



ที่ ศธ ๐๔๑๗๒ / ๑๙๕๓

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
หนองบัวลำภู เขต ๑  
ถนนหนองบัวลำภู - เลย์ นภ ๓๙๐๐๐

๑๐ เมษายน ๒๕๕๘

เรื่อง การจัดการแข่งขันกิจกรรมโครสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ ปีการศึกษา ๒๕๕๗

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัด

- |  |              |
|--|--------------|
| สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ตารางกำหนดการแข่งขัน ฯ | จำนวน ๑ ฉบับ |
| ๒. ใบสมัครเข้าแข่งขัน ฯ                    | จำนวน ๑ ฉบับ |
| ๒. หลักเกณฑ์การแข่งขัน ฯ                   | จำนวน ๑ ชุด  |

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มอบให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
หนองบัวลำภู เขต ๑ จัดการแข่งขันกิจกรรมโครสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ ปีการศึกษา ๒๕๕๗  
เพื่อคัดเลือกตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับภาคต่อไป

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต ๑ ขอให้โรงเรียนในสังกัดที่สนใจ  
สมัครเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยส่งใบสมัครพร้อมรายชื่อนักเรียน และครูผู้ฝึกสอน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง  
โดยให้ผู้บริหารโรงเรียนลงชื่อรับรอง ส่งสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต ๑ ภายใน  
วันที่ ๒๐ เมษายน ๒๕๕๘ และนำนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน ในวันที่ ๒๙ เมษายน ๒๕๕๘ ณ อาคาร ๑ โรงเรียน  
หนองบัววิทยายน รายงานตัวเวลา ๐๘.๐๐ น. ตามรายละเอียดสิ่งที่ส่งมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการ

ขอแสดงความนับถือ

(นายภัญญู ภูริศรี)

รองผู้อำนวยการ ปฏิบัติราชการแทน

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต ๑

กลุ่มนิเทศติดตาม และประเมินผล ฯ

โทร ๐๔๒ ๓๗๘๒๙๖

โทรสาร ๐๔๒ ๓๖๐๖๖๐

## ตารางกำหนดการแข่งขัน

กิจกรรมโครสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ ปีการศึกษา ๒๕๕๗  
วันที่ ๒๙ เมษายน ๒๕๕๘ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ โรงเรียนหนองบัววิทยายน  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต ๑

กำหนดการ	กิจกรรมการดำเนินงาน	สถานที่	หมายเหตุ
ไม่เกิน วันที่ ๒๐ เมษายน ๒๕๕๘	เปิดรับสมัคร (โรงเรียนที่สนใจ ส่งรายชื่อนักเรียน / ครูผู้ฝึกสอน)	กลุ่มนิเทศติดตาม ฯ สพป.หนองบัวลำภู เขต ๑	ผู้ประสานงาน นายกมล ชำเนา ๐๘๕ ๔๔๑๖๖๙๓ นายพงษ์ศักดิ์ บึงมูม ๐๘๖ ๒๓๖๒๕๙๔
วันที่ ๒๙ เมษายน ๒๕๕๘	ดำเนินการแข่งขันกิจกรรม โครสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ	โรงเรียนหนองบัววิทยายน (อาคาร ๑) ห้อง ๑๑๑ ห้อง ๑๑๔ ห้อง ๑๑๕ ห้อง ๑๑๖	เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.
วันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๕๘	รายงานผลการแข่งขันไปที่ระดับภาค	สพป.สกลนคร เขต ๑	สพป.สกลนคร เขต ๑ ๐ ๔๒๗ ๐๑๓๑

## ใบสมัคร

เข้าแข่งขันกิจกรรมคروشเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ ปีการศึกษา ๒๕๕๗  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต ๑

โรงเรียน.....ศูนย์เครือข่าย.....

กิจกรรม	รายนามนักเรียน (ป.๑ -๖)	รายนามนักเรียน (ม.๑ - ๓)	ชื่อครูผู้ฝึกสอน
<b>คروشเวิร์ด</b> (ประเภททีม ๒ คน)	๑..... ๒.....	๑..... ๒.....	๑..... ๒.....
<b>เอแม็ท</b> (ประเภททีม ๒ คน)	๑..... ๒.....	๑..... ๒.....	๑..... ๒.....
<b>คำคม</b> (ประเภททีม ๒ คน)	๑..... ๒.....	๑..... ๒.....	๑..... ๒.....
<b>ซูโดกุ</b> (ประเภทบุคคล)	.....	.....	๑..... ๒.....

ขอรับรองความถูกต้อง

(ลงชื่อ).....

(.....)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน.....



ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๕

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6		
<b>1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด</b>							
1.1 การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล	✓					ทีมละ 6 คน	
1.2 การใช้เข็มทิศและการคาดคะเน		✓				ทีมละ 6 คน	
1.3 การจัดการค่ายพักแรม			✓	✓		ทีมละ 8 คน	
1.4 การสร้างอุปกรณ์เพื่อให้บริการ					✓	ทีมละ 6 คน	
<b>2. กิจกรรมสถานักเรียน</b>		✓	✓	✓	✓	ทีม 7-10 คน	
<b>3. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา</b> (Youth Counselor : YC)			✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน 5 คน	
<b>4. กิจกรรมโครงการจิตอาสาพัฒนาสังคม</b> <b>เด็กประถมทำได้</b> (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐานร่วมกับบริษัทยูนิลีเวอร์ ไทยเทรดดิ้ง)		✓				ทีม 12 คน	
<b>5. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน</b> - การประกวดหนังสือเล่มเล็ก		✓	✓	✓	✓	ทีมละ 3 คน	
<b>6. กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้</b>							
6.1 Cross word		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน / เดี่ยว	
6.2 A Math		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน / เดี่ยว	
6.3 คำคม		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน / เดี่ยว	
6.4 ชูโดกุ		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน / เดี่ยว	
	1	8	8	8	8		
		17		16			
<b>รวม 6 กิจกรรม</b>						<b>23 รายการ</b>	



## 6. การแข่งขันคอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ

ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 62 พ.ศ.2555

### 1. ประเภทและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

#### 1.1 คอสเวิร์ดเกม

- 1.1.1 รุ่นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.1.2 รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.1.3 รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

\*(เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ใช้อุปกรณ์แข่งขันคอสเวิร์ดเกมระดับประถม และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้ อุปกรณ์คอสเวิร์ดเกมปกติ )

#### 1.2 เอแม็ท

- 1.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6\*\* ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.2.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

\*(เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ใช้อุปกรณ์แข่งขันเอแม็ทระดับประถม และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้ อุปกรณ์เอแม็ทปกติ )

#### 1.3 คำคม

- 1.3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.3.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

#### 1.4 ซูโดกุ (รูปแบบการแข่งขันเป็นชุดกระดาษคำตอบ)

- 1.4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภทบุคคล
- 1.4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภทบุคคล
- 1.4.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

(ปริศนาซูโดกุ ที่ใช้แข่งขันระดับประถม จะเป็นซูโดกุ แบบ 6x6, 6x6 ตัวอักษร, 8x8, 8x8 ตัวอักษร, 8x8 ทแยงมุม, 8x8 จิ๊กซอ, 9x9, 9x9 ตัวอักษร, 9x9 ทแยงมุม, 9x9 จิ๊กซอ และระดับมัธยม จะเป็นซูโดกุ แบบ 9x9, 9x9 ตัวอักษร, 9x9 ทแยงมุม, 9x9 จิ๊กซอ, Even-Odd, Consecutive, Asterisk, Wordoku, Alphabet Jigsaw, Windoku)

### 2. หลักเกณฑ์การคัดเลือกและระบบการแข่งขัน

การคัดเลือกตัวแทนนักกีฬา คอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ เข้าแข่งขันในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน แบ่งรอบการแข่งขันออกเป็นรอบคัดเลือกระดับเขตพื้นที่การศึกษา รอบคัดเลือกระดับภาค มีรายละเอียดดังนี้

#### 2.1 การคัดเลือกในระดับเขตพื้นที่การศึกษา

คัดเลือกโดยจัดการแข่งขันภายในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา โดยโรงเรียนสามารถส่งตัวแทนเข้าแข่งขันแต่ละเกมกีฬา (คอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ) จำนวนไม่เกิน 1 ทีม/รุ่น

##### 2.1.1 จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

- คอสเวิร์ดเกม 7-12 เกม
- เอแม็ท 7-12 เกม
- คำคม 7-12 เกม
- ซูโดกุ 1 รอบ

จำนวนเกมการคัดเลือกและจำนวนวันแข่งขันจะขึ้นอยู่กับจำนวนทีมกีฬาที่สมัครแข่งขัน โดยนักกีฬาที่ได้อันดับ 1 แต่ละเกมกีฬาเข้าสู่การแข่งขันระดับภาค

## 2.2 การคัดเลือกในระดับภาค

คัดเลือกจากนักกีฬาที่เข้ารอบอันดับ 1 ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา (หัวข้อ 2.1) โดยแบ่งออกเป็น 4 ภาค ได้แก่ ภาคกลาง และภาคตะวันออก , ภาคเหนือ , ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

### 2.2.1 จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

- ครอสเวิร์ดเกม 8-12 เกม
- เอแม็ท 8-12 เกม
- คำคม 8-12 เกม
- ซูโดกุ 2 รอบ

จำนวนเกมการคัดเลือกและจำนวนวันแข่งขันจะขึ้นอยู่กับจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน โดยนักกีฬาที่ได้อันดับ 1 ถึง 3 ของแต่ละเกมกีฬาเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศระดับประเทศ

## 2.3 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับประเทศ

### 2.3.1 จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้ในการแข่งขัน

- ครอสเวิร์ดเกม 8-12 เกม
- เอแม็ท 8-12 เกม
- คำคม 8-12 เกม
- ซูโดกุ 2 รอบ

ประเภทครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท และคำคม – นำผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 1 และอันดับ 2 เข้าแข่งขันเพื่อชิงชนะเลิศ

ประเภทซูโดกุ – นำผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ 1 ถึง อันดับที่ 5 เข้าแข่งขันเพื่อชิงชนะเลิศ

## 3.เกณฑ์การตัดสิน

การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ระดับประเทศ มีระดับการตัดสิน ดังนี้	
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
น้อยกว่าร้อยละ 60	ได้เกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

## 4. ระบบและกติกาการแข่งขัน

ใช้กฎกติกาและระบบการแข่งขันตามแบบมาตรฐานสากล กำกับโดยสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย สำหรับครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท และคำคม มีคู่แข่งกันกระดานละ 2 ทีม ส่วนซูโดกุจะแข่งขันรวมเพื่อการคัดเลือก ซึ่งแบ่งออกเป็นรอบคัดเลือก และรอบชิงชนะเลิศ ดังนี้

**4.1 รอบคัดเลือก** ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท และ คำคม จะแข่งขันตามจำนวนเกมที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีประเภคคู่แบบ Swiss Pairing ให้ผู้เข้าแข่งขันที่ผลการแข่งขันระดับเดียวกันพบกัน จนกระทั่งเกมคัดเลือกสุดท้าย ใช้วิธี King of the Hill เรียงลำดับ และให้อันดับ 1 พบ 2 และ 3 พบ 4 เป็นต้น ส่วนซูโดกุจะแข่งขันรวมด้วยปริศนาที่กำหนดให้แบบเดียวกัน โดยผู้ที่ลงตัวเลขถูกต้อง จึงจะได้คะแนนและคะแนนโบนัสความเร็ว (เสร็จก่อนเวลา) หากลงตัวเลขไม่ถูกต้องจะไม่ได้คะแนน

**4.2 รอบชิงชนะเลิศ** ผู้แข่งขันครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท และคำคม ที่มีผลการแข่งขันที่ดีที่สุดสองอันดับแรก จะได้เข้าสู่รอบ ชิงชนะเลิศ ส่วนซูโดกุ จะคัดเลือกผู้แข่งขันได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ



### ภาคผนวก (กติกาเพิ่มเติม)

#### 1. แต้มต่างต่อเกม Maximum Difference

- ครอสเวิร์ดเกม รุ่น ประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 100 แต้ม/เกม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปิดลงเหลือ 100 แต้ม/เกม เกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม/เกม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปิดลงเหลือ 80 แต้ม/เกม
- เอ็มพีทและคำคม รุ่น ประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 150 แต้ม/เกม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปิดลงเหลือ 150 แต้ม/เกม เกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 120 แต้ม/เกม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปิดลงเหลือ 120 แต้ม/เกม
- ครอสเวิร์ดเกม เอ็มพีท คำคม รุ่น มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย แต้มต่างไม่เกิน 250 แต้ม/เกม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปิดลงเหลือ 250 แต้ม/เกม เกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม/เกม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปิดลงเหลือ 200 แต้ม/เกม
- รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference ต่อเกม

#### 2. การชนะบาย (Bye)

- ครอสเวิร์ดเกม เอ็มพีท คำคม ทุกรุ่น ชนะบายได้ 100 แต้ม/เกม ยกเว้น ครอสเวิร์ดเกม รุ่น ประถมศึกษา ชนะบาย 50 แต้ม/เกม

#### 3. วิธีการนับคะแนน

3.1 คะแนนประจำปริศนา หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาชุดใดก็ได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง ท่านจะได้รับ

คะแนนประจำปริศนาตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อ

3.2 คะแนนโบนัสเวลา ในแต่ละรอบจะมีการกำหนดเวลาในการแก้โจทย์ปริศนาไว้ หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์

ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด ท่านจะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มขึ้นอีก นาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับคะแนนโบนัสนี้) เช่น เวลาในรอบกำหนดให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที (เวลาเหลือ 9 นาที 20 วินาที แต่เศษของนาทีปัดทิ้ง เหลือ 9 นาที)  $\times 3$  คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

#### 4. โรงเรียนสามารถสอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับการแข่งขัน และขอคำปรึกษาเพิ่มเติมได้ที่

สมาคมคอสเวิร์ดเกม เอ็มพีท คำคม และชุดุค แห่งประเทศไทย โทรศัพท์ 02-6819971-3