

กฎข้อบังคับทั่วไป (General Rule) สำหรับปี 2026

0. รุ่นผู้เข้าแข่งขัน

ให้เป็นไปตามข้อกำหนดของแต่ละกติกา

1. ข้อบังคับทั่วไป

1.1. หุ่นยนต์และวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ

1.1.1. **On-site construction:** ผู้เข้าแข่งขัน (ทีม) ต้องนำวัสดุ เครื่องมือ และอุปกรณ์ของตนเองมาที่สถานที่แข่งขัน และต้องถอดชิ้นส่วนหุ่นยนต์ทั้งหมดก่อนเริ่มการก่อสร้าง

1.1.2. **Pre-built events:** ผู้เข้าแข่งขัน (ทีม) ต้องสร้างหุ่นยนต์ล่วงหน้าเพื่อแข่งขัน และอาจได้รับเวลาในการสร้างหรือซ่อมแซมตามความจำเป็นหลังจากเริ่มการแข่งขัน

1.2. สิ่งของที่ห้ามนำเข้าในระหว่างการแข่งขัน

1.2.1. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องมือ อุปกรณ์ หรือหุ่นยนต์เข้าไปในสนามแข่งขันระหว่างการแข่งขัน เครื่องมือ อุปกรณ์ และหุ่นยนต์ที่จำเป็นทั้งหมดจะต้องอยู่ในความครอบครองของผู้เข้าแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน หากพบการนำสิ่งเหล่านี้เข้าสนามแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ทันที

1.2.2. **พักกลางวัน:** เวลาพักกลางวันรวมอยู่ในเวลาแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถนำสิ่งของใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันออกไปนอกสถานที่แข่งขันได้ เมื่อกลับเข้ามาในสถานที่หลังจากพักกลางวัน จะไม่สามารถนำสิ่งของเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันเข้ามาในสถานที่ได้ หากถูกจับได้ผู้เข้าแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ทันที

1.2.3. **การใช้คอมพิวเตอร์:** หากจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการแข่งขัน ผู้แข่งขัน (ทีม) จะต้องเตรียมคอมพิวเตอร์มาเอง โดยคุณสมบัติจะจำกัดให้ใช้เฉพาะโน้ตบุ๊กที่มีแบตเตอรี่ในตัวเท่านั้น ทั้งนี้ เพื่อป้องกันการรั่วไหลของไฟฟ้าในสถานที่แข่งขันไม่เสถียร

1.3. ห้ามติดต่อสื่อสารกับบุคคลภายนอก

1.3.1. **ในระหว่างการแข่งขัน** ผู้เข้าร่วมไม่สามารถติดต่อกับบุคคลอื่นภายนอก ผ่านโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือวิธีการอื่นใด ใครก็ตามที่ถูกจับได้ว่ากระทำการเช่นนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ทันที

1.3.2. **รายการที่อนุญาต:** อนุญาตให้นำโทรศัพท์มือถือได้ แต่ต้องปิดเครื่องขณะอยู่ในสถานที่แข่งขัน และใครก็ตามที่ถูกจับได้ว่าใช้โทรศัพท์มือถือภายในสถานที่แข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ทันทีไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม และหากผู้เข้าแข่งขันจำเป็นต้องตรวจสอบเวลาระหว่างการแข่งขัน จะต้องตรวจสอบกับผู้ตัดสินหรือตรวจสอบเวลาบนแล็ปท็อปของตน

1.3.3. **สิ่งของที่ถูกจำกัด/ต้องห้าม:** ไม่อนุญาตให้พกพาสิ่งของต่อไปนี้และจะส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์เมื่อตรวจพบ

1.3.3.1. สื่อจัดเก็บข้อมูล เช่น MP3, PMP, เมมโมรี่สติ๊ก USB เป็นต้น (อย่างไรก็ตาม อนุญาตให้ใช้เมมโมรี่สติ๊ก USB ในบางการแข่งขัน และอาจพกติดตัวไปได้หลังจากการตรวจสอบเบื้องต้นโดยเจ้าหน้าที่)

1.3.3.2. โปรแกรมและคู่มือที่เกี่ยวข้องกับหุ่นยนต์

THAILAND ROBOT LEAGUE



1.3.4. การโกง: ใครก็ตามที่ถูกจับได้ว่าโกงจะถูกตัดสิทธิ์และถูกไล่ออกจากการแข่งขัน และหากเป็นเช่นนั้น การตัดสิทธิ์จะมีผลกับทุกการแข่งขันที่เกิดขึ้นของผู้เข้าแข่งขันที่ถูกตรวจพบ

1.3.4.1. พฤติกรรมการโกงที่สามารถไล่ออกได้

- 1.3.4.1.1. การเข้าร่วมแข่งขันแทนผู้อื่น
- 1.3.4.1.2. ซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนหุ่นยนต์กับทีมอื่นในขณะที่ทำการแข่งขัน
- 1.3.4.1.3. อ้างอิงคู่มือหรือวัสดุระหว่างการผลิติดิจิทัลการแข่งขันแบบ on-site construction
- 1.3.4.1.4. การใช้ชิ้นส่วนที่ไม่เป็นไปตามข้อกำหนด
- 1.3.4.1.5. สัมผัสหรือทำลายหุ่นยนต์ แล็บท็อป หรือทรัพย์สินของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น
- 1.3.4.1.6. การใช้ชิ้นส่วนหรือหุ่นยนต์ที่ไม่ผ่านการตรวจสอบก่อนเริ่มการแข่งขัน

1.3.5. การตัดสิทธิ์ การกระทำต่อไปนี้ จะทำให้ผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสิทธิ์

- 1.3.5.1. สื่อสารกับผู้ชม, ผู้ควบคุมทีม และผู้เข้าร่วมแข่งขันคนอื่น ๆ
- 1.3.5.2. การไม่เชื่อฟังคำสั่งจากผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ และพฤติกรรมที่ก่อกวนและไม่เป็นระเบียบ

1.4. **รูปแบบและบัตรประจำตัว:** ต้องสวมใส่/มีรูปแบบและบัตรผู้เข้าร่วมที่ออกให้ เพื่อเข้าสถานที่การแข่งขัน โดยไม่มีข้อยกเว้น

1.5. **ผลการแข่งขันและการลงชื่อ:** การตรวจสอบ ผู้เข้าร่วมจะต้องตรวจสอบและลงนามในผลการแข่งขันทันทีหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันกับเจ้าหน้าที่ เมื่อลงนามแล้วจะไม่สามารถโต้แย้งผลการแข่งขันได้

1.6. การจัดที่นั่งและการใช้ไฟฟ้า

- 1.6.1. **การจัดที่นั่ง:** ผู้จัดการอาจกำหนดการจัดที่นั่งตามดุลยพินิจของตน และการไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้จัดการจะถือเป็นความพยายามที่จะโกงและจะส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์
- 1.6.2. **การใช้ไฟฟ้า:** ผู้เข้าร่วมแต่ละคนจะนั่งที่โต๊ะที่มีคนสองคนต่อโต๊ะ และผู้เข้าร่วมแต่ละทีมจะได้รับช่องจ่ายไฟ 1 ช่อง อย่างไรก็ตาม อนุญาตให้นำปลั๊กพ่วงมาเองได้หากจำเป็น

1.7. การมอบหมายผู้เข้าแข่งขันและให้เวลาฝึกซ้อม

- 1.7.1. ผู้ตัดสินและผู้ดำเนินรายการจะให้เวลาผู้เข้าร่วมในการฝึกซ้อมเท่าเทียมกัน
- 1.7.2. ผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่อาจจัดสรรสนามแข่งขันและสนามฝึกซ้อมเพิ่มเติมเพื่ออำนวยความสะดวกในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงความยากของการแข่งขันและจำนวนผู้เข้าร่วม
- 1.7.3. ผู้ตัดสินสามารถจำกัดระยะเวลาและจำนวนการฝึกซ้อมต่อผู้เข้าร่วม
- 1.7.4. เกมทั้งหมดเริ่มพร้อมกัน แต่เวลาฝึกซ้อม เวลารอ เวลาในการแข่งขันเกม เวลาสิ้นสุดแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของการแข่งขัน

1.8. สภาพแวดล้อมของสถานที่จัดงาน

- 1.8.1. **การรบกวนของแสง:** ผู้เข้าร่วม (ทีม) ต้องเตรียมและสร้างหุ่นยนต์เพื่อให้สามารถทำงานได้ตามความสว่างของแสงและการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากแสงในร่ม แสงแดด การถ่ายภาพ ฯลฯ
- 1.8.2. **การรบกวนสัญญาณ:** ผู้เข้าร่วม (ทีม) ต้องเตรียมและสร้างหุ่นยนต์เพื่อให้สามารถทำงานได้โดยไม่มีการรบกวนจากสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และอุปกรณ์สื่อสาร

1.9. กฎของสถานที่จัดงาน

- 1.9.1. กฎทั้งหมดอยู่ภายใต้ข้อบังคับ ซึ่งใช้แทนที่กฎทั่วไป
- 1.9.2. เฉพาะผู้เข้าแข่งขันเท่านั้นที่ได้รับอนุญาตให้เข้าสถานที่แข่งขัน

THAILAND ROBOT LEAGUE



1.9.3. ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้รับอนุญาตให้ออกจากสถานที่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไปพร้อมกับเจ้าหน้าที่เมื่อใช้ห้องน้ำ และจะได้รับค่าเตือนหากพวกเขาไปโดยพลการ และจะถูกตัดสิทธิ์หากพวกเขาถูกเตือน 2 ครั้ง

1.10. การดำเนินการงานการแข่งขัน

1.10.1. ผู้เข้าแข่งขัน (หรือทีม) ต้องตรวจสอบวิธีการจัดกิจกรรมที่ตนเข้าร่วมผ่านประกาศหรือข้อบังคับของเว็บไซต์ ในกรณีที่ไม่มีประกาศแยกต่างหาก ให้ดำเนินการแข่งขันแบบตัวต่อตัว (ออฟไลน์)

1.11. ข้อจำกัดในการเข้าร่วมการแข่งขันมากกว่า 1 เกมการแข่งขัน

1.11.1. สำหรับการแข่งขันที่ตัดสินหรือการแข่งขันแบบทีม หากคุณเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่ 2 กิจกรรมขึ้นไป จะต้องมีคนใดคนหนึ่งในสมาชิกทีมแสดงตน ณ สถานที่แข่งขันนั้นๆ

1.11.2. สำหรับการแข่งขันแบบเดี่ยว ผู้เข้าแข่งขันได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมมากกว่าหนึ่งรายการในวันเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าแข่งขันจะต้องรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวสำหรับบทลงโทษใดๆ ที่เกิดจากการเข้าร่วมหลายการแข่งขัน

1.12. ห้ามรบกวนการแข่งขัน

1.12.1. ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเกมของผู้เล่นคนอื่นด้วยการตะโกน ขยับที่นั่ง ส่งเสียงดัง หรือก่อความวุ่นวาย ผู้ฝ่าฝืนจะได้รับค่าเตือนทันทีและจะถูกไล่ออกหากถูกเตือนอีกครั้ง

1.13. มารยาทในเกมการแข่งขัน

1.13.1. ทีมที่เข้าร่วมจะต้องแสดงพฤติกรรมที่สุภาพเมื่อโต้ตอบกับทีมตรงข้าม ห้ามล่วงละเมิด พฤติกรรมที่ไร้น้ำใจนักกีฬา และจงใจทำร้ายทีมอื่นโดยเด็ดขาด ผู้เข้าร่วมที่พบว่าละเมิดกฎเหล่านี้อาจถูกลงโทษหรือถูกตัดสิทธิ์ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการกระทำผิด

1.13.2. ในระหว่างการแข่งขัน กรรมการอาจถามคำถามผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับประสิทธิภาพและการสร้างหุ่นยนต์ของผู้เข้าแข่งขัน ผู้เข้าร่วมที่พบหรือสงสัยว่ามีการประพฤติมิชอบหรือการโกงในรูปแบบใด ๆ อาจถูกลงโทษ

1.13.3. ผู้เข้าร่วมจะต้องรักษาสภาพแวดล้อมที่สะอาด และอาจถูกลงโทษหากไม่รักษาพื้นที่ของทีมให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสม

1.14. อื่น ๆ / วินัย

1.14.1. อาจมีการลงโทษทางวินัยกับผู้เข้าร่วม โค้ช ผู้ชม หรือบุคคลอื่นใด และจะไม่มีบททบทวนการตัดสิน **รายละเอียดตามภาคผนวก**

1.14.2. มีการดำเนินการทางวินัยและบทลงโทษสำหรับแต่ละเกมการแข่งขันลงทะเลเบียนแข่งขัน

1.14.3. พฤติกรรมที่รุนแรง ดุหมั่น ดุหมิ่น หรือข่มขู่ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เข้าแข่งขันในที่พักของการแข่งขันจะได้รับการปฏิบัติเหมือนกับที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน

1.14.4. สำหรับการละเมิดโดยผู้เข้าร่วม โค้ช ที่ปรึกษา/ผู้ปกครอง และทีมในเครือ (ที่ลงทะเลเบียน) องค์การในเครือ (ที่ลงทะเลเบียน) อาจถูกลงโทษทางวินัยเนื่องจากละเลยหน้าที่ในการกำกับดูแล

1.14.5. กรณีใด ๆ ที่ไม่ครอบคลุมในที่นี้ แต่อาจถือเป็นวินัยอาจได้รับการพิจารณาและตัดสินโดยคณะกรรมการจัดงานตามระเบียบที่เกี่ยวข้อง

1.14.6. หากคุณถูกตัดสินว่ามีความผิดในกรณีที่ไม่รวมอยู่ในประเภทวินัยนี้ คุณอาจต้องรับโทษตามภาคผนวกของมาตรา 3 ขอบหาหมิ่นประมาท

THAILAND ROBOT LEAGUE



ภาคผนวก

ประเภท	เนื้อหา	มาตรฐานและข้อบังคับ		
		ผู้เข้าร่วม/ทีม	ครูฝึก/ผู้ฝึกสอน	ผู้ชม หรือ อื่นใด
1. ความผิดทั่วไปในการแข่งขัน	เตือนและการไล่ออกโดยผู้ตัดสิน	ตามกฎหมายและข้อบังคับของการแข่งขัน		
2.ความผิดที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันเฉพาะ	A. พฤติกรรมรุนแรง	การไล่ออกและการยึดเหรียญ	ข้อกล่าวหาทางอาญา ห้ามเข้าสนาม ไล่ออก	ข้อหาทางอาญาและห้ามเข้าสนามแข่งขัน
	ความรุนแรงต่อผู้เข้าร่วม			
	ความรุนแรงต่อผู้ตัดสิน			
	ความรุนแรงต่อผู้ดูแล			
	ความรุนแรงต่อวัตถุอันตราย			
	B. พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ดูหมิ่น และคุกคาม	- ดักเตือน - ห้ามเข้าร่วมงาน 1 ปี - การยึดเหรียญรางวัล	- ห้ามเข้าร่วมงาน 1 ปี	
	C. พฤติกรรมก่อกวน			
	การบุกรุกในสนามแข่งขัน	- ห้ามเข้าร่วมงาน 2 ปี หรือน้อยกว่า	- ห้ามเข้าร่วมงาน 2 ปี หรือน้อยกว่า	
	สิ่งอำนวยความสะดวกและการก่อกวน	การชดเชยความเสียหาย	การชดเชยความเสียหาย	
	ยุยงปลุกปั่นและยุยงให้เกิดความรุนแรง ขว้างสิ่งสกปรก	การตัดสินสิทธิ์		
ช่วยเหลือและสนับสนุนความไม่สงบเรียบร้อยของฝูงชน		ระงับการแข่งขัน		
การประท้วงคำตัดสินและการร้องเรียนมากเกินไป	ดักเตือน ระงับการแข่งขัน	ระงับการแข่งขันของทีม		
การสั่งการบนอัฒจันทร์	คำเตือนและการหักคะแนนผลการแข่งขัน -5	ระงับการแข่งขันของทีมและลดอันดับในการจัดอันดับ		

THAILAND ROBOT LEAGUE

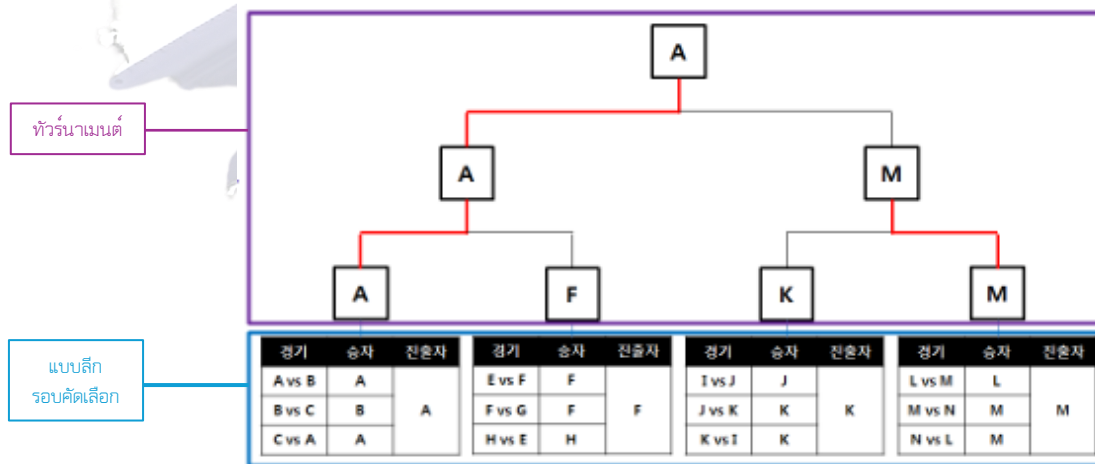


ประเภท	เนื้อหา	มาตรฐานและข้อบังคับ		
		ผู้เข้าร่วม/ทีม	ครูฝึก/ผู้ฝึกสอน	ผู้ชม หรือ ไม่ ระบุ
	D. การจัดการที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน			
	การให้สินบนสตาฟและการรั่วไหลของ mission map *สตาฟจะถูกปรับ 10 เทาของค่าลงทะเบียนและถูกจำกัดไม่ให้เข้าร่วม*	ลบผลการแข่งขันของปีปัจจุบันทั้งหมด	ระงับการแข่งขันของทีม	
3. พฤติกรรมหมิ่นประมาท	การดูหมิ่นสมาคม, ชมรมฯ, การแข่งขันหุ่นยนต์โอลิมปิกนานาชาติ หรือผู้เข้าร่วม	ถูกระงับเป็นเวลา 1 ปีขึ้นไป – การไล่ออกและเพิกถอนรางวัลสำหรับปีนั้น		
4. การปรักปรำหรือการให้การเท็จ	บิดเบือนหรือกล่าวหาผู้อื่นเพื่อให้ถูกลงโทษ	ลบผลรางวัลทั้งหมด	ถูกแบนอย่างถาวร	แบน 1 ปี

2. การแข่งขัน (ทั่วไป)

2.1. ขั้นตอนการแข่งขัน

2.1.1. การแข่งขันจะจัดขึ้นในระบบลีก โดยผู้เข้าร่วมที่ผ่านการคัดเลือกจะเข้ารอบต่อไปในการแข่งขันแบบทัวร์นาเมนต์



ขั้นตอนการคัดเลือก

2.1.2. การแข่งขันระบบลีก

2.1.2.1. จับฉลากแบ่งกลุ่ม: ผู้เข้าร่วมทุกคนจะถูกสุ่มจับฉลากจากโปรแกรมการแข่งขันของผู้จัดงานเพื่อสร้างกลุ่มลีกที่มีผู้เล่นสามหรือสี่คน

2.1.2.2. คะแนนผู้ชนะและการเลื่อนชั้นในการแข่งขัน: คะแนนจะมอบให้ดังนี้: 3 คะแนนสำหรับการชนะ 1 คะแนนสำหรับการเสมอและ 0 คะแนนสำหรับการแพ้ ผู้เข้าร่วม (ทีม) ที่มีชัยชนะมากที่สุดในการแข่งขันลีกจะผ่านเข้าสู่ทัวร์นาเมนต์ และจำนวนทีมจะประกาศก่อนการแข่งขันขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วม (ทีม) ในการแข่งขัน

THAILAND ROBOT LEAGUE



2.1.2.3. ในกรณีที่เสมอกันเฉพาะในลีก โปรดดูกฎเฉพาะสำหรับแต่ละการแข่งขัน

2.1.3. ทัวรนาเมนต์

2.1.3.1. สายการแข่งขันจะถูกกำหนดแบบสุ่มโดยโปรแกรมการแข่งขันของผู้จัดงานหลังจากที่การแข่งขันลีกทั้งหมดจบลง โดยมีการแข่งขันรอบคัดเลือกของทัวรนาเมนต์

2.1.3.2. ในกรณีที่เสมอกัน จะมีการต่อเวลาพิเศษเพื่อตัดสินผู้ชนะ โปรดดูกฎเฉพาะสำหรับการแข่งขันแต่ละประเภท

2.1.3.3. การต่อเวลาพิเศษจะเริ่มขึ้นหลังจากที่เริ่มการแข่งขันแล้ว และการเวลาต่อเวลาพิเศษแต่ละช่วงจะถูกกำหนดโดยกฎของแต่ละเกมการแข่งขัน

2.2. โปรแกรมและการควบคุม

2.2.1. หุ่นยนต์ต้องสามารถขับเคลื่อนเองหรือควบคุมโดยตัวควบคุม ขึ้นอยู่กับกฎเฉพาะของแต่ละเกมการแข่งขัน

2.2.2. หากหุ่นยนต์เปิดใช้งานก่อนที่ผู้ตัดสินจะประกาศเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขัน (ทีม) จะถูกตัดสิทธิ์

2.2.3. มาตรฐานการสื่อสารสำหรับการควบคุม

2.2.3.1. อนุญาตเฉพาะการสื่อสารไร้สาย Zigbee/Bluetooth/Wi-Fi/2.4GHz เท่านั้น

2.2.3.2. อนุญาตให้ใช้สมาร์ทโฟนเป็นตัวควบคุมได้ แต่จะต้องอยู่ในโหมดเครื่องบิน มิฉะนั้นผู้เข้าแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์

2.2.3.3. หากมีการเชื่อมต่อที่ผิดพลาดและจำเป็นต้องเปลี่ยนช่องทางสามารถทำได้ต่อหน้าผู้ตัดสิน แต่หากไม่สามารถทำการแข่งขันได้ภายในเวลาที่กำหนดทั้งสองทีมจะถูกตัดสิทธิ์

2.2.3.4. การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือบางรายการ อาจอนุญาตให้มีการควบคุมแบบมีสาย

2.3. การเลือกใช้และดัดแปลงหุ่นยนต์

2.3.1. ผู้เข้าร่วม (ทีม) สามารถสร้างและดัดแปลงหุ่นยนต์ของตนได้อย่างสร้างสรรค์ และไม่จำกัดเฉพาะชุดหุ่นยนต์เท่านั้น

2.4. บันทึกการแข่งขัน

2.4.1. **ขั้นตอน: การแข่งขันแบบ Record game** จะแข่งขัน 2 รอบ โดยจะมีการให้ระยะเวลาการแก้ไขระหว่างแต่ละรอบ

2.4.2. **ข้อกำหนดสนาม:** ผู้จัดงานสามารถกำหนดสนามตามจำนวนผู้เข้าแข่งขันและความยากของแต่ละภารกิจ

2.4.3. **การสร้างหุ่นยนต์และเวลาฝึกซ้อม:** เวลาในการประกอบหุ่นยนต์และฝึกซ้อม มีได้สูงสุด 3 ชั่วโมง

2.4.3.1. ผู้เข้าแข่งขัน (หรือทีม) สามารถฝึกซ้อมในสนามที่กำหนดให้ ได้จนกว่าจะสิ้นสุดเวลาการประกอบและฝึกซ้อมที่ประกาศในวันแข่งขัน และสามารถฝึกซ้อมในสนามที่กำหนดให้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ฝึกซ้อมในสนามที่ไม่ได้รับการกำหนดให้

2.4.3.2. เมื่อสิ้นสุดเวลาสร้างและฝึกซ้อม หุ่นยนต์จะต้องหยุด ผู้แข่งขันจะต้องหยุดทำการซ้อม ซึ่งจะต้องดำเนินการตามข้อ 1.12

2.4.4. **รอบที่ 1:** การแข่งขันรอบแรกจะเริ่มขึ้นทันทีหลังจากการสร้างหุ่นยนต์และช่วงฝึกซ้อม หากรวมอาหารกลางวันในช่วงเวลาการแข่งขันช่วงแรกควรเป็นหลังอาหารกลางวัน

2.4.4.1. **การเตรียมการ:** ผู้เข้าแข่งขัน (หรือทีม) ทุกคนนำหุ่นยนต์ไปยังสถานที่ที่กำหนดและรอบปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ในแต่ละสนาม

THAILAND ROBOT LEAGUE



2.4.4.2. รอบหลังการแข่งขัน: ผู้เข้าแข่งขัน (หรือทีม) ทุกคนต้องรอคิวจนกว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะแข่งเสร็จ โดยยังไม่กลับไปยังที่นั่งของตนเอง เป็นการจำกัดการดัดแปลงหุ่นยนต์หรือโปรแกรม และเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขัน (หรือทีม) ทุกคนมีเวลาที่เท่ากัน

2.4.4.3. เวลาในการแก้ไข: จะมีเวลาเพิ่มเติมสำหรับการดัดแปลงและฝึกซ้อมหุ่นยนต์หลังจากสิ้นสุดรอบแรกของแต่ละกิจกรรม ซึ่งจะประกาศในวันที่ทำการแข่งขัน

2.4.5. รอบที่ 2: รอบที่สองจะเกิดขึ้นทันทีหลังจากหมดระยะเวลาในการแก้ไข

2.4.5.1. การเตรียมการ: ทำตามหัวข้อ 2.4.4.1

2.4.5.2. สแตนด์บายหลังการแข่งขัน: ผู้เข้าร่วมทุกคนจะกลับไปที่นั่งหลังจากจบการแข่งขันและปฏิบัติตามคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้ตัดสิน

**** หากผู้เข้าร่วมคนอื่นประสงค์จะอุทธรณ์ผลการแข่งขัน สามารถทำได้ผ่านแบบฟอร์มบนเว็บไซต์ทางการของการแข่งขันนั้นๆ ผู้จัดงานจะจัดคณะกรรมการตรวจสอบและแจ้งให้ผู้สมัครทราบ ****

THAILAND
ROBOT
LEAGUE