

กำหนดการ

การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ เอเม็ท (A-MATH)

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร

วันเสาร์ที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 (ม.ต้น และ ม.ปลาย)

07.30 – 08.30 น.	ลงทะเบียน
08.30 – 08.55 น.	นักเรียนและครูผู้ฝึกสอนร่วมรับฟังคำชี้แจงจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันและจับสลาก
09.00 – 09.50 น.	การแข่งขัน เกม 1 (Random) *จับสลากลำดับที่การแข่งขันในสนาม
09.50 – 10.40 น.	การแข่งขัน เกม 2 (Switch in Group)
10.40 – 11.30 น.	การแข่งขัน เกม 3 (KOTH)
11.30 – 12.20 น.	การแข่งขัน เกม 4 (Switch in Group)
12.20 – 13.10 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.10 – 14.00 น.	การแข่งขัน เกม 5 (KOTH)
14.00 – 14.10 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน 10 นาที
14.10 – 15.00 น.	การแข่งขัน เกม 6 (KOTH)
15.00 – 15.10 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน 10 นาที
15.10 – 16.00 น.	การแข่งขัน เกม 7 (KOTH) *เกมจัดอันดับสำหรับทีมที่ 5 เป็นต้นไป
15.10 – 17.10 น.	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

หมายเหตุ อ้างอิงจากเกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565

รอบคัดเลือก กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบ (King of the Hill : KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือก จำนวน 6 เกม เพื่อหาทีมที่มีอันดับดีที่สุด 4 ทีม เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศจำนวน 2 เกม สำหรับคู่ชิงอันดับที่ 1 และชิงอันดับที่ 3 และรอบจัดอันดับเกมที่ 7 สำหรับทีมที่มีผลการแข่งอันดับที่ 5 เป็นต้นไป โดยดำเนินการจัดการแข่งขันดังนี้

เกมที่ 1 ประกอบการแข่งขันตามผลการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน (Random) ตามประกาศที่แจ้ง โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะ โต๊ะละ 4 ทีม เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำไปส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ

เกมที่ 2 กรรมการให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน (ในโต๊ะ 4 ทีม) โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นมาแข่งกัน เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำไปส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ

เกมที่ 3 กรรมการประกอบการแข่งขันแบบ King of the Hill : KOTH โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกอบ คู่ใหม่ ให้มีลำดับคะแนน 1 พบ 2 , 3 พบ 4 ... ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำไปส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ

เกมที่ 4 (ดำเนินการเช่นเดียวกับ เกมที่ 2)

เกมที่ 5 (ดำเนินการเช่นเดียวกับ เกมที่ 3)

เกมที่ 6 กรรมการประกอบการแข่งขันแบบ King of the Hill : KOTH โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 5 มาประกอบ คู่ใหม่ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ และนำไปส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการ (Maximum Different = 200)

หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ (ชนะบาย)

เกมที่ 7 เกมจัดอันดับ (ดำเนินการเช่นเดียวกับ เกมที่ 6) โดยนำทีมที่ได้ลำดับที่ 5 เป็นต้นไป หลังจบเกมที่ 6 มาแข่งขันจัดอันดับครั้งสุดท้าย

รอบชิงชนะเลิศ นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 อันดับแรกในรอบคัดเลือก (6 เกม) เข้าสู่การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีผลคะแนน เป็นอันดับ 3 – 4 เข้าแข่งขันเพื่อชิงอันดับ 3 โดยทำการแข่งขันทั้งหมด 2 เกม (ผลัดกันเริ่ม ก่อน - หลัง) (ไม่มี Maximum Different)

* รอบคัดเลือก แต้มต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Different เท่ากับ 250 คะแนน ยกเว้นเกมที่ 6 แต้มต่างเท่ากับ 200 คะแนน

* รอบชิงชนะเลิศ ไม่มี แต้มต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Different

* ทุกการแข่งขันให้เจ้าหน้าที่จับเวลาในการแข่งขัน

* กติกาอื่น ๆ เพิ่มเติม ยึดตามหลักกติกาการแข่งขันของสมาคมคอสเวิร์ด เอเม็ท คำคม และชุดกฎแห่งประเทศไทย

* เมื่อจบการแข่งขันให้นำใบส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet) ส่งกรรมการก่อนล้มกระดาน

* การตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด