“AI 人工智能應用賽”規則

A. 比賽內容簡要

本賽事聚焦 AI 姿態辨識技術在醫療健康領域的應用，參賽者須開發具備 AI 姿態辨識功能的應用程式（APP），程式將透過捕捉骨架關鍵點，即時辨識動作並生成報告。

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。

（2）比賽共有兩個組別：

組別	隊伍人數	指導老師人數	校部單位 報名上限	教育中心 報名上限
高小組	2-3 人	1 人	5 隊	3 隊
中學組	2-3 人	1 人	5 隊	3 隊

- **高小組：全日制小學四年級至小學六年級在校生**
- **中學組：全日制初中一年級至高中三年級在校生**

（3）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。

（4）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。

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

（6）比賽會直接進行一次性決賽，並不會舉行初賽或複賽。

（7）**審查**：**2027年4月10日23:59前**提交作品，2027年4月16日公布所屬賽場。

（8）決賽：**2027年4月24日及25日**舉行，比賽地點為澳門科學館。

C.審查機制

（1） 參賽者於**審查**階段提交之內容及檔案，即為決賽當日使用版本；入圍決賽後，不得替換或更新檔案，參賽者須於決賽當日備妥該檔案及其連結，作為大會持有安裝檔異常時之備用；檔案之上傳時間須顯示為2027年4月10日23:59或之前，逾期檔案不予採納。倘隊伍自行刪除檔案，相關影響由參賽隊伍自行負責。

（2） 參賽者提交之內容、訓練模型及APK檔不得與其他參賽者相同、不得抄襲，亦不得完全由生成式AI獨立完成，參賽者須參與相關開發修改工作，詳細規範請參閱**《AI使用守則》**；違反以上規定者，將取消參賽資格。審查項目如下：

- **已訓練完成的姿態辨識模型**
- **APK 檔**

（3） 參賽者須於決賽當日自備可用鏡頭功能之Android（安卓系統）手機或Android平板電腦，使用非Android裝置參賽，將會被取消參賽資格。

（4） 比賽當日大會將提供電腦、數據線以及參賽者於審查階段上傳之安裝檔，供參賽者下載安裝。僅當大會提供之設備或線材異常時，參賽者方可使用自備數據線，並使用本條款第（1）點所述之備用檔案連結，參賽者備用檔案無法正常使用，後果由參賽者自行承擔。

D. 作品遞交程序

（1） 參賽者須**於2027年4月10日23:59前**，依下述要求**按此**提交作品。

（2） 提交的內容包括**已訓練完成的姿態辨識模型**及**APK檔**。

（3） **本賽事不設作品補交機制，如鏈結失效、設定錯誤以致評審無法觀看作品資料，相關後果及衍生之所有影響，由參賽者自行承擔。**

（4） 請確保已開放超連結檢視的權限，並維持連結有效至比賽完結。



（5） 僅在截止日期前完成提交、內容齊全且作品具備可運行性的參賽方，方可保留已安排的賽場資格；未滿足上述任一條件的，將取消其賽場資格，按棄權處理。

（6） 參賽者提交作品後**不得修改**，該版本即為決賽當日使用版本；檔案上傳時間須為**2027年4月10日23:59或之前**，並維持有效至比賽完結。

E .決賽流程

（1） 參賽者賽前先到**預備區**，下載及安裝相關檔案；安裝及測試完成後，按工作人員指示進入比賽場就座，等候比賽開始。

（2） 裁判宣告比賽開始，參賽者方可開始進行比賽任務。

（3） 參賽者須於時限內（高小組 8 分鐘；中學組 5 分鐘）完成掃描，產生一張報告並截圖以作計分及記錄用途；報告及報告截圖必須於時限內完成。

（4） 請參賽者在完成任務和螢幕截圖後舉手示意，裁判或工作人員將會記錄完成時間，舉手示意的時間為完成時間（請確認裁判或工作人員知道）

（5） 參賽者舉手或比賽時限屆滿後，工作人員將回收題目紙，參賽者須留在比賽場，並按現場工作人員指示將報告上載至Google表單呈交大會，確認大會成功收妥報告後，方可離開比賽現場。

（6） 參賽者離開比賽場後，大會不接受任何理由之重交報告申請。

F . 比賽主題及作品要求

（1） 參賽者須於比賽現場辨識10張圖片內的人物姿態，並透過程式邏輯輸出報告；報告不得直接由生成式AI產生。

- **高小組**：比賽時限為 8 分鐘，須分辨以下三大類型：H / S / L
- **中學組**：比賽時限為 5 分鐘，須分辨以下五大類型：H / HS / S / SL / L



高位姿態
「H」



半高姿態
「HS」



標準姿態
「S」



半低姿態
「SL」



低位姿態
「L」

報告例子（請標明參賽單位及參賽者名字）：

AI 姿態辨識結果	
ＸＸ小學	
隊伍編號	
甲學生、乙學生、丙學生	
題目編號	辨識結果
Q1	H
Q2	S
Q3	L
Q4	H
Q5	S
Q6	L
Q7	H
Q8	L
Q9	H
Q10	S

高小組報告格式的範例

AI 姿態辨識結果		
ＸＸ中學		
隊伍編號		
丁學生、戊學生、己學生		
題目編號	信心值	辨識結果
Q1	0.71	H
Q2	0.72	HS
Q3	0.73	S
Q4	0.74	SL
Q5	0.75	L
Q6	0.76	H
Q7	0.77	HS
Q8	0.78	S
Q9	0.79	SL
Q10	0.80	L

中學組報告格式的範例

比賽所需訓練資源及詳細解釋請參閱下方：

《AI 人工智能應用賽 2027 比賽資源》

G. 計分及排名準則

（1）計分方式：（共10題，每題10分，總分100分）

- **高小組**：答案正確即得分。
- **中學組**：必須信心值≥0.70 及答案正確才算該題得分。

（2）參賽者排名以比賽得分為首要依據，得分越高，排名越前。

（3）若得分相同，則以決賽現場任務完成提交時間作為判斷，完成時間較早者排名列前。

H. 獎項設置

（1）《AI人工智能應用賽》高小組及中學組分別設有以下獎項：

獎項	名額	內容
冠軍	各 1 隊	獎座、電子證書、優秀學校錦旗
亞軍	各 1 隊	獎座、電子證書
季軍	各 1 隊	獎座、電子證書
優異獎	各 5 隊	電子證書

（2）所有冠軍、亞軍、季軍之指導老師獲發優秀指導老師榮譽證書。

（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）《AI人工智能應用賽》成績納入**全能系列大獎**計分，詳情請參閱比賽章程。

I. 其他注意事項

（1）本賽規所提供的媒體僅供參考，與正式比賽時所用的媒體或有差別。

（2）比賽期間除評審、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）比賽期間，參賽者不得以任何形式與外界進行聯繫，如有任何疑議請向裁判提出。

（4）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。

（5）比賽期間有任何爭議時，由大會或評審裁定所有爭議，不設上訴。

（6）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。

（7）規則最終解釋權歸大會及賽事裁判組所有。

（8）如有任何爭議，大會保留最終決定權。

J．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。