

5. กติกาเพิ่มเติม

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเองได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) และนาฬิกาหรือโทรศัพท์ที่มีแอปพลิเคชันจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

5.2.1. รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 11x11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)

5.2.2. รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

5.3 เวลาในการแข่งขัน

5.3.1 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

5.3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนเพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

5.3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนาฬิกาหรือสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

5.3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

5.3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

5.3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญ ก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

5.3.7 ห้ามกรรมการตัดสินหากการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถประท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

5.3.8 กรณีไม่ใช้นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนก่อนเริ่มการแข่งขัน และต้องได้รับการยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม และต้องปฏิบัติตามกฎข้อ 5.3.7 โดยไม่มีการตัดเกม

5.4 การขอตรวจศัพท์ (Challenge)

5.4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลา การขอขานเล่นจะไม่ใช่เป็นผล

5.4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งชั้นลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน 30 วินาที)

5.4.3 การตรวจสอบคำศัพท์ ให้ใช้คอมพิวเตอร์หรือนิตบุ๊คในการตรวจคำศัพท์จากโปรแกรมที่ชื่อว่า Zyzzyva (ดาวน์โหลดจากลิงค์ในเพจ <https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>) โดยใช้ดิกชันนารี TWL06 หรือ OWL2.x ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ตโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต พีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขาลเล่นจึงให้หยุดเวลา คำว่าเบี้ย รูดถุงเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไป เช็กคำศัพท์ที่เครื่องขาลเล่น ห้ามตรวจคำศัพท์จากหนังสือศัพท์หรือพจนานุกรม การตรวจคำศัพท์ผู้เข้าแข่งขัน จะเป็นผู้ตรวจคำศัพท์ตนเองจากโปรแกรมตรวจคำศัพท์ กรรมการไม่สามารถบอกได้ว่าคำศัพท์คำนั้นมีหรือไม่มี

5.5 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

5.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

5.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

5.7.1 ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

5.7.2 ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

5.7.3 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

5.7.4 ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนสะสม 50 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

5.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น
หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

5.9 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

5.10 ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกา และมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย

5.11 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

5.12 ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขัน) และไม่ส่งเสียงดัง

หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย
แนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้
หาก เกิดปัญหาในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

5.13 กติกาและมารยาทในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

กลุ่มคอสเวิร์ด งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/groups/352702025126870/>

เพจคอสเวิร์ด เอแม็ท คาคม งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>