

คู่มือการแข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาไทย

ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๘ ประจำปี ๒๕๖๑

อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

๑. กระดาน ช่องต่างๆบนกระดานแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท ดังนี้

๑.๑ ช่องปกติ คือช่องสำหรับวางตัวเบี้ยพลาสติก เมื่อนำตัวเบี้ยมาวางทับช่องนี้จะได้คะแนนตามค่าของตัวเบี้ยนั้น

๑.๒ ช่องสำหรับวางสระ หรือวรรณยุกต์ (ช่องเล็กสี่เหลี่ยม) ใช้สำหรับวางสระ ที่อยู่ด้านบน หรือด้านล่างพยัญชนะ เช่น สระอิ สระอี สระอุ สระอู หรือใส่วรรณยุกต์ ซึ่งสามารถสมมุติสระ และวรรณยุกต์ดังกล่าวมาเติมได้ เนื่องจากไม่มีคะแนน แต่ต้องแจ้งฝ่ายตรงข้ามทุกครั้งที่สมมุติสระ และวรรณยุกต์มาลง

๑.๓ ช่องคะแนนพิเศษ มี ๖ ประเภท ดังนี้

- ช่องสี่ชมพู (๒ เท่าของค่า) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนสองเท่าของทั้งค่า

- ช่องสีแดง (๓ เท่าของค่า) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนสามเท่าของทั้งค่า

- ช่องสีฟ้า (๒ เท่าของตัวอักษร) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนสองเท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

- ช่องสีเขียว (๓ เท่าของตัวอักษร) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนสามเท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

- ช่องสีส้ม (๔ เท่าของตัวอักษร) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนสี่เท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

- ช่องสีม่วง (๕ เท่าของตัวอักษร) หมายถึง หากมีตัวเบี้ยใดลงมาทับช่องนี้ จะได้คะแนนห้าเท่าของคะแนนตัวเบี้ยที่ลงมาทับ

๒. ตัวเบี้ย แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๒.๑ เบี้ยพลาสติก ประกอบไปด้วยพยัญชนะ และสระที่ใช้เติมหน้าหรือหลังพยัญชนะ เช่น สระอะ สระอา สระเอ สระแอ สระโอ รวมถึงตัวว่าง ที่สามารถใช้แทนพยัญชนะ หรือสระที่ใช้เติมหน้าหรือหลังพยัญชนะได้ โดยเบี้ยพลาสติกแต่ละตัวจะมีคะแนนระบุไว้ข้างๆ เช่น ก_๑ หมายถึง ก มี ๑ คะแนน รวมทั้งหมดมี ๑๐๔ ตัว ดังนี้

ก _๑	มี ๔ ตัว	ข _๓	มี ๒ ตัว	ค _๒	มี ๒ ตัว
ฅ/ช _๖	มี ๑ ตัว	ง _๑	มี ๓ ตัว	จ _๒	มี ๒ ตัว

ฅ _๒	มี ๑ ตัว	ช _๓	มี ๒ ตัว	ฌ/ฌ _๔	มี ๑ ตัว
ญ/ญ _๗	มี ๑ ตัว	ฐ/ฐ _๗	มี ๑ ตัว	ฌ/ฌ _๗	มี ๑ ตัว
ด _๑	มี ๓ ตัว	ต _๓	มี ๒ ตัว	ถ _๔	มี ๑ ตัว
ท _๒	มี ๒ ตัว	ธ _๕	มี ๑ ตัว	น _๑	มี ๓ ตัว
บ _๑	มี ๓ ตัว	ป _๓	มี ๒ ตัว	ผ _๓	มี ๑ ตัว
ฝ _๔	มี ๑ ตัว	พ _๓	มี ๒ ตัว	ฟ _๔	มี ๒ ตัว
ภ _๗	มี ๑ ตัว	ม _๑	มี ๓ ตัว	ย _๑	มี ๓ ตัว
ร _๑	มี ๓ ตัว	ล _๑	มี ๓ ตัว	ว _๑	มี ๓ ตัว
ศ/ญ _๖	มี ๑ ตัว	ส _๓	มี ๓ ตัว	ห _๔	มี ๒ ตัว
ฬ/ญ _๔	มี ๑ ตัว	อ _๑	มี ๓ ตัว	ฮ/ภ _๖	มี ๑ ตัว
า _๑	มี ๕ ตัว	ำ _๒	มี ๒ ตัว	เ _๑	มี ๕ ตัว
แ _๒	มี ๔ ตัว	ไ _๒	มี ๒ ตัว	ใ _๒	มี ๒ ตัว
โ _๒	มี ๓ ตัว	ะ _๑	มี ๖ ตัว	ตัวว่าง ๐	มี ๔ ตัว

หมายเหตุ

ตัว ฤ หรือ ฦ นั้น ๆ ไม่มีในเบี้ยพลาสติก มีเฉพาะ ำ แต่ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ตัวว่างแทนๆ ได้ สำหรับเบี้ยพลาสติกที่มี ๒ ตัวอักษรในเบี้ยเดียว เช่น ฬ/ญ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกใช้ตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งได้ เมื่อเลือกแล้วไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อีกในตาการเล่นถัดไป

๒.๒ เบี้ยกระดาด ที่เป็นวรรณยุกต์ และสระบางตัวที่เติมด้านบน และด้านล่างพยัญชนะ เบี้ยเหล่านี้ไม่มีคะแนน แต่ช่วยในการสร้างคำศัพท์ ผู้เล่นสามารถหยิบมาเติมได้ หรือสามารถสมมุติมาใช้ได้ตามที่ต้องการ

๓. **แป้น สำหรับวางตัวเบี้ย** ใช้สำหรับวางเบี้ยพลาสติก โดยผู้เข้าแข่งขันต้องจับตัวเบี้ยจำนวน ๙ ตัวมาวางให้เต็มแป้นเสมอ จนกว่าเบี้ยจะหมดถุง



๔. **ใบบันทึกคะแนน** ใช้สำหรับบันทึกคะแนนในแต่ละคำที่ผู้เข้าแข่งขันต่อคำศัพท์บนกระดาน โดยจะต้องบันทึกคำศัพท์ และคะแนนทั้งของตัวเอง และคู่แข่ง ให้ตรงกันเสมอ **ให้ผู้เข้าแข่งขันหมั่นตรวจสอบคะแนนทั้งสองฝ่ายให้ตรงกัน ไม่ควรเล่นจนจบเกมแล้วจึงมาสอบถามคะแนนฝ่ายตรงข้าม** โดยก่อนทำการแข่งขันทุกเกมผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจนับตัวเบี้ยพลาสติกให้ครบ ๑๐๔ ตัว ตามตัวอักษรที่ปรากฏในใบบันทึกคะแนน

ผู้ต้น#1..... ผู้ต้น#2.....

T1		T2	
คำพ้อง	คะแนน	คำพ้อง	คะแนน
	1		+
	2		
	3		+
	4		+
	5		+
	6		+
	7		+
	8		+
	9		+
	10		+
	11		+
	12		+
	13		+
	14		+
	15		+
	16		+
	17		+
	18		+
	19		+
	20		+
รวมคะแนน		รวมคะแนน	

การถ่ายบันทึกคะแนน "ข้อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคุณศัพท์)" การแข่งขันภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา

ผู้ต้น#1..... ผู้ต้น#2.....

T1		T2	
คำพ้อง	คะแนน	คำพ้อง	คะแนน
	1		+
	2		+
	3		+
	4		+
	5		+
	6		+
	7		+
	8		+
	9		+
	10		+
	11		+
	12		+
	13		+
	14		+
	15		+
	16		+
	17		+
	18		+
	19		+
	20		+
รวมคะแนน		รวมคะแนน	

ผู้ต้น#1..... ผู้ต้น#2.....

T1		T2	
คำพ้อง	คะแนน	คำพ้อง	คะแนน
	1		+
	2		+
	3		+
	4		+
	5		+
	6		+
	7		+
	8		+
	9		+
	10		+
	11		+
	12		+
	13		+
	14		+
	15		+
	16		+
	17		+
	18		+
	19		+
	20		+
รวมคะแนน		รวมคะแนน	

การถ่ายบันทึกคะแนน "ข้อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคุณศัพท์)" การแข่งขันภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา

ผู้ต้น#1..... ผู้ต้น#2.....

T1		T2	
คำพ้อง	คะแนน	คำพ้อง	คะแนน
	1		+
	2		+
	3		+
	4		+
	5		+
	6		+
	7		+
	8		+
	9		+
	10		+
	11		+
	12		+
	13		+
	14		+
	15		+
	16		+
	17		+
	18		+
	19		+
	20		+
รวมคะแนน		รวมคะแนน	

๕. ใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) ใช้สำหรับบันทึกผลการแข่งขันหลังจบเกมแต่ละเกม แต่ละทีมจะมีใบบันทึกผลการแข่งขันทีมละ ๑ ใบ โดยต้องกรอกชื่อ สกุล โรงเรียน รุ่น พร้อมเบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ให้ชัดเจน การจัดอันดับการแข่งขันให้พิจารณาจากช่องคะแนนสะสมก่อน หากเท่ากันให้พิจารณาที่ช่องผลต่างสะสม หากช่องผลต่างสะสมก็เท่ากันอีก ให้พิจารณาจากผลต่างก่อนการปรับลด Maximum Difference เช่น A ชนะ ๑ เกม ผลต่างเกมที่ ๑ + ๒๕๕ ส่วน B ชนะ ๑ เกม ผลต่างเกมที่ ๑ + ๓๐๐ แต่ในใบบันทึกผลการแข่งขันช่องผลต่างสะสม จะกรอกผลต่างสะสมที่ปรับลดแล้วเท่ากัน คือ +๒๕๐ ดังนั้นในการพิจารณาทีมใดมีอันดับดีกว่า ให้ดูที่ผลต่างก่อนปรับลด ดังนั้น B จึงมีผลการแข่งขันดีกว่า A

[illegible]

วิธีการกรอกใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card)

ผู้เล่น 1 ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____

ผู้เล่น 2 ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____

โรงเรียน _____ จังหวัด _____

รุ่น ☐ ประถมฯ ☐ ม.ต้น ☐ ม.ปลาย ☐ สังกัด ☐ สพป. ☐ สพม.

ผู้ฝึกสอน _____ โทรศัพท์ _____

ใบบันทึกผลการแข่งขัน
(MASTER SCORE CARD)

การต่อคำศัพท์ภาษาไทย

อันดับที่ _____

เบอร์ โต๊ะ	เกม ที่	W=ชนะ+2 T=เสมอ+1 L=แพ้+0	คะแนน สะสม	คะแนน ที่ได้ (1)	คะแนน คู่ต่อสู้ (2)	ผลต่าง คะแนน (3)=(1)-(2)	ผลต่างสะสม (4)=ผลรวม(3)	เริ่ม 1=ก่อน 2=หลัง	ชื่อคู่ต่อสู้ (ลายเซ็น)	ชื่อสถาบัน ของคู่ต่อสู้
๑	1				๕	๖	๗	๘	๙	๑๐
๒	2									
๓	3									
๔	4									
	5									
	6									
	7									
	8									
	9									
	รอบชิงฯ ที่ _____									

๑. เบอร์โต๊ะ หมายถึง เลขที่นั่ง สำหรับผู้เข้าแข่งขันในแต่ละเกม โดยกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันที่ได้หมายเลข ๑ แข่งกับ ๒ / ๓ แข่งกับ ๔ / ๕ แข่งกับ ๖...ไปเรื่อยๆจนครบทุกทีม

๒. ช่อง W T L คือ ช่องสำหรับบันทึกผลการแข่งขันในแต่ละเกม

- ทีมที่ชนะ ให้บันทึกตัว W (เท่ากับ ๒ คะแนน)
- ทีมที่เสมอ ให้บันทึกตัว T (เท่ากับ ๑ คะแนน)
- ทีมที่แพ้ ให้บันทึกตัว L (เท่ากับ ๐ คะแนน)

๓. ช่องคะแนนสะสม เป็นช่องที่มีผลต่อการจัดอันดับการแข่งขันเป็นลำดับแรก โดยทีมที่ชนะในแต่ละเกมจะได้คะแนนสะสม ๒ คะแนน และจะต้องสะสมไปในทุกๆเกม เช่น หากแข่งขันครบ ๖ เกม แล้วชนะทุกเกม จะมีคะแนนสะสม ๑๒ คะแนน หรือหากชนะเพียง ๒ เกม จะมีคะแนนสะสม ๔ คะแนน

๔. ช่องคะแนนที่ได้ หมายถึงช่องสำหรับบันทึกคะแนนฝ่ายตัวเองที่ทำได้ในแต่ละเกม

๕. ช่องคะแนนคู่ต่อสู้ หมายถึงช่องสำหรับบันทึกคะแนนฝ่ายคู่แข่งที่ทำได้ในแต่ละเกม

๖. ช่องผลต่างคะแนน ให้นำคะแนนที่ทำได้ในแต่ละเกมของฝ่ายตัวเอง ลบด้วยคะแนนที่ทำได้ในแต่ละเกมของฝ่ายคู่แข่ง

๗. ช่องผลต่างสะสม หมายถึง ช่องสำหรับบันทึกผลต่างคะแนน โดยสะสมรวมกับผลต่างคะแนนจากเกมก่อนหน้าไปทุกๆเกม ซึ่งมีผลต่อการจัดอันดับที่ในการแข่งขันรองจากช่องคะแนนสะสม

๘. ช่องเริ่มก่อนหลัง โดยกำหนดให้ฝ่ายที่เริ่มลงคำแรกบนกระดานกรอกเลข ๑ ฝ่ายที่เริ่มลงคำบนกระดานที่หลังกรอกเลข ๒

๙. ช่องคู่ต่อสู้ เป็นช่องสำหรับให้ฝ่ายคู่แข่งลงลายมือชื่อรับรองผลการแข่งขันในแต่ละเกม

๑๐. ช่องชื่อสถาบันคู่ต่อสู้ เป็นช่องสำหรับกรอกชื่อสถาบันฝ่ายคู่แข่ง

ตัวอย่างการกรอกใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card)

ผู้เล่น 1 ชื่อ-สกุล เด็กชายศักรวิศ เตชะกิ่งเพชร ชั้น ป.6

ผู้เล่น 2 ชื่อ-สกุล เด็กชายพงษ์ภัทร เกรียงไกร ชั้น ป.6

โรงเรียน อนุบาลชัยภูมิ จังหวัด ชัยภูมิ

รุ่น ☒ ประถมฯ ☐ ม.ต้น ☐ ม.ปลาย สังกัด ☒ สพป. ☐ สพม.

ผู้ฝึกสอน นางธนวรรณ โชติสกุล โทรศัพท์ 0910519814

ใบบันทึกผลการแข่งขัน

(MASTER SCORE CARD)

อันดับที่

1

← ๑๐

การต่อคำด้วยภาษาไทย

เบอร์ โต๊ะ	เกม ที่	W=ชนะ+2 T=เสมอ+1 L=แพ้+0	คะแนน สะสม	คะแนน ที่ได้ (1)	คะแนน คู่ต่อสู้ (2)	ผลต่าง คะแนน (3)=(1)-(2)	ผลต่างสะสม (4)=ผลรวม(3)	เริ่ม 1=ก่อน 2=หลัง	ชื่อคู่ต่อสู้ (ลายเซ็น)	ชื่อสถาบัน ของคู่ต่อสู้
๑ → 10	1	W	2	750	430	+320	+250	1	วิทยา	บ้านคนเก่ง
๒ → 1	2	W	4	500	450	+50	+300	2	นภา	วัดสามัคคี
๖ → 1	3	L	4	300	301	-1	+299	๘ 2	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น
๗ → 3	4	T	5	400	400	0	+299	2	สามารถ	หนองแขวงบึงงาม
2	5	W	7	510	300	+210	+509	1	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น
1	6	W	9	700	690	+10	+519	1	อโณทัย	บ้านป่าแดง
	7									
	8									
	9									
รอบชิงฯ ที่ _____		L	0	200	202	-2	-2	2	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น
		W	2	565	560	+5	+3	1	วิเศษ	อนุบาลขอนแก่น

๑. ผู้เข้าแข่งขันต้องนั่งประจำที่นั่งหมายเลข ๑๐ ในการแข่งขันเกมที่ ๑ และทำการแข่งขันกับทีมที่นั่งประจำหมายเลข ๙ (ทีมที่นั่งหมายเลข ๑ แข่งกับ ๒ , ๓ แข่งกับ ๔ ...ไปเรื่อยๆ)

๒. ทีมเป็นฝ่ายชนะ จึงกรอก W ในช่อง WTL

๓. ทีมที่ชนะ จะได้คะแนนสะสม ๒ คะแนน

๔. นำคะแนนฝ่ายตัวเอง ๗๕๐ – คะแนนฝ่ายคู่แข่ง ๔๓๐ เท่ากับ ผลต่าง ๓๒๐ แต้ม

๕. เมื่อผลต่างในเกมที่ ๑ ได้ ๓๒๐ แต้ม ถือว่าเกินคะแนนสูงสุดที่จะแพ้ชนะกันได้ในแต่ละเกม (Maximum Difference) จึงได้ผลต่างสะสม ๒๕๐ แต้ม (๒๕๐ แต้มคือจำนวนผลต่างที่จะแพ้ชนะกันได้ในแต่ละเกม)

๖. เมื่อชนะในเกมที่ ๒ จึงได้คะแนนสะสมบวกเพิ่มอีก ๒ คะแนน รวมกับคะแนนสะสมเกมแรก ๒ คะแนน จึงเป็น ๔ คะแนน

๗. ทีมเป็นฝ่ายแพ้ จึงกรอก L ในช่อง WTL
๘. จากเกมที่ ๒ มีผลต่างสะสมอยู่ ๓๐๐ แต้ม เมื่อแพ้ในเกมที่ ๓ ด้วยผลต่าง ๑ แต้ม ผลต่างสะสมจึงเป็น $300 - 1 = 299$ แต้ม
๙. ในรอบชิงชนะเลิศ ให้เริ่มนับคะแนนสะสมใหม่ โดยไม่นำผลการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศไปรวมกับผลการแข่งขันในรอบคัดเลือก
๑๐. จากผลการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศจะเห็นได้ว่า ผลัดกันแพ้ชนะกับฝ่ายคู่แข่ง แต่เนื่องจากในเกมชิงชนะเลิศที่แพ้ แพ้ด้วยผลต่าง ๒ แต้ม แต่ชนะด้วยผลต่าง ๕ แต้ม ดังนั้น ผลต่างสะสมในรอบชิงชนะเลิศจึงมี ๓ แต้ม ซึ่งดีกว่าทีมคู่แข่งที่ -๓ จึงทำให้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ ๑

๖. นาฬิกา



ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๖๑ กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้นาฬิกาจับเวลา หรือแท็บเล็ตพีซี หรือ สมาร์ทโฟนในการจับเวลา โดยกำหนดเวลาให้ฝ่ายละ ๒๒ นาที รวมสองฝ่าย ๔๔ นาที หากมีการใช้เวลาเกิน จะต้องติดลบนาทีละ ๑๐ คะแนน โดยเศษของนาทิจัดเป็น ๑ นาที และ**หากใช้เวลาจนติดลบรวมกันทั้งสองฝ่าย รวมเวลาแข่งขันเกิน ๖๐ นาที** ให้คณะกรรมการทำการตัดเกม ให้จบเกมแข่งขันในเกมนั้นๆ โดยการตัดเกมจะต้องให้ผู้แข่งขันฝ่ายที่เริ่มลงค่านบนกระดานทีหลัง เป็นฝ่ายได้ลงค่าสุดท้ายก่อนที่จะตัดเกม และให้นำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่บนแป้นของแต่ละฝ่าย มาหักลบกับคะแนนที่แต่ละฝ่ายทำได้ในเกมนั้น

ตัวอย่าง

- ฝ่าย A มีคะแนน ๖๕๐ คะแนน ใช้เวลาติดลบ ๑๐ นาที เหลือเบี้ยบนแป้น ๔ ตัว คือ ห_๔ ส_๓ ค_๒ อ_๑ โดยเป็นฝ่ายได้ลงค่าแรกบนกระดาน
- ฝ่าย B มีคะแนน ๕๘๐ คะแนน ใช้เวลาติดลบ ๗ นาที เหลือเบี้ยบนแป้น ๗ ตัว คือ ก_๑ ร_๑ ๕_๑ จ_๒ ๖_๑ ย_๑ พ_๓ โดยเป็นฝ่ายได้เริ่มเล่นบนกระดานทีหลัง

จะเห็นได้ว่าเวลาของฝ่าย A และฝ่าย B ใช้เวลาฝ่ายละ ๒๒ นาทีแล้วจนครบแล้ว และติดลบเวลา เมื่อรวมเวลาทั้งสองฝ่ายที่ใช้ฝ่ายละ ๒๒ นาที เป็น ๔๔ นาที บวกกับเวลาที่ติดลบ A ๑๐ นาที B ๗ นาที จะได้ $44 + 10 + 7 = 61$ นาที เห็นได้ว่าเกิน ๖๐ นาทีแล้ว ให้กรรมการดำเนินการตัดเกมเมื่อพบ หรือผู้เข้าแข่งขันแจ้งให้ทราบ โดยต้องให้ B เป็นคนลงค่าสุดท้ายก่อนจะตัดเกม

จากตัวอย่าง หาก B ลงคำว่า กระจาย ได้ ๔๗ คะแนน เมื่อนำมารวมกับคะแนนที่มีอยู่เดิม ๕๘๐ คะแนน และลบกับคะแนนตัวเบี้ยที่ยังเหลืออยู่บนแบ่น คือ พ_๓ และลบกับคะแนนเวลาที่ติดลบอีก ๗ นาที เท่ากับ ๗๐ แต้ม จะได้ $๔๗ + ๕๘๐ - ๓ - ๗๐ = ๕๕๔$ คะแนน

ส่วน A เดิมมีอยู่ ๖๕๐ คะแนน ลบกับคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่บนกระดาน ๔ ตัว คือ ห_๔ ส_๓ ค_๒ อ_๑ เท่ากับ ๑๐ คะแนน ลบกับคะแนนเวลาที่ติดลบอีก ๑๐ นาที เท่ากับ ๑๐๐ แต้ม จะได้

$๖๕๐ - ๑๐ - ๑๐๐ = ๕๔๐$ คะแนน

ดังนั้นในเกมนี้ B จึงเป็นฝ่ายชนะไปด้วยคะแนน $๕๕๔ - ๕๔๐ = ๑๔$ คะแนน

การกดยุคนาฬิกา

ผู้เข้าแข่งขันจะกดยุคเวลาที่นาฬิกาจับเวลาเฉพาะในกรณีที่ขอตรวจคำศัพท์ หรือตรวจสอบคะแนน ระหว่างแข่งขันให้ตรงกันเท่านั้น หากคณะกรรมการตรวจพบว่าผู้เข้าแข่งขันจงใจกดยุคเวลาในกรณีอื่นๆ โดยเจตนาเพิ่มเวลาในการแข่งขัน หรือลืมหักนาฬิกาจับเวลาให้เวลาเดิน ไม่ให้นำเวลาที่เพิ่มมานั้นมาใช้ในการแข่งขัน ในเกมนั้นอีก โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการที่จะดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และไม่ล่าช้า

การเริ่มเกม

๑. ให้ใช้ตัวเบี้ยพลาสติกตรวจสอบให้ครบ ๑๐๔ ตัวแล้วใส่ไว้ในถุง ผู้เล่นควรอ่านกฎกติกาให้ละเอียดและเตรียมปากกา กระจายบันทึกคะแนนเพื่อทำการบันทึกคะแนนที่ทำได้

๒. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ ๑ ตัว โดยเรียงความสำคัญของตัวเบี้ยดังนี้

ตัวว่าง ได้เริ่มเล่นก่อน

ตัวอักษร เรียงตามลำดับในพจนานุกรม ก, ข, ค, ..., ฮ หากเบี้ยนั้นมี ๒ ตัวอักษร ให้ยึดตัวอักษรที่มาก่อน

ตัวเบี้ยที่เป็นสระ หากทั้งสองฝ่ายจับได้เบี้ยสระไม่ว่าจับได้สระอะไรก็บออะไรให้จับใหม่

ถ้าจับได้ตัวเบี้ยซ้ำกันให้จับตัวเบี้ยใหม่ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้ผู้ที่เริ่มเล่นก่อน

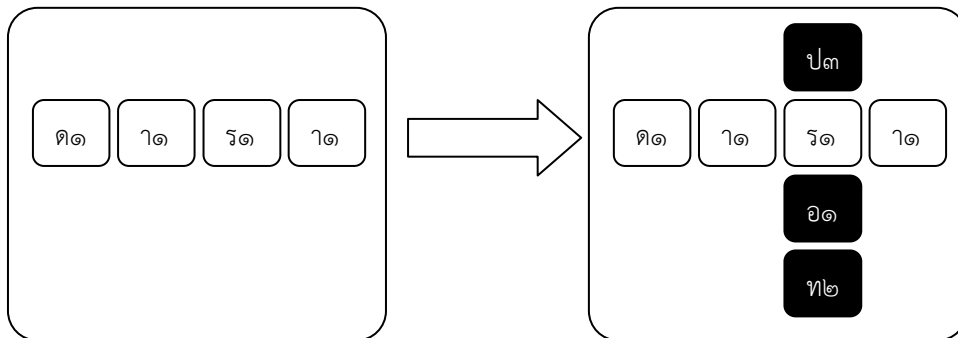
๓. กำหนดให้ผู้เล่นจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาฝ่ายละ ๔ ตัว วางบนแบ่น เมื่อผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมา และหงายตัวเบี้ยดูให้เริ่มจับเวลาทันที (ไม่ต้องรอให้จับตัวเบี้ยครบ ๔ ตัวก่อนจึงจับเวลา) โดยผู้ใดเริ่มก่อนจะเป็นผู้จับตัวเบี้ยก่อนจนครบ ฝ่ายเริ่มทีหลังจึงจะมีสิทธิ์จับตัวเบี้ย

๔. ผู้เล่นคนแรกจะต้องต่อคำศัพท์ที่ประกอบด้วยพยัญชนะ ๑ ตัว ผสมกับสระหรือพยัญชนะอีก ๑ ตัวอักษร เช่น กา , กก , กิ ให้เป็นคำในภาษาไทยลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้ง โดยมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำทับอยู่บนช่องกลางกระดาน (ช่องคะแนนพิเศษสี่ชมพู ๒ เท่าของคำ) ดังนั้นคำแรกที่ลงจะได้คะแนนเป็น ๒ เท่าจากช่องสี่ชมพูนี้ สำหรับเบี้ยกระดานนั้นผู้เล่นสามารถเลือกมาช่วยประกอบเป็นคำได้เสมอในทุกตาที่เล่น

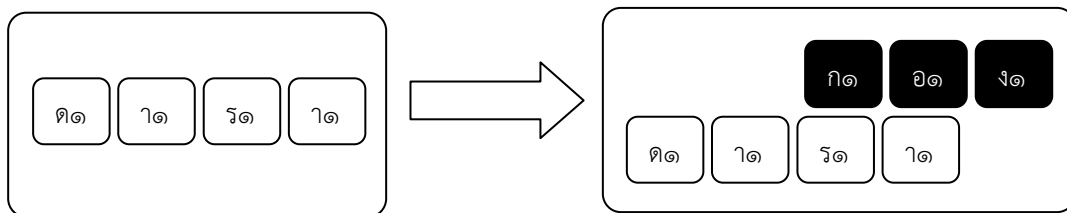
๕. ผู้เล่นคนแรกเมื่อต่ออักษรเสร็จแล้ว จะจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาแทนเท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นของผู้เล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่ลงเล่นอย่างน้อย ๑ ตัว สัมผัสกับตัวเบี้ยเดิมที่มีอยู่ในกระดานแล้ว จากนั้นจึงคิดคะแนนตามคำใหม่ที่เกิดขึ้นทุกคำจากการต่อ และแต่ละตาการเล่นผู้เล่นจะต้องลงตัวเบี้ยในแนวใดแนวหนึ่งให้ต่อกันเท่านั้น

วิธีการต่อคำศัพท์ในแบบต่างๆ

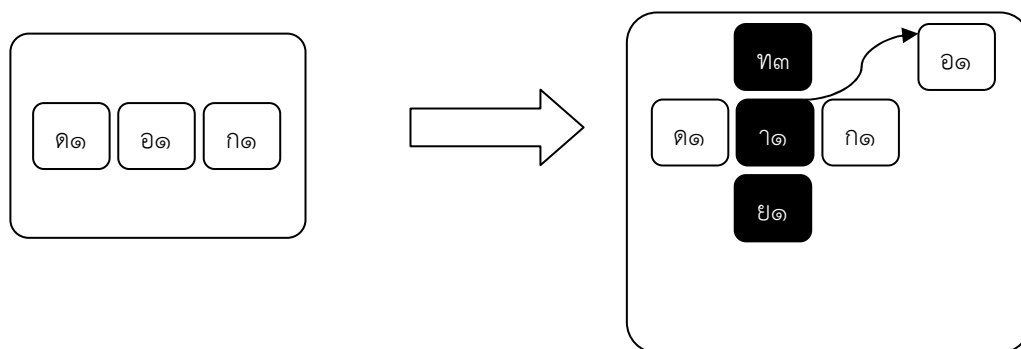
- ต่อตัวอักษร ๑ ตัวหรือมากกว่า กับคำหรือตัวอักษรที่มีอยู่บนกระดานอยู่แล้ว



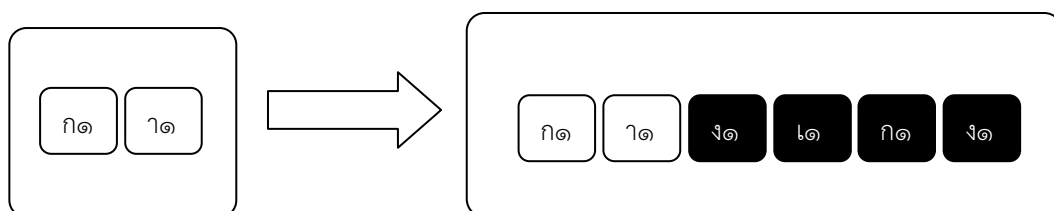
- ต่อในแนวนอนหรือแนวตั้ง โดยมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งสัมผัสหรือเพิ่มเข้าไปในคำที่มีอยู่บนกระดาน และก่อให้เกิด คำใหม่หลายๆ คำ



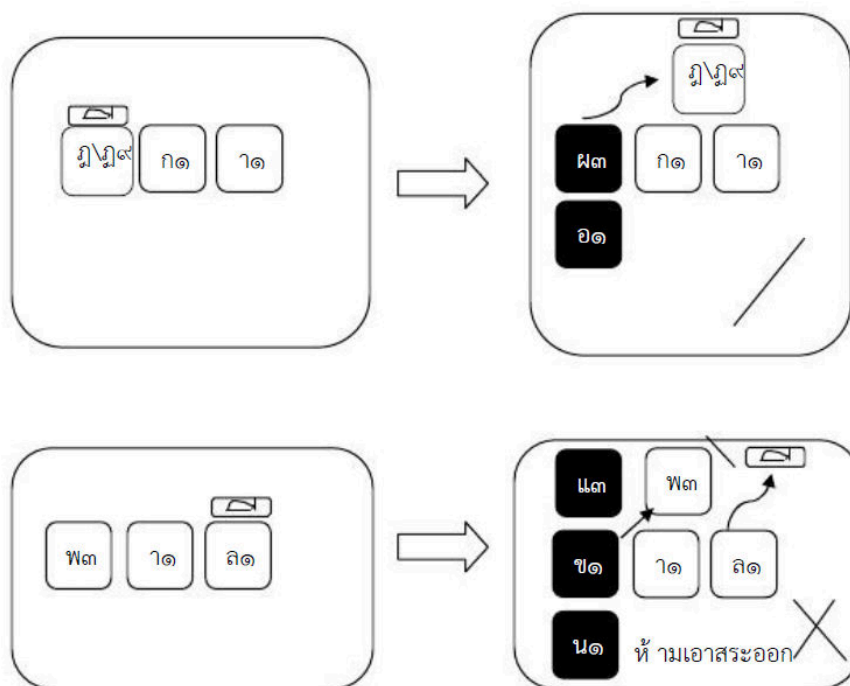
- ต่อคำที่สมบูรณ์แล้วโดยสามารถแทนที่ตัวอักษรเดิมได้ ๑ ตัว และตัวอักษรที่เปลี่ยนต้องไม่ซ้ำกับตัวอักษรเดิมบนกระดาน หรือหากจะต่อมากกว่า ๑ ตัวอักษร ต้องต่อคำให้เปลี่ยนเป็นแนวตรงข้ามเท่านั้น คะแนนจะได้จากทั้งสองคำที่เกิดขึ้นใหม่จากการเล่น เช่น



- ต่อแบบเพิ่มคำโดยการต่อหัวหรือท้ายในคำเดิมและทำให้คำเดิมนั้นกลายเป็นคำใหม่ขึ้นมา



- สำหรับตัวอักษรใดที่มีวรรณยุกต์หรือสระซึ่งเป็นเบี้ยกระต่ายวางอยู่บนหรือล่าง การแทนตัวอักษรสามารถแทนลงไปได้ในตัวอักษรนั้นเลย สระบนล่างและวรรณยุกต์จะติดออกไปด้วย แต่ไม่สามารถนำเบี้ยกระต่ายที่วางอยู่ตรงตัวอักษรอื่นๆที่ไม่ได้เล่นออกไปด้วยได้



การคำนวณคะแนน

๑. คะแนนที่ได้จะเกิดจากคำที่เกิดขึ้นใหม่ทุกคำในการเล่นนั้น (ซึ่งอาจจะเป็นการแทนหรือเพิ่มตัวอักษร, การเปลี่ยนคำเดิมเป็นคำใหม่คะแนนแต่ละครั้งจะเท่ากับคะแนนตัวอักษรที่เล่นของคำที่สร้างขึ้นใหม่คิดรวมกับช่องพิเศษต่างๆ ที่ตัวอักษรที่เล่นวางทับช่องนั้นๆ)

๒. ถ้าผู้เล่นลงคำโดยมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งในคำ ทับช่องคะแนนพิเศษ ให้เพิ่มค่าของตัวเบี้ยแต่ละตัวตามที่ช่องคะแนนพิเศษนั้นกำหนด

ตัวอย่าง ผู้เล่นลงคำว่า “เนรมิต” ซึ่งมี “ต_๓” ทับช่องสี่ชมพู (๒ เท่าของคำ) และตัว “น_๑” ทับช่องสีเขียว (๓ เท่าของตัวอักษร) ตามกฎของการนับคะแนนจะได้คะแนนเป็นดังนี้

$$[(๒) ๑ + (๓) ๑ + (๓) ๓ \text{ เท่าของตัวอักษร} + (๒) ๑ + (๓) ๑ + (๓) ๓] \times ๒ = ๑๘ \text{ คะแนน}$$

๓. เมื่อคำสองคำขึ้นไปถูกสร้างในการเล่นครั้งเดียวกัน คำแต่ละคำที่เกิดขึ้นใหม่จะถูกคิดคะแนน โดยตัวอักษรที่ทับช่องพิเศษจะถูกคิดคะแนนสำหรับคำแต่ละคำ

๔. ช่องคะแนนพิเศษ ให้คิดคะแนนพิเศษเฉพาะการลงทัณฑ์ใหม่เท่านั้น (หากตัวอักษรที่ทัณฑ์พิเศษเป็นส่วนประกอบของหลายๆคำ คะแนนพิเศษก็จะถูกคิดให้กับทุกๆ คำที่มีตัวอักษรนั้นประกอบอยู่) แต่หากในการเล่นครั้งต่อมา มีการใช้ตัวอักษรที่ทัณฑ์พิเศษอยู่แล้ว (ซึ่งก็คือตัวอักษรเดิมที่มีอยู่บนกระดานนั่นเอง) ให้คิดเฉพาะค่าของตัวเบี้ยตัวอักษรนั้นเท่านั้น ไม่ต้องคิดคะแนนพิเศษอีก ยกเว้นในการแทนตัวอักษรเปลี่ยนเป็นคำใหม่ หากแทนตัวอักษรซึ่งทัณฑ์พิเศษอยู่ คำใหม่ที่เกิดขึ้นจากตัวอักษรนี้ก็จะได้คะแนนจากช่องพิเศษทุกคำ

หมายเหตุ

ตัวเบี้ยที่เป็นวรรณยุกต์ถือเป็นตัวช่วยในการเล่น ไม่มีค่าและผลใดๆ ต่อการคิดคะแนน

การจบเกม

๑. การจบเกมแบบปกติ

เมื่อตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว หากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถลงตัวเบี้ยบนแป้นหมดก่อน ให้ถือว่าจบเกมทันที และนำแต้มของตัวเบี้ยบนแป้น ฝ่ายตรงข้ามคูณ ๒ นำไปบวกให้กับคะแนนของผู้เล่นที่ลงเบี้ยหมดก่อน

๒. หากครบ ๖๐ นาทีแล้ว ยังไม่มีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงตัวเบี้ยหมดก่อน ให้กรรมการตัดเกม โดยให้ผู้เล่นฝ่ายที่เริ่มลงค่านกระดานที่หลัง เป็นฝ่ายได้ลงคำสุดท้ายก่อนที่จะตัดเกม และให้นำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่บนแป้นของแต่ละฝ่าย มาหักลบกับคะแนนที่แต่ละฝ่ายทำได้ในเกมนั้น

กฎกติกาเพิ่มเติมในการเล่น

๑. การบิงโก (Bingo)

ผู้เล่นที่สามารถใช้ตัวอักษรตั้งแต่ ๖ ตัวเบี้ยขึ้นไป จากแป้นของตนเอง ภายในตาเล่น ๑ ตา จะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มจากคะแนนปกติดังนี้

จำนวนตัวเบี้ยที่ลง	คะแนนพิเศษ
๖ ตัวอักษร	๔๐ คะแนน
๗ ตัวอักษร	๕๐ คะแนน
๘ ตัวอักษร	๗๐ คะแนน
๙ ตัวอักษร	๙๐ คะแนน

๒. การเปลี่ยนตัว

เมื่อผู้เล่นไม่พึงพอใจหรือไม่สามารถลงตัวเบี้ยใดๆ ได้ สามารถขอเปลี่ยนตัวเบี้ยในแต่การเล่นของตนเอง จำนวนกี่ตัวก็ได้โดยเปลี่ยนได้กี่ต่อเมื่อตัวเบี้ยในถุงมีไม่น้อยกว่า ๙ ตัว แต่จะต้องเสียตาการเล่นตานั้นไป

๓. การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

เมื่อผู้เล่นเห็นว่าคำศัพท์ที่ฝ่ายตรงข้ามลงผิด สามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ โดยให้ขอตรวจคำศัพท์ก่อนที่ฝ่ายตรงข้ามจะจับตัวเบี้ย หรือหากต้องการขอเวลาพิจารณาว่าจะขอตรวจคำศัพท์หรือไม่ให้ขอ Hold ได้ ไม่เกิน ๑ นาที โดยการขอตรวจคำศัพท์ให้กรอกคำที่ต้องการตรวจในแบบฟอร์ม และส่งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ หากปรากฏว่าคำที่ลงไม่มีในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หรือเป็นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน ให้ฝ่ายที่ลงคำดังกล่าวเก็บตัวเบี้ยทั้งหมดที่ลงเก็บกลับไปบนเบี้ย และจะเสียตาการเล่นนั้นไป โดยถือว่าฝ่ายนั้นลงผิดจะได้ ๐ คะแนนจากการลงครั้งนั้น

