

ที่ ศธ ๐๔๓๓๕/๖๔๔๐

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
เลย หนองบัวลำภู ๓๓๔ หมู่ ๔ บ้านฟากนา
ตำบลนาอาน อ.เมืองเลย จ.เลย ๔๒๐๐๐

๒๘ ตุลาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ประชาสัมพันธ์กิจกรรม "การแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ"

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดการแข่งขันฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ได้ดำเนินโครงการ "การแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ" ให้กับนักเรียนและประชาชนทั่วไปในเขตจังหวัดเลย และเขตจังหวัดอื่นทั่วประเทศ เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีความสนใจทางคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย ได้ร่วมกิจกรรมในการแข่งขันความรู้ความสามารถที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนและทัศนคติที่ดีของนักเรียนต่อวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และจัดกิจกรรมดังกล่าวในวันศุกร์ที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๙ ณ หอประชุมโค้วน้ำเช้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

ในการนี้ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู จึงขอประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวมายังโรงเรียนของท่าน หากสนใจสามารถสมัครได้ตามรายการแข่งขันดังเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

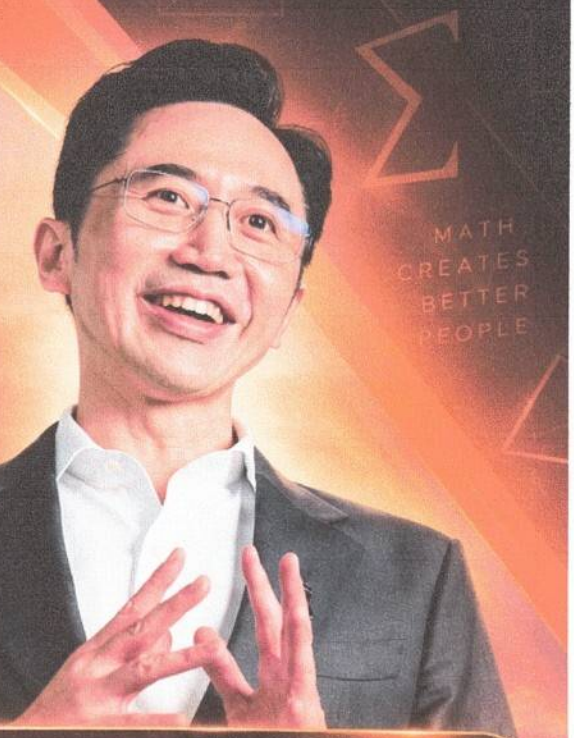
(นางกชพร มณีพงษ์)
รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา
โทรศัพท์ ๐-๔๒๘๗-๐๔๐๙ ต่อ ๑๙ โทรสาร ๐-๔๒๘๗-๐๔๑๐
ผู้ประสานงาน นางสาวชลธิชา ผาสุข โทร. ๐๙๗ ๓๑๘ ๖๐๕๓

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEIANUKULWITTAYA SCHOOL

" คิดเป็น แก้ปัญหาได้ สร้างอนาคตได้ "

LOEI-ANUKUL SUPER MATH



LOEIANUKUL SUPER MATH ครั้งที่ 6 ระดับประเทศ



ชิงถ้วย
ศาสตราจารย์ ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์
รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวง
อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

กิจกรรมการแข่งขัน



A-Math



Crossword



คำคม



Sudoku

ระดับการแข่งขัน

- ระดับชั้น ประถมศึกษา
- ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น
- ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

วันศุกร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2569
ณ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา จังหวัดเลย

Loeianukul Super Math

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEI ANUKUL WITTAYA SCHOOL
จังหวัดเลย

SUPER MATH

การแข่งขันกิจกรรม
Loeianukul Super Math
ครั้งที่ 6 ระดับประเทศ

มากกว่าการแข่งขัน
คือการพัฒนาความคิด
สู่อนาคตที่ก้าวไกล

โรงเรียนดี
สร้างคนดี
สู่สังคม

ชิงถ้วย
ศาสตราจารย์ ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์
รองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEI ANUKUL WITTAYA SCHOOL

WELCOME
ยินดีต้อนรับ

A-Math | Crossword | คำคม | Sudoku

แข่งขันวันศุกร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2569
ณ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา จังหวัดเลย

สมัครลงทะเบียนแข่งขัน
Facebook : Loeianukul Super Math

สแกนเลย
สมัครร่วมแข่งขัน

MATH POWER
BRIGHTER TOMORROW

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEI ANUKUL WITTAYA SCHOOL
จังหวัดเลย

SUPER MATH



ประเภทการแข่งขัน

ทีมเดี่ยว
ค่าสมัคร/คน/ทีม
250 บาท

1 A-MATH



เกมต่อสมการคณิตศาสตร์

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2 Crossword Game



เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3 คำคม



เกมต่อศัพท์ภาษาไทย

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4 SUDOKU



เกมถอดรหัสปริศนา

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กำหนดการแข่งขัน

A-Math | Crossword | คำคม
ณ หอประชุมโค้วน้ำเชง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

เวลา	รายการ
07.00 – 08.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
08.00 – 08.15 น.	รับฟังคำชี้แจงจากกรรมการ
08.15 – 09.00 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 1
09.00 – 09.30 น.	พิธีเปิด
09.30 – 10.20 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 2
10.40 – 12.20 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 3 – 4
13.20 – 14.10 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 5
14.20 – 15.20 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานชิงชนะเลิศ

Sudoku
ณ โดมโค้วน้ำเชง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

เวลา	รายการ
10.00 – 12.00 น.	การแข่งขัน Sudoku ณ โดมโค้วน้ำเชง
15.30 – 16.00 น.	มอบรางวัลและพิธีปิด ณ หอประชุมโค้วน้ำเชง

การแข่งขัน
วันศุกร์ที่
20 พฤศจิกายน 2569



ค่าสมัคร

ทีมเดียว **250** บาท /คน/ทีม

- ระดับประถมศึกษา
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

รางวัลการแข่งขัน

A-MATH
เกมต่อสมการคณิตศาสตร์

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล **1,500** บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล **1,000** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล **500** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

Crossword
เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล **1,500** บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล **1,000** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล **500** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

คำคม
เกมต่อศัพท์ภาษาไทย

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล **1,500** บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล **1,000** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล **500** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

SUDOKU
เกมถอดรหัสปริศนา

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล **1,500** บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล **1,000** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล **500** บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

1. **ชื่อโครงการ** การแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ

2. หลักการและเหตุผล

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา วรรค 3 บัญญัติไว้ว่า รัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนทุกคนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่างๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดให้มีการร่วมมือระหว่างรัฐองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชนในการจัดการศึกษาทุกระดับโดยรัฐมีหน้าที่ดำเนินการกำกับส่งเสริมและสนับสนุนให้การจัดการศึกษาดังกล่าวมีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล

เร่งรัดปรับปรุงโรงเรียนให้เป็นองค์กรที่มีความเข้มแข็งมีแรงบันดาลใจและวิสัยทัศน์ในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ชัดเจน เป็นสถานศึกษาคุณภาพและมีประสิทธิภาพที่สามารถจัดการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล

ดังนั้นเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีความสนใจทางคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย ได้มีกิจกรรมในการแข่งขันความรู้ความสามารถที่หลากหลาย เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนและทัศนคติที่ดีของนักเรียนต่อวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย จึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้น

3. วัตถุประสงค์

3.1 เพื่อจัดการแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ ให้กับนักเรียนและประชาชนทั่วไปในเขตจังหวัดเลยและจังหวัดอื่นทั่วประเทศไทย

3.2 เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและกระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์ สามารถคิดวิเคราะห์และใช้เหตุผลได้อย่างถูกต้อง

3.3 เพื่อส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกในเชิงสร้างสรรค์

3.4 เพื่อพัฒนาครูในจังหวัดเลย ให้มีความรู้ความสามารถในการจัดการแข่งขัน

4. **เป้าหมาย**

4.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

4.1.1 จัดการแข่งขันการแข่งขัน Loeianukul Super Math ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง

4.1.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและประชาชนทั่วไปเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนไม่น้อยกว่า 1,000 คน

4.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

4.2.1 นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่มีคุณภาพ

4.2.2 ครูในจังหวัดเลย มีทักษะในระบบการจัดการแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

5.1 นักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนไม่น้อยกว่า 1,000 คน

5.2 นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับดี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

/ 6. วิธีดำเนินงาน

6. วิธีการดำเนินงาน

ขั้นตอน	กิจกรรม	ระยะเวลา	สถานที่
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ประชุมวางแผนการดำเนินงาน 1.1 แต่งตั้งคณะการดำเนินงาน 1.2 ศึกษาผลการดำเนินงานในปีที่ผ่านมา 1.3 เสนอขออนุมัติโครงการ	14 พฤษภาคม 69	เลยอนุกูลวิทยา
ขั้นดำเนินการ (Do)	2. ประชุมคณะกรรมการดำเนินงานเพื่อชี้แจงโครงการและมอบหมายภาระงาน 3. ดำเนินงานตามโครงการ การแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ 3.1 รับสมัครการแข่งขัน 3.2 ประกาศรายชื่อ 3.3 จัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน 3.4 จัดการแข่งขัน A-Math 3.5 จัดการแข่งขัน Sudoku	27 สิงหาคม 69 14 พฤษภาคม - 30 พฤศจิกายน 69 28 กันยายน –10 พฤศจิกายน 69 16 พฤศจิกายน 69 19 พฤศจิกายน 69 20 พฤศจิกายน 69 20 พฤศจิกายน 69	เลยอนุกูลวิทยา
ขั้นกำกับติดตาม (Check)	4. นิเทศ กำกับ ติดตามการดำเนินงานและอำนวยความสะดวกในการดำเนินงาน	14 พฤษภาคม - 30 พฤศจิกายน 69	เลยอนุกูลวิทยา
ขั้นนำข้อมูลไปใช้ (Action)	5. ประเมินผลและ สรุปผลการดำเนินงานโครงการ	21-30 พฤศจิกายน 69	เลยอนุกูลวิทยา

