



กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ไต่ราวจากโครงสร้างชิ้นงาน 3 มิติ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้การออกแบบหุ่นยนต์ไต่ราวด้วยโปรแกรมออกแบบชิ้นงาน 3 มิติ
2. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้การประกอบหุ่นยนต์ไต่ราว

กติกาการแข่งขัน

1. การแข่งขันจะเป็นการแข่งขันแบบแบ่งสาย สายละ 4 ทีม แข่งขันแบบพบกันหมด โดยหาที่ 1 และ 2 ของแต่ละสาย เข้ารอบต่อไป (จับฉลากแบ่งกลุ่ม และสายการแข่งขัน) ขึ้นอยู่กับจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน
2. การแข่งขันจะแข่งพร้อมกัน 2 ทีม แข่งแบบ 2 ใน 3 (สลับสนามกัน) ตั้งแต่รอบแรกถึงรอบชิง
3. การแข่งขันจะไม่อนุญาตให้ครูผู้ควบคุมทีม ช่วยแก้ไขหุ่นยนต์ให้นักเรียน หากพบ จะขอปรับให้อีกทีมเป็นผู้ชนะ
4. ระหว่างการแข่งขันจะอนุญาตให้แก้ไขหุ่นยนต์ได้
5. หากถึงเวลาการแข่งขัน จะให้เวลา 3 นาทีในการเรียกทีมเข้าแข่ง หากไม่สามารถเข้าแข่งในระยเวลาดังกล่าว จะขอปรับให้อีกทีมเป็นผู้ชนะ
6. เรียงลำดับผู้ชนะตั้งแต่ 1 ถึง 4

กติกาหุ่นยนต์ไต่ราว

1. อนุญาตให้มอเตอร์ขนาดใดก็ได้
2. อนุญาตให้แบตเตอรี่ขนาดใดก็ได้
3. หุ่นยนต์ต้องทำจากพลาสติก 3 มิติเท่านั้น ยกเว้น (มอเตอร์ น็อต แบตเตอรี่)
4. แบตเตอรี่ต้องติดอยู่บนตัวหุ่นยนต์
5. ต้องมีสวิตช์เปิด-ปิดหุ่นยนต์

กติกาการปล่อยตัว

1. ปล่อยตัว ณ จุด Start ที่ระยะทางเท่ากันทั้ง 2 หุ่น
2. ห้ามจับหรือประคองหุ่นยนต์ตลอดการแข่งขัน
3. หากปล่อยตัวแล้วหุ่นยนต์หยุด หรือไม่หล่น หรือไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ ให้แก้ไข และปล่อยตัวในตำแหน่งที่หยุด หรือผู้แข่งขันจับหุ่นยนต์

สนามแข่งขัน

1. สนามแข่งขันเป็นเชือกไนลอนขนาด 1 เซนติเมตร ความยาวสนาม 6 เมตร
2. ความสูงจากพื้น 1.5 เมตร