



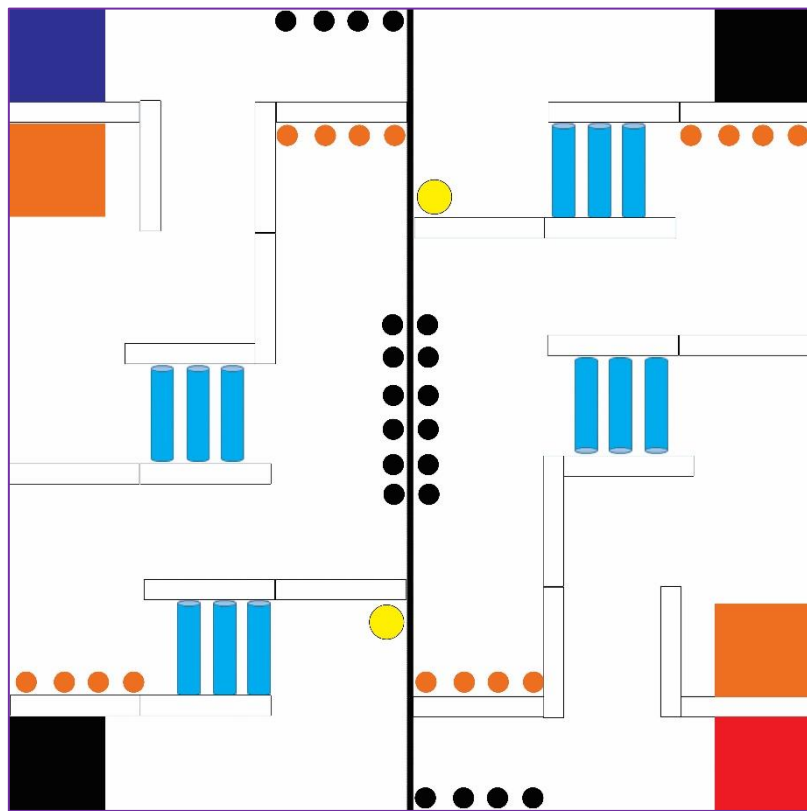
กติกาการแข่งขัน "ศรีสะเกษโรโบติกส์ ปี 2025"

ระหว่างวันที่ 16-17 สิงหาคม พ.ศ. 2568

ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ซึ่งถ้วยรางวัลเกียรติยศ

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ “หุ่นยนต์กู้ภัยเมืองศรีสะเกษ” รุ่นทั่วไป (ไม่จำกัดอายุ)



สถานการณ์ : เมื่อปี 2565 จังหวัดศรีสะเกษ ประสบภัยพิบัติ เกิดอุทกภัยขึ้นทั่วจังหวัดศรีสะเกษ มีผู้คนติดอยู่ตามบ้านเรือน ไม่สามารถออกมาทำมาหากินหรือใช้ชีวิตได้อย่างปกติ เพราะน้ำท่วมสูง อาหารก็ขาดแคลน ผู้เข้าแข่งขันต้องทำหน้าที่เป็นหน่วยกู้ภัย นำอาหาร และอุปกรณ์ยารักษาโรค เข้าไปช่วยเหลือผู้ประสบภัย และต้องแข่งกับเวลากับความเป็นอยู่ของผู้คน และต้องช่วยเหลือผู้ประสบภัยออกมาจากที่อันตราย

ลักษณะทั่วไปของสนาม : มีขนาดประมาณ 240 cm x 240 cm พื้นเป็นแผ่นพลาสติกหรือไม้อัด มีบันไดเป็นทางขึ้นทำด้วยอิฐมวลเบา กำแพงทำด้วยอิฐมวลเบา

-  หมายถึง จุดวางกระป๋อง (อาหาร)
-  หมายถึง จุดวางลูกลูกปิงปอง (ยารักษาโรค)
-  หมายถึง จุดวางผู้ประสบภัย

-  หมายถึง จุดวางกระป๋อง
-  หมายถึงจุดวางลูกปิงปอง
-  หมายถึง จุดเริ่มต้นและสิ้นสุดทีมที่ 1
-  หมายถึง จุดเริ่มต้นและสิ้นสุดทีมที่ 2
-  หมายถึง ท่อ pvc ฝาครึ่งวางเป็นอุปสรรค

กำแพง จะใช้เป็น อิฐมวลเบาในการวาง หรือไม้อัด หรือพลาสติก

ข้อจำกัดของหุ่นยนต์บังคับมือก๊วย

1. สามารถประกอบหุ่นยนต์มาก่อนได้
2. ไม่จำกัดอายุของผู้เข้าแข่งขัน
3. ไม่จำกัดขนาดของหุ่นยนต์ แต่ช่องว่างระหว่างผนังกำแพงจะมีขนาดประมาณ 30 cm ที่จะให้หุ่นยนต์เดินทางไปตามช่อง
4. ไม่จำกัดน้ำหนักของหุ่นยนต์ ไม่จำกัดรูปแบบ และไม่จำกัดจำนวนมือจับ
5. การบังคับหุ่นยนต์จะเป็นแบบมีสาย หรือไร้สายก็ได้ แต่ถ้ามีสายต้องมีความยาวของสายไฟ ไม่ต่ำกว่า 150 เซนติเมตร
6. หุ่นยนต์ห้ามทำลายสนาม หากเจตนาทำลายสนามจะปรับคะแนนเป็น 0 ในรอบนั้นๆ
7. ห้ามรบกวนหรือนำหุ่นยนต์ข้ามไปฝั่งตรงข้าม หากฝ่าฝืนจะปรับคะแนนเป็น 0 ในรอบนั้นๆ

8. ห้ามมีการรบกวนสัญญาณผู้เข้าแข่งขันกรณีที่เป็นการแข่งขันแบบไร้สายหรือรบกวนเซนเซอร์ของผู้แข่งขัน หากมีเจตนารบกวน ถือว่าทุจริตในการแข่งขันจะปรับให้ตกรอบทันที
9. หุ่นยนต์ไม่จำกัดการเคลื่อนที่เป็นล้อหรือขาก็ได้ ไม่จำกัดจำนวนล้อหรือขา ไม่จำกัดแหล่งจ่ายพลังงาน ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์ และชนิดของมอเตอร์

กติกาการแข่งขัน

1. หุ่นยนต์เริ่มต้นที่จุดเริ่มต้น หรือจุด Start ในฝั่งของตัวเอง (สีน้ำเงินหรือสีแดง) ใช้เวลาแข่งขันไม่เกิน 5 นาที/รอบ
2. เริ่มต้นด้วยการบังคับหุ่นยนต์เดินออกจากจุดเริ่มต้น จุด Start จุดที่ 1 จะมีบันไดเป็นอิฐมวลเบา ถ้าทำได้ จะได้ 20 คะแนน หากไม่สามารถขึ้นบันไดได้ สามารถยกหุ่นยนต์เข้ามาวางตรงจุดเริ่มต้นจุด Start จุดที่ 2 ได้ ถ้าออกจากจุดได้ จะได้ 10 คะแนน ไปหยิบกระป๋อง เพื่อไปวางจุดวางกระป๋อง เมื่อหยิบกระป๋องแล้วออกจากจุดวางกระป๋องครั้งแรกได้ 5 คะแนนต่อประป๋อง แล้วนำไปวางที่จุดวางกระป๋องได้สำเร็จจะได้ 10 คะแนน ต่อประป๋อง หยิบลูกปิงปอง ออกจากจุดวางลูกปิงปอง ได้ ลูกละ 5 คะแนน และนำไปวางที่จุดวางลูกปิงปองสำเร็จได้ ลูกละ 5 คะแนน หุ่นยนต์สามารถเดินผ่านอุปสรรค ท่อพีวีซีผ่าครึ่ง ได้จุดละ 20 คะแนน ช่วยเหลือผู้ประสพภัยโดยการหยิบตุ๊กตา ออกจากจุดผู้ประสพภัย ได้ 5 คะแนน และสามารถนำมายังจุดเริ่มต้น (สีน้ำเงินหรือสีแดง) จะได้ 50 คะแนน และถือว่าเป็นการหยุดเวลา ผู้ที่สามารถทำได้ครบก่อนเป็นผู้ชนะ
3. การรีไทร์จะสามารถรีไทร์ได้ตลอดเวลา เมื่อมีการรีไทร์จะต้องนำหุ่นยนต์มาไว้ที่จุดเริ่มต้นทุกครั้งภารกิจที่สำเร็จแล้วจะถือว่าสำเร็จ และจะนับคะแนนเมื่อหมดเวลาหรือขอหยุด
4. กรณีผู้เข้าแข่งขันขอหยุดเวลาสามารถทำได้ เพื่อใช้เป็นสถิติในการจัดอันดับ
5. หุ่นยนต์ไม่ทำงานเกิน 10 วินาทีขึ้นไปหรือมีการชนกันจะโดนบังคับรีไทร์ ยกเว้นขอหยุด แต่กรรมการจะไม่หยุดเวลาให้ การขอหยุด จะให้เวลาในการบันทึกเป็น 5 นาทีเต็ม และจะได้คะแนนตามที่ทำได้ก่อนการขอหยุด
6. หากมีข้อสงสัยควรสอบถามคณะกรรมการในช่วงก่อนการแข่งขันจะเริ่มส่งหุ่นยนต์หรือในช่วงก่อนการฝึกซ้อม การตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด
7. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน 5 นาที ผู้ที่ทำภารกิจครบหรือได้มากที่สุด และเวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ หากคะแนนเท่ากันจะนับการรีไทร์ตัดสินผลแพ้ชนะ หากคะแนนเท่ากัน เวลาเท่ากัน รีไทร์เท่ากัน ให้ชั่งน้ำหนัก หรือให้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของกรรมการสูงสุด

รูปแบบการแข่งขัน

1. จับสลากลำดับทีมแข่งขัน และแข่งขันตามลำดับ
2. รอบแรกจะแข่งขันแบบเก็บคะแนนและเวลา แข่ง 1 รอบ เก็บคะแนนเลือกคะแนนที่ดีที่สุด และคัดเอา 8 ทีมที่ดีที่สุด ในรอบ 8 ทีม เพื่อประกบคู่แข่งขันไปเรื่อยๆ ตามตารางการประกบคู่ และสายการแข่งขันเพื่อหาทีมชนะเลิศต่อไป
3. ตั้งแต่รอบ 8 ทีม เป็นต้นไป จะแข่งแบบแพ้คัดออก 1 ครั้ง โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำเสียงท่ายกับคู่แข่ง เพื่อเลือกฝั่ง ผู้ชนะจะเข้าสู่รอบต่อไป
4. สำหรับการกระทำอื่นที่ไม่ระบุไว้ในกติกา กรรมการตัดสินสามารถเป็นผู้พิจารณากำหนดเกณฑ์กติกาขึ้นมาเพื่อกำหนดการแข่งขัน หรือชี้ขาด และถือว่าการตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด