

全能組規則修正 2021/11/2

原頁數	組別	級別	修改/增加文字
頁16	全能組 四道競 走	國中 國小	喪失機能判定 <ul style="list-style-type: none"> ● 連續五秒作品無法行走者（由副審宣讀秒數，以5→4→3→2→1之順序宣讀）。 ● 作品翻覆或明顯無機能者（含馬達空轉，但作品無法動作者）。 ● 單場次於賽前20秒內無法完成預備動作者。 ● 造型掉落且妨礙比賽進行（影響到其他隊伍作品之運作）。妨礙比賽進行之認定由評審委員會裁決。

項目	機械獸狀況	有無抵達終點	成績判定	得分
1	機能喪失 (定義如上 ▲)	無	兩隻機械獸無完成就位	0分
		無	於定點維修時有妨礙其他隊伍競賽時，喪失競賽資格。	0分
		無	競賽偷跑者或未將競賽作品平放置於定點者，第一次警告，第二次喪失該次競賽資格。	0分
2	機能未喪失	無	無在 60 秒內抵達終點	10分
		無	60秒內第二隻機械獸已成功接力但未達終點線，再得10分。	20分
		有	登記秒數。	換算得分 $x = \text{秒數}$ ， $(61-x)/60 * 25 + 20 = \text{隊伍分數}$ 例： 時間1秒， $(61-1)/60 * 25 + 20 = 45$ 分 例： 時間30秒， $(61-30)/60 * 25 + 20 = 32.92$ 分 例： 時間60秒， $(61-60)/60 * 25 + 20 = 20.42$ 分
		抵達終點線， 得分計算		
同分比序(0分除外)			與終點距離(距離短者勝)→機構重量(重者勝)	

原頁數	組別	級別	修改/增加文字
頁18	全能組 星際折返	國小	喪失機能判定 <ul style="list-style-type: none"> ● 連續五秒作品無法行走者（由副審宣讀秒數，以5→4→3→2→1之順序宣讀）。 ● 作品翻覆或明顯無機能者（含馬達空轉，但作品無法動作者）。 ● 單場次於賽前20秒內無法完成預備動作者。 ● 造型掉落且妨礙比賽進行（影響到其他隊伍作品之運作）。妨礙比賽進行之認定由評審委員會裁決。

項目	機械獸狀況	有無抵達終點	成績判定	得分
1	機能喪失 (定義如上 ▲)	無	1 隻機械獸無完成就位	0 分
		無	於定點維修時有妨礙其他隊伍競賽時，喪失競賽資格。	0 分
		無	競賽偷跑者或未將競賽作品平放置於定點者，第一次警告，第二次喪失該次競賽資格。	0 分
2	機能未喪失	無	無在 60 秒內抵達終點	10 分
		無	60秒內碰到折返線但未達終點線，再得10分。	20 分
		有	登記秒數。	$x = \text{秒數}$ ， $(61-x)/60 * 25 + 20 = \text{隊伍分數}$ 例：時間1秒， $(61-1)/60 * 25 + 20 = 45 \text{分}$ 例：時間30秒， $(61-30)/60 * 25 + 20 = 32.92 \text{分}$ 例：時間 60 秒， $(61-60)/60 * 25 + 20 = 20.42 \text{分}$
		抵達終點線， 得分計算		
同分比序(0分除外)			與終點距離(距離短者勝)→機構重量(重者勝)	