



เกณฑ์การแข่งขัน

ทักษะวิชาการและการประกวดสิ่งประดิษฐ์นักเรียนโรงเรียนเอกชน

ครั้งที่ 5 ปีการศึกษา 2563 “วันการศึกษาเอกชนภาคใต้”

ระหว่างวันที่ 30-31 มกราคม 2564 จังหวัดภูเก็ต

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		ปฐมวัย	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.4-6	
201	การแข่งขันคัดลายมือ	-	√	√	√	√	เดี่ยว
202	การแข่งขันหนังสือเล่มเล็ก	-	-	√	√	√	ทีม 3 คน
203	การแข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ	-	√	-	-	-	เดี่ยว
204	การแข่งขันเขียนเรียงความ	-	-	√	√	√	เดี่ยว
205	การแข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะ	-	√	√	√	√	เดี่ยว
206	การแข่งขันคำคมต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)	-	-	√	√	-	ทีม 2 คน
		-	-	-	-	√	เดี่ยว

หมายเหตุ

อ้างอิงเกณฑ์ : จากกิจกรรมการแข่งขันทักษะวิชาการและการประกวดสิ่งประดิษฐ์นักเรียนโรงเรียนเอกชน ครั้งที่ 4 ปีการศึกษา 2562

201. คัดลายมือสื่อภาษาไทย

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

1.3 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เท่านั้น

1.4 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ 1 คน

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาสอบ 1.30

ชั่วโมง

ชั้น ป.1 - 3 ใช้ดินสอดำ ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ความยาว 10 - 15 บรรทัด หรือไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4

ชั้น ป.4 - 6 ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด 0.5 มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว 15 - 20 บรรทัด หรือไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4

ชั้น ม.1 - 3 ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด 0.5 มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว 20 - 25 บรรทัด หรือไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4

ชั้น ม.4 - 6 ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด 0.5 มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว 20 - 25 บรรทัด หรือไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4

4. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้

4.1 ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ 50 คะแนน

4.2 ถูกต้องตามอักขรวิธี 25 คะแนน

4.3 อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย 25 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5

คน คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิผู้มีปัญหาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- 2) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- 3) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันและกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- 2) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- 3) กรรมการควรมาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- 4) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ 1 - 3

7. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

8. การแข่งขันระดับภาค

8.1 ทีมที่เป็นตัวแทนของจังหวัดเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1, 2 และ 3 ของเขตพื้นที่การศึกษาที่โรงเรียนสังกัด (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

8.2 ในกรณีที่แข่งขันระดับภาคมีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

202. หนังสือเล่มเล็ก

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
- 1.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3
- 1.3 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 3 คน
- 2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้
 - 2.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 1 ทีม
 - 2.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 1 ทีม
 - 2.2.3 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดี มีภาพประกอบ มีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.2 รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

3.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และเตรียมตัดกระดาษให้เรียบร้อยพร้อมเข้าแข่งขัน

2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ 14.8 x 21 เซนติเมตร

ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้าของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและ คณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- ส่วนเนื้อหาของหนังสือ ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- ส่วนท้ายของหนังสือ ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อ หนังสือชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และสังกัดของโรงเรียน) และปกหลังของหนังสือ

3) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน 8 หน้า

4) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

5) ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องขยายรายละเอียดให้เข้าใจ เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่น้อยกว่าที่จัดทำภาพสามมิติเป็น (Pop Up)

7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม้ ถ้าต้องการเน้น ภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถ เข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อขาวสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์, แล็กเกอร์เคลือบเงาสีหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใส่ได้

3.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และเตรียมตัดกระดาษให้เรียบร้อยพร้อมเข้าแข่งขัน

2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่งหรือ 14.8 x 21 เซนติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้าของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและ คณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจที่มาของเรื่อง หรือการนำเสนอเนื้อหาและคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- ส่วนเนื้อหาของหนังสือ ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนด เลขหน้าให้ชัดเจน

- ส่วนท้ายของหนังสือ ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อ หนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และสังกัดของโรงเรียน) และปกหลังของหนังสือ

3) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน 12 หน้า

4) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

5) ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ใ้มีอนุญาตให้จัดทำภาพสามมิติเป็น (Pop Up)

7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำหรือสีแสดมบ้ำถ้า ต้องการเน้น ภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวาง เนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถ เข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อขาวสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์, แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้ สติ๊กเกอร์ใส่ได้

3.2.3 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4- 6

1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ ปกหนังสือทำ เป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และเตรียมตัดกระดาษให้เรียบร้อยพร้อมแข่งขัน

2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ 14.8 x 21 เซนติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้าของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและ คณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และ แรงบันดาลใจที่มาของเรื่อง หรือการนำเสนอเนื้อหา และขอบคุณผู้มีส่วนเกี่วข้องในการจัดทำหนังสือ)

- ส่วนเนื้อหาของหนังสือ ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้ง กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- ส่วนท้ายของหนังสือ ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อ หนังสือชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และสังกัดของโรงเรียน) และปกหลังของหนังสือ

3) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน 16 หน้า

4) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

5) ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องขยายรายละเอียดให้เข้าใจเรื่องนี้ ที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำภาพสามมิติเป็น (Pop Up)

7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำหรือสีผสมบัพถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการ จัดวาง เนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถ เข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเย็บเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์, แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใส่ได้

3.3 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะไม่สงคืน

3.4 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน 6 ชั่วโมง

3.5 วัสดุอุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้แข่งขันเป็นผู้จัดเตรียมมาให้พร้อม

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 เนื้อหาสาระ	30 คะแนน
4.2 ภาพประกอบ/การนำเสนอ	20 คะแนน
4.3 ความคิดสร้างสรรค์	10 คะแนน
4.4 การใช้สำนวนภาษา	10 คะแนน
4.5 การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)	10 คะแนน
4.6 การทำรูปเล่ม	10 คะแนน
4.7 การตั้งชื่อเรื่อง	5 คะแนน
4.8 ขนาด/รูปแบบ/สีของอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์	5 คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการจะตัดคะแนน นาทีละ 1 คะแนน (นับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาที ให้นับเป็น 1 นาที)

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการแข่งขัน

6.1 คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า 3 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการ ที่กำหนดด้วย ความโปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

6.2 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ระดับชั้น ระดับชั้นละ 3 - 5 คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

6.2.1 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

6.2.2 ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนา ห้องสมุด หรือศึกษานิเทศก์ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

6.2.3 ครูบรรณารักษ์ หรือครู ผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการ โรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

6.2.4 ข้อควรคำนึงถึงการสรรหากรรมการ

1) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่ควรตัดสินในกรณี โรงเรียนของตน เข้าแข่งขัน ถ้ามีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการไปแล้ว ขอให้งดออกเสียง หรือมีคำสั่งแต่งตั้ง เปลี่ยนแปลงได้เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม

2) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในมีการจัดทำหนังสือ

3) กรรมการควรมาจากหน่วยงาน/องค์กรที่หลากหลาย (กรณีการแข่งขันระดับภาค)

4) กรณีการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา กรรมการไม่ควรเป็นผู้ที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกันกับโรงเรียนที่เข้าแข่งขัน

5) กรรมการอาจให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้อง และมีคุณภาพให้กับทีมผู้เข้าแข่งขันที่คะแนนระดับเหรียญทองในลำดับ 1 - 3 ในระดับภาค

6.3 แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

6.3.1 คณะกรรมการควรให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

6.3.2 คณะกรรมการควรประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์ ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

6.3.3 การให้คะแนนกรรมการควรพิจารณา ดังนี้

- เนื้อหาสาระ พิจารณาตามแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ความคิดรวบยอดเหมาะสมกับระดับชั้น และกลวิธีการ ดำเนินเรื่อง น่าสนใจ สอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนเป็นอย่างดี

- ภาพประกอบ พิจารณาความเหมาะสม สื่อความหมายได้สอดคล้องกับเรื่องเนื้อ มีความสวยงามในการสร้างสรรค์ของตัวละคร ฉาก ส่งเสริมความเข้าใจและจินตนาการ

- ความคิดสร้างสรรค์ พิจารณาเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ รูปเล่ม ปก การจัด วาง ตัวอักษร การจัดหน้า และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่มีแนวความคิดสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับระดับชั้น

- การใช้สำนวนภาษา พิจารณาการใช้สำนวนโวหารถ้อยคำที่นำมาใช้ ถูกต้องตาม หลักภาษาไทย วิธีเรียบเรียงเหมาะสมกับระดับชั้น

- การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) พิจารณาการนำเสนอ การจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและ ชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

- การทำรูปเล่ม พิจารณาคูณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทานและสะอาดเรียบร้อย
- การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง วลีหรือข้อความ ที่ได้ความหมาย

ในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

- ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์พิจารณา ขนาด ตัวอักษรที่ใช้ของปกหนังสือเนื้อเรื่องมีขนาดเหมาะสมกับระดับชั้น รูปแบบและสีของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเขียนถูกต้องตามหลักภาษาไทย

7. รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

7.1 การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

7.1.1 ป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

7.1.2 นาฬิกาบอกเวลา

7.1.3 เครื่องเสียง

7.2 การจัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

7.2.1 สถานที่หรือห้องที่ใช้ในการแข่งขันให้สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกันได้ทุกทีมในระดับเดียวกัน

7.2.2 โต๊ะ - เก้าอี้ให้มีขนาดเหมาะสมและสะดวกต่อการปฏิบัติงานกลุ่มที่มีนักเรียน จำนวน 3 คน

พร้อมป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

7.2.3 นาฬิกาบอกเวลา ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

7.2.4 เครื่องเสียง ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถได้ยินเสียงคำชี้แจงจากกรรมการให้ได้อย่างชัดเจนและเข้าใจตรงกัน

7.3 การดำเนินการจัดการแข่งขัน

7. 3.1 ลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้ แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

7.3.2 ตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน

7.3.3 การเตือนเวลาการแข่งขัน ให้

เตือนครั้งที่ 1 เหลือเวลา 30 นาที

เตือนครั้งที่ 2 เหลือเวลา 15 นาที

เตือนครั้งที่ 3 หมดเวลา

กรณีทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนนนาทีละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาที นับเป็นให้ 1 นาที

7.3.4 ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

7.3.5 การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขัน

7.3.6 การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่าน กรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

8. การแข่งขันระดับภาค

8.1 ทีมที่เป็นตัวแทนของจังหวัดเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1, 2 และ 3 ของเขตพื้นที่การศึกษาที่โรงเรียนสังกัด (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

8.2 ในกรณีที่แข่งขันระดับภาคมีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

9. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ 1 - 3 คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ หรือสื่ออื่น ๆ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรก คุณธรรม คติธรรม เนื้อหาสาระของบันเทิงคดีเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ และ เวลา ส่วนสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี

1. **เค้าโครงเรื่อง (Plot)** คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่าง สมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึกเพลิดเพลิน หรือ สับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

2. **ตัวละคร (Characters)** เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้แต่งสร้างเป็น เค้าโครง เรื่อง ขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็คงไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

3. **ฉาก (Setting)** คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง มี เรื่องราว เหตุการณ์ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจเกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ตาม จินตนาการ

4. **แก่นของเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องและผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้ ผู้อ่านเข้าใจ และสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้ เมื่ออ่านเหตุการณ์เรื่องราวและชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

5. **สำนวนภาษา** ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้อ่านเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉาก ที่ ประทับใจ สร้างความรู้ สึกและอารมณ์ต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

6. **กรอบแสดง เรื่องราวของหนังสือ (Story Board)** คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือ แต่ละ เรื่อง โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับ จนจบเล่ม มีองค์ ประกอบดังนี้

ปกหลัง	ปกหน้า	*กระดาษ ผนึกปก	*กระดาษ ผนึกปก	ว่าง	หน้า ปกใน	ว่าง	หน้า คำนำ
ว่าง	*เนื้อเรื่อง ๑	*เนื้อเรื่อง ๒	*เนื้อเรื่อง ๓	*เนื้อเรื่อง ๔	*เนื้อเรื่อง ๕	*เนื้อเรื่อง ๖	*เนื้อเรื่อง ๗
*เนื้อเรื่อง ๘	*เนื้อเรื่อง ๙	*เนื้อเรื่อง ๑๐	*เนื้อเรื่อง ๑๑	*เนื้อเรื่อง ๑๒	*เนื้อเรื่อง ๑๓	*เนื้อเรื่อง ๑๔	*เนื้อเรื่อง ๑๕
*เนื้อเรื่อง ๑๖	หน้าคณะ ผู้จัดทำ	*กระดาษ ผนึกปก	*กระดาษ ผนึกปก				

หมายเหตุ : 1. *เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน
2. *กระดาษผนึกปก : จะมีหรือไม่มีก็ได้ เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ

7. **เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ** การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่อง รวมทั้งหน้าที่ มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่องไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ ในกรณีที่ ภาพประกอบต่อเนื่องกัน 2 หน้า (Double space) ให้นับเป็น 2 หน้า

203. - 204. เรียงร้อยถ้อยความ

1.คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

- 1.1 ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 เท่านั้น
- 1.2 ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น
- 1.3 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เท่านั้น
- 1.4 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น

2.ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 ประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ 1

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 แข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ ดำเนินการดังนี้

- 1) กรรมการเตรียมภาพให้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนโดยภาพควรสื่อความในเชิงสร้างสรรค์
- 2) เขียนเรื่องจากภาพตามที่กำหนด ด้วยลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เว้นบรรทัดโดยใช้ดินสอดำ ความยาว 6 - 8 บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม ใช้เวลาสอบ 1.30 ชั่วโมง

3.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 และมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

เขียนเรียงความ ดำเนินการดังนี้

- 1) กรรมการเตรียมขอบเขตเนื้อหาให้นักเรียนเขียน 1ประเด็น จาก 3ประเด็น
- 2) ให้อาจารย์นักเรียนจับฉลากเพียง 1 ประเด็นจากที่กำหนดให้
- 3) ชี้แจงให้นักเรียนเขียนเรียงความ ตามประเด็นที่ตัวแทนนักเรียนจับฉลากได้ และตั้งชื่อเรื่องใหม่ตามประเด็นที่กำหนดให้ ใช้เวลาสอบ 1.30 ชั่วโมง
- 4) เขียนเรียงความตามข้อ 3)

ชั้น ป. 4 - 6 ความยาวไม่น้อยกว่า 15 แต่ไม่เกิน 20 บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกา สีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. 1 - 3 ความยาวไม่น้อยกว่า 20 แต่ไม่เกิน 25 บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกา สีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. 4 - 6 ความยาวไม่น้อยกว่า 25 แต่ไม่เกิน 30 บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกา สีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

เมื่อหมดเวลา ถือว่าเสร็จสิ้นการแข่งขัน

4. เกณฑ์การพิจารณา

4.1 การเขียนเรื่องจากภาพ ระดับชั้น ป.1 - 3 (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้

รายการ	คะแนน
1. การตั้งชื่อเรื่อง - มีคำที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับภาพ - สื่อความหมายได้ตรงหรือสอดคล้องกับภาพ - ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้องตามหลักภาษา	15
2. สาระสำคัญของเรื่อง - ลำดับความคิดอย่างต่อเนื่อง - นำเสนอเนื้อหาตรงประเด็น - เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ - มีความเป็นเหตุผล - มีการนำเสนอแนวคิดใหม่	40
3. การใช้ภาษา - เลือกใช้คำถูกต้อง - เขียนเว้นวรรคตอนถูกต้อง - ใช้คำสุภาพ - ใช้ประโยคสื่อความหมายได้ - ใช้คำได้สละสลวย	25
4. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น 1 คำ)	10
5. ความเป็นระเบียบเรียบร้อย - เขียนตัวอักษรอ่านง่าย - สะอาดเรียบร้อย	10
รวม	100

4.2 การเขียนเรียงความ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6, ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้ เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

รายการ	คะแนน
<p>1. การตั้งชื่อเรื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สอดคล้องกับหัวข้อเรียงความ - สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน - มีความน่าสนใจ / แปลกใหม่ - ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา - ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย 	5
<p>2. การเขียนส่วนนำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีเนื้อหาชี้ให้เห็นความสำคัญ หรือปูพื้นฐานความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน - สามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ - เนื้อหาในส่วนนำต้องไม่ซ้ำกับส่วนสรุป - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนนำ เช่น นำด้วยคำถาม นำด้วยสุภาษิต หรือบทร้อยกรอง <p>นำด้วยความเป็นมาของเรื่องนำด้วยจุดประสงค์ของการเขียน ฯลฯ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความยาวของส่วนนำคิดเป็นประมาณร้อยละ 20 ของเรียงความ 	10
<p>3. การเขียนเนื้อเรื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลำดับข้อความและความคิดต่อเนื่องสอดคล้องกัน - แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล - ปรากฏใจความสำคัญ 1 ใจความในแต่ละย่อ - เนื้อหาที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง - ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาษิต คำคม ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎีหลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม - ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ 60 ของเรียงความ 	40
<p>4. การเขียนส่วนสรุป</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ - มีเนื้อหากล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อหา - ไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเขปสาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านฉุกคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคมหรือบทร้อยกรอง ฯลฯ - ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ 20 ของเรียงความ 	10

รายการ	คะแนน
5. การใช้ภาษา - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ใช้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย/วรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำนวนภาษาต่างประเทศ - ไม่ปรากฏการใช้คำฟุ่มเฟือย - ใช้ภาษาได้กระชับ อ่านเข้าใจง่าย	20
6. การเขียนถูกต้องตามอักขรวิธี - เขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย - สะกดคำได้ถูกต้องทุกคำ - เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง - ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง - ไม่พบการฉีกคำและการตัดคำ	10
อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	5
รวม	100

กรรมการจะไม่พิจารณาผลงาน ในกรณีดังนี้

- 1) ความยาวไม่เป็นตามที่กำหนด
- 2) เนื้อหาไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
- 3) องค์ประกอบเรียงความไม่ครบถ้วน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- | | |
|------------------|---|
| ร้อยละ 80 - 100 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| ร้อยละ 70 - 79 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| ร้อยละ 60 - 69 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
| ต่ำกว่าร้อยละ 60 | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น |

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 – 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- 2) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- 3) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
 - 2) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
 - 3) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆหลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
 - 4) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ 1-3
-

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเขาแข่งขันระดับภาค

8.1 ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของ **แต่ละจังหวัด** แข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันระดับชาติจะต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1- 3 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

8.2 กรณีแข่งขันระดับ **แต่ละจังหวัด** ที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาค มีมากกว่า 3 คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ ดูข้อที่ 2 ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ 2 เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

205. ท่องอาขยานทำนองเสนาะ

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

- 1.1 ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น
- 1.2 ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น
- 1.3 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เท่านั้น
- 1.4 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 ประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ 1 คน

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะ ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลัก และบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยาน ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานทำนอง เสนาะโดยไม่ดูบท

3.2 คณะกรรมการเตรียมบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จำแนกเป็น บทอาขยานบทหลัก 5 บท และบทอาขยานบทเลือก 5 บท และนำมาจับฉลากก่อนการแข่งขัน โดย

- 1) ให้ตัวแทนกรรมการจับฉลากบทอาขยานบทหลักก่อนเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้เป็นบทท่อง บังคับส่วนบทหลักและบทเลือกของแต่ละชั้นปีนำมาอย่างละ 5 บท รวมเป็นชั้นปีละ 10 บท
- 2) ผู้เข้าแข่งขันแต่ละชั้นทุกคนต้องจับฉลากไว้แล้วที่ 1 บท ตามข้อ 1)
- 3) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ

3.3 เวลาในการท่องบทอาขยานทำนองเสนาะขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

4. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้

- 1) ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรอง คะแนนเต็ม 30 คะแนน
- 2) ถูกต้องตามอักขรวิธี เช่น การอ่านคำ , การออกเสียงคำควบกล้ำ ร, ล ฯลฯ (ออกเสียงผิด 1 ครั้ง หัก 2 คะแนน)
- 3) น้ำเสียง เช่น ความไพเราะ ความหนักเบาและความชัดเจน ฯลฯ คะแนนเต็ม 30 คะแนน
- 4) ให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทอาขยาน คะแนนเต็ม 5 คะแนน
- 5) บุคลิกภาพมั่นใจ คะแนนเต็ม 5 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- 2) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- 3) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันและกรรมการที่เป็นศึกษา นิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- 2) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- 3) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- 4) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ 1 - 3

7. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดเวทีการแข่งขันให้นักเรียนชั้นทองอาชยานทำนองเสนาะต่อหน้าคณะกรรมการ และมีที่นั่งสำหรับผู้เข้าชมการแข่งขัน หรือจัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนทองอาชยานทำนองเสนาะต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังดำเนินการแข่งขัน

8. การแข่งขันระดับภาค

8.1 ทีมที่เป็นตัวแทนของจังหวัดเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1, 2 และ 3 ของเขตพื้นที่การศึกษาที่โรงเรียนสังกัด (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

8.2 ในกรณีที่แข่งขันระดับภาคมีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อ ของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

206. ต่อดำเนินการภาษาไทย (คำคมเดิม)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น (ประเภททีม 2 คน)

1.2 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เท่านั้น (ประเภททีม 2 คน)

1.3 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เท่านั้น (ประเภทเดี่ยว)

2. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

2.1 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

2.1.1 โรงเรียนสามารถส่งตัวแทนเข้าแข่งขัน จำนวนไม่เกิน 1 ทีม/ ระดับชั้น

2.1.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.1.3 เขตที่มีจำนวนทีมเขาร่วมการแข่งขัน 2 ทีม กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบตัดสับ 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.4 เขตที่มีจำนวนทีมเขาร่วมการแข่งขัน 3 - 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถ จัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผล คะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้น เกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.5 เขตที่มีจำนวนทีมเขาร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing) วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้
เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) และส่งให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ 2- 5 กรรมการประกบคู่การแข่งขัน วิธีการ King of the Hill (KOTH) ในทุกรอบ โดยนำ ผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้มาประกบคู่ใหม่ และให้ทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เขาร่วมการแข่งขัน หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่ง (master score card) และส่งให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุดในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.6 ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้อง แข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

2.1.7 ตัวแทน 13 ทีมเข้าสู่รอบระดับภาครอบระดับภาค ที่มีคะแนน 1,2,3

หมายเหตุ โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่อัตโนมัติและแบบฟอร์มใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) แบบฟอร์มกระดาษตรวจคำศัพท์กระดาษบันทึกคะแนน เพื่อใช้ในการแข่งขัน สามารถดาวน์โหลดได้ที่ Facebook : การต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม) ศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/164873117370515/>

2.2 ระดับภาค

2.2.1 ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค

2.2.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.2.3 กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล **รอบคัดเลือกจำนวน 6 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม** โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งขันกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่ การแข่งขันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบ ทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งขันกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่ การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขัน ที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card)

เกมที่ 6 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขัน ที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 5 มาประกบคู่ใหม่ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน master(score card) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด

จากนั้นนำทีมที่มีคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.2.4 ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้อง แข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

2.2.5 ตัวแทน 3 ทีมที่มีผลการแข่งขันอันดับ 1 – 3 เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันระดับชาติ

2.3 ระดับชาติ

2.3.1 ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ

2.3.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.3.3 กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากลรอบคัดเลือกจำนวน 6 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขัน (master score card) และส่งให้กรรมการจัดเรียงลำดับคะแนน

เกมที่ 2 - 6 กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้า มาประกบคู่ใหม่ให้ทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งไปบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) และส่งให้ กรรมการจัดเรียงลำดับคะแนน

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุดลำดับแรก 2 ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.3.4 ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้อง แข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

3. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา คำนม ที่มีความรู้ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี หรือ
- 2) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีความรู้กฎกติกาการแข่งขัน หรือ
- 3) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีความรู้กฎกติกาการแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

1) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้นและกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

2) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

3) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆหลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

4) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ 1 - 3

5. กติกาเพิ่มเติม

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน การลงคำศัพท์ในกระดานต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย 1 ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก 1 ตัว เช่น สี, กา, กก เป็นต้น นอกจากนี้ให้ใช้กฎ กติกา และ ระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากลของสมาคมคروشเวิร์ด เอเชีย คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับเกณฑ์นี้

5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการ แข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

5.3 เวลาในการแข่งขัน

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

5.3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถโหลดแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock”

5.3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

5.3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

5.3.5 ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขัน ในกรณีไม่มีอุปกรณ์จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

5.3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่าง เช่น นาย ก ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาทีจะถือว่านาย ก ใช้เวลาเกิน 4 นาทีและจะถูกหักคะแนน 40 คะแนนตามกฎหมาย (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลา ไม่เกิน 60 นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

5.4 การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

5.4.1 กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary/> เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทย อย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- 1) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ – ต่อท้าย เช่น สตรี-, ทักษ-
- 2) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
- 3) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย (๑) เช่น ๑พณ๑
- 4) คำที่ไม่มียมก (๑) เช่น รถตุ๊ก ๑

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ลงในกระดาษตรวจคำศัพท์ จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา ผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5.4.2 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ชานเต็มและกตเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ชานเต็มและไม่กตเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ไม่เป็นผล

5.4.3 การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที

5.5 คะแนนในแต่ละเกม ทีมจะบันทึกในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master core card) ในช่อง WTL ทีมที่ชนะบันทึกด้วยตัว W มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน, เสมอบันทึกด้วยตัว T มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน และแพ้บันทึกด้วยตัว L มีค่าเท่ากับ 0 คะแนน

5.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ (W) และเสมอ (T) ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้ ผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

5.7 ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

5.7.1 ผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 เฉพาะเกมสุดท้าย ผลต่างไม่เกิน 200 ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200

5.7.2 รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

5.7.3 ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น 100 (ชนะบาย)

5.8 ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องคว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

6. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน

King of the Hill (KOTH) คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน โดยใช้คะแนนการแข่งขันทีมอันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขัน ในเกมที่เหลืออีก

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป ใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที

7. ข้อปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และกรรมการ

7.1 ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลูกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นต้องขออนุญาตคณะกรรมการทุกครั้ง และต้องมีการไปด้วย

7.2 ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารเข้าในสถานที่แข่งขัน ยกเว้น นาฬิกาจับเวลา หรืออุปกรณ์ในการจับเวลา

7.3 ห้ามบันทึกวิดีโอหรือเผยแพร่ภาพระหว่างการแข่งขัน

7.4 ให้จับถุงเบียร์ในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบียร์ให้ครบและวางเบียร์ที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในเบ้าวางเบียร์เท่านั้น ห้ามวางถุงเบียร์บนโต๊ะแล้วจับเบียร์ ห้ามจับเบียร์ใต้โต๊ะ หรือเปิดเบียร์ดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกรรมการมาตักเตือนหากทำซ้ำ เมื่อจับเบียร์เสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบียร์ให้เรียบร้อย

7.5 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

7.6 ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอนหรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขันเข้าบริเวณสถานที่แข่งขัน

