

ลำดับที่ 9

การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (A-Math) ประเภททีม / ประเภทเดี่ยว

กติกาการแข่งขัน

1. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นนักศึกษาในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
2. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องไม่เคยได้รับรางวัลชนะเลิศเหรียญทองอันดับ 1 จากการแข่งขันเวทีการแข่งขันนี้มาก่อน
3. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 3.1 นักศึกษาศาสาวิชาคณิตศาสตร์ ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน
 - 3.2 นักศึกษาศาสาวิชาคณิตศาสตร์ ประเภททีม จำนวน 2 คน
4. กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริ่งแบบ King of the Hill (KOTH.) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 3 เกม และรอบชิงชนะเลิศจำนวน 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันดังต่อไปนี้
เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อจบการแข่งขันในเกมที่ 1 ให้บันทึกผลการแข่งขันลงในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ดและส่งให้กรรมการเพื่อจัดลำดับคะแนน
เกมที่ 2 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจากจบเกมที่ 1 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 กับ 8, ไปเรื่อย ๆ
หลังจบการแข่งขันในเกมที่ 2 ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึก ผลการแข่งขันลงในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และส่งให้กรรมการเพื่อจัดลำดับคะแนน (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง)
เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับ คะแนน หลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, ไปเรื่อย ๆ
หลังจบการแข่งขันในเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึก ผลการแข่งขันลงในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และส่งให้กรรมการเพื่อจัดลำดับคะแนน (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง)
หมายเหตุ : ในรอบคัดเลือก แต่ละทีมจะชนะบายได้อย่างมาก 1 เกมเท่านั้น เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมได้มีส่วนร่วมกับการแข่งขันอย่างเท่าเทียมกัน ดังนั้น กรรมการอาจจะมีการสับเปลี่ยนทีมอื่นที่มีคะแนนสะสมรวม น้อยที่สุดและยังไม่ได้ชนะบาย ให้ชนะบายในเกมการแข่งขันในรอบถัดไป
5. หลังจากจบรอบคัดเลือกจำนวน 3 เกม จะนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนเป็นลำดับที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ 3 (รองชนะเลิศอันดับ 2) โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน-หลัง เพื่อความยุติธรรม
6. ระเบียบการแข่งขัน
 - 6.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครูสเวิร์ด เอ็มพีท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

6.2 อุปกรณ์การแข่งขัน คณะกรรมการมีการจัดเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันไว้ให้ทั้งหมด หากผู้เข้าแข่งขันต้องการนำอุปกรณ์มาใช้ในการแข่งขันเอง อุปกรณ์จะต้องประกอบด้วย กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นวางเบี้ย ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อมหาวิทยาลัยให้เรียบร้อย ในกรณีที่อุปกรณ์ที่ผู้เข้าแข่งขันนำมาเกิดความเสียหายหรือสูญหาย ทางผู้ดำเนินงานจะไม่รับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น

6.3 ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

7. เวลาในการแข่งขัน

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

7.2 หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดได้โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า "Scrabble Clock" หรือ "Chess Clock" เป็นต้น โดยนาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้

7.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถตรวจสอบและทดลองใช้งานนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

7.4 ก่อนแข่งขันให้ตรวจสอบปริมาณของแบตเตอรี่ที่เหลือให้เพียงพอต่อการแข่งขัน เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างการแข่งขัน

7.5 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษของวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที เช่น นาย A มีเวลาติดลบ -2.13 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกินไป 3 นาที และจะถูกหักคะแนน 30 คะแนน

7.6 กรณีไม่ใช้นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนก่อนเริ่มการแข่งขันและต้องได้รับคำยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม
หมายเหตุ : ในกรณีที่ "ไม่ใช้นาฬิกาจับเวลา หากผู้เล่นมีการใช้เวลานานจนเกินไป กรรมการอาจจะทำการตัดเกมการแข่งขัน โดยต้องได้รับความยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนด้วย

8. การขอตรวจสมการ (Challenge)

8.1 ผู้เล่นสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

8.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งขันลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งขันที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้น ๆ (เวลาในการขอโฮลด์ไม่เกิน 1 นาที)

9. คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้จะได้ 0 คะแนน

10. การจัดอันดับ ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะและเสมอ ก่อนเป็นอันดับแรก หากคะแนน เท่ากันให้ใช้แต้มผลต่าง (Difference) เป็นตัวตัดสิน

11. แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

11.1 แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม

11.2 เฉพาะในเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

11.3 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

12. การชนะบาย (Bye) ใช้ในกรณีที่คู่ต่อสู้ไม่มาแข่งขันในเวลาที่กำหนดผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะบายในเกมนั้น ๆ และจะได้ 100 แต้ม

13. การหยุดเกม (หยุดเวลา) จะใช้ในกรณีจำเป็นต้องหยุดเกม เมื่อพบปัญหาระหว่างการแข่งขัน เช่น ต้องการตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน หรือ มีตัวเบี้ยชำรุด หรือกรณีอื่น ๆ ที่ต้องการคำตัดสิน จากกรรมการ เป็นต้น ผู้เข้าแข่งขันสามารถหยุดเวลาได้ เพื่อให้กรรมการเข้ามาขจัดปัญหาดังกล่าว

หมายเหตุ : ไม่อนุญาตให้ผู้หยุดเกมเพื่อเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระ ให้แล้วเสร็จ ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม เพื่อป้องกันการทุจริตในการแข่งขัน แต่หากเกิดกรณีจำเป็นจริง ๆ กรรมการอาจจะอนุญาตให้ลุกจากโต๊ะได้ตามดุลพินิจของกรรมการ ทั้งนี้เพื่อความยุติธรรม ผู้เล่นอีกฝ่ายเมื่อลงสมการหรือเปลี่ยนเบี้ยหรือขอผ่าน (Pass) หลังจากจบตาของตนเองแล้ว สามารถทำให้เวลาของผู้เข้าแข่งขันที่ลุกไปจากโต๊ะระหว่างการแข่งขันเดินได้

14. ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

15. ให้ออกเบี้ยในระดับพันสายตา ไม่อนุญาตให้วางบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ ตามกฎกติกาการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้ หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการเข้ามาตักเตือนได้หากยังทำซ้ำ

16. การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้น ๆ ไม่ได้รับ รางวัลหรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์ จากการแข่งขันในปีถัดไป ทั้งนี้ให้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของกรรมการตัดสิน

17. ไม่อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนเข้ามาในบริเวณสนามแข่งขัน โดยสามารถอยู่พื้นที่ที่ฝ่ายดำเนินงานจัด ให้เพื่อป้องกันการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงป้องกันการให้คำปรึกษา การส่งสัญญาณต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งถือว่าเป็นการทุจริตในการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุยแนะนำผู้เข้าแข่งขันของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น หากเกิดปัญหาหรือข้อสงสัยในการ แข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้

ผู้ประสานงาน : อาจารย์ ดร. สุรเชษฐ์ บุญรักษ์ เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ 086-934-6049