

2026 高雄盃機器人挑戰賽—科技寶經典賽

TEMI 積體電路應用技藝技能競賽 (G01~G02 組)

機器人划龍舟競速賽 競賽規則

DATE: 20260511

壹、競賽說明

一、機器人划龍舟規定

1. 機器人划龍舟若不符合以下規定，不得參賽！如在獲獎後經人檢舉且查證屬實，主辦單位有權取消獲獎資格，並追回頒發之獎項並公告之。
2. 作品須具備無線遙控之功能，設定藍牙配對碼或以搖桿控制。
3. 作品之限制更動項目，請符合依下表規定修改。

項目	不可更動	可更動
主控板	1. 電路板(原 layout 線路、零組元件) 2. 主控板可為下列指定品項 (1) R5AV2 (2) DB1/2 智能車主控板 (3) MCBV2/V3 主控板(TEMI 遙桿接收器裝置) ※以上主控板不得外接其他電路板或更動線路 ※主控板須露出不可全部包覆隱藏無法識別	程式
遙控模組	TEMI 藍牙模組電路板 (原 layout 線路、零組元件)	遙控電路板、外加模組、元件、遙控APP; (控制方式: 可以利各種方式控制, 手機APP或遙桿裝置等)
機電元件		伺服馬達、TT馬達 不限品牌、數量; 皆可更動
龍舟船體 浮板裝置 方向/尾舵裝置 奪標部位(龍舌)		皆可更動 (不限定製作材料)
電源		皆可更動, 不限品牌、數量

4. 每隊作品於報到檢錄後，即須繳交於競賽作品擺放區，不得取回變更，違者取消競賽資格。

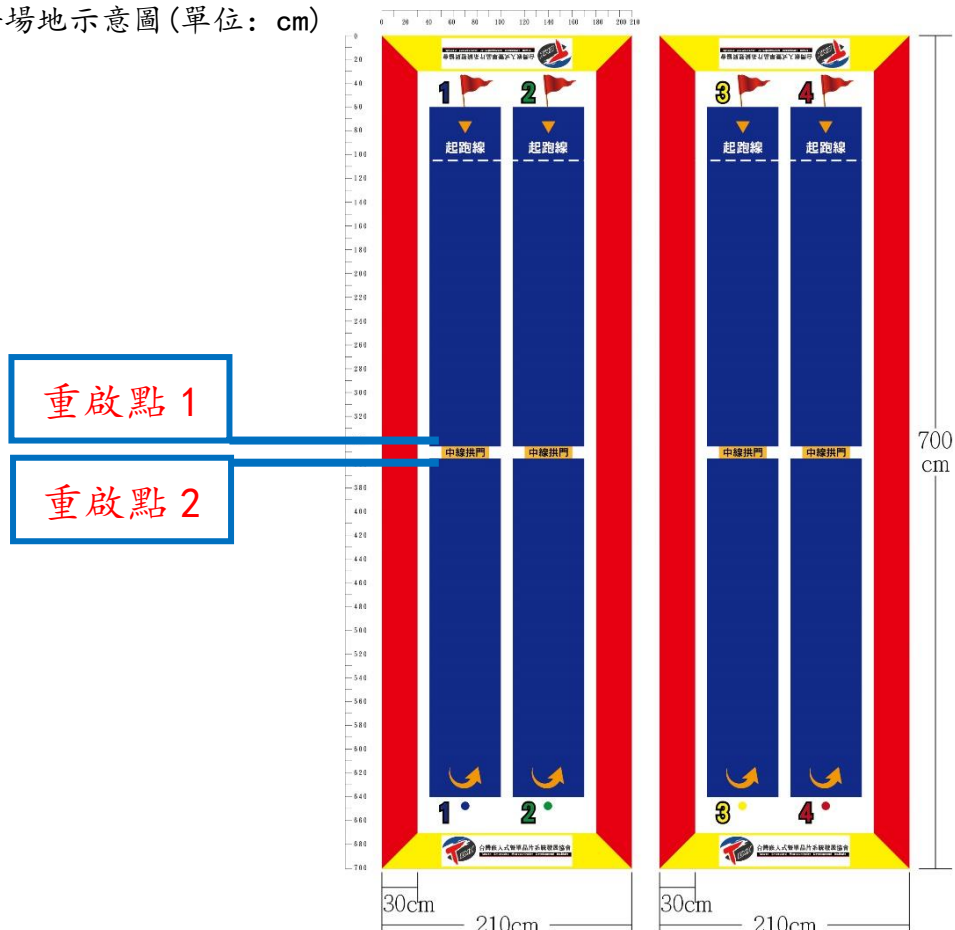
5. 每隊以一艘為限，重量不限；規定如下：

名稱	內容
作品結構/造型組成	參賽者可採用 3D 列印材料或其它材料進行設計及製作『往復型結構』作品。如龍舟船體、浮板裝置、方向/尾舵裝置、奪標部位(龍舌)、龍頭、龍頸、划槳(槳葉)、裝飾物件等
作品總體積	總體積尺寸：不可超過 45cm(長)* 20cm(寬) ※作品下水放置於起跑區時，不可超越起跑線 ※作品高度請參考【競賽場地規定】，不可超過拱門高度
奪標部位(龍舌)	須製作一奪標部位(龍舌)為固定式，開口寬度限制 5cm 內，進行奪標動作，奪標處皆不可上膠或使用任何有黏性、磁性物質，須可拔取一外徑 5mm 之圓柱形旗杆
電源	需為獨立電源，如行動電源、18650 電池等，不可帶有交流電線
划槳運動	須具有垂直划槳劃水運動，不可以水車輪槳方式行駛運動

6. 若不符合以上規定，則喪失參賽權，且不得提出疑義。

二、競賽場地：

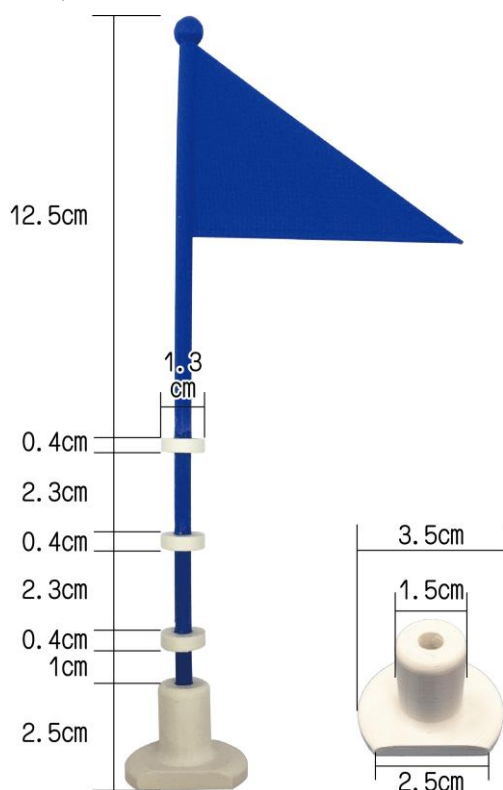
1. 競賽場地(泳池)外徑總面積：700 x 210 公分*2 座；單一賽道面積：500 x 60 公分，分成四個獨立競技賽道(請見泳池示意圖)。
2. 每個賽道，設有一道中線拱門，拱門兩端最窄距離約為 40 公分，高度為水面上至少 30 公分，並於兩端設有色球固定座及旗座裝置。
3. 泳池水深至少 9cm。
4. 旗標/桿/座規格：旗杆為外徑 5mm 之圓柱形(請參照旗桿旗座示意圖)。
5. 龍舟場地示意圖(單位：cm)



6. 旗標/桿/座規格：旗杆為外徑 5mm 之圓柱形（請參照旗桿旗座示意圖）

7. 旗桿旗座及色球固定座示意圖：

(1) 旗桿旗座：



(2) 色球固定座



三、參賽資格

1. 參賽隊伍需由 1~3 位選手組成，每場競賽需派出 1 名選手參賽
2. 每隊需要 0~3 位指導老師，指導老師可同時指導多組隊伍。
3. 全國國中小、高中職校、大專院校生(可跨校組隊報名參賽，但不可跨學制)。
4. 每件作品不可重複於其他隊伍使用

貳、競賽流程

選手報到→各組代表抽籤→第一輪(全體)檢錄→將作品(1 台/隊)放置於作品擺放區
→賽程進行→晉級(或進入淘汰賽)之隊伍：

1. 如作品不須維修，需放回擺放區，等待下一回合競賽。
2. 帶出競賽場地維修，則需再次進行檢錄後，才可進行下一回合競賽。
(※務必於下一回合競賽前檢錄完畢，避免耽誤賽程)

→優勝隊伍產出→競賽完成

※未依時間規定完成檢錄及報到程序者取消參賽資格。

※競賽唱名三次(每次唱名間隔至少 1 分鐘)無法進入選手預備區或是在其他區域參與競賽來不及趕回來者，均判定為棄賽；不得向裁判要求等待或延後競賽。

參、競賽規則

- 一、參賽順序，各參賽隊伍須依照抽籤順序進行比賽，須遵從比賽相關規定與裁判之指示，不得要求變更參賽順序。

二、賽制說明：

1. 比賽賽制(單敗淘汰或雙敗淘汰)，隊伍數大於等於28隊時為單敗淘汰賽制，主辦單位保有最終調整競賽賽制之權利。
2. 單敗淘汰賽制晉級判定說明：每一輪競賽，參賽隊伍於競賽時間終止前，最快完成奪珠及奪旗任務的兩支隊伍，晉級下一輪比賽，未能完成所有任務者，視為淘汰。
3. 雙敗淘汰賽制-勝部賽晉級判定說明：
同一輪競賽(非冠亞軍最後一輪競賽)，均須有兩支隊伍晉級比賽，於競賽時間終止時，如無法完成所有任務晉級時，則以下列規則做為晉級判定：
(1) 以最快完成奪珠及奪旗任務的2支隊伍晉級。
(2) 如三支(含)以上隊伍未完成任務，則進行加賽，計時1分鐘取最快靠近終點的隊伍晉級。
4. 雙敗淘汰賽制-敗部賽晉級資格說明：
每一輪競賽，參賽隊伍於競賽時間終止前，以最快完成奪珠及奪旗任務的兩支隊伍，晉級下一輪比賽，如未能完成所有任務者，則視為淘汰。
5. 決賽(最後一輪)：
參賽隊伍於競賽時間終止前，最快完成所有任務的隊伍為第一名，依此類推。
※雙敗淘汰賽制-決賽場次為一場定勝負，不再進行敗部復活賽。

三、競賽說明：

1. 每場競賽中，選手可對作品做局部調整及更換電池，備用電池需於進入賽場時攜入，於賽場內不可由場外人員提供，亦不得變更作品之檢錄規定項目，違者取消參賽資格。
2. 檢錄完成之作品不可更動部分皆需貼上競賽專用貼紙，不可撕毀或刻意毀損，如經查核或檢舉無檢錄貼紙，該作品不得進場競賽，且主辦單位有權取消獲獎資格，並追回頒發之獎項並公告之。
3. 晉級之隊伍，如有將作品攜至競賽場外維修，在進入下一輪競賽前，必需重新進行檢錄，並注意大會召集廣播，唱名三次未到者視同棄權。
4. 作品不得破壞競賽場地，若裁判發現作品有此項行為，得宣告該作品退場，喪失參賽資格。
5. 競賽時間：
(1) 每場競賽限時**3分鐘**，超過時間且未完成賽程之隊伍，即宣判淘汰，競賽結束。
(2) 當競賽隊伍數過多時，主辦單位有權調整競賽時間之權利。
6. 本競賽規則，活動單位保有更動修改之權利，恕不另行通知。

四、競賽方式：

1. 競賽起跑說明：
(1) 裁判宣告所有參賽者入場後，參賽隊伍須將作品安置於抽籤決定之起跑位置預備競賽，作品不可超出起跑線。
(2) 參賽隊伍，須聽從裁判指示，於正式比賽前完成作品之無線遙控連線，違者該參賽隊伍將取消參賽資格。
(3) 當判哨聲響起，即競賽正式開始，競賽過程中如有作品異常故障，需下場維修，不得影響他人作品。
2. 參賽者於裁判鳴哨後，須先從起跑線出發→通過拱門→奪珠→迴轉→通過拱門→以龍舌奪標，以完成賽程最短時間者為勝出，賽程結束。
3. 參賽隊伍起跑時不可超越起跑線，如有偷跑者，經發現須立刻退回起跑區重新開始，以示公正。
4. 奪珠任務-應用龍舟任一部位；將色球移出球座即為完成任務。

5. 奪旗任務-必須以龍舌奪標，將旗子拔離旗座即為完成任務。
如以其他部位奪標，裁判判定違規，參賽者須自行將旗子插回旗座，並將船舟以無線遙控至拱門重啟點1位置，重新出發奪標。
6. 參賽隊伍作品如在起跑線出發時，在拱門前發生(起跑線↔拱門水道)水道發生異常，作品重新下水須從起跑線開始出發。
7. 參賽隊伍作品如在奪珠任務時，在奪珠水道(拱門↔珠座間水道)發生異常，作品重新下水須從重啟點1開始出發。
8. 參賽隊伍作品如在奪旗任務時，在奪旗水道(拱門↔旗座間水道)發生異常，作品重新下水須從重啟點2開始出發。
9. 競賽過程中作品均置於指定賽道區，行進間不可蓄意衝撞及破壞場地，如經裁判警告不聽，裁判即可取消該隊隊伍競賽資格。
10. 作品前駛之划槳板設計，須為划水動作設計，不可為360度轉圈。
11. 作品電機控制區及電源，可做防水防護。
12. 競賽過程中，如有參賽者蓄意以頻道干擾致競賽暫停者，將取消競賽資格。
13. 競賽中作品發生故障異常，需告知裁判，經確認後方可進行維修或更換電池，競賽計時不中斷。
14. 電池需於參賽者進入競賽場地時攜入，場外人員不可提供，違者取消資格。
15. 如遇場地、設備或其他不可抗力之因素，無法進行競賽或判斷競賽成績時，裁判得以要求重新開始一次計時。
16. 若重新開始競賽，無論作品是否完成競賽，將以重新競賽之計時為競賽成績。

五、注意事項：

1. 競賽當天場地的燈光照明、與環境的溫溼度均與一般的室內環境相同，參賽隊伍不得要求調整燈光的明暗、溫溼度等。
2. 所有參賽者參與之競賽場地皆相同，參賽者不得抗議競賽場地或要求變更。
3. 主辦單位保留酌減得獎隊伍名額之權力。
4. 參加競賽之作品於競賽過程中或結束後，如發現資格不符或其他侵害他人智慧財產權者，主辦單位得隨時取消參賽資格，必要時取消其獲獎資格，或追回已頒發之獎項並公告之。追回獎項之缺額不再遞補。
5. 於競賽期間，裁判團具有最高的裁決之權力，如有裁決爭議產生時，可由帶隊指導老師向主辦單位提出規則質疑，主辦單位將做相關之說明，但最後之裁決，仍依主辦單位(裁判團)之決定。
6. 於全程或單程競賽之各項賽程，主辦單位均有權利對參賽作品進行(不用預先告知當事者之拍照、錄影及在各式媒體上使用之權利，各隊不得異議。
7. 參賽者需詳閱並確實遵守所有競賽規則，各競賽項目詳細競賽規則、參考資料等。
8. 單一組別參賽隊數，於報名或實際現場出席隊數，沒有達8隊(含)以上時，大會可評估後，將同一類不同組，直接合併同一組競賽賽程，或隊數過多時，大會亦有保有再分組競賽賽程調整之權利並不再通知參賽隊伍。
9. 本競賽規則，活動單位保有更動修改之權利，請以活動官網公告或當天實際賽程公佈為準，恕不另行通知。

肆、 注意事項:

1. 競賽當天場地的燈光照明、與環境的溫溼度均與一般的室內環境相同，參賽隊伍不得要求調整燈光的明暗、溫溼度等。
2. 所有參賽者參與之競賽場地皆相同，參賽者不得抗議競賽場地或要求變更。
3. 主辦單位保留酌減得獎隊伍名額之權力。
4. 參加競賽之作品於競賽過程中或結束後，如發現資格不符或其他侵害他人智慧財產權者，主辦單位得隨時取消參賽資格，必要時取消其獲獎資格，或追回已頒發之獎項並公告之。追回獎項之缺額不再遞補。
5. 於競賽期間，裁判團具有最高的裁決之權力，如有裁決爭議產生時，可由帶隊指導老師向主辦單位提出規則質疑，主辦單位將做相關之說明，但最後之裁決，仍依主辦單位(裁判團)之決定。
6. 於全程或單程競賽之各項賽程，主辦單位均有權利對參賽作品進行(不用預先告知當事者)之拍照、錄影及在各式媒體上使用之權利，各隊不得異議。
7. 參賽者需詳閱並確實遵守所有競賽規則，各競賽項目詳細競賽規則、參考資料等。
8. 單一組別參賽隊數，於報名或實際現場出席隊數，沒有達8隊(含)以上時，大會可評估後，將同一類不同組，直接合併同一組競賽賽程，或隊數過多時，大會亦有保有再分組競賽賽程調整之權利並不再通知參賽隊伍。
9. 本競賽規則，活動單位保有修改之權利，請以活動官網公告或當日賽程公佈為準，恕不另行通知。

伍、 獎勵方式

依『2026 高雄盃機器人挑戰賽-科技寶經典賽-TEMI 積體電路應用技藝技能競賽總則』規定執行。

陸、 聯絡窗口

台灣嵌入式暨單晶片系統發展協會(TEMI)

聯絡人: 黃勝源秘書長、李思萱專員

專線電話: 02-22239560 / 02-82275565





E-MAIL: alee@etimag.com.tw

地址: 23558 新北市中和區中山路二段 419 號 6 樓

柒、 競賽報名

<https://www.tirtpointsrace.org/>

捌、活動網址

項次	名稱	網址	QR CODE
1	TIRT 競賽官網	https://www.tirtpointsrace.org/	
2	TEMI 官網	https://www.temi.org.tw/news/view/408/	
3	TEMI 社團	https://www.facebook.com/groups/temitw/	
4	TEMI 鈦米知識力 頻道社群(LINE)	https://line.me/ti/g2/cTQ9NMiVhnuT9CELNdFokeRqcdI8QhcAWmHL3A?utm_source=invitation&utm_medium=link_copy&utm_campaign=default	
5	競賽宣傳影片	https://www.youtube.com/watch?v=RE_--5GKA5Q	