



項目：常規賽小初高組·創意賽及足球賽 **日期：**2019年9月28日(星期六) **時間：**8:30 – 17:30
地點：香海正覺蓮社佛教黃藻森學校 (將軍澳寶琳北路 38 號)

比賽全日總流程表

時間	需時	創意賽	常規賽			足球賽
			小學組	初中組	高中組	
		3/F	G/F 禮堂	5/F	6/F	1/F
08:30	(30min)	參賽者報到(請登入 http://www.wro.semia.com.hk/checkin/ 填寫表格報到) 以上網址 QR Code 將於比賽日貼於比賽場地入口				
09:00	(15min)	所有隊伍就坐·常規賽公佈特殊規則·比賽開始 (所有隊伍必需於 9:00 前就坐於指定位置·遲到隊伍仍可進場·但不補回搭建時間)				
09:15	(105min)	設置時間 隊伍可於 9:15-11:30 期間自行到 3/F 課室設置場地·及登入「報到網頁」報到。	<ul style="list-style-type: none"> • 機械人搭建·修正及測試(不多於 135 分鐘) • 除創意賽外·所有項目均需要即場搭建機械人 • 工作人員派發比賽貼紙及紀念襟章 			
11:00	(30min)		• 11:00 停止排隊測試·隊伍仍可於座位繼續調整機械人			
11:30	(30min)		檢查機械人			
12:00	(60min)	設置場地/午飯時間 隊伍需自行安排(1 小時)	第一次挑戰 (完成比賽可先放飯) (1 小時)	午飯時間 · 隊伍需自行安排 (1 小時)· 所有隊伍必需離開校園		
13:00	(60min)		午飯時間 · 隊伍需自行安排 (1 小時) · 所有隊伍必需離開校園	第一次挑戰 (1 小時)	小組循環賽 (2 小時)	
14:00	(60min)	評審時間 (14:00 至 16:30) 每支隊伍有 15 分鐘的評審時間·包括 5-10 分鐘展示時間及不多於 5 分鐘答問時間。	機械人修正及測試 (1 小時)			
15:00	(30min)		檢查機械人			成績計算
15:30	(75min)		第二次及第三次挑戰			淘汰賽
16:45	(15min)	分數統計				
17:00	(30min)	頒獎				
17:30		所有活動完結·謝謝!!				

以上時間只供參考·一切以比賽當日公佈為準。

入場注意事項

1. 比賽報到時間為早上 8:30 - 9:00，切勿過早於校門外等候，如學校早於 8:30 抵達，請於學校大門外等候。
2. 除活動範圍之禮堂及比賽課室外，校園其他地方均**不設參觀**，敬請留意。
3. 確保學生安全及場地整潔，所有參賽者**必需穿著運動鞋**。

比賽注意事項

4. 比賽期間除參賽隊員及工作人員外，**教練及參觀者不得進入比賽區域**。
5. 比賽場地**不設電源**供應，參賽者需預先替電腦及機械人充電，帶備足夠電池，大會設緊急充電區予參賽者使用，如有需要請於當日向工作人員查詢。
6. 除創意賽外，所有項目都必須即場搭建機械人，零件必須以元件的狀態帶進比賽區域。
7. 請注意機械人大小限制：
 - 常規賽：25cm³，足球賽：直徑不大於 22cm，高度低於 22cm，限重 1KG
8. **參賽隊伍的作品都必須由隊伍隊員原創。如參賽作品被發現涉及抄襲他人(包括同一參賽單位其他隊伍)作品，將可能被取消資格。**
9. 比賽當日常規賽將公佈一項特殊規則(任務)。
10. 常規賽小學組場地邊框高度約為 **5cm**，常規賽初中，高中及足球賽場地邊框高度約為 **9-10cm**
11. 比賽規則，比賽場地，大小尺寸及日程等皆以比賽當日最終安排為準。
12. 場地測試注意事項：
 - 只限**手持比賽**機械人之隊員排隊
 - 每次只限出車一次
 - 測試時間完結前 30 分鐘停止排隊。
13. 挑戰注意事項：
 - 隊員依次序帶機械人到比賽枱進行比賽
 - 裁判會宣讀隊伍的中文及英文名稱，著隊伍準備比賽。
 - 隊員把機械人帶到場地，並依照裁判的指示進行比賽。
 - 如果裁判呼叫隊伍名稱 3 次沒有回應，作放棄該回合挑戰處理。
14. 如對比賽結有任何異議，必需由隊伍成員向裁判提出，如再有爭議，**由總裁判作最終決定**。
15. 如比賽當日早上 6 點前天文台發出黑色/紅色暴雨訊號或八號烈風訊號。比賽會被取消，大會將透過電郵及電話通知負責老師及教練往後安排。

如有任何關於比賽當日的疑問，請電郵 wro.hk@semia.com 查詢

挑戰/評審過程

常規賽

- 1 每張比賽枱會有一位裁判
- 2 每個回合開始前(機械人檢查後)，裁判會隨機決定任務物品位置。
- 3 比賽開始時，裁判將按照分組表內的次序，宣佈隊伍的中文及英文名稱，著隊伍準備比賽。比賽隊員需於機械人檢查區將已檢查的機械人帶到場地，並依照裁判的指示進行比賽，如呼叫隊伍 3 次均沒有回應，視為放棄。
- 4 隊伍有 30 秒準備時間，

隊員必須： 檢查機械人及準備機械人需要用到的工具 檢查場地上的任務模型是否放置正確。	裁判必須： 正確地放好隨機物品
---------------------------------------------------------	---------------------------
- 5 當裁判宣佈：「1, 2, 3, LEGO!!」之後隊伍開始比賽。
- 6 比賽期間若發生以下情況，該回合挑戰將結束並停止計時：

<ul style="list-style-type: none"> • 挑戰時間 (2 分鐘) 已經結束 • 任何隊員碰觸到運行中的機械人或場地上的任務物品 • 機械人完全離開賽枱 • 發生任何違規事項 	<ul style="list-style-type: none"> • 機械人運作完畢。隊員需要清楚告訴裁判機械人已經運作完畢，當機械人停定後裁判會停止計時。 • 機械人抵達終點區，且隊員清楚告訴裁判機械人已經運作完畢。
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------
- 7 分數計算完畢後，隊伍代表及裁判需在計分紙上簽署確認。
- 8 該回合比賽完結後，隊伍需收拾機械人及工具並還原比賽場地，然後把機械人放回檢查區。

足球賽比賽流程

- 1 足球賽每張比賽枱會有一至兩位裁判
- 2 比賽共分為循環賽及淘汰賽：
 - 每場比賽均為上、下半場各 2 分鐘，半場之間休息時間約 1 分鐘。
 - 只有淘汰賽冠軍戰及季軍戰為上、下半場各 5 分鐘，半場之間休息時間約 2 分鐘。
- 3 隊伍分為 A,B,C,D 四個小組進行小組循環賽，循環賽採用積分制，勝方得 3 分，負方得 0 分，平手各得 1 分。每個小組的首名可進入淘汰賽，如得積分相同，計算得失球。
- 4 淘汰賽準決賽將由 A 組首名對 C 組首名，及 B 組首名對 D 組首名。
- 5 比賽的開球權透過猜拳方式決定，猜贏的一方可以：(a) 選擇場地，或者 (b) 選擇先開球，猜輸的一方則有另外一個選擇的決定權。
- 6 比賽完結後，隊伍代表及裁判需在計分紙上簽署確認。
- 7 比賽完結後，隊伍需收拾機械人及工具並還原比賽場地，然後把機械人放回檢查區。
- 8 機械人不允許使用運球裝置
- 9 任何時候，機械人低於球高的部份不能佔據球多於 2cm，而高於球高的部份則不能覆蓋球多於一半。

創意賽比賽流程

1. 所有作品由大會安排之 2-3 位評審評核。
2. 隊伍必需於比賽前提交影片發報告予大會，否則將影響評審分數。
3. 大會提供不大於 2mx2m 的空間及學生枱一張作展示作品，隊伍如需額外枱檯，可電郵大會安排。
4. 評審時間約 5-15 分鐘，包括 5-10 分鐘的隊伍展示時間，及不多於 5 分鐘的評審發問時間。
5. 隊伍可提供印刷版本的作品報告予評審，以助評審了解作品。