

Drone Soccer class 40 3X3 Rule

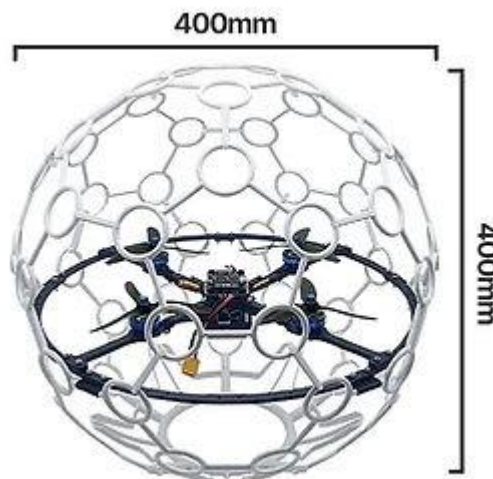
โดรนซอคเกอร์ ขนาด 40ซม. แบบ 3 ผู้เล่น

คุณสมบัติผู้ร่วมแข่งขัน

1. ทีมผู้เข้าแข่งขัน มีสมาชิก 3 คน โดยลงแข่งขันครั้งละ 3 คน
2. ไม่จำกัดอายุผู้เข้าแข่งขัน
3. ผู้ควบคุมทีม 1 คน(หรืออาจจะไม่มีก็ได้) โดยไม่สามารถเข้าร่วมในการแข่งขันได้
4. สมาชิกในทีม ไม่สามารถมีรายชื่อซ้ำกับทีมอื่นได้ในกติกาเดียวกัน

คุณสมบัติของโดรน

1. กำหนดให้ใช้โดรนรูปทรงกลมแบบ 4 ใบพัด ยี่ห้อใดก็ได้ ซึ่งมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางของโดรน $40\text{cm} \pm 1\text{cm}$



2. โดรนจะต้องถูกควบคุมจากระยะไกลด้วยรีโมทคอนโทรล
3. แบตเตอรี่จะต้องมีฉลากแสดงข้อมูลแบตเตอรี่อย่างชัดเจน หากไม่มีหรือเลือนลาง(อ่านไม่ออก)จะไม่อนุญาตให้ใช้ในการแข่งขัน
4. ผู้เข้าแข่งขันต้องแสดงตัวโดรนให้กรรมการตรวจสอบก่อนการลงสนามแข่งขันทุกครั้ง

กติกาการแข่งขัน เป็นการแข่งขันแบบ indoor สนามแข่งขันกว้างประมาณ 4 x 8 เมตร

1. การแข่งขัน แข่งครั้งละ 2 ทีม โดยแบ่งเป็นทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงิน(กำหนดสี LED ที่ตัวลำโดรน) และแจ้งตำแหน่งผู้เล่นแก่กรรมการเพื่อติด tag สำหรับ Striker
2. การแข่งขันมีเวลา 3 นาที แข่ง 3 เซ็ต (ชนะ 2 ใน 3) *เวลาอาจเปลี่ยนตามความเหมาะสม
3. กรรมการจะให้สัญญาณสั่งให้เริ่มการแข่งขัน ผู้เล่นจึงจะสามารถ take-off โดรนได้ เพื่อเริ่มแข่งขัน

4. ผู้เล่นตำแหน่ง Striker เท่านั้นที่จะเป็นผู้ทำคะแนน โดยการบินลอดห่วงฝ่ายตรงข้าม
5. หลังจาก Striker บินลอดห่วงฝ่ายตรงข้ามได้แล้วจะมีสัญญาณไฟ LED สว่างขึ้นที่ห่วงประตู ผู้เล่นทุกตำแหน่งต้องถอยร่นไปหลังเส้น Center Line (เส้นกลางสนาม) กรรมการจึงจะนับคะแนน และเริ่มทำประตูใหม่เมื่อไฟสัญญาณ LED ดับลง *หากผู้เล่นไม่รอสัญญาณไฟ LED แล้วมีการทำประตู กรรมการจะไม่นับคะแนนในประตูนั้นๆ

Category	Score approved	Score disapproved	Return declared	Return completed
Flag				
GOAL LED Color	 change to RED	 stay WHITE	 stay RED	 change to WHITE

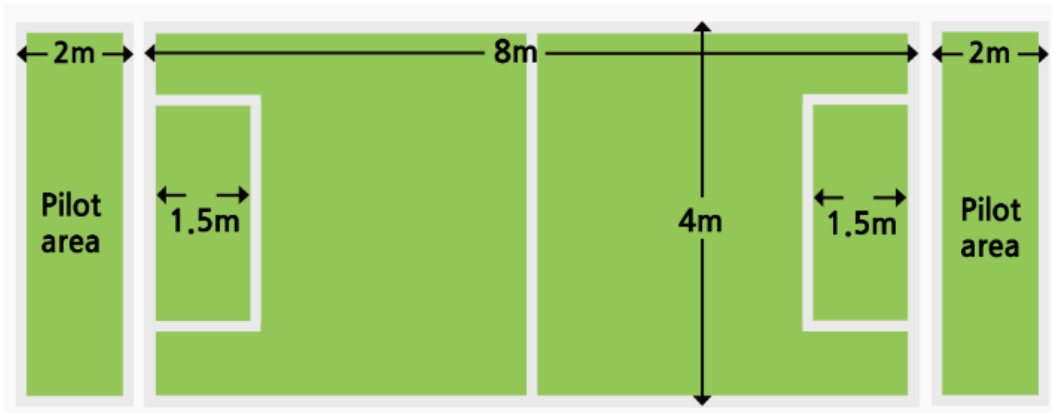
6. เมื่อผู้เล่นตำแหน่งใดๆ ไม่สามารถขึ้นบินแข่งต่อได้ **ต้องวางรีโมท และขมู่มือขึ้นทั้งสองข้าง** เพื่อให้กรรมการทราบ
7. เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน (3นาที) กรรมการจะเป่านกหวีดหมดเวลาการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทำการลงจอดและหยุดใบพัด (Landing)
8. ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นเข้าสนามจนกว่าจะหมดเวลาการแข่งขันและกรรมการแจ้งให้เข้าเก็บโดรนได้
9. ผลแพ้-ชนะ โดยการนับคะแนนการบินลอดห่วง ทีมที่ได้แต้มคะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ
5. หากผู้เข้าร่วมแข่งขันทีมใดพยายามขัดขวางการบินของทีมคู่แข่งจนเกิดอุบัติเหตุทางการบิน กรรมการจะตัดสิทธิ์ทีมนั้นออกจากการแข่งขัน
6. หากเกิดเหตุการณ์หรือกรณีอื่นใดภายในสนาม การวินิจฉัย คำตัดสิน และดุลยพินิจของกรรมการถือเป็นที่สุด

*** หมายเหตุ :

- กติกาการแข่งขันหากมีการเปลี่ยนแปลง ทางคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน
- กรรมการจะชี้แจงกติกาอีกครั้งก่อนเริ่มการแข่งขัน

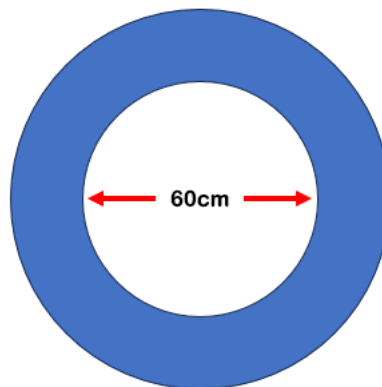
รูปแบบสนามแข่งขัน

1. ขอบเขตสนามแข่งขันกว้างประมาณ 4x8 เมตร โดยมีตาข่ายล้อมรอบเพื่อความปลอดภัย

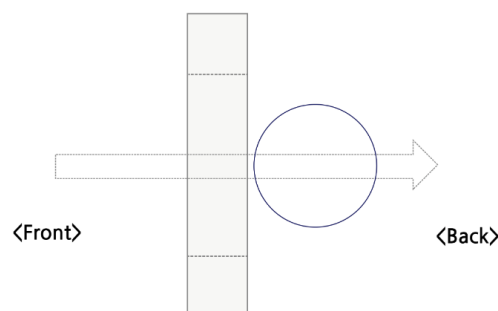


รูปสนามมุมมองแบบ Top view

2. ขนาด Goal เป็นห่วงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 60 เซนติเมตร (โดยประมาณ)



3. การนับ Score โดรนจะต้องบินรอดผ่าน Goal ไป จึงจะได้คะแนน

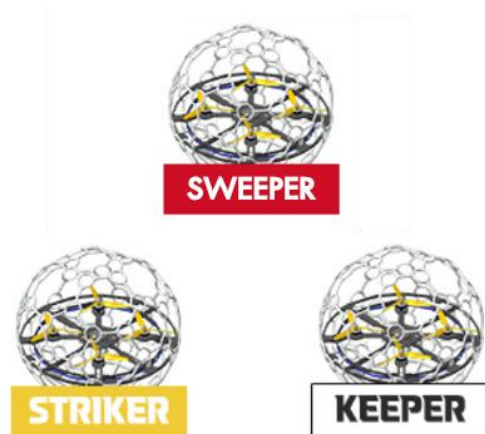


4. ตำแหน่งผู้เล่น ประกอบด้วย

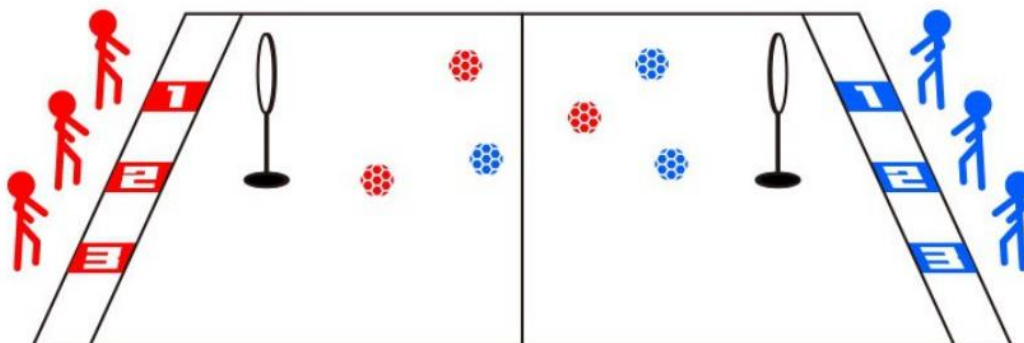
STRIKER คือ ผู้ทำประตู

SWEEPER คือ กองกลาง ผู้เล่นที่มีบทบาทในการตีกองหลังของฝ่ายตรงข้ามเพื่อให้กองหน้าทำประตูได้ง่ายขึ้น หรือช่วยป้องกันกองหลังไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามทำประตู ไม่สามารถทำประตูได้

KEEPER คือ **ผู้รักษาประตู** มีบทบาทในการสกัดและป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามบินเข้าประตู ไม่สามารถทำประตูได้



5. การแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย คือ ทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงิน โดยผู้เล่นจะอยู่บริเวณนอกสนามตาข่ายทางฝั่งของตนเอง และพยายามบินโดรนลอดห่วงฝั่งตรงข้ามเพื่อทำคะแนน



ความรับผิดชอบ

1. ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องรับผิดชอบต่อความปลอดภัยของโดรนของตน และมีความรับผิดชอบต่ออุบัติเหตุใดๆ ที่เกิดจากสมาชิกในทีมหรือโดรนของทีม
2. คณะผู้จัดจะไม่รับผิดชอบต่อเหตุการณ์และ/หรืออุบัติเหตุใดๆ ที่เกิดจากการเข้าร่วมหรืออุปกรณ์ของทีมผู้เข้าแข่งขัน