



智高

2017

R4M領隊會議

會議流程

一、報名狀況

二、賽程報告

三、問題討論

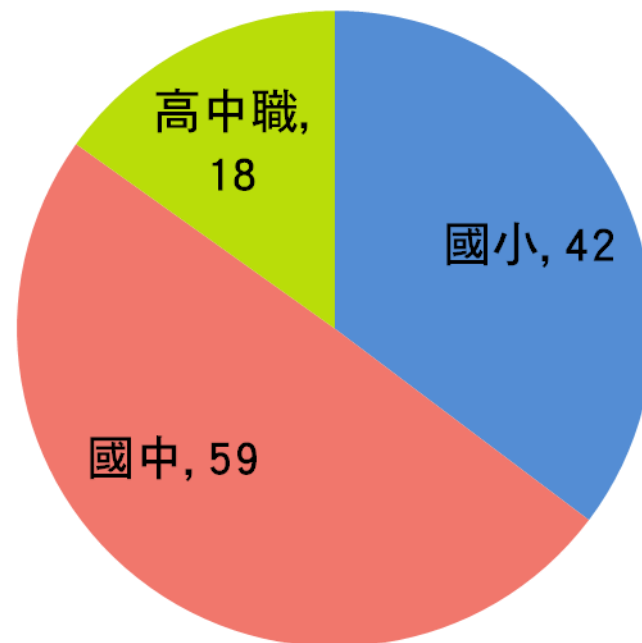
四、總結

一、報名狀況

國小組 - 42隊

國中組 - 59隊

高中職組 - 18隊



**此次左右賽道分配係根據報名隊伍號碼
單數號（左賽道）、雙數號（右賽道）**

二、賽程報告

1、活動流程

2、關卡說明

3、比賽流程

1、活動流程

R4M組	
09:15 - 11:15	R4M作品組裝 (含練習)
10:00 - 11:15	作品檢錄
11:15 - 12:30	用餐時間
12:30 - 12:50	參賽隊伍進場
13:00 - 16:00	評審進行
16:20 - 17:00	作品領回 實際時間待得獎作品檢 錄完後才可領回
17:00	頒獎典禮 (視評審狀況而定)

