全港中小學機械人競賽 2026

星雲穿梭 比賽規則

(UARO 幼兒組/Aikiro 幼兒組)

一、機械人規格

1. 機械人須以 DC Motor 配合車輪或履帶進行移動。機械人（包括機械人觸角、探測物、裝飾物或裝置等）尺寸限制為：**高 25cm × 長 25cm × 闊 25cm** 以內。所有組裝零件須為 UARO/Aikiro 所屬零件。
2. 機械人須使用紅外線遙控器作賽。
3. 須使用原裝電池盒供電，最高電壓為 6V。請使用一般 AA 或 AAA 鹼性電池，**嚴禁使用鋰聚合物電池（Li-polymer）等可充電池**，亦不得使用外接電線供電。
4. 比賽過程中，嚴禁使用任何具危險性的物品或方法（如：火、水/硫酸等液體、化學物質、高壓電等）。比賽期間機械人上的任何物件均不可脫離主體。若裁判認為機械人有潛在危險，有權取消其參賽資格。
5. 參賽者須預先組裝好機械人，再到達現場參賽。
6. 參賽者須自備機械人、電池或其他所需物品。
7. 設有 K1/K2/ K3 組別，K1 組可有家長陪同下作賽(家長不能有任何干擾或指示等行為，否則可能會被取消資格)。

二、比賽玩法及計分準則

1. 每位參賽者設有 2 次出賽機會，每場限時 2 分鐘，以成績較佳的一場作最終評分。
2. **任務得分**：限時內將場上 3 個指定物件推倒並到達終點，每個物件算 1 分，滿分 3 分。機械人必須觸碰位於終點的道具，該場得分方獲計算。
3. **排名優先順序：**
    I. 完成賽事（完成優先）
    II. 任務得分（高分優先）
    III. 完成時間（用時較短優先）
    IV. 若得分和時間完全相同時，則以機械人重量較輕優先。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

例子： 同學 A：完成 / 1 分/ 30 秒

同學 B：完成 / 2 分 / 90 秒

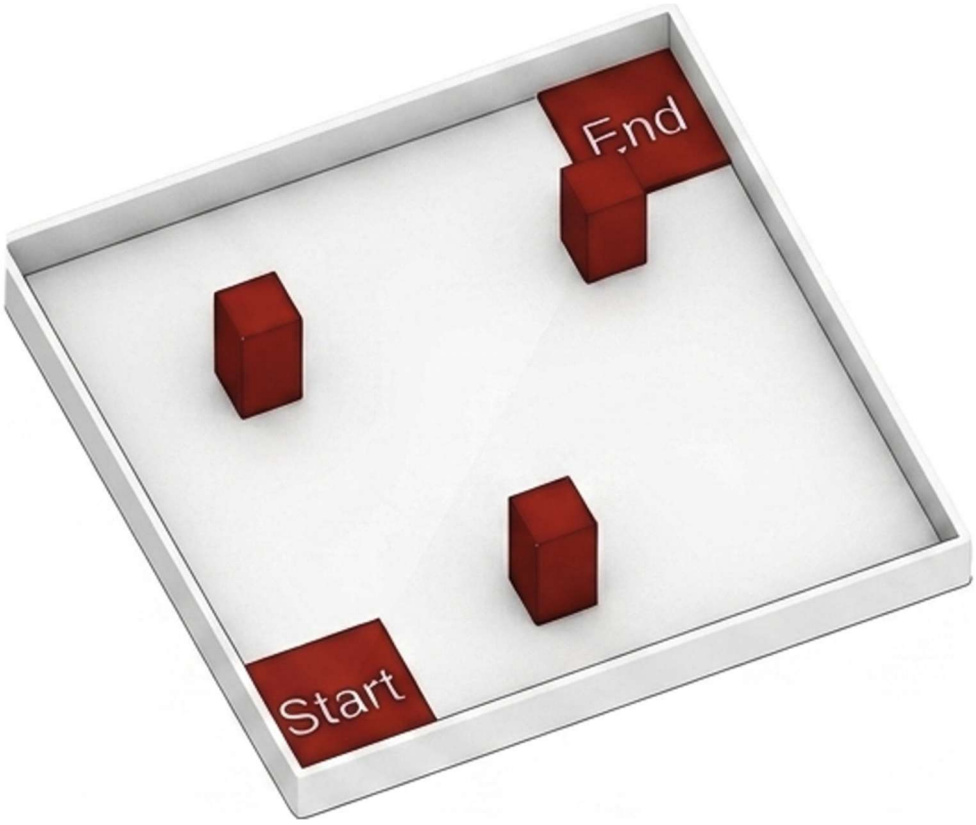
同學 C：未完成/ 3 分 / 121 秒

結果：由於同學 B 完成賽事及得分較高，所以排名最高

4. 每位參賽者限預備一架機械人作賽。
5. 參賽者須按大會所安排的出賽次序作賽。
6. 參賽者報到後，機械人須經裁判檢查並放置於指定區域，待裁判示意後方可取回作賽。
7. 比賽開始之前，參賽者須放置機械人到指定開始位置上，方可開啟電源。
8. 參賽者須站在大會指定位置上等待裁判發出開始信號，方可開始操作。
9. 若機械人在上一局比賽中有零件鬆脫，可向裁判申請**最多 1 分鐘**維修時間。
10. 本規則未盡事宜，大會裁判保有最終裁決權。

三、比賽場地如下圖所示。(圖片僅供參考，實際比賽現場或有所不同)

場地總尺寸為 120cm x 120cm



(指定物件擺放位置將於比賽當天公佈，上圖為示意圖)

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

四、裁判標準

1. 比賽時間完結，參賽者須立即停止機械人的所有活動。

2. 參賽者如有以下情況，將被**取消參賽資格**：

（i）機械人不符合規格要求。

（ii）參賽者在比賽期間以任何形式干預機械人或其他參賽者。

（iii）妨礙比賽進行。

（iv）任何不恰當的言論和行為（濫用語言，恐嚇，暴力，不當行為）。

3. 最終情況以裁判決定為準。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

探星者 比賽規則

(Aikiro 初小組/RoboKit 初小組/ RoboKit 高小組)

一、機械人規格

1. 機械人須以 DC Motor 配合車輪或履帶進行移動。機械人（包括機械人觸角、探測物、裝飾物或裝置等）尺寸限制為：**高 20cm × 長 20cm × 闊 20cm** 以內，最大展開尺寸不得超過 **25cm**（任何方向）。所有組裝零件須為 Aikiro/RoboKit 所屬零件。
2. 機械人須使用紅外線遙控器作賽。
3. 須使用原裝電池盒供電，最高電壓為 **6V**。請使用一般 AA 或 AAA 鹼性電池，**嚴禁使用鋰聚合物電池（Li-polymer）等可充電池**，亦不得使用外接電線供電。
4. 比賽過程中，嚴禁使用任何具危險性的物品或方法（如：火、水/硫酸等液體、化學物質、高壓電等）。比賽期間機械人上的任何物件均不可脫離主體。若裁判認為機械人有潛在危險，有權取消其參賽資格。
5. 參賽者須預先組裝好機械人，再到達現場參賽。
6. 參賽者須自備機械人、電腦、電池或其他所需物品。

二、比賽玩法及計分準則

1. 每位參賽者設有 **2 次出賽機會**，每場限時 **1 分 30 秒**，以**成績較佳的一場**作最終評分。
2. **任務得分**：限時內將指定 3 個道具放置在紅色區域內並到達終點。
    I. 道具**完全放置**於紅色區域**內**： **2 分**
    II. 道具**部分觸及或跨越紅色區域**（未完全進入）：**1 分**
    III. 總分為 6 分。機械人必須觸碰位於終點的道具，該場得分方獲計算。

3. **排名優先順序：**
    I. 完成賽事（完成優先）
    II. 任務得分（高分優先）
    III. 完成時間（用時較短優先）
    IV. 若得分和時間完全相同時，則以**機械人重量較輕**優先。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

例子： 同學 A：完成 / 4 分/ 30 秒

同學 B：完成 / 5 分 / 90 秒

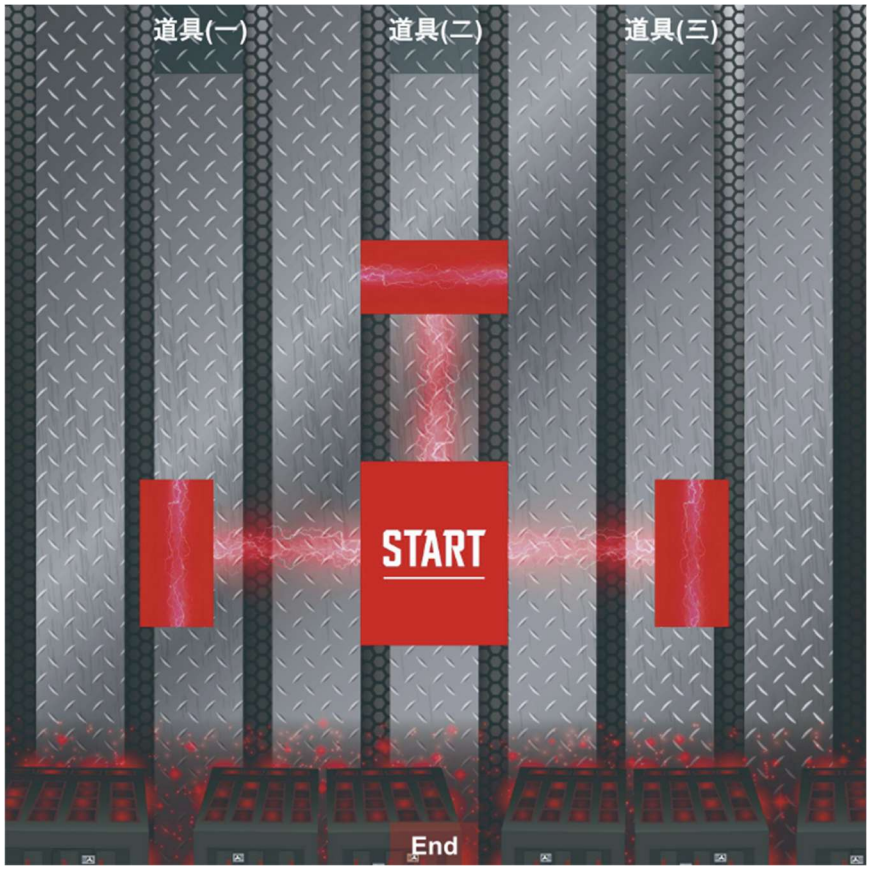
同學 C：未完成 / 6 分 / 91 秒

結果：由於同學 B 完成賽事及得分較高，所以排名最高

4. 每位參賽者限預備一架機械人作賽。
5. 參賽者須按大會所安排的出賽次序作賽。
6. 參賽者報到後，機械人須經裁判檢查並放置於指定區域，待裁判示意後方可取回作賽。
7. 比賽開始之前，參賽者須放置機械人到指定開始位置上，方可開啟電源。
8. 參賽者須站在大會指定位置上等待裁判發出開始信號，方可開始操作。
9. 若機械人在上一局比賽中有零件鬆脫，可向裁判申請**最多 1 分鐘**維修時間。
10. 本規則未盡事宜，大會裁判保有最終裁決權。

三、比賽場地，如下圖所示

場地總尺寸為 120cm × 120cm



| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

四、裁判標準

1. 比賽時間完結，參賽者須立即停止機械人的所有活動。

2. 參賽者如有以下情況，將被**取消參賽資格**：

（i）機械人不符合規格要求。

（ii）參賽者在比賽期間以任何形式干預機械人或其他參賽者。

（iii）妨礙比賽進行。

（iv）任何不恰當的言論和行為（濫用語言，恐嚇，暴力，不當行為）。

3. 最終情況以裁判決定為準。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

隕石狙擊 比賽規則

(RoboKit 初小組/RoboKit 高小組/RoboKit 中學組)

