Myanmar Youth Robot Competition
(MYRC 2020 Phase1)
Yangon, Myanmar

၁. အကျဉ်းချုပ်

- ကျင်းပမည့် ရက်: ၂၉ရက် မတ်လ ၂၀၂၀ ခုနှစ်
- ကျင်းမည့် နေရာ: ရန်ကုန်မြို့
- အဖွဲ့အစည်း: Myanmar Robotics

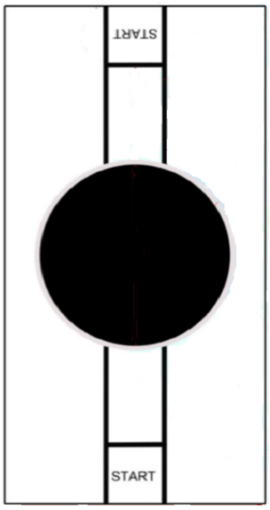
၂. ပြိုင်ပွဲ အမျိုးအစားများ

Push Push Robot Championship 2020

- Junior (၅နှစ်မှ - ၉နှစ် အထိ)
- Senior 1 (၁၀နှစ်မှ - ၁၂နှစ်အထိ)
- Senior 2 (၁၃နှစ်မှ - ၁၇နှစ်အထိ)

၃. ပေးအပ်သွားမည့် ငွေသားဆုများ

အမျိုးအစား	**1ST TROPHY**	**2ND TROPHY**	**3RD TROHPY**	**4TH TROHPY**	**Special Award**
PUSH PUSH JUNIOR	300000	200000	100000	50000	50000
PUSH PUSH SENIOR 1	300000	200000	100000	50000	50000
PUSH PUSH SENIOR 2	400000	300000	200000	100000	100000

Push-Push (Junior)		
အသက်	(၅) နှစ် မှ (၉) နှစ်	
အသင်း	တစ်ဦးချင်း	
စက်ရုပ်အမျိုးအစား	MRT series (GOMA Brain A, B)	
လုပ်ဆောင်ချက်	စက်ရုပ်အားရီမုတ်(remote)ဖြင့်ထိန်းချုပ်ကာ ပြိုင်လမ်းမှ ဖြတ်သန်းပြီး ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အပြင်ဘက်သို့ တွန်းထုတ်ရန်။	
စက်ရုပ်တည်ဆောက်ခြင်း	• ရီမုတ်ခ် (remote)ဖြင့်ထိန်းချုပ်သော စက်ရုပ်အား ကြိုတင်တည်ဆောက်လာရမည်။ • စက်ရုပ်တွင် ထည့်သွင်းရမည့် ပရိုဂရမ်ကဒ် (Program Cards)များကို (၃၀)မိနစ် အတွင်း ဒိုင်ရှေ့တွင် ထည့်သွင်းရမည်။	
ဂိမ်းအမျိုးအစား	ရှုံးထွက် ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစား	

၁.၀ ရည်ရွယ်ချက်

- စက်ရုပ်တည်ဆောက်ခြင်းစွမ်းရည်ကို တိုးတက်လာစေရန်။
- ပရိုဂရမ်ရေးသားခြင်း တိုးတက်လာစေရန်။
- ရီမုတ်ထိန်းချုပ်ခြင်းစွမ်းရည် တိုးတက်စေရန်။

၂.၀ စက်ရုပ်အရွယ်အစားနှင့် အလေးချိန်

၂.၁ စက်ရုပ်၏အရွယ်အစားသည် အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်ရပါမည်။

High (အမြင့်)	25cm
Wide (အနံ)	25cm
Length(အလျား)	25cm
Weight(အလေးချိန်)	1000 grams (battery ပါဝင်ပြီး)

၂.၂ စက်ရုပ်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း ရောက်ပြီး အရွယ်အစားအား ဖြန့်ကားခွင့် ရှိသည်။

၃.၀ စက်ရုပ်ဒီဇိုင်းဆိုင်ရာ ကန့်သတ်ချက်

၃.၁ MRT GOMA Brain A နှင့် B များကိုသာ စက်ရုပ်တည်ဆောက်ရန် အသုံးပြုနိုင်သည်။ အသုံးပြုသော ဘလော့ခ်တုံး(blocks) ပမာဏ ကန့်သတ်ထားခြင်းမရှိ။ GOMA Brain A နှင့် Bမှ အစိတ်အပိုင်းများကို ရောစ၍ အသုံးပြုနိုင်သည်။

၃.၂ အများဆုံး ဒီစီမော်တာ (DC Motor) (၂)ခု နှင့် မိန်းဘုတ်(Mainboard) (၁)ခု သာ အသုံးပြုခွင့်ရှိသည်။

