

2026 年全港小學無人機競技比賽章程

比賽費用：全免

競賽組別：「競速團隊賽」、「編程障礙賽」及「無人機足球賽」

對象：香港小學三年級至六年級學生

賽事須知：

1. 參賽名額有限，先到先得；
2. 每位參賽學生均獲發嘉許狀，每項比賽設有冠、亞、季及殿軍獎項，另設有團體合作獎和最佳小機師大獎（獎項詳情將於比賽簡介會上公布）。
3. 參賽裝備：
 - 每隊參賽隊伍可自備或使用由大會提供的 1 個操控設備及 1 台無人機進行比賽**（參與無人機足球賽須自備符合大會規格之無人機）**；
 - **「競速團隊賽」及「編程障礙賽」**無人機規格及型號：
 - 重量於 100 克以下（不計電池、保護罩及燈牌）；
 - 所有無人機必須安裝保護罩（原裝、球形或方形保護罩亦可）；
 - DJI Tello、思創 STEAM 教學程式設計機。
 - 如自備的無人機非上述規格及型號，需在報名表上清晰填寫無人機的牌子、規格及型號等資料，以供大會審查。
4. 避免干擾情況，競賽期間，除參賽選手外，其他隊伍不得在場內開啟無人機。

立即報名

比賽規則說明

項目一：競速團隊賽

項目說明：

限時 5 分鐘內，操控無人機通過所有障礙物及成功降落於指定範圍，並完成通關 2 次。

賽規說明：

- 在 5 分鐘內，隊伍可分工合作完成任務；
- 操控無人機穿越所有障礙，為完成通關 1 次；
- 第 1 次成功通關後，參賽者需操控無人機返回起點，並由其他隊員進行第 2 次通關，最後降落於終點的停機坪內。
- 完成第 2 次通關時，無人機四個馬達範圍均需完整降落於指定停機坪內，否則需再次起飛進行降落，直至無人機四個馬達範圍均於停機坪內；
- 若無人機在途中發生任何情況導致停飛，參賽者可從裁判指定的位置再次起飛，過程均不會停止計時。

注意事項：

- 每次只可以有一部無人機飛行；
- 每位隊員只能參與其中 1 次的通關，完成 1 次通關後即不可參與第 2 次的通關(參與定義為接觸操控無人機，從旁指示不計算在內)；
- 例如：如隊員 A 完成第 1 次通關，則第 2 次通關需由其餘隊員 B / C / D 完成。隊員 A 不得參與第 2 次的通關；
- 不限制每次通關的人數，隊伍可按難度更換隊員接力通關；
- 如多於一名隊員參與第一次通關，他們則不能嘗試第 2 次通關，個別選手不參與通關飛行亦可；
- 參賽者過關期間，不得觸碰或移動關卡套件，否則有機會被取消資格。

評分：

- 裁判會於 5 分鐘時限內，不停錶計時，直至隊伍通過關卡 2 次或 5 分鐘限時結束，記錄每隊通關時間，而每隊只有一次成績(不存在重新開始的選項)；
- 完成時間最快的四隊隊伍將按排名獲冠、亞、季及殿軍。

項目二：編程障礙賽

項目說明：

限時 10 分鐘內，透過編程形式使無人機穿越所有障礙物並成功降落於指定範圍。

賽規說明：

- 在 10 分鐘內，隊伍需分工合作完成任務，包括：無人機連接及測試、賽道的測量；
- 編程無人機必須通過程式飛行穿越所有障礙，最後降落於終點的停機坪內，為完成任務；
- 無人機四個馬達範圍均需完整降落於指定停機坪內，否則需再次起飛進行降落，直至無人機四個馬達範圍均於停機坪內；
- 若無人機在途中撞機或停飛，參賽者可從裁判指定的檢查點再次起飛，不必從起點重來，不論從檢查點或從起點重新開始，均不會停止計時；
- 不限嘗試次數，參賽者可在正式嘗試前向裁判示意確認並再次起飛；
- 參賽者可於比賽期間更換無人機唯必須向裁判示意及獲批後方可進行；

注意事項：

- 建議隊伍比賽前先自行分配工作，包括：無人機連接及測試、賽道的測量等，以加快通關的進度；
- 參賽者過關期間，不得觸碰或移動關卡套件，否則有機會被取消資格。

評分：

- 裁判會於 10 分鐘時限內，不停錶計時，直至隊伍成功完成任務或 10 分鐘限時結束，記錄每隊通關時間，而每隊只有一次成績(不存報重新開始的選項)；
- 完成時間最快的四隊隊伍將按排名獲冠、亞、季及殿軍。

項目三：無人機足球賽

項目說明：兩隊對陣比賽，各操控 3 部無人機（1 部進攻，2 部防守），任何一方的進攻無人機能整個穿過對方的得分圈即可成功得分；防守無人機穿過得分圈，將不會得分。得分最多的隊伍獲勝。

比賽細則：

- 每校限出一隊參賽，每隊最多 6 位同學參加，3 位為正選 3 位為後備。比賽開始後不可以更換球員。
- 每場比賽以得分最多的隊伍獲勝，如果兩個隊伍的得分相同就進行加時賽決勝。
- 加時賽採用金球決勝（第一個進球決定勝出的球隊）的方式決出勝負。如加時賽也無法分勝負便以先入者勝，用擲毫方式決定開始隊伍，同學有 10 秒時間穿過個龍門，兩隊較快入球者勝。
- 基於公平比賽原則，**參賽隊伍必須統一使用符合比賽大會所規定無人機足球規格**，否則將直接判定為出局，詳情可查閱下方足球規格。如發現使用不符合競賽規則規定或者未經裁判員審核合格的參賽設備，賽會有權取消其參賽資格。
- 如比賽期間有機件故障，比賽將不會中斷，任何人都不能觸碰籠或進入籠內直至比賽完結。
- 進攻無人機需整個穿過得分圈方可得分。
- 每隊需指定 1 部無人機為進攻無人機，2 部為防守無人機。
- 比賽中任何一方的進攻無人機穿過對方的得分圈，即可成功得分，而防守無人機穿過得分圈，將不會得分。
- 比賽中進攻方成功得分後，需返回自己半場，方可再次進攻

賽制：

1. 比賽以淘汰賽和決賽方式進行。
 - 大會根據報名情況按組別進行抽籤分組
 - 決賽比賽方式和淘汰賽相同
 - 每場比賽時間：3 分鐘
2. 得分最高的四隊隊伍將按排名獲冠、亞、季及殿軍。

其他注意事項：

- 所有比賽將採用淘汰制進行，並不設重賽，如有爭議將會由評判作最後決定。
- 各參賽學校以抽籤形式決定比賽中各隊的編號，以安排比賽的出賽次序。參賽學校將按照賽程表安排對賽。不論任何原因，均不會按參賽隊伍要求更改比賽次序。
- 遲到及缺席之安排：比賽當日任何一支參賽隊伍遲到 5 分鐘，該隊將被評判扣分；任何一支隊伍遲到 10 分鐘或以上，該隊將被取消參賽資格，而其對手將直接取得出線權。
- 參賽學生必須帶同學生證明文件（須附有相片之學生手冊或學生證；展示之手冊或學生證須附校印）等作賽以資證明。未能出示學生證明文件者，賽會有權取消其參賽資格。
- 如參賽隊伍在比賽過程中有任何投訴，必須於宣佈賽果前向評判即場提出。
- 如發現有任何妨礙比賽進行之情況，賽會及評判均可要求比賽暫停進行，甚至經即場討論後終止比賽，評定勝出隊伍。
- 比賽進行中非上場隊伍不得擅自開啟或使用無線電設備，如經發現該隊將被取消參賽資格。
- 比賽大會保留對所有規則之最後修正、引述與解釋權。

無人機足球賽機件指定規格：

1. 無人機只能以 4 個有刷空心杯電機提供動力，必須使用球形外框，球形外框直徑 200 毫米（正負 2 毫米）；無人機所有部件必須在球形外框內，不得外露。
2. 無人機只能使用最大電壓為 2S 的電池，最高電壓為 8.7V，無人機起飛重量為 120 克或以下（帶電池）。
3. 無人機使用無線電遙控操作，遙控器發射頻率為 2.4G；禁止使用所有預先編程模式飛行，自穩及定高模式除外。
4. 所有無人機必需有可轉色的 LED 作球員分別，出場隊伍同隊的球圈顏色必須統一。
5. 無人機應採用空心杯電機，不得採用無刷電機。

完