



งานเปิดโลกวิชาการ ครั้งที่ 24 “วชิรวิทย์ เชียงใหม่ ก้าวสู่โลก AI บนพื้นฐานความเป็นไทยเพื่อก้าวไกลสู่สากล”
“Wachirawit Chiang Mai advancing into the world of AI, rooted in Thai values, and striving
toward global success” ประจำปีการศึกษา 2568 วันพุธที่ 21 มกราคม 2569

การแข่งขันเกมกระดาน A-Math ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – 3)
(กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์)

1. คุณสมบัติผู้ร่วมแข่งขัน

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

2. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

2.1 การแข่งขันเป็นการแข่งขันประเภททีมคู่

2.2 ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 1 ทีม (2 คน) ต่อโรงเรียน

3. รายละเอียดการแข่งขัน

3.1 กติกาการแข่งขัน

1) ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยมาฝ่ายละ 1 ตัวเพื่อดูว่าฝ่ายใดได้เริ่มก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหมดถือว่าต่ำกว่า 0 และตัว BLANK ถือว่ามีค่ามากที่สุด

2) ผู้เล่นจับเบี้ยมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้ที่เริ่มก่อนจะได้จับเบี้ยก่อน

3) ผู้เล่นที่เริ่มวางบนกระดานก่อนต้องลงสมการให้มีเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่บนช่องกลางกระดาน

4) ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยในถุงให้เท่ากับจำนวนเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นผู้เล่นคนต่อไปให้ลงสมการให้สัมผัสกับเบี้ยที่มีอยู่บนกระดานอย่างน้อย 1 ตัว

5) การสิ้นสุดเกมส์ จะสิ้นสุดก็ต่อเมื่อใช้เบี้ยในถุงหมด และทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงเบี้ยในกระดานได้แล้วหรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยจนหมดมือแล้ว ถือว่าสิ้นสุดเกมส์และให้นำเบี้ยของฝ่ายตรงข้ามมานับคะแนน แล้วคูณสอง

3.2 ข้อควรทราบในการแข่งขัน

1) กำหนดเวลาการแข่งขันฝั่งละ 22 นาที หากเกิน 22 นาทีจะต้องลบคะแนน 1 นาที ต่อ 10 คะแนน

2) รอบคัดเลือกการแข่งขัน 4 เกม รอบชิงชนะเลิศ 1 เกม

3.3 การประกบคู่

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์และส่งกรรมการ เพื่อจัดลำดับคะแนน เกมที่ 2 – 4 ประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่ใหม่ตามลำดับคะแนน หลังจบการแข่งขันในแต่ละ

เกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบกรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง)

เกมที่ 5 รอบชิงชนะเลิศ นำทีมที่มีคะแนนมากที่สุด 2 ลำดับแรกในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

3.4 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม

- แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม หากมากกว่านี้ให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม
- ในนัดชิงชนะเลิศจะไม่มีจำกัดแต้มสูงสุด
- ในกรณีที่คู่แข่งสละสิทธิ์ จะได้คะแนนสะสม 100 คะแนน

4. เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 การแข่งขันจะเป็นการแข่งขันแบบเก็บแต้ม หากชนะ ได้ 2 แต้ม เสมอ ได้ 1 แต้ม แพ้ ได้ 0 แต้ม และรวมคะแนนเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน

5. สถานที่จัดการแข่งขัน

โรงเรียนวชิรวิทย์เชียงใหม่ ตึกอำนวยการ ชั้น 3 ห้องมัธยมศึกษาปีที่ 1/3

6. กำหนดการ

วันพุธที่ 21 มกราคม พ.ศ.2569

07.00 – 08.00 น. ลงทะเบียน

08.00 – 09.00 น. พิธีเปิดกิจกรรม

09.00 – 12.00 น. ทำการแข่งขันและมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขันอันดับที่ 1 – 3

กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

7. รางวัล

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเกียรติบัตร

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเกียรติบัตร

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ได้รับเกียรติบัตร

***หมายเหตุ – ให้แต่ละโรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันนำกระดานมาเอง
- นักเรียนและคุณครูผู้ควบคุมได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมทุกคน

สอบถามเพิ่มเติมได้ที่ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ นายนิพนธ์ คำทอง โทรศัพท์ 064 - 3562606