၃.၃ အီလက်ထရောနစ်ပစ္စည်းများကို ပြင်ဆင်ခွင့်မပြု။ တွေ့ရှိပါက အရည်အချင်း မပြည့်မီဟု သက်မှတ်၍ ချက်ချင်း ထုတ်ပယ်မည်။

၃.၄ Power supply အတွက် အများဆုံး ၆6 volt ကို သုံးခွင့်ရှိပါသည်။ AC volt အား လုံခြုံမှုရှိစေရန် အတွက် အသုံးပြုခွင့်မရှိ။

၃.၅ ပြိုင်ပွဲဝင်၏စက်ရုပ်သည် ပြိုင်ပွဲကွင်းအား မဖျက်ဆီးရ။

၃.၆ RC receiver အား ပြင်ပအနှောက်အယှက်မှ ကာကွယ်ထားရန်လိုအပ်သည်။

၄.၀ ပြိုင်ပွဲစည်းကမ်းချက်များ

၄.၁ အသင့်တည်ဆောက်လာသော စက်ရုပ်အား ပရိုဂရမ်ကဒ်များ ထည့်သွင်း စမ်းသပ်ရန် (၃၀)မိနစ် ရရှိမည်။ စက်ရုပ်အား ပြိုင်ပွဲဝင်များမှ စိတ်ကြိုက်စမ်းသပ်ပြီးပါက သီးသန့်ထိန်းသိမ်းသည့် နေရာတွင် ထားရှိရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲယှဉ်ပြိုင်ရမည့် အချိန်အား စောင့်စားရမည်။ အခြား မည်သည့်အချိန်တွင်မှ စက်ရုပ်အား ပြန်လည် ပြင်ဆင်ခြင်း ဖြည့်စွက်ခြင်း ခွင့်မပြု။

၄.၂ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလျှင် စုစုပေါင်း အကြော့ (၃)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်ရမည်။

၄.၃ ပြိုင်ပွဲမစခင် စက်ရုပ်သည် စမှတ်မျဉ်း (Start Line) နောက်တွင် ရှိရမည်။

၄.၄ ပထမဝီစီသံ ကြားလျှင် ပြိုင်ပွဲဝင်သည် ရီမုတ်ဖြင့် စက်ရုပ်ကို ပြေးလမ်းအတိုင်း ထိန်းချုပ် မောင်းနှင်ပြီး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်းသို့ ရောက်အောင်သွားကာ ပြိုင်ပွဲစမည့် အချိန်ကို စောင့်နေရမည်။ ဒုတိယဝီစီသံ ကြားပါက ပြိုင်ပွဲဝင်သည် ပြိုင်ဖက်စက်ရုပ်အား စတင် တိုက်ခိုက် ရမည်။

၄.၅ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း မရောက်ခင် ပြေးလမ်းအတွင်းမှ ထွက်၍ ပြုတ်ကျသွားပါက ထိုအကြိမ်အတွက် အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်။

၄.၆ (၃၀)စက္ကန့်အတွင်း အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အတွင်း မရောက်ပါက ထိုအကြိမ်အား အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်။

၄.၇ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း ရောက်ပြီး (၁)မိနစ်အတွင်း ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင် စည်းဝိုင်းမှ တွန်းထုတ်နိုင်ပါက အနိုင်ဟု သတ်မှတ်၍၊ (၂)ဦးစလုံး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ ထွက်သွားပါက သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

၄.၈ ပြိုင်ပွဲအကြော့ (၁)ကြိမ်လျှင် (၁)မိနစ်ကြာ ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ စုစုပေါင်း ကြာချိန်သည် (၃)မိနစ် ဖြစ်သည်။

အကြော့အလိုက် အမှတ်ပေးစည်းမျဉ်း

DRAW (သရေ)	(၁)မိနစ်အတွင်း (၂)ဦးစလုံး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ ထွက်သွားလျှင် ဖြစ်စေ၊ ကျန်ရှိနေလျှင်ဖြစ်စေ သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ (၂)ဦးစလုံး (၁)မှတ်စီ ရရှိမည်။
WIN (အနိုင်)	(၁)မိနစ်အတွင်း ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင် စည်းဝိုင်းအပြင်သို့ တွန်းထုတ်နိုင်လျှင်ဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ဖက်သည် အမည်းရောင် စည်းဝိုင်း အတွင်းသို့ ပြန်လည် မဝင်ရောက်နိုင်လျှင်ဖြစ်စေ အနိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ (၂)မှတ် ရရှိမည်။
LOSE (အရှုံး)	(၃၀)စက္ကန့်အတွင်း အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း မရောက်လျှင် ဖြစ်စေ၊ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အပြင်ထွက်သွားလျှင် ဖြစ်စေ အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ အမှတ်မရရှိပါ။

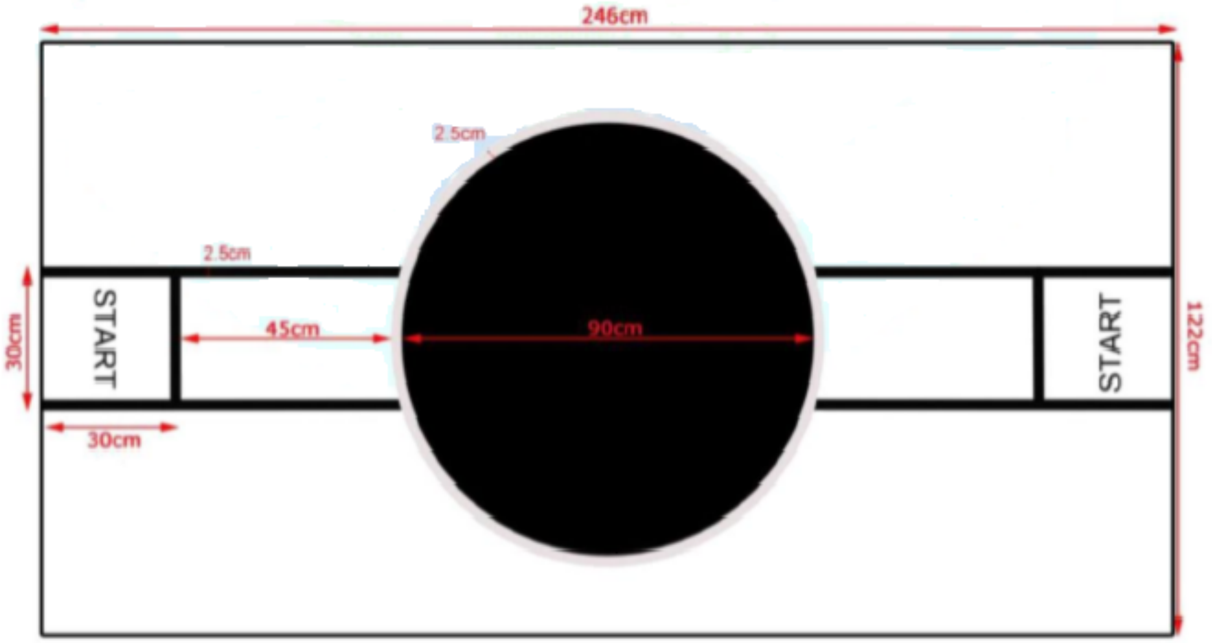
၄.၉ ပြိုင်ပွဲ အကြော့ (၃)ကြိမ် ပြိုင်ပြီးနောက် အမှတ်အများဆုံးရရှိသူသည် အနိုင်ရရှိမည်။ အမှတ်တူနေပါ ထပ်မံ၍ (၁)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်ရမည်။

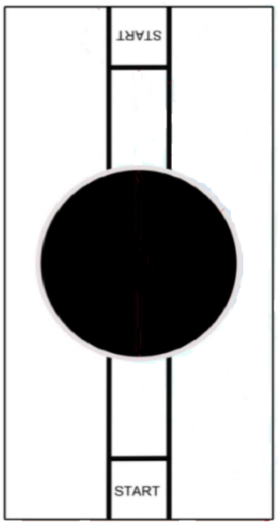
၄.၁၀ ပြိုင်ပွဲယှဉ်ပြိုင်နေစဉ် ဒိုင်မှ ဝီစီမှုတ်ပါက စက်ရုပ်အား ချက်ချင်းရပ်ရမည်။

၄.၁၁ ပြစ်ဒါဏ် သက်မှတ်ချက်

- ပြိုင်ပွဲယှဉ်ပြိုင်နေစဉ်အတွင်း စက်ရုပ်အားလက်ဖြင့်ထိတွေ့ခြင်း၊
- စက်ရုပ်သည် လှုပ်ရှားမှုမရှိဘဲ (၅)စက္ကန့်ကျော်ကြာအောင် ရပ်နေခြင်း၊
- အကြော့ (၁)ကြိမ်အတွင်း ပြစ်ဒါဏ် (၂)ကြိမ် ကျော်ပါက တဖက် ပြိုင်ဘက်အား အနိုင်ဟု သက်မှတ်ပေးမည်။

