

การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

1.คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.4 – 6

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3

2.ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 2 คน

2.2 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 2 คน

3.วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

3.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน 5 เกม โดยกำหนดดังนี้

3.3 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

3.4 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 - 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือก แบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งขันแบบ พบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งกันทุกโรงเรียนโดยไม่ซ้ำกัน นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

3.5 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก 5 เกม โดยใช้ระบบแพ้ภัยแบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึก ผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นใน ใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

เกมที่ 2-5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มี ลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผล การแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผล การแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ ทั้งนี้ หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ ทุกครั้ง

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอน และนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ 100% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แม้เพียงคนเดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก
- ห้ามจัดการแข่งขันโดยระบบการแข่งขันอื่นนอกเหนือจากระบบการแข่งขันเบื้องต้น เช่น แข่งแบบแพ้ตกรอบ, แบบแบ่งสาย, ลดจำนวนเกมการแข่งขัน หรือระบบอื่นใดที่ไม่ตรงกับเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น
- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกา และระเบียบเกณฑ์จัดการแข่งขัน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 จากการแข่งขันระดับเครือข่าย เป็นผู้ชนะเลิศ

4. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

5.1 คณะกรรมการ

1. ระดับชั้นละ 1-2 คน
2. เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบ การแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี
3. เป็นผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยคัดเลือกจากผลงาน ประสบการณ์ และความสามารถตามความเหมาะสม
4. ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม ทั้งนี้ผู้ฝึกสอนของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน สามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ เนื่องจากผู้ฝึกสอนจะเข้าใจกฎและกติกาของกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และเพื่อ

แก้ปัญหาในหลายปีที่ผ่านมา กรรมการ ที่มาตัดสินมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแข่งขันกิจกรรมนี้ ไม่มากพอ อันส่งผลให้เกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้เข้าแข่งขัน จึงอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถร่วมเป็นกรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตัวเองกำลังแข่งอยู่ หากเกิดปัญหาในคู่ของนักเรียนตนเอง ต้องให้กรรมการท่านอื่นมาตัดสินชี้ขาดแทน แต่ยังสามารถให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกรรมการท่านอื่นได้เหมือนเดิม และจะต้องไม่ทำ การสอน หรือชี้นำนักเรียนของตนเองระหว่างการแข่งขัน ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โดยมีประธานฯ และ รองประธานฯ ควบคุมดูแล ผู้ได้รับมอบหมายปฏิบัติหน้าที่กรรมการ สามารถศึกษากฎกติกา ระเบียบ ข้อปฏิบัติ และการจัดการแข่งขัน

5.2 ข้อปฏิบัติสำหรับกรรมการ

1. การแข่งขันในแต่ละเกม เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย ที่จะตัดสินกันเอง กรรมการ ไม่สามารถเข้าแทรกแซงระหว่างการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในกรณีที่ เกิดปัญหา หรือมีความเห็นไม่ตรงกันระหว่างผู้เล่น เช่น บอกผู้เล่นว่านับคะแนนผิด บอกผู้เล่นว่า คำศัพท์นั้นมีหรือไม่มี หรือบอกคำที่น่าจะมีแก่ผู้เล่น พุดแทรกแซงการตัดสินใจของผู้เข้า แข่งขันทำให้เกิดความลังเล พิมพ์คำศัพท์ใน การขาลั่นจี้ให้ผู้เข้าแข่งขัน (การขาลั่นจี้ ผู้เข้าแข่งขัน จะพิมพ์คำศัพท์เอง ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ยืนหรือนั่งใกล้ ผู้เข้าแข่งขันในระยะ 2 เมตร และ ส่งเสียงรบกวนผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น
2. การจัดสถานที่แข่งขัน หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตูห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อให้ผู้ ฝึกสอนได้สังเกตการแข่งขัน โดยจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอน ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร ไม่ให้ ผู้ฝึกสอนรบกวนการแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นไปตามกฎและกติกา การแข่งขัน ซึ่งกรรมการจะต้อง ปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ปิดกั้นการสังเกตการณ์ และเพื่อให้ผู้ เข้าแข่งขันสามารถปรึกษาวางแผนร่วมกับ ผู้ฝึกสอนได้ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเกม
3. กรรมการจะต้องติดประกาศผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบ เพื่อให้ผู้ฝึกสอน และผู้ เข้าแข่งขันได้ตรวจสอบ

6. ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

6.1 อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตการจัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัย สามารถ สอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน

6.2 ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประเภคู่ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการแข่งขัน ใน เกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขันเกม ดังกล่าว ไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประเภคู่การแข่งขันให้ถูกต้อง

6.3 ผู้ฝึกสอนต้องไม่รบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตการณ์ด้วยความสงบเรียบร้อย

หมายเหตุ อนุญาตให้ผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวน ผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

7. กติกาเพิ่มเติม

7.1 กฎและกติกการแข่งขัน ใช้กฎและกติกการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่าง จะระบุไว้ในหัวข้อนั้น ๆ

7.2 พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

- 1) รุ่นประถมศึกษา (ป.4 - 6) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1
- 2) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - 3) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1
- 3) โปรแกรมที่ใช้ค้นหาจะแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นชัดเจน

7.3 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดาน ที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เมื่อกรรมการเลือกกระดานของโรงเรียนใดเพื่อใช้ในการแข่งขัน ให้คงกระดานนั้นไว้ที่เดิม จนจบการแข่งขันโดยไม่ต้องย้ายตำแหน่งกระดาน

- 1) รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นประถมฯ กระดานขนาด 11 x 11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)
- 2) รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

3) นาฬิกาใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถ ดิตลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มีนาฬิกาให้ ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

7.4 การเล่นเกมเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

1) รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือ คำศัพท์หลักไว้เพียง 1 คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี้ยอักษรที่ไม่ได้เป็น

ส่วนหนึ่ง ของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี้ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี้ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัว เบี้ยต่างหาก

2) การยกตัวเบี้ยค่าเกาออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงคำศัพท์ เช่น ทีม A ลงคำใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบค่าเกาออก ซึ่งแสดง ถึง การยอมรับคำศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการขาลิ้นจ้และเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

7.5 เวลาในการแข่งขัน

- 1) รุ่นประถมศึกษา ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 20 นาที, รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้เวลาแข่งขัน ฝั่งละ 22 นาที เท่า ๆ กัน
- 2) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ แต่จะถูกลงโทษ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหัก คะแนน 40 คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับ เวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล
- 3) ในการแข่งขัน จะยังไม่ใช้กฎ Forfeit Loss (ในกรณีที่ผู้เล่นใช้เวลา เกินครบ 5 นาที หรือ 10 นาที)
- 4) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคูใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็น แพ้ทั้ง 2 ทีม
- 5) ห้ามกรรมการใช้การจับเวลาแบบรวม เช่น ให้ใช้เวลารวม 44 นาที หากครบ 44 นาทีให้จบเกม แบบนี้ ไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้ใช้เวลาฝั่งละเท่า ๆ กัน
- 6) ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น นอกเสียจาก พิจารณาแล้วว่าสถานการณ์คะแนน ณ เวลานั้นมีผลต่างเกินกว่าคะแนนสูงสุด (Maximum) สามารถ พิจารณาจบเกมได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบเหตุผลของการตัดจบเกมเสมอ หากมีการตัดเกม การแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ ตัดสินได้หรือหากต้องมีการตัดเกมจริง ต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน
- 7) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขัน สามารถ ตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้
- 8) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน
- 9) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

-ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรอดูท่าที่ฝั่งตรงข้าม ว่าจะโฮลด์ หรือขาลิ้นจ้หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)

-เมื่อมีการตัดสินใจชาเลนจ์ให้กด “หยุดเวลา”

-กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

- 10) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้าม สามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่ เหลือ และหากมาสาย 15 นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้นาย

7.6 การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

- 1) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น 1 เทิร์น ฝ่ายที่ลง คำศัพท์และถูกชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก 1 เทิร์น
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออก เอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์
- 2) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ชานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล
- 3) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจาก ที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์ นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง
- 4) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบี้ย การโฮลด์หรือชาเลนจ์จะ ไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย
- 5) ผู้เล่นมีสิทธิใช้เวลาโฮลด์ 1 นาที หากครบ 1 นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจได้ว่า จะชาเลนจ์หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวาง เบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ
- 6) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อย ๆ
- 7) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ ดิกชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/

แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่อง ส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น

- 8) เมื่อมีการขอขาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่าเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องขาเลนจ์

7.7 การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

- 1) เมื่อตัวเบี้ยหมดลงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแบ้นหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ยนำ คะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย 2 ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะ หักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)
 - 2) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น 0 ฝั่งละ 3 ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น 6 ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายถึงรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการขาลิ้นจด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย 2) ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือนำ คะแนนตัวเบี้ยที่เหลือมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไร นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเบี้ยน้อยกว่า (วิธีนิยม)
- หมายเหตุ การลงหมดก่อนไม่ได้หมายความว่าฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

7.8 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

7.9 การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

- 1) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน
- 2) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิดลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อย ก่อนการแข่งขันได้
- 3) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็ค คะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก 2 - 3 เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม โดยเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา ที่มีการยกคำออกจากกระดาน

7.10 การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ทีม ต้องบันทึกผล การแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

7.11 การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

- 1) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม
- 2) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีม ตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ
- 3) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

7.12 การจัดอันดับคะแนน ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับ ที่ถูกต้อง เช่น

- อันดับ 1 ทีม A มี 6 คะแนน ผลต่างสะสม + 108
- อันดับ 2 ทีม B มี 4 คะแนน ผลต่างสะสม + 175
- อันดับ 3 ทีม C มี 4 คะแนน ผลต่างสะสม + 112
- อันดับ 4 ทีม D มี 4 คะแนน ผลต่างสะสม + 42
- อันดับ 5 ทีม E มี 2 คะแนน ผลต่างสะสม + 57
- อันดับ 6 ทีม F มี 2 คะแนน ผลต่างสะสม - 79
- อันดับ 7 ทีม G มี 2 คะแนน ผลต่างสะสม - 145
- อันดับ 8 ทีม H มี 0 คะแนน ผลต่างสะสม - 130

7.13 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

- 1) ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม
- 2) ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม
- 3) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference
- 4) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่น ประถมศึกษา จะได้แต้มผลต่างสะสม 50 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

7.14 กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก กล่าวคือ สามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum) ของแต่ละรุ่น

ในเกม ที่เหลือ จะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปรอชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขัน ชนะบายในเกมนี้ โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสม และผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบ คัดเลือก และพิจารณาเทียบผล คะแนนระหว่างทีมอันดับ 1 กับทีมอันดับ 3 ตามเงื่อนไขดังนี้

- 1) เงื่อนไขที่ 1 คะแนนสะสม < A > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ 2 คะแนน หรือไม่ หากใช่ ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2
- 2) เงื่อนไขที่ 2 คะแนนผลต่างสะสม < B > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น 2 เท่า ของแต้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกม สุดท้าย

ตัวอย่าง Gibsonize ระดับประถมศึกษา ระดับเขตพื้นที่ รอบคัดเลือก 5 เกม แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 80 คะแนน $\times 2$ เท่า = 160 คะแนน

อันดับ	ทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	< A > คะแนนสะสม	< B > ผลต่างสะสม	คะแนนสะสมมากกว่า 2 คะแนน
1	A	4	4	0	0	8	+420	ผลต่างสะสมมากกว่า 160 คะแนน
2	B	4	3	0	1	6	+280	
3	C	4	3	0	1	6	+200	
4	D	4	3	0	1	6	+184	
5	E	4	2	0	2	4	+123	
6	F	4	2	0	2	4	+85	

จากตารางคะแนนตัวอย่าง ทีม A ที่อยู่อันดับหนึ่ง มีคะแนนสะสม มากกว่าทีม C อันดับสาม อยู่ 2 คะแนน ตรงตามเงื่อนไขที่ 1 และเมื่อตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2 จะเห็นว่า ทีม A มีผลต่างสะสมมากกว่าทีม C อยู่ 220 คะแนน ซึ่งมากกว่า 2 เท่าของคะแนนแต้มสูงสุดในเกมสุดท้าย (160 คะแนน) หมายความว่า ถึงแม้ทีม A จะแพ้ในเกมสุดท้าย ด้วยคะแนน Maximum และทีม C ชนะในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum ทีม C ก็ไม่สามารถมีอันดับแซงทีม A ได้ เพราะฉะนั้น ทีม A ก็ยังคงมีผลการแข่งขันเพียงพอที่จะเข้ารอบชิงชนะเลิศได้อยู่ดี

ในกรณีนี้ ทีม A จึงไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับทีม B ตามระบบ KOTH ในเกมสุดท้าย และไปรอชิงชนะเลิศได้เลย จึงทำให้การประกบคู่แข่งขันในรอบนี้เปลี่ยนไป จากเดิมที่ทีม A ต้องพบกับทีม B ก็เปลี่ยนเป็นทีม B พบกับทีม C, ทีม D พบกับทีม E, ... แทน

*รุ่นมัธยมศึกษา ต่ำสุดสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 200 คะแนน $\times$ 2 เท่า = 400 คะแนน

7.15 การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับ จับเบี้ยใต้โต๊ะ เปิดเบี้ยใต้โต๊ะ แอบ มองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

7.16 การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- 1) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบี้ย”
- 2) นำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน
- 3) หยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยเท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย หรือคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบี้ยที่จะเปลี่ยน
- 4) หยิบเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบี้ย

7.17 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลูกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้ แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะ ไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียวจนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับ เข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

7.18 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัลหรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน