

相撲對抗戰



- 1.車頭可擺放方向如右圖。
- 2.競賽時間70秒內持續對戰，由評審進行計時，任一方得分或無法分出勝負，須立即擺回準備區，若車輛故障或故意拖延，評審有權宣判該方失敗。
- 3.所有輪子都出界才算失敗。
- 4.第一次攻擊必須為正面攻擊。
- 5.與賽道接觸面不得是硬式材質。
- 6.若有違規，該場勝負不計，若是刻意違規經勸阻不聽，裁判有權判比賽失格。

AI智能相撲戰

- 1.不可使用無線通訊模組，啟動模式可使用方式例如：評審喊開始後再放下去或用超音波遮蔽啟動。



- 2.車頭可擺放方向如右圖。
- 3.不限定LLM使用平台，例如：ChatGPT、ChateveryWhere、Copilot...等。
- 4.在程式撰寫時間結束後，參賽者所產出的程式碼及對話紀錄經由審查委員會檢視。一旦確認無誤，將現場進行燒錄，並由主辦單位統一保管，以確保程式的正確性與公正性(程式庫不符合規範，將取消參賽選手資格)。
- 5.LLM對話紀錄繳交形式可以是分享連結或轉存成單一網頁。
- 6.競賽時間70秒內持續對戰，由評審進行計時，任一方得分或無法分出勝負，須立即擺回準備區，若車輛故障或故意拖延，評審有權宣判該方失敗。
- 7.第一次攻擊必須為正面攻擊。
- 8.若程式只會往後退，則該隊喪失資格。
- 9.競賽現場已建置花蓮縣教育訓練的arduino環境。
- 10.若有違規，該場勝負不計，若是刻意違規經勸阻不聽，裁判有權判比賽失格。

智能接軌任務賽

- 1.預計拿掉側板，方便學生擺放循線賽道。
- 2.為鼓勵學生完成比賽，車子如果離開跑道，可遙控回最後離開的板子線上，繼續循線模式，未完成比賽者不列入成績。
- 3.擺放賽道時，選手不得踩進去迷宮中，並盡量避免碰觸到賽道底板，整個競賽過程

不得觸碰到車輛。

4. 考量到任務賽需要夾爪，放寬車身限制為30cm*30cm。

5. 輪子不得進入第二塊板子。

迷宮守衛戰

1. 隔板擺放完畢後，若對手擺放有違規疑慮，可當場向裁判提出抗議，比賽開始後不再接受隔板擺放相關疑慮。

2. 錯誤樣態

3. 柱高12CM、直徑5CM