၅.၀ ပြိုင်ပွဲကစားကွင်းပုံစံ



Push-Push (Senior Level 1)		
အသက်	(၁၀) နှစ် မှ (၁၂) နှစ်	
အသင်း	အသင်းဝင် (၂)ဦး	
စက်ရုပ်အမျိုးအစား	MRT series (MRT-3, MRT-X)	
လုပ်ဆောင်ချက်	စက်ရုပ်အားရီမုတ်(remote)ဖြင့် ထိန်းချုပ်ကာ ပြိုင်လမ်းမှ ဖြတ်သန်းပြီး ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အပြင်ဘက်သို့ တွန်းထုတ်ရန်။	
စက်ရုပ်တည်ဆောက်ခြင်း	ရီမုတ် (remote)ဖြင့် ထိန်းချုပ်သော စက်ရုပ်အား (၃၀)မိနစ် အတွင်း ဒိုင်ရှေ့တွင် တည်ဆောက်ရမည်။	
ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစား	ရှုံးထွက် ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစား	

၁.၀ ရည်ရွယ်ချက်

- စက်ရုပ်တည်ဆောက်ခြင်းစွမ်းရည်ကို တိုးတက်လာစေရန်။
- ပရိုဂရမ်ရေးသားခြင်း တိုးတက်လာစေရန်။
- ရီမုတ်ထိန်းချုပ်ခြင်းစွမ်းရည် တိုးတက်စေရန်။

၂.၀ စက်ရုပ်အရွယ်အစားနှင့် အလေးချိန်

၂.၁ စက်ရုပ်၏အရွယ်အစားသည် အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်ရမည်။

High (အမြင့်)	25cm
Wide (အနံ)	25cm
Length(အလျား)	25cm
Weight(အလေးချိန်)	800 grams (battery ပါဝင်ပြီး)

၂.၂ စက်ရုပ်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း ရောက်ပြီးနောက် အရွယ်အစားအား ဖြန့်ကားခွင့်ရှိသည်။

၃.၀ စက်ရုပ်ဒီဇိုင်းဆိုင်ရာ ကန့်သတ်ချက်

၃.၁ MRT series (MRT-3, MRT-X) တို့ကို အသုံးပြု၍ စက်ရုပ်အား တည်ဆောက်နိုင်သည်။ အသုံးပြုသော ဘလော့တုံး (Blocks) ပမာဏအား ကန့်သတ်ထားခြင်းမရှိ။

၃.၂ အများဆုံး ဒီစီမော်တာ (DC Motor) (၂)ခု နှင့် မိန်းဘုတ်(Mainboard) (၁)ခု သာ အသုံးပြုခွင့်ရှိသည်။

၃.၃ အီလက်ထရောနစ်ပစ္စည်းများကို ပြင်ဆင်ခွင့်မပြု။ တွေ့ရှိပါက အရည်အချင်း မပြည့်မီဟု သက်မှတ်၍ ချက်ချင်း ထုတ်ပယ်မည်။

၃.၄ Power supply အတွက် အများဆုံး 9 volt ကို သုံးခွင့်ရှိပါသည်။ AC volt အား လုံခြုံမှုရှိစေရန် အတွက် အသုံးပြုခွင့်မရှိ။

၃.၅ ပြိုင်ပွဲဝင်၏စက်ရုပ်သည် ပြိုင်ပွဲကွင်းအား မဖျက်ဆီးရ။

၃.၆ RC receiver အား ပြင်ပအနှောက်အယှက်မှ ကာကွယ်ထားရန်လိုအပ်သည်။

၄.၀ ပြိုင်ပွဲစည်းကမ်းချက်များ

၄.၁ ပြိုင်ပွဲဝင်မည့် စက်ရုပ်အား (၃၀)မိနစ် အတွင်း ပြိုင်ပွဲဝင် (၂)ဦးမှ မိမိယူဆောင်လာသည့် ပစ္စည်းများဖြင့် အပြီးတည်ဆောက်ရမည်။

၄.၂ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလျှင် စုစုပေါင်း အကြော့ (၅)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲဝင် (၂)ဦးတွင် (၁)ဦးလျှင် အများဆုံး (၃)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်နိုင်သည်။

၄.၃ ပြိုင်ပွဲမစခင် စက်ရုပ်သည် စမှတ်မျဉ်း (Start Line) နောက်တွင် ရှိရမည်။

၄.၄ ပထမဝီစီသံကြားလျှင် စက်ရုပ်အား ရီမုတ်ဖြင့် ပြေးလမ်းတလျှောက် မောင်းနှင်၍ အမဲရောင် စက်ဝိုင်းအတွင်း ရပ်စောင့်ရမည်။ ဒုတိယဝီစီသံကြားပါက ပြိုင်ဖက်စက်ရုပ်အား စတင် တိုက်ခိုက်ရမည်။

၄.၅ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း မရောက်ခင် ပြေးလမ်းအတွင်းမှ ထွက်၍ ပြုတ်ကျသွားပါက ထိုအကြိမ်အတွက် အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်။

၄.၆ (၃၀)စက္ကန့်အတွင်း အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း မရောက်ပါက ထိုအကြိမ်အား အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်။

၄.၇ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း ရောက်ပြီး (၁)မိနစ်အတွင်း ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ တွန်းထုတ်နိုင်ပါက အနိုင်ဟု သတ်မှတ်၍၊ (၂)ဦးစလုံး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ ထွက်သွားပါက သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

၄.၈ ပြိုင်ပွဲအကြော့ (၁)ကြိမ်လျှင် (၁)မိနစ်ကြာ ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ စုစုပေါင်းကြာချိန်သည် (၅)မိနစ် ဖြစ်သည်။

အကြော့အလိုက် အမှတ်ပေးစည်းမျဉ်း

DRAW (သရေ)	(၁)မိနစ်အတွင်း (၂)ဦးစလုံး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ ထွက်သွားလျှင် ဖြစ်စေ၊ ကျန်ရှိနေလျှင်ဖြစ်စေ သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ (၂)ဦးစလုံး (၁)မှတ်စီ ရရှိမည်။
WIN (အနိုင်)	(၁)မိနစ်အတွင်း ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင် စည်းဝိုင်းအပြင်သို့ တွန်းထုတ်နိုင်လျှင်ဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ဖက်သည် အမည်းရောင် စည်းဝိုင်း အတွင်းသို့ ပြန်လည် မဝင်ရောက်နိုင်လျှင်ဖြစ်စေ အနိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ (၂)မှတ် ရရှိမည်။
LOSE (အရှုံး)	(၃၀)စက္ကန့်အတွင်း အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း မရောက်လျှင် ဖြစ်စေ၊ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အပြင်ထွက်သွားလျှင် ဖြစ်စေ အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ အမှတ်မရရှိပါ။

၄.၉ ပြိုင်ပွဲ အကြော့ (၅)ကြိမ် ပြိုင်ပြီးနောက် အမှတ်အများဆုံးရရှိသူသည် အနိုင်ရရှိမည်။ အမှတ်တူနေပါ ထပ်မံ၍ (၁)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်ရမည်။

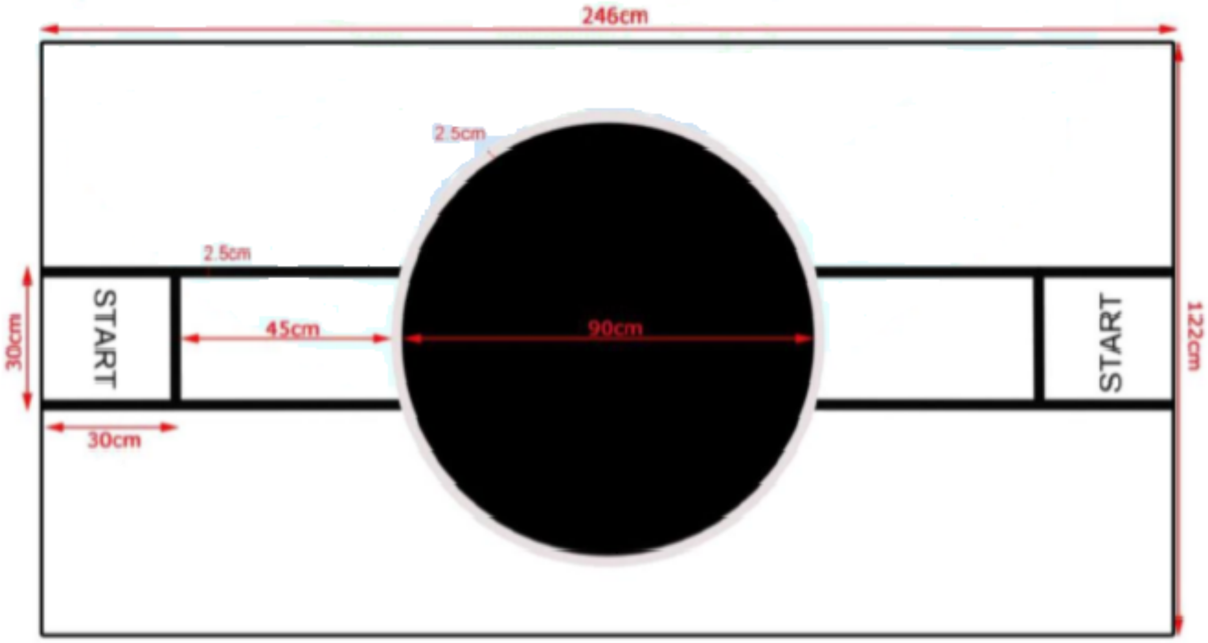
၄.၁၀ ပြိုင်ပွဲ ယှဉ်ပြိုင်နေစဉ် ဒိုင်မှ ဝီစီမှုတ်ပါက စက်ရုပ်သည် ချက်ချင်းရပ်ရပါမည်။

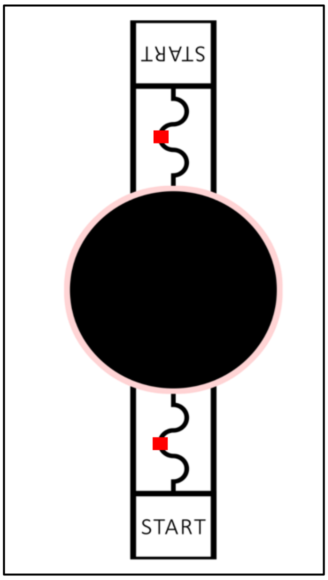
၄.၁၁ ပြစ်ဒါဏ် သက်မှတ်ချက်

- ပြိုင်ပွဲယှဉ်ပြိုင်နေစဉ်အတွင်း စက်ရုပ်အားလက်ဖြင့်ထိတွေ့ခြင်း၊
- စက်ရုပ်သည် လှုပ်ရှားမှုမရှိဘဲ (၅)စက္ကန့်ကျော်ကြာအောင် ရပ်နေခြင်း၊

- အကြော့ (၁)ကြိမ်အတွင်း ပြစ်ဒါဏ် (၂)ကြိမ် ကျော်ပါက တဖက်ပြိုင်ဘက်အား အနိုင်ဟု သက်မှတ်ပေးမည်။

၅.၀ ပြိုင်ပွဲကစားကွင်းပုံစံ



Push-Push (Senior Level-2)		
အသက်	(၁၃) နှစ် မှ (၁၇) နှစ်	
အသင်း	အသင်းဝင် (၂) ဦး	
စက်ရုပ်အမျိုးအစား	MRT series (MRT-3, MRT-5, MRT-X, MRT-Duino)	
လုပ်ဆောင်ချက်	ပြိုင်ပွဲဝင်၏စက်ရုပ်သည် ပြေးလမ်းပေါ်ရှိ အမည်းရောင်မျဉ်း အတိုင်း သွားရမည်။	
	အမည်းရောင်မျဉ်း ပေါ်ရှိ အတားအဆီးကို ဖယ်ရှားပေးရမည်။	
	ပြီးနောက် စက်ရုပ်အား ရီမုတ်(remote)ဖြင့် ထိန်းချုပ်ကာ ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အပြင်ဘက်သို့ တွန်းထုတ်ရမည်။	
စက်ရုပ်တည်ဆောက်ခြင်း	• ကြိုတင်၍ စက်ရုပ်အား တည်ဆောက်လာရမည်။ • စက်ရုပ်တွင် ထည့်သွင်းရမည့် ပရိုဂရမ် (Program)ကို (၆၀)မိနစ် အတွင်း ဒိုင်ရှေ့တွင် ရေးရမည်။	
ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစား	ရှုံးထွက် ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစား	

၁.၀ ရည်ရွယ်ချက်

- စက်ရုပ်တည်ဆောက်ခြင်းစွမ်းရည်ကို တိုးတက်လာစေရန်။
- ပရိုဂရမ်ရေးသားခြင်း တိုးတက်လာစေရန်။
- ရီမုတ်ထိန်းချုပ်ခြင်းစွမ်းရည် တိုးတက်စေရန်။

၂.၀ စက်ရုပ်အရွယ်အစားနှင့် အလေးချိန်

၂.၁ စက်ရုပ်၏အရွယ်အစားသည် အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်ရမည်။

High (အမြင့်)	25cm
Wide (အနံ)	25cm
Length(အလျား)	25cm
Weight(အလေးချိန်)	800 grams (battery ပါဝင်ပြီး)

၂.၂ စက်ရုပ်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း ရောက်ပြီးနောက် အရွယ်အစားအား ဖြန့်ကားခွင့်ရှိသည်။

၃.၀ စက်ရုပ်ဒီဇိုင်းဆိုင်ရာ ကန့်သတ်ချက်

၃.၁ MRT series (MRT 3, MRT 5, MRT X) ကို အသုံးပြု၍ စက်ရုပ် တည်ဆောက်နိုင်သည်။ အသုံးပြုသော ဘလော့တုံး (Blocks) ပမာဏအား ကန့်သတ်ထားခြင်းမရှိ။

၃.၂ အများဆုံး ဒီစီမော်တာ (DC Motor) (၂)ခု၊ ဆာဗိုမော်တာ (Servo Motor) (၂)ခု နှင့် မိန်းဘုတ်(Mainboard) (၁)ခု သာ အသုံးပြုခွင့်ရှိသည်။

၃.၃ အီလက်ထရောနစ်ပစ္စည်းများကို ပြင်ဆင်ခွင့်မပြု။ တွေ့ရှိပါက အရည်အချင်း မပြည့်မီဟု သက်မှတ်၍ ချက်ချင်း ထုတ်ပယ်မည်။

၃.၄ Power supply အတွက် အများဆုံး 9volt ကို သုံးခွင့်ရှိပါသည်။ AC volt အား လုံခြုံမှုစေရန်အတွက် အသုံးပြုခွင့်မရှိ။

၃.၅ ပြိုင်ပွဲဝင်၏စက်ရုပ်သည် ပြိုင်ပွဲကွင်းအားမဖျက်ဆီးရ။

၃.၆ RC receiver အား ပြင်ပအနှောက်အယှက်မှ ကာကွယ်ထားရန်လိုအပ်သည်။

၄.၀ ပြိုင်ပွဲစည်းကမ်းချက်များ

၄.၁ အသင့်တည်ဆောက်လာသော စက်ရုပ်အား ပရိုဂရမ် ရေးသား ထည့်သွင်း စမ်းသပ်ရန် (၆၀)မိနစ် ရရှိမည်။ စက်ရုပ်အား ပြိုင်ပွဲဝင်များမှ စိတ်ကြိုက်စမ်းသပ်ပြီးပါက သီးသန့်ထိန်းသိမ်းသည့် နေရာတွင် ထားရှိရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲယှဉ်ပြိုင်ရမည့် အချိန်အား စောင့်စားရမည်။ အခြား မည်သည့်အချိန်တွင်မှ စက်ရုပ်အား ပြန်လည် ပြင်ဆင်ခြင်း ဖြည့်စွက်ခြင်း ခွင့်မပြု။

၄.၂ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလျှင် စုစုပေါင်း အကြော့ (၅)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲဝင် (၂)ဦးတွင် (၁) ဦးလျှင် အများဆုံး (၃)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်နိုင်သည်။

၄.၃ ပြိုင်ပွဲမစခင် စက်ရုပ်သည် စမှတ်မျဉ်း (Start Line) နောက်တွင် ရှိရမည်။

၄.၄ ပထမဆုံး ဝီစီအသံကြားလျှင် ပြိုင်ပွဲဝင်သည် စက်ရုပ်၏ ပါဝါ (Power) ခလုပ်အားနှိပ်ပါက စက်ရုပ်သည် ပြေးလမ်းပေါ်ရှိ အမည်းရောင်မျဉ်းအတိုင်း သွားပြီး၊ အမည်းရောင်မျဉ်းပေါ်ရှိ အတားအဆီးကို အလိုအလျောက် ဖယ်ရှားပေးရမည်။ ထို့နောက် အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အတွင်းရောက်အောင်သွားပြီး ပြိုင်ပွဲစမည့်အချိန်ကို စောင့်နေရမည်။ ဒုတိယဝီစီသံကြားပါက ပြိုင်ပွဲဝင်သည် ရီမုတ်အား အသုံးပြုကာ ပြိုင်ဖက်စက်ရုပ်အား စတင်တိုက်ခိုက်ရမည်။

၄.၅ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း မရောက်ခင် ပြေးလမ်းအတွင်းမှ ထွက်၍ ပြုတ်ကျသွားပါက ထိုအကြိမ်အတွက် အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်။

၄.၆ (၁၀)စက္ကန့်အတွင်း အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အတွင်းမရောက်ပါက ထိုအကြိမ်အား အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်။

၄.၇ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းအတွင်း ရောက်ပြီး (၁)မိနစ်အတွင်း ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ တွန်းထုတ်နိုင်ပါက အနိုင်ဟု သတ်မှတ်၍၊ (၂)ဦးစလုံး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ ထွက်သွားပါက သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

၄.၈ ပြိုင်ပွဲအကြော့ (၁)ကြိမ်လျှင် (၁)မိနစ်ကြာ ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ စုစုပေါင်း ကြာချိန်သည် (၅)မိနစ် ဖြစ်သည်။

အကြော့အလိုက် အမှတ်ပေးစည်းမျဉ်း

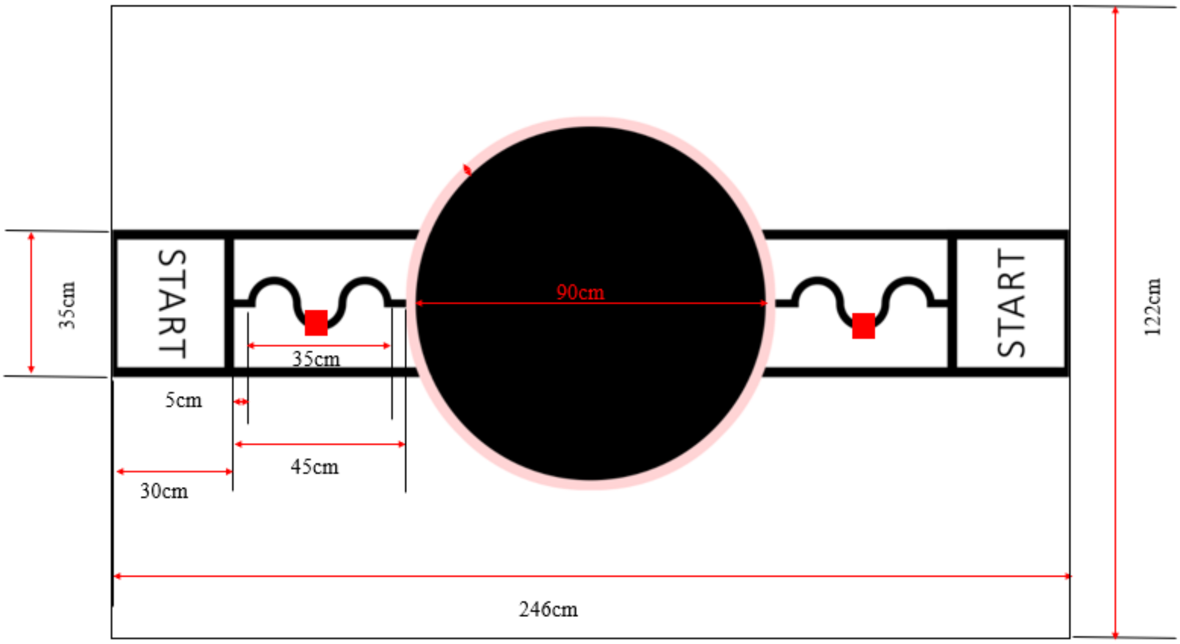
DRAW (သရေ)	(၁)မိနစ်အတွင်း (၂)ဦးစလုံး အမည်းရောင်စည်းဝိုင်းမှ ထွက်သွားလျှင် ဖြစ်စေ၊ ကျန်ရှိနေလျှင်ဖြစ်စေ သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ (၂)ဦးစလုံး (၁)မှတ်စီ ရရှိမည်။
WIN (အနိုင်)	(၁)မိနစ်အတွင်း ပြိုင်ဖက်အား အမည်းရောင် စည်းဝိုင်းအပြင်သို့ တွန်းထုတ်နိုင်လျှင်ဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ဖက်သည် အမည်းရောင် စည်းဝိုင်း အတွင်းသို့ ပြန်လည် မဝင်ရောက်နိုင်လျှင်ဖြစ်စေ အနိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ (၂)မှတ် ရရှိမည်။

LOSE (အရှုံး)	(၁၀) စက္ကန့်အတွင်း အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အတွင်း မရောက်လျှင်ဖြစ်စေ၊ အမည်းရောင်စည်းဝိုင်း အပြင်ထွက်သွားလျှင် ဖြစ်စေ အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ အမှတ်မရရှိပါ။

၄.၉ ပြိုင်ပွဲ အကြော့ (၅)ကြိမ် ပြိုင်ပြီးနောက် အမှတ်အများဆုံးရရှိသူသည် အနိုင်ရရှိမည်။ အမှတ်တူနေပါ ထပ်မံ၍ (၁)ကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်ရမည်။

၄.၁၀ ပြိုင်ပွဲ ယှဉ်ပြိုင်နေစဉ် ဒိုင်မှ ဝီစီမှုတ်ပါက စက်ရုပ်သည် ချက်ချင်းရပ်ရပါမည်။

၄.၁၁ ပြစ်ဒါဏ် သက်မှတ်ချက်

- ပြိုင်ပွဲယှဉ်ပြိုင်နေစဉ်အတွင်း စက်ရုပ်အားလက်ဖြင့်ထိတွေ့ခြင်း၊
- စက်ရုပ်သည် လှုပ်ရှားမှုမရှိဘဲ (၅)စက္ကန့်ကျော်ကြာအောင် ရပ်နေခြင်း၊
- အကြော့ (၁)ကြိမ်အတွင်း ပြစ်ဒါဏ် (၂)ကြိမ် ကျော်ပါက တဖက်ပြိုင်ဘက်အား အနိုင်ဟု သက်မှတ်ပေးမည်။

၅.၀ ပြိုင်ပွဲကစားကွင်းပုံစံ