

การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ เอเอ็มที (A-MATH) ครั้งที่ ๖๑

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 69 ประจำปีการศึกษา 2562

ระดับชาติ (ภูมิภาค : ภาคกลางและภาคตะวันออก)

วันอาทิตย์ที่ 8 ธันวาคม 2562 (ม.ต้น) และวันจันทร์ที่ 9 ธันวาคม 2562 (ม.ปลาย)

07.30 – 08.30 น.	ลงทะเบียน		
08.30 – 08.55 น.	นักเรียนและครูผู้ฝึกสอนร่วมรับฟังคำชี้แจงจากคณะกรรมการจัดการแข่งขัน		
09.00 – 10.00 น.	การแข่งขัน	เกม 1	(Random) *ตามประกาศผลการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน
10.00 – 11.00 น.	การแข่งขัน	เกม 2	(Switch in Group)
11.00 – 11.50 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน		
11.50 – 12.50 น.	การแข่งขัน	เกม 3	(KOTH)
12.50 – 13.50 น.	การแข่งขัน	เกม 4	(Switch in Group)
13.50 – 14.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน 10 นาที		
14.00 – 15.00 น.	การแข่งขัน	เกม 5	(KOTH)
15.00 – 16.00 น.	การแข่งขัน	เกม 6	(KOTH)
16.10 – 18.30 น.	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ		

หมายเหตุ อ้างอิงจากเกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 69 ปีการศึกษา 2562รอบคัดเลือก กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบ (King of the Hill : KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 6 เกม และรอบชิงชนะเลิศจำนวน 2 เกม โดยดำเนินการจัดการแข่งขันดังนี้

เกมที่ 1 ประกอบการแข่งขันตามผลการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน (Random) ตามประกาศที่แจ้ง โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะ โต๊ะละ 4 ทีม เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำใบส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ

เกมที่ 2 กรรมการให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน (ในโต๊ะ 4 ทีม) โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นมาแข่งกัน เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำใบส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill : KOTH โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้มีลำดับคะแนน 1 พว 2 , 3 พว 4 ... ไปเรื่อยๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำใบส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ

เกมที่ 4 (ดำเนินการเช่นเดียวกับ เกมที่ 2)

เกมที่ 5 (ดำเนินการเช่นเดียวกับ เกมที่ 3)

เกมที่ 6 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill : KOTH โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 5 มาประกบคู่ใหม่ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำใบส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ (Maximum Different = 200)

หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ (ชนะบาย)

รอบชิงชนะเลิศ นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 อันดับแรกในรอบคัดเลือก เข้าสู่การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันทั้งหมด 2 เกม (ผลัดกันเริ่ม ก่อน - หลัง) (ไม่มี Maximum Different)

* รอบคัดเลือก แต้มต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Different เท่ากับ 250 คะแนน ยกเว้นเกมที่ 6 แต้มต่างเท่ากับ 200 คะแนน

* รอบชิงชนะเลิศ ไม่มี แต้มต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Different

* ทุกคู่การแข่งขันให้ใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน และไม่มีกรรมการตัดเกมก่อน

* กติกาอื่นๆ เพิ่มเติม ยึดตามหลักกติกาการแข่งขันของสมาคมครูสเวิร์ด เอเอ็มที คำคม และชุดโดกุแห่งประเทศไทย

* ให้ทางโรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันเตรียมกระดาษ และนาฬิกาจับเวลาติดมาด้วย ทางสนามแข่งจะจัดเตรียมเบียร์ และแป้นวางเบียร์ ไว้ให้