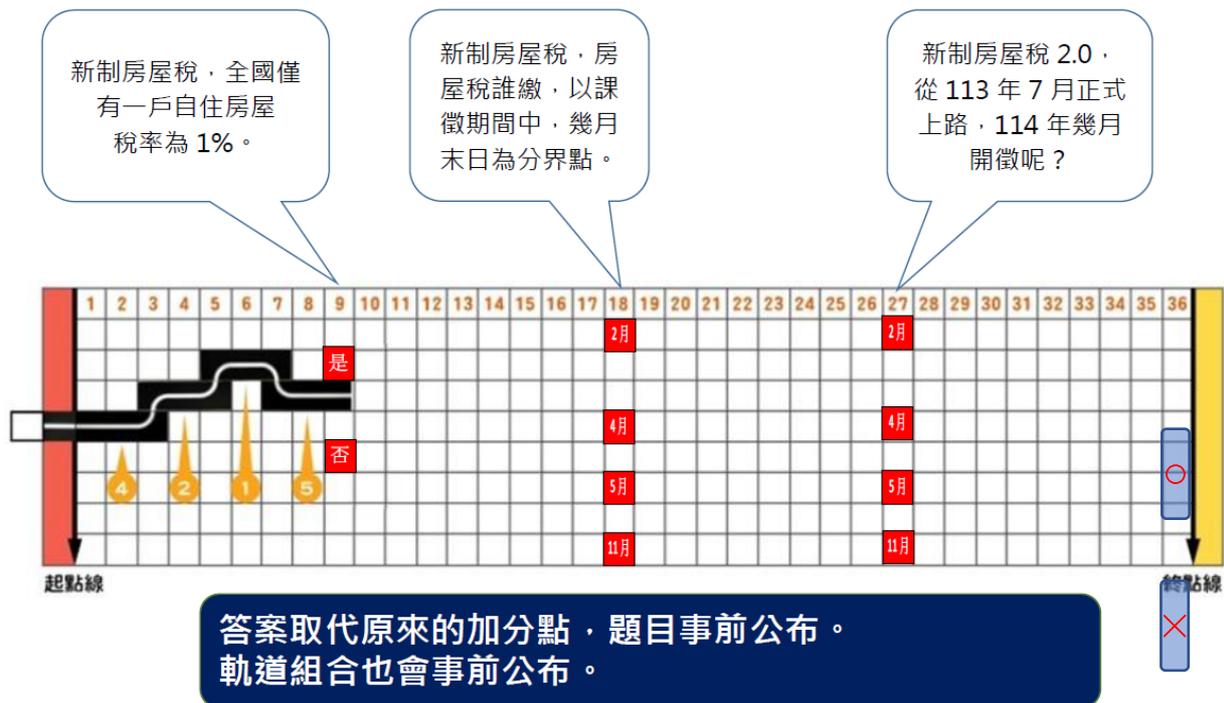


6. 於9、18、27行回答三道題目，回答正確即可獲得加分。

基本分(A)	加分關卡(B)	額外加分關卡(C)	總分 A+B+C
	通過正確答案	通過正確答案	
37分	答對1題+3分 答對2題+13分 答對3題+23分	加10分 採賽前現場抽題， 5題是非題， 36的BCD表示○ 36的GHI表示×	70分



	軌道組合 A 組	軌道組合 B 組	軌道組合 C 組
軌道組合三組不另外分組別，看學生哪一組別比較順手。學生自選組別參賽。	1、3、4、7	4、5、6、7	3、5、7、8

三、比賽規則

- 【8/11領隊會議題目公布】簡章公布3道題目(包含4個號碼與題目)，參賽者可以自行練習一道順手的組別來參賽。競賽時三道組別不分組競賽，只記錄各隊得分與秒數。
- 【軌道佈建原則】選手規劃軌道路徑時，需以題目之4片軌板各用一次組合成一「軌道回合」，機器人由起點到終點之路徑，是由數次「軌道回合」組合而成，各軌道回合必須將題目之4片軌道板完全使用，但不限制各軌道回

合內的軌道排列順序。

3. 每隊比賽最多可有三名選手下場共同操作軌道的即時佈建。建議2名選手做軌道佈建，第三名選手可以手拿藍芽手把遙控減速機器人或提示隊友軌道規劃圖順序。
4. 選手需將起點板放置於起點區中，機器人置於起點板的軌道上，將軌道依路線規劃圖所設計的第一個「軌道回合」排定次序，連接於起點板軌道末端，由選手啟動機器人出發，機器人通過起始點，做為比賽計時依據，由選手自行啟動機器人出發開始。若行進過程不可產生故意或非故意遮擋機器人而影響裁判裁定，否則判定失格。(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)
5. 同一時間只能拿起一片機器人已通過之軌道板，並緊接於已佈建之軌道末端，軌道一經放置，除非機器人再次通過該軌道，且符合軌道佈建原則，否則不得再改變其排列之位置與方向。
6. 若競賽過程包含以下狀況，則判定未完成比賽：

- (1) 出界：軌道擺置超出場地底圖格線範圍(終點區不在此限)。
- (2) 出軌：不依循軌道面之白線行走(白線不在兩動力輪之間)。
- (3) 落軌：中途跌落軌道。
- (4) 停滯：在軌道上產生後退、原地迴轉或其他不持續前進的動作。
- (5) 干擾：選手明顯碰觸機器人影響機器人的自主行進。
- (6) 複用：違反軌道佈建原則、軌道未依規定正確使用。
- (7) 超時：總時長超過限制時間。

討論：

當發生上述(1)~(6)之失誤情況，導致未完成比賽，即暫停計時。選手可選擇利用剩餘時間依第一個「軌道回合」排定次序，於起點重新出發並繼續計時；或結束該回合比賽，並記錄位置與時間。每隊在時限2分鐘用完之前，只有一次重新開始之機會。

8. 檢錄

- (1) 機器人須能通過大小在25cm*25cm*25cm限制內的檢查。
- (2) 創意軌道賽，選手須在軌道規畫圖，至少畫出第一軌道回合的規畫。此規畫圖於選手下場競賽時，得由領航員拿在手上，依序指引同隊選手。
- (3) 當機器人大小檢測通過，且繳交資料無誤後，選手不得再以任何理由碰觸機器人，直到下場競賽時，得在裁判示意下，拿取機器人下

場競賽。

9. 比賽

- (1) 限時：比賽時間以2分鐘為限，2分鐘到仍未達陣者，由裁判判定機器人當下車尾位置作為成績。
- (2) 車頭通過起點線開始計時，車頭通過終點線或失誤暫停計時。
- (3) 得分：比賽成績分數以2分鐘內達到之距離分數(車尾當下所對應之格區號碼，即為分數，機器人完全通過場地終點線，進入終點區，即取得37分)，再加上途經「答題」得分之總合(滿分70)。同分者加入時間秒數比序。
- (4) 選手第一次完成比賽即獲得滿分(70分)，即無需重啟比賽。若選手第一次未獲得滿分，想挑戰更高分重啟比賽時，分數計算採兩次分數擇優採計的紀錄方式，惟時間是累加的紀錄方式。
- (5) 成績比序：
 - 4-1 總分成績為優先排序，同分時參考完成比賽時間。
 - 4-2 總分採計基本分與額外加分兩項分數。
 - 4-3 比賽時間為完成一次或兩次回合的時間總和。

範例：

	格子數 (37分)	答題情形(加分) 答對1題+3分 答對2題+13分 答對3題+23分	總分	時間	採計成績
甲	37	23	60	30秒	60分30秒
乙	37	23	60	25秒	60分25秒
丙	35	23	58	30秒	
	37	23	60	31秒	60分61秒
丁	20	13	33	20秒	33分20秒
	11	3	14	15秒	
戊	35	23	58	26秒	58分26秒
	12	3	15	32秒	

成績為

乙→甲→丙→戊→丁

- (6) 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，仍以裁判判定為依據。