



กติกากการแข่งขัน "ศรีสะเกษโรโบติกส์ ปี 2025"

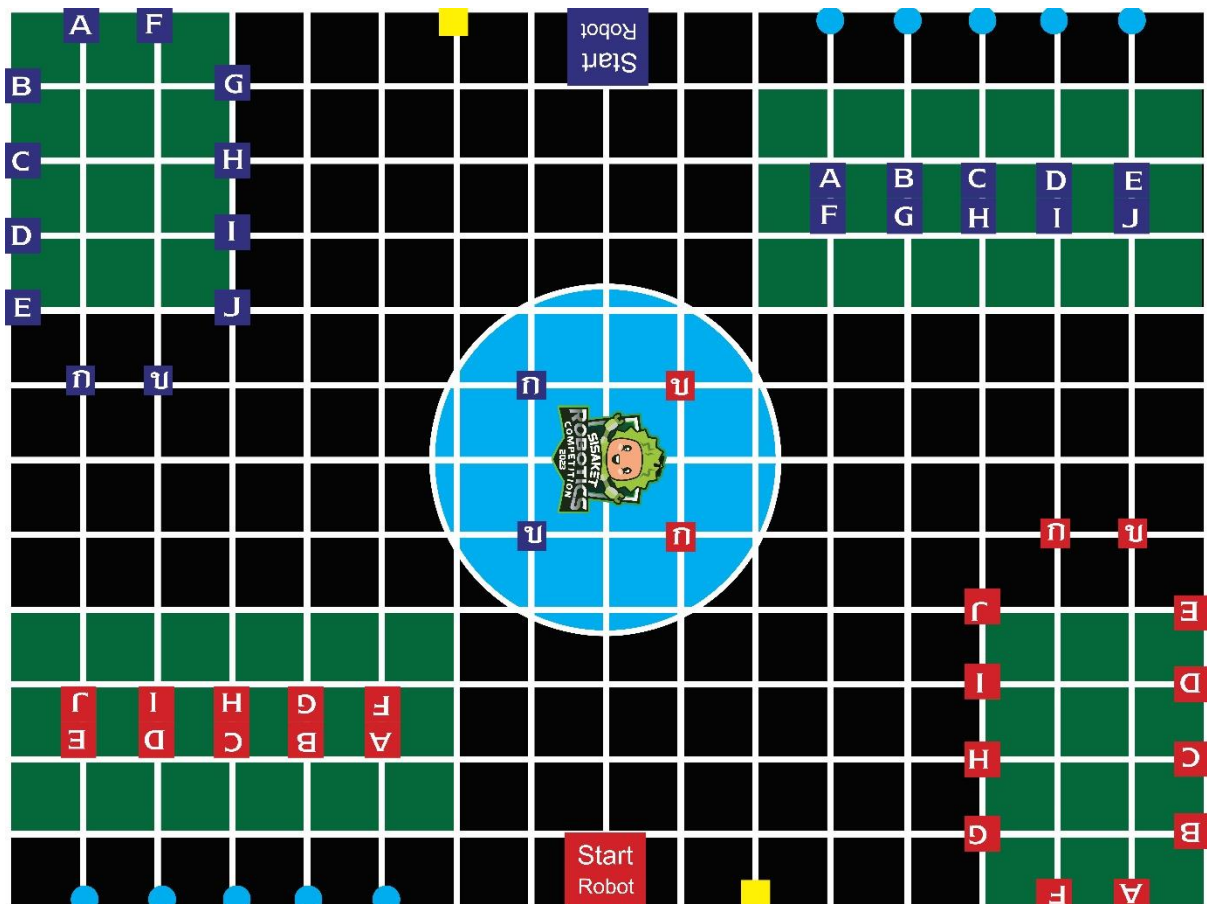
ระหว่างวันที่ 16-17 สิงหาคม พ.ศ. 2568

ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ซึ่งถ้วยรางวัลเกียรติยศ

กติกากการแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ "เที่ยวเมืองศรีสะเกษ"

รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี และรุ่นทั่วไป (ไม่จำกัดอายุ)



สถานการณ์ : เป็นการจำลองการท่องเที่ยวของจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งใช้หุ่นยนต์เป็นพาหนะไปเยี่ยมชมความงามของเมืองศรีสะเกษ เที่ยวชมปราสาทขอม และปราสาทต่างๆของเมืองศรีสะเกษ เช่น ปราสาทวัดสระกำแพงใหญ่ ปราสาทวัดสระกำแพงน้อย ปราสาทปรางค์กู่ แวะซื้อทุเรียนภูเขาไฟ สักการะพระเกจิชื่อดัง วัดต่างๆ เลือกซื้อสินค้าพื้นเมืองของจังหวัด และสักการะหลวงพ่อโต พระพุทธรูปคู่เมืองศรีสะเกษ

ลักษณะทั่วไปของหุ่นยนต์ หุ่นยนต์ไม่จำกัดขนาด ไม่จำกัดน้ำหนัก

รูปแบบการแข่งขัน

1. จับสลากลำดับทีมแข่งขัน และแข่งขันตามลำดับ
2. รอบแรกจะแข่งขันแบบเก็บคะแนนและเวลา แข่ง 1 รอบ เก็บคะแนนเลือกคะแนนที่ดีที่สุด และคัดเอา 8 ทีมที่ดีที่สุด ในรอบ 8 ทีม เพื่อประกบคู่แข่งขันไปเรื่อยๆ ตามตารางการประกบคู่ และสายการแข่งขันเพื่อหาทีมชนะเลิศต่อไป
3. ตั้งแต่รอบ 8 ทีม เป็นต้นไป จะแข่งแบบ 2 ใน 3 สลับฝั่ง ผู้ชนะ 2 ครั้งจะถือว่าชนะเข้าสู่รอบต่อไป
4. รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี ไม่จำกัดการหยิบและวางกล่อง สามารถหยิบและวางกล่องไหนก่อนก็ได้ แต่รุ่นทั่วไป (ไม่จำกัดอายุ) ให้หยิบและวางกล่องโดยการเรียงพยานุชนะ เท่านั้น รุ่นทั่วไปจะมีอุปสรรคคือ สะพาน

สนามแข่งขัน

พื้นสนามเป็นผ้าไวไนล ขนาด 300x 400 เซนติเมตร

ภารกิจ

1) เริ่มต้น หุ่นยนต์อัตโนมัติปล่อยจากจุดสตาร์ทโดยการกดปุ่ม และวิ่งตามเส้น หุ่นยนต์ที่สามารถวิ่งออกจากจุดเริ่มต้น หรือจุดสตาร์ทได้ จะได้คะแนน 10 คะแนน หุ่นยนต์จะต้องมีการแตะเส้น และต้องวิ่งตามเส้น ห้ามวิ่งออกนอกเส้นเป็นอันขาด ถ้าออกจากเส้น กรรมการจะบังคับให้รีไทร์ ต้องไปวางที่จุดเริ่มต้นหรือจุดสตาร์ทและปล่อยหุ่นยนต์ใหม่ ภารกิจคือหุ่นยนต์จะต้องไปหยิบกล่องที่วางอยู่บนแท่นสูง 5 เซนติเมตร ในพื้นที่สีเขียว ของสีฝั่งตัวเอง (แดงหรือน้ำเงิน) ซึ่งเปรียบเสมือนการไปเยี่ยมชมสถานที่สำคัญๆ ต่างๆของจังหวัดศรีสะเกษ ไปวางยังจุดสี ซึ่งเปรียบเสมือนการซื้อของฝากของจังหวัดศรีสะเกษ เช่น ทุเรียนภูเขาไฟ หอมกระเทียม และผ้าพื้นเมือง กล่องที่จะหยิบจะวางอยู่บริเวณที่มี กล่องอักษร ก-ข เปรียบเสมือนประตูเมือง ผู้ที่จะเข้าเมืองต้องผ่านประตูเมืองก่อน ถึงจะเริ่มท่องเที่ยวในเมืองได้ โดยนำไปวางที่จุด ก-ข ในพื้นที่วงกลมสีฟ้า ตรงกลางสนาม ที่เปรียบเสมือนสวนสาธารณะเกาะกลางน้ำ แล้วค่อยเข้าไปหยิบกล่องตัวอักษร A-J จะหยิบตัวอักษรไหนก่อนก็ได้ แต่ต้องวางให้ตรงตัวอักษร และวางตรงตัวอักษรถ้าทำได้จะได้คะแนนกล่องละ 10 คะแนน เมื่อทำได้อย่างน้อย 5 กล่อง ผู้แข่งขันสามารถไปแย่งชิงหรือขโมยกล่องของคู่แข่งหรือฝั่งตรงข้ามได้ แล้วนำมาวางที่จุดวางของตนเอง ถ้าทำสำเร็จจะได้คะแนนกล่องละ 20 คะแนน หากทำไม่สำเร็จ จะติดลบ 20 คะแนนต่อกล่อง เมื่อผู้แข่งขันสามารถหยิบกล่องจนครบทั้ง 10 กล่อง สามารถไปหยิบกล่องสีเหลือง เพื่อไปวางภายในวงกลมสีฟ้า ตรงบริเวณโลโก้ของการแข่งขันศรีสะเกษ โรโบติกส์ 2023 หากทำสำเร็จ จะได้คะแนน 50 คะแนน เปรียบเสมือนการไปไหว้สักการะหลวงพ่อโต จะถือว่าผู้แข่งขันขอจบภารกิจของตัวเองทันที เวลาที่ได้จะนับเป็นเวลาเต็ม จุดวงกลมสีฟ้าคือลูกโป่ง การตีลูกโป่งเปรียบเสมือนการจุดธูปเทียนบูชาพระเกจิชื่อดังของเมืองศรีสะเกษ สักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้าน ผู้แข่งจะเลือกทำภารกิจนี้หรือไม่ก็ได้ แต่ถ้าจะไปตีลูกโป่งของฝั่งตรงข้าม จะต้องตีของตัวเองให้แตกให้ครบก่อน ถึงจะมีสิทธิ์ไปตีฝั่งตรงข้ามได้ ถ้าตีของฝั่งตรงข้ามสำเร็จจะได้คะแนน 10 คะแนน หากทำการตีโดยไม่ได้ตีของตัวเองแตกเลย จะติดลบ ลูกละ 10 คะแนน และจะต้องตีลูกโป่งฝั่งตัวเองให้แตก อย่างน้อย 2 ลูก ถึงจะมีสิทธิ์ทำบิงโกได้ หากผู้แข่งขันสามารถวางกล่องได้ตรงจุดครบอย่างน้อย 6 กล่อง และตีลูกโป่งอย่างน้อย 2 ลูก จะสามารถทำบิงโกได้ และจะถือว่าจบภารกิจ แต่ถ้าเวลาถึง

ไม่หมด แล้วคู่แข่งทำบิงโกได้เช่นกัน และเก็บกล่องได้มากกว่า ถือว่าทีมที่เก็บได้มากกว่า ชนะ แต่ถ้าผู้เข้าแข่งขัน สามารถเก็บกล่องตัวเองได้อย่างน้อย 6 กล่อง ตีลูกโป่งอย่างน้อย 2 ลูก และสามารถไปโมยกกล่องของคู่แข่งมาอย่างน้อย 2 กล่อง แล้วสามารถทำบิงโกได้ และจะถือว่าทำบิงโกสำเร็จ และจะมีผลทำให้หยุดเวลาทั้งสองฝั่ง และผู้ที่ทำบิงโกได้จะชนะทันที

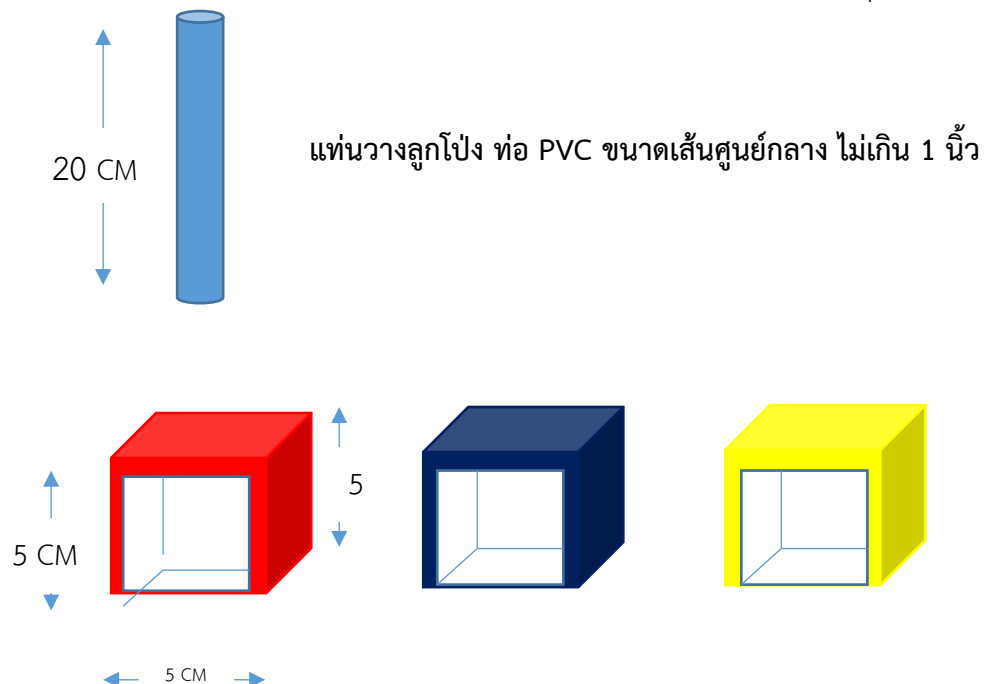
2) เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน 5 นาที ผู้ที่ทำภารกิจครบหรือได้มากที่สุด และเวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ หากคะแนนเท่ากันจะนับการรีไทร์ตัดสินผลแพ้ชนะ หากคะแนนเท่ากัน เวลาเท่ากัน รีไทร์เท่ากัน ให้ชั่งน้ำหนัก หรือให้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของกรรมการสูงสุด

3) การนับของกล่อง กล่องต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งเข้าไปอยู่ในช่องสี่เหลี่ยมของพื้นที่สี ถึงจะได้คะแนน กล่องล้มจะไม่ได้คะแนน และห้ามนำกล่องออกให้ถือว่าเป็นอุปสรรค แต่หากมีการรีไทร์ในขณะที่ถือครองกล่องไว้ให้สามารถนำกล่องไปเริ่มที่จุดเริ่มต้นได้ หากผู้แข่งขันต้องการหยุดเวลา จะได้รับคะแนนเท่าที่ทำได้ และถือว่าใช้เวลาเต็ม 5 นาที เมื่อหมดเวลา หรือมีการหยุดเวลา ให้นับคะแนนเฉพาะกล่องที่ยังอยู่บนแผ่นแล้วเท่านั้น หากวางบนสำเร็จแล้วแต่ไปชนล้มลงจะถือว่าไม่ได้คะแนน

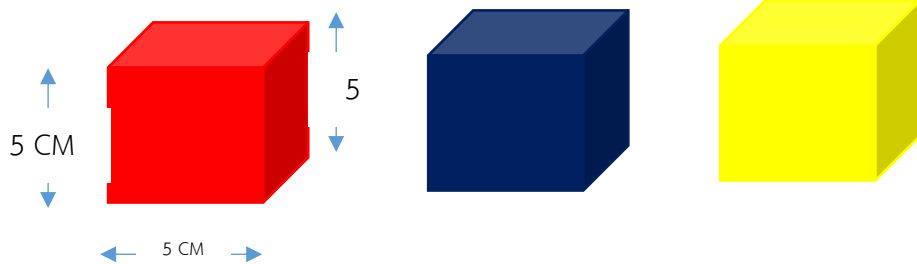
4) หุ่นยนต์ไม่ทำงานเกิน 10 วินาทีขึ้นไปหรือมีการชนกันจะโดนบังคับรีไทร์ ยกเว้นขอหยุด แต่กรรมการจะไม่หยุดเวลาให้ การขอหยุด จะให้เวลาในการบันทึกเป็น 5 นาทีเต็ม และจะได้คะแนนตามที่ทำได้ก่อนการขอหยุด

5) หากมีข้อสงสัยควรสอบถามคณะกรรมการในช่วงก่อนการแข่งขันจะเริ่มส่งหุ่นยนต์หรือในช่วงก่อนการฝึกซ้อม การตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

6) สำหรับการกระทำอื่นที่ไม่ระบุไว้ในกติกา กรรมการตัดสินสามารถเป็นผู้พิจารณากำหนดเกณฑ์กติกาขึ้นมาเพื่อกำหนดการแข่งขัน หรือชี้ขาด และถือว่าการตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด



ลักษณะกล่อง เป็นกล่องกลวงตรงกลางเปิดช่อง 2 ข้าง



ลักษณะแท่นวางกล่อง เป็นกล่องทึบ

หมายเหตุ สนามและกติกาบางจุด อาจมีการเปลี่ยนแปลงโดยไม่ได้แจ้งล่วงหน้า ให้ถือเป็นกติกาเซอร์ไพรส์ ที่ทางคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบวันแข่งขัน เช่น ภารกิจอาจจะเพิ่มสะพาน หรือเปลี่ยนแปลงจุดวาง แต่จะไม่เกินจากกติกาหลัก