

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์เยาวชน ส.ส.ท. - สพฐ. ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2560

ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ประเภท Battleballz Robot – หุ่นยนต์ยิงลูกบอลประจัญบาน

วันที่ 17 และ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เป็นการแข่งขันหุ่นยนต์กึ่งอัตโนมัติควบคุมด้วยรีโมตคอนโทรลไร้สายที่ติดต่อสื่อสารกันด้วยข้อมูล
อนุกรม เคลื่อนที่เพื่อนำลูกบอลแบบพิเศษที่เรียกว่า floorball เข้าประตูฝ่ายตรงข้าม ทีมที่นำลูกฟลอร์บอลเข้า
ประตูฝ่ายตรงข้ามได้มากกว่าเมื่อหมดเวลาแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ

หมวดที่ 1 รุ่น/ผู้แข่งขัน

ข้อที่ 1

1.1 ใน 1 ทีมมีสมาชิก 2 คน

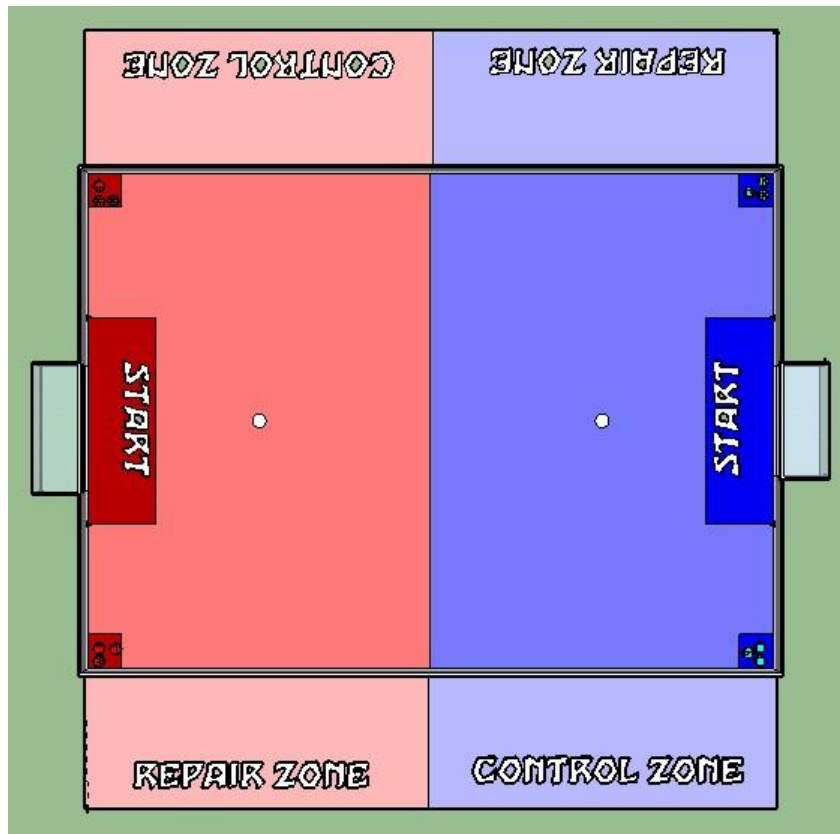
1.2 ต้องศึกษาในระดับมัธยมศึกษาในสถานศึกษาเดียวกัน และผ่านการอบรมและแข่งขันในรอบ
คัดเลือกมาก่อนหน้านี้

