




第一回合：高人一等——製作支撐重物高塔

1. 任務：

利用飲管製作支架，以支撐指定物件至最高位置。

2. 材料及工具：

材料及工具	數量	圖像
飲管	50 條	
剪刀	2 把	
線	1 卷	
指定物件 (D 型電池)	1 顆	

註：表列材料及工具由大會於比賽當天提供予參賽隊伍，有關圖像僅供參考，與比賽用實物可能有差異。

3. 比賽規則：




- (1) 參賽隊伍需於限時 40 分鐘內利用大會提供的材料及工具製作支架，將指定物件支撐至最高位置。
- (2) 限時結束後，大會工作人員將為各參賽隊伍製作之支架量度高度。如進行量度期間，指定物件從支架上掉下，該隊伍成績將不予排名。
- (3) 比賽成績以指定物件的最高點位置計算，高度愈高，名次愈前。如高度相同，則支架重量較輕者將獲較佳名次。

第二回合：環環相扣——製作承重吊鏈

1. 任務：

利用 A4 紙張製作可吊起指定物件的最長紙鏈。

2. 材料及工具：

材料及工具	數量	圖像
A4 紙	4 張	
S 型掛鈎	2 個	
指定物件 (330 毫升汽水)	1 罐	

註：表列材料及工具由大會於比賽當天提供予參賽隊伍，有關圖像僅供參考，與比賽用實物可能有差異。

3. 比賽規則：






- (1) 參賽隊伍之每位隊員需於限時 30 分鐘內利用大會提供的材料製作 1 串紙鏈，每隊合共 4 串，每串紙鏈須最少由兩個紙環組成。
- (2) 紙鏈上端需以 S 型掛鈎掛在場內指定棍子上，下端以 S 型掛鈎吊起指定物件。
- (3) 參賽隊伍可於限時內自行進行測試紙鏈可承重的時間，惟有關結果將不會列入比賽成績計算。
- (4) 限時結束後，比賽開始。每串紙鏈須能持續吊起指定物件 10 秒，其長度方獲紀錄。如在比賽期間紙鏈斷裂令指定重物掉下，該紙鏈長度將不獲計算。
- (5) 比賽成績按大會記錄的紙鏈總長度計算，長度愈長，名次愈前。如長度相同，則紙鏈總重量較輕者將獲較佳名次。

第三回合：一觸即發——製作遠程發射器

1. 任務：

利用衣架及橡筋製作發射器，將乒乓球發射至最遠距離。

2. 材料及工具：

材料及工具	數量	圖像
衣架	1 隻	
橡皮圈	20 條	
繃帶	1 卷	
剪刀	2 把	
乒乓球	1 個	

註：表列材料及工具由大會於比賽當天提供予參賽隊伍，有關圖像僅供參考，與比賽用實物可能有差異。

3. 比賽規則：



- (1) 參賽隊伍需於限時 30 分鐘內利用大會提供的材料及工具製作一個發射器，發射乒乓球。
- (2) 製作發射器時只可屈曲／摺疊衣架，不可將之截斷。
- (3) 限時結束後，各參賽隊伍可獲三次發射機會。大會工作人員將以最遠一次射程作為隊伍比賽成績，射程愈遠，名次愈前。如最遠射程相同，則相同射程之隊伍將再獲一次發射機會，是次射程較遠者獲較佳名次。
- (4) 乒乓球只可由發射器射出，參賽隊員不可徒手拋／擲乒乓球，違者隊伍成績將會被取消。

第四回合：爭分奪秒——駕駛無人機

1. 任務：

控制無人機以最短時間按指定路線完成飛行任務。

2. 材料及工具：

材料及工具	數量	圖像
無人機	1 架	
平板電腦 (iPad)	1 部	

註：表列材料及工具由大會於比賽當天提供予參賽隊伍，有關圖像僅供參考，與比賽用實物可能有差異。

3. 比賽規則：

1. 工作人員於比賽開始前介紹控制無人機方法，隨後各參賽隊伍有 20 分鐘練習。
2. 比賽分四局進行，各隊伍成員需輪流參與比賽，並按該局指定路線完成飛行，工作人員將記錄各隊伍每局完成飛行的時間。
3. 每局飛行時限為 1 分鐘，如參賽隊員未能於時限內完成指定飛行路線，飛行時間將算作 1 分鐘。
4. 比賽成績以四局總飛行時間計算，時間愈短，名次愈前。如總飛行時間相同，則總時間相同之隊伍各派一名隊員完成指定飛行路線，是次飛行時間較短者將獲較佳名次。