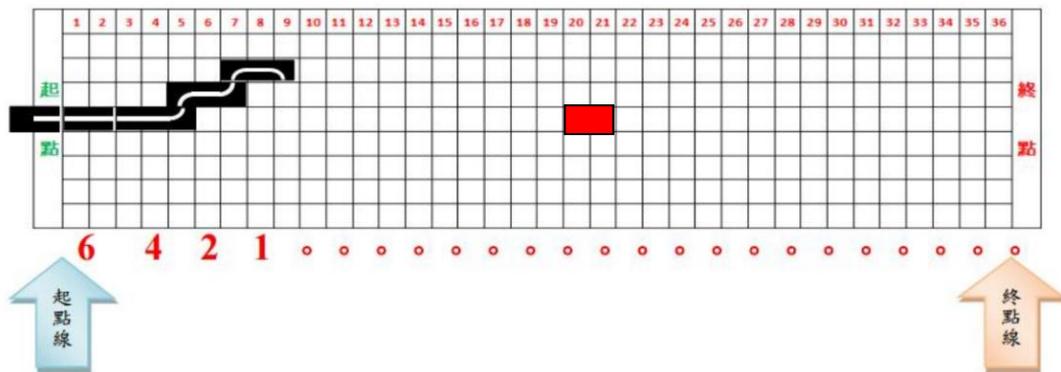


一、機器人的規定：

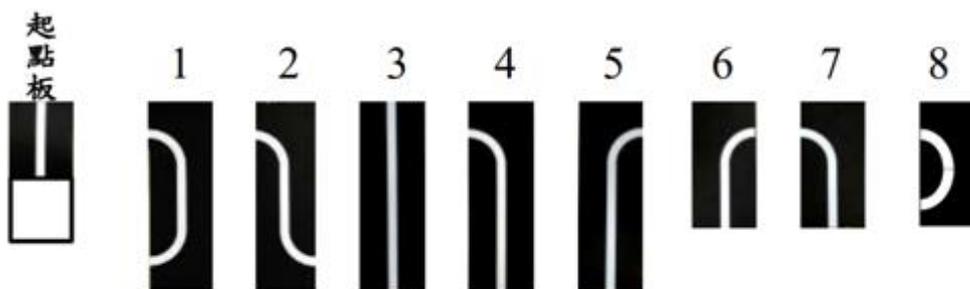
1. 機器人必須為輪型，長寬高均不得超過 25 公分，且重量不得超過 1 公斤。
2. 機器人必須以電池作為電源，不得由外部供應電源。
3. 機器人必須自主式移動，不得以紅外線、無線電等方式遙控其動作。

二、比賽場地示意圖(比賽格線圖)：



三、比賽器材及使用規則：

1. 比賽用之木質軌道區塊為寬 14.5 公分之高架結構，軌道面離地板之高度約 6 公分，軌道上白線寬度約 2 公分。
2. 軌道區塊依長短分為長(43.5 公分)(編號 1-5)及短(29 公分)(編號 6-8)兩種長度，如下圖比例。



3.

軌道面是由大圖輸出黑底白線貼紙，平貼於軌道

四、比賽規則：

1. 比賽開始時，每組選手依序上場，由裁判從公佈的軌道型態中，隨機抽出 5 種軌道。於計時開始前每隊有 1 分鐘時間放置軌道規畫路線，計時開始後透過軌道接力的方式將機器人引導至終點，起跑時 5 片軌道必須全數放置場上，之後則可以隨意挑選擺放。

2. 再由剩餘的 3 塊軌道中隨機抽出一種，以直向放置在 20 號正中央格子作為放置罐子的軌道，選手在開始前可以決定軌道任一端作為前頭擺放，但不能橫放且不得拿起來用於軌道拼接。
3. 比賽開始前，所有參賽的機器人均須置放於檢錄區，輪到下場比賽的隊伍，選手須在裁判示意下拿取自己的機器人下場比賽。
4. 每局比賽進行最多可有三名選手下場共同操作軌道的即時佈建。
5. 計時開始前，選手機器人置於起點板的軌道上，5 片軌道必須全部定位，待裁判吹哨後，選手才可以啟動機器人出發。(起點板僅限於起點區內放置比賽機器人用，不可用於競賽格線區內)
6. 比賽計時期間，軌道放置後途中不得再改變其已排列方向及順序，當機器人完全通過該軌道，即可立即拿起來重新放置，5 片軌道在起跑時須全數放置，之後的拼接則可以隨意挑選軌道擺放，但軌道不可離開機器人主要路線。
7. 機器人在競賽期間行進時，必須依循軌道面之白線行走，軌道擺置亦不得超出場地底圖範圍，當白線不在兩動力輪之間(出軌)、中途跌落軌道或(接軌失誤)、在軌道上停止不動(發呆)、原地迴轉或機器啟動後選手明顯碰觸機器人，影響機器人的自主行進時，判定為失誤。選手可選擇利用剩餘時間於起點重新出發且罐子必須重新放置;或舉手示意裁判結束該回合比賽，並記錄得分與時間。每隊在時限用完之前，最多有五次重新開始之機會，不得暫停時間。
8. 比賽的計分方式：
 - (1) 計時：比賽時間總長為 2 分鐘，車頭抵達終點裁判即停止計時、或失誤後選手舉手示意結束比賽。
 - (2) 計分：競賽時間內，車頭所對應之格子號碼計算分數，總格數為 36 格，每個格子為 2 分，格子總分 72 分；車體完全通過終點線加 8 分，撞倒場地中央罐子加 20 分，滿分為 100 分，分數相同時則以使用時間較短之隊伍獲勝。
 - (3) 達陣：機器人於軌道上 2 分鐘內車頭觸碰到終點線。時間內未能達陣者以車頭位置紀錄分數。
 - (4) 失誤：凡出軌、接軌失誤或碰觸機器人皆記錄失誤一次。
 - (5) 同分比序：
 - 相同分數：以記錄時間排名，時間相同以失誤次數較少者排名優先。
 - 經上述比序成績仍相同者，成績排名列同等名次。
9. 對於上列比賽規則，如有未盡事宜，主辦單位保留修改，解釋規則之權利。若對比賽規則有爭議時，仍以現場裁判判定為依據。