1.3 มีครูที่ปรึกษาที่สังกัดในสถานศึกษาเดียวกับผู้แข่งขัน 1 ท่าน

หมวดที่ 2 รูปแบบสนามแข่งขัน

ข้อที่ 2

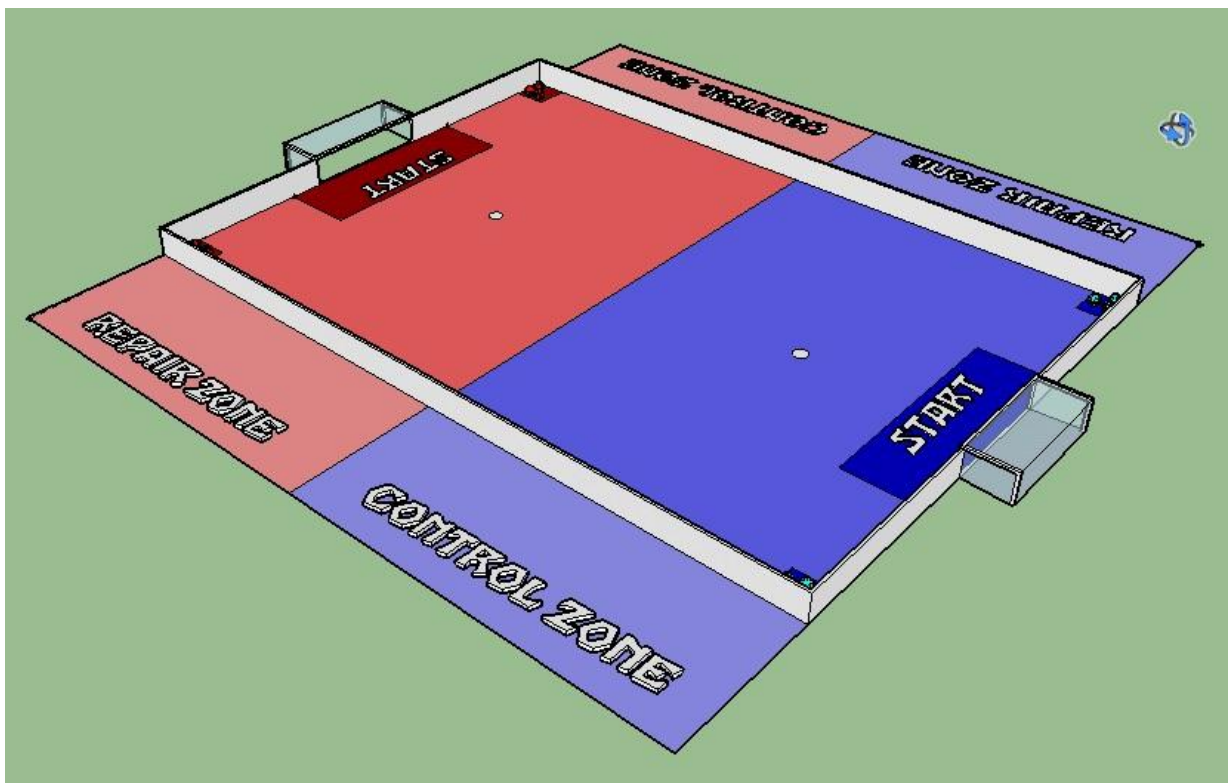
2.1 สนามแข่งขันมีภาพรวมแสดงตามรูป มีขนาด 3.60 x 5.00 เมตร ประกอบด้วยเส้นแบ่งแดน, จุด
สำหรับวางลูกฟลอร์บอล 4 จุด, ประตู 2 ฝั่ง, จุดเริ่มต้น, พื้นที่ซอมแซม และพื้นที่ควบคุม



2.2 พื้นสนามเรียบ อาจมีรอยต่อและระดับที่ต่างกันได้เนื่องจากการสร้างสนาม แต่ไม่เกิน 3 มม.

2.3. มีกำแพงล้อมรอบสูง 20 เซนติเมตร หนา 20 มิลลิเมตร

2.4 ประตูมีความยาว 80 ซม. สูง 20 เซนติเมตร ลึก 30 เซนติเมตร



หมวดที่ 3 ข้อกำหนดของหุ่นยนต์

ข้อที่ 3 คุณสมบัติทางเทคนิค

3.1 ใช้หุ่นยนต์ทีมละไม่เกิน 2 ตัว มีขนาดรวมกันในแนวราบไม่เกิน 50 x 50 ซม. สูงไม่เกิน 50 ซม. น้ำหนักรวมกันไม่เกิน 2 กิโลกรัม

3.2 ใช้บอร์ดควบคุม, รีโมตคอนโทรลไร้สาย ตามที่กรรมการและฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด ห้ามเพิ่มเติมบอร์ดควบคุม หุ่นยนต์ที่เข้าแข่งขันต้องมีการเขียนโปรแกรมเพื่อติดต่อกับรีโมตคอนโทรลไร้สายที่กำหนดให้ และผู้แข่งขันต้องเตรียมการรับมือในกรณีอาจเกิดการรบกวนกันของคลื่นวิทยุหรือแสงอินฟราเรด ในขณะที่ทำการฝึกซ้อมและแข่งขัน

3.3 ใช้มอเตอร์ไฟตรงรุ่น BO1 หรือ BO2 ได้ไม่จำกัดจำนวน (ในชุดอุปกรณ์ที่ฝ่ายจัดการแข่งขันเตรียมให้ มีมอเตอร์ไฟตรง 8 ตัว และเซอร์โวมอเตอร์ 4 ตัว)

3.4 หุ่นยนต์สามารถแยกหรือขยายออกได้ในขณะแข่งขัน

3.5 ไม่จำกัดที่มาของชิ้นส่วนทางกลและอุปกรณ์ประกอบ จะทำเอง, ขึ้นรูปจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ, ดัดแปลงจากของเล่น ทำได้ทั้งสิ้น

3.6 การยึดสกรูและนอตหรืออุปกรณ์ยึดตรึงใดๆ ในตัวหุ่นยนต์จะต้องกระทำอย่างแน่นหนา หากในระหว่างการแข่งขันมีชิ้นส่วนหลุด แดก หัก ลงในสนาม **กรรมการจะไม่นำออก** และอนุญาตให้แข่งขันต่อไปได้ กรรมการไม่อาจรับผิดชอบต่อผลที่กระทบที่เกิดขึ้นในระหว่างที่นำชิ้นส่วนที่หลุดออกนอกสนาม

3.7 ไม่จำกัดคุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมเพื่อควบคุมหุ่นยนต์

3.8 แหล่งจ่ายไฟของหุ่นยนต์ใช้แบตเตอรี่แบบใดก็ได้ แต่ต้องมีแรงดันไฟฟ้าไม่เกิน 9V ต่อการเชื่อมต่อ ใช้ได้ไม่จำกัดจำนวนและความสามารถในการจ่ายกระแสไฟฟ้า ยกตัวอย่างเช่น

3.8.1 แบตเตอรี่อัลคาไลน์ ขนาด AA จำนวน 6 ก้อนต่อชุดต่ออนุกรมกัน รวมได้ 9V แต่ห้ามนำแบตเตอรี่ที่ต่อในลักษณะนี้ 2 ชุดมาต่ออนุกรม เพราะจะทำให้ได้แรงดัน 18V แต่นำมาต่อขนานกันได้ เพราะเมื่อต่อขนานกัน แรงดันขาออกยังเป็น 9V แต่จะมีความสามารถในการจ่ายกระแสไฟฟ้าเพิ่มขึ้น

3.8.2 แบตเตอรี่แบบลิเทียมโพลีเมอร์, ลิเทียมอออน หรือชนิดอื่นที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน ใช้ได้ไม่เกิน 2 เซลต่อชุด ($2 \times 3.7 = 7.4V$) จะใช้กี่ชุดก็ได้ แต่ห้ามนำมาต่ออนุกรมกัน เพราะจะทำให้แรงดันไฟฟ้าเกิน 9V

3.8.3 แบตเตอรี่ตะกั่วกรดที่มีแรงดัน 12V ห้ามใช้ในทุกรณี

3.8.4 ผู้แข่งขันต้องติดตั้งแบตเตอรี่ให้แน่นหนาและป้องกันไม่ให้ได้รับความเสียหายจากการปะทะกันของหุ่นยนต์ที่อาจเกิดขึ้น

3.9 กลไกของหุ่นยนต์ต้องสร้างเพื่อประโยชน์ในการเคลื่อนที่ ยิงหรือเลี้ยงลูกฟลอร์บอล หรือป้องกันลูกฟลอร์บอลเข้าประตูเป็นหลัก

ข้อที่ 4 สิ่งที่ต้องไม่กระทำในการสร้างหุ่นยนต์และระหว่างการแข่งขัน

4.1 ต้องไม่ใช่ชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใดๆ เมื่อติดตั้งแล้วสามารถสร้างความเสียหายแก่สนามแข่งขันในทุกกรณี

4.2 ต้องไม่มีกลไกในการทำลายอุปกรณ์ของคู่ต่อสู้ กรรมการสนามจะเป็นผู้พิจารณาเจตนาของผู้แข่งขันและแจ้งต่อคณะกรรมการหลักเพื่อพิจารณาลงโทษทีม หากทำผิดกติกา ซึ่งอาจมีบทลงโทษให้ปรับแพ้ในการแข่งขันได้

4.3 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้แข่งขันห้ามควบคุมให้หุ่นยนต์ยิงลูกฟลอร์บอลเพื่อทำความเสียหายแก่หุ่นยนต์ฝ่ายตรงข้าม, ผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม, กรรมการสนาม, ผู้ชม และสนามแข่งขันอย่างเด็ดขาด หากพบว่า มีเจตนาละเมิดจะถูกลงโทษ โดยการปรับให้ออกจากการแข่งขันทันที

4.4 หากหุ่นยนต์ตัวใดหรือผู้แข่งขันทีมใดมีเจตนาทำลายหรือทำความเสียหายแก่ลูกฟลอร์บอล จะถูกหัก 10 คะแนนต่อครั้ง และหากทำผิดสองครั้งในนัดเดียวกัน จะถูกปรับแพ้ในการแข่งขันนัดนั้นทันที

หมวดที่ 4 ภารกิจการแข่งขัน

การแข่งขันนี้มีภารกิจคือ นำลูกฟลอร์บอลไปเข้าประตูฝ่ายตรงข้าม ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าเมื่อหมดเวลาการแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ

ข้อ 5 เวลาของการแข่งขัน

เวลาแข่งขันรวม 6 นาที แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 3 นาที

ข้อ 6 การทำประตู

การทำประตูเกิดขึ้นเมื่อ

6.1 ลูกฟลอร์บอลผ่านเส้นประตูเข้าไปทั้งใบและหุ่นยนต์ที่ทำประตูได้ต้องเคลื่อนที่ออกจากประตูทันที

6.2 ลูกฟลอร์บอลที่เข้าประตูไปแล้ว ยังไม่นับว่า ได้คะแนนอย่างเป็นทางการ หุ่นยนต์ฝ่ายรับสามารถนำลูกฟลอร์บอลออกมาจากภายในประตูได้ การนับว่าได้ประตูอย่างเป็นทางการจะเกิดขึ้น หลังจากหมดเวลาการแข่งขันในแต่ละครั้ง โดยกรรมการจะนับจำนวนลูกฟลอร์บอลที่ข้ามเส้นเข้าประตูของแต่ละฝั่ง เพื่อทำการคำนวณคะแนนเมื่อจบการแข่งขันในแต่ละครั้งจะถูกบันทึกเป็นคะแนนดิบ และนำคะแนนของทั้งสองครั้งเวลามารวมกันเป็นคะแนนรวมของแต่ละทีมในการแข่งขันคู่นั้นๆ

ตัวอย่าง : เมื่อจบครั้งแรก ทีม A ทำคะแนนได้ 4 คะแนน ทีม B ทำได้ 2 คะแนน กรรมการจะบันทึกว่า ทีม A นำ 4 ต่อ 2 ก่อนเริ่มต้นครั้งหลัง กรรมการจะนำลูกฟลอร์บอลทั้งหมดมาวางในจุดเริ่มต้นเหมือนตอนเริ่มการแข่งขัน จากนั้นเริ่มทำการแข่งขันในครั้งหลัง ถ้าทีม A ทำได้ 3 คะแนน และทีม B ทำได้ 6 คะแนนให้นำผลของทั้งสองครั้งมารวมกัน ทีมที่ได้จำนวนคะแนนมากกว่า จะเป็นผู้ชนะ จากตัวอย่าง ทีมที่ชนะคือทีม B เนื่องจากทำได้ 8 คะแนน ส่วนทีม A ทำได้ 7 คะแนน

ข้อ 7 เกี่ยวกับลูกฟลอร์บอล

7.1 ในการแข่งขันแต่ละนัดจะมีลูกฟลอร์บอลทั้งสิ้น 12 ลูก แบ่งเป็น 2 สี สีละ 6 ลูก (ในที่นี้ขอใช้สีแดงและน้ำเงินในการอธิบาย ในการแข่งขันจริงอาจเป็นสีอื่นได้)

7.2 ลูกฟลอร์บอลคือลูกบอลพลาสติกที่ใช้ในการแข่งขัน Floorball มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 72 มิลลิเมตร มีรูที่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 เซนติเมตรรอบลูกบอล เพื่อลดแรงต้านอากาศและแรงเสียดสีกับพื้นสนาม น้ำหนัก 25 กรัม และลูกฟลอร์บอลที่ใช้เป็นลูกฟลอร์บอลที่ผ่านการรับรองจาก IFF (International Floorball Federation)



7.3 ลูกฟลอร์บอลที่จะได้รับการนำผ่านคิคะแนนเมื่อจบการแข่งขัน ต้องผ่านเส้นประตูเข้าไปทั้งใบเท่านั้น

7.4 การคิคะแนนเป็นดังนี้ (ในที่ขอใช้ทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงินในการอธิบาย)

- (ก) ลูกฟลอร์บอลสีแดงที่อยู่ในประตูของทีมสีแดง - ทีมสีน้ำเงินได้ 2 คะแนนต่อลูก
 - (ข) ลูกฟลอร์บอลสีแดงที่อยู่ในประตูของทีมสีน้ำเงิน - ทีมสีแดงได้ 1 คะแนนต่อลูก
 - (ค) ลูกฟลอร์บอลสีน้ำเงินที่อยู่ในประตูของทีมสีแดง - ทีมสีน้ำเงินได้ 1 คะแนนต่อลูก
 - (ง) ลูกฟลอร์บอลสีน้ำเงินที่อยู่ในประตูของทีมน้ำเงิน - ทีมสีแดงได้ 2 คะแนนต่อลูก
- ตัวอย่าง เมื่อจบการแข่งขัน

ในประตูทีมสีแดง มีลูกฟลอร์บอลสีแดง 3 ลูก สีน้ำเงิน 2 ลูก

ในประตูทีมสีน้ำเงิน มีลูกฟลอร์บอลสีแดง 4 ลูก สีน้ำเงิน 1 ลูก

ทีมสีแดงได้คะแนน $(4 \times 1) + (2 \times 1) = 4 + 2 = 6$

ทีมสีน้ำเงิน ได้คะแนน $(3 \times 2) + (2 \times 1) = 6 + 2 = 8$

สรุป ทีมสีน้ำเงินชนะสีแดง 8 : 6 คะแนน

7.5 หุ่นยนต์แต่ละตัวสามารถครอบครองลูกฟลอร์บอลด้วยวิธีการใดก็ได้ โดยครอบครองได้ครั้งละ 1 ลูก

7.6 หุ่นยนต์ของแต่ละทีมสามารถเข้าปะทะเพื่อแย่งชิงลูกฟลอร์บอลของฝ่ายตรงข้ามได้ โดยการชนคล้ายกับการแข่งขันหุ่นยนต์ซูโม่เท่านั้น ห้ามใช้กลไกในการจับพลิก ทวบ ฟัน ต่อย หรืออื่นๆ ในลักษณะเดียวกัน มิฉะนั้นจะถือว่า ทำผิดกติกา

หมวดที่ 5 รูปแบบการแข่งขัน

ข้อที่ 8 การจัดแข่งขัน

8.1 ระบบการแข่งขันในรอบแรกเป็นแบบแบ่งกลุ่ม จะทำการจับสลากแบ่งสายในเช้าของวันแข่งขันวันแรก โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 ทีม แข่งแบบพบกันหมด ทีมชนะในแต่ละนัด จะได้ 3 คะแนน เสมอ 1 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน โดยมีเกณฑ์การเข้ารอบต่อไปดังนี้

(ก) ทีมอันดับ 1 ของแต่ละสายผ่านเข้ารอบ 3 โดยอัตโนมัติ รวม 4 ทีม

(ข) ทีมอันดับ 2 และ 3 ของแต่ละสายเข้ารอบ 2 รวม 8 ทีม

รวมทีมผ่านรอบแรกทั้งสิ้น 12 ทีม

8.2 การแข่งขันในรอบที่ 2 ประกอบการแข่งขันแบบแพ้คัดออก ดังนี้

อันดับที่ 2 สาย A พบ อันดับที่ 3 สาย D

อันดับที่ 2 สาย B พบ อันดับที่ 3 สาย C

อันดับที่ 2 สาย C พบ อันดับที่ 3 สาย B

อันดับที่ 2 สาย D พบ อันดับที่ 3 สาย A

รวมทีมเข้ารอบ 3 ทั้งหมด 8 ทีม (4 ทีมจากรอบที่ 2 และ 4 ทีมที่ได้อันดับ 1 จากรอบแรก)

8.3 การแข่งขันรอบ 3 หรือรอบก่อนรองชนะเลิศ ประกอบการแข่งขันแบบแพ้คัดออก โดยการจับสลากเพื่อประกบทีมผู้ชนะจากรอบที่ 2 พบกับทีมที่ได้อันดับ 1 จากรอบแรก หุ่นยนต์ทีมใดทำคะแนนได้มากกว่า จะได้เข้ารอบ ทีมแพ้ตกรอบ

8.4 การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ ประกอบการแข่งขันแบบแพ้คัดออกด้วยการจับสลาก หุ่นยนต์ทีมใดทำคะแนนได้มากกว่า จะได้เข้าชิงชนะเลิศ ทีมแพ้ที่มีคะแนนสูงสุด 2 ทีม จะได้อันดับ 3 หรือรองชนะเลิศอันดับ 2 ของการแข่งขัน

8.5 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ หุ่นยนต์ทีมใดทำคะแนนได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะเลิศ ทีมแพ้ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

8.6 ตั้งแต่รอบที่ 2 เป็นต้นไป หากจบการแข่งขันแล้ว ผลการแข่งขันเสมอกัน ให้ทำการแข่งขันต่อเวลาอีก 3 นาที ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ หากยังเสมอกันให้ตัดสินด้วยการยิงลูกโทษ

8.7 การยิงลูกโทษตัดสิน แต่ละทีมมีโอกาสยิง 3 ลูก โดยฝ่ายยิงมีเวลา 10 วินาทีหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเพื่อนำลูกฟลอร์บอลจากจุดที่กำหนดเข้าประตู โดยฝ่ายยิงต้องยิงลูกฟลอร์บอลภายใน 10 วินาที และยิงได้ครั้งเดียว ส่วนหุ่นยนต์ฝ่ายรับสามารถเคลื่อนที่เพื่อป้องกันได้อย่างอิสระภายในกรอบ START ที่อยู่หน้าประตู ทีมที่ยิงเข้ามากกว่าเป็นผู้ชนะ หากเสมอกันให้ยิงลูกโทษต่อ ทีมละ 1 ลูก จนกว่าจะหาผู้ชนะได้

หมวดที่ 6 การเริ่มต้น, หยุด, แข่งขันต่อ และจบการแข่งขัน

ข้อที่ 9 การเริ่มต้นแข่งขัน

9.1 ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละครั้งเวลา กรรมการจะนำลูกฟลอร์บอลวางในตำแหน่งที่กำหนดคือ ที่มุมสนามของทั้งสองฝั่ง วางมุมละ 3 ลูก แยกสีให้ตรงกับคู่แข่ง (เช่น วางลูกฟลอร์บอลสีแดงในฝั่งของทีมสีแดง)

9.2 ผู้แข่งขันนำหุ่นยนต์ของแต่ละทีมมาวางในพื้นที่เริ่มต้นของฝั่งตัวเอง โดยจะหันในทิศทางใดก็ได้ จากนั้นเปิดสวิทช์จ่ายไฟให้กับหุ่นยนต์ แต่หุ่นยนต์ต้องห้ามเคลื่อนที่ จนกว่ากรรมการสนามจะให้สัญญาณ

9.3 เมื่อกรรมการสนามให้สัญญาณ ผู้แข่งขันต้องบังคับให้หุ่นยนต์เริ่มทำงาน และหยุดการทำงานหากกรรมการสั่งให้หยุดการแข่งขัน

ข้อที่ 10 การหยุดและแข่งต่อ

10.1 เมื่อหุ่นยนต์เกิดปัญหาไม่สามารถเคลื่อนที่หรือทำภารกิจต่อไปได้ ผู้แข่งขันจะต้องนำหุ่นยนต์ออกจากสนาม มาซ่อมแซม แต่การแข่งขันยังคงดำเนินการต่อไป

10.2 หากผู้แข่งขันใช้มือจับหุ่นยนต์ของทีมตัวเองในระหว่างการแข่งขัน จะต้องนำหุ่นยนต์ออกไปนอกสนามยังจุดซ่อมแซม ห้ามใช้งานนาน 30 วินาที โดยไม่มีการซ่อมแซม และเวลาของการแข่งขันยังคงดำเนินการต่อไป

10.3 หากผู้แข่งขันใช้มือจับหุ่นยนต์ของทีมฝ่ายตรงข้ามหรือทีมคู่แข่งในระหว่างการแข่งขัน กรรมการจะลงโทษฝ่ายที่จับหุ่นยนต์โดยเพิ่มคะแนนให้ 2 คะแนนต่อการจับหุ่นยนต์ 1 ครั้งแก่ทีมคู่แข่ง การเพิ่มคะแนนจะกระทำหลังจากจบการแข่งขัน

10.4 หากมีการยิงลูกบอลออกไปนอกสนาม กรรมการจะนำลูกบอลที่ออกไปวางที่จุดกึ่งกลางบนเส้นประตูของทีมที่ทำลูกบอลออกนอกสนาม โดยไม่หยุดการแข่งขัน โดยกรรมการสนามจะพยายามวางลูกบอลให้เร็วที่สุด และพยายามไม่ให้เกิดการรบกวนการทำงานของหุ่นยนต์หรือขัดขวางการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์

ผู้แข่งขันไม่มีสิทธิ์ตำหนิ หรือเร่งรัดกรรมการสนามแต่อย่างใด หากผู้แข่งขันทีมใดแสดงกิริยาใดๆ ก็ตามที่แสดงถึงการตำหนิกรรมการสนามในกรณี จะถูกลงโทษตั้งแต่หักคะแนน, ปรับแพ้ในการแข่งขันนั้นๆ หรือให้ออกจากการแข่งขัน

10.5 หุ่นยนต์ทุกตัวของทั้งสองฝ่ายที่ลงแข่งขันต้องเคลื่อนที่ตลอดเวลา หากกรรมการพบว่า หุ่นยนต์ตัวใดไม่เคลื่อนที่ จะแจ้งแก่ผู้แข่งขันให้นำหุ่นยนต์ตัวที่ไม่เคลื่อนที่ออกจากสนามไปวางยังพื้นที่ซ่อมแซมทันที หุ่นยนต์ที่นำออกไปผู้แข่งขันจะซ่อมหรือไม่ก็ได้

ข้อที่ 11 การจบการแข่งขัน

การแข่งขันจะจบลงเมื่อ

11.1 หุ่นยนต์ทั้งสองทีมเสียหายจนแข่งขันต่อไม่ได้ ก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

11.2 หมดเวลาการแข่งขัน

11.3 ผู้แข่งขันทั้งสองทีมถูกสั่งให้ยุติการแข่งขัน

11.4 ผู้แข่งขันไม่สามารถขอยุติการแข่งขันเองได้ เว้นแต่กรรมการสนามวินิจฉัยว่า หุ่นยนต์เสียหายจนไม่สามารถแข่งขันต่อได้ ให้ยึดถือคะแนนล่าสุดที่ทำได้

11.5 เมื่อจบการแข่งขัน กรรมการจะบันทึกผลการแข่งขัน ทันที

หมวดที่ 7 การผิดกติกา

ข้อที่ 12

ถ้าผู้แข่งขันทำการละเมิดข้อกำหนดในข้อที่ 4, 7, 10, 13 และ 14 หรือข้อหนึ่งข้อใด จะถือว่า ทำผิดกติกา

ข้อที่ 13

ผู้แข่งขันที่กระทำการถูกลงโทษ ห้ามเข้าสนามแข่งขัน ไม่ว่าจะโดยวาจาหรือการกระทำ หรือให้หุ่นยนต์ส่งเสียง, แสดงข้อความ หรือแสดงอาการปฏิกิริยาอันเป็นการถูกลงโทษ ห้ามเข้าสนามแข่งขัน จะถูกปรับแพ้

ข้อที่ 14

หากผู้แข่งขันกระทำการดังต่อไปนี้ จะถือว่าผิดกติกาเช่นกัน

14.1 กระทำการใดๆ อันเป็นการทำลายอุปกรณ์ของหุ่นยนต์คู่แข่ง

14.2 โยนหรือนำชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใดๆ เข้าไปในพื้นที่สนามของคู่แข่ง

14.3 กระทำการใดๆ ที่ทำให้การแข่งขันหยุดลงโดยไม่มีเหตุผลอันควร

14.4 กระทำการใดก็ตามที่ไม่สุภาพและทำให้เกิดการเสื่อมเสียต่อการแข่งขัน

หมวดที่ 8 บทลงโทษ

ข้อที่ 15

ผู้ที่กระทำผิดกติกาในข้อที่ 13 จะถูกให้ยุติการแข่งขันในทันที หากทำผิดซ้ำ จะถูกให้ออกจากการแข่งขัน

ข้อที่ 16

หากเป็นผู้ควบคุมทีมกระทำผิด ทีมที่อยู่ภายใต้การดูแลทั้งหมด จะถูกปรับแพ้ให้ออกจากการแข่งขัน

หมวดที่ 9 ความเสียหายและอุบัติเหตุในการแข่งขัน

ข้อที่ 17 การขอหยุดการแข่งขัน

ผู้แข่งขันไม่สามารถขอหยุดการแข่งขันได้ หากหุ่นยนต์ประสบอุบัติเหตุจนแข่งขันต่อไม่ได้ กรรมการจะเป็นผู้ตัดสินให้ยุติการแข่งขัน

ข้อที่ 18 การซ่อมหุ่นยนต์

18.1 ผู้แข่งขันสามารถซ่อมแซมหุ่นยนต์ได้ตลอดเวลาการแข่งขันในแต่ละครั้งเวลา โดยการจับเวลา ยังคงดำเนินต่อไป

18.2 ต้องซ่อมที่บริเวณพื้นที่ซ่อมแซม และให้ใช้เฉพาะเครื่องมือเบาเท่านั้น ห้ามใช้เครื่องมือหนัก เช่น สว่านแท่น, เครื่องตัด เต้คขาด

ข้อที่ 19 การซ่อม/ดัดแปลงหุ่นยนต์ช่วงพักครั้งเวลา

19.1 ผู้แข่งขันสามารถเพิ่มเติมอุปกรณ์ ซ่อมแซม ตลอดจนการแก้ไขโปรแกรมหุ่นยนต์ได้ในช่วงพักครั้งเวลา

19.2 ห้ามเปลี่ยนตัวหุ่นยนต์ในระหว่างพักครั้งเวลา

19.3 ต้องดำเนินการซ่อมแซมหรือปรับปรุงหุ่นยนต์ในพื้นที่ซ่อมแซมเท่านั้น

หมวดที่ 10 การระบุหรือแสดงตัวของหุ่นยนต์

ข้อที่ 20

การระบุชื่อหรือหมายเลขของหุ่นยนต์ที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องกระทำอย่างชัดเจน ง่ายต่อการเห็นและอ่านบนตัวถังของหุ่นยนต์ตลอดระยะเวลาของการแข่งขัน