

## 規則最新判法公告：

1. 非在終局期間提早展開，若延展機構觸碰到其他機器人，皆為取消資格。
2. 展開：非在終局期間，機器人不可展開延展機構。若提早展開須停止所有動作，且座標不能移動，將延展機構收回來。收的回來則可以繼續比賽參加終局；若無法收回，則依據裁判指示，移動到場邊無法繼續比賽且不能參與終局；但若已展開延展機構，又繼續移動機器人，未停止動作，則可以視為蓄意的，為重大違規。  
  
另外根據<S2>規則，若在展開後影響分數（例如將高得分圓盤撞下來），會視為影響賽局。如果該聯隊在賽局結束後獲勝將會被判取消資格，沒有獲勝的話則是輕微違規。
3. 圍困：無論在哪裡，如果一臺機器人將對方機器人限制在場上的狹小區域（不大於一塊泡綿地墊的尺寸），沒有逃脫的路徑，就視為圍困。圍困可以是直接的或間接的（透過得分區邊條間接圍困對方）。聯隊不能圍困同一台機器人超過五秒，一旦圍困方離開被圍困方約一個泡沫墊距離，圍困就正式結束。
4. 基於<S2>安全問題，延展碰到圍牆外側及網子外側，皆會取消資格。
5. 賽局開始前確認場地起始布置是否正確，包含但不限於：
  - 1) 基於轉軸原廠出廠品質不一，選手於賽局前確認轉軸是否可順轉，確保紅藍方在賽局期間都公平。
  - 2) 高得分區位置是否為置中、圍網有收好，不易勾到機器人。
6. 持有圓盤定義：圓盤若是在機器人前面的凹面機構，則視為持有，推或撥不算持有。持有3個以上圓盤，須立即停止所有動作，並座標不能移動，排除多餘的圓盤（不可做得分動作），排除後則可以繼續比賽並參加終局，依據<SG7>規則。
7. 根據規則<G14>，迫使對方碰到high goal不會被DQ，會判對方聯隊不犯規。而迫使他人碰到high goal的那一方則會被判輕微違規。

**\*規則判法皆以當天領隊會議為準。**