



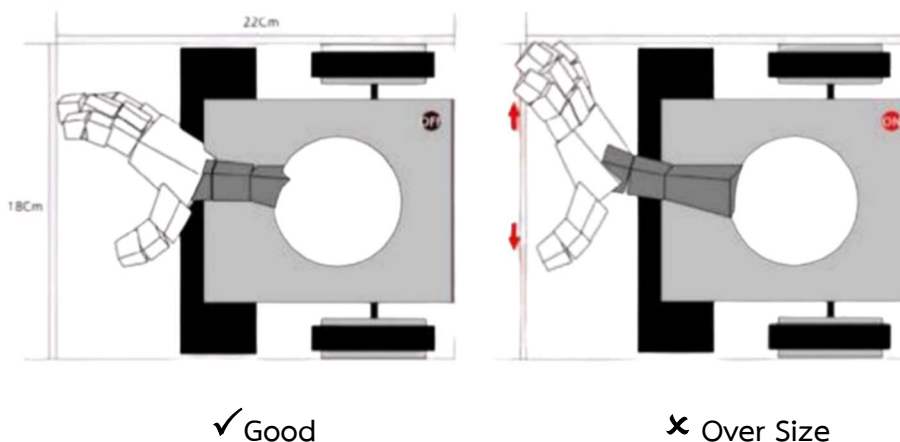
กติกาหุ่นยนต์อัตโนมัติ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย RERU Robotic Youth League ครั้งที่ 1 2025

คุณสมบัติหุ่นยนต์

1. ไม่จำกัดยี่ห้อหรือรุ่นของหุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขัน
2. ในการแข่งขัน อนุญาตให้ใช้หุ่นยนต์ได้ทีละ 1 ตัวเท่านั้น ห้ามมิให้ใช้หุ่นยนต์ของทีมอื่น ในการแข่งขัน
3. ไม่จำกัดจำนวน ชนิดของเซนเซอร์ และมอเตอร์
4. ไม่จำกัดชนิดของแบตเตอรี่ และแรงดันไฟฟ้า (โวลต์)
5. ไม่จำกัดวิธีการเคลื่อนย้ายวัตถุไปยังจุดหมาย จะยก ลาก หรือดัน ก็ได้
6. ประกอบหุ่นยนต์มาก่อนได้
7. หุ่นยนต์จะต้องทำงานอัตโนมัติด้วยการเขียนโปรแกรมเท่านั้น จะต้องไม่มีการบังคับด้วยรีโมท หรือ การกระทำอื่นใดจากมนุษย์

ขนาดของหุ่นยนต์

ขนาดของหุ่นยนต์หุ่นยนต์จะต้องมีขนาดไม่เกิน 18 x 22 เซนติเมตร ในขณะที่พร้อมใช้งาน หมายถึง เมื่อเปิดสวิตช์จ่ายไฟ ให้หุ่นยนต์และพร้อมทำการแข่งขัน จะต้องมีความไม่เกินที่กำหนดไว้ โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องแสดงการวัดขนาดหุ่นยนต์กับกระดานวัดขนาดให้กรรมการเห็น ดังภาพ



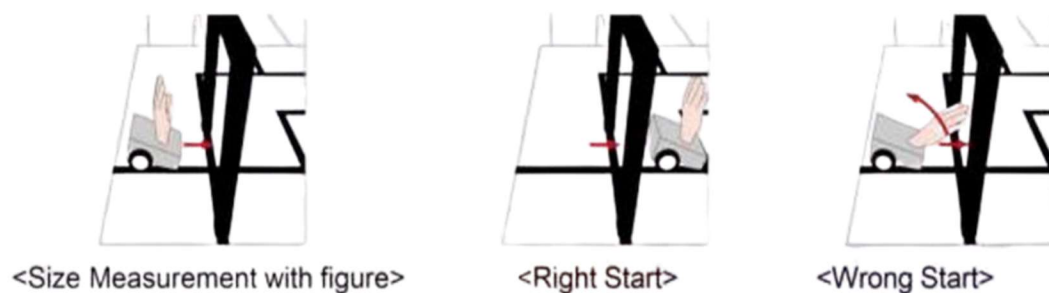
กติกาการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 รอบ ดังนี้

1. ในการแข่งขันรอบที่ 1 ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาในการประกอบและเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์ไม่น้อยกว่า 2.30 ชั่วโมง
2. เมื่อครบเวลาที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันเตรียมพร้อมหุ่นยนต์ที่โต๊ะผู้เข้าแข่งขัน เปิดสวิตช์หุ่นยนต์เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการลงสนามทดสอบ และวางหุ่นยนต์ลงบนกระดานวัดขนาดหุ่นยนต์ เพื่อให้คณะกรรมการตรวจสอบ

ผ่านเกณฑ์หรือไม่ หากขนาดของหุ่นยนต์เกินมาตรฐาน จะมีเวลาหนึ่งนาทีในการแก้ไขปัญห และต้องแก้ไขที่โต๊ะวัดขนาดเท่านั้น หากไม่ทำการแก้ไขภายในเวลาที่กำหนด จะถูกบันทึกว่าเป็นการละเมิดมาตรฐานขนาดของหุ่นยนต์ อย่างไรก็ตาม อนุญาตให้มีการตัดแปลงฮาร์ดแวร์เท่านั้น ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์เมื่อวัดขนาดหุ่นยนต์ผ่านแล้วผู้เข้าแข่งขันเตรียมพร้อมวางหุ่นยนต์หลัง START Gate เพื่อเตรียมการทดสอบ

3. เมื่อทำการวัดขนาดและพร้อมลงสู่สนามแข่งขันแล้ว และวางหุ่นยนต์ ณ จุด START หุ่นยนต์จะต้องทำงานด้วยการกดปุ่มเพียงครั้งเดียวเท่านั้น หากมีการกดปุ่มเริ่มทำงานของหุ่นยนต์เกิน 1 ครั้ง ทีมนั้นจะถูก disqualified หรือปรับแพ้ในการแข่งขันรอบนั้นทันทีถือว่าเป็นการจงใจสัมผัสหุ่นยนต์ในขณะที่ทำการแข่งขัน
4. เมื่อเริ่มกดปุ่มปล่อยหุ่นยนต์ในการแข่งขัน หุ่นยนต์จะต้องไม่เปลี่ยนรูปร่าง หรือเคลื่อนไหวใน ส่วนมือจับหรือส่วนอื่นใดที่สามารถเคลื่อนไหวได้ จนกว่าจะผ่าน START Gate ออกไปแล้ว หากหุ่นยนต์มีการเคลื่อนไหวอื่นใดนอกจากส่วนขับเคลื่อน (ล้อ - มอเตอร์) เช่น ส่วนของส่วนมือจับ ในขณะที่ปล่อยหุ่นยนต์ออกจาก จุด START ทีมนั้นจะถูก disqualified หรือปรับแพ้ในการแข่งขันรอบนั้นทันที ดังภาพ

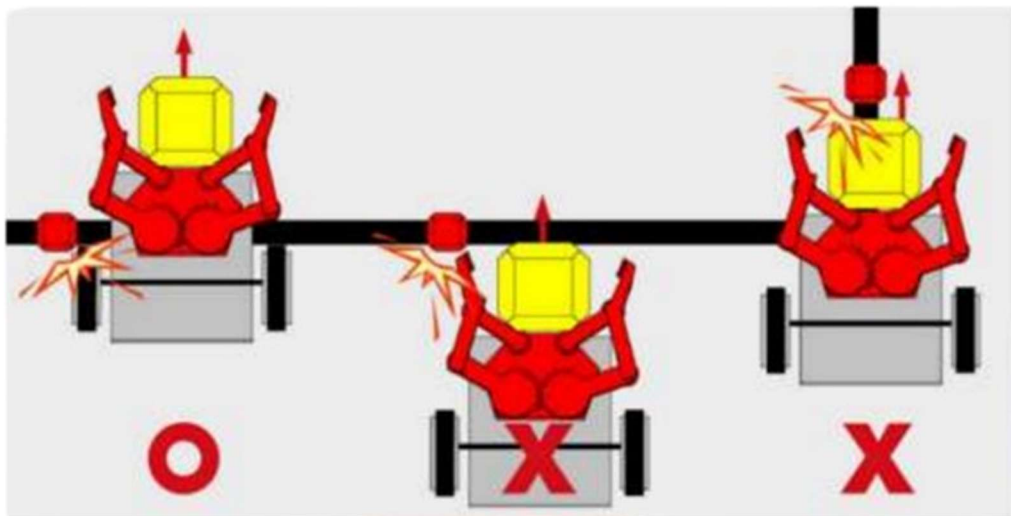


5. เมื่อกดปุ่มปล่อยหุ่นยนต์แล้ว และหุ่นยนต์ไม่สามารถเคลื่อนที่ออกจากจุด Start ได้ภายใน 5 วินาทีกรรมการจะแจ้งว่า “Miss Start” และผู้เข้าแข่งขันมีโอกาสรปล่อยหุ่นยนต์ได้อีก 2 ครั้ง
6. หากผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มปล่อยหุ่นยนต์ก่อนที่กรรมการจะให้สัญญาณ กรรมการจะแจ้งว่า “False Start” ผู้เข้าแข่งขันมีโอกาสรปล่อยหุ่นยนต์อีก 1 ครั้ง
7. การ Restart หรือการเริ่มใหม่ให้เป็นไปตามข้อกำหนดข้างต้นที่กล่าวมา
8. หากผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มปล่อยหุ่นยนต์ 2 ครั้ง จะถูก Disqualified ในรอบนั้นทันที ซึ่งถือว่าผู้เข้า แข่งขันเจตนาสัมผัสหุ่นยนต์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการ และเมื่อกดปุ่มปล่อยให้หุ่นยนต์ทำภารกิจแล้ว ผู้เข้า แข่งขันไม่สามารถสัมผัสหุ่นยนต์ได้อีก จนกว่ากรรมการจะแจ้ง หากผู้เข้าแข่งขันสัมผัสหุ่นยนต์ในขณะที่กำลัง ทำ ภารกิจอยู่จะถูก Disqualified ในรอบนั้นเช่นกัน
9. ในระหว่างที่ทีมอื่นทำการแข่งขันอยู่ และผู้เข้าแข่งขันทำการแข่งขันเสร็จสิ้นไปแล้วในรอบที่ 1 ผู้เข้า แข่งขันจะต้องรอให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนแข่งขันในรอบแรกเสร็จสิ้นเสียก่อน และรอการประกาศให้เริ่มการ แก้ไขจาก กรรมการก่อนเท่านั้น จึงจะสามารถทำการแก้ไข เพื่อเตรียมแข่งขันในรอบที่ 2 ได้ หากผู้เข้าแข่งขัน ฝ่าฝืนจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที
10. เมื่อการแข่งขันรอบแรกจบลง ผู้เข้าแข่งขันจะมีเวลาอีกไม่น้อยกว่า 30 นาที ในการแก้ไข โปรแกรม และหุ่นยนต์ เพื่อทำการแข่งขันในรอบที่ 2

11. หลังจากหมดเวลาในการแก้ไขโปรแกรมและหุ่นยนต์แล้ว กรรมการจะแจ้งว่า “หมดเวลาการ แก้ไข และทดสอบ สนาม” ให้ผู้เข้าแข่งขันหยุดกระทำการใด ๆ กรรมการจะเรียกเพื่อเตรียมความพร้อม เพื่อเตรียมตัว ทดสอบในรอบที่ 2 ต่อไป

ภารกิจ (Officialize of the mission)

1. การเคลื่อนย้ายวัตถุ (Perform the mission) หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนย้ายวัตถุได้ไม่จำกัด รูปแบบ (สาก ดัน คีบ)
2. การเคลื่อนย้ายวัตถุเป้าหมาย (Target) วัตถุสามารถเคลื่อนย้ายไปวางตำแหน่งใดก็ได้ถึงแม้จะ ไม่ใช่จุดเป้าหมายในการวางวัตถุ
3. จำนวนในการเคลื่อนย้าย (Numbers of moving target) หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนย้ายวัตถุใน แต่ละ ครั้งได้เพียง ครั้งละ 1 ชิ้นเท่านั้น
4. การเคลื่อนย้ายเกินจำนวน (Exceeding the number of moving targets) ในขณะที่หุ่นยนต์เคลื่อนย้ายวัตถุ ไม่อนุญาตให้หุ่นยนต์ไปสัมผัสกับวัตถุอื่น จะถือว่าไม่นับคะแนน ตามข้อ 2. อธิบายดังนี้
 - 4.1. หากหุ่นยนต์สัมผัสวัตถุอื่นนอกจากวัตถุที่กำลังขนย้ายด้วยส่วนใดส่วนหนึ่งของมือจับ จะไม่นับคะแนนวัตถุที่กำลังขนย้ายไป
 - 4.2. หากหุ่นยนต์สัมผัสวัตถุ ณ บริเวณจุดเป้าหมาย (destination) ที่มีวัตถุวางไว้แล้ว จะไม่ถือ ว่าเป็นการขนย้ายเกินจำนวน แต่หากว่าวัตถุที่วางไว้ที่จุดเป้าหมายแล้วออกนอกเขตบริเวณเป้าหมาย วัตถุนั้นจะไม่ถูกนับเป็นคะแนน



Example

5. การเคลื่อนย้ายวัตถุเป้าหมาย (Adjustment of target) ไม่จำกัดจำนวนครั้งในการจับ เคลื่อนย้าย วัตถุเป้าหมาย โดยจะนำวัตถุไปวางในตำแหน่งอื่นที่ไม่ใช่พื้นที่เป้าหมายก่อนก็ได้

6. Loss of target หากวัตถุเป้าหมายหลุดออกนอกสนามแข่งขัน ไม่อนุญาตให้นำกลับมาวาง ณ ตำแหน่งเดิมได้ในรอบนั้น ๆ
7. Crossing หุ่นยนต์สามารถข้ามตำแหน่งเป้าหมายได้
8. การสัมผัสสิ่งกีดขวาง (Touching the obstacle) หุ่นยนต์สามารถสัมผัสสิ่งกีดขวางได้แต่ไม่สามารถ นำสิ่งกีดขวางออกจากสนามแข่งขันได้
9. เวลาในการทำภารกิจ (Time limit) หุ่นยนต์มีเวลาในการทำภารกิจ 2 นาที
10. การจบภารกิจ (Finish) เมื่อหุ่นยนต์ทำภารกิจเสร็จสิ้นและไปยังจุด FINISH การจับเวลา จะหยุด เมื่อหุ่นยนต์เข้าสู่จุด FINISH และหุ่นยนต์จะต้องหยุดนิ่ง ณ จุด FINISH เป็นเวลา 3 วินาที จึงจะถือว่าจบภารกิจ กรรมการจะตรวจสอบภารกิจ บันทึกคะแนนและเวลาที่ทำได้

การจบการแข่งขัน (End of Competition)

1. หุ่นยนต์ทำภารกิจเสร็จสิ้น (Mission Completed) หากหุ่นยนต์มาถึงหรือผ่านเส้นชัยก่อน กำหนดเวลา การแข่งขันจะสิ้นสุดลงและบันทึกคะแนนเมื่อเสร็จสิ้น
2. หมดเวลาการแข่งขัน (Time Out) หากหุ่นยนต์ทำภารกิจไม่สำเร็จภายในเวลา 2 นาทีจะบันทึก คะแนนที่ทำได้แต่ไม่มีการบันทึกเวลา
3. หุ่นยนต์หยุดการทำงาน (Robot Stop) หากหุ่นยนต์หยุดนิ่ง หรือไม่สามารถเคลื่อนที่ได้กรรมการจะ นับ 10 วินาที และบันทึกคะแนนที่ทำได้ แต่ไม่มีการบันทึกเวลา
4. TKO (Technical Knock Out) ในระหว่างการแข่งขัน ผู้ตัดสินสามารถประกาศ TKO โดยไม่ต้อง นับ 10 วินาทีได้ เมื่อกรรมการตัดสินว่าหุ่นยนต์ไม่สามารถเคลื่อนที่หรือทำงานได้ถูกต้อง (เช่น หุ่นยนต์ถูกหยุด เหนือโครงสร้างและสิ่งกีดขวาง หรือหุ่นยนต์วิ่งวนไปมาโดยไร้ทิศทาง)

การตัดสิทธิ์การแข่งขัน (Disqualified)

ในระหว่างการแข่งขัน หากผู้เข้าร่วมละเมิดกฎหรือขัดจังหวะการแข่งขัน การแข่งขันจะสิ้นสุดลง และ ไม่มีการบันทึกคะแนนหรือเวลา โดยมีรายละเอียดดังนี้

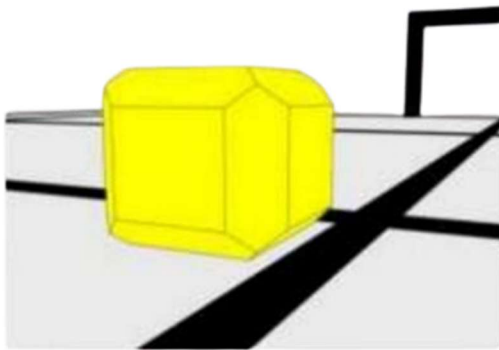
1. การสัมผัสหรือจับหุ่นยนต์ (Robot Touch) ในระหว่างการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขัน สัมผัสหุ่นยนต์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการ จะถือว่าเจตนาสัมผัสหุ่นยนต์ และจะถูกตัดสิทธิ์ (Disqualified) ในรอบนั้น
2. การซ่อมแซมระหว่างการแข่งขัน (Repair during the match) ระหว่างการแข่งขัน ห้ามเพิ่มเติม ถอด แลกเปลี่ยน เปลี่ยนชิ้นส่วน แบตเตอรี่ ในระหว่างที่หุ่นยนต์อยู่ในสถานะเตรียมพร้อม จะถูกตัด สิทธิ์ (Disqualified) ในรอบนั้น
3. การปรับจูนเซนเซอร์ (Sensor tuning) ก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น หากผู้เข้าร่วมพยายาม ปรับจูนเซ็นเซอร์ (calibrate) จะถูกตัดสิทธิ์ (Disqualified) ในรอบนั้น
4. ไม่นั่งเตรียมพร้อม ณ โต๊ะแข่งขัน (Disobey of seat allocation) หากผู้เข้าแข่งขันไม่ นั่งเตรียมพร้อม ณ เวลาที่ประกาศเข้าช่วงการแข่งขัน หรือผู้เข้าแข่งขันฝ่าฝืนด้วยการทดสอบหุ่นยนต์ในสนาม แข่งขัน จะถูกตัดสิทธิ์ (Disqualified) ในรอบนั้น
5. False Start หากผู้เข้าร่วมแข่งขันทำ 'False Start' 2 ครั้ง ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะถูก ตัดสิทธิ์(Disqualified) ในรอบนั้น

6. Miss Start หากผู้เข้าร่วมแข่งขันทำ 'Miss Start' 3 ครั้ง ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์(Disqualified) ในรอบนั้น
7. Double Start หากผู้เข้าร่วมแข่งขันกดปุ่มปล่อยหุ่นยนต์ 2 ครั้ง จะถือว่าเป็นการสัมผัส หุ่นยนต์ในขณะที่ทำการแข่งขัน ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ (Disqualified) ในรอบนั้น

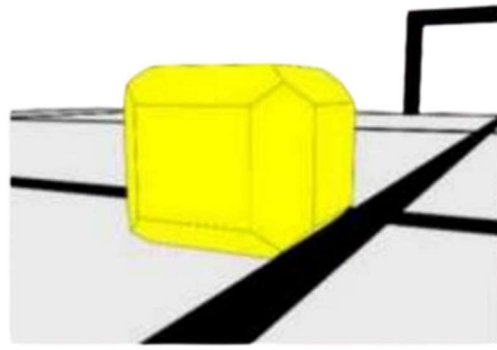
Rematches ในระหว่างการแข่งขัน

หากเกิดสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด เช่น ไฟดับหรืออุปกรณ์สนาม ใดๆ เสียหาย ผู้ตัดสินสามารถตัดสินใจ รีแมตช์ได้ เหตุการณ์อื่นใดที่อยู่นอกเหนือจากนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ และคำตัดสินของ คณะกรรมการ ถือเป็นที่สุด การนับคะแนน

1. หุ่นยนต์ที่ทำการเคลื่อนย้ายวัตถุได้ตรงตามตำแหน่ง (Destination) ที่กำหนดแต่ละจุดจะได้ 1 คะแนน
2. คะแนนภารกิจ (Mission point) หลังจากประกาศจบเกม ผู้ตัดสินจะตัดสินคะแนนตามสถานะสุดท้าย ของวัตถุที่เคลื่อนย้ายตาม Mission sheet ดังตัวอย่างด้านล่าง หากวัตถุเป้าหมายแตะกับเส้นขอบของเส้นดำ จะ ไม่ถือเป็นคะแนน



ได้คะแนน



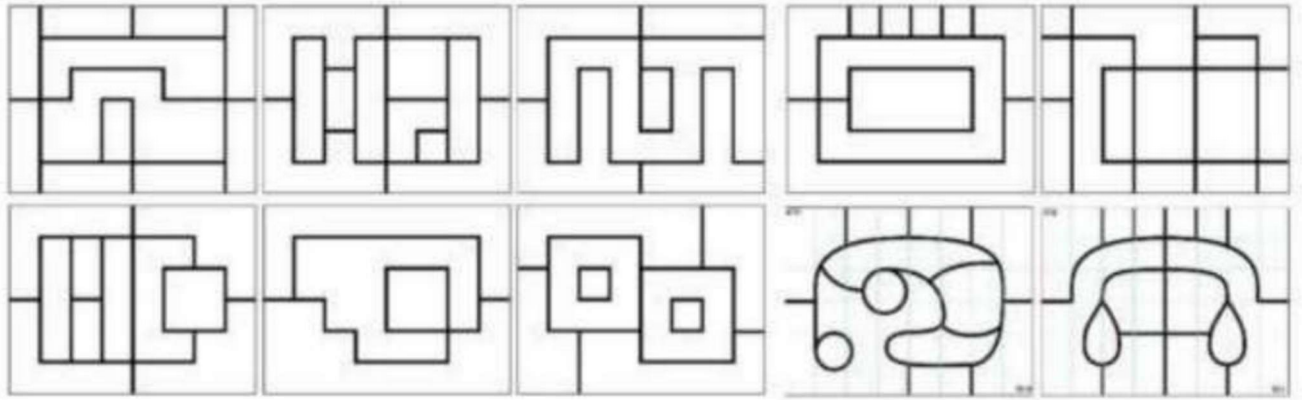
ไม่ได้คะแนน

หากหุ่นยนต์ถูกประกาศ 'TKO' 'Time Out' หรือ 'Robot Stop' จะไม่มีการบันทึกเวลาที่ทำได้จะบันทึกเพียง คะแนนที่ทำได้นั้น

3. การจัดอันดับจะกระทำโดย นับจากคะแนนภารกิจที่ผู้เข้าแข่งขันทำได้จากการเสร็จสิ้นภารกิจ (หุ่นยนต์เข้าจุด FINISH) และเวลาในการทำภารกิจ
4. Final score คณะกรรมการจะเลือกเอาคะแนนที่ดีที่สุดจากทั้ง 2 รอบของแต่ละทีมมาใช้ในการจัดลำดับ
5. หากผู้เข้าแข่งขันมีผลคะแนนที่ดีที่สุดเท่ากันทั้งคะแนนและเวลา คณะกรรมการจะพิจารณาจากการแข่งขันในรอบที่ 1 ผู้เข้าแข่งขันที่ทำคะแนนในรอบที่ 1 ได้ดีกว่าจะเป็นผู้ชนะ

รูปแบบสนามแข่งขัน

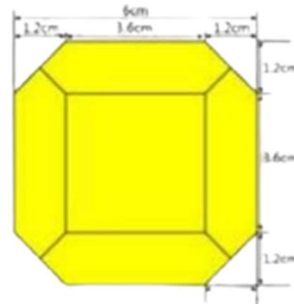
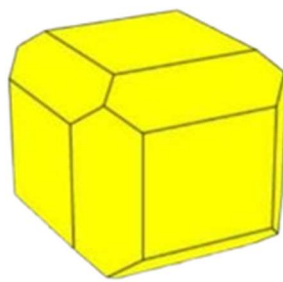
1. สนามที่ใช้ในการแข่งขันทำจากวัสดุไวนิล หรือ glossy film พื้นสีขาว เส้นสีดำ ไม่มีขอบ
2. รูปแบบของสนาม เป็นไปตามข้อกำหนดของคณะกรรมการจัดการแข่งขันดังนี้



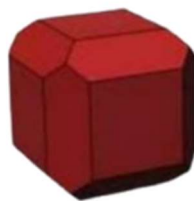
3. Target หรือวัตถุที่ใช้ในการเคลื่อนย้ายในการแข่งขัน มีน้ำหนักประมาณ 10 - 30 กรัม $\pm 10\%$ (สีใดก็ได้) โดยมี 2 ขนาดต่างกัันดังนี้

a. Large Cube มีขนาด 6cm x 6cm x 6cm (กว้าง x ยาว x สูง)

b. Small Cube มีขนาด 3cm x 3cm x 3cm (กว้าง x ยาว x สูง)

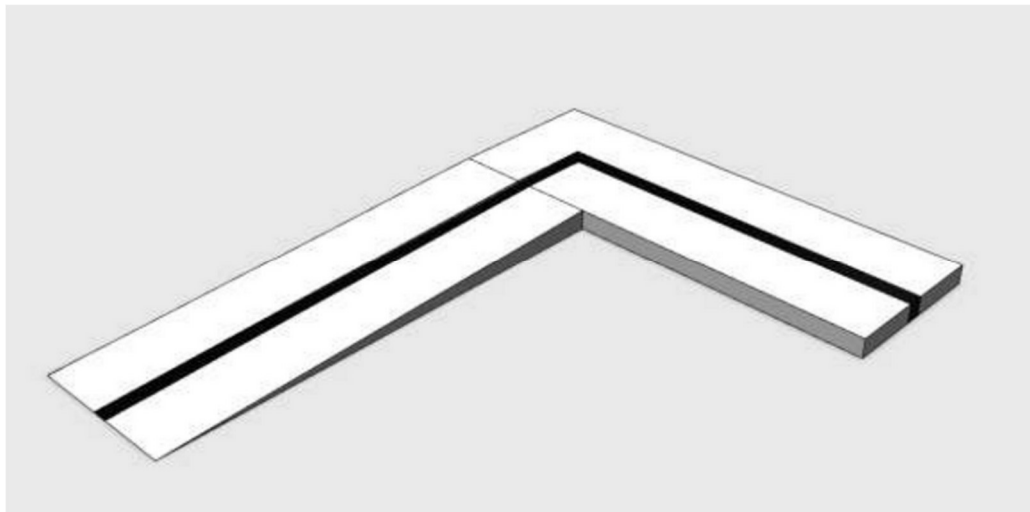


Large Cube

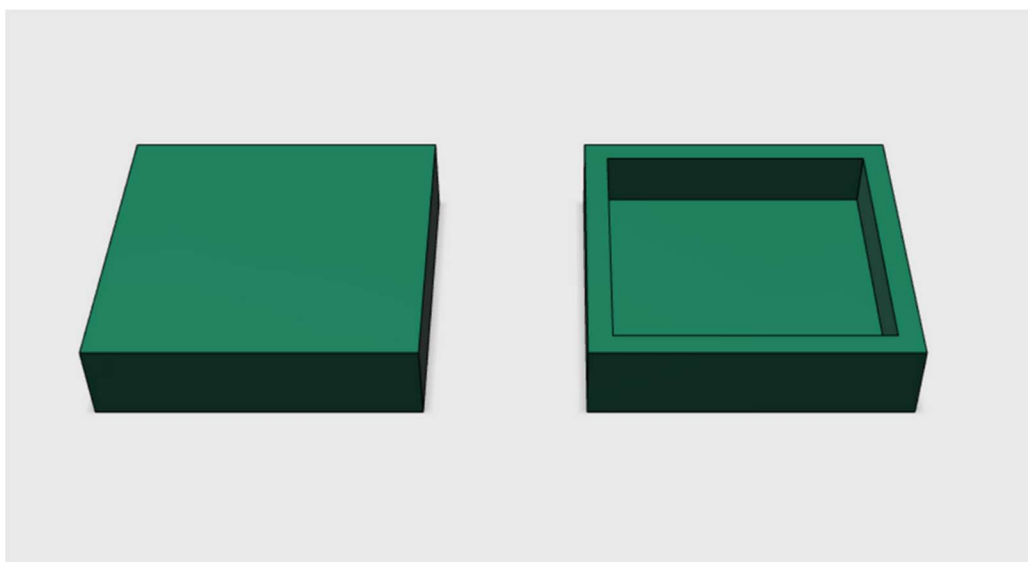


Small Cube

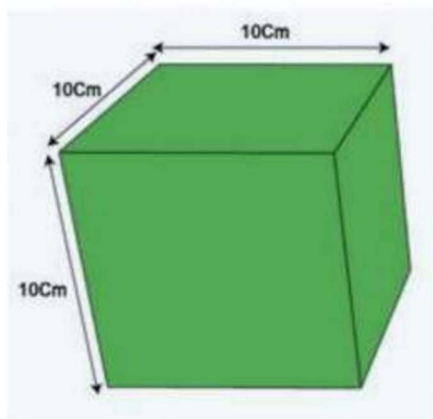
4. ในสนามแข่งขันอาจมีทางลาดและทางยกระดับ กว้าง 20 cm ความยาวทางลาดไม่น้อยกว่า 60 cm สูง 5 cm



5. มีบล็อก หรือแท่น ขนาด 10x10x5 cm (กว้าง x ยาว x สูง) เพื่อเป็นตำแหน่งวาง Target



6. Obstacle หรืออุปสรรค มีขนาด 10cm x 10cm x 10cm (กว้าง x ยาว x สูง) เป็นลักษณะกล่อง สีเขียวเข้ม ทำจากวัสดุใด ๆ และต้องยึดติดลงบนสนาม ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้



7. START Gate และ FINISH Gate มีขนาด 25cm x 25cm (กว้าง x สูง)

8. การกำหนดภารกิจ จำนวนและรูปแบบของภารกิจ จะถูกกำหนดตามจำนวนผู้เข้าร่วมและระดับความยากของการแข่งขัน ซึ่งเป็นสิทธิ์ของผู้จัดงานแต่เพียงผู้เดียว