一、機械人規格

1. 機械人須以 DC Motor 配合車輪或履帶進行移動。機械人（包括機械人觸角、探測物、裝飾物或裝置等）尺寸限制為：**高 25cm x 長 25cm x 闊 25cm** 以內，最大展開尺寸不得超過 **30cm**（任何方向）。所有組裝零件須為 RoboKit 所屬零件。
2. 機械人須使用紅外線或藍牙遙控器作賽。
3. CPU 應使用原裝電池盒供電，最高電壓為 12V。請使用一般 AA 或 AAA 鹼性電池，**嚴禁使用鋰聚合物電池（Li-polymer）等可充電池**，亦不得使用外接電線供電。
4. 比賽過程中，嚴禁使用任何具危險性的物品或方法（如：火、水/硫酸等液體、化學物質、高壓電等）。比賽期間機械人上的任何物件均不可脫離主體。若裁判認為機械人有潛在危險，有權取消其參賽資格。
5. 參賽者須預先組裝好機械人，再到達現場參賽。
6. 參賽者須自備機械人、電腦、電池或其他所需物品。

二、比賽玩法及計分準則

1. 每位參賽者設有 2 次出賽機會，每場限時 1 分 30 秒，以成績較佳的一場作最終評分。
2. **任務得分**：限時內收集場上的 **5** 粒骰子並發射至指定位置上的柱體，並到達終點。
    I. 場上一共有 7 個柱體：紅色柱體 6 個(其中一個位於斜坡上)，金色柱體 1 個
    II. 擊倒紅色柱體：每個 **1 分**
    III. 擊倒金色柱體：每個 **3 分**
    IV. 跨越紅色區域：每次 **-1 分 (累積計算)**
    V. 總分最高為 **9 分**。機械人必須觸碰位於終點的道具，該場得分方獲計算。

3. **排名優先順序：**
    I. 完成賽事（完成優先）
    II. 任務得分（高分優先）
    III. 完成時間（用時較短優先）

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

IV. 若得分和時間完全相同時，則以**機械人重量較輕**優先。

例子： 同學 A：完成 / 7 分/ 40 秒

同學 B：完成 / 8 分 / 80 秒

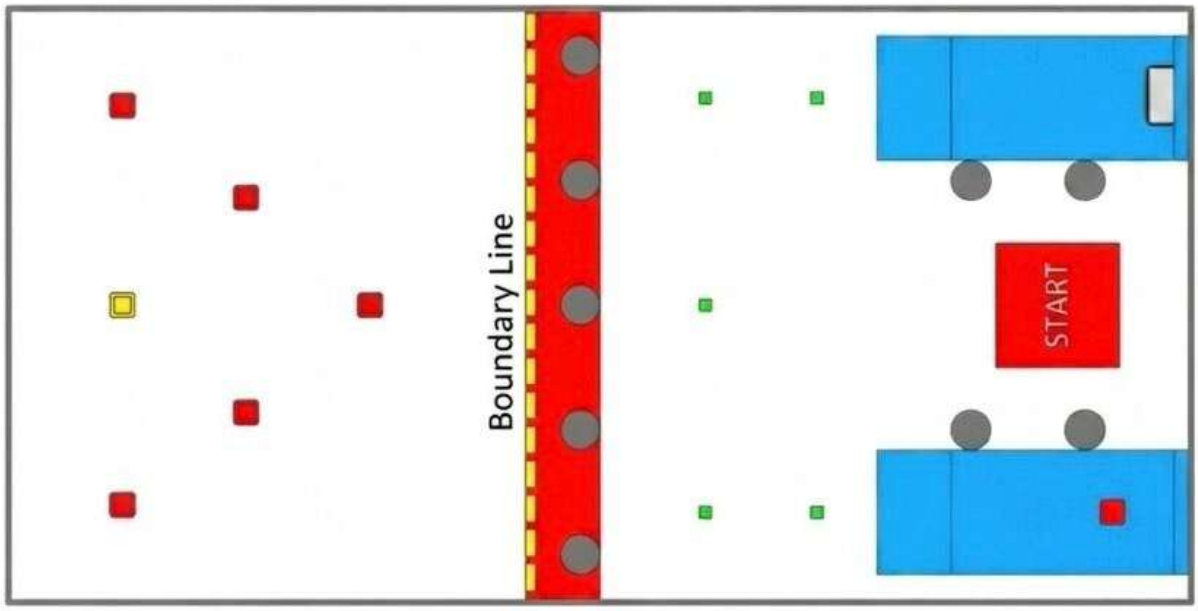
同學 C：未完成 / 9 分 / 91 秒

結果：由於同學 B 完成任務及得分較高，所以排名最高

4. 每位參賽者限預備一架機械人作賽。
5. 參賽者須按大會所安排的出賽次序作賽。
6. 參賽者報到後，機械人須經裁判檢查並放置於指定區域，待裁判示意後方可取回作賽。
7. 比賽開始之前，參賽者須放置機械人到指定開始位置上，方可開啟電源。
8. 參賽者須站在大會指定位置上等待裁判發出開始信號，方可開始操作。
9. 若機械人在上一局比賽中有零件鬆脫，可向裁判申請**最多 1 分鐘**維修時間。
10. 本規則未盡事宜，大會裁判保有最終裁決權。

三、比賽場地，如下圖所示

場地總尺寸為 240cm x 120cm



| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

四、裁判標準

1. 比賽時間完結，參賽者須立即停止機械人的所有活動。

2. 參賽者如有以下情況，將被**取消參賽資格**：

（i）機械人不符合規格要求。

（ii）參賽者在比賽期間以任何形式干預機械人或其他參賽者。

（iii）妨礙比賽進行。

（iv）任何不恰當的言論和行為（濫用語言，恐嚇，暴力，不當行為）。

3. 最終情況以裁判決定為準。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

Ai 自動啟航 比賽規則

(Ai Robo 高小組/ Ai Robo 中學組)

一、機械人規格

1. 機械人須以 DC Motor 配合車輪或履帶進行移動，需配備 Camera Module。機械人（包括機械人觸角、探測物、裝飾物或裝置等）尺寸限制為：**高 25cm × 長 25cm × 闊 25cm** 以內，最大展開尺寸不得超過 **30cm**（任何方向）。所有組裝零件須為 Ai Robo 所屬零件。
2. CPU 應使用原裝電池盒供電，最高電壓為 12V。請使用一般 AA 或 AAA 鹼性電池，**嚴禁使用鋰聚合物電池（Li-polymer）等可充電池**，亦不得使用外接電線供電。
3. 機械人必須**全程自主運行**（Autonomous Operation），**嚴禁使用遙控器**作賽；現場會設有練習時段。
4. 比賽過程中，嚴禁使用任何具危險性的物品或方法（如：火、水/硫酸等液體、化學物質、高壓電等）。比賽期間機械人上的任何物件均不可脫離主體。若裁判認為機械人有潛在危險，有權取消其參賽資格。
5. 參賽者須預先組裝好機械人，再到達現場參賽。
6. 參賽者須自備機械人、電腦、電池或其他所需物品。

二、比賽玩法及計分準則

1. 每位參賽者設有 **2 次出賽機會**，每場限時 **2 分鐘**，以**成績較佳的一場**作最終評分。
2. **任務得分：**機械人需根據地圖上的路標行駛至終點，途徑不同區域會獲得一定分數。
    I. 到達綠色區域：1 分
    II. 到達藍色區域：1 分
    III. 到達紅色區域：-1 分
    IV. 到達終點區域：3 分

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

3. **排名優先順序：**

I. 任務得分（高分優先）

II. 完成時間（用時較短優先）

III. 若得分和時間完全相同時，則以**機械人重量較輕**優先。

例子： 同學 A：4 分/ 30 秒

同學 B：5 分 / 90 秒

同學 C：5 分 / 110 秒

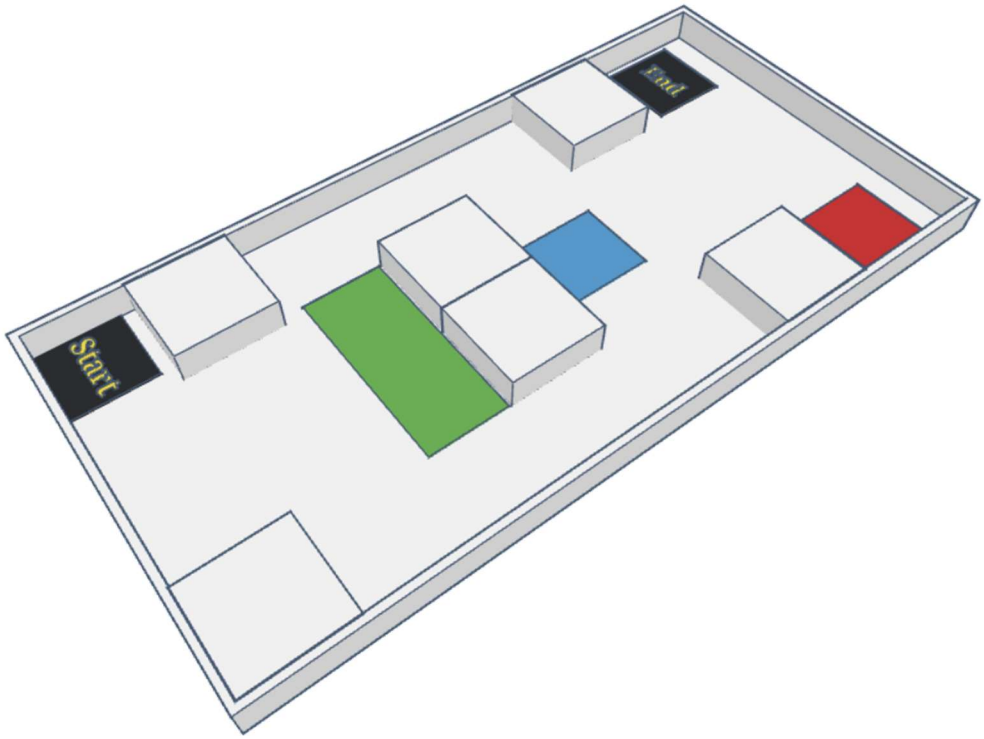
結果：由於同學 B 完成任務及得分較高，所以排名最高

4. 每位參賽者限預備一架機械人作賽。
5. 參賽者須按大會所安排的出賽次序作賽。
6. 參賽者報到後，機械人須經裁判檢查並放置於指定區域，待裁判示意後方可取回作賽。
7. 比賽開始之前，參賽者須放置機械人到指定開始位置上，方可開啟電源。
8. 參賽者須站在大會指定位置上等待裁判發出開始信號，方可開始操作。
9. 若機械人在上一局比賽中有零件鬆脫，可向裁判申請**最多 1 分鐘**維修時間。
10. 本規則未盡事宜，大會裁判保有最終裁決權。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

三、比賽場地，如下圖所示(下圖僅供參考。實際比賽地圖當天現場公佈)

場地總尺寸為 240cm x 120cm



四、裁判標準

1. 比賽時間完結，參賽者須立即停止機械人的所有活動。

2. 參賽者如有以下情況，將被**取消參賽資格**：

（i）機械人不符合規格要求。

（ii）參賽者在比賽期間以任何形式干預機械人或其他參賽者。

（iii）妨礙比賽進行。

（iv）任何不恰當的言論和行為（濫用語言，恐嚇，暴力，不當行為）。

3. 最終情況以裁判決定為準。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

Ai Robo 宇宙探索 比賽規則

(幼兒組/初小組/高小組/中學組)