2、關卡說明

第一關

跨越高台



第二關

骰子堆高



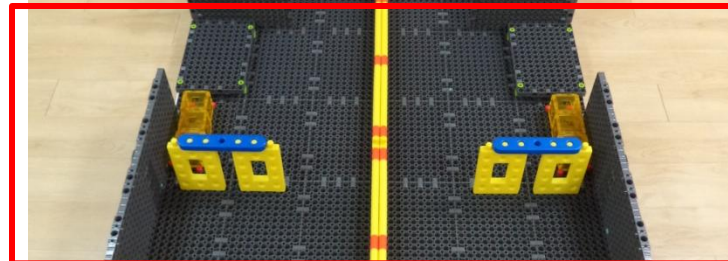
第三關

編程軌道

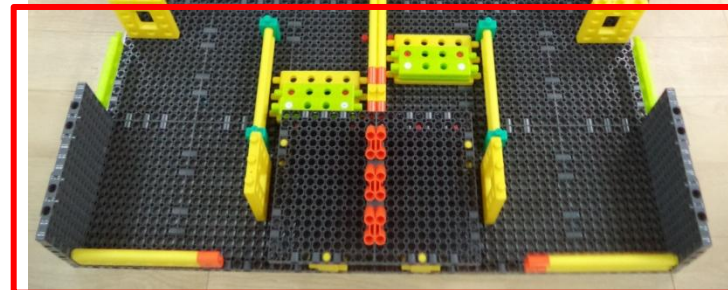
編程軌道區



