เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับประถมศึกษา
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
แข่งขันตอบปัญหาคณิตศาสตร์

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3

1.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภทเดี่ยว

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันพร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนจำนวน 1 คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 กิจกรรมการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องทำแบบทดสอบ 1 ฉบับ วัดทักษะดังนี้

- วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์
- วัดทักษะการคิดเร็ว
- วัดทักษะการคิดคำนวณ
- วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

3.3 แบบทดสอบในแต่ละระดับชั้นใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 และของ สสวท. นักเรียนที่เข้าแข่งขันทุกระดับชั้น ทำแบบทดสอบ 70 ข้อ แบบเติมคำตอบจำนวน 1 ฉบับ โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์	จำนวน 10 ข้อ
ตอนที่ 2 วัดทักษะการคิดเร็ว	จำนวน 15 ข้อ
ตอนที่ 3 วัดทักษะการคิดคำนวณ	จำนวน 15 ข้อ
ตอนที่ 4 วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา	จำนวน 30 ข้อ

3.4 ใช้เวลา 2.30 ชั่วโมง

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

ตอนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน

ตอนที่ 2 จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 15 คะแนน

ตอนที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 15 คะแนน

ตอนที่ 4 จำนวน 30 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 60 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับมัธยมศึกษา
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
แข่งขันตอบปัญหาคณิตศาสตร์

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภทเดี่ยว

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันพร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนจำนวน 1 คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 กิจกรรมการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องทำแบบทดสอบ 1 ฉบับ วัดทักษะดังนี้

- วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์
- วัดทักษะการคิดเร็ว
- วัดทักษะการคิดคำนวณ
- วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

3.3 แบบทดสอบในแต่ละระดับชั้นใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 และของ สสวท.นักเรียนที่เข้าแข่งขันทุกระดับชั้น ทำแบบทดสอบ 70 ข้อ แบบเติมคำตอบจำนวน 1 ฉบับ โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์	จำนวน 10 ข้อ
ตอนที่ 2 วัดทักษะการคิดเร็ว	จำนวน 15 ข้อ
ตอนที่ 3 วัดทักษะการคิดคำนวณ	จำนวน 15 ข้อ
ตอนที่ 4 วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา	จำนวน 30 ข้อ

3.4 ใช้เวลา 2.30 ชั่วโมง

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

ตอนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน

ตอนที่ 2 จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 15 คะแนน

ตอนที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 15 คะแนน

ตอนที่ 4 จำนวน 30 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 60 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับประถมศึกษา
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
เกม SUDUKU

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภทเดี่ยว

3. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขัน เกม SUDOKU ใช้เวลา 60 นาที ทำโจทย์ปริศนา 10 ตาราง ตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ 1 ตาราง

3.2 รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด 10 รูปแบบ ดังนี้

1. 6 x 6 Classic Sudoku
2. 6 x 6 Alphabet Sudoku
3. 6 x 6 Diagonal Sudoku
4. 6 x 6 Jigsaw Sudoku
5. 6 x 6 Thai Alphabet Sudoku
6. 9 x 9 Classic Sudoku
7. 9 x 9 Alphabet Sudoku
8. 9 x 9 Diagonal Sudoku
9. 9 x 9 Jigsaw Sudoku
10. 9 x 9 Even-Odd Sudoku

4. เกณฑ์การตัดสินและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

4.1) ให้ตัวแทนนักเรียนแข่งขันเกม SUDOKU ใช้เวลา 60 นาที ทำโจทย์ปริศนา 10 ตาราง ตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ 1 ตาราง

4.2) หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้องจะได้รับคะแนน ประจำโจทย์ปริศนา ตารางละ 10 คะแนน หากทำโจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ 2 ช่องเท่านั้นโดยจะหัก คะแนนช่องละ 3 คะแนน

4.3) หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด (รวมถึงปริศนาที่ผิด ไม่เกิน 2 ช่อง) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่ม นาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน 2 ช่อง ตั้งแต่ 1 ตารางขึ้นไปจะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ 60 นาที แต่นาย ก ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 50 นาที 40 วินาที นาย ก จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที x 3 คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

4.4) ในกรณีที่มีคะแนนเท่ากันผู้ที่ส่งตารางก่อนถือเป็นผู้ชนะ

4.5) การชี้ขาดปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันให้อยู่ในอำนาจของคณะกรรมการแข่งขัน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับมัธยมศึกษา
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
เกม SUDUKU

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภทเดี่ยว

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 หลักเกณฑ์ในการแข่งขัน การเล่น Sudoku คือ การเติมตัวเลขลงในช่องที่ว่างขนาด 9X9 โดยประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด 5 รูปแบบ ดังนี้

1. Classic Sudoku9X9
   เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3X3
2. Even-Odd Sudoku 9X9
   เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3X3 โดยช่องที่แรเงาจะต้องเติมเลขคู่เท่านั้น
3. Diagonal Sudoku 9X9
   เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยที่ตีกรอบด้วยเส้นสีดำหนา และแนวทแยงมุมทั้งสองเส้น
4. Jigsaw Sudoku 9X9
   เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ตีกรอบด้วยเส้นสีดำหนา
5. Windoku Sudoku 9X9
   เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด 3X3 และช่องที่แรเงาขนาด 3X3

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน เติมตัวเลขครบและถูกต้องทันเวลา 100 คะแนน

4.1 เติมตัวเลขครบถูกต้อง และทันเวลา 10 คะแนน/ตาราง

4.2 ใช้ตารางซูโดกุ 5 รูปแบบๆ ละ 2 ตาราง

4.3 การชี้ขาดปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน ให้อยู่ในอำนาจของคณะกรรมการแข่งขัน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) "BOOK PARADISE"
ระดับประถมศึกษา
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
เกม A-MATH

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม ทีมละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันเกมต่อเลขคำนวณ (A-Math)

- ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน
- กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นกรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

เกมที่4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ
จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

กติกาการแข่งขันเพิ่มเติม

กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคมและซูโดกุแห่งประเทศไทยเป็นหลัก อาจมีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

อุปกรณ์

รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 70 ตัว)
รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

การขอตรวจสมการ (Challenge)

ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลาการขอชาเล้นจ์ไม่เป็นผล

คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน, เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

คะแนนผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference) รุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 150 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 120 แต้ม รุ่นมัธยมศึกษาคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ และได้คะแนนสะสม 2 คะแนน จะได้คะแนนผลต่างในเกมนั้นดังนี้ รุ่นประถมศึกษาได้คะแนนผลต่างสะสม 60 แต้ม และรุ่นมัธยมศึกษาได้คะแนนผลต่าง 100 แต้ม

(ในระดับ ม.ต้น และ ม.ปลาย ใช้การจับเวลาฝ่ายละ 22 นาที ทุกเกมการแข่งขัน)

หมายเหตุ : 1. ผู้เข้าแข่งขันครอสเวิร์ด (Crossword) เกมต่อเลขคำนวณ (A-Math) ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (Kumkom) ทุกทีมต้องเตรียมอุปกรณ์มาเอง ได้แก่ กระดาน แป้นวางเบี้ย(แร็ก) เบี้ย และนาฬิกาจับเวลา โดยนำอุปกรณ์มาลงทะเบียนกับคณะกรรมการจัดการแข่งขันในวันงาน

2. ใช้เวลาในการแข่งขันฝ่ายละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบสลับ(Switch Toggle) หรือ (Chess Clock) ทุกเกม

3. หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน ตัดตั้งแอพพลิเคชันโดยดาวน์โหลดจากคำค้น “Switch Toggle” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

4. กรณีทีมที่เข้าแข่งขันไม่มีกระดานในการแข่งขัน จะถูกปรับแพ้ทันที

4. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับมัธยมศึกษา
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
เกม A-MATH

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม ทีมละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันเกมต่อเลขคำนวณ (A-Math)

- ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน
- กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นกรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

เกมที่4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ
จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

กติกาการแข่งขันเพิ่มเติม

กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคมและซูโดกุแห่งประเทศไทยเป็นหลัก อาจมีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

อุปกรณ์

รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 70 ตัว)
รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

การขอตรวจสมการ (Challenge)

ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลาการขอชาเล้นจ์ไม่เป็นผล

คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน, เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

คะแนนผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference) รุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 150 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 120 แต้ม รุ่นมัธยมศึกษาคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ และได้คะแนนสะสม 2 คะแนน จะได้คะแนนผลต่างในเกมนั้นดังนี้ รุ่นประถมศึกษาได้คะแนนผลต่างสะสม 60 แต้ม และรุ่นมัธยมศึกษาได้คะแนนผลต่าง 100 แต้ม

(ในระดับ ม.ต้น และ ม.ปลาย ใช้การจับเวลาฝ่ายละ 22 นาที ทุกเกมการแข่งขัน)

หมายเหตุ : 1. ผู้เข้าแข่งขันครอสเวิร์ด (Crossword) เกมต่อเลขคำนวณ (A-Math) ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (Kumkom) ทุกทีมต้องเตรียมอุปกรณ์มาเอง ได้แก่ กระดาน แป้นวางเบี้ย(แร็ก) เบี้ย และนาฬิกาจับเวลา โดยนำอุปกรณ์มาลงทะเบียนกับคณะกรรมการจัดการแข่งขันในวันงาน

2. ใช้เวลาในการแข่งขันฝ่ายละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบสลับ(Switch Toggle) หรือ (Chess Clock) ทุกเกม

3. หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน ตัดตั้งแอพพลิเคชันโดยดาวน์โหลดจากคำค้น “Switch Toggle” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

4. กรณีทีมที่เข้าแข่งขันไม่มีกระดานในการแข่งขัน จะถูกปรับแพ้ทันที

4. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด