



กิจกรรมการแข่งขัน A-math

เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2568

วันที่ 19 สิงหาคม 2568

ณ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

1. ประเภทการแข่งขัน ประเภททีม ๆ ละ 2 คน (รับสมัครจำกัดจำนวน 24 ทีมเท่านั้น)

2. ระดับที่แข่งขัน คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3)

3. คุณสมบัติของผู้เข้าประกวด

- (1) นักเรียนที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1– ม.3)
- (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) ให้ผู้เล่นลงเบี้ยก็ตัวก็ได้ในแนวเดียวกันและต่อกับเบี้ยในกระดาน เพื่อให้เกิดเป็นสมการคณิตศาสตร์ใหม่ที่ถูกต้อง

2) การลงครั้งแรก ต้องต่อกับช่องดาวบนกระดาน

3) การคิดคะแนน นำคะแนนของเบี้ยแต่ละตัวในสมการมาบวกกัน หากลงเบี้ยใหม่ในช่องคะแนนพิเศษจะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้

- ช่องสีแดง นำคะแนนของทั้งสมการคูณสาม



- ช่องสี่เหลี่ยม นำคะแนนของทั้งสมการคูณสอง

- ช่องสี่เหลี่ยม นำคะแนนของตัวเบี้ยที่ทับช่องคูณสาม และ

- ช่องสี่เหลี่ยม 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 ตัวได้ในตาเดินครั้งเดียว 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 (สถานที่จัดแข่งขันจะประกาศทางเว็บไซต์คณะกรรมการแข่งขัน 1 สัปดาห์)

- เริ่มการแข่งขัน เวลา 09.00 น. เป็นต้นไป

(2) ประกาศผลการตัดสินหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

6. การสมัคร

สามารถสมัครได้ตั้งแต่บัดนี้ถึงวันที่ 5 สิงหาคม 2568 และสามารถแก้ไขข้อมูลการสมัครเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้จนกว่าจะปิดรับสมัคร สามารถคู่มือการสมัครได้ที่หน้าเว็บไซต์รับสมัคร

ช่องทางการสมัคร สมัครออนไลน์ทางเว็บไซต์ 🙌🙌🙌

<http://human.nstru.ac.th/sciweek/>



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

หมายเหตุ:

- (1) ผู้เข้าการแข่งขันจะได้รับเกียรติบัตรสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2568 ทุกคน
- (2) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ได้รับเงินรางวัล (รางวัลที่ 1 ชนะเลิศ รางวัลที่ 2 รองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรางวัลที่ 3 รองชนะเลิศอันดับที่ 2) ต้องเตรียมบัตรประจำตัวประชาชนเท่านั้น เพื่อใช้ในการรับเงินรางวัล