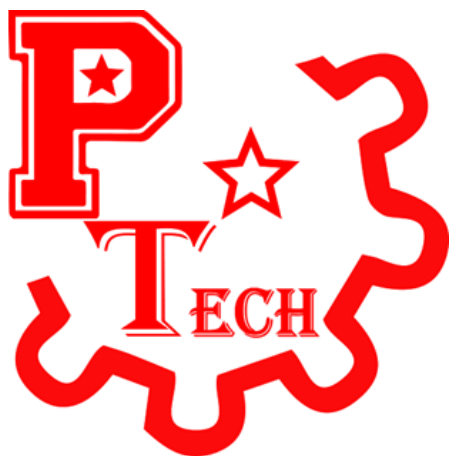


臺南市 110 年度 PowerTech
全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽



競賽規則

目錄

A. 總綱.....	3
B. 報名、報到規定.....	3
C. 工具使用規定.....	4
D. 創作競賽規定.....	4
E. 作品製作規定.....	5
F. 競賽項目說明.....	9
G. 申訴辦法.....	14
附件一：申訴書.....	16

A. 總綱

A-1. 定義:

本『臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽競賽規則』，為因應『臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽』及其衍生相關競賽所立，適用於臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽之所有相關競賽。

A-2. 適用對象:

本規則適用者，為參與臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽所有相關競賽之參賽者、指導老師及參賽隊伍之所有相關人員。

A-3. 執行方式:

本規則於臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽所有相關競賽期間執行，其間上述適用對象需發揮競賽精神，並遵守本規則。

適用對象需於競賽前詳細閱讀本規則，為維護競賽公平、公正之精神，如有違反競賽精神及規則者，將依條例取消競賽資格與成績。

本規則執行期間，適用對象對於各細則或競賽結果有異議者，需尋『G.申訴辦法』提出申訴，規則執行單位將召開審議委員會統一受理。若違反申訴辦法之異議，執行單位可不予受理，且其衍生之成本全由提出異議者負擔。本辦法未盡事宜，由評審委員會決議後於競賽時宣布。

B. 報名、報到規定

有意參與臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽競賽之隊伍，需依下述說明完成報名與報到：

B-1. 參賽資格

學籍分組	說明	備註
國小組	<ul style="list-style-type: none">● 競賽期間為本市國小四年級至六年級學生。● 團體競賽每隊至多 10 人。● 每隊指導老師 1~2 名。	<ul style="list-style-type: none">● 可由不同年級、學校之國小學生組隊參加。
國中組	<ul style="list-style-type: none">● 競賽期間為本市國中在學學生。● 採團體競賽每隊至多 10 人。● 每隊指導老師 1~2 名。	<ul style="list-style-type: none">● 可由不同年級、學校之國中學生組隊參加。

註:

- 1.所有參與競賽成員之報名資料，於報名截止(另行公告)之後不得再更改。
- 2.報名資料若更改組員，經查屬實將現場取消參賽資格。
- 3.本競賽採分組分隊競賽方式，單一學校第一階段報名隊伍數限 2 組，第二階段報名則不限，可混合組隊(不分年級、可為同校或跨校混合組隊)，但不得跨教育階段組隊參賽。嚴禁同一選手重複報名同賽程之不同隊伍參賽，經發現一律取消隊伍參賽資格。

B-2. 線上報名

B-2-1. 2021 年 9 月 23 日前請至復興國中連結報名網站，線上完成報名。

B-2-2. 活動官網：<https://reurl.cc/R0AVqZ>

B-2-3. 請確實填寫線上報名表中之相關資料，有缺漏者，恕不受理。

B-2-4. 線上報名表確認無誤後，工作人員會用於領隊會議中再提出報名資料請領隊確認，經確認後即不可再更動。

B-3. 參賽證

B-3-1. 現場參賽者若非報名之參賽者，經查證屬實者一律取消參賽資格。

B-4. 相關費用

免繳費用，但國小組參賽學生每組需自行準備觸控器。

C. 工具使用規定

- C-1. 禁止自行攜帶或使用電動工具、氣動工具(插電或電動式工具皆不可)，違者沒收，待競賽後歸還之。
- C-2. 可自行攜帶充電式熱熔膠槍及膠條，競賽現場不提供插座進行充電，參賽者可自備行動電源，違規者將沒收器具，且為安全考量不得攜帶或使用有漏液可能之鉛蓄電池。
- C-3. 可使用市售夾具(如C型夾、F夾)，禁止攜帶市售之模具。可攜帶或使用自行設計製作之模具(自行製作之模具僅能運用或使用與大會規格相同之材料或零件製作之輔助工具)。
- C-4. 所有工具請小心使用，以確保安全並維持競賽場地整潔。
- C-5. 為響應環保教育，大會建議參賽隊伍使用充電電池(1.5V以下)。不可使用單顆超過1.5V之充電電池或鋰電池。
- C-6. 活動中經工作人員或他人檢舉違反上述事項，經查證屬實者一律取消參賽資格。若對所攜帶之工具及材料規格有不清楚者，請於事前詢問，並經主辦單位競賽評審委員會許可後方可帶入會場。

D. 創作競賽規定

1. 國小組：競賽評分項目與配分共分二項：分別為四道競走(螞蟻雄兵+機器戰鼠)60%、星際折返(萬獸之王)40%。
2. 國中組：競賽評分項目與配分共分二項：分別為四道競走(龍貓巴士+蟲蟲危機)60%、清道達人40%。
3. 總積分同分者，依觸控接力是否成功，四道競走總分、星際折返或清道達人成績順序判定。

表一、競賽項目與配分表

級別	競賽項目	配分
國小組	四道競走(螞蟻雄兵+機器戰鼠)	60%
	星際折返(萬獸之王)	40%
國中組	四道競走(龍貓巴士+蟲蟲危機)	60%
	清道達人	40%