7.ระยะเวลาดำเนินงาน

วันที่ 14 พฤษภาคม - 30 พฤศจิกายน 69

7.1 เปิดรับสมัครการแข่งขัน

ตั้งแต่วันที่ 28 กันยายน–10 พฤศจิกายน 69

7.2 ดำเนินการจัดการแข่งขัน

วันศุกร์ ที่ 20 พฤศจิกายน 2569

8. สถานที่ดำเนินการ

หอประชุมโค้วน่ำเซ้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดเลย

9. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

/ 11. การติดตาม

10. การติดตามและการประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ		วิธีประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
เชิงปริมาณ			
1	นักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน จำนวนไม่น้อยกว่า 1,000 คน	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจ
2	นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับดี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80		
เชิงคุณภาพ			
1	นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่มีคุณภาพ	ประเมิน	เกียรติบัตร
2	ครูในจังหวัดเลย มีทักษะในระบบการจัดการแข็งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมิน	เกียรติบัตร

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับประสบการณ์และเกิดทักษะกระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

12.2 นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มศักยภาพและมีความกล้าคิด กล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในและนอกโรงเรียน

12.3 เป็นการประชาสัมพันธ์และกระตุ้นการท่องเที่ยวให้กับจังหวัดเลย

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวพรทิพย์ วรรณชัย)

ลงชื่อ.....แผนงานโรงเรียน
(นางสาวอรอุมา บริบูรณ์)

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายภูวนัย กุลบุตร)
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ
(นายอุเทณร์ ขันติยู)
ผู้อำนวยการโรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

รายละเอียดแนบท้ายโครงการ 1

กำหนดการ การแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ

วันศุกร์ ที่ 20 พฤศจิกายน 2569
ณ หอประชุมโค้วน่ำเซ้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย

07.00 - 08.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ณ หอประชุมโค้วน่ำเซ้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
08.00 - 08.15 น.	รับฟังคำชี้แจงจากกรรมการก่อนการแข่งขัน
08.15 - 09.00 น.	**กิจกรรมการแข่งขัน A-Math ครอสเวิร์ดและคำคม กระดานที่ 1**
09.00 - 09.30 น.	พิธีเปิด - รับชมวิดิทัศน์โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา และวีดีทัศน์ - กล่าวรายงานกิจกรรม โดยนายอุเทณร์ ขันติยู ผู้อำนวยการโรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา - กล่าวเปิดกิจกรรม โดยประธานในพิธี ท่านรองประธานสภาผู้แทนราษฎร คนที่ 2 - ประธานในพิธีพร้อมแขกผู้มีเกียรติร่วมเปิดกิจกรรมพร้อมบันทึกภาพร่วมกัน
09.30 - 10.20 น.	**กิจกรรมการแข่งขัน A-Math ครอสเวิร์ดและคำคม กระดานที่ 2**
10.40 - 12.20 น.	**กิจกรรมการแข่งขัน A-Math ครอสเวิร์ดและคำคม กระดานที่ 3 - 4**
13.20 - 14.10 น.	**กิจกรรมการแข่งขัน A-Math ครอสเวิร์ดและคำคม กระดานที่ 5**
14.20 - 15.20 น.	**กิจกรรมการแข่งขัน A-Math ครอสเวิร์ดและคำคม กระดานชิงชนะเลิศ**

10.00 - 12.00 น.	**กิจกรรมการแข่งขัน Sudoku ณ อาคาร 4**
15.30 – 16.00 น.	มอบรางวัลและพิธีปิดโดยท่านผู้ว่าราชการจังหวัดเลย ณ หอประชุมโค้วน่ำเซ้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

หมายเหตุ

1. กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
2. ติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ : นางวิจิตรา อุปัชฌาย์ 095-6599686
   นางนาถนรินทร์ บุญธิมา 089-9430206
   นางสาวพรทิพย์ วรรณชัย 081-8720667

รายละเอียดแนบท้ายโครงการ 2

รายละเอียดการแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ

1. การแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ประเภท 9 รายการ

1.1 A-MATH เกมต่อสมการคณิตศาสตร์

- รุ่นประถมศึกษา ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน

แข่งขันทั้งหมด 5 เกม และนำทีมที่มีคะแนนลำดับ 1 และ 2 เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ อีก 1 เกม

1.2 SUDOKU เกมถอดรหัสปริศนา

- รุ่นประถมศึกษา ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน

แข่งขันทั้งหมด 2 รอบ นักเรียนทุกคนต้องแข่งขันทั้ง 2 รอบ

1.4 Crossword Game

- รุ่นประถมศึกษา ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน

แข่งขันทั้งหมด 5 เกม และนำทีมที่มีคะแนนลำดับ 1 และ 2 เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ อีก 1 เกม

1.4 คำคม

- รุ่นประถมศึกษา ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทบุคคล จำนวน 1 คน

แข่งขันทั้งหมด 5 เกม และนำทีมที่มีคะแนนลำดับ 1 และ 2 เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ อีก 1 เกม

2. รายละเอียดการรับสมัคร

2.1 เปิดรับสมัคร/ประกาศรายชื่อ

ตั้งแต่วันที่ 28 กันยายน – 10 พฤศจิกายน 2569

ประกาศรายชื่อ 16 พฤศจิกายน 2569

2.2 ค่าสมัคร/ช่องทางการสมัคร

1. ค่าสมัคร

รายการแข่งขัน	ทีม	ค่าสมัคร/คน/ทีม
1) A-MATH เกมต่อสมการคณิตศาสตร์ - รุ่นประถมศึกษา - รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น - รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย	เดี่ยว	250
2) SUDOKU เกมถอดรหัสปริศนา - รุ่นประถมศึกษา - รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น - รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย	เดี่ยว	250
3) Crossword Game - รุ่นประถมศึกษา - รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น - รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย	เดี่ยว	250
4) คำคม - รุ่นประถมศึกษา - รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น - รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย	เดี่ยว	250

2. ช่องทางการสมัคร/ชำระค่าสมัคร

2.1 สมัครออนไลน์ได้ที่คิวอาร์โค้ด

2.2 ชำระเงินค่าสมัครโดยการโอนผ่านบัญชี

ชื่อบัญชี กิจกรรม SUPER MATH โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

เลขที่บัญชี **403 – 3 – 166 – 17 – 3**

ธนาคาร กรุงไทย สาขาเลย

รายละเอียดแนบท้ายโครงการ 3

รางวัลการแข่งขัน Loeianukul Super Math 6th ระดับประเทศ

รายการแข่งขัน	รางวัลการแข่งขัน	รายละเอียดรางวัล
1) A-MATH เกมต่อสมการคณิตศาสตร์ - รุ่นประถมศึกษา - รุ่น ม.ต้น - รุ่น ม.ปลาย	รางวัลชนะเลิศ	ถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พร้อมเงินรางวัล 1,500 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 1,000 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 500 บาท
2) SUDOKU เกมถอดรหัสปริศนา - รุ่นประถมศึกษา - รุ่น ม.ต้น - รุ่น ม.ปลาย	รางวัลชนะเลิศ	ถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พร้อมเงินรางวัล 1,500 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 1,000 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 500 บาท
3) Crossword Game - รุ่นประถมศึกษา - รุ่น ม.ต้น - รุ่น ม.ปลาย	รางวัลชนะเลิศ	ถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พร้อมเงินรางวัล 1,500 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 1,000 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 500 บาท
4) คำคม - รุ่นประถมศึกษา - รุ่น ม.ต้น - รุ่น ม.ปลาย	รางวัลชนะเลิศ	ถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พร้อมเงินรางวัล 1,500 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 1,000 บาท
	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย พร้อมเงินรางวัล 500 บาท

รายละเอียดแนบท้ายโครงการ 4

เกณฑ์การแข่งขัน Loeianukul Super Math 5th ระดับประเทศ

1.การแข่งขันเกมการต่อสมการคณิตศาสตร์ (A-Math)

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน การแข่งขันแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษา

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ทั้งนี้นักเรียนสามารถเลือกแข่งขันในระดับที่สูงกว่า หรือเทียบเท่าได้

1.4 ครูผู้ควบคุมทีมละ 1 คน

2. ประเภทการแข่งขัน

2.1 ระดับประถมศึกษา ประเภทเดี่ยว

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว

2.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว

3. การจัดการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

แข่งขันทั้งหมด 5 เกม และนำทีมที่มีคะแนนลำดับ 1 – 2 เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 1 เกม ดังนี้

1. รอบคัดเลือก จำนวน 5 เกม

<u>เกมที่ 1</u> กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม(Random) โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

<u>เกมที่ 2 - 4</u> ใช้ระบบ Swiss Pairing หลังจบการแข่งขันให้ผู้เล่นส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กรรมการในทุกเกม จากนั้นรอกรรมการจัดประกบคู่แข่งขันในเกมถัดไป

<u>เกมที่ 5</u> กรรมการประกบคู่แข่งขันใหม่แบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนนที่ 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10 .... ไปเรื่อย ๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน เพื่อให้กรรมการตรวจสอบและเรียงลำดับผลการแข่งขัน

2. รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 1 เกม นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบจัดลำดับเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ทีมที่ทำ คะแนนได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

<u>หมายเหตุ</u> หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว หลังจบการแข่งขันรอบคัดเลือกจะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ ทั้งนี้เกมการแข่งขันขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ ถือเป็นที่สิ้นสุด

4. วิธีการแข่งขัน

4.1 ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

4.2 ทุกรุ่นใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากผู้เล่นใช้เวลาเกิด จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เป็นการลงโทษ เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ยกตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาเกินจนเวลาติดลบ -3.18 นาที เศษ 0.18 วินาทีจะถูกปัดขึ้น ถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที ถูกหักคะแนน 40 คะแนน

4.3 แจกใบลงคะแนน และใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด ให้แต่ละทีม

4.4 ให้นักเรียนเขียนชื่อ-สกุล โรงเรียน ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

4.5 เมื่อหมดเวลาในแต่ละเกมให้กรรมการเก็บใบลงคะแนน และดำเนินการแข่งขันต่อในเกมถัดไป

5. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน

- รุ่นประถมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง เบี้ย 70 ตัว
- รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง เบี้ย 100 ตัว

ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

5.3 เวลาในการแข่งขัน

ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ใช้เวลาแข่งขันเท่ากัน คือ ฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกา จับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าใน การเล่น การตัดเกมและการถ่วงเวลา

- ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน
- ถ้าผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.19 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

หากผู้เล่นใช้เวลาเกิน (Overtime) มากกว่า 5 นาที ให้ปรับแพ้ในเกมนั้น ๆ และบวกคะแนน เพิ่มให้คู่แข่งขัน 50 คะแนน

5.4 การขอตรวจสมการ (Challenge)

- ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่แข่งขันขานแต้มและกดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่แข่งขันยังไม่ขานแต้มและยังไม่กดเวลา การขอชาเล้นจ์จะไม่เป็นผล
- **การขอโฮลด์ (Hold)** คือ การขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งขันลงเพื่อตัดสินใจขอชาเลนจ์ คู่แข่งขันจะไม่สามารถจับตัวเบี้ยขึ้นมาได้ จนกว่าผู้ที่ขอโฮลด์จะตัดสินใจ (เวลาขอโฮลด์ ไม่เกิน 1 นาที)
- หากคู่แข่งขันขานแต้ม กดเวลาและจับตัวเบี้ย โดยอีกฝ่ายหนึ่งไม่ได้ขอโฮลด์ (Hold) จะไม่ สามารถขอชาเลนจ์ได้

5.5 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

5.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นับคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

5.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

- **แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม** ระดับประถมไม่เกิน 150 แต้ม และระดับมัธยมไม่เกิน 250 แต้ม และในกระดานสุดท้าย แต้มผลต่างสูงสุด ระดับประถมไม่เกิน 100 แต้ม และระดับมัธยมไม่เกิน 200 แต้ม

- ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขันหรือคู่แข่งขันไม่แสดงตัวตนภายใน 15 นาที ถือว่า ผู้เข้าแข่งขันจะได้ผลชนะในเกมนั้น ๆ จะได้คะแนนสะสม 100 แต้ม ทั้งรุ่นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

`- รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

5.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดสมการ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

5.9 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟังหรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

5.10 ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะหรือเปิดเบี้ยดูใต้โต๊ะ เมื่อจับเบี้ย เสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย ตามกฎกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม สามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว หากยังทำซ้ำสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนได้ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มแล้ว

5.11 หากหยิบเบี้ยเกิน ให้นำเบี้ยทั้งหมดมารวมกัน และให้คู่แข่งขันเลือกหยิบเบี้ยในอัตรา (X คือ จำนวนเบี้ยที่หยิบเกิน) หลังจากกนั้นเลือกหยิบเบี้ยที่ต้องการใส่กลับลงถุงเบี้ย X + 2

5.12 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้น ๆ ไม่ให้รับ รางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

6. เกณฑ์การให้คะแนน

6.1 ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

6.2 การจัดอับดับคะแนน ให้นับคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสิน

7. เกณฑ์การตัดสิน

- ชนะ 5 เกมขึ้นไป ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ชนะ 4 เกม ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ชนะ 3 เกม ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ชนะน้อยกว่า 3 เกม ได้เกียรติบัตรเข้าร่วม

2. การแข่งขัน SUDOKU

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน การแข่งขันแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษา

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เท่านั้น

1.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น

1.4 ครูผู้ควบคุมทีมละ 1 คน

2. ประเภทการแข่งขัน

2.1 ระดับประถมศึกษา ประเภทเดี่ยว

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว

2.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว

3. การจัดการแข่งขัน

3.1 ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

3.2 ใช้ข้อสอบเป็นเครื่องมือในการแข่งขัน

3.2 อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์เข้าไปในห้องสอบแข่งขัน ได้แก่ ดินสอ ปากกา ยางลบ ปากกาลบคำผิด ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

3.4 ไม่อนุญาตให้นำนาฬิกาดิจิตอล เครื่องมือคำนวณ เครื่องมือสื่อสารทุกชนิด เข้าห้องสอบ

4. วิธีการแข่งขัน

การแข่งขันมีทั้งหมด 2 รอบ โดยนักเรียนทุกคนต้องแข่งขันทั้ง 2 รอบ

รอบที่ 1 เป็นรอบคัดเลือก ใช้เวลา 60 นาที ใช้โจทย์ปริศนาซูโดกุ 4 รูปแบบ ตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ 1 ตาราง

รอบที่ 2 ทุกทีมต้องเข้าร่วมการแข่งขัน โดยเมื่อพบว่ามีคะแนนเท่ากันในรอบที่ 1 จะใช้คะแนนในรอบนี้ในการตัดสิน ใช้เวลา 30 นาที ใช้โจทย์ปริศนาซูโดกุ 1 รูปแบบ 1 ตาราง

*เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขัน พัก 20 นาที

4.1 รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขันรอบที่ 1 ใช้เวลา 60 นาทีคะแนน 100 คะแนน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบ 9 x 9 Classic Sudoku 10 คะแนน
2. รูปแบบ 9 x 9 Alphabet Sudoku 20 คะแนน
3. รูปแบบ 9 x 9 Diagonal Sudoku 30 คะแนน
4. รูปแบบ 9 x 9 Jigsaw Sudoku 40 คะแนน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุ 4 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบ 9 x 9 Classic Sudoku 10 คะแนน
2. รูปแบบ 9 x 9 Diagonal Sudoku 20 คะแนน
3. รูปแบบ 9 x 9 Consecutive Sudoku 30 คะแนน
4. รูปแบบ 9 x 9 Jigsaw Sudoku 40 คะแนน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุ 4 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบ 9 x 9 Classic Sudoku 10 คะแนน
2. รูปแบบ 9 x 9 Diagonal Sudoku 20 คะแนน
3. รูปแบบ 9 x 9 Asterisk Sudoku 30 คะแนน
4. รูปแบบ 9 x 9 Jigsaw Sudoku 40 คะแนน

4.2 รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขันรอบที่ 2 ใช้เวลา 30 นาที

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุ รูปแบบ 9 x 9 Asterisk Sudoku 1 ตาราง

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุ รูปแบบ 9 x 9 Windoku Sudoku 1 ตาราง

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุ รูปแบบ 9 x 9 Jigsaw Diagonal Sudoku 1 ตาราง

4.3 การตัดสินรอบชิงชนะเลิศ

หากนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง จะได้รับ คะแนนประจำโจทย์ปริศนาแต่ละตาราง หากทำปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ 2 ช่องเท่านั้น โดยจะหักคะแนนช่องละ 3 คะแนน

หากนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ (รวมถึงปริศนาที่ผิดไม่เกิน 2 ช่อง) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่ เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน 2 ช่อง ตั้งแต่ 1 ตารางขึ้นไป จะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ 30 นาที แต่เด็กชาย ก ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที เด็กชาย ก จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที x 3 คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80-100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ 70-79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ 60-69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ตัวอย่างโจทย์ปริศนาซูโดกุ

ข้อสอบซูโดกุ
รุ่นประถมศึกษา
เวลา 20 นาที

LOEIANUKUL SUPER MATH 5th ระดับประเทศ
วันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ณ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....
โรงเรียน.....จังหวัด.....
รหัสประจำตัว.....เบอร์โทรศัพท์.....

1) 9 x 9 Classic Sudoku	10 คะแนน	ได้.....คะแนน
2) 9 x 9 Alphabet Sudoku	20 คะแนน	ได้.....คะแนน
3) 9 x 9 Diagonal Sudoku	30 คะแนน	ได้.....คะแนน
4) 9 x 9 Jigsaw Sudoku	40 คะแนน	ได้.....คะแนน
รวม	**100 คะแนน**	**ได้.....คะแนน**

เวลาที่เหลือ (นับวินาที)	คะแนนโบนัสเวลา เวลาที่เหลือ (ไม่นับวินาที) x 3		คะแนนที่ได้	คะแนนรวม (คะแนนโบนัสเวลา + คะแนนที่ได้)
	หากมีตารางใดได้ 0 คะแนน จะไม่คิดคะแนนโบนัสเวลา			

กรรมการคนที่ 1..... กรรมการคนที่ 2.....

1) 9 x 9 Classic Sudoku 10 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลักและแต่ละตารางย่อย 3 x 3 ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

7			1		2			5
	9			6			7	
	3		7		8		2	
5	7			8			1	9
	1		6		3		8	
2	6			1			5	3
	2		8		6		9	
	4			2			3	
8			3		1			7

2) 9 x 9 Alphabet Sudoku 20 คะแนน
เติมตัวอักษร A – I (A, B, C, D, E, F, G, H, i) ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลัก และแต่ละตารางย่อย 3 x 3 ตัวอักษรต้องไม่ซ้ำกัน

	A		D	F		G		I
E	H							
			C			H		F
I		A		C				
D			F		I			C
				G		I		D
F		D			C			
							H	B
H		C		E	B		D	

3) 9 x 9 Diagonal Sudoku 30 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลัก แต่ละตารางย่อย 3 x 3 และแนวเส้นทแยงมุมทั้งสองเส้น ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

		6	9	7	4	3		
9				6				5
2	9						4	8
8		4		5		2		6
5	6						3	9
6				8				3
		8	3	9	5	6		

4) 9 x 9 Jigsaw Sudoku 40 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลัก แต่ละกรอบตารางย่อย 3 x 3 ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

2								1
5								6
			7	9	4			
7		6	5		2	8		9
		2		7		1		
6		9	1		3	5		4
			8	1	7			
1								8
8								7

ข้อสอบซูโดกุ
รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย
เวลา 60 นาที

LOEIANUKUL SUPER MATH 5th ระดับประเทศ
วันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ณ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....
โรงเรียน.....จังหวัด.....
รหัสประจำตัว.....เบอร์โทรศัพท์.....

1) 9 x 9 Classic Sudoku	10 คะแนน	ได้.....คะแนน
2) 9 x 9 Diagonal Sudoku	20 คะแนน	ได้.....คะแนน
3) 9 x 9 Asterisk Sudoku	30 คะแนน	ได้.....คะแนน
4) 9 x 9 Jigsaw Sudoku	40 คะแนน	ได้.....คะแนน
รวม	**100 คะแนน**	**ได้.....คะแนน**

เวลาที่เหลือ (นับวินาที)	คะแนนโบนัสเวลา เวลาที่เหลือ (ไม่นับวินาที) x 3		คะแนนที่ได้	คะแนนรวม (คะแนนโบนัสเวลา + คะแนนที่ได้)
	หากมีตารางใดได้ 0 คะแนน จะไม่คิดคะแนนโบนัสเวลา			

กรรมการคนที่ 1..... กรรมการคนที่ 2.....

1) 9 x 9 Classic Sudoku 20 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลักและแต่ละตารางย่อย 3 x 3 ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

8					5			9
	2	5	3		9	1	4	
	9		8		1		5	
	8		9	3	2		7	
					7			
	4		5	1	8		9	
	7				6		8	
3	5	8	2	9	4	6	1	7
1				8	3			4

2) 9 x 9 Diagonal Sudoku 20 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลัก แต่ละตารางย่อย 3 x 3 และแนวเส้นทแยงมุมทั้งสองเส้น ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

6	9	1	4	2				
3	5	7	6	1				
2	8	4	3	9				
4	1	6	9	7				
5	7	2	1	8				
			8	5	6			

3) 9 x 9 Asterisk Sudoku 30 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลัก แต่ละตารางย่อย 3 x 3 และช่องที่แรเงา 9 ช่อง ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

3	5		1		8			
8	7		4		5		1	9
		4		3		5		
6								3
		5		7		8		
2								5
				4				
7	6	3	5	1	9	2	8	4
5	4		2	8	6		3	

4) 9 x 9 Jigsaw Sudoku 40 คะแนน
เติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างตาราง 9 x 9 โดยแต่ละแถว แต่ละหลัก แต่ละกรอบตารางย่อย 3 x 3 ตัวเลขต้องไม่ซ้ำกัน

	7						9	4
4	2						1	3
	6	7	1	4	2	3	8	
		9				7		
8				1				
		8				4		
	9	4	5	7	8	1	3	
7	1						5	8
							4	

3. การแข่งขันคำคม

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน การแข่งขันแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษา

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

1.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ทั้งนี้นักเรียนสามารถเลือกแข่งขันในระดับที่สูงกว่า หรือเทียบเท่าได้

1.4 ครูผู้ควบคุมทีมละ 1 คน

2. ประเภทการแข่งขัน

2.1 ระดับประถมศึกษา ประเภทเดี่ยว

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว

2.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว

3. การจัดการแข่งขัน แข่งขันทั้งหมด 5 เกม และนำทีมที่มีคะแนนลำดับ 1 – 2 เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 1 เกม ดังนี้

1. รอบคัดเลือก จำนวน 5 เกม

<u>เกมที่ 1</u> กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม(Random) โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

<u>เกมที่ 2 - 4</u> ใช้ระบบ Swiss Pairing หลังจบการแข่งขันให้ผู้เล่นส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กรรมการในทุกเกม จากนั้นรอกรรมการจัดประกบคู่แข่งขันในเกมถัดไป

<u>เกมที่ 5</u> กรรมการประกบคู่แข่งขันใหม่แบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนนที่ 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10 .... ไปเรื่อย ๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน เพื่อให้กรรมการตรวจสอบและเรียงลำดับผลการแข่งขัน

2. รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 1 เกม นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบจัดลำดับเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ทีมที่ทำ คะแนนได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

<u>หมายเหตุ</u> หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว หลังจบการแข่งขันรอบคัดเลือกจะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ ทั้งนี้เกมการแข่งขันขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ ถือเป็นที่สิ้นสุด

4. วิธีการแข่งขัน

4.1 ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันไม่แสดงตัวภายใน 15 นาทีหลังจากเวลาเริ่มแข่งขัน ให้ปรับแพ้

4.2 ทุกรุ่นใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากผู้เล่นใช้เวลาเกิด จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เป็นการลงโทษ เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ยกตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาเกินจนเวลาติดลบ -3.18 นาที เศษ 0.18 วินาทีจะถูกปัดขึ้น ถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที ถูกหักคะแนน 40 คะแนน

4.3 แจกใบลงคะแนน และใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้แต่ละทีม

4.4 ให้นักเรียนเขียน**ชื่อ-สกุล โรงเรียน รหัสประจำตัว** ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

4.5 เมื่อจบแต่ละเกม ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) โดยลงชื่อให้ครบถ้วน ให้กรรมการในทุกเกม และดำเนินการแข่งขันต่อในเกมถัดไป

4.6 กระดาน (Board) ประกอบด้วยช่องสี่เหลี่ยมจำนวน 19 x 15 ช่องในพื้นที่เล่น โดยมีเส้นตารางเพื่อแยก ช่องสี่เหลี่ยมเล็กใหญ่สำหรับพยัญชนะและสระวรรณยุกต์รวม 285 ช่อง และมีช่องพิเศษที่แตกต่างกัน

4.7 เบี้ยตัวอักษร (Tiles) ทั้งพยัญชนะและสระจะมีทั้งหมด 104 ตัว ประกอบด้วยตัวพยัญ ก-ฮ สระภาษาไทย และตัวว่าง (Blank)

4.8 หนังสือรวบรวมคำศัพท์ที่ใช้ในการแข่งขัน อ้างอิงหนังสือเดิมของทางสมาคมครอสเวิร์ดเกม ฯ แห่ง ประเทศไทย ซึ่งรวบรวมมาจากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554

5. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

5.3 การจดคะแนน (Scoring) การจดคะแนนในใบจดคะแนนเป็นหน้าที่ของนักกีฬาทั้งสองฝ่ายที่จะต้องจดคะแนนทั้งของตัวเอง และ ของคู่แข่ง นักกีฬาทั้งสองฝ่ายสามารถขอตรวจสอบคะแนนได้เสมอเมื่อเป็นตาเล่นของตัวเอง โดยแจ้ง คู่แข่งว่าต้องการขอตรวจสอบคะแนน และหยุดนาฬิกา เมื่อตรวจสอบถูกต้องเรียบร้อย ให้กดนาฬิกาไป ยังฝ่ายที่เป็นเป็นตาเล่นของตน และดำเนินการเล่นต่อไป

5.4 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มแล้ว

5.5 การเปลี่ยนตัวเบี้ย (Tile Exchange) ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวเบี้ยบนแป้นในตาเล่นของตัวเอง สามารถเปลี่ยนกี่ตัวก็ได้ แต่จะต้องมีเบี้ยในถุง อย่างน้อย 9 ตัวจึงจะสามารถเปลี่ยนได้ และจะต้องเสียตาเล่นให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามและมีคะแนนเป็น 0 ผู้เล่นที่ต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย จะต้องนำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนมาคว่ำไว้บนโต๊ะ แจ้งคู่แข่งว่าต้องการ เปลี่ยนตัวเบี้ยกี่ตัว แล้วจึงกดนาฬิกาไปยังฝ่ายตรงข้าม หยิบเบี้ยขึ้นมาตามจำนวนที่ต้องการเปลี่ยน เมื่อหยิบตัวเบี้ยขึ้นมาใหม่แล้ว จึงคืนตัวเบี้ยที่วางคว่ำไว้บนโต๊ะกลับคืนไปในถุง ***** หากกดนาฬิกาเพื่อแสดงเจตนาต้องการเปลี่ยนเบี้ยไปแล้ว แต่จำนวนเบี้ยในถุงไม่พอเปลี่ยน จะเสมือนว่าผู้เล่นผ่าน ได้คะแนนเป็น 0 และเสียตาเล่นให้ฝั่งตรงข้าม

5.6 การผ่าน (Pass the turn) ผู้เล่นอาจจะตัดสินใจผ่านตาเล่นได้ โดยแจ้งคู่แข่งว่าต้องการผ่าน แล้วจึงกดนาฬิกาไปยังฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นที่ต้องการผ่านตาเล่นจะต้องเสียตาเล่นให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามและมีคะแนนเป็น 0

5.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม ระดับประถมไม่เกิน 150 แต้ม และระดับมัธยมไม่เกิน 250 แต้ม และในกระดานสุดท้าย แต้มผลต่างสูงสุด ระดับประถมไม่เกิน 120 แต้ม และระดับมัธยมไม่เกิน 200 แต้ม

5.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดสมการ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน

5.9 การตรวจสอบคำศัพท์ (Challenge) เมื่อผู้เล่นฝ่ายหนึ่งลงคำศัพท์ นับคะแนน ขานคะแนนและกดนาฬิกาแล้ว หากผู้เล่นตรงข้ามต้องการจะ ตรวจสอบคำศัพท์ที่เกิดขึ้นล่าสุด ก็สามารถกระทำได้ โดยแจ้งคู่แข่งว่าต้องการตรวจสอบคำศัพท์หรือพูดคำว่า “ชาลเล้นจ์” และต้องระบุว่าต้องการตรวจสอบกี่คำ และคำศัพท์ใดบ้าง ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย สามารถเดินไปยังคอมพิวเตอร์เพื่อตรวจสอบคำศัพท์ทั้งหมดในคราเดียวกัน สำหรับการหลักเกณฑ์การตรวจสอบหรือชาลเล้นจ์ มีดังนี้

*กรณีคำศัพท์ที่ลงมี ผู้ที่ขอชาลเล้นจ์จะเสียตาเล่นให้กับผู้ที่ลงคำศัพท์ได้เล่นต่อไป แต่หากกรณีคำศัพท์ที่ลงไม่มี ผู้ที่ลงคำศัพท์ต้องหยิบตัวเบี้ยที่ลงไปในตาเล่นล่าสุดขึ้น จากกระดาน ได้คะแนนเป็น 0 และเสียตาเล่นให้ผู้ที่ขอชาลเล้นจ์

หมายเหตุ การขอตรวจสอบคำศัพท์หรือชาลเล้นจ์ต้องกระทำก่อนตัวเบี้ยที่หยิบขึ้นมาใหม่จากถุงสัมผัส แป้นวางอย่างน้อย 1 ตัว ยกเว้นมีพฤติกรรมเจตนาที่จะเร่งรีบหยิบตัวจากในถุง (Flash Drawing)

คะแนนโบนัสพิเศษ (Bingo) ผู้เล่นคนใดสามารถใช้ตัวเบี้ยตัวอักษรพลาสติกตั้งแต่ 6 ตัว ถึง 9 ตัวจากแป้นตัวอักษรของตนเอง ผสม เป็นให้เป็นคำและลงบนกระดานพร้อมกันในตาเล่น 1 ตา ผู้เล่นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มจากปกติดังนี้

จำนวนเบี้ยที่ลงจากแป้นของตนเอง

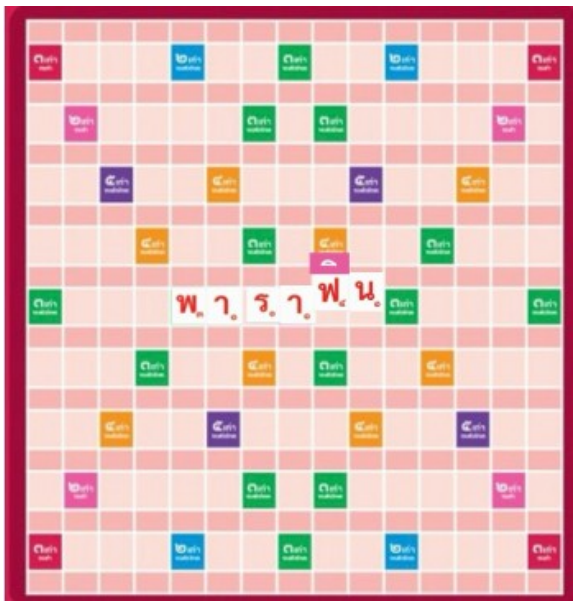
ลง 6 ตัวอักษร	คะแนนพิเศษ 40 คะแนน
ลง 7 ตัวอักษร	คะแนนพิเศษ 50 คะแนน
ลง 9 ตัวอักษร	คะแนนพิเศษ 70 คะแนน
ลง 8 ตัวอักษร	คะแนนพิเศษ 90 คะแนน

5.10 การเล่นในตาถัดไปของผู้เล่น (Next Turn) เมื่อจบตาเล่นของผู้เล่นคนแรกแล้ว ผู้เล่นคนที่สองก็สามารถเปลี่ยนตัวเบี้ย ผ่าน หรือจะนำเบี้ยบนแป้น ตัวเองไปวางลงบนกระดานเพื่อสร้างเป็นคำใหม่ตั้งแต่ 2 ตัวอักษรขึ้นไปก็ได้ โดยจะต้องวางในแนวตั้ง หรือแนวนอน แนวเดียวเท่านั้น อ่านจากซ้ายไปขวาหรือบนลงล่าง หากมีการสัมผัสเบี้ยอื่น ๆ ในแถวที่ อยู่ติดกัน จะต้องสร้างคำศัพท์ที่สมบูรณ์ในรูปแบบอักษรไขว้ ผู้เล่นจะได้คะแนนจากคำศัพท์ที่เกิดขึ้น ใหม่ทั้งหมดที่เกิดจากการเล่นในตาล่าสุด

5.11 ลักษณะในการสร้างคำศัพท์ใหม่บนกระดาน

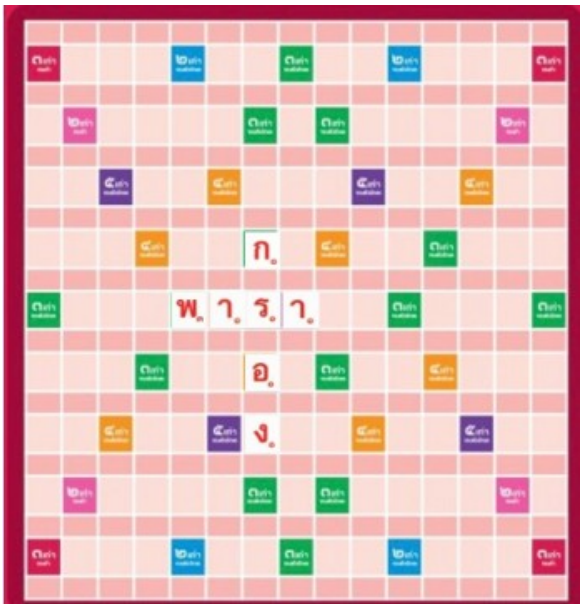
วิธีที่ 1 ต่อตัวอักษร 1 ตัวหรือมากกว่ากับคำหรือ
ตัวอักษรที่มีอยู่บนกระดานอยู่แล้วให้เป็นคำใหม่ในแนวเดียวกัน โดยห้ามเติมวรรณยุกต์บนหรือล่างของคำเก่าที่
อยู่บนกระดานอยู่ก่อนแล้ว

ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่ 1 ลงคำว่า พารา และผู้เล่นคนที่ 2 ลงคำว่า พาราฟิน ซึ่งเป็นคำในภาษาไทยที่ถูกต้อง



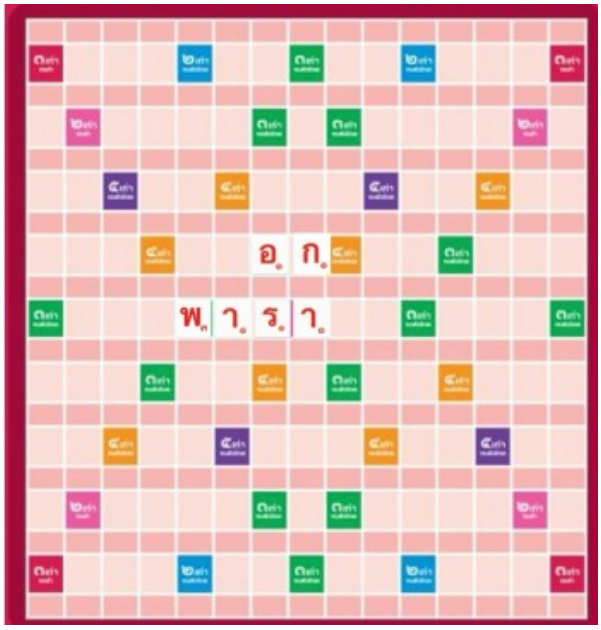
วิธีที่ 2 ต่อตัวอักษร 1 ตัวหรือมากกว่า โดยยืนตัวอักษรของคำบนกระดาน 1 ตัวเพื่อลงคำศัพท์ใหม่อีกแนวของคำเก่าบนกระดาน

ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่ 2 ลงคำว่า กรอง โดยใช้ ร ที่อยู่บนกระดาน เป็นตัวประกอบ



วิธีที่ 3 ต่อตำในแนวตั้งหรือแนวนอน โดยมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งสัมผัสหรือเพิ่มเข้าไปในคำที่มีอยู่บนกระดานและก่อให้เกิดคำใหม่และความหมายใหม่

ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่ 2 ลงคำหลักว่า อก และ อ ไปสร้างอีกคำคือ อร และ ก ไปสร้างคำว่า กา ได้คำใหม่ทั้งหมด 3 คำ คือ อก อร และ กา

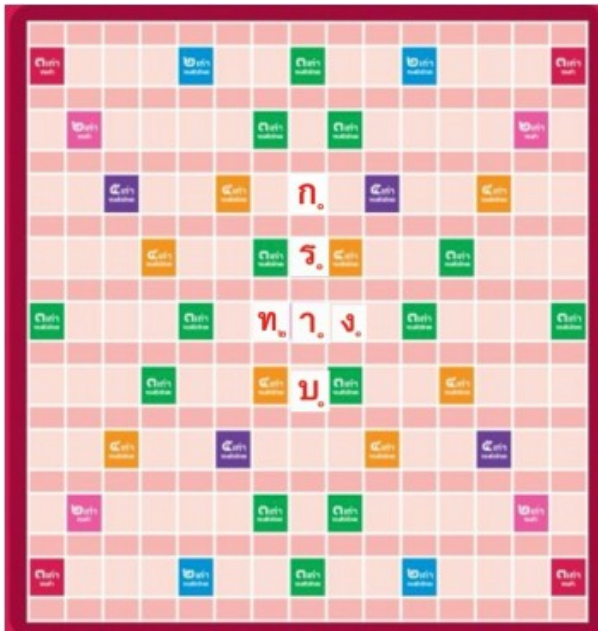


–

วิธีที่ 4 ลงคำโดยมีตัวอักษรตัวหนึ่งเข้าไปแทนที่ตัวอักษรใดตัวหนึ่งจำนวน 1 ตัวของคำที่มีอยู่บนกระดาน ทำให้เปลี่ยนคำเดิมที่ลงก่อนหน้านั้นให้เป็นคำใหม่ขึ้นมา คะแนนจะได้จากทั้งสองคำที่เกิดขึ้นใหม่จากการเล่น

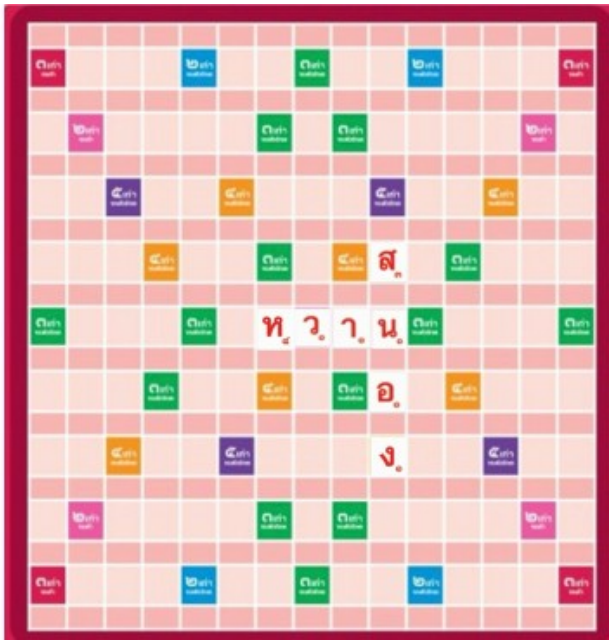
ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่ 1 ลงคำว่า ทรง และผู้เล่นที่ 2 ลงคำหลักว่า กราบ แล้วเอาตัว ร บนกระดานออก ทำให้เกิดคำใหม่ขึ้น 2 คำ คือ คำว่า กราบ และ ทาง

การแทนที่ตัวอักษรสามารถแทนได้เพียงตัวเดียวเท่านั้น



วิธีที่ 5 ลงต่อหน้าหรือหลังคำที่มีอยู่บนกระดาน ทำให้เปลี่ยนคำเดิมที่ลงก่อนหน้านั้นให้เป็นคำใหม่ขึ้นมา คะแนนจะได้จากทั้งสองคำที่เกิดขึ้นใหม่จากการเล่น

ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่ 1 ลงคำว่า หวา และผู้เล่นคนที่ 2 ลงคำว่า สนอง โดยให้ น ไปต่อจากคำว่า หวา กลายเป็น หวาน ดังนั้นการลงตัวอักษรแบบนี้จะได้คำใหม่ 2 คำ คือ สนอง และ หวาน



5.12 การจบเกม (End Game) การจบเกมมีด้วยกัน 3 กรณี

1. เบี้ยถูกหยิบจากในถุงจนหมด และผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เบี้ยทั้งหมดบนแป้นวางจนหมด

2. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถทำคะแนนได้ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน (SIX-ZERO Rules) ให้กลับไปจุด กลางกระดาน แต่หากไม่สามารถทำคะแนนได้ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกันเป็นครั้งที่ 2 ถือว่าจบเกม

3. มีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เวลา Overtime เกิน 5 นาที

หากจบเกมตามในกรณีที่ 1 ผู้เล่นที่ยังคงเหลือตัวเบี้ยบนแป้นตนเอง ให้นำค่าบนเบี้ยแต่ละตัวไปคูณ 2 แล้วบวกให้กับฝ่ายตรงข้ามที่เล่นจบก่อน

หากจบเกมตามในกรณีที่ 2 ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนำค่าบนเบี้ยที่คงเหลือบนแป้นตัวเอง หักออกจากคะแนนของตัวเองโดยไม่ต้องคูณ 2

หากจบเกมตามในกรณีที่ 3 ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนำค่าบนเบี้ยที่คงเหลือบนแป้นตัวเอง หักออกจากคะแนนของตัวเองโดยไม่ต้องคูณ 2 จากนั้นให้ปรับผลเป็นผู้ที่ใช้เวลาเกิน 5 นาที เป็นผู้แพ้ ส่วนอีกฝ่าย ให้เป็นผู้ชนะในเกมนี้ ส่วนผลคะแนนแพ้ชนะให้พิจารณาดังนี้

*** หากผู้ที่ถูกปรับแพ้มีคะแนนนำอยู่:** ให้บันทึกผลคะแนนในเกมเป็นผู้ที่มีคะแนนตามอยู่ให้เป็นผู้ชนะโดยให้มีคะแนนเท่ากับคะแนนสุทธิที่ได้หลังหักลบตัวเบี้ย-เวลาเกิน (ถ้ามี)

- ผู้ที่มีคะแนนคะแนนนำอยู่ ให้เอาคะแนนสุทธิของผู้ถูกปรับให้เป็นผู้ชนะมาลบออก 50 คะแนน (- 5 นาที = -50 คะแนน)

ตัวอย่าง เช่น ผู้เล่น A ใช้เวลาเกิน 5 นาที โดยหลังจากหักลบคะแนนเบี้ยคงเหลือบนแป้นแล้ว มี 385 คะแนน ในขณะที่ผู้เล่น B หลังหักลบคะแนนตัวเบี้ยคงเหลือแล้ว มี 372 คะแนน ในกรณีนี้ให้ปรับคะแนนของผู้เล่น B เป็นผู้ชนะด้วยคะแนน 372 คะแนน และปรับผู้เล่น A เป็นผู้แพ้ด้วยคะแนน 322 คะแนน (372-50 = 322)

*** หากผู้ที่ถูกปรับแพ้มีคะแนนตามอยู่:** ให้บันทึกผลคะแนนในเกมเป็นผู้ที่มีคะแนนนำอยู่เป็นผู้ขนะ ให้มีคะแนนเท่ากับคะแนนสุทธิที่ได้หลังหักลบตัวเบี้ย-เวลาเกิน (ถ้ามี)

- ผู้ที่มีคะแนนคะแนนตามอยู่ ให้เอาคะแนนสุทธิของตนมาลบออก 50 คะแนน (- 5 นาที = -50 คะแนน)

ตัวอย่าง เช่น ผู้เล่น A ใช้เวลาเกิน 5 นาที โดยหลังจากหักลบคะแนนเบี้ยคงเหลือบนแป้นแล้ว มี 195 คะแนน ในขณะที่ผู้เล่น B หลังหักลบคะแนนตัวเบี้ยคงเหลือแล้ว มี 417 คะแนน ในกรณีนี้ให้ผู้เล่น B เป็นผู้ชนะด้วยคะแนน 417 คะแนน และปรับผู้เล่น A เป็นผู้แพ้ด้วยคะแนน 145 คะแนน (195-50 = 145)
หมายเหตุ หากปรับคะแนนแล้วได้ค่าคะแนนติดลบ ให้ปรับคะแนนของฝ่ายติดลบเป็น 0 โดยอีกฝ่ายจะคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับคะแนนที่ปรับขึ้นมาก ตัวอย่าง ปรับแพ้ชนะแล้วได้เป็น 168 : -10 ก็ให้ปรับเป็น 178 : 0 แทน

คำชี้แจงกฎเพิ่มเติม (Additional Explanation)

- หากมีเบี้ยใดสัมผัสกับเบี้ยอื่นในแนวเดียวกัน จะต้องเป็นคำศัพท์ที่อยู่ในรูปแบบ
- สามารถเล่นคำศัพท์เดียวกันได้มากกว่าหนึ่งครั้ง
- สามารถขยายคำได้ทั้งสองด้านในตาเล่นเดียวกันได้เช่น นา เป็น อนาถ
- เบี้ยที่เล่นในตาเล่นเดียวกันต้องวางในแนวต่อเนื่องเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้งหรือแนวนอน
- คะแนนโบนัสของช่องพิเศษจะใช้ได้เฉพาะตาเล่นที่มีการวางเบี้ยใหม่เท่านั้น หากถูกใช้ไปแล้ว จะคิดคะแนนเฉพาะที่อยู่บนตัวเบี้ยเท่านั้น
- เบี้ยที่วางผ่านช่องพิเศษสองช่องในคราวเดียวกัน ให้คิดคูณคะแนนโบนัสเป็น 2 ครั้ง

- ไม่อนุญาตให้เปิดพจนานุกรมหรือเครื่องมืออื่นใดระหว่างแข่งขัน
- หากนักกีฬาไม่แสดงตัวภายใน 15 นาทีหลังจากเวลาทางการ (Official Time) ให้ปรับแพ้
- การเริ่มเล่นใหม่ในกรณีไม่ลงคำติดต่อกัน

หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่ลงคำเลย ฝ่ายละ ตาการเล่นติดต่อกัน ให้ผู้เล่นฝ่ายที่ไม่ได้ลงคำล่าสุดบน กระดาน เริ่มลงคำใหม่ที่ช่องสีชมพูกลางกระดาน เหมือนกับการเริ่มต้นเล่นใหม่จะไม่มีการตัดจบเกม เหมือนกับครอสเวิร์ดและเอแม็ท

- การหยิบตัวเกิน (Overdraw) ต้องนำเบี้ยทั้งหมดไปรวมกับเบี้ยบนแป้น และแจ้งให้คู่แข่งทราบ และให้คู่แข่งเลือกหยิบเบี้ยออกในอัตรา X+2 แล้วคืนเบี้ยที่เกินกลับคืนถุง

- การโฮลด์ (Hold) สามารถกระทำได้ก่อนที่นักกีฬาที่ลงคำศัพท์หยิบเบี้ยออกจากถุง และจะ โฮลด์นานเท่าใดก็ได้ แต่นาฬิกาของผู้ที่ขอโฮลด์ยังคงเดินต่อเนื่อง แต่หากโฮลด์เกิน 30 วินาที ผู้เล่นที่ลงคำศัพท์สามารถหยิบเบี้ยขึ้นจากถุงได้ แต่ต้องแยกไว้ชัดเจน และไม่นำไปรวมกับเบี้ย บนแป้น ผู้ขอโฮลด์จะต้องแจ้งให้อีกฝ่ายทราบว่าจะชาลเล้นจ์หรือไม่ชาลเล้นจ์

6. เกณฑ์การให้คะแนน

6.1 ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

6.2 การจัดอับดับคะแนน ให้นับคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสิน

7. เกณฑ์การตัดสิน

- ชนะ 5 เกมขึ้นไป ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ชนะ 4 เกม ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ชนะ 3 เกม ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ชนะน้อยกว่า 3 เกม ได้เกียรติบัตรเข้าร่วม

4. การแข่งขันครอสเวิร์ด

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน การแข่งขันแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษา

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

1.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ทั้งนี้นักเรียนสามารถเลือกแข่งขันในระดับที่สูงกว่า หรือเทียบเท่าได้

1.4 ครูผู้ควบคุมทีมละ 1 คน

2. ประเภทการแข่งขัน

2.1 ระดับประถมศึกษา ประเภทเดี่ยว

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว

2.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว

3. การจัดการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

แข่งขันทั้งหมด 5 เกม และนำทีมที่มีคะแนนลำดับ 1 – 2 เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 1 เกม ดังนี้

1. รอบคัดเลือก จำนวน 5 เกม

<u>เกมที่ 1</u> กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม(Random) โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

<u>เกมที่ 2 - 4</u> ใช้ระบบ Swiss Pairing หลังจบการแข่งขันให้ผู้เล่นส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กรรมการในทุกเกม จากนั้นรอกรรมการจัดประกบคู่แข่งขันในเกมถัดไป

<u>เกมที่ 5</u> กรรมการประกบคู่แข่งขันใหม่แบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนนที่ 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10 .... ไปเรื่อย ๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน เพื่อให้กรรมการตรวจสอบและเรียงลำดับผลการแข่งขัน

2. รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 1 เกม นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบจัดลำดับเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ทีมที่ทำ คะแนนได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

<u>หมายเหตุ</u> หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว หลังจบการแข่งขันรอบคัดเลือกจะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ ทั้งนี้เกมการแข่งขันขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ ถือเป็นที่สิ้นสุด

4. วิธีการแข่งขัน

4.1 ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ควบคุมเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันไม่แสดงตัวภายใน 15 นาทีหลังจากเวลาเริ่มแข่งขัน ให้ปรับแพ้

4.2 ประเภทการแข่งขันระดับประถมศึกษา ใช้เวลาแข่งขัน**ฝั่งละ 20 นาที** ประเภทการแข่งขันระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้เวลาแข่งขัน**ฝั่งละ 22 นาที** โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) ที่สามารถติดลบเวลาได้

4.3 แจกใบจดคะแนน และใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้แต่ละทีม

4.4 ให้นักเรียนเขียน**ชื่อ-สกุล โรงเรียน รหัสประจำตัว** ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามมิให้เขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

4.5 เมื่อจบแต่ละเกม ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Tally Sheet) โดยลงชื่อให้ครบถ้วน ให้กรรมการในทุกเกม และดำเนินการแข่งขันต่อในเกมถัดไป

5. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

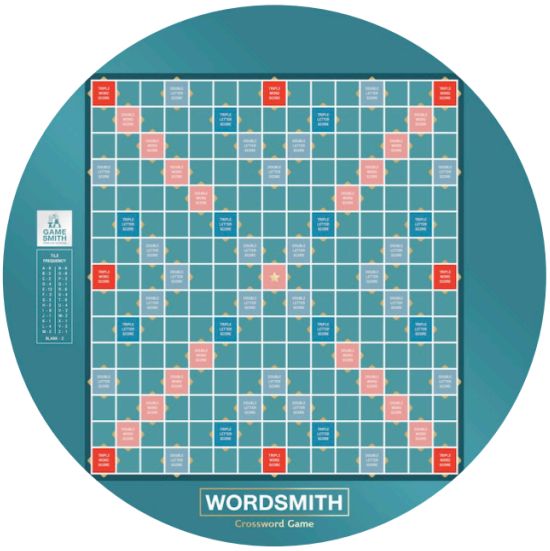
5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน

รุ่นประถมศึกษา: กระดานขนาด 11x11 ช่อง ใช้เบี้ยจำนวน 52 ตัว



อ้างอิงจาก : Eduploys EdSport

รุ่นทั่วไป (มัธยม/มาตรฐาน): กระดานขนาด 15x15 ช่อง ใช้เบี้ยจำนวน 100 ตัว



อ้างอิงจาก : บางกอกครอสเวิร์ดคลับ

5.3 เวลาในการแข่งขัน ประเภทการแข่งขันระดับประถมศึกษา ฝั่งละ 20 นาที ประเภทการแข่งขันระดับระดับมัธยมศึกษา ฝั่งละ 22 นาที

หากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน โดยเศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที

ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาเกินจนเวลาติดลบ -3.18 นาที เศษ 0.18 วินาทีจะถูกปัดขึ้น ถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที ถูกหักคะแนน 40 คะแนน

หากเวลาฝั่งใดฝั่งหนึ่งติดลบเกิน 5 นาที ฝั่งที่ติดลบเกิน 5 นาทีจะถือว่าแพ้ทันที

- หากฝั่งที่เวลาติดลบมีคะแนนแพ้อยู่แล้วก็คิดคะแนนตามจริง โดยหักลบคะแนนตัวเบี้ยที่เหลือ และเวลาที่ติดลบ 5 นาที (-50 คะแนน) จากคะแนนที่ทำได้
- หากหักลบคะแนนตัวเบี้ยที่เหลือ และเวลาที่ติดลบ 5 นาที (-50 คะแนน) จากคะแนนที่ทำได้แล้ว แต่คะแนนยังคงมากกว่าอีกฝั่ง ให้ปรับคะแนนผลต่างในเกมนั้นเป็น 50 คะแนน โดยใช้คะแนนของอีกฝั่งตั้งแล้วลบ 50 คะแนน
- หากเวลาทั้ง 2 ฝั่งติดลบถึง 5 นาที จะถือว่าแพ้และหักลบ 50 คะแนนทั้ง 2 ฝั่ง

5.4 การ Bingo เมื่อผู้เล่นสามารถเล่นเบี้ยทั้งหมด 7 ตัวในตาเล่นเดียว จะได้รับคะแนนโบนัสเพิ่ม 50 คะแนน จากคะแนนที่ได้จากการเล่นโดยปกติ

5.5 การหยิบตัวเกิน ต้องนำเบี้ยทั้งหมดไปรวมกับเบี้ยบนแป้น และแจ้งให้คู่แข่งทราบ และให้คู่แข่งเลือกหยิบเบี้ยออกในอัตรา X+2 แล้วคืนเบี้ยที่เกินกลับคืนถุง แล้วหยิบเบี้ยใหม่

5.6 การขอชาเลนจ์ (Challenge) นักกีฬาที่ต้องการชาเลนจ์พูดว่า “ขอชาเลนจ์” จากนั้นกดหยุดเวลา ผู้เล่นทั้ง 2 ทีมไปชาเลนจ์ได้ที่คอมพิวเตอร์บริเวณสนามแข่งขัน และจะต้องคว่ำเบี้ยก่อนไปชาเลนจ์ทุกครั้ง โดยคนที่ลงศัพท์ต้องเป็นคนพิมพ์คำนั้นที่คอมพิวเตอร์ แล้วคนที่ขอชาเลนจ์จะต้องตรวจสอบคำศัพท์ และกดชาเลนจ์

นักกีฬาที่ต้องการชาเลนจ์สามารถขอชาเลนจ์ได้เลย โดยให้พูดว่า “ขอชาเลนจ์” ทันทีหลังจากฝั่งตรงข้ามกดนาฬิกา หากยังไม่แน่ใจว่าจะชาเลนจ์หรือไม่ ให้พูด “ขอ Hold” ทันทีหลังจากฝั่งตรงข้ามกดนาฬิกา หากฝั่งตรงข้ามหยิบเบี้ยใหม่แล้ว [WB2] เช่นนั้นจะไม่สามารถขอชาเลนจ์ได้ และถ้าฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จดคะแนนหรือจดคำศัพท์แล้ว จะไม่สามารถขอชาเลนจ์ได้

5.7 การโฮลด์ (Hold) สามารถกระทำได้ก่อนที่นักกีฬาที่ลงคำศัพท์หยิบเบี้ยออกจากถุง และจะโฮลด์นานเท่าใดก็ได้ แต่นาฬิกาของผู้ที่ขอโฮลด์ยังคงเดินต่อเนื่อง แต่หากโฮลด์เกิน 30 วินาที ผู้เล่นที่ลงคำศัพท์สามารถหยิบเบี้ยขึ้นจากถุงได้ แต่ต้องแยกไว้ชัดเจน และไม่นำไปรวมกับเบี้ยบนแป้น ผู้ขอโฮลด์จะต้องแจ้งให้อีกฝ่ายทราบว่าจะชาเลนจ์หรือไม่ชาเลนจ์

5.8 การชาเลนจ์

ระดับประถมศึกษา ใช้แบบ Free Challenge กรณีคำศัพท์ที่ลงมี ผู้ที่ขอชาเลนจ์จะไม่เสียตาเล่นและจะได้เล่นต่อตามปกติ แต่หากกรณีคำศัพท์ที่ลงไม่มี ผู้ที่ลงคำศัพท์ต้องหยิบตัวเบี้ยที่ลงไปในตาเล่นล่าสุดขึ้นจากกระดาน ได้คะแนนเป็น 0 และเสียตาเล่นให้ผู้ที่ขอชาเลนจ์

ระดับมัธยมศึกษา ใช้แบบ 5 - Point Penalty Per Word กรณีคำศัพท์ที่ลงมี ผู้ที่ขอชาเลนจ์จะเสียคะแนนเพิ่มให้กับผู้ที่ลงคำศัพท์ 5 คะแนนต่อคำศัพท์ 1 คำที่ขอตรวจสอบ โดยบวกเพิ่มจากคะแนนที่ได้ปกติ แต่หากกรณีคำศัพท์ที่ลงไม่มี ผู้ที่ลงคำศัพท์ต้องหยิบตัวเบี้ยที่ลงไปในตาเล่นล่าสุดขึ้นจากกระดาน ได้คะแนนเป็น 0 และเสียตาเล่นให้ผู้ที่ขอชาเลนจ์

หมายเหตุ ระหว่างการแข่งขันไม่ให้นำพจนานุกรมมาเปิดดูคำศัพท์ และห้ามชาเลนจ์กันเอง หากชาเลนจ์ในครั้งแรกแล้วไม่แน่ใจ หรือมีข้อสงสัย สามารถขอรีชาเลนจ์จากกรรมการได้อีกครั้ง

5.8 พจนานุกรมในการแข่งขัน ใช้พจนานุกรม CSW24 เป็นหลักในการอ้างอิงตรวจคำศัพท์ทุกรุ่นการแข่งขัน

5.9 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม ระดับประถมศึกษาไม่เกิน 100 แต้ม และระดับมัธยมศึกษาไม่เกิน 250 แต้ม และในกระดานสุดท้าย แต้มผลต่างสูงสุด ระดับประถมศึกษาไม่เกิน 80 แต้ม และระดับมัธยมศึกษาไม่เกิน 200 แต้ม

5.10 คะแนนชนะบาย-แพ้บาย

รุ่นประถมศึกษา ชนะบาย +80 คะแนน และแพ้บาย -80 คะแนน

รุ่นมัธยมศึกษา ชนะบาย +100 คะแนน และแพ้บาย -100 คะแนน

5.11 การเล่นพิเศษเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

1. รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือคำศัพท์หลักไว้เพียง 1 คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี้ยอักษรที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่ง ของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี้ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี้ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัวเบี้ยต่างหาก

2. การยกตัวเบี้ยคำเก่าออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงคำศัพท์ เช่น ทีม A ลงคำใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบคำเก่าออก ซึ่งแสดงถึง การยอมรับคำศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการชาเล้นจ์ และเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

6. เกณฑ์การให้คะแนน

6.1 ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

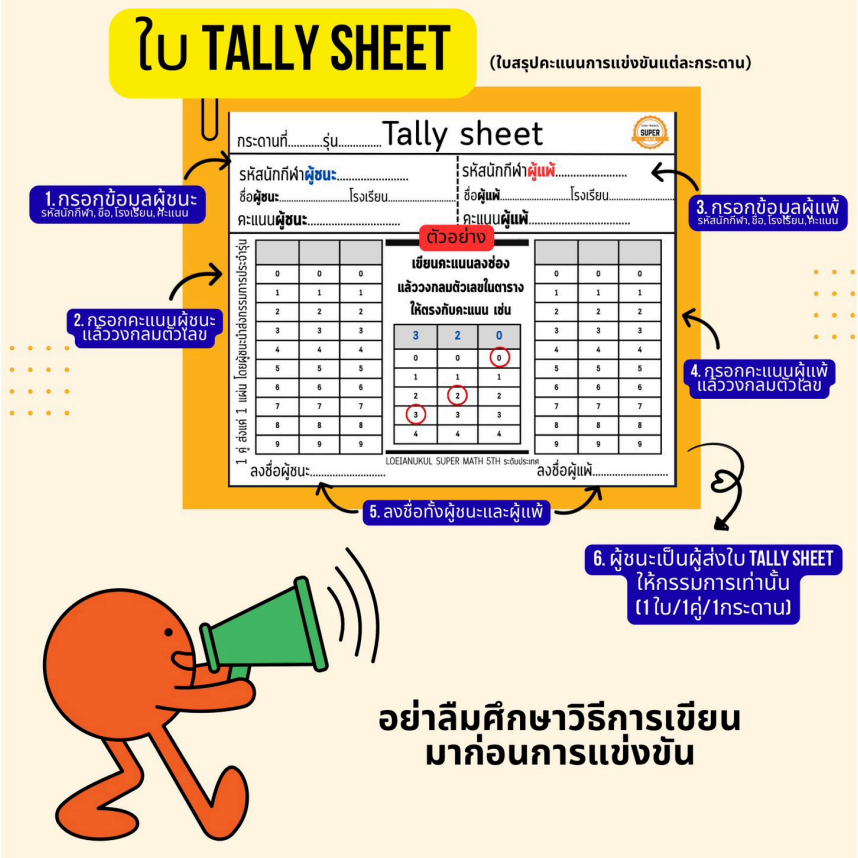
6.2 การจัดอับดับคะแนน ให้นับคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสิน

7. เกณฑ์การตัดสิน

- ชนะ 5 เกมขึ้นไป ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ชนะ 4 เกม ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ชนะ 3 เกม ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ชนะน้อยกว่า 3 เกม ได้เกียรติบัตรเข้าร่วม

กติกาเพิ่มเติม

1.การเขียนใบคะแนน (Tally Sheet)



2. ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

3. ตลอดเวลาการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี มีน้ำใจ นักกีฬา และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกาการแข่งขันกีฬาอย่างเคร่งครัด

4. ผู้เข้าร่วมแข่งขันมารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการการแข่งขันก่อนเริ่ม การแข่งขันในกระดานที่หนึ่ง 30 นาที

5. ไม่อนุญาตให้ผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณสนาม การแข่งขันโดยเด็ดขาด

6. ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดกีฬา หรือชุดกีฬาของโรงเรียนต้นสังกัด

7. ห้ามสวมรองเท้าแตะหรือรองเท้าที่มีลักษณะคล้ายรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด เว้นแต่ ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นกรณีพิเศษ เช่น มีอาการบาดเจ็บ เป็นต้น

8. ผู้แข่งขันคนใดไม่ลงแข่งขันตามวันและเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันควรหรือผละออกจาก การแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ “ปรับเป็นแพ้” ในกรณีดังกล่าว

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEI ANUKUL WITTAYA SCHOOL

“ คิดเป็น แก้ปัญหาได้ สร้างอนาคตได้ ”

MATH CREATES BETTER PEOPLE

LOEIANUKUL SUPER MATH 6

ครั้งที่

ระดับประเทศ

MATH POWERS A BRIGHTER TOMORROW



ชิงถ้วย
ศาสตราจารย์ ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์
รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวง
อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

กิจกรรมการแข่งขัน

- A-Math
- Crossword
- คำคม
- Sudoku

ระดับการแข่งขัน

- ระดับชั้น ประถมศึกษา
- ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น
- ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

วันศุกร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2569
ณ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา จังหวัดเลย

MATHEMATICS CONNECTS PEOPLE

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEI ANUKUL WITTAYA SCHOOL
จังหวัดเลย

SUPER MATH

การแข่งขันกิจกรรม
Loeianukul SuperMath
ครั้งที่ 6 ระดับประเทศ

มากกว่าการแข่งขัน
คือการพัฒนาความคิด
สู่อนาคตที่ก้าวไกล

โรงเรียนดี
สร้างคนดี
สู่สังคม

ชิงถ้วย
ศาสตราจารย์ ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์
รองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม



แข่งขันวันศุกร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2569
ณ โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา จังหวัดเลย

สมัครลงทะเบียนแข่งขัน
Facebook : Loeianukul Super Math

สแกนเลย
สมัครร่วมแข่งขัน

MATH POWER
BRIGHTER TOMORROW

โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา
LOEI ANUKUL WITTAYA SCHOOL
จังหวัดเลย

SUPER MATH



ประเภทการแข่งขัน

ทีมเดี่ยว
ค่าสมัคร/คน/ทีม
250 บาท

1 A-MATH



เกมต่อสมการคณิตศาสตร์

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2 Crossword Game



เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3 คำคม



เกมต่อศัพท์ภาษาไทย

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4 SUDOKU



เกมถอดรหัสปริศนา

- รุ่นประถมศึกษา
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
- รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กำหนดการแข่งขัน

A-Math | Crossword | คำคม
ณ หอประชุมโค้วน้ำเช้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

เวลา	รายการ
07.00 – 08.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
08.00 – 08.15 น.	รับฟังคำชี้แจงจากกรรมการ
08.15 – 09.00 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 1
09.00 – 09.30 น.	พิธีเปิด
09.30 – 10.20 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 2
10.40 – 12.20 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 3 – 4
13.20 – 14.10 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานที่ 5
14.20 – 15.20 น.	A-Math Crossword คำคม กระดานชิงชนะเลิศ

Sudoku
ณ โดมโค้วน้ำเช้ง โรงเรียนเลยอนุกูลวิทยา

เวลา	รายการ
10.00 – 12.00 น.	การแข่งขัน Sudoku ณ โดมโค้วน้ำเช้ง
15.30 – 16.00 น.	มอบรางวัลและพิธีปิด ณ หอประชุมโค้วน้ำเช้ง

การแข่งขัน
วันศุกร์ที่
20 พฤศจิกายน 2569



ค่าสมัคร

ทีมเดี่ยว **250** บาท /คน/ทีม

- ระดับประถมศึกษา
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

รางวัลการแข่งขัน

A-MATH
เกมต่อสมการคณิตศาสตร์

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล 1,500 บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล 1,000 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล 500 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

Crossword
เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล 1,500 บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล 1,000 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล 500 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

คำคม
เกมต่อศัพท์ภาษาไทย

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล 1,500 บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล 1,000 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล 500 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

SUDOKU
เกมถอดรหัสปริศนา

รางวัลชนะเลิศ
เงินรางวัล 1,500 บาท
ถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1
เงินรางวัล 1,000 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย

รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
เงินรางวัล 500 บาท
ถ้วยเกียรติยศผู้ว่าราชการจังหวัดเลย