แต่ถ้าปรากฏว่าคำศัพท์นั้นมีความหมาย และถูกต้องอยู่แล้วฝ่ายที่ขอตรวจคำศัพท์จะเป็นฝ่ายเสียตาการเล่น ๑ ตาแทน (ผู้ที่ขอตรวจคำศัพท์อาจขอตรวจคำศัพท์คำใดคำหนึ่งหรือทุกคำที่เกิดจากตาการเล่นนั้นๆ ก็ได้ ซึ่งผู้ที่ลงคำศัพท์เหล่านั้นจะได้คะแนนก็ต่อเมื่อคำศัพท์ที่ถูกขอตรวจทุกคำมีปรากฏอยู่ในหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔)

แต่การขอตรวจคำศัพท์จะไม่สามารถทำได้หากฝ่ายที่ต้องการตรวจคำศัพท์ทำการจดคะแนนแล้ว

๔. การ Hold

หากสงสัยว่าคำศัพท์ที่ฝ่ายตรงข้ามลงนั้นผิด เราสามารถขอ Hold เพื่อพิจารณาก่อนจะตัดสินใจขอ Challenge โดยจะมีเวลา ๑ นาที ในการพิจารณาและจะต้องทำทันทีหลังฝ่ายตรงข้ามลงคำศัพท์และขานคะแนน

๕. การ Rechallenge

เมื่อผู้เล่นไม่พอใจผลของการขอตรวจคำศัพท์ Challenge สามารถขอตรวจคำศัพท์ครั้งที่สอง Rechallenge ได้เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันตัดสิน แต่ผู้เล่นจะต้องขอตรวจคำศัพท์ครั้งที่สองทันทีหลังจากที่ทราบผลการตรวจคำศัพท์ครั้งแรก

๖. การจับตัวเบี้ยเกิน

เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวเบี้ยเกินจะแบ่งเป็น ๒ กรณีดังนี้

๑) ผู้จับเบี้ยยังไม่เห็นตัวเบี้ย

ให้ผู้เล่นจับตัวเบี้ยออกตามจำนวนที่เกินบวก ๑ แล้วเลือกนำใส่ถุงเบี้ยตามจำนวนที่เกิน เช่น จับเกิน ๑ ตัว และยังไม่เห็นตัวเบี้ย ให้ฝ่ายตรงข้ามจับตัวเบี้ยจำนวน ๒ ตัว จากตัวที่จับเกิน เปิดดูทั้งสองฝ่าย และเลือก ๑ ตัวใส่ลงถุงเบี้ย

๒) ผู้จับเบี้ยเห็นตัวเบี้ยแล้ว

ให้ผู้เล่นจับตัวเบี้ยออกตามจำนวนที่เกินบวก ๒ แล้วเลือกนำใส่ถุงเบี้ยตามจำนวนที่เกิน เช่น จับเกิน ๑ ตัว และเห็นตัวเบี้ยแล้ว ให้ฝ่ายที่จับเกินนำตัวเบี้ยทั้งหมดไปผสมบนเบี้ย จากนั้นฝ่ายตรงข้ามสุ่มจับตัวเบี้ยจำนวน ๓ ตัวจากบนเบี้ยของผู้เล่นฝ่ายที่จับเกินเปิดดู และเลือก ๑ ตัวใส่ลงถุงเบี้ย

๗. การเริ่มเล่นใหม่ในกรณีไม่ลงคำติดต่อกัน

หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่ลงคำเลย ฝ่ายละ ๓ ตาการเล่น ติดต่อกัน ให้ผู้เล่นฝ่ายที่ไม่ได้ลงคำล่าสุดบนกระดาน เริ่มลงคำใหม่ที่ช่องสี่เหลี่ยมกลางกระดาน เหมือนกับการเริ่มต้นเล่นใหม่จะไม่มี การตัดจบเกม เหมือนกับคروشเวิร์ด และเอแม็ท

๘. การเสมอกัน

กรณีที่มีผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้เท่ากันเมื่อจบเกมแล้วจะต้องเรียกกรรมการมาตรวจสอบ หากไม่ปฏิบัติและไม่สามารถยืนยันคะแนนได้จะปรับแพ้ ๑๐๐ คะแนนทั้งสองฝ่าย

๙. การมาสาย

ในทุกเกม ให้คณะกรรมการนัดเวลาทำการแข่งขันในแต่ละเกม เมื่อถึงเวลาแข่งขันให้ผู้เล่นเริ่มกดนาฬิกาจับเวลาหากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมาเข้าแข่งขันช้ากว่าที่กำหนด และหากมาช้ากว่า ๑๕ จะถือว่าผู้เล่นแพ้บาย (bye) - ๑๐๐ คะแนน ในการแข่งขันกระดานนั้น และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามชนะบาย(bye) ๑๐๐ คะแนน

สอบถามกติกาการแข่งขันเพิ่มเติมได้ที่

๑. นายณัฐพงศ์	วงศ์ทิศลักษณ์	เบอร์ ๐๙ ๖๑๖๔ ๗๓๕๙
๒. นายฐานันดร	จุฑิม	เบอร์ ๐๑ ๖๐๓๒ ๗๒๕๓
๓. นายไพบุลย์	ณ เชียงใหม่	เบอร์ ๐๖ ๒๖๒๖ ๙๘๘๙