



กิจกรรมการประกวด แข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74
ปีการศึกษา 2569

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	ป.1-3	ป.4-6	ป.1-6	ม.1-3		
1. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)		✓		✓	เดี่ยว	
2. การแข่งขันการเล่านิทาน (Story telling)	✓	✓		✓	เดี่ยว	
3. การแข่งขัน Spelling Bee	✓	✓			เดี่ยว	
4. การเขียนเรื่องสั้น ภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)		✓		✓	เดี่ยว	
5.การแข่งขันพูดภาษาจีน		✓		✓	ทีม 2 คน	
6. การแข่งขันต่อศัพท์ ภาษาอังกฤษ (Crossword)			✓	✓	ทีม 2 คน	
รวม	2	5	1	5		
รวม 6 กิจกรรม	13 รายการ					

1. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 1 คน
 - 2) นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 1 คน
 - 3) นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6 จำนวน 1 คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครอง ถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 หัวข้อเรื่องในการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้น ที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

3.1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6 หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมเวลาว่างและนันทนาการ และสุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

3.1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 – 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็น นามธรรมมากขึ้น)

3.1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6 หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 – 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับ การใช้แตกต่างกัน)

3.2 คณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน 8 - 10 หัวข้อ และลงมติเลือก 3 หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ นักเรียนมีสิทธิ์จับสลาก 2 ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง 1 หัวข้อ โดยให้เวลาเตรียมตัวก่อนการพูด 5 นาที ผู้เข้าแข่งขันจะพูดตามหัวข้อเรื่องที่จับสลากได้

3.3 เวลาในการแข่งขัน

- 1) ระดับชั้น ป. 4 - 6 ใช้เวลาในการพูด 3 - 4 นาที
- 2) ระดับชั้น ม. 1 - 3 ใช้เวลาในการพูด 4 - 5 นาที
- 3) ระดับชั้น ม. 4 - 6 ใช้เวลาในการพูด 5 - 6 นาที

3.4 เวลาในการพูด (บวก /ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ 1 คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

3.5 ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ หรือข้อมูลประกอบการพูด และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

3.6 ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

3.7 ไม่อนุญาตให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอยู่ในห้องหรือสถานที่จัดการแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านเนื้อหา (Content) 40 คะแนน ประกอบด้วย

- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวข้อเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน
- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organization of Speech)

10 คะแนน

- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) 10 คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จับสลากได้ 5 คะแนน

4.2 ด้านความคล่องแคล่วในทักษะภาษา (Language Competence and Fluency) 40 คะแนน ประกอบด้วย

- การใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty Level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & Connectors) 10 คะแนน

- ความสามารถด้านการออกเสียง การเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะการหยุดในช่วงจบประโยค (Pronunciation, stress, Intonation, rhythm, pausing and pace) 15 คะแนน

- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด (Tone) 10 คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้ 5 คะแนน

4.3 ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation) 15 คะแนน ประกอบด้วย

- ความสามารถในการสื่อถึงผู้ฟัง (Communication) 10 คะแนน
- บุคลิก ท่าทาง (Personality) 5

4.4 พูดในระยะเวลาที่กำหนด (Time) 5 คะแนน

หมายเหตุ : กรณีนักเรียนพูดไม่ตรงตามหัวข้อที่จับสลากได้ กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนเนื้อหาของเรื่อง que ที่พูดกรรมการจะตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา (Content) 40 คะแนน เป็น 0 คะแนน

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบการพูดสนทนา/พูดสุนทรพจน์

Scoring Rubric

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน	เนื้อหาที่มีความถูกต้องตามหัวข้อเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน	ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organization of Speech) 10 คะแนน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) 10 คะแนน	ความสามารถด้านการออกเสียง การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะการหยุดในช่วงจบประโยค 20 คะแนน
Excellent	13 – 15 Present ideas clearly. Be able to express ideas fluently.	9 – 10 Main idea, supporting idea, details, examples, and well organized.	9 - 10 New, relevant, and clear idea	16 – 20 Clear pronunciation. Use correct sentence and word stress. Produce clear sounds Key words are pronounced correctly.
Good	9 – 12 Present ideas well enough to be understood.	7 – 8 Miss some of the main ideas, supporting idea, details, and examples.	7 – 8 New, relevant, and quite clear idea	11 – 15 Occasionally mispronounce sounds or stress syllables or key words incorrectly; however, listeners can understand ideas.
Satisfactory	5 – 8 Speak with some hesitation but can communicate basic ideas.	4 – 6 Contain main idea, details, but no examples.	4 – 6 General, some what relevant, and unclear idea	6 – 10 May pronounce key words incorrectly or use inappropriate stress. Listeners can understand main ideas but may not understand all details.
Needs Improvement	1 – 4 Attempt to speak, but has difficulty communicating basic ideas.	1 – 3 Confusing main ideas and details with limited organization.	1 – 3 General, irrelevant, and unclear idea	1 – 5 Pronunciation makes meaning unclear which causes misunderstanding. Listeners cannot understand one or more important ideas.

