

113 年度
新現代五項科技運動會
競賽簡章

主辦單位：數位發展部數位產業署

執行單位：財團法人資訊工業策進會

社團法人中華民國科技運動協會

中華民國 113 年 7 月

目錄

壹、	活動目的.....	1
貳、	活動單位.....	1
參、	競賽時程.....	1
肆、	競賽項目.....	3
伍、	參賽對象與資格	4
陸、	競賽地點.....	6
柒、	資格排名賽報名方式	8
捌、	各賽制比賽方式說明	10
玖、	各運動項目比賽方式說明	13
壹拾、	競賽獎勵.....	16
壹拾壹、	爭議排除機制	17
壹拾貳、	申訴.....	17
壹拾參、	注意事項.....	17

新現代五項科技運動會競賽簡章

113年6月21日核定

壹、活動目的

為了配合國際奧會 2020+5「虛擬運動」之政策，順應國際科技運動發展趨勢，期待以寓教於樂的方式，提升全民運動素養，特舉辦科技運動競賽「ITSPORT 新現代五項科技運動會」，以突破空間和時間限制，鏈結運動元素的競技情境，採異地連線全國競賽方式辦理；同時協助臺灣科技運動設備廠商，透過落地實證蒐集大量數據及市場回饋，檢視自身軟硬體設備性能，並持續優化校調產品服務，展現科技融入運動之創新增值應用，並導入全國多元場域及運動場館共同推廣運動科技，激發民眾對於運動科技的認知及擴大全民參與族群，以提升全民運動風氣及健康水平，從而帶動整體運動科技產業發展為首要目標。

貳、活動單位

- 一、指導單位：國家科學及技術委員會、數位發展部
- 二、主辦單位：數位發展部數位產業署
- 三、協辦單位：教育部體育署、國立體育大學
- 四、執行單位：財團法人資訊工業策進會、社團法人中華民國科技運動協會
- 五、合作單位：世大福智科技股份有限公司、宇康醫電股份有限公司、金展創意有限公司、神寶醫資股份有限公司、睿至股份有限公司（依筆畫排列）
- 六、合作場館：
 - (一) 快閃店：臺北市遠百信義 A13、臺中市迪卡儂南屯店、高雄市夢時代購物中心
 - (二) 衛星館：臺北市中正運動中心、新北市三重國民運動中心、新北市中和國民運動中心、新北市中和迪卡儂、桃園市平鎮國民運動中心、桃園市國民運動中心、新竹市竹光國民運動中心、苗栗縣立體育館、雲林縣國民運動中心、高雄市左營運動中心、高雄帕克運動學園(烏松館)、宜蘭縣安永心食館、花蓮縣夏綠蒂游泳健身中心(中華館)
 - (三) 大專組：致理科技大學、國立臺中科技大學、國立高雄科技大學(楠梓校區)

參、競賽時程

- 一、資格排名賽（計次個人賽、計分團體賽）：中華民國 113 年 7 月 3 日（星期三）至 8 月 31 日（星期六）
- 二、資格排名賽（計分個人賽—大專組）：中華民國 113 年 9 月 16 日（星期一）至 10 月 11 日（星期五）
- 三、全國決賽（準決賽、總決賽、超人挑戰賽）：中華民國 113 年 10 月 27 日（星期日）

資格排名賽
113/07/03-
113/10/11

- 計分團體賽 113/7/3-113/8/31
 - 一般組、親子組團隊個別計分，成績前 15 名獲獎
 - 一般組、親子組團隊個別計分，前 8 名及外卡 2 名晉級全國準決賽
- 計次個人賽 113/7/3-113/8/31
 - 一般組、樂活組個別計分，前 10 名獲獎
- 計分個人賽（大專組） 113/9/16-113/10/11
 - 各分區之各單項成績前 16 名晉級分區決賽
 - 各分區決賽之各單項第 1 名晉級全國準決賽

全國準決賽
113/10/27 上午

- 計分團體賽
 - 一般組、親子組團隊成績前 2 名晉級全國總決賽
- 計分個人賽（大專組）
 - 各單項第 1 名晉級超人挑戰賽

全國總決賽
113/10/27 下午

- 計分團體賽
 - 一般組、親子組個別進行分組對抗，各組採 3 戰 2 勝制
 - 一般組競賽項目為大會指定 1 項、雙方各指定 1 項
 - 親子組競賽項目依序為雙人一組、大人個別、小孩個別競賽，項目皆由大會指定
 - 一般組團隊成績第 1 名晉級超人挑戰賽