一、機械人規格

1. 比賽機械人由大會提供。

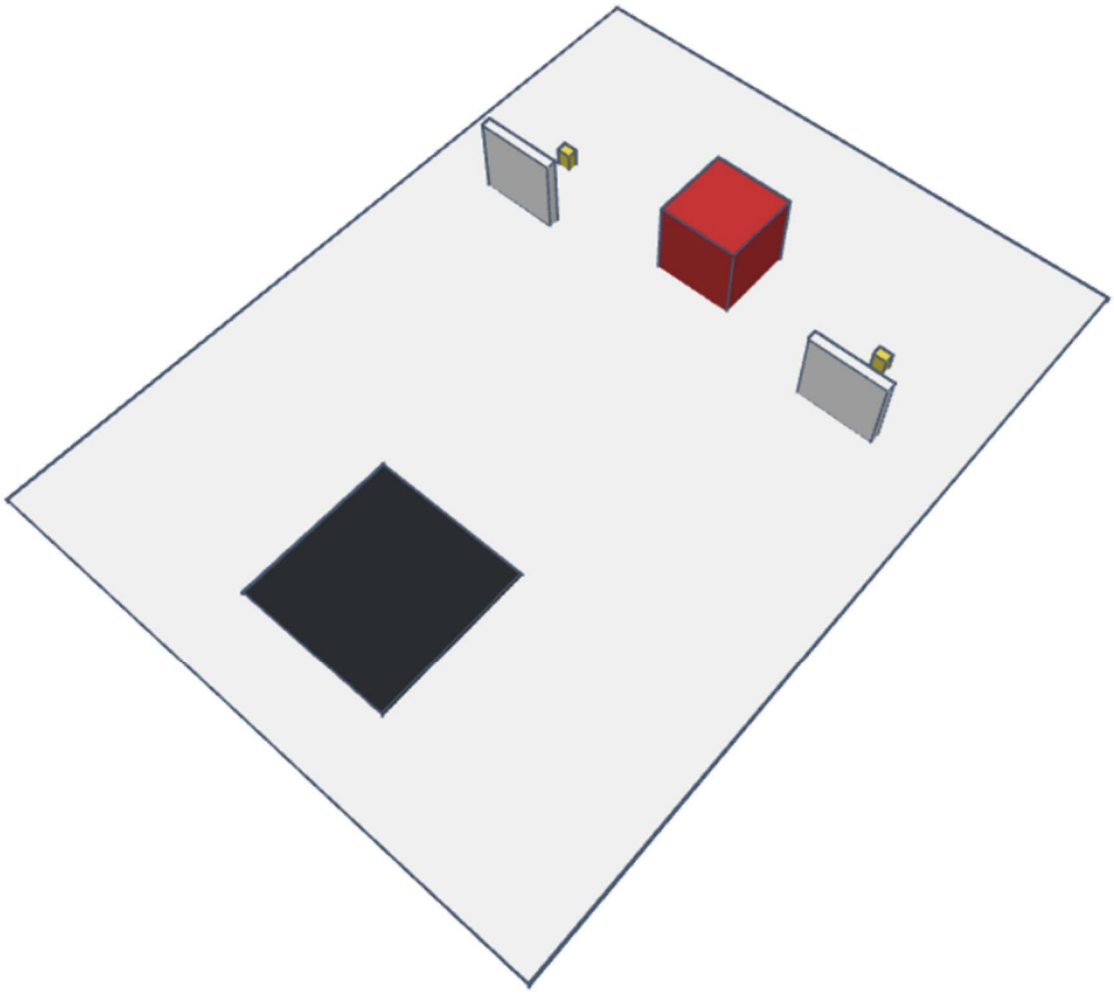
二、比賽玩法及計分準則

1. 每位參賽者設有 2 次出賽機會，每場限時 2 分鐘，以成績較佳的一場作最終評分。
2. **任務得分：**使用機械人把場上物件放置指定範圍內。
    I. 區域內及界線上：每個 1 分
    II. 區域外：每個 0 分
3. **排名優先順序：**
    I. 任務得分（高分優先）
    II. 完成時間（用時較短優先）
    III. 若出現兩位參賽者的任務得分和完成時間相同時，會計算另一場的比賽成績。

    例子： 同學 A： 2 分 / 90 秒
    同學 B： 2 分 / 75 秒
    同學 C： 1 分 / 120 秒
    結果：由於同學 B 任務得分較高及完成時間較快，所以排名最高
4. 參賽者須按大會所安排的出賽次序作賽。
5. 參賽者須站在大會指定位置上等待裁判發出開始信號，方可開始操作。
6. 本規則未盡事宜，大會裁判保有最終裁決權。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

三、比賽場地，如下圖所示(下圖僅供參考。實際比賽地圖當天現場公佈)



四、裁判標準

1. 比賽時間完結，參賽者須立即停止機械人的所有活動。

2. 參賽者如有以下情況，將被**取消參賽資格**：

（i）機械人不符合規格要求。

（ii）參賽者在比賽期間以任何形式干預機械人或其他參賽者。

（iii）妨礙比賽進行。

（iv）任何不恰當的言論和行為（濫用語言，恐嚇，暴力，不當行為）。

3. 最終情況以裁判決定為準。

| Copyright©2026. I Can Code Ltd. All rights reserved.

其他比賽細則

- 有關比賽規則、機械人規格及評分標準, 請參閱本比賽守則。比賽結果由評審委員會決定，而其決定即為最終決定。
- 每名參賽者每項目只可參加一次; 如有重覆, 該參賽項目則自動被取消資格而不獲事先通知; 如參加多於一項比賽項目，參賽者需自行衡量並決定當天時間之安排。本中心/機構並無責任提供時間調配或後補安排。
- 參加者如未能按時出席參加，則作自動放棄論。
- 所有參賽作品或機械人均不能含有淫褻或不雅的內容，並且不可包含人身攻擊、誹謗、個人/商品/宗教/政治宣傳的成分。
- 所有已繳交的費用，將不予退還、轉讓或墊支作為其他課堂的學費或任何用途。
- 如非以現金或轉帳直接遞交之款項(例如以支票付款)，報名需待有關款項確實過數後方為確認。
- 如天文台發出 8 號或以上颱風訊號, 或黑色暴雨警告期間，當天比賽將會取消/暫停; 參加者亦需留意其他可能導致比賽暫停或終止的事故，敬請留意 ICanCode Facebook 專頁的即時公告。有關後補比賽安排, 實須場地 及各方面配合，恕本中心不能確保後補比賽，但會盡量安排，敬請見諒。
- 參加者遞交的個人資料只會用於與比賽相關的用途。
- 參加者攜來之物品 (包括: 機械人及電腦等) 必須自行保管。如有遺失或損毀，恕本中心/機構不負責賠償。參加者亦應避免攜帶貴重財物參賽。
- 一經報名即代表參賽者同意主辦及協辦機構有權將參加者提交/參賽 的作品以及比賽的照片和錄影用於或分享或公開於其他途徑 - 如互聯網、網頁、網站、多媒體平台/群組等，並有權修改、翻譯、改編、使用、複製及派發參賽作品的全部或部分內容，而毋須事前取得參賽者的同意，參賽者亦不得收取任何費用。
- 於比賽、課堂、試堂、開放日或任何形式的活動期間所進行的拍攝包括照片，錄像或音效等均為比賽主辦機構及協辦機構所擁有，並有機會用作日後的宣傳及推廣用途而毋須經當事人同意。我們亦非常鼓勵學生上課時間自行製作的科學創作及多媒體習作，與其他同學及朋友分享。
- 為確保學生/參賽者的安全，敬請家長/老師自行安排合適的接送安排。
- 主辦機構保留更改規則及其他安排的權利，而毋須事先通知參賽者。