

## การแข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword) ระดับชั้น ป.4-6 และ ระดับ ม.1-3

อ้างอิงร่างเกณฑ์การแข่งขันกิจกรรมภาษาอังกฤษ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566

โดยศูนย์บริหารงานการพัฒนาศักยภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ (ศบศ. สพฐ.)

### วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน:

การแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก 5 เกม โดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ทูกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

**เกมที่ 1** กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

**เกมที่ 2 - 5** กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทูกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (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 (กรณีผลัดกันชนะทีมละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

### หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอนและนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ 100% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แม้เพียงคนเดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก

- ห้ามจัดการแข่งขันโดยระบบการแข่งขันอื่นนอกเหนือจากระบบการแข่งขันเบื้องต้น เช่น แข่งแบบแพ้ตกรอบ, แบบแบ่งสาย, ลดจำนวนเกมการแข่งขัน หรือระบบอื่นใดที่ไม่ตรงกับเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น

- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกา และระเบียบเกณฑ์จัดการแข่งขัน

### เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### กติกาเพิ่มเติม

**1 กฎและกติกาการแข่งขัน** ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่าง จะระบุไว้ในหัวข้อนั้น ๆ

### 2 พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

- 1) รุ่นประถมศึกษา (ป.4 - 6) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1
- 2) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - 3) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1
- 3) โปรแกรมที่ใช้ข่าเล่นจะต้องแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นชัดเจน

**3 อุปกรณ์ในการแข่งขัน** ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เมื่อกรรมการเลือกกระดานของโรงเรียนใดเพื่อใช้ในการแข่งขันให้คงกระดานนั้นไว้ที่เดิม จนจบการแข่งขันโดยไม่ต้องย้ายตำแหน่งกระดาน

- 1) รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นประถมฯ กระดานขนาด 11 x 11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)
- 2) รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)
- 3) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถติตลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม

### 4 การเล่นพิเศษเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

1) รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือ คำศัพท์หลักไว้เพียง 1 คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี้ยอักษรที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี้ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี้ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัวเบี้ยต่างหาก

2) การยกตัวเบี้ยค่าเก่าออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงค่าศัพท์ เช่น ทีม A ลงค่าใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบค่าเก่าออก ซึ่งแสดงถึงการยอมรับค่าศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการขานเล่นและเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

### 5 เวลาในการแข่งขัน

- 1) รุ่นประถมศึกษา ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 20 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) ผู้เล่นควรฝึกการใช้งานนาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล
- 3) ในการแข่งขันศิลปะหัตถกรรม จะยัง*ไม่ใช้กฎ* Forfeit Loss (ในกรณีที่มีผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาเกินครบ 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 หากมีการตัดเกม การแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้หรือหากต้องมีการตัดเกมจริง ต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน
- 7) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ตโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้
- 8) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน
- 9) ขั้นตอนการใช้งานนาฬิกา
  - ลงค่าศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรอดูท่าที่ฝั่งตรงข้ามว่าจะไฮลด์หรือขานเล่นหรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)
  - เมื่อมีการตัดสินใจขานเล่นให้กด “หยุดเวลา”
  - กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

10) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่เหลือ และหากมาสาย 15 นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้บาย

## 6 การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

- 1) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า
  - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น 1 เทิร์น ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูก ชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก 1 เทิร์น
  - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออกเอากลับไปใส่ในแป้นวางเบียร์ และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอ ชาเลนจ์
- 2) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล
- 3) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งขานลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบียร์ขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบียร์ที่อยู่ในแป้นวางเบียร์ของตัวเอง
- 4) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบียร์ออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบียร์ การโฮลด์หรือชาเลนจ์จะไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบียร์มาใส่ในแป้นวางเบียร์
- 5) ผู้เล่นมีสิทธิ์ใช้เวลาโฮลด์ 1 นาที หากครบ 1 นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าจะชาเลนจ์หรือไม่ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบียร์จากถุงเบียร์มาทดแทนตัวเบียร์ที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวางเบียร์ โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบียร์ได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ
- 6) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อย ๆ
- 7) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ดิจิทัลชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน / แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น
- 8) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่ำเบียร์ ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่อง ชาเลนจ์

## 7 การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

- 1) เมื่อตัวเบียร์หมดถุงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบียร์ตัวอักษรในแป้นหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุดถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบียร์และสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัว

เบี้ยนำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย 2 ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)

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

\* หมายเหตุ การลงหมัดก่อนไม่ได้หมายความว่า เป็นฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

**8 คะแนนในแต่ละเกม** ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

### ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

1 อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตการณ์จัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัยสามารถสอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กรรมการตัดสินการแข่งขัน หรือช่องทางอื่นๆ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของผู้เข้าแข่งขัน

2 ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประกบคู่ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการแข่งขันในเกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขันเกมดังกล่าวไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประกบคู่การแข่งขันให้ถูกต้อง

3 ผู้ฝึกสอนต้องไม่เข้าไปรบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตการณ์ด้วยความสงบเรียบร้อย

**หมายเหตุ** อนุญาตให้มีผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร และไม่เข้าไปในห้องแข่งขันในระหว่างดำเนินการแข่งขัน ห้ามผู้สังเกตการณ์ ผู้ฝึกสอน หรือผู้เข้าแข่งขัน บันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

### ผู้เข้าแข่งขันเตรียมอุปกรณ์ ดังนี้

1. กระดาน crossword รุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 11 x 11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว) รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)
2. ดินสอ/ปากกา

3. เครื่องจับเวลา/โทรศัพท์ สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันนาฬิกาจับเวลาที่ชื่อว่า Scrabble Clock หรือ Chess Clock