รายละเอียดการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ครอสเวิร์ด)
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 69 ปีการศึกษา 2562
ณ ศูนย์การแข่งขัน โรงเรียนโยธินบูรณะ จ.กรุงเทพมหานคร ห้องประชุม C401 อาคาร C
วันอังคารที่ 12 พฤศจิกายน 2562

<u>กำหนดการแข่งขัน</u>

07.00 – 08.00 น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน ห้องประชุมใหญ่ ชั้น 4 อาคาร C (C401)
08.15 – 08.50 น.	พิธีเปิดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 69 ปีการศึกษา 2562 โดย รองผู้อำนวยการ ดารารัศมิ์ ศรีวิลัย รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนโยธินบูรณะ
08.50 – 09.00 น.	ผู้เข้าแข่งขันเข้าร่วมประชุมชี้แจงกติกามารยาทการแข่งขัน
09.00 – 10.00 น.	แข่งขันเกมที่ 1 (ประกบคู่ RANDOM ตามที่กรรมการกำหนด)
10.00 – 11.00 น.	แข่งขันเกมที่ 2 (ทีมที่ชนะแข่งขันกับทีมชนะ ทีมที่แพ้แข่งขันกับทีมแพ้)
11.00 – 12.00 น.	ส่งใบ MASTER SCORE CARD และพักรับประทานอาหารกลางวัน
12.00 – 13.00 น.	แข่งขันเกมที่ 3 (ประกบคู่ตามระบบ SWISS PAIRING)
13.00 – 14.00 น.	แข่งขันเกมที่ 4 (ทีมที่ชนะแข่งขันกับทีมชนะ ทีมที่แพ้แข่งขันกับทีมแพ้)
14.00 – 14.30 น.	ส่งใบ MASTER SCORE CARD และพัก 30 นาที
14.30 – 15.30 น.	แข่งขันเกมที่ 5 (ประกบคู่แบบ SWISS PAIRING หา King of the Hill) ****นักเรียนที่ไม่เข้ารอบชิงชนะเลิศสามารถเดินทางกลับได้****
15.30 – 16.30 น.	แข่งขันเกมที่ 6 (เฉพาะทีมที่ชิงชนะเลิศ)
16.30 – 17.30 น.	แข่งขันเกมที่ 7 (เฉพาะทีมที่ชิงชนะเลิศ)

หมายเหตุ: 1. ทางศูนย์แข่งขันไม่มีที่จอดรถ รถโรงเรียนสามารถวนเข้ามารับ-ส่งนักเรียนในสถานศึกษาได้ และให้นำรถโรงเรียนไปจอดบริเวณวัดสร้อยทอง หรือใต้ทางด่วน
2. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสวมชุดนักเรียน แต่งกายให้สุภาพ กรรมการมีสิทธิ์พิจารณาไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันร่วมการแข่งขัน หากพิจารณาแล้วว่าแต่งกายไม่สุภาพ
3. ผู้เข้าแข่งขันสวมป้ายคล้องคอที่พิมพ์ออกมาจากเว็บไซต์ศิลปหัตถกรรมนักเรียน
4. นักเรียนและครูรับประทานอาหารกลางวันที่โรงอาหารของโรงเรียนด้วยตนเอง โรงอาหารมีพื้นที่จำนวนจำกัด ครูที่ควบคุมนักเรียนมาแข่งขันอาจเตรียมอาหารให้นักเรียนได้
5. ไม่อนุญาตให้ครูที่ควบคุมนักเรียนมาแข่งขันอยู่ในบริเวณสถานที่จัดการแข่งขันหลังจากเริ่มดำเนินการแข่งขัน ทางโรงเรียนจัดห้องรับรองครูไว้ที่ ห้องประชุมชั้น 1 (B103)
6. การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ **<u>ไม่ต้องใช้เอกสารรับรองคุณสมบัติ</u> ยกเว้น** กรณีเปลี่ยนชื่อ-นามสกุล หรือเปลี่ยนตัว ให้ทำหนังสือลงนามโดยผู้อำนวยการหรือผู้มีอำนาจส่งศูนย์แข่งขัน

กฎกติกาการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword) ระดับเขตพื้นที่ ฯ
ศูนย์การแข่งขันโรงเรียนโยธินบูรณะ กรุงเทพมหานคร

อุปกรณ์การเล่น	1. กระดานครอสเวิร์ด (Crossword board) ประกอบด้วยช่องต่าง ๆ รวม 225 ช่อง ในแนวตั้ง 15 คอลัมน์ แนวนอน 15 แถว แบ่งเป็นช่องคะแนนธรรมดา 164 ช่อง และช่องคะแนนพิเศษ 61 ช่อง (สีแดง ชมพู น้ำเงิน และฟ้า) ซึ่งมีความหมายแตกต่างกันดังนี้คือ - ช่องสีแดง (Triple Word Score) หมายถึง หากตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งถูกวางทับบนช่องนี้ **คำ**ที่เกิดจากตัวอักษรที่ลงทับช่องนี้จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า - ช่องสีชมพู (Double Word Score) หมายถึง หากตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งถูกวางทับบนช่องนี้ **คำ**ที่เกิดจากตัวอักษรที่ลงทับช่องนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า - ช่องสีน้ำเงิน (Triple Letter Score) หมายถึง หากตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งถูกวางทับบนช่องนี้ **ตัวอักษร**ที่ลงทับช่องนี้จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า - ช่องสีฟ้า (Double Letter Score) หมายถึง หากตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งถูกวางทับบนช่องนี้ **ตัวอักษร**ที่ลงทับช่องนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า ***ช่องคะแนนพิเศษ** จะใช้คูณคะแนนตัวอักษรหรือคำได้เพียง 1 ครั้ง ต่อการลง 1 ตา จะใช้คูณซ้ำกับช่องเดิมหลังจากลงคำศัพท์ในตาถัดไปหรือตาต่อ ๆ ไปไม่ได้ ***ช่องคะแนนพิเศษ** จะใช้คูณคะแนนตัวอักษรหรือคำเป็นทวีคูณหลายครั้ง เกิดจากการลงตัวอักษรทับช่องคะแนนพิเศษเพียงครั้งเดียว แต่เกิดคำศัพท์ในการลงครั้งนั้นหลายคำ 2. แป้นวางตัวอักษร (Rack) 3. ตัวอักษรจำนวน 100 ตัว (Tiles) + ถุงตัวอักษรทึบแสง (Bag) 4. นาฬิกาจับเวลา (Chess Clock)
เวลาในการแข่งขัน	1. ใช้อุปกรณ์จับเวลาที่ทางศูนย์แข่งขันจัดเตรียมไว้ให้ 2. เมื่อถึงเวลาการแข่งขันรอบแรก ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อม ณ โต๊ะตำแหน่งที่แข่งขันในเกมแรก ***ดูตารางประกบคู่แข่งเกมที่ 1 ในตารางแนบ*** โดยในเกมที่ 1 หากมีทีมผู้เข้าแข่งขันมาสาย ฝ่ายตรงข้ามจะมีสิทธิ์กดนาฬิกาจับเวลาให้เวลาเดินผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงภายในเวลา 15 นาที จะต้องเล่น ณ เวลาที่ปรากฏเท่านั้น หากเกินเวลา 15 นาที กรรมการจะตัดสินให้ฝ่ายที่มาสายแพ้ Bye 3. การ**กดหยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่าย**จะเกิดขึ้นต่อเมื่อ 3.1 การตรวจสอบคำศัพท์ Challenge 3.2 การหยิบตัวอักษรเกิน 3.3 การซักถามปัญหากับกรรมการระหว่างการแข่งขัน / การตรวจสอบคะแนนระหว่างทีม

การเริ่มต้น	1. ผู้เล่นฝ่ายที่ถึงโต๊ะแข่งขันก่อน ตรวจนับจำนวนอักษรให้ครบ 100 ตัว วางไว้บนกระดาน และตั้งเวลา 25 นาทีของนาฬิกาจับเวลา (ชนิดที่ไม่สามารถนับเวลาเกินได้) เมื่อคู่แข่งขันฝ่ายตรงข้ามมาถึงจึงดำเนินการนำตัวอักษรเก็บใส่เหมือนเดิม และเริ่มการแข่งขัน 2. ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในถุงขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เป็นฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลัก คือ เรียงตามตัวอักษร ตั้งแต่ ตัวว่าง (Blank) - A – Z โดยฝ่ายที่ได้เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน 3. ผู้เล่นฝ่ายที่เริ่มเล่นก่อน จับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว 4. การจับตัวอักษร จะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตา และเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้วจะต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เพื่อตรวจดูว่าจับตัวขึ้นมาครบหรือจับเกินหรือไม่ 5. ในการจับตัวเบี้ยจากถุงขึ้นมาใหม่ เพื่อทดแทนเบี้ยตัวอักษรที่ใช้เล่นไปในตานั้น ๆ หากผู้เล่นจับตัวเบี้ยเกินกว่าจำนวนที่ต้องจับขึ้นมาจริง ให้ผู้เล่นนั้นนำตัวเบี้ยที่จับเกินทั้งหมดมาผสมกับตัวเบี้ยเดิมที่เคยมีอยู่ในแป้นทั้งหมด แล้ววางเรียงคว่ำหน้าบนโต๊ะ (โดยอาจวางสลับแบบสุ่มไปมาได้) แล้วให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสุ่มจับตัวเบี้ยจำนวน X + 2 ตัว (X คือจำนวนที่จับเกิน) วางหงายไว้บนโต๊ะให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเห็นอย่างชัดเจน จากนั้นเลือกคืนตัวเบี้ย X ตัวที่เกินใส่ลงไปในถุง ตัวเบี้ยที่เหลือคืนให้กับผู้เล่นฝ่ายที่จับเกิน แล้วดำเนินการเล่นต่อไป ทั้งนี้ผู้เล่นฝ่ายที่จับเกินต้องนำเบี้ยที่เกินมาผสมกับเบี้ยที่อยู่บนแป้นเดิมทั้งหมด ไม่ว่าจะได้มองเห็นแล้วว่าตัวเบี้ยที่จับเกินเป็นตัวอะไรบ้างหรือไม่ อนึ่ง ในระหว่างที่กำลังจัดการเรื่องตัวเบี้ยที่เกินให้ **<u>หยุดเวลาการเล่นทั้งสองฝ่าย</u>** และเมื่อคืนตัวเบี้ยใส่ลงไปในถุงแล้ว ให้กดปุ่มนาฬิกาเพื่อให้เวลาเดินตามปกติต่อไป
วิธีการเล่น	1. ผู้เล่นฝ่ายที่เล่นก่อนจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษซึ่งต้องปรากฏอยู่ใน The Standard Dictionary for Crossword Game (4th Edition) ลงบนกระดาษในแนวนอนหรือแนวตั้งโดยมีอักษรตัวโดยตัวหนึ่งของคำทับอยู่บนดาวกลางกระดานและคำที่ลงในครั้งแรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า 2. หลังจากที่ผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้ว ผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในถุงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนที่เท่ากัน โดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อนเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบนกระดานโดยให้มีตัวอักษรตัวโดตัวหนึ่งหรือมากกว่าสัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดาน และการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนี้จนสิ้นสุดเกม *** การลงคำศัพท์ส่อเสียดหรือคำหยาบ ไม่ถือว่าผิดกติกา หากในพจานานุกรมมีความหมายของคำศัพท์ดังกล่าว** 3. การจบตาในแต่ละครั้งที่ลงคำบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ a. ลงคำบนกระดาน b. นับ/ขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น c. กดเวลาเริ่มของคู่แข่งขันฝ่ายตรงข้าม d. คอยคู่แข่งยืนยันคำศัพท์ / พิจารณาการ Challenge

	d. จดคะแนน / ขานแต้มรวมสะสม e. จับตัวอักษรขึ้นมาใหม่
คะแนนบิงโกพิเศษ (Bonus for Bingo)	ในกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายใดสามารถลงตัวอักษรที่ตนมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียว ผู้เล่นฝ่ายนั้นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงคำนั้น
การขอเปลี่ยนตัวอักษร (Fishing)	ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำ เมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่านการเล่นของตัวเองได้ หรือผู้เล่นฝ่ายนั้นสามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว (โดยที่ตัวอักษรในถุงจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว) ตามแต่ที่ตนต้องการคือตั้งแต่ 1-7 ตัว ถ้าตัวอักษรมีน้อยกว่า 7 ตัว จะไม่สามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัวอักษรได้
การขอตรวจสอบคำศัพท์ (Challenge)	1. ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรม ทีมตนเองมีสิทธิ์ขอตรวจสอบคำศัพท์ (Challenge) ได้ และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งฝ่ายตรงข้ามขานคะแนนที่ลงและกดเวลาให้ฝั่งฝ่ายที่ขอตรวจสอบเดินเสียก่อน 2. ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่าจะขอ Challenge หรือไม่ ผู้เล่นฝ่ายที่ขอ Challenge ควรจะต้องบอก Hold หรือคำอื่นที่มีความหมายว่า พักการเล่นก่อนสักครู่ เพื่อจะได้ไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรขึ้นมาใหม่ออกจากถุง การขานคำว่า **Hold** นี้จะขานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายที่ลงคำศัพท์ได้เริ่มกดเวลาให้ฝ่ายขอ Challenge เดินแล้ว 3. หลังจากได้ยินคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายที่ถูก Challenge จะต้องคอยเป็นเวลา 1 นาที หลังจากหมด 1 นาที จึงจะจับตัวอักษรจากถุงได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกห่างจากตัวอักษรบนแป้นวาง ผู้เล่นที่ขอ Challenge ควรพิจารณาขอ Challenge ไม่เกิน 1 นาทีตามมารยาทการขอ Hold เพื่อขอพิจารณา Challenge 4. ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าขอ Challenge **<u>นาฬิกาจับเวลาจะหยุด</u>** ทั้งสองฝ่าย และให้ทั้งสองทีม (อย่างน้อย 1 คนของแต่ละฝ่าย ในรุ่นมัธยมต้น) ไปตรวจสอบคำศัพท์กับโปรแกรมที่จัดไว้ให้ 5. ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าไม่ขอ Challenge ผู้เล่นจะต้องคอยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรในถุงหรือบนโต๊ะวางบนแป้นวางตัวอักษรให้หมดเสียก่อน ถึงจะเริ่มการแข่งขันต่อไปได้ 6. กรณีหลังจาก Challenge ถ้าคำนั้นมีในพจนานุกรม ผู้ที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการเล่น 1 ตา และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นอีก 1 ตา **7.** กรณีหลังจาก Challenge คำนั้น **<u>ไม่มีในพจนานุกรม</u>** ผู้ที่ลงคำ ๆ นั้นจะต้องยกตัวอักษรที่ตนเล่นในครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่า คะแนนที่ได้คือ 0 คะแนนในตานั้น และต้องเสียสิทธิ์การเล่นให้แก่ผู้ที่ขอ Challenge **(*แต่จะไม่มีการลบคะแนนจากคำที่ถูก Challenge ออกจากคะแนนรวมสะสมเดิม)**
การสิ้นสุดเกม	**<u>การสิ้นสุดเกมสามารถเกิดขึ้นได้ 3 กรณี</u>** **แบบที่ 1** เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด (หลังจากที่ตัวอักษรในถุงหมดแล้ว) ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ ให้ผู้เล่นฝ่ายที่ยังมีตัวอักษรบนแป้นวาง รวมคะแนนตัวอักษรบนแป้นวางทั้งหมด คูณด้วย 2 แล้วนำไปบวกให้กับผู้เล่นฝ่ายที่ลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่าง (Blank) จะไม่นำมาคิดคะแนน

	แบบที่ 2 ในกรณีต่างฝ่ายต่างลงคำศัพท์ไม่ได้แล้ว แต่ยังเหลือตัวอักษรบนแป้นวางทั้ง 2 ฝ่าย ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายบอกผ่าน (Pass) ให้ครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลง การนับคะแนนติดลบทำโดย เอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลืออยู่ลบออกจากคะแนนตนเอง (โดยไม่ต้องคูณ 2) ในขณะที่คะแนนของตัวว่าง (Blank) จะไม่นำไปลบคะแนนออกจากคะแนนรวม **<u>แบบที่ 3</u>** ในกรณีหมดเวลาการแข่งขัน และ**<u>กรรมการตัดสินให้จบเกมในทันที</u>** เนื่องจากเกินเวลาการแข่งขันที่กำหนด และต้องแข่งขันเกมต่อไปแล้วเกิดได้ต่อเมื่อนาฬิกาจับเวลา หมดทั้งสองฝ่าย ฝ่ายละ 25 นาที **ข้อปฏิบัติเมื่อ** - ตัวอักษรในถุงเหลือจำนวนมาก กรรมการจะให้ทั้งสองฝ่าย หยิบตัวอักษรให้ครบฝ่ายละ 7 ตัว นับแต้มตัวอักษรทั้งหมดบนแป้นวางและลบออกจากคะแนนรวมสะสม พร้อมกับลบ 30 คะแนน จากเวลาที่ใช้เกิน 3 นาที **ข้อปฏิบัติเมื่อ** - ตัวอักษรในถุงเหลือจำนวนน้อย กรรมการจะให้สิ้นสุดเกม **<u>เหมือนแบบที่ 2</u>**. ในทันที พร้อมกับลบ 30 คะแนน จากเวลาที่ใช้เกิน 3 นาที ***หมายเหตุ** หากผู้เข้าแข่งขันสิ้นสุดเกมในแบบที่ 1 และ 2 ตามปกติ และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เวลาเกิน ให้นับเวลาที่ ใช้เกินเป็นหน่วยนาที (1 นาที = ลบ 10 คะแนน) หากเหลือเศษวินาที ให้ปัดเศษวินาทีขึ้นเป็นหน่วยนาที เช่น ใช้เวลาเกิน 1 นาที 15 วินาที ให้คิดเป็น (2 นาที = ลบ 20 คะแนน) ออกจากคะแนนรวม
การจดแต้มและการจดใบ MASTER SCORE CARD	1. ในทุก ๆ ตาของการลงคำศัพท์ให้**<u>จดคำศัพท์ และจดคะแนน และ</u>** ***<u>รวมคะแนนต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ*</u>** หากจดคำศัพท์และไม่รวมคะแนนเรื่อย ๆ จะทำให้เสียเวลาในการรวมคะแนนในภายหลังสิ้นสุดเกมไปแล้วและทำการตรวจสอบได้ยาก 2. หลังสิ้นสุดเกม หากคะแนนรวมสะสมต่างกันเกิน 250 คะแนน ทางกรรมการจะคิดสูงสุดให้เพียง 250 คะแนนในแต่ละเกมตามกฎกติกาในเรื่อง MAXIMUM DIFFERENCE ที่ทางสมาคมครอสเวิร์ด คำคม เอแม็ท และซูโดกุ แห่งประเทศไทย ที่กำหนดตามกติกาสากล *** โดยการแข่งขันของศูนย์ MAXIMUM DIFFERENCE จะคิดในเกมที่ 1-4** *** เกมที่ 5 และรอบชิงชนะเลิศจะไม่กำหนด MAXIMUM DIFFERENCE** 3. การส่งใบ MASTER SCORE CARD ที่โต๊ะกรรมการ ให้ส่งหลังจบเกมที่ 2 และ 4 การส่งให้ส่งเป็นคู่ คือ ของฝ่ายตนเองและฝ่ายตรงข้ามที่แข่งขันด้วย 4. การกรอกใบ MASTER SCORE CARD ให้กรอกด้วยลายมือที่ชัดเจน พร้อมกับลงชื่อกำกับเมื่อสิ้นสุดเกมแล้วทุกครั้ง

กฎกติกามารยาท อื่น ๆ	- ระหว่างการแข่งขัน**<u>ไม่ควรเข้าห้องน้ำเพื่อทำธุระส่วนตัว</u>** หากต้องการเข้าห้องน้ำจริง ๆ จะต้องให้เหลือสมาชิก ในทีม 1 คน เพื่อแข่งขันต่อไป (ในรุ่นมัธยมต้น) ส่วนในรุ่นมัธยมปลาย ให้หยุดเวลาการแข่งขันทั้งสองฝ่าย และมีกรรมการอยู่ประจำโต๊ะ จนกว่าผู้เข้าแข่งขันจะกลับมา - ผู้เข้าแข่งขันตรงต่อเวลาเสมอ และต้องแข่งขันให้ครบทุกเกม หากออกจากการแข่งขันกลางคันด้วยเหตุอันไม่สมควร **<u>คณะกรรมการจะไม่พิจารณาผลการแข่งขัน และไม่ออกเกียรติบัตร</u>** - ระหว่างการแข่งขันไม่ควรมีกิจกรรมที่ทำลายสมาธิผู้เข้าแข่งขันคนอื่น เช่น - การรับประทานอาหารระหว่างแข่งขัน - การตะโกนหรือพูดคุยเสียงดัง - การเดินไปดูผู้เข้าแข่งขันโต๊ะอื่น / ประเภทอื่น และวิพากษ์วิจารณ์ **- <u>ไม่อนุญาต</u>** ให้ใช้โทรศัพท์มือถือ แท็บแล็ต อุปกรณ์พกเพลงพกพา ระหว่างการแข่งขัน ทั้งนี้ให้ฝากอุปกรณ์ดังกล่าวไว้กับครูที่ควบคุมนักเรียนมา หรือปิดอุปกรณ์ดังกล่าวเก็บไว้ในกระเป๋าพกพา - หลังจากการแข่งขันในแต่ละเกมเสร็จสิ้น และกรรมการรวมผลคะแนนขึ้นระบบแล้ว **<u>ผู้เข้าแข่งขันจะไม่มีสิทธิ์ทักท้วงผลการแข่งขันหรือคะแนนใหม่ย้อนหลัง</u>** เนื่องจากต่างฝ่ายต่างได้ลงชื่อยืนยันผลการแข่งขันไปแล้ว เพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าวที่จะเกิดขึ้น หากผู้เข้าแข่งขันเกิดข้อสงสัยในการนับคะแนน ตรวจสอบคำศัพท์ กติกาวิธีการลงคำศัพท์ ระหว่างแข่งขัน ให้**<u>หยุดนาฬิกาจับเวลา และ ถามกรรมการประจำศูนย์แข่งขันในทันที</u>**

***** กฎ กติกา การแข่งขันนี้เกิดขึ้นภายใต้ข้อตกลงในการประชุมคณะกรรมการประจำศูนย์แข่งขัน ระดับเขตพื้นที่ที่ได้รับการพิจารณาแล้ว การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด*****

ตัวอย่างการประกบคู่แบบ SWISS PAIRING

เกมที่ 1 เกมที่ 2

ทีม	WTL	คะแนนสะสม	คะแนนที่ทำได้	คะแนนคู่ต่อสู้	แต้มต่าง	แต้มต่างสะสม	WTL	คะแนนสะสม	คะแนนที่ทำได้	คะแนนคู่ต่อสู้	แต้มต่าง	แต้มต่างสะสม
1A	W	2	200	100	100	+100	W	4	200	100	100	+200
1B	L	0	100	200	100	-100	W	2	200	50	150	+50
1C	W	2	150	100	50	+50	L	2	100	200	100	-50
1D	L	0	100	150	50	-50	L	0	50	200	150	-200

เกมที่ 1 เกมที่ 2

ทีม	WTL	คะแนนสะสม	คะแนนที่ทำได้	คะแนนคู่ต่อสู้	แต้มต่าง	แต้มต่างสะสม	WTL	คะแนนสะสม	คะแนนที่ทำได้	คะแนนคู่ต่อสู้	แต้มต่าง	แต้มต่างสะสม
2A	L	0	290	300	10	-10	L	0	120	200	80	-90
2B	W	2	300	290	10	+10	L	2	250	350	100	-90
2C	W	2	100	80	20	+20	W	4	350	250	100	+120
2D	L	0	80	100	20	-20	W	2	200	120	80	+60

เกมที่ 3 (เรียงคะแนน และประกบคู่ SWISS PAIRING)

ทีม	คะแนนสะสม	แต้มต่างสะสม
1A	4	+200
2C	4	+120
2D	2	+60
1B	2	+50

แข่งขันกัน

แข่งขันกัน

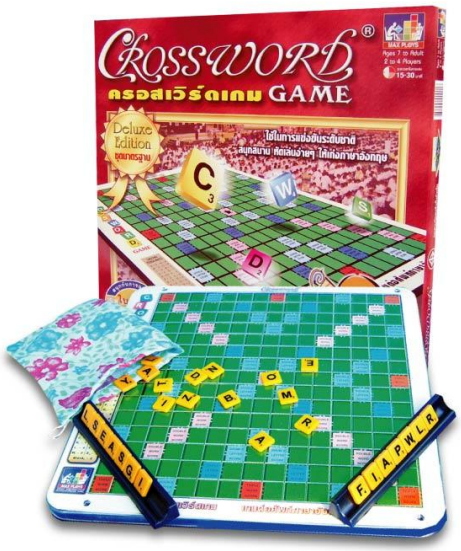
ทีม	คะแนนสะสม	แต้มต่างสะสม
1C	2	-50
2B	2	-90
2A	0	-90
1D	0	-200

แข่งขันกัน

แข่งขันกัน

อุปกรณ์ที่ทางศูนย์การแข่งขันจัดเตรียมไว้ให้

อุปกรณ์ครอสเวิร์ด มาตรฐาน



นาฬิกาจับเวลา (ไม่สามารถนับเวลาติดลบได้ ทางศูนย์แข่งขันจะให้นักเรียนตั้งเวลาเกินไว้ ฝ่ายละ 3 นาที รวม 25 นาที หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เวลาเกินให้หักเวลานับจาก 3 นาทีที่ตั้งเกินเอาไว้)

พจนานุกรมสำหรับ Challenge (ใช้โปรแกรม ZYZZYVA เวอร์ชั่น 3.1.0)

ตัวอย่างการกรอกใบ MASTER SCORE CARD

ผู้เล่น 1 ชื่อ-สกุล เด็กหญิงสมมุติ แชมป์ทุกงาน ชั้น ม.3
ผู้เล่น 2 ชื่อ-สกุล เด็กชายสมศักดิ์ แพ้ทุกเกม ชั้น ม.2
โรงเรียน บ้านทรายทอง จังหวัด ฉะเชิงเทรา
รุ่น ☐ ประถมฯ ☑ ม.ต้น ☐ ม.ปลาย สังกัด ☑ สพป. ☐ สพม.
ผู้ฝึกสอน นายภาณุวิชญ์ อินปัญญา โทรศัพท์ 081-002-00XX

ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด (Master Score Card)

CROSSWORD ครอสเวิร์ดเกม GAME

อันดับที่ 1

เบอร์โต๊ะ	เกมที่	W=ชนะ+2 T=เสมอ+1 L=แพ้+0	คะแนนสะสม	คะแนนที่ได้ (1)	คะแนนคู่ต่อสู้ (2)	ผลต่างคะแนน (3)=(1)–(2)	ผลต่างสะสม (4)=ผลรวม(3)	เริ่ม 1=ก่อน 2=หลัง	ชื่อคู่ต่อสู้ (ลายเซ็น)	ชื่อสถาบันของคู่ต่อสู้
7	1	W	2	399	325	+ 74	+ 74	1	อรรณพ	ร.ร.หนองอีแร้ง
	2	L	2	356	487	- 131	- 57	2	จารุวรรณ + อภิรดี	ร.ร.กะโหลกกะลา
1	3	W	4	623	235	+ Max	+ 193	1	วิกานดา	ร.ร.แพนด้าน้อย
	4	W	6	457	330	- 127	+ 320	1	มุก + ตอง	ร.ร.คลองสามโคก
3	5	T	7	355	355	0	+ 320	2	สิรินทรา	ร.ร.หนองหอยแครง
	6									
	7									
	8									
	9									
รอบชิงฯ ที่ 1		W	2	499	468	+ 31	+ 31	2	หทัยภัทร	ร.ร.บ้านไร่ดอน
		L	2	423	443	- 20	+ 11	1	หทัยภัทร	ร.ร.บ้านไร่ดอน

ตารางประกบคู่แข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 69
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (เกมที่ 1)
ให้ผู้เข้าแข่งขันจำเบอร์โต๊ะเกมที่ 1 เพื่อความสะดวกในการลงทะเบียน

โต๊ะ/ลำดับ	โรงเรียน	กลุ่ม	ลงชื่อ
1A	โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม	1	
1B	โรงเรียนบางมดวิทยา "สีสุกหวาดจวนอุปถัมภ์"	1	
1C	โรงเรียนแจงร้อนวิทยา	1	
1D	โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์	1	
2A	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี	1	
2B	โรงเรียนทวีธาภิเศกบางขุนเทียน	1	
2C	โรงเรียนอิสลามวิทยาลัยแห่งประเทศไทย	1	
2D	โรงเรียนวัดสังเวช	1	
3A	โรงเรียนทวีธาภิเศก	1	
3B	โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม	1	
3C	โรงเรียนมักกะสันพิทยา	1	
3D	โรงเรียนวัดสระเกศ	1	
4A	โรงเรียนวิมุตยารามพิทยากร	1	
4B	โรงเรียนศึกษานารีวิทยา	1	
4C	โรงเรียนไตรมิตรวิทยาลัย	1	
4D	โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน	1	
5A	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย	1	
5B	โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม	1	
5C	โรงเรียนวัดพุทธบูชา	1	
5D	โรงเรียนราชวินิต	1	
6A	โรงเรียนชิโนรสวิทยาลัย	1	
6B	โรงเรียนวัดราชบพิธ	1	
6C	โรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์ **(ชนะ Bye เกม 1)**	1	
7A	โรงเรียนสายปัญญา ในพระบรมราชินูปถัมภ์	1	
7B	โรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์	1	
7C	โรงเรียนสตรีวัดระฆัง **(ชนะ Bye เกม 1)**	1	

โต๊ะ/ลำดับ	โรงเรียน	กลุ่ม	ลงชื่อ
8A	โรงเรียนวัดบวรมงคล	1	
8B	โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน	1	
8C	โรงเรียนเทพศิรินทร์ (ชนะ Bye เกม 1)	1	
9A	โรงเรียนนวลนรดิศวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก	2	
9B	โรงเรียนราชวินิต มัธยม	2	
9C	โรงเรียนจินดามณี	2	
9D	โรงเรียนภาษานุสรณ์บางแค	2	
10A	โรงเรียนราชวินิตบางแคปานขำ	2	
10B	โรงเรียนวัดน้อยนพคุณ	2	
10C	โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์	2	
10D	โรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม	2	
11A	โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล	2	
11B	โรงเรียนมัธยมวัดสุทธาราม	2	
11C	โรงเรียนมหรรณพาราม	2	
11D	โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม	2	
12A	โรงเรียนวัดนวลนรดิศ	2	
12B	โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ	2	
12C	โรงเรียนโยธินบูรณะ	2	
12D	โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม	2	
13A	โรงเรียนมัธยมวัดเบญจมบพิตร	2	
13B	โรงเรียนวัดราชโอรส	2	
13C	โรงเรียนวัดรางบัว	2	
13D	โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน	2	
14A	โรงเรียนราชนันทาจารย์ สามเสนวิทยาลัย ๒	2	
14B	โรงเรียนสตรีวิทยา	2	
14C	โรงเรียนไชยฉิมพลีวิทยาคม	2	
14D	โรงเรียนวัดอินทาราม	2	
15A	โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย	2	
15B	โรงเรียนโยธินบูรณะ ๒ (สุวรรณสุทธาราม)	2	
15C	โรงเรียนโพธิสารพิทยากร	2	
15D	โรงเรียนมัธยมวัดดาวคนอง	2	

โต๊ะ/ลำดับ	โรงเรียน	กลุ่ม	ลงชื่อ
16A	โรงเรียนวีรสุนทร	2	
16B	โรงเรียนศึกษานารี	2	
16C	ศูนย์การเรียน เซนต์ ยอห์นบอสโก	2	
16D	โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย	2	
17A	โรงเรียนทีปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดน้อยใน) ในพระราชูปถัมภ์ฯ	2	
17B	โรงเรียนวัดราชาธิวาส	2	
17C	โรงเรียนสารสาสน์ธนบุรี	2	
17D	โรงเรียนทีปังกรวิทยาพัฒน์ (ทวีวัฒนา) ในพระราชูปถัมภ์ฯ	2	
18A	โรงเรียนสารสาสน์สุขสวัสดิ์	2	
18B	โรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรม	2	
18C	โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ **(ชนะ Bye เกม 1)**	2	
19A	โรงเรียนปัญญาวรคุณ	2	
19B	โรงเรียนฐานปัญญา	2	
19C	โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี **(ชนะ Bye เกม 1)**	2	

ตารางประกบคู่แข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 69
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (เกมที่ 1)
ให้ผู้เข้าแข่งขันจำเบอร์โต๊ะเกมที่ 1 เพื่อความสะดวกในการลงทะเบียน

โต๊ะ/ลำดับ	โรงเรียน	กลุ่ม	ลงชื่อ
1A	โรงเรียนบางมดวิทยา "สีสุกหวาดจวนอุปถัมภ์"	1	
1B	โรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์	1	
1C	โรงเรียนวัดสังเวช	1	
1D	โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน	1	
2A	โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม	1	
2B	โรงเรียนวัดสระเกศ	1	
2C	โรงเรียนราชวินิต	1	
2D	โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง	1	
3A	โรงเรียนเทพศิรินทร์	1	
3B	โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม	1	
3C	โรงเรียนอิสลามวิทยาลัยแห่งประเทศไทย	1	
3D	โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม	1	
4A	โรงเรียนสายปัญญา ในพระบรมราชินูปถัมภ์	1	
4B	โรงเรียนวัดราชบพิธ	1	
4C	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน	1	
4D	โรงเรียนศึกษานารีวิทยา	1	
5A	โรงเรียนไตรมิตรวิทยาลัย	1	
5B	โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์	1	
5C	โรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์	1	
5D	โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน	1	
6A	โรงเรียนทวีธาภิเศก	1	
6B	โรงเรียนชิโนรสวิทยาลัย	1	
6C	โรงเรียนวิมุตยารามพิทยากร	1	
6D	โรงเรียนวัดพุทธบูชา	1	
7A	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี	1	
7B	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา	1	
7C	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย **(ชนะ Bye เกม 1)**	1	

โต๊ะ/ลำดับ	โรงเรียน	กลุ่ม	ลงชื่อ
8A	โรงเรียนมักกะสันพิทยา	1	
8B	โรงเรียนสตรีวัดระฆัง	1	
8C	โรงเรียนทวีธาภิเศกบางขุนเทียน **(ชนะ Bye เกม 1)**	1	
9A	โรงเรียนวัดนวลนรดิศ	2	
9B	โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล	2	
9C	โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ	2	
9D	โรงเรียนมัธยมวัดดาวคนอง	2	
10A	โรงเรียนวัดราชาธิวาส	2	
10B	โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน	2	
10C	โรงเรียนวัดราชโอรส	2	
10D	โรงเรียนโยธินบูรณะ ๒ (สุวรรณสุทธาราม)	2	
11A	โรงเรียนราชนันทาจารย์ สามเสนวิทยาลัย ๒	2	
11B	โรงเรียนมัธยมวัดเบญจมบพิตร	2	
11C	โรงเรียนทีปังกรวิทยาพัฒน์ (ทวีวัฒนา) ในพระราชูปถัมภ์ฯ	2	
11D	โรงเรียนราชวินิตบางแคปานขำ	2	
12A	โรงเรียนวัดอินทาราม	2	
12B	โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี	2	
12C	โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม	2	
12D	โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย	2	
13A	โรงเรียนฐานปัญญา	2	
13B	โรงเรียนนวลนรดิศวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก	2	
13C	โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม	2	
13D	โรงเรียนมหรรณพาราม	2	
14A	โรงเรียนโยธินบูรณะ	2	
14B	โรงเรียนศึกษานารี	2	
14C	โรงเรียนไชยฉิมพลีวิทยาคม	2	
14D	โรงเรียนจินดามณี	2	
15A	โรงเรียนโพธิสารพิทยากร	2	
15B	โรงเรียนวัดรางบัว	2	
15C	โรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม	2	
15D	โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย	2	

โต๊ะ/ลำดับ	โรงเรียน	กลุ่ม	ลงชื่อ
16A	โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์	2	
16B	โรงเรียนปัญญาวรคุณ	2	
16C	ศูนย์การเรียน เซนต์ ยอห์นบอสโก	2	
16D	โรงเรียนศีลาจารพิพัฒน์	2	
17A	โรงเรียนราชวินิต มัธยม	2	
17B	โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์	2	
17C	โรงเรียนสตรีวิทยา	2	
17D	โรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรม	2	