骰子堆高區

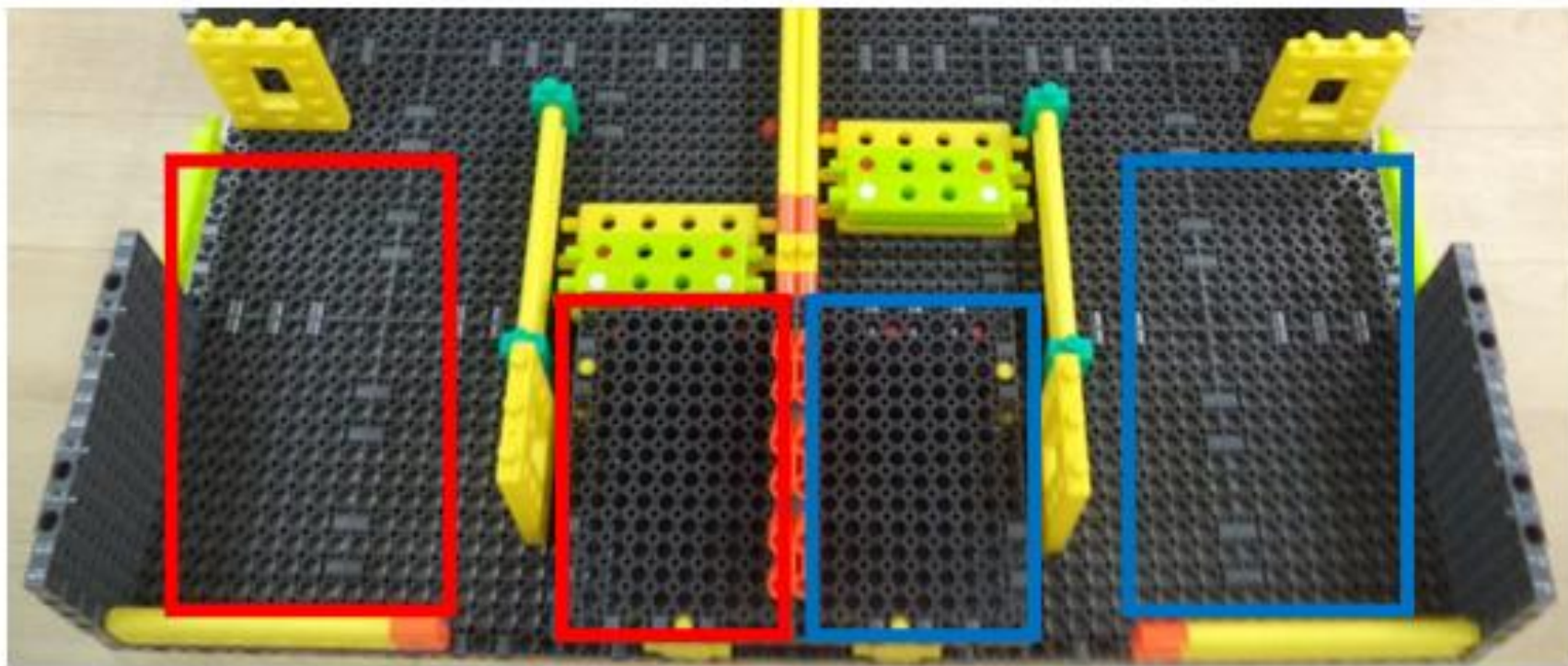


跨越高台區



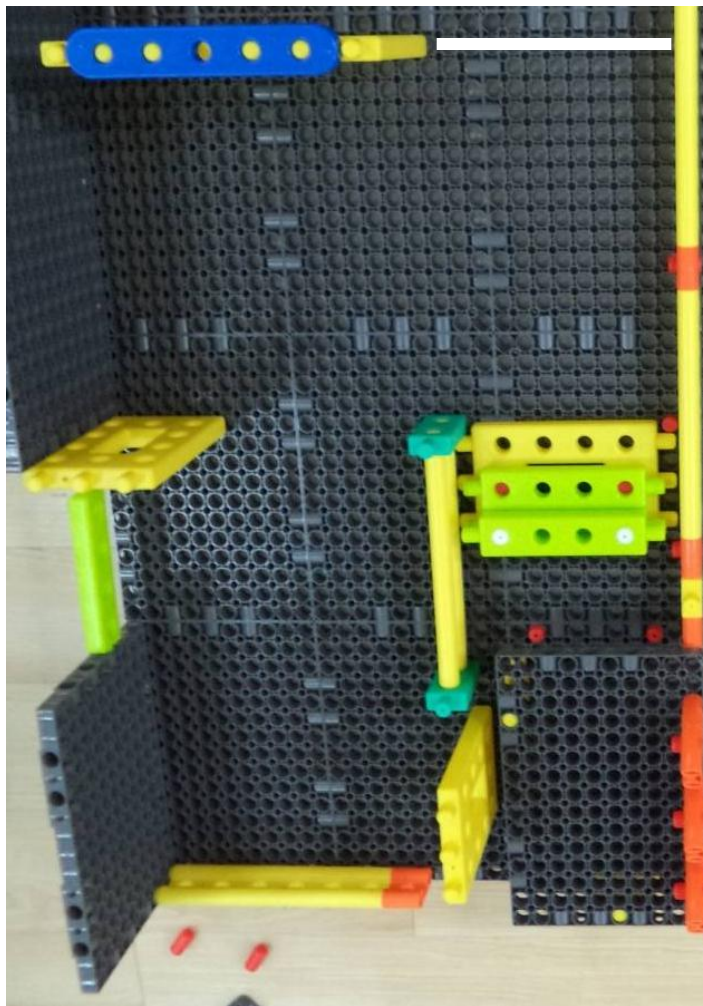
2、關卡說明

起始位置



2、關卡說明

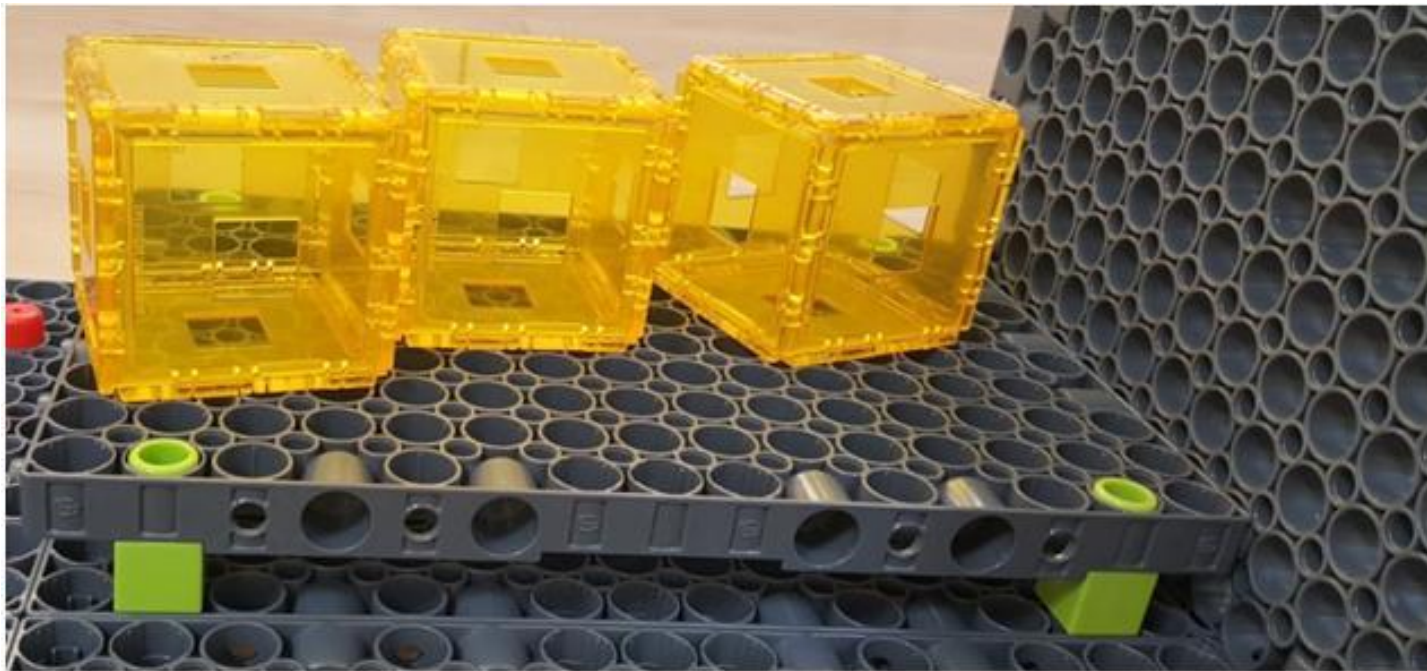
跨越高台區



※以左側賽道為例

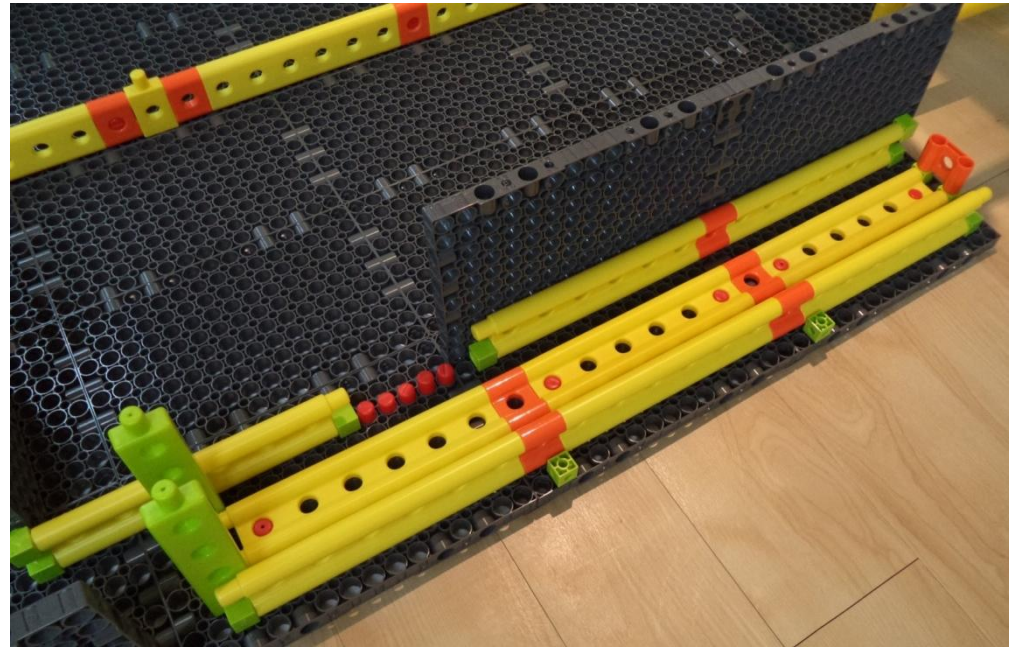
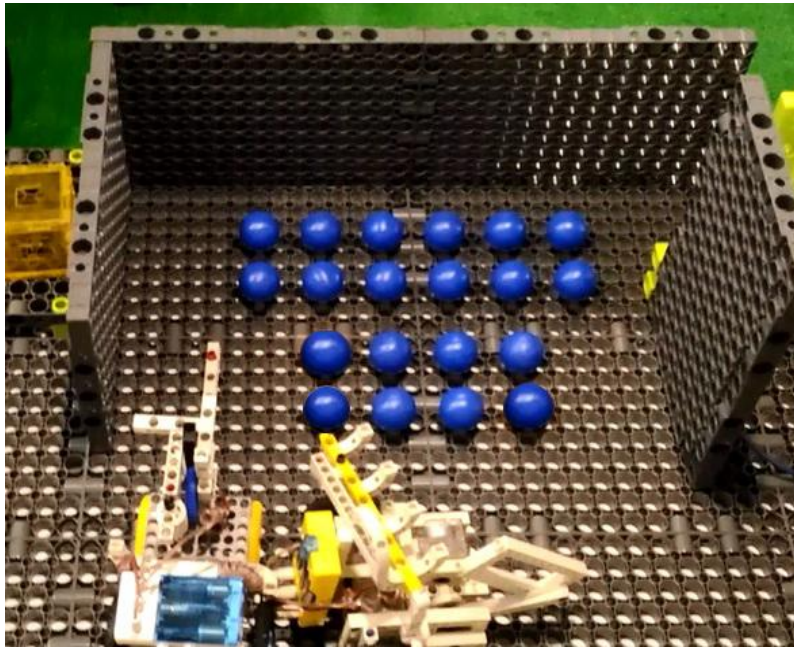
2、關卡說明

骰子堆高區



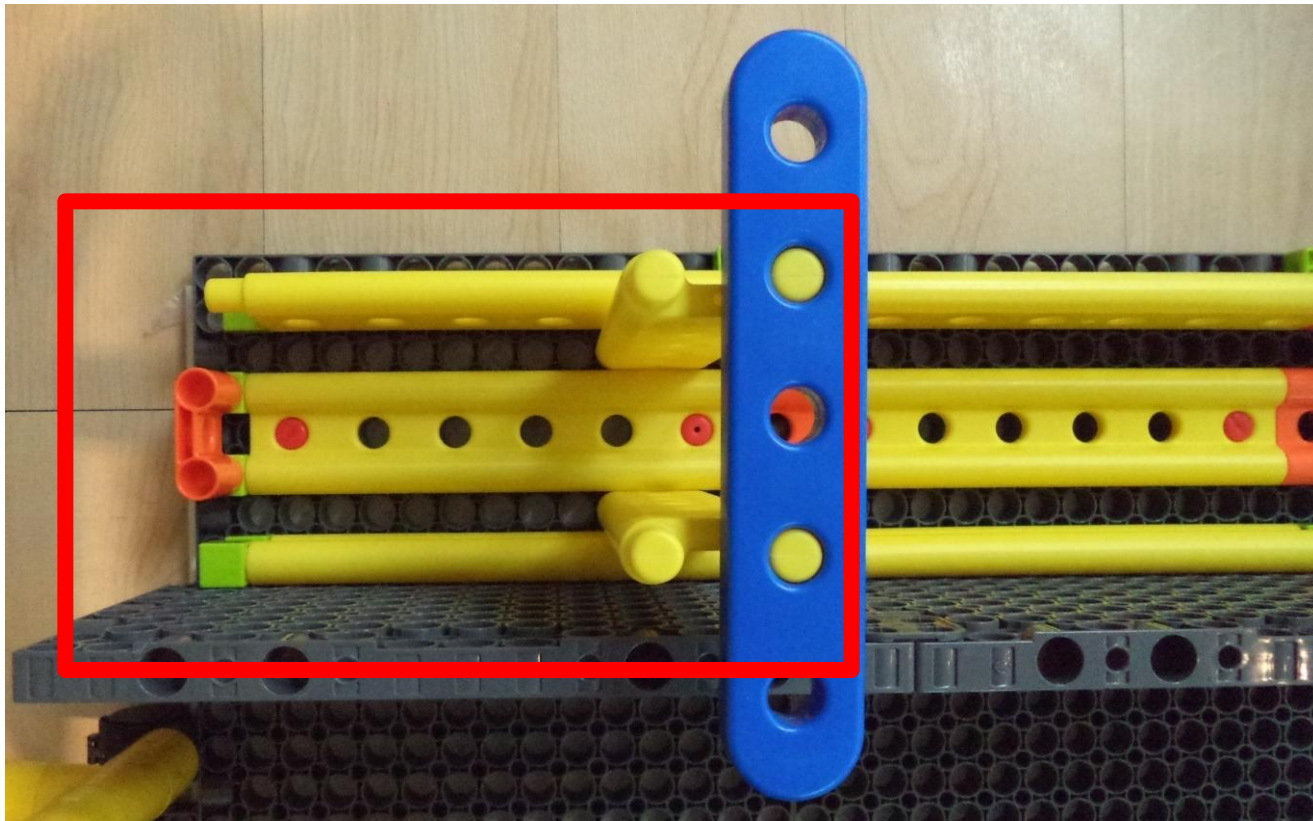
2、關卡說明

編程軌道區



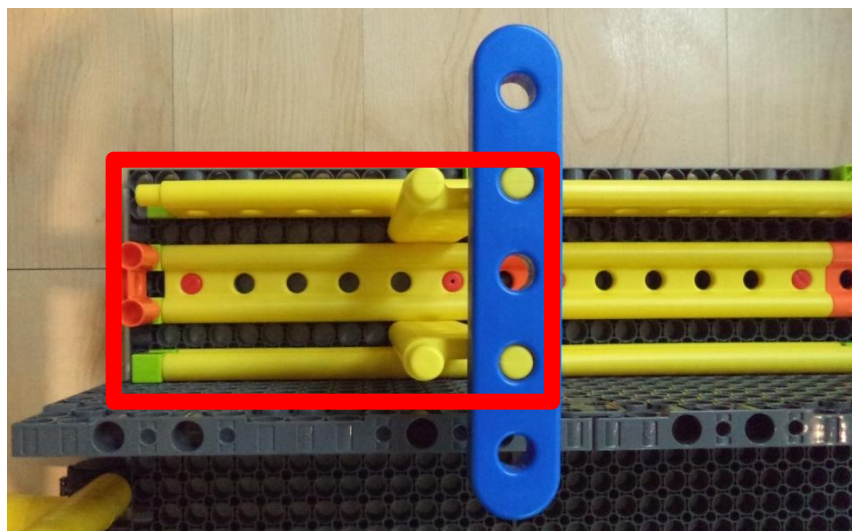
2、關卡說明

編程軌道區



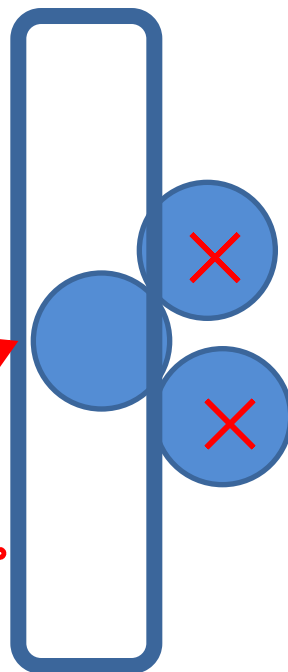
2、關卡說明

編程軌道區



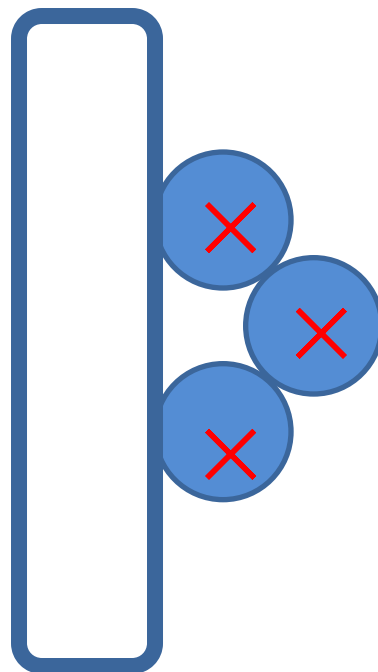
計分區軌道卡球時，
判定標準

狀況一



進入藍色橫桿內算有效球，不予移除。

狀況二



未進入，全數移除。

3、比賽流程

- 參賽選手攜帶競賽作品上台報到。
- 選手繳交隊伍評分表給該賽道裁判。
- 參賽隊伍確認賽道起始狀況，
 - 第一關（樓梯是否歸位）、
 - 第二關（骰子是否三顆皆位於起始點）
 - 第三關（是否有20顆球並放置正確，電腦是否已與程式軌道車連線）。
- 參賽選手就位，準備開始競賽。」
- 裁判宣告：「比賽開始。」參賽選手可開始進行任務。
- 參賽隊伍若完成該關卡任務，
 - 裁判將宣讀：「第一關過、第二關過、第三關過、完成任務」等關卡進度。
- 選手必須聽從裁判指令，若無聽聞裁判宣讀該關通過，不得進行下一關任務。
 - 如未通過進行任務視同破壞場地，增加總秒數10秒（累計）
- 完成任務後，由裁判寫上成績交由參賽選手確認簽名。
- 場地復位，準備進行下一場競賽。

三、問題討論

FAQ

四、總結





智高實業股份有限公司
GENIUS TOY TAIWAN CO., LTD.