

2027 World GreenMech Contest

世界賽暨臺灣賽

簡章



主辦單位：世界機關王協會

指導單位：桃園市政府、桃園市教育局

承辦單位：智高實業股份有限公司

世界機關王競賽官網：www.worldgreenmech.com

活動聯絡人 (僅限行政事項)：張先生 wgm@mail.gigo.com.tw
競賽規則與Q&A：請參閱第 4 頁的Q&A 說明。所有競賽相關問題均須透過官網賽事諮詢表單提交。

聯絡電話：04-23203456 分機 13

目錄

1. 活動主旨.....	1
2. 賽事資訊與賽事Q&A.....	2
3. 報名須知.....	6
4. 競賽現場規範.....	6
6. 法律相關事項.....	12
7. 機關整合競賽 (GM) 規則說明.....	13
8. 機器人任務賽 (R4M) 規則說明.....	29
9. 積木創客盃 (GMJR)-科學小創客賽事規則說明.....	70
10. 積木創客盃 (GMJR)-程式小創客賽事規則說明.....	78
11. 附件表格.....	84

1. 活動主旨

「2027 年 World GreenMech Contest 世界機關王大賽」由「世界機關王協會」辦理，本競賽以科學原理為基礎，融合 STEAM (Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics) 五個構面的學習與發展。賽事設有三種不同的項目：「機關整合賽」、「機器人任務賽」及「積木創客盃」。旨在讓參賽者應用課堂所學，透過積木、動手實作及程式編寫等方式發揮巧思及創意。藉此推動創意科學教育，並為學子們提供一個盡情發揮的舞台。

1.1. 競賽名稱說明

- 機關整合賽英文簡稱為 GM。

機關整合賽基礎組英文簡稱為 GM-B；機關整合賽進階組英文簡稱為 GM-A。

- 機器人任務賽英文簡稱 R4M。

機器人任務賽基礎組英文簡稱為R4M-B；機器人任務賽進階組英文簡稱為R4M-A。

- 積木創客盃英文簡稱 GMJR。

科學小創客英文簡稱為GMJR-S；程式小創客英文簡稱為GMJR-P。

2. 賽事資訊與賽事Q&A

2.1. 本年度賽事及分組表

競賽	機關整合賽GM	機器人任務賽 R4M	積木創客盃-科學小創客 GMJR	積木創客盃-程式小創客 GMJR	備註
參賽對象	國小組、國中組、高中組	國小組、國中組、高中組	幼兒園大班至國小 4 年級 (出生日介於 2016/8/1 至 2021/7/31)	幼兒園大班至國小 4 年級 (出生日介於 2016/8/1 至 2021/7/31)	
每隊人數	3-4 人	3-4 人	2 人	1-2 人	更換選手請參閱 2.2。
指導老師人數	1-3 人	1-3 人	1 人	1 人	指導老師可為教師或家長。

2.2. 更換選手

若因生病、受傷、重大事故、簽證或護照等不可抗力因素需更換選手，原則上應於 2027 年 7 月 12 日前由指導老師提出申請；每隊更換人數不得超過原報名人數的 50%，並應檢附相關證明。7 月 12 日後原則上不得更換選手；如確因前述不可抗力因素無法出賽，得提出證明，經評審長核准後，由符合參賽資格的備用選手替補。未完成正式報名者不得於截止後事後補登。選手更換後不得修改已申報的紀念服尺寸。

2.3. 禁止跨組報名

為維護競賽公平，每位選手僅能報名一項賽事及其符合資格之組別，不得跨組重複報名。參賽資格以報名時所填的在學身分與年級為分組依據；相關證明資料留存備查。若發生資格申訴，主辦單位得要求補充證明；經查無法證明符合參賽資格者，取消其得獎資格。

2.4. 報名世界賽資格說明

	有辦理縣市區賽	沒辦理縣市區賽	其他海外國家
推薦報名	GM/GMJR-P: 總隊伍數 20 隊以內可推薦 3 隊; 21-30 隊 4 隊; 31-40 隊 5 隊; 41 隊以上 6 隊, 上限 6 隊。 R4M: 總隊伍數 10 隊以內可推薦 3 隊; 11-15 隊 4 隊; 16-20 隊 5 隊; 21-25 隊 6 隊; 26-30 隊 7 隊; 31 隊以上 8 隊, 上限 8 隊。 GMJR-S: 總隊伍數10隊以內, 可推薦 3 隊; 11-20隊4隊; 21-30隊5隊; 31-40隊6隊; 41-50隊7隊; 51-60隊8隊; 61-70隊9隊; 71隊以上10隊, 上限10 隊。	1.GM進階組、R4M基礎組、進階組及 GMJR程式小創客每縣市至多可推薦1隊; GMJR科學小創客至多可推薦2隊。 2.有辦理縣市區賽之承辦學校, 如該校參賽隊伍皆未依該次區賽成績取得下一階段賽事之參賽資格, 承辦學校得額外推薦 1 隊參賽, 推薦隊伍不限賽事項目及組別; 每一承辦學校以 1 隊為限。如該承辦學校已有任一隊伍依區賽成績取得下一階段賽事之參賽資格, 則不得再使用此額外推薦名額。2027 年因台灣賽與世界賽合併辦理, 依本項取得額外推薦資格之隊伍, 得參加 2027 世界賽暨台灣賽; 本項規定不代表承辦學校於其他年度得直接取得世界賽參賽資格。	經由各國家 / 地區主辦單位推薦

	有辦理縣市區賽	沒辦理縣市區賽	其他海外國家
推薦報名	請於 2027 年 5 月 12 日 (三) 前提報參賽隊伍數以保留名額, 並於 2027 年 6 月 14 日 (一) 前提出推薦名單。	3.世界賽推薦名額依當屆世界賽主辦國公告及相關規定辦理, 主辦單位保留最終推薦資格之認定權。 請於 2027 年 5 月 12 日 (三) 前提出推薦名單。 備註: 主辦單位保有最後修改及調整之權利。	
自行報名	未受推薦的隊伍可自行報名。可報名數量將於 2027 年 5 月 31 日 (一) 於官網公告。	可報名數量將於 2027 年 5 月 31 日 (一) 於官網公告。	

2027 年採世界賽與台灣賽合併辦理。台灣隊以同一場競賽成績分別計入世界排名與台灣排名;國際隊伍僅計入世界排名。

2.5. 競賽期程

	線上報名日期	錄取名單公告	競賽日期	競賽地點	備註
各地區選拔賽	各地區自行安排	各地區須於6/14 前提報推薦名單，逾期無法保留名額。	各地區自行安排	各地區自行安排	各地區須於5/12 (三) 前向主辦單位提報報名隊數，以保留推薦名額。
世界機關王大賽-台灣賽	2027.6.22 (二) ~ 6.24 (四)(所有隊伍皆須在此時段線上報名)	2027.6.28(一)	R4M: 8/19 (四) GMJR: 8/19 (四) GM: 8/19 (四)	桃園市立體育館(桃園巨蛋) https://maps.app.goo.gl/4hvrqxLfenNdWBhu6 	如遇天災，將桃園市政府公告停課與否為準。請參閱官網最新消息。

- 注意事項：如有未盡事宜，請參閱官網[賽事Q&A](#)。如官網賽事Q&A尚未收錄您的問題，請**務必先登入會員帳號**，再透過官網的「[賽事諮詢表單](#)」提交。主辦單位將統一回覆，並視需要更新Q&A，供所有參賽隊伍查閱。為確保問題能夠正確分類、完整記錄並獲得一致回覆，賽事規則相關問題原則上不接受以電子郵件或電話個別詢問，請統一透過官網表單提交。

首頁 > Q&A專區

選單列表

賽事Q&A

賽事諮詢表單

親愛的會員您好，世界機關王團隊在此為您提供線上服務，請登入會員填寫留言表單，並將您寶貴的問題或意見，填入表單中，將在最快時間內為您解答。

留言表單

請選擇賽事組別

參賽者姓名

電子郵件

請輸入內容

照片上傳

送出

https://www.worldgreenmech.com/tw/tw_qa.asp



官網賽事Q&A

3. 報名須知

- **報名時間：**參加世界賽之隊伍須於 2027.6.22(二) ~ 2027.6.24(四) 期限內完成線上報名。
- **報名資料維護：**如需修改報名資料(如隊伍名稱、參賽者姓名等)，請於 2027 年 7 月 12日(一)前自行登入官方報名系統完成修改，逾期恕不受理。
- **隊伍資訊：**台灣參賽隊伍須提供中文隊伍資訊以利中文獎狀印製。隊伍名稱與其他隊伍同名時，優先以完成報名手續之隊伍為準，主辦單位將通知隊伍更名。英文隊名限定 30 個字母，不得有不雅字眼。學校與選手的英文姓名(護照拼音)建議限制在 60 個字元內，不得有不當或暗示性字眼。
- **報名費用及報名保證金：**

為推廣 STEAM 教育及鼓勵更多學生參與國際交流，感謝桃園市政府、桃園市政府教育局、桃園市政府體育局支持本賽事作為教育公益活動辦理，本賽事報名費規定如下：

 - **臺灣代表隊**

機關整合賽、機器人任務賽、積木創客盃科學小創客及程式小創客免收報名費，每隊繳交新臺幣 1,000 元報名保證金；依規定完成報到、參賽及必要程序後，於賽後一個月內退回原付款方式。無故棄賽、未完成報到或參賽程序，或有重大違規情形者，主辦單位得不予退還。
 - **國際代表隊**

國際代表隊報名費為每隊 130 美元。

報名費須於主辦單位公告期限內完成繳納，始完成報名程序。已繳納之報名費，除因主辦單位取消賽事或另有公告外，概不退還。
 - **其他事項**

報名保證金不屬於報名費，符合退還資格者將全額退還。所有費用均須於大會公告期限內完成繳納，逾期視同未完成報名程序。主辦單位保留調整報名方式、收費標準及相關規定之權利，如有未盡事宜，以本賽事官方網站最新公告為準。
- **注意事項：**最新相關公告及補充規定將於活動官網公告，敬請留意。

4. 競賽現場規範

4.1. 身分檢錄

- **報名資格文件：**參賽者應於報名時，依大會報名系統要求上傳有效之在學證明電子檔及必要之個人資料同意文件，作為參賽資格審核依據。可使用本簡章 11.1「在學證明資料」所附表格，或以學生證、在學證明或其他經主辦單位認可之有效證明文件替代。資料未完整上傳者，視為報名未完成。

- **現場身分核對:**比賽當日原則上不再收取實體在學證明。各隊應依大會指定時間及地點辦理報到, 參賽者須穿著官方 T 恤, 並於上衣右上臂貼上大會提供之隊伍貼紙。主辦單位得於報到、材料檢查或比賽前, 依報名資料進行參賽者身分核對。
- **選手更換:**報名截止後, 原則上不得更換參賽者。如因疾病、意外或其他不可抗力因素確有更換必要, 須依大會規定提出申請, 並經評審長核准後始得更換。經核准之替補參賽者, 亦須於上場前完成在學資格證明及其他必要文件之審核; 未完成者不得參賽。
- **參賽資格申訴:**如主辦單位對參賽者之身分或參賽資格有疑義, 得要求提供補充證明文件。經通知後仍無法提出足以證明符合參賽資格之資料者, 主辦單位得取消其參賽資格, 其相關成績及得獎資格一併取消。

4.2. 材料檢查

需攜帶未經組合的積木, 積木鏈帶可以不拆, 氣壓水動的軟管可以不拆, 但軟管有接馬達的話要拆開。

4.3. 場地設備

桌子由現場提供, 可自備椅子(僅供休息用), 但不得阻礙通道。

4.4. 可攜帶資料

參賽隊伍可攜帶紙本、圖片、影音檔(程式小創客除外, 請參閱程式小創客相關規定)等資料參閱。

4.5. 資料保存

各組須配合主辦單位錄製作品運作過程, 以供存查。

4.6. 申訴處理

- **一般申訴規定:**參賽者如對比賽判決、成績或其他可能影響賽事公平之事項有疑義, 應依下列程序提出申訴。所有正式書面反映統一稱為「申訴」, 並依申訴內容分為「申訴 1」及「申訴 2」。

4.6.1. 申訴 1: 對本隊該場比賽之成績或判決提出申訴

- 1) 每隊於比賽位置均備有「裁判小叮嚀暨成績確認單」, 其中包含「申訴 1」欄位。
- 2) 該場比賽結束後, 參賽者應立即核對該場成績及裁判判決。
- 3) 如參賽者對本隊該場比賽之得分或裁判判決有疑義, 應先向該場評審提出。經現場說明後仍有異議者, 應於「申訴 1」欄位記載申訴事項、具體事實及相關規則依據, 並簽名確認。
- 4) 如參賽者對該場成績及判決均無異議, 應於「無申訴事項」欄位打勾簽名確認。
- 5) 申訴 1 原則上應於該場比賽成績確認時提出。完成成績確認並簽署「無申訴事項」後, 不再就當時已知之該場成績或判決重新提出申訴。

4.6.2. 申訴 2: 對其他隊伍或其他影響賽事公平之事項提出申訴

- 1) 如發現其他隊伍疑似違反比賽規則，或有其他可能影響賽事公平之情形，應依「申訴 2」程序提出正式申訴。
- 2) 申訴 2 僅得於大會秘書處領取及填寫。申訴人應於表單中清楚記載具體事實、發生時間或場次、涉及隊伍或對象，以及相關規則依據，並完成簽名後交回大會秘書處。
- 3) 大會秘書處收到申訴 2 後，將依**實際繳回表單之先後順序編列申訴序號**，並儘快將申訴文件轉交評審長。
- 4) 評審長原則上依大會秘書處編列之申訴序號依序處理；如遇涉及賽事安全、當下比賽進行或其他須立即處理之重大情形，得視實際狀況優先處理。
- 5) 申訴人於提出申訴後，應依大會秘書處指示於指定地點等候處理結果，不得自行進入比賽場地尋找裁判或影響賽事進行。
- 6) 「申訴 2」表格格式詳見本簡章附件「申訴 2 表」。

4.6.3. 申訴處理原則

- 1) 申訴應以具體事實及比賽規則為依據；單純對比賽結果不滿，或未能具體說明申訴事項者，不構成變更判決或成績之理由。
- 2) 評審長得依申訴內容向相關參賽者、裁判或工作人員查證；必要時，得提交評議委員會處理。
- 3) 申訴處理期間，參賽者及相關人員應依大會指示等候，不得妨礙比賽進行。
- 4) 如經查證確有大會行政、計分或裁判執行錯誤，大會得依實際情形進行必要之更正或補救。

4.6.4. 評議委員會

- 1) **設置目的：**
為維護競賽之公平與公正，主辦單位得設置評議委員會，負責審議依本簡章提出之申訴案件。
- 2) **委員組成：**
評議委員得由縣市政府、承辦學校或相關單位推薦；國際賽事得由各參賽國推薦代表擔任，以兼顧專業性及代表性。
- 3) **迴避原則：**
評審長及相關裁判得列席說明案件內容及提供相關事證，但不得參與評議委員會之表決。
- 4) **審議程序：**
申訴案件受理後，由評審長就申訴內容、相關規則及事證向評議委員會說明，再由評議委員會進行討論並作成決議。
如該申訴案件之處理**須暫停賽事進行**，為避免影響整體賽程，評議委員會原則上應於 **10 分鐘內**完成案件審議並達成決議；必要時，得依現場實際情況調整處理方式。
- 5) **決議方式：**
評議委員會應就案件作成書面決議。評議委員會之決議為該次申訴案件之最終裁定，各參賽隊伍應予尊重。

6) 無法成立評議委員會之處理：

如因無適任委員派任、委員人數不足或其他原因致評議委員會無法成立時，由評審長依本簡章、競賽規則及相關事證作成最終裁定。

4.7. 出入限制

未經允許，指導老師或家長擅自進入比賽會場或傳遞物品予參賽者，扣該隊總分 5 分。上午 8:00 之後，家長與指導老師將不再被允許進入 1F 比賽會場。禁止指導老師或家長進入會場拍攝，影響比賽秩序。

4.8. 干擾他人與妨礙賽事公平性

禁止以任何形式影響其他隊伍，經勸阻不改善者，扣該隊總分 5 分。禁止指導老師或家長以任何形式跟參賽隊伍溝通，若遭拍照申訴，第一次口頭警告，第二次扣總分 5 分。期許所有參賽者都能展現高雅且專業的風度。

4.9. 通訊與通訊器材

競賽期間可使用 3C 設備(程式小創客除外，請參閱程式小創客相關規定)，但不得與場地外人員通訊。違者經查證屬實且屢勸不聽者，扣總分 5 分。緊急事項可至大會服務處尋求協助。

4.10. 物品所有權

蓄意破壞、偷竊或詐取他人物品，經查證屬實者，扣總分 5 分。

4.11. 報到延遲

因不可抗力因素未能準時報到者，仍可參賽，但比賽時間不予延長。

5. 獎勵

- **獎項說明：**主辦單位得依實際參賽隊伍數、賽事規模及競賽情形調整組別與獎項名額，並保留最終核定權。
- **排名原則：**當世界賽與地主國全國賽合併辦理時，為維持地主國參賽者原有之競賽權益，大會得以同一場競賽成績分別計算世界排名與地主國排名，並依各自獎項制度頒獎。2027 年世界賽於台灣舉行，因此台灣參賽隊伍之同一場成績同時計入世界排名與台灣排名；國際參賽隊伍僅計入世界名。
- **獎狀頒發與寄送：**若時間允許，獎狀將於頒獎典禮後約 30 分鐘開始發放。台灣隊如未於現場領取，得於公告期間申請統一寄送至第一位登記的指導老師，每校或每一服務單位收取**新臺幣 100 元**處理及郵資。國際隊伍之寄送方式與費用依實際需求及成本個案處理。

- **參賽證明**:本年度台灣賽與世界賽一起舉辦。台灣賽依往例不提供參賽證明或指導證明;僅世界賽將提供英文版之參賽證明與指導證明。
- **獎狀重製**:因臨時更換選手或報名資料錯誤需重新製作獎狀者,台灣隊每張收取新臺幣 200 元,國際隊伍每張收取 7 美元。比賽當日經核准臨時更換選手者,該隊相關獎狀不於現場發放,賽後依更新資料重製。國際寄送費依實際寄送方式與成本另計。
- 如需修改報名資料(如隊伍名稱、參賽者姓名等),請於 **2027 年 7 月 12日(一)**前自行登入官方報名系統完成修改,逾期恕不受理。因應個人資料保護法規定,官方網站公告之報名成功隊伍名單不另列指導老師、家長及參賽者姓名,請各隊務必自行登入官方報名系統確認相關報名資料是否正確。

5.1. 得獎比例及頒獎原則

獎項類別	世界賽獎項獎勵	台灣賽獎項獎勵	得獎隊伍數計算方式
金獎	獎狀暨指導老師每人一張(現場頒發) 獎金:新臺幣 10,000 元/隊	獎狀暨指導老師每人一張	50 隊以下:1 隊 51-80 隊:1 隊 81 隊以上:1 隊
銀獎	獎狀暨指導老師每人一張(現場頒發) 獎金:新臺幣 6,000 元/隊	獎狀暨指導老師每人一張	50 隊以下:2 隊 51-80 隊:2 隊 81 隊以上:3 隊
銅獎	獎狀暨指導老師每人一張(現場頒發) 獎金:新臺幣 3,000 元/隊	獎狀暨指導老師每人一張	50 隊以下:3 隊 51-80 隊:5 隊 81 隊以上:6 隊
佳作	獎狀暨指導老師每人一張	獎狀暨指導老師每人一張	扣除金、銀、銅獎名額後,依總體 85% 上限內計算
海外貢獻獎	獎狀暨指導老師每人一張(僅適用主辦國以外之海外隊伍)	不適用	依當年度大會規定及各國推薦結果辦理

紀念獎章	所有實際參賽選手每人一枚(僅作為參賽紀念, 不代表分數、排名或得獎資格)	所有實際參賽選手每人一枚(僅作為參賽紀念, 不代表分數、排名或得獎資格)	不計入得獎比例
-------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---------

1. 整體得獎比例

各組正式得獎隊伍總數, 包含**金獎、銀獎、銅獎、海外貢獻獎及佳作**, 原則上以該組實際參賽隊伍數之 **85% 為上限**。

各組如另設佳作的**最低得獎分數門檻**, 未達門檻之隊伍不予授獎, 因此實際得獎比例得低於 85%, 但不得因增設其他獎項或表揚方式, 使正式得獎隊伍總數超過 85%。

2. 金、銀、銅獎名額

金獎、銀獎及銅獎名額, 世界賽與台灣賽採同一邏輯, 依各組實際參賽隊伍數分級如下:

- 50 隊以下(含 50 隊):**金獎 1 隊、銀獎 2 隊、銅獎 3 隊**。
- 51 至 80 隊:**金獎 1 隊、銀獎 2 隊、銅獎 5 隊**。
- 81 隊以上:**金獎 1 隊、銀獎 3 隊、銅獎 6 隊**。

3. 海外貢獻獎

為肯定各參賽國對本賽事之參與及貢獻, 大會得依當年度規定設置「海外貢獻獎」。

海外貢獻獎以**當年度主辦國以外之參賽國家／地區**為對象, 依當年度大會公告之資格、名額及推薦方式辦理。各國應於大會指定期限前提供符合規定之得獎資料, 由大會統一彙整並交由獎狀作業單位製作。

