



ประกาศการแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. ประจำปี 2561
ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
เรื่อง กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. - สพฐ. ยุวชน ครั้งที่ 18
เกมการแข่งขัน หุ่นยนต์ Bit Racer
วันที่ 9-10 มิถุนายน 2561 ณ ห้องโดมอนด์ ฮอลล์ ชั้น 5 ศูนย์การค้าเซียร์ รังสิต

เป็นการแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติเคลื่อนที่ตามเส้นและปฏิบัติการกิจตามที่กำหนด ซึ่งมีความแตกต่างกัน ทีมที่มีการทำงานที่สม่ำเสมอมากที่สุด จะมีโอกาสเป็นผู้ชนะ โดยการแข่งชันจะมีการกิจ 3 แบบ แต่ละทีมต้องทำภารกิจและสะสมคะแนนตลอด 2 วัน จากนั้นจะคัดเลือกเพียง 4 ทีมเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

หมวดที่ 1 รุ่น/ผู้แข่งขัน

ข้อที่ 1

- 1.1 ใน 1 ทีมมีสมาชิก 2 คน
- 1.2 ต้องศึกษาในระดับมัธยมศึกษาในสถานศึกษาเดียวกัน และผ่านการฝึกอบรมและการแข่งขันรอบคัดเลือกมาก่อนหน้านี้
- 1.3 มีครูที่ปรึกษาที่สังกัดในสถานศึกษาเดียวกับผู้แข่งขัน 1 ท่าน

หมวดที่ 2 รูปแบบสนามแข่งขัน

ข้อที่ 2 ขนาดและลักษณะโดยรวม

- 2.1 รูปแบบสนามแข่งขัน **เปิดเผยในวันทดสอบสนาม 8 มิถุนายน เวลา 15.00 น.**
- 2.2 ข้อมูลสนามแข่งขันเบื้องต้น :
 - 2.2.1 แบ่งเป็น 4 ส่วน แต่ละส่วนมีขนาด 210 x 210 เซนติเมตร
 - 2.2.2 มีเส้นสีดำกว้างประมาณ 2.5 เซนติเมตร เพื่อเป็นเส้นทางให้หุ่นยนต์เคลื่อนที่
 - 2.2.3 มีจุดระบุตำแหน่งสำหรับติดตั้งโครงสร้างวางลูกปิงปอง ไม่น้อยกว่า 8 จุด
 - 2.2.4 มีประตูทางเข้าสู่การทำภารกิจ กว้าง 25 เซนติเมตร สูง 20 เซนติเมตร
 - 2.2.5 มีแท่นจับเวลาอยู่กึ่งกลางสนามระหว่างสนามย่อยทั้ง 4 สนาม
 - 2.2.6 เป็นพื้นเรียบ แต่อาจมีรอยต่อ ที่ทำให้สนามเกิดระดับได้ แต่ไม่เกิน 3 มิลลิเมตร

ข้อที่ 3 ข้อกำหนดของโครงสร้างวางลูกปิงปอง

- 3.1 มีความสูงของโครงสร้างไม่น้อยกว่า 6 เซนติเมตร
- 3.2 วางลูกปิงปองได้ 1 ลูก โดยไม่กลิ้ง
- 3.3 ตำแหน่งของการวางลูกปิงปองอยู่กึ่งกลางของยอดโครงสร้าง

ข้อที่ 4 สภาวะของแสงและแม่เหล็ก

ทีมต้องเตรียมหุ่นยนต์ให้พร้อมทำงานกับสภาพของแสงภายในสนามแข่งขัน
สภาพแสงอาจต่างกันไปในการแข่งขัน



หมวดที่ 3 ข้อกำหนดของหุ่นยนต์

ข้อที่ 5 คุณสมบัติทางเทคนิค

5.1 ขนาดไม่จำกัดในตอนเริ่มต้นแข่งขัน น้ำหนักของหุ่นยนต์ไม่จำกัด แต่ต้องไม่ทำให้สนามแข่งขันได้รับความเสียหาย ใช้หุ่นยนต์ได้เพียง 1 ตัวในการแข่งขัน

5.2 ใช้บอร์ดควบคุมและอุปกรณ์ทั้งหมดตามที่กรรมการและฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด ห้ามเพิ่มเติมทั้งบอร์ดควบคุม, มอเตอร์ และจำนวนตัวตรวจจับ หากมีความจำเป็นต้องเพิ่มจำนวนอุปกรณ์ ฝ่ายจัดการแข่งขันจะเตรียมให้ในวันแข่งขัน

5.3 หุ่นยนต์ที่เข้าแข่งขันต้องมีการเขียนโปรแกรมให้ทำงานได้อย่างอัตโนมัติ ผู้แข่งขันต้องเตรียมการรับมือในกรณีอาจเกิดการรบกวนกันของคลื่นวิทยุหรือแสงอินฟราเรดในขณะที่ทำการฝึกซ้อมและแข่งขัน

5.4 หุ่นยนต์สามารถแยกหรือขยายออกได้ในขณะแข่งขัน

5.5 ไม่จำกัดที่มาของชิ้นส่วนทางกลและอุปกรณ์ประกอบ จะทำเอง, ขึ้นรูปจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ, ดัดแปลงจากของเล่น

5.6 การยึดสกรูและนอตหรืออุปกรณ์ยึดตรึงใดๆ ในตัวหุ่นยนต์จะต้องกระทำอย่างแน่นหนา หากในระหว่างการแข่งขัน มีชิ้นส่วนหลุด ตก หัก ลงในสนาม **กรรมการจะไม่นำออก** และอนุญาตให้แข่งขันต่อไปได้ กรรมการไม่อาจรับผิดชอบต่อผลที่กระทบที่เกิดขึ้นในระหว่างที่นำชิ้นส่วนที่หลุดออกนอกสนาม

5.7 ไม่จำกัดคุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมเพื่อควบคุมหุ่นยนต์

5.8 แหล่งจ่ายไฟเป็นแบบลิเธียมโพลีเมอร์หรือเทียบเคียง ขนาด 7.4V กระแสไฟไม่เกิน 1500 mAh ซึ่งฝ่ายจัดการแข่งขันได้ส่งให้กับทีมที่แข่งขันทั้งหมดแล้ว ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนได้ในกรณีที่พบว่า แบตเตอรี่เสื่อมสภาพเสียหาย

ข้อที่ 6 การตีลูกบึงบอง

หุ่นยนต์จะต้องตรวจสอบเงื่อนไขบนสนามแข่งขันเพื่อให้แน่ใจว่า จุดตีลูกบึงบองอยู่ที่ใด หากตีลูก และลูกบึงบองตกจากโครงสร้างได้ จึงจะได้คะแนน โดยกำหนดไว้ที่ลูกกละ 5 คะแนน

ข้อที่ 7 สิ่งที่ต้องไม่กระทำในการสร้างหุ่นยนต์

ต้องไม่ใช้ชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใดๆ เมื่อติดตั้งแล้วสามารถสร้างความเสียหายแก่สนามแข่งขันในทุกกรณี

หมวดที่ 4 ภารกิจการแข่งขัน

ข้อที่ 8 การเตรียมการก่อนแข่งขัน

8.1 ผู้แข่งขันจะได้รับบัตรผ่านเข้าสนาม เพื่อฝึกซ้อม ปรับแต่งค่า ทดสอบ และปรับแต่งหุ่นยนต์ตลอดการแข่งขัน

8.2 ก่อนการแข่งขัน ผู้แข่งขันต้องส่งมอบหุ่นยนต์ให้แก่กรรมการสนามทุกทีมโดยพร้อมเพรียงกัน

8.3 เมื่อกรรมการเรียกทีมแรกให้แข่งขัน ผู้แข่งขันนำหุ่นยนต์มาวางที่จุดเริ่มต้น และให้ทำการทดสอบสนาม 1 นาที

ข้อ 9 การเริ่มต้นแข่งขัน

9.1 ผู้จัดงานมีความประสงค์และจะพยายามให้เวลาแต่ละทีมเพื่อเตรียมตัวก่อนการแข่งขันเป็นเวลา 1 นาที

9.2 การแข่งขันจะเริ่มต้นเมื่อผู้แข่งขันเปิดสวิตช์เพื่อให้หุ่นยนต์ทำงาน หลังจากนั้นหุ่นยนต์จะต้องทำงานแบบอัตโนมัติ และเป็นอิสระปราศจากการควบคุมจากอุปกรณ์ใดๆ

9.3 ในขณะที่หุ่นยนต์ทำภารกิจนั้นอาจมีการชนโครงสร้างของสนามในขณะที่เคลื่อนที่ได้ แต่ห้ามทำเครื่องหมายใดๆ ภายในสนามหรือทำลายโครงสร้างใดๆ เด็ดขาด ทำได้เพียงชนหรือสัมผัสตามปกติ มิฉะนั้นผู้แข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ทันที

ข้อที่ 10 ลักษณะภารกิจ

10.1 ภารกิจที่ 1

10.1.1 มีเวลาแข่งขัน 3 นาที



10.1.2 นำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้น เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน หุ่นยนต์ต้องเคลื่อนที่ไปชนสวิทช์ที่แทนจับเวลา นาฬิกาจะเริ่มเดิน

10.1.3 หุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามเส้นทางที่กำหนด โดยต้องเคลื่อนที่ผ่านทุกจุดบนเส้นทาง และกลับมาชนสวิทช์ที่แทนจับเวลาเพื่อหยุดเวลา

10.1.4 ทุกทีมจะแข่งขันบนสนามของตัวเองที่กำหนดโดยกรรมการ

10.1.5 นำเวลาของทุกทีมมาจัดอันดับ ทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุด จะเป็นทีมอันดับ 1 และทีมที่ใช้เวลามากที่สุด เป็นทีมอันดับที่ 21 ทีมที่เคลื่อนที่ไม่ครบทั้งสนาม จะไม่มีสิทธิ์ในการจัดอันดับ และไม่ได้คะแนนสะสม

10.1.6 ทีมอันดับ 1 จะได้รับ 21 คะแนน เพื่อสะสม ทีมอันดับ 2 ได้รับ 20 คะแนน ทีมที่ได้อันดับถัดๆ ไป จะได้รับคะแนนสะสมลดลงอันดับละ 0.5 คะแนน ดังตารางต่อไปนี้

อันดับ	คะแนนสะสม
1	21
2	20
3	19.5
4	19.0
5	18.5
6	18.0
7	17.5

อันดับ	คะแนนสะสม
8	17.0
9	16.5
10	16.0
11	15.5
12	15.0
13	14.5
14	14.0

อันดับ	คะแนนสะสม
15	13.5
16	13.0
17	12.5
18	12.0
19	11.5
20	11.0
21	10.5

หากเคลื่อนที่ไม่ครบทั้งสนาม ได้ 0 คะแนน

10.2 ภารกิจที่ 2

10.2.1 มีเวลาแข่งขัน 3 นาที

10.2.2 นำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้น เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน หุ่นยนต์ต้องเคลื่อนที่ไปชนสวิทช์ที่แทนจับเวลา นาฬิกาจะเริ่มเดิน

10.2.3 หุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามเส้นทางที่กำหนด เพื่อตรวจสอบเครื่องหมายและทำการตีลูกปิงปอง

10.2.4 ลูกปิงปองที่ดีที่สุด จะคิดเป็นลูกละ 5 คะแนน

10.2.5 เมื่อหุ่นยนต์ตีลูกปิงปองครบ ต้องกลับมาชนสวิทช์ที่แทนจับเวลาเพื่อหยุดเวลา

10.2.6 ทุกทีมจะแข่งขันบนสนามของตัวเองที่กำหนดโดยกรรมการ

10.2.7 นำคะแนนที่ทำได้ และเวลาของทุกทีมมาจัดอันดับ ทีมที่ทำภารกิจครบและใช้เวลาน้อยที่สุด จะเป็นทีมอันดับ 1 และทีมที่ใช้เวลามากที่สุดเป็นทีมอันดับสุดท้าย ทีมที่ทำภารกิจไม่ครบ จะได้คะแนนเท่าที่ทำได้ แต่จะไม่มีสิทธิ์ในการจัดอันดับ และไม่ได้คะแนนสะสมจากการจัดอันดับเพิ่ม

10.2.8 ทีมอันดับ 1 จะได้รับ 21 คะแนน เพื่อสะสม ทีมอันดับ 2 ได้รับ 20 คะแนน ทีมที่ได้อันดับถัดๆ ไป จะได้รับคะแนนสะสมลดลงอันดับละ 0.5 คะแนน

10.2.9 ตัวอย่างของการให้คะแนนสำหรับภารกิจที่ 2

ตัวอย่างที่ 1 ทีม A ตีลูกปิงปองครบ 8 ลูก และใช้เวลาน้อยที่สุด จะได้คะแนนดังนี้

คะแนนจากการตีลูกปิงปอง $8 \times 5 = 40$ คะแนน

คะแนนจากการจัดอันดับ 21 คะแนน

สรุป ทีม A ได้คะแนนรวม $40 + 21 = 61$ คะแนน



ตัวอย่างที่ 2 ทีม B ตีลูกปิงปองครบ 8 ลูก และได้อันดับ 10 จะได้คะแนนดังนี้

คะแนนจากการตีลูกปิงปอง $8 \times 5 = 40$ คะแนน

คะแนนจากการจัดอันดับ 16 คะแนน

สรุป ทีม B ได้คะแนนรวม $40 + 16 = 56$ คะแนน

ตัวอย่างที่ 3 ทีม C ตีลูกปิงปอง 6 ลูก จะได้คะแนนดังนี้

คะแนนจากการตีลูกปิงปอง $6 \times 5 = 30$ คะแนน

คะแนนจากการจัดอันดับ 0 คะแนน

สรุป ทีม C ได้คะแนนรวม $30 + 0 = 30$ คะแนน

10.3 ภารกิจที่ 3

10.3.1 มีเวลาแข่งขัน 3 นาที

10.3.2 นำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้น เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน หุ่นยนต์ต้องเคลื่อนที่ไปชนสวิทซ์ที่แทนจับเวลา นาฬิกาจะเริ่มเดิน

10.3.3 หุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามเส้นทางที่กำหนด จนครบทั้งสนามก่อนอย่างน้อย 1 รอบ โดยไม่ต้องตีลูกปิงปอง

10.3.4 จากนั้นหุ่นยนต์จึงเคลื่อนที่ตามเส้นทางอีกครั้ง เพื่อตรวจสอบเครื่องหมายและทำการตีลูกปิงปอง

10.3.5 ลูกปิงปองที่ดีที่สุด จะคิดเป็นลูกละ 5 คะแนน

10.3.6 เมื่อหุ่นยนต์ตีลูกปิงปองครบ ต้องกลับมาชนสวิทซ์ที่แทนจับเวลาเพื่อหยุดเวลา

10.3.7 ทุกทีมจะแข่งขันบนสนามของตัวเองที่กำหนดโดยกรรมการ

10.3.8 นำคะแนนที่ทำได้ และเวลาของทุกทีมมาจัดอันดับ ทีมที่ทำภารกิจครบและใช้เวลาน้อยที่สุด จะเป็นทีมอันดับ 1 และทีมที่ใช้เวลามากที่สุดเป็นทีมอันดับสุดท้าย ทีมที่ทำภารกิจไม่ครบ จะได้คะแนนเท่าที่ทำได้ แต่จะไม่มีสิทธิ์ในการจัดอันดับ และไม่ได้คะแนนสะสมจากการจัดอันดับเพิ่ม

10.3.9 ทีมอันดับ 1 จะได้รับ 21 คะแนน เพื่อสะสม ทีมอันดับ 2 ได้รับ 20 คะแนน ทีมที่ได้อันดับถัดๆ ไป จะได้รับคะแนนสะสมลดลงอันดับละ 0.5 คะแนน

10.3.10 ตัวอย่างของการให้คะแนนเหมือนกับภารกิจที่ 2

ข้อที่ 11 การจบการแข่งขัน

11.1 หมดเวลา

11.2 หุ่นยนต์เคลื่อนที่มาชนสวิทซ์เพื่อหยุดเวลา

ข้อที่ 12 การเริ่มต้นใหม่

12.1 ผู้แข่งขันในแต่ละทีมสามารถเริ่มต้นใหม่ได้ตลอดเวลา โดยยกมือและแจ้งต่อกรรมการ จากนั้นให้เริ่มต้นแข่งขันต่อจากตำแหน่งที่ขอเริ่มต้นใหม่ กรรมการจะบันทึกจำนวนการขอเริ่มใหม่ไว้ และเวลาของการแข่งขันยังเดินต่อเนื่อง

12.2 ทุกทีมมีสิทธิ์เริ่มต้นใหม่ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง

ข้อที่ 13 เวลาในการแข่งขัน

13.1 ภารกิจละ 3 นาที

13.2 ทุกทีมมีเวลาสำหรับเตรียมตัวก่อนแข่งขัน 1 นาที



ข้อที่ 14 การปล่อยตัวหุ่นยนต์

ในการปล่อยตัวหุ่นยนต์ทำได้ด้วยการกดสวิทช์เพียงครั้งเดียว หลังจากนั้นหุ่นยนต์จะทำงานอัตโนมัติ

ข้อที่ 15 ความไม่คืบหน้าในการแข่งขัน

- 15.1 กรณีต่อไปนี้หากเกิดขึ้นนานกว่า 10 วินาที ให้ถือว่า เป็นความไม่คืบหน้าในการแข่งขัน
 - 15.1.1 หุ่นยนต์ไม่เคลื่อนที่
 - 15.1.2 หุ่นยนต์หมุนตัวอยู่ตลอดเวลา
 - 15.1.3 หุ่นยนต์ติดกับกำแพงจนขยับไม่ได้
 - 15.1.4 หุ่นยนต์เคลื่อนที่ช้าๆ ในลักษณะเดิม
- 15.2 หากหุ่นยนต์ไม่คืบหน้าในการแข่งขันจะถูกบังคับให้เริ่มต้นใหม่

หมวดที่ 5 รูปแบบการแข่งขัน

ข้อที่ 16 การแข่งขันรอบแรก

- 16.1 เป็นการแข่งขันเพื่อสะสมคะแนน แต่ละทีมทำภารกิจสะสมคะแนนของตัวเอง โดยไม่มีการตัดสินแพ้ชนะ
- 16.2 ทุกทีมต้องลงแข่งขันทุกภารกิจ
- 16.3 คะแนนการแข่งขันที่ได้ทั้งหมดจะรวมกันเพื่อจัดอันดับ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 4 ทีม จะได้เข้ารอบชิงชนะเลิศ
- 16.4 กรณีมีทีมที่ได้คะแนนการแข่งขันสูงสุดมากกว่าที่กำหนด จะพิจารณาจากคะแนนจัดอันดับเฉลี่ย ทีมที่ทำได้ดีกว่าจะเป็นทีมที่มีอันดับสูงกว่า
- 16.8 จากข้อ 17.7 หากยังเท่ากัน อาจต้องแข่งขันรอบพิเศษ เพื่อเลือกทีมที่เข้ารอบต่อไป

ข้อที่ 17 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

- 17.1 ใ้กติกากองภารกิจที่ 3
- 17.2 ทีมชนะเลิศจะต้องชนะในการทำภารกิจอย่างน้อย 2 ครั้ง
- 17.3 ทีมที่ทำภารกิจครบและเร็วที่สุด เป็นทีมอันดับ 1 และชนะในการทำภารกิจ
- 17.4 กรรมการจะบันทึกคะแนนและจัดอันดับทีมที่ได้อันดับ 2, 3 และ 4 ในแต่ละครั้ง
- 17.5 เมื่อจบการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศครั้งที่ 1 จะแข่งขันต่อในครั้งที่ 2 โดยหมุนไปยังสนามถัดไปตามเข็มนาฬิกา
- 17.6 การแข่งขันจะจบลงเมื่อมีผู้ชนะ 2 ครั้ง หรือ 2 สนาม
- 17.7 เมื่อได้ผู้ชนะเลิศ แล้ว กรรมการจะนำคะแนนของทีมที่เหลือมาจัดอันดับ เพื่อรับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และ 2
- 17.8 ใช้เวลาแข่งขัน 3 นาทีต่อสนาม
- 17.9 หากมีผู้ชนะไม่ซ้ำกัน จะมีการแข่งขันเพิ่มเป็นครั้งที่ 5
- 17.10 หากการแข่งขันครั้งที่ 5 ไม่สามารถตัดสินผู้ชนะเลิศได้ จะแข่งขันต่อเป็นครั้งที่ 6 ระยะเวลาแข่งขันเหลือ 2 นาที
- 17.11 จากข้อ 17.10 หากยังตัดสินไม่ได้ จะแข่งขันต่อเป็นครั้งที่ 7 โดยลดเวลาการแข่งขันลงเหลือไม่เกิน 1 นาที

หมวดที่ 6 การผิดกติกา

ข้อที่ 18

ผู้แข่งขันที่กระทำการดูถูก เหยียดหยามฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะโดยวาจาหรือการกระทำ หรือให้หุ่นยนต์ส่งเสียง, แสดงข้อความ หรือแสดงอาการกิริยาอันเป็นการดูถูก เหยียดหยามฝ่ายตรงข้าม จะถูกปรับแพ้

ข้อที่ 19

- หากผู้แข่งขันกระทำการดังต่อไปนี้ จะถือว่าผิดกติกาเช่นกัน
- 19.1 กระทำการใดๆ อันเป็นการรบกวนการทำงานของหุ่นยนต์ของคุณแข่งขัน



19.2 เข้าไปในพื้นที่สนามของคู่แข่ง หรือโยนหรือนำชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใดๆ เข้าไปในพื้นที่สนามของคู่แข่ง

19.3 กระทำการใดๆ ที่ทำให้การแข่งขันหยุดลงโดยไม่มีเหตุผลอันควร

19.4 กระทำการใดก็ตามที่ไม่สุภาพและทำให้เกิดการเสื่อมเสียต่อการแข่งขัน

หมวดที่ 7 บทลงโทษ

ข้อที่ 20

20.1 ผู้ที่กระทำความผิดกติกาในข้อที่ 19 และ 20 จะถูกให้ยุติการแข่งขันในทันที

20.2 หากทำผิดซ้ำ จะถูกให้ออกจากการแข่งขัน

ข้อที่ 21

หากเป็นผู้ควบคุมทีมกระทำความผิด ทีมที่อยู่ภายใต้การดูแลจะถูกปรับให้ออกจากการแข่งขัน

ข้อที่ 22 ข้อขัดแย้งในการตัดสิน

ระหว่างการแข่งขันให้ถือว่าคำตัดสินของกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

หมวดที่ 8 ความเสียหายและอุบัติเหตุในการแข่งขัน

ข้อที่ 23 การขอหยุดการแข่งขัน

ผู้แข่งขันสามารถขอหยุดการแข่งขันได้ หากหุ่นยนต์ของตนเองประสบอุบัติเหตุจนแข่งขันต่อไม่ได้

ข้อที่ 24 เวลาสำหรับการซ่อมหุ่นยนต์

24.1 ผู้แข่งขันสามารถซ่อมแซมหุ่นยนต์ได้ตลอดเวลาการแข่งขัน โดยการจับเวลายังคงดำเนินต่อไป

24.2 ต้องซ่อมที่บริเวณสนามแข่งขันเท่านั้น และต้องไม่กีดขวางการแข่งขันของคู่แข่ง

หมวดที่ 9 การระบุหรือแสดงตัวของหุ่นยนต์

ข้อที่ 25

การระบุชื่อหรือหมายเลขของหุ่นยนต์ที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องกระทำอย่างชัดเจน ง่ายต่อการเห็นตลอดเวลาแข่งขัน

ประกาศ ณ วันที่ 10 พฤษภาคม 2561

คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน

การแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. ประจำปี 2561

ซึ่งด้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี