



กิจกรรมการแข่งขัน A-math

เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2569

วันที่ 18 สิงหาคม 2569

ณ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



1. ประเภทการแข่งขัน ประเภททีม ๆ ละ 2 คน

(ขยายจำนวนทีมรับสมัคร! จาก 24 ทีม เป็น 36 ทีม เท่านั้น)

2. ระดับที่แข่งขัน คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – ม.6) หรือเทียบเท่า

3. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- (1) นักเรียนที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – ม.6) หรือเทียบเท่า
- (2) โรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 1 ทีม
- (3) ได้รับการรับรองจากโรงเรียนหรือสถานศึกษา
- (4) แต่ละทีมที่เข้าแข่งขันมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ทีมละ 2 คน

4. รายละเอียด หลักเกณฑ์การแข่งขัน

(1) อุปกรณ์การเล่น

- 1) กระดาน (Board) มีขนาดกว้าง 15 ช่อง และสูง 15 ช่อง รวมทั้งสิ้น 225 ช่อง
 - 2) เบี้ย (Tile) มีทั้งสิ้น 100 ตัวในถุง (ดูจำนวนตัวที่เหลือได้ที่ด้านซ้ายของหน้าเกม)
 - 3) แปน (Rack) ใช้ในการวางเบี้ย โดยแต่ละฝ่ายจะมีเบี้ยในแปนฝ่ายละ 8 ตัว
- หมายเหตุ แต่ละทีมต้องนำกระดานสำหรับเข้าแข่งขันมาในวันแข่งขัน

(2) กติกาการเล่นทั่วไป

- 1) ในการเล่นแต่ละครั้ง (Turn) ให้ผู้เล่นลงเบี้ยที่ตัวก็ได้ในแนวเดียวกันและต่อกับเบี้ยในกระดาน เพื่อให้เกิดเป็นสมการคณิตศาสตร์ใหม่ที่ถูกต้อง
- 2) การลงครั้งแรก ต้องต่อกับช่องดาวบนกระดาน
- 3) การคิดคะแนน นำคะแนนของเบี้ยแต่ละตัวในสมการมาบวกกัน หากลงเบี้ยใหม่ในช่องคะแนนพิเศษจะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้





- ช่องสี่แดง นำคะแนนของทั้งสมการคูณสาม

- ช่องสี่เหลือง นำคะแนนของทั้งสมการคูณสอง

- ช่องสี่ฟ้า นำคะแนนของตัวเบี้ยที่ทับช่องคูณสาม และ

- ช่องสี่ส้ม นำคะแนนของตัวเบี้ยที่ทับช่องคูณสอง



4) การสิ้นสุดเกม มีสองกรณี คือ

- เมื่อเบี้ยในถุงหมด และผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เบี้ยที่มีอยู่จนหมด หรือ

- เมื่อผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมีการเล่นไปแล้ว และหลังจากนั้นไม่มีการลงเบี้ยในกระดานติดต่อกันรวม

6 ครั้ง

(3) กติกาการเล่นพิเศษ

1) การขอเปลี่ยนตัว ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวได้ตั้งแต่ 1-8 ตัว และจะเสียตาเดิน 1 ครั้ง โดยให้นำเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนมาวางบนกระดานและกด Exchange แต่ถ้าเบี้ยในถุงเหลือน้อยกว่า 5 ตัวจะไม่สามารถเปลี่ยนได้

2) การทำบิงโก หากผู้เล่นสามารถลงเบี้ยทั้ง 8 ตัวได้ในตาเล่นครั้งเดียว จะได้คะแนนเพิ่มอีก 40 คะแนน

3) สมการที่ถูกต้อง

- ค่าของสมการฝั่งซ้ายและขวาต้องเท่ากัน โดยคำนวณเครื่องหมายคูณ/หาร ก่อนเครื่องหมายบวก/ลบ และทำตามลำดับจากซ้ายไปขวา หรือ บนลงล่าง

- เลขหลักเดียวสามารถนำมาต่อเป็นเลข 2-3 หลักได้ แต่ห้ามนำเลขศูนย์ต่อหน้าเลขตัวอื่น

- เครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร ห้ามวางติดกัน

- เครื่องหมายลบนำมาต่อหน้าตัวเลขเพื่อทำเป็นเลขติดลบได้ แต่ห้ามวางเป็นเลขติดลบศูนย์

- เลขศูนย์ห้ามเป็นตัวหาร

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ผศ.ดร.มนิต พลหลา (ผู้ประสานงานกิจกรรม)





โทรศัพท์ 086-5937973



5. กำหนดการจัดกิจกรรม

(1) วันที่จัดกิจกรรม

- ลงทะเบียน เวลา 08.30 – 09.00 น. โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องเตรียมบัตรประจำตัวประชาชนหรือบัตรประจำตัวนักเรียนเพื่อยืนยันตัวตนก่อนเข้าแข่งขัน ณ ห้องแข่งขันกิจกรรม (สถานที่จัดแข่งขันจะประกาศทางเว็บไซต์ก่อนการแข่งขัน 1 สัปดาห์)

- เริ่มการแข่งขัน เวลา 09.00 น. เป็นต้นไป

(2) ประกาศผลการตัดสินหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

6. การสมัคร

สามารถสมัครได้ตั้งแต่บัดนี้ถึงวันที่ 3 สิงหาคม 2569 และสามารถแก้ไขข้อมูลการสมัครเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้จนกว่าจะปิดรับสมัคร สามารถดูคู่มือการสมัครได้ที่หน้าเว็บไซต์รับสมัคร

ช่องทางการสมัครเข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน

สามารถสมัครได้ผ่านระบบออนไลน์ ค่ะ

เว็บไซต์สมัคร: <http://sci.nstru.ac.th>



7. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลที่ 1 ชนะเลิศ	ได้รับเงินรางวัล 1,500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลที่ 2 รองชนะเลิศอันดับที่ 1	ได้รับเงินรางวัล 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลที่ 3 รองชนะเลิศอันดับที่ 2	ได้รับเงินรางวัล 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลชมเชย (มี 2 รางวัล)	ได้รับเกียรติบัตร





8. การรับเกียรติบัตรและเงินรางวัล

8.1 การรับเกียรติบัตรฉบับจริงและเงินรางวัล

ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัลชมเชย

สามารถติดต่อขอรับเกียรติบัตรฉบับจริงได้ ณ บริเวณเวที ชั้น 1 อาคาร 30 ภายหลังจาก
คณะกรรมการประกาศผลการประกวดหรือการแข่งขันเสร็จสิ้น โดยคณะกรรมการจะดำเนินการมอบ
เกียรติบัตรเป็นรอบตามลำดับ

หลักฐานการรับเงินรางวัล: โปรดเตรียมบัตรประจำตัวประชาชนตัวจริงมาแสดงต่อเจ้าหน้าที่ เพื่อใช้
ประกอบการรับเงินรางวัล

8.2 การรับเกียรติบัตรในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (ออนไลน์)

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ได้รับรางวัลระดับเหรียญทุกประเภท สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรผ่าน
ระบบรับสมัครออนไลน์ โดยเกียรติบัตรจะเปิดให้ดาวน์โหลดภายหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม
ประมาณ 7 วันทำการ

