



[附則]

製作要求：製作「裝置」的物料不限，但不可使用完全現成之裝置；作品必須由「控制器」及「裝置」兩部份所組成。

運作功能：參賽隊伍須使用「控制器」以無線方式控制「裝置」以完成指定任務。

作品規格要求：「裝置」重量不限，但尺寸必須小於 23cm x 23cm x 35cm (高)，「裝置」上須配置一個平坦且沒有擋板的承載平台，「平台」尺寸必須小於 23cm x 23cm，表面不可有黏性且周邊 5cm 範圍內不可設有任何高於或相等於平台高度的「裝置」部件，「控制器」大小則不設限制。

作品限制：必須使用 24V 或以下之直流電源。

比賽形式：設有初中組及高中組。各組比賽分初賽、複賽及決賽。

1. **初賽：**參賽隊伍將通過抽籤形式決定對戰的對象，每場對戰結束後勝方將進入下一輪比賽，經過多輪比賽對戰直到產生晉級複賽的隊伍。初賽的比賽輪次將在截止報名後公佈。
2. **複賽及決賽：**晉級的隊伍將通過抽籤形式分成 8 組進行晉級淘汰賽，每場比賽的勝方將繼續晉級，直至產生最後兩支隊伍進入決賽，最終勝方為冠軍。

比賽場地：

比賽場地由每片約 30cm x 30cm 的拼接地墊拼砌而成，中間區域為一個 300cm x 90cm 的矩形，矩形四角分別設有紅色及藍色標記的方格區域，另有六個杯子隨機放在矩形區域內。矩形兩側各有 5 條固定的縱向路徑，分別以英文字母 A、B、C、D、E 及數字 1、2、3、4、5 標示，每條縱向路徑寬度約 30cm，各路徑的間距約 30cm，詳細請見本附則最後所載之場地示意圖。

比賽方式：

比賽開始前，工作人員會指示參賽隊伍放置爬梯遊戲的路徑。比賽開始後，參賽隊伍須在限時 3 分鐘內，使用「控制器」以無線方式操控「裝置」，從起點以爬梯遊戲的移動方式走到終點，「裝置」在行走期間須承載三件物件，參賽隊伍須盡量避免物件掉落，評分將依據「裝置」到達終點的先後順序、「平台」上剩餘物件的數量、能否完成選定的任務來決定，得分較高的隊伍將進入下一輪比賽，若同一場比賽中兩隊得分相同，則最先到達終點的隊伍為勝方。

初賽

初中組：每半邊場的隊伍分別獲發 4 片平坦和 4 片有明顯起伏的橫向路徑，以及一個終點編號，終點編號無需向對方隊伍透露。比賽開始前，參賽隊伍按順序輪流將橫向路徑逐片放置在場地上，每片橫向路徑須連接兩條縱向路徑，作為「裝置」進行爬梯遊戲的主要路徑。比賽開始後，「裝置」從起點出發，每當走到分叉路時須進行轉向。當「裝置」進入場地中間的矩形區域內，可選擇任何一個出口繼續向終點行進，首先宣告到達終點的隊伍獲得 100 分，其後到達的隊伍按順序遞減 20 分，如此類推。到達終點時「裝置」上載有三件物件的額外得 60 分，剩餘兩件的得 35 分，剩餘一件的得 10 分。評分綜合「裝置」到達終點時的順序及其承載的物件數量計



2026年度通訊博物館電子裝置製作比賽
Museu das Comunicações – Concurso de Construção de Dispositivos Electrónicos, 2026
Communications Museum - Electronic Device Construction Competition, 2026

算，得分較高的隊伍將晉級下一輪比賽。

高中組：每半邊場的隊伍分別獲發 6 片有明顯起伏的橫向路徑，以及一個終點編號，終點編號無需向對方隊伍透露。比賽開始前，參賽隊伍按順序輪流將橫向路徑逐片放置在場地上，每片橫向路徑須連接兩條縱向路徑，作為「裝置」進行爬梯遊戲的主要路徑。比賽開始後，「裝置」從起點出發，每當走到分叉路時須進行轉向。場地中間的矩形區域內隨機放置紅色杯子、藍色杯子和白色杯子各 2 個，其中 3 個杯口朝上，另外 3 個杯口朝下（具體位置請參考場地示意圖）。當「裝置」進入場地中間的矩形區域內，可選擇將杯子推進或搬運到矩形四角的紅/藍色格內，每個顏色格內只能放置一個杯子，且已放置的杯子不可被移走。「裝置」完成搬運杯子的任務後，可選擇任何一個出口繼續向終點行進，首先宣告到達終點的隊伍獲得 100 分，其後到達的隊伍按順序遞減 20 分，如此類推。到達終點時「裝置」上載有三件物件的額外得 60 分，剩餘兩件的得 35 分，剩餘一件的得 10 分。在己方顏色格內放置相同顏色杯子的額外得 10 分，放置白色杯子的得 20 分，倘杯口方向非原狀態則不計分。評分綜合「裝置」到達終點時的順序、其承載的物件數量、以及搬運杯子到相應顏色格內的任務計算，得分較高的隊伍將晉級下一輪比賽。

複賽和決賽

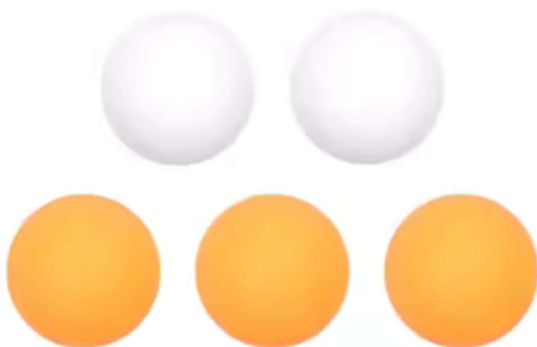
初中組：每支隊伍獲發 6 片有明顯起伏的橫向路徑、1 片隧道的橫向路徑及一個終點編號，終點編號無需向對方隊伍透露。比賽開始前，雙方隊伍按順序輪流將橫向路徑逐片放置在場地上，每片橫向路徑須連接兩條縱向路徑，作為「裝置」進行爬梯遊戲的主要路徑。比賽開始後，「裝置」從起點出發，每當走到分叉路時須進行轉向。場地中間的矩形區域內隨機放置紅色杯子、藍色杯子和白色杯子各 2 個，其中 3 個杯口朝上，另外 3 個杯口朝下（具體樣式請參考場地示意圖）。當「裝置」進入場地中間的矩形區域內，可選擇將杯子推進或搬運到矩形四角的紅/藍色格內，每個顏色格內只能放置一個杯子，且已放置的杯子不可被移走。「裝置」完成搬運杯子的任務後，可選擇任何一個出口繼續向終點行進，首先宣告到達終點的隊伍獲得 100 分，其後到達的得 80 分。到達終點時「裝置」上載有三件物件的額外得 60 分，剩餘兩件的得 35 分，剩餘一件的得 10 分。在己方顏色格內放置相同顏色杯子的額外得 10 分，放置白色杯子的得 20 分，倘杯口方向非原狀態則不計分。勝出的隊伍將晉級下一輪比賽。

高中組：每支隊伍獲發 6 片有明顯起伏的橫向路徑、1 片隧道的橫向路徑及一個終點編號，終點編號無需向對方隊伍透露。比賽開始前，雙方隊伍按順序輪流將橫向路徑逐片放置在場地上，每片橫向路徑須連接兩條縱向路徑，作為「裝置」進行爬梯遊戲的主要路徑。比賽開始後，「裝置」從起點出發，每當走到分叉路時須進行轉向。場地中間的矩形區域內隨機放置紅色杯子、藍色杯子和白色杯子各 2 個，其中 3 個杯口朝上，另外 3 個杯口朝下（具體樣式請參考場地示意圖）。當「裝置」進入場地中間的矩形區域內，可選擇把場地內的白色杯子疊放到己方的顏色杯子上，若白色杯子已被疊放到對方的顏色杯子上，則可將對方的顏色杯子和白色杯子一併（兩杯不可分離）疊放到己方的顏色杯子上，即疊放順序由下至上依次為：己方顏色杯子、對方顏色杯子、白色杯子。「裝置」完成疊放杯子的任務後，可選擇任何一個出口繼續向終點行進，首先宣告到達終點的隊伍獲得 100 分，其後到達的得 80 分。到達終點時「裝置」上載有三件物件的額外得 60 分，剩餘兩件的得 35 分，剩餘一件的得 10 分。杯子疊放順序最下方為己方顏色杯子及最上方為白色杯子時得 25 分，倘杯口方向非原狀態則不計分。勝出的隊伍將晉級下一輪比賽。



2026年度通訊博物館電子裝置製作比賽
Museu das Comunicações – Concurso de Construção de Dispositivos Electrónicos, 2026
Communications Museum - Electronic Device Construction Competition, 2026

裝置的運載物及場地上的杯子：



裝置的運載物 – 乒乓球，直徑約 4cm



裝置的運載物 – PVC 管，直徑約 2cm，長度約 7cm



場地上的杯子 – 無柄圓形膠杯

大杯: 杯口直徑約為 7.8cm，杯底直徑約為 5.6cm，高約為 13cm。

小杯: 杯口直徑約為 6cm，杯底直徑約為 4.2cm，高約為 8.2cm。



2026年度通訊博物館電子裝置製作比賽
Museu das Comunicações – Concurso de Construção de Dispositivos Electrónicos, 2026
Communications Museum - Electronic Device Construction Competition, 2026

暫停及維修：

比賽不設暫停時間，賽事進行期間可提出維修，但須先向裁判示意並經裁判同意後方可取回「裝置」進行維修。在維修「裝置」期間，比賽時間不會暫停，維修後的「裝置」必須**放回起點**繼續比賽。

違規：以下違規事項視乎其違反程度，嚴重者將被取消比賽資格：

1. 蓄意破壞比賽場地及設施；
2. 參賽者在未經同意下於比賽期間觸碰作品；
3. 以不符合附則規格要求之作品參賽；
4. 刻意阻礙其他隊伍或其作品作賽；
5. 使用未經賽會檢驗之作品作賽；
6. 使用不符合賽會規定的電源進行比賽；
7. 未經工作人員許可，在比賽進行期間擅自進入指定場區；
8. 不遵從工作人員的指示，干擾或拖延比賽進行；
9. 作出侵犯、侮辱或辱罵的言辭及行為；
10. 以違反公平競賽原則方式進行比賽。

其他：

1. 參賽者須注意用電安全，主辦機構不會提供任何電源設備；
2. 參賽者請自備維修工具，主辦機構將不會提供；
3. 博物館內設有測試場地，參賽者可於正式比賽前在博物館開放時間內到館進行測試；
4. 如有任何爭議，賽會將保留最終決定權；
5. 賽會有權在比賽期間對所有突發狀況作出決定並進行處理；
6. 本附則內容如有爭議，以中文文本為準。



2026年度通訊博物館電子裝置製作比賽
Museu das Comunicações – Concurso de Construção de Dispositivos Electrónicos, 2026
Communications Museum - Electronic Device Construction Competition, 2026

場地示意圖

