

# 第四届上海理工大学 EE-CUSP 电子设计竞赛

## 评分细则

表 1 评分标准

评分项目	分数标准
作品完成情况 (总分 1)	外形完整，整洁美观 (0.5)
	用到了主控上硬件如数码管/蜂鸣器 (0.5)
赛道通过情况 (总分 7)	检查点 1：平缓的弯道 (1)
	检查点 2：180° 弯道 (1)
	检查点 3：急弯 (1)
	检查点 4：直角弯道 (1)
	检查点 5：Z 字路线 (1)
	检查点 6：终点自动停车 (1)
	小车的过弯是否流畅 (1)
答辩情况 (总分 2) (分别按 0.4、 0.3、0.3 权重记 入三部分总分)	逻辑是否清晰合理，达到预期目标 (0-10)
	构思是否新颖，是否有利于简化编程 (0-10)
	临场表现，内容陈述是否完整，清晰 (0-10)

### 循迹规则详情：

1. 赛道由六个部分组成：平缓弯道，180 度弯，急弯，直角，Z 字折角，终点；
2. 每部分终点设置了检查点，车头触及检查点视为通过检查点并获得相应分数；
3. 对于第六部分终点，小车在到达之后最终能自行停止，即可得到相应分数；
4. 小车脱离赛道自行前进而触碰到检查点，不算通过，以冲出赛道的时刻结算；
5. 小车行进过程中若出现意外折返，但小车有再次折返回正确方向的情况出现，则正常计分；小车反复折返的情形下，小车有三次来回的机会，一去一回算作一次，若三次机会结束之后还在徘徊或向起点驶去，将以行进到的最远位置结算；
6. 由赛道材质等外部因素可能导致的问题，参赛人员应当提前测试，做好相应干涉的预案，并和比赛负责人讨论确认可用。不可采用的应急处理手段：直接推动小车，使用某种材料添加或修改赛道等。参赛人员必须在 5 秒内做出反应，超

出应急响应时间视为无效。此外未经协商通过的应急处理手段，在场裁判有一票否决权，即刻宣布本轮比赛结束；

7. 任何情况下只要施加过外部干涉，用时额外增加 5 秒；
8. 不允许非本组队员代替循迹和答辩。

**答辩规则详情：**

1. 得分由逻辑、构思、临场表现三部分构成；
2. 每组至少问两个问题，原则上不设置上限，但不会超过时间安排；
3. 参赛者需如实回答，若在当场或事后审查中发现舞弊现象，则成绩无效；
4. 若出现被问及不属于上场参赛者自身分工的情况，参赛者可以做出相应说明；但应当对队友负责内容有概念，能够阐述概略的原理；
5. 回答求逻辑清晰，简明扼要。

**其它说明：**

若参赛队伍拿错小车或者使用其他队伍的小车，取消比赛资格。