- D-1. 選手及所屬隊伍違反以下規定的事項，取消參賽資格：
- D-1-1. 活動前未至報到處進行報到，私自進入場地者。
- D-1-2. 冒名頂替參賽者參與活動，經工作人員發現或他人檢舉者。
- D-1-3. 製作或競賽過程中，發生家長、指導教師或其他場外人士藉任何方式刻意指導之情事，經大會工作人員發現或其他人檢舉屬實者。
- D-1-4. 製作或競賽過程中，參賽者協助非所屬隊伍進行製作或競賽，經大會工作人員發現或其他人檢舉屬實者。
- D-1-5. 參賽隊伍請自行攜帶保護墊使用，保護墊上不可有刻記或經加工等任何輔助製作過程之情形，需單純為保護桌椅用。
- D-1-6. 活動期間(包含製作及競賽時間)私自使用行動通訊裝置企圖聯絡他人，經大會工作人員發現或其他人檢舉屬實者。
- D-2. 製作過程中發生以下情況者，取消參賽資格。
- D-2-1. 製作過程中未使用保護桌椅之設備，有明顯毀損桌椅之虞，經查證屬實者。
- D-2-2. 攜帶或使用市售之模具，經查證屬實者。
- D-2-3. 參賽隊伍攜帶違反大會規定之工具及材料進入製作場地，經查證屬實者。
※大會規定之工具使用與作品製作參閱(C)項及(E)項規定。
- D-2-4. 參賽隊伍於製作完成繳交作品之前，未完成場地清潔工作並帶走垃圾者。
- D-2-5. 機械部分，參賽作品使用成品或半成品，經查證屬實者。
※成品(半成品)定義：凡材料或零件已經標記、鋸切、鑽孔、黏合、組裝或其他加工動作；或其他非大會提供之材料經上述加工動作者，皆屬成品(半成品)。
- D-2-6. 參賽者協助他組(非本身所屬隊伍)製作作品，經大會工作人員發現或其他人檢舉屬實者，

皆取消參賽資格（借用工具在准許範圍內）。

D-3. 競賽時，發生以下情況者，取消參賽資格。

D-3-1. 競賽前集合，攜帶非維修時間規定之工具，經查證屬實者。

D-3-2. 競賽時未在預備區等候，經唱名三次未到者或私自離開預備區者。

D-3-3. **競賽過程中，經評審委員會最終判決確定，仍不服從者。**

D-3-4. 參賽作品破壞競賽場地或刺傷裁判。

D-3-5. 競賽中在預備區等候時，私自調整或觸碰作品者。

D-3-6. 各競賽項目規定請參考『F. 競賽項目說明』。

D-4. **競賽中維修時間規定，違反者取消參賽資格。（比賽時要覆誦一遍）**

D-4-1. 過程中若有任何疑慮請向評審委員會反映。

D-4-2. 大會宣布維修時間開始後，競賽代表可進入維修區進行限定時間的維修調整。維修實施的方式及時間，由主辦單位競賽評審委員會決定。

D-4-3. **維修時間內可使用工具：觸控器、齒輪盒組 含馬達、密集板、冰棒棍、剪刀、斜口鉗、尖嘴鉗、充電式熱熔膠槍、螺絲起子、配重、電池及各種液狀及各種液狀(膏狀)膠類進場維修及調整。使用上述以外之其他工具（如：電動類工具），經查證屬實者。**

D-4-4. 維修時間內可更換競賽作品電池（1.5V 以下），其他時間不可進行更換。

D-4-5. 入選手預備區後：競賽代表不得離開選手預備區，其他隊員及指導老師（家長）不得接近參賽者及競賽作品，意圖碰觸作品或給予口頭指導。

D-4-6. 晉級隊伍可於維修時間內可調整攻擊性、防禦性造型及改變機體上的總重量（隊長可攜帶配重材料），且需合乎作品重量限制規定 700g（E-1-10）。維修時間結束後，不可再改變機體總重量。

D-4-7. 維修時間結束後競賽代表與作品回到選手預備區等候，經唱名後始得以將作品攜至等待區，依裁判指示進行賽程。經裁判確認比賽結束後，才可離場。

D-4-8. 競賽代表協助他隊（同校的學生）維修作品，經大會工作人員發現或其他人檢舉屬實者，兩隊皆取消參賽資格。

D-4-9. 本活動在維修區皆派有攝影人員存證。

D-4-10. 維修時間共二次，在直線接力前和翻滾繞圈賽前，各 15 分鐘。

D-5. 判決結果規定

D-5-1. 總積分同分者，依觸控接力是否成功，直線接力賽總分、直線接力賽時間快慢、繞圈賽或翻滾賽成績順序判定。

D-5-2. **對競賽結果如有異議之參賽者，需依『H.申訴辦法』提出申訴，其他方式概不受理。**

D-6. 其他事項

D-6-1. 場外觀眾試圖進入或已進入競賽區者，主辦單位得以要求其離開競賽區。

D-6-2. 試圖影響競賽結果及進度之場外人員，主辦單位得以要求其離開競賽場地。

E. 作品製作規定

機構本體（身軀）限用大會提供之密集板與冰棒棍，或自行攜帶等相同規格之材料製作，並於現場完成。非機構運作之物件請自行發揮創意選用（如：止滑墊、墊片及機體上的加重物及裝飾，規定不得加液狀(含水)及乳狀液體於作品與競賽跑道接觸面上）。經認定有違反作品製作規定之參賽隊伍及作品，取消參賽資格。

E-1. 作品製作通則適用作品：萬獸之王、螞蟻雄兵、龍貓巴士、蟲蟲危機、機器戰鼠。

E-1-1. 作品尺寸限制：作品（含造型）需在長 40 公分、寬 22 公分、高不限制，並可平放於尺寸盒。無法平放於尺寸盒內之作品，取消參賽資格。

※註：所有作品測量尺寸時需平放並展開至最大長度。

E-1-2. 參賽者可攜帶 A4 大小列印之工作圖（頁數不拘）進入製作場地，其他形式不可攜帶使用。

E-1-3. **參賽者可自行攜帶與大會規格相同之備用材料，且不可有註記或經加工。規格不同材料零件禁止入場。**

E-1-4. 馬達及齒輪盒上下蓋（公座及母座）、齒輪，需使用大會於競賽當日發予之材料包內材料

組裝，參賽隊伍不可自行攜帶。

E-1-5. 競賽作品（傳動組及機構本體）需於競賽當天現場製作組裝，不可攜帶或使用半成品及成品（含劃線、鋸切、鑽孔、砂磨等）。

E-1-6. 所有作品限用三顆三號電池（1.5V 以下）驅動馬達及其他需電力之設備。

E-1-7. 短軸及長軸長度可自行修改（但需使用與大會提供之軸相同材質）。

E-1-8. 除造型使用之材料外，所有自行準備之材料需與大會提供之規格相同。

E-1-9. 作品的電源開關（或加裝輔助設施延長開關）需外露於造型之外，以利電源啟動。

E-1-10. 作品重量限制：作品包含造型重量上限為 700 公克，超過重量之作品取消參賽資格。

E-1-11. 競賽中作品規定

- 作品不含造型，以機構本體直接競賽。
- 可視比賽性質於維修時間內調整競賽物重量其配置方式，維修時間結束後及競賽過程中不可改變重量。
- 競賽期間除維修時間外，不可調整競賽物之任何配置及觸碰競賽物。

E-1-12. 直線接力賽

E-1-12-1. 請自備觸控器(包含：晶片、觸控開關)。

E-1-12-2. 觸控開關需外露於競賽物機體及造型之外，且最高處至多需要離地 15 公分以內。沒有加裝觸控開關者以棄權論。

E-1-12-3. 觸控開關上可自己添加泡棉或其他材質以讓觸控器啟動能順利。

E-2. 〈萬獸之王〉競賽作品製作規定

E-2-1. 請參照『E-1.作品製作通則』辦法。

E-2-2. 萬獸之王需設計為四腳前進。

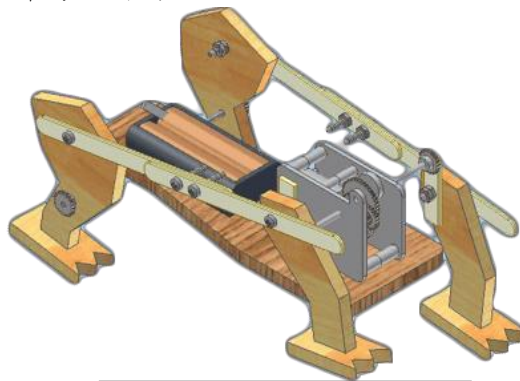


圖 2. 萬獸之王示意圖。

E-3. 〈龍貓巴士〉競賽作品製作規定

E-3-1. 請參照創作競賽通用規則『E-1.作品製作通則』辦法。

E-3-2. 龍貓巴士隊伍視機構需要加裝車頂（車頂材料需自行準備，不得為成品，如鋁罐需現場加工製作）。

E-3-3. 車身及車輪均限用大會提供之密集板現場製作，其機構最大車輪直徑不可超過 10 公分。

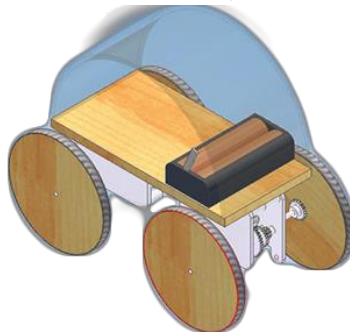


圖 4. 龍貓巴士示意圖。

E-4. 〈螞蟻雄兵〉競賽作品製作規定

E-4-1. 請參照『E-1. 作品製作通則』辦法。

E-4-2. 螞蟻腳底間隙（尖端邊緣，如圖 5）須大於 2 公分。

E-4-3. 螞蟻腳底須以『點接觸』方式為原則接觸賽道。若加裝防滑裝置，其最大寬度不大於冰棒棍原始寬度，厚度須小於 0.5 公分。冰棒棍寬度與厚度定義如圖 6 所示。

E-4-4. 螞蟻完整身體之設計必須是分開並可彎曲之三節身軀。

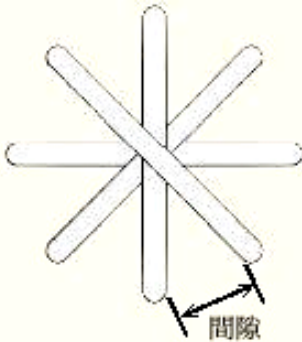


圖 5: 螞蟻腳部示意圖

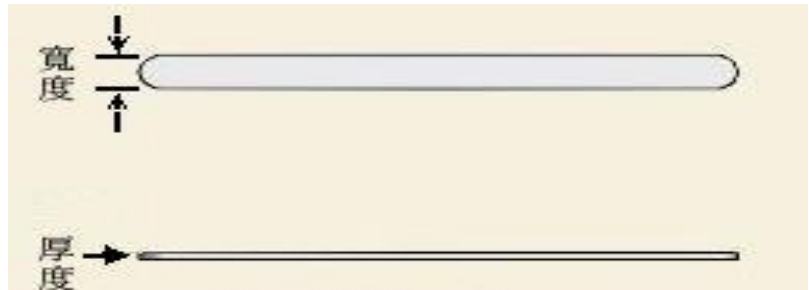


圖 6: 冰棒棍寬度及厚度示意圖。冰棒棍長為 11.4cm、寬為 1cm。

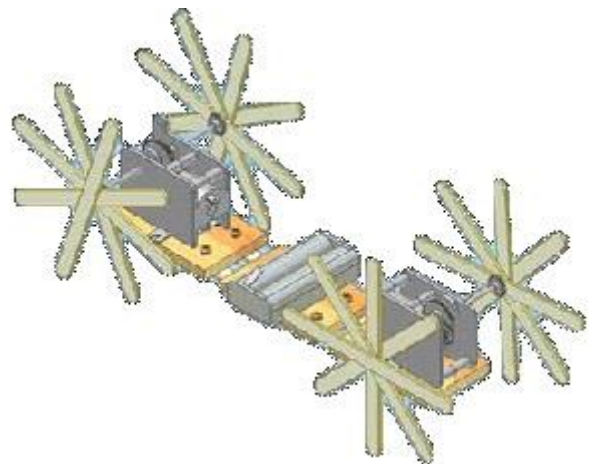
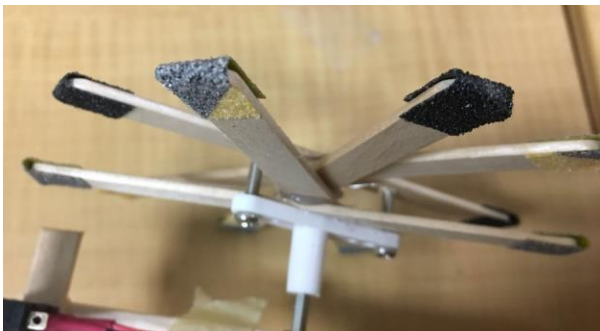


圖 7. 螞蟻雄兵示意圖。

註：現場統一提供每隊競賽材料包(內不含觸控器)。材料包規格請參照科技創作網站所示。

E-5. 〈蟲蟲危機〉競賽作品製作規定

E-5-1. 請參照『E-1.作品製作通則』辦法。

E-5-2. 蟲蟲危機行進方式以多連桿機構模仿蟲蟲的蠕動前進。

E-5-3. 國中組全國賽時，現場統一提供每隊「蟲蟲/龍貓」材料包乙包。材料包內不含觸控器。

E-5-4. 成品（含造型）不可超過 700 公克。



圖 8.蟲蟲危機示意圖

E-6. 〈機器戰鼠〉競賽作品製作規定

E-6-1. 請參照『E-1.作品製作通則』辦法。

E-6-2. 機器戰鼠以懸臂轉動模式前進，懸臂轉動時不可同時觸及賽道(地面)。

E-6-3. 國小組全國賽時，現場統一提供每隊『螞蟻/戰鼠』材料包乙包。材料包內不含觸控器。

E-6-4. 全國賽時，成品重量（含造型及拔河用尾部）不可超過 700 公克。

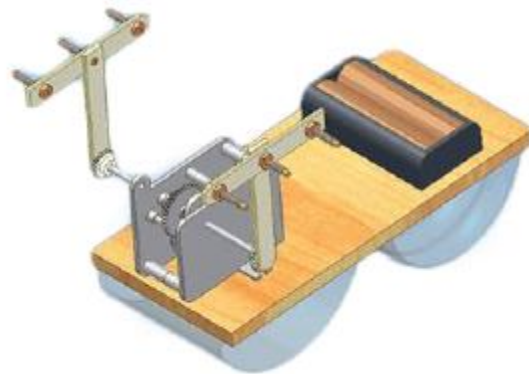


圖 9.機器戰鼠示意圖

E-7. 〈清道達人〉競賽作品製作規定

E-7-1. 製作通則：

1. 機構本體（身軀）限用大會提供之密集板與冰棒棍，或自行攜帶等相同規格之材料製作，並於現場完成。非機構運作之物件請自行發揮創意選用（如：止滑墊、墊片及機體上的加重物及裝飾，規定不得加液狀(含水)及乳狀液體於作品與競賽跑道接觸面上）。經認定有違反作品製作規定之參賽隊伍及作品，嚴重者取消參賽資格。
2. 清道達人作品(含造型)需在長 30 公分內、寬 30 公分之內、高度不限制，並可平放於尺寸盒。無法平放於尺寸盒內之作品，取消參賽資格。
3. 重量：成品不可超過 800 公克。
4. 參賽者可攜帶 A4 以下大小之工作圖（頁數不拘）進入製作場地，其他形式不可攜帶使用(例如：不可用平板或手機查看工作圖)。
5. 競賽作品（傳動組及機構本體）需於競賽當天現場製作組裝。
6. 機構注意：隊伍要用當天發放材料包所含內容物及數量製作機構本體;不管用途，

動力或造型(含配重)僅能以 4 顆馬達及 4 顆電池為上限。

7. 作品的電源開關(或加裝輔助設施延長開關)需外露於造型之外,以利電源啟動。

E-7-2. 清道達人需設計具有引導球進入集球區的機構。用收集球等機構方式皆被允許,機構禁止使用鐵勾,避免破壞場地。

E-7-3. 清道達人示意圖僅供參考,參賽者可依實際設計需求作更動。

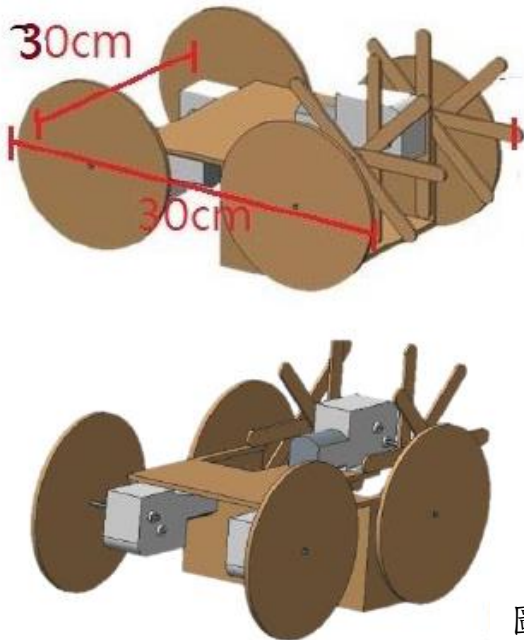


圖 10: 清道達人參考示意圖

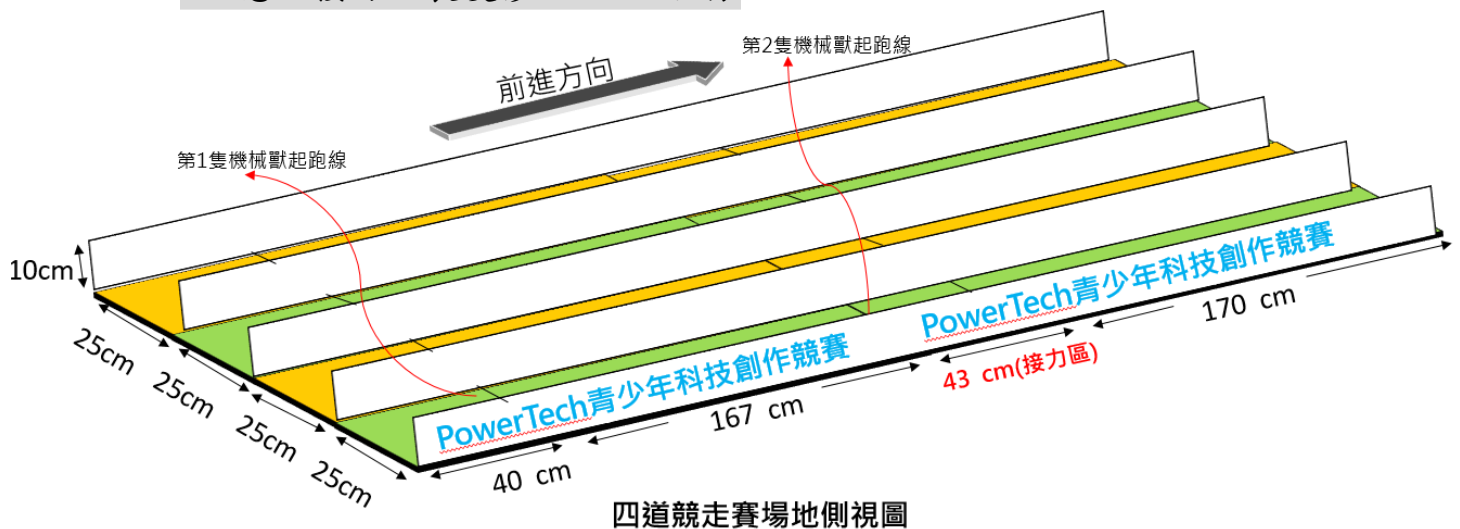
示意圖僅供參考,參賽者可依實際設計需求作更動

F. 競賽項目說明

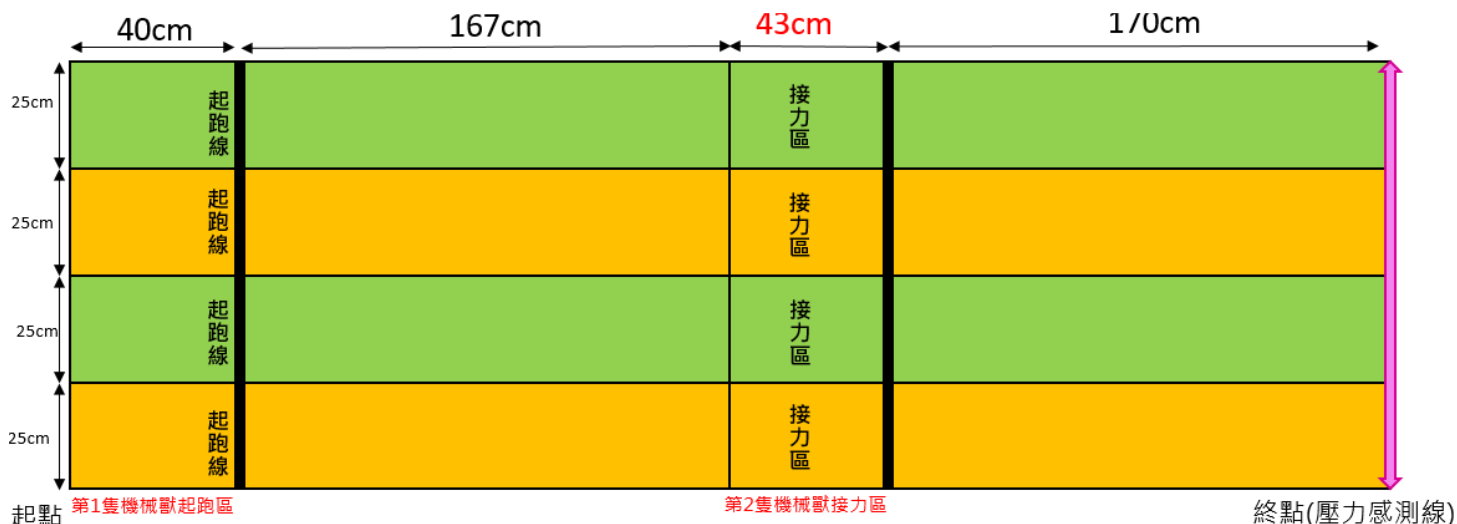
F-1. <四道競走>競賽項目說明:

1. 賽道規格尺寸:

*注意: 接力區長度修改: 43 公分



四道競走賽場地側視圖



四道競走賽場地上視圖



2.場地材質：場地為立光板板面。

3.適用組別：國小組(螞蟻雄兵、機器戰鼠)；國中組(蟲蟲危機、龍貓巴士)

4.時間限制：60 秒。

5.競賽方式：採取兩隻機械獸接力方式進行。

- ◆ 接力區內須觸控啟動、觸控停止，若該場比賽無法分出勝負，則重跑
- ◆ 競賽開始時機械獸前端不能觸及起跑線，抵達終點登記秒數。(壓力感測線，感測器位置如圖)
- ◆ 對戰方式，每場次 4 隊上場，依據機械獸秒數進行登記，賽前登記重量。

6.競賽程序：

進行四道競走賽隊名及編號→裁判點名→相應的隊員進入預備區→指定位置就位→預備(開電源)→吹哨開始→選手放下機械獸(裁判放開檔板)→機器獸過門(紅外線)→→完成→選手確認成績簽字→回預備區等候。

7.<四道競走賽>判斷標準

項目	機械獸狀況	有無抵達終點	成績判定	得分
1	機能喪失	無	若無在 60 秒內抵達終點，或於定點維修時有妨礙其他隊伍競賽時，喪失競賽資格。	0 分
		無	無兩隻機械獸完成就位或未能於 60 秒內觸控啟動第二隻機械獸。	0 分
2	機能未喪失	無	競賽偷跑者或未將競賽作品平放置於原起點者，第一次警告，第二次喪失該次競賽資格。	0 分
		無	60 秒內第二隻機械獸未達終點線，得基本分 10 分。 *登記與終點距離。	登記秒數 得分 10 分
		有	登記秒數。	登記秒數 換算得分
得分計算		$x = \text{秒數}, (61-x)/60 * 35 + 10 = \text{隊伍分數}$ 例：時間 1 秒， $(61-1)/60 * 35 + 10 = 45$ 分 例：時間 30 秒， $(61-30)/60 * 35 + 10 = 28.08$ 分 例：時間 60 秒， $(61-60)/60 * 35 + 10 = 10.58$ 分		
同分比序		與終點距離(距離短者勝)→機構重量(重者勝)		

F-2. <星際折返>競賽項目說明：

1. 競賽場地：如圖所示。
2. 場地材質：場地為立光板板面。
3. 場地尺寸：寬 25 公分、長 210 公分(單道)。
4. 適用組別及機型：國小組萬獸之王
5. 使用觸控器：折返觸控器
6. 時間限制：每場次 60 秒。
7. 競賽規定：

競賽程序：選手依指定位置就位→開始(裁判離手) 競賽→確認成績→回到預備區。

競賽方式：選手依指定位置就位：機械獸前緣碰觸起跑線→萬獸之王撞到(木板)折返線，依路線返回(原後緣)碰觸終點線(紅外線)→隊伍確認回到終點線時間前後登記秒數。

紀錄秒數：每隊紀錄單場來回賽道秒數，中間不停秒。賽前登記重量。

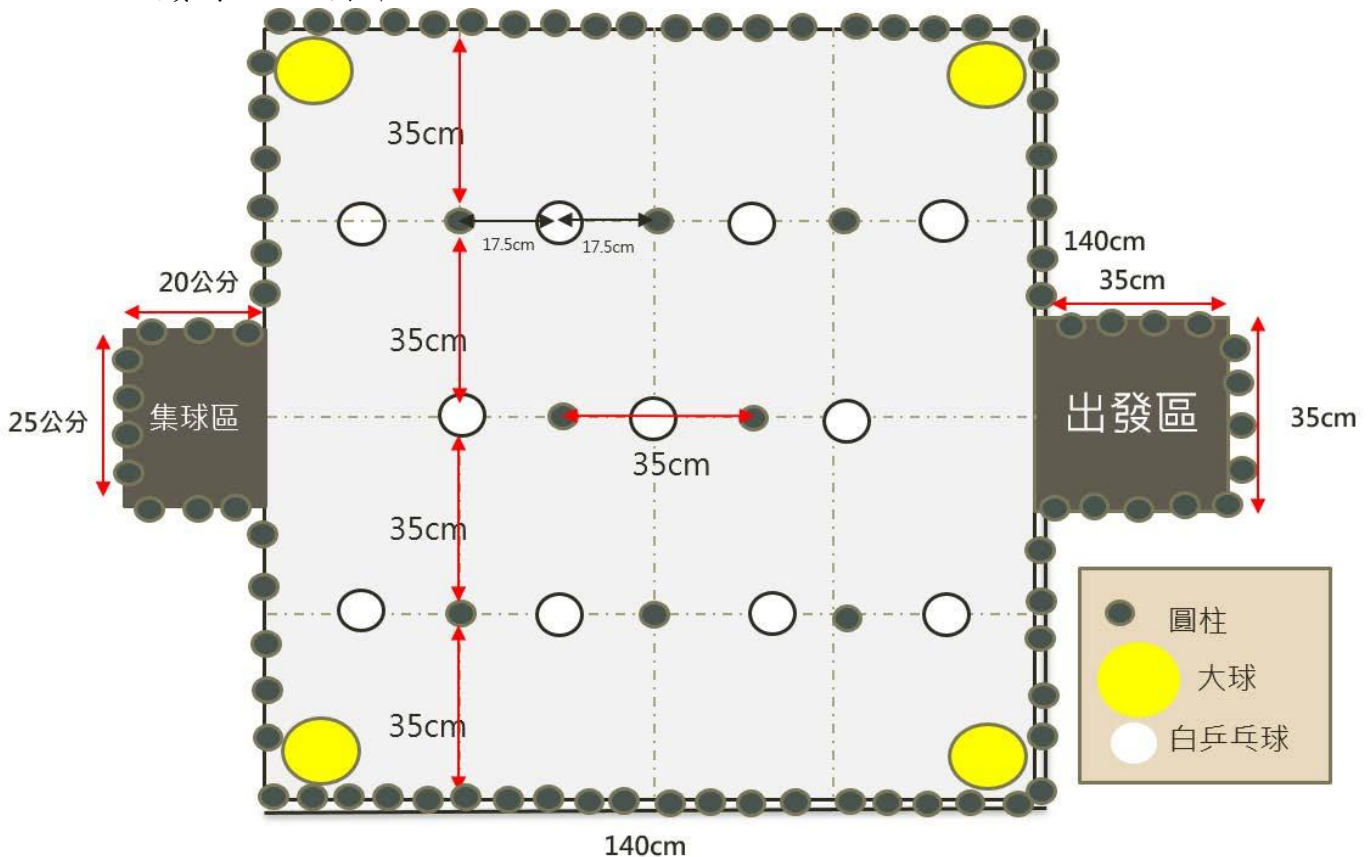
同分比序：是否觸控返回成功(成功者贏)→距離(距離終點線距離短者贏) →重量(重者為贏)

