



## สุดยอดเด็กไทย ก้าวไกลสู่สากล

### คู่มือระเบียบการแข่งขัน และเกณฑ์การแข่งขัน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ  
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 64 ประจำปีการศึกษา 2557

ระดับภาคกลางและตะวันออก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา (สพม.)

วันจันทร์ ที่ 11 พฤษภาคม พ.ศ. 2558

ณ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี



# วันจันทร์ ที่ 11 พฤษภาคม พ.ศ. 2558 ณ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี

## 1. กำหนดการแข่งขัน

### กำหนดการแข่งขัน : ครอสเวิร์ด เอแม็ท และคำคม

- 07.30 น. – 08.30 น. ลงทะเบียนครูและนักเรียน / รับหมายเลขโต๊ะและใบมาสเตอร์ **ทุกโรงเรียนเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ประกอบด้วย กระดานแข่งขัน , ถุงเบียร์และเบียร์สำรองกรณีเบียร์หาย, แร็ควางเบียร์, นาฬิกาจับเวลาสำหรับการแข่งขัน**
- 08.30 น. – 09.00 น. นักกีฬาประจำสนามแข่งขัน / กรรมการชี้แจงกฎ กติกา และข้อปฏิบัติในการแข่งขัน
- 09.00 น. – 09.50 น. เริ่มการแข่งขันครอสเวิร์ด/เอแม็ท/คำคม เกมที่ 1 (Random) **จบเกมส่งใบมาสเตอร์**
- 09.50 น. – 10.00 น. กรรมการประกบคู่การแข่งขันเกมที่ 2 (Swiss Pairing)
- 10.00 น. – 11.40 น. แข่งขันเกมที่ 2 และ 3 (จบเกมที่ 2 สลับชนะเจอนชนะ และแพ้เจอแพ้ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน) **จบเกมที่ 3 ส่งใบมาสเตอร์**
- 11.40 น. – 12.30 น. พักรับประทานอาหาร / กรรมการประกบคู่การแข่งขันเกมที่ 4 (Swiss Pairing)
- 12.30 น. – 14.00 น. แข่งขันเกมที่ 4 และ 5 (จบเกมที่ 4 สลับชนะเจอนชนะ และแพ้เจอแพ้ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน) **จบเกมที่ 5 ส่งใบมาสเตอร์**
- 14.00 น. – 14.10 น. กรรมการประกบคู่การแข่งขันเกมที่ 6 (King of the hill)
- 14.10 น. – 15.00 น. แข่งขันเกมที่ 6 (เกมสุดท้าย) **จบเกมส่งใบมาสเตอร์**
- 15.00 น. – 16.30 น. รอบชิงชนะเลิศ และชิงอันดับที่ 3 / ประกาศผลอันดับที่เหลือ

\* หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม และจะแจ้งให้ทราบอีกครั้ง ณ สนามแข่งขัน  
ทั้งนี้ให้นักกีฬาเตรียมพร้อมก่อนเวลาเสมอ

### กำหนดการแข่งขัน : ชูโดกุ

- 07.30 น. – 08.30 น. ลงทะเบียนครูและนักเรียน
- 09.00 น. – 10.00 น. แข่งขันชูโดกุรอบที่ 1
- 11.00 น. – 12.00 น. แข่งขันชูโดกุรอบที่ 2
- 12.00 น. – 13.00 น. พักรับประทานอาหาร
- 15.00 น. ประกาศผลการแข่งขัน

\* หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม ทั้งนี้ให้นักกีฬาเตรียมพร้อมก่อนเวลาเสมอ

## 2. หลักเกณฑ์การแข่งขัน ระดับภาค

ประเภทครอสเวิร์ดเกม/เอแม็ท/คำคม – ใช้วิธีประกบคู่แบบสวิส (Swiss Pairing) ให้ผู้เข้าแข่งขันที่ผลการแข่งขันระดับเดียวกันพบกัน จนกระทั่งถึงเกมคัดเลือกเกมสุดท้ายหรือ 2 เกมสุดท้าย ใช้วิธีประกบคู่แบบ King of the Hill เรียงลำดับคะแนน และให้ทีมที่มีคะแนนอันดับ 1 พบ 2 , 3 พบ 4 , 5 พบ 6 ตามลำดับ เป็นต้น

ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 2 อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยคู่ชิงชนะเลิศจะได้เป็นตัวแทนในรอบระดับประเทศทั้งคู่ และผู้ที่มีคะแนนเป็นลำดับที่ 3 และ 4 ในรอบคัดเลือก จะเข้าไปชิงอันดับที่ 3 เพื่อหาตัวแทนทีมสุดท้ายเข้าสู่การแข่งขันระดับประเทศต่อไป

