



สุดยอดเด็กไทย ก้าวไกลสู่สากล

เกณฑ์การจัดการแข่งขัน ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ

ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปีการศึกษา 2557

ประเภทและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

1. ครอสเวิร์ดเกม

1.1 รุ่นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6* ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (ครู 1 คน)

1.2 รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (ครู 1 คน)

1.3 รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล (ครู 1 คน)

* เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ใช้อุปกรณ์แข่งขันครอสเวิร์ดเกมระดับประถม (กระดานขนาด 11 x 11 ช่อง) และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์ครอสเวิร์ดเกมมาตรฐาน (กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง)

2. เอเม็ท

2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6** ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (ครู 1 คน)

2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (ครู 1 คน)

2.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล (ครู 1 คน)

** เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ใช้อุปกรณ์แข่งขันเอเม็ท ระดับประถม (จำนวนเบียร์ 70 ตัวเบียร์) และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์เอเม็ทมาตรฐาน (จำนวนเบียร์ 100 ตัวเบียร์)

3. คำคม

3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (ครู 1 คน)

3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (ครู 1 คน)

3.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล (ครู 1 คน)

4 ซูโดกุ

4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภทบุคคล (ครู 1 คน)

4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภทบุคคล (ครู 1 คน)

4.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล (ครู 1 คน)

4.4 ปริศนาซูโดกุที่ใช้แข่งขัน

4.4.1 ระดับประถม

แบบ 6x6, 6x6 ตัวอักษร, 8x8, 8x8 ตัวอักษร, 8x8 ทแยงมุม, 8x8 จิกซอ, 9x9, 9x9 ตัวอักษร, 9x9 ทแยงมุม, 9x9 จิกซอ

4.4.2 ระดับมัธยม

แบบ 9x9, 9x9 ตัวอักษร, 9x9 ทแยงมุม, 9x9 จิกซอ, Even-Odd, Consecutive, Asterisk, Wordoku, Alphabet Jigsaw, Windoku)

หลักเกณฑ์การแข่งขัน

1. จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

1.1 ระดับเขต

คروشวีร์ดเกม / เอเม็ท / คำคม ไม่เกิน 7 เกม , ชูโดกุ 2 รอบ

ประเภทคروشวีร์ดเกม/เอเม็ท/คำคม – รอบคัดเลือก คروشวีร์ดเกม เอเม็ท และ คำคม จะแข่งขันตามจำนวนเกมที่กำหนดไว้ โดยหากจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันมีจำนวนไม่เกิน 6 ทีม แนะนำให้ใช้ระบบการแข่งขันแบบพบกันหมด (Round Robin) จำนวนเกมขึ้นอยู่กับจำนวนทีม **ตัวอย่าง** หากมีทีมแข่ง 4 ทีม จะพบกันหมด 3 รอบจบ ก็จะได้คู่ชิงฯ , หากมีทีมแข่ง 5 ทีม (ไม่ครบคู่) ในแต่ละรอบจะมีทีมได้ชนะบายทีมละ 1 เกม ระบบการแข่งขันนี้จะมีรอบชิงฯ หรือไม่มีก็ได้ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงของกรรมการควบคุมการแข่งขันตั้งแต่ก่อนเริ่มการแข่งขันเกมที่ 1 เพราะถือว่าได้แข่งโดยพบกันหมดอย่างยุติธรรมแล้ว หากเขตไหนมีทีมแข่ง 7-8 ทีมก็สามารถใช้ระบบนี้ได้หากสามารถบริหารจัดการแข่งขันให้เสร็จภายใน 1 วันได้

หากทีมแข่งขันมีตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป ให้ใช้วิธีประกบคู่แบบสวิส (Swiss Pairing) ให้ผู้เข้าแข่งขันที่ผลการแข่งขันระดับเดียวกันพบกัน จนกระทั่งเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย ใช้วิธีประกบคู่แบบ King of the Hill เรียงลำดับคะแนน และให้ทีมที่มีคะแนนอันดับ 1 พบ 2 , 3 พบ 4 , 5 พบ 6 ตามลำดับ เป็นต้น

ประเภทชูโดกุ – จะแข่งขันรวมด้วยปริศนาที่กำหนดให้แบบเดียวกัน โดยผู้ที่ทำถูกจะได้คะแนนถูกต้อง และคะแนนโบนัสความเร็วเสร็จก่อนเวลา หากทำผิดจะไม่ได้คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

1.2 ระดับภาค

คروشวีร์ดเกม / เอเม็ท / คำคม 8 - 12 เกม , ชูโดกุ 2 รอบ

ประเภทคروشวีร์ดเกม/เอเม็ท/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 และทีมที่มีคะแนนเป็นลำดับที่ 3 และ 4 ในรอบคัดเลือก จะเข้าไปชิงอันดับที่ 3 เพื่อหาตัวแทนทีมสุดท้ายเข้าสู่การแข่งขันระดับประเทศต่อไป

ประเภทชูโดกุ – 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

เกณฑ์การให้คะแนนครอสเวิร์ด 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

1.3 ระดับประเทศ

ครอสเวิร์ดเกม / เอแม็ท / คำคม รอบคัดเลือก 11 เกม + รอบชิงชนะเลิศ (2 เกม) , ชูโดกุ 2 รอบ

ประเภทครอสเวิร์ดเกม/เอแม็ท/คำคม – ใช้ระบบการแข่งขันแบบพบกันหมด (Round Robin) 11 เกม ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 2 อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และผู้ที่มีคะแนนเป็นลำดับที่ 3 และ 4 ในรอบคัดเลือก จะเข้าไปชิงอันดับที่ 3

ประเภทชูโดกุ – 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

เกณฑ์การให้คะแนนครอสเวิร์ด เอแม็ท และคำคม ระดับประเทศ

ชนะ 11 เกม ได้ 95 คะแนน

ชนะ 10 เกม ได้ 90 คะแนน

ชนะ 9 เกม ได้ 85 คะแนน

ชนะ 8 เกม ได้ 80 คะแนน

ชนะ 7 เกม ได้ 75 คะแนน

ชนะ 6 เกม ได้ 70 คะแนน

ชนะ 5 เกม ได้ 65 คะแนน

ชนะ 4 เกม ได้ 60 คะแนน

ชนะ 3 เกม ได้ 55 คะแนน

ชนะ 2 เกม ได้ 50 คะแนน

ชนะ 1 เกม ได้ 45 คะแนน

เสมอได้ 2.5 คะแนน

- ผลต่างได้เสียทุกๆ 200 คะแนน จะได้คะแนนเพิ่ม 1% หากผลต่างได้เสียติดลบทุกๆ 200 คะแนน จะหัก 1%
- การให้เกณฑ์คะแนนเหรียญรางวัลใช้ผลการแข่งขันในรอบคัดเลือก ส่วน 4 ทีมสุดท้ายที่ผ่านเข้าสู่รอบชิงฯ ร้อยละของระดับเหรียญรางวัล เป็นไปตามดุลยพินิจของกรรมการ

2. ระบบการแข่งขัน

ใช้กฎกติกาและระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากล ระดับประเทศและนานาชาติ โดยสมาคมคروشวีร์ดเกม เอเม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย โดยคروشวีร์ดเกม เอเม็ท และคำคม แข่งขันแต่ละกระดานๆ ละ 2 ฝ่าย และ ซูโดกุ จะแข่งขันรวมเพื่อการคัดเลือก การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นรอบคัดเลือก และรอบชิงชนะเลิศ ดังนี้

2.1 รอบคัดเลือก ใช้ระบบการแข่งขันแบบ Swiss Pairing และ Round Robin

2.2 รอบชิงชนะเลิศและชิงอันดับที่ 3 (แข่งขัน 2 เกม) ผู้แข่งขันคروشวีร์ดเกม เอเม็ท และคำคม ที่มีผลการแข่งขันดีที่สุดสองอันดับแรก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ผู้ที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 ในรอบคัดเลือก ชิงอันดับที่ 3 ส่วนซูโดกุ จะคัดเลือกผู้แข่งขันได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

3. กติกาเพิ่มเติม

3.1 อุปกรณ์ในการแข่งขัน นักกีฬาจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, ไม้วางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย

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

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

3.3 การขอตรวจศัพท์หรือสมการ (Challenge)

3.3.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์หรือสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานเต็ม (กรณีไม่ใช้นาฬิกาจับเวลา) หรือกวดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานเต็มหรือกวดเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

3.3.2 คروشวีร์ด ใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตพีซีในการตรวจศัพท์ โดยใช้ดิคชันนารี TWL06 หรือ OWL2 ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลา ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตพีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขานเล่นจึงให้หยุดเวลา คำว่าเบี้ย รูดงเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องขานเล่น

3.3.3 เอเม็ท เมื่อมีการขานเล่นให้ผู้เข้าแข่งขันเรียกกรรมการประจำรุ่นมาตรวจสอบสมการ หากสมการผิดให้ยกเบี่ยงออก หากผู้เล่นไม่เห็นด้วยกับการพิจารณาสมการของกรรมการ สามารถเรียกกรรมการที่ 2 มาตรวจสอบได้ หากผลการพิจารณาสมการของกรรมการที่ 2 เหมือนกรรมการที่ 1 การตัดสินถือเป็นสิ้นสุด

3.3.4 คำคม ใช้หนังสือรวมศัพท์คำคม ของสมาคมคอสเวิร์ด เอเม็ท คำคม และชุดโคกู่แห่งประเทศไทยในการตรวจศัพท์ โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขานเล่นลงในกระดาษตรวจศัพท์ จากนั้น นำไปให้กรรมการที่ทำหน้าที่ตรวจศัพท์ตรวจสอบ หากผู้เล่นไม่เห็นด้วยกับการตรวจศัพท์ของกรรมการท่านที่ 1 สามารถตรวจสอบกับคนที่ 2 ได้ ผลการตัดสินของกรรมการที่ 2 ถือเป็นสิ้นสุด

3.4 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

3.5 การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

3.6 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

3.6.1 คอสเวิร์ดเกม รุ่นประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม และในเกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

3.6.2 เอเม็ทและคำคม รุ่นประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 150 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 150 แต้ม และในเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 120 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 120 แต้ม

3.6.3 คอสเวิร์ดเกม เอเม็ท คำคม รุ่น มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย แต้มต่างไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม และในเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกิน ให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

3.6.4 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

3.6.5 ชนะบาย (Bye) คอสเวิร์ดเกม เอเม็ท คำคม ทุกรุ่น ชนะบายได้ 100 แต้ม ยกเว้น คอสเวิร์ดเกม รุ่นประถมศึกษา ชนะบาย 50 แต้ม

3.7 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดศัพท์หรือสมการและให้คว่ำเบี่ยงทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ขอเข้าห้องน้ำ (ไม่อนุญาตให้เข้าห้องน้ำจนกว่าจะถึงตาเล่นตัวเองและต้องลงศัพท์ หรือสมการหรือเปลี่ยนเบี่ยงอย่างใดอย่างหนึ่งก่อนถึงจะอนุญาตให้ไปได้) เป็นต้น

3.8 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใสหูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

3.9 ให้จับถุงเบี่ยงในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา และวางเบี่ยงที่จับลงบน โต๊ะหรือใส่ในเร็กเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี่ยงบน โต๊ะแล้วจับเบี่ยง ห้ามจับเบี่ยงใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี่ยงดูใต้โต๊ะ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี่ยงเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี่ยงให้เรียบร้อย

3.10 การทุจริตในการแข่งขัน นักกีฬาที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขันตลอดทั้งวัน ณ วันที่ 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 x3 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 |