

งานนิทรรศการวิชาการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

กติกาการแข่งขันโครอสเวิร์ด

ระดับอุดมศึกษา

วันที่แข่งขัน

วันที่ 17 - 18 สิงหาคม 2565

เวลา 13.00 น. เป็นต้นไป

สถานที่แข่งขัน

อาคารสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี  
สารสนเทศ

คุณสมบัติของผู้เข้าประกวด

- 1) เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรเท่านั้น
- 2) ไม่จำกัดอายุ และไม่จำกัดเพศ

วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 1) เป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2) แต่งกายด้วยชุดนักศึกษา
- 3) ผู้สมัครที่เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัว ส่ง ณ จุดลงทะเบียนก่อนเวลาทำการแข่งขัน อย่างน้อย 15 นาที

เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน การตัดสินจะพิจารณาในด้านต่าง ๆ ดังนี้  
อุปกรณ์การเล่น

- ชุดกระดานโครอสเวิร์ด (กระดาน + แป้นวางตัวอักษร+ถุงตัวเบี้ย) 1 ชุด
- พจนานุกรมโครอสเวิร์ด 1 เล่ม

เวลาในการแข่งขัน

- 1) ใช้ Chess clock หรือ Stop watch จับเวลาการแข่งขันโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะมีเวลาคนละ 22 นาทีถ้าผู้เล่นฝ่ายใดใช้เวลาเกินกว่านี้ให้ผู้เล่นคนนั้นจะตขต้องโดนหักแต้มที่จากเกมนั้นออกโดยคิดจากจำนวนนาทีที่เกิน นาทีละ 10 คะแนน และเศษของนาทีปัดขึ้นเป็น 1 นาที
  - 2) เมื่อถึงเวลาการแข่งขันรอบแรกผู้ร่วมการแข่งขันต้องพร้อม ณ ตำแหน่งที่แข่งขันมิฉะนั้นจะถือว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ขาดหายไป หหมดสิทธิ์ในการแข่งขัน แต่ถ้าผู้แข่งขันขาดในรอบต่อไปจะถือว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะและจะได้คะแนน 100 คะแนน
  - 3) เมื่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันมาทำการแข่งขันสายกว่าเวลาที่กำหนด นาฬิกาจับเวลาจะเดินไปเรื่อยๆ และเมื่อผู้เข้าแข่งขันมาถึงจะต้องเล่น ณ เวลาที่ปรากฏนั้น
- หมายเหตุ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายมีเวลาฝ่ายละ 22 นาที รวมเวลา 44 นาทีต่อ 1 เกม

การเริ่มต้น

- 1) ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ตรวจสอบจำนวนตัวอักษรให้ครบ 100 ตัวและตั้งเวลา 22 นาที ของนาฬิกาจับเวลา
- 2) ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในถุงขึ้นมาคนละ 1 ตัว เพื่อดูว่าผู้ใดจะได้เป็นผู้ที่ได้เริ่ม

เล่นก่อน โดยมีหลัก คือ เรียงตามตัวอักษร ตั้งแต่ ตัวว่าง (Blank) A-Z โดยที่ผู้เล่นที่เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน

3) ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อน จะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน

4) การจับตัวอักษร จะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตา และเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้ว จะต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เพื่อตรวจสอบว่าจับตัวขึ้นมาครบหรือจับเกินหรือไม่ ถ้าเกินจะต้องให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรที่เกินออก

### วิธีการเล่น

1) ผู้เล่นคนแรกจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษซึ่งต้องปรากฏอยู่ใน dictionary ให้เป็นเล่มที่ได้รับมา ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งโดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำที่บอยอยู่บนดาวกลางกระดานและคำที่ลงในครั้งแรกนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า

2) หลังจากที่ผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้ว ผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในถุงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนที่เท่ากัน โดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อนเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบนกระดานโดยให้มีตัวใดตัวหนึ่งหรือมากกว่าสัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดาน และการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนี้ จนสิ้นสุดเกม

3) การสิ้นสุดเกมในแต่ละครั้งที่ลงคำบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ

1. ลงคำบนกระดาน
2. ขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น
3. กวดเวลาเริ่มของคู่แข่ง
4. จดคะแนนและขานแต้มสะสม
5. คอยคู่แข่ง ยืนยันคะแนน
6. จับตัวอักษรขึ้นมาใหม่

7. ผลของการขอ Challenge ของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

- ถ้าคำนั้นมีในพจนานุกรม ผู้ที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการเล่น

1 ตาและผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นอีก 1 ตา

- ในกรณีที่คำนั้นไม่มีในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำๆ นั้นจะต้องยกตัว

อักษรที่ตนเองเล่นในครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ลงเล่นนั่นเอง

