

จัดโดย

SE-ED
inspiration starts here



IYRC

THAILAND INTERNATIONAL YOUTH ROBOT COMPETITION 2024

인터내셔널
널유스로봇
경진대회



INTERNATIONAL YOUTH ROBOT COMPETITION

SINCE 2014

ประเภทการแข่งขัน 10 รายการ

- 1. หุ่นยนต์โอสลิตทะเลกแลคซี่ (Junior Skill)
- 2. หุ่นยนต์ดูแลปคูล์ (Junior Coding)
- 3. หุ่นยนต์เตะฟุตบอล (Junior Skill)
- 4. หุ่นยนต์ประลองคิดคณิตศาสตร์ (Junior Skill)
- 5. หุ่นยนต์ซูโม (Junior Skill)
- 6. หุ่นยนต์กู้ภัยไฟฟ้า (Senior Coding)
- 7. หุ่นยนต์วอลเลย์บอล (Senior Skill)
- 8. หุ่นยนต์ซูโม (Senior Skill)
- 9. หุ่นยนต์ความคิดสร้างสรรค์ (Junior+Senior)
- 10. หุ่นยนต์อิวแมนอยด์พิเศษภารกิจ (Open)

เปิดรับสมัครแล้ว
ค่าสมัครคนละ 990.-
ตั้งแต่วันที่ 10 มิ.ย. 2567

ตะลุยแดนกินจิ

20-21 มิถุนายน 2567
ณ ซิคอนสแควร์ ศรีนครินทร์
ชั้น 2 โซน Munx2

ผู้ชนะการแข่งขัน 6 อันดับแรก จะได้รับสิทธิการแข่งขัน
IYRC 2024
นานาชาติ 31 กรกฎาคม - 5 สิงหาคม 2567

ดูรายละเอียดกติกาการแข่งขัน และวิธีสมัครเข้าร่วมแข่งขัน หรือที่ www.se-edstemeducation.com สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมที่ 086 971 8900 (กรุณ)





IYRC

THAILAND INTERNATIONAL YOUTH ROBOT COMPETITION 2024

INTERNATIONAL YOUTH ROBOT COMPETITION

SINCE 2014



인터내셔널
닐유스 로봇
경진대회

กำหนดการแข่งขัน IYRC THAILAND 2024

วันที่ 20-21 มิถุนายน 2567 ณ ศูนย์การค้าซีคอนสแควร์ ศรีนครินทร์

วันที่	เวลา	รายการแข่งขัน
20 มิ.ย. 67	11.00 - 11.30 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขัน และรับสื่อการแข่งขัน (การแข่งขันกรีฑาที่ฟ จัดเตรียมหุ่นยนต์เข้าร่วมการแข่งขัน)
	11.30 - 12.00 น.	พิธีเปิด โดยประธานในพิธี คุณรุ่งกานต์ ไพสิฐพานิชตระกูล กรรมการผู้จัดการ บมจ. ซีอี็ดยูเคชั่น ชมการแสดงหุ่นยนต์ Humanoid เต็มราคา
	12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 - 13.30	ประชุมทีมผู้เข้าแข่งขันหุ่นยนต์ และครูที่ปรึกษา จับสลากแบ่งสายการแข่งขัน
	13.30 - 16.00 น.	เริ่มการแข่งขัน กรีฑาที่ฟ หุ่นยนต์ความคิดสร้างสรรค์ ทดสอบสนามตามอัธยาศัย
21 มิ.ย. 67	11.00 - 12.00 น.	ลงทะเบียนการแข่งขัน พร้อมส่งหุ่นยนต์ทุกประเภทเข้าสนาม
	12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 - 15.30 น.	เริ่มการแข่งขันทุกรายการพร้อมกัน
	15.30 - 16.30 น.	มอบรางวัล และปิดการแข่งขัน

หมายเหตุ

- กำหนดการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม
- ผู้แข่งขันควรอยู่ในบริเวณที่กำหนดไว้ เพื่อฟังการเรียกชื่อจากกรรมการสนาม



ความเป็นมาของ IYRC

IYRC ย่อมาจาก **International Youth Robot Competition** ซึ่งเป็นการแข่งขันหุ่นยนต์ระดับเยาวชนที่เกิดจากการร่วมมือกันของประเทศสมาชิก ซึ่งปัจจุบันมีสมาชิกด้วยกันกว่า 30 ประเทศ ได้แก่ เกาหลีใต้, จีน, มาเลเซีย, สิงคโปร์, รัสเซีย, ออสเตรเลีย, นิวซีแลนด์, สหรัฐอเมริกา, อินโดนีเซีย, เวียดนาม, สเปน, อิสราเอล, อินเดีย, อาเซอร์ไบจาน, คูเวต รวมทั้งประเทศไทย ซึ่งกิจกรรมนี้จัดต่อเนื่องเป็นปีที่ 11 ติดต่อกันได้รับความสนใจจากเหล่าประเทศสมาชิกเพิ่มขึ้นตามลำดับ หัวใจสำคัญของการแข่งขันในทุกครั้งก็คือการเปิดโอกาสให้เยาวชนทั่วโลกได้มีเวทีการแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมหุ่นยนต์ในระดับนานาชาติ ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันของชาติสมาชิก



IYRC THAILAND เป็นการแข่งขันที่จัดในประเทศไทย ดำเนินการจัดโดยแผนกขาย/จัดจำหน่าย STEM Education บริษัท ซีอี็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งถือเป็นตัวแทนแต่ผู้เดียวในประเทศไทยในการจัดงาน เพื่อคัดเลือกตัวแทนเยาวชนไทยชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา และปวช. เข้าร่วมการแข่งขันในระดับนานาชาติ การคัดเลือกจะจัดตามโรงเรียน วิทยาลัยเทคนิค ในจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศ โดยรอบสุดท้ายจะคัดเลือกผู้ชนะเลิศในแต่ละสนามมาแข่งขันเพื่อหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันระดับนานาชาติต่อไป



การจัดงาน IYRC THAILAND ที่ผ่านมา

IYRC THAILAND 2014



IYRC THAILAND 2015



IYRC THAILAND 2016



IYRC THAILAND 2017



IYRC online 2021



IYMRC online 2022





IYRC Thailand 2023



International Youth Robot Competition (IYRC 2023 Korea)

วันที่ 2 - 4 สิงหาคม 2563 ณ เมืองแทจอน ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)





วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนไทยมีเวทีในการแข่งขันทักษะด้านสร้างสรรค์นวัตกรรมและประดิษฐ์หุ่นยนต์ ซึ่งจะช่วยสร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับเยาวชนไทยในการแข่งขันระดับนานาชาติ
2. ให้เยาวชนไทยรู้จักสร้างสรรค์นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่ใช้งานได้จริงด้วยตนเอง
3. ให้เยาวชนไทยรู้จักคิดวิเคราะห์ วางแผน และสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ
4. ให้เยาวชนไทยเรียนรู้วัฒนธรรมและประสบการณ์ร่วมกันกับเพื่อนเยาวชนชาติสมาชิกในระหว่างการแข่งขัน





กติกาทั่วไปการแข่งขันหุ่นยนต์ IYRC THAILAND 2024

A. นิยามของประเภทการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ระดับ 10 ประเภท ดังนี้

1. ระดับประถมศึกษา (Junior Categories) อายุ 8 - 13 ปี

1.1 หุ่นยนต์โจรสลัดทะเลลูกาแล็กซี	ประเภททีม	2 คน	(Junior Skill)
1.2 หุ่นยนต์ดูแลปศุสัตว์	ประเภทเดี่ยว	1 คน	(Junior Coding)
1.3 หุ่นยนต์ประลองความคิดคณิตศาสตร์	ประเภทเดี่ยว	1 คน	(Junior Skill)
1.4 หุ่นยนต์เตะฟุตบอล	ประเภททีม	3 คน	(Junior Skill)
1.5 หุ่นยนต์ซูโม่	ประเภทเดี่ยว	1 คน	(Junior Skill)

2. ระดับมัธยมศึกษา (Senior Categories) อายุ 13 - 18 ปี

2.1 หุ่นยนต์กู้ภัยไฟฟ้า	ประเภทเดี่ยว	1 คน	(Senior Coding)
2.2 หุ่นยนต์วอลเลย์บอล	ประเภททีม	2 คน	(Senior Skill)
2.3 หุ่นยนต์ซูโม่	ประเภทเดี่ยว	1 คน	(Senior Skill)

3. ระดับทั่วไป (Open Categories)

3.1 หุ่นยนต์ความคิดสร้างสรรค์	ประเภททีม	3-5 คน และครู 1 คน	
3.2 หุ่นยนต์ฮิวแมนอยด์เผชิญภารกิจ	ประเภทเดี่ยว	1 คน	

หมายเหตุ

- ผู้เข้าแข่งขัน 1 คน สามารถเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ประเภท และ 1 Creative Robot Design



B. นิยามของอายุผู้เข้าแข่งขัน

1. **ประเภทการแข่งขันอายุ 5-8 ปี** : ผู้เข้าแข่งขันต้องมีอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 5 ปี และมีอายุน้อยกว่า 8 ปี ในปีที่เข้าร่วมทำการแข่งขัน คือ เกิดในช่วงวันที่ 1 มกราคม 2562 - 31 ธันวาคม 2559
2. **ประเภทการแข่งขันอายุ 8-13 ปี** : ผู้เข้าแข่งขันต้องมีอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 8 ปี และมีอายุน้อยกว่า 13 ปี ในปีที่เข้าร่วมทำการแข่งขัน คือ เกิดในช่วงวันที่ 1 มกราคม 2559 - 31 ธันวาคม 2554
3. **ประเภทการแข่งขันอายุ 13-18 ปี** : ผู้เข้าแข่งขันต้องมีอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 13 ปี และมีอายุน้อยกว่า 18 ปี ในปีที่เข้าร่วมทำการแข่งขัน คือ เกิดในช่วงวันที่ 1 มกราคม 2554 - 31 ธันวาคม 2549

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มีอายุเกินกว่าที่กำหนด เข้าทำการแข่งขันไม่ว่ากรณีใดทั้งสิ้น
- ผู้เข้าแข่งขันที่มีอายุน้อยกว่าที่กำหนด ต้องได้รับการอนุญาตอย่างเป็นทางการจากผู้จัดการแข่งขัน อย่างไรก็ตามทีมของผู้เข้าแข่งขันต้องมีผู้เข้าแข่งขันอย่างน้อย 1 คน ที่มีอายุอยู่ในเกณฑ์ของระดับอายุนั้นๆ
- ผู้เข้าแข่งขันไม่จำเป็นต้องสังกัดอยู่ในโรงเรียนปกติ トラบใดที่ผู้เข้าแข่งขันผู้นั้นมีอายุอยู่ในเกณฑ์ของระดับอายุนั้นๆ

C. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

1. ชิ้นส่วนพลาสติก ก่อร่างควบคุม มอเตอร์ เซนเซอร์ รีโมทคอนโทรลที่ใช้ในการประกอบเป็นหุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขัน ต้องมาจากชุด MRT (MY ROBOT TIME) Series, ชุดทดลอง iKids Level 1-6, ชุดหุ่นยนต์ หรือชุดหุ่นยนต์ HUNA
2. ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขัน มีหน้าที่เตรียมและนำอุปกรณ์ในการแข่งขันมาด้วยตนเอง
3. ทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ต้องเตรียมอุปกรณ์สำรองมาในวันแข่งขัน ในกรณีที่เกิดข้อผิดพลาดใดๆ ที่ทำให้อุปกรณ์ในการแข่งขันของทีมผู้เข้าแข่งขันเสียหาย ทางผู้จัดการแข่งขันไม่มีหน้าที่ในการซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอุปกรณ์ใดๆ ให้กับทีมผู้เข้าแข่งขัน
4. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน เพื่อให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือใดๆ ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน
5. ผู้เข้าแข่งขันสามารถเขียนโปรแกรมก่อนการแข่งขันได้
6. ไม่อนุญาตให้ใช้ กาว หรือเทปเหนียวในการยึดติดชิ้นส่วนใดๆ เข้าด้วยกัน การละเมิดกฎข้อนี้ จะทำให้ทีมผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที
7. ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ใดๆ ที่มีการดัดแปลงจากสถานะปกติ ทีมผู้เข้าแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่มีการดัดแปลง จะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที



D. ข้อห้ามในการแข่งขัน

1. ทำอันตราย หรือทำความเสียหายให้กับสนามแข่งขัน อุปกรณ์การแข่งขัน หรือ หุ่นยนต์ของทีมผู้เข้าแข่งขันอื่น
2. ใช้อุปกรณ์ที่อันตราย หรืออุปกรณ์ที่อาจก่อให้เกิดการรบกวนการแข่งขันได้
3. ใช้วาจาหรือกิริยาที่ไม่เหมาะสมกับผู้เข้าแข่งขันในทีมเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันทีมอื่น ผู้ชม คณะกรรมการ หรือทีมงานจัดงาน
4. นำอุปกรณ์สื่อสารทั้งแบบมีสาย และไร้สายเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
5. นำอาหารหรือเครื่องดื่มเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน ยกเว้นแต่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน
6. สื่อสารกับผู้อื่นที่ไม่ใช่ผู้แข่งขันทีมเดียวกัน เพื่อประโยชน์ในการแข่งขัน ทีมที่ทำผิดกติกาข้อนี้ จะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน
7. การกระทำอื่นใด ที่กรรมการหรือเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันพิจารณาเห็นสมควรว่าเป็นการขัดขวางการแข่งขัน

E. การให้คะแนน

1. ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องลงนามยืนยันผลการแข่งขันหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้น ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่สามารถคัดค้านผลการแข่งขันได้หลังจากลงนามยอมรับผลแล้ว
2. ในกรณีที่มีการจับโดยเครื่องบันทึกเวลา เวลาจะเริ่มเดินหลังจากหุ่นยนต์ผ่านจุด START และหยุดเดินเมื่อหุ่นยนต์ถึงจุด END
 - 2.1. ถ้าเครื่องมือจับเวลาไม่สามารถตรวจจับหุ่นยนต์ได้ ให้เริ่มต้นจับเวลาใหม่ได้มากที่สุดสามครั้ง หากเครื่องจับเวลายังไม่สามารถตรวจจับหุ่นยนต์ได้ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำหุ่นยนต์ไปแก้ไขโครงสร้างหุ่นยนต์ เพื่อให้เครื่องมือวัดเวลาสามารถตรวจจับหุ่นยนต์ได้
 - 2.2. ในกรณีที่เกิดไฟดับหรือเครื่องจับเวลาขัดข้อง จะใช้การจับเวลาโดยนาฬิกาของกรรมการ



F. การแข่งขัน

1. ก่อนที่จะเริ่มการแข่งขันหุ่นยนต์ทั้งหมดจะได้รับการตรวจสอบ ถ้าหุ่นยนต์ไม่ผ่านการตรวจสอบ ผู้แข่งขันมีเวลา 15 นาทีในการแก้ไขปรับเปลี่ยนหุ่นยนต์ มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน
2. ถ้าหุ่นยนต์พบปัญหาทางเทคนิคใดๆ ก่อนที่จะเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะมีเวลา 5 นาที ในการซ่อมแซมหุ่นยนต์
3. กรรมการสามารถกำหนดสนาม เวลาการทดสอบหุ่นยนต์ ให้ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม เพื่อให้แน่ใจว่าทุกทีมได้รับความเท่าเทียมกันในการใช้เวลาทดลองหุ่นยนต์
4. ริโมตคอนโทรล
อนุญาตให้ใช้ริโมตคอนโทรลของชุดหุ่นยนต์ไอคิด้ส์ หรือ MRT เท่านั้น
 - 4.1 ในกรณีเกิดความสับสนในช่องการสื่อสาร ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน หากทั้งสองทีมไม่สามารถตกลงเรื่องช่องการสื่อสารได้
 - 4.2 หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนที่ได้หลังจากกรรมการให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน
 - 4.3 จะต้องไม่มีชิ้นส่วนใดๆ ของหุ่นยนต์หลุดออกมาในขณะที่ทำการแข่งขัน กรรมการอาจพิจารณาจัดการกับทีมที่ทำชิ้นส่วนหลุดได้ตามความเหมาะสม
 - 4.4 ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้รับอนุญาตให้สัมผัสหุ่นยนต์ หรือริโมตคอนโทรลในระหว่างการแข่งขัน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากกรรมการ

รางวัลสำหรับการแข่งขันทุกรายการ

รางวัลชนะเลิศ

1. ถ้วยรางวัลรางวัลชนะเลิศ IYRC THAILAND 2024
2. เหรียญรางวัลชนะเลิศ IYRC THAILAND 2024
3. เกียรติบัตร IYRC THAILAND 2024
4. สิทธิในการเข้าร่วม การแข่งขันหุ่นยนต์ยุวชนนานาชาติ International Youth Robot Competition (IYRC 2024) ที่จะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 31 กรกฎาคม - 5 สิงหาคม 2567 ณ ศูนย์การประชุมแทจอน (Daejeon Convention Center -- DCC) เมืองแทจอน ประเทศเกาหลีใต้
(ของรางวัลไม่สามารถเปลี่ยนเป็นเงินสดได้)



รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 และ 2

1. เหรียญรางวัล IYRC THAILAND 2024
2. เกียรติบัตร IYRC THAILAND 2024
3. สิทธิในการเข้าร่วม การแข่งขันหุ่นยนต์ยุวชนนานาชาติ International Youth Robot Competition (IYRC 2024) ที่จะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 31 กรกฎาคม - 5 สิงหาคม 2567 ณ ศูนย์การประชุมแทจอน (Daejeon Convention Center -- DCC) เมืองแทจอน ประเทศเกาหลีใต้ (ของรางวัลไม่สามารถเปลี่ยนเป็นเงินสดได้)

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกท่านที่ลงทะเบียน จะได้รับ

1. เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน IYRC THAILAND 2024
2. เสื้อยืดการแข่งขัน IYRC THAILAND 2024





IYRC THAILAND 2024

1. ระดับประถมศึกษา (Junior Categories)

Age:8-13

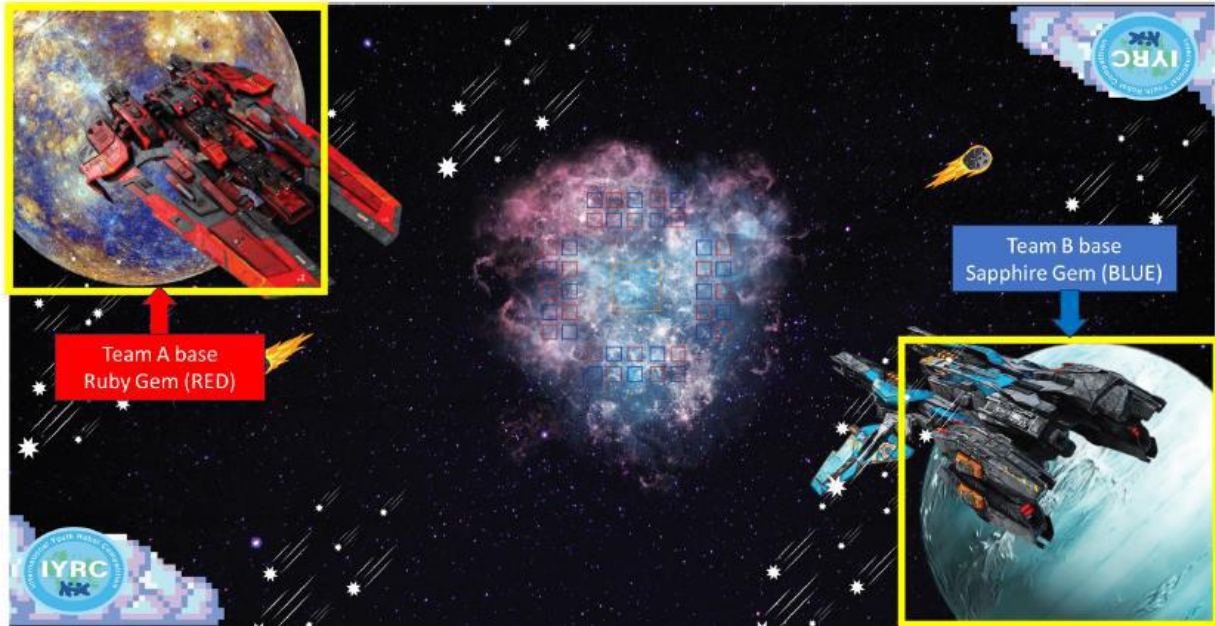
1.2	J-GP01	หุ่นยนต์โจรสลัดทะเลกาแล็กซี (Galaxy Plunder) ประเภททีม 2 คน (Junior Skill)
1.2	J-AK02	หุ่นยนต์ดูแลปศุสัตว์ (Animal Kingdom) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior Coding)
1.3	J-MC03	หุ่นยนต์ประลองคิดคณิตศาสตร์ (Math Challenge) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior Skill)
1.4	J-SC04	หุ่นยนต์เตะฟุตบอล (Robot Soccer) ประเภททีม 3 คน (Junior Skill)
1.5	J-PP05	หุ่นยนต์ซูโม่ รุ่นจูเนียร์ (Push-Push Junior) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior Skill)



1.1 หุ่นยนต์โจรสลัดทะเลอวกาศ (Galaxy Plunder) ประเภททีม 2 คน (Junior Skill)

Age	8-13	
Category	Team of 2 Timed Mission	
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit	
Mission	Remote control robot to collect gems	
Robot Building	Pre-build remote control robot	

- The dimension of the game field is 8ft (L) x 4ft (W).
- Sapphire Gem x20 (blue) and Ruby Gem x20 (red) will be placed in the middle of the game field for every starting of the new game (blue and red box).
- The Platinum Sphere x5 will be located in a box where the box will be located at the middle of the game field (orange color border)
- The starting position of the robot will be located in its own base (Inside the planet).



	<p>Ruby Gem (Red): 3D printed materials (PLA) Dimension: 3cm x 3cm x 3cm</p>
	<p>Sapphire Gem (Blue): 3D printed materials (PLA) Dimension: 3cm x 3cm x 3cm</p>
	<p>Platinum sphere (White Ping-Pong ball) : Diameter 2.5 cm</p> <p>The sphere will be located in a square box with dimensions of 10cm x 10 cm x 10cm. The box will be open automatically at the last one minute.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Closing state</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Opening state (the ping pong ball will roll out automatically)</p> </div> </div>



Dimensions & Restrictions

- Initial size shall not exceed 25cm (H) X 25cm (W) X 25cm (L).
- Robots are NOT allowed to expand to any size after the game starts
- Maximum 4 DC motors and 1 mainboard are allowed

Game Rules

- Robots get ready at their BASE indicated in the game field.
- Whistle by the referee as a sign of start and participants have to move their robots from BASE to push and collect its resources back to the base within 3 minutes.
- During the game, the robots are not allowed to enter the opponents base.
- There will be 3 kinds of resources (Sapphire Blue Gem x 20, Ruby Red Gem x 20, and Platinum Sphere x 5). One team has to collect its own resource (Sapphire or Ruby) into their base while Platinum sphere is commonly shared hence both of the team can collect them into their base.
- If collected opponents gems in their own base, marks will be deducted.
- During the game, if robot unable to move or out of control, participants can request referee to restart the robot (turn on and off only).
- If robot cannot move for more than 10 seconds due to its own mechanical structure, referee will take the robot out from the game field.
- The platinum sphere will be located in a box and located in the middle of the game field. After 2minutes, the box will be opened and the platinum sphere will be rolled out. Participants can now collect the platinum sphere into their base within 1 minute.



- After 3 minutes the game end, gems that is fully inside the base will be considered as collected.

Scoring

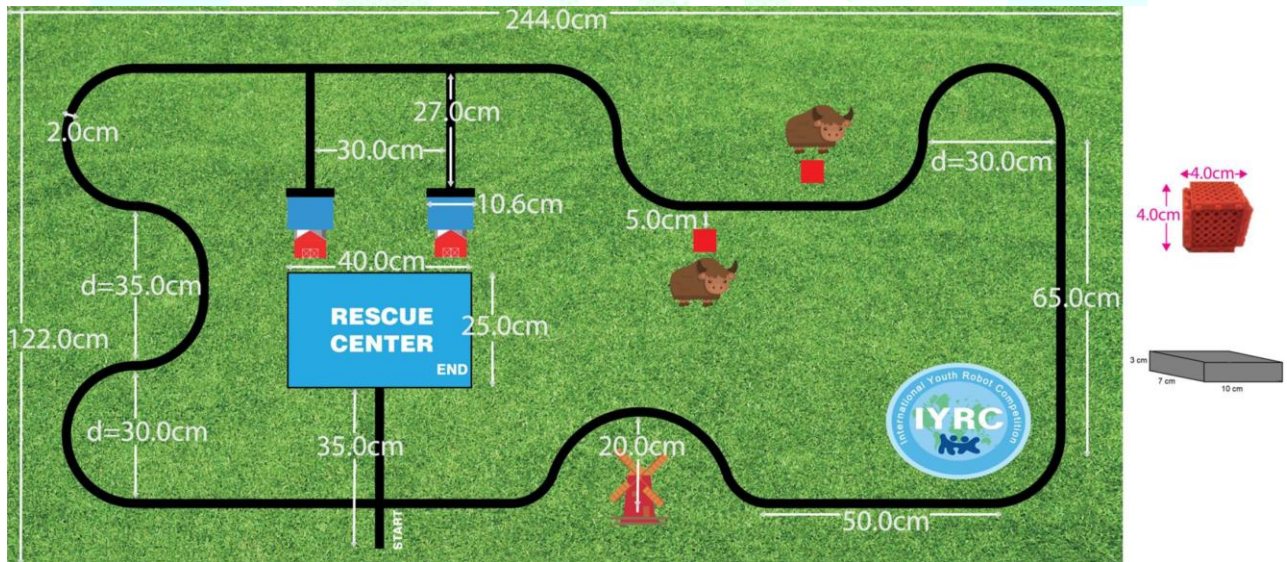
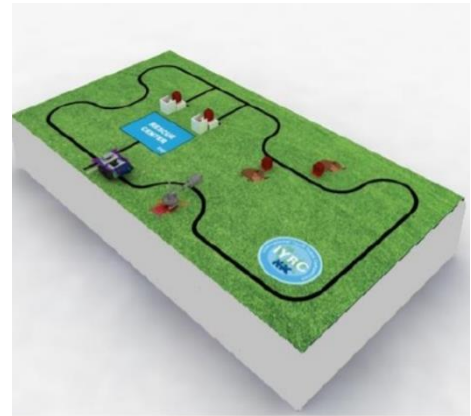
- 1 gem | mark.
- 1 opponent gem, transfer 1 mark to opponent
- 1 Platinum sphere 2 marks
- If draw match, highest number of platinum spheres will win else additional 30 seconds for the match.

Team	Gem	Platinum	Opponent gem	Total Points	Rank
A (9yo)	20	3	1	22	2
B (7yo)	20	3	1	22	1
C	18	2	1	19	6
D	17	2	2	17	5
E	16	1	2	15	4
F	15	1	2	14	3



1.2 หุ่นยนต์ดูแลปศุสัตว์ (Animal Kingdom) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior Coding)

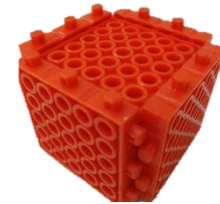
Age	8-13
Category	Individual Timed Mission
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit
Mission	Program robot to trace line and complete the missions
Robot Building	Pre-build & pre-programmed





INJURED ANIMAL & FOOD

For injured animals and food, it is as picture on right it assembled with 6 pcs of 5*5 blocks.



Food will be placed on a stage of 3 cm (H) x 5cm(W) x 10cm(L) like picture on the right



ANIMAL BARN & FOOD

Horse & Cow barn:

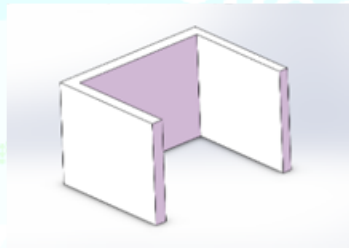
L : 8cm, H : 8cm , W:8cm

Power Generator Switch:

L: 20cm, H : 7cm ,

Cube:

L : 7cm, H : 5cm , W:7cm



Animal Kingdom Game Rules

Dimensions and Restriction

- Initial size shall not exceed 20cm (H) X 20cm (W) X 20cm (L).
- Robots are **NOT allowed** to expand to any size after the game starts.
- Maximum 4 DC motors, 5 IR sensors, 2 servo motors, 1 tracer sensor block and 1 mainboard.



Game Duration

- Each match is stipulated for 2 rounds with a total duration for a maximum 3 minutes.
- Game may end before 3 minutes when :
 - Completion of 2 rounds
 - Disqualification of a participant
 - When referee judges that the continuation of the match is impossible

Scoring

- Robot successfully pushes food into barn shed. (15 points each)
- Collect injured animals at the road side. (5 points each for removing them from the injured area)
- Switch the generator on by spinning the long stick at the semi-circle. (20 points)
- Successfully bringing the injured animals back to the Rescue Center. (10 points for each animal)
- Robot stops at the Rescue Center. (20 points)

Game Play Details

- Robot should stay behind the starting line (distance from starting line to the Robot IR sensors not exceed 5cm) and facing west (R&R map position as the reference). Timer starts when the robot's IR sensors cross the starting line.
- Once the match has begun, the robot must move by its own to complete the following task:
 - oTask 1 : Push the food into horse and cow barn.



- Task 2 : Carry the two injured animals away from their initial location.
- Task 3 : Switch on the power generator by passing through the semi-circle following the line and pushing the long stick, robot that does not follow the line and move to the next checkpoint would not be awarded points.
- Task 4 : Make sure all injured animals carried by robot is placed into the Rescue Center. No points awarded if any part of the injured animals is out of the Rescue Center’s black box.
- Task 5 : Robot stops at the Rescue Center with any part of the robot’s body stays inside the Rescue Center area.

Win/Lose Criteria

- Highest score of the two attempts will be used for ranking of winners.
- Participant with the highest score is the winner. If there are two or more participants with the same score, the lowest time recorded to finish the mission is the winner.
- If both points and time of participants are the same, the participant who is younger would be the winner.

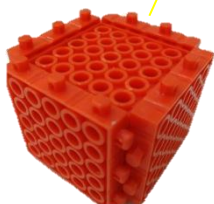
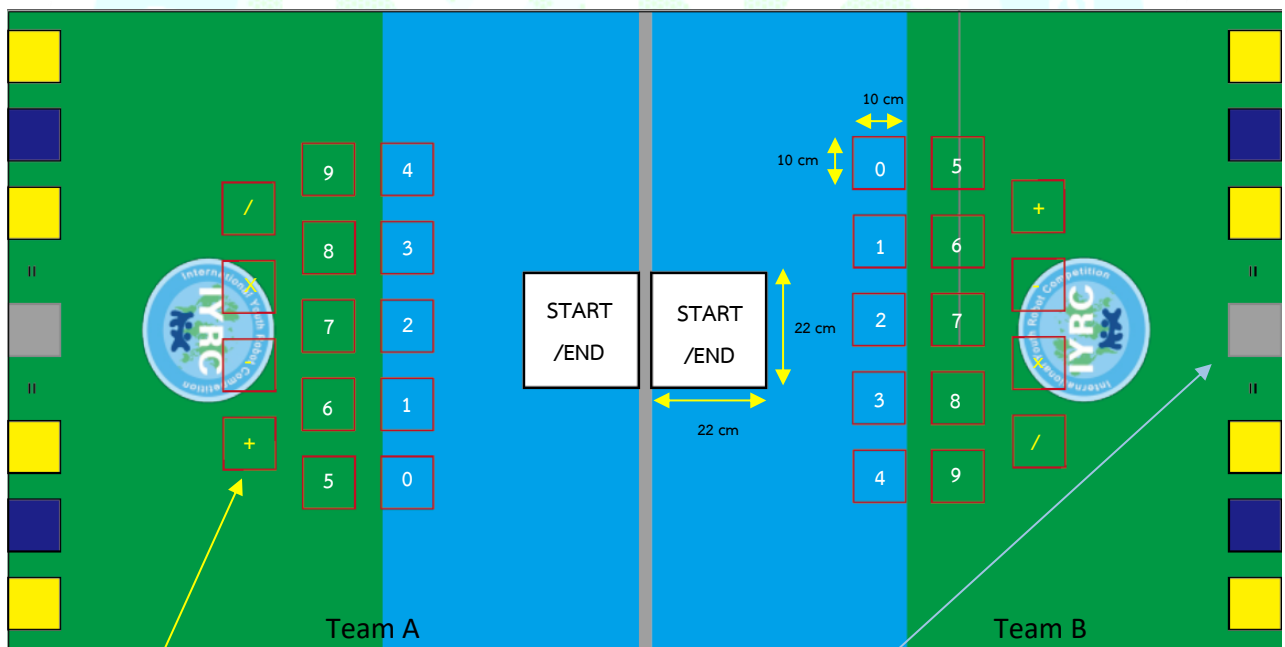
Child	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Total Points	Time Taken	Rank
A (9yo)	30	10	20	20	20	100	150	3
B (7yo)	30	10	20	20	20	100	150	2
C	30	10	20	20	20	100	130	1
D	30	10	20	20	0	80	120	4



1.3 หุ่นยนต์ประลองคิดคณิตศาสตร์ (Math Challenge)

ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior Skill)

Age	8-13	
Category	1 vs 1 Tournament	
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit	
Mission	Push blocks to form equation	
Robot Building	Pre-build remote control robot	



Label with numbers 0-9 & operator +, -, x, /. Place it into the red squares.

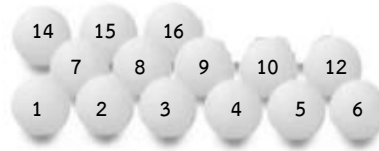


Wood block 3 cm high, 10 cm Width and length.



Random Pick Number

14 table tennis ball label with numbers
put inside a lucky draw box.



Dimensions and Restriction

- Initial size shall not exceed 20cm (H) X 20cm (W) X 20cm (L).
- Robots are **NOT allowed** to expand to any size after the game starts.
- Maximum 4 DC motors and 1 mainboard.

Game Duration

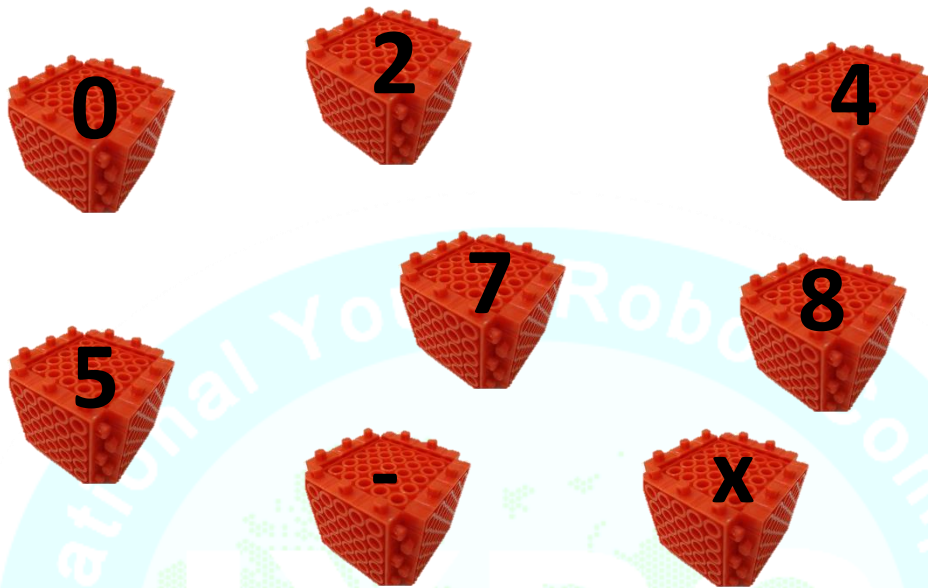
- Round 1 : 2 minutes. All participants will take turn to complete the match challenge in 2 minutes time in order to proceed to Round 2.
- Round 2 : 90 sec. Compete with opponent to complete the match challenge in 90 sec in order to proceed to final round.
- Final Round : Rank according to math completion with shorter time.

Game Play Details

- Robot should stay inside the white square and wait for referee's instruction.
- Participants will pick a number from the lucky draw box for themselves. The number will be placed on the wood block of their field.
- Once the match has begun, the robot must move and push the desired number block and operator block into the yellow and blue square.



- After the equation is formed, both robots must return to its start box (white square) in order to declare the completion of the game.



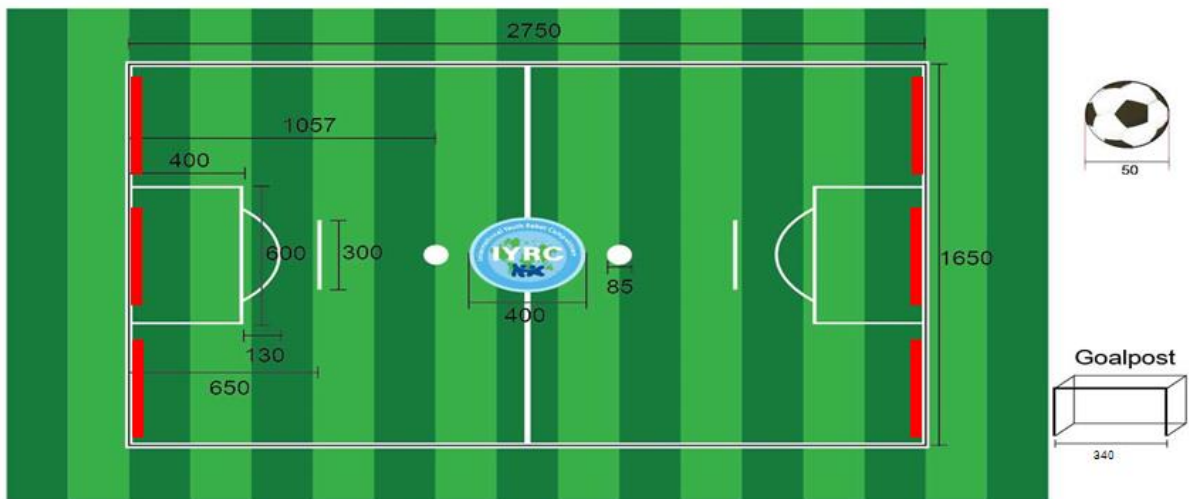
Each of these square box (numbers and operators) can only use once to form the equation.





1.4 หุ่นยนต์เตะฟุตบอล (Robot Soccer) ประเภททีม 3 คน (Junior Skill)

Age	8-13
Category	3 vs 3 Tournament
Robot Kits	MRT Series & HUNA
Allowed	educational robot kit
Mission	Soccer match using remote control
Robot Building	Pre-build remote control robot



measure : mm



Starting position for each team



Dimensions and Restrictions

- Initial size shall not exceed 25cm (H) X 25cm (W) X 25cm (L).
- Robots are NOT allowed to expand to any size after the game starts.
- Maximum up to 2 DC motors, 2 servo motors and 1 mainboard are allowed.
- Robot cannot be designed with a closed structure to handle the ball. The judge will check the robot structure before the competition starts.

Game Duration

- Each game is stipulated for 3 minutes.
- Each match is stipulated for 2 rounds with each round's duration for a maximum of 1.5 minute. After the end of each round the players are to switch to the opposite side of the game field. (Only apply to Semi-final and Final game)
- Extension of rounds is only when both sides have the same score. The extension round would be for a maximum of 1 minute. At the event of the same score after the extension round penalty shoot out will commence until a winner is found.

Starting Position

- Each team will place their robot's in front of starting position as indicated in Soccer Game Field diagram before the match/round begins.



Game Play Details

- Team variants (participants have to declare to referee which variant they choose before each match, these roles cannot be changed during the match):
 - 1 Defender & 2 Strikers
 - 2 Defender & 1 Strikers
- Defender
 - cannot leave own area (own half of the field), therefore cannot enter opponents area.
 - allowed to enter own penalty area with non-stop movement to protect the goal, but is Not Allowed more than 10 continuous seconds inside the penalty area or being stationary (not moving) inside penalty area.
- Striker
 - Allowed to enter both own and opponent's area
 - Allowed to enter opponent's penalty area to score goal, but not more than 10 continuous seconds inside opponent's penalty area.
 - Not allowed to enter own penalty area.

Game Play Details

- Fouls:
 - Any offender will be issued a yellow card. Upon receiving 2 yellow cards within a match, the player will be removed from play for 1 minute. After 1 minute the offender can re-enter the game field upon referee's approval. If an offender receives it's 4th yellow card within a match they are removed from play for the rest of the match.



- When a goal is scored but at the same time or immediately before a foul is made by the same team who scored the goal, the goal would not be valid. (eg: when defender enters opponent's area when goal is scored)
- Type of fouls:
 - A robot that purposely block the ball against the side of the field and does not move.
 - A Defender that enters the opponent area
 - A Striker that enters own penalty area
 - A Defender or Striker that stays inside the penalty area for more than 10 continuous seconds
 - A Defender that purposely not moving in own penalty area to block the goal post
 - A participant who ignores the instruction of the referee
- Dead Ball:
 - When the ball is held by a robot and not able to move (stalemate) for more than 5 seconds.
 - Referee will blow the whistle and all robots must stop. Referee will place the ball accordingly to the situation and the game will resume with referee's instruction.
 - If this happens more than 3 consecutive times, the ball will be placed at the middle and all robots are to return to their starting position.

Game Play Details

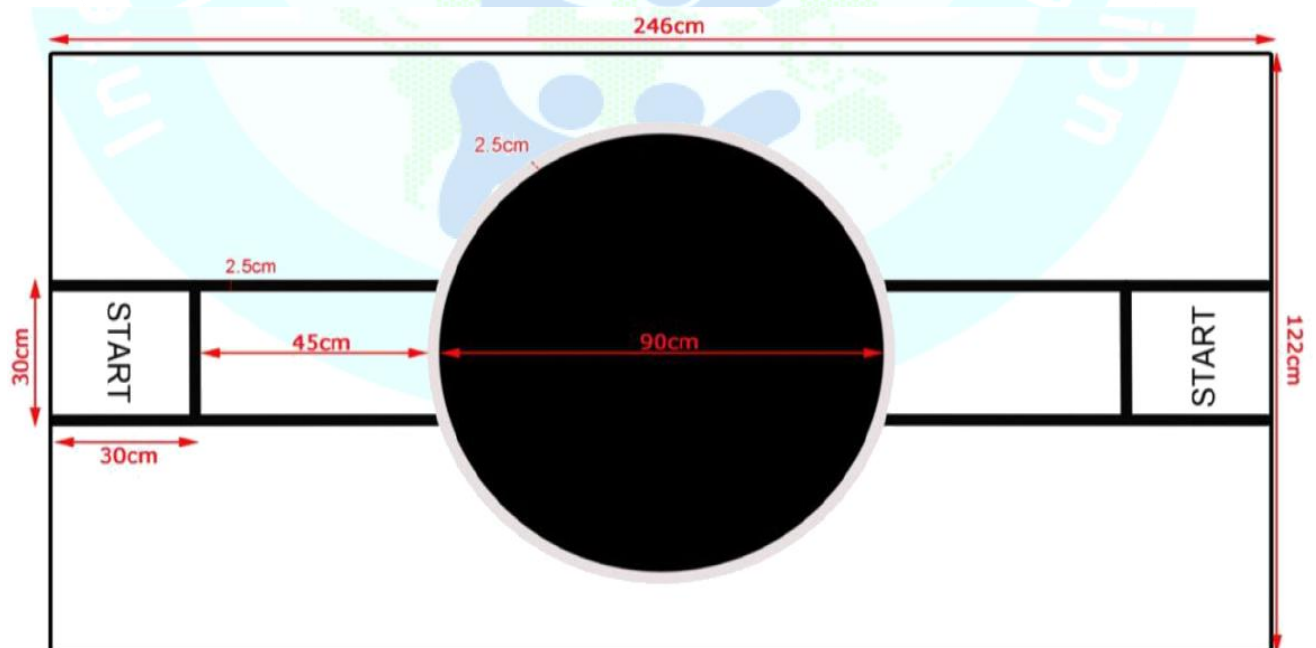
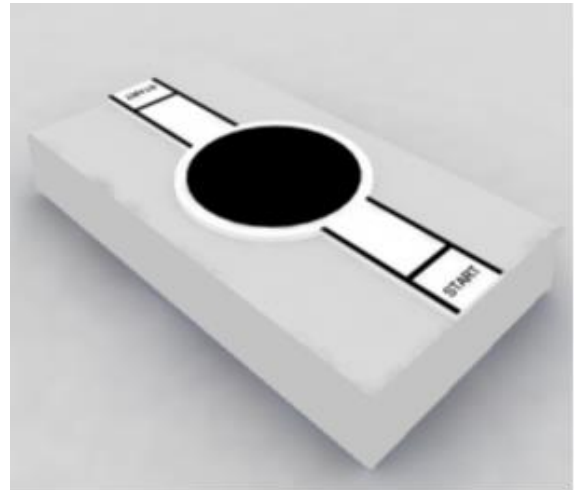


- Penalty shoot-out in the event of a draw (each participant has to take turn for penalty shoot-out):
 - Ball will be placed on the white dot.
 - Robot which is making the penalty shot should start its movement in the mid field circle to hit/push the ball into the goal without any part of the robot's body crossing the white line.
 - 3 attempts will be given for each team to score as many goals possible.
 - If both teams has the same score after the 3 attempts a Sudden Death will occur.
- Sudden Death:
 - Each team will send 1 representative for the sudden death round. The representative has 1 chance for a penalty shoot-out. If one team manages to score while the other did not, the scoring team will be the winner. In the event that both teams scores or misses a 1v1 match will begin.
 - The first team to score in the 1v1 match will be the winner.
- Scoring
 - Each goal is 1 point awarded to the scoring team.
 - A goal occurs when the ball is being pushed/hit/rolled into the goal post passing the line.
- Win/Lose Criteria
 - The team with the most goals wins.



1.5 หุ่นยนต์ชูโม่ รุ่นจูเนียร์ (Push-Push Junior) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior Skill)

Age	8-13
Category	1 vs 1 Tournament
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit (Exclude Kicky and Brainkit)
Mission	Remote control robot to pass through the runway and push opponent outside of the black ring
Robot Building	Pre-build remote control robot





Dimensions, Weight and Restrictions

- Initial size shall not exceed 20cm (H) X 20cm (W) X 20cm (L). However, robots are allowed to expand to any size after the game starts
- The maximum weight of the robot is 800 grams (Including batteries)
- Maximum up to 2 DC motors, 2 servo motors and 1 mainboard are allowed

Game Duration

- Each match is stipulated for 3 rounds with each round's duration for a maximum of 1 minute.

Scoring

- Draw : Both robots still moving and are within the play field both. (1 mark each)
- Draw : Both robots fall off the play field at the same time. (0 mark for both)
- Win : Pushes at least half of the opponent robot out from the play field or opponent's robot not able to move back into the play field. (2 marks for winner, 0 marks for loser)

Game Play Details

- First whistle oRobots MUST be placed behind the start line on the runway before the First whistle.
 - Robots are to remain stationary until the First whistle has been blown.
 - Robot must pass through the runway and stop at the black ring waiting area.



- Second whistle
 - Robot starts to engage the opponent and attempt to push them off the game field.

Win/Lose Criteria

- If the robot drops from the runway before reaching the black ring, the participant will lose the round.
- If within 10 seconds the robot still unable to enter the black ring waiting area, the participant will lose the round.
- Within 1 minute, the robot that pushes the opponent's robot off the playfield (black colour ring) first is considered the winner for the round. If both robots falls off from the playfield at the same time it is a draw.
- If more than half of the robot's body being push out of the ring onto the runway (Based on referee's decision), or the robot is unable to go back into the ring, it is considered lost for the round.
- If draw after 3 rounds then participant who has a lighter robot will be the winner.

Rules Clarification

- The referee's decision is considered as final during game play.
- Mentors must not be involved in any rules discussion for the game.
- Video evidence will not be accepted.
- Once the Head Referee and the game referees have come to a decision, no more discussion will be accepted.



IYRC THAILAND 2024

2. ระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา (Senior Categories)

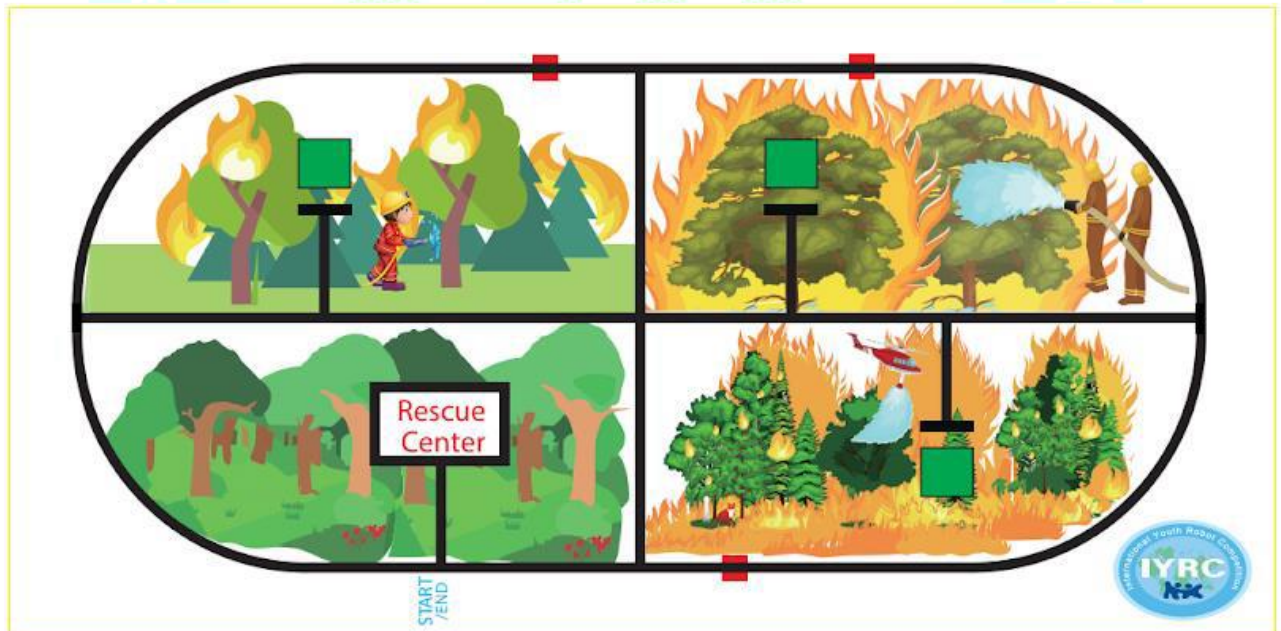
Age:13-18

2.1	S-SF06	หุ่นยนต์กู้ภัยไฟป่า (Save the Forest) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Senior Coding)
2.2	S-VB07	หุ่นยนต์วอลเลย์บอล (Robot Volleyball) ประเภททีม 2 คน (Senior Skill)
2.3	S-PP08	หุ่นยนต์ซูโม่ (Push Push) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Senior Skill)



2.1 หุ่นยนต์กู้ภัยไฟฟ้า (Save the Forest) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Senior Coding)

Age	13-18	
Category	Individual Timed Mission	
Robot Kits Allowed	MRT Series	
Mission	Robot runs automatically to trace the black line to complete missions	
Robot Building	Pre-build & on-site programming	





Survivor

- Survivor to be placed on red spots and need to carry by robot to the rescue center.



Put Out Fire Trigger

- Height of IR sensor from ground : 5.5 cm
- Place on green spots. Initially Red LED on, after triggered, Green LED will be turned on.



Dimensions and Restriction

- Initial size shall not exceed 20cm (H) X 20cm (W) X 20cm (L).
- Robots are Not allowed to expand to any size after the game starts.
- Maximum 4 DC motors, 5 IR sensors, 2 servo motors, 1 tracer sensor block and 1 mainboard.

Game Duration

- Each participant is given a maximum of 3 hours to perform the coding and testing of the robot



- Each match is stipulated for 2 rounds with a total duration for a maximum 3 minutes.
- Game may end before 3 minutes when :
 - Completion of 2 rounds
 - Disqualification of a participant
 - When referee judges that the continuation of the match is impossible

Quarantine

- During the 3 hours given to perform the coding and testing, all participants are quarantine for said period of time.
- Participants are allowed to do testing and modify the robot during the 3 hours given.
- Once participant is satisfied with the performance of the robot, they may hand over the robot to the referee before the 3 hours is up.
- No more programming or modification is allowed once the 3 hours is up or if the participant hands over the robot to the referee earlier.
- Participants would then wait for their turn to be called for the match.

Game Play Details

- Robot should stay behind the starting line (distance from starting line to the Robot IR sensors not exceed 5cm) and facing west (R&R map position as the reference). Timer starts when the robot's IR sensors cross the starting line.
- Whistle will be blown as a sign of start of the match.
- Participant is allowed to start (switch on) the robot using single switch operation.



Scoring

- Carry all 3 survivors to the rescue center – fully inside the rescue center box. (Each survivor 10 points)
- Put out fire means Green LED on. (Each 10 points)
- Stop at the Start/End line at the end of the game play. (20 points)

Disqualify

- Participant touch the robot or items on the game field during the game play.
- Stalemate of more than 5 sec.
- Not tracing the line for more than 5 sec.

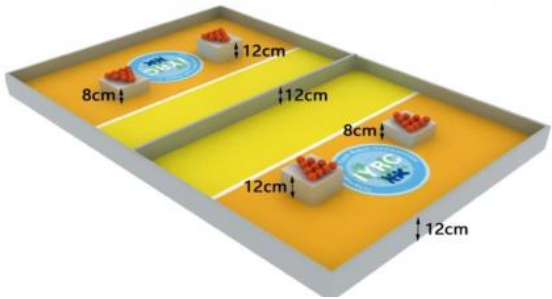
Win/Lose Criteria

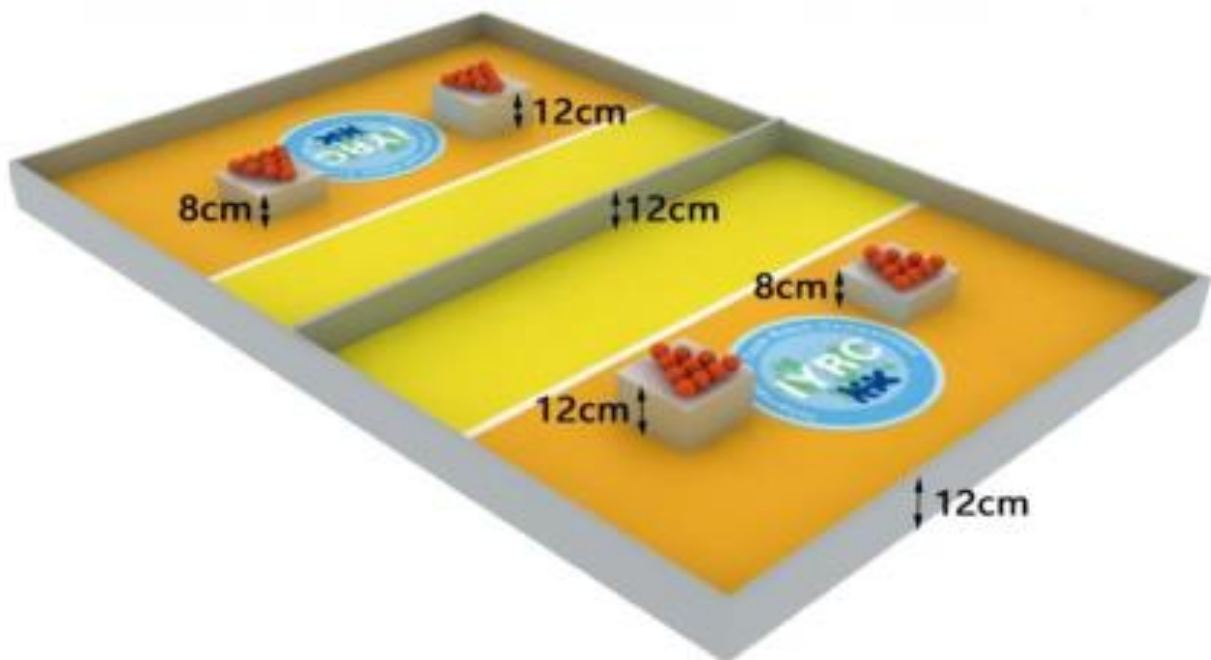
- Highest score of the two attempts will be used for ranking of winners.
- Participant with the highest score is the winner. If there are two or more participants with the same score, the lowest time recorded to finish the mission is the winner.
- If the points and time of both participants are the same, the participant who is younger would be the winner.

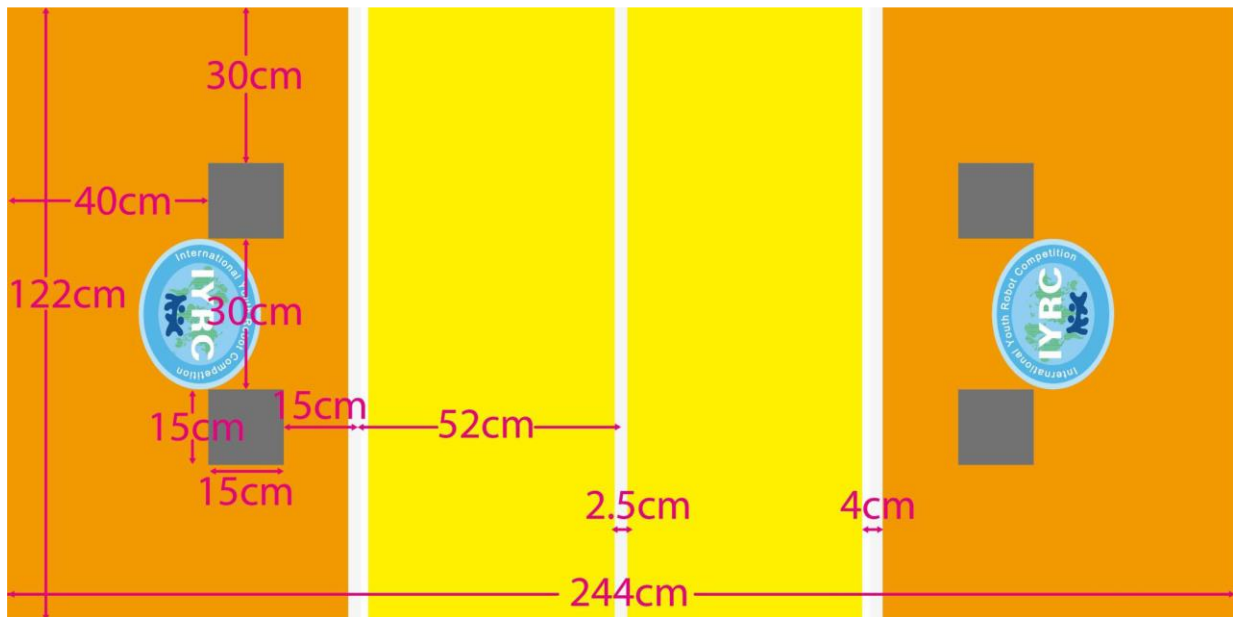
Child	Survivor rescued	Put out fire	Stop at Start /End line	Total Points	Time Taken	Rank
A (15yo)	30	20	20	70	160	2
B (13yo)	30	20	20	70	160	1
C	20	20	20	60	170	3
D	20	10	20	50	140	4



2.2 หุ่นยนต์วอลเลย์บอล (Robot Volleyball) ประเภททีม 2 คน (Senior Skill)

Age	13-18	
Category	2 vs 2 Tournament	
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit	
Mission	Remote control robot to transfer table tennis balls into opponent's field	
Robot Building	Pre-build remote control robot	





Dimensions and Restrictions

- Initial size shall not exceed 25cm (H) X 25cm (W) X 25cm (L). However, robots are allowed to expand to any size after the game starts
- Maximum up to 2 DC motors, 2 servo motors and 1 mainboard are allowed

Game Duration

- Each match is stipulated for 1 round with a duration for a maximum of 3 minutes.
- Extension of rounds is only when both sides have the same score. Each round extension would be for a maximum of 30 seconds and 1 robot from each team will be chosen to compete in the current state of the game field to determine the final winning team.
- Game may end before 3 minutes when :
 - One team manages to throw all balls into opponent field
 - of both participants from the same team



Game Play Details

- Each team will have 20 table tennis balls placed on top of two different height towers in their own field.
- Each team can deploy any tactics or manoeuvres to grab or collect the table tennis balls from the tower and transfer them into the opponents' field.
- If the table tennis ball is thrown outside the field, the ball will be put back to the side where the ball was thrown out from by the referee.

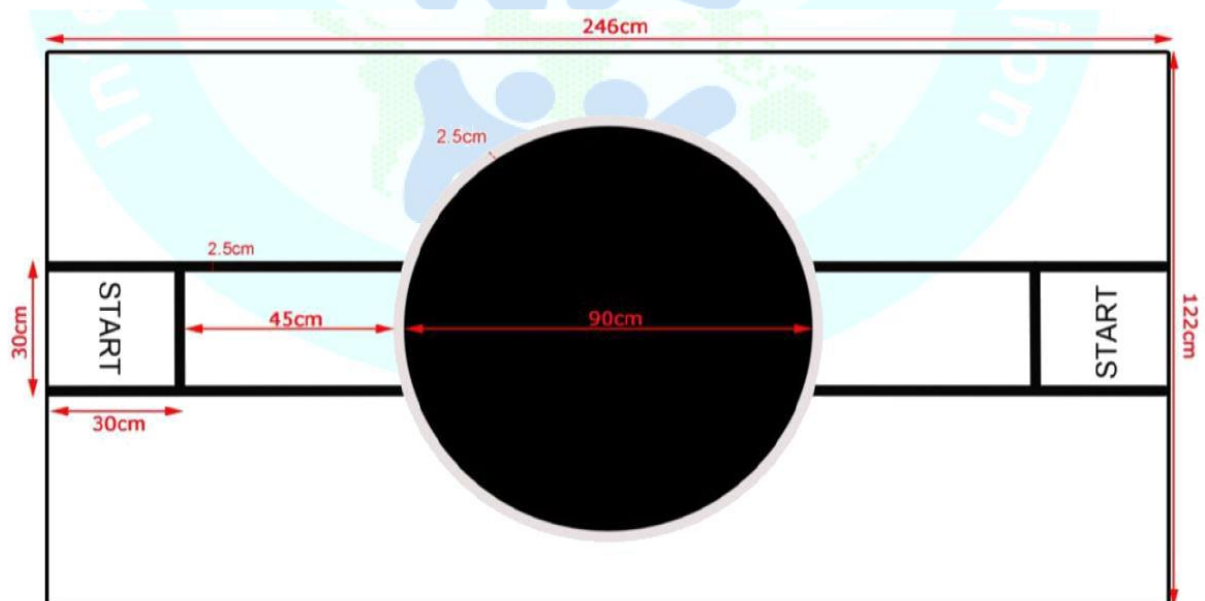
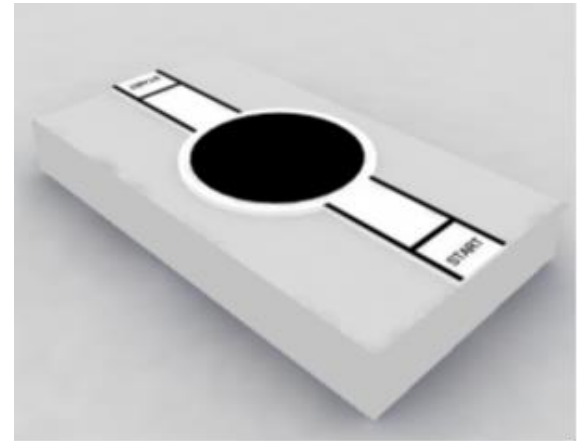
Win/Lose Criteria

- Draw : Both sides have equal number of balls thrown to the other side.
- Win : Team which has the most number of tennis balls thrown to the opponent's side or have successfully thrown all tennis balls over to the opponent's side before the time ends.
- Lose : Team which has the least number of tennis balls thrown to the opponent's side or have all team members removed from play due to foul or disqualification.



2.3 หุ่นยนต์ชูปู่ (Push Push) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Senior Skill)

Age	13-18
Category	1 vs 1 Tournament
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit (Exclude Kicky & Brain kit)
Mission	Program the robot to pass through the runway automatically and push opponent outside of the black ring using remote control
Robot Building	Pre-build remote control & autonomous robot





Dimensions, Weight and Restrictions

- Initial size shall not exceed 20cm (H) X 20cm (W) X 20cm (L). However, robots are allowed to expand to any size after the game starts
- The maximum weight of the robot is 800 grams (Including batteries)
- Maximum up to 2 DC motors, 2 servo motors and 1 mainboard are allowed

Game Duration

- Each match is stipulated for 3 rounds with each round's duration for a maximum of 1 minute.
- Extension of rounds is only when both sides have the same score. Each round extension would be for a maximum of 1 minute and will be repeated until a winner is found. For extension rounds, robot will be placed back to back at the start of the round.

Scoring

- Draw : Both robots still moving and are within the play field both. (1 mark each)
- Draw : Both robots fall off the play field at the same time. (0 mark for both)
- Win : Pushes at least half of the opponent robot out from the play field or opponent's robot not able to move back into the play field. (2 marks for winner, 0 marks for loser)



Game Play Details

- First whistle
 - Robots MUST be placed behind the start line on the runway before the First whistle.
 - Robots are to remain stationary until the First whistle has been blown.
 - Robot must pass through the runway autonomously and stop at the black ring waiting area without using remote control.
- Second whistle
 - Robot starts to engage the opponent and attempt to push them off the game field using remote control.

Win/Lose Criteria

- If the robot drops from the runway before reaching the black ring, the participant will lose the round.
- If within 10 seconds the robot still unable to enter the black ring waiting area, the participant will lose the round.
- Within 1 minute, the robot that pushes the opponent's robot off the playfield (black colour ring) first is considered the winner for the round. If both robots falls off from the playfield at the same time it is a draw.
- If more than half of the robot's body being push out of the ring onto the runway (Based on referee's decision), or the robot is unable to go back into the ring, it is considered lost for the round.
- If draw after 3 rounds then participant who has a lighter robot will be the winner.

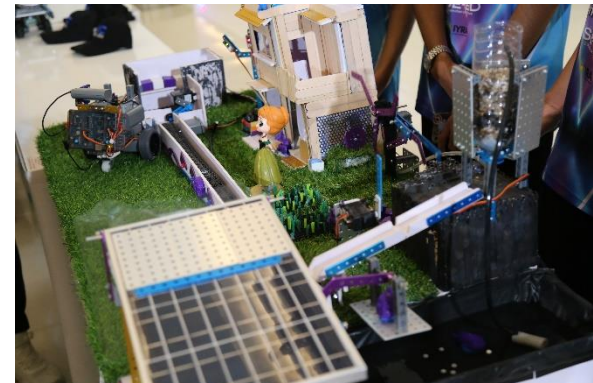
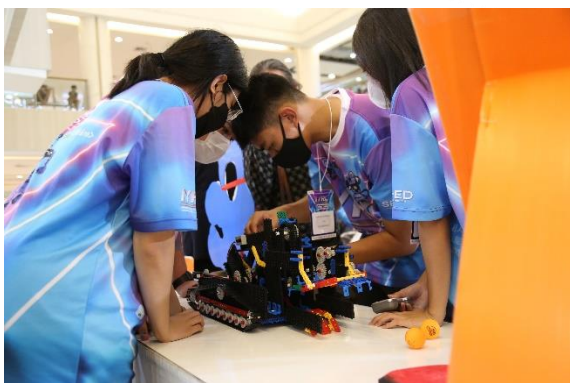
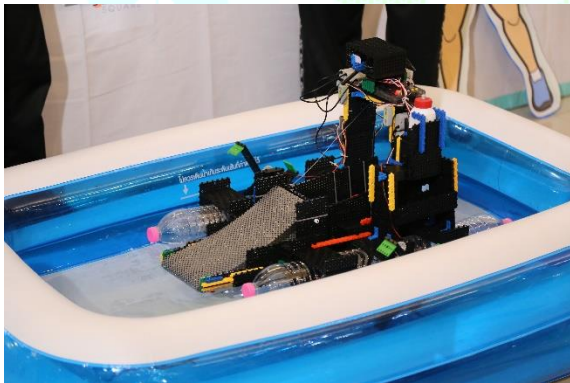


IYRC THAILAND 2024

3. ระดับทั่วไป (Open Categories)

Age: All Age

3.1	O-CR09	หุ่นยนต์ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Robot Design) ประเภททีม 3-5 คน + ผู้ควบคุมทีม 1 คน (Junior + Senior)
3.2	O-HM10	หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ พิชิตภารกิจ (Humanoid Robot Mission) ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior + Senior)





3.1 หุ่นยนต์ความคิดสร้างสรรค์

(Creative Robot Design)

ประเภททีม 3-5 คน + ผู้ควบคุมทีม 1 คน

(Junior + Senior)

Age	8-15, 13-18	
Category	Team 3-5 students with 1 teacher	
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit	
Mission	Create a robot / system expressing the given theme	
Robot Building	Pre-build	

Objective

- To provide a platform for students to showcase their creativity, innovation and programming skills. They are required to work together as a team to design a robot based on the given theme. Furthermore, they need to present and demonstrate their creation well to convince and impress the judges.

Theme: My Robot – Time To Save The Earth



Robot Dimensions and Weight

- The size and weight of the robot is not limited.

Restrictions on Robot design

- Only MRT series of products are to be used to build the robot. There is no limitation to the number of blocks used to build the robot. You are allowed to cross use the parts from the above-mentioned systems for the robots.
- Robots shall not damage any part of the field or obstacles deliberately.
- Robots allowed to move or make motion autonomously OR use remote control.
- Other materials can be used to further enhance the model/robot such as camera, paper cups, rings, sticks, bottles, 3D printed models, drone, future board, etc. (keeping in mind that the main component needs to be products from MRT series).
- VAC (Volt of Alternating Current) power supplies are strictly prohibited for safety reasons.
- Robots shall not cause any danger to the arena & surroundings in any way whatsoever.
- Robots will need to protect their sensors, if necessary, from any outside interference.
- Robots RC receivers will need to be protected from any outside interference.



Game Rules

- Participants shall build a robot in advance. However, participants are still given 2 hours to prepare their robot / model.
- Each group has a presentation time of 5 minutes to introduce their robots to the referee on the stage. Presentations can be done in English. If they are unable to present in English, they have to prepare their own translator.
- Robots may be displayed in the allocated table assigned to each group. Hence, Participants are required to ensure their models/robots are taken care off during the display time to the public until the judging is completed.
- After registration, a poster(presentation) form will be sent the teams by organizer, and participants need to fill the poster content. Besides, 4 copies of the printed Manual (Presentation File) in English is required for the display and referees review, it needs to include:
 - Robot Name
 - Purpose
 - Team member introduction and task allocation
 - Introduction of the project
 - Specification and features
 - How to program (if needed)
 - Functionality of robot

Theme: My Robot, Time to Save the Earth



Scoring

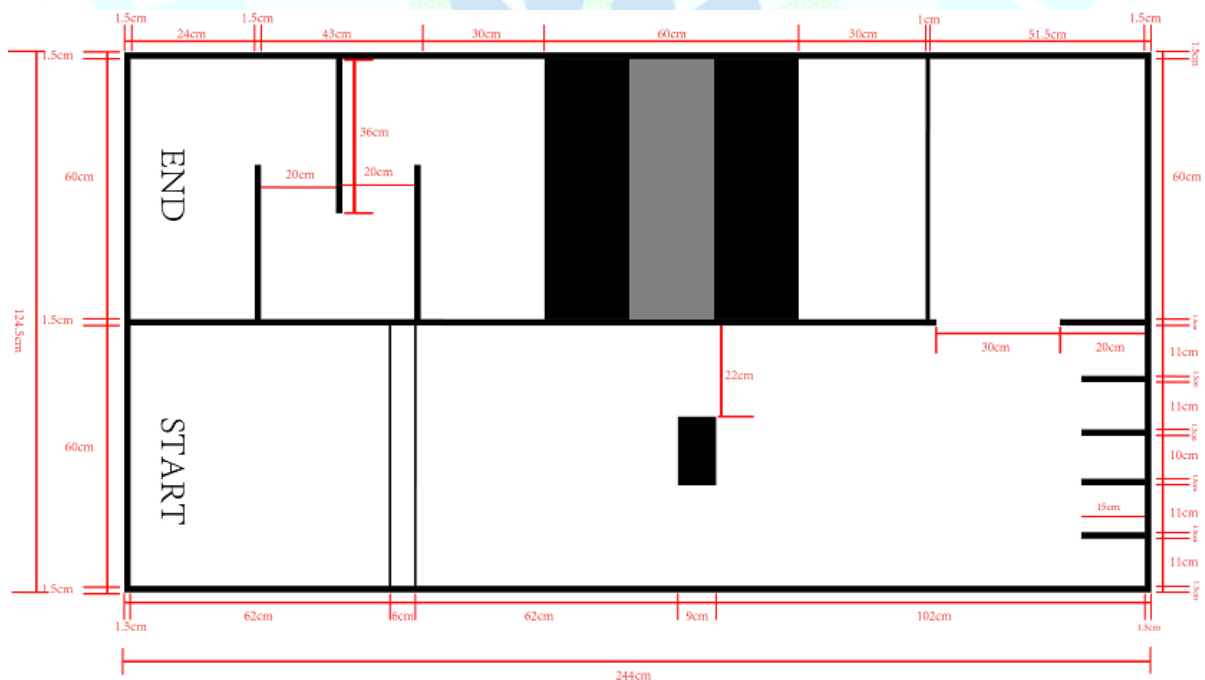
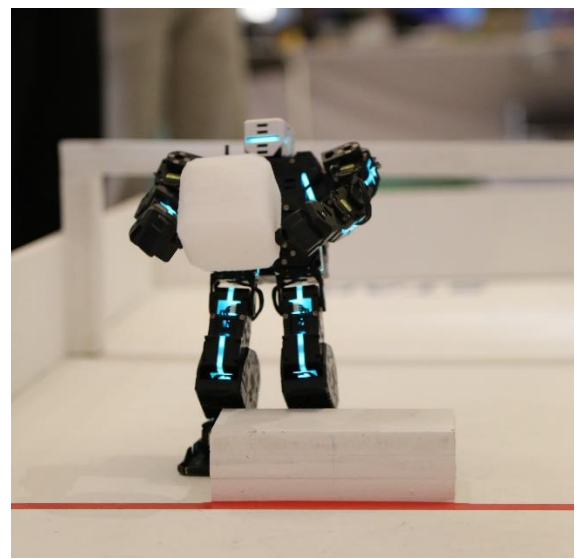
- Referees will check if the team meets the requirements or not, and evaluate teams' works. Score will be given based on different criteria and weightage respectively:
 - Relevance to theme: 10 score
 - Creativity & Uniqueness: 30 score
 - Robot Functionality: 30 score
 - Team work: 10 score
 - Presentation skill: 20 score
- Additional Points
 - Robots make motion or move autonomously. (+5 points)
- Participants submit how to code or programming code (+5 points)
- Participants use more than two types of main board from MRT products. (+5 points) (E.g. MRT3 Main board + MRT5 Main board + LSM + MRT Coconut + MRT Blacksmith + MRT Duino Main board)
- Participating group with the highest score is the winner. If there are two or more groups with the same score, the lowest average younger participating group is the winner.



3.2 หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ พิธีการกิจ (Humanoid Robot Mission)

ประเภทเดี่ยว 1 คน (Junior + Senior)

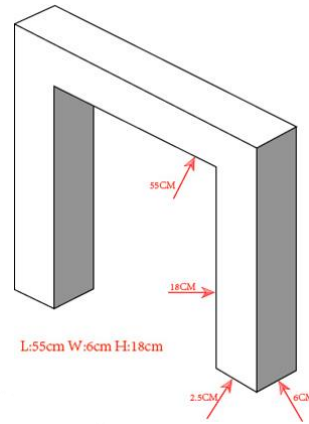
Age	8-15, 13-18
Category	Team 3-5 students with 1 teacher
Robot Kits Allowed	MRT Series & HUNA educational robot kit
Mission	Create a robot / system expressing the given theme
Robot Building	Pre-build





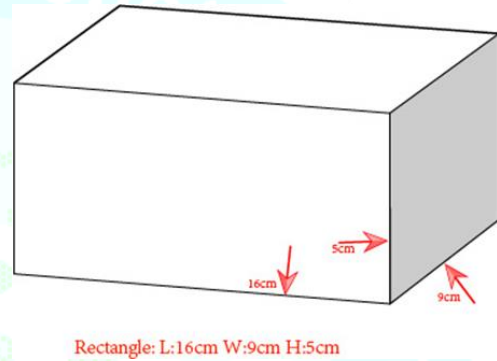
Mission 1

Robot crawls under beams placed in the walkway (20 points)



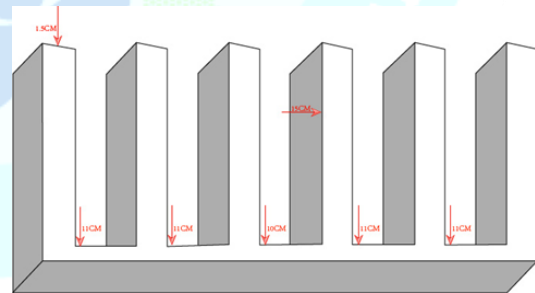
Mission 2

Robot uses hands to lift things. (6 cm sponge cube) walk across the red line and place it on the designated spot. (20 points)

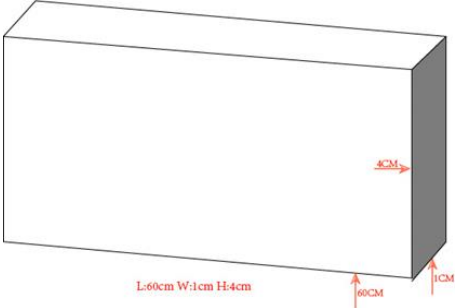


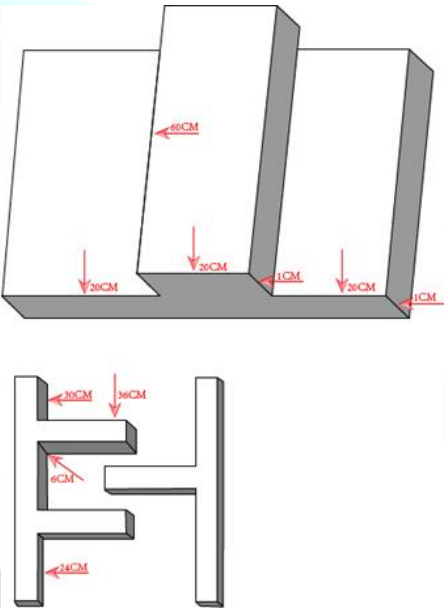
Mission 3

The robot kicks a ball (2 ping pong balls) into a square with a scoreboard. 16/18/20/18/16 is closed, points are awarded according to the tag number kicked into it.





<p>Mission 4</p> <p>Robot walks over obstacles (20 points)</p>	
--	--

<p>Mission 5</p> <p>- The robot can walk up two high stairs. (Walk up 5 points, walk down 5 points)</p> <p>- The robot walks through a zigzag path to the finish line. (Cross the finish line with 10 points)</p>	
---	---

Dimensions and Restrictions

- Only MRT LINE Core Humanoid and its parts are allowed to use.
- The battery specification, length of robot leg and arm should strictly adhere to the instruction manual (LINE Core Humanoid).

Game Duration

- Each match is stipulated for 1 round with a duration for a maximum of 5 minutes.



- Game may end before 5 minutes when :
 - Robot reached the end line.
 - Disqualification of a participant
 - When referee judges that the continuation of the match is impossible

Game Play Details

- Participant should prepare their own Android device (Airplane Mode) to control the robot.
- Robot can start to move once the whistle blown.
- During the game, if robot out of battery and not be able to control anymore, game will be terminated and current point will be recorded.
- Each mission has 2 tries. The second try, referee will place the robot at the starting point of the mission / the point gap of the mission.
- If both failed, then referee will move it to the next mission starting point / next point gap.

Win/Lose Criteria

- Participant with the highest score is the winner. If there are two or more participants with the same score, the lowest time recorded to finish the missions is the winner.
- If the points and time of both participants are the same, the participant who is younger would be the winner.





IYRC

The International Youth Robot Competition 2024

กิจกรรมการแข่งขัน IYRC 2024 วันที่ 31 กรกฎาคม – 5 สิงหาคม 2567

สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) 6 วัน 4 คืน





ตารางกิจกรรม

วันที่	เวลา	กิจกรรม	อาหาร			ที่พัก
			เช้า	กลางวัน	เย็น	
31 ก.ค. 67	20.00 น.	ทุกคนเดินทางมาเจอกันที่สนามบินสุวรรณภูมิ				
1 ส.ค. 67	01.00 – 08.00 น.	ถึง ✈️ สนามบินนานาชาติอินชอน เกาหลีใต้ - เดินทางสู่เมืองแทจอน - รับประทาน อาหาร - ชมพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ ลงทะเบียนและเช็คอินที่พัก	🟢	🟢	🟢	KT Human Resources Development Institute Living Center
2 ส.ค. 67	08.00 – 17.30 น.	-รับประทานอาหารเช้า - กิจกรรมแข่งขันหุ่นยนต์ IYRC 2024 ณ Daejeon Conventions Center	🟢	🟢	🟢	KT Human Resources Development Institute Living Center
3 ส.ค. 67	08.00 - 17.30 น.	-รับประทานอาหารเช้า - กิจกรรมแข่งขันหุ่นยนต์ IYRC 2024 ณ Daejeon Conventions Center	🟢	🟢	🟢	KT Human Resources Development Institute Living Center
4 ส.ค. 67	08.00 – 18.00 น.	- เดินทางออกจากแทจอน เข้าสู่ โซล - กรุงโซล - ย่านฮงแด - สวนสนุกลอตเต้เวิลด์ - ย่านเมียงดอง - เช็คอินที่พัก	🟢	🟢	🟢	ที่พัก โรงแรม กรุงโซล
5 ส.ค. 67	08.00 – 18.00	- หมู่บ้านพื้นเมืองพูซอนอันนุก - HiKR Ground – สนามบินนานาชาติอินชอน ✈️ สนามบินสุวรรณภูมิ ประเทศไทย	🟢	🟢	🟢	



การเตรียมตัวก่อนเดินทาง

สิ่งที่ต้องเตรียมตัวเพื่อสำหรับเดินทาง : หนังสือเดินทางตัวจริง มีอายุมากกว่า 6 เดือน ณ วันเดินทาง (ต้องมีหน้าว่างสำหรับประทับตราอย่างน้อย 2 หน้าเต็ม ไม่ซ้ำรูป)

บุคคลสัญชาติไทย : หนังสือเดินทางประเทศไทยเล่มสีแดงทั่วไป เดินทางเข้าประเทศเกาหลีจำเป็นต้องมีการขออนุมัติเดินทางเข้าประเทศผ่านระบบ K-ETA (Korea Electronic Travel Authorization) ก่อนการเดินทางเข้าประเทศเกาหลีล่วงหน้า

วันพุธที่ 31 กรกฎาคม 2567 (ออกเดินทางจากสนามบินสุวรรณภูมิ กรุงเทพฯ)



กระเป๋าทุกใบจะต้องมีป้ายชื่อติดเรียบร้อย : ฝากให้กับทางเจ้าหน้าที่สายการบินด้วยตัวท่านเองตามนโยบายรักษาความปลอดภัยของสายการบิน ของมีคมและวัตถุระเบิดทุกชนิด เช่น มีด กรรไกร ถ่าน ไฟแช็ค จะต้องฝากกับกระเป๋าใหญ่ไปกับใต้ท้องเครื่องบิน



การเดินทาง : ผู้เข้าแข่งขันและผู้ติดตาม เดินทางมาสนามบินสุวรรณภูมิ ถึง สนามบินนานาชาติอินชอน เกาหลีใต้ (อัปเดตสายการบินและเวลาอีกครั้ง)

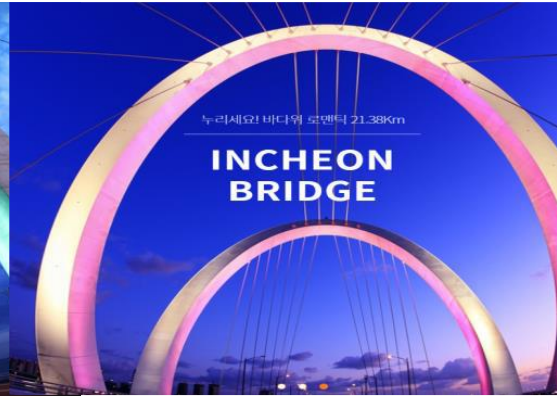
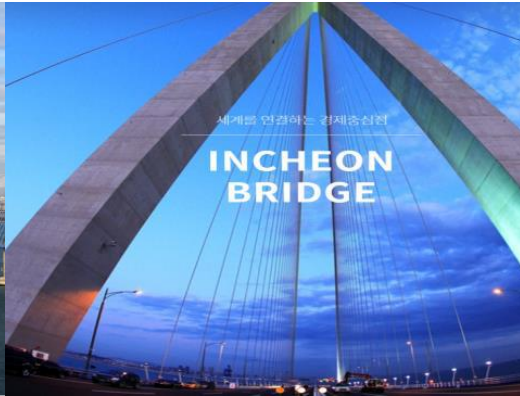
ข้อแนะนำ

- ห้าม นำยาลดน้ำหนัก พืชผักผลไม้ เนื้อสัตว์ กัญชา ไบโกระท่อม เข้าเกาหลี หากพบจะต้องเสียค่าปรับ หรือ ทั้งจำทั้งปรับ และ ถูกส่งกลับประเทศไทย
- ทรัพย์สินมีค่าและแตกหักง่าย เช่น เงิน อัญมณี อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายรูป อุปกรณ์วีดีโอ เอกสารที่แลกเปลี่ยนเป็นเงินได้ เอกสารทางธุรกิจ เอกสารดูงาน หนังสือเดินทาง เก็บติดตัวเสมอ
- สนามบินสุวรรณภูมิ “ไม่มีการประกาศเรียกลูกค้าขึ้นเครื่อง” กรุณารอที่ประตูขึ้นเครื่องอย่างน้อย 30 นาทีก่อนเวลาเครื่องออก

**** ในกรณีที่มีผู้โดยสารไม่ได้มาเช็คอิน และไม่ได้ทำการยกเลิกการจองก่อนเวลาปิดเคาน์เตอร์เช็คอิน หรือไม่ได้มาขึ้นเครื่องหลังจากเช็คอินเรียบร้อยแล้ว สายการบินอาจเรียกเก็บค่าธรรมเนียมกับผู้โดยสาร****

วันหยุดที่ 1 สิงหาคม 2567 สนามบินนานาชาติอินชอน เกาหลีใต้

- เดินทางถึงสนามบินนานาชาติอินชอน
- หลังพิธีการที่สนามบิน พบกับไกด์ท้องถิ่นรอต้อนรับคณะทุกท่าน
- บริการด้วยรถโค้ช คันใหญ่ มาตรฐานเกาหลี 45 ที่นั่ง ระบบแอร์และฮีตเตอร์
- บริการอาหารเข้าสไตล์เกาหลี ด้วยถ้วยเตี๋ยวุดังร้อน หรือ ข้าวห่อสำหรับราย
- รถโค้ชข้ามสะพานทะเลที่มีความยาวที่สุด เป็นมุมที่สามารถมองเห็นรูปทรงที่คดเคี้ยวเหนือผืนน้ำของ สะพานอินชอนที่ทอดยาวกว่า 21.38 กิโลเมตร ความกล้าหาญทางด้านวิศวกรรม เราจะสังเกตเห็นสะพานแห่งนี้มีการเชื่อมต่อกันถึงสามสะพานในหนึ่งเดียว คือ สะพานซึง สะพานเชื่อม และทางยกระดับ การสร้างสะพานแห่งนี้เป็นไปด้วยความยากลำบาก เนื่องจากต้องเผชิญกับคลื่นลมของทะเลตะวันตก สามารถรองรับแผ่นดินไหวได้ถึง 7 ริกเตอร์ และป้องกันคลื่นทะเล 72 เมตรต่อวินาที



รับประทานอาหารกลางวัน ลิ้มลองเมนูดังตามละคร Winter Love Song “ ทศกาลปี ” หรือ ไก่บาร์บีคิว ผัดซอสเกาหลี อาหารเลื่องชื่อของเมืองชุนซอน โดยนำไก่บาร์บีคิว ตกหรือข้าวเหนียวปั้น มันหวาน ผักต่าง ๆ ลงผัดร่วมกับซอสบาร์บีคิวเกาหลีในกระทะแบน วิธีการทานแบบเมี่ยงคำไทยโดยห่อกับผักกาดเขียวเกาหลี เมื่อกินไประยะหนึ่ง จะนำข้าวสวยและสาหร่ายแห้งมาผัดรวมกับทศกาลปี เพื่อให้เกิดอาหารชนิดใหม่คือทศกาลปีโป้คิมหรือข้าวผัดทศกาลปีที่ทั้งหอมและน่าทาน เสิร์ฟพร้อมเครื่องเคียง เช่น โอดังปรุงรส กิมจิ เป็นต้น

พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ National Science Museum

- สถานที่ที่เชื่อมโยงวิทยาศาสตร์และผู้คนที่สนใจวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยให้ความรู้เพื่อสร้างรากฐานทางสังคมให้ผู้คนพัฒนาการใช้เหตุผล และความคิดสร้างสรรค์ ถือเป็นสถานที่แห่งอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ที่สืบทอดและประยุกต์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ทีมงานพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติหวังว่าผู้มาเยี่ยมชมเยือนจะได้นำความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปใช้ในชีวิตและเพื่อความฝันและเพื่ออนาคตที่ดีกว่า ทางพิพิธภัณฑ์ได้จัดแสดงนิทรรศการทางวิทยาศาสตร์ โปรแกรมการศึกษา และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้คนได้มีโอกาสเพลิดเพลินไปกับประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม





- **เยี่ยมชมห้องนิทรรศการหลัก** คือ ห้องวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี มีธีมที่มีชีวิตชีวาเกี่ยวกับประสบการณ์เทคโนโลยีวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ รากฐาน ความล้ำสมัย และความลึกซึ้งของธรรมชาติ หลักการของเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ ความกลมกลืนระหว่างธรรมชาติ มนุษย์ และวิทยาศาสตร์
- **ห้องการปฏิวัติเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ ในปลายศตวรรษที่ 18** เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในอังกฤษ ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงชีวิตมนุษยชาติ มีการประดิษฐ์เครื่องจักรขึ้นมาทดแทนแรงงานคน สังคมเกษตร เปลี่ยนเป็นสังคมอุตสาหกรรม การพัฒนาเทคโนโลยีทำให้มาตรฐานการครองชีพดีขึ้น และนำการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มาสู่โครงสร้างทางการเมืองและสังคม ด้วยการผสมผสานระหว่างเครื่องจักรไอน้ำ และเครื่องจักร การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่หนึ่งจึงเริ่มขึ้น และการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่สองก็พัฒนาโดยอาศัยพลังงานไฟฟ้าและระบบสายพานลำเลียง การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 3 เป็นการปฏิวัติอุตสาหกรรมที่มีพื้นฐานมาจากการพัฒนาคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 จะเป็นการเปิดศักราชของเทคโนโลยีที่เชื่อมต่อระหว่างกัน ซึ่งจะช่วยให้เส้นแบ่งระหว่างโลกทางกายภาพ ดิจิทัล และชีวภาพไม่ชัดเจน และจะเป็นที่รู้จักในฐานะการปฏิวัติทางปัญญาที่สร้างมูลค่าเพิ่มโดยการให้ AI ทำนายและตัดสินใจพฤติกรรมของมนุษย์โดยใช้ข้อมูล รวบรวมผ่าน IoT (อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง)
- **ห้อง Science Alive Discovery Center** (รอบ 15:30~17:30) เป็นสถานที่แห่งความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นใครๆ ก็สามารถพัฒนาความสนใจและความอยากรู้อยากเห็นผ่านการเล่นในนิทรรศการที่เหมือนสวนสนุกและการชมการแสดงที่ได้รับความสนใจจากผู้เข้าชมที่ศุนย์ ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจหลักการของวิทยาศาสตร์และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการผ่านอุปกรณ์และเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ที่มีเทคโนโลยีสูง ที่นี้เป็นศุนย์ประสบการณ์วิทยาศาสตร์ที่สนุกสนานสำหรับเยาวชนที่กำลังเติบโตและเป็นสถานที่ซึ่งครอบครัวสามารถใช้เวลาร่วมกันได้อย่างเพลิดเพลิน
- **ห้องนิทรรศการต่างๆ** ที่น่าสนใจอีกมากมาย เช่น หอประวัติศาสตร์ธรรมชาติ ห้องวิวัฒนาการของมนุษย์ ห้อง Biosphere รวมพืชมากกว่า 200 สายพันธุ์ หอดูดาว ส่วนกลางแจ้ง ประกอบไปด้วย จัตุรัสแห่งประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์ของรถไฟแม็กเลฟ และนิทรรศการวิทยาการป้องกันประเทศ (ปืนใหญ่ เครื่องบิน)



- หากเวลาอำนวย พาท่านไปยังโลกแห่งข้อปิ้งใต้ดินใหญ่สุดของเมืองแดจอน ศูนย์รวมเสื้อผ้าสำหรับทุกวัย อุปกรณ์โทรศัพท์ เครื่องประดับ รองเท้า เครื่องสำอาง มีหลากหลายราคาตั้งแต่ถูกถึงราคากลางๆ และ แวดล้อมบนดินไปด้วยร้านอาหาร ร้านกาแฟ ร้านคาเฟ่ และ สถานบันเทิง
- **รับประทานอาหารเย็น** เมนูเลี้ยงชื้อและรู้จักกันดีทั่วโลก หมูย่างคาลบี้ (หมูย่างเกาหลี) มีรสชาติออกหวาน นุ่มและกลมกล่อม นำเนื้อหมูย่าง ตัดเป็นสแต็กชิ้นพอดีคำ และวางเนื้ออย่างบนใบผักกาดเขียวหรือและเติมเครื่องปรุงน้ำจิ้มเต้าเจี้ยว (เครื่องจิ้มหมัก ที่ช่วยชูรสอย่างดี) และ เครื่องเคียงอีกเล็กน้อย ห่อทานแบบเมี่ยงคำไทย ตบท้ายความอร่อยตามแบบฉบับชาวเกาหลีแท้ คือ ทานข้าวสวยหุง คู่กับเครื่องเคียงต่างๆ
- **เดินทางถึงที่พัก** ตามโปรแกรมการแข่งขัน IYRC 2024
 - KT Human Resources Development Institute Living Center



วันศุกร์ที่ 2 สิงหาคม 2567 (เข้าสู่การแข่งขัน IYRC 2024)

- **รับประทานอาหารเช้า** ก่อนออกเดินทาง
- **ออกเดินทางจากที่พัก** (KT Human Resources Development Institute Living Center) เข้าสู่สนามแข่งขัน Daejeon Conventions Center
- **การแข่งขัน (ตารางการแข่งขันที่แนบให้)**
 - ตัวแทนทีมชาติไทย รวมตัวกัน ตามที่เจ้าภาพเตรียมสถานที่ไว้ให้ ตรวจสอบตารางการแข่งขันวางแผนและเตรียมความพร้อม (ตารางการแข่งขันจะแจ้งให้ทราบอีกครั้ง)



- ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำหุ่นยนต์ที่ประกอบเสร็จแล้ว ส่งเข้าสนามเพื่อตรวจสอบ ขนาด น้ำหนัก ตามกติกาการแข่งขัน กรรมการจะทำการเก็บหุ่นยนต์ และเตรียมตัวเพื่อเข้าแข่งขันในรายการแข่งขันของตัวเอง
- พักรับประทานกลางวัน
- เริ่มแข่งขันต่อตามตารางการแข่งขัน
- เดินทางกลับ ที่พัก (KT Human Resources Development Institute Living Center)



วันเสาร์ที่ 3 สิงหาคม 2567 (การแข่งขัน IYRC 2024)

- รับประทานอาหารเช้า ก่อนออกเดินทาง
- ออกเดินทางจากที่พัก (KT Human Resources Development Institute Living Center) เข้าสู่สนามแข่งขัน Daejeon Conventions Center
- การแข่งขัน (ตารางการแข่งขันที่แนบให้)
- ตัวแทนทีมชาติไทย รวมตัวกัน ตามที่เจ้าภาพเตรียมสถานที่ไว้ให้ ตรวจสอบตารางการแข่งขัน วางแผนและเตรียมความพร้อม (ตารางการแข่งขันจะแจ้งให้ทราบอีกครั้ง)
- ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำหุ่นยนต์ที่ประกอบเสร็จแล้ว ส่งเข้าสนามเพื่อตรวจสอบ ขนาด น้ำหนัก ตามกติกาการแข่งขัน กรรมการจะทำการเก็บหุ่นยนต์ และบอลข่านเตรียมตัวเพื่อเข้าแข่งขันในรายการแข่งขันของตัวเอง
- พักรับประทานกลางวัน
- เริ่มแข่งขันต่อตามตารางการแข่งขัน



- ช่วงบ่าย หลังการแข่งขันทุกรายการจบ ผู้เข้าแข่งขันทุกท่าน เข้าสู่พิธีการประกาศรางวัล
- การแสดงวัฒนธรรมนานาชาติ ของแต่ละประเทศที่เตรียมมา (ผู้เข้าแข่งขันทีมชาติไทยต้องเตรียมการแสดงขึ้นเพื่อแสดงความสามารถ)
- ประกาศผลการแข่งขันมอบรางวัลสำหรับผู้ชนะเลิศการแข่งขันในรายการต่างๆ
- เดินทางกลับ ที่พัก (KT Human Resources Development Institute Living Center)



วันอาทิตย์ที่ 4 สิงหาคม 2567 (ทัศนศึกษา)

- รับประทานอาหารเช้า ก่อนออกเดินทาง
- เดินทางสู่กรุงโซล รับประทานอาหารกลางวัน BBQ บาร์บีคิวฟุเฟต์เกาหลี สไตล์กินไม่อั้น อิ่มแบบเลือกได้ในสไตล์คุณ มีบริการเนื้อหมู เนื้อวัว และ วัตถุดิบต่างๆ ให้เราได้เลือกมาปิ้งย่างกัน ยังมีเครื่องเคียงที่ต้องทานคู่กัน เช่น น้ำจิ้มเต้าเจี้ยวซัมจัง ผักกาดหอมซังซู กระเทียม เครื่องเคียงต่างๆ
- **สวนสนุกลอตเต้เวิลด์ Lotte World Theme Park พร้อมบัตร Free Pass Ticket** เล่นเครื่องเล่นได้ไม่จำกัดรอบ ที่ดินแดนแห่งความสนุกหรรษาและไฮเทคเต็มรูปแบบที่สวนสนุกลอตเต้เวิลด์ (Lotte World Adventure) สวนสนุกในร่มที่ใหญ่ที่สุดในเกาหลี สนุกสนานกับเครื่องเล่นหลากหลายชนิดทั้งในร่มและกลางแจ้ง เอ็ดเวนเจอร์กับการผจญภัยต่างๆ กว่า 50 รายการในสวนสนุก เช่น Camelot Carousel, Wild Wing, Wild Valley, Wild Jungle, The Adventure of Sindbad, The Conquistador, Flume Ride, The French Revolution, Jungle Adventure และ Pharaoh's Fury ผจญภัยในโลกของซินแบต สุดยอดความเสียวกับหอคอยไฮโดรโรป โรงหนังสามมิติ ไวกิ้ง บอลลูน โอแดเซแฟนตาซี เป็นต้น หรือ



จะข้ามสะพานไปยังเกาะมหัศจรรย์ Magic Island ที่เต็มไปด้วยเกาะแห่งการค้นหา ตั้งอยู่ใจกลางทะเลสาบ หรือจะนั่งรถรางไฟฟ้า World Monorail ชมความงามของสวนสนุกทั้งหมด เกมการละเล่นต่างๆ ร้านขายอาหารรูปแบบต่างๆ ร้านขายของที่ระลึกเฉพาะของสวนสนุก (เกมส์ อาหาร เครื่องดื่ม ของที่ระลึก ไม่รวมในค่าทัวร์)

- เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเกาหลี Lotte World Folk Museum จัดแสดงเรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ของชนชาติเกาหลี ของชนชาติเกาหลีตั้งแต่ยุคหินมาสู่ยุคสมัย ทั้งแพ็คแจ กายาซิลลา และศูรยอยุธยาช่วงศักราชย่อ แต่ละยุคจะจัดแสดงไว้ในแต่ละห้อง มรดกโลกในประเทศเกาหลีที่สำคัญ พระราชวังเคียงบก รวมทั้งตลาดพื้นเมืองที่มีชีวิตจริงให้คุณได้สัมผัส การจับจ่ายซื้อของ ร้านทานขนม ร้านทานอาหาร ร้านขายของที่ระลึกไว้บริการอีกด้วย



- **ย่านเมียงดอง** ครั้งหนึ่งเคยถูกขนานนามว่า "ถนนแฟชั่นของเกาหลี" ปัจจุบันจะเต็มไปด้วยร้านอาหารขายบนรถเข็น Food Truck ไม่ว่าจะเป็นของคาว ของหวาน หลากรูปแบบ ให้เราเลือกตัดสินใจ ว่าร้านไหนเด็ด ร้านไหนโดนใจ นอกจากร้านเสื้อผ้าห้องเล็กๆ ร้าน Creative Lifestyle ร้านรองเท้า ร้านทามม ร้านเครื่องประดับ ร้านคอสเมติก ร้านกาแฟ ร้านขนม
- **รับประทานอาหารค่ำ** เมนูไก่พะโล้จิมทัก หรือ ไก่ต้มแห่งเมืองอันดอง อาหารจานนี้ถือเป็นอาหารพิเศษเมนูหนึ่ง...บนโต๊ะอาหารของบ้านเศรษฐีในหมู่บ้านอันดงในสมัยราชวงศ์โชซอน อุดมไปด้วยโปรตีนจากไก่ วิตามิน แร่ธาตุต่างๆ จากสารพัดผัก และวุ้นเส้นจันทร์เกาหลี อาหารมีรสจัดจ้านเผ็ดๆ ร้อนๆ เค็มๆ หอมๆ จากพริกที่ได้ชื่อว่าเผ็ดที่สุดในเกาหลี Cheong Yang Gochu และ ซอสแม็กกี้ Ganjang
- เข้าพักที่ JK Blossom Hotel



วันจันทร์ที่ 5 สิงหาคม 2567

(กรุงโซล - สนามบินนานาชาติอินชอน - สนามบินสุวรรณภูมิ ประเทศไทย)

- รับประทานอาหารเช้า ที่ ห้องอาหารโรงแรมและคืนห้องพัก



- เดินเล่นถ่ายรูปกันที่ หมู่บ้านพื้นเมืองพูซอนอันนุก ในอดีตเป็นที่ตั้งของบ้านชนชั้นบางบางในราชวงศ์โชซอน และเขตพิเศษที่ทางเทศบาลกรุงโซลอนุรักษ์ไว้ มีบ้านสไตล์อันนุกต่างๆ ของลูกหลานชาวบางอาศัยอยู่ หรือ ผู้อนุรักษ์นิยม หรือ เศรษฐีรุ่นใหม่ที่ชอบกลิ่นอายความเก่าแก่ ภายในจะเต็มไปด้วยตรอกซอกซอยจะเต็มไปด้วยสถาปัตยกรรมที่เก๋ไก๋ ตลอดจนถึงกลิ่นอายของความกลมกลืนระหว่างตะวันตกและตะวันออก อีกทั้งยังเป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ แสตงงานศิลปะ ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ร้านแกลลอรี่ ร้านแอนติก ร้านงานศิลป์ ร้าน Creative ร้านสินค้าแฟชั่นงานดีไซน์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง รวมทั้งศูนย์วัฒนธรรมแฝงตัวอยู่โดยมักดัดแปลงอาคารเก่าอันนุกให้มีความสมัยใหม่โดยกลมกลืนระหว่างความเป็นอันนุกและโมเดิร์น

- เรียนรู้ Soft Power ที่สองอิทธิพลการเติบโตของเกาหลีใต้ที่สร้างความสำเร็จไปทั่วโลก ‘HiKR Ground’ ให้ผู้คนได้เข้าถึงวัฒนธรรมเกาหลีได้มากยิ่งขึ้น!! โดยการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง XR (Extended Reality) มาเสนอความเป็นเกาหลีในแง่มุมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยว, ศิลปะ, K-pop, K-drama และอื่นๆ พื้นที่ที่ทุกคนสามารถมาท่องเที่ยวหาความรู้ภายในเต็มไปด้วยเทคโนโลยีอันชาญฉลาดสำหรับคนทุกรุ่นโดยเฉพาะ เริ่มตั้งแต่ชั้น 1 ที่มี



‘HiKR Wall’ ผนังขนาดใหญ่ที่ฉายวิดีโอแบบลึ่ๆ มีพื้นที่สำหรับแฟนๆ K-pop โดยเฉพาะที่ชั้น 2 เรียกว่า ‘K-pop Ground’ ส่วนชั้น 3 เป็นพื้นที่แสดงผลงานศิลปะ ‘HiKR Art Museum’ ชั้น 4 เป็นพื้นที่ที่นักท่องเที่ยวจะได้สัมผัสกับประสบการณ์หลากหลายผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในโซน ‘HiKR Cave’ และ ‘Festival Experience Hall’ นอกจากนี้ยังมีระเบียงสำหรับสูดอากาศชมวิวดคลองชองกเยซอนอีกด้วย และร้านขนมโดนัทชื่อดังอย่าง “KNOTTO”



- รับประทานอาหารเที่ยง ลิ้มลองเมนูตั้ง “ทักคาลบี” โดยนาโถบาร์บีคิว ข้าวเหนียวปั้น มันหวาน ผักต่างๆ ลงผัดร่วมกับซอสบาร์บีคิวเกาหลีในกระทะแบน วิธีการทานแบบเมี่ยงคำไทยโดยห่อกับผักกาดเขียวเกาหลี และ ตบท้ายด้วยข้าวสวยสาหร่ายแห้งผัดรวมกับทักคาลบี เพื่อให้เกิดอาหารชนิดใหม่ คือ ทักคาลบีโปคิมหรือข้าวผัดทักคาลบีที่ทั้งหอมและน่าทาน เสิร์ฟพร้อมเครื่องเคียง เช่น โอดังปรุงรส กิมจิ เป็นต้น
- ศูนย์รวมของฝากก่อนอำลาเกาหลี แวะซื้อของฝากติดไม้ติดมือที่ศูนย์รวมของพื้นเมือง เช่น ขนมอร่อยต่างๆ ซีเรียลช็อคโก กาแฟ ชาโสม หมอนสุขภาพ กิมจิ ของใช้ในบ้าน เครื่องใช้ไฟฟ้าของที่ระลึก เป็นต้น
- เดินทางไปยังสนามบินนานาชาติอินชอน เพื่อเตรียมความพร้อมเช็คอินสายการบินและเดินทางกลับประเทศไทย

หมายเหตุ

รายการเดินทางครั้งนี้ขอเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม เนื่องจากสภาวะอากาศ การเมือง สายการบิน การจราจร ช่วงฤดูกาล ช่วงเทศกาลของเมืองต่างๆ หรือเหตุการณ์ที่อยู่เหนือการควบคุม เป็นต้น



IYRC

The International Youth Robot Competition 2024

ใบลงทะเบียนการแข่งขันหุ่นยนต์ IYRC KOREA 2024

คำนำหน้า (ต.ช./ต.ญ /นาย/น.ส.) ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น

หมายเลขบัตรประชาชน..... วันเดือนปีเกิด...../...../..... อายุ.....ปี

อยู่บ้านเลขที่..... หมู่บ้าน/อาคาร..... หมู่ที่.....

ซอย/ตรอก..... ถนน..... ตำบล/แขวง.....

อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... รหัสไปรษณีย์.....

เบอร์โทรศัพท์..... อีเมล.....

ปัจจุบันกำลังศึกษา ชั้น..... โรงเรียน/วิทยาลัย.....

ประเภทการแข่งขัน

1.
2.
3.

สถานะเป็น

ผู้แข่งขัน ผู้ติดตาม (อาจารย์,ผู้ปกครอง)

ข้อมูลภาษาอังกฤษสำหรับเอกสารต่างประเทศ

Title..... Name Surname

Sex : Male Female

Nationality Date of Birth...../...../..... Age.....yrs.

Passport Number.....

Date of Issue Date of Expiry/...../.....



**** ข้อมูลสำคัญโปรดรอกข้อมูล ****

*****กรุณาแนบสำเนาหน้าหนังสือเดินทางของผู้สมัครและผู้ติดตามแต่ละท่านมาพร้อมใบสมัครด้วย*****

รายละเอียดค่าใช้จ่าย IYRC KOREA 2024

ค่าลงทะเบียนผู้แข่งขันหรือผู้ติดตาม (รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว) ราคา 53,500 บาท / คน (รวมค่าตัวเครื่องบิน ค่าแพคเกจทัวร์ ค่าประกันชีวิต ค่าอาหาร ค่าที่พัก ค่าลงทะเบียนเข้าแข่งขัน ค่าอบรมเตรียมความพร้อม)

กำหนดการ

1. แจ้งยืนยันสิทธิการเข้าร่วมแข่งขัน IYRC 2024 KOREA ภายในวันที่ 25 พฤษภาคม 2567
2. ชำระค่าลงทะเบียนการแข่งขัน IYRC 2024 KOREA ภายในวันที่ 25 พฤษภาคม 2567

สิ่งที่ผู้ลงทะเบียนจะได้รับ :

1. ค่าลงทะเบียนในการแข่งขัน IYRC 2024 KOREA ที่เมืองแทจอน ประเทศเกาหลีใต้
2. ของที่ระลึก, เสื้อยืด และประกาศนียบัตร IYRC 2024 KOREA
3. ผู้ชนะการแข่งขันได้รับโล่รางวัลและเกียรติบัตร IYRC 2024 KOREA
4. ตัวเครื่องบินไป-กลับ
5. กิจกรรมทัศนศึกษา ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) 3 วัน ในวันที่ 31 กรกฎาคม และ 4-5 สิงหาคม 2567
6. ที่พัก 4 คืน : KT Daejeon Human Resources Development Institute และโรงแรมในกรุงโซล
7. อาหารเช้า 5 มื้อ ,อาหารกลางวัน 5 มื้อ และอาหารเย็น 5 มื้อ
8. รถบัสรับส่งผู้ร่วมกิจกรรม ไป-กลับ ทุกวัน
9. ค่าลงทะเบียน K-ETA เพื่อขออนุญาตเดินทางเข้าเกาหลี
10. ประกันภัยตลอดการเดินทางและการแข่งขัน IYRC 2024

***หมายเหตุ ผู้เข้าแข่งขันได้รับสิทธิ์ทุกข้อ ส่วนผู้ติดตามได้รับสิทธิ์เฉพาะ ข้อ 4-10**

****บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์อาหาร ที่พัก ยานพาหนะ สำหรับเฉพาะผู้แข่งขันและผู้ติดตามที่ลงทะเบียนกับทางบริษัทฯ เท่านั้น**



เอกสารและคำแนะนำในการขออนุมัติการเดินทางไปเกาหลี K-ETA

Korea Electronic Travel Authorization คือระบบคัดกรองคนเข้าประเทศเกาหลีใต้แบบออนไลน์ทางบริษัทฯ บริการกรอกข้อมูลเพื่อขออนุมัติการเดินทางไปเกาหลี K-ETA หรือ Korea Electronic Travel Authorization ** และสำหรับผู้ที่มียุ 17 ปีหรือต่ำกว่า และอายุ 65 ปีขึ้นไป จะได้รับการยกเว้นการลงทะเบียน K-ETA

กรุณาส่งเอกสารและข้อมูลที่ต้องใช้ในการขอ K-ETA ดังนี้

1. สแกนหน้าพาสปอร์ต คมชัด ไม่เอียง ตามตัวอย่าง



2. ภาพถ่ายหน้าตรง ฉากหลังขาว แนะนำให้ถ่ายให้คมชัด ให้เหมือนจริงห้ามใช้แอปแต่งปรับโครงสร้างหน้า จัดภาพให้ดูสุภาพ เรียบร้อย ให้เหมือนกับหน้าพาสปอร์ตมากที่สุด ระบบจะได้ยืนยันตัวตนได้ชัดเจน



3. อาชีพ 4. เงินเดือนบาท

5. เคยไปเกาหลีมาแล้วหรือไม่ เคย..... (.....ครั้ง) ไม่เคย



การชำระเงิน : โอนเงินเข้าบัญชีธนาคาร

รายละเอียดบัญชี : ชื่อบัญชี บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน) ประเภทบัญชี : ออมทรัพย์

- ธนาคารกสิกรไทย (สาขาย่อยศรีนครินทร์) เลขที่ 739-2-16222-9
- ธนาคารกรุงไทย (สาขาเซ็นทรัลบางนา) เลขที่ 086-1-20565-0

สิ่งที่ต้องส่งมาในการสมัคร

1. ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน IYRC KOREA 2024
2. สำเนาใบโอนเงิน
3. สำเนาหนังสือเดินทางที่ยังไม่หมดอายุอย่างน้อยหกเดือน
4. หนังสือให้ความยินยอมการเดินทาง (เอกสารภาคผนวก 1)

ส่งไฟล์เอกสารมาที่ อีเมล ikids@se-ed.com Line :

ผู้ประสานงานการลงทะเบียน : คุณเมธา นราศรี โทร. 0 2826 8263 มือถือ 0909472771, 08 6971 8900

ผู้ที่มิรายชื่อและมีสิทธิ์ในการแข่งขัน IYRC KOREA 2024 สามารถสมัครและชำระเงินได้ตั้งแต่วันนี้เป็นต้นไป



ภาคผนวก 1

หนังสือให้ความยินยอม

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว.....
อยู่บ้านเลขที่..... หมู่บ้าน/อาคาร..... หมู่ที่.....
ซอย/ตรอก..... ถนน..... ตำบล/แขวง.....
อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... รหัสไปรษณีย์.....
เบอร์โทรศัพท์..... อีเมล.....
เป็นบิดา/มารดา/ผู้ปกครอง ของ ด.ช./ด.ญ./นาย/น.ส.
ยินยอมให้ ด.ช./ด.ญ./นาย/น.ส..... เดินทางไปแข่งขันรายการ
IYRC KOREA 2024 ณ เมืองแทจอน ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ตั้งแต่วันที่ 31กรกฎาคม-5 สิงหาคม 2567 โดย
ผ่านการดูแลของทีมงานเจ้าหน้าที่ IYRC THAILAND ในการแข่งขันครั้งนี้

ลงชื่อ.....บิดา

(.....)

ลงชื่อ.....มารดา

(.....)

...../...../.....



ภาคผนวก 2

กรณีต้องการออกใบเสร็จรับเงิน

ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี (กรณีออกในนามหน่วยงาน)

หน่วยงาน/บริษัท.....

ที่อยู่เลขที่..... หมู่บ้าน/อาคาร..... หมู่ที่..... ซอย/ตรอก.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต.....

จังหวัด..... รหัสไปรษณีย์.....

เบอร์โทรศัพท์..... โทรสาร..... อีเมล.....

