动精神，该组员所属的小组将失去继续参加本次活动的机会，已取得的所有成绩作废。若该记录出现在活动过程中，本场次活动将提前结束，被取消资格的小组本场次活动宣告挑战失败，另一组已产生的成绩作保留处理。适用于取消活动资格的情形如下：

a.活动人员或者相关人员干扰活动正常秩序，违规交流小组将被取消资格；

b.活动人员或者相关人员顶撞裁判，违规交流小组将被取消资格。

7.3.5.成绩核算与积分排序

● 单场次积分核算：

以自动阶段和手动阶段结束时的状态进行评分，总得分为自动阶段得分加手动阶段得分，总得分高的一方将获得单场次领先积分3分。

● 按以下公式计算得分：

总得分=自动阶段得分+手动阶段得分-黄牌扣分。

● 自动阶段得分说明：

自动阶段结束时，布防成功的方块，每个方块计50分，最高计100分。

自动阶段结束时，成功传送到3号星域的圆环，每个计5分；成功传送到2号星域的圆环，每个计10分；成功传送到1号星域的圆环，每个计15分。

- 手动阶段得分说明:

手动阶段结束时，成功占位在1号星域平台的圆环计10分，方块计20分，每个平台只计算一个得分道具（存在多个则取高分）；成功占位在其他星域的每个方舱哨塔得20分，每个球形哨塔得50分，每个指挥所得100分。每个锚点只计算一个有效道具（存在多个则取高分）。

注：若对方场地存在星际导弹，己方的部分道具不得分。若一个锚点内同时有星际导弹和组合体，优先算导弹道具，得分道具将失效。

手动阶段结束时，每形成1条链路，得100分。注：若对方场地存在星际导弹，己方链路可能失效。

手动阶段结束时，对方第四星域内存在散落的小球，每个得5分。注：不计算武器库内的小球和已组合的道具小球

- 积分排序规则:

- a.累计两场的总积分高的排序在前;
- b.累计两场总得分高的排序在前;
- c.累计两场形成链路多的一方排名在前;
- d.累计黄牌数少的小组排序在前;
- e.若最终仍无法区分排序则并列排序。

7.3.6.申诉及仲裁

- 申诉发起

若某小组对于一场次活动结果存在异议，应由组长在该场次活动结束后向裁判提出申诉。裁判应对异议内容进行解释并给出处理意见。若异议方接受处理意见，则确认最终成绩；若不能接受，则由组长向裁判描述问题，由裁判在成绩记录单上填写异议内容。同时，裁判要对该场次活动结束时的活动场地情况进行多角度拍照记录。

上述处理后，所有人员有序退场并等待组委会后续仲裁处理，不得干扰后面活动的正常进行。若所有小组在当场次的活动结束后没有提出异议，但活动结束后又发起申诉，仲裁组可不受理此类申诉。

● 申诉流程

工作人员将指引申请仲裁小组前往组委会仲裁组工作区，申诉陪同人员只能是该组人员。申诉人员先按照要求填写申诉表，然后要冷静客观、逻辑清晰地表达申诉内容，仲裁人员有权拒绝听取一切情绪化非客观的表达内容。仲裁人员只接受当场次执行裁判提供的证据，其他一切形式的照片、视频等均不可作为仲裁的依据。

● 申诉结果

仲裁组将根据申诉人员的描述和当场次执行裁判提供的证据慎重作出仲裁结果，仲裁结果即为本次申诉的最终结果，裁判会在申诉表上填写仲裁结果，并对该结果做出一定解释，申诉小组不得以任何理由再次申诉。仲裁结果只能是“维持原判”或“改判”，一旦仲裁组公布“改判”，该场次活动的所有人员必须接受并配合，不得以任何方式提出申诉。

八、成果认定规则

各组别以线下现场操作的实际表现，组委会将评定（A类）创新先锋、（B类）创新新锐（C类）创新典范，三项核心能力认证；