

## คู่มือการแข่งขันกิจกรรมการต่อคำศัพท์ภาษาไทย(คำคมเดิม) ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ประจำปี ๒๕๖๕ (อัปเดต ๑๐ มกราคม ๒๕๖๖)

### ข้อพึงปฏิบัติสำหรับคณะกรรมการตัดสิน

๑. ก่อนเริ่มการแข่งขัน ให้คณะกรรมการตัดสินศึกษาคติกาการแข่งขันให้ถูกต้อง และชี้แจงกติกา และระบบการแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขันให้ผู้ฝึกสอน และนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขันทราบ โดยสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติม และดาวน์โหลดเอกสารที่จำเป็นต้องใช้ในการแข่งขันได้จาก

Facebook : คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๖๕

<https://www.facebook.com/groups/๕๗๙๑๓๐๕๙๑๗๕๕๖๒๗๕/permalink/๕๗๙๑๓๒๑๑๕๗๕๕๔๗๕๑>

หรือทาง Line

[https://line.me/ti/g๒/xKqC๔TzizgVP๙๖๗RYAsnh๖SYfu๗FzgBovlbbQ?utm\\_source=invitation&utm\\_medium=link\\_copy&utm\\_campaign=default](https://line.me/ti/g๒/xKqC๔TzizgVP๙๖๗RYAsnh๖SYfu๗FzgBovlbbQ?utm_source=invitation&utm_medium=link_copy&utm_campaign=default)



๒. การจัดการแข่งขันให้ปฏิบัติตามเกณฑ์การแข่งขันอย่างเคร่งครัด เช่น กรณีมีทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป ในการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่การศึกษา จะแข่งขันรอบคัดเลือก ๕ เกม รอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม , จำนวนเกมที่ใช้ในการแข่งขันระดับชาติ แข่งขันรอบคัดเลือก ๖ เกม รอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม เป็นต้น (ไม่ได้ใช้ระบบแพ้คัดออก)

๓. การประกาศลำดับการแข่งขัน และผลประภคคีในแต่ละกระดาน คณะกรรมการตัดสินอาจกระทำไ้โดยวิธีการ ปิดประกาศบริเวณสนามแข่งขัน หรือทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือวิธีอื่น ๆ เพื่อความโปร่งใสในการแข่งขัน และก่อนเริ่มทำการแข่งขันในเกมต่อไป ควรให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน และคุณครูผู้ฝึกสอนได้มีโอกาสตรวจสอบความถูกต้องของผลการแข่งขันก่อน

๔. หากมีปัญหา หรือมีข้อสงสัยในระหว่างการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามผู้ประสานงานกิจกรรมการต่อคำศัพท์ภาษาไทย ตามรายชื่อท้ายคู่มือนี้ เพื่อแก้ปัญหาในระหว่างการแข่งขันให้เป็นไปด้วยความสะดวก เรียบร้อย

## ข้อพึงปฏิบัติสำหรับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

- ก่อนเริ่มการแข่งขันให้สอบถามกติกา ระบบการแข่งขันจากคณะกรรมการตัดสินให้เข้าใจ
- ควรศึกษากติกา วิธีการแข่งขัน ตามเกณฑ์การแข่งขันให้ถูกต้อง และจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับแข่งขันให้ครบถ้วนก่อนเริ่มการแข่งขัน โดยสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จาก

Facebook : คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๖๕

<https://www.facebook.com/groups/๕๗๙๑๓๐๕๙๑๗๕๕๖๒๗๕/permalink/๕๗๙๑๓๒๑๑๕๗๕๕๕๗๕๑>

หรือทาง Line

[https://line.me/ti/g๒/xKqC๔TzizgVP๙๖๗RYAsnh๖SYfu๗FzgB๐vlbbQ?utm\\_source=invitation&utm\\_medium=link\\_copy&utm\\_campaign=default](https://line.me/ti/g๒/xKqC๔TzizgVP๙๖๗RYAsnh๖SYfu๗FzgB๐vlbbQ?utm_source=invitation&utm_medium=link_copy&utm_campaign=default)

- เมื่อนักเรียนแข่งขันจบในแต่ละกระดาน ให้ตรวจสอบความถูกต้องของคะแนน และผลการแข่งให้ตรงกัน โดยให้โรงเรียนที่ชนะ และแพ้ ส่งใบส่งผลการแข่งขันแค่ ๑ ใบ ต่อ ๑ เกม วงกลมคะแนนให้ถูกต้อง พร้อมลงลายมือชื่อ ในใบส่งผลการแข่งขันเพื่อยืนยันผล และถ่ายรูปใบส่งผลไว้เป็นหลักฐานทุกครั้ง (ขั้นตอนการส่งผลการแข่งขันสามารถศึกษาได้ที่ <https://www.youtube.com/watch?v=Bpc-๙๘BzzJY> )

เกมที	ประเภท			รุ่น		
	โรงเรียนผู้ชาย-			โรงเรียนผู้แพ้		
ชื่อ				ชื่อ		
ชื่อ				ชื่อ		
คะแนน				คะแนน		
0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9

- หลังส่งใบส่งผลการแข่งขัน ให้บันทึกผลการแข่งขันลงในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) ให้ตรงตามที่ส่งผลการแข่งขันต่อคณะกรรมการ และเมื่อแข่งขันครบทุกเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) ต่อคณะกรรมการตัดสิน
- เมื่อกรรมการประกาศผลประกบคู่ในแต่ละเกม ให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของคะแนนสะสม ผลต่างสะสมของตนเอง หากเห็นว่าไม่ถูกต้อง ให้แสดงรูปถ่ายใบส่งผลต่อคณะกรรมการ เพื่อดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้องก่อนเริ่มทำก่อนแข่งขันในเกมต่อไป
- หากมีข้อสงสัยในกติกาการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถาม ผู้ประสานงานกิจกรรมการต่อคำศัพท์ภาษาไทยตามรายชื่อท้ายคู่มือนี้

## กติกาการต่อคำศัพท์ภาษาไทยเบื้องต้น

### อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

#### ๑. กระดานแข่งขัน โดยช่องต่างๆบนกระดานแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท ดังนี้

๑.๑ ช่องปกติ คือช่องสำหรับวางตัวเบี้ยพลาสติก เมื่อนำตัวเบี้ยมาวางทับช่องนี้จะได้คะแนนตาม ค่าของตัวเบี้ยนั้น

๑.๒ ช่องสำหรับวางสระ หรือวรรณยุกต์ (ช่องเล็กสี่เหลี่ยม) ใช้สำหรับวางสระ ที่อยู่ด้านบน หรือ ด้านล่างพยัญชนะ เช่น สระอิ สระอี สระอุ สระอู หรือใส่วรรณยุกต์ ซึ่งสามารถสมมุติสระ และวรรณยุกต์ ดังกล่าวมาเติมได้ เนื่องจากไม่มีคะแนน แต่ต้องแจ้งฝ่ายตรงข้ามให้ทราบทุกครั้งที่สมมุติสระ และวรรณยุกต์ขึ้น

๑.๓ ช่องคะแนนพิเศษ มี ๖ ประเภท ดังนี้

- ช่องสีชมพู ( ๒ เท่าของคำ ) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนสองเท่าของทั้งคำกรณีช่องสีชมพูที่กลางกระดาน เมื่อเริ่มต้นเกมจะได้คะแนนสองเท่าของทั้งคำที่ลง และ เมื่อในตาการเล่นต่อไป หากมีการลงตัวเบี้ยมาทับช่องสีชมพูกลางกระดานใหม่ ก็จะได้คะแนนเป็นสองเท่าของทั้งคำใหม่เช่นกัน

- ช่องสีแดง ( ๓ เท่าของคำ ) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้จะได้คะแนนสามเท่าของทั้งคำที่ลงมาทับ

- ช่องสีฟ้า ( ๒ เท่าของตัวอักษร ) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้จะได้คะแนนเป็นสองเท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

- ช่องสีเขียว ( ๓ เท่าของตัวอักษร ) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนน สามเท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

- ช่องสีส้ม ( ๔ เท่าของตัวอักษร ) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนน สี่เท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

- ช่องสีม่วง ( ๕ เท่าของตัวอักษร ) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนน ห้าเท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

#### ๒. ตัวเบี้ย แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๒.๑ เบี้ยพลาสติก ประกอบไปด้วยพยัญชนะ และสระที่ใช้เติมหน้าหรือหลังพยัญชนะ เช่น สระอะ สระอา สระเอ สระแอ สระโอ รวมถึงตัวว่าง ที่สามารถใช้แทนพยัญชนะ หรือสระที่ใช้เติมหน้าหรือหลังพยัญชนะได้ โดยเบี้ยพลาสติกแต่ละตัวจะมีคะแนนระบุไว้ข้างๆ เช่น ก๑ หมายถึง ก มี ๑ คะแนน เบี้ยพลาสติก มีจำนวนรวมทั้งหมด มี ๑๐๔ ตัว ดังนี้

ก๑	มี 4 ตัว	ข๓	มี 2 ตัว	ค๒	มี 2 ตัว
ฃ/ช๒	มี 1 ตัว	ง๑	มี 3 ตัว	จ๒	มี 2 ตัว

ณ <sub>๑</sub>	มี 1 ตัว	ช <sub>๓</sub>	มี 2 ตัว	ณ/ษ <sub>๔</sub>	มี 1 ตัว
ฤ/ฦ <sub>๗</sub>	มี 1 ตัว	ฐ/ฑ <sub>๖</sub>	มี 1 ตัว	ฌ/ฦ <sub>๗</sub>	มี 1 ตัว
ด <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว	ต <sub>๓</sub>	มี 2 ตัว	ถ <sub>๔</sub>	มี 1 ตัว
ท <sub>๒</sub>	มี 2 ตัว	ธ <sub>๔</sub>	มี 1 ตัว	น <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว
บ <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว	ป <sub>๓</sub>	มี 2 ตัว	ผ <sub>๓</sub>	มี 1 ตัว
ฝ <sub>๔</sub>	มี 1 ตัว	พ <sub>๓</sub>	มี 2 ตัว	ฟ <sub>๔</sub>	มี 2 ตัว
ภ <sub>๗</sub>	มี 1 ตัว	ม <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว	ย <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว
ร <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว	ล <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว	ว <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว
ศ/ญ <sub>๖</sub>	มี 1 ตัว	ส <sub>๓</sub>	มี 3 ตัว	ห <sub>๔</sub>	มี 2 ตัว
ฬ/ญ <sub>๔</sub>	มี 1 ตัว	อ <sub>๑</sub>	มี 3 ตัว	ฮ/ภ <sub>๖</sub>	มี 1 ตัว
า <sub>๑</sub>	มี 5 ตัว	ำ <sub>๒</sub>	มี 2 ตัว	เ <sub>๑</sub>	มี 5 ตัว
แ <sub>๒</sub>	มี 4 ตัว	ไ <sub>๒</sub>	มี 2 ตัว	ใ <sub>๒</sub>	มี 2 ตัว
โ <sub>๒</sub>	มี 3 ตัว	ะ <sub>๑</sub>	มี 6 ตัว	ตัวว่าง ๐	มี 4 ตัว

### หมายเหตุ

ตัว ฤ หรือ ฦ นั้น เนื่องจาก ฦ ไม่มีในเบรียพลาสติก มีเฉพาะ ฦ แต่ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ตัวว่าง แทน ฦ ได้ สำหรับเบรียพลาสติกที่มี ๒ ตัวอักษรในเบรียเดียว (ตัวเบรียพิเศษ) เช่น ฬ/ญ๔ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกใช้ตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งในการนำไปลงในกระดานได้ และจะเป็นตัวอักษรดังกล่าวไปตลอดทั้งเกม

๒.๒ เบรียกระดาษ ที่เป็นวรรณยุกต์ และสระบางตัวที่เติมด้านบน และด้านล่างพยัญชนะ เบรียเหล่านี้ไม่มีคะแนน แต่ใช้ช่วยในการสร้างคำศัพท์ ผู้เล่นสามารถหยิบมาเติมได้ หรือสามารถสมมุติมาใช้ได้ตามที่ต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องหยิบมาเติมจริงๆ

๓. แป้น สำหรับวางตัวเบรีย ใช้สำหรับวางเบรียพลาสติก โดยผู้เข้าแข่งขันต้องจับตัวเบรียจำนวน ๘ ตัวมาวางให้เต็มแป้นเสมอ จนกว่าเบรียจะหมดถุง





## วิธีการกรอกใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card)

ผู้เล่น 1 ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_

ผู้เล่น 2 ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_

โรงเรียน \_\_\_\_\_ จังหวัด \_\_\_\_\_

รุ่น  ประถมฯ  ม.ต้น  ม.ปลาย  สังกัด  สพป.  สทม.

ผู้ฝึกสอน \_\_\_\_\_ โทรศัพท์ \_\_\_\_\_

**ใบบันทึกผลการแข่งขัน**  
**(MASTER SCORE CARD)**

อันดับที่ \_\_\_\_\_

การต่อคำศัพท์ภาษาไทย

เบอร์ โต๊ะ	เกม ที่	W=ชนะ+2 T=เสมอ+1 L=แพ้+0	คะแนน สะสม	คะแนน ที่ได้ (1)	คะแนน คู่ต่อสู้ (2)	ผลต่าง คะแนน (3)=(1)-(2)	ผลต่างสะสม (4)=ผลรวม(3)	เริ่ม 1=ก่อน 2=หลัง	ชื่อคู่ต่อสู้ (ลายเซ็น)	ชื่อสถาบัน ของคู่ต่อสู้
๑	1				๕	6	7	8	9	10
๒	2									
	3									
๓	4									
๔	5									
	6									
	7									
	8									
	9									
รอบชิงฯ ที่ _____										

๑. เบอร์โต๊ะ หมายถึง เลขที่นั่ง สำหรับผู้เข้าแข่งขันในแต่ละเกม โดยกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันที่ได้ หมายเลข ๑ แข่งกับ หมายเลข ๒ / หมายเลข ๓ แข่งกับ หมายเลข ๔ / หมายเลข ๕ แข่งกับ หมายเลข ๖...ไปเรื่อยๆจนครบทุกทีม (ในการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ใช้วิธีจับฉลากเบอร์โต๊ะ โดยให้แต่ละโรงเรียนส่งตัวแทนออกมาจับหมายเลขโต๊ะ)

๒. ช่อง W T L คือ ช่องสำหรับบันทึกผลการแข่งขันในแต่ละเกม

- ทีมที่ชนะ ให้บันทึกตัว W (เท่ากับ ๒ คะแนน)
- ทีมที่เสมอ ให้บันทึกตัว T (เท่ากับ ๑ คะแนน)
- ทีมที่แพ้ ให้บันทึกตัว L (เท่ากับ ๐ คะแนน)

๓. ช่องคะแนนสะสม เป็นช่องที่มีผลต่อการจัดอันดับการแข่งขันเป็นลำดับแรก โดยทีมที่ชนะในแต่ละเกมจะได้ คะแนนสะสม ๒ คะแนน และจะต้องสะสมไปในทุกๆเกม เช่น หากแข่งขันครบ ๖ เกม แล้วชนะทุกเกม จะมี คะแนนสะสม ๑๒ คะแนน หรือหากชนะเพียง ๒ เกม จะมีคะแนนสะสม ๔ คะแนน

๔. ช่องคะแนนที่ได้ หมายถึงช่องสำหรับบันทึกคะแนนฝ่ายตัวเองที่ทำได้ในแต่ละเกม

๕. ช่องคะแนนคู่ต่อสู้ หมายถึงช่องสำหรับบันทึกคะแนนฝ่ายคู่แข่งที่ทำได้ในแต่ละเกม

๖. ช่องผลต่างคะแนน ให้นำคะแนนที่ทำได้ในแต่ละเกมของฝ่ายตัวเอง ลบด้วยคะแนนที่ทำได้ในแต่ละเกมของฝ่ายคู่แข่ง

๗. ช่องผลต่างสะสม หมายถึง ช่องสำหรับบันทึกผลต่างคะแนน โดยสะสมรวมกับผลต่างคะแนนจากเกมก่อนหน้าไปทุกๆเกม ซึ่งมีผลต่อการจัดอันดับที่ในการแข่งขันรองจากช่องคะแนนสะสม
๘. ช่องเริ่มก่อนหลัง โดยกำหนดให้ฝ่ายที่เริ่มลงคำแรกบนกระดานกรอกเลข ๑ ฝ่ายที่เริ่มลงคำบน กระดานที่หลังกรอกเลข ๒
๙. ช่องคู่ต่อสู้ เป็นช่องสำหรับให้ฝ่ายคู่แข่งลงลายมือชื่อรับรองผลการแข่งขันในแต่ละเกม
๑๐. ช่องชื่อสถาบันคู่ต่อสู้ เป็นช่องสำหรับกรอกชื่อสถาบันฝ่ายคู่แข่ง

ตัวอย่างการกรอกใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card)

เบอร์โต๊ะ	เกม	W=ชนะ+2 T=เสมอ+1 L=แพ้+0	คะแนนสะสม <sup>3</sup>	คะแนนที่ได้ (1)	คะแนนคู่ต่อสู้ (2)	ผลต่างคะแนน (3)=(1)-(2)	ผลต่างสะสม (4)=ผลรวม(35)	เริ่ม 1=ก่อน 2=หลัง	ชื่อคู่ต่อสู้ (ลายเซ็น)	ชื่อสถาบันของคู่ต่อสู้	
1	10	1	W	2	750	430	+320	+250	1	วิทยา	บ้านคนเก่ง
2	1	2	W	4	500	450	+50	+300	2	นภา	วัดสามัคคี
6	1	3	L	4	300	301	-1	+299	8	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น
7	3	4	T	5	400	400	0	+299	2	สามารถ	หนองแวงบึงงาม
	2	5	W	7	510	300	+210	+509	1	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น
	1	6	W	9	700	690	+10	+519	1	อโนทัย	บ้านป่าแดง
	7										
	8										
	9										
รอบชิงฯ ที่ _____		L	0 <sup>9</sup>	200	202	-2	-2	2	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น	
		W	2	565	560	+5	+3	1	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น	

- ผู้เข้าแข่งขันต้องนั่งประจำที่นั่งหมายเลข ๑๐ ในการแข่งขันเกมที่ ๑ และทำการแข่งขันกับทีมที่นั่ง ประจำหมายเลข ๙ ( ทีมที่นั่งหมายเลข ๑ แข่งกับ ๒ , ๓ แข่งกับ ๔ ...ไปเรื่อยๆ)
- ทีมเป็นฝ่ายชนะ จึงกรอก W ในช่อง WTL
- ทีมที่ชนะ จะได้คะแนนสะสม ๒ คะแนน
- นำคะแนนฝ่ายตัวเอง ๓๕๐ ลบ คะแนนฝ่ายคู่แข่ง ๔๓๐ เท่ากับ ผลต่าง ๓๒๐ แต้ม
- เมื่อผลต่างในเกมที่ ๑ ได้ ๓๒๐ แต้ม ถือว่าเกินคะแนนสูงสุดที่จะแพ้ชนะกันได้ในแต่ละเกม (Maximum Difference) จึงได้ผลต่างสะสม ๒๕๐ แต้ม ( ๒๕๐ แต้มคือจำนวนผลต่างที่จะแพ้ชนะกันได้ในแต่ละเกม)
- เมื่อชนะในเกมที่ ๒ จึงได้คะแนนสะสมบวกเพิ่มอีก ๒ คะแนน รวมกับคะแนนสะสมเกมแรก ๒ คะแนน จึงเป็น ๔ คะแนน
- ทีมเป็นฝ่ายแพ้ จึงกรอก L ในช่อง WTL
- จากเกมที่ ๒ มีผลต่างสะสมอยู่ ๓๐๐ แต้ม เมื่อแพ้ในเกมที่ ๓ ด้วยผลต่าง ๑ แต้ม ผลต่างสะสมจึงเป็น  $300 - 1 = 299$  แต้ม

๙. ในรอบชิงชนะเลิศ ให้เริ่มนับคะแนนสะสมใหม่ โดยไม่นำผลการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศไปรวมกับผลการแข่งขันในรอบคัดเลือก

๑๐. จากผลการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศจะเห็นได้ว่า ผลัดกันแพ้ชนะกับฝ่ายคู่แข่ง แต่เนื่องจากในเกมชิงชนะเลิศที่แพ้ แพ้ด้วยผลต่าง ๒ แต้ม แต่ชนะด้วยผลต่าง ๕ แต้ม ดังนั้น ผลต่างสะสมในรอบชิงชนะเลิศจึงมี ๓ แต้ม ซึ่งดีกว่าทีมคู่แข่งที่ -๓ จึงทำให้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ ๑

๑๑. ให้ผู้เข้าแข่งขันฝ่ายตรงข้ามลงลายมือชื่อ และชื่อสถาบัน การลงลายมือชื่อคือการยอมรับผลการแข่งขัน ในแต่ละเกมแล้ว จะไม่มีการแก้ไขผลการแข่งขันในกระดานนั้นๆ อีก และให้อยู่ในดุลยพินิจของกรรมการ ดังนั้น หากผู้เข้าแข่งขันยังมีปัญหาในผลการแข่งขันอยู่ ให้รีบแจ้งคณะกรรมการเพื่อแก้ปัญหาทันที

สามารถ download ใบบันทึกคะแนน , ใบบันทึกผลการแข่งขัน และเอกสารที่จำเป็นอื่นๆ ได้ที่


Facebook : คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๖๕

<https://www.facebook.com/groups/๕๗๙๑๓๐๕๙๑๗๕๕๖๒๗๕/permalink/๕๗๙๑๓๒๑๑๕๗๕๕๕๗๕๑>

หรือทาง Line

[https://line.me/ti/g๒/xKqC๔TzizgVP๙๖๗RYAsnh๖SYfu๗FzgB๖vlbbQ?utm\\_source=invitation&utm\\_medium=link\\_copy&utm\\_campaign=default](https://line.me/ti/g๒/xKqC๔TzizgVP๙๖๗RYAsnh๖SYfu๗FzgB๖vlbbQ?utm_source=invitation&utm_medium=link_copy&utm_campaign=default)

๖. โปรแกรมนาฬิกาจับเวลา โดยสามารถใช้โปรแกรมจับเวลาฟรีได้



**Amath Clock**

Piyawat Rakrawee

มีโฆษณา

ถอนการติดตั้ง

เล่น

พร้อมใช้งานบนอุปกรณ์อื่นๆ ▼

มีอะไรใหม่ ● →

อัปเดตล่าสุด 26 ธ.ค. 2565

- แก้ปัญหาการแสดงผลเวลาเทิร์น

รีวิวของคุณ

S

siggawat kringsantie

★★★★★ 27/10/18

⋮

แก้ไขรีวิว

ข้อมูลติดต่อของนักพัฒนาซอฟต์แวร์ ▼





ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๖๕ กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้นาฬิกาจับเวลา หรือ แท็บเล็ตพีซี หรือ สมาร์ทโฟนในการจับเวลา โดยกำหนดเวลาให้ฝ่ายละ ๒๒ นาที รวมสองฝ่าย ๔๔ นาที หากมีการใช้เวลาเกิน จะต้องติดลบนาทีละ ๑๐ คะแนน โดยเศษของนาทีคิดเป็น ๑ นาที และหากใช้เวลาจนติดลบ รวมกันทั้งสองฝ่าย รวมเวลาแข่งขันเกิน ๖๐ นาที ให้คณะกรรมการทำการตัดเกม ให้จบเกมแข่งขันในเกมนั้นๆ โดยการตัดเกมจะต้องให้ผู้แข่งขันฝ่ายที่เริ่มลงค่านกระดานทีหลัง เป็นฝ่ายได้ลงค้ำสุดท้ายก่อนที่จะตัดเกม และให้นำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่บนแป้นของแต่ละฝ่าย มาหักลบกับคะแนนที่แต่ละฝ่ายทำได้ในเกมนั้น (ไม่ต้องคูณสอง)

### ตัวอย่าง

- ฝ่าย A มีคะแนน ๖๕๐ คะแนน ใช้เวลาติดลบ ๑๐ นาที เหลือเบี้ยบนแป้น ๔ ตัว คือ ห๔ ส๓ ค๒ อ๑ โดยเป็นฝ่ายได้ลงค้ำแรกบนกระดาน

- ฝ่าย B มีคะแนน ๕๘๐ คะแนน ใช้เวลาติดลบ ๗ นาที เหลือเบี้ยบนแป้น ๗ ตัว คือ ก๑ ร๑ ะ๑ จ๒ ๑๑ ย๑ พ๓ โดยเป็นฝ่ายได้เริ่มเล่นบนกระดานทีหลัง

จะเห็นว่าเวลาของฝ่าย A และฝ่าย B ใช้เวลาฝ่ายละ ๒๒ นาทีแล้วจนครบแล้ว และติดลบเวลา เมื่อรวมเวลาทั้งสองฝ่ายที่ใช้ฝ่ายละ ๒๒ นาที เป็น ๔๔ นาที บวกกับเวลาที่ติดลบ A ๑๐ นาที B ๗ นาที จะได้  $๔๔ + ๑๐ + ๗ = ๖๑$  นาที เห็นได้ว่าเกิน ๖๐ นาทีแล้ว ให้กรรมการดำเนินการตัดเกมเมื่อพบ หรือผู้เข้าแข่งขันแจ้งให้ทราบ โดยต้องให้ B เป็นคนลงค้ำสุดท้ายก่อนจะตัดเกม

**จากตัวอย่าง** หาก B ลงค้ำว่า กระจาย ได้ ๔๗ คะแนน เมื่อนำมารวมกับคะแนนที่มีอยู่เดิม ๕๘๐ คะแนน และลบกับคะแนนตัวเบี้ยที่ยังเหลืออยู่บนแป้น คือ พ๓ และลบกับคะแนนเวลาที่ติดลบอีก ๗ นาที เท่ากับ ๗๐ แต้ม จะได้  $๔๗ + ๕๘๐ - ๓ - ๗๐ = ๕๕๔$  คะแนน

ส่วน A เดิมมีอยู่ ๖๕๐ คะแนน ลบกับคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่บนกระดาน ๔ ตัว คือ ห๔ ส๓ ค๒ อ๑ เท่ากับ ๑๐ คะแนน ลบกับคะแนนเวลาที่ติดลบอีก ๑๐ นาที เท่ากับ ๑๐๐ แต้ม จะได้

$$๖๕๐ - ๑๐ - ๑๐๐ = ๕๔๐ \text{ คะแนน}$$

ดังนั้นในเกมนี้ B จึงเป็นฝ่ายชนะไปด้วยคะแนน  $๕๕๔ - ๕๔๐ = ๑๔$  คะแนน

### การกดยุคนาฬิกา

ผู้เข้าแข่งขันจะกดยุคเวลาที่นาฬิกาจับเวลาเฉพาะในกรณีที่ขอตรวจคำศัพท์ หรือตรวจสอบคะแนนระหว่างแข่งขันให้ตรงกันเท่านั้น (**ระหว่างโฮลส์เวลาไม่หยุด**) หากคณะกรรมการตรวจพบว่าผู้เข้าแข่งขันจงใจกดยุคเวลาในกรณีอื่นๆ โดยเจตนาเพิ่มเวลาในการแข่งขัน หรือลืมหักนาฬิกาจับเวลาให้เวลาเดิน ไม่ให้นำเวลาที่เพิ่มมานั้นมาใช้ในการแข่งขันในเกมนั้นอีก โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการที่จะดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และไม่ล่าช้า

## การเริ่มเกม

๑. ให้เช็คตัวเบี้ยพลาสติก ตรวจสอบให้ครบ ๑๐๔ ตัวแล้วใส่ไว้ในถุง ผู้เล่นควรอ่านกฎกติกาให้ละเอียด และเตรียมปากกา กระดาษบันทึกคะแนนเพื่อทำการบันทึกคะแนนที่ทำได้

๒. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ ๑ ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยเรียงความสำคัญของตัวเบี้ยดังนี้

ตัวว่าง ได้เริ่มเล่นก่อน

ตัวอักษร เรียงตามลำดับในพจนานุกรม ก, ข, ค, ..., ฮ หากเบี้ยนั้นมี ๒ ตัวอักษร ให้ยึด ตัวอักษรที่มาก่อน

ตัวเบี้ยที่เป็นสระ หากทั้งสองฝ่ายจับได้เบี้ยสระ ไม่ว่าจะจับได้สระอะไรกับอะไรให้จับใหม่ เช่น จับได้ สระอะ กับ สระ อา แม้จะเป็นคนละสระกันก็ให้จับใหม่ ถ้าจับได้ตัวเบี้ยเหมือนกัน ให้จับตัวเบี้ยใหม่ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้ผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน

เมื่อทราบแล้วว่าฝ่ายใดเป็นฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อน ให้นำตัวเบี้ยที่สุ่มขึ้นมาชิ้นนั้น ใส่ลงไปในถุงให้ครบตามเดิม

๓. กำหนดให้ผู้เล่นจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาฝ่ายละ ๙ ตัว วางบนแป้น เมื่อผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมา และหยายตัวเบี้ยดูให้เริ่มจับเวลาทันที (ไม่ต้องรอให้จับตัวเบี้ยครบ ๙ ตัวก่อนจึงจับเวลา) แต่หากผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมา แต่ไม่ได้หยายดูเวลาจะเริ่มจับเมื่อจับตัวเบี้ยครบ ๙ ตัว โดยผู้ใดเริ่มก่อนจะเป็นผู้จับตัวเบี้ยก่อนจนครบ ฝ่ายเริ่มทีหลังจึงจะมีสิทธิ์จับตัวเบี้ย

๔. เมื่อเริ่มเกม ผู้เล่นฝ่ายที่ได้เริ่มก่อนจะต้องต่อคำศัพท์ที่ประกอบด้วยพยัญชนะ ๑ ตัว ผสมกับสระหรือพยัญชนะอีก ๑ ตัวอักษร เช่น กา , กก , หู ให้เป็นคำในภาษาไทย ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้ง โดยมีตัวอักษร ตัวใดตัวหนึ่งของคำที่ขอยุ่บนช่องกลางกระดาน (ช่องคะแนนพิเศษสี่ชมพู ๒ เท่าของคำ) ดังนั้นคำแรกที่ลงจะได้ คะแนนเป็น ๒ เท่าจากช่องสี่ชมพูนี้ สำหรับเบี้ยกระดานนั้นผู้เล่นสามารถเลือกมาช่วยประกอบเป็นคำได้เสมอ ในทุกตาที่เล่น , หากผู้เล่นลงคำแรกบนกระดานเป็นพยัญชนะ ผสมกับสระบน หรือสระล่าง เช่น คำว่า “หู” คำว่า “กุ” ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถใช้วิธีการลงแบบแทนที่คำดังกล่าวไปในแนวตั้ง หรือแนวนอนก็ได้เมื่อถึงตาการเล่นของตน

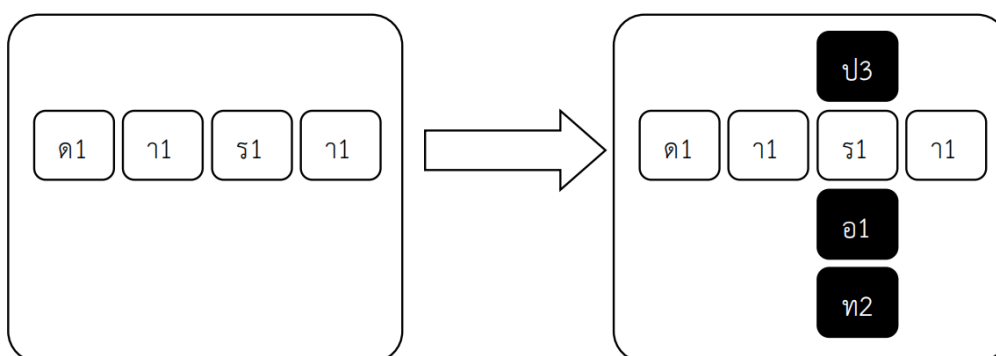
๕. ผู้เล่นคนแรกเมื่อต่ออักษรเสร็จแล้ว จะจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาแทน เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นของผู้เล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่ลงเล่นอย่างน้อย ๑ ตัว สัมผัสกับตัวเบี้ยเดิมที่มีอยู่ในกระดานแล้ว จากนั้นจึงคิดคะแนนตามคำใหม่ที่เกิดขึ้นทุกคำจากการต่อ และแต่ละตาการเล่นผู้เล่นจะต้องลงตัวเบี้ยในแนวใดแนวหนึ่งให้ต่อกันเท่านั้น

## การลงคำศัพท์บนกระดานแบบต่างๆ

### วิธีการลงแบบเชื่อมกับคำเก่า (ใช้กฎหนึ่งคำหนึ่งแนว)

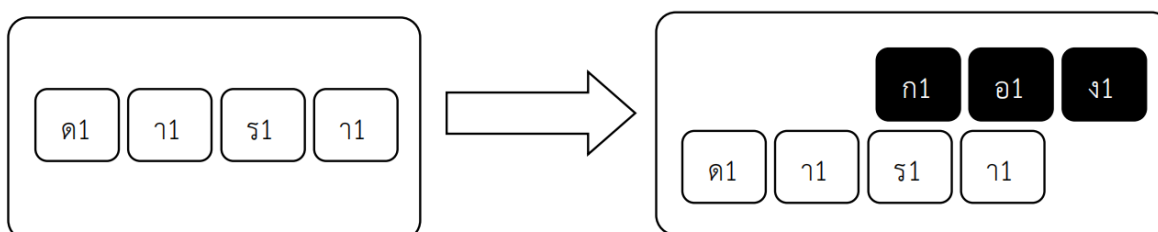
- การลงคำบนกระดานนั้น ลงได้ครั้งละ ๑ คำ เท่านั้น โดยเลือกว่าจะลงในแนวตั้ง หรือแนวนอน เพียง ๑ แนว ต่อการลง ๑ ครั้ง และหากลงคำใหม่ไปผสมกับคำเก่าบนกระดานแล้วเกิดคำใหม่ขึ้นมากกว่า ๑ คำ สามารถนับคะแนนคำที่เกิดขึ้นใหม่ทั้งหมดนั้นได้

- วิธีการต่อตัวอักษรตั้งแต่ ๑ ตัว หรือมากกว่า กับคำหรือตัวอักษรเก่าที่มีอยู่บนกระดานอยู่แล้ว



จากภาพ ดารา เป็นคำเก่าบนกระดาน ลง ป , อ , ท ไปเชื่อมกับ ร ตัวเก่าบนกระดาน เกิดคำว่า พรอท เป็นคำใหม่ จะได้คะแนนคำว่า พรอท และยกตัวเบี้ย ด , า , า ออกไปจากกระดาน

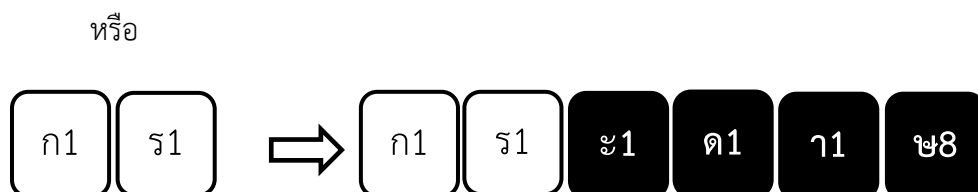
- ต่อในแนวนอนหรือแนวตั้ง โดยมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งสัมผัสหรือเพิ่มเขาไปในคำที่มีอยู่บนกระดาน และก่อให้เกิดคำใหม่หลายๆ คำ อาจต่อแบบเพิ่มคำโดยการต่อหัว หรือท้ายในคำเดิมและทำให้คำเดิมนั้น กลายเป็นคำใหม่ขึ้นมา



จากภาพ คำเดิม คือคำว่า ดารา เป็นคำเก่า ลงคำว่า กอ เพียง ๑ คำ ในแนวนอน ไปเชื่อมกับ ร และ สระ า เกิดคำใหม่ คำว่า กอกร อา จะได้คะแนนของทั้งสามคำ เมื่อนับคะแนนเสร็จแล้วให้นำ คำว่า ดารา ซึ่งเป็นคำเก่าออกไปจากกระดาน



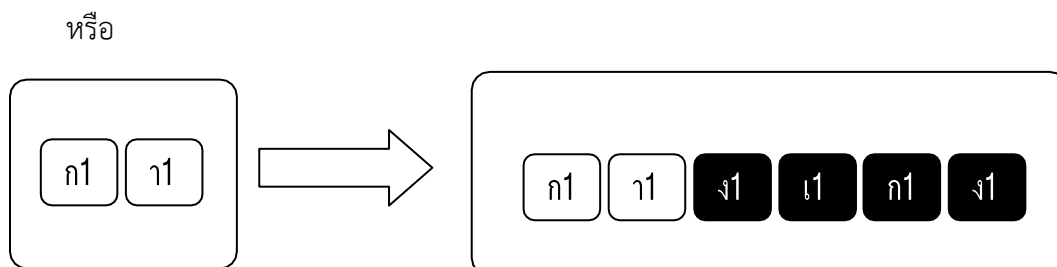
จากภาพ คำเดิม คือคำว่า กร เป็นคำเก่า ฝ่ายตรงข้ามลง เส อ ..... ะ ด า ษ ในแนวนอน มาต่อด้านหน้า กับด้านหลังคำว่า กร และสมมติสระเอื้อ บน ส เกิดคำใหม่เป็นคำว่า “เสื่อกระดาศ” ให้นับคะแนนคำว่า “เสื่อกระดาศ” ทั้งคำ โดยไม่ต้องยกคำใดออกจากกระดาน (กรณีนี้เป็นการลงตัวเบี้ยจากแป้น ๗ ตัวอักษร จะได้คะแนนบิงโกเพิ่มพิเศษอีก ๕๐ คะแนน นอกเหนือไปจากคะแนนตัวเบี้ย)



จากภาพ คำเดิม คือคำว่า กร เป็นคำเก่า ฝ่ายตรงข้ามลง ..... ะ ด า ษ ในแนวนอน มาต่อด้านหลังคำว่า กร เกิดคำใหม่เป็นคำว่า “กระดาศ” ให้นับคะแนนคำว่า “กระดาศ” ทั้งคำ โดยไม่ต้องยกคำใดออกจากกระดาน (กรณีนี้ไม่ใช่การบิงโก เพราะไม่ได้หยิบตัวเบี้ยจากแป้นตั้งแต่ ๖ ตัวขึ้นไปมาลง จึงไม่ได้คะแนนพิเศษเพิ่ม)



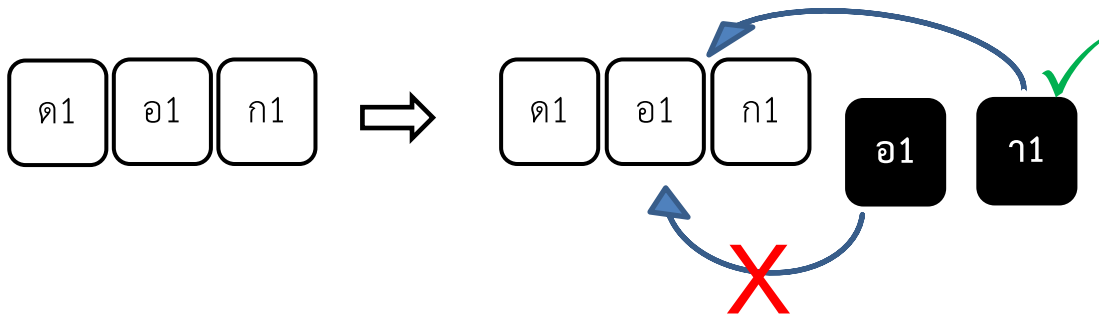
จากภาพ คำเดิม คือคำว่า กร เป็นคำเก่า ฝ่ายตรงข้ามลง ไ ..... หนึ่งตัวเบี้ย มาต่อด้านหน้า คำว่า กร เกิดคำใหม่เป็นคำว่า “ไกร” ให้นับคะแนนคำว่า “ไกร” ทั้งคำ โดยไม่ต้องยกคำใดออกจากกระดาน



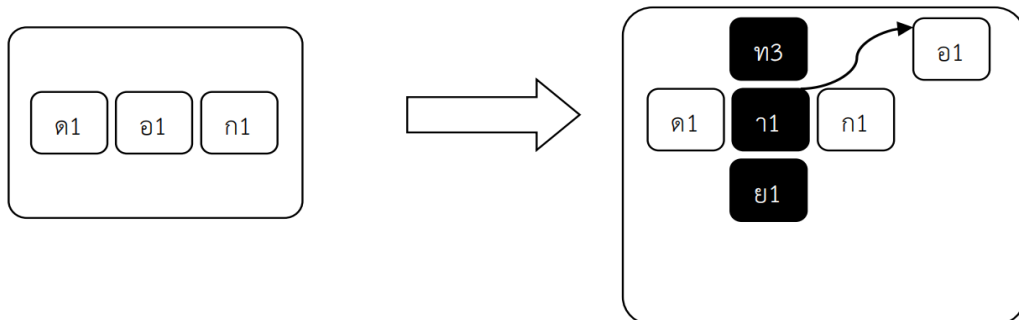
จากภาพ กา เป็นคำเก่า ลง งแกง ต่อท้าย กา เกิดคำใหม่ คำว่า กางเกง ในกรณีนี้จะได้คะแนนคำว่า กางเกง และไม่ต้องนำตัวอักษรตัวใดออกจากกระดานในตาการเล่นนี้

- ในกรณีคำบนกระดานมีวรรณยุกต์ หรือสระซึ่งเป็นเบี้ยกระดาศวางอยู่บนหรือล่างคำนั้น ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถนำวรรณยุกต์ หรือสระนั้น ออกจากกระดานได้ เว้นแต่จะลงตัวเบี้ยตัวใหม่แทนที่ตัวเบี้ยเก่าที่มี วรรณยุกต์ หรือสระบน หรือล่างตัวอักษรนั้น สระบนล่างและวรรณยุกต์จะติดออกไปด้วย

**วิธีแทนที่ตัวอักษรเก่าบนกระดาน** สามารถแทนที่ได้เพียง ๑ ตัวเบี้ย และตัวอักษรที่นำไปแทนที่ต้องไม่ซ้ำกับตัวอักษรเก่าบนกระดาน เช่น คำเก่า เป็นคำว่า ดอก หากจะแทนที่ อ ฝ่ายตรงข้ามจะใช้ อ ของฝ่ายตรงข้าม มาแทนที่ อ ตัวเดิมบนกระดานไม่ได้ รวมถึงใช้ตัวว่างเป็น อ มาแทนที่ก็ไม่ได้เช่นเดียวกัน แต่หากฝ่ายตรงข้ามใช้สระอา แทนที่ อ สามารถทำได้ เกิดคำใหม่คำว่า ดาก / กรณีการแทนที่ตัวว่างบนกระดาน จะไม่สามารถใช้ตัวว่างตัวใหม่แทนที่ตัวว่างบนกระดานได้ ไม่ว่าตัวว่างนั้นจะใช้เป็นตัวอักษรตัวใด

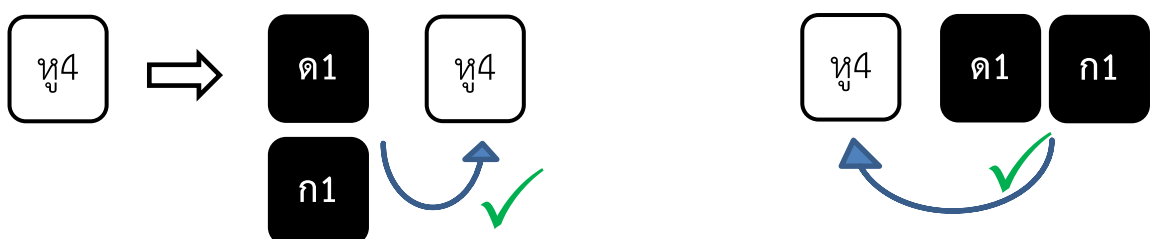


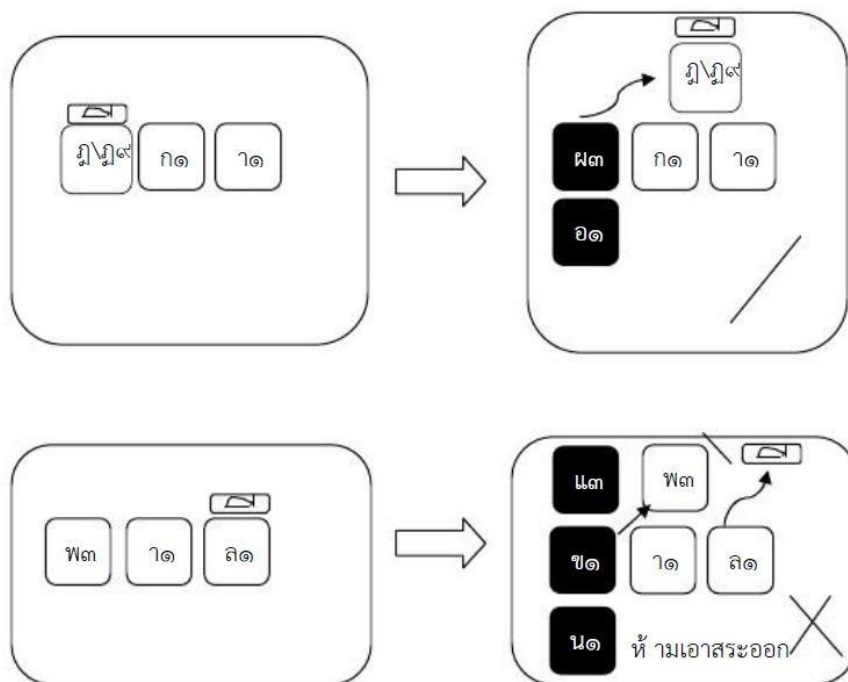
**การแทนที่** สามารถแทนที่เพียงตำแหน่งเดียวแล้วสิ้นสุดการเล่นในตาการเล่นนั้นๆ หรือจะต่อมากกว่า ๑ ตัวอักษรก็ได้ หากจะต่อมากกว่า ๑ ตัวอักษร ต้องต่อคำให้เปลี่ยนเป็นแนวตรงข้ามกับคำเก่าบนกระดาน คะแนนจะได้ จากทั้งสองคำที่เกิดขึ้นใหม่จากการเล่น (กฎแทนที่ได้หนึ่งตัว หากต่อเพิ่มต้องลงในแนวตรงข้าม) เช่น



จากภาพ ดอก เป็นคำเก่าในแนวนอนบนกระดาน ลงแบบแทนที่ตัวอักษร โดยนำสระ ๑ แทนที่ อ โดยสามารถต่อแค่นี้แล้วพอ หรือจะต่อเพิ่มในแนวตรงข้ามเป็นคำว่า ทาย เพื่อคะแนนที่จะได้มากขึ้นจาก ทั้งสองคำ คือ คำว่า ดาก และ คำว่า ทาย โดยเมื่อลงคำว่า ทาย แล้ว ให้นำ ด และ ก ออกจากกระดาน เพราะเป็นคำเก่า

การลงคำศัพท์บนกระดานในตาแรก หรือหลังจากผ่านฝ่ายละ ๓ ครั้ง สามารถลงพยัญชนะ ๑ ตัว ผสมกับสระบน สระล่าง หรือ สระอ สระอิ สระอุ สระอู ได้ โดยใช้เฉพาะการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนเท่านั้น เช่น ลงคำว่า หู ที่กลางกระดาน และเมื่อลงแล้ว ฝ่ายตรงข้ามสามารถใช้วิธีการแทนที่ตัวอักษรได้ โดยยกคำว่า หู ออกจากกระดาน แล้วลง คำว่า “ดก” โดยแทนในแนวตั้ง หรือแนวนอนก็ได้





จากภาพ คำเก่า คือคำว่า ภูฏ อยู่ในแนวนอน ลง ผ แทนที่ ฎ ถูกต้องตามกฎการแทนที่ คือ แทนที่ตัวเก่าได้ ๑ ตัว และสามารถต่อเพิ่มมาในแนวตรงข้าม เพื่อจะได้คะแนนเพิ่มมากขึ้นได้ โดยใส่ อ ด้านล่าง ผ เกิดเป็นคำว่า ผอ ในแนวตั้ง (ซึ่งคำว่า ผอ ไม่มีในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช ๒๕๕๔) หากฝ่ายตรงข้ามไม่ขอตรวจคำศัพท์ ก็สามารถนำมาลงได้ และได้คะแนนจากคำว่า ผอ และ ผกา ทั้งสองคำ แต่หากฝ่ายตรงข้ามขอตรวจคำศัพท์ จะต้องยกคำว่า ผอ ขึ้นแบ่น และจะไม่ได้คะแนนทั้งจาก ผอ และ ผกา สามารถศึกษา กฎการขอตรวจคำศัพท์ได้

## การคำนวณคะแนน

๑. คะแนนที่ได้จะเกิดจากคำที่เกิดขึ้นใหม่ทุกคำในการเล่น (ซึ่งอาจจะเป็นการแทนหรือเพิ่มตัวอักษร, การเปลี่ยนคำเดิมเป็นคำใหม่คะแนนแต่ละครั้งจะเท่ากับคะแนนตัวอักษรที่เล่นของคำที่สร้างขึ้นใหม่คิดรวมกับช่องพิเศษต่างๆ ที่ตัวอักษรที่ลงเล่นวางทับช่องนั้นๆ
๒. ถ้าผู้เล่นลงคำโดยมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งในคำ ทับช่องคะแนนพิเศษ ให้เพิ่มค่าของตัวเบี้ยแต่ละตัวตามที่ช่องคะแนนพิเศษนั้นกำหนด

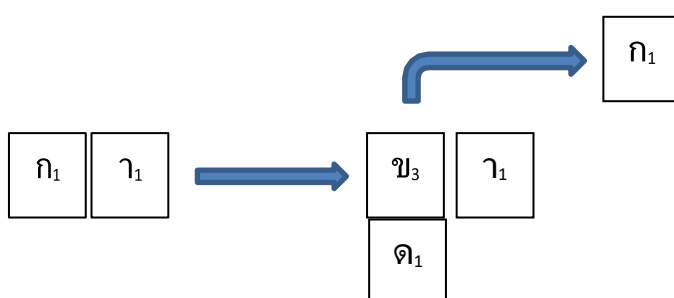
ตัวอย่าง ผู้เล่นลงคำว่า “เนรมิต” ซึ่งมี “ต๓” ทับช่องสีชมพู (๒ เท่าของค่า) และตัว “น๑” ทับช่องสีเขียว (๓ เท่าของตัวอักษร) ตามกฎของการนับคะแนนจะได้คะแนนเป็นดังนี้

$$[(๒) ๑ + (น) ๑ + (ม) ๓ + (มิ) ๑ + (ต)๓] \times ๒ = ๑๘ \text{ คะแนน}$$

๓. เมื่อคำสองคำขึ้นไปถูกสร้างในการเล่นครั้งเดียวกัน คำแต่ละคำที่เกิดขึ้นใหม่จะถูกคิดคะแนน โดยตัวอักษรที่ทับช่องพิเศษจะถูกคิดคะแนนสำหรับคำแต่ละคำ

#### ๔. ช่องคะแนนพิเศษ

จะได้คะแนนจากช่องคะแนนพิเศษ เฉพาะการลงตัวเบี้ยใหม่ที่ทับที่ช่องคะแนนพิเศษเท่านั้น (หากตัวเบี้ยที่ทับช่องคะแนนพิเศษ เป็นส่วนประกอบของหลายๆคำ ทุกๆคำที่เกิดขึ้นก็จะได้คะแนนจากช่องคะแนนพิเศษด้วย) เช่น เดิมคำว่า ก๑ ๑๑ อยู่บนกระดานในแนวนอน โดย ก ทับที่ช่อง ๕ เท่าของตัวอักษร (สีม่วง) หากฝ่ายตรงข้ามใช้วิธีลงแบบแทนที่ตัวอักษรเก่าบนกระดาน โดยนำ ข๓ มาแทนที่ ก การคิดคะแนนของ ข จะต้องนำคะแนนของเบี้ย  $ข๓ \times ๕ = ๑๕$  คะแนน + สระ อา ๑ คะแนน รวมเป็น ๑๖ คะแนน และหากต่อ ด เพิ่มในแนวตรงข้าม ตามกฎการแทนที่ตัวอักษร คือ สามารถต่อเพิ่มในแนวตรงข้ามกับ คำเก่าได้ จะคิดคะแนนดังนี้ คำว่า ข๓ >  $ข๓ \times ๕ = ๑๕$  คะแนน + สระ อา ๑ คะแนน รวมเป็น ๑๖ คะแนน คำว่า ขด >  $ข๓ \times ๕ = ๑๕$  คะแนน + ด ๑ คะแนน รวมเป็น ๑๖ คะแนน ดังนั้น จะได้คะแนนในตาการเล่นนี้ ๓๒ คะแนน



แต่หากไม่มีการทับช่องคะแนนพิเศษ เพียงแต่ลงคำใหม่ไปเชื่อมกับตัวอักษรเก่าที่ทับช่องพิเศษอยู่แล้ว จะไม่ได้คะแนนจากช่องคะแนนพิเศษ แต่จะได้เพียงแค่ตัวตัวอักษรเก่าเท่านั้น

หมายเหตุ

ตัวเบี้ยที่เป็นวรรณยุกต์ ถือเป็นตัวช่วยในการเล่น ไม่มีค่าและผลใดๆ ต่อการคิดคะแนน

### การจบเกม

๑. การจบเกมแบบปกติ เมื่อตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว หากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถลงตัวเบี้ยบนแป้นหมดก่อน ให้ถือว่าจบเกมทันที และนำแต้มของตัวเบี้ยบนแป้นของฝ่ายตรงข้ามคุณ ๒ นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่ ลงเบี้ยหมดก่อน (เกมจบทันที)
๒. หากทั้งสองฝ่ายไม่มีคะแนนติดต่อกัน ฝ่ายละ ๓ ครั้ง ให้นำคำบนกระดานคำล่าสุดออกจากเกม แล้วให้ฝ่ายที่ไม่ได้ลงคำดังกล่าวได้เริ่มเล่นที่กลางกระดาน หากไม่สามารถลงได้อีก ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เป็นฝ่ายเริ่มเล่นที่กลางกระดานแทน หากทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้ ให้จบเกม โดยนำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลือนบนแป้นของแต่ละฝ่ายลบคะแนนของตนเอง
๓. หากครบ ๖๐ นาทีแล้ว ยังไม่มีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงตัวเบี้ยหมดก่อน ให้กรรมการตัดเกม โดยให้ผู้เล่นฝ่ายที่ เริ่มลงคำบนกระดานทีหลัง เป็นฝ่ายได้ลงคำสุดท้ายก่อนที่จะตัดเกม และให้นำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลือนอยู่บนแป้น ของแต่ละฝ่าย มาหักลบกับคะแนนที่แต่ละฝ่ายทำได้ในเกมนั้น

## กติกาเพิ่มเติม

### ๑. การบิงโก (Bingo)

ผู้เล่นที่สามารถใช้ตัวอักษรตั้งแต่ ๖ ตัวเบี่ยขึ้นไป จากแป้นของตนเอง ภายในตาเล่น ๑ ตา จะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มจากคะแนนปกติดังนี้

จำนวนตัวเบี่ยที่ลง	คะแนนพิเศษ
๖ ตัวอักษร	๔๐ คะแนน
๗ ตัวอักษร	๕๐ คะแนน
๘ ตัวอักษร	๗๐ คะแนน
๙ ตัวอักษร	๙๐ คะแนน

### ๒. การเปลี่ยนตัว

เมื่อผู้เล่นไม่พึงพอใจหรือไม่สามารถลงตัวเบี่ยใดๆ ได้ สามารถขอเปลี่ยนตัวเบี่ยในแต่การเล่นของตนเอง จำนวนกี่ตัวก็ได้โดยเปลี่ยนได้ก็ต่อเมื่อตัวเบี่ยในนั้นมีไม่น้อยกว่า ๙ ตัว แต่จะต้องเสียตาการเล่นตานั้น

### ๓. การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

เมื่อผู้เล่นเห็นว่า**คำศัพท์ที่ฝ่ายตรงข้ามลงผิด** สามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ต่อเมื่อฝ่ายที่ลงคำศัพท์ขานแต้ม และกตนาฬิกาให้เวลามาลดฝ่ายที่จะขอตรวจคำศัพท์แล้ว โดยให้ขอตรวจคำศัพท์ก่อนที่ฝ่ายตรงข้ามจะจับตัวเบี่ย หรือหากต้องการขอเวลาพิจารณาว่าจะขอตรวจคำศัพท์หรือไม่ ให้ขอ Hold ได้ โดยมีเวลาในการพิจารณาไม่เกิน ๑ นาที วิธีการขอตรวจคำศัพท์ให้กรอกคำที่ต้องการตรวจในแบบฟอร์ม และส่งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ หากปรากฏว่าคำที่ลง ไม่มีในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี ๕๔ หรือเป็นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน ให้ฝ่ายที่ลงคำดังกล่าวเก็บตัวเบี่ยทั้งหมดที่ลงเก็บกลับไปบนแป้น และจะเสียตาการเล่นนั้นไปโดยถือว่าฝ่ายนั้นลงผิดจะได้ ๐ คะแนนจากการลงครั้งนั้น

แต่ถ้าปรากฏว่าคำศัพท์นั้นมีความหมาย และถูกต้องแล้ว ฝ่ายที่ขอตรวจคำศัพท์จะเป็นฝ่ายเสียตาการเล่น ๑ ตาแทน (ผู้ที่ขอตรวจศัพท์อาจขอตรวจคำศัพท์คำใดคำหนึ่งหรือทุกคำที่เกิดจากตาการเล่นนั้นๆ ก็ได้ ซึ่งผู้ที่ลงคำศัพท์เหล่านั้นจะได้คะแนนก็ต่อเมื่อคำศัพท์ที่ถูกขอตรวจทุกคำ มีในหนังสือพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔)

การขอตรวจคำศัพท์จะไม่สามารถทำได้ หากฝ่ายที่ต้องการตรวจคำศัพท์นั้น ทำการจดคะแนนแล้ว หรือฝ่ายตรงข้ามจับเบี่ยเข้ามาเติมบนแป้นแล้ว

ผู้แข่งขันไม่สามารถขอ Challenge การอ่านออกเสียงได้ เนื่องจากการ Challenge คือการขอตรวจคำศัพท์ตามรูปคำที่ลงบนกระดานเท่านั้น และกรณีที่สงสัยว่าฝ่ายตรงข้ามเล่นผิดกติกา ให้ยกมือแจ้งกรรมการเข้ามาดำเนินการชี้แจงให้ปฏิบัติให้ถูกต้องตามกติกา แต่ไม่ถือว่าเป็นการ Challenge



#### ๔. การ Hold คือการขอพิจารณาว่าจะขอตรวจคำศัพท์หรือไม่

หากสงสัยว่าคำศัพท์ที่ฝ่ายตรงข้ามลงนั้นผิด ไม่มีในพจนานุกรมฯ ผู้เล่นสามารถขอ Hold เพื่อพิจารณาก่อนจะตัดสินใจ Challenge ได้ โดยจะมีเวลา ๑ นาที ในการพิจารณาและจะต้องทำทันทีหลัง ฝ่ายตรงข้ามขานคะแนน และกตนาฬิกาให้เวลามาลดฝ่ายผู้ขอ Hold ในระหว่างพิจารณานี้เวลาจะลัดไป เรื่อยๆ โดยไม่มีการกดยุติเวลา

#### ๕. การ Rechallenge

เมื่อผู้เล่นไม่พอใจผลของการขอตรวจคำศัพท์ Challenge สามารถขอตรวจคำศัพท์ครั้งที่สอง Rechallenge ได้เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันตัดสิน แต่ผู้เล่นจะต้องขอตรวจคำศัพท์ครั้งที่สองทันทีหลังจากที่ทราบผลการตรวจคำศัพท์ครั้งแรก

#### ๖. การจับตัวเบี้ยเกิน

ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวเบี้ยบนแป้นของผู้เล่นที่จับเกินเปิดออกดู โดยสามารถจับตัวเบี้ยเปิดดูได้ตามจำนวนตัวเบี้ยที่จับเกิน บวก ๒ เช่น A จับเบี้ยเกินจำนวน ๓ ตัว ให้ฝ่ายตรงข้ามจับเบี้ยบนแป้นของ A เปิดดู ๕ ตัว ( จำนวนที่เกินคือ ๓ บวก ๒ = ๕ ) แล้วเลือก ๓ ตัวใส่ลงถุง

#### ๗. การเริ่มเล่นใหม่ในกรณีไม่ลงคำติดต่อกัน

หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่ลงคำเลย ฝ่ายละ ๓ ตาการเล่นติดต่อกัน ให้ผู้เล่นฝ่ายที่ไม่ได้ลงคำล่าสุดบนกระดาน เริ่มลงคำใหม่ที่ช่องสี่มุมทุกกลางกระดาน เหมือนกับการเริ่มต้นเล่นใหม่จะไม่มี การตัดจบเกม เหมือนกับครอสเวิร์ด และเอแม็ท

#### ๘. การเสมอกัน / การไม่สามารถยืนยันผลการแข่งขันได้

กรณีที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้เท่ากัน เมื่อจบเกมแล้วจะต้องเรียกรกรรมการมาตรวจสอบ หากไม่ปฏิบัติและไม่สามารถยืนยันคะแนนได้จะปรับแพ้ ๑๐๐ คะแนนทั้งสองฝ่าย

กรณีที่นักเรียนไม่บันทึกคะแนนการแข่งขัน ไม่บันทึกคำศัพท์ในกระดานจดคะแนน และในที่สุดคะแนนไม่ตรงกัน และไม่สามารถยืนยันคะแนนการแข่งขันให้ตรงกันได้ ให้กรรมการมีดุลยพินิจในการปรับแพ้ ๑๐๐ คะแนนทั้งสองฝ่าย

#### ๙. การมาสาย

ในทุกเกม ให้คณะกรรมการนัดเวลาทำการแข่งขันในแต่ละเกม เมื่อถึงเวลาแข่งขันให้ผู้เล่นเริ่มกตนาฬิกาจับเวลาหากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมาเข้าแข่งขันช้ากว่าที่กำหนด และหากมาช้ากว่า ๑๕ จะถือว่าผู้เล่นแพ้ยบาย ( bye ) - ๑๐๐ คะแนน ในการแข่งขันกระดานนั้น และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามชนะบาย ( bye ) ๑๐๐ คะแนน

### ๑๐. การเข้ารอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้วก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก (Gibsonize)

เป็นกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันบางทีม มีผลการแข่งขันที่ถึงแพ้ในรอบคัดเลือกเกมที่เหลือ ก็ยังได้เข้าชิงชนะเลิศ อยู่ดี **วิธีสังเกตเบื้องต้น** คือ หลังจบเกมการแข่งขันรอบคัดเลือกในรอบเขตพื้นที่การศึกษา เกมที่ ๔ ให้ลอง **สมมุติ** ให้ทีมที่นำอยู่อันดับ ๑ แพ้ในกระดานสุดท้าย (เกมที่ ๕) **ลบผลต่างสะสม ๒๐๐ คะแนน** และสมมุติให้ทีมที่อยู่ในอันดับที่ ๓ ชนะกระดานสุดท้าย (เกมที่ ๕) **บวกผลต่างสะสม ๒๐๐ คะแนน และบวกคะแนนสะสม ๒ คะแนน** แล้วดูว่าทีมที่แต่เดิมอยู่อันดับ ๓ มีผลการแข่งขันดีกว่าทีมที่แต่เดิมอยู่อันดับ ๑ ได้หรือไม่ หากผลการแข่งขันที่สมมุติ ทีมที่แต่เดิมอยู่อันดับ ๓ ยังมีผลการแข่งขันไม่ดีกว่าทีมที่แต่เดิมอยู่อันดับ ๑ ให้ทีมที่แต่เดิมอยู่อันดับ ๑ เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้เลย โดยไม่ต้องแข่งขันในรอบคัดเลือกอีก และได้รับคะแนนสะสม +๒ และผลต่างสะสม +๑๐๐ คะแนน ในเกมที่ ๕ ส่วนทีมในอันดับ ๒ ให้แข่งขันกับทีมที่อยู่ทีอันดับ ๓ / ทีมที่อยู่ทีอันดับ ๔ แข่งกับทีมที่อยู่อันดับ ๕ / ไล่ไปเรื่อยๆ แทน

#### ตัวอย่างผลการแข่งขันหลังจบเกม ๔ ในการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

อันดับหลังจบเกม ๔	ชื่อโรงเรียน	คะแนนสะสม	ผลต่างสะสม
๑	อนุรักษวิทยา	๘	๗๐๐
๒	รักภาษาวิทยา	๘	๖๘๙
๓	เพชรพิทยาคาร	๖	๑๐๐
๔	เลิศวิเศษ	๖	๕๐
๕	มารีย์วิทย์	๔	๔๐

จากตัวอย่าง โรงเรียนอนุรักษวิทยา อยู่อันดับ ๑ เพราะมีผลการแข่งขันใน ๔ เกมแรกชนะรวดทุกกระดาน มีคะแนนสะสม ๘ คะแนน ผลต่างสะสม ๗๐๐ คะแนน ส่วนทีมที่อยู่ในอันดับ ๓ คือ โรงเรียนเพชรพิทยาคาร มีผลการแข่งขันชนะ ๓ เกม แพ้ ๑ เกม มีคะแนนสะสม ๖ คะแนน ผลต่างสะสม ๒๐๐ คะแนน

ให้คณะกรรมการตัดสิน**สมมุติ**ให้ทีมโรงเรียนอนุรักษวิทยาแพ้ในเกมที่ ๕ ลบคะแนนสะสม ๒๐๐ คะแนน และ**สมมุติ**ให้ทีมโรงเรียนเพชรพิทยาคารชนะในเกมที่ ๕ บวกคะแนนสะสม ๒ คะแนน และบวกผลต่างสะสม ๒๐๐ คะแนน ดังนี้

- โรงเรียนอนุรักษวิทยา จะมี**คะแนนสะสม ๘ คะแนน** และ**ผลต่างสะสม ๗๐๐-๒๐๐ เหลือ ๕๐๐**
- โรงเรียนเพชรพิทยาคาร จะมี**คะแนนสะสม ๖ + ๒ = ๘ คะแนน** และ**ผลต่างสะสม ๑๐๐+๒๐๐ = ๓๐๐**

จากผลการแข่งขันที่สมมุติดังกล่าว จะเห็นได้ว่าโรงเรียนอนุรักษวิทยา ยังมีผลการแข่งขันดีกว่าโรงเรียนเพชรพิทยาคาร (คือแม้มีคะแนนสะสมเท่ากันที่ ๘ คะแนน แต่มีผลต่างสะสมมากกว่าถึง ๒๐๐ คะแนน) แสดงให้เห็นว่าถึงแม้โรงเรียนอนุรักษวิทยาจะแพ้จริงๆในเกมที่ ๕ ก็ยังได้เข้าชิงชนะเลิศกับโรงเรียนรักภาษาวิทยาแน่นอนแบบนี้ให้ถือว่าโรงเรียนอนุรักษวิทยา **เข้าชิงชนะเลิศทันที** โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่ ๕ อีก และ**ในเกมที่ ๕** ให้บวกคะแนนสะสมให้โรงเรียนอนุรักษวิทยา ๒ คะแนน และบวกผลต่างสะสม ๑๐๐ คะแนน ส่วนโรงเรียนอื่นๆ ให้แข่งขันโดยให้ทีมที่อยู่อันดับ ๒ แข่งกับ ๓ , ๔ แข่งกับ ๕ ไล่ไปเรื่อยๆ ดังนี้

โรงเรียนรักภาษาวิทยา จะแข่งขันกับโรงเรียนเพชรพิทยาคาร

โรงเรียนเลิศวิเศษ จะแข่งขันกับโรงเรียนมารีย์วิทย์

**รายชื่อผู้ประสานงาน**  
**กิจกรรม การต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)**  
**ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ประจำปี 2565 (แก้ไขเบอร์ติดต่อ)**

**ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**

- |                   |               |  |
|-------------------|---------------|--|
| 1. นางกุลวดี      | บงแก้ว        | โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จ.ขอนแก่น<br>เบอร์ติดต่อ 089-9415256  |
| 2. นายณัฐพงศ์     | วงศ์ทิศลักษณ์ | โรงเรียนนครบุรีวิทยา จ.นครราชสีมา<br>เบอร์ติดต่อ 094-2794189 |
| 3. นายศีกวัส      | กริ่งสันเทียะ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม<br>เบอร์ติดต่อ 091-0519815                |
| 4. นายวงศ์พราหมณ์ | วงศ์จำปา      | มหาวิทยาลัยขอนแก่น<br>เบอร์ติดต่อ 091-0529178                |

**ภาคเหนือ**

- |                      |              |  |
|----------------------|--------------|--|
| 1. นายไพฑูลย์        | ณ เชียงใหม่  | โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์ศาสตร์ จ.เชียงราย<br>เบอร์ติดต่อ 062-6269889  |
| 2. นางสาวศิริรักษ์   | ยศปัญญา      | โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จ.กำแพงเพชร<br>เบอร์ติดต่อ 064-4084109     |
| 3. นางสาวปรียาลักษณ์ | พงษ์อยู่     | โรงเรียนตากพิทยาคม จ.ตาก<br>เบอร์ติดต่อ 094-6345559                  |
| 4. นางลีลา           | จำมะเทวี     | โรงเรียนพานพิทยาคม จ.เชียงราย<br>เบอร์ติดต่อ 083-033-8964            |
| 5. นางพิชาวีร์       | อมรรัตนปัญญา | โรงเรียนเทพศิรินทร์ เชียงใหม่ จ.เชียงใหม่<br>เบอร์ติดต่อ 085-7107535 |

### ภาคใต้

1. นางสาวมนต์ดา จิตนุกูล โรงเรียนบ้านคลองกำ จ.กระบี่  
เบอร์ติดต่อ 063-0801214
2. นางสาววรรัตน์ บุปผา โรงเรียนกันตังพิทยากร จ.ตรัง  
เบอร์ติดต่อ 063-6354364
3. นางสาววรรณิศา จิตประพันธ์ โรงเรียนเดชะปัตนยานุกูล จ.ปัตตานี  
เบอร์ติดต่อ 093-6177753

### ภาคกลางและภาคตะวันออก

1. นางสาวทศพร ยอแซ โรงเรียนราชวินิตมัธยม จ.กรุงเทพมหานคร  
เบอร์ติดต่อ 088-9548492
2. นายฐานันดร จุฑิม โรงเรียนสมุทรปราการ จ.สมุทรปราการ  
เบอร์ติดต่อ 094-5250125
3. นายสุวัชชัย กระทบง โรงเรียนคลองใหม่ จ.สมุทรปราการ  
เบอร์ติดต่อ 095-8528705

\* หากคุณครูผู้ฝึกสอน คณะกรรมการตัดสิน เกิดข้อสงสัยในเรื่องกติกา วิธีจัดการแข่งขัน วิธีประกบคู่แข่งขัน การใช้โปรแกรมประกบคู่แข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามได้กับผู้ประสานงานกิจกรรมได้ทุกท่าน