

第一組 海軍隊伍 太陽能、超級電容混合能源模型船大賽

比賽詳情：

參賽隊伍由兩至三位同學組成，隊伍必須設計一部由太陽能及超級電容儲存的電能推動模型船參加比賽。比賽在戶外以陽光為能源，並利用大會提供的電源於指定時間內為參賽船隻的超級電容充電。初賽及複賽時，工作人員使用秒錶計時，以最快時間到達終點為優勝。複賽時，模型船需要被增加負重。比賽分初賽、複賽、準決賽及決賽依次舉行，每次賽事都會淘汰不能完成賽事或速度較慢的參賽隊伍。進入準決賽的模型船必須擺放在安檢及評審區等候賽事，否則當棄權論。

比賽規格：

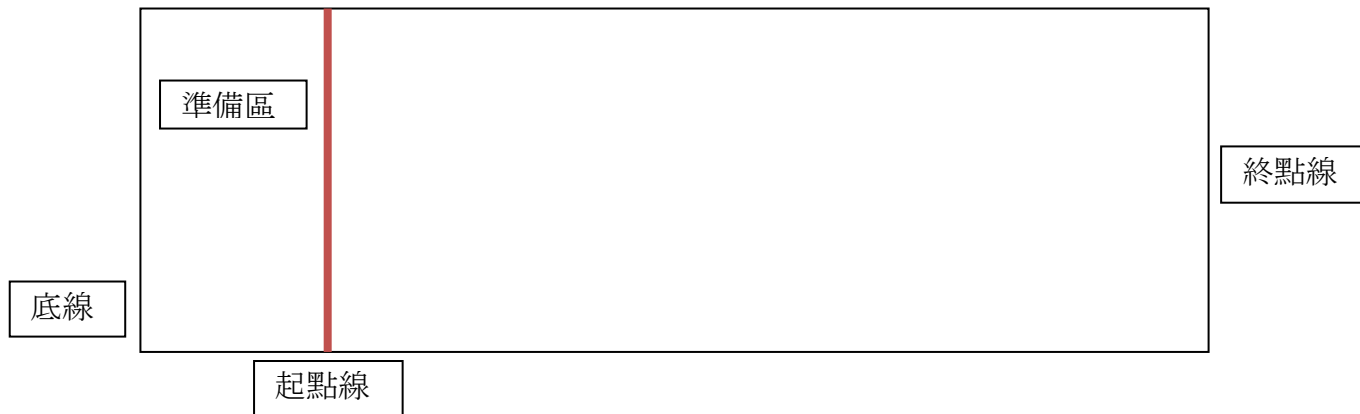
1. 參賽隊伍必須設計及製造一部太陽能、超級電容混合能源型船參賽，同一間學校不同的參賽隊伍不能以設計相同(包括傳動部分)的模型船參賽，否則裁判會取消重覆隊伍的參賽資格。
2. 每隊參賽隊伍獲大會供應一塊太陽能板(5.5 V 0.7 W)、一枚超級電容(5.5 V 10.0 F)、一個電動機、一個開關掣、一套船軸及船葉、兩個船身、兩條接駁膠管及一個細圈。參賽者限定**必須使用大會供應的太陽能板、超級電容及電動機**。
3. 每隊參賽隊伍**必須使用大會所提供的船身，比賽期間船身必須接觸水面**。船身當眼處並加上一個大會提供的金屬圈，金屬圈位置不能高於船底 70 mm。
4. 模型船必須以大會供應之太陽能板、超級電容及電動機作為能源及推動裝置，除該枚超級電容外，模型船上不能有任何其他可以儲存超過 1 焦耳能量的裝置。超級電容上的電能由大會的電源提供。
5. 參賽隊伍必須提供可以供鱷魚夾接駁的金屬導線，以作電容充電及放電之用，這兩條導線必須直接連接電容的正負極，並要標明那一端是正極。建議各隊伍盡量保留超級電容原來的導線。
6. 船軸及車葉可自行製造或選用成品。
7. 模型船的設計和構造不能有任何尖角或鋒利的部分，以免對他人構成安全威脅。
8. 模型船的整體尺寸不能超過：210 毫米 (闊) × 330 毫米 (長) (即 F4 紙的大小)，145 毫米 (高) (即 A4 紙一半長度)。
9. 模型船總體重量不得超過 300 克。
10. 參賽隊伍可以選擇加入大會提供的開關或其他開關，以避免電容器在不適當的時間放電。
11. 模型船須在當眼處預留 20 毫米 × 40 毫米之平坦表面供大會在比賽當日報到時貼上識別標誌，否則大會可把標誌貼在船身任何當眼處，沒有大會標誌的模型船將不會獲准作賽。
12. 參賽隊伍將於 3 米闊、10 米長之塑料水池作賽。池水深度約 120 毫米，池中共有 8 條由膠喉間隔而成的航道，闊 250 毫米，而每條航道長約 9.5 米。
13. 決賽將以力量型拔河形式比賽。

14. 比賽當日必須使用報到時所登記的模型船出賽，不能中途擅自改用其他模型船出賽，否則會被取消資格。

比賽規則：

1. 各隊伍須於指定時間內到賽區召集處報到，召集處工作人員將派發成績記錄表一張。報到後其中兩名組員須攜同記錄表及參賽模型船到安檢區進行檢測。
2. 比賽進行前，其中一名組員往充電區準備為參賽船隻充電，另一名組員須於充電區外等候。
3. 充電區內的工作人員會使用附有鱷魚夾的燈泡把超級電容放電。注意，切勿直接使用導線把超級電容短路，以免過大電流使電容損壞，把超級電容短路有可能引起爆炸。
4. 當所有船隻完成放電後，工作人員會示意各參賽隊伍把模型船上的的超級電容接駁到大會提供的太陽能板之鱷魚夾上，紅色的鱷魚夾接駁正極，黑色的接駁負極（注意：反向充電會損壞超級電容）。待所有船隻接駁穩固後，便開始替超級電容充電，限時 1 分鐘。
5. 在初賽及複賽中，充電完畢後，各參賽隊伍須前往上線區，以即場抽籤方式決定航道。
6. 抽籤完畢後，於 15 秒上線時間內，其中一名組員須攜同記錄表前往該隊航道的終點，並將記錄表交與有關計時員；另一名組員須攜同模型船前往該隊航道的起點預備上線。
7. 上線時，該組員須於航道起點位置把模型船放在起跑線之後，若模型船在放手前有任何部份伸展至起跑線之上或超越起跑線，該隊便會視為犯規並取消其資格。各參賽隊伍可利用上線時間調整船隻方向。
8. 上線時間過後，裁判立即倒數 5 秒示意比賽即將開始，各參賽隊伍須於倒數完畢時啟動船隻並放手，讓參賽船隻啟航。倘若任何船隻偷步行駛，大會將會附加 5 秒時間作為懲罰，調整犯規隊伍之完成時間。
9. 比賽途中，各參賽隊伍不能以身體或任何工具接觸在航道中的船隻，如船隻因故障停留於航道中，必須經由工作人員將其收回。
10. 參賽模型船如在比賽途中駛出自己航道以外，或船身任何部分伸延至航道以外，或船隻任何部分(包括零件及負載)脫落，該隊會被視為犯規，犯規隊伍的成績將會被取消。若其他隊伍之模型船因而受到妨礙，裁判將安排受影響之隊伍於下一場賽事作賽。比賽開始後沉沒的模型船不會獲重賽機會。
11. 比賽完畢後，於終點的組員須將船隻取回，並留守在終點位置，待確認時間記錄無誤後，方可攜船離去(初賽)/前往安檢區(複賽及準決賽)，等候結果公佈。
12. 初賽以分組淘汰方式進行比賽，分 8 場進行，各隊伍仍以即場抽籤方式決定航道。每組首 4 名獲資格進入決賽，即共有 32 隊於複賽作賽。晉身複賽最快的隊伍會被分開編在不同的組別作為種子隊作賽。
13. 所有進入複賽的參賽隊伍，必須在複賽名單公佈後，於指定時間內將參賽模型船交與該賽事之安檢及評審區作進一步檢查。若發現有違規情況，該隊會被取消參賽資格。複賽隊伍將會由初賽與該隊同一場的第 5 名補上，如此類推。

複賽:



- 14.上線時，該組員須於航道起點位置把模型船放在準備區內，準備區長 3 米。
- 15.上線時間過後，裁判立即倒數 5 秒示意比賽即將開始。
- 16.比賽開始後會有 10 秒時間，參賽隊伍可以隨時讓參賽船隻啟航，但所有船隻必須在 10 秒後才能超越起點，否則當作偷步行駛，大會將會附加 10 秒時間作為懲罰，調整犯規隊伍之完成時間。
- 17.參賽船隻到達池邊為之完成賽事。比賽限時 2 分鐘，未能在時限內完成的船隻皆不獲記錄時間。
- 18.複賽以分組淘汰方式進行比賽，每 8 隊為 1 組，各隊伍仍以即場抽籤方式決定航道。每組首 4 名獲資格進入決賽，即共有 16 隊於準決賽作賽。
- 19.複賽隊伍於各場賽事完畢後，須立即將船隻放回安檢及評審區。
- 20.當所有模型船完成複賽後，場區計分中心會選出最快的 16 隊進入準決賽。
- 21.大會會為勝出隊伍作進一步檢查(包括線路檢查)及拍照，若發現有違規情況，該隊會被取消參賽資格。準決賽隊伍將會由複賽與該隊同一場的第 5 名補上，如此類推。同時，評審團會為最佳原創工程設計獎及最佳外觀獎作出評分。
- 22.進入準決賽隊伍須於大會指定之 **10 分鐘時間**，**由隊員於評審區內對模型船進行改動**。
- 23.於準決賽，16 隊出線隊伍會隨機編組作拔河淘汰賽。每 2 隊 為 1 組，每組獲勝一方晉級，共 8 隊進入決賽，決賽以同樣的分組淘汰方式進行。
- 24.準決賽及決賽賽事中，模型船有 1 分鐘時間充電。充電完畢後，2 隊隊伍需要把大會繩索扣上雙方船隻的金屬圈。裁判會固定繩索並示意 3 秒鐘後比賽開始，3 秒鐘內雙方隊伍必須啟動模型船，比賽時限 3 分鐘。
- 25.當繩索上的中點到達其中一方的界線，該方隊伍為獲勝。當雙方船隻都停止行駛或到達時限，但中點仍未到達其中一方的界線，界線較接近中點的一方為優勝。
- 26.參賽隊伍若對賽果有任何抗議或投訴，必須由隊長在下一場比賽開始前向裁判提出。裁判作出裁決後，若不同意而作出上訴，由裁判團作最終判決，參賽隊伍不得再提出抗議或投訴。
- 27.裁判有權在任何情況下，要求審視或檢查各參賽船隻。

- 28.大會保留一切對比賽規例之修改及解釋權。
- 29.本組比賽設有冠軍、亞軍、季軍、最佳原創工程設計獎、最佳外觀獎與及優異獎多個獎項。大會保留一切賽果之決定權。
- 30.所有能完成賽事而沒有獲獎的參賽隊伍，皆可獲發參賽證書一張，而得獎同學則每人會獲發有關獎狀一張。所有證書及獎狀將於比賽日兩星期後寄往參賽學校。
- 31.得獎名單於比賽一星期後在大會網頁上公佈。

比賽詳情：

參賽隊伍由兩至三位同學組成，隊伍必須設計一部由超級電容推動的模型車參加比賽，模型車須放在大會提供的賽道上行駛，使其向前移動並完成一定圈數。各隊伍須利用大會提供水電池，於指定時間內為其參賽車輛的超級電容充電。比賽分初賽、複賽及決賽依次舉行，所有賽事都以速度賽形式進行，淘汰速度較慢的參賽隊伍。進入複賽和決賽的模型車必須擺放在評分區等候賽事，否則當棄權論。

比賽規格：

1. 參賽隊伍必須設計及製造一部超級電容模型車參賽，同一間學校不同的參賽隊伍不能以設計相同的模型車參賽，否則裁判會取消重覆隊伍的參賽資格。
2. 每隊參賽隊伍獲大會供應一枚超級電容 (5.5 V 10.0 F)、一個電動機、一個開關掣及多款齒輪。參賽者限定必須使用大會供應的超級電容及電動機。
3. 除超級電容和電動機外，**車身及傳動部分必須由參賽隊伍自行製作。**
4. 模型車**必須以大會供應之超級電容及電動機作為能源及推動裝置**，除該枚超級電容外，模型車上不能有任何其他可以儲存超過 1 焦耳能量的裝置。超級電容上的電能由大會裝設的太陽能板提供。
5. 參賽隊伍必須提供可以供鱷魚夾接駁的金屬導線，以作電容充電及放電之用，這兩條導線必須直接連接電容的正負極，並要標明那一端是正極。建議各隊伍盡量保留超級電容原來的導線。
6. 參賽隊伍可自行選用其他齒輪，車輪及車軸可自行製造或選用成品。
7. 模型車的設計和構造不能有任何尖角或鋒利的部分，以免對他人構成安全威脅。
8. 模型車的整體尺寸建議不能超過：90 毫米 (闊) × 150 毫米 (長) × 50 毫米 (高)，但參賽者可自行作出判斷，設計使用合適的尺寸，以免模型車因車身過大或過小不能完成比賽。
9. 參賽隊伍可以選擇加入大會提供的開關或其他開關，以避免電容器在不適當的時間放電。
10. 模型車須在當眼處預留 20 毫米 × 40 毫米之平坦表面供大會在比賽當日報到時貼上識別標誌，否則大會可把標誌貼在車身任何當眼處，沒有大會標誌的模型車將不會獲准作賽。
11. 初賽為兩組長度各約 10 米、闊 115 毫米的雙線塑膠巡迴賽道組合而成，圍欄高度均為 50 毫米，賽道採用田宮模型 (Tamiya) 出品的迷你四驅車標準跑道，產品編號為 94783 或同級。參賽車輛均各自於一組巡迴賽道作賽。
12. 準決賽之賽道同為兩組雙線塑膠巡迴賽道組合而成，分別為第一賽道(水賽道)和第二賽道(沙泥賽道)。

- 13.決賽之賽道由多組三線巡迴賽道組合而成，每條賽道闊 115 毫米，圍欄高度均為 60 毫米，賽道上有人造草為障礙。賽道仍採用田宮模型（Tamiya）出品的迷你四驅車標準跑道，產品編號為 69506 或同級。三部入圍車輛須於同一合成賽道作賽。
- 14.比賽當日必須使用報到時所登記的模型車出賽，不能中途擅自改用其他模型車出賽，否則會被取消資格。

比賽規則：

1. 各隊伍須於指定時間內到賽區召集處報到，召集處工作人員將派發成績記錄表一張。報到後其中兩名組員須攜同記錄表及參賽模型車到安檢區進行檢測。
2. 比賽進行前，其中一名組員往充電區準備為參賽車輛充電，另一名組員須於充電區外等候。
3. 充電區內的工作人員會使用附有鱷魚夾的燈泡把超級電容放電。注意，切勿直接使用導線把超級電容短路，以免過大電流使電容損壞，把超級電容短路有可能引起爆炸。
4. 當所有車輛完成放電後，工作人員會示意各參賽隊伍把模型車上的超級電容接駁到大會提供的電源之鱷魚夾上，紅色的鱷魚夾接駁正極，黑色的接駁負極（注意：反向充電會損壞超級電容）。待所有模型車接駁穩固後，便開始替超級電容充電，限時 1 分鐘。
5. 充電完畢後，各參賽隊伍須前往上線區，以即場抽籤方式決定航道。
6. 抽籤完畢後，於 15 秒上線時間內，其中一名組員須攜同記錄表前往該隊的賽道旁邊等候，並將記錄表交與有關計時員；另一名組員須攜同模型車前往該隊賽道的起點預備上線。
7. 上線時，該組員須於賽道起點位置把模型車放在起跑線之後，若模型車在放手前有任何部份伸展至起跑線之上或超越起跑線，該隊便會視為犯規並取消其資格。各參賽隊伍可利用上線時間調整車輛方向。
8. 上線時間過後，裁判立即倒數 5 秒示意比賽即將開始，各參賽隊伍須於倒數完畢時啟動模型車並放手，讓參賽車輛啟行。當車輛向前行駛到達計時線便開始統計圈數及計時。倘若任何車輛偷步行駛，大會將會附加 5 秒時間作為懲罰，調整犯規隊伍之完成時間。
9. 初賽以速度賽的形式進行，以最短時間完成的參賽隊伍為優勝。當比賽車輛完成兩圈為之完成賽事。倘若 2 分鐘過後，模型車仍未完成賽事或於模型車任何時候於賽道上停止行駛時，模型車將會被取消資格。
- 10.當所有模型車完成初賽後，計分中心會選出最快完成的 12 隊進入準決賽。
- 11.準決賽賽事以速度賽形式舉行，每 3 隊為 1 組，各隊伍仍以即場抽籤方式決定賽道。各隊伍需放置參賽模型車在大會供提的枱上，然後裁判將倒數 5 秒示意比賽即將開始，各參賽隊伍須於倒數完畢後才可觸碰模型車。參賽車輛必須按次序先完成第一賽道，然後第二賽道。參賽隊伍可於任何時間改裝模型車，但是所有改裝時間和充電時間都會計算在內，直至完成賽事，時限 10 分鐘。如果隊任於模型車未完成該賽道而觸碰模型車，模型車必須重新開始該賽道。
- 12.比賽完畢後，參賽車輛必須停留在賽道上，待確認時間記錄無誤後，方可攜車離去(初賽)/前往安檢區(準決賽)，等候結果公佈。

- 13.所有進入準決賽的參賽隊伍，必須在準決賽名單公佈後，於指定時間內將參賽模型車交往該賽事之安檢及評審區作進一步檢查(包括線路檢查)及拍照，若發現有違規情況，該隊會被取消參賽資格。準決賽賽隊伍將會由初賽最佳成績的第 13 隊補上，如此類推。同時，評審團會為最佳原創工程設計獎及最佳外觀獎作出評分。
- 14.直至準決賽賽完畢前，各隊伍不得為模型車作任何改動。
- 15.準決賽賽隊伍於各場賽事完畢後，須立即將車輛放回安檢區，等候結果公佈。
- 16.當所有模型車完成準決賽後，最快完成的 6 隊進入決賽。
- 17.在初賽、準決賽及決賽比賽途中，各參賽隊伍不能以身體或任何工具接觸在賽道中的車輛，如車輛因故障停留於賽道中，必須得到裁判指示下方可將其收回。
- 18.參賽模型車如在初賽或決賽比賽途中駛出原有賽道，隊伍可以重新開始該賽道，但如在比賽限時內無法完成賽事，將取消資格。若有其他隊伍之模型車因此而構成妨礙，裁判會安排受影響之隊伍容後重新作賽。
- 19.進入決賽隊伍須於大會指定之 5 分鐘時間，由隊員於評審區內對模型車進行改動。
- 20.決賽以速度賽進行，充電時間為 1 分，並以最短時間完成一圈合成賽道(由多組三線巡迴賽道組合而成)之車輛為優勝，限時 5 分鐘。
- 21.所有未能完成一圈完整賽道的模型車，該車輛的成績不獲記錄。
- 22.參賽隊伍若對賽果有任何抗議或投訴，必須由隊長在下一場比賽開始前向裁判提出。裁判作出裁決後，若不同意而作出上訴，由裁判團作最終判決，參賽隊伍不得再提出抗議或投訴。
- 23.裁判有權在任何情況下，要求審視或檢查各參賽車輛。
- 24.大會保留一切對比賽規例之修改及解釋權。
- 25.本組比賽設有冠軍、亞軍、季軍、最佳原創工程設計獎、最佳外觀獎與及優異獎多個獎項。大會保留一切賽果之決定權。
- 26.所有能完成賽事而沒有獲獎的參賽隊伍，皆可獲發參賽證書一張，而得獎同學則每人會獲發有關獎狀一張。所有證書及獎狀將於比賽日兩星期後寄往參賽學校。
- 27.得獎名單於比賽一星期後在大會網頁上公佈。

比賽詳情：

參賽隊伍由兩至三位同學組成，比賽分為初賽和決賽。在初賽賽事中，隊伍必須設計一部由超級電容推動的模型飛機參加比賽，模型飛機須懸掛在大會裝設的繩索上，並利用繩索進行圓形公轉運動。模型飛機的飛行高度必須達到大會要求，然後計算公轉圈數，參賽隊伍有兩次機會試飛，最多圈數的一次為最後成績，以最多圈數為優勝。在決賽賽事，參賽隊伍須現場製作模型動力滑翔機，並在指定地點投放滑翔機飛行到地面，有三次試放，計算最遠距離。工作人員量度滑翔距離，以最遠距離為優勝。進入決賽參賽隊伍的模型飛機必須擺放在安檢及評審區等候賽事，否則當棄權論。

比賽規格：

1. 參賽隊伍必須設計及製造一部模型飛機參加初賽，同一間學校不同的參賽隊伍不能以設計相同的模型飛機參賽，否則裁判會取消重覆隊伍的參賽資格。
2. 每隊參賽隊伍獲大會供應一個超級電容(5.5 V 4.0 F)、一個電動機(連螺旋槳)、一個開關掣、三張牛油紙、五條飛機木條及兩枚螺絲母。參賽者限定必須使用大會供應的超級電容、電動機，參賽者無須一定使用全部牛油紙、飛機木條及兩枚螺絲母。除用作接合的黏合劑及裝飾用的顏料(顏料只限初賽)以外，參賽模型飛機不能附有任何其他非大會供應的物料。
3. 除超級電容和電動機外，模型飛機機身部分必須由參賽隊伍自行設計及製作。
4. 模型飛機必須以大會供應之超級電容及電動機作為能源及推動裝置。
5. 參賽隊伍可自行選用其他螺旋槳。大會並無規定螺旋槳的安裝方向。
6. 模型飛機的設計和構造不能有任何尖角或鋒利的部分，以免對他人構成安全威脅。
7. 初賽模型飛機的整體尺寸不能超過：296 毫米 (闊) x 420 毫米 (長) (即 A3 紙的大小)，高度 210 毫米 (即 A4 紙的長度)。
8. 參賽隊伍可以加入容量不多於 1 毫法拉的電容，以減輕電動機電刷產生的火花及所造成的損耗。
9. 模型飛機須在當眼處預留 20 毫米 x 40 毫米之平坦表面供大會在比賽當日報到時貼上識別標誌，沒有大會標誌的模型飛機將不會獲准作賽。
10. 初賽賽事中，用作模型飛機懸掛的木架正中位置，固定安裝了一條垂直的繩索，每條繩索約長 1 米，離地面 1 米或以上。
11. 比賽當日必須使用報到時所登記的模型飛機進行初賽，不能中途擅自改用其他模型飛機作賽，否則會被取消資格。
12. 在決賽中，參賽隊伍必須使用大會所提供的超級電容、電動機、牛油紙、飛機木條及兩枚螺絲母，由隊員現場製作動力滑翔機。參賽者無須一定使用全部牛油紙、飛機木條及兩枚螺絲母。

13. 決賽模型飛機的整體尺寸不能超過：600 毫米 (闊) x 600 毫米 (長)，高度 100 毫米。決賽模型飛機必須能完全遮掩兩個不重疊的圓形(直徑 60 毫米，約為 330 毫升罐裝汽水罐頂部的直徑)。
14. 超級電容的充電電壓由參賽者自行決定，基於安全理由，充電電壓不能高於 5.5 V。

比賽規則：

1. 各隊伍須於指定時間內到賽區召集處報到，召集處工作人員將派發成績記錄表一張。報到後其中兩名組員須攜同記錄表及參賽模型飛機到安檢區進行檢測。
2. 檢測完畢後，各參賽隊伍須前往比賽場區，以即場抽籤方式決定賽區。
3. 上線時，參賽隊伍須於 30 秒內把模型飛機扣在繩索上。上線時間過後，當裁判示意比賽開始時，參賽隊伍必須在 5 秒內啟動模型飛機並讓飛機進行公轉運動，限時 5 分鐘。在啟動時，模型飛機需處於最低點，讓大會供應的 1 米繩索保持伸直並且垂直的狀態；參賽者需讓模型飛機自行開始移動，即不能在啟動時故意推動模型飛機。
4. 參賽模型飛機的飛行高度必須高於懸掛位置 10 厘米，公轉圈數才開始計算，直到模型飛機飛行高度下降至少於或等於懸掛位置以上 10 厘米為止，以最多圈數為優勝。所有隊伍有兩次試飛機會，最好成績的試飛圈數為該隊最後成績。
5. 比賽途中，各參賽隊伍不能以身體或任何工具接觸模型飛機。
6. 參賽飛機如在比賽途中從繩索上跌下，或飛機任何部分(包括零件及負載)脫落，該隊會被視為犯規，犯規隊伍該次試飛的成績將會被取消。
7. 比賽完畢後，該隊的組員須將飛機取回，待確認圈數記錄無誤後，方可攜飛機離去，然後等候結果公佈。
8. 最佳成績的 10 隊可以進入決賽，**進入決賽的隊伍**必須把**初賽模型飛機放置於評審區**，等候大會評審。圈數相同的隊伍以餘下的試飛圈數決定名次。若有需要，大會會安排兩次成績相同的隊伍進行重賽，直至決定 10 隊進級決賽的隊伍為止。
9. 所有進入決賽的參賽隊伍，必須在決賽名單公佈後，於指定時間內將參賽模型飛機交與該賽事之安檢及評審區作進一步檢查(包括線路檢查)及拍照，若發現有違規情況，該隊會被取消參賽資格，決賽隊伍將會由初賽的第 11 名補上，如此類推。同時，評審團會為最佳原創工程設計獎及最佳外觀獎作出評分。
10. 決賽賽事中，參賽隊伍會以即場抽籤方式決定工作枱位置，並製作動力滑翔機。所有隊伍有 45 分鐘時間製作，當裁判示意開始後，所有隊伍才可觸碰枱上物資。當裁判宣布停止時，所以隊伍必須放開手上所有工具和物資，否則即當犯規而論。
11. 參賽隊伍只可以自行攜帶接合用品，不能附加外來物資於飛機產生承拓力。
12. 不能攜帶完全製品進入工作區，設計圖除外。
13. 比賽次序以即場抽籤方式決定，分 3 輪按次序試飛，最好成績為該隊伍的最後成績，以最遠距離為優勝，如果有相同距離將以第 2 佳績比較，如此類推。當滑翔機降落到地面後，工作人員會由原點(台前正中位置)量度至着地位置(以最近原點而且有接觸地面的機身部分為準，若機身的同一部分在滑翔機降落的不同階段有多於一個著地點，則以最近原點的著地點為準)。滑翔

機在降落到地面之前觸碰到會場內任何固定物件(包括牆壁及天花板)，距離以觸碰位置在地面的垂直投影位置量度。

14. 參賽隊伍若對賽果有任何抗議或投訴，必須由隊長在下一場比賽開始前向裁判提出。裁判作出裁決後，若不同意而作出上訴，由裁判團作最終判決，參賽隊伍不得再提出抗議或投訴。
15. 裁判有權在任何情況下，要求審視或檢查各參賽飛機。
16. 大會保留一切對比賽規例之修改及解釋權。
17. 本組比賽設有冠軍、亞軍、季軍、最佳原創工程設計獎、最佳外觀獎與及優異獎多個獎項。大會保留一切賽果之決定權。
18. 所有能完成賽事而沒有獲獎的參賽隊伍，皆可獲發參賽證書一張，而得獎同學則每人會獲發有關獎狀一張。所有證書及獎狀將於比賽日兩星期後寄往參賽學校。
19. 得獎名單於比賽一星期後在大會網頁上公佈。