

ข้อกำหนดเพิ่มเติมกติกาหุ่นยนต์บังคับมือ
งานศิลปหัตถกรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

1. วัสดุอุปกรณ์ทุกอย่างเตรียมมา และต้องนำมาทำเองทั้งหมดในวันแข่งขัน รวมทั้งชุดเก็บร็อบล็อกไม่ให้ประกอบมาก่อน ยกเว้นรีโมทคอนโทรล
2. นำแบบร่างมาได้ (ห้ามเขียนลงวัสดุที่จะทำ หรือเขียนใส่กระดาษแข็งแล้วมาปะทาบ)
3. ในการจัดสร้างหุ่นยนต์ และการส่งหุ่นยนต์เก็บ จะต้องไม่เกินเวลาที่กำหนด (เวลาจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน)
4. ให้ทุกทีมเตรียมกล่องใส่หุ่นยนต์(พร้อมเขียนชื่อโรงเรียน พร้อมเบอร์โทร.ครูที่ปรึกษา)
5. การแข่งขันแต่ละทีมจะแข่งขันสองรอบ ในรอบที่สองทีมที่มีคะแนนน้อยจะเป็นผู้แข่งขันก่อน) และเลือกเอาคะแนนรอบที่ดีที่สุด
6. อนุญาตให้นำผู้ควบคุมทีมเข้าไปในบริเวณที่จัดไว้ให้นักเรียนสร้างและประกอบหุ่นยนต์
7. เมื่อส่งหุ่นยนต์แล้วให้นำวัสดุอุปกรณ์ทุกอย่างกลับไป
8. ในวันแข่งขันถ้าต้องการแก้ไขหรือหุ่นยนต์ต้องแจ้งกรรมการก่อนทุกครั้ง (การอนุญาตจะอยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ)
9. แบตเตอรี่สามารถเปลี่ยนได้ในแต่ละรอบ หรือในขณะที่แข่งขันก็ได้ แต่จะถือว่าเกิดข้อขัดข้องกับหุ่นยนต์ต้องนำมาแก้ไขที่เริ่มต้น และถูกหักคะแนน 5 คะแนน

หุ่นยนต์บังคับมือระดับประถมศึกษา

1. เมื่อนักเรียนพร้อมที่จะแข่งขันแล้วให้นักเรียนที่ควบคุมหุ่นยนต์เป็นผู้กดปุ่มเวลาเอง และเมื่อทำภารกิจเสร็จให้นำหุ่นยนต์กลับไปไว้ที่จุดเริ่มต้น และผู้ควบคุมหุ่นยนต์เป็นผู้หยุดเวลาเอง ในกรณีที่เวลาหมดก่อนทำภารกิจเสร็จ กรรมการจะเป็นผู้ให้สัญญาณ
2. การชนสิ่งกีดขวางจะถูกหักคะแนนเมื่อสัมผัสหรือสิ่งกีดขวางเคลื่อนออกจากจุด (โดยจะไม่มีการนำสิ่งกีดขวางที่สัมผัสออกนอกสนาม) และจะเริ่มนับคะแนนเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง
3. การทำภารกิจ ระวังกำแพงต้องเคลื่อนออกจากจุดที่กำหนด
4. การแข่งขันจะคัดเลือกทีมที่เป็นตัวแทน จำนวน 10 ทีม ในกรณีที่ มีทีมที่คะแนน และเวลาเท่ากัน(เช่นลำดับที่ 9-11) จะให้แข่งขันใหม่ เพื่อให้ได้ตัวแทนครบตามที่กำหนด

หุ่นยนต์บังคับมือระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1. เมื่อนักเรียนพร้อมที่จะแข่งขันแล้วให้นักเรียนที่ควบคุมหุ่นยนต์เป็นผู้กดปุ่มเวลาเอง และเมื่อทำภารกิจเสร็จให้นำหุ่นยนต์กลับไปไว้ที่จุดเริ่มต้น และผู้ควบคุมหุ่นยนต์เป็นผู้หยุดเวลาเอง ในกรณีที่เวลาหมดก่อนทำภารกิจเสร็จกรรมการจะเป็นผู้ให้สัญญาณ
2. การชนสิ่งกีดขวางจะถูกหักคะแนนเมื่อสัมผัสหรือสิ่งกีดขวางเคลื่อนออกจากจุด (โดยจะไม่มีการนำสิ่งกีดขวางที่สัมผัสออกนอกสนาม) และจะเริ่มนับคะแนนเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง

3. การทำภารกิจจะต้องข้ามสะพานก่อนจึงจะสามารถมาเก็บลูกปิงปองเพื่อหยุดเวลาได้
4. ในขณะที่แข่งขันถ้าต้องการปรับหุ่นยนต์ หรือหุ่นยนต์สูญเสียการทรงตัว เมื่อนำหุ่น ไปปรับแก้แล้วต้องนำมาวางยังจุดเริ่มต้นก่อน(โดยถูกหัก 5 คะแนน)
5. ในกรณีที่ตกสะพาน
 - 5.1 ถ้าตกขณะข้ามไป ให้นำหุ่นยนต์กลับมาเริ่มใหม่ที่จุดสตาร์ท
 - 5.2 ถ้าตกสะพานขณะกลับ ให้ตั้งหุ่นยนต์เริ่มต้นที่ ต้นสะพานจากกลับ และถ้าหากมีวัตถุติดอยู่ที่กะบะของหุ่นยนต์สามารถคงไว้ที่ตัวหุ่นยนต์ได้ ส่วนที่ล่องหล่นไปห้ามหยิบจับขึ้นหุ่นยนต์โดยมนุษย์ แต่สามารถบังคับหุ่นยนต์มาหยิบจับได้ ยกเว้นวัตถุชิ้นที่ล่องหล่นลงไปในพื้นที่ที่สมมติว่าเป็นน้ำที่ไม่สามารถหิ้วมาใส่หุ่นยนต์ได้ (โดยถูกหัก 5 คะแนน ต่อการตกหนึ่งครั้ง)
6. การแข่งขันจะคัดเลือกทีมที่เป็นตัวแทน จำนวน 10 ทีม ในกรณีที่ มีทีมที่คะแนน และเวลาเท่ากัน(เช่นลำดับที่ 9-11) จะให้แข่งขันใหม่ เพื่อให้ได้ตัวแทนครบตามที่กำหนด

หุ่นยนต์บังคับมือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. เมื่อนักเรียนพร้อมที่จะแข่งขันแล้วให้นักเรียนที่ควบคุมหุ่นยนต์เป็นผู้คัปุมเวลาเอง และเมื่อทำภารกิจเสร็จให้นำหุ่นยนต์กลับไปไว้ที่จุดเริ่มต้น และผู้ควบคุมหุ่นยนต์เป็นผู้หยุดเวลาเอง ในกรณีที่เวลาหมดก่อนทำภารกิจเสร็จ กรรมการจะเป็นผู้ให้สัญญาณ
2. การชนสิ่งกีดขวางจะถูกหักคะแนนเมื่อสัมผัสหรือสิ่งกีดขวางเลื่อนออกจากจุด (โดยจะไม่มีการนำสิ่งกีดขวางที่สัมผัสออกนอกสนาม) และจะเริ่มนับคะแนนเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง
3. การรับ-ส่งวัตถุ ถ้าตกพื้นในฝั่งใดให้หุ่นยนต์ตัวนั้นเป็นตัวเก็บ
4. การแข่งขันจะคัดเลือกทีมที่เป็นตัวแทน จำนวน 10 ทีม ในกรณีที่ มีทีมที่คะแนน และเวลาเท่ากัน(เช่นลำดับที่ 9-11) จะให้แข่งขันใหม่ เพื่อให้ได้ตัวแทนครบตามที่กำหนด

คณะกรรมการหุ่นยนต์บังคับมือ