超人挑戰賽
113/10/27 下午

- 超人挑戰賽
 - 計分個人賽各單項第 1 名對決計分團體賽一般組第 1 名
 - 團體賽每位成員各代表一個項目出賽，不得重複出賽
 - 成績依各單項獨立計分

肆、競賽項目

競賽項目	競賽說明	
	資格排名賽	全國決賽
1. 肌耐力 uGym Canoeing 輕艇激流	<ul style="list-style-type: none"> - 激流標竿 - 400 公尺划行 - 用時較少者勝出 	<ul style="list-style-type: none"> - 靜水競速 - 300 公尺划行 - 用時較少者勝出
2. 協調力 Lightning Run 炫光跑酷	<ul style="list-style-type: none"> - 腳步踩踏、手部動作、爭取金幣 - 綜合分數較高者勝出 	
3. 爆發力 Metapunch 元宇宙拳擊	<ul style="list-style-type: none"> - VR 拳擊 - 分數較高者勝出 - 身高 140 公分以上 	
4. 反應力 WhizToys 極限跳房子	<ul style="list-style-type: none"> - 三回合制 - 避免踩到紅燈障礙 - 用時較少者勝出 	<ul style="list-style-type: none"> - 極限追逐 - 避免踩到紅燈障礙 - 分數較高者勝出
5. 專注力 Crazy Shooters VR 瘋狂射手	<ul style="list-style-type: none"> - VR 投籃 - 分數較高者勝出 	

【溫馨提醒】部分項目對於肌力不足的孩童或年長者，需於專業教練或指導員帶領下進行。

伍、參賽對象與資格

一、計次個人賽

1. 分為一般組及樂活組，五項競賽項目採單項個別排名制，不分性別，參賽條件如下。
2. 每人不限參加一項競賽項目。
3. 計次個人賽參賽選手可報名參加「計分團體賽」、「計分個人賽」。

競賽組別	競賽項目	參賽身分	年齡
一般組	肌耐力項目 uGym Canoeing 輕艇激流	個人 名義 參賽	13歲(含)以上 至54歲 (含)以下
	協調力項目 Lightning Run 炫光跑酷		
	爆發力項目 Metapunch 元宇宙拳擊		
	反應力項目 WhizToys 極限跳房子		
	專注力項目 Crazy Shooters VR 瘋狂射手		
樂活組	肌耐力項目 uGym Canoeing 輕艇激流		55歲(含)以上
	協調力項目 Lightning Run 炫光跑酷		
	爆發力項目 Metapunch 元宇宙拳擊		
	反應力項目 WhizToys 極限跳房子		
	專注力項目 Crazy Shooters VR 瘋狂射手		

二、計分團體賽

1. 分為一般組及親子組，各組參賽條件如下。
2. 每人僅限參加一個隊伍，每一隊伍僅限參加一個競賽組別（一般組、親子組）。
3. 計分團體賽參賽選手可同時報名參加「計分個人賽」、「計次個人賽」。

競賽組別	競賽項目	組隊人數	參賽條件
一般組	全部五項 比賽項目	每隊5人	1. 至少1名男隊員、1名女隊員 2. 全員13歲(含)以上
親子組		每隊2人	1. 6歲(含)至12歲(含)孩童及其家長、親友或教師各1名 2. 孩童須簽署家長(監護人)同意書

三、計分個人賽（大專組）

1. 五項競賽項目採單項個別排名制，不分性別，參賽條件如下。
2. 競賽區域分為北區、中區、南區，每人僅限參加一個區域，不得跨區參賽。
3. 每人不限參加一項競賽項目。
4. 計分個人賽參賽選手可同時報名參加「計分團體賽」、「計次個人賽」。

競賽組別	競賽項目	參賽身份	參賽條件
大專組	肌耐力項目 uGym Canoeing 輕艇激流	個人 名義 參賽	以 113 學年度 大專校院之 在學學生(教育部頒布之正 式學制者)
	協調力項目 Lightning Run 炫光跑酷		
	爆發力項目 Metapunch 元宇宙拳擊		
	反應力項目 WhizToys 極限跳房子		
	專注力項目 Crazy Shooters VR 瘋狂射手		

陸、競賽地點

一、資格排名賽—計次個人賽、計分團體賽(7/3~08/31)

競賽項目	場館資訊(各場館競賽營運時段請依 ITSPORT 官網公告為主)
肌耐力項目 uGym Canoeing 輕艇激流	臺北市遠百信義 A13：臺北市信義區松仁路 58 號 (7/3 (三) - 7/16 (二) 12:00~20:00 開放)
	臺中市迪卡儂南屯店：臺中市南屯區大墩南路 379 號 (8/17 (六) - 8/31 (六) 12:00~20:00 開放)
	高雄市夢時代購物中心：高雄市前鎮區中華五路 789 號 (7/18 (四) - 8/7 (三) 12:00~21:00 開放)
	桃園市平鎮國民運動中心：桃園市平鎮區中庸路 18 號
	新竹市竹光國民運動中心：新竹市北區竹光路 325 號
	花蓮縣夏綠蒂游泳健身中心(中華館)：花蓮縣花蓮市國盛二街 22 號
	高雄市前金運動中心：高雄市前金區大同二路 61 號 (僅供體驗，不列入競賽成績、次數計算)
協調力項目 Lightning Run 炫光跑酷	臺北市遠百信義 A13：臺北市信義區松仁路 58 號 (7/3 (三) - 7/16 (二) 12:00~20:00 開放)
	臺中市迪卡儂南屯店：臺中市南屯區大墩南路 379 號 (8/17 (六) - 8/31 (六) 12:00~20:00 開放)
	高雄市夢時代購物中心：高雄市前鎮區中華五路 789 號 (7/18 (四) - 8/7 (三) 12:00~21:00 開放)
	桃園市國民運動中心：桃園市桃園區中山東路 233 號
	雲林縣國民運動中心：雲林縣斗六市莊敬路 353 號
	宜蘭縣安永心食館：宜蘭縣蘇澳鎮中山路二段 415 號
	臺北市中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號 (單日開放日期待定)
苗栗縣立體育館：苗栗縣苗栗市中正路 191 號 (單日開放，8/10 (六) 9:00~12:00)	
高雄市左營運動中心：高雄市左營區世運大道 100 號 (單日開放，8/24 (六) 9:00~12:00)	
爆發力項目 Metapunch 元宇宙拳擊	臺北市遠百信義 A13：臺北市信義區松仁路 58 號 (7/3 (三) - 7/16 (二) 12:00~20:00 開放)
	臺中市迪卡儂南屯店：臺中市南屯區大墩南路 379 號 (8/17 (六) - 8/31 (六) 12:00~20:00 開放)
	高雄市夢時代購物中心：高雄市前鎮區中華五路 789 號 (7/18 (四) - 8/7 (三) 12:00~21:00 開放)
	新北市三重國民運動中心：新北市三重區集美街 55 號

	高雄市左營運動中心：高雄市左營區世運大道 100 號
反應力項目 WhizToys 極限跳房子	臺北市遠百信義 A13：臺北市信義區松仁路 58 號 (7/3 (三) - 7/16 (二) 12:00~20:00 開放)
	臺中市迪卡儂南屯店：臺中市南屯區大墩南路 379 號 (8/17 (六) - 8/31 (六) 12:00~20:00 開放)
	高雄市夢時代購物中心：高雄市前鎮區中華五路 789 號 (7/18 (四) - 8/7 (三) 12:00~21:00 開放)
	新北市中和迪卡儂：新北市中和區中山路二段 228 號 3 樓
	高雄市左營運動中心：高雄市左營區世運大道 100 號
專注力項目 Crazy Shooters VR 瘋狂射手	臺北市遠百信義 A13：臺北市信義區松仁路 58 號 (7/3 (三) - 7/16 (二) 12:00~20:00 開放)
	臺中市迪卡儂南屯店：臺中市南屯區大墩南路 379 號 (8/17 (六) - 8/31 (六) 12:00~20:00 開放)
	高雄市夢時代購物中心：高雄市前鎮區中華五路 789 號 (7/18 (四) - 8/7 (三) 12:00~21:00 開放)
	新北市中和國民運動中心：新北市中和區錦和路 350 之 2 號
	高雄帕克運動學園(烏松館)：高雄市烏松區中正路興農巷 115 號

二、資格排名賽—計分個人賽(大專組)(9/16-10/11)

1. 北區(9/30-10/11)：致理科技大學(新北市板橋區文化路一段 313 號)
2. 中區(9/30-10/11)：國立臺中科技大學(臺中市北區三民路三段 129 號)
3. 南區(9/16-9/27)：國立高雄科技大學楠梓校區(高雄市楠梓區海專路 142 號)

三、全國決賽及超人挑戰賽(10/27)

1. 北區：場域待公告
2. 南區：場域待公告

柒、資格排名賽報名方式

一、計次個人賽、計分團體賽：

1. 報名期限：113 年 7 月 3 日（星期三）至 8 月 31 日（星期六）。
2. 參賽期限：113 年 7 月 3 日（星期三）至 8 月 31 日（星期六）。
3. 於 113 年 8 月 31 日下午 11 時 59 分 59 秒結算成績(依 ITSPORT 官網公告各場館競賽營運時段結算)，惟已填寫完整個人資料的帳號之比賽成績將登錄排名。
4. 申訴截止時間：113 年 9 月 6 日（星期五）下午 5 時整。
5. 最終成績公告時間：113 年 9 月 13 日（星期五）

二、計分個人賽（大專組）：

1. 報名期限：113 年 9 月 16 日（星期一）至 10 月 11 日（星期五）。
2. 參賽期限：113 年 9 月 16 日至 9 月 27 日(南區)；9 月 30 日至 10 月 11 日(北區、中區)。
3. 於 113 年 10 月 11 日下午 11 時 59 分 59 秒結算成績(依 ITSPORT 官網公告各場館競賽營運時段結算)，惟已填寫完整個人資料的帳號之比賽成績將登錄排名。
4. 申訴截止時間：113 年 10 月 14 日（星期一）下午 5 時整。
5. 最終成績公告時間：113 年 10 月 15 日（星期二）。

三、共同性事項：

1. 欲報名之民眾，需於報名期限內，上網至新現代五項科技運動會官方網站 (<https://itsport.tw>)，於『註冊/登入』頁面，輸入報名個人資料，即可完成註冊參賽帳號。欲報名參賽之民眾，年齡未滿 18 歲者，需徵得家長/監護人同意。
2. 欲組隊參加「計分團體賽」之參賽者，完成帳號註冊後需登入『會員中心』進行組隊，發起邀請的帳號為該隊隊長，擁有替換隊員及解散隊伍權限。
3. 欲參賽之參賽者，需於參賽期限內，至各競賽地點，用手機或平板等載具，登入官方網頁 (<http://itsport.tw>) 之『會員中心』，並開啟鏡頭掃描競賽機台上的 QRcode，即可開始操作科技運動設備進行競賽。
4. 完成單次比賽後，成績將於 30 秒內，自動記錄在官方網站 (<http://itsport.tw>) 之『我的數據』中。
5. 若發現成績未成功登錄，請將完賽成績拍照存證以利回溯，並透過第壹拾貳條之聯繫方式，提供參賽時間、參賽地點、參賽編號、參賽情況等資訊，由線上客服協助處理。
6. 報名流程圖如下：



STEP 1

參賽前需完成帳號註冊
itsport.tw



STEP 2

測試前需登入帳號，開啟『QRCODE讀取』掃描機台上的QRCODE，若要報名團體賽則選擇『組隊』



STEP 3

測試完畢點選『我的數據』確認成績是否成功登錄

捌、各賽制比賽方式說明

一、計次個人賽

1. 資格排名賽期間，自動登錄參賽選手的競賽次數，累積「次數」依多至少進行全國排名。
2. 資格排名賽期間，一般組及樂活組各競賽項目「次數」越多者得勝，各組每一競賽項目排名前 10 名給予獎勵。
3. 如遇名次相同時，將依最先達成之選手取得排名較前。

二、計分團體賽

1. 參賽選手在各競賽項目的完賽成績，將自動登錄到團隊成績當中。
2. 競賽方式採「成績」計分，一般組參賽隊伍之每個成員都必須取得至少一項的競賽成績；親子組則每個成員都必須取得至少兩項成績。
3. 資格排名賽期間，計分團體賽「競技場模式」規則如下：
 - (1) 競技金幣每日可獲得各項目金幣 3 枚，每日重新計算；配合各競賽項目計分方式，實際加權倍率如下：

獲得方式	使用條件	各項目加權倍率				
		肌耐力 (秒)	協調力 (分)	爆發力 (分)	反應力 (秒)	專注力 (分)
每日單項可獲得 3 枚，意即每人每日最多可得 15 枚	當日未使用完畢即歸零	0.95	1.04	1.02	0.9	1.15

- (2) 競技金幣僅限用於單一項目，無法跨項目使用。
- (3) 選手可於當週單項個人挑戰第 2 場(含)起，開始使用競技金幣。
- (4) 每場賽事參賽前選擇「一般模式」，或使用競技幣進行「競技場模式」，挑戰優於個人排行榜第 n-5 名的選手。例如參賽者為單週第 50 名選手，欲進行「競技場模式」，即為挑戰第 45 名選手。惟參賽者為第 2-5 名選手，限挑戰第 1 名選手；第 1 名選手限挑戰總排行榜第 1 名選手。

- (5) 若挑戰成功，超過該名對手成績，則可依採用之競技幣加權分數獲得新成績及對應之排名；若挑戰失敗，則以該次原始成績計分。

序	賽事情境	成績結果
案例一	各項目本週第 1 次參賽。	依取得的原始成績計分。
案例二	各項目本週第 2 次(含)以上參賽， 不使用競技金幣 。	依取得的原始成績計分。
案例三	<u>小明</u> 本週第 15 次參賽，其為協調力項目第 50 名選手。 使用競技金幣 挑戰第 45 名選手(歷史最佳成績 95 分)， <u>小明</u> 本次挑戰原始成績為 100 分。	因成績 超越對手 ，故獲得 1.04 倍加權分數，成績為 104 分。
案例四	<u>小明</u> 本週第 15 次參賽，其為肌耐力項目第 50 名選手。 使用競技金幣 挑戰第 45 名選手(歷史最佳成績 95 分)， <u>小明</u> 本次挑戰原始成績為 90 分。	成績 未超越對手 ，故維持原始成績為 90 分。
案例五	<u>小華</u> 本週第 20 次參賽，其為肌耐力項目第 3 名選手。 使用競技金幣 挑戰第 1 名選手(歷史最佳成績 31 秒)， <u>小華</u> 本次挑戰原始成績為 30 秒。	因成績 超越對手 ，故獲得 0.95 倍加權分數，成績為 28.5 秒。
案例六	<u>小華</u> 本週第 20 次參賽，其為肌耐力項目第 3 名選手。 使用競技金幣 挑戰第 1 名選手(歷史最佳成績 31 秒)， <u>小華</u> 本次挑戰原始成績為 32 秒。	成績 未超越對手 ，故維持原始成績為 32 秒。

- (6) 競技場每週時間結算如下：

週數	計算區間	結算時間
第一週	113/7/3~113/7/9	113/7/9 23:59:59
第二週	113/7/10~113/7/16	113/7/16 23:59:59
第三週	113/7/17~113/7/23	113/7/23 23:59:59
第四週	113/7/24~113/7/30	113/7/30 23:59:59
第五週	113/7/31~113/8/7	113/8/7 23:59:59
第六週	113/8/8~113/8/15	113/8/15 23:59:59
第七週	113/8/16~113/8/23	113/8/23 23:59:59
第八週	113/8/24~113/8/31	113/8/31 23:59:59

- 各項成績將取隊伍成員中最佳成績作為團隊代表成績，惟各個項目最佳成績不得來自同一位隊員，系統會自動判別隊伍之最佳成績進行加總及排序。
- 資格排名賽階段，計分團體賽一般組及親子組各取總成績排名前 15 名之隊伍給予獎勵，

- 另各取總成績排名前 8 名之隊伍及外卡資格 2 名共 10 名，晉級全國準決賽。
6. 計分團體賽增加外卡名額，針對總成績排名 1%~50%為王者之巔、51%~100%為精英區，於資格排名賽成績結算時，由王者之巔前 8 名，另搭配精英區前 2 名以外卡資格晉級全國準決賽。
 7. 全國準決賽階段，計分團體賽一般組與親子組各取成績排名前 2 名之隊伍，晉級全國總決賽。
 8. 全國總決賽階段，由晉級全國總決賽一般組、親子組個別進行分組對抗，各組採 3 戰 2 勝制，一般組競賽項目為大會指定 1 項、雙方各指定 1 項；親子組競賽項目由大會指定，依序為雙人一組、大人個別、小孩個別競賽，一般組冠軍隊伍將晉級超人挑戰賽。
 9. 如遇名次相同時，資格賽將比較同分隊伍原始成績並決出名次，全國決賽將以各項目第二標準成績決出名次。
 10. 參賽者年齡未滿 13 歲者，各項目完賽成績僅列入團體賽親子組成績。

三、計分個人賽（大專組）

1. 競賽期間內，將自動登錄參賽選手的競賽成績，進行各分區及全國排名。
2. 資格排名賽期間各分區取「單項成績」前 16 名者，晉級分區決賽。
3. 分區決賽階段，依預賽成績第 1 名與第 16 名對戰，第 2 名與第 15 名對戰，以此類推，直至決出分區第 1 至第 4 名止，並依序給予獎勵，由大會合作之大專校院頒發。
4. 各分區之單項第 1 名（即 3 區各 5 名，共計 15 名），晉級全國準決賽。
5. 全國準決賽階段，各單項 3 位選手取第 1 名晉級超人挑戰賽（惟晉級超人挑戰賽之名單，優先排除團體賽一般組冠軍隊伍之參賽選手，由該單項成績第 2 名者（含）之後遞補）。
6. 如遇名次相同時，系統將比較同分各項目第二標準成績並決出名次順序。

四、超人挑戰賽

1. 計分個人賽各單項第 1 名對決團體賽一般組冠軍。
2. 團體賽一般組每位成員各代表自選一個項目出賽，不得重複出賽。
3. 成績依各單項獨立計分，單項第 1 名、第 2 名獲獎。
4. 如遇名次相同時，系統將比較同分隊伍各項目第二標準成績並決出名次順序。

玖、各運動項目比賽方式說明

一、資格排名賽

1. 肌耐力項目-《uGym Canoeing 輕艇激流》

- (1) 以「激流標竿」的模式競賽。
- (2) 比賽說明：固定距離為 400 公尺，以標準划槳姿勢及力道，控制畫面人物每槳前進的「方向與距離」，遊戲中設有黃色標竿，通過的瞬間能幫助船體加速向前推進。划槳姿勢參考現場設備教學影片，主要依角速度、加速度判定，若非以正常划槳動作屬違例，例如水平搖動、大力敲擊等。
- (3) 項目決算：在秒數內抵達終點即過關，依結束時畫面上呈現之花費時間為決算成績，計算時間愈短者排名較前。花費時間相同時，第二判分標準為平均力道，第三判分標準為動作相似度。

2. 協調力項目-《Lightning Run 炫光跑酷》

- (1) 以「炫光跑酷」的模式競賽，全國準決賽為 1P 全力衝刺、爭取金幣，全國總決賽、超人挑戰賽皆為 1P vs 1P 連線對戰，全力衝刺、爭搶金幣。
- (2) 比賽說明：固定時間為 60 秒，透過腳步踩踏與手部動作增加遊戲角色的移動距離，腳踩 1、2、3 號地墊控制方向閃躲障礙、取得金幣(碰到障礙減速 70%、扣金幣數)，腳踏 4、7 或 5、8 或 6、9 皆可讓角色加速，同時踩踏二個及以上組合違例。雙手與地面垂直突破光牆(突破成功加分、失敗扣 30%速度)，右手水平、左手垂直飛越鴻溝(掉落鴻溝速度歸零，重生需耗時 2 秒)，距離越遠分數越高。
- (3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，參賽者奔跑距離(包含前進、左右，Meter)之分數，加上取得金幣數量之加權總分(Score)，分數愈高者排名較前，以奔跑距離為第二比序。

3. 爆發力項目-《Metapunch 元宇宙拳擊》

- (1) 以「固定靶」的模式競賽。
- (2) 比賽說明：固定時間 30 秒，須完整穿戴 VR 設備及雙手拳擊手套，穿戴完成後選手自行以雙手對拳靶進行校正，即可開始競賽。透過雙手擊打目標以獲得分數。
- (3) 每拳的計分方式：是否擊中目標 x 基本分 x 擊中目標 x (目標出現後擊中的)反應速度倍率 x 連續擊中倍率 x P 力。
- (4) 是否擊中目標：0 為未擊中、1 為擊中；基本分：100；反應速度倍率：1~1.03 (反應越快，倍數越高)；連續擊中倍率：1~1.5 (當連續出拳都在一秒內擊中下一個目標，則計算 combo 得分)。
- (5) 項目決算：將每拳分數加總決算成績，成績愈高者排名較前。

4. 反應力項目-《WhizToys 極限跳房子》

- (1) 以極限跳房子模式競賽，共三回合，每回合依序亮不同型態的燈光，按順序踩滅燈光，速度越快者越佳。
- (2) 比賽說明：每回合過程中會有「紅燈障礙物」落下，依序踩滅燈光的同時，須閃避紅燈障礙物，若不慎踩到將會使秒數增加 3 秒。

(3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之時間為決算成績，時間愈短者排名較前。

5. 專注力項目-《Crazy Shooters VR 瘋狂射手》

(1) 以「對戰 AI 玩家」的模式競賽。

(2) 比賽說明：固定時間為 90 秒，投進籃框者得分，每框依距離獲得不同分數，固定框 17 個及 移動框 12 個，投進後隨即消失；灌籃框 3 個，每次 1 分；消失隱形框 1 個，6~13 秒出現一次，持續 5 秒或被投進即消失。每位玩家依站姿設定比賽起始高度，不得以其他姿勢進行設定，且依標準投籃動作進行，不得以拋甩方式投籃。

