

เกณฑ์การแข่งขันทักษะภาษาไทย

๑. การคัดลายมือ

๑.๑ ระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขัน

- ช่วงชั้นที่ ๑, ๒

๑.๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ประเภทบุคคล

๑.๓ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ช่วงชั้นที่ ๒ ใช้ปากกาถูกลิ้นสีน้ำเงิน ขนาด ๐.๕ มม. คัดตัวบรรจงเต็มบรรทัด รูปแบบตัวอักษร หัวกลม คัดข้อความ ๑ บรรทัด เว้นบรรทัด ๑ บรรทัด (กำหนดให้เขียนเรื่องวัฒนธรรม)

- ช่วงชั้นที่ ๓ ใช้ปากกาถูกลิ้นสีน้ำเงิน ขนาด ๐.๕ มม. คัดตัวบรรจงครึ่งบรรทัด รูปแบบตัวอักษร หัวกลม คัดข้อความ ๑ บรรทัด เว้นบรรทัด ๑ บรรทัด (กำหนดให้เขียนเรื่องอิเหนา)

๑.๔ ผู้เข้าแข่งขันคัดข้อความที่กำหนดให้ลงในกระดาษที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้

๑.๕ ผู้เข้าแข่งขันเตรียมอุปกรณ์การเขียนและกระดาษรองเขียนมาเอง

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๑. ความสวยงาม (๓๐ คะแนน)

- รูปแบบของตัวอักษรเป็นแบบเดียวกัน ๑๐ คะแนน
- ขนาดตัวอักษรได้สัดส่วน ๕ คะแนน
- เส้นตัวอักษรเรียบเสมอกัน ๕ คะแนน
- ระยะห่างของตัวอักษร (ช่องไฟ) ๕ คะแนน
- สะอาด ไม่มีรอยขีด ลบ ชีด ข่วน ๕ คะแนน

๒. ความถูกต้อง (๑๕ คะแนน)

- คัดข้อความได้ถูกต้อง ไม่ตกหรือเกิน ๕ คะแนน
- วางรูปสระ วรรณยุกต์ถูกต้อง ๕ คะแนน
- เว้นวรรคถูกต้อง ๕ คะแนน

๓. เสร็จทันตามเวลาที่กำหนด (๕ คะแนน)

- เสร็จเกินเวลาหักนาทีละ ๑ คะแนน

๔. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นเด็ดขาด

๕. เวลา ๑ ชั่วโมง

๖. เกณฑ์การตัดสิน นำคะแนนรวมมาคิดเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน ระดับเหรียญทอง

คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน ระดับเหรียญเงิน

คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน ระดับเหรียญทองแดง

คะแนน ๕๐ - ๕๙ คะแนน รางวัลชมเชย

๗. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นเด็ดขาด

การแข่งขันเขียนตามคำบอก

๑. ระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขัน

- ช่วงชั้นที่ ๑, ๒

๒. ประเภทผู้เข้าแข่งขัน

ประเภทเดี่ยว

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ใช้คำศัพท์จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (พ.ศ.๒๕๕๔)

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวเข้าแข่งขันก่อนการแข่งขัน ๑๕ นาที

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันเตรียมปากกาสีดํา หรือนํ้าเงิน

๓.๔ เขียนคำศัพท์ตามคำบอก ระดับประถมศึกษา 20 คำ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ๓๐ คำ

๓.๕ เขียนคำใช้ถูกต้องตามอักขรวิธี

๔. เกณฑ์การให้คะแนนและตัดสิน

๔.๑ ให้คิดเป็นคะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันเขียนตามคำบอก ประชุมกำหนดคะแนน เกณฑ์อีกครั้ง

๔.๓ เกณฑ์อาจมีการเปลี่ยนแปลง

เกณฑ์การตัดสิน นำคะแนนรวมมาคิดเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

คะแนน ๘๐ คะแนนขึ้นไป	ได้รับรางวัล	เหรียญทอง
คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน	ได้รับรางวัล	เหรียญเงิน
คะแนน ๕๐ - ๖๙ คะแนน	ได้รับรางวัล	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า ๖๐ คะแนน	ได้รับรางวัล	ได้รับเกียรติบัตร

เกณฑ์การแข่งขันกิจกรรมกลุ่มสาระคณิตศาสตร์

1. การแข่งขันซูโดกุ

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

1.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จำนวน 1 คน

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 1 คน

2. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด 2 รอบๆ ละ 60 นาที ใช้โจทย์ปริศนา 10 ข้อ ตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 10 ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาในรูปแบบเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้เป็นผู้ชนะ

2.1 ระดับประถมศึกษา ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด 10 รูปแบบ ดังนี้

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1. 6 x 6 Classic Sudoku | 6. 9 x 9 Classic Sudoku |
| 2. 6 x 6 Alphabet Sudoku | 7. 9 x 9 Alphabet Sudoku |
| 3. 6 x 6 Diagonal Sudoku | 8. 9 x 9 Diagonal Sudoku |
| 4. 6 x 6 Jigsaw Sudoku | 9. 9 x 9 Jigsaw Sudoku |
| 5. 6 x 6 Thai Alphabet Sudoku | 10. 9 x 9 Even-Odd Sudoku |

2.2 ระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุตาราง 9 x 9 ทั้งหมด 10 รูปแบบ ดังนี้

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| 1. Classic Sudoku | 6. Consecutive Sudoku |
| 2. Diagonal Sudoku | 7. Asterisk Sudoku |
| 3. Alphabet Sudoku | 8. Thai Alphabet Sudoku |
| 4. Jigsaw Sudoku | 9. Diagonal Jigsaw Sudoku |
| 5. Even-Odd Sudoku | 10. Windoku Sudoku |

3. กติกาการแข่งขันและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

3.1 ให้ตัวแทนนักเรียนแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ ๆ ละ 60 นาที ใช้โจทย์ปริศนา 10 รูปแบบ รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 10 ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาในรูปแบบเดียวกัน

3.2 หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง จะได้รับคะแนนประจำโจทย์ปริศนา ข้อละ 10 คะแนน หากทำปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ 2 ช่องเท่านั้น โดยจะหักคะแนนช่องละ 3 คะแนน

3.3 หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ (รวมถึงปริศนาที่ผิดไม่เกิน 2 ช่อง) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณเวลา

ที่เหลืออยู่เป็นนาฬิกา (เศษของนาฬิกาที่ปิดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน 2 ช่อง ตั้งแต่ 1 ตารางขึ้นไป จะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้เท่ากับ $9 \text{ นาที} \times 3 \text{ คะแนนต่อนาที} = \text{คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน}$

4. เกณฑ์การตัดสิน

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

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

การแข่งขันเวทคณิต

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ 1 – 2 คน

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้ฝึกสอน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 การจัดการแข่งขัน

ใช้ข้อสอบเป็นเครื่องมือในการแข่งขัน โดยข้อสอบแบ่งเป็น 2 ฉบับ ผู้เข้าแข่งขันได้รับข้อสอบคนละ 1 ชุดดังนี้

ฉบับที่ 1 ข้อสอบประเภทเขียนคำตอบ แบ่งเป็น 4 ตอน รวม 100 คะแนน ได้แก่

ตอนที่ 1 การบวก	จำนวน 30 ข้อ	ข้อละ 1 คะแนน	กำหนดเวลา 5 นาที
ตอนที่ 2 การลบ	จำนวน 30 ข้อ	ข้อละ 1 คะแนน	กำหนดเวลา 5 นาที
ตอนที่ 3 การคูณ	จำนวน 20 ข้อ	ข้อละ 1 คะแนน	กำหนดเวลา 5 นาที
ตอนที่ 4 การหาร	จำนวน 20 ข้อ	ข้อละ 1 คะแนน	กำหนดเวลา 5 นาที

ฉบับที่ 2 ข้อสอบประเภทแสดงวิธีทำและตอบ รวม 100 คะแนน กำหนดเวลา 60 นาที

ตอนที่ 1 การบวก	จำนวน 8 ข้อ	ข้อละ 3 คะแนน
ตอนที่ 2 การลบ	จำนวน 8 ข้อ	ข้อละ 3 คะแนน
ตอนที่ 3 การบวกลบระคน	จำนวน 1 ข้อ	ข้อละ 4 คะแนน
ตอนที่ 4 การคูณ	จำนวน 8 ข้อ	ข้อละ 3 คะแนน
ตอนที่ 5 การหาร	จำนวน 8 ข้อ	ข้อละ 3 คะแนน

3.3 กติกาและวิธีการแข่งขัน

กติกากการแข่งขัน

1. ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน
2. ใช้ข้อสอบเป็นเครื่องมือในการแข่งขัน
3. อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์เข้าไปในห้องสอบแข่งขัน ได้แก่ ดินสอ ปากกา ยางลบ ปากกาลบคำผิด ให้ผู้แข่งขันเตรียมมาเอง
4. ไม่อนุญาตให้นานาฬิกาติดจอ เครื่องมือคำนวณ เครื่องมือสื่อสารทุกชนิด เข้าห้องสอบ

วิธีการจัดการแข่งขันการสอบ ฉบับที่ 1

1. ในการสอบ เมื่อผู้แข่งขันเข้านั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว กรรมการจะวางข้อสอบโดยคว่ำข้อสอบไว้ด้านซ้ายมือของผู้แข่งขันจนครบทุกคน กรรมการจะให้สัญญาณเพื่อให้นักเรียนกรอกชื่อ นามสกุล ชั้น โรงเรียน ให้เรียบร้อย แล้วคว่ำข้อสอบไว้ที่เดิมโดยเรียงตามลำดับตอนที่ 4 การหารไว้ล่างสุด ตามด้วยการคูณ การลบ และการบวก ตามลำดับ (ห้ามเปิดข้อสอบจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณ)
2. การสอบข้อสอบฉบับที่1 ตอนที่ 1 การบวก เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบจับเวลา 5 นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ 1 การบวก
3. การสอบข้อสอบฉบับที่1 ตอนที่ 2 การลบ เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบจับเวลา 5 นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ 2 การลบ
4. การสอบข้อสอบฉบับที่1 ตอนที่ 3 การคูณ เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบจับเวลา 5 นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ 2 การคูณ
5. การสอบข้อสอบฉบับที่1 ตอนที่ 4 การหาร เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบจับเวลา 5 นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ 4 การหาร

วิธีการจัดการแข่งขันการสอบ ฉบับที่ 2

1. ในการสอบ เมื่อผู้แข่งขันเข้านั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว กรรมการจะวางข้อสอบโดยคว่ำข้อสอบไว้ด้านซ้ายมือของผู้เข้าแข่งขันจนครบทุกคน กรรมการจะให้สัญญาณเพื่อให้นักเรียนกรอกชื่อ นามสกุล ชั้น โรงเรียน ให้เรียบร้อย แล้วคว่ำข้อสอบไว้ที่เดิม (ห้ามเปิดข้อสอบจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณ)
2. เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบฉบับที่ 2 จับเวลา 60 นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบ

3.4 โครงสร้างข้อสอบ

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ 1 ประเภท เขียน คำตอบ	การบวกจำนวนเต็มบวก 3 – 5 หลัก 3 จำนวน	10	10	30	5
	การบวกจำนวนเต็มบวก 4 – 6 หลัก 4 จำนวน	10	10		
	การบวกจำนวนเต็มบวก 6 – 7 หลัก 5 จำนวน	10	10		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 3 – 4 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 3 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	10	10	30	5
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 4 – 5 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 3 – 4 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	10	10		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	10	10		
	การคูณจำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก กับจำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก	5	5	20	5
	การคูณจำนวนเต็มบวก 3 – 4 หลัก กับจำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก	5	5		
	การคูณจำนวนเต็มบวก 3 – 5 หลัก กับจำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก	10	10		
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 3 – 4 หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	10	10	20	5
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 4 – 5 หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก 2 – 4 หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	10	10		

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวนข้อ	คะแนน	คะแนนรวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ 2 ประเภท แสดงวิธีทำ และตอบ	ตอนที่ 1 การบวกแบบทดจุด				60
	การบวกจำนวนเต็มบวก 3 – 5 หลัก 3 จำนวน	2	6	24	
	การบวกจำนวนเต็มบวก 4 – 6 หลัก 4 จำนวน	3	9		
	การบวกจำนวนเต็มบวก 6 – 7 หลัก 5 จำนวน	3	9		
	ตอนที่ 2 การลบ (2 จำนวน)				
	การลบโดยใช้หลักทสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	2	6	24	
	การลบโดยใช้หลักทสิบทบเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	2	6		
	การลบโดยใช้หลักลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	2	6		
	การลบโดยใช้วิธีนิชิลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	2	6		
	ตอนที่ 3 การบวกลบระคน				
	การบวกลบระคน จำนวนเต็มบวก 3 – 4 หลัก 4 จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	1	4	4	
	ตอนที่ 4 การคูณ (2 จำนวน)				
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็มบวก 3 หลัก กับ จำนวนเต็มบวก 2 หลัก	2	6	24	
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวนเต็มบวก 3 หลัก กับ จำนวนเต็มบวก 3 หลัก	3	9		
	การคูณโดยวิธีเปียงฐาน จำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก กับ จำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก	3	9		
ตอนที่ 5 การหาร (2 จำนวน)					
การหารโดยใช้วิธีนิชิลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 3 หลัก	4	12	24		
การหารโดยใช้วิธีหารยาว การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 3 หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก 2 หลักผลหารลงตัว	4	12			

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ 1 ประเภท เขียน คำตอบ	การบวกจำนวนเต็มบวก 4 – 6 หลัก 4 จำนวน	5	5	30	5
	การบวกจำนวน 4 – 6 หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน 2 ตำแหน่ง 4 จำนวน	5	5		
	การบวกจำนวนเต็มบวก 5 – 7 หลัก 5 จำนวน	5	5		
	การบวกจำนวน 5 – 7 หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง 5 จำนวน	5	5		
	การบวกจำนวนเต็มบวก 6 – 8 หลัก 6 จำนวน	5	5		
	การบวกจำนวน 6 – 8 หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง 6 จำนวน	5	5		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม 3 – 5 หลัก	10	10	30	5
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็ม 5 – 7 หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม 3 – 4 หลัก	10	10		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม 5 – 7 หลัก	10	10		
	การคูณจำนวนเต็ม 4 – 5 หลัก กับ จำนวนเต็ม 2 – 3 หลัก	10	10	20	5
	การคูณจำนวนเต็ม 5 – 6 หลัก กับ จำนวนเต็ม 2 – 3 หลัก	10	10		
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 4 – 5 หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก 2 – 3 หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	10	10	20	5
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก 4 – 6 หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก 3 – 4 หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	10	10		

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ 2 ประเภท แสดงวิธีทำ และตอบ	ตอนที่ 1 การบวกแบบทดจุด				60
	การบวกจำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก 4 จำนวน	1	3	24	
	การบวกจำนวนเต็ม 4 – 6 หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน 2 ตำแหน่ง 4 จำนวน	1	3		
	การบวกจำนวนเต็ม 5 – 7 หลัก 5 จำนวน	1	3		
	การบวกจำนวนเต็ม 5 – 7 หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง 5 จำนวน	2	6		
	การบวกจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก 6 จำนวน	1	3		
	การบวกจำนวนเต็ม 6 – 8 หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน 3 ตำแหน่ง 6 จำนวน	2	6		
	ตอนที่ 2 การลบ (2 – 3 จำนวน)				
	การลบโดยใช้หลักทสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก ตัวลบ จำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก	2	6	24	
	การลบโดยใช้หลักทสิบทบเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก	2	6		
	การลบโดยใช้หลักลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก	2	6		
	การลบโดยใช้วิธีนิชิลัม ตัวตั้งจำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก ตัวลบ จำนวนเต็ม 6 – 8 หลัก	2	6		
	ตอนที่ 3 การบวกลบระคน				
	การบวกลบระคน จำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก 4 จำนวน ผลลัพธ์ เป็นจำนวนเต็มบวก	1	4	4	
	ตอนที่ 4 การคูณ (2 จำนวน)				
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็ม 4 หลัก กับ จำนวนเต็ม 4 หลัก	2	6	24	
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวน 3 – 5 หลัก กับจำนวน 3 – 5 หลัก	3	9		
การคูณโดยวิธีเบี่ยงฐาน จำนวนเต็ม 3 – 5 หลัก กับจำนวน เต็ม 3 – 5 หลัก	3	9			
ตอนที่ 5 การหาร (2 จำนวน)					
การหารโดยวิธีนิชิลัม การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม 2 – 4 หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	3	9	24		
การหารโดยวิธีนิชิลัม	1	3			

	การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม 2 – 4 หลัก ผลหารไม่ลงตัว (ตอบเป็นทศนิยม 2 ตำแหน่ง)				
	การหารโดยวิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม 2 – 4 หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	3	9		
	การหารโดยวิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม 4 – 6 หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม 2 – 4 หลัก ผลหาร ไม่ลงตัว (ตอบเป็นทศนิยม 2 ตำแหน่ง)	1	3		

4. เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

การต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- | | | | |
|-----|---------------------------|--------------|------------|
| 1.1 | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 | ประเภททีม | จำนวน 2 คน |
| 1.2 | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 | ประเภททีม | จำนวน 2 คน |
| 1.3 | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 | ประเภทเดี่ยว | จำนวน 1 คน |

***โรงเรียนส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่เกินระดับละ 4 ทีม**

2. วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

- 2.1 โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด
- 2.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน
- 2.3 ถ้ามีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม ให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบตัดสิน 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน-หลังเพื่อความยุติธรรม
- 2.4 ถ้ามีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 – 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือก แบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่ง แบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งกันทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่ดีที่สุด 2 ลำดับแรกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.5 ถ้าที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก โดยใช้ระบบ แฟร้งแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ 2 – 5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ดและส่งกรรมการ หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ(กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน-หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.6 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก อาจ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

3. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ของจำนวนเกมในรอบคัดเลือก ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ของจำนวนเกมในรอบคัดเลือก ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ของจำนวนเกมในรอบคัดเลือก ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

4. กติกาเพิ่มเติม

4.1 กฎและกติกการแข่งขันใช้กฎและกติกการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอเชีย คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

4.2 อุปกรณ์ในการแข่งขันผู้จัดการแข่งขันจะเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันไว้ให้ ได้แก่ กระดานใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย)

4.2.1. รุ่นประถมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 70 ตัว)

4.2.2 รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

4.3 เวลาในการแข่งขัน

4.3.1 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (SwitchToggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

4.3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบAndroid) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือ เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน AppStore คำว่า“Scrabble Clock” หรือ“Chess Clock” ฯลฯ

4.3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่ง สามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

4.3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

4.3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่อาจเสี่ยงการใช้นาฬิกาได้

4.3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทิละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาทีจะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40

คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้เป็นก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

4.3.7 ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขันเข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้นต้องให้ผู้ หากมี การตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถประท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้หรือหากต้องมีการตัด เกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

4.3.8 กรณีไม่นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนก่อนเริ่มการแข่งขัน และต้องได้รับการยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม

4.4 การขอตรวจสอบการ (Challenge)

4.4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสอบการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

4.4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ที่ไม่เกิน 1 นาที)

4.5 คะแนนในแต่ละเกมทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

4.6 การจัดอันดับคะแนนให้นับคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากันให้ใช้แต้มผลต่าง สะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

4.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

4.7.1 เอ็มพีรุ่นประถมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 150 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 120 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 120 แต้ม

4.7.2 เอ็มพีรุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

4.7.3 รอบชิงชนะเลิศไม่มีMaximum Difference

4.7.4 ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขันผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ เอ็มพีทรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนสะสม 80 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

4.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดสมาการ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลูกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

4.9 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

4.10 ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พนักสายตาจับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อน ใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ย กติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรม และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รู้ดเชือกปิดถุงเบี้ยให้

4.11 การทุจริตในการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรม ดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

เกณฑ์การแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์

1. การแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา

- ทีมละ 2 คน ส่งได้ไม่เกินโรงเรียนละ 5 ทีม
 - สอบแข่งขัน 2 รอบ รอบแรกรอบคัดเลือก ข้อสอบปรนัย 4 เลือก จำนวน 30 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง
- รอบสองรอบชิงชนะเลิศ ข้อสอบแบบตอบสั้นจำนวน 10 ข้อ

2. การแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

- ทีมละ 2 คน ส่งได้ไม่เกินโรงเรียนละ 5 ทีม
 - สอบแข่งขัน 2 รอบ รอบแรกรอบคัดเลือก ข้อสอบปรนัย 4 เลือก จำนวน 40 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง
- รอบสองรอบชิงชนะเลิศ ข้อสอบแบบตอบสั้นจำนวน 10 ข้อ

รางวัลการแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น

รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร พร้อมเงินรางวัล 300 บาท

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร พร้อมเงินรางวัล 200 บาท

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร พร้อมเงินรางวัล 100 บาท

รางวัลชมเชยอันดับที่ 4-10 ได้รับเกียรติบัตร

เกียรติบัตร

การประกวดเพลงคุณธรรม

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 5 คน (โรงเรียนละ 1 ทีม)

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 ส่งเอกสารต่อไปนี้ให้กรรมการทุกคนก่อนเริ่มแข่งขัน

- 3.1.1 ชื่อโรงเรียน เขตพื้นที่ ชื่อนักเรียน ชื่อครูผู้ฝึกสอน 2 คน ต่อ 1 ทีม
- 3.1.2 เนื้อร้อง (เพลงไทยสากล ไทยลูกทุ่ง ที่เผยแพร่โดยทั่วไป เป็นที่รู้จักกันอย่าง กว้างขวาง)
- 3.1.3 ชื่อผู้แต่งและความเป็นมาของเพลง ไม่เกิน 5 บรรทัด (ถ้ามี)
- 3.1.4 การแปลความจากเนื้อร้อง มีคำสำคัญ (key words) อะไรบ้าง มีคุณธรรมสำคัญ อะไรบ้างที่เนื้อร้องต้องการสื่อสารแก่ผู้ฟัง

3.2 นักเรียนทุกคนในแต่ละทีมนำเสนอเพลงไทยที่มีเนื้อร้องส่งเสริมคุณธรรมบนเวที พร้อมแสดงท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก ประกอบเป็น Music Video (แสดงสด) สื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญตามที่แปลความจากเพลง ให้คณะกรรมการชม โดยการเรียงตามลำดับที่จับฉลากได้ (ไม่จำเป็นต้องร้องเพลงทุกคน) * ให้ใช้เวลาแนะนำตัวทั้งทีมได้ไม่เกิน 2 นาที เพราะกรรมการจะมีเอกสารของโรงเรียนแล้ว (3.1.1) และร้องเพลงตามความยาวของเพลงปกติ มิต้องต่อเติม

- 3.3 ขณะที่นักเรียนรอการประกวด ควรระวังเรื่อง “การใช้เสียง” ไม่ควรรบกวนสมาธิของทีมอื่น
- 3.4 การประกวดใช้การร้องสดไม่มีเครื่องดนตรีประกอบ แต่อาจใช้ร่างกายทำเสียงดนตรีได้ และใช้การร้องประสานเสียงก็ได้
- 3.5 การแต่งกายให้แต่งชุดนักเรียน ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบใดๆ
- 3.6 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้ (ผู้เข้าประกวด โปรดพิจารณาสัดส่วนของคะแนน)

- 4.1 สีสันประกอบสอดคล้องกับเนื้อเพลงและความสามารถในการนำเสนอ 30 คะแนน
- 4.2 ความไพเราะของท่วงทำนองและจังหวะเพลง 20 คะแนน
- 4.3 ความไพเราะของกระแสเสียง 20 คะแนน
- 4.4 ความถูกต้องของการออกเสียงภาษาไทย 15 คะแนน
- 4.5 การแปลความ การวิเคราะห์หาคำสำคัญ (Key Words) 15 คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ 3) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

การประกวดเล่านิทานคุณธรรม

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ป.4-6

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม.1-3

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทบุคคล

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ป. 4-6 จำนวน 1 คน

ม. 1-3 จำนวน 1 คน

ม. 4-6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1. ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนจำนวน 1 คน ต่อระดับชั้น
2. นิทานที่ใช้ประกวดจะต้องมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม และมีคติสอนใจ
3. ให้ผู้เข้าประกวดใช้สื่อประกอบขณะเล่านิทานโดยจัดเตรียมมาเอง
4. ผู้เข้าประกวดสามารถใช้เพลงประกอบการเล่าได้ (ผู้เข้าประกวดหามาเอง)

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

เวลาที่ใช้ในการประกวด ป.4-6 ใช้เวลา 6 นาที

ม.1-3 ใช้เวลา 7 นาที

ม.4-6 ใช้เวลา 8 นาที

- เนื้อหาสาระเน้นคุณธรรม จริยธรรม มีข้อคิด คติเตือนใจ 30 คะแนน
- ใช้ภาษาถูกต้องตามอักขระและความต่อเนื่องในการเล่า 20 คะแนน

- น้ำเสียง และลีลาทำทางประกอบ 20 คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้สื่อ อุปกรณ์ประกอบเหมาะสม 15 คะแนน
- บุคลิกภาพ 10 คะแนน
- ใช้เวลาตามกำหนด 5 คะแนน

หมายเหตุ เล่านิทานเกินเวลาที่กำหนด 3 นาที ตัด 1 คะแนน เกินเวลา 4-5 นาที ตัด 2 คะแนน
เกินเวลามากกว่า 6 นาทีตัด 4 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินคัดเลือกผู้ที่ได้รับคะแนน ตามเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

6. คณะกรรมการในการตัดสิน 3-5 คน

6.1 คณะกรรมการ จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 3 คน

6.2 คณะกรรมการชุดที่ 1 ตัดสิน ชั้น ป.4- ป.6

คณะกรรมการชุดที่ 2 ตัดสิน ชั้น ม.1- ม.3

คณะกรรมการชุดที่ 3 ตัดสิน ชั้น ม.4- ม.6

หมายเหตุ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าสิ้นสุด

6.3 คุณสมบัติ

6.3.1 ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ฯหรือครูผู้ควบคุม ที่มีความรู้เรื่องนิทานคุณธรรม

6.3.2 ให้คณะกรรมการบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

7. สถานที่

โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา อำเภอหนองบัวแดง จังหวัดชัยภูมิ

เกณฑ์การแข่งขันทักษะฟุตบอล

ลำดับที่	รายการ	การทดสอบ	คะแนน
1	เตะบอล	ชาย 60 ครั้ง หญิง 40 ครั้ง (เตะ 3 ลูก ได้ 1 คะแนน)	20 คะแนน
2	เลี้ยงบอล	- ความคล่อง - เลี้ยงหลบสิ่งกีดขวาง (ถ้าชนสิ่งกีดขวาง หักทีละ 1 คะแนน) 10 คะแนน - การควบคุมบอล 10 คะแนน	20 คะแนน
3	การรับ-ส่งบอล	จับบอล(รับบอล) - ข้างเท้าด้านใน - ข้างเท้าด้านนอก (จับบอลทางเท้าเกินไปไม่สามารถเล่นได้ต่อเนื่อง หักทีละ 1 คะแนน) ส่งบอล - ข้างเท้าด้านใน 5 คะแนน - ข้างเท้าด้านนอก 5 คะแนน - หลังเท้า 5 คะแนน การยิงประตู	15 คะแนน 15 คะแนน 10 คะแนน
4	การเล่นทีม		20 คะแนน
รวม			100 คะแนน

เกณฑ์การแข่งขันทักษะฟุตบอล

1. เตะบอล

1. ผู้แข่งขันสามารถเตะบอลบอลด้วยส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด ถือว่าเป็นผู้ชนะ โดยไม่กำหนดเขตพื้นที่ในการเตะบอล
2. ผู้แข่งขันสามารถทำบอลตกได้คนละ 2 ครั้ง โดยนับจำนวนครั้งที่มากที่สุดเป็นสถิติในการตัดสิน
3. ใช้พื้นสนามใช้สนามในการแข่งขัน

เกณฑ์การตัดสิน

ประถม 50 ขึ้นไป	เหรียญทอง
40-49	เหรียญเงิน
30-39	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 30	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน
มัธยมต้น 60 ขึ้นไป	เหรียญทอง
50-59	เหรียญเงิน
40-49	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 40	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน
มัธยมปลาย 80 ขึ้นไป	เหรียญทอง
70-79	เหรียญเงิน
60-69	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 60	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

2. ยิงประตูเล็ก

1. ระยะห่างจากประตู 5 เมตร
2. ยิงคนละ 5 ลูก

เกณฑ์การตัดสิน

ประถม 4 ลูกขึ้นไป	เหรียญทอง
3 ลูก	เหรียญเงิน
2 ลูก	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 2 ลูก	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

มัธยม 5 ลูก	เหรียญทอง
4 ลูก	เหรียญเงิน
3 ลูก	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 3 ลูก	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวอลเลย์บอล

แอนเตอร์วอลเลย์บอล

1. ผู้แข่งขันเล่นลูกสองมือล่างสูงกว่าศีรษะ
2. ผู้แข่งขันสามารถทำลูกตกได้เพียง 1 ครั้งหรือสองโยน (ทำตก 1 ครั้งสามารถเริ่มใหม่ได้อีกครั้ง นับครั้งที่ได้มากที่สุด)
3. ใช้เวลา 5 นาที

เกณฑ์การตัดสิน

ประณม 60 ขึ้นไป	เหรียญทอง
50-59	เหรียญเงิน
40-49	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 40	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

มัธยมต้น 80 ขึ้นไป	เหรียญทอง
70-79	เหรียญเงิน
60-69	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 60	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

มัธยมปลาย 100 ขึ้นไป	เหรียญทอง
90-99	เหรียญเงิน
80-89	เหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 80	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

การแข่งขันเตาะตะกร้อ

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษา
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาต้น
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปลาย

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภทเดี่ยว (ชาย-หญิง) โดยให้แต่ละโรงเรียนจัดส่งได้ประเภทละ 1 คน แยกชาย - หญิง

3. วิธีการแข่งขัน

3.1 ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน 1 คนและครูผู้ฝึกสอน 1 คน ถึงคณะกรรมการจัดการแข่งขันในวันทำการแข่งขัน และให้ถือว่าการรายงานตัว

3.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งการชุดกีฬาที่สุภาพ

3.3 กติกาการแข่งขัน

- เวลาแข่งขัน 5 นาที
 - ตกได้ 2 ครั้ง และให้นับต่อเนื่อง
 - กรณีเสมอกันให้ตีวส์เวลา 1 นาที ใครเตาะได้เป็นจำนวนมากเป็นผู้ชนะ
- *** หมายเหตุ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การตัดสิน

4.1 เกณฑ์การตัดสินระดับชั้นประถมศึกษา (ชาย)

นับ 80 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง
นับ 60 – 79	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน
นับ 40 – 59	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง
นับ 20 – 39	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย

4.2 เกณฑ์การตัดสินระดับชั้นประถมศึกษา (หญิง)

นับ 40 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง
นับ 30 – 39	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน
นับ 20 – 29	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง
นับ 10 – 19	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย

4.3 เกณฑ์การตัดสินระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชาย)

นับ 100 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง
นับ 80 – 99	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน
นับ 60 – 79	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง
นับ 40 – 59	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย

4.4 เกณฑ์การตัดสินระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (หญิง)

นับ 50 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง
นับ 40 – 49	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน
นับ 30 – 39	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง
นับ 20 – 29	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย

4.5 เกณฑ์การตัดสินระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชาย)

นับ 120 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง
นับ 90 – 119	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน
นับ 70 – 89	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง
นับ 40 – 69	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย

4.6 เกณฑ์การตัดสินระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (หญิง)

นับ 60 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง
นับ 50 – 59	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน
นับ 40 – 49	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง
นับ 30 – 39	ได้รับเกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย

เกณฑ์การเข้าร่วมแข่งขันกลุ่มสาระศิลปะ

กิจกรรมวาดภาพระบายสี

หัวข้อ โรงเรียนในฝัน

1. คุณสมบัติของผู้สมัคร

เป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษา ระดับ ป.4-6 สามารถเข้าร่วมได้โรงเรียนละไม่เกิน 2 คน

เวลาในการแข่งขัน 2 ชม.

2. เกณฑ์

วาดภาพสีไม้ หัวข้อ โรงเรียนในฝัน ขนาดกระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A3 12 X15 นิ้ว เริ่ม การแข่งขัน 09.00-11.00 น. สถานที่แข่งขัน ชุมแสดงผลงานกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รับสมัครหน้าชุม ในวันพฤหัสบดีที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

ความสวยงาม	25	คะแนน
ความคิดสร้างสรรค์	25	คะแนน
ตรงตามหัวข้อ	25	คะแนน
เทคนิคสร้างสรรค์ในการสร้างงาน	25	คะแนน

3. คณะกรรมการ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1. นายพิสิฐชัย บุญหนา	ประธานกรรมการ
2. นายประเสริฐ บึงอ้อ	กรรมการ
3. นายวัชรกรณ์ งามศรีนวลกุล	กรรมการ
4. นางสาวปภาวรินทร์ อาจชมภู	กรรมการ
5.นางจุฑารัตน์ ผิวเผื่อน	กรรมการ
6. นายปรีชา ดงวัง	กรรมการและเลขานุการ

(นักเรียนที่เข้าร่วม และครูที่นำนักเรียนเข้าร่วมจะได้รับเกียรติบัตรทุกกิจกรรม)

การแข่งขันทักษะทางวิชาการด้านคอมพิวเตอร์
โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา
กิจกรรม “NW Open House 2019”

๑. การนำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point

๑. วัตถุประสงค์ เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Power Point ๒๐๑๐ พัฒนางานได้อย่างเหมาะสม

๒. ประเภทการแข่งขัน ทีมละ ๒ คน ส่งโรงเรียนละไม่เกิน ๒ ทีม

๓. ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับ ป.๔ - ป.๖

๔. เนื้อหาและรายละเอียด ปฏิบัติการสร้างสไลด์เพื่อนำเสนอบทความในหัวข้อที่กำหนดให้ โดยใช้โปรแกรม Power Point ๒๐๑๐ โดยใช้ทรัพยากรในเครื่อง (ห้ามเตรียมมา) การนำเสนอภาพ การใช้เสียง ความเหมาะสมของสีพื้น,ตัวอักษร และเวลาได้อย่างเหมาะสม

๕. เวลาการแข่งขัน ใช้เวลา ๒ ชั่วโมง

๖. เกณฑ์การตัดสิน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๘๐ - ๑๐๐ คะแนน

เหรียญทอง

๗๐ - ๗๙ คะแนน

เหรียญเงิน

๖๐ - ๖๙ คะแนน

เหรียญทองแดง

๕๐ - ๕๙ คะแนน

รางวัลชมเชย

๗. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยแบ่งเป็น

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๑. การจัดการรูปแบบกระดาษ

๒๐ คะแนน

๒. การวางเนื้อหา

๑๐ คะแนน

๓. การเปลี่ยน Slide

๑๐ คะแนน

๔. การตั้งเวลาการเปลี่ยน Slide

๑๐ คะแนน

๕. การแทรกภาพเคลื่อนไหว

๑๐ คะแนน

๖. ความสวยงาม/สีสันของฉาก

๑๐ คะแนน

๗. การมีภาพประกอบที่มีความเหมาะสม

๑๐ คะแนน

๘. ใช้เทคนิคการเปลี่ยนตัวหนังสือและภาพ

๑๐ คะแนน

๙. ความถูกต้องสมบูรณ์

๑๐ คะแนน

เวลา ไม่มีคะแนนให้ แต่จะจัดลำดับคนที่ส่งก่อน-หลัง

เพื่อพิจารณาลำดับที่เมื่อได้คะแนนรวมเท่ากัน

**** ในการแข่งขันจะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทางโรงเรียนหนองบัวแดงวิทยาจัดเตรียมไว้เท่านั้น ****

๘. สถานที่แข่งขัน ห้องคอมพิวเตอร์ ๒

๙. คณะกรรมการตัดสิน

๑. นางสาวดวงแก้ว ประสานศักดิ์ ครู

โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา

๒. นายภูชิต วงษ์สูงเนิน ครู

โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา

๓. นางสาวจิตราพันธ์ เก็นโนนกอก ครู

โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา

๒. การวาดรูปด้วยโปรแกรม Paint

๑. วัตถุประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Paint ได้อย่างเหมาะสมสวยงาม

๒. ประเภทการแข่งขัน ประเภทเดี่ยว ส่งโรงเรียนละไม่เกิน ๒ คน

๓. ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับ ป.๔ - ป.๖

๔. เนื้อหาและรายละเอียด ปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ตามหัวข้อที่กำหนดได้อย่างเหมาะสมสวยงาม

๕. เวลาการแข่งขัน ใช้เวลา ๒ ชั่วโมง

๖. เกณฑ์การตัดสิน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๘๐ - ๑๐๐ คะแนน	เหรียญทอง
๗๐ - ๗๙ คะแนน	เหรียญเงิน
๖๐ - ๖๙ คะแนน	เหรียญทองแดง
๕๐ - ๕๙ คะแนน	รางวัลชมเชย

๗. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยแบ่งเป็น

เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๑. ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	๓๐ คะแนน
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๓๐ คะแนน
๓. ความสวยงาม	๒๐ คะแนน
๔. การจัดองค์ประกอบภาพ	๒๐ คะแนน

เวลา ไม่มีคะแนนให้ แต่จะจัดลำดับคนที่ส่งก่อน-หลัง

เพื่อพิจารณาลำดับที่เมื่อได้คะแนนรวมเท่ากัน

**** ในการแข่งขันจะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทางโรงเรียนหนองบัวแดงวิทยาสถาจัดเตรียมไว้เท่านั้น ****

๘. สถานที่แข่งขัน ห้องคอมพิวเตอร์ ๒

คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันทักษะทางคอมพิวเตอร์

๑. นายวัชรินทร์ ไผ่ตรีแพน	ครู	โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา
๒. นายปริญทร ทิพย์สมบัติ	ครู	โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา
๓. นายพิชัย วิเวกรัมย์	ครู	โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา

การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ครอสเวิร์ด)

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม จำนวน 2 คน (โรงเรียนละ 2 ทีม)
- 1.2. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน (โรงเรียนละ 2 คน)

2. กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

- 3.1 จำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 – 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

- 3.2 จำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพ้ภัยแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ เพื่อให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ 2-5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10..... ไปเรื่อยๆ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

4. การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

- 4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลา การขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล
- 4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งขานลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน 30 วินาที)

4.3 การตรวจสอบคำศัพท์ ให้ใช้คอมพิวเตอร์หรือนิตบุ๊คในการตรวจศัพท์จากโปรแกรม ที่ชื่อว่า Zyzzyva (ดาวน์โหลดจากลิงค์ในเพจ <https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>) โดยใช้ ดิกชันนารี TWL06 หรือ OWL2.x ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ใน สมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซี ที่นำมาใช้จับเวลาหรือเป็นส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือ แท็บเล็ตพีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่าเบีย รูตงุเบีย ทั้งสอง ฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องขาเลนจ์ ห้ามตรวจคำศัพท์จากหนังสือศัพท์หรือพจนานุกรม การ ตรวจคำศัพท์ผู้เข้าแข่งขันจะเป็นผู้ตรวจคำศัพท์กันเองจากโปรแกรมตรวจคำศัพท์ กรรมการไม่สามารถ บอกได้ว่าคำศัพท์ค่านั้นมีหรือไม่มี

5. คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

6. การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

7. แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

- 7.1 แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่ เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม
- 7.2 ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะ ได้คะแนนสะสม 50 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

หมายเหตุ 1. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลูกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทากิจธุระให้ แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

2. กติกาและมารยาทในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

2.1 กลุ่มครอสเวิร์ด งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

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

2.2 เพจครอสเวิร์ด เอแม็ต คำคม งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

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

เกณฑ์การแข่งขันการเปิดพจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Opening Dictionary)

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

- 1.1. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 1.2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
- 1.3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2. จำนวนผู้เข้าประกวด

ผู้เข้าประกวดในแต่ละระดับชั้น จำนวน 2 คน

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน

- 3.1 พจนานุกรมผู้จัดการแข่งขันเตรียมให้นักเรียน
- 3.2 ใช้พจนานุกรมของ ทวพ.
- 3.3 มีทั้งหมด 30 คำ ใช้เวลา 10 นาที

หมายเหตุ ตัดสินผลการแข่งขันจากความถูกต้องของความหมาย หากมีคะแนนเท่ากันจะตัดสินจากจำนวนเวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบของผู้เข้าแข่งขัน

4. รางวัลการประกวดทุกระดับชั้น

- | | |
|------------------------------|-------------|
| 4.1 รางวัลชนะเลิศ | เกียรติบัตร |
| 4.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | เกียรติบัตร |
| 4.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | เกียรติบัตร |

5. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

เกณฑ์การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีนด้วยดินสอ

1. เกณฑ์การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีนด้วยดินสอ

เกณฑ์การแข่งขัน	คะแนน
1.1. ความสวยงามของตัวอักษรภาษาจีน	20
1.2. ความถูกต้องของตัวอักษรภาษาจีน	20
1.3. ความสะอาดในการคัดลายมือภาษาจีน	5
1.4. คัดลายมือภาษาจีนเสร็จทันเวลาตามที่กำหนด	5
รวม	50

เกณฑ์การแข่งขัน Spelling Bee

1. นักเรียนนั่งเรียงหน้ากระดานตามรายชื่อหรือหมายเลขที่ระบุบนหน้าเข้าหาคณะกรรมการ
2. กรรมการอ่านคำศัพท์ 2 ครั้ง และเริ่มจับเวลา นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินแล้วรอนครบเวลาที่กำหนด 10 วินาที กรรมการให้สัญญาณหมดเวลา แล้วนักเรียนจึงยกคำศัพท์ขึ้นโชว์ให้กรรมการดู
3. กรรมการเก็บคะแนนให้ผู้ตอบถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด โดยใช้คำศัพท์ในการแข่งขัน จำนวน 10 คำ
4. นักเรียนที่สามารถสะกดคำได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดและได้คะแนนมากที่สุดคือผู้ชนะ
5. เมื่ออ่านคำศัพท์ครบแล้ว ยังมีผู้ได้คะแนนเท่ากัน จะทำการสอบอีกครั้ง โดยใช้รายชื่อคำศัพท์ ชุดที่ 2 จำนวน 5 คำ และหากยังไม่ได้ผู้ชนะให้ทำการสอบจนกว่าจะได้ผู้ชนะ
6. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

คณะกรรมการ จำนวน 3 ท่าน แบ่งเป็น

- กรรมการคนไทย 2 ท่าน ทำหน้าที่ จับเวลาและเก็บคะแนน
- กรรมการชาวต่างชาติ 1 ท่าน ทำหน้าที่ อ่านคำศัพท์