

# 20220713 WGM 領隊會議 FAQ

## 【GM】

### 一.基礎組:

1.Q:基礎組是否需要做指定任務?

A:不需要，日後在簡章編排上會將易混淆處進行調整。

2.Q:進階任務一中彈珠位置需間隔 15 公分，若彈珠路徑長已超過 30 公分，但最後間隔不到 15 公分是否符合規定?

A:評分依據為彈珠最後的停留位置超過 15 公分，因此不符合。

3.Q:關卡順序在抽完之後會如何公告?

A:在抽出順序後會顯示於投影幕，另外大會也會印出一張順序紙，於製作過程中放置於桌面上提醒學生

4.Q:基礎組是否需做綠能關卡?

A:不需要，明年會再針對簡章易混淆處進行修正。

### 二.進階組:

1.Q:以口罩的垃圾汙染為主題是否符合與水土共存主題?(因市賽遭裁判否決)

A:環保議題的範圍相當廣，因此與環境議題相關的主題皆可。

2.Q:自製物件是否可以先和電路結合?

A:自製物件歸類為生活物件，若不是整組裝好帶進去即可。電路體積則寬判定，不要太過超過即可，與積木結合的零件都需事先拆卸，包含繩子以及軟管。

3.Q:當日學生是否可以帶手機入場?

A:手機可攜帶入場，僅用於查詢資料與觀看影片，不可用於通訊。

4.Q:當天是否可攜帶梯子?

A:可以，但梯腳需進行防護避免刮傷地面，且安全需學校自付。

5.Q:若需使用到使用寶特瓶是否可先切割完再帶進去?

A:可以，但寶特瓶不可先與積木結合。

6.Q:骨牌效應是否能僅使用 1 個骨牌?

A:至少需使用 3 個骨牌才符合骨牌效應。

7.Q:小風扇馬達是否可用於機關?

A:可以

8.Q:4 點後是否僅能待在看台，讓學生自行拆解?

A:結束評分後，大會再進行公告讓老師協助拆解作品。

9.Q:是否可用雙面膠?

A:可以

### 三.高中組:

1.Q:高中組簡報是否能使用英文?

A:可以，但不會有加分效果。

2.Q:聲光效果的部分是否可使用程式控制?

A:可以。

3.Q:燈光是否能焊在積木上?

A:不能事先焊接，但可以攜帶雙面膠，於製作時黏合。

4.Q:市售抽水馬達是否可以使用於機關?

A:不行，需遵守馬達規範，使用智高生產之馬達。

## 【R4M】

1.Q:現在不強制將操作員移去二樓平台，但若有學生做到是否能加分？

A:不會，但明年會將此加分機制列入考量。

2.Q:B 車失敗復歸時是否需由 A 車啟動？

A:不需要，今年 B 車皆可用手直接啟動。

3.Q:連續角度伺服是否可以使用？

A:只要型號符合智高馬達規範皆可使用。

4.Q:B 車是否有按壓限制

A:無。

## GM.Jr(科學小創客):

1.Q: 請問新船下水使用的重物，除了六顆賽車輪外，是否可以使用 1261 中其餘零件及物件(ex:零件盒)？

A 可以。

2.Q:投石器模型是否可壓到準備區黑線？

A:可以，沒進入到藍色區域皆可。

3.Q:投擲物介於兩區之間該如何評比？

A:裁判會向參賽者確認，由他們決定歸屬於哪區。

4.Q:若投擲過程中將之前的投出物打飛該如何計算？

A:以投擲完所有投出物的最終位置進行評分(結果論)。

5.Q:投石機的投出物若裝在投石機上，投出物可以重複拿取嗎

A:不行，因此若有需要用到的投出物，不建議用於作品上，可多帶安裝於投石機，但做為投出物仍不能超過最大投擲次數(2 次)。

6.Q:這次分為兩組不同年齡，規則是否相同？

A:規則相同，僅對象年紀不同。

7.Q:投石器是否可進行改裝，將齒輪由下方丟出滑動？

A:可以，只要符合第一類槓桿(支點在中間)皆可。

8.Q:競賽二維修時間也是 30 秒嗎？

A:是的。

9.Q:有些零件比較輕，是否能夠一次投擲二個零件?(總數還是維持九個零件)

A:可以，但需在投擲前先告知裁判，但若有操作失誤掉落，會直接計算兩個零件的掉落點。

10.Q:僅能使用智高白色橡皮筋嗎？

A:現場會提供一般橡皮筋。

11Q:是否可使用兩個底盤?

A:符合科學原理皆可，也可以不使用底盤。

12.Q:是否需讓學生進行零件清點?

A:1261 為全新的，但仍會安排 5 分鐘讓學生自行清點，在此期間若檢查到零件缺失可向大會反應。

## 【GM.Jr(程式小創客)】

1.Q:是否可攜帶紙筆、板子或參考資料?

A:筆記本資料皆可，以不影響其他組為原則，零件未事先組裝即可。

2.Q:5 分鐘時間若出錯該如何調整

A:可將程式放置於比賽地圖旁邊，機器人出錯後可以立刻修改程式，並由孩童自行分工。

3.Q:桌子的尺寸為何?

A: 60cmx180cm

4.Q: 孩童反應 15 分鐘包含收拾以及攜帶指令卡並不足夠，是否能進行調整?

A:在程式編寫完的 15 分鐘後，大會還會再安排 5 分鐘讓幼兒收拾以及攜帶指令卡，完成後才進行 5 分鐘的競賽。