(3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，分數愈高者排名較前。如遇同分，以命中率為第二比序。

二、全國準決賽／全國總決賽／超人挑戰賽

1. 肌耐力項目-《uGym Canoeing 輕艇激流》

(1) 以「靜水競速」的模式競賽，全國準決賽為 1P 全力衝刺抵達終點線，全國總決賽、超人挑戰賽皆為 1P vs 1P 連線對戰。

(2) 比賽說明：固定距離為 300 公尺，以標準划槳姿勢及力道控制畫面人物每槳前進的「距離」。划槳姿勢參考現場設備教學影片，主要依角速度、加速度判定，若非以正常划槳動作屬違例，例如水平搖動、大力敲擊等。

(3) 項目決算：以結束畫面呈現之花費時間為決算成績，計算時間愈短者排名較前。花費時間相同時，第二判分標準為平均力道，第三判分標準為動作相似度。

2. 協調力項目-《Lightning Run 炫光跑酷》

(1) 以「炫光跑酷」的模式競賽，全國準決賽為 1P 全力衝刺、爭取金幣，全國總決賽、超人挑戰賽皆為 1P vs 1P 連線對戰，全力衝刺、爭搶金幣。

(2) 比賽說明：固定時間為 60 秒，透過腳步踩踏與手部動作增加遊戲角色的移動距離，腳踩 1、2、3 號地墊控制方向閃躲障礙、取得金幣(碰到障礙減速 70%、扣金幣數)，踩踏 4、7 或 5、8 或 6、9 皆可讓角色加速，同時踩踏二個及以上組合違例。雙手與地面垂直突破光牆(突破成功加分、失敗扣 30%速度)，右手水平、左手垂直飛越鴻溝(掉落鴻溝速度歸零，重生需耗時 2 秒)，距離越遠分數越高。

(3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，參賽者奔跑距離(包含前進、左右，Meter)之分數，加上取得金幣數量之加權總分(Score)，分數愈高者排名較前，以奔跑距離為第二比序。

3. 爆發力項目-《Metapunch 元宇宙拳擊》

(1) 以「固定靶」的模式競賽。

(2) 比賽說明：固定時間 30 秒，須完整穿戴 VR 設備及雙手拳擊手套，穿戴完成後選手自行以雙手對拳靶進行校正，即可開始競賽。透過雙手擊打目標以獲得分數。

(3) 每拳的計分方式：是否擊中目標 x 基本分 x 擊中目標 x (目標出現後擊中的)反應速度倍率 x 連續擊中倍率 x P 力。

(4) 是否擊中目標：0 為未擊中、1 為擊中；基本分：100；反應速度倍率：1~1.03（反應越快，倍數越高）；連續擊中倍率：1~1.5（當連續出拳都在一秒內擊中下一個目標，則計算 combo 得分）。

(5) 項目決算：將每拳分數加總決算成績，成績愈高者排名較前。

4. 反應力項目-《WhizToys 極限跳房子》

(1) 以「極限追逐」的模式競賽。全國準決賽為 1P 個人挑戰，全國總決賽為 2P vs 2P，超人挑戰賽為 1P vs 1P 連線對戰。

(2) 比賽說明：共三回合，每回合 15 秒，紫色(得 3 分)、藍色(得 2 分)、綠色(得 1 分)三種顏色得分燈號，紅色(扣 1 分)為扣分障礙物，玩家須迅速踩滅三種得分燈號，且避開扣分障礙物，直至競賽時間結束。

(3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，分數愈高者排名較前。如遇同分，以正確率較高者獲勝，即為踩到較少障礙物者勝。

5. 專注力項目-《Crazy Shooters VR 瘋狂射手》

(1) 以「對戰 AI 玩家」的模式競賽。

(2) 比賽說明：固定時間為 90 秒，投進籃框者得分，每框依距離獲得不同分數，固定框 17 個及 移動框 12 個，投進後隨即消失；灌籃框 3 個，每次 1 分；消失隱形框 1 個，6~13 秒出現一次，持續 5 秒或被投進即消失。每位玩家依站姿設定比賽起始高度，不得以其他姿勢進行設定，且依標準投籃動作進行，不得以拋甩方式投籃。

(3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，分數愈高者排名較前。如遇同分，以命中率為第二比序。

壹拾、 競賽獎勵

一、 計次個人賽獎項

競賽組別 (競賽次數)	名次	各別項目				
		肌耐力	協調力	爆發力	反應力	專注力
1. 一般組 2. 樂活組	1 st	獎金 2,000 元				
	2 nd ~4 th	獎金 1,500 元				
	5 th ~10 th	獎金 1,000 元				

