



กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ Sumo อัตโนมัติ

จำนวนผู้เข้าแข่งขัน 1-2 คน จำนวนหุ่นยนต์ 1 ตัว

เป็นการแข่งขันที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน สามารถพัฒนากลไกของหุ่นยนต์ ที่สามารถขับเคลื่อน โดยใช้อุปกรณ์ที่ช่วยในการขับเคลื่อน เช่น มอเตอร์ แผงควบคุม หรือ วงจรบอร์ด Microcontroller รวมทั้งตัวตรวจจับ ต่างๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้หุ่นยนต์ ใช้พลังกำลังของหุ่นยนต์ ในการดัน ชน เพื่อให้ฝ่ายตรงข้าม **ตก หรือ หลุด** ออกจากสนาม เป็นการแข่งขันระหว่างสองทีม แต่ละทีมมีผู้เข้าแข่งขัน 1-2 คน สมาชิกในทีม คนเดียวเท่านั้นที่สามารถเข้าสู่สนามแข่งขันในแต่ละรอบ สมาชิกในทีมคนอื่น ๆ จะต้องอยู่นอกพื้นที่การแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทำการแข่งขันกันบน Dohyo (วงแหวนซูโม่) ด้วยหุ่นยนต์ที่ผู้เข้าแข่งขันได้สร้างมาด้วยตนเอง การแข่งขันเริ่มต้นด้วยการกดปุ่มบน Remote เพื่อสั่งงานให้หุ่นยนต์ทำงาน เมื่อหุ่นยนต์ได้รับคำสั่ง จะหยุดรอตามเวลาที่กำหนด เมื่อครบเวลาที่กำหนด หุ่นยนต์ จะต้องเคลื่อนที่ เพื่อตรวจหาตำแหน่งของคู่ต่อสู้ เพื่อทำการชน หรือดัน ให้คู่ต่อสู้ ตกหรือหลุดจากสนาม ซึ่งจะต้องทำการแข่งขันต่อเนื่องจนกว่าจะมีทีมที่ได้รับคะแนน Yuhkoh (ยูโค) 2 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะใน Match นั้น ๆ และทำการเก็บคะแนนเพื่อเข้าสู่รอบต่อไป จนได้ผู้ชนะเลิศ โดยมีรายละเอียดและกติกาประกอบการแข่งขันดังนี้

1. ประเภทการแข่งขัน/รุ่นอายุ/ทีม

- 1.1 รุ่น อายุไม่เกิน 13 ปี หุ่น 500 กรัม ต้องไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2556
- 1.2 รุ่น อายุไม่เกิน 13 ปี หุ่น 1 กิโลกรัม ต้องไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2556
- 1.3 รุ่น อายุไม่เกิน 16 ปี หุ่น 1.5 กิโลกรัม ต้องไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2553
- 1.4 รุ่นทั่วไป (ไม่จำกัดอายุ) หุ่น 2 กิโลกรัม

2. ประเภททีม

2.1 ทีมหุ่นยนต์ประกอบด้วยสมาชิก 1 - 2 คน ในแต่ละรุ่น มีผู้ฝึกสอน/อาจารย์/ครูที่ปรึกษาจำนวนไม่เกิน 1 ท่าน หรือไม่มีก็ได้ ผู้แข่งขันสามารถสมัครเข้าร่วมทำการแข่งขันได้เพียง 1 ทีม ต่อ 1 รุ่นการแข่งขัน เท่านั้น

2.2 ผู้เข้าแข่งขันในรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า สามารถเข้าร่วมการแข่งขันในรุ่นที่มีอายุสูงกว่าได้ทุกรุ่น แต่รุ่นที่มีอายุสูงกว่า ไม่สามารถลงทำการแข่งขันในรุ่นที่ต่ำกว่าได้

3. รูปแบบสนามแข่งขัน/สนาม

3.1 การแข่งขัน รุ่น 500 กรัม

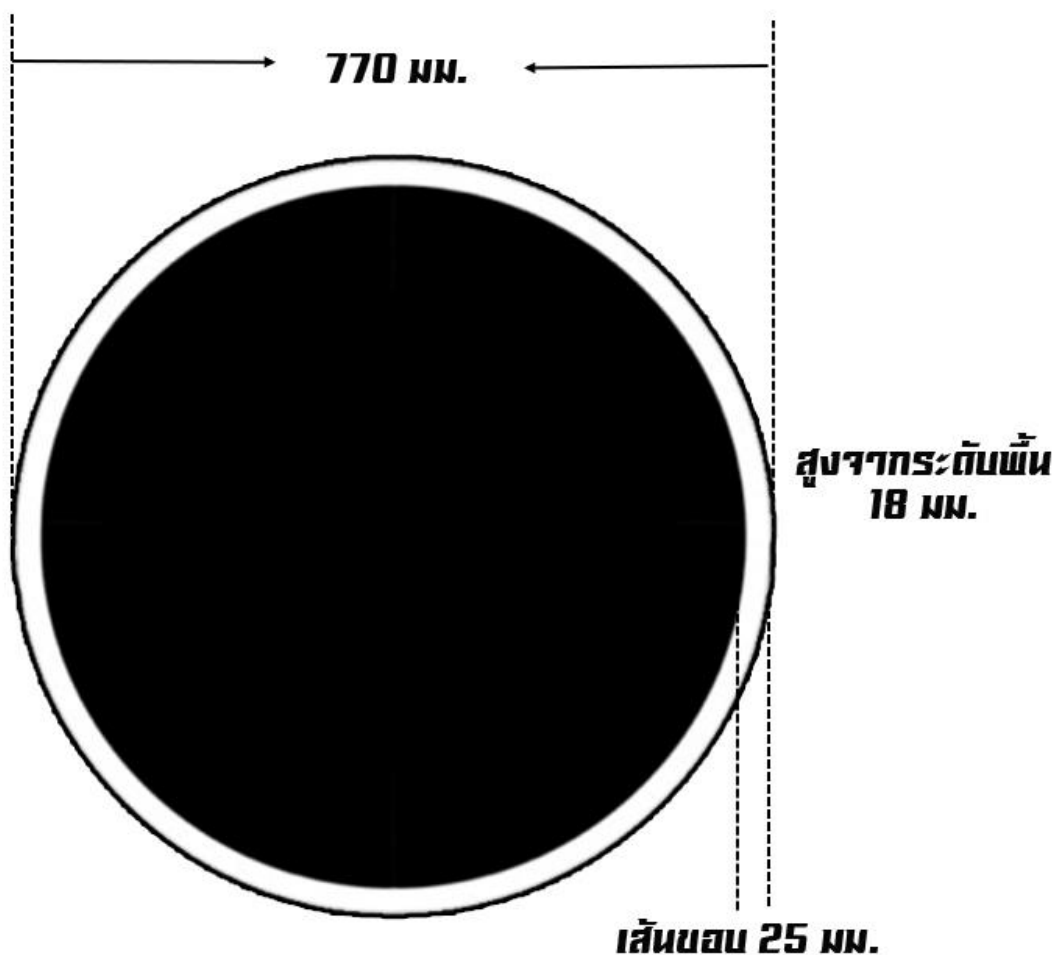
3.1.1 สนามแข่งขันคือพื้นที่ของวงแหวนซูโม่ (Sumo Ring) ประกอบด้วยพื้นที่ภายในวงแหวนและ พื้นที่ข้างสนาม

3.1.2 สนามแข่งขันเป็นวงกลม เส้นผ่านศูนย์กลาง 770 มิลลิเมตร มีความสูงจากพื้นประมาณ 18 มิลลิเมตร

3.1.3 มีเส้นรอบวงเป็นสีขาว กว้าง 25 มิลลิเมตร โดยแถบสีขาวจะต้องอยู่ภายในวงกลม ภายในแถบสีขาวจะเป็นพื้นสีดำ

3.1.4 มีฐานความหนาสูงจากระดับพื้น 18 มิลลิเมตร

3.1.5 พื้นที่ข้างสนามจะเป็นสีใดก็ได้ ยกเว้นสีขาว และจะมีรูปร่างอย่างไรก็ได้



3.2 การแข่งขัน รุ่น 1 กิโลกรัม ขึ้นไป

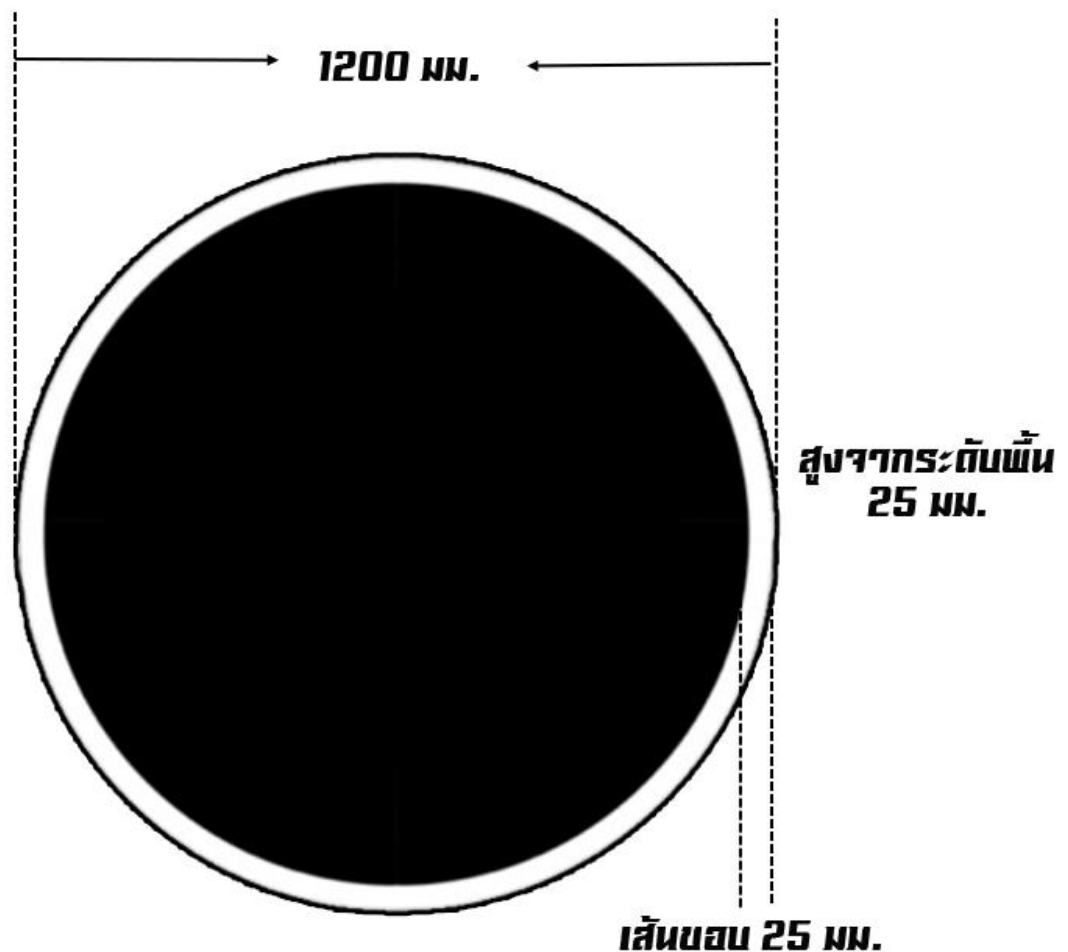
3.2.1 สนามแข่งขันคือพื้นที่ของวงแหวนซูโม่ (Sumo Ring) ประกอบด้วยพื้นที่ภายในวงแหวนและ พื้นที่ข้างสนาม

3.2.2 สนามแข่งขันเป็นวงกลม เส้นผ่านศูนย์กลาง 120 เซนติเมตร มีความสูงจากพื้นประมาณ 50 มิลลิเมตร

3.2.3 มีเส้นรอบวงเป็นสีขาว กว้าง 2.5 เซนติเมตร โดยแถบสีขาวจะต้องอยู่ภายในวงกลม ภายในแถบสีขาวจะเป็นพื้นสีดำ

3.2.4 มีฐานความหนาสูงจากระดับพื้น 25 มิลลิเมตร

3.2.5 พื้นที่ข้างสนามจะเป็นสีใดก็ได้ ยกเว้นสีขาว และจะมีรูปร่างอย่างไรก็ได้



4. คุณสมบัติของหุ่นยนต์

4.1 ขนาดและน้ำหนักของหุ่นยนต์

4.1.1 รุ่น 500 กรัม กำหนดให้หุ่นยนต์มีขนาดไม่เกิน 10×10 เซนติเมตร ไม่จำกัด ความสูง ต้องใส่กล่องขนาด 10×10 เซนติเมตร ที่กรรมการเตรียมไว้ได้ และมีน้ำหนักรวมก่อน การแข่งขันไม่เกิน 500 กรัม รวมแบตเตอรี่และอุปกรณ์ที่ติดตั้งบนตัวหุ่นทั้งหมด

4.1.2 รุ่น 1 กิโลกรัม กำหนดให้หุ่นยนต์มีขนาดไม่เกิน 20×20 เซนติเมตร ไม่จำกัด ความสูง ต้องใส่กล่องขนาด 20×20 เซนติเมตรที่กรรมการเตรียมไว้ได้ และมีน้ำหนักรวม ก่อนการแข่งขันไม่เกิน 1 กิโลกรัม รวมแบตเตอรี่และอุปกรณ์ที่ติดตั้งบนตัวหุ่นทั้งหมด

4.1.3 รุ่น 1.5 กิโลกรัม กำหนดให้หุ่นยนต์มีขนาดไม่เกิน 20×20 เซนติเมตร ไม่จำกัด ความสูง ต้องใส่กล่องขนาด 20×20 เซนติเมตรที่กรรมการเตรียมไว้ได้ และมีน้ำหนักรวม ก่อนการแข่งขันไม่เกิน 1.5 กิโลกรัม รวมแบตเตอรี่และอุปกรณ์ที่ติดตั้งบนตัวหุ่นทั้งหมด

4.1.4 รุ่นทั่วไป 2 กิโลกรัม กำหนดให้หุ่นยนต์มีขนาดไม่เกิน 25×25 เซนติเมตร ไม่จำกัด ความสูง ต้องใส่กล่องขนาด 25×25 เซนติเมตรที่กรรมการเตรียมไว้ได้ และมีน้ำหนักรวม ก่อนการแข่งขันไม่เกิน 2 กิโลกรัม รวมแบตเตอรี่และอุปกรณ์ที่ติดตั้งบนตัวหุ่นทั้งหมด

4.2 หุ่นยนต์ต้องเริ่มทำงานเมื่อมีการกดปุ่มปล่อยตัวบนตัวหุ่นยนต์ เมื่อกรรมการให้สัญญาณ เท่านั้น

4.3 หุ่นยนต์เป็นหุ่นยนต์ที่ประกอบจากชิ้นส่วนที่สร้างขึ้นเอง หรือชิ้นส่วนสำเร็จรูปที่มี จำหน่าย แต่จะต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสนามแข่งขัน

4.4 ไม่จำกัดรุ่นหรือยี่ห้อ และจำนวนของบอร์ดควบคุมหลัก

4.5 มอเตอร์สามารถใช้มอเตอร์ไฟฟ้ากระแสตรงได้ไม่จำกัดชนิดและรูปแบบ โดยหุ่นยนต์ 1 ตัว สามารถติดตั้งมอเตอร์รวมดังนี้

4.5.1 รุ่นอายุไม่เกิน 13 ปี มอเตอร์ ไม่เกิน 2 ตัว

4.5.2 รุ่นอายุไม่เกิน 16 ปี มอเตอร์ ไม่เกิน 4 ตัว

4.5.3 รุ่นทั่วไป ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์

4.6 ตัวตรวจจับ (Sensor) กำหนดให้หุ่นยนต์ 1 ตัว สามารถติดตั้งตัวตรวจจับทุกประเภท รวมดังนี้

4.6.1 รุ่นอายุไม่เกิน 13 ปี อนุญาตให้ใช้ ตัวตรวจจับรวมทั้งหมด ไม่เกิน 3 ตัว

4.6.2 รุ่น อายุไม่เกิน 16 ปี อนุญาตให้ใช้ ตัวตรวจจับรวมทั้งหมด ไม่เกิน 5 ตัว

4.6.3 รุ่นทั่วไป ไม่จำกัดชนิดจำนวนตัวตรวจจับ

4.7 ข้อจำกัดด้านแหล่งจ่ายไฟ

4.7.1 ไม่จำกัดจำนวนแบตเตอรี่ แรงดันและกระแส

4.7.2 แบตเตอรี่ที่นำมาใช้ในการแข่งขันจำเป็นต้องมีฉลากแสดงแรงดันและกระแสอย่างชัดเจน ห้ามนำ แบตเตอรี่เสื่อมสภาพ มีน้ำยาเคมีรั่วไหล มีฉลากกลางเลือน มีลักษณะบวมมาใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

4.8 หุ่นยนต์สามารถขยายขนาดออกในขณะแข่งขัน แต่ต้องไม่แยกร่าง ไม่มีการยิง ขว้าง หรือส่งชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์อื่นใดออกจากตัวหุ่นยนต์ในขณะทำการแข่งขัน มิเช่นนั้นจะปรับแพ้ในการแข่งขันนัดนั้นทันที

4.9 การยึดตรึงใด ๆ ในตัวหุ่นยนต์จะต้องกระทำอย่างแน่นหนา หากในระหว่างการแข่งขันมีชิ้นส่วนหลุด แตก หัก ลงในสนาม กรรมการจะนำออก และอนุญาตให้แข่งขันต่อไปได้ แต่กรรมการไม่อาจรับผิดชอบต่อผลที่กระทบที่เกิดขึ้นในระหว่างที่นำชิ้นส่วนที่หลุดออกนอกสนาม

4.10. ไม่อนุญาตให้ซ่อมแซมหุ่น ระหว่างการแข่งขัน แต่จะสามารถซ่อมแซมหุ่นยนต์ได้ตามช่วงเวลาที่มีการกำหนดก่อนเริ่มการแข่งขันในรอบถัดไป เท่านั้น

4.11 หุ่นยนต์ต้องทำงานหลังจากได้รับสัญญาณจากกรรมการและผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มเริ่ม โดยหุ่นยนต์จะต้องหยุดนิ่งอย่างน้อย 5 วินาที จึงจะเริ่มการทำงานโดยอัตโนมัติ ห้ามมีการควบคุมใด ๆ จากมนุษย์โดยเด็ดขาด

4.12 ในรุ่นอายุไม่เกิน 13 ปี ไม่อนุญาตให้ใช้เหล็กจำพวกใบมีดหรืออุปกรณ์ของมีคม เช่น ใบมีดหรือใบมีดคัตเตอร์ ที่มีลักษณะคมจนอาจก่อให้เกิดอันตรายกับผู้เข้าแข่งขัน หากละเมิดจะถูกปรับให้ออกจากการแข่งขัน (Disqualify)

5. สิ่งที่ต้องไม่กระทำในการสร้างหุ่นยนต์

5.1 ต้องไม่ทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวนการทำงานของตัวตรวจจับของคู่แข่ง เช่น การส่งแสงอินฟราเรดเข้าไปรบกวนการทำงานของโมดูลตรวจจับแสงอินฟราเรดของคู่แข่ง หรือติดตั้งชิ้นส่วนที่มีสีขาวหรือสีอ่อน หรือสีสะท้อนแสงซึ่งทำให้ตัวตรวจจับของคู่แข่งทำงานผิดพลาด

5.2 ต้องไม่ใช้ชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใด ๆ เมื่อติดตั้งแล้วสามารถสร้างความเสียหายแก่วงแหวนซูโม่ รวมถึงการใช้ล้อที่มีการชุบหรือทาด้วยน้ำมันหรือของเหลวหล่อลื่น

5.3 ต้องไม่ติดตั้งหรือใช้อุปกรณ์ที่มีการบรรจุของเหลว แป้งหรือผงฝุ่น รวมถึงอากาศที่สามารถส่งออกไปยังหุ่นยนต์ของคู่แข่งด้วยวิธีการใด ๆ

5.4 ต้องไม่ใช้อุปกรณ์ใดที่เมื่อทำงานตามปกติแล้วทำให้เกิดเปลวไฟ หรือการลุกไหม้

5.5 ต้องไม่ใช้อุปกรณ์ใด ๆ ที่สามารถยิง ขว้าง หรือส่งชิ้นส่วนออกจากหุ่นยนต์ไปยังคู่แข่ง

5.6 ต้องไม่ติดตั้งหรือใช้งานอุปกรณ์และเครื่องมืออื่นใดที่สามารถยึดหุ่นยนต์ไว้กับพื้นสนาม และวงแหวนซูโม่ ไม่ว่าจะเป็นกาว ยางเหนียวยัดเกาะพื้นผิว เทปกาว สติกเกอร์ รวมไปถึงอุปกรณ์พิเศษที่ใช้ในการพยุงหรือสร้างแรงต้านกับพื้นสนาม เช่น ระบบไอฟัน

6. รูปแบบการแข่งขัน

6.1 การแข่งขัน 1 นัด มี 3 ยก ยกละไม่เกิน 2 นาที

6.2 ผู้ชนะการแข่งขันคือ ทีมที่ทำคะแนนได้ดีที่สุดใน 3 ยก เช่น ชนะ 2 ยก จากทั้งหมด 3 ยก เมื่อชนะในแต่ละยก จะได้ 1 ยูโค หากไม่มีทีมใดทำคะแนนได้ก่อนหมดเวลา จะถือว่า ยกนั้นเสมอกัน หากครบ 3 ยก แล้วไม่มีทีมใดทำคะแนนได้ 2 ยูโค กรรมการจะตัดสินดังนี้

6.2.1 หากทั้งสองทีม ได้ทีมละ 1 ยูโค (ชนะทีมละยก) และมี 1 ยกที่เสมอกัน ทีมที่มีน้ำหนักเบากว่าจะเป็นผู้ชนะ

6.2.2 หากเสมอกันทั้ง 3 ยก ทีมที่มีน้ำหนักเบากว่าจะเป็นผู้ชนะ

6.2.3 หากเสมอกันที่ 1 ยก และมีทีมใดทีมหนึ่งชนะในยกที่เหลือ ถือว่า เป็นผู้ชนะในนัดนั้น

6.2.4 หากแข่งขันใน 2 ยกแรก ยังไม่มีทีมใดชนะหรือทำได้ 2 ยูโค จะต้องทำการแข่งขันยกที่ 3 การแข่งขันในยกที่ 3 หากมีทีมใดชนะ แล้วส่งผลให้มีคะแนนเท่ากัน จะตัดสินด้วยการชั่งน้ำหนัก ทีมที่มีน้ำหนักเบากว่าจะเป็นผู้ชนะ ยกเว้นในรอบชิงชนะเลิศ จะต้องมีการแข่งขันในยกพิเศษ เป็นยกต่อเวลา จนได้ผู้ชนะ

6.3 ระบบการแข่งขันเป็นแบบแพ้สองครั้งตกรอบ ทีมที่ชนะในแต่ละสายการแข่งขัน จะได้เข้ารอบต่อไป และแข่งขันแบบแพ้คัดออกจนได้ทีมชนะเลิศ, รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2

7. การเริ่มต้นการแข่งขัน/การเริ่มต้นใหม่/การจบการแข่งขัน

7.1 เมื่อกรรมการให้สัญญาณ ผู้แข่งขันต้องมาพร้อมกันที่สนาม

7.2 กรรมการจะทำการโยนเครื่องหมายแบ่งขอบเขตสนามลงบนสนามแข่งขัน เครื่องหมายแบ่งขอบเขตสนามจะแบ่งสนามออกเป็น 4 ส่วน โดยหุ่นยนต์จะถูกวางในด้านตรงข้ามกันในเขตพื้นที่ที่กำหนด ซึ่งจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งของล้อหุ่นยนต์สัมผัสกับเส้นขอบสนามสีขาว

7.3 ในยกที่ 1 ทีมที่แพ้ในการเสี่ยงทาย ต้องนำหุ่นยนต์วางบนพื้นสนามตามข้อกำหนดก่อน โดยหันด้านใดของหุ่นยนต์เข้าหาฝ่ายตรงข้ามก็ได้ จากนั้นอีกฝ่ายที่ชนะการเสี่ยงทายวางหุ่นยนต์ลงบนพื้นสนามตามหลัง เมื่อทำการวางหุ่นยนต์เป็นที่เรียบร้อยแล้วห้ามเคลื่อนย้ายตำแหน่งหุ่นยนต์โดยเด็ดขาด

7.4 กรรมการจะเป็นผู้ให้สัญญาณในการเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องกดปุ่ม ที่ตัวหุ่นเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการ และหุ่นยนต์ต้องทำการรอจนครบ 5 วินาที จึงจะสามารถเคลื่อนที่ได้

7.5 ส่วนในยกที่สองเป็นต้นไป ทีมที่ชนะจากการแข่งขันในยกก่อนหน้านี้เป็นฝ่ายวางหุ่นยนต์บนพื้นสนามก่อน โดยหันด้านใดของหุ่นยนต์เข้าหาฝ่ายตรงข้ามก็ได้ จากนั้นทีมที่แพ้จากการแข่งขัน

ในยกก่อนหน้าจะวางหุ่นยนต์ลงบนพื้นสนามตามหลัง

7.6 การแข่งขันจะหยุดและเริ่มต้นใหม่ได้ ก็ต่อเมื่อได้รับการประกาศจากกรรมการ

7.7 การแข่งขันจะจบลงอย่างเป็นทางการเมื่อหัวหน้ากรรมการประกาศ ผู้แข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากสนาม เพื่อลงชื่อรับทราบผลการแข่งขัน

8. คะแนนยูโค

8.1 คะแนน 1 ยูโค จะเกิดขึ้นเมื่อ

8.1.1 ฝ่ายหนึ่งสามารถทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ฝ่ายตรงข้ามสัมผัสกับพื้นพื้นที่นอกวงแหวนซูโม่ ซึ่งก็คือ พื้นที่ข้างสนาม ฝ่ายที่ทำได้ก่อนจะได้คะแนน 1 ยูโค

8.1.2 เมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ฝ่ายตรงข้ามสัมผัสกับพื้นของพื้นที่นอกวงแหวนซูโม่ด้วยตัวเอง ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนน 1 ยูโค

8.1.3 เมื่อหุ่นยนต์ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ทำงาน หรือไม่มีความคืบหน้าในการเคลื่อนที่นาน 5 วินาที ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนน 1 ยูโค

8.2 ถ้าหุ่นยนต์ยังอยู่บนเส้นวงแหวน ยังไม่ถือว่าได้คะแนน ให้ทำการแข่งขันต่อไป

8.3 การแข่งขันจะหยุดเมื่อ

8.3.1 หุ่นยนต์ทั้งสองกอดกันหรือประกบติดกันและไม่มีการเคลื่อนไหวใด ๆ 5 วินาที จะถือว่าเสมอ ได้คะแนนทีมละ 1 ยูโค

8.3.2 หุ่นยนต์ทั้งสองตัวเคลื่อนที่ในลักษณะซ้ำ ๆ เช่น เดินหน้า-ถอยหลังไปมา หรือหมุนตัวตลอดเวลา หรือเคลื่อนที่เป็นวงกลมเป็นเวลาต่อเนื่องกัน 5 วินาที หรือหยุดนิ่งอยู่กับที่ ถือว่าเกิดเหตุการณ์ไม่มีความคืบหน้า ในการเคลื่อนที่ จะถือว่าเสมอ ได้คะแนนทีมละ 1 ยูโค

8.3.3 ในกรณีที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเกิดเหตุการณ์ในข้อก่อนหน้านี้ขึ้น อีกฝ่ายหนึ่งจะได้คะแนน 1 ยูโค

8.3.4 ถ้าหากหุ่นยนต์ทั้งสองตัวไปสัมผัสกับพื้นที่นอกวงแหวนซูโม่ โดยไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าใครสัมผัสก่อน กรรมการสามารถยกเลิกการแข่งขันในยกนั้น และให้ทั้ง 2 ทีม ทำการแข่งขันใหม่

9. การผิดกติกา

9.1 ผู้แข่งขันที่กระทำการดูถูก เหยียดหยามฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะโดยวาจาหรือการกระทำ หรือให้หุ่นยนต์ส่งเสียง, แสดงข้อความ หรือแสดงอาการกิริยาอันเป็นการดูถูก เหยียดหยามฝ่ายตรงข้าม จะถูกปรับแพ้ทันที

9.2 การโยนหรือนำชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใด ๆ เข้าไปในพื้นที่วงแหวน ในระหว่างการแข่งขัน หรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ในพื้นที่วงแหวนโดยไม่ได้รับอนุญาต ถือเป็นการทำผิดกติกาอย่างร้ายแรง ยกเว้น ในกรณีเข้าไปเพื่อนำหุ่นยนต์ออกมาเมื่อหัวหน้ากรรมการประกาศให้คะแนนยูโค หรือในช่วงหยุด การแข่งขัน

10. บทลงโทษ

10.1 ผู้เข้าแข่งขันที่ทำผิดกติกาและข้อกำหนดในข้อ 9.1, 9.2 จะถูกปรับแพ้ทันทีและให้ 2 คะแนนยูโคแก่ฝ่ายตรงข้ามทันที ผู้กระทำผิดไม่มีสิทธิ์ประท้วงใด ๆ

10.2 หากผู้ควบคุมทีมมีส่วนในการกระทำความผิดใด ๆ ทุกทีมที่อยู่ในการดูแลจะถูกตัดสิทธิ์ การแข่งขัน

11. อุบัติเหตุในการแข่งขัน

11.1 การขอหยุดการแข่งขัน ผู้แข่งขันสามารถขอหยุดการแข่งขันได้ หากหุ่นยนต์ของตนเอง ประสบอุบัติเหตุจนแข่งขันต่อไม่ได้

11.2 การไม่สามารถแข่งขันต่อได้ ถ้าหากมีอุบัติเหตุเกิดขึ้นจนไม่สามารถแข่งขันต่อได้ กรรมการจะพิจารณาว่า ทีมใดเป็นต้นเหตุแห่งอุบัติเหตุนั้น ทีมนั้นต้องเป็นฝ่ายแพ้ แต่ถ้าตัดสินไม่ได้ จะถือว่า ทีมที่แข่งต่อไม่ได้เป็นฝ่ายแพ้

11.3 เวลาสำหรับการพิจารณากรณีเกิดอุบัติเหตุ ขึ้นอยู่กับคณะกรรมการ แต่จะต้องไม่เกิน 5 นาที

11.4 การให้ยูโคแก่ทีมที่ไม่สามารถแข่งขันต่อได้ กรณีเกิดเหตุการณ์ในข้อที่ 11.2 แล้ว ทีมที่ไม่ได้เป็นต้นเหตุของอุบัติเหตุ แต่ไม่สามารถแข่งขันต่อได้จะได้รับ 2 ยูโค ทำให้ชนะการแข่งขัน แต่ถ้า หากมีอยู่แล้ว 1 ยูโค จะได้รับเพิ่ม 1 ยูโค เพื่อทำให้เป็นผู้ชนะ

12. รางวัลของการแข่งขัน

12.1 รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 (1 ทีม) ได้รับโล่รางวัล, ประกาศนียบัตรรับรองความสามารถ

12.2 รางวัลรองเลิศอันดับ 1 (1 ทีม) ได้รับโล่รางวัล, ประกาศนียบัตรรับรองความสามารถ

12.3 รางวัลรองเลิศอันดับ 2 (1 ทีม) ได้รับโล่รางวัล, ประกาศนียบัตรรับรองความสามารถ