หมายเหตุ : สามารถปรับใช้ในการให้คะแนน Impromptu Speech ได้

แหล่งที่มา : Cambridge University, UK และ ORTESOL 2008, Mt. Hood Community College

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ/ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น 3 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อน คลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ 2 ห้องเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน (อาจใช้มุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ 1) นักเรียนเข้ามาทีละคนตามลำดับก่อนเวลาพูด 7 นาที จากนั้นจับสลากหัวข้อเรื่อง แล้วเขียนเรื่องคร่าว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา 5 นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)

ห้องที่ 3 ห้องจัดการแข่งขัน

หมายเหตุ :

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังพูด ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันพูดจบก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องเพลงหรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการแข่งขันพูด
- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดนักเรียนและยืนพูดให้เห็นเต็มตัว

2. การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1 - 3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1) นักเรียนระดับชั้น ป.1 - 3 จำนวน 1 คน
- 2) นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 1 คน
- 3) นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 1 คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครอง
ถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่
ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของต่างประเทศ หรือนิทานอีสป

3.2 เวลาในการแข่งขัน

- 1) ระดับชั้น ป. 1 - 3 เวลา 4 - 5 นาที
- 1) ระดับชั้น ป. 4 - 6 เวลา 5 - 6 นาที
- 2) ระดับชั้น ม. 1 - 3 เวลา 6 - 7 นาที

(บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ 1 คะแนน

3.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งบทนิทาน จำนวน 5 ชุด ให้กรรมการตัดสินก่อนการแข่งขันล่วงหน้า 1 วัน นับ
หลังจากแจ้งวันที่แข่งขัน

3.4 ขณะแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ หรือข้อมูล
ประกอบการเล่านิทาน และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

3.5 ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

3.6 ไม่อนุญาตให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอยู่ในห้องหรือสถานที่จัดการแข่งขันในระหว่าง
การแข่งขัน

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 เนื้อเรื่อง (Content) ประกอบด้วย 35 คะแนน

- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย 15 คะแนน
- รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ (Form & Organization) 10 คะแนน
- ข้อคิดในการนำเสนอ (Moral) 10 คะแนน

4.2 ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา (Language Competence) ประกอบด้วย 60 คะแนน

- ใช้ภาษาถูกต้องคำศัพท์ โครงสร้างคำสนทนาและความเหมาะสมกับระดับชั้น 20 คะแนน
- ความสามารถด้านการออกเสียง (Pronunciation) 20 คะแนน
- การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง (Tone) 20 คะแนน

4.3 เล่าตามเวลาที่กำหนด (Time) 5 คะแนน

หมายเหตุ : การแต่งกายชุดนักเรียน โดยไม่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่อง

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น 2 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว

ให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ 2 ห้องจัดการแข่งขัน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังเล่นกีฬานาน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นกีฬานานจบก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องเพลงหรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการเล่นกีฬานาน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดนักเรียนและยืนพูดให้เห็นเต็มตัว

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

1. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว 3 - 5 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง
จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว 2 ชุด

2. พิธีกร 1 - 2 คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียน
ก่อนการแข่งขัน

3. กรรมการตัดสิน 3 - 5 คน ควรมีชาวต่างชาติ 1 คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

4. คณะกรรมการจับเวลา 1 คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย 3 สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่ม
เล่านิทานได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา 1 นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการเล่านิทาน แต่ผู้
สามารถพูดต่อได้ 30 วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัว และพูดหัวข้อ
นิทาน

5. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน 1 คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขันอาจมีความ
กดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน

- ส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน

6. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

1. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน 3 - 5 คน

2. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา 1 คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขต
พื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

3. การแข่งขันกิจกรรม Spelling Bee

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1-3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ป.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ป.1-3 จำนวน 1 คน
 - 2) ระดับชั้น ป.4-6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน ทำการแข่งขัน 2 รอบ

รอบที่ 1 กรรมการที่เป็นเจ้าของภาษา พูดย่อคำศัพท์คำละ 2 ครั้ง และพูดประโยคขยายที่มีคำศัพท์นั้น ๆ 2 ครั้ง เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าใจคำศัพท์ได้ดีขึ้น ผู้เข้าแข่งขันเขียนคำศัพท์ จำนวน 20 คำ ๆ ละ 5 คะแนน ลงในกระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ถ้าผู้เข้าแข่งขันในรอบที่ 1 ได้คะแนนเกินครึ่งหนึ่ง จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขันในรอบที่ 2

รอบที่ 2 มีรายละเอียด ดังนี้

- นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1-6
 - 1) ผู้ที่ผ่านเข้าสู่รอบที่ 2 จับสลากเรียงลำดับการแข่งขัน
 - 2) ผู้เข้าแข่งขันยืนตามลำดับการแข่งขันที่จับสลากได้
 - 3) แข่งขันทีละคนโดยเริ่มจากผู้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1 กรรมการพูดย่อคำศัพท์แต่ละคำ 1 ครั้ง และพูด ประโยคขยายที่มีคำศัพท์นั้น ๆ 1 ครั้ง
 - 4) ผู้เข้าแข่งขันสะกดคำ (เริ่มจับเวลาหลังจากกรรมการพูดย่อคำศัพท์และประโยคขยายเสร็จ 10 วินาที) หากสะกดคำศัพท์ถูกต้องให้รอบต่อไป หากสะกดคำผิด หรือไม่สะกดคำศัพท์ตามเวลาที่กำหนดข้างต้น ถือว่าตกรอบและต้องออกจากการแข่งขัน
 - 5) ทำการแข่งขันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะลำดับที่ 1
 - 6) คำศัพท์ที่ใช้ควรรอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

หมายเหตุ :

- 1. หากผู้เข้าแข่งขันไม่สะกดคำศัพท์ภายในเวลา 10 วินาที หลังจากกรรมการพูดย่อคำศัพท์ให้ถือว่าตกรอบและต้องออกจากการแข่งขัน
- 2. หากผู้เข้าแข่งขันใช้สิทธิ์ในการถามคำถาม ให้เริ่มจับเวลาหลังจากที่กรรมการตอบคำถามจากผู้เข้าแข่งขันเสร็จไปอีก 10 วินาที
- 3. ทำการแข่งขันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะลำดับที่ 1

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

ตรวจสอบจากการสะกิดคำถูกต้อง

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80-100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70-79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60-90 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

ระดับชั้นละ 3 คนหรือ 5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขันระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (native speaker) หรือ
2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ หรือ
3. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะเลิศในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

4. การเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1) นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 1 คน
- 2) นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 1 คน
- 3) นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6 จำนวน 1 คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครอง
ถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่
ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ภาพที่ใช้ในการแข่งขันควรเป็นภาพที่เกี่ยวกับโรงเรียน ประเพณีอันดีงาม สถานที่ท่องเที่ยวของไทย
ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในชุมชนของไทย หรือการรณรงค์สิ่งแวดล้อมในประเทศไทย และมี
คำที่กำหนดให้ใช้ในการบรรยายภาพประมาณ 5 – 15 คำ โดยคณะกรรมการจัดเตรียมภาพพิมพ์สี ขนาด A4
สามารถเห็นได้ชัดเจน จำนวน 5 ภาพ และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบในวันทำการแข่งขัน โดย กำหนดจำนวนคำใน
การเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพในแต่ละระดับชั้น ดังนี้

3.1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ไม่ต่ำกว่า 100 คำ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ประกอบ
ภาพ จำนวน 5 คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน
(กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน 40 นาที

3.1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ไม่ต่ำกว่า 150 คำ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ
จำนวน 10 คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณี
แก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน 50 นาที

3.1.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ไม่ต่ำกว่า 200 คำ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ
จำนวน 15 คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไข
คำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน 60 นาที

3.2 ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A4 และอุปกรณ์ประกอบการเขียน เพื่อใช้ในการแข่งขัน จำนวน ไม่เกิน 3 แผ่น โดยแสดงให้เห็นคณะกรรมการตรวจสอบก่อนการแข่งขัน

3.3 ประธานคณะกรรมการตัดสินเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน 1 ภาพ ก่อนการแข่งขัน

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1. ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย 30 คะแนน

- เนื้อหามีความสอดคล้องกับภาพการแข่งขันที่กำหนด 10 คะแนน
- เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่เขียน 10 คะแนน
- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ มีความน่าสนใจ กระชับ และเข้าใจง่าย สอดคล้องกับภาพที่กำหนด 5 คะแนน
- ลำดับข้อความ ความคิดต่อเนื่อง และความสอดคล้องกัน 5 คะแนน

2. ด้านการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย 30 คะแนน

- ลำดับการถ่ายทอดเป็นไปตามขั้นตอนรูปแบบการเขียน มีลำดับประโยคใจความหลัก และประโยคสนับสนุนที่สอดคล้องกัน 10 คะแนน
- ปรากฏใจความสำคัญ อย่างน้อย 1 ใจความของแต่ละย่อหน้า 5 คะแนน
- ใช้กลวิธีที่น่าสนใจในการถ่ายทอด เช่น ยกตัวอย่าง ทฤษฎี หลักปรัชญา สำนวน เป็นต้น 10 คะแนน
- สามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ 5 คะแนน

3. ด้านการสรุป ประกอบด้วย 25 คะแนน

- มีเนื้อหาสัมพันธ์กับส่วนเนื้อหาอื่น ๆ 5 คะแนน
- มีเนื้อหากล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง 5 คะแนน
- ใช้กลวิธีที่น่าสนใจในการสรุป ดึงดูดใจ เช่น สังเขปสาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลักตั้งคำถามให้ผู้อ่านฉุกคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ คำคม บทร้อยกรอง ฯลฯ 10 คะแนน
- ใช้คำที่กำหนดให้ ครอบคลุมจำนวนเกณฑ์ที่กำหนด 5 คะแนน

4. ด้านการใช้ภาษา ประกอบด้วย 15 คะแนน

- ใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ หรือสำนวนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม 10 คะแนน
- ร้อยเรียงประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเหมาะสม 5 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของ คณะกรรมการ ถือเป็นสิ้นสุด

หมายเหตุ : กรณีนักเรียนเขียนเนื้อเรื่องไม่ตรงตามภาพที่จับสลาก ให้กรรมการพิจารณาคัดคะแนนในส่วนเนื้อหา

5. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

ระดับชั้นละ 3 - 5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น 2 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับที่นั่งแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ 2 ห้องแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับที่นั่ง จากนั้นให้ประธานคณะกรรมการตัดสิน การแข่งขันเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน กรรมการแจ้งคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบการบรรยาย ภาพด้วยการติดบัตรคำ หรือเขียนคำบนกระดานที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนเรื่องราว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา 5 นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) แล้วจึงเริ่มการแข่งขัน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ ข้อมูลประกอบการเขียน หรือพจนานุกรมทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน
- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน ต้องให้การแข่งขันเสร็จสิ้นก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ให้คณะกรรมการนั่งประจำที่สามารถมองเห็นผู้เข้าแข่งขันได้อย่างทั่วถึง
- ผู้แข่งขันสวมชุดนักเรียน

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

1. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว 3 - 5 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากลำดับที่ นั่งให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว 2 ชุด

2. พิธีกร 1 - 2 คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียน ก่อนการแข่งขัน

3. กรรมการตัดสิน 3 - 5 คน ควรมีชาวต่างชาติ 1 คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

4. คณะกรรมการจับเวลา 1 คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน โดยกรรมการผู้จับเวลา ให้สัญญาณจำนวน 3 ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ 1 ให้สัญญาณเริ่มเขียน ครั้งที่ 2 ให้สัญญาณก่อนหมดเวลา 15 นาที และครั้งที่ 3 ให้สัญญาณหมดเวลา

5. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน 1 คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิญญูสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จะมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน
- ส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และพานักเรียนออกจากห้องแข่งขันเมื่อหมดเวลา

6. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวนักเรียน ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

1. มีหมายเลขอยู่มุมขวาด้านบนของโต๊ะทุกตัวตามจำนวนและลำดับผู้เข้าแข่งขัน

โดยมีการเว้นระยะห่างที่เหมาะสม มีความสะอาด ไม่มีร่องรอยและไม่มีพื้นผิวขรุขระ

2. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน 3 - 5 คน

3. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา 1 คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขต พื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

5. การแข่งขันพูดภาษาจีน

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1) นักเรียนระดับชั้น ป. 4 - 6
- 2) นักเรียนระดับชั้น ม. 1 - 3
- 3) นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

1.1 เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมี บิดา และมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำเนิดสำหรับนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิดที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นชาวเขาเผ่าต่าง ๆ ที่ไม่มีใบสูติบัตรและสำเนาทะเบียนบ้าน ชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็น ลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือน ว่ามีสัญชาติไทยให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

1.2 เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา ๒๕๖๕ ในหลักสูตร ปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภทในวิชาที่สมัครแข่งขัน ซึ่งจัดโดยโรงเรียนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขัน สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรือ อาศัยอยู่ ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน 6 เดือน

2. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

2.1 เอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.1) ที่เป็นปัจจุบัน โดยมีผู้อำนวยการโรงเรียนลงนามรับรอง พร้อมประทับตราโรงเรียน

หมายเหตุ ในเอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.1) ต้องแสดงผลการเรียนปีการศึกษา 2568 และต้องแสดง รายวิชาที่นักเรียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 และ 2 ของปีการศึกษา 2569 ด้วย (แม้จะยังไม่มีคะแนน) เพื่อแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการศึกษาภาษาที่สมัครแข่งขัน

2.2 สำเนาทะเบียนบ้าน ที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขัน ตาม คุณสมบัติข้อ 1.1 รับรองสำเนาถูกต้อง **โดยเซ็นตสด ด้วยปากกาสีน้ำเงิน**

2.3 หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ 1 ลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการ แทน เป็นผู้ลงนามรับรอง **(เซ็นตสด) พร้อมประทับตราโรงเรียน**

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบแล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีม จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

3. หัวข้อการแข่งขัน

ระดับประถมศึกษา : คุณครูของฉัน (我的老师)

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : โรงเรียนของฉัน (我的学校)

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ความใฝ่ฝันของฉัน (我的理想)

4. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

4.1 แข่งขันประเภททีม

4.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

4.2.1 ระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 2 คน

4.2.2 ระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 2 คน

4.2.3 ระดับชั้น ม.4 - 6 จำนวน 2 คน

5. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

5.1 การสมัครเข้าร่วมการแข่งขันให้ผู้แข่งขัน คุณครู หรือผู้ปกครองเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

5.2 หัวข้อการแข่งขันใช้เพียงหัวข้อเดียวในการแข่งขันทั้งระดับเขตพื้นที่ และระดับภาค (ดูรายละเอียดในข้อ 3)

5.3 กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน 30 นาที เพื่อชี้แจงกติกา และเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

5.4 ผู้แข่งขัน (ทั้งสองคน) จะต้องพูดตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมทั้งตอบคำถามของคณะกรรมการเกี่ยวกับสิ่งที่พูดไปแล้ว จำนวน 2 คำถาม

5.4.1 คณะกรรมการถามเป็นคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แข่งขันพูด (ถามและตอบด้วยภาษาที่สมัครแข่งขัน)

- ระดับ ป. 4 - 6 เป็นคำถามประเภทให้ตอบว่า ใช่/ไม่ใช่ หรือคำถามที่ให้ตอบด้วยคำหรือวลีสั้น ๆ

- ระดับ ม. 1 - 3 เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ

- ระดับ ม. 4 - 6 เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคที่สมบูรณ์

5.4.2 ในการถามคำถามแต่ละข้อ คณะกรรมการถามคำถามเป็นภาษาต่างประเทศ และให้ผู้แข่งขันตอบ ด้วยภาษาต่างประเทศ ในกรณีที่ผู้แข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ ให้คณะกรรมการถามซ้ำอีก 1 ครั้ง (อนุโลมให้คณะกรรมการอธิบายคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาต่างประเทศได้ตามความเหมาะสม) หากผู้แข่งขันไม่สามารถ ตอบได้ อนุโลมให้ตอบเป็นภาษาไทยได้ คะแนนที่ได้จะลดหลั่นลงไป (ดูรายละเอียดข้อ 6)

5.5 เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

- ระดับชั้น ป.4 - 6 ใช้เวลาในการพูด 3 นาที

- ระดับชั้น ม.1 - 3 ใช้เวลาในการพูด 3 นาที

- ระดับชั้น ม.4 - 6 ใช้เวลาในการพูด 4 นาที

หากใช้เวลาในการพูดเกินหรือน้อยกว่าเวลาที่กำหนดดังกล่าวข้างต้น แต่ไม่เกิน 30 วินาที จะไม่ตัดคะแนนหากเกินกว่า 30 วินาที ทุก 10 วินาที จะถูกตัด 1 คะแนน

5.6 อุปกรณ์ประกอบการพูด คือ ป้ายนิเทศที่ทำจากแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด ขนาด 65 x 81 เซนติเมตร (+ ไม่เกิน 3 เซนติเมตรโดยอนุโลม) จำนวนเพียง 1 แผ่นเท่านั้น (ใช้ได้ทั้งสองด้าน) โดยให้มีแต่เพียงภาพจำนวนไม่เกิน 10 ภาพเท่านั้น ห้ามเขียนข้อความอื่นใดบนป้ายนิเทศ หากภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มี ข้อความภาษาไทย ปรากฏอยู่ในภาพด้วยเล็กน้อย ก็สามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ ห้ามใช้ภาพที่มีข้อความที่เป็น ภาษาที่ใช้ในการแข่งขัน ปรากฏอยู่ในภาพหากผู้แข่งขันใช้อุปกรณ์ไม่ตรงตามที่กำหนด จะโดนตัดคะแนนทั้งสิ้น 9 คะแนน (คณะกรรมการตัดสินแต่ละคน จะหักคะแนนคนละ 3 คะแนนจากในหัวข้อเนื้อหาสาระ)

5.7 ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

6. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้โดยง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง	20 คะแนน
- ความถูกต้องทางภาษา	20 คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	20 คะแนน
- ท่าทางการนำเสนอ	20 คะแนน
- การทำงานเป็นทีม	5 คะแนน
- การใช้เวลาตามที่กำหนด	5 คะแนน
- การตอบคำถาม	10 คะแนน

การตอบคำถาม 10 คะแนน เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคำถาม

ความเข้าใจคำถาม	การตอบคำถาม	คะแนน
❖ ถามคำถามด้วยภาษาที่แข่งขัน	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาที่แข่งขัน	2.6-5
	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาไทย	0.5-2.5
❖ ถามคำถามที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย	ตอบคำถามที่แข่งขันได้อย่างถูกต้อง	0.5-2.5
	ตอบคำถามด้วยภาษาไทย	0

7. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

8. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาจีน / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

6.การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

1. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน 6 เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1 - 6

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3

1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ป.1 - 6 จำนวน 2 คน

2.2 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 2 คน

2.3 ประเภทเดี่ยว นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

- 1) โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด
- 2) ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน 5 เกม โดยกำหนดดังนี้
- 3) ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- 4) เขตที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบตัดสิน 2 เกมได้ โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน/หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้นรวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)
- 5) เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 - 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบ พบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งกับคู่แข่งทุกโรงเรียนโดยไม่ซ้ำกัน นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)
- 6) เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก 5 เกม โดยใช้ระบบแพ้ภัยแบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึก ผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

เกมที่ 2-5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มี ลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผล การแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ ทั้งนี้ หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ ทุกครั้ง จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอน และนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ 100% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่งแม้เพียงคนเดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก

- ห้ามจัดการแข่งขันโดยระบบการแข่งขันอื่นนอกเหนือจากระบบการแข่งขันเบื้องต้น เช่น แข่งแบบแพ้ตกรอบ, แบบแบ่งสาย, ลดจำนวนเกมการแข่งขัน หรือระบบอื่นใดที่ไม่ตรงกับเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น

- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกา และระเบียบเกณฑ์จัดการแข่งขัน

- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ผ่านเข้าสู่ระดับชาติ

4. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

5.1 คณะกรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา

1) ระดับชั้นละ 3 - 5 คน

2) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบ การแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกากการแข่งขันเป็นอย่างดี

3) เป็นผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยคัดเลือกจากผลงาน ประสิทธิภาพ และความสามารถตามความเหมาะสม

4) ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ผู้ฝึกสอนของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน สามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ เนื่องจากผู้ฝึกสอนจะเข้าใจกฎและกติกาของกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และเพื่อแก้ปัญหาในหลายปีที่ผ่านมา กรรมการ ที่มาตัดสินมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแข่งขันกิจกรรมนี้ไม่มากพอ อันส่งผลให้เกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้เข้าแข่งขัน **จึงอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถร่วมเป็นกรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนเองกำลังแข่งอยู่ หากเกิดปัญหาในคู่ของนักเรียนตนเอง ต้องให้กรรมการท่านอื่นมาตัดสินชี้ขาดแทน** แต่ยังสามารถให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกรรมการท่านอื่นได้เหมือนเดิม และจะต้องไม่ทำการสอนหรือชี้นำนักเรียนของตนเองระหว่างการแข่งขัน ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โดยมีประธานฯ และรองประธานฯ ควบคุมดูแล ผู้ได้รับมอบหมายปฏิบัติหน้าที่กรรมการ สามารถศึกษากฎกติกา ระเบียบข้อปฏิบัติ และการจัดการแข่งขัน ได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th>

5.2 คณะกรรมการระดับชาติ ดำเนินการจัดการแข่งขันและตัดสิน ให้ผู้รับผิดชอบระดับชาติของแต่ละภาค ประสานงานและสรรหาตามความเหมาะสม โดยสามารถประสานงานกับกรรมการจากส่วนกลางเพื่อช่วยแนะนำ รายชื่อกรรมการที่มีความรู้ความสามารถในภูมิภาคนั้น มาช่วยดำเนินการจัดการแข่งขัน เพื่อให้การจัดการแข่งขันมี ประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด สามารถติดต่อประสานงานเพื่อสรรหากรรมการได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

5.3 ข้อปฏิบัติสำหรับกรรมการ

1) การแข่งขันในแต่ละเกม เป็นการแข่งขัระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย ที่จะตัดสินกันเอง กรรมการไม่สามารถเข้าแทรกแซงการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในกรณีที่เกิดปัญหา หรือมีความเห็นไม่ตรงกันระหว่างผู้เล่น เช่น บอกผู้เล่นว่านับคะแนนผิด บอกผู้เล่นว่าคำศัพท์นั้นมีหรือไม่มี หรือบอกคำที่น่าจะมีแก่ผู้เล่น พุดแทรกแซงการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขันทำให้เกิดความลังเล พิมพ์คำศัพท์ใน การขาลเล่นจึงให้ผู้เข้าแข่งขัน (การขาลเล่นจ้ ผู้เข้าแข่งขันจะพิมพ์คำศัพท์เอง ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ยืนหรือนั่งใกล้ ผู้เข้าแข่งขันในระยะ 2 เมตร และส่งเสียงรบกวนผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น

2) การจัดสถานที่แข่งขัน หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตูห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อให้ผู้ฝึกสอนได้สังเกตการแข่งขัน โดยจัดพื้นที่ให้สำหรับผู้ฝึกสอน ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร ไม่ให้ผู้ฝึกสอนรบกวนการแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นไปตามกฎและกติกการแข่งขัน ซึ่งกรรมการจะต้องปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ปิดกั้นการสังเกตการณ์ และเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรึกษาวางแผนร่วมกับ ผู้ฝึกสอนได้ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเกม

3) กรรมการจะต้องติดประกาศผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบ เพื่อให้ผู้ฝึกสอน และผู้เข้าแข่งขันได้ตรวจสอบ

4) โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่สำหรับกรรมการ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th>

5) หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขันที่ไม่สามารถตัดสินใจได้ สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่น ๆ

6. ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

6.1 อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตการจัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัย สามารถสอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่นๆ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของผู้เข้าแข่งขัน

6.2 ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประกบคู่ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการแข่งขันในเกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขันเกมดังกล่าวไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประกบคู่การแข่งขันให้ถูกต้อง

6.3 ผู้ฝึกสอนต้องไม่รบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตการณ์ด้วยความสงบเรียบร้อย

หมายเหตุ อนุญาตให้มีผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์ หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวน ผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

7. กติกาเพิ่มเติม

7.1 กฎและกติกากการแข่งขัน ใช้กฎและกติกากการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอเชีย คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่าง จะระบุไว้ในหัวข้อนั้น ๆ

7.2 พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

- 1) รุ่นประถมศึกษา (ป.1 - 6) ใช้พจนานุกรม CSW24
- 2) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - 3) ใช้พจนานุกรม CSW24
- 3) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - 6) ใช้พจนานุกรม CSW24
- 4) โปรแกรมที่ใช้เล่นจะต้องแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็น

ชัดเจน

7.3 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดาน ที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เมื่อกรรมการเลือกกระดานของโรงเรียนใดเพื่อใช้ในการแข่งขัน ให้คงกระดานนั้นไว้ที่เดิม จนจบการแข่งขันโดยไม่ต้องย้ายตำแหน่งกระดาน

- 1) รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นประถมฯ กระดานขนาด 11 x 11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)
- 2) รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)
- 3) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มี

นาฬิกาให้ ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

7.4 การเล่นเกมเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

1) รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือ คำศัพท์หลักไว้เพียง 1 คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี่ยอักษรที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี่ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี่ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัวเบี่ยต่างหาก

2) การยกตัวเบี่ยคำเก่าออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงคำศัพท์ เช่น ทีม A ลงคำใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบคำเก่าออก ซึ่งแสดงถึง การยอมรับคำศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการขาลิ้นจ้ และเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

7.5 เวลาในการแข่งขัน

1) รุ่นประถมศึกษา ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที, รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย ใช้เวลาแข่งขัน ฝั่งละ 22 นาที เท่า ๆ กัน

2) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ แต่จะถูกลงโทษ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

3) ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรม จะยัง*ไม่ใช้กฎ* Forfeit Loss (ในกรณีที่ผู้เล่นเข้าแข่งขันใช้เวลาเกินครบ 5 นาที หรือ 10 นาที)

4) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคู่ใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็นแพ้ทั้ง 2 ทีม

5) ห้ามกรรมการใช้การจับเวลาแบบรวม เช่น ให้ใช้เวลารวม 44 นาที หากครบ 44 นาทีให้จบเกม แบบนี้ไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้ใช้เวลาฝั่งละเท่า ๆ กัน

6) ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น นอกเสียจากพิจารณาแล้วว่าสถานการณ์คะแนน ณ เวลานั้นมีผลต่างเกินกว่าคะแนนสูงสุด (Maximum) สามารถพิจารณาจบเกมได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบเหตุผลของการตัดจบเกมเสมอ หากมีการตัดเกมการแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริง ต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

7) ผู้เข้าแข่งสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

8) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

9) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

- ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรอดูท่าที่ฝั่งตรงข้ามว่าจะโฮลด์หรือชาเลนจ์หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)
- เมื่อมีการตัดสินใจชาเลนจ์ให้กด “หยุดเวลา”
- กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

10) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่ เหลือ และหากมาสาย 15 นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้ยาย

7.6 การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

- 1) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น 1 เทิร์น ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก 1 เทิร์น
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออก เอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์
- 2) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล
- 3) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง
- 4) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบี้ย การโฮลด์หรือชาเลนจ์จะไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย
- 5) ผู้เล่นมีสิทธิใช้เวลาโฮลด์ 1 นาที หากครบ 1 นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจว่าจะชาเลนจ์หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวาง เบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ
- 6) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อย ๆ
- 7) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ ดิกชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซี ที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่อง ส่วนตัวของผู้เล่นแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น
- 8) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่ำเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องชาเลนจ์

7.7 การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

1) เมื่อตัวเบี้ยหมดลงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแป้นหมุดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดค่าศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ย นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย 2 ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)

2) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น 0 ฝั่งละ 3 ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น 6 ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเลนจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย 2) ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปบวก ให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือนำ คะแนนตัวเบี้ยที่เหลือมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไร นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเบี้ยน้อยกว่า (วิธีนิยม)

* หมายเหตุ การลงหมุดก่อนไม่ได้หมายความว่าฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

7.8 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

7.9 การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

- 1) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน
- 2) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิดลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อย ก่อนการแข่งขันได้
- 3) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็ค คะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก 2 - 3 เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม โดยเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา ที่มีการยกคำออกจากกระดาน

7.10 การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ทีม ต้องบันทึกผลการแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

7.11 การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

- 1) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม
- 2) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีม ตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ
- 3) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

7.12 การจัดอันดับคะแนน ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับ ที่ถูกต้อง เช่น

อันดับ 1 ทีม A มี 6	คะแนน ผลต่างสะสม + 108
อันดับ 2 ทีม B มี 4	คะแนน ผลต่างสะสม + 175
อันดับ 3 ทีม C มี 4	คะแนน ผลต่างสะสม + 112
อันดับ 4 ทีม D มี 4	คะแนน ผลต่างสะสม + 42
อันดับ 5 ทีม E มี 2	คะแนน ผลต่างสะสม + 57
อันดับ 6 ทีม F มี 2	คะแนน ผลต่างสะสม - 79
อันดับ 7 ทีม G มี 2	คะแนน ผลต่างสะสม - 145
อันดับ 8 ทีม H มี 0	คะแนน ผลต่างสะสม - 130

7.13 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

- 1) ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม
- 2) ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม
- 3) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference
- 4) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่น ประถมศึกษา จะได้แต้มผลต่างสะสม 50 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

7.14 กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก กล่าวคือ สามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum) ของแต่ละรุ่น ในเกมที่เหลือ จะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปรอบชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขันชนะบายในเกม นั้น โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสม และผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบคัดเลือก และพิจารณา เทียบผล คะแนนระหว่างทีมอันดับ 1 กับทีมอันดับ 3 ตามเงื่อนไขดังนี้

- 1) เงื่อนไขที่ 1 **คะแนนสะสม** $< A >$ ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ 2 คะแนน หรือไม่ หากใช่ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2
- 2) เงื่อนไขที่ 2 **คะแนนผลต่างสะสม** $< B >$ ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น 2 เท่า ของ แต้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย

ตัวอย่าง Gibsonize ระดับประถมศึกษา ระดับเขตพื้นที่ รอบคัดเลือก 5 เกม แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 80 คะแนน $\times$ 2 เท่า = 160 คะแนน

อันดับ	ทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	< A > คะแนน สะสม	< B > ผลต่าง สะสม	คะแนนสะสมมากกว่า 2 คะแนน ผลต่างสะสม มากกว่า 160 คะแนน
1	A	4	4	0	0	8	+ 420	
2	B	4	3	0	1	6	+ 280	
3	C	4	3	0	1	6	+ 200	
4	D	4	3	0	1	6	+ 184	
5	E	4	2	0	2	4	+ 123	
6	F	4	2	0	2	4	+ 85	

จากตารางคะแนนตัวอย่าง ทีม A ที่อยู่อันดับหนึ่ง มีคะแนนสะสม มากกว่าทีม C อันดับสาม อยู่ 2 คะแนน ตรงตามเงื่อนไขที่ 1 และเมื่อตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2 จะเห็นว่า ทีม A มีผลต่างสะสมมากกว่าทีม C อยู่ 220 คะแนน ซึ่งมากกว่า 2 เท่าของคะแนนแต้มสูงสุดในเกมสุดท้าย (160 คะแนน) หมายความว่า ถึงแม้ทีม A จะแพ้ในเกมสุดท้าย ด้วยคะแนน Maximum และทีม C ชนะในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum ทีม C ก็ไม่สามารถมีอันดับแซงทีม A ได้ เพราะฉะนั้น ทีม A ก็ยังคงมีผลการแข่งขันเพียงพอที่จะเข้ารอบชิงชนะเลิศได้อยู่ดี

ในกรณีนี้ ทีม A จึงไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับทีม B ตามระบบ KOTH ในเกมสุดท้าย และไปรอชิงชนะเลิศได้เลย จึงทำให้การประกบคู่แข่งขันในรอบนี้เปลี่ยนไป จากเดิมที่ทีม A ต้องพบกับทีม B ก็เปลี่ยนเป็นทีม B พบกับทีม C, ทีม D พบกับทีม E, แทน

* รุ่นมัธยมศึกษา แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 200 คะแนน $\times$ 2 เท่า = 400 คะแนน

7.15 การจับตัวเบ้ ให้ผู้เล่นจับถุงเบ้ในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบ้โดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับถุงเบ้ต่ำกว่าสายตา ไม่วางถุงเบ้บนโต๊ะแล้วจับ จับเบ้ใต้โต๊ะ เปิดเบ้ใต้โต๊ะ แอบ มองตัวเบ้ในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบ้ที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

7.16 การเปลี่ยนเบ้ เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบ้ ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- 1) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบ้”
- 2) นำตัวเบ้ที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน
- 3) หยิบตัวเบ้จากถุงเบ้เท่ากับจำนวนเบ้ที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแป้นวางเบ้ หรือคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบ้ที่จะเปลี่ยน
- 4) หยิบเบ้ที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบ้

7.17 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดค่าศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลูกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้ แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียว จนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับ เข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

7.18 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

7.19 สามารถศึกษาข้อมูล ดาวนโหลดไฟล์ โปรแกรม เอกสาร และติดต่อประสานงานต่างๆ ได้ที่

Facebook Group : ครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th>

Facebook Page : ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

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

Line Group : Crossword กิจกรรมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับติดต่อสอบถามปัญหาหรือข้อสงสัยด่วน ระหว่างทำการแข่งขัน เพื่อช่วยในการตัดสินใจแก้ปัญหา ไขข้อสงสัยในการจัดการแข่งขัน เมื่อเกิดปัญหาให้ติดต่อทันที ไม่ควรรอให้จบการแข่งขัน เพื่อประโยชน์ในการจัดการแข่งขันสำหรับทุกฝ่าย

ดาวนโหลดเอกสารการเล่นและการแข่งขัน

<https://event.eduploys.com/sample-tally-sheet-by-eduploys/>