二、 計分團體賽獎項

競賽組別	名次	項目	
1. 一般組 2. 親子組	全國決賽 (含外卡 2 名)	1 st	冠軍盃一座+隊員各得金牌一枚+團隊獎金 30,000 元
		2 nd	隊員各得銀牌一枚+團隊獎金 20,000 元
		3 rd ~4 th	隊員各得銅牌一枚+團隊獎金 10,000 元
		5 th ~8 th	團隊獎金 5,000 元
		9 th ~10 th	團隊獎金 3,000 元
	資格排名賽	1 st ~8 th	<u>晉級全國決賽</u>
		9 th ~12 th	團隊獎金 3,000 元
		13 th ~15 th	團隊獎金 2,000 元

三、 超人挑戰賽獎項

競賽組別	名次	各別項目				
		肌耐力	協調力	爆發力	反應力	專注力
超人挑戰賽	1 st	獎金 5,000 元				
	2 nd	獎金 2,000 元				

註 1：活動期間若發生任何不可抗力因素，主辦單位將保留變更或終止本活動之權利。此外，官方保留對此活動的所有最終決定權。

註 2：本競賽獎金皆以新臺幣計，得獎獎金超過 2 萬元，依財政部規定獎金超過 2 萬元將扣除 10% 所得稅。但得獎人如為非中華民國境內居住之個人（在中華民國境內居留未達 183 天者），不論金額依規定扣繳 20% 稅率。相關獎金款項將於決賽後 E-AMIL 發送領據及匯款資料，待填妥回覆相關內容，將於 30 個工作日內匯入指定帳戶。

壹拾壹、爭議排除機制

- 一、科技運動涉及軟硬體、網路與訊號等，難免會出現設備異常或特殊情況發生，如有發現任何異樣應立即向現場工作人員反應。
- 二、若發生成績無法自動登錄的情況，需先將成績拍照存證再由工作人員或線上客服進行登錄。
- 三、參賽者若未按照比賽項目規定取得完賽成績，經檢舉查明屬實，即刪除參賽者在該項目的所有成績紀錄，若有再犯則取消參賽資格。
- 四、大會嚴禁任何參賽者使用他人帳號登錄成績之行為，若由工作人員現場查獲或經申訴查證屬實，將取消參賽資格。
- 五、參賽選手報名註冊時所提交之資料，如有偽造不實者，經檢舉查明屬實，即取消資格並追回已付之獎項和獎勵。
- 六、若有任一項目之成績為非本人取得、冒用他人成績或代替他人比賽，經檢舉查明屬實，即取消資格並追回已付之獎項和獎勵。

壹拾貳、申訴

參賽選手若發現比賽過程有違規情事，得敘明違規事由並檢附相關證據，以具名方式向大會單位聯繫（官方 LINE 或服務窗口 E-mail）。大會收到相關文件後，將交由賽事審議委員進行審議，惟審議程序不影響賽事進行。審議委員作出確認違規之決定後，大會將取消違規選手之獎項和獎勵，並予以公告。已發出之相關獎勵品，大會將予以追回。

- 大會單位：社團法人中華民國科技運動協會 新現代五項科技運動會
- 諮詢電話：03-327-8900
- 官方網站：<https://itsport.tw/>
- 官方 LINE：<https://line.me/ti/p/~@024jvzsp>
- 官方 E-mail：itsport.contact@gmail.com

壹拾參、注意事項

- 一、活動期間內各項目皆開放民眾體驗，請所有體驗或參賽者遵守秩序。
- 二、工作人員(包含設備廠商、現場操作之人員)不得參與個人競賽，亦不得與民眾組隊。
- 三、參賽者在開始各項目前需遵守及尊重現場工作人員之指示。
- 四、參賽者若不遵守工作人員指示而造成器材設備損壞，須負全額賠償責任。

- 五、若有任何不遵從指示或出現失控舉動之民眾或參賽者，經現場工作人員勸導無效，則大會
有權停止並取消體驗與參賽資格。
- 六、體驗民眾及參賽者在開始各個比賽項目前，需要評估自己的身體健康狀況，若有不適則需
主動告知工作人員，並且切勿從事可能造成個人身心風險之活動。
- 七、主辦單位保有最終修改、變更、活動解釋及取消本活動之權利，若有相關異動將會公告於
官方網站 <https://itsport.tw>，恕不另行通知。