“不插電編程挑戰賽” 規則

A. 比賽內容簡要

不插電編程挑戰賽將以 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的任務內容，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 2026/2027 學校年度就讀本澳正規教育之中、小學生，以學校或教育中心為參賽單位進行**隊伍報名**。

- 校部單位：上限 5 隊，前 5 隊符合章程要求的隊伍為正選；超 5 隊的部分納入候補；
- 教育中心：上限 3 隊，前 3 隊符合章程要求的隊伍為正選；超 3 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 **2027 年 2 月 15 日**前通過電子郵件發送，所屬賽場將於 **2027 年 2 月 22 日公布**。

（2）比賽共有兩個組別：

組別	指導老師	校部單位 報名上限	教育中心 報名上限
幼兒組	1 人	5 隊	3 隊
初小組	1 人	5 隊	3 隊
特殊組	1 人	不限	不限

- 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。

（4）參賽隊伍須由參賽單位指派一位指導老師帶隊，指導老師可帶領多於一隊參賽隊伍。

（5）指導老師僅可代表單一校部或教育中心參賽，不得同時擔任多間不同機構之指導老師。

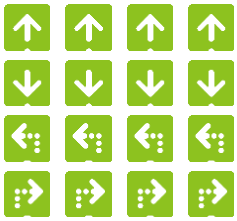
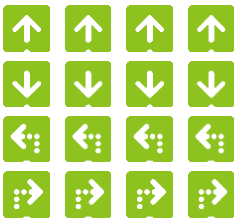
（6）指導老師僅可於非比賽時間指導參賽者，正式比賽期間不得參與任何比賽任務或在現場修改編程。

（7）請**按此**進行報名，截止日期為**2027年1月31日23:59**。

（8）比賽日期：2027年3月6至7日、13至14日、20至21日。

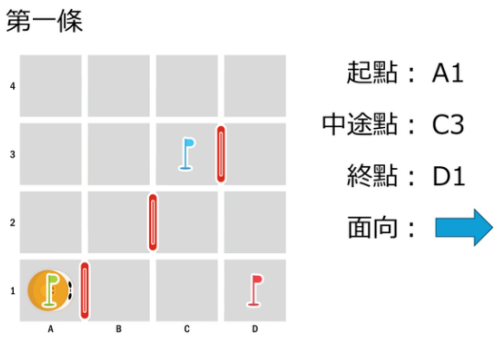
（9）參賽者會由大會安排分成多個組別，並在不同時段進行比賽，參賽者不得要求調時段或組別。

C. 比賽地圖及器材說明

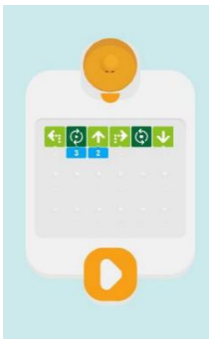
組別	比賽地圖及器材
全部組別	大會會為每位參賽者提供以下基本器材： 編程板  編程指令塔  機械人  比賽專用地圖  比賽專用地圖介紹及尺寸規格 請查閱《“不插電編程挑戰賽”專用地圖介紹》以及按此下載**比賽專用地圖**
幼兒組 特殊組	大會提供以下編程方塊及指示物給參賽者使用：    
初小組	大會提供以下編程方塊及指示物給參賽者使用：     

D. 比賽形式

示範例子



示範答案



任務展示形式：

- 圖文結合方式，每個任務最多包含 8 個紅色障礙物，1 個中途點及 1 個終點。
- 每個任務會標示機械人的面向。
- 幼兒組和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。
- 參賽者需按任務指示放置顏色旗子，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。

（1） 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。

（2） 每名參賽者需於指定時間內完成3個任務，每個任務會獨立計時。每個限時5分鐘並且只有一次作答機會。

（3） 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。裁判會示意開始比賽並計時。

（4） 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。

（5） 參賽者**可**於限時屆滿或舉手示意作答完成前，測試、執行及修改程式；**此步驟屬自選項目，亦可略過**，惟程式執行時長仍計入程式設計時限內。

（6） 參賽者若毋須試行程式或已完成比賽，須舉手示意，等候裁判驗證；裁判將即時記錄參賽者編程時間。參賽者雙手須離開桌面，不得再觸碰比賽器材。

（7） 待所有參賽者完成後，裁判會驗證每位參賽者的答案。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。

（8） 驗證以參賽者提交之程式為首要依據。若因機件故障導致機械人未能抵達目標位置，惟程式內容正確，仍判定為驗證成功。

（9） 待裁判驗證答案後，參賽者需要收拾桌面準備下個任務內容。完成後，裁判會再派發第二個任務，當全部參賽者準備好後，便開始計時。

（10） 如此類推，待完成 3 個任務後，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。

（11） 裁判一律不會回答任何關於任務的解決方法或如何使用程式碼等問題。

（12） 大會所發給參賽者的程式碼（種類或數量）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。

（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. 獎項設置

（1） 不插電編程挑戰賽之幼兒組、初小組及特殊組分別設有以下獎項：

獎項	名額	內容
冠軍	各 1 名	獎座、電子證書、優秀學校錦旗
亞軍	各 1 名	獎座、電子證書
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	不限	電子證書

（2） 獲得冠軍、亞軍、季軍或優異獎之參賽者將不會重複獲得一等獎、二等獎或三等獎。

（3） 所有參賽者及指導老師均獲發電子證書。

（4） 電子證書於活動結束後發送至聯絡電子郵件地址。

（5） 《不插電編程挑戰賽》成績納入全能系列大獎計分，詳情請參閱比賽章程。

G. 其他注意事項

（1）參賽者報名比賽，即表示同意主辦單位可在任何線上或線下媒介展示其比賽作品和編程，短片和照片。

（2）比賽時間內除裁判、工作人員及參賽者外，其餘人員包括學校帶隊教師或導師不得進入比賽場地。

（3）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。

（4）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。

（5）規則最終解釋權歸大會及賽事裁判組所有。

（6）如有任何爭議，大會保留最終決定權。

H. 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。