



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

### “不插電編程挑戰賽” 規則

#### A. 比賽內容簡要

不插電編程賽將以 **Matatalab Coding Set** 進行。透過一系列的實物編程任務，讓參賽者在比賽中根據現場隨機抽取的題目內容，按照要求完成編程任務，主要考驗參賽者的運算思維能力和程式設計能力。

#### B. 報名及比賽機制簡要

(1) 參賽者須為於 2025/2026 學校年度就讀本澳正規教育之小、幼學生，以學校或教育中心為參賽單位進行個人報名，報名限額將採用“先報先得、資格優先”原則（特殊組除外）：

- 校部單位：上限 2 隊，前 2 隊符合章程要求的隊伍為正選；超 2 隊的部分納入候補；
- 教育中心：上限 1 隊，第 1 隊符合章程要求的隊伍為正選；超 1 隊的部分納入候補；
- 候補隊伍遞補：待已獲資格隊伍資格確認後，按報名提交順序依次遞補，遞補通知將於 2026 年 2 月 8 日前通過電子郵件發送，所屬賽場將於 2026 年 4 月 14 日公佈。

(2) 參賽組別按學生班級分為三個組別：

組別	校部單位 報名上限	每間教育中心 報名上限	比賽地圖及器材
幼兒組	2 隊	1 隊	大會會先選出指定及有限數量的程式碼給參賽者使用
初小組	2 隊	1 隊	大會不會事先選定程式碼給參賽者使用
特殊組	不限	不限	大會會先選出指定及有限數量的程式碼給參賽者使用

- 幼兒組：全日制幼稚園一年級至幼稚園三年級在校生
- 初小組：全日制小學一年級至小學三年級在校生
- 特殊組：僅限智力屬於輕度智能不足或以下之特殊教育班學生

(3) 比賽會直接進行一次性決賽，並不會舉行初賽或複賽。



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

- (4) 每隊應由參賽組別最多薦派 1 位指導教師或導師帶隊參賽，指導教師或導師可在正式比賽外時間指導學生，但正式比賽時間內指導教師或導師不可參與任何比賽任務或現場修改編程。
- (5) 請按此 [進行報名](#)，截止日期為 **2026 年 1 月 31 日**。報名費用全免。

### C. 比賽地圖及器材說明

- 幼兒組、特殊組：大會會先選出指定及有限數量的程式碼給參賽者使用



- 初小組：大會不會先選定程式碼給參賽者使用



### D. 比賽形式

- (1) 題目展示形式：

- 圖文結合方式，每條題目最多包含 8 個紅色障礙物，1 個中途點及 1 個終點。
- 每條題目會標示機械人的面向。
- 幼兒組、特殊組比賽不設中途點。
- 機械人不需要在中途點停留，但必須經過中途點。
- 參賽者需按題目指示放置顏色旗子，起點用綠旗表示，中途點用藍旗表示，終點用紅旗表示。放置旗子的時間不會計算在比賽時間內，放錯不扣分。



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

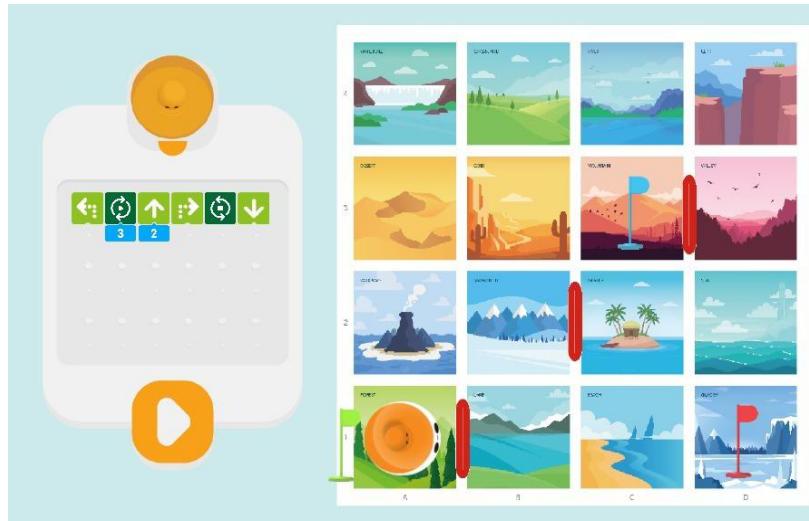
## 題目示範例子：

## 第一題



起點 : A1  
中途點 : C3  
終點 : D1  
面向 : 

### 示範答案：



(2) 參賽者進入比賽房間後，每名參賽者會獲分發一套 Matatalab 機械人，並有 1 分鐘時間測試器材。如參賽者發現機械人存在問題，可以舉手向裁判示意更換。

(3) 每名參賽者需於指定時間內完成 3 題題目，每題題目會獨立計時。每題限時 5 分鐘。每題只有一次作答機會。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

- (4) 裁判會向參賽者派發試題，參賽者需要照試題設置場景。當所有參賽者已設置好場景後，裁判會示意比賽並開始計時。
- (5) 實物編程方塊必須準確放置在編程板，大會不接納錯誤擺放或擺放不當導致的一切問題。如答案放在編程板以外的地方則不會被計算。
- (6) 根據比賽題目程式設計，可試運行，修改程式；本步驟自主選擇，可以不進行，但程式執行時間仍會計入程式設計時間。
- (7) 如參賽者毋須試行程式或完成時需要舉手示意，等待驗證，裁判會即時記錄參賽者編程時間，參賽者的手須離開桌面，禁止進入“比賽區”觸碰器材。
- (8) 待所有參賽者完成後，裁判會驗證每位參賽者答案。驗證答案時，參賽者需聽從裁判指示按下開始鍵。如參賽者答案正確，裁判會記錄該題編程時間，如答案錯誤，則不記錄時間。
- (9) 驗證時以參賽者編程板上的答案為大前提，如因機件問題導致機械人無法走到目標，但程式正確，仍會當作驗算成功。
- (10) 待裁判驗證答案後，參賽者需要收拾桌面準備下題題目。完成後，裁判會再派發第二條題目，當全部參賽者準備好後，便開始計時。
- (11) 如此類推，待完成三條題目後，參賽者須在規定時間內快速收拾器材，並聽從指示離開比賽場地。
- (12) 裁判一律不會回答任何關於題目的解決方法或如何使用程式碼等問題。
- (13) 大會所發給參賽者的程式碼（種類及數量）一定足以解決試題。參賽者要運用所派發的程式碼以解決問題。

### **E. 計分及排名準則**

- (1) 完成任務一計 1 分，任務二計 2 分，任務三計 3 分，答案錯誤不計分。
- (2) 比賽成績以任務積分優先，積分高者在前，積分相同時以完成程式設計時間區分，快完成者列前。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

(3) 除每組設冠軍、亞軍、季軍及優異獎外，會另行根據隊伍總得分設置等級獎：4 - 6 分獲一等獎、3 分獲二等獎、1 - 2 分獲三等獎，以茲鼓勵。

### F. 比賽日期

(1) 名單及賽場將於 2026年4月14日活動頁公布。決賽日期為 2026年5月2、3日。

(2) 參賽者會由大會安排分成多個組別，並在不同時段進行比賽，參賽者不得要求調時段或組別。

### G. 獎項設置

(1) 所有冠軍、亞軍、季軍之指導老師均獲發優秀指導老師榮譽證書。

(2) 所有參賽者及指導老師均獲發電子證書；其中，物聯網 ( IoT ) 比賽的所有初賽參賽者及指導老師同樣獲發電子證書。

(3) 電子證書於活動結束後發送至聯絡電子郵件地址。

賽項	組別	獎項	內容
不插電編程 挑戰賽	幼兒組 初小組 特殊組	冠軍 (各1名)	獎座、電子證書、優秀學校錦旗
		亞軍/季軍 (各1名)	獎座、電子證書
		優異獎 (各3名)	獎座、電子證書
		一等/二等/三等獎 (各1名)	電子證書

### H. 其他注意事項

(1) 學生報名比賽即表示同意主辦及聯合主辦單位可在任何線上及/或線下媒介展示其編程、短片及照片。

(2) 本文件所提供的平面圖例子僅供參考，不是正式比賽時所用的平面圖。

(3) 競賽時間內除評審、工作人員及選手外，其餘人員包括學校帶隊教師或導師不得進入競賽場地。

(4) 比賽由裁判核對答案及計時，一律由現場裁判裁定為準，不設上訴。

(5) 如有任何違規或出現嚴重影響賽情者，大會有權終止違規者的參賽權利。

主辦單位：



支持單位：



## 國際青少年創科教育大賽（澳門區）2026

International Youth STEAM Education Competition (Macau) 2026

- (6) 規則的最終解釋權歸大會及賽事裁判組裁決。
- (7) 所有證書將以電子證書形式免費發放，不設實體證書。
- (8) 如有任何爭議，大會保留最終決定權。

### I. 聯絡方式

如有疑問，可致電 ( +853 ) 8795 7247 ( 陳小姐 )，或聯絡電郵 [multimedia@msc.org.mo](mailto:multimedia@msc.org.mo)。