海外貢獻獎屬正式獎項, 其得獎隊伍數**應計入整體 85% 得獎比例**。

4. 佳作名額

佳作名額依各組實際參賽隊伍數及整體 85% 得獎比例計算, 並於扣除**金獎、銀獎、銅獎及海外貢獻獎**之得獎隊伍數後, 決定其餘可授予佳作之名額。

如設有最低得獎分數門檻, 未達門檻之隊伍不予授獎, 因此實際佳作名額及整體得獎比例得低於 85%。

5. 頒獎及獎狀發放原則

2027 年世界賽與臺灣賽合併辦理, 臺灣參賽隊伍以同一場競賽成績分別計算世界賽排名及臺灣賽排名, 並依各自之獎項制度產生得獎名單。

頒獎典禮僅辦理世界賽獎項之頒發。世界賽金獎、銀獎、銅獎及海外貢獻獎之得獎隊伍安排上台領獎; 佳作隊伍是否安排上台及實際上台隊伍數, 得依當日賽程進度、頒獎時間及現場整體流程, 由大會依實際狀況決定。未安排上台之佳作隊伍, 其正式得獎資格及獎項不受影響。

臺灣賽另依臺灣賽排名及獎項制度產生得獎名單並核發獎狀, 但不另辦理頒獎典禮, 亦不安排臺灣賽得獎隊伍上台領獎。

同一臺灣隊伍如同時於世界賽及臺灣賽獲獎, 其世界賽與臺灣賽獎項分別認定; 現場上台領獎僅以其世界賽獎項為準。

5.2. 獲獎隊伍之義務

世界賽 GM 及 R4M 金牌、銀牌、銅牌隊伍，須於賽後一個月內提供作品影片，待影片繳交後再發放賽事獎金，以利後續賽事推廣及教育使用 (建議可於練習時先做記錄)。**GMJR 賽事不需提供作品影片。**

若經查證違反簡章規定，主辦單位得取消得獎資格並追回獎項。

(1) **英文影片檔名規範**: 2027 賽事名稱、組別、隊伍名稱，如: 2027_GM-B_Elementary_Superman。

(2) **影片內容規範**: 影片總長度最多 5 分鐘，封面為隊伍資訊。

GM: 須至少包含各關卡局部作動影片 (英文標示關卡數和科學原理)，與整體作品運作全景影片。

R4M: 機器人細部結構英文介紹及全景闖關影片 2 或 3 分鐘。

(3) **影片格式及提交方式**: 影片須為 MP4 格式，解析度至少為 1920 × 1080 (Full HD)，並以 Google 雲端連結方式提交。連結權限須設定為大會可直接檢視及下載，並於大會完成審核前保持有效。

6. 法律相關事項

- **選手保險**: 主辦單位為所有參賽選手統一辦理團體保險，僅含競賽當天。未填妥正確資料者將不予辦理。
- **智慧財產權**: 參賽作品須由指導教師確認為原創，並確保未侵犯他人專利或智慧財產權。若需使用，須繳交授權書，若違反智慧財產權，相關法律責任由參賽者自行負責。
- **主辦單位之智慧財產權**: 參賽隊伍須將作品智慧財產權授權予主辦單位。主辦單位有權為宣傳等目的，對獲獎作品進行修改、攝影、出版、展覽、生產等。

7. 機關整合競賽(GM)規則說明

7.1. 賽事注意須知

- 7.1.1. 本次國小組、國中組及高中組分為「基礎組」及「進階組」兩組，依據各縣市政府可推薦參加的隊伍數為上限。

7.2. 作品規範：

- 7.2.1. 作品尺寸：整體作品底面積大小GM基礎組為150 cm × 40 cm 的底座，GM進階組為180cm × 60 cm 內，高度不限。由底面積算起 100 cm 高不得超出底面積範圍，經提醒後仍無法改善，需扣總分5分。機關完成復歸後，作品不得超出規定的作品範圍，若有超出者將予以扣分。但機關於觸發後所產生的展開或延伸，不受作品範圍限制，且不予扣分。
- 7.2.2. 作品材料：參賽隊伍須攜帶未經組合的 GreenMech 零件，其材質須經過國家級合格認證安全無毒的材料，認證如下：CE(歐洲)、ASTM(美國)、ST(臺灣)、CCC(中國)，若攜帶未認證之材料進行作品組裝，經申訴後查證屬實，視情節予以扣分或取消參賽及得獎資格，同時也請參賽隊伍妥善保管所屬零件，以免遺失。
- 7.2.3. 額外材料：
- 1) 基礎組可以使用額外材料，但必須現場加工，且不影響作品分數，故不鼓勵使用；進階組不限，鼓勵參賽隊伍使用日常生活用品與資源回收之素材現場動手做，增加作品內容，如：紙張、木板、鐵罐、寶特瓶...等。
 - 2) 所有程式控制、遙控裝置均不得使用於機關之中，違者每項扣5分。
 - 3) 所有電子產品，如手機、平板電腦、手提電腦等，均不建議使用於機關之中，若有使用，均不會因其產生的特殊效果而加分。
 - 4) GM進階組開放3D 列印零件(包含裝飾件)及雷射切割零件的使用。每件大小需在 4 cm × 4 cm × 4 cm內，且需為零件狀態(尚未組裝)，若不符規定者扣5分。
- 7.2.4. 材料安全：作品材料嚴禁使用危險物品，如：火、化學腐蝕藥劑、危險電力元件、生物及會造成人員不適之物品；若私自攜帶入場，經查證後屬實則當場取消該隊參賽資格。
- 7.2.5. 電源限制：為維護參賽選手安全，競賽場地不提供任何電源，所有參賽者需自備電池，每個電池的電壓限制須小於5V，電池串聯後之總電壓不得高於15V，以維護比賽選手安全，如經舉發屬實，扣總分5分，並需立刻改善，如因此影響該隊成績，需自行負責。本池競賽禁止使用鉛蓄電池、不斷電系統(UPS)...等大型危險電池，經舉發屬實者，扣該隊總分5分。若因電損壞或操作不當造成參賽選手身體損傷，該隊將予以取消參賽資格，且一切後果須由使用隊伍及其指導教師負責。

7.3. 國小、國中及高中組-基礎組規則說明

7.3.1. 競賽流程(比賽時間分為上午場和下午場, 製作時間 70 分鐘)

上午場(國中、高中組)

進場(報到)	材料檢查	開幕式& 規則說明	競賽(製作)時間 (70分)	評分準備 (5分)	評審評分
07:40~08:00	08:00~08:50	08:50~09:00	09:00~10:10	10:10~10:15	10:15~11:00

下午場(國小組)

進場(報到)	材料檢查	開幕式& 規則說明	競賽(製作)時間 (70分)	評分準備 (5分)	評審評分
12:00~12:20	12:00~12:50	12:50~13:00	13:00~14:10	14:10~14:15	14:15~15:00

7.3.2. 競賽設計:設計8道基礎關卡及1道指定任務關卡, 完成作品的連動。

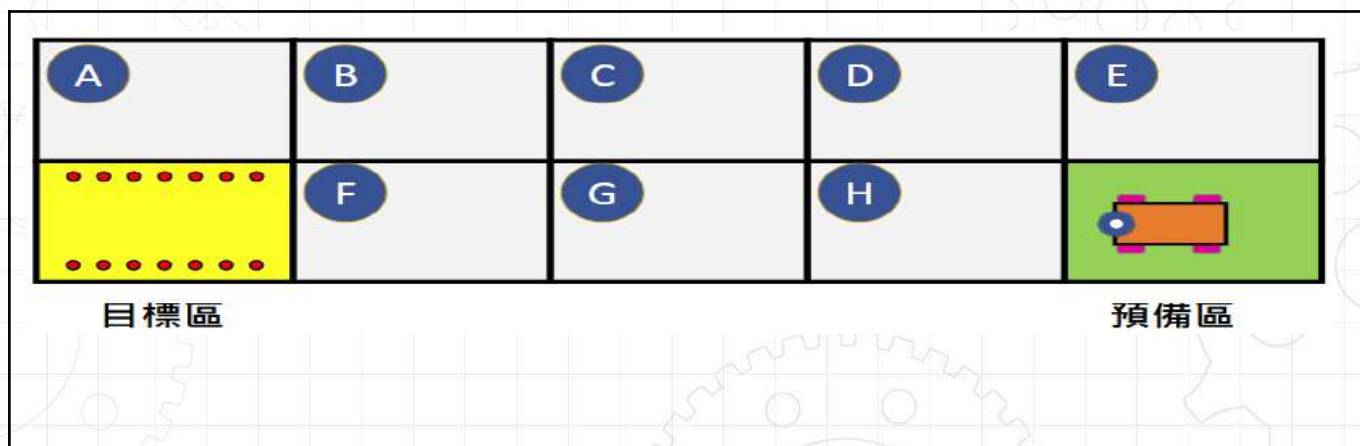
7.3.3. 材料限制:機關設計不得使用電力馬達相關的材料。

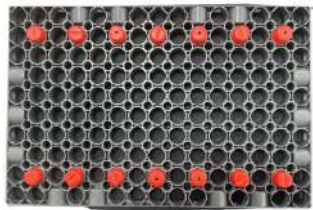
7.3.3.1. 鼓勵全部使用智高積木進行關卡設計, 若需使用生活物件(紙張、木材、保麗龍...), 其物件必須為零件或是未加工形態, 於比賽現場進行加工裁切組裝用於關卡, 不得於事前加工、膠合、組裝帶入比賽現場。檢錄時, 若生活物件不符規定, 將不得使用於比賽當中。(膠合的判定:材料檢查時, 如果零件已膠合且無法拆除, 則該材料不得於比賽中使用。)

7.3.3.2. 進行評分時, 若發現使用材料不符規定, 則該關卡數量分數不予以計分。

7.3.3.3. 捲線器上可以先綁上繩子。

7.3.4. 作品範圍: 以10片大底盤排列成 150 cm × 40 cm 的底座, 並在此範圍內進行機關作品的設計, 所有關卡在運作前不得超出此範圍。



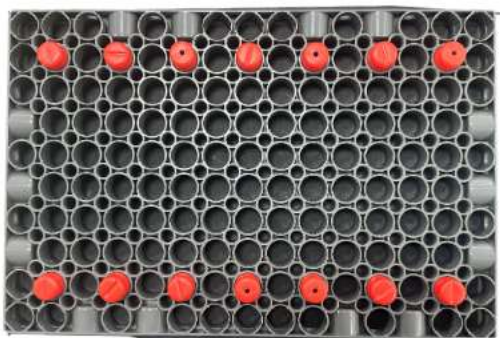


作品區域範圍150cm*40cm，選手須自製一個目標區如圖示，紅色圓棒安裝的高度可自訂。若目標區不合規定，則指定任務不予評分。

關卡內容

基礎關卡內容

1. 分別於A~H區域中分別設計普通關卡，合計共8個關卡，1-8順序自訂，內容設計不限(關卡不可相同)。此外，關卡本體部分要在區域範圍內，關卡大小沒有限制。
2. 關卡需貼上1-8關卡標籤。



7331-W11-N1R



7346-W10-C1B

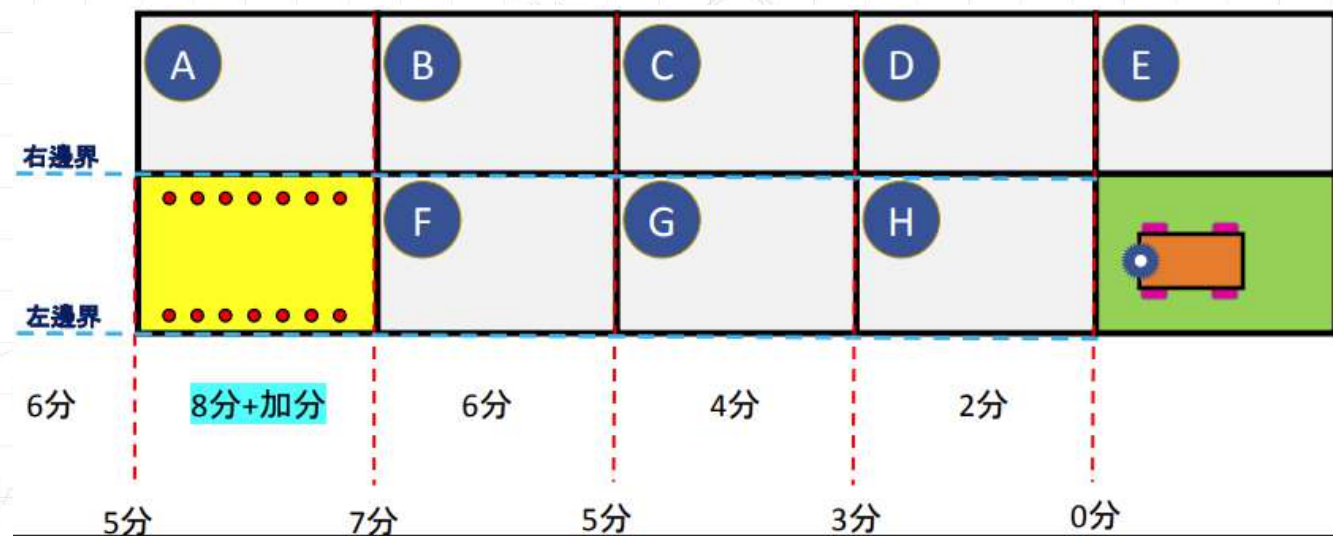
7.3.5. 評分項目

評分向度

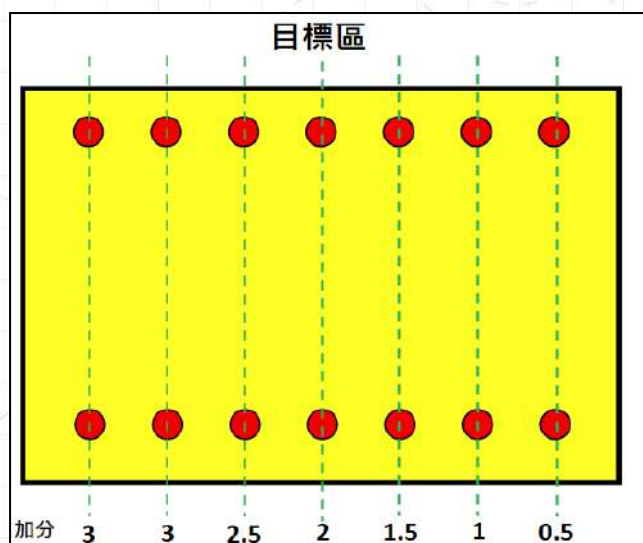
流暢度 (20%)	手動或掉落至作品區域(40cm*150cm)外扣2分。(需與關卡數量加權)
關卡數量 (16%)	1. 在A-H區域分別設計一個關卡，每個關卡使用不同的科學概念進行設計(參閱科學概念表格)，並貼上關卡標籤，每個得2分。 2. 八個關卡的順序自訂，由第一關啟動依序連動至第八關，最後觸發預備區的彈力車或發射裝置。 3. 關卡設定需符合規範。 4. 需貼上關卡標籤。
關卡任務 (10%)	八個關卡中，其中要有兩個關卡分別符合下述內容。 一、小球(任意規格)垂直上升30公分後觸發下一個動作。 二、小球(任意規格)凌空飛越水平距離30公分後觸發下一個動作。 1. 內容完全符合得3分、部分符合得1分、完全不符合得0分。 2. 由前一個動作觸發，運作成功並觸發下一個動作得2分。
指定任務關卡 (54%)	以橡皮筋為動力來源設計一台彈力車或是發射裝置。由機關觸發車體啟動，從預備區出發經過H、G、F區域移動至目標區。 一、車體大小型態不計，需在車體上以水平方式安裝一個40T的齒輪作為定位齒輪，車體須完全放置在預備區域內。 二、車體的放置需為水平。行進動力的來源為橡皮筋或是以橡皮筋設計的發射裝置。 三、共進行三次觸發，最後計算齒輪正投影位置獲得的總分。 ● 1. 自動觸發得2分。 ● 2. 40T齒輪至目標區水平距離超過90cm得2分。 ● 3. 車體運行過程中僅輪子在底盤上運作，其他部分未觸碰到任何物體得3分。 ● 4. 40T齒輪正投影位置得分。 補充說明： 車體靜止後，以40T齒輪為定位齒輪，其正投影的位置判斷得分。 1. 正投影全部進入大底盤範圍，則可獲得底盤對應分數，若超過左右邊界，得分記為(區域分數-1)。 例如40T齒輪正投影完全在F區域內，則可獲得6分。 例如40T齒輪正投影超過右邊界到B區域，則可獲得5分。

	2. 若40T齒輪正投影在底盤交界處，則獲得界線上對應分數，若超過左右邊界，得分記為(界線分數-1)。 例如40T齒輪正投影落在G、H區域的交界線，則可獲得3分。 例如40T齒輪正投影落在G、H區域的交界線，但超出左右邊界，則可獲得2分。
同分時評比順序	流暢度 > 關卡任務 > 指定任務 > PK賽
PK賽	若得名的隊伍同分比序後無法分出順序，則進行PK賽比拚。 1. 同分隊伍進行指定任務競賽，每隊分別觸發一次任務，獲得高分的隊伍則勝出。 2. 若PK隊伍還是同分，持續各別觸發任務，直至分出順序為止。

作品與得分區示意圖：

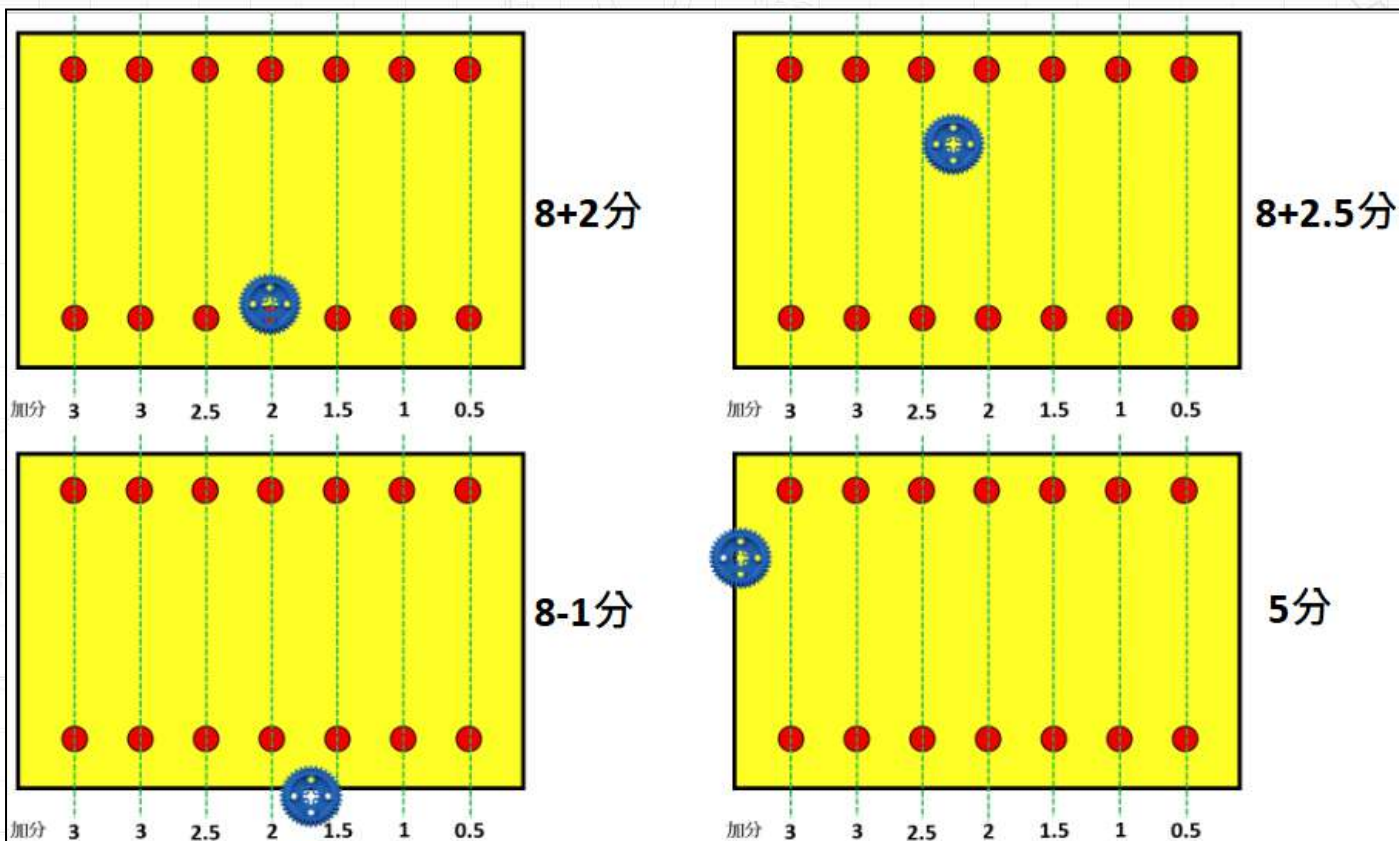


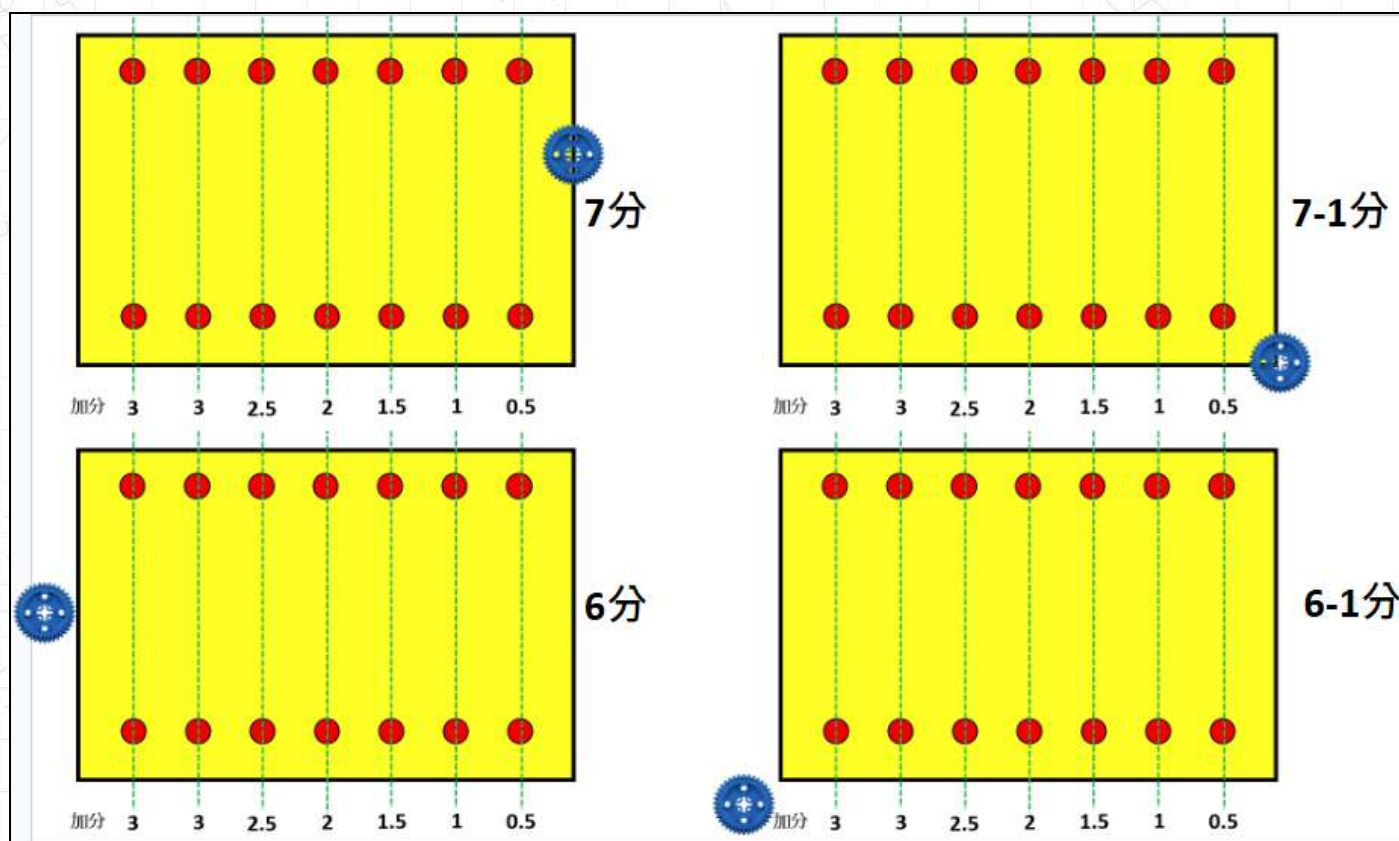
目標區加分示意圖：



車體靜止後，若40T齒輪完全進入目標區，即可得8分。並由藍齒輪正投影位置，擇優判斷加分。

下方的圖示為齒輪落在目標區附近的得分範例：





7.4. 國小、國中及高中組-進階組規則說明

7.4.1. 競賽流程(比賽時間為整日，製作時間160分鐘)

報到	材料檢查	規則說明	製作時間 (160分)	評分準備 (10分)	評分
07:40~08:20	08:00~08:50	08:50~09:00	09:00~11:40	13:00~13:10	13:10~16:30

7.4.2. 競賽設計：設計4道科學關卡、3道綠能關卡及1道創意關卡，共計8道關卡，並完成關卡之間的連動。

7.4.3. 關卡內容：

7.4.3.1. 競賽主題：整體作品主題可自由創作發揮。

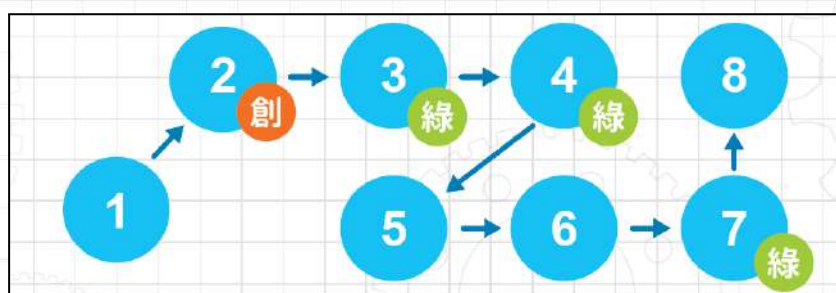
7.4.3.2. 創意關卡主題：太空天眼，環境守護戰

「太空天眼，是我們守護家園的溫柔視線。」

太空中的氣象與遙測衛星，是不知疲倦的「守護之眼」，24小時在黑夜與風雨中默默凝望著地球。它能跨越國界，幫我們在最危急的時刻穿透暴風雨、看清地面災情，並用最快速度幫救災人員指引道路；它也是溫柔的地球防線，默默記錄著森林的呼吸與海洋的變遷，幫我們揪出破壞環境的凶手。這不只是一場科技的競賽，更是我們與太空科技聯手，為了讓下一代抬頭時，依然能看見湛藍星空與美麗家園的深情承諾。

7.4.4. 作品配置示意圖，關卡順序自行設計與規劃。

- ◎ 關卡標籤需貼上 1-8 的標籤，並在標籤上註明創意關卡及綠能關卡。
- ◎ 關卡運作需按照關卡標籤號依序連動。
- ◎ 僅科學關卡才需進行科學概念的評分。
- ◎ 綠能關卡不得安排至第1關及第8關。
- ◎ 創意關卡與綠能關卡，要分開為不同關卡，並貼上創意與綠能標示貼紙，違者扣分。
- ◎ 創意關卡可以放在第一個關卡或最後一個關卡。



7.4.4.1. 評分項目

評分向度	
流暢度(20分)	手動或掉落扣2分(需與關卡數量加權)。
關卡數量(16分)	於關卡上貼上關卡標籤可獲得2分, 共計8關, 超出之關卡數或未貼上關卡標籤, 則不予計分。
科學關卡(16分)	4個科學關卡, 每個科學關卡需填寫並符合2個科學概念, 共計8個科學原理。
綠能關卡(24分)	3個綠能關卡, 綠色能源種類不得重複。
創意關卡(16分)	創意關卡主題為【太空天眼, 環境守護】
整體機構設計(8分)	整體作品主題自由創作設計。
同分時評比順序	流暢度> 關卡數量> 綠色能源> 科學概念> 創意關卡> 整體機構設計。

7.4.4.2. 評分向度細則

評分向度	分數占比	內容
1. 流暢度	20%	1. 評分前統一微調5分鐘, 評審示意下開始演示評分, 評分完選手需簽名確認。若創意關卡中設計有多個動作或是機關, 皆須納入流暢度評分。 2. 評分時需向評審簡述1到8關的運作順序, 待評審確認後, 由第一關開始運作至最後一關。 3. 機關運作時, 無論是球體、運作物體、機關上的裝飾、積木物件...等, 掉落至作品區域(60 × 180 cm)外, 皆判定為掉落物, 需扣掉落2分。若相同物件於同時間一起掉落, 僅算一次掉落分數, 如多個骨牌一起落出範圍外。若相同物件於不同時間掉落, 需扣兩次分數。 4. 粉末與液體的掉落不扣分。但影響環境整潔或是影響到其他隊伍運作, 將依違規事項規定辦理。 5. 區域內的機關運作停滯, 待評審許可, 始能手動開始運作, 需扣手動2分。手動開始位置為失敗停滯處。 6. 若關卡中代表的科學概念或綠色能源設計未能成功運作, (例如: 需透過「槓桿」釋放彈珠, 彈珠卻因震動先行掉落出發)即便整體機關運作並未停止, 仍需扣手動分數。 7. 若創意關卡中設計有多個動作或是機關, 皆須納入流暢度評分。 8. 流暢度運作需與關卡數量分數加權後才能獲取流暢度分數。例如: 作品關卡數量的分數為14分, 手動2次, 掉落1次, 流暢度分數為$(20-4-2) \times 14/16=12.25$分。

2. 關卡數量	16%	1. 關卡數量只計算主要路徑之關卡，支線的關卡不列入計分，請參賽隊伍明確指出 1-8 關，包含科學關卡4關、綠能關卡3關、創意關卡1關。 2. 關卡數量得分以貼上標籤為記，需貼上 1-8 關的編號標籤，若為創意關卡，須於標籤編號旁貼上創意標籤，若為綠能關卡，須於標籤編號旁貼上綠能標籤，未完成者每關扣2 分。請參閱 (7.7.2.關卡標籤及綠能標籤)關卡標籤設計。
3. 科學關卡	16%	1. 科學關卡與綠能關卡同時評分，評分前，統一微調共5分鐘評分完選手需簽名確認。 2. 科學概念之應用包含科學原理、定律、現象與結構，請參照附件資料科學概念表(7.7.1. 科學概念及機械結構參照表)進行製作。 3. 每個科學關卡需包含2個科學概念，4個科學關卡內的科學概念不得重複，共計8個科學概念，每個可得2分，最高總分為16分。 4. 進場檢錄時，將發放科學概念空白表，請選手自行勾選科學概念表作為自評，並於上午 10:00 時由大會工作人員向比賽隊伍收取，未完成者，本評分向度不予計分。 5. 若一個科學關卡中有超過2個以上的科學概念設計，請選手於自評表內自行填寫要呈現的2個科學概念。繳交之自評表上總共僅能勾選8個科學概念，重複及超過部分皆不予評分。 6. 請詳閱附件科學概念注意事項 7.5. 。
4. 綠能關卡	24%	科學關卡與綠能關卡同時評分，評分前，統一微調共5分鐘，評分完選手需簽名確認。本比賽的綠色能源包含風能、水能、太陽能、磁能及化學能五種。本賽事綠能關卡共3關，各關最高8分。綠能關卡不得放在第一關及最後一關卡且能源種類不得重複。計分細則如下： 1. 符合綠色能源內容:獲得3分。 2. 運作成功度(兩次機會): ● 首次運作成功啟動下一關卡:得5分。 ● 首次失敗但第二次成功:得3分。 ● 兩次運作皆失敗:得0分。 綠能關卡總分由概念符合度與運作成功度分數加總。 (詳細綠能規範請參閱 7.6. 綠色能源注意事項。)
5. 創意關卡	16%	本次作品主題為【太空天眼，環境守護】，可分為幾個方向來探究，任選下列四個面向之一為主軸，設計出創意關卡。

		一、衛星發射與軌道佈署，火箭載運衛星升空、火箭分離、衛星進入預定軌道並展開太陽能板。 二、穿透暴風雨、災情偵測，遙測衛星利用微波或紅外線穿透厚重的雲層與暴風雨，看清地面災情。 三、救災引路與精準定位，衛星在最短時間內運算並規劃出最安全的道路，指引地面救災人員。 四、守護綠色地球與永續變遷，默默記錄森林的呼吸、海洋的變遷，守護家園並防止環境破壞 1. 獨特性：機關機構有特點，且不同於其他隊伍的機關(4分)。 2. 複雜性：機構動作多元展現，且機構設計難度較高(4分)。 3. 主題性：切合目標且說明清楚(4分)，講述時間3分鐘。 4. 環保運用(4分)：機關中運用環保回收素材製作且此素材於機關中的效果顯著。 5. 關卡內容分別由專屬評審評分，講述時間為3分鐘，評分完選手不需簽名。 6. 若創意關卡內有多個機構，這些機構都需要列入流暢度的評分範圍內。
6. 整體機構設計	8%	選手以英文口說的方式介紹整體作品設計理念與故事性，講述時間為3分鐘，評分完選手不需簽名。 1. 英語口說：英語表達能力(2分)。 2. 機構設計理念與故事性：整體作品機構設計(6分)。
7. 違規事項	現場扣分制	違規舉動如下： 1. 所有機關不得使用程式語言或遙控、圖控...等方式進行系統操作，如發現使用，扣除總分5分。 2. 違反作品尺寸規定，扣除總分5分。 3. 競賽桌面及環境髒亂，(例：材料散亂、地板濕滑)，經勸導後，依然未改善者扣除總分5分。 4. 不遵守比賽紀律，影響他人比賽作品，扣除總分5分；嚴重者將取消比賽資格。 5. 違反電源使用規範，扣除總分5分。 6. 違反 3D 列印零件及雷射切割零件使用規範，扣除總分5分。

備註：創意展現及故事說明不需準備文宣或其他介紹小物且不建議準備額外服裝道具使用，創意展現與故事說明僅針對機關設計及選手說明內容進行評分。

7.5. 科學概念注意事項

本次科學概念設計須符合動手組裝或是自行設計之基本原則，參賽選手須能了解其製作原理及內容，並簡述以利評審判定。

1. 科學概念的得分判定，需為積木或物件組裝後才產生的效用，始能獲得分數。若為市售產品或是成品，經評審判定非自行組裝設計而產生的效用，將無法獲得該科學概念分數。
2. 8個科學概念需能簡述讓評審了解。每個動作僅能獲得一個科學概念分數，建議選手在設計機關時，能明確表示個別科學概念為主。
3. 科學概念表僅能勾選8個科學概念進行評分，請自行選擇最有把握的8個科學概念，多勾選部分將要求選手自行去除，大會將於 10:00 收取自評表後，不得再更改。
4. 每個關卡需規劃兩個科學概念進行評分，若該關卡有多個科學概念可以選擇，請自行勾選需要判定之科學概念。評審僅依科學概念自評表上進行評分，於評分時不得再更換自評表上之勾選項目。

以下為科學概念的判定範例：

1. 啟動光源裝置，光源照射到設計物件，產生反射、折射、繞射...等光學現象，可得光學概念分數。若啟動電源開啟LED光源，僅可獲得電學分數。
2. 小球滾下撞擊鈴鐺或是設計之物件產生規律或多樣的聲音，可獲得聲學的分數。若啟動電源開啟蜂鳴器，僅可獲得電學分數。若撞開連桿，開啟市售之音樂盒產生音樂，音樂盒非自行設計與製作，僅可獲得連桿分數。
3. 科學概念中的磁能定義採從寬認定(含磁力排斥)。若磁鐵因為相吸或是相斥而造成物體運動，亦可視為磁能的運用。

7.6. 綠色能源注意事項

1. 本比賽的綠色能源包含風能、水能、太陽能、磁能及化學能五種，在關卡區域內使用綠色能源驅動機關並成功啟動下一關卡即可獲得8分。綠色能源關卡不得配置於第1關卡，且此三關卡使用的綠色能源不得重複。此評分向度最高總分為24分。
2. 往常綠能向度的部分，通常是有使用就獲得分數，但大部分的綠能展現，並未達到機關的標準。本次比賽規範，除了強調能源轉換的概念外，綠能還需要能啟動下一關卡才算完成綠能分數。
3. 綠色能源的展現不得搭配使用電池來呈現。

風能

由前一關卡啟動風力裝置，使用風力驅動此區域內的設計關卡運作，經由關卡的運作後連結啟動下一關卡，完成風能關卡。

水能

由前一關卡開啟機關讓水流動(位能差或壓力差)使用水力驅動此區域內的設計關卡運作，經由關卡運作連結啟動下一關卡，完成水能關卡。

◎ 液壓連桿、水的浮力皆為科學概念部分，不列入水的綠能分數。

太陽能

由前一關卡需開啟光源(模擬太陽能)或是讓光源照射到太陽能板，使用太陽能驅動此區域的關卡運作，經由關卡的運作後連結啟動下一關卡，完成太陽能關卡。

◎ 若僅是讓LED亮起，無法開啟下一關卡，算是綠能關卡失敗。

◎ 因太陽能板產生電流過小無法啟動馬達，往常的作法會再串聯電池作為預備。此時太陽能板僅視為電路開關運作，無法當作主要能源驅動機構，算是綠能關卡失敗。

磁能

由前一關卡啟動磁能裝置，使用磁能驅動此區域內的設計關卡運作，經由關卡的運作後連結啟動下一關卡，完成磁能關卡。

◎ 由磁能轉換成電能或是磁能轉換為動能，例如電磁感應現象產生電能，或是高斯彈弓將小球加速撞擊，導致下一個機關的開啟，才算完成磁能關卡。

◎ 若磁鐵因為相吸或是相斥而造成物體運動，亦可視為磁能的運用。

化學能

由前一關卡啟動化學能裝置，使用化學能驅動此區域內的設計關卡運作，經由關卡的運作後連結啟動下一關卡，完成化學能關卡。

◎ 此向度通常比較難達到，舉水果電池為例，若要真正驅動LED，至少要三組以上的水果電池串聯才可達到，更別說要驅動馬達或是其他機關，往常的作法會再串聯電池作為預備。如此，水果電池的裝置只是一個通斷路裝置，並非真的使用化學能源。

◎ 充電電池等不認定為綠色能源中化學能之應用。

7.7. 附件資料

7.7.1. 科學概念及機械結構參照表

科學概念及機械結構參照表

項目	關卡編號 (選手自填)	評審評分	項目	關卡編號 (選手自填)	評審評分
慣性定律			連桿		
力與加速度或 重力位能			桁架		
作用力與 反作用力			鍊輪或 皮帶輪傳動		
重心或骨牌			軌道		
槓桿			棘輪、棘齒		
圓周運動 向心力			聲學		
帕斯卡原理			電學		
連通管原理			熱學		
白努力定律			磁力		
輪軸			彈力		
單擺			摩擦力		
靜電			浮力		
蝸輪蝸桿			凸輪		
滑輪裝置			齒輪或齒條		

註一：表格不可任意增列及修改。

註二：科學概念與綠能不得重複計算，僅可選8個科學概念，超過請自行選擇刪除。

註三：關卡編號僅可填入單一選項，不得填入多個關卡選項，超過請自行選擇刪除。

7.7.2. 關卡標籤及綠能標籤

關卡標籤及綠能貼紙大小為清楚易見即可，顏色可為黑白列印。



8. 機器人任務賽(R4M)規則說明

R4M 機器人任務賽 賽程

時間	活動	注意事項
07:40~08:20	報到時間	1. 報到後直接進入比賽會場，報到後就不可出場。 2. 08:00後報到之隊伍，僅參賽選手得進入比賽會場，指導老師與家長不得進入。
08:00~08:50	物品檢查時間	1. 08:00後指導老師請移動至場外，不得再進入賽場。 2. 裁判會進行材料檢查，檢查標準為積木均不得與任何東西連接(除鍊條外，其餘積木零件均不得事前組裝)。 3. 檢查合格後會貼合格標籤，該組同學請坐在桌邊，不得觸碰所有材料。 4. 個人隨身包包可帶入場內，需於檢錄時放置於桌面配合檢查。 5. 繳交在學證明，請參閱11.1.在學證明資料。
08:50~09:00	競賽規則說明	說明競賽相關規則及比賽注意事項。
09:00~11:00	組裝練習時間	
09:30~11:20	檢錄時間	1. 查驗車身不可有金屬材質零件 2. 秤重：賽前不進行車體秤重。競賽結束後，若隊伍競賽時間或積分相同情況下，將再進行秤重，以利成績排序。基礎組秤重包含備用車。 3. 參賽機器人(含D自動化平台)檢查後需由大會統一保管。 4. 環境整潔評分(組裝區零件散落或髒亂扣總成績5分)。 5. 車子尺寸參考：基礎組6.2.1.、進階組6.7.1.。 6. 檢錄後選手離場時，需將所有物品(例如筆電、積木零件、未使用電控器材等....)帶離比賽會場。
11:20~12:30	休息用餐	請做好便當盒與垃圾的分類。
12:30~12:50	集合進場	逾時沒進場視為棄權，進場時選手只能攜帶比賽用筆電、平板或手機，其餘物品均不可攜帶入場。
13:00~16:30	競賽時間	
16:30~	頒獎典禮	視評分狀況而定，敬請見諒。

8.1. 機器人任務賽(R4M)－基礎組作品規範

8.1.1. 作品尺寸:A機器人、B機器人C機器人每台尺寸限制為長度 30 公分 × 寬度 20 公分, 作品高度不限。若機器人伸展後超出尺寸不在此限, 但須以遙控或電控方式操作, 不可透過其它外力使其伸展。若評審於比賽前發現機器人超出規定尺寸, 將會提醒隊伍於賽前準備時間內(即上賽道、正式比賽前的 2 分鐘)進行調整。若未能於指定時間內完成調整, 該機器人將不得於該場競賽中使用。若評審於比賽前未發現此情況, 而經其他隊伍於該隊伍賽事結束後提出申訴, 裁判長將啟動調查。經查證屬實後, 若確認機器人尺寸確實不符規範(例如無法伸縮至規定尺寸), 且此違規行為涉及違反簡章規範、獲取不當利益或影響其他隊伍的得分權利, 則該機器人已獲得之分數將被取消。

8.1.2. 機器人數量:每隊需準備3台機器人(A、B及C機器人)參賽, 若不足2台機器人的隊伍視同棄權, 每隊可多準備一台機器人備用作為更換使用。機器人若需維修或更換, 選手須先舉手提出申請, 經裁判核准後, 方可將機器人移出比賽場地進行維修或更換;維修、更換及重新出發所需時間均計入比賽時間, 且機器人須依規定由指定區域重新出發。若機器人故障或運送失敗時正在搬運任務物件, 該物件應依下列任務物件處理說明辦理。選手未經裁判核准, 不得以手碰觸、移動或取出場內機器人, 亦不得自行移動任務物件;違規者第一次口頭警告, 第二次起每次扣總分5分, 違規次數累計計算。

※ 任務物件處理說明:若機器人故障或運送失敗位置正下方為得分區, 由參賽者手動將該任務物件移回原暫放區;若正下方非得分區, 任務物件應留置於故障或失敗位置正下方, 選手不得以手將其移回暫放區。屬於C機器人運送任務之物件, A機器人或B機器人得將留置於場地中的物件推回原暫放區, 待物件回到暫放區後, 再由C機器人重新執行該次運送任務。C機器人的運送任務僅得由C機器人完成;若A機器人或B機器人將該任務物件直接送入得分區, 不予計分;若將原已符合得分條件之物件推出得分區, 該項得分取消。

8.1.3. 作品材料:參賽隊伍須攜帶未經組合的智高積木零件, 橡皮筋或棉繩可使用於機械結構或增加摩擦力使用, 但不可用於固定車體結構用, 機器人構件不可使用金屬材料, 若攜帶其他材料或是違規材料進行作品組裝, 經申訴後查證屬實, 視情節予以扣分或取消參賽及得獎資格, 同時也請參賽隊伍妥善保管所屬零件, 以免遺失。註:橡皮筋或棉繩可使用非智高系列產品。

8.1.4. 3D列印及其他加工零件:為比賽公平起見, 機器人均需使用智高積木零件組裝, 不可使用3D、雷射切割、CNC零件、PP板材等...組裝比賽。

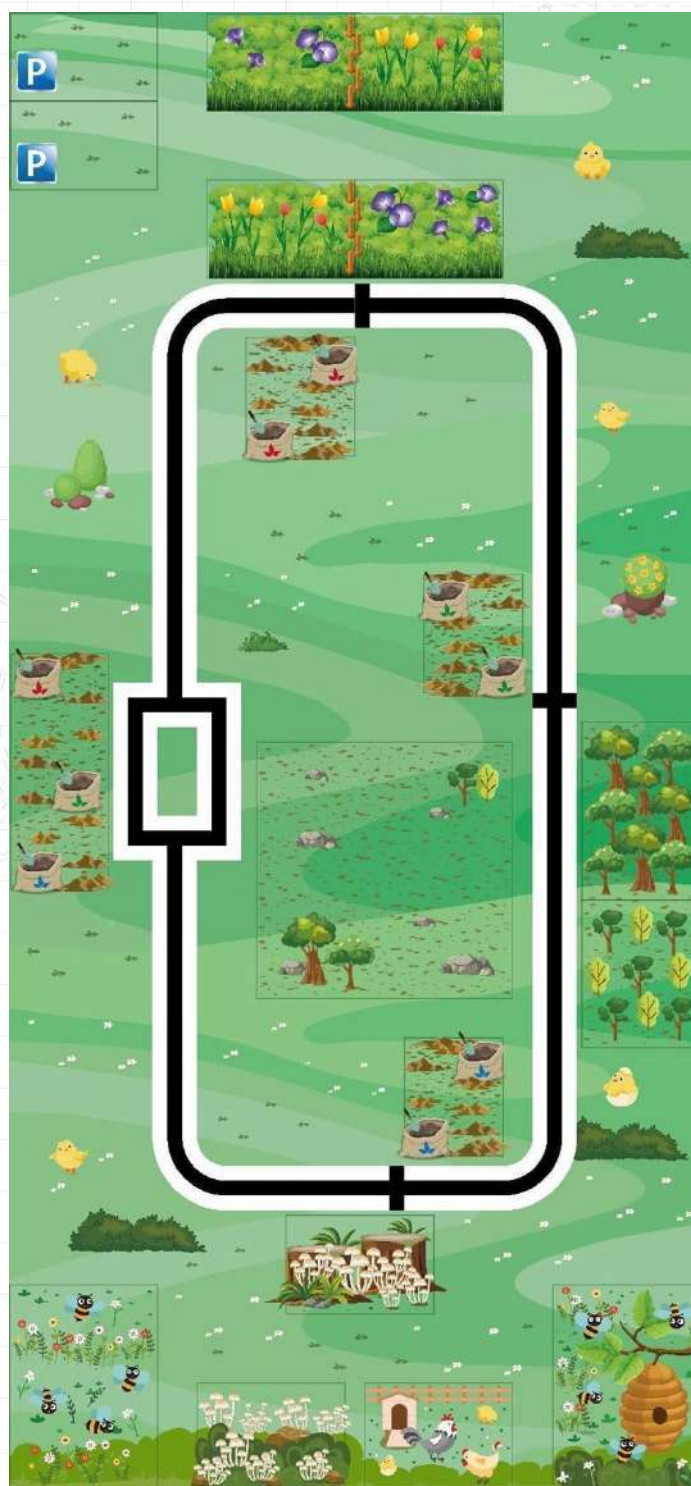
8.1.5. 操控設備與用電:參賽者可自由選用各式操控方式(例:1409-D主控盒、智慧型手機、平板、筆記型電腦..等相關設備對機器人進行操控), 設備須由各隊自行準備, 且現場不提供電源, 使用之軟體不限。【除大會開放的藍芽遙控外, 選手也可自行選擇使用紅外線遙控。注意:由於使用紅外線遙控有可能會有使用相同頻率選手, 會造成相互干擾的狀況發生;如有發生比賽隊伍被他隊惡意干擾的情況, 經帶隊老師或選手申訴後, 干擾隊伍將喪失參賽資格。】

- 8.1.6. 電源及主控盒規範: 競賽場地不提供電源, 參賽隊伍須自行準備電池。A、B、C 機器人均須使用大會指定之智高主控盒; A、B 機器人之遙控方式及遙控器品牌不限, 但主控盒仍須符合前述規定。C 機器人須使用 1269-W85-A1 或 1409-W85-A, 並依程式控制規範操作。所有電池均須符合主控盒安全電壓規定, 不得使用 3 號鋰鐵電池、借位電池或其他不符規範之電源; 且電池上需有標示電壓大小相關文字, 而為安全起見電池需有絕緣包覆, 不可以有裸露現象。另外參賽隊伍所攜帶的電池, 不得造成公害(如電池破裂、液體或氣體滲出), 若造成隊員或其他參賽選手身體損傷, 該隊將予以取消參賽資格, 且一切後果須由該造成者及其指導教師自行負責。※本競賽禁止使用鉛蓄電池...等大型危險電池。
- 8.1.7. 馬達使用限制: A及B機器人裝備使用之馬達不得多於4個; C機器人每台機器人裝備使用之馬達不得多於4個; 所有比賽用機器人僅可用積木組裝的方式連結, 不可使用束帶、橡皮筋、泡棉膠、雙面膠及快乾膠等膠合物進行連接, 束帶及橡皮筋及電工膠帶可用於整理電線使用。競賽結束後, 大會有權利請得獎隊伍當場拆解作品確認, 若發現違反簡章將取消得獎資格, 得獎名次遞補。
- 8.1.8. 為求公平起見, 機器人馬達請使用下列產品型號: 7328-W85-A1-1、7392-W85-B3、7392-W85-B1、7400-W85-A1、7400-W85-A、1247-W85-D1-1、1247-W85-D2、7447-W85-C、7412-W85-A、1247-W85-D3詳細資訊請參閱8.12.1.附件資料「競賽馬達、主控盒及相關元件型號一覽表」。【如果有選手使用上述的馬達後, 加裝不同種類的藍牙控制盒進行機器人控制, 不論是改裝馬達與藍牙盒的連線, 或是自行連結馬達與其它控制裝置, 需要參賽選手確認與機器人的連線、控制不會發生無法操控的狀況。倘若比賽現場發生任何問題, 選手需自行修正該問題, 並讓機器人順利完成關卡】。
- 主控盒請使用以下產品型號: 1246-W85-A1(C-智高智能主控盒)、1247-W85-A4(C-智高智能主控盒-緯創)、7408-W85-A2(C-4頻IR三控接收器)、1269-W85-A1(C-microbit主控盒)、1409-W85-A (microbit智能主控盒)。
- 8.1.9. 材料安全: 作品材料嚴禁使用危險物品, 如: 火、化學腐蝕藥劑、危險電力組件、生物及會造成人員不適之物品; 若私自攜帶入場, 經查證後屬實則當場取消該隊參賽資格。
- 8.1.10. 機器人移動場地限制: 因基礎組場地無外圍阻擋, 當機器人運作四輪(若機器人以其他零件代替輪子, 則以接觸地面支撐結構視為輪子)均超出場地底圖範圍視同違規計算, 第一次口頭警告, 第二次依破壞場地扣總分5分, 違規事件可累加。

8.2. 基礎組競賽主題:【智能植物園】

8.3. 競賽情境:

- 8.3.1. 場地規格:比賽主場地尺寸為 140×300 cm(寬 $\times$ 長)且於上面平鋪霧面油性PP相紙。每一個比賽場地只容納一個隊伍競賽,並將A機器人、B機器人、C機器人放置於規定出發區及位置。

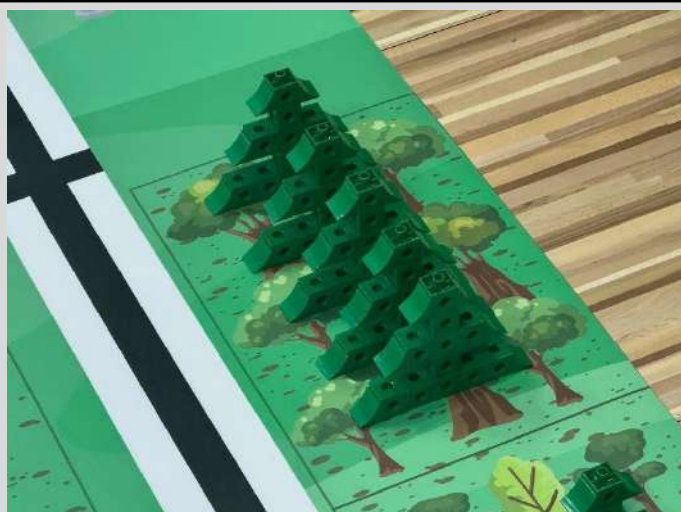


8.3.2. 任務流程

任務開始前各種物件定位點及示意圖



上圖為鬱金香(上圖左區)及牽牛花(上圖右區)暫放區定位點，擺放方向不限(不可倒立、翻倒、串接、疊放或嵌合)，範圍不能超過上圖綠色線框。



上圖為大樹暫放區定位點，擺放方向不限(不可倒立、翻倒、**串接**、疊放或嵌合)，範圍不能超過上圖綠色線框。



上圖為小樹暫放區定位點，擺放方向不限(不可倒立、翻倒、串接、疊放或嵌合)，範圍不能超過上圖綠色線框。



上圖為蘑菇暫放區定位點，擺放方向不限(不可倒立、翻倒、**串接**、疊放或嵌合)，範圍不能超過上圖綠色線框。



上圖為小蜜蜂暫放區定位點，擺放方向不限(不可倒立、翻倒、串接、疊放或嵌合)，範圍不能超過上圖綠色線框。



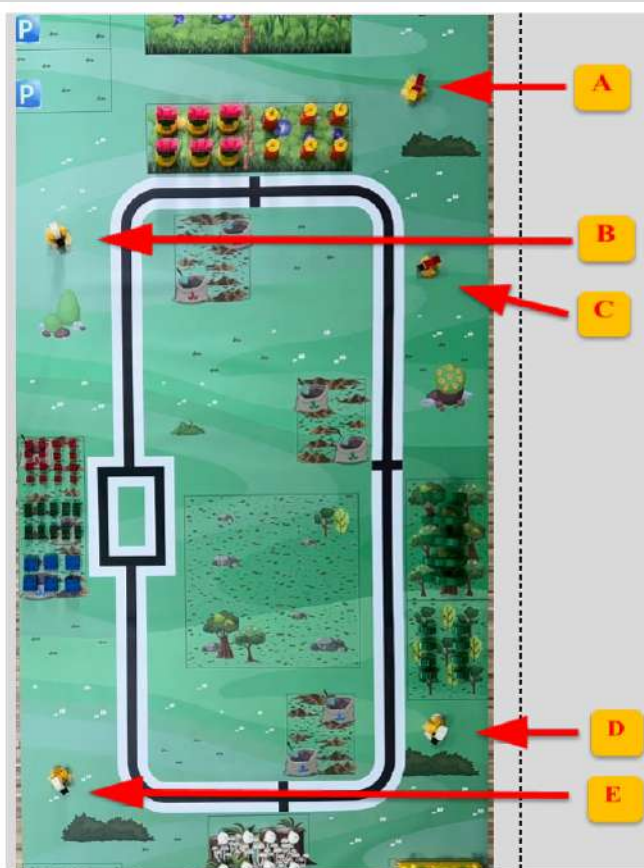
上圖為小蜜蜂蜂巢擺放位置，蜂巢底部以不超過綠色線框為原則。



上圖為小雞的家擺放位置，小雞的家以不超過綠色線框為原則。



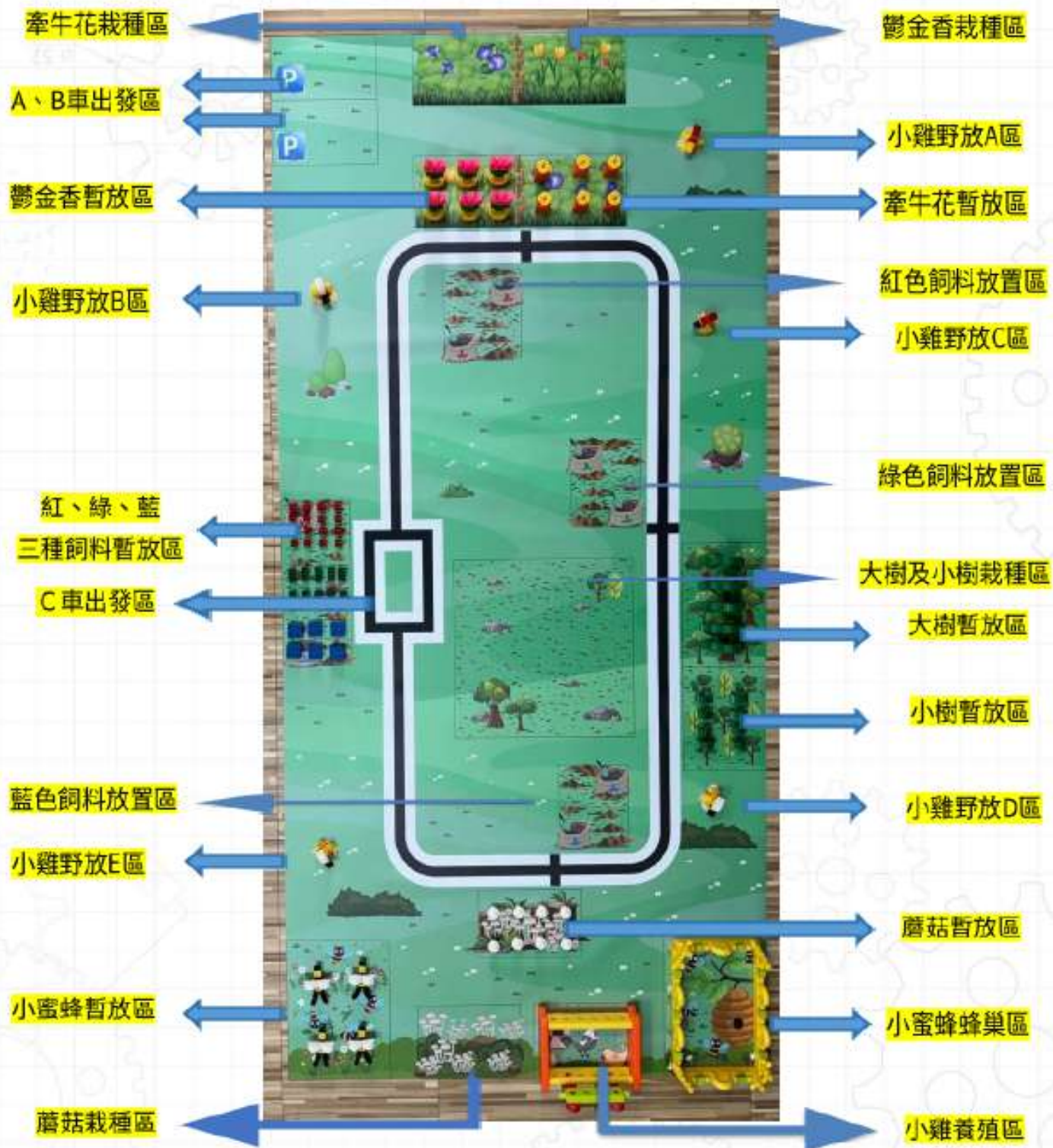
上圖為紅、綠、藍三種飼料暫放區定位點，排列方式及方向不限，範圍不能超過上圖綠色線框。



上圖為小雞暫放區定位點，擺放方向不限（不可倒立或翻倒平放），範圍需碰到地圖小雞圖案。A區為黃嘴紅頭小雞、C區為黑嘴紅頭小雞、BDE區為黑嘴白頭小雞。

智能植物園各分區定義

任務開始前，隊伍之A機器人、B機器人、C機器人（此機器人採程式自主方式作動非遙控方式）需分別放置於A車出發區、B車出發區及C車出發區（黑框外線範圍內），在裁判宣布任務開始後，參賽選手即可出發。



以上積木顏色與圖案不影響賽事規則，參賽隊伍練習時可適當調整。

任務開始

比賽成績採任務型積分制，完成任務後方可獲得該任務分數，所有任務獲得分數加總即為該隊總積分。

任務一：A機器人由出發區全車順利離開可獲得積分10分。

B機器人由出發區全車順利離開可獲得積分10分。

C機器人由出發區全車順利離開可獲得積分10分。

任務二：C機器人上必需安裝C-IR循跡感應器(1247-W85-B3)或C-可調式IR感應器(1409-W85-D)，相關規格如附件8.10.1.，此機器人採程式自主控制非遙控方式，程式可由參賽者比賽時當場撰寫、修正或上傳。C機器人沿循跡黑線行走自行(不可使用人工方式將飼料放於車上啟動運作)將紅、綠、藍三種飼料由暫放區運送至紅色飼料放置區、綠色飼料放置區、藍色飼料放置區，正投影需在框線或圖案內，可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分600分。

任務種類	任務項目
A	區域顏色對應，每個紅色飼料15分，飼料共16個，小計積分240分。
B	區域顏色對應，每個綠色飼料20分，飼料共10個，小計積分200分。
C	區域顏色對應，每個藍色飼料10分，飼料共6個，小計積分60分。
D	區域顏色不對應，每個飼料5分。
E	完成16個紅色飼料、10個綠色飼料、6個藍色飼料運送到對應顏色區域，額外加分100分，總分600分。

註1:C機器人啟動後，如有發生程式編程錯誤的狀況，選手可以進行程式上的修正，讓C機器人程式車完成關卡，而程式編寫、修改、讀取及運行時間皆算在競賽時間內。

註2:C機器人本次競賽使用軟體為micro:bit，程式編寫主控盒為C-micro:bit主控盒(1269-W85-A)智高主控盒、micro:bit智能主控盒(1409-W85-A)，主控盒請參閱附件8.10.1.。

註3:C機器人出發狀態車頭方向不限。

註4:C機器人使用之撰寫程式設備(例如：筆電、平板及連接線等)及撰寫micro:bit程式若需要上網連線功能，請由參賽者自行準備。

註5:C機器人運送飼料途中失敗或不在得分區，可將未得分飼料手動拿回暫放區後再由C機器人進行解題。

任務三:運用A機器人、B機器人將暫放區的鬱金香及牽牛花運送至栽種區(正投影需在框線內) 將可獲得相對應積分, 對應積分表如下所示, 滿分350分。

任務種類	任務項目	
A	暫放區的鬱金香運送到鬱金香栽種區且站立，每個25分，若完成6個，小計積分150分。	
B	暫放區的牽牛花運送到牽牛花栽種區且站立，每個25分，若完成6個，小計積分150分。	
C	暫放區的鬱金香運送到鬱金香栽種區且倒立，每個10分。	
D	暫放區的牽牛花運送到牽牛花栽種區且倒立，每個10分。	
E	暫放區的鬱金香運送到牽牛花栽種區不論正立或倒立，每個5分。	
F	暫放區的牽牛花運送到鬱金香栽種區不論正立或倒立，每個5分。	
G	完成6個鬱金香運送到鬱金香栽種區且站立及6個牽牛花運送到牽牛花栽種區且站立，額外加分50分，總分350分。	
		
上圖可獲得積分350分	上圖可獲得積分120分	上圖可獲得積分125分

任務四：運用A機器人、B機器人將暫放區的大樹及小樹運送至大樹及小樹栽種區（正投影需在框線內）將可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分420分。

任務種類	任務項目	
A	暫放區的大樹運送到大樹及小樹栽種區且站立，每個20分，若完成5個，小計積分100分。	
B	暫放區的小樹運送到大樹及小樹栽種區且站立，每個30分，若完成共8個，小計積分240分。	
C	暫放區的大樹及小樹運送到大樹及小樹栽種區且倒立，每個10分。	
D	完成5個大樹運送到大樹及小樹栽種區且站立及8個小樹運送到大樹及小樹栽種區且站立，額外加分80分，總分420分。	
		
上圖可獲得積分120分	上圖可獲得積分160分	上圖可獲得積分420分

任務五：運用A機器人、B機器人將暫放區的蘑菇運送至蘑菇栽種區（正投影需在框線內）將可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分440分。

任務種類	任務項目
A	暫放區的蘑菇運送到蘑菇栽種區且站立，每個40分，若完成8個，小計積分320分，額外加分120分，總分440分。
B	暫放區的蘑菇運送到蘑菇栽種區且倒立，每個10分。



上圖可獲得積分100分



上圖可獲得積分140分



上圖可獲得積分440分

任務六:運用A機器人、B機器人將暫放區的小蜜蜂運送至小蜜蜂蜂巢區(正投影需在蜂巢內) 將可獲得相對應積分, 對應積分表如下所示, 滿分320分。

任務種類	任務項目
A	暫放區的小蜜蜂運送到小蜜蜂蜂巢區, 每個50分, 若完成4個, 小計積分200分, 額外加分120分, 總分320分(競賽結束前蜂巢需壓到綠框任一地方方可計算分數, 若競賽結束前蜂巢未壓到綠框任一地方除不計分外, 將計算一次破壞場地)。



上圖可獲得積分150分



上圖可獲得積分100分



上圖可獲得積分320分

任務七：運用A機器人、B機器人將野放區的小雞運送至小雞養殖區（正投影需在小雞養殖區內）將可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分380分。

任務種類	任務項目
A	暫放區A為黃嘴紅頭小雞運送到小雞養殖區，每隻60分。
B	暫放區C為黑嘴紅頭小雞運送到小雞養殖區，每隻50分。
C	暫放區BDE為黑嘴白頭小雞運送到小雞養殖區，每隻40分。
D	完成1隻黃嘴紅頭小雞、1隻黑嘴紅頭小雞及3隻黑嘴白頭小雞運送到小雞養殖區，額外加分150分，總分380分（競賽結束前小雞養殖場需壓到綠框任一地方方可計算分數，若競賽結束前小雞養殖場未壓到綠框任一地方除不計分外，將計算一次破壞場地）。



上圖可獲得積分150分



上圖可獲得積分100分



上圖可獲得積分380分

8.4. 評比方式

- 8.4.1. 成績計算：任務時間2分鐘結束時，獲得積分最高時成績愈優，若滿分則以所花時間越**短者優勝**。
- 8.4.2. 成績計算(總重量)：參賽隊伍之機器人重量總和，重量愈輕者成績愈優。
- 8.4.3. 成績比序：成績比序將先依獲得積分，獲得積分相同再依下表進行比序，若下表相同則依據隊伍機器人總重量評比。

比序順序	比序項目
0	總積分
1	競賽完成時間
2	獲得積分之任務數
3	獲得積分滿分之任務數
4	任務二積分
5	任務五積分
6	任務四積分
7	任務七積分
8	任務三積分
9	任務六積分
10	任務一積分
11	總重量
註：若滿分則先比所花時間再比此比序表。	

- 8.4.4. 比賽時間：比賽總時間不可超過2分鐘，時間截止任務即截止，不能繼續進行。
- 8.4.5. 破壞場地：機器人若於任務執行中導致場地損壞，每一個地方每破壞一次將扣總分5分。
- 8.4.6. 競賽順序：競賽開始後，參賽隊伍將依大會公告指定賽道任務進入競賽場地。
- 8.4.7. 作品繳回：完成任務挑戰之隊伍，必須將參賽機器人繳回作品放置區，待比賽結束後方能領回。

8.5. 競賽現場規範

- 8.5.1. 物品檢查：參賽選手於報到完成後直接進入比賽會場，大會工作人員將於現場進行工具箱、個人包包、使用工具(含裝飾物道具)、危險物品...等項目的檢查。若經申訴發現有任何舞弊之情形，並查證屬實，一律取消該隊之競賽資格。
- 8.5.2. 組裝時間：組裝(含練習)時間為2個小時。
- 8.5.3. 任務挑戰：參賽隊伍須於競賽當天現場製作機器人，製作完畢後依時程規定進行任務挑戰；參賽者不得攜帶已組裝之零組件入場，如發現有違反情形，將取消比賽資格。
- 8.5.4. 場地練習：組裝時間內，現場會提供練習場地，供參賽隊伍練習與調整，唯場地數量有限，請聽從現場秩序維持人員協調指揮，依排隊先後順序依序練習。
- 8.5.5. 出入限制：參賽隊伍之指導老師或家長，於競賽時間未經允許擅自進入比賽會場或傳遞物品予參賽者，經舉發屬實者，扣該隊總分5分。
- 8.5.6. 干擾他人：競賽期間，所有隊伍禁止以任何形式(例：奔跑、喧嘩)影響其他隊伍製作與妨礙評審評比，經勸阻不改善者，扣該隊總分5分。
- 8.5.7. 通訊與通訊器材：競賽時間內，參賽者不得與競賽場地外人員(例：指導老師、家長)以任何方式交談、通話或傳送訊息，如查證屬實，一律取消該隊之競賽資格；但若有緊急事項，可至大會服務處尋求協助。註：手機、平板、筆電部分允許參賽選手帶入作為控制器使用，為避免申訴，請參賽者主動將sim卡移除或是開啟飛航模式。
- 8.5.8. 物品所有權：蓄意破壞、偷竊、強奪或詐取其他隊伍之物品，遭申訴且經查證屬實之隊伍，扣該隊總分5分。
- 8.5.9. 可攜帶資料：參賽隊伍可攜帶紙本、圖片、影音檔...等資料參閱。
- 8.5.10. 錄影存證：為避免賽後申訴，各組須於競賽時間配合主辦單位錄製其作品競賽程，以供存查。
- 8.5.11. 馬達檢查：得獎之隊伍必須接受馬達檢查，若經檢查發現馬達未符合大會指定規格，詳見8.10.1.附件資料「競賽馬達型號一覽表」，將取消得獎資格，得獎名次依序遞補。

8.6. 機器人任務賽(R4M)-進階組作品規範

- 8.6.1. 作品尺寸:A機器人及B機器人每台尺寸限制為長度 30 公分 × 寬度 30 公分, 高度不限, 若機器人伸展後超出尺寸不在此限, 但須以遙控或電控方式操作, 不可透過其它外力使其伸展, A 機器人與B機器人可準備備用車進行解題更換, 數量以一台為限, 亦可準備不同夾具進行更換(數量不限);C機器人每台尺寸限制為長度 26 公分 × 寬度 36 公分, 高度不限, E影像辨識區尺寸限制為長度 30 公分 × 寬度 20 公分;D自動化平台每座尺寸限制以不超過長度 30 公分 × 寬度 60 公分的3片大底板, 但平台領空、延伸區域及高度不限大小, 平台延伸架設區域比賽前不可超出任務二圖三綠色範圍, D自動化平台需製作固定於長度 30 公分 × 寬度 60 公分的3片大底板上面, 比賽時D自動化平台只能用8個3公分紅色圓棒與D自動化平台設置區固定, 不可使用其他結合鍵。
- 8.6.2. 機器人數量:每隊需準備3台機器人(A、B及C機器人)及E影像辨識區參賽, 若不足2台機器人及沒有設置E影像辨識區的隊伍視同棄權, D自動化平台可自行決定是否增設。機器人若要維修經評審核准時需拿出比賽場地外進行修復, 同時維修及更換時間均算入比賽時間, 且需從規定區域重新出發;選手未經評審核准擅自人為手動機器人或拿離比賽場地者, 第一次口頭警告, 第二次依破壞場地扣總分5分, 違規事件可累加。
- 8.6.3. 作品材料:參賽隊伍須攜帶未經組合的智高積木零件, 機器人構件不可使用金屬材料, 若攜帶其他材料或是違規材料進行作品組裝, 經申訴後查證屬實, 視情節予以扣分或取消參賽及得獎資格, 同時也請參賽隊伍妥善保管所屬零件, 以免遺失。
- 8.6.4. 3D列印及其他加工零件:為比賽公平起見, 機器人均需使用智高積木零件組裝, 不可使用3D、雷射切割、CNC零件、PP板材等...組裝比賽。
- 8.6.5. 操控設備與用電:參賽者可自由選用各式操控方式(例:1409-D主控盒、智慧型手機、平板、筆記型電腦、遙控手把...等相關設備對機器人進行操控), 設備須由各隊自行準備, 且現場不提供電源, 使用之軟體不限。【除大會開放的藍芽遙控外, 選手也可自行選擇使用紅外線遙控。注意:由於使用紅外線遙控有可能會有使用相同頻率選手, 會造成相互干擾的狀況發生;如有發生比賽隊伍被他隊惡意干擾的情況或選手申訴後, 干擾隊伍將喪失參賽資格。】
- 8.6.6. 電源規範:競賽場地不提供任何電源, 所有參賽者需自備電池, 單一主板及主控盒的額定總電壓須為9伏特(含)以下。請注意:此電壓限制僅針對主板與主控盒本身, 而非整個機器人電路的總電壓。參賽隊伍所使用的電池, 其上需有清晰標示電壓大小文字敘述。如:碳鋅電池1.5伏特6顆為限, 18650電池3.7伏特2顆為限, 方塊電池9伏特1顆為限。C機器人需使用C-microbit主控盒(1269-W85-A1)、C-智高智慧主控盒(1206-W85-A)、microbit智能主控盒(1409-W85-A)其中一主控盒運作, 電壓需符合主控盒安全規定, 不可使用3號鋰鐵電池或借位電池等相關電源, 且電池上需有標示電壓大小相關文字, 而為安全起見電池需有絕緣包覆, 不可以有裸露現象。另外參賽隊伍所攜帶的電池, 不得造成公害(如電池破裂、液體或氣體滲出), 若造成隊員或其他參賽選手身體損傷, 該隊將予以取消參賽資格, 且一切後果須由該造成者及其指導教師自行負責。D自動化平台可使用遙控方式、程式控制或AI自動化辨識方式運作, 但單一主控板電壓同上述規範;E影像辨識區單一主控板或主控盒電壓同上述規範。

※本競賽禁止使用鉛蓄電池...等大型危險電池。

8.6.7. 馬達使用限制:A及B機器人裝備使用之馬達不得多於6個;C機器人裝備使用之馬達不得多於5個;D自動化平台設備使用之馬達總數不得多於12個及所有比賽用機器人僅限使用積木進行組裝連結。束帶、橡皮筋、泡棉膠、雙面膠及快乾膠等膠合物,一律禁止用於機器人結構的連接或固定。束帶及橡皮筋僅能用於整理電線。競賽結束後,會請得獎隊伍當場拆解作品確認,若發現違反簡章將取消得獎資格,得獎名次遞補。

8.6.8. 為求公平起見, 機器人馬達請使用下列產品型號:7328-W85-A1-1、7392-W85-B3、7392-W85-B1、7400-W85-A1、7400-W85-A、1247-W85-D1-1、1247-W85-D2、7447-W85-C、7412-W85-A、1247-W85-D3、7447-W85-C1詳細資訊請參閱8.10.1.附件資料「競賽馬達型號一覽表」。【如果有選手使用上述的馬達後,加裝不同種類的藍芽控制盒進行機器人控制,不論是改裝馬達與藍芽盒的連線,或是自行連結馬達與其它控制裝置,需要參賽選手確認與機器人的連線、控制不會發生無法操控的狀況。倘若比賽現場發生任何問題,選手需自行修正該問題,並讓機器人順利完成關卡。】※R4M 進階組材料規範以本簡章內容為準;為便於查找及判斷,可另參考附錄「R4M 進階組材料判定表」

8.6.9. 材料安全:作品材料嚴禁使用危險物品,如:火、化學腐蝕藥劑、危險電力組件、生物及會造成人員不適之物品;若私自攜帶入場,經查證後屬實則當場取消該隊參賽資格。

8.6.10. R4M 進階組 | 控制、電源與馬達規範

項目	控制方式	主控盒限制
A、B 機器人	可遙控	遙控操作部分, 主控盒及遙控器品牌/型號不限;須符合電壓、材料及安全規範。
C 機器人	程式自主控制, 不得遙控	須使用指定智高主控盒:1206-W85-A、1269-W85-A1 或 1409-W85-A。
D 自動化平台—汽車進入停車塔區塊	全自動 + AI 辨識, 不得遙控	程式、AI、主控盒及鏡頭須符合大會指定規範。
D 自動化平台—其他任務解題區塊	可程式、AI 或遙控	如採遙控, 主控盒及遙控器品牌/型號不限。
E 影像辨識區	AI 影像辨識	主板/主控盒及 AI 設備依簡章指定規範

8.7. 進階組競賽主題:【AI智高城】

8.8. 競賽情境:

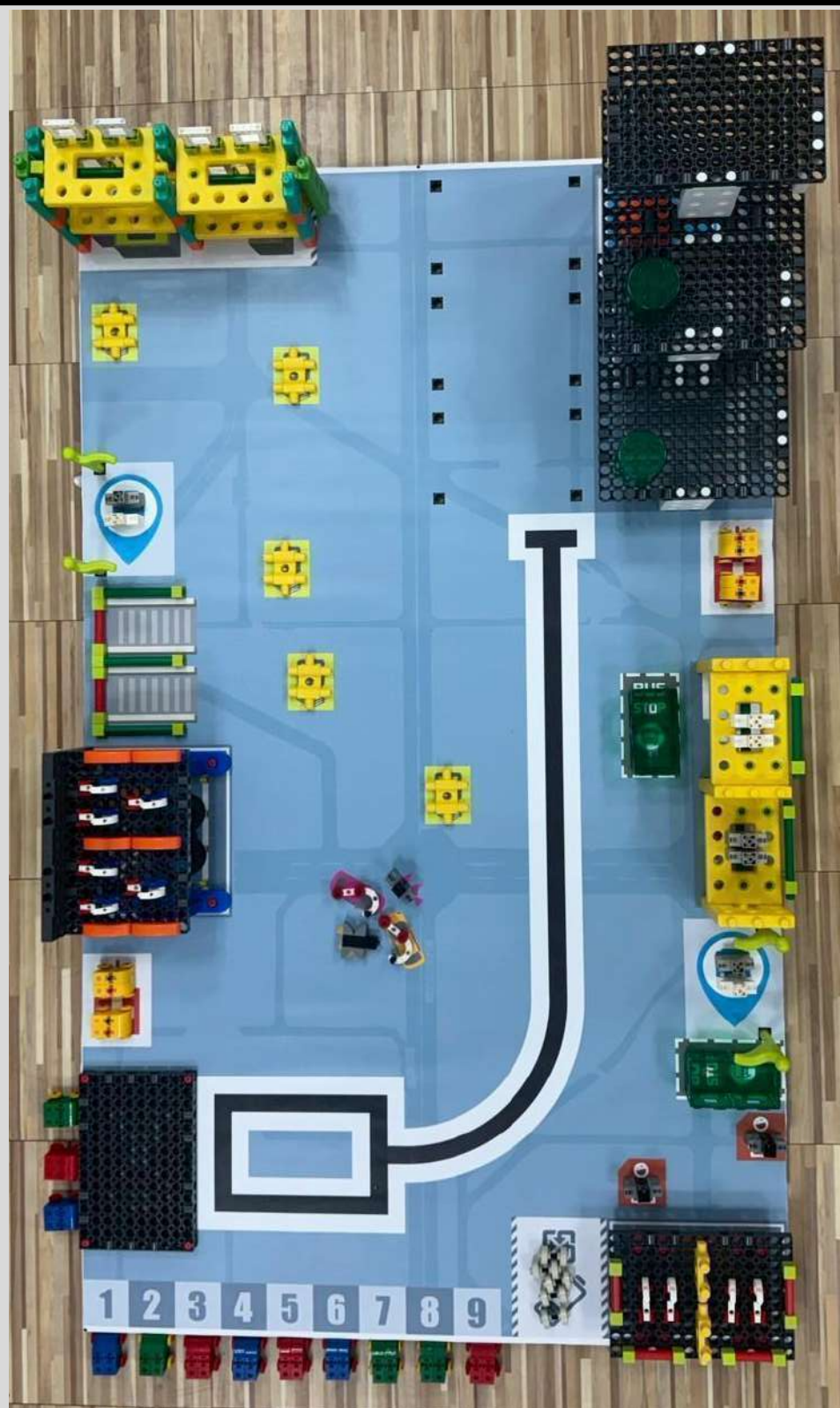
- 8.8.1. 場地規格:比賽主場地尺寸為 120 × 200 cm(寬 × 長)且於上面平鋪霧面油性PP相紙。每一個比賽場地只容納一個隊伍競賽,並將A機器人、B機器人、C機器人、D自動化平台及E影像辨識區放置於AI智高城規定出發區及位置。



比賽場地示意圖

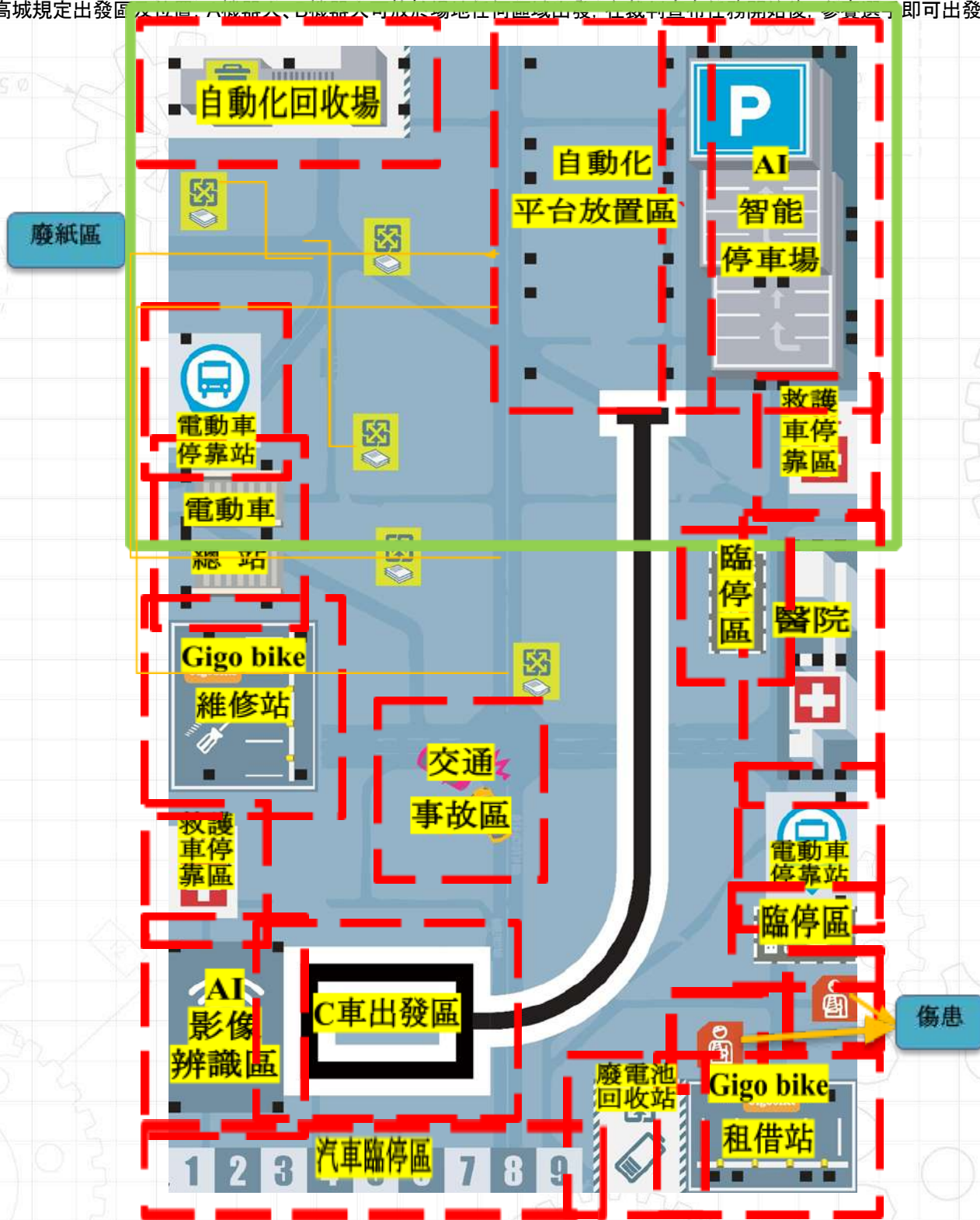
8.8.2. 任務流程

任務開始前各城市區域物件定位點及示意圖



AI智高城各分區定義

任務開始前, C機器人(此機器人採程式自主方式作動非遙控方式)、D自動化平台(停車塔解題部分須採自動化方式作動或1409-D主控盒的micro:bit CreateAI體感模式協助解題, 不可使用遙控方式, 其他區域不限)及E影像辨識區放置於AI智高城規定出發區及位置, C機器及D機器可放於場地任何區域出發, 在裁判員指令物開始後, 參賽者即可出發。



任務開始

比賽成績採任務型積分制，完成任務後方可獲得該任務分數，所有任務獲得分數加總即為該隊總積分。

任務一：A機器人完成一個任務可額外獲得積分10分(此為一次性計分，不重複計算)。

B機器人完成一個任務可額外獲得積分10分(此為一次性計分，不重複計算)。

C機器人離開出發區可額外獲得積分10分(此為一次性計分，不重複計算)。

D自動化平台(其他任務解題區塊)使用遙控操作，完成至少一個得分可獲得積分20分(此為一次性計分，不重複計算)。

D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)使用全自動程式控制或AI自動化辨識方式或1409-D的micro:bit CreateAI體感模式解題讓汽車進入停車塔，完成一個得分可獲得積分40分(此為一次性計分，不重複計算)。

任務二：運用C機器人將編號1-9汽車依序運送到D自動化平台區、D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)將自身平台或C機器人上的車子運送到AI智能停車場可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分1500分。

C機器人：需安裝C-IR循跡感應器(1247-W85-B3)或C-可調式IR感應器(1409-W85-D)，相關規格如附件8.10.1.，此機器人採程式自主控制非遙控方式，程式可由參賽者比賽時當場撰寫、修正或上傳。

D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)：需全自動程式控制或AI自動化辨識方式運作，亦可使用1409-D主控盒的micro:bit CreateAI體感模式協助解題，使用遙控模式不算得分。

D自動化平台(其他任務解題區塊)：可採全自動程式控制、AI自動化辨識方式運作或遙控方式。

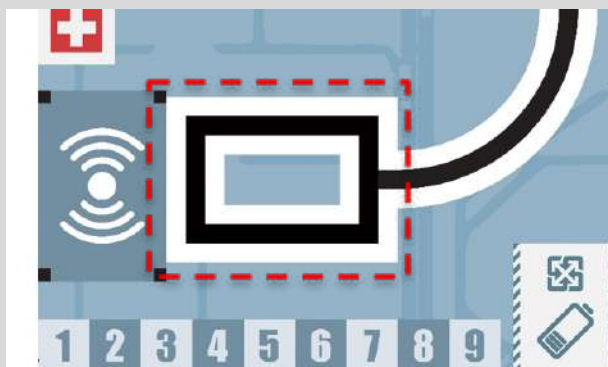
E影像辨識區：此區域需架設影像辨識系統，經辨識後將訊號發送給C機器人及D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)執行任務。

參賽隊伍必須使用C-micro:bit 智能主控盒(1409-W85-A)，相關規格如附件8.10.1.，並搭配下列任一組指定AI鏡頭套件來建構影像辨識系統：#1409-B 智能AI 鏡頭套組、#1409-C Pixetto AI學習組。



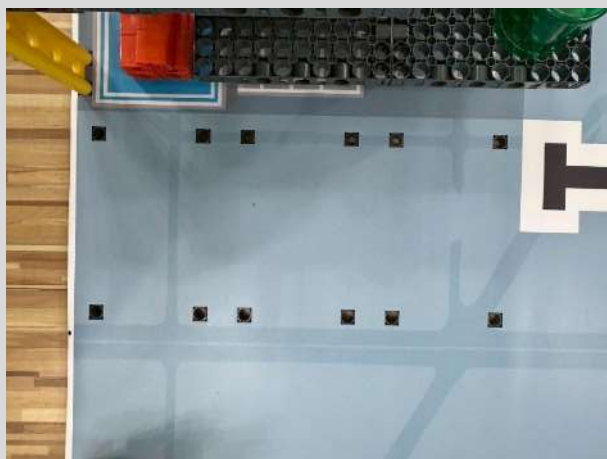
C機器人

C機器人起始位置需放於下圖紅色虛線正投影範圍內(26 × 36 cm)，啟動方式需由E影像辨識後再將訊號發送給C機器人啟動執行任務。



D自動化平台

如圖一、二所示，自動化平台區比賽前會放置3片 20 × 30 的大底板，參賽隊伍製作之自動化平台僅能以八顆以下(含)3 cm紅棒設置於大會提供3片 20 × 30 的大底板上，平台延伸架設區域比賽前不可超出圖三綠色範圍，競賽開始後D自動化平台(其他任務解題區塊)可由自動程式控制、AI自動化辨識方式運作或遙控方式等方式超出綠色範圍，但所延伸機構不可與平台沒有產生連接現象，也不可使用相關線材作為連接媒介(如從平台綁一條線與機構連接進行自由移動式解題)；D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)需全自動程式控制或AI自動化辨識方式運作。



圖一



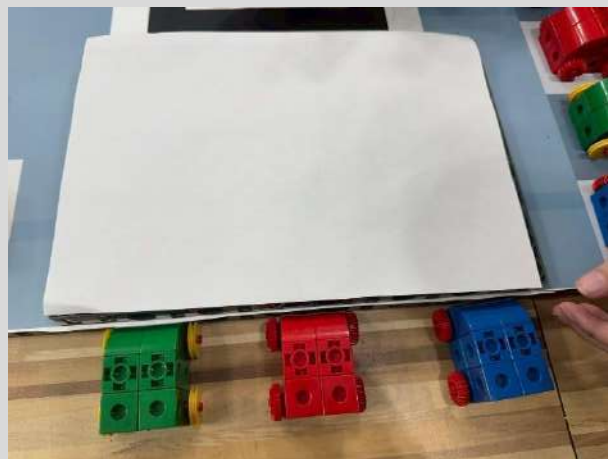
圖二



圖三

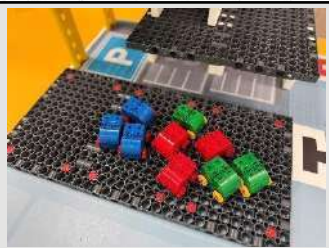
E影像辨識區

下面圖左為影像辨識區域，範圍以一塊大底板為限，辨識區域下面場地外會準備如圖示紅、綠、藍三台車子提供選手解題時拿到辨識區域進行辨識，選手亦可自行準備紅、綠、藍三種顏色圖卡進行辨識解題；辨識區可自行放置A4大小以內的白色紙張作為背景以利辨識作業，如下圖右。



任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	30分
項目2	2台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	60分
項目3	3台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	90分
項目4	4台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	120分
項目5	5台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	150分
項目6	6台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	180分
項目7	7台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	210分
項目8	8台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	240分
項目9	9台汽車經由C機器人運送至自動化平台上	270分
項目10	1台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	30分
項目11	2台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	60分
項目12	3台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	90分
項目13	4台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	120分

項目 14	5台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	150分
項目 15	6台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	180分
項目 16	7台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	210分
項目 17	8台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	240分
項目 18	9台汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場非對應區域	270分
項目 19	1台紅色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場二樓	100分
項目 20	2台紅色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場二樓	200分
項目 21	3台紅色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場二樓	300+50分
項目 22	1台綠色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場三樓	150分
項目 23	2台綠色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場三樓	300分
項目 24	3台綠色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場三樓	450+50分
項目 25	1台藍色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場四樓	200分
項目 26	2台藍色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場四樓	400分
項目 27	3台藍色汽車經由D自動化平台(汽車進入停車塔區塊)運送至AI智能停車場四樓	600+50分
停車場二樓為紅色汽車停車區； 停車場三樓為綠色汽車停車區； 停車場四樓為藍色汽車停車區。		

		
上圖為項目9 可獲得積分270分	上圖為項目20+項目22 +項目25+項目14 可獲得積分700分	上圖為項目21+項目24 +項目27 可獲得積分1500分

註1: C機器人啟動後, 如有發生程式編程錯誤的狀況, 選手可以進程式上的修正, 讓C機器人程式車完成關卡, 而程式編寫、修改、讀取及運行時間皆算在競賽時間內。

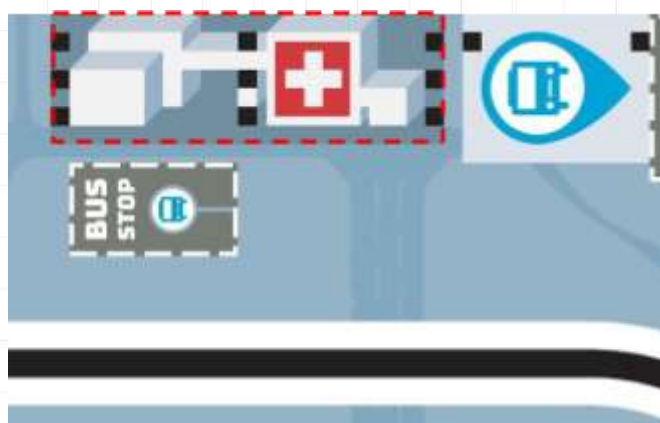
註2: C機器人本次競賽使用軟體為WebAI × Gigo或micro:bit, 程式編寫主控盒為C-智高智慧主控盒(1206-W85-A)、C-micro:bit主控盒(1269-W85-A1)或micro:bit智能主控盒(1409-W85-A), 主控盒請參閱附件8.10.1。

註3: 競賽時機器人使用之撰寫程式設備若需要上網連線功能, 請由參賽者自行準備。

註4: 編號1-9車子順序各隊於第一預備區準備上賽道前進行抽籤排序。

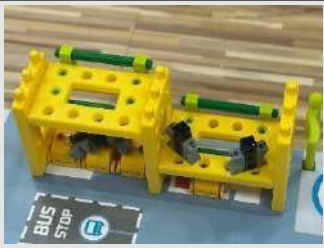
註5: 自動化平台延伸領空輸送帶、手臂或滑道未由遙控或自動化伸長, 不可超出圖中綠色框線區, 若違反規定扣總分50分, 採累加制。

任務三: 運用A機器人、B機器人或D自動化平台將傷患及救護車運送至醫院(下圖紅色虛線正投影範圍內) 可獲得相對應積分, 對應積分表如下所示, 滿分300分。



任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1台救護車	10分
項目2	2台救護車	20分

項目3	3台救護車	30分
項目4	4台救護車	40分
項目5	1台救護車及1傷患在1樓	20分
項目6	2台救護車及2傷患在1樓	40分
項目7	3台救護車及3傷患在1樓	60分
項目8	4台救護車及4傷患在1樓	80分
項目9	1台救護車及1傷患在2樓	60分
項目10	2台救護車及2傷患在2樓	120分
項目11	3台救護車及3傷患在2樓	180分
項目12	4台救護車及4傷患在2樓	240+60分

			
上圖為項目3 可獲得積分30分	上圖為項目5 可獲得積分20分	上圖為項目6+項目10 可獲得積分120分	上圖為項目12 可獲得積分滿分300分

任務與分數計算規則說明

比賽分數將根據隊伍完成的任務項目來計算。特別注意，已完成的任務配置將無法重複計算，且當單一資源(如救護車)有多種配置方式時，僅能擇一進行計分。

一、基礎項目分數

每成功運送一台救護車至指定位置，可獲得基本分數。請參考下表中的項目1至項目4。

二、組合加分項目

當任務包含運送救護車與傷患時，分數將依據「運送組合」進行計算。參賽者可以根據自己的策略，選擇完成不同的項目組合以爭取最高分數。

若您的資源(如救護車)僅有一台，且同時完成了多個任務目標(例如：運送傷患至不同樓層)，分數將以其中得分最高的單一配置來計算。

三、計分範例

假設您的隊伍成功運送了一台救護車，並將一個傷患運送至一樓，同時將另一個傷患運送至二樓。

可能組合一：

將這台救護車與「一個傷患在一樓」的任務組合。這符合項目5, 可獲得 20分。

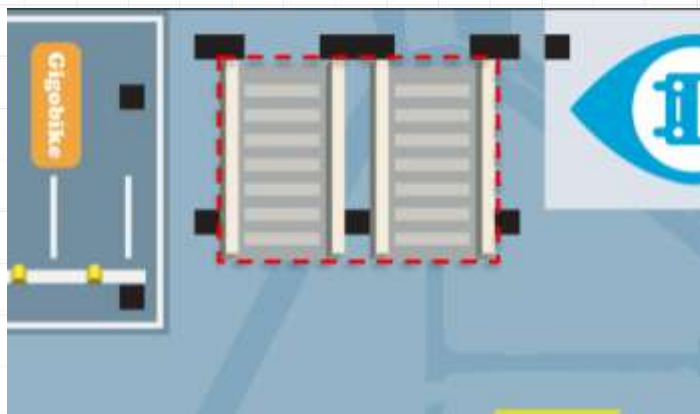
可能組合二：

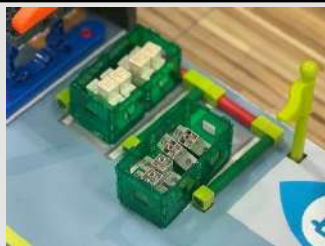
將這台救護車與「一個傷患在二樓」的任務組合。這符合項目9, 可獲得 60分。

根據「單一資源僅能擇一配置」的規則，隊伍將選擇分數最高的組合進行計分，因此最終得分為 60分。

任務四：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將乘客及電動車運至電動車總站（下圖紅色虛線正投影範圍內）可獲得相對應積分，每輛電動車以乘載4位乘客為限，超過4人每增加一人扣20分，對應積分表如下所示，滿分300分。

另外，若電動車的正投影超出灰色區域即不算得分，但若乘客仍位於灰色區域內，則該乘客仍計入得分。



任務項目	相對應數量	積分數	
項目1	1台電動車	20分	
項目2	2台電動車	40分	
項目3	1台電動車及1位乘客	40分	
項目4	1台電動車及2位乘客	60分	
項目5	1台電動車及3位乘客	80分	
項目6	1台電動車及4位乘客	100分	
項目7	2台電動車及1位乘客	60分	
項目8	2台電動車及2位乘客	80分	
項目9	2台電動車及3位乘客	100分	
項目10	2台電動車及4位乘客	120分	
項目11	2台電動車及5位乘客	140分	
項目12	2台電動車及6位乘客	160分	
項目13	2台電動車及7位乘客	180分	
項目14	2台電動車及8位乘客	200分	
項目15	2台電動車及8位乘客且乘客分色	200+60分	
			
上圖為項目6 獲得積分100分	上圖為項目10 獲得積分120分	上圖為項目14 獲得積分200分	上圖為項目15 獲得積分滿分300分

任務五：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將廢電池運至自動化回收場（積木框架正投影範圍內）可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分150分。

任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1個廢電池	30分
項目2	2個廢電池	60分
項目3	3個廢電池	90分
項目4	4個廢電池	120分
項目5	5個廢電池	120+30分



上面圖示為廢電池的暫存位置圖



上面圖示為廢電池在自動化回收廠位置圖



上圖為項目3
獲得積分90分



上圖為項目4
獲得積分120分



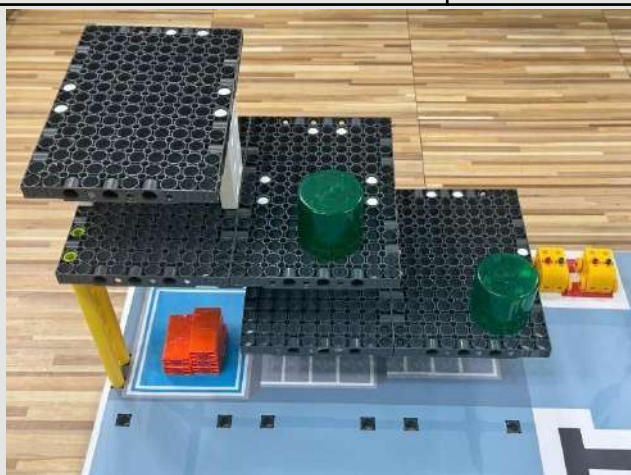
上圖為項目5
獲得積分150分



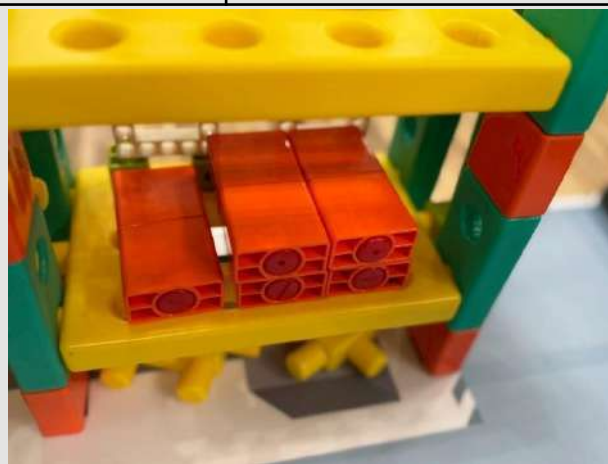
上圖為項目5
獲得積分滿分150分

任務六:運用A機器人、B機器人或D自動化平台將鋁箔包運至自動化回收場(積木框架正投影範圍內) 可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分230分。

任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1個鋁箔包	40分
項目2	2個鋁箔包	80分
項目3	3個鋁箔包	120分
項目4	4個鋁箔包	160分
項目5	5個鋁箔包	200+30分



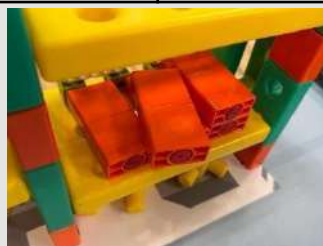
上面圖示為鋁箔包的暫存位置圖



上面圖示為鋁箔包在自動化回收廠位置圖



上圖為項目1獲得積分40分



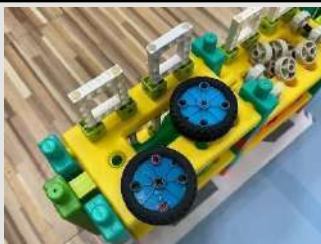
上圖為項目4獲得積分160分



上圖為項目5獲得積分230分

任務七：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將廢輪胎運至自動化回收場（積木框架正投影範圍內）可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分300分。

任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1個廢輪胎	50分
項目2	2個廢輪胎	100分
項目3	3個廢輪胎	150分
項目4	4個廢輪胎	200分
項目5	5個廢輪胎	250+50分

			
上面圖示為廢輪胎的暫存位置圖	上面圖示為廢輪胎在自動化回收廠位置圖		
			
上圖為項目1 獲得積分50分	上圖為項目2 獲得積分100分	上圖為項目3 獲得積分150分	上圖為項目5 獲得積分300分

任務八：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將寶特瓶運至自動化回收場（積木框架正投影範圍內不論是正放、倒放或側放）可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分250分。

註：競賽前寶特瓶一個需放在二樓右邊大底版正投影上面；另一個需放在三樓右邊大底版正投影上面，寶特瓶倒立、正立或側放不限。

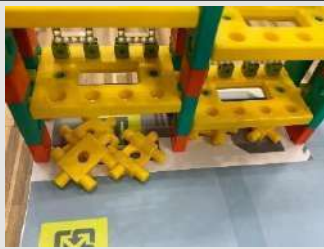
任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1個寶特瓶	100分
項目2	2個寶特瓶	200+50分

		
上面圖示為寶特瓶的暫存位置圖		上面圖示為寶特瓶在自動化回收廠位置圖

		
上圖為項目1 獲得積分100分	上圖為項目2 獲得積分250分	上圖為項目2 獲得積分250分

任務九：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將回收紙運至自動化回收場（積木框架正投影範圍內）可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分70分。

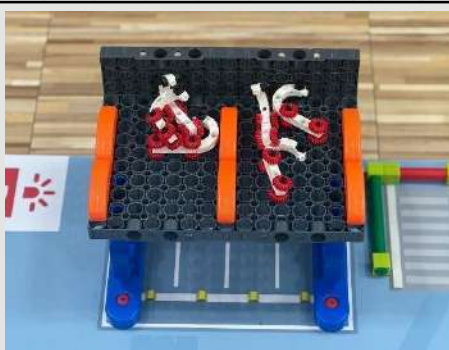
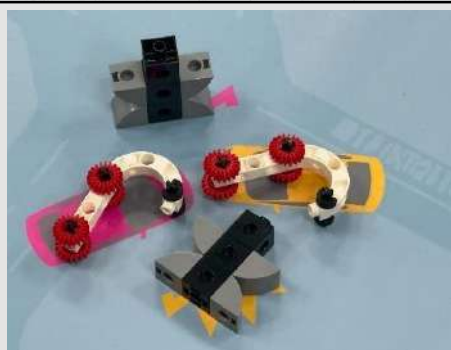
任務項目		相對應數量	積分數
項目1		1個回收紙	10分
項目2		2個回收紙	20分
項目3		3個回收紙	30分
項目4		4個回收紙	40分
項目5		5個回收紙	50+20分

			
上面圖示為回收紙的暫存位置圖		上面圖示為回收紙在自動化回收廠位置圖	
			
上圖無項目 獲得積分0分	上圖無項目 獲得積分0分	上圖為項目2 獲得積分20分	上圖為項目5 獲得積分70分

任務十：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將故障Gigo Bike送至Gigo Bike維修站（1樓範圍以下圖紅色虛線正投影範圍內；2樓範圍以大底板正投影範圍內）可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分270分。

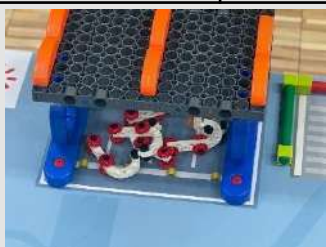
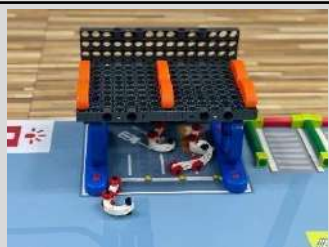


任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1台故障Gigo Bike在1樓	20分
項目2	2台故障Gigo Bike在1樓	40分
項目3	3台故障Gigo Bike在1樓	60分
項目4	4台故障Gigo Bike在1樓	80分
項目5	5台故障Gigo Bike在1樓	100分
項目6	6台故障Gigo Bike在1樓	120分
項目7	1台故障Gigo Bike在2樓	40分
項目8	2台故障Gigo Bike在2樓	80分
項目9	3台故障Gigo Bike在2樓	120分
項目10	4台故障Gigo Bike在2樓	160分
項目11	5台故障Gigo Bike在2樓	200分
項目12	6台故障Gigo Bike在2樓	240+30分



上面圖示為故障Gigo Bike的暫存位置圖

上面圖示為故障Gigo Bike
在Gigo Bike維修站位置圖



上圖為項目3
獲得積分60分

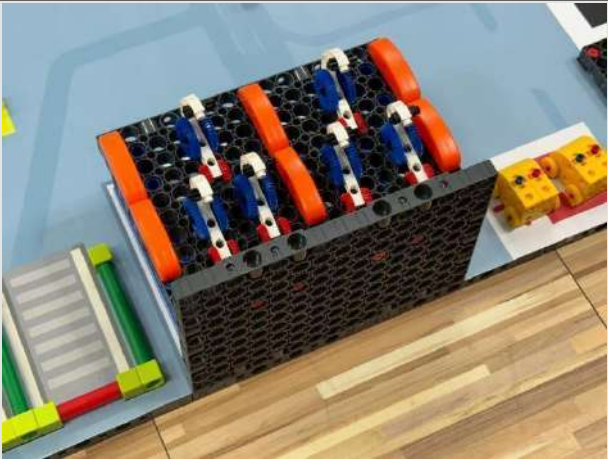
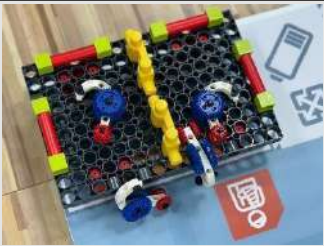
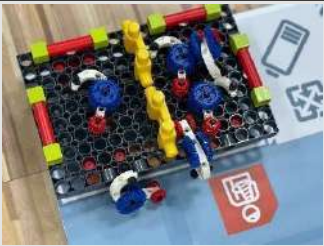
上圖為項目3
獲得積分60分

上圖為項目6
獲得積分120分

上圖為項目12
獲得積分270分

任務十一：運用A機器人、B機器人或D自動化平台將可正常使用的Gigo Bike送至Gigo Bike租借（範圍以大底板正投影範圍內）可獲得相對應積分，對應積分表如下所示，滿分210分。

任務項目	相對應數量	積分數
項目1	1台Gigo Bike	30分
項目2	2台Gigo Bike	60分
項目3	3台Gigo Bike	90分
項目4	4台Gigo Bike	120分
項目5	5台Gigo Bike	150分
項目6	6台Gigo Bike	180+30分

			
上圖為Gigo Bike的暫存位置圖		上圖為Gigo Bike在Gigo Bike租借站位置圖	
			
上圖為項目2 獲得積分60分	上圖為項目2 獲得積分60分	上圖為項目4 獲得積分120分	上圖為項目6 獲得積分210分

8.8.3. 評比方式

8.8.3.1. 成績計算：任務時間3分鐘結束時，獲得積分最高時成績愈優，**若滿分則以所花時間越短者優勝。**

8.8.3.2. 成績計算（總重量）：參賽隊伍之機器人重量總和，重量愈輕者成績愈優。

8.8.3.3. 成績比序：成績比序將先依獲得積分，獲得積分相同再依下表進行比序，若下表相同則依據隊伍機器人總重量評比。

比序順序	比序項目
0	總積分
1	競賽完成時間
2	任務二積分
3	獲得積分之任務數
4	獲得積分滿分之任務數
5	任務三積分
6	任務四積分
7	任務八積分
8	任務七積分
9	任務十積分
10	任務十一積分
11	任務六積分
12	任務五積分
13	任務九積分
14	任務一積分
15	總重量
註：若滿分則先比所花時間再比此比序表。	

8.8.3.4. 比賽時間：比賽總時間不可超過3分鐘，時間截止任務即截止，不能繼續進行。

8.8.3.5. 破壞場地：機器人若於任務執行中導致場地損壞，每一個地方每破壞一次將扣總分5分。

8.8.3.6. 競賽順序：競賽開始後，參賽隊伍將依大會公告指定賽道任務進入競賽場地。

8.8.3.7. 作品繳回：完成任務挑戰之隊伍，必須將參賽機器人繳回作品放置區，待比賽結束後方能領回。

8.9. 競賽現場規範

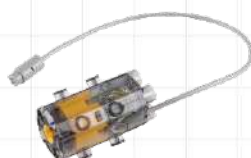
- 8.9.1. 物品檢查: 參賽選手於報到完成後直接進入比賽會場, 大會工作人員將於現場進行工具箱、個人包包、使用工具(含裝飾物道具)、危險物品...等項目的檢查。若經申訴發現有任何舞弊之情形, 並查證屬實, 一律取消該隊之競賽資格。
- 8.9.2. 組裝時間: 組裝(含練習)時間為2個小時。
- 8.9.3. 任務挑戰: 參賽隊伍須於競賽當天現場製作機器人, 製作完畢後依時程規定進行任務挑戰; 參賽者不得攜帶已組裝之零組件入場, 如發現有違反情形, 將取消比賽資格。
- 8.9.4. 場地練習: 組裝時間內, 現場會提供練習場地, 供參賽隊伍練習與調整, 唯場地數量有限, 請聽從現場秩序維持人員協調指揮, 依排隊先後順序依序練習。
- 8.9.5. 出入限制: 參賽隊伍之指導老師或家長, 於競賽時間未經允許擅自進入比賽會場或傳遞物品予參賽者, 經舉發屬實者, 扣該隊總分5分。
- 8.9.6. 干擾他人: 競賽期間, 所有隊伍禁止以任何形式(例: 奔跑、喧嘩)影響其他隊伍製作與妨礙評審評比, 經勸阻不改善者, 扣該隊總分5分。
- 8.9.7. 通訊與通訊器材: 競賽時間內, 參賽者不得與競賽場地外人員(例: 指導老師、家長)以任何方式交談、通話或傳送訊息, 如查證屬實, 一律取消該隊之競賽資格; 但若有緊急事項, 可至大會服務處尋求協助。註: 手機、平板、筆電部分允許參賽選手帶入作為控制器使用, 為避免申訴, 請參賽者主動將sim卡移除或是開啟飛航模式。
- 8.9.8. 物品所有權: 蓄意破壞、偷竊、強奪或詐取其他隊伍之物品, 遭申訴且經查證屬實之隊伍, 扣該隊總分5分。
- 8.9.9. 可攜帶資料: 參賽隊伍可攜帶紙本、圖片、影音檔...等資料參閱。
- 8.9.10. 錄影存證: 為避免賽後申訴, 各組須於競賽時間配合主辦單位錄製其作品競賽過程, 以供存查。
- 8.9.11. 馬達檢查: 得獎隊伍必須接受馬達檢查。參賽隊伍所使用的馬達須為智高品牌產品, 凡智高品牌之馬達均可使用。若經檢查發現使用非智高品牌之馬達, 將取消得獎資格, 得獎名次依序遞補。詳見8.10.1.附件資料「競賽馬達型號一覽表」。

8.10. 附件資料

8.10.1. 競賽馬達、主控盒及相關元件型號一覽表。



1	7392-W85-B3
名稱	C-32倍行星齒輪馬達盒(DDM)
材質	PC/ABS



2	7412-W85-A
名稱	C-50X PLANETARY GEARBOX (DDM)
材質	PC/POM



3	1204RR-W85-A1
名稱	C-智高創客主控盒
材質	PC



4	7400-W85-A1
名稱	C-40倍馬達盒(DDM)
材質	PC



5	7400-W85-A
名稱	C-40倍馬達盒
材質	PC/POM



6	1247-W85-D1-1
名稱	C-180度角度伺服馬達
材質	PC/ABS



7	1247-W85-D2-2
名稱	C-連續伺服馬達
材質	PC/ABS



8	1247-W85-D3-1
名稱	C-180度角度金屬伺服馬達
材質	PC/ABS



9	1246-W85-C
名稱	C-按壓感應器
材質	PC/ABS



10	1269-W85-A1
名稱	C-micro:bit 主控盒
材質	PC/ABS



11	7447-W85-C1
名稱	C-50倍行星齒輪馬達盒II
材質	PC/POM



12	1246-W85-A1
名稱	C-智高智能主控盒
材質	PC/ABS



13	1247-W85-B3
名稱	C-IR循跡感應器
材質	PC



14	1409-W85-A
名稱	micro:bit 智能主控盒
材質	ABS



15	1409-W85-B
名稱	C-超音波測距感應器
材質	ABS



16	1409-W85-D
名稱	C-可調式IR感應器
材質	ABS



17	1409-W85-E
名稱	C-二段式按壓感應器
材質	ABS



18	1409-W85-F
名稱	C-顏色感應器
材質	ABS



19	1409-W85-L
名稱	C-穿戴式主控盒
材質	ABS



20	7090-W85-A
名稱	C-2.4G三控變速變向接收馬達盒
材質	ABS



21	7090-W85-C
名稱	C-50倍行星齒輪馬達盒 (雙平頭)
材質	ABS



22	7416-W85-B
名稱	C-超音波測距器
材質	ABS



23	1246-W85-B
名稱	C-光度感應器
材質	PC/ABS



24	7412-W85-A-1
名稱	C-50倍行星齒輪馬達盒
材質	PC



25	1247-W85-B1
名稱	C-IR感應器
材質	PC



26	1247-W85-B2
名稱	C-光源感應器
材質	PC



27	7090-W85-B
名稱	C-2.4G三控遙控器
材質	ABS

9. 積木創客盃 (GMJR)-科學小創客賽事規則說明

9.1. 競賽主題:【生態守護戰】

外來入侵種是各國頭痛的問題，因為這些原產於其他地區的物種被引進新的地區後，可能造成經濟損失、生態破壞或有害人類健康的情形。智高小隊發現有不少地區有外來種，甚至有許多外來種會造成地區生態上的浩劫，每一年政府部門都需要花費不少的經費來移除外來種，但到目前為止還沒有成功完全移除的紀錄，最多僅能將該外來種限制在某個區域內。各位小朋友，現在要請你們幫忙智高小隊一起來完成清除外來入侵種的艱鉅任務！

【競賽一：後勤補給】、【競賽二：打擊外來入侵種】

9.2. 競賽流程

2027積木創客盃-科學小創客賽程		
時間	活動內容	備註
8:00~9:00 (配合整體賽事規劃)	報到及材料核對	請事前於官網中確認隊伍位置圖，當天直接前往該隊桌邊進行報到。 裁判檢查所有零件是否完全分開，除了鍊條之外。
8:50~9:00 (10分鐘)	開幕式暨規則提醒	
9:10~9:35 (25分鐘)	作品製作及競賽一測試時間	製作及測試同時進行。
9:35~10:15 (40分鐘)	【競賽一：後勤補給】 競賽時間	競賽時，競賽一作品及板手需置於材料箱上，其餘物品收於箱中，不得再使用其他零件修改或製作。 競賽前將進行秤重。
10:15~10:35 (20分鐘)	作品製作及競賽二測試時間	製作及測試同時進行。

10:35~11:15 (40分鐘)	【競賽二：打擊外來入侵種】競賽 時間	競賽二時，競賽作品及板手需置於材料箱上，其餘物品收於箱中，不得再使用其他零件修改或製作。 競賽前將進行秤重。
11:15~11:50 (35分鐘)	成績計算確認	
11:50~ (配合整體賽事規劃)	頒獎典禮	

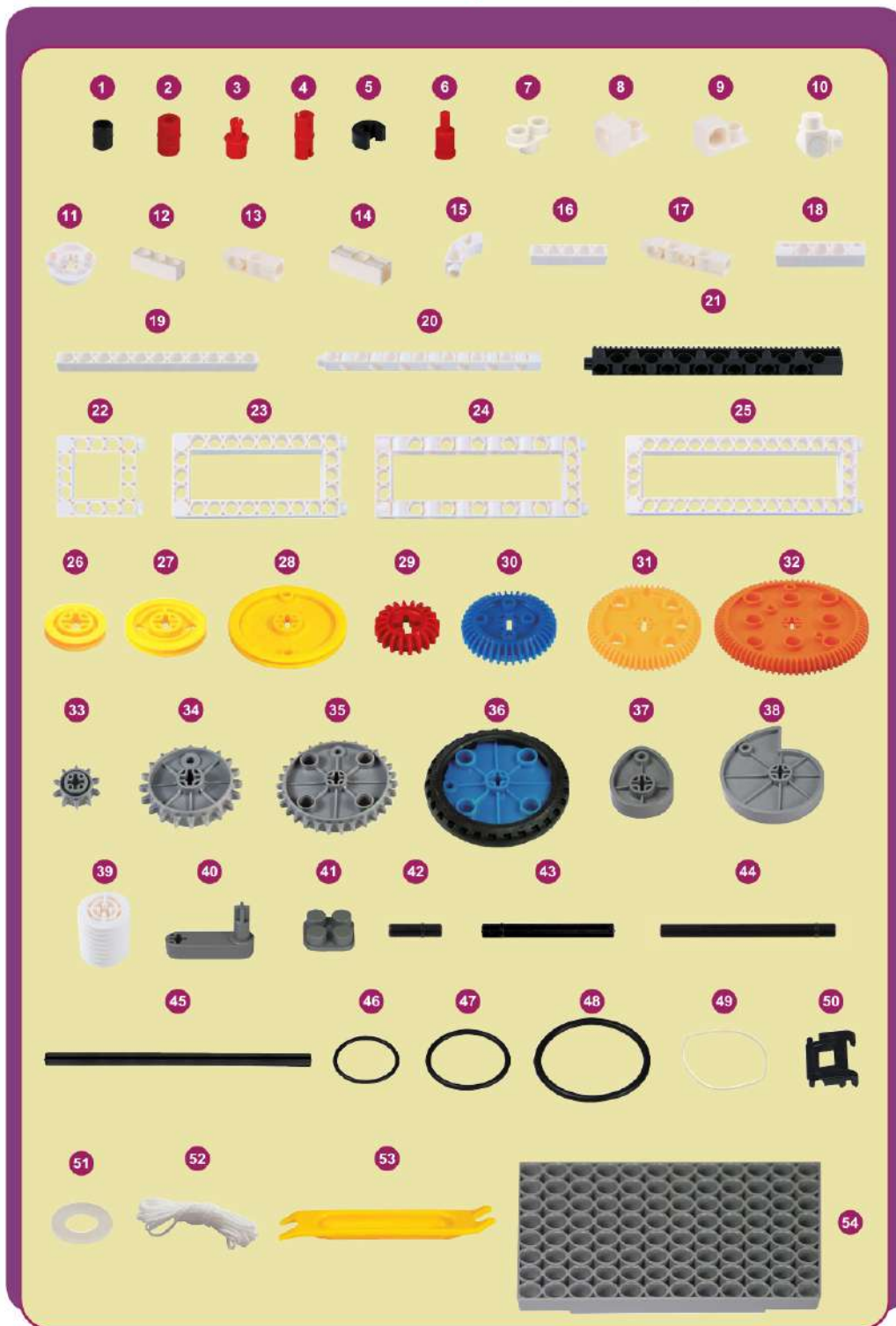
9.2.1. 如因任何不可抗力之因素參賽隊伍未能於報到時間進場，到競賽現場後仍可進場，但不得提出要求延長時間等要求，僅能參與剩下未結束的賽事。

9.3. 作品規範

9.3.1. 作品材料：本屆賽事所有零件、練習運送的獵捕子彈積木及橡皮筋自備(可使用任何尺寸的橡皮筋唯須注意材質為橡膠，勿使用其他任何形態彈力繩)，所有零件除鍊條之外，賽前材料檢查時均須完全分開，不得組裝。單一競賽作品的零件使用數量上限請參考#1261說明書數量(如下圖)，例如：說明書中橡膠輪2個，競賽一整體作品橡膠輪使用以2個為上限。任何時間材料的保管及使用均由各隊自行負責。

#1261 科學探索組 零件表

#1261 Scientific Tour Parts



清單：查找 - 檢查 - 核對 Checklist: Find - Inspect - Check off

✓ 號碼 NO.	零件名稱	Description	數量 QTY.	品號 Item No.
☐	1	B- 短結合鍵	B-SHORT PEG	15 7344-W10-C2D
☐	2	C- 長結合鍵	C-LONG PEG	15 7061-W10-C1R
☐	3	C- 自轉軸鍵	C-AXLE	5 7026-W10-H1R
☐	4	C-20mm 軸扣鍵	C-20mm AXLE CONNECTOR	10 7413-W10-T1R
☐	5	C- 軸固定鍵	C-AXLE FIXING	5 3620-W10-A1D
☐	6	C- 凸輪連結鍵	C-CAM CONNECTOR	4 7413-W10-S1R
☐	7	C- 二合一結合鍵	C-TWO-IN-ONE CONVERTER	4 7061-W10-G1W
☐	8	C- 單向轉接鍵	C-FRONT CONVERTER	4 7061-W10-Y1W
☐	9	C- 雙向轉接鍵	C-LATERAL CONVERTER	4 7061-W10-X1W
☐	10	C- 關節鍵	C-HINGE	4 7061-W85-F1W
☐	11	C- 軸轉接器	C-ROD CONNECTOR	2 7026-W10-L2W
☐	12	C-3 孔長條	C-3 HOLE ROD	4 7026-W10-Q2W
☐	13	C-3 孔超長條	C-3 HOLE DUAL ROD	4 7413-W10-Y1W
☐	14	C-3 孔長條側有孔	C-3 HOLE ROD FRONT CLOSED	4 7026-W10-X1W
☐	15	C-3 孔 1/4 弧長條	C-BENDED ROD	8 7061-W10-V1W
☐	16	C-5 孔長條	C-5 HOLE ROD	4 7413-W10-K2W
☐	17	C-5 孔超長條	C-5 HOLE DUAL ROD	4 7413-W10-X1W
☐	18	C-5 孔長條側有孔	C-5 HOLE ROD FRONT CLOSED	4 7413-W10-R1W
☐	19	C-11 孔長條	C-11 HOLE ROD	6 7413-W10-P1W
☐	20	C-15 孔超長條	C-15 HOLE DUAL ROD	6 7413-W10-Z1W
☐	21	C-15 孔超長齒條	C-150mm RACK	2 7061-W10-T2D
☐	22	C-5×5 孔正方框	C-5X5 FRAME	4 7413-W10-Q1W
☐	23	C-5×10 孔長方框	C-5X10 FRAME	4 7413-W10-I1W
☐	24	C-5×13 孔超長方框	C-5x13 DUAL FRAME	1 7061-W10-U1W
☐	25	C-5×15 孔長方框	C-5X15 FRAME	4 7413-W10-J1W
☐	26	C-OD23mm 滑輪	C-OD23mm PULLEY	2 7344-W10-N3Y
☐	27	C-OD33mm 滑輪	C-OD33mm PULLEY	2 7344-W10-N2Y
☐	28	C-OD53mm 滑輪	C-OD53mm PULLEY	2 7344-W10-N1Y
☐	29	C-20T 齒輪	C-20T GEAR	6 7026-W10-D2R
☐	30	C-40T 齒輪	C-40T GEAR	6 7346-W10-C1B
☐	31	C-60T 齒輪	C-60T GEAR	4 7026-W10-W5Y
☐	32	C-80T 齒輪	C-80T GEAR	2 7328-W10-G2O
☐	33	C-10T 鍊輪	C-10T CHAIN GEAR	2 3569-W10-D2S1
☐	34	C-20T 鍊輪	C-20T CHAIN GEAR	2 3569-W10-D1S1
☐	35	C-30T 鍊輪	C-30T CHAIN GEAR	2 3569-W10-C1S1
☐	36	C-OD70×12mm 橡膠輪	C-RACING TIRE	2 1115-W85-F2B
☐	37	C- 蛋形凸輪	C-EGG CAM	1 7063-W10-A1S1
☐	38	C- 蝸形凸輪	C-SNAIL CAM	1 7063-W10-A2S1
☐	39	C- 渦桿	C-WORM GEAR	1 7344-W10-A1W
☐	40	C- 曲軸	C-CRANK	2 7063-W10-B3S1
☐	41	C- 底座結合器	C-BASE GRID CONNECTOR	2 7026-W10-I1SK
☐	42	C-30mm II 軸	C-30mm AXLE II	4 7413-W10-N1D
☐	43	C-70mm II 軸	C-70mm AXLE II	4 7061-W10-Q2D
☐	44	C-100mm II 軸	C-100mm AXLE II	4 7413-W10-L2D
☐	45	C-150mm I 軸	C-150mm AXLE I	2 7026-W10-P1D
☐	46	C-OD26mm 橡膠圈	C-OD26 O-RING	2 R12-08S
☐	47	C-OD36mm 橡膠圈	C-OD36 O-RING	2 R12-07S
☐	48	C-OD56mm 橡膠圈	C-OD56 O-RING	2 R12-09S
☐	49	C-100mm 橡皮筋	C-100mm RUBBER BAND	2 R10-05
☐	50	C- 鍊條	C-CHAIN	55 3569-W10-B1D
☐	51	C- 墊片	C-WASHER	5 R12#3620
☐	52	C-2000mm 特多龍線	C-2000mm STRING	1 R39-W85-200
☐	53	B- 扳手	B-PEG REMOVER	1 7061-W10-B1Y
☐	54	C-8×12 底座	C-BASE GRID	2 7125-W10-A1SK

FUN LAB

Knowledge comes from experience alone

9.4. 競賽方式

9.4.1. 【競賽一：後勤補給】

9.4.1.1. 製作限制：

- 1) 每隊製作一個以橡皮筋彈力為動力來源，且設有開關的四輪車，開關可設計於車體或額外製作。設定好彈力後手須能放開，再以開關啟動讓車體前進，非以此方式操作者不予計分。
- 2) 彈力車的車體大小以正投影 30 公分 × 30 公分為上限。

9.4.1.2. 競賽規則：

- 1) 本競賽將使用如下圖9-1、9-2的場地（120 × 300 cm，材質水性輸出霧膜相紙）



圖9-1 賽道場地圖

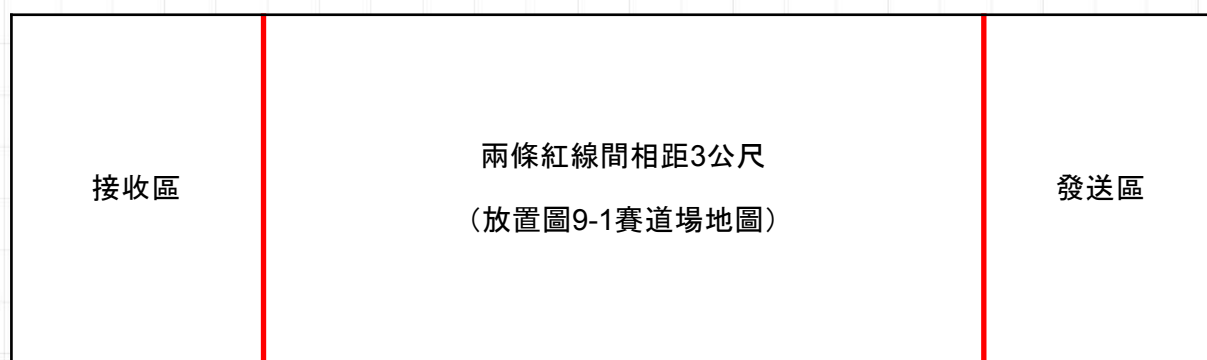


圖9-2 賽道場地尺寸標示

- 2) 每隊競賽時間90秒，每次僅能在運補車上裝載獵捕用子彈一個(如下圖9-3，以一個B-正方顆粒和一個B-6凹正方顆粒組成，顏色不拘)。

子彈的裝載方式沒有特別限制，但取下時必須保持原狀，方可計入得分。



圖9-3 獵捕用子彈

- 3) 競賽時，大會將提供20個獵捕用子彈，選手兩人需分別位於發送區及接收區操作車子運補子彈，車子出發及返回皆需以彈力為動力來源，車體需在未超過紅線前釋放(如圖9-2紅線)，如違反此規定則該次操作不算，需重新操作，不停錶。車體抵達接收區時須為四輪著地的型態始能視為成功的操作。
- 4) 運補過程中運補車須完全通過賽道圖，始得認定為成功運補；如果運補車未能成功完全通過，由選手取回重新操作；如在運補過程中子彈掉落，該子彈不計分，選手需取回車體和子彈重新操作，過程中均不停錶。
- 5) 運補成功的子彈需與圖9-3相同，不得外加其他零件將轉換為競賽一的分數如下表。

運補成功的子彈數	第1~5顆	第6~10顆	第11~15顆	第16~20顆
分數轉換	每個20分	每顆30分	每個40分	每個50分

- 6) 選手如於操作前發現車體有問題，有30秒簡易維修時間，得在準備區及周圍進行簡易維修，30秒後不論是否修正完成均會開始比賽90秒的時間計時。
- 7) 競賽前將秤重，所有競賽須使用的作品或備品(橡皮筋)均列入秤重範圍方能使用，當兩項競賽總得分相同時，作為排序依據。

- 3) 選手須在準備區內(圖9-4深綠色區域內紅線右方)進行射擊,預備狀態下須完全在準備區內,每次限定只能射擊一顆子彈,子彈亦須在此線後脫離發射器始可認定為有效地射擊;如違反本規定,本次發射之子彈不計分,裁判會立刻告知該子彈不計分,但不移動它避免耽誤選手競賽時間,且如影響場上原有的子彈位置,不會再擺回原本的位置。
- 4) 射擊時間上限90秒,該隊可射擊之子彈射完後比賽立刻結束,以此時的子彈停留位置來計分(如後射的子彈擊中先射的子彈,兩子彈均以最後的位置計分);如未於時間內射完之子彈均不計分。
- 5) 每一格至多可重複得分3次,未落於目標區內或落於賽道圖外均得0分;如子彈落於線上或有跨區的情況發生,由選手選擇區域採計得分。如果同一外來入侵種被完全消滅,每一種可以額外加50分。
- 6) 選手如於操作前發現作品有問題,有30秒簡易維修時間,得在準備區及周圍進行簡易維修,30秒後不論是否修正完成均會開始比賽90秒的時間計時。
- 7) 競賽前將秤重,所有競賽須使用的作品或備品(橡皮筋)均列入秤重範圍方能使用,當兩項競賽總得分相同時,作為排序依據。

9.5. 評比方式

9.5.1. 本賽事採積分制,若同分時將以下表中順位進行比序決定名次。

比序順位	比序項目
1	兩競賽總積分
2	競賽二積分
3	競賽一積分
4	兩競賽作品總重量(少者為勝)

10. 積木創客盃(GMJR)-程式小創客賽事規則說明

10.1. 競賽主題: 山林守護者—守護陸域生態的永續之旅

10.2. 競賽流程

積木創客盃-程式小創客 賽程		
時間	活動內容	備註
13:30~13:50 (配合整體賽事規劃)	報到暨器材檢查	可自備至多3臺機器人主機, 並於檢查時清除原有記憶, 指令卡、地圖卡為散狀, 所有積木零件為散裝狀態。
13:50~14:00 (10分鐘)	規則提醒	
14:00~15:40 (100分鐘)	正式競賽	1. 每隊於競賽前15分鐘抽取自己任務五的相關位置, 有15分鐘可於該隊預備區自行準備。 2. 各隊練習15分鐘後, 須將地圖卡收為零散狀態, 待比賽時間時才可在賽道上拼裝。 3. 任務挑戰時間為6分鐘(選手可拼地圖卡、指令卡, 機器人可上場得分, 不停錶), 可看參考資料。
15:40~16:10 (30分鐘)	成績計算	
16:10~ (配合整體賽事規劃)	頒獎典禮	

個別隊伍流程	時間	地點	備註
個別隊伍抽籤	練習15分鐘前	預備區	抽出任務五目標物放置區
個別隊伍練習	15分鐘	預備區	可進行積木組裝與程式編寫
個別隊伍競賽	6分鐘	賽道區	同時拼地圖卡(不得賽前先拚組)、機器人在賽道得分, 亦可繼續進程式編寫

- 10.2.1. 如因任何不可抗力之因素參賽隊伍未能於報到時間進場，到競賽現場後仍可進場，但不得提出要求延長時間等要求，僅能參與剩下未結束的賽事。

10.3. 材料規範

- 10.3.1. 材料規範：大會提供競賽場地及相關競賽用的積木，其餘所需地圖卡、指令卡、機器人或積木均由參賽隊伍自行準備，且須全為零件狀態，不可提早組裝及拆開機體改裝任何部分，如無法於器材檢查時間內改善將取消參賽資格。

10.4. 競賽方式

10.4.1. 機器人規範

- 1) 參賽者競賽時可準備 1 至 3 台機器人，機器人尺寸限制為長、寬各 15 公分。機器人於任務執行過程中，如有機構展開或作動，亦不得超出 15×15 公分之範圍。每一比賽區前均設置尺寸檢查盒。機器人進入比賽區前，須先放入尺寸檢查盒進行尺寸確認；未通過尺寸檢查之機器人，不得開始該場競賽。
- 2) 程式執行過程中，如發現錯誤，可請示裁判取回機器人，唯須待裁判示意後始得取回（時間不停錶）。
- 3) 任務挑戰時，賽場上僅能有一台機器人。場上一台機器人運作時，場下機器人可進行讀取程式的準備動作。
- 4) 凡機器人程式執行結束或重新讀取程式後，皆需從Start區出發。
- 5) 競賽時，選手擺放地圖卡後須立即將上方原有的得分積木擺回原位，經裁判要求後仍無改善，裁判將要求場上機器人取回，待得分積木由選手擺放正確後，方能繼續讓機器人從Start區出發，過程中不停錶。
- 6) 為因應AI科技發展，並守護本賽事鼓勵選手邏輯思考、動手實作的核心理念，自2027年起本賽事將禁止攜帶3C電子產品入場，包含平板、筆電、電子錶等。競賽過程中如使用相關電子產品，不論是否與競賽有關，將取消競賽及得獎資格。

10.4.2. 競賽任務說明

10.4.2.1. 任務背景：

智高小隊身為熱情的山林守護者，肩負起守護山林的重責大任！在《山林守護者》中，將深入陸域上豐富多樣的生態系，展開一場守護自然、保育野生動物的冒險。在保護珍貴的特有種生物行動中，又能發展永續生態與人類經濟活動發展取得平衡。

10.4.2.2. 場地規定：

比賽場地尺寸大小為 240×120 cm（長 $\times$ 寬）霧面油性PP相紙。其中場地一格為 15×15 cm。任務挑戰時間為6分鐘（選手可拼地圖卡、指令卡，機器人可上場得分，不停錶）。



場地示意圖

			看守所			森林大火				保育所		基地卡-藍 ↑		
	→ 基地卡-綠							原民部落 A						
									植物配置					
設立保護區					→ 基地卡-紅									
		原民部落 B			生	態	廊		道				水源管理	
水源補給處			保育所							看守所			水源補給處	原民部落 C
					棲地營造		Start							

場地示意圖

10.4.2.3. 競賽任務：每項任務皆由 START 區域開始，參賽隊伍可自行規劃機器人運行路線，並於競賽時間內自由選擇得分項目，完成「山林守護者」各項任務。每隊於正式競賽前 15 分鐘進行抽籤，決定任務五之外來種及原生種積木位置，並於準備區進行 15 分鐘練習及競賽準備。練習時間結束後，另提供 2 分鐘準備時間，供隊伍由練習區移動至比賽區並完成上場前準備。正式競賽時間為 6 分鐘，各隊須依大會規定之時間完成各階段流程。

1) **任務一：棲地復育大師**

1. 說明：在地圖內有四處棲地復育專區，分別是「設立保護區」、「植物配置」、「棲地營造」、「水源管理」。任務目標為完成不同棲地的物種需求，進行棲地復育。機器人到各區域，做出指定動作，即可得分。
2. 得分項目：機器人到四處棲地復育專區，旋轉一圈。完成指定動作，可得5分，四處復育專區全完成可額外多得5分，共25分。

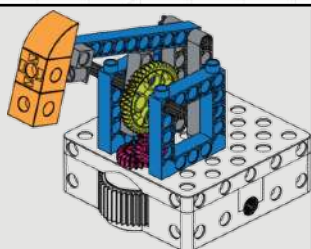
2) **任務二：推廣生態旅遊**

1. 說明：在地圖區域內一處A區、一處B區、一處C區。皆是原住民部落區，需吸收學習原住民傳統文化。任務項目是機器人，進入到A、B、C區後，進行完成指定動作，即可得分。
2. 得分項目：機器人到A、B、C區依序發出紅、黃、藍三色光，完成分區指定動作。完成一區得5分、完成二區得12分、三個區域皆完成得20分。

3) **任務三：追緝非法盜獵者**

1. 說明：在地圖區域內有三個基地卡位置，機器人達成指定動作，象徵追緝盜獵者的私設陷阱、追蹤足跡並打擊盜獵集團，最後升起勝利旗幟完成保護野生動物。**注意：需先完成紅色、藍色基地卡指定動作後，才能解鎖綠色基地卡。**
2. 得分項目：
 - a. 紅色、藍色基地卡指定動作：緊急事件紅光、藍光閃爍效果(2分)及機器人連續捶打動作至少2次-垂直方向(5分)。
 - b. 綠色基地卡指定動作：綠燈亮(2分)及基地卡上自製機關-旗子升起(旗子有垂直向上的方向移動就算得分，旗子如圖示)(5分)。

※ 本綠色基地卡任務可自備剪刀、棉線、雙面膠等工具加工旗子。上述工具不得用於其他任務。



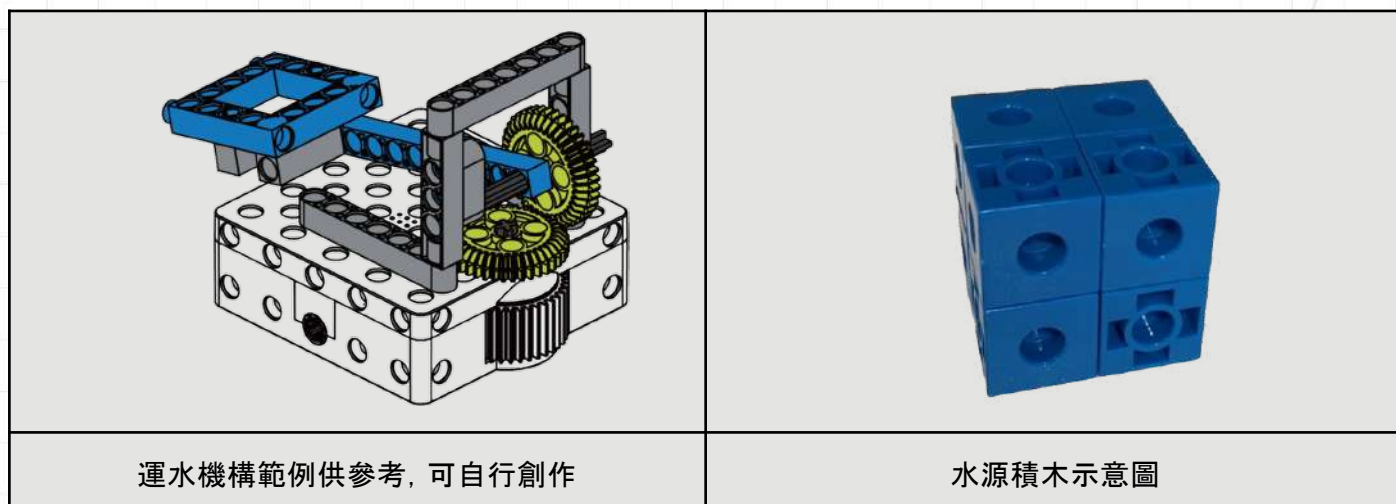
捶打機構範例供參考，可自行創作



自製上升機構的旗面如上圖(正、反面)，大會僅提供旗子(5 × 4 cm)

4) 任務四:對抗森林大火

1. 說明:執行【對抗森林大火】任務,需從「水源補給處」取得水源後,並至森林大火區,將水源倒出撲滅大火,即可得分。(水源以 4×4 公分的積木代表)
2. 得分項目:
 - a. 機器人取得水源後,倒入森林大火區(水源積木正投影進入大火區就算成功運達),一次得10分,時間內可重複得分。(補充說明,只要使用基地卡並讓機構或馬達運作,水源積木的正投影進入得分區域,即可計分。)
 - b. 機器人進入「水源補給處」後,始得自行放入水源積木。非於水源補給處放入水源積木, **每次扣總分5分**。
 - c. 如果水源運送過程中掉落,不扣分,但需重新從「水源補給處」取得水源。水源積木掉落或得分時,水源積木重新放回水源補給處。



3. 扣分項目:機器人如未帶水源積木誤入森林大火區, **每次扣總分10分**,可重複扣分,但機器人可繼續執行任務。

5) 任務五:消滅外來種

1. 說明:在地圖區域內佈有生物廊道,廊道內會有外來種(紅色積木代表)與原生種(綠色積木代表),機器人需分別將外來種分類至「看守所」;原生種分類至「保育所」,達到辨識並清除外來種,保護本土生態系統的任務。
2. 得分項目:外來種與原生種各六個。各組分別賽前抽出「保育有成」事件或「外來入侵」事件(兩事件中抽出一項)。抽出事件對應新增四個得分積木。

※舉例說明:如隊伍抽出「保育有成」事件,即外來種六個得分積木、原生種增為十個得分積木進行闖關。外來種為紅色積木代表;原生種為綠色積木代表。分類推入指定位置每個可得5分。**分類推錯至指定位置,每個扣2分**。
3. 競賽抽籤:個別隊伍競賽前抽出任務事件的外來種位置與原生種位置(生態廊道,44取16)。



外來種-示意圖(紅色)



原生種-示意圖(綠色)

10.5. 評比方式

- 10.5.1. 成績計算: 依據挑戰成績計算總和評比名次。
- 10.5.2. 若成績總和相同時參考同分比序順位。
- 10.5.3. 同分比序
- 10.5.4. 若仍有同分情形無法決定金、銀、銅牌獎項, 將進行第五關任務的加賽。加賽包含3分鐘的準備時間及2分鐘的競賽時間。

同分比序順位	比序項目
1	競賽總得分
2	任務五得分
3	任務四得分
4	任務三得分
5	任務一得分
6	任務二得分
7	競賽所花時間
8	在比賽中, 若隊伍因同分而無法區分名次獎項, 隊伍將各別抽籤, 進行任務五(消滅外來種)的加賽, 準備時間為3分鐘, 競賽時間為2分鐘。

11. 附件表格

11.1. 在學證明資料

2027 世界機關王大賽在學證明(通用表格)

隊伍名稱				
競賽項目	☐ 機關整合賽 ☐ 機器人任務賽 ☐ 積木創客盃			
組別	☐ 基礎組 ☐ 進階組 ☐ 科學小創客 ☐ 程式小創客			
參賽組別	☐ 小學組(含幼兒園) ☐ 國中組 ☐ 高中職組			
照片	(正面, 需清晰)	(正面, 需清晰)	(正面, 需清晰)	(正面, 需清晰)
學 生 姓 名				
就 讀 學 校				
就 讀 年 級				
出 生 年月日				
茲證明上列學生仍於本校就讀, 且上列資料正確無誤。				
承辦人:	教務主任:		校長:	

11.2. 評審長小叮嚀暨申訴單 1



2027 World GreenMech Contest 2027世界機關王大賽世界賽暨臺灣賽

GM Basic/Advanced Reminders & Appeal Form

GM機關整合賽 (基礎組/進階組) 小叮嚀暨申訴單

Chief Judge's Reminders 評審長小叮嚀

Chief Judge's Reminders are subject to adjustment based on the current year's contest context. Detailed updates will be supplemented prior to the World Contest.

「評審長小叮嚀」係依每屆賽事現況調整之規範，本章節詳細內容將於世界賽開賽前增補完成。

※If you have any questions during the judge's scoring process, please ask the judge immediately. If you still have doubts, please fill out the Appeal Form below, and the Chief Judge will handle it immediately. If there are no doubts, please check the box for "No Appeal matters" and sign.

※對於評審判定分數過程中有任何疑問，請立刻向裁判請教，如果仍有疑義請填寫下方申訴單，評審長將立即處理，如果沒有疑義請在無申訴事項□中打“”，並簽名。

Team Number / 隊伍編號:

Team Name / 隊名:

Description of Appeal matters / 申訴事項說明:

☐ No Appeal matters / 無申訴事項:

Participant (one representative) Signature / 參賽者(一位代表)簽名:



2027 World GreenMech Contest 2027世界機關王大賽世界賽暨臺灣賽

R4M Basic/Advanced Reminders & Appeal Form

R4M機器人任務賽（基礎組/進階組）小叮嚀暨申訴單

Chief Referee's Reminders 裁判長小叮嚀

Chief Referee's Reminders are subject to adjustment based on the current year's contest context. Detailed updates will be supplemented prior to the World Contest.

「裁判長小叮嚀」係依每屆賽事現況調整之規範，本章節詳細內容將於世界賽開賽前增補完成。

※If you have any questions during the judge's scoring process, please ask the judge immediately. If you still have doubts, please fill out the Appeal Form below, and the Chief Judge will handle it immediately. If there are no doubts, please check the box for "No Appeal matters" and sign.

※對於裁判判定分數過程中有任何疑問，請立刻向裁判請教，如果仍有疑義請填寫下方申訴單，裁判長將立即處理，如果沒有疑義請在無申訴事項中打“”，並簽名。

Team Number / 隊伍編號:

Team Name / 隊名:

Description of Appeal matters / 申訴事項說明:

☐ No Appeal matters / 無申訴事項:

Participant (one representative) Signature / 參賽者(一位代表)簽名:



2027 World GreenMech Contest

2027世界機關王大賽世界賽暨臺灣賽

GMJr. Science/Programmer Reminders & Appeal Form

GMJr.積木創客盃 (科學/程式小創客)小叮嚀暨申訴單

Chief Referee's Reminders 裁判長小叮嚀

Chief Referee's Reminders are subject to adjustment based on the current year's contest context. Detailed updates will be supplemented prior to the World Contest.

「裁判長小叮嚀」係依每屆賽事現況調整之規範，本章節詳細內容將於世界賽開賽前增補完成。

※If you have any questions during the judge's scoring process, please ask the judge immediately. If you still have doubts, please fill out the Appeal Form below, and the Chief Judge will handle it immediately. If there are no doubts, please check the box for "No Appeal matters" and sign.

※對於裁判判定分數過程中有任何疑問，請立刻向裁判請教，如果仍有疑義請填寫下方申訴單，裁判長將立即處理，如果沒有疑義請在無申訴事項□中打✓，並簽名。

Team Number / 隊伍編號:	Team Name / 隊名:
Description of Appeal matters / 申訴事項說明:	
☐ No Appeal matters / 無申訴事項: Participant (one representative) Signature / 參賽者(一位代表)簽名:	

11.3. 申訴單 2



2027 World GreenMech Contest

2027世界機關王大賽世界賽暨臺灣賽

Appeal Form (2) / 申訴表(2)

1. If a suspected rule violation by another Team or another circumstance that may affect competition fairness is identified, a formal Appeal shall be submitted through the Appeal 2 procedure. / 如發現其他隊伍疑似違反比賽規則，或有其他可能影響賽事公平之情形，應依「申訴」程序提出正式申訴。
2. Appeal 2 forms may only be obtained and completed at the Competition Secretariat. The appellant shall clearly record the facts, time or round, Team or person involved, and the relevant rule basis, sign the form, and return it to the Competition Secretariat. / 此申訴表僅得於大會秘書處領取及填寫。申訴人應於表單中清楚記載具體事實、發生時間或場次、涉及隊伍或對象，以及相關規則依據，並完成簽名後交回大會秘書處。
3. After receiving an Appeal 2 form, the Competition Secretariat will assign an Appeal sequence number according to the actual order in which completed forms are returned and will forward the Appeal to the Chief Judge as soon as possible. / 大會秘書處收到申訴表後，將依實際繳回表單之先後順序編列申訴序號，並儘快將申訴文件轉交裁判長。
4. The Chief Judge will, in principle, handle Appeals in the order of the sequence numbers assigned by the Competition Secretariat. Matters involving competition safety, an ongoing competition, or another major circumstance requiring immediate action may be prioritized as necessary. / 裁判長原則上依大會秘書處編列之申訴序號依序處理；如遇涉及賽事安全、當下比賽進行或其他須立即處理之重大情形，得視實際狀況優先處理。
5. After submitting an Appeal, the appellant shall wait for the result at the location designated by the Competition Secretariat and may not independently enter the Competition Area to seek out a Judge or otherwise interfere with competition operations. / 申訴人於提出申訴後，應依大會秘書處指示於指定地點等候處理結果，不得自行進入比賽場地尋找裁判或影響賽事進行。

Category: ☐ GreenMech ☐ R4M ☐ GMJr.

Division: ☐ Basic ☐ Advanced ☐ Science ☐ Programmer

Age: ☐ ES ☐ JH ☐ SH

Team Number:

Team Name:

Description of Appeal matters/申訴事項說明:

(specific facts, the time or match in which the incident occurred, and the Team(s) or individual(s) involved)

Appeal Handling Details/處理過程:

Appeal Resolution Status/申訴處理結果與狀態:

Appellant's Signature/申訴人簽名:

Appeal Committee/申訴委員會: