



RoboMed 醫療應用發明大賽

此賽規或會隨時更新，請定時瀏覽香港區選拔賽的網站。
V1.0 2023年8月31日建立。

1. 比賽目標

本項目旨在提供一個讓參賽者展示生物、藥物、醫療和健康相關的作品的比賽平台。本年比賽不設題目，參賽隊伍可以自由創作符合以上任何一項或多項範疇的比賽作品。參賽隊伍不能在比賽期間以任何方式散佈任何政治或/和宗教訊息，違者取消資格。

2. 比賽方式

本屆賽事將按以下時間表進行：

1. 隊伍預備 (2023年9月 - 2024年2月): 比賽賽規已公佈，隊伍準備本屆香港區選拔賽。
2. 比賽日 (2024年2月24日星期六)
 - a. 預備時段: 所有隊伍在所屬的攤位預備作品和佈置。
 - b. 評審時段: 大會裁判輪流到各隊伍的攤位聽取隊伍匯報。
3. 國際賽預備 (2024年2月 - 2024年5月): 優勝隊伍可報名參與Robofest國際賽。
4. 國際賽 (2024年5月): 實際安排有待國際賽大會公佈。

3. 隊伍組成

組別	初級組	高級組
學歷階段	小學3年級至6年級	中學1年級至6年級
每隊參賽者人數*	1-5	
每隊教練人數	1	

*參賽組別以比賽當天的學歷階段計算。只有1名隊員的隊伍在團隊合作部分會得到0分。

4. 機械人設計要求

1. 隊伍可使用任何對人體無害的材料製作作品。
2. 機械人必須裝有隊伍自行編程的組件及必須使用感應器，令機械人可以與四周環境互動。
3. 大會建議機械人擁有與多台機械人或/和人的互動功能。
4. 隊伍不可使用有線而且是現成的遙控器，但可使用無線而且是可被設定程式的遙控器。例如，隊伍可自行設計程式使一台EV3微型電腦控制另一台EV3微型電腦。
5. 隊伍可選擇使用以前的參賽作品參賽，但必須做到:(未能做到下列要求將被取消資格)
 - 加入新功能 或/和 顯著地改良其中一個或多個功能，及
 - 在匯報時告訴裁判作品是舊作品的延續版本。

5. 比賽場地

在比賽當天，每支隊伍可使用一個最大2米乘2米的空間來展示作品。隊伍可選擇在地上展示機械人，但隊伍帶來的所有物資(包括儲存盒和音響設備)連桌子不能超出該展示範圍。

6. 比賽流程

1. 每隊有4分鐘時間向裁判匯報作品。
2. 大會可提供無線咪予隊伍使用，但隊伍亦可選擇使用自備的音響器材匯報。
3. 比賽當天，裁判可能會在評審時間以外到訪某些隊伍的區域問額外的問題和查看程式。
4. 隊伍可向裁判派發作品資料的列印本，但這不是必需的。
5. 各隊伍參賽者自身有責任跟從大會在比賽前公佈的時間表和留意大會中央廣播準時作賽。缺席隊伍將不獲安排重賽。

7. 比賽規則

1. 隊伍必須自行預備所有展示用品，例如海報和音樂。
2. 如隊伍需要在展示區播放音樂或影片，請自行預備電腦、放映和音響器材等，大會不會向隊伍提供多媒體播放系統。借出場地的單位可能對燈光和聲浪有限制，因此建議隊伍不要使用過高功率的燈光和音響器材，而且攤位的整體吸引力並不是一個評分項目。
3. 裁判會按作品牽涉的數學及科學技術是否符合隊員年齡和認知程度評分。隊員可使用進階的技術，但裁判會判斷隊員是否熟悉相關技術，因此使用愈高的技術並不代表會得到愈高分。
4. 大會聘請的多位裁判將按分紙獨立評分，該評分為最終評分。本賽規附上分紙可供隊伍參考評分方式及各評分項比重，裁判實際使用版本的格式或會有異，但內容一致。
5. 隊伍在比賽期間不可以任何方式散佈任何犯罪、暴力、色情、政治和宗教等訊息。

8. 獎項

- 每個組別設有冠軍、亞軍和季軍。
- 其餘隊伍按排名頒發金獎、銀獎、銅獎。

9. 出線安排

- 香港區選拔賽賽事委員會將在決賽結果公佈後通知獲得出線資格的隊伍報名參與國際賽。
- 出線隊伍可報名參加國際賽的RoboMed賽事。
- 出線隊伍可修改作品和重新組隊。
- 實際安排有待國際賽大會公佈。

10. 如何準備比賽

- 熟讀賽規及密切留意大會公佈。
- 制定比賽目標。
- 制定工作時間表。

11. 常見問題

Q: 機械人可以預載多條程式，並由參賽者即時選擇嗎？

A: 可以。

Q: 如果機械人電池耗盡，可以更換嗎？

A: 大會不會安排重賽，因此請隊伍自行安排預先更換電池。

Q: 如果隊伍帶來的器材出現故障，可以延遲匯報嗎？

A: 不可以。建議隊伍預先準備應對方案，如播放短片。

附錄1 – RoboMed 醫療應用發明大賽評分紙

(*)評分	評分準則
5. 非常同意	傑出、進階、驚人 或 超出期望的
4. 同意	好、能達到要求 或 熟悉相關的技術
3. 中立	一般 或 可接受的
2. 不同意	有嘗試, 但需要多加努力
1. 非常不同意	沒有盡力嘗試 或 仍需要付出較多努力
1. 完全不同意	完全沒有、完全不同意

評分範疇	評分項目	比重	分數 (0分 – 5分)
1. 作品構思	作品構思有創意、有效	9%	
	作品有潛質演變成現實生活中有用的醫療產品	8%	
2. 互動性	機械人能夠和其他機械人、人 或/和 環境互動	8%	
3. 機械人展示	正式展示時沒有任何問題和令人印象深刻	10%	
4. 匯報	匯報清晰、組織良好和效率高。隊伍有提供額外的作品資料 (例如報告、海報、網站和博客)	12%	
	隊伍有企業家的思維, 並有說明推出產品的方法	8%	
5. STEAM學習成果	作品應用了和隊員年齡相符合的數學及科技知識, 而隊員能夠輕易並清晰地解釋	10%	
6. 團體合作	隊員分工鮮明、公平。隊員有共同的學習成果有明顯的團隊精神 只有1位隊員的隊伍在此項只會得到0分	7%	
7. 機械人設計	機械設計有創意、有效、堅固和方便使用 如果機械人的大部分結構屬於預製或購買, 此項只會得到0分	7%	
	作品複雜, 而且有多個功能, 並使用了各種不同的零件。	3%	
8. 程式	學生完全熟悉程式, 而且似乎是他們編寫的。程式結構良好和有恰當運用註解。	8%	
9. 隊伍獨立性	相信作品完全由隊員設計、開發和編程。	10%	