



การแข่งขันโครสเวิร์ด ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วันที่แข่งขัน ลงทะเบียน 08:30 – 09:00 น. เริ่มแข่งขันเวลา 09.00 น. เป็นต้นไป	สถานที่แข่งขัน ณ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้น 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
--	--

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 ผู้สมัครจะต้องเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่
- 1.2 ผู้เข้าแข่งขันเตรียมบัตรประจำตัวประชาชน เพื่อยืนยันตัวตนสำหรับเข้าร่วมแข่งขัน
- 1.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องมีครู/อาจารย์ของสถานศึกษาที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่เป็นผู้ควบคุมทีม จำนวน 1 คน

2. รายละเอียด/กติกาการแข่งขัน

- 2.1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 ผู้สมัครที่เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- 2.3 ผู้สมัครเข้าแข่งขันต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน ก่อนเวลาทำการแข่งขันอย่างน้อย 15 นาที
- 2.4 หัวหน้าคณะกรรมการการแข่งขันจะเป็นผู้ชี้ขาดผลการแข่งขัน

3. เกณฑ์การตัดสิน

อุปกรณ์การเล่น

- ชุดกระดานโครสเวิร์ด (กระดาน + แผ่นวางตัวอักษร+ถุงตัวเบี้ย) 1 ชุด
- พจนานุกรมโครสเวิร์ด 1 เล่ม

เวลาในการแข่งขัน

- 1) ใช้ Chess clock หรือ Stop watch จับเวลาการแข่งขันโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะมี เวลาคนละ 22 นาทีถ้าผู้เล่นฝ่ายใดใช้เวลาเกินกว่านี้ให้ผู้เล่นคนนั้นจะต้อต้องโดนหักแต้มที่จากเกมนั้นออกโดยคิดจากจำนวนนาฬิกาที่เกิน นาทีละ 10 คะแนน และเศษของนาฬิกาปัดขึ้นเป็น 1 นาที
- 2) เมื่อถึงเวลาการแข่งขันรอบแรกผู้ร่วมการแข่งขันต้องพร้อม ณ ตำแหน่งที่แข่งขันมิฉะนั้นจะถือว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ขาดหายไป หกสิทธิ์ในการแข่งขันแต่ถ้าผู้แข่งขันขาดในรอบต่อไปจะถือว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะและจะได้คะแนน 100 คะแนน
- 3) เมื่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันมาทำการแข่งขันสายกว่าเวลาที่กำหนด นาฬิกาจับเวลาจะเดินไปเรื่อยๆ และเมื่อผู้เข้าแข่งขันมาถึงจะต้องเล่น ณ เวลาที่ปรากฏนั้น

หมายเหตุ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายมีเวลาฝ่ายละ 22 นาที รวมเวลา 44 นาทีต่อ 1 เกม

การเริ่มต้น



REGISTER

- 1) ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ตรวจนับจำนวนอักษรให้ครบ 100 ตัวและตั้งเวลา 22 นาที ของนาฬิกาจับเวลา
- 2) ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในถุงขึ้นมาคนละ 1 ตัว เพื่อดูว่าผู้ใดจะได้เป็นผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลัก คือ เรียงตามตัวอักษร ตั้งแต่ ตัวว่าง (Blank) A-Z โดยที่ผู้เล่นที่เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน
- 3) ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อน จะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน
- 4) การจับตัวอักษร จะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตา และเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้วจะต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เพื่อตรวจสอบว่าจับตัวขึ้นมาครบหรือจับเกินหรือไม่ ถ้าเกินจะต้องให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรที่เกินออก

วิธีการเล่น

- 1) ผู้เล่นคนแรกจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษซึ่งต้องปรากฏอยู่ใน dictionary ให้เป็นเล่มที่ได้รับมา ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งโดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำที่บออยู่บนดาวกลางกระดานและคำที่ลงในครั้งแรกนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า
- 2) หลังจากผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้ว ผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในถุงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนที่เท่ากัน โดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบนกระดานโดยให้มีตัวใดตัวหนึ่งหรือมากกว่าสัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดาน และการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนี้ จนถึงสิ้นสุดเกม
- 3) การสิ้นสุดเกมในแต่ละครั้งที่ลงคำบนคำบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ
 1. ลงคำบนกระดาน
 2. ขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น
 3. กดเวลาเริ่มของคู่แข่งขัน
 4. จดคะแนนและขานแต้มสะสม
 5. คอยคู่แข่งขัน ยืนยันคะแนน
 6. จับตัวอักษรขึ้นมาใหม่
 7. ให้ใช้กฎ 5 – point Challenge ในการตรวจคำศัพท์ ผู้เล่นสามารถขอชาเลนจ์คำศัพท์ทุกคำที่เกิดจากตาเล่นล่าสุดของคู่ต่อสู้ได้โดยตามเงื่อนไขดังนี้
 - หากคำใดคำหนึ่งจากกลุ่มคำที่ขอชาเลนจ์ในตาเล่นนั้นไม่มีปรากฏในพจนานุกรม ให้ผู้เล่นคำเหล่านั้นได้ 0 คะแนนในตานั้น แล้วยกตัวเบี้ยเหล่านั้นกลับคืนสู่แบ่นวางตัวอักษรของตนเอง ตาเล่นกลับไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์
 - หากคำทุกคำที่ขอชาเลนจ์ในตาเล่นนั้นมีอยู่ในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำศัพท์นั้นๆจะได้คะแนนจากคำที่ถูกขอชาเลนจ์ เพิ่มอีก 5 คะแนน / คำ บวกเพิ่มไปในตาเล่นนั้นเลย และตาเล่นก็เป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์ต่อไปตามปกติ



Bonus for Bingo

ในกรณีที่ผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรที่ตนมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียว ผู้เล่นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงคำนั้น

การขอเปลี่ยนตัวอักษร

ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำ เมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่านการเล่นของตัวเองได้ โดยผู้เล่นสามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว (โดยที่ตัวอักษรในถุงจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว) ตามแต่ที่ตนต้องการคือตั้งแต่ 1-7 ตัว ถ้าตัวอักษรมีน้อยกว่า 7 ตัว สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัวก็จะหมดไป

การขอ Challenge

- 1) ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรมตนเองมีสิทธิ์ขอ Challenge ได้และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งกันต่างฝ่ายตรงข้ามชานคะแนนที่ลงและกดเวลาเริ่มเสียก่อน
- 2) ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่าจะขอ Challenge หรือไม่ ผู้เล่นจะต้องบอก Hold หรือคำอื่นที่มีความหมายนี้ เพื่อที่จะได้ไม่让玩家ฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรขึ้นมาใหม่ออกจากถุง การชานคำว่า Hold นี้จะชานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เริ่มกดเวลา
- 3) หลังจากได้ยินคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยเวลา 1 นาที ถึงจะจับตัวอักษรจากถุงได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกต่างหากจากตัวอักษรบนแป้นวางตัวอักษร ผู้เล่นที่ขอ Challenge จะใช้เวลาานเท่าใดก็ได้ในการพิจารณาขอ Challenge
- 4) ถ้าผู้เล่นพิจารณาตัดสินใจขอ Challenge นาฬิกาจับเวลาจะหยุดทั้ง 2 ฝ่าย คำที่จะ Challenge จะต้องบันทึกลงในกระดานเพื่อให้กรรมการตัดสินพิจารณา เมื่อตัดสินใจ Challenge ไปแล้วจะถอนการขอ Challenge นั้นคืนไม่ได้
- 5) ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าไม่ขอ Challenge ผู้เล่นจะต้องคอยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทำการจับตัวอักษรในถุงหรือบนโต๊ะวางบนแป้นวางตัวอักษรให้หมดเสียก่อน ถึงจะเริ่มการแข่งขันต่อไปได้
- 6) ในกรณีที่คำหนึ่งในคำที่ขอ Challenge ไม่มีในพจนานุกรม การ Challenge จะมีผล ผู้แข่งขันทั้งคู่จะทราบแต่ผลของการ Challenge เท่านั้น แต่คำที่มีหรือไม่มีในพจนานุกรมนั้นจะไม่แจ้งให้ทราบ
- 7) ผลของการขอ Challenge ของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง
 - ถ้าคำนั้นมีในพจนานุกรม ผู้ที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการเล่น 1 ตาและผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นอีก 1 ตา
 - ในกรณีที่คำนั้นไม่มีในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำๆ นั้นจะต้องยกตัวอักษรที่ตนเล่นในครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ลงเล่นนั่นเอง คะแนนที่ได้คือ 0 คะแนนและต้องเสียสิทธิ์การเล่นให้แก่ผู้ที่ขอ Challenge
- 8) กรรมการเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินอย่างเด็ดขาดของคำที่ขอ Challenge ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์



ขอคำจากพจนานุกรม

การสิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด (หลังจากที่ตัวอักษรในถุงหมดแล้ว)
- 2) ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ให้รวมคะแนนของตัวอักษรแล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่าง จะไม่คิดคะแนนติดลบ
- 3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายบอกผ่านครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลง การนับคะแนนติดลบทำโดยเอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลือลบออกจากคะแนนของตนเองในขณะที่คะแนนของตัวว่างจะไม่นำไปลบคะแนน

4. เงินรางวัล/เกียรติบัตร

รางวัลชนะเลิศ	ได้รับเงินรางวัล	600	บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	ได้รับเงินรางวัล	500	บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	ได้รับเงินรางวัล	400	บาท พร้อมเกียรติบัตร
ผู้ควบคุมและเข้าร่วมการแข่งขันทุกคนได้รับเกียรติบัตร			
สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรได้ที่ https://news.kpru.ac.th/aritweek/			

5. ผู้รับผิดชอบการแข่งขัน

งานห้องสมุด

นางสาวรุ่งรุจี ศรีตาเดช

นางสาวสรลชนา น้ำเงินสุกัญ

นางสาวนภัทร ศรีนิมมวล

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

เบอร์โทรศัพท์ 0819178708, 0882824929, 0803941539

หมายเหตุ 1) คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

2) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ขอสงวนรางวัล ในกรณีที่กรรมการมีความเห็นว่าไม่ถึงเกณฑ์