ประเภทซูโดกุ – จะแข่งขันรวมด้วยปริศนาที่กำหนดให้แบบเดียวกัน โดยผู้ที่ทำถูกจะได้คะแนนถูกต้อง และคะแนนโบนัสความเร็วเสร็จก่อนเวลา หากทำผิดจะไม่ได้คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

### เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80-100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70-79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60-69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้เกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

### เกณฑ์การให้คะแนน ครอสเวิร์ด เอแม็ท และคำคม ระดับภาค

ชนะ 6 เกม ได้ 90 คะแนน

ชนะ 5 เกม ได้ 80 คะแนน

ชนะ 4 เกม ได้ 70 คะแนน

ชนะ 3 เกม ได้ 60 คะแนน

ชนะ 2 เกม ได้ 50 คะแนน

ชนะ 1 เกม ได้ 40 คะแนน

เสมอได้ 5 คะแนน

- ผลต่างได้เสียทุกๆ 100 คะแนน จะได้คะแนนเพิ่ม 1% หากผลต่างได้เสียติดลบทุกๆ 100 คะแนน จะหัก 1%
- การให้เกณฑ์คะแนนเหรียญรางวัลใช้ผลการแข่งขันในรอบคัดเลือก ส่วน 4 ทีมสุดท้ายที่ผ่านเข้าสู่รอบชิงฯ ร้อยละของระดับเหรียญรางวัล เป็นไปตามดุลยพินิจของกรรมการ

### 3. กติกาเพิ่มเติม

**3.1 อุปกรณ์ในการแข่งขัน** นักกีฬาจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แร่ควางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย), นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย

**3.2 เวลาในการแข่งขัน** แต่ละเกมประมาณ 50 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกมและทุกกระดาน ครอสเวิร์ดและเอแม็ทมีเวลาฝั่งละ 22 นาที ส่วนคำคมมีเวลาฝั่งละ 25 นาที หากไม่มีนาฬิกา สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตพีซี เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ตโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลาใช้ในการแข่งขันได้ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้ เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา (ก่อนแข่งขันสามารถทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้) หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติลกลับได้) จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกรับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติลกลับ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง แต่หากทั้งสองฝ่ายยินยอมที่จะไม่ใช้นาฬิกาก็ได้ แต่เมื่อครบกำหนดเวลาการแข่งขัน กรรมการจะใช้วิธีตัดเกมเมื่อถึงเวลา

**3.2 ก่อนเริ่มเกม** นักกีฬาต้องนั่งประจำโต๊ะการแข่งขันให้เรียบร้อย เช็ควงเล็บการแข่งขัน เช็ควงเบี้ยพร้อมกับคู่แข่งว่าครบหรือไม่ เมื่อทั้งสองฝ่ายเช็คเบี้ยครบเรียบร้อยแล้วถึงจะเก็บเบี้ยใส่ถุง

**3.3 การจับเบี้ย** ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา และวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะหรือใส่ในแร็คเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยใต้โต๊ะ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย

**3.4 การจบเกม** เมื่อเล่นจนจบเกมให้ทั้งสองฝ่ายเช็คคะแนนว่าตรงกันทั้งสองฝ่ายหรือไม่ ก่อนที่จะบันทึกผลลงในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และเก็บใบจดแต้มเอาไว้เป็นหลักฐาน หากเสมอกันอย่าเพิ่งล้มกระดานให้เรียกกรรมการไปตรวจสอบก่อน เมื่อจบเกมให้ช่วยกันเรียงเบี้ยไว้บนกระดานให้ครบตามเดิม ไม่ต้องเก็บใส่ถุงเบี้ย เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันในเกมถัดไปได้เช็คเบี้ยต่อ

**3.5 การหยุดเกม** ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดศัพท์หรือสมการและให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน, ขอเข้าห้องน้ำ (ไม่อนุญาตให้เข้าห้องน้ำจนกว่าจะถึงตาเล่นตัวเองและต้องลงศัพท์ หรือสมการหรือเปลี่ยนเบี้ยอย่างใดอย่างหนึ่งก่อนถึงจะอนุญาตให้ไปได้) เป็นต้น

**3.6 การตัดเกม** (กรณีไม่มีนาฬิกาจับเวลา) กรรมการต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบอย่างน้อย 10 นาทีก่อนหมดเวลาตามที่กำหนด และเตือนอีกครั้งเมื่อเวลาเหลือ 5 นาที หากยังไม่สามารถจบเกมได้ในเวลาที่กำหนด ให้เล่นอีกฝ่ายละ 2 เทิร์น โดยฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นทีหลังจะได้เป็นฝ่ายลงคนสุดท้ายเสมอ

### 3.7 การขอตรวจศัพท์หรือสมการ (Challenge)

3.7.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์หรือสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้ม (กรณีไม่ใช้นาฬิกาจับเวลา) หรือกดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มหรือกดเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

3.7.2 **ครอสเวิร์ด** ใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตพีซีในการตรวจศัพท์ โดยใช้คลิกชันวารี TWL06 หรือOWL2 ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลา ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตพีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขานเล่นจึงให้หยุดเวลา คำว่าเบี่ย รูดงเบี่ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องขานเล่น

3.7.3 **เอเม็ท** เมื่อมีการขานเล่นจึงให้ผู้เข้าแข่งขันเรียกกรรมการประจำรุ่นมาตรวจสอบสมการ หากสมการผิดให้ยกเบี่ยออก หากผู้เล่นไม่เห็นด้วยกับการพิจารณาสมการของกรรมการ สามารถเรียกกรรมการที่ 2 มาตรวจสอบได้ หากผลการพิจารณาสมการของกรรมการที่ 2 เหมือนกรรมการที่ 1 การตัดสินถือเป็นสิ้นสุด

3.7.4 **คำคม** ใช้หนังสือรวมศัพท์คำคม ของสมาคมครอสเวิร์ด เอเม็ท คำคม และชูโดกุแห่งประเทศไทยในการตรวจศัพท์ โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขานเล่นลงในกระดาษตรวจศัพท์ จากนั้น นำไปให้กรรมการที่ทำหน้าที่ตรวจศัพท์ตรวจสอบ หากผู้เล่นไม่เห็นด้วยกับการตรวจศัพท์ของกรรมการท่านที่ 1 สามารถตรวจสอบกับคนที่ 2 ได้ ผลการตัดสินของกรรมการที่ 2 ถือเป็นสิ้นสุด

3.8 **คะแนนในแต่ละเกม** ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

3.9 **การจัดอันดับคะแนน** ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากันให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

#### 3.10 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

3.10.1 **ครอสเวิร์ดเกม** รุ่นประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม และในเกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

3.10.2 **เอเม็ทและคำคม** รุ่นประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 150 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 150 แต้ม และในเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 120 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 120 แต้ม

3.10.3 **ครอสเวิร์ดเกม เอเม็ท คำคม** รุ่น มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย แต้มต่างไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม และในเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกิน ให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

3.10.4 **รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference**

3.10.5 **ชนะบาย (Bye) ครอสเวิร์ดเกม เอเม็ท คำคม** ทุกรุ่น ชนะบายได้ 100 แต้ม ยกเว้น ครอสเวิร์ดเกม รุ่นประถมศึกษา ชนะบาย 50 แต้ม

#### 3.11 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่นูฟิ่ง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

3.12 **การทุจริตในการแข่งขัน** นักกีฬาที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขันตลอดทัวร์นาเมนท์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

#### 4. กติกาการแข่งขันและ วิธีการนับคะแนนซูโดกุ

4.1 ในการแข่งขันจำนวน 2 รอบนี้จะใช้เวลาในการแข่งขันรอบละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 2 ชม. โดยใช้โจทย์ 10 รูปแบบ แบบละ 1 กระดานรวมรอบละ 10 กระดาน

4.2 คะแนนประจำปริศนา หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง ท่านจะได้รับคะแนนประจำปริศนาตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อ

4.3 คะแนนโบนัสเวลาในแต่ละรอบจะมีการกำหนดเวลาในการแก้โจทย์ปริศนาไว้ หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) เช่น เวลาในรอบกำหนดให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที  $\times 3$  คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

#### ระดับประถมศึกษา

การแข่งขันรอบคัดเลือกมี 10 รูปแบบ แบบละ 1 กระดาน แข่ง 2 รอบรอบละ 60 นาที

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 1. 6x6 Classic  | 6. 8x8 Jigsaw   |
| 2. 6x6 Alphabet | 7. 9x9 Classic  |
| 3. 8x8 Classic  | 8. 9x9 Alphabet |
| 4. 8x8 Alphabet | 9. 9x9 Diagonal |
| 5. 8x8 Diagonal | 10. 9x9 Jigsaw  |

#### ระดับมัธยมศึกษา

การแข่งขันรอบคัดเลือกมี 10 รูปแบบ แบบละ 1 กระดาน แข่ง 2 รอบรอบละ 60 นาที

- |                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| 1. Classic Sudoku  | 6. Consecutive Sudoku     |
| 2. Diagonal Sudoku | 7. Asterisk Sudoku        |
| 3. Alphabet Sudoku | 8. Wordoku Sudoku         |
| 4. Jigsaw Sudoku   | 9. Alphabet Jigsaw Sudoku |
| 5. Even-Odd Sudoku | 10. Windoku Sudoku        |