

# 2025 太平洋 AI 激鬥挑戰賽 Season1 實施計畫

## 壹、依據

花蓮縣第四期(113-116年)綜合發展實施方案－花蓮縣智慧校園數位學習推動  
3.0計畫-子計畫四『太平洋機器人』」辦理。

## 貳、競賽目的

- 一、強化 AI 應用能力：讓學生學習 AI 訓練、調整模型參數，並應用於實際對抗競賽中。
- 二、提升邏輯思維與競技精神：透過比賽模式，讓學生體驗策略規劃與競技挑戰，提高 AI 設計能力。
- 三、推動 AI 競技文化：建立持續發展的 AI 競賽生態系，提升花蓮縣在 AI 領域的競爭力。
- 四、培養團隊合作與問題解決能力：透過隊伍合作訓練，讓學生學習協作、解決技術問題，提升團隊競技水平。

## 參、辦理單位

- 一、指導單位：花蓮縣政府
- 二、主辦單位：花蓮縣政府教育處
- 三、承辦單位：花蓮縣太平國民小學
- 四、協辦單位：花蓮縣立玉里國民小學、帕亞科技股份有限公司
- 五、贊助單位：歐利科技有限公司

## 肆、參賽資格與組隊方式

### 一、參賽對象

1. 國小組（3-6 年級）
2. 國中組（7-9 年級）

二、組隊方式：每隊 1-2 名選手，指導老師 1 名，可選擇個人或隊伍參賽。

伍、競賽期程：114 年 4 月 1 日起至 10 月 31 日止(主辦單位得視賽期及參賽狀況調整)

## 陸、積分制度：

- 一、每週積分賽：每週舉辦單淘汰積分賽，累積隊伍分數。
- 二、月冠軍賽：每月積分排名前 8 名隊伍晉級「月冠軍賽」，進行額外對決並獲得額外積分。
- 三、最終積分計算：每週累積積分+月冠軍賽積分，總分前 10 名獲得獎勵。

## 柒、競賽模式

### 一、競賽工具與平台

1. 競賽工具：Paia-Desktop
2. 比賽版本：魷來魷去對戰版 1.5.1（若有更新版本，將於花蓮縣政府教育處處務公告發布）
3. 比賽平台網址：<https://app.paia-arena.com/>

### 二、競賽規則

1. 系統自動分組，所有隊伍直接進入單淘汰對戰模式。

2. 每場比賽採 三戰兩勝制，勝者晉級，敗者淘汰。
3. 選手須使用花蓮縣 OPEN ID 登入，並在比賽截止前完成 AI 模型訓練與上傳，否則將失去參賽資格。
4. 必須直接或間接使用 AI 模型來控制遊戲物件，不可僅使用 if-else 等邏輯判斷方式。
5. AI 檔名統一為 ml\_play.py，模型檔案不限數量，但檔案大小限制為 200MB。
6. 上傳的 AI 只能使用平台提供的套件版本來執行，若有使用其他非官方指定之套件導致程式執行錯誤或數據異常，將取消參賽資格。
7. 裁判將審查選手程式，若不合格將取消參賽資格。

### 三、競賽流程與規則

1. 裁判於現場使用 PAIA 平台隨機產生賽程表，進行淘汰賽。
2. 依照系統設定之關卡，進行 三戰兩勝，獲勝者晉級。
3. 選手可於競賽結束後，在 PAIA 平台查看賽程表並回放競賽過程。

### 四、精進作為

1. 每週比賽結束後，依據各隊積分計算當週(含當月)總排名。
2. 積分累計方式：

排名	積分
冠軍	10
亞軍	8
四強	5
八強	2
其他	1

3. 參賽隊伍需持續優化 AI 模型及程式數據保持積分累積進度及名次。

#### 捌、獎勵機制

月冠軍賽		
名次	禮券	名額
冠軍	500	1
亞軍	400	1
季軍	300	1
殿軍	200	1
優勝	100	6

#### 玖、競賽預期效益

1. **建立全縣 AI 競技文化：**透過長期競賽機制與積分制度，激發學生持續投入 AI 研究與應用，推動 AI 競技文化的發展。
2. **提升策略規劃與競技實力：**採用單淘汰制，增強競技張力，使學生在 AI 訓練與對抗中培養策略思維與問題解決能力。
3. **強化 AI 產學接軌與未來競爭力：**結合業界與學術資源，提升學生的 AI 應用能力，為未來學習與就業奠定基礎。
4. **培育優秀 AI 競技人才：**選拔頂尖隊伍代表花蓮縣挑戰全國及國際 AI 競賽，提升學生在 AI 領域的競技實力與影響力。