

111 年度  
新現代五項科技運動會  
競賽簡章

主辦單位：數位發展部數位產業署

執行單位：財團法人資訊工業策進會

中華民國 111 年 8 月

# 目錄

壹、	活動目的.....	1
貳、	活動單位.....	1
參、	競賽時程.....	1
肆、	競賽項目：.....	2
伍、	參賽對象與資格：.....	3
陸、	競賽地點：.....	4
柒、	報名參賽方式：.....	5
捌、	各賽制比賽方式說明：.....	6
玖、	各運動項目比賽方式說明：.....	7
壹拾、	競賽獎勵.....	9
壹拾壹、	爭議排除機制：.....	10
壹拾貳、	申訴：.....	10
壹拾參、	注意事項：.....	10

# 新現代五項科技運動會競賽簡章

## 壹、活動目的

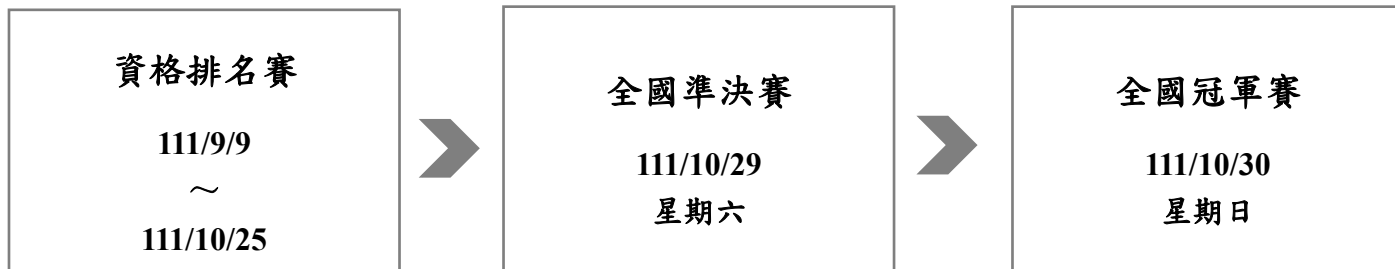
為了配合國際奧會 2020+5「虛擬運動」之數位政策，期帶動全民科技化運動風潮，特舉辦「科技運動競賽」ITSPORT，名為「新現代五項科技運動會」。盼藉由運動賽會結合現代科技，提升大眾對於運動科技的認識，也藉此串聯全國各公私立運動場館共同推展科技運動，擴大體驗族群。以運動健康促進、提升運動參與樂趣為目標。賽會採以異地連線全國競賽方式辦理，設計一套不受空間和時間限制，但同時具備運動訓練/技能元素的競技情境，展現科技融入於運動的各個不同對象與場域，樹立臺灣科技立國、運動加值之意象。

## 貳、活動單位

- 一、指導單位：數位發展部、經濟部
- 二、主辦單位：數位發展部數位產業署
- 三、執行單位：財團法人資訊工業策進會
- 四、協辦單位：國立體育大學、中華民國科技運動協會
- 五、合作單位：磐昇國際股份有限公司、維亞娛樂股份有限公司、宇康醫電股份有限公司、建菱科技股份有限公司、神寶醫資股份有限公司
- 六、合作場館：八德運動中心、大安運動中心、大肚國小、不老活力中心民雄館、中正運動中心、北投運動中心、帕克運動學院烏松館、板橋運動中心、林口運動、苓雅運動中心、新市全民運動中心、新科運動中心、蘆竹運動中心

## 參、競賽時程

- 一、資格排名賽：中華民國 111 年 9 月 9 日（星期五）至 10 月 25 日（星期二）
- 二、全國準決賽：中華民國 111 年 10 月 29 日（星期六）
- 三、全國冠軍賽：中華民國 111 年 10 月 30 日（星期日）



- 個人賽前 20 名晉級
- 團體賽前 20 名晉級
- 樂活賽全國前 50 名獲獎

- 個人賽前 4 名晉級
- 團體賽前 4 名晉級

- 個人賽及團體賽採單淘汰制
- 團體賽對抗模式採取 3 戰 2 勝

#### 肆、競賽項目：

項目	競賽說明	
	資格排名賽／全國準決賽	全國冠軍賽
1. 肌耐力  uGym 3D Rowing 划船競賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 250 公尺划行</li> <li>- 用時較少者勝出</li> <li>- <b>限 16 歲以上</b></li> </ul>	
2. 敏捷力  Stampede 智能運動地墊互動競賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 燈滅遊戲</li> <li>- 用時較少者勝出</li> <li>- 無年齡限制</li> </ul>	
3. 平衡力  SmartBoard 智慧平衡板貪食蛇競賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 貪食蛇積分模式</li> <li>- 分數較高者勝出</li> <li>- 無年齡限制</li> </ul>	
4. 專注力  OrinArch 互動式數位箭靶射箭競賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 「隨機 10 環靶」</li> <li>- 分數總和較高者勝出</li> <li>- <b>限 12 歲以上</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 「喪屍生存戰」</li> <li>- 分數總和較高者勝出</li> <li>- <b>限 12 歲以上</b></li> </ul>
5. 反應力  VAR BOX 槍戰射擊競賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Double Tab 拯救人質</li> <li>- 分數較高者勝出</li> <li>- <b>限 12 歲以上</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- OVER KILL 死鬥場</li> <li>- 分數較高者勝出</li> <li>- <b>限 12 歲以上</b></li> </ul>

【溫馨提醒】部分項目對於肌力不足的孩童或年長者，需於專業教練或指導員帶領下進行。

## 伍、參賽對象與資格：

### 一、個人賽

1. 分為男子組及女子組，五項競賽項目採單項個別排名制，參賽條件如下。
2. 每人不限參加一個科技運動項目。
3. 個人賽參賽選手可報名參加「團體賽」及「樂活賽」。

組別	競賽項目	組隊人數	性別	年齡	身份
男子組	肌耐力項目 uGym 3D Rowing 划船競賽	個人 名義 參賽	男	年滿 18 歲	不限
	敏捷力項目 Stampede 智能運動地墊互動競賽				
	平衡力項目 SmartBoard 智慧平衡板貪食蛇競賽				
	專注力項目 OrinArch 互動式數位箭靶射箭競賽				
	反應力項目 VAR BOX 槍戰射擊競賽				
女子組	肌耐力項目 uGym 3D Rowing 划船競賽				
	敏捷力項目 Stampede 智能運動地墊互動競賽		女		
	平衡力項目 SmartBoard 智慧平衡板貪食蛇競賽				
	專注力項目 OrinArch 互動式數位箭靶射箭競賽				
	反應力項目 VAR BOX 槍戰射擊競賽				

### 二、團體賽

1. 分為一般組及親子組，各組參賽條件如下。
2. 每人僅限參加一個隊伍，每一隊伍僅限報名一個組別。
3. 團體賽參賽選手可同時報名參加「個人賽」及「樂活賽」。

組別	競賽項目	組隊人數	性別	年齡	身份
一般組	全部五項 比賽項目	5 人一隊	至少 1 名 男或女隊員	全員需滿 18 歲	不限
親子組				至少 1 名 7-15 歲隊員	至少有 2 人具 親子關係

### 三、樂活賽

1. 報名參賽條件如下。
2. 每人僅限參加一個隊伍。
3. 樂活賽參賽選手可同時報名參加「個人賽」及「樂活賽」。

組別	競賽項目	組隊人數	性別	年齡	身份
樂活組	不限	3-5 人一隊	不限	至少 1 名 65 歲以上隊員 全隊年齡需大於 168 歲	不限

## 陸、競賽地點：

### 一、資格排名賽(9/9~10/25)

比賽項目	場館資訊
肌耐力項目 uGym 3D Rowing 划船競賽	北投運動中心：臺北市北投區石牌路一段 39 巷 100 號
	中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號
	林口運動中心：新北市林口區文化二路二段 299 號
	新科運動中心：新竹市東區光復路一段 89 巷 90 號
	苓雅運動中心：高雄市苓雅區中正一路 96 號
敏捷力項目 Stampede 智能運動 地墊互動競賽	北投運動中心：臺北市北投區石牌路一段 39 巷 100 號
	中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號
	八德運動中心：桃園市八德區廣福路 230 號
	不老活力中心民雄館：嘉義縣民雄鄉西安路 112-3 號
	苓雅運動中心：高雄市苓雅區中正一路 96 號
平衡力項目 SmartBoard 智慧平 衡板貪食蛇競賽	北投運動中心：臺北市北投區石牌路一段 39 巷 100 號
	中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號
	大安運動中心：臺北市大安區辛亥路三段 55 號
	板橋運動中心：新北市板橋區智樂路 6 號
	苓雅運動中心：高雄市苓雅區中正一路 96 號
專注力項目 OrinArch 互動式數 位箭靶射箭競賽	北投運動中心：臺北市北投區石牌路一段 39 巷 100 號
	中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號
	大肚國小：新竹縣橫山鄉中豐路二段 157 號
	帕克運動學院鳥松館：高雄市鳥松區中正路興農巷 115 號
	苓雅運動中心：高雄市苓雅區中正一路 96 號
反應力項目 VAR BOX 槍戰射擊競賽	北投運動中心：臺北市北投區石牌路一段 39 巷 100 號
	中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號
	蘆竹運動中心：桃園市蘆竹區仁愛路一段 49 號
	新市全民運動中心：臺南市新市區中華路 49 號
	苓雅運動中心：高雄市苓雅區中正一路 96 號

### 二、全國準決賽及全國冠軍賽(10/29~10/30)

1. 北投運動中心：臺北市北投區石牌路一段 39 巷 100 號
2. 中正運動中心：臺北市中正區信義路一段 1 號
3. 苓雅運動中心：高雄市苓雅區中正一路 96 號

## 柒、報名參賽方式：

- 一、報名期限：111年9月9日（星期五）至10月25日（星期二）。
- 二、參賽期限：111年9月9日（星期五）至10月25日（星期二）。
- 三、欲報名之民眾，需於報名期限內，上網至新現代五項科技運動會官方網站 (<https://itsport.tw>)，於『註冊/登入』頁面，輸入報名個人資料，即可完成註冊參賽帳號。
- 四、欲報名參賽之民眾，年齡未滿18歲者，需徵得家長/監護人同意。
- 五、欲組隊參加「團體賽」及「樂活賽」之參賽者，完成帳號註冊後需登入『會員中心』進行組隊，發起邀請的帳號為該隊隊長，擁有替換隊員及解散隊伍權限。
- 六、欲參賽之參賽者，需於參賽期限內，至各競賽地點，用手機或平板等載具，登入官方網頁 (<http://itsport.tw>) 之『會員中心』，並開啟鏡頭掃描競賽機台上的QRcode，即可開始操作科技運動設備進行競賽，完賽後需再次使用手機鏡頭掃描機台上的QRcode進行登出。
- 七、完成單次比賽後，成績將於30秒至5分鐘內，自動記錄在官方網頁 (<http://itsport.tw>) 之『我的數據』中。
- 八、若發現成績未成功登錄，請將完賽成績拍照存證以利回溯，並通知線上客服協助處理。
- 九、報名流程圖如下：



## 捌、各賽制比賽方式說明：

### 一、個人賽

1. 資格排名賽：各項目之男子組及女子組，各取排名前 20 名者，晉級全國準決賽。
2. 全國準決賽：各項目之男子組及女子組，各取排名前 4 名者，晉級全國冠軍賽。
3. 不同選手之單項分數相同時，將根據參賽者該項目的第二參考成績進行排名。

### 二、團體賽

1. 參賽選手在各項科技運動項目的完賽成績，將自動登錄到團隊成績當中。
2. 參賽隊伍之每個成員都必須取得至少一項的競賽成績。
3. 各項成績將取隊伍成員中最佳成績作為團隊代表成績，惟各個項目最佳成績不得來自同一位隊員，系統會自動判別隊伍之最佳成績進行加總及排序。
4. 資格排名賽：一般組與親子組各取排名前 20 名之隊伍，晉級全國準決賽。
5. 全國準決賽：一般組與親子組各取排名前 4 名之隊伍，晉級全國冠軍賽。
6. 如遇名次相同時，系統將比較同分隊伍各項目第二標準成績並決出名次順序。
7. 參賽者年齡未滿 18 歲者，各項目完賽成績將列入團體賽成績，但不列入個人賽成績進行排名。

### 三、樂活賽

1. 競賽期間內，將自動登錄參賽選手的體驗次數，並自動登入至該隊伍之體驗累積次數。
2. 參賽隊伍之每個成員都必須體驗至少 1 次。
3. 隊伍體驗累積次數，依多至少進行全國排名，取排名前 50 名隊伍給予獎勵。
4. 如遇名次相同時，將依最先達成前 50 名之隊伍取得排名較前。



## 玖、各運動項目比賽方式說明：

### 一、資格排名賽/全國準決賽

#### 1. 專注力項目-《OrinArch 互動式數位箭靶射箭競賽》

- (1) 以「隨機 10 環靶」的模式競賽。**限 12 歲以上之參賽者。**
- (2) 比賽說明：「隨機 10 環靶」項目，目標會出現在畫面上隨機位置，每次命中後目標位置會隨機變換。
- (3) 項目決算：一回合射擊 8 支箭，系統會記錄每箭得分以及射擊速度 (即每兩箭之間的時間間隔)。總成績為「(總得分 x5)/平均射擊速度」。意味著要射得又快又準才能得高分。如遇成績相同，則以獲得 10 分箭次數較多者排名較前，若 10 分箭次數相同則再以 9 分箭進行排行，以此類推。

#### 2. 反應力項目-《VAR BOX 槍擊競賽》

- (1) 以 DOUBLE TAP 中的「拯救人質」模式競賽。**限 12 歲以上之參賽者。**
- (2) 比賽說明：VR 畫面中會出現人像靶，需於時間內擊倒歹徒人像靶，若攻擊到無辜的人質人像靶，會扣分；準確射中頭部之得分比射中身體要高，結束後將統合準確率、失誤率、得分率等計算本次總得分。
- (3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之得分為決算成績，若出現分數相同則以『準確率』作為第二判定標準。

#### 3. 肌耐力項目-《uGym 3D Rowing 划船競賽系統》

- (1) 以「單人划船」模式競賽。**限 16 歲以上之參賽者。**
- (2) 比賽說明：透過划船機控制划行速度，從起點划至終點線固定 250 公尺，計算總花費時間。
- (3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之花費時間為決算成績，計算時間愈短者排名較前。若出現分數相同則以划行過程『划行最大功率』作為第二判定標準。

#### 4. 平衡力項目-《SmartBoard 智慧平衡板貪食蛇競賽》

- (1) 以「貪食蛇」積分模式競賽。
- (2) 比賽說明：透過平衡板控制貪食蛇的移動方向，在限制時間三分鐘內吃越多鑽石 (10 分/顆)則分數累積越多，若碰觸障礙物、牆壁或者自己的身體則比賽提早結束。
- (3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，若出現分數相同則以『達成率 (最終分數/達成使用時間)』作為第二判定標準，達成率數值較低者排名為前。

#### 5. 敏捷力項目-《Stampede 智能運動地墊互動競賽》

- (1) 以「燈滅遊戲」模式競賽。
- (2) 比賽說明：畫面顯示倒數 5 秒後競賽開始，地墊上數字 1~9 會全部發亮，用腳快速踩滅，全部踩滅後會接續第二輪 (一共三輪)，三輪完成後的秒數為最終成績。
- (3) 項目決算：依結束時畫面上呈現之秒數為決算成績，計算時間愈短者排名較前。若出現分數相同時，則參賽選手之『第二(次優)成績』作為第二判定標準。

## 二、全國冠軍賽

### 1. 專注力項目-《OrinArch 互動式數位箭靶射箭競賽》

- (1) 以「喪屍生存戰」的模式競賽。**限 12 歲以上之參賽者。**
- (2) 個人賽 1P vs COM，團體賽 2P vs COM
- (3) 比賽說明：畫面上出現朝玩家走近並進行攻擊的殭屍。玩家必須在體力 (HP) 耗盡前不斷擊倒殭屍，並擊敗最終 BOSS。關卡中除了 BOSS 以外，其他殭屍都是命中頭部一箭斃命，命中身體則需要兩箭，若是命中手腳部位則要八箭。最終的 BOSS 也是命中頭部可造成較高傷害。
- (4) 項目決算：結束畫面上「評價分數」較高之隊伍取得本項目勝利。

### 2. 反應力項目-《VAR BOX 槍擊競賽》

- (1) 以「OVER KILL 死鬥場」模式競賽。**限 12 歲以上之參賽者。**
- (2) 個人賽 1P vs 1P 連線對戰，團體賽 1P vs 1P 連線對戰
- (3) 比賽說明：遊戲中有藍色移動方格，用槍的紅外線瞄準即可瞬移至該位置，槍向下可補充子彈，3 分鐘內盡力擊倒敵人，打中頭部扣該敵人 65 血條，打中身體扣 20 血條。結算成績：爆頭擊殺+3 分、普通擊殺+2 分、死亡皆不扣分。
- (4) 項目決算：最終以「個人得分」較高之隊伍取得本項目勝利，若得分相同則比『準確率』，再相同則由死亡數較少方獲勝。

### 3. 肌耐力項目-《uGym 3D Rowing 划船競賽系統》

- (1) 以「單人划船」模式競賽。**限 16 歲以上之參賽者。**
- (2) 個人賽 1P vs 1P 連線對戰，團體賽 1P vs 1P 連線對戰
- (3) 比賽說明：透過划船機控制划行速度，從起點划至終點線固定 250 公尺，計算總花費時間。
- (4) 項目決算：依結束時畫面上呈現之花費時間為決算成績，若出現分數相同則以划行過程『划行最大功率』作為第二判定標準。

### 4. 平衡力項目-《SmartBoard 智慧平衡板貪食蛇競賽》

- (1) 以「貪食蛇」積分模式競賽。
- (2) 個人賽 1P vs COM，團體賽 1P vs COM
- (3) 比賽說明：透過平衡板控制貪食蛇的移動方向，在限時三分鐘內吃越多鑽石(10 分/顆)則分數累積越多，若碰觸障礙物、牆壁或者自己的身體則比賽提早結束。
- (4) 項目決算：依結束時畫面上呈現之分數為決算成績，若出現分數相同則以『達成率 (最終分數/達成使用時間)』作為第二判定標準，達成率數值較低者排名為前。

### 5. 敏捷力項目-《Stampede 智能運動地墊互動競賽》

- (1) 以「燈滅遊戲」模式競賽。
- (2) 個人賽 單人，團體賽 三人接力
- (3) 比賽說明：畫面顯示倒數 5 秒後競賽開始，地墊上數字 1~9 會全部發亮，用腳快速踩滅，全部踩滅後會接續第二輪 (一共三輪)，三輪完成後的秒數為最終成績。
- (4) 項目決算：依結束時畫面上呈現之秒數為決算成績，出現分數相同則進行加賽。

## 壹拾、 競賽獎勵

### 一、 個人賽獎項

組別	名次	項目				
		專注力	反應力	肌耐力	平衡力	敏捷力
1. 男子組 2. 女子組	1 <sup>st</sup>	金牌一枚+ 獎金 5,000 元				
	2 <sup>nd</sup>	銀牌一枚+ 獎金 4,000 元				
	3 <sup>rd</sup> ~4 <sup>th</sup>	銅牌一枚+ 獎金 3,000 元				
	5 <sup>th</sup> ~10 <sup>th</sup>	獎金 1,000 元				
	11 <sup>th</sup> ~20 <sup>th</sup>	禮券 500 元				

### 二、團體賽獎項

組別	名次	獎勵
1. 一般組 2. 親子組	1 <sup>st</sup>	冠軍盃一座+隊員各得金牌一枚+ 團隊獎金 30,000 元
	2 <sup>nd</sup>	隊員各得銀牌一枚+ 團隊獎金 20,000 元
	3 <sup>rd</sup> ~4 <sup>th</sup>	隊員各得銅牌一枚+ 團隊獎金 10,000 元
	5 <sup>th</sup> ~10 <sup>th</sup>	團隊獎金 5,000 元
	11 <sup>th</sup> ~20 <sup>th</sup>	禮券 2,500 元

### 三、樂活賽獎項

組別	名次	獎勵
1. 樂活組	1 <sup>st</sup>	禮券 10,000 元
	2 <sup>nd</sup>	禮券 5,000 元
	3 <sup>rd</sup>	禮券 3,000 元
	4 <sup>th</sup> ~10 <sup>th</sup>	禮券 1,000 元
	11 <sup>th</sup> ~50 <sup>th</sup>	禮券 500 元

\*活動期間若發生任何不可抗力因素，主辦單位將保留變更或終止本活動之權利。此外，官方保留對此活動的所有最終決定權。

## 壹拾壹、 爭議排除機制：

- 一、科技運動涉及軟硬體、網路與訊號等，難免會出現設備異常或特殊情況發生，如有發現任何異樣應立即向現場工作人員反應。
- 二、若發生成績無法自動登錄的情況，需先將成績拍照存證再由工作人員/線上客服進行登錄。
- 三、大會嚴禁任何參賽者使用他人帳號登錄成績之行為，若由工作人員現場查獲將取消參賽資格。
- 四、參賽選手報名註冊時所提交之資料，如有偽造不實者，經檢舉查明屬實，即取消資格並追回已付之獎牌、獎金和獎勵品。
- 五、若有任一項目之成績為非本人取得、冒用他人成績或代替他人比賽，經檢舉查明屬實，即取消資格並追回已付之獎項。

## 壹拾貳、 申訴：

參賽選手若發現比賽過程有違規情事，得敘明違規事由並檢附相關證據，以具名方式向大會單位聯繫。大會收到相關文件後，將交由賽事審議委員進行審議；惟審議程序不影響賽事進行。審議委員作出確認違規之決定後，大會將取消違規選手之獎牌與獎品，並予以公告。已發出之相關獎勵品，大會將予以追回。

- 大會單位：財團法人資訊工業策進會 新現代五項科技運動會服務窗口 林宥潔小姐
- 聯絡方式：(02)2592-2681#346 email：itsport.contact@gmail.com；yjlin@iii.org.tw
- 聯絡時間：每週一至週五 上班時間 9 點至下午 5 點（逢週末或國定假日休息）

## 壹拾參、 注意事項：

- 一、活動期間內各項目皆開放民眾體驗，請所有體驗或參賽者遵守秩序。
- 二、參賽者在開始各項目前需遵守及尊重現場工作人員之指示。
- 三、參賽者若不遵守工作人員指示而造成器材設備損壞，需負全額賠償責任。
- 四、若有任何不遵從指示或出現失控舉動之民眾或參賽者，經現場工作人員勸導無效，則大會有權停止並取消體驗與參賽資格。
- 五、體驗民眾及參賽者在開始各個比賽項目前，需要評估自己的身體健康狀況，若有不適則需主動告知工作人員，並且切勿從事可能造成個人身心風險之活動。
- 六、新現代五項科技運動會所舉辦的活動項目遵從中央流行疫情指揮中心所頒布之最新防疫措施。
- 七、參與體驗之民眾及參賽者皆需遵守比賽場館/據點的防疫措施與規範。
- 八、各比賽場館/據點的器材設備，在民眾體驗使用完畢後，由現場工作人員進行酒精消毒。
- 九、若賽事期間遇有防疫措施升級，大會可宣布比賽延期或取消。
- 十、主辦單位保有最終修改、變更、活動解釋及取消本活動之權利，若有相關異動將會公告於官方網站 <https://itsport.tw>，恕不另行通知。