คะแนนที่ได้คือ 0 คะแนนและต้องเสียสิทธิ์การเล่นให้แก่ผู้ขอ Challenge

- หากคำใดคำหนึ่งจากกลุ่มคำที่ขอชาเลนจ์ในตาเล่นนั้นไม่มีปรากฏใน

พจนานุกรม ให้ผู้เล่นคำเหล่านั้นได้ 0 คะแนนในตานั้น แล้วยกตัวเบี้ย

เหล่านั้นกลับคืนสู่แป้นวางตัวอักษรของตนเอง ตาเล่นกลับไปเป็นของผู้ที่ขอชาเลนจ์

- หากคำทุกคำที่ขอชาเลนจ์ในตาเล่นนั้นมีอยู่ในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำศัพท์นั้นๆจะได้คะแนนจากคำที่ถูกขอชาเลนจ์ เพิ่มอีก 5 คะแนน / คำ บวกเพิ่มไปในตาเล่นนั้นเลย และตาเล่นก็เป็นของผู้ที่ขอชาเลนจ์ต่อไปตามปกติ

#### Bonus for Bingo

ในกรณีที่ผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรที่ตนมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียวผู้เล่นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงคำนั้น

#### การขอเปลี่ยนตัวอักษร

ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำ เมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่านการเล่นของตัวเองได้ โดยผู้เล่นสามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว (โดยที่ตัวอักษรในถุจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว) ตามแต่ที่คนต้องการคือตั้งแต่ 1-7 ตัว ถ้าตัวอักษรมีน้อยกว่า 7 ตัว สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัวก็จะหมดไป

#### การขอ Challenge

- 1) ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรมตนเองมีสิทธิ์ขอ Challenge ได้และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งตรงข้ามขานคะแนนที่ลงและกดเวลาเริ่มเสียก่อน
- 2) ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่าจะขอ Challenge หรือไม่ ผู้เล่นจะต้องบอก Hold หรือคำอื่นที่มีความหมายนี้ เพื่อที่จะได้ไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรขึ้นมาใหม่ออกจากถุ การขานคำว่า Hold นี้จะขานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เริ่มกดเวลา
- 3) หลังจากได้ยืนยันคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยเวลา 1 นาที ถึงจะจับตัวอักษรจากถุได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกต่างหากจากตัวอักษรบนแป้นวางตัวอักษร ผู้เล่นที่ขอ Challenge จะใช้เวลานานเท่าใดก็ได้ในการพิจารณาขอ Challenge
- 4) ถ้าผู้เล่นพิจารณาตัดสินใจขอ Challenge นาฬิกาจับเวลาจะหยุดทั้ง 2 ฝ่าย คำที่จะ Challenge จะต้องบันทึกลงในกระดาษเพื่อให้กรรมการตัดสินพิจารณา เมื่อตัดสินใจ Challenge ไปแล้วจะถอนการขอ Challenge นั้นคืนไม่ได้

- 5) ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าไม่ขอ Challenge ผู้เล่นจะต้องคอยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ทำการจับตัวอักษรในถุงหรือบนโต๊ะวางบนแป้นวางตัวอักษรให้หมดเสียก่อน ถึงจะเริ่มการแข่งขันต่อไปได้
- 6) ในกรณีที่มีคำหนึ่งในคำที่ขอ Challenge ไม่มีในพจนานุกรม การ Challenge จะมีผล ผู้แข่งขันทั้งคู่จะทราบแต่ผลของการ Challenge เท่านั้น แต่คำที่มีหรือไม่มีในพจนานุกรมนั้นจะไม่แจ้งให้ทราบ
- 7) กรรมการเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินอย่างเด็ดขาดของคำที่ขอ Challenge ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ขอคำจากพจนานุกรม

### สิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด (หลังจากที่ตัวอักษรในถุงหมดแล้ว)
- 2) ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ให้รวม คะแนนของตัวอักษรแล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัว อักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่าง จะไม่คิดคะแนนติดลบ
- 3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายบอกผ่านครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลง การนับคะแนนติดลบ ทำโดยเอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลือลบออกจากคะแนนของตนเองใน ขณะที่คะแนนของตัวว่างจะไม่นำไปลบคะแนน

### รางวัล

1. รางวัลชนะเลิศ ได้รับเกียรติบัตร พร้อมเงินรางวัล 1,200 บาท
  2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ได้รับเกียรติบัตรพร้อมเงินรางวัล 700 บาท
  3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง ได้รับเกียรติบัตรพร้อมเงินรางวัล 500 บาท
  4. รางวัลชมเชย 2 รางวัล ได้รับเกียรติบัตร
- ผู้เข้าแข่งขันที่ได้ผลการแข่งขันตั้งแต่ลำดับที่ 6 เป็นต้นไป ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

### หมายเหตุ

1. ให้ผู้เข้าแข่งขันรอคิวขึ้นแข่งขัน หากประกาศเรียก 2 ครั้ง ไม่อยู่ถือว่าสละสิทธิ์
2. เกียรติบัตรมอบให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน
3. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด
4. เวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม