



**ประกาศคณะกรรมการฝ่ายส่งเสริมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย
ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ชนิดกีฬาครอสเวิร์ด**

.....

ประกาศคณะกรรมการฝ่ายส่งเสริมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 ชนิดกีฬาครอสเวิร์ด

อาศัยอำนาจตามความในข้อ 10 แห่งระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2565 คณะกรรมการฝ่ายส่งเสริมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย จึงประกาศไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ประกาศนี้ เรียกว่า “ประกาศคณะกรรมการฝ่ายส่งเสริมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 ชนิดกีฬาครอสเวิร์ด”

ข้อ 2. บรรดาประกาศที่ขัดหรือแย้งกับประกาศนี้ ให้ใช้ประกาศนี้แทน

ข้อ 3. ระเบียบและกติกาการแข่งขัน

3.1 ให้ใช้ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2565

3.2 ให้ใช้กติกาการแข่งขันซึ่งสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอเอ็มที คำคม และชูโดกุแห่งประเทศไทย กำหนดใช้ในปัจจุบัน แต่ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดหรือแย้งกับประกาศนี้

ข้อ 4. ประเภทการแข่งขัน

- 4.1 ชายคู่
- 4.2 หญิงคู่
- 4.3 บุคคลชาย
- 4.4 บุคคลหญิง
- 4.5 คู่ผสม (1 ชาย 1 หญิง)

ข้อ 5. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

ให้เป็นไปตามระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2565

ข้อ 6. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

6.1 ให้แต่ละสถาบันส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน เป็นนักกีฬายชายไม่เกิน 4 คน นักกีฬาหญิงไม่เกิน 4 คน รวมกันไม่เกิน 8 คน และนักกีฬาแต่ละคนสามารถลงแข่งได้มากที่สุด 3 ประเภท

6.2 ประเภทชายคู่ ให้แต่ละสถาบันส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 คู่

6.3 ประเภทหญิงคู่ ให้แต่ละสถาบันส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 คู่

6.4 ประเภทบุคคลชาย ให้แต่ละสถาบันส่งนักกีฬาเพศชายเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 คน

6.5 ประเภทบุคคลหญิง ให้แต่ละสถาบันส่งนักกีฬาเพศหญิงเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 คน

6.6 ประเภทคู่ผสม ให้แต่ละสถาบันส่งนักกีฬาได้ไม่เกิน 2 คู่

6.7 ให้แต่ละสถาบันยื่นรายชื่อนักกีฬาที่จะทำการแข่งขันในแต่ละประเภท ตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

ข้อ 7. วิธีจัดการแข่งขัน

ให้จัดการแข่งขันประเภทชายคู่และหญิงคู่ ตามด้วยประเภทบุคคลชาย บุคคลหญิง และคู่ผสม ใช้เวลารวมฝ่ายละ 25 นาที และเมื่อใช้เวลานาน ให้หักคะแนนนาทีละ 10 แต้ม (เศษของนาทีคิดเป็น 1 นาที)

7.1 วิธีจัดการแข่งขันประเภทชายคู่และหญิงคู่

7.1.1 ก่อนการแข่งขันให้ผู้จัดการทีมส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน โดยระบุมือก่อนการแข่งขัน แต่ละกระดาน อย่างน้อย 5 นาที (นักกีฬาสามารถสลับมือวางในแต่ละเกมได้)

7.1.2 ให้แข่งขันพร้อมกันทั้ง 2 มือ ดังนี้

มือ 1 แข่งขันกับ มือ 1

มือ 2 แข่งขันกับ มือ 2

7.1.3 ทำการแข่งขัน 8 กระดาน โดยใช้ระบบดังนี้

- ให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนจับฉลากประกบคู่ในวันประชุมผู้จัดการทีม

- กระดานที่ 1 ประกบคู่แข่งขันตามผลการจับฉลาก

- กระดานที่ 2-5 ให้ใช้ระบบ No Repeat KOTH

- กระดานที่ 6-8 ให้ใช้ระบบ KOTH

- การตัดสินผลแพ้ชนะในแต่ละรอบ ให้พิจารณาจากคะแนนทั้ง 2 คนในทีม

รวมกัน หรือตามดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ในกรณีที่คะแนนรวมเท่ากัน ให้ถือว่าเสมอ

7.2 วิธีจัดการแข่งขันประเภทบุคคล

7.2.1 ให้ประกบคู่แข่งขันตามผลการจับฉลากในวันประชุมผู้จัดการทีม (ในกรณีที่มิมีจำนวนผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคลทั้งหมดตั้งแต่ 24 คนขึ้นไป ให้แบ่งผู้เข้าแข่งขันออกเป็น 2 สาย โดยให้ผู้เข้าแข่งขันที่มาจากสถาบันเดียวกัน อยู่คนละสาย หรือแบ่งตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันเห็นว่าเหมาะสม)

7.2.2 ทำการแข่งขัน 8 กระดาน โดยใช้ระบบดังนี้

- ให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนจับฉลากประกบคู่ในวันประชุมผู้จัดการทีม
- กระดานที่ 1 ประกบคู่แข่งขันตามผลการจับฉลาก
- กระดานที่ 2-5 ให้ใช้ระบบ No Repeat KOTH
- กระดานที่ 6-8 ให้ใช้ระบบ KOTH

(ในกรณีที่แบ่งออกเป็น 2 สาย ผู้ที่มีอันดับสูงสุด 2 อันดับแรกของแต่ละสายจะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการประกบคู่แข่งขันอีก 1 กระดาน ให้อันดับที่ 1 ของสาย A แข่งกับอันดับที่ 1 ของสาย B เพื่อชิงเหรียญทองและเงิน และอันดับที่ 2 ของสาย A แข่งกับอันดับที่ 2 ของสาย B เพื่อชิงเหรียญทองแดง)

7.2.3 ในรอบชิงชนะเลิศ ทำการแข่งขัน 2 เกม นับผลรวมกัน

7.3 วิธีจัดการแข่งขันประเภทคู่ผสม

7.3.1 ให้นักกีฬาชายและหญิงแยกกันเล่นคนละกระดานและไม่สามารถสลับตัวกับนักกีฬาคนอื่นในสถาบันตัวเองในแต่ละเกมได้ (ยกเว้นมีเหตุสุดวิสัย ซึ่งต้องให้กรรมการตัดสินก่อน)

7.3.2 ให้แข่งขันพร้อมกันทั้ง 2 มือ ดังนี้

มือชาย แข่งขันกับ มือชาย
มือหญิง แข่งขันกับ มือหญิง

7.3.3 ทำการแข่งขัน 8 กระดาน โดยใช้ระบบดังนี้

- ให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนจับฉลากประกบคู่ในวันประชุมผู้จัดการทีม
- กระดานที่ 1 ประกบคู่แข่งขันตามผลการจับฉลาก
- กระดานที่ 2-5 ให้ใช้ระบบ No Repeat KOTH
- กระดานที่ 6-8 ให้ใช้ระบบ KOTH
- การตัดสินผลแพ้ชนะในแต่ละรอบ ให้พิจารณาจากคะแนนทั้ง 2 คนรวมกัน

หรือตามดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ในกรณีที่คะแนนรวมเท่ากัน ให้ถือว่าเสมอ

7.4 การนับคะแนนและการตัดสิน

7.4.1 ในประเภทชายคู่ หญิงคู่และคู่ผสม ให้ดูจากผลรวมของคะแนนทั้ง 2 มือ ทีมที่ได้คะแนนรวมมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ ในประเภทบุคคล ให้ดูจากคะแนนของแต่ละคน ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

7.4.2 ให้นับ Game point ของแต่ละคู่การแข่งขัน ให้ผู้ที่ชนะได้ 2 คะแนน เสมอกันได้คนละ 1 คะแนน และผู้แพ้ได้ 0 คะแนน

7.4.3 ให้คิดผลต่าง (Difference) ในแต่ละเกม โดยผู้ชนะได้ผลต่างเป็นบวก และผู้แพ้ได้ผลต่างเป็นลบ

7.4.4 กรณีชนะ Bye ให้ได้ Game point เท่ากับ 2 คะแนน และผลต่าง (Difference) เท่ากับ +100 ผู้แพ้ได้ Game point เท่ากับ 0 คะแนนและได้ผลต่างในเกมนั้นเท่ากับ -100

7.4.5 กำหนดผลต่างสูงสุด (Maximum difference) ในแต่ละเกมไม่เกิน 350 แต้ม

7.5 การสิ้นสุดเกม

7.5.1 เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวอักษรในถุงหมด)

7.5.2 หากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามยังคงมีตัวอักษรเหลืออยู่ ให้รวมคะแนนตัวอักษรเหล่านั้นแล้วคูณด้วย 2 และนำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน

7.5.3 ในกรณีที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถเล่นตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแบ่น และไม่มี การเปลี่ยนแปลงของคะแนนผ่านฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน ให้ถือว่าเกมการแข่งขันสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแบ่น ลบออกจากคะแนนของตัวเองโดยไม่ต้องคูณด้วย 2

7.6 การขอชาลเลนจ์ (Challenge)

7.6.1 ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำศัพท์ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรมตนเองมีสิทธิ์ขอ Challenge ได้ และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งชั้นฝ่ายตรงข้ามกตเวลาที่นาฬิกาเสียบก่อน

7.6.2 ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่าจะขอ Challenge หรือไม่ ผู้เล่นจะต้องบอก Hold เพื่อที่จะได้ไม่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรขึ้นมาใหม่ออกจากถุง การขานคำว่า Hold นี้ จะขานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้กตเวลาที่นาฬิกาแล้ว

7.6.3 หลังจากได้ยินคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายที่ถูก Challenge จะต้องคอยเวลา 1 นาทีถึงจะจับตัวอักษรจากถุงได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกต่างหากจากตัวอักษรบนแบ่นวางตัวอักษร ผู้เล่นที่ขอ Challenge จะใช้เวลาเท่าใดก็ได้ในการพิจารณาขอ Challenge.

7.6.4 ใช้พจนานุกรม Collins Scrabble Words 2021 (CSW21) ในการอ้างอิง

7.6.5 ใช้ระบบ 5-point penalty ต่อคำศัพท์ 1 คำ

7.7 การจัดอันดับ

ให้พิจารณาจากผลรวมของ Game point เป็นลำดับแรก ในกรณีมีผู้ที่ได้ Game point เท่ากัน ให้พิจารณาผลต่างรวม (Cumulative difference) ฝ่ายใดได้มากกว่าให้ถือว่ามีอันดับสูงกว่า เช่น ถ้านาย A มี Game point 6 คะแนนกับผลต่างรวมเท่ากับ 180 และนาย B มี Game point 6 คะแนน กับผลต่างรวมเท่ากับ 230 นาย B จะมีอันดับที่สูงกว่านาย A ในกรณีที่ผลต่างรวมยังเท่ากันอีก ให้ดูผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่มีผลรวม Game point ต่ำกว่า (หรือผลต่างรวมต่ำกว่า ในกรณีที่ Game point เท่ากัน) จะได้ลำดับสูงกว่า

7.8 การบันทึกคะแนนระหว่างการแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีหน้าที่บันทึกคะแนนทุกตา (Turn) ทั้งคะแนนของตนเองและคู่แข่ง ตรวจสอบให้ถูกต้องตรงกันทั้งสองฝ่าย ก่อนรวมเขียนชื่อในใบบันทึกแต้ม (Tally sheet) ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน (ผู้แข่งขันไม่จำเป็นต้องจดคำศัพท์ที่ลงเล่น) การลงนามในใบบันทึกแต้มถือเป็นการยอมรับคะแนนซึ่งกันและกันและไม่สามารถแก้ไขได้ในภายหลัง

ข้อ 8. กำหนดการแข่งขัน

ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการศึกษา ในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย เป็นผู้กำหนดวัน เวลา และสถานที่ในการแข่งขัน และอาจเปลี่ยนแปลงได้ถ้ามีเหตุจำเป็น

ข้อ 9. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน

9.1 สำหรับชุดแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดที่สุภาพ ห้ามสวมกางเกงขาสั้น ห้ามสวมรองเท้าแตะหรือรองเท้าที่มีลักษณะคล้ายรองเท้าแตะ (รองเท้ารัดส้น) เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นกรณีพิเศษ

9.2 อุปกรณ์การแข่งขัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยเป็นอุปกรณ์การแข่งขันที่สมาคมครอสเวิร์ดแห่งประเทศไทย ให้การรับรอง

ข้อ 10. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

10.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขัน โดยเคร่งครัด

10.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด เช่น ห้ามมองเบี่ยงในขณะจับเบียร์ ห้ามเอาเบียร์วางไว้ได้โต๊ะ ห้ามส่งเสียงดังเกินความจำเป็นและรบกวนคู่แข่ง และห้ามรับประทานอาหารขณะแข่งขัน เป็นต้น

10.3 ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใดๆ ระหว่างที่ทำการแข่งขัน แต่สามารถใช้ได้เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเท่านั้น

10.4 ไม่อนุญาตให้ผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอนหรือผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณสนามแข่งขันโดยเด็ดขาด

10.5 ผู้ใดฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามระเบียบนี้ ให้คณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา ในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย พิจารณาลงโทษในเบื้องต้นตามความสมควรแก่กรณี และหากเห็นว่าไม่เพียงพอ ให้นำเสนอคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย เพื่อพิจารณาลงโทษเพิ่มเติมต่อไป

10.6 นักกีฬาที่มาช้ากว่ากำหนดการแข่งขันตั้งแต่ 15 นาทีเป็นต้นไปจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้น

ข้อ 11. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่

ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา ในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

ข้อ 12. การประท้วง

ให้เป็นไปตามหมวด 7 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ข้อ 13. รางวัลการแข่งขัน

ให้สถาบันเจ้าภาพ จัดรางวัลให้กับนักกีฬามากตามจำนวนประเภทที่ลงทำการแข่งขันจริง ดังนี้

รางวัลที่ 1 เหรียญชุบทอง

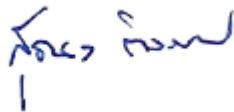
รางวัลที่ 2 เหรียญชุบเงิน

รางวัลที่ 3 เหรียญชุบทองแดง

ข้อ 14. ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ให้คณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการ
กีฬาในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย เป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด

ข้อ 15. ให้ประธานอนุกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬา ในคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัย
แห่งประเทศไทย รักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุธนะ ดิงศภัทย์)

ประธานคณะกรรมการฝ่ายส่งเสริมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย