

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับประถมศึกษา
กลุ่มวิชาภาษาไทย
คำคม(เกมส์ต่อตัวอักษร)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม ทีมละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)

- ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

- กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

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

เกมที่ 1 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

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 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)

กติกาเพิ่มเติม

1. กฎและกติกากการแข่งขัน การลงคำศัพท์ในกระดาน ต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย 1 ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก 1 ตัว เช่น สี, กา, กก เป็นต้น

2. อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, เป็นวงเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

3. เวลาในการแข่งขัน

3.1 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาทีโดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

3.2 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ตโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

3.3 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

3.4 ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขันในกรณีไม่มีอุปกรณ์จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

3.5 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกลบเป็น 1 นาที ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลาไม่เกิน 60 นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

4. การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

4.1 กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary/> เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- 1) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ – ต่อท้าย เช่น สถิร- , ทักษ-
- 2) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
- 3) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย (๓) เช่น ๓พณ๓
- 4) คำที่ไม่มียมก (๑) เช่น รถตุ๊ก ๆ

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ลงในกระดาษตรวจคำศัพท์จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา ผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4.2 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกตเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กตเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ไม่เป็นผล

4.3 การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที

5. คะแนนในแต่ละเกม ทีมจะบันทึกในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) ในช่อง WTL ทีมที่ชนะบันทึกด้วยตัว W มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน, เสมอบันทึกด้วยตัว T มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน และแพบันทึกด้วยตัว L มีค่าเท่ากับ 0 คะแนน

6. การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ (W) และเสมอ (T) ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้ผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

7. ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

7.1 รุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม รุ่นมัธยมศึกษาคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกินไม่เกิน 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

7.2 รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

7.3 ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น 100 (ชนะบาย)

8. ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องคว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

9. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน

King of the Hill (KOTH) คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน โดยใช้คะแนนการแข่งขันทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขัน ในเกมที่เหลืออีก

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป ใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที

10. ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครูสเวิร์ด เอเชีย คำคมและชุดชูโดกุแห่งประเทศไทยเป็นหลัก อาจมีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

หมายเหตุ : 1. ผู้เข้าแข่งขันครูสเวิร์ด (Crossword) เกมต่อเลขค่านวน (A-Math) ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (Kumkom) ทุกทีมต้องเตรียมอุปกรณ์มาเอง ได้แก่ กระดาน เป้นวางเบี้ย(แร่็ก) เบี้ย และนาฬิกาจับเวลา โดยนำอุปกรณ์มาลงทะเบียนกับคณะกรรมการจัดการแข่งขันในวันงาน

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

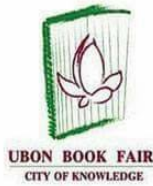
3. หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน ตัดตั้งแอปพลิเคชันโดยดาวน์โหลดจากคำค้น “Switch Toggle” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

4. กรณีทีมที่เข้าแข่งขันไม่มีกระดานในการแข่งขัน จะถูกปรับแพ้ทันที

4. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับมัธยมศึกษา
กลุ่มวิชาภาษาไทย
คำคม(เกมส์ต่อตัวอักษร)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6
- นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม ทีมละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)

- ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน
- กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

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

เกมที่ 1 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

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 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)

กติกาเพิ่มเติม

1. กฎและกติกาการแข่งขัน การลงคำศัพท์ในกระดาน ต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย 1 ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก 1 ตัว เช่น สี, กา, กก เป็นต้น

2. อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

3. เวลาในการแข่งขัน

3.1 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาทีโดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

3.2 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ตโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

3.3 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

3.4 ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขันในกรณีไม่มีอุปกรณ์จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

3.5 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลาไม่เกิน 60 นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

4. การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

4.1 กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary/> เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- 1) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ - ต่อท้าย เช่น สกิล-, ทักษ-
- 2) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
- 3) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลนน้อย (๗) เช่น ๗ณ๗
- 4) คำที่มีไม้ยมก (๗) เช่น รถตุ๊ก ๗

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ลงในกระดานตรวจคำศัพท์จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา ผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4.2 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ไม่เป็นผล

4.3 การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที

5. คะแนนในแต่ละเกม ทีมจะบันทึกในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) ในช่อง WTL ทีมที่ชนะบันทึกด้วยตัว W มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน, เสมอบันทึกด้วยตัว T มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน และแพ้บันทึกด้วยตัว L มีค่าเท่ากับ 0 คะแนน

6. การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ (W) และเสมอ (T) ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้ผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

7. ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

7.1 รุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม รุ่นมัธยมศึกษาคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกินไม่เกิน 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือก เกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

7.2 รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

7.3 ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น 100 (ชนะบาย)

8. ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องคว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

9. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน

King of the Hill (KOTH) คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน โดยใช้คะแนนการแข่งขันทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขัน ในเกมที่เหลืออีก

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป ใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที

10. ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคมและซูโดกุแห่งประเทศไทยเป็นหลัก อาจมีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

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

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

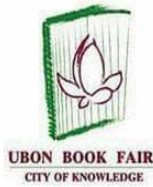
3. หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน ตัดตั้งแอปพลิเคชันโดยดาวน์โหลดจากคำค้น “Switch Toggle” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

4. กรณีทีมที่เข้าแข่งขันไม่มีกระดานในการแข่งขัน จะถูกปรับแพ้ทันที

4. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับประถมศึกษา
กลุ่มวิชาภาษาไทย
แข่งขันคัดลายมือ

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 6 ระดับชั้น ดังนี้

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่านั้น
- 1.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เท่านั้น
- 1.3 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่านั้น
- 1.4 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่านั้น
- 1.5 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เท่านั้น
- 1.6 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 ประเภทเดี่ยว
- 2.2 ระดับชั้นละ 2 คน / โรงเรียน รัประดับชั้นละ 100 คน เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน 1 ชั่วโมง 30 นาที
ชั้น ป.1-3 ใช้ดินสอ 2B ตัวบรรจงเต็มบรรทัด
ชั้น ป.4-6 ใช้ปากกาปากกากลืนสีดำ ขนาด 0.5 มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ประเภทความสวยงามและความสม่ำเสมอเป็นแบบเดียวกัน (50 คะแนน)

รูปร่างตัวอักษร	20	คะแนน
ขนาดตัวอักษรทั้งความสูงและความกว้าง	10	คะแนน
คุณภาพของเส้น	10	คะแนน
การตัดคำและการเว้นวรรค	10	คะแนน

4.2 ประเภทความถูกต้อง (20 คะแนน)

สะกดผิด	หักที่ละ	2	คะแนน
คัดตกหรือเกิน	หักที่ละ	2	คะแนน

4.3 การจัดวางตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์ (20 คะแนน)

วางผิดตำแหน่ง	หักที่ละ	2	คะแนน
---------------	----------	---	-------

4.4 ความสะอาดเรียบร้อย (10 คะแนน)

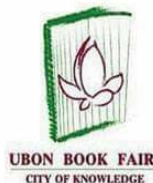
ขีด ลบ ขีด ฆ่า	หักที่ละ	2	คะแนน
----------------	----------	---	-------

4.5 ในกรณีที่คัดไม่จบข้อความตามที่กำหนดหรือจบข้อความแต่ไม่มีสระและวรรณยุกต์ ถือว่าผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์ กรรมการจะไม่พิจารณาผลงาน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับมัธยมศึกษา
กลุ่มวิชาภาษาไทย
แข่งขันคัดลายมือ

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6
- 1.3 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 ประเภทเดี่ยว
- 2.2 ระดับชั้นละ 1 คน / โรงเรียน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน 1 ชั่วโมง 30 นาที
ชั้น ม.1-3 ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด 0.5 มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด
ชั้น ม.4-6 ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด 0.5 มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด

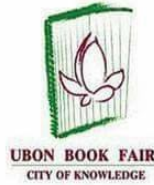
4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- | | |
|---|----------|
| 4.1 ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ | 50 คะแนน |
| 4.2 ถูกต้องตามอักขรวิธี | 25 คะแนน |
| 4.3 อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย | 25 คะแนน |

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับประถมศึกษา
กลุ่มวิชาภาษาไทย
แข่งขัน Thaitest

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม

2.2 ทีมละ 2 คน

2.3 โรงเรียนสามารถส่งได้ ช่วงชั้นละ 1 ทีม

2.4 รับจำนวนจำกัด ช่วงชั้นละ 50 ทีม เท่านั้น

3. กรอบเนื้อหา / ความรู้

ประถมปลาย (ป.4-6) ความรู้พื้นฐานเนื้อหาวิชาภาษาไทย ป.4-6

-สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 4.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

-สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

- แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

- เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน ข้อละ 2.5 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

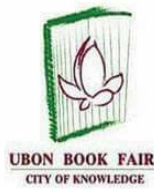
ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

หมายเหตุ

1. ลำดับที่ 1-3 มีเงินรางวัลพร้อมเกียรติบัตร

2. กรณีคะแนนเท่ากันจะตัดสินจากคะแนนในข้อ 1 – 10 และหากยังมีคะแนนเท่ากันอีกจะตัดสินจาก 5 ข้อถัดไป

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและนันทนาการ
งานสัปดาห์หนังสือและการเรียนรู้อุบลราชธานี ครั้งที่ 14 (ปี 2568) “BOOK PARADISE”
ระดับมัธยมศึกษา
กลุ่มวิชาภาษาไทย
แข่งขัน Thaitest

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม

2.2 ทีมละ 2 คน

2.3 โรงเรียนสามารถส่งได้ ช่วงชั้นละ 1 ทีม

2.4 รับจำนวนจำกัด ช่วงชั้นละ 50 ทีม เท่านั้น

3. กรอบเนื้อหา /ความรู้

มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3)ความรู้พื้นฐานเนื้อหาวิชาภาษาไทย ม.1-3

-สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 4.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ
แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

-สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การ
เปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

- แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ

- เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

หมายเหตุ

1. ลำดับที่ 1-3 มีเงินรางวัลพร้อมเกียรติบัตร

2. กรณีคะแนนเท่ากันจะตัดสินจากคะแนนในข้อ 1 – 10 และหากยังมีคะแนนเท่ากันอีกจะตัดสินจาก 5
ข้อถัดไป

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด