

## 壹、競速賽規則

### 競速 PK 勝負規則：

有以下之一情況發生時，即判定 PK 失敗，由對手方隊伍獲勝，挑戰失敗判定要素：

- (1) 己方機器人比對手方機器人更先發生未遵守循跡規定。
- (2) 己方機器人比對手方機器人更先出現脫軌(註 1)。
- (3) 己方機器人比對手方機器人更早出現迴轉。
- (4) 己方選手比對手方選手更早出現未抵達終點之前即觸碰到機器人。
- (5) 己方機器人比對手方機器人更先出現停止前進超過三秒情形。
- (6) 限時一分鐘時間已滿，兩隊均未抵達終點，己隊機器人正投影位置距離終點距離，相較於對手方機器人有較長的路徑。
- (7) 己方機器人於限時一分鐘內，比對手方機器人更慢抵達終點。

## 貳、任務賽規則

### 1. 競賽規則：

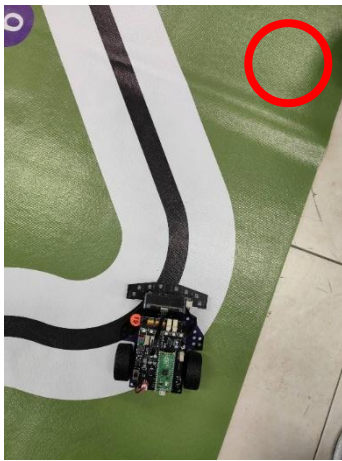
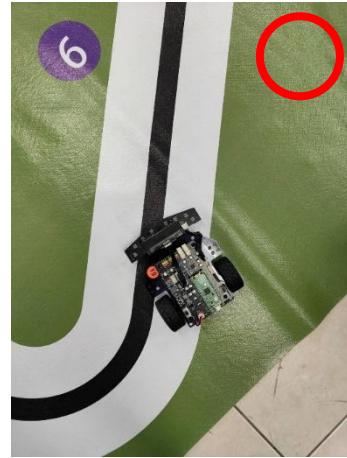
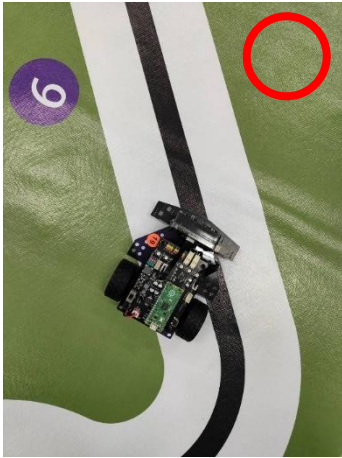
- (1) 機器人必須擺放於起點區內，機器人兩輪正投影必須在起點區框內，且兩輪正投影位於起點區框內綠色區域，車頭必須朝向賽道。機器人開始運動則啟動計時。
- (2) 賽道由黑色軌道與兩側白色區域共同組成。
- (3) 賽程限時二分鐘，每通過一個關卡號碼加 10 分，重複通過的關卡號碼不再加分。
- (4) 機器人必須以循線方式前進，即延著黑色軌道前進。
- (5) 機器人完成通過關卡編號 2~11，即視為完成任務，編號 11 關卡完成條件為機器人正投影已接觸到終點區(註 3)。
- (6) 關卡編號 1 為魔王關(註 2)，挑戰時必須機器人正投影接觸到黃色區域、且未超越黃色區域，才能認定挑戰成功加 10 分，未挑戰成功不加分。
- (7) 機器人順利以循線方式進入終點區(註 3)，且正投影完全位於終點區黑色範圍內加 10 分。
- (8) 滿分總分 120 分，同分時比較完成時間，用時較短者獲勝。同分、同秒數時，以重量較輕者獲勝。

### 2. 任務賽有以下情形發生時，裁判會立即判定比賽終止、停止計時。

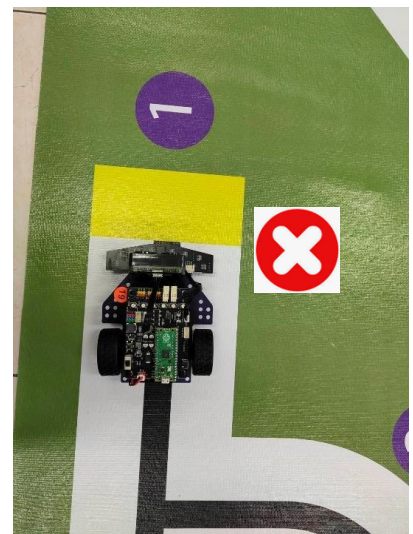
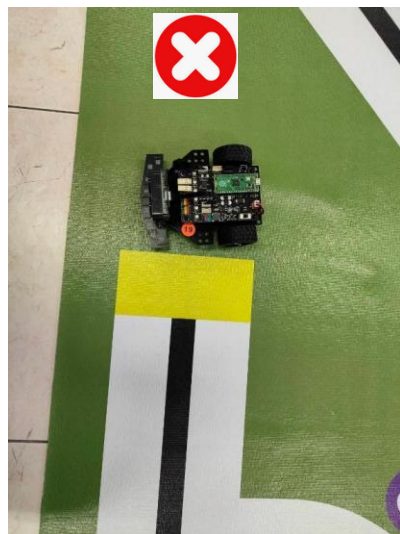
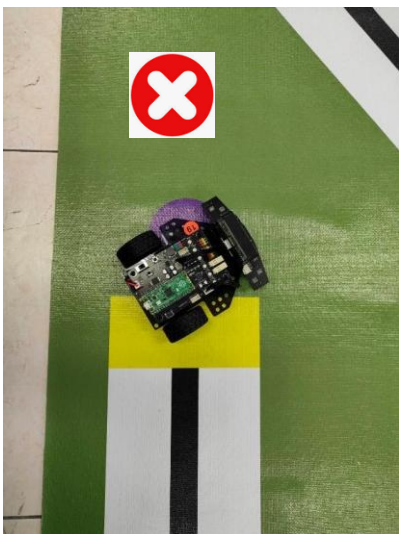
- (1) 機器人執行闖關任務超過限時二分鐘。
- (2) 機器人停止不動超過 3 秒鐘，以裁判讀秒聲音喊出零為主。
- (3) 機器人正投影超出比賽場地範圍。
- (4) 機器人零件脫落，足以影響機器人移動或產生危害時。
- (5) 選手未經裁判同意，任意接觸機器人，或是有干擾、引導、遙控機器人等行為。

## 參、規則與圖示

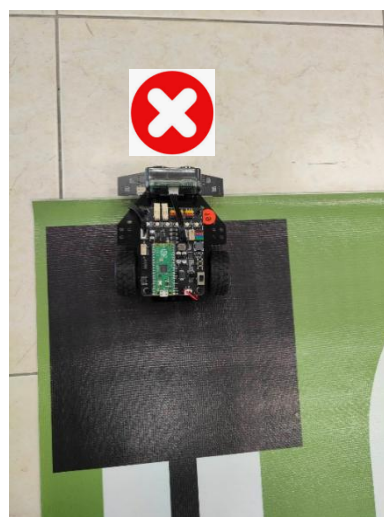
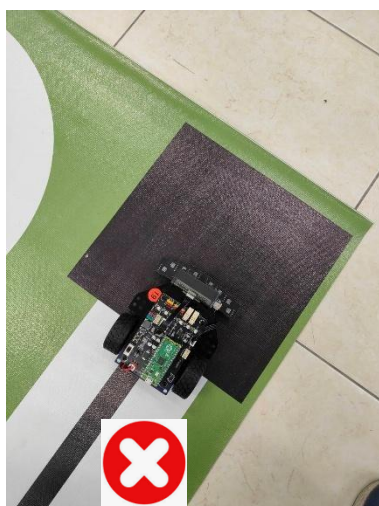
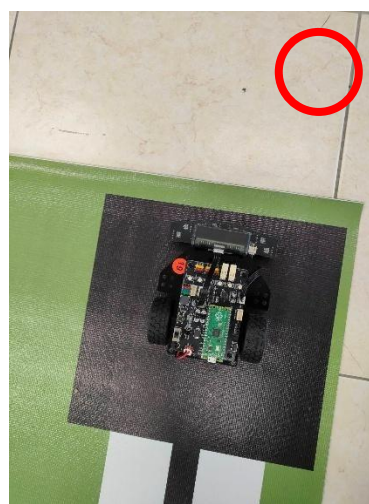
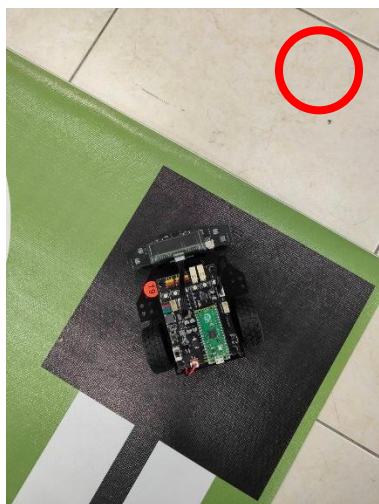
1. 脫軌定義(註1)：排除啟動區、終點區之外，任意時刻機器人正投影必須有部分於黑色軌道上方，機器人正投影完全不在黑色軌道上方即判定為脫軌。發生脫軌時，即終止比賽並停止計時。



2. 挑戰魔王關 關卡編號 1(註2)：挑戰期間機器人正投影必須進入黃色區域、但正投影不得超過黃色區域，未進入黃色區域或衝過頭均視為挑戰失敗，不予加分。



3. 終點區(註3)：機器人停止時，正投影需完全位於終點區黑色範圍之內，衝出終點區之後重回終點區內視為失敗。



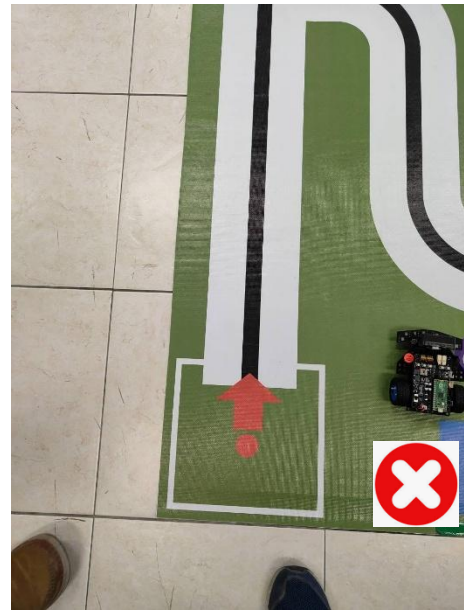
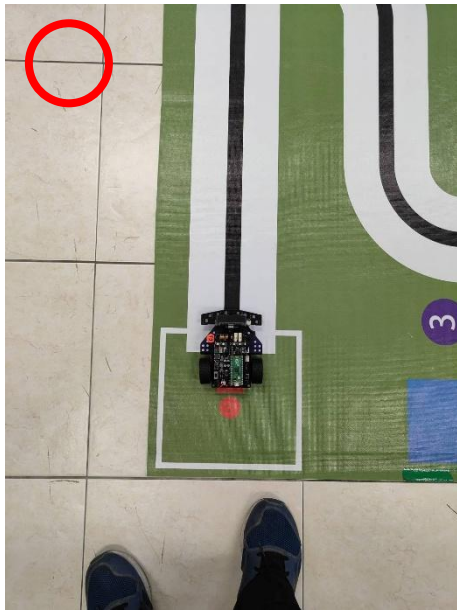
4. 加分：每通過一個關卡加 10 分，第 11 關機器人正投影必須接觸到終點區，重複通過相同關卡只計算第一次加分。符合終點區停止要求，另外加 10 分。加分過程要求機器人正投影必須位於賽道內。

5. 停滯違規：機器人停止不動超過 3 秒鐘，以裁判讀秒聲音喊出零為主。

6. 完賽：機器人完成第 2~11 關卡，即視為完成競賽任務。

7. 賽道定義：包含黑色軌道及黑色軌道兩側白色區域。

8. 出發規定：起點區機器人擺放位置，機器人必須位於啟動區白色框框內，且雙輪正投影必須位於起點區白色框框內綠色區域。



9. 循跡定義：機器人沿著黑色軌道前進、轉彎，任意時刻機器人正投影有部分位於黑色軌道上。