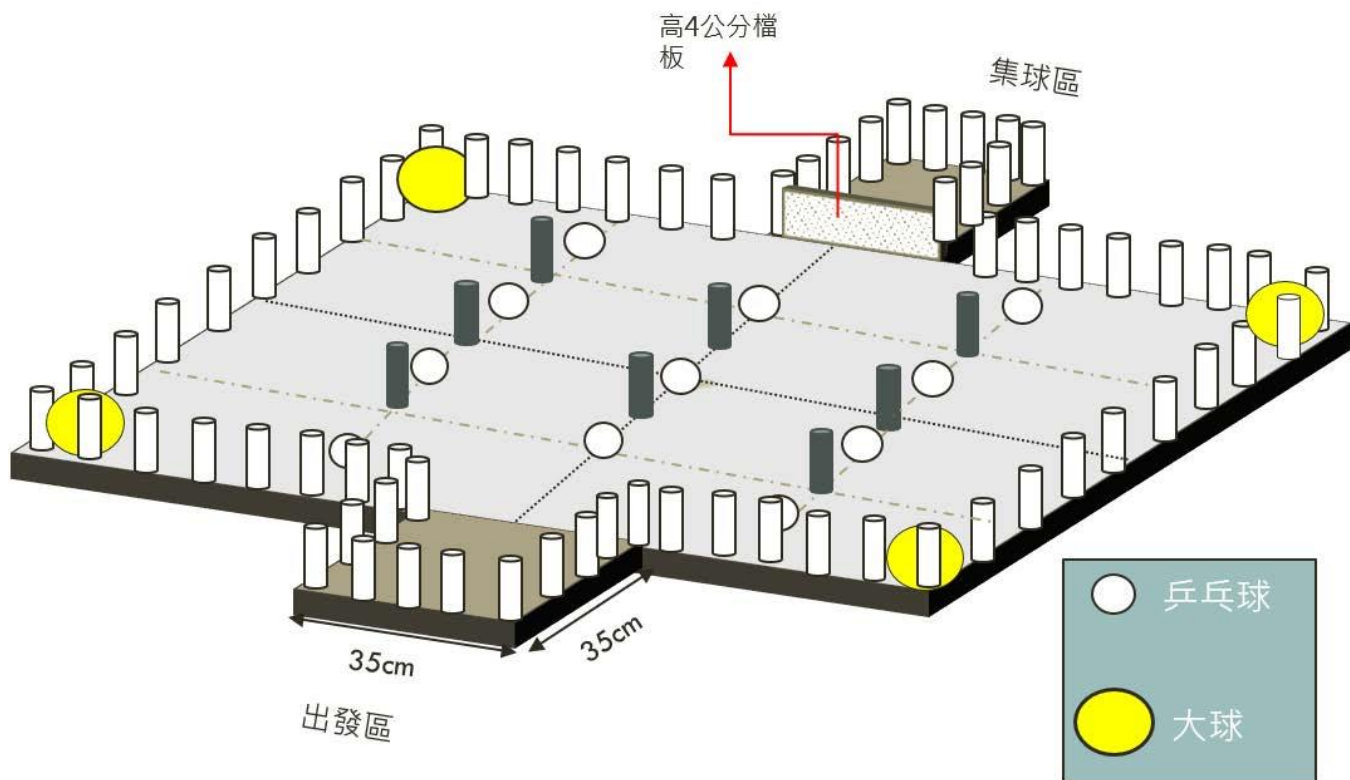
8. <星際折返>判斷標準

項目	機械獸狀況	有無抵達終點	成績判定	得分
1	機能喪失	無	若無在 60 秒內抵達終點，或於定點維修時有妨礙其他隊伍競賽時，喪失競賽資格	0 分
		無	機械獸未完成就位	0 分
2	機能未喪失	無	競賽偷跑者或未將競賽作品平放置於原起點者，第一次警告，第二次喪失該次競賽資格。	0 分
		無	60 秒內機械獸未達終點線，得基本分 10 分。 *登記與終點距離。	登記秒數 得分 10 分
		有	登記秒數。	登記秒數 換算得分
得分計算		$x = \text{秒數}, (61-x)/60 * 35 + 10 = \text{隊伍分數}$ 例：時間 1 秒， $(61-1)/60 * 35 + 10 = 45$ 分 例：時間 30 秒， $(61-30)/60 * 35 + 10 = 28.08$ 分 例：時間 60 秒， $(61-60)/60 * 35 + 10 = 10.58$ 分		
同分比序		與終點距離(距離短者勝)→機構重量(重者勝)		

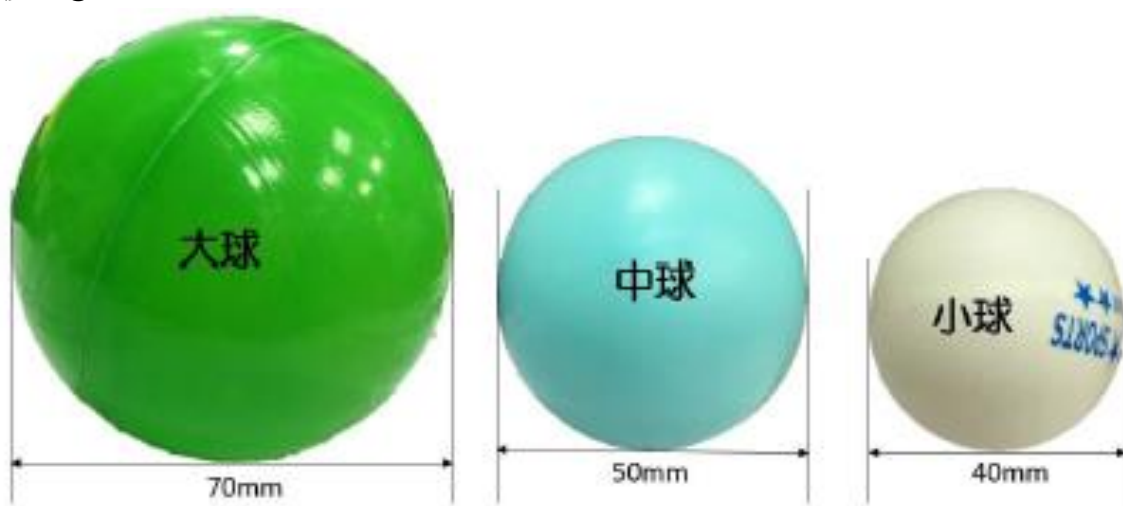
F-3. <清道達人>競賽項目說明：

1. 競賽場地：如圖所示





2. 時間限制：120 秒
3. 場地說明：場地周圍為圓木棒構成圍牆。場中央有 8 根木柱；集球區前有檔板，防止球滾出。
分數計算：分大球 4 分、小球 1 分。
4. 場地尺寸：長 140 公分、寬 140 公分
5. 競賽方式：競賽場地放置 11 個乒乓球、4 個大球(11 個於場中、4 個於角落)，機器人需於時間內收集乒乓球並越過擋板將球放置於集球區中。
6. 有效集球置機器人機構之方式判定：與機器人機構直接有碰觸之球體。場中 8 根圓木棍，集球區前有 4 公分高檔板。
7. 球體示意：



8. 【清道達人】競賽判斷標準

項目	標準	成績判定	機分數	
時間內	O	機能未喪失	1. 機器人將場中乒乓球收集，並放置在場地的集球區內(不滾出集球區外)，始可算分。 2. 球滾出場地外，不列入計分。 3. 場中11顆小球每進一球得1分。 4. 場中位於四周角落的4顆大球每進一球得4分。 5. 時間終止時，放置於場地集球區內的球數，才給予計分，其餘不算分。	依進球數量及大小計分
		機能喪失	收集球競賽 120秒 時間內，若機能喪失可定點定向維修，時間不停止。	依進球數量及大小計分
資格喪失	X	競賽偷跑者或未將競賽作品平放置於原起點者，第一次警告，第二次喪失該次競賽資格。(該隊 0 分計算)	0	
喪失機能判定		<ul style="list-style-type: none"> ■ 每隊賽前預備時間 20 秒測試機器人，20 秒後鳴哨，比賽開始。 ■ 比賽開始(鳴哨後)，若任一機構無動作，操控者可向裁判提出維修需求，可定點定向取起維修，時間繼續不停止，維修後放回定點定向進行競賽。若維修時機構內包含乒乓球，可於放回定點定向時包含該乒乓球。 ■ 作品翻覆或明顯無機能者(含馬達空轉，但作品無法動作者)，參賽者可定點定向取起維修，時間繼續不停止，維修後放回定點定向進行競賽。 ■ 機構翻覆，操控者若要手動，須向裁判提出要求。但時間繼續不停止。 		
判別標準		<ul style="list-style-type: none"> ■ 比賽開始、結束皆以裁判哨音為基準。 ■ 完全收集完秒數並定點定向取起機器人，球數計算。 ■ 同分比序： <ol style="list-style-type: none"> 1. 比 15 顆球收集完之總秒數，少者為贏。 2. 若無收集完球，先比集球數量，少者為贏。若集球數相同，則比機器人總重量(重者為贏) 		
分數計算方式		<u>原始分數：</u> (進球分數/場地總分數:27)*40=該參賽隊伍的原始得分 EX:參賽者將場中小球收集到 10 顆，角落大球收集到三顆。則成績計算方式為: $\{[(1*10)+(4*3)]/27\}*40=32.59$ 分 <u>相對分數：</u> 第一名 40 分、第 2 名 38 分；依序排到第 20 名為 2 分，其餘者為 0 分。	相對分數為計算總積分時使用。	

G. 申訴辦法

大會設評審委員會，負責審理裁決競賽申訴案件。競賽進行中如有疑議欲提出申訴，其詳細辦法如下：

G-1. 口頭申訴

G-1-1. 適用對象：參賽隊員

G-1-2. 申訴方式對於場地(賽道)有疑議者，應於賽前向裁判提出(例如：賽道潮濕、賽道上有雜物等)。於比賽進行中，對於裁判判決有疑議者立即向裁判提出(例如：有爭議事件

或判決問題等)

G-1-3. 申訴結果

G-1-3-1. 裁判對於口頭申訴向提出者做出說明，若提出者同意則申訴結案。

G-1-3-2. 若提出者對於裁判之說明仍有疑議，則將申訴內容提交評審委員會，由評審委員會審議後做出裁定，裁定後裁判與申訴提出者皆需認同結果並執行。

G-2. 書面申訴

G-2-1. 適用對象：參賽隊員及隊伍指導老師

G-2-2. 申訴方式：於各競賽項目結束後30分鐘內，由隊員或指導老師對結果或裁判判決提出疑議，得使用大會規定之申訴書（如附件二）提出申訴，超出 時間欲申訴者，大會不予受理。

G-2-2-1. 評審委員會核對申訴者資料無誤後，始召開審議會審理申訴。

G-2-2-2. 申訴人除以書面資料（申訴內容）外，需另提供照片或影片做為佐證資料。

G-2-3. 申訴結果

G-2-3-1. 若申訴不成立，則維持原結果或裁判判決。

G-2-3-2. 若申訴成立，則依申訴內容對結果或裁判判決做出修正，並追究相關失職人員責任。

G-3. 申訴條規

G-3-1. 申訴者需符合口頭或書面申訴之適用對象，其他人士之申訴恕不受理。

G-3-2. 申訴方式為口頭申訴及書面申訴兩種，其他方式恕不受理。

G-3-3. 經評審委員會審議之申訴結果，不得再提出重複申訴。

G-3-4. 凡未按大會規定提出申訴而阻礙競賽進行之參賽隊員及指導老師，評審委員會將發公文告知該老師所屬學校機關主管予以處置。

G-3-5. 若申訴者不服經評審委員會審議之申訴結果，而企圖煽動他人或妨礙競賽之進行，一經查明證實，評審委員會將發公文告知申訴者所屬學校機關主管予以處置。

※註：凡成功報名臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽之隊伍所有相關人員，皆認定為已閱讀及同意以上所有規則所列之項目，並願意配合執行。

附件一：申訴書

臺南市 110 年度 PowerTech 全國青少年科技創作競賽臺南市選拔賽 申訴書			
申訴人		身份	<input type="checkbox"/> 參賽隊員 <input type="checkbox"/> 指導老師
隊伍編號		隊伍名稱	
發生時間			
申訴內容			
佐證資料			
裁判長 意見			
評審委員會 判決			
結果簽名	申訴人：_____ 裁判長：_____ 評審長：_____		