

กิจกรรมการต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

การแข่งขันเอแม็ท

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 6 ประเภททีม จำนวน 2 คน
- 1.2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม จำนวน 2 คน

2. วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

- 2.1 โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด
- 2.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน
- 2.3 ถ้ามีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบคัดเลือก 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม
- 2.4 ถ้ามีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 - 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม
- 2.5 ถ้ามีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด 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 ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง)

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

2.6 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

กติกาเพิ่มเติม

1. กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

2. อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

2.1 รุ่นประถมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 70 ตัว)

2.2 รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

3. เวลาในการแข่งขัน

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

3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาฬิกา 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

4. การขอตรวจสมการ (Challenge)

4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสมการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกตเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กตเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งขันลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งขันที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน 1 นาที)

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 เอแม็ทรุ่นประถมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 150 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 150 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 120 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 120 แต้ม

7.2 เอแม็ทรุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

7.3 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

7.4 ชนะบาย(Bye)ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งชั้นผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ เอแม็ทรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนสะสม 80 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

8. การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดสมการ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

9. ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย

10. การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

11. ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขัน) และไม่ส่งเสียงดัง หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย แนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้ หากเกิดปัญหาในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

รางวัลการแข่งขัน

ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

รางวัลชนะเลิศ	รับเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1	รับเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2	รับเกียรติบัตร

ผู้ประสานงานการแข่งขัน กลุ่มกิจกรรมการต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

นายภูวนาท เสนานุช โทรศัพท 0817681456



ใบสมัครการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)
“งานเปิดบ้าน Open House นิทรรศการวิชาการ ปีการศึกษา ๒๕๖๒”
วันที่ ๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓
ณ โรงเรียนสันติวิทยาสรรพ์ จังหวัดเลย

1. กิจกรรม “การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)”
2. ระดับชั้น
3. ชื่อนักเรียน
1.....
2.....
4. ครูผู้ฝึกสอน
.....เบอร์โทรศัพท์.....
5. ชื่อโรงเรียน
6. เขตพื้นที่การศึกษา