



รายการแข่งขันทักษะงานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ ๒๗ ปีการศึกษา ๒๕๖๐

รายการประเภทแข่งขันภายใน (ไม่ส่งต่อระดับภาค)

ศูนย์พัฒนาวิชาการ ศูนย์ภาษาอังกฤษ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ

ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
		ม.1-3	ม.4-6		
1	กิจกรรม Spelling Bee	✓	✓	เดี่ยว	
2	การแข่งขัน Error Identification	✓	✓	เดี่ยว	
3	การแข่งขัน Listening Skills	✓	✓	เดี่ยว	
4	การแข่งขัน Reading Skills	✓	✓	เดี่ยว	
รวม		4	4		
รวมทั้งสิ้น		8		รายการ	

ลงชื่อ นางสาววาณี บุญพิศ นายทะเบียน

โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช

โทรศัพท์ 0872655080

เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะภาษาอังกฤษ
งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ ๒๗
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐
ระหว่างวันที่ ๖-๘ กันยายน ๒๕๖๐

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น ม.๑-๓	ระดับชั้น ม.๔-๖	ประเภท	หมายเหตุ
๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	✓	✓	เดี่ยว	ไปต่อ
๒. กิจกรรม Spelling Bee	✓	✓	เดี่ยว	-
๓. การเล่านิทาน (Story Telling)	✓	✓	เดี่ยว	ไปต่อ
๔. การแข่งขัน Multi Skills Competition	✓	✓	เดี่ยว	ไปต่อ
๕. ละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)	✓	✓	ทีม ๕ คน	ไปต่อ
๖. การแข่งขัน Crossword Game	✓	✓	ม.ต้น ทีม ๒ คน ม.ปลาย เดี่ยว	ไปต่อ
๗. การแข่งขัน Error Identification and Error Correction	✓	✓	เดี่ยว	-
๘. การแข่งขัน Listening Skills	✓	✓	เดี่ยว	-
๙. การแข่งขัน Reading Skills	✓	✓	เดี่ยว	-
รวม ๙ กิจกรรม	๑๘ รายการ			-

เกณฑ์ กติกาการแข่งขันทักษะภาษาอังกฤษ
งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ ๒๗ ปีการศึกษา ๒๕๖๐
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

1. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม.1-3 จำนวน 1 คน

2) ระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้น
 ที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

3.1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3 ตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม
 เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่
 ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 – 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรม
 มากขึ้น)

3.1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6 หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่าง
 บุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ
 สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 – 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับ
 การใช้แตกต่างกัน)

3.2 นักเรียนจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับฉลาก ก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว 5 นาที คณะกรรมการเตรียม
 หัวข้อ จำนวน 3 หัวข้อ นักเรียนมีสิทธิ์จับฉลาก 2 ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง 1 หัวข้อ

3.3 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม.1-3 ใช้เวลาในการพูด 4-5 นาที

2) ระดับชั้น ม.4-6 ใช้เวลาในการพูด 5-6 นาที

3.4 เวลาในการพูด (บวก /ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่า เวลาที่กำหนด
 ตัดนาทีละ 1 คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

3.5 ขณะพูดห้ามใช้อุปกรณ์ เอกสารอื่นๆ และบันทึกช่วยจำประกอบการพูด

3.6 ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ เป็นสิทธิ์ขาด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านเนื้อหา (Content)		35 คะแนน
ประกอบด้วย		
- เนื้อหาที่มีความถูกต้องตามหัวเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency)		15 คะแนน
- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organizing of Speech)		10 คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative)		10 คะแนน
4.2 ด้านความคล่องแคล่วในทักษะภาษา (Language Competence and Fluency)		45 คะแนน
ประกอบด้วย		
- การใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty Level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & Connectors)		15 คะแนน
- ความสามารถด้านการออกเสียงการเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะ การหยุดในช่วงจบประโยค (Pronunciation, stress, Intonation, rhythm, pausing and pace)		20 คะแนน
- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด (Tone)		10 คะแนน
4.3 ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation)		15 คะแนน
ประกอบด้วย		
- ความสามารถในการสื่อถึงผู้ฟัง (Communication)		10 คะแนน
- บุคลิก ท่าทาง (Personality)		5 คะแนน
4.4 พูดในระยะเวลาที่กำหนด (Time)		5 คะแนน
5. เกณฑ์การตัดสิน	ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
	ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
	ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน/ศึกษานิเทศก์ 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะเลิศในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น 2 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันที่รอการแข่งขัน

ห้องที่ 2 ห้องแข่งขัน ควรจัดเวทีที่เหมาะสม และมีผู้เข้าชมได้ต้องมีผู้ประสานงาน

ที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้น กังวล

หมายเหตุ

1. อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์ ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขันและต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน
2. ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังพูด
3. ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

2. กิจกรรม Spelling Bee

1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ม.1-3 จำนวน 1 คน
 - 2) ระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ทำการแข่งขัน 2 รอบ

- รอบที่ 1 กรรมการที่เป็นเจ้าของภาษา พูดยคำศัพท์คำละ 2 ครั้ง และพูดประโยคขยายที่มีคำศัพท์ นั้น ๆ 2 ครั้ง เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าใจคำศัพท์ได้ดีขึ้น ผู้เข้าแข่งขันเขียนคำศัพท์ จำนวน 20 คำ ๆ ละ 5 คะแนนลงในกระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ถ้าผู้เข้าแข่งขันในรอบที่ 1 ได้คะแนนเกินครึ่งหนึ่ง จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขันในรอบที่ 2
- รอบที่ 2 มีรายละเอียด ดังนี้
- 1) ผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านการคัดเลือกในรอบที่ 1 จับฉลากเรียงลำดับการแข่งขัน
 - 2) ผู้เข้าแข่งขันยืนตามลำดับการแข่งขันที่จับฉลากได้
 - 3) แข่งขันทีละคน โดยเริ่มจากผู้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1 กรรมการพูดยคำศัพท์แต่ละคำ 1 ครั้ง และพูดประโยคขยายที่มีคำศัพท์นั้น ๆ 1 ครั้ง
 - 4) ผู้เข้าแข่งขันสะกดคำ หากสะกดคำศัพท์ถูกต้อง ให้รอเข้ารอบต่อไป หากสะกดคำผิดถือว่าตกรอบ และต้องออกจากการแข่งขัน
 - 5) ทำการแข่งขันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะลำดับที่ 1

3.2 คำศัพท์ที่ใช้ควรอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- ตรวจสอบจากการสะกดคำถูกต้อง

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน/ศึกษานิเทศก์ 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
 - กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
 - กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
 - กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3
- สถานที่ทำการแข่งขัน ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

3. การเล่านิทาน (Story Telling)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ม.1-3 จำนวน 1 คน
 - 2) ระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย หรือของต่างประเทศหรือนิทานอีสป
- 3.2 เวลาในการแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ม.1-3 เวลา 6-7 นาที
 - 2) ระดับชั้น ม.4-6 เวลา 7-8 นาที

(บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ 1 คะแนน

- 3.3 นักเรียนต้องส่งบทนิทานให้กรรมการตัดสินก่อนการแข่งขัน (ส่งในเวลารายงานตัว)

จำนวน 3 ชุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- 4.1 เนื้อเรื่อง (Content) 35 คะแนน ประกอบด้วย

- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย	15 คะแนน
- รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ (Form & Organizing)	10 คะแนน
- ข้อคิดในการนำเสนอ (Moral)	10 คะแนน
- 4.2 ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา (Language Competence) 60 คะแนน ประกอบด้วย

- ใช้ภาษาถูกต้อง คำศัพท์ โครงสร้าง คำสันธานและความเหมาะสมกับระดับชั้น	20 คะแนน
- ความสามารถด้านการออกเสียง (Pronunciation)	20 คะแนน
- การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง (Tone)	20 คะแนน
- 4.3 เล่าตามเวลาที่กำหนด (Time) 5 คะแนน

หมายเหตุ การแต่งกาย ชุดนักเรียน โดยไม่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่อง

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน/ศึกษานิเทศก์ 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน เวทีที่สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้

หมายเหตุ

ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

4. การแข่งขัน Multi Skills Competition

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ม.1-3 จำนวน 1 คน
 - 2) ระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

เป็นการทดสอบความสามารถทางภาษาอังกฤษ (English Proficiency) ประกอบด้วย

- Speaking Skill
- Listening Skill
- Writing Skill
- Reading Skill
- Pictures Dictation

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน ผู้เข้าแข่งขันเข้ารับการทดสอบ ดังนี้

4.1 ทดสอบความสามารถทางภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบทดสอบข้อเขียน(English Proficiency Test) ที่ครอบคลุมความสามารถด้านทักษะการฟัง การอ่านและการเขียน เวลา 1 ชั่วโมง 10 นาที 60 คะแนน ตัวอย่างแบบทดสอบทักษะต่างๆ

Listening Skill 20 ข้อ = 20 นาที

Reading Skill 20 ข้อ = 20 นาที

Writing Skill 20 คะแนน = 30 นาที (เป็นการเขียนเรียงความ กำหนดหัวข้อตามหลักสูตร

ที่ระบุไว้ใน การแข่ง Impromptu Speech) และ กำหนดจำนวนคำ ตามระดับชั้น ได้แก่

ม.1-3 กำหนด ไม่ต่ำกว่า 150 คำ ม.4-6 กำหนด ไม่ต่ำกว่า 200 คำ

4.2 ทดสอบความสามารถด้านทักษะการพูดโดยการสัมภาษณ์ คณะกรรมการสัมภาษณ์ 3 คน เป็นเจ้าของภาษา 1 คน และกรรมการคนไทย 2 คน 20 คะแนน ประกอบด้วย

- ความสามารถในการใช้ภาษา
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความคิดสร้างสรรค์

4.3 ทดสอบความสามารถด้านการฟังและการถ่ายโอนความรู้ โดยทดสอบ Pictures Dictation 20 คะแนน โดยเจ้าของภาษาเป็นผู้อ่านบทอ่านทดสอบ จำนวน 2 ครั้ง ขณะที่ฟังผู้เข้าแข่งขันสามารถจับบันทึกข้อมูลที่ฟังได้ และผู้เข้าแข่งขันมีเวลา 30 นาที ในการวาดภาพจากบทอ่านที่ฟัง เกณฑ์การให้คะแนนประกอบด้วย

- ความถูกต้องของภาพตามบทอ่าน
- ความครบถ้วนของภาพตามบทอ่าน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน/ศึกษานิเทศก์ 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน

1. ใช้ห้องสอบทักษะการฟัง อ่าน เขียน Picture Dictation และสัมภาษณ์เป็นห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก
2. ห้องสอบสัมภาษณ์ แบ่งเป็นห้องย่อยตามระดับชั้น และมีห้องเก็บตัวสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่รอการแข่งขัน

หมายเหตุ

ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

5. ละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 5 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม.1-3 จำนวน 1 ทีม

2) ระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ผู้เข้าแข่งแต่ละทีมส่งบทละคร (Script) ให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน (ส่งในวันรายงานตัว) จำนวน 3 ชุด

3.2 จับฉลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน

3.3 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1-3 และ ม. 4-6 เวลา 10 นาที เกินได้ไม่เกิน 30 วินาที หลังจากนั้น

ทุก 5 วินาที จะถูกตัดคะแนน 1 คะแนน

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านการแสดง (Acting)

30 คะแนน

- บทบาทการแสดง (Characterization)
- การใช้เสียงและความมีชีวิตชีวาในการแสดง (Use of voice, energy levels)
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง (Movement, Gesture)
- การใช้พื้นที่บนเวทีการแสดง (Use of Stage Space)

4.2 ด้านเนื้อหาของบทละคร (Story)

40 คะแนน

- ความถูกต้องของภาษา (Language Accuracy)
- การใช้ภาษาอังกฤษ (Use of language)
- การออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation)
- ความคล่องแคล่ว (Fluency)
- ข้อคิดจากเรื่องที่น่าเสนอ (Moral)

4.3 ด้านผลงานการแสดง (Production)

20 คะแนน

- วิธีการแสดง (Method of performance)
- การวางแผนการแสดง (Performance Plan)
- การจัดกลุ่ม (Orchestration-grouping)
- การทำงานเป็นทีม (Strength of ensemble)
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง (Adherence to time limit)

4.4 ด้านการนำเสนอบนเวที (Stage Presentation)

10 คะแนน

- เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง (Costumers)
- อุปกรณ์ประกอบการแสดง (ฉากและอุปกรณ์อื่น ๆ Props and performance craft)
- ไม่อนุญาตให้ใช้ไมโครโฟนในการแข่งขัน
- ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลอื่นนอกเหนือจากผู้แสดงทำหน้าที่เป็น Back stage

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินคัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนน 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนน 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่า 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

6.1 กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี

6.1.1 เจ้าของภาษา จำนวน 1 คน

6.1.2 ครู/ศึกษานิเทศก์ 1 คน

6.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน จำนวน 3 คน

7. สถานที่

ควรจัดและแยกเป็นสองห้องเพื่อความเป็นสัดส่วนและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าแข่งขัน ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องแต่งตัว

ห้องที่ 2 ห้องแข่งขัน ควรจัดเวทีให้เหมาะสมและมีผู้เข้าชมได้

หมายเหตุ

1. อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์ ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขันและต้องปิดเสียงโทรศัพท์มือถือตลอดการแข่งขัน
2. ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแสดง
3. ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

6. การแข่งขัน Crossword Game

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม จำนวน 2 คน (ส่งได้โรงเรียนละ 1 ทีม)
 1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน (ส่งได้โรงเรียนละ 1 คน)

2. วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

2.1 โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

2.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.3 จำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบคัดเลือก 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน – หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.4 จำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3-6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขัน ไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งกันทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน – หลังเพื่อความยุติธรรม

* ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>

2.5 จำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบสวิสแพริ่ง (Swiss Pairing) ตามระบบการแข่งขันสากล จำนวน 5 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรมดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งกันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งกัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีมในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่แข่งกันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่แข่งกันแบบสวิสแพริ่ง (Swiss Pairing)

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งกัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีมในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่แข่งกันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 กรรมการประกบคู่แข่งกันแบบเรียงลำดับ -king of the hill จากผลการแข่งขันเกมที่ 4 ดังนี้

- ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 1 หลังจบเกมที่ 4 แข่งกับ ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 2
- ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 3 หลังจบเกมที่ 4 แข่งกับ ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 4

- ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 5 หลังจบเกมที่ 4 แข่งกับ ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 6
 - ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 7 หลังจบเกมที่ 4 แข่งกับ ทีมที่มีคะแนนลำดับที่ 8
- ตามลำดับ.....

จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สเกอร์การ์ด)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน – หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.6 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

2.7 ตัวแทน 1 ทีม เข้าสู่รอบระดับภาค

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมคروشวีร์ดเกมเอเม็ท คำคมและชุดกฎแห่งประเทศไทย

3.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ในรุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว) โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อ โรงเรียน ให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

3.3 เวลาในการแข่งขัน

3.3.1 ใช้เวลาฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Swich Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

3.3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Andriod) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

3.3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

3.3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน (ควรเตรียมแบตเตอรี่สำรองมาด้วย)

3.3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิ์ปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

3.3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาคิดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาคิดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

3.3.7 ห้ามกรรมการตัดสินการตัด เกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถประท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องการตัดเกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

3.3.8 กรณีไม่ใช้นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนก่อนเริ่มการแข่งขัน และต้องได้รับการยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม

3.4 การขอตรวจศัพท์ (Challenge)

3.4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกวดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กวดเวลา การขอขานเล่นจะไม่เป็นผล

3.4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งขานลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน 20 วินาที/ ในกรณีที่มิใช้นาฬิกา ผู้ขอโฮลด์สามารถขอได้นานเท่าไรก็ได้ เพราะเวลาของเขาจะเป็นฝ่ายเดิน)

3.4.3 การตรวจสอบคำศัพท์ ให้ใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตพีซีในการตรวจศัพท์ โดยใช้ ดิคชันนารี TWL06 หรือ OWL2.x ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ตโฟน/แท็บเล็ตพีซี ที่นำมาใช้จับเวลาหรือเป็นส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตพีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขานเล่นทำให้หยุดเวลา คำเบี้ย รูดถุงเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องขานเล่น

3.5 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ ชนะ (W) จะได้ 2 คะแนน , เสมอ (T) ได้ทีละ 1 คะแนน และ แพ้ (L) ได้ 0 คะแนน

3.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

3.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

3.7.1 ครอสเวิร์ดเกมรุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

3.7.2 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

3.7.3 ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

3.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

3.9 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่นูฟิง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

3.10 ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้หันสายตา จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย

3.11 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับให้แพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน

4. การเริ่มต้น

- 4.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ตรวจสอบจำนวนอักษรให้ครบ 100 ตัว
 - 4.2 ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในถุงขึ้นมาคนละ 1 ตัว เพื่อคว่ำว่าผู้ใดจะได้เป็นผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลัก คือ เรียง ตามตัวอักษร ตั้งแต่ ตัวว่าง (Blank) A – Z
 - 4.3 ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อน จะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน
 - 4.4 การจับตัวอักษร จะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตาและเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้วจะต้องวางไว้บนโต๊ะ
- ก่อน เพื่อตรวจสอบว่าจับตัวขึ้นมาครบ หรือจับเกิน หรือไม่ถ้าเกิน จะต้องให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรที่เกินออก

5. วิธีการเล่น

- 5.1 ผู้เล่นคนแรกจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งต้องปรากฏอยู่ในพจนานุกรมครอสเวิร์ด ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้ง โดยมีตัวอักษรใดตัวหนึ่งของคำทับอยู่บนดาวกลางกระดานและคำที่ลงในครั้งแรกนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า
- 5.2 หลังจากที่ผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้ว ผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในถุงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนเท่ากัน โดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อนเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบน กระดาน โดยให้มีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่ง หรือมากกว่าสัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดาน และการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนั้นจนสิ้นสุดเกม
- 5.3 การสิ้นสุดเกมในแต่ละครั้งที่ลงบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ
 - ผู้เล่นลงคำบนกระดาน
 - ผู้เล่นขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น
 - คู่แข่งขันยืนยันคะแนน

6. การคิดคะแนนที่ได้

- 6.1 คะแนนที่ได้จะเกิดจากคำที่เกิดขึ้นใหม่ทุกคำในการลงเล่นตานั้น คะแนนแต่ละครั้งจะเท่ากับค่าตัวอักษรที่เล่นในคำที่สร้างขึ้นมาประกอบกับช่องพิเศษจากตัวอักษรที่เล่นวางทับช่องนั้นๆ
- 6.2 จากช่องคะแนนพิเศษ **ในกรณีที่ผู้เล่นลงคำซึ่งมีตัวอักษรใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้วคะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษให้ตัวอักษรก่อน ค่อยนำมาวางรวมสำหรับคะแนนพิเศษของคำ**
- 6.3 ช่องตัวอักษรพิเศษและช่องคำพิเศษนั้น สามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงครั้งแรกเท่านั้น
- 6.4 เมื่อตัวอักษรนั้นตกลงทับในช่องสีชมพู / แดง ค่าของคำนั้นจะถูกคูณ 2 หรือคูณ 3 ถึงแม้ว่าจะเป็นตัวแบล็ก ซึ่งไม่มีคะแนนก็ตาม

6.5 เมื่อคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปถูกสร้างในการเล่นครั้งเดียวกัน คำทุกคำที่เกิดขึ้นใหม่นี้จะถูกคิดคะแนนรวมกัน และ หากมีตัวอักษรใดทับช่องคะแนนพิเศษและทำให้เกิดคำใหม่ขึ้นหลายคำพร้อมกัน ตัวอักษรนั้นก็ จะ ถูกคิดคะแนน ด้วยค่าพิเศษสำหรับในแต่ละคำที่เกิดขึ้น

7. Bonus for Bingo

ในกรณีที่ผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรที่ตนมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียว ผู้เล่นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงคำนั้น

8. การขอเปลี่ยนตัวอักษร

ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำ เมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่านการเล่นของตัวเองได้โดยผู้เล่น สามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว ได้ตั้งแต่ 1-7 ตัวอักษร (โดยที่ตัวอักษรในถุงจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว)

9. การสิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด
- 2) ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ให้รวมคะแนนของตัวอักษร แล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่างจะไม่คิดคะแนนติดลบ
- 3) เมื่อครบเวลาการแข่งขัน และมีเบี้ยเหลืออยู่ในถุง ให้แต่ละทีมจับเบี้ยเพิ่มให้ครบ 7 ตัว แล้วนำคะแนนของเบี้ยตัวอักษรทั้งหมดมารวมกัน แล้วนำไปลบจากคะแนนของฝ่ายตนเอง
- 4) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายบอกผ่านครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลง การนับคะแนนติดลบทำโดยเอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลืออยู่ลบออกจากคะแนนของตนเองในขณะที่คะแนนของตัวว่างจะไม่นำไปลบคะแนน

10. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

แนวการบริหารจัดการการแข่งขันระดับเขต

- 1) กรรมการระดับชั้นละ 10 คน
- 2) กรรมการควบคุมการแข่งขัน ควรมี 1 คน ต่อ การแข่งขัน 4 ทีม ทำหน้าที่
 - ผู้ดำเนินการแข่งขัน
 - ผู้บันทึกคะแนน
 - ผู้จับเวลา

11. คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการตัดสินการแข่งขัน Crossword เป็นอย่างดี

12. สถานที่ทำการแข่งขัน

- 1) ห้องใหญ่ที่สามารถจุจำนวนผู้เข้าแข่งขันและคณะกรรมการได้ พร้อม โต๊ะเก้าอี้ ได้เพียงพอ
- 2) ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

13. การเข้าแข่งขันระดับภาคใต้

ตัวแทน 1 ทีม เข้าสู่รอบระดับภาค

14. เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ

ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

7. การแข่งขัน Error Identification and Error Correction

8.

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.2.1 ระดับชั้น ม.1-3 จำนวนโรงเรียนละ 1 คน

2.2.2 ระดับชั้น ม.4-6 จำนวนโรงเรียนละ 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ผู้เข้าแข่งขันทำแบบทดสอบโดยหาตำแหน่งที่ผิดในประโยค และแก้ไขให้ถูกต้อง แบบทดสอบมี 2 ตอน ตอนละ 10 ข้อ รวมจำนวน 20 ข้อๆ ละ 5 คะแนน ตอนที่ 1 Error Identification แบบทดสอบมี 10 ข้อๆ ละ 5 คะแนน รวม 50 คะแนน โดยให้ผู้แข่งขันหาจุดผิดเกี่ยวกับไวยากรณ์ที่กำหนดมาให้ ระดับชั้น ม.1-3 มี 4 ตัวเลือก และระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 5 ตัวเลือก และแก้ไขให้ถูกต้อง (ถ้าหาจุดผิดพลาดได้ถูกต้อง แต่แก้ไขไม่ถูกต้องได้คะแนน 2.5 หรือ 50 % ของแต่ละข้อ)

ตอนที่ 2 Error Correction แบบทดสอบมี 10 ข้อๆ ละ 5 คะแนน รวม 50 คะแนน โดยให้ผู้แข่งขันแก้ไขข้อผิดพลาดที่กำหนดมาให้ในแต่ละข้อให้ถูกต้อง ระดับชั้น ม.1-3 เป็นระดับประโยคและระดับชั้น ม.4-6 เป็นระดับย่อหน้า ระบุข้อผิดพลาดมาให้ 10 ที่ และให้ผู้แข่งขันแก้ไขข้อผิดพลาดให้ถูกต้อง

3.2 ทำแบบทดสอบ 40 นาที

4. เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

5. คณะกรรมการดำเนินการ/กรรมการตัดสินการแข่งขัน / แนวการบริหารจัดการการแข่งขัน

- กรรมการ 1 คน ต่อนักเรียน 20 คน

8. การแข่งขัน Listening Skills

9.

1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 2.2.1 ระดับชั้น ม.1-3 จำนวนโรงเรียนละ 1 คน
 - 2.2.2 ระดับชั้น ม.4-6 จำนวนโรงเรียนละ 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 2.1 ผู้เข้าแข่งขันทำแบบทดสอบทักษะการฟัง โดยทำแบบทดสอบ 20 ข้อ 100 คะแนน ดังนี้
 - 2.1.1 ฟังบทสนทนา 1 บท ตอบคำถามแบบตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ โดยเลือกประโยคที่สอดคล้องกับภาพและตรงกับสิ่งที่ฟัง
 - 2.1.2 ฟังบทอ่าน 1 บท ตอบคำถามแบบตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ
 - 2.1.3 ฟังเพลง 1 เพลง แล้วเติมคำที่ขาดหายไป จำนวน 10 ข้อ

4. เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
 ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
 ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

5. คณะกรรมการดำเนินการ/กรรมการตัดสินการแข่งขัน / แนวการบริหารจัดการการแข่งขัน

- กรรมการ 1 คน ต่อนักเรียน 20 คน

10. การแข่งขัน Reading Skills

1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 2.2.1 ระดับชั้น ม.1-3 จำนวนโรงเรียนละ 1 คน
 - 2.2.2 ระดับชั้น ม.4-6 จำนวนโรงเรียนละ 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทำแบบทดสอบทักษะการอ่าน โดยตอบคำถามแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ เวลา 60 นาที รวมคะแนน 100 คะแนน ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. English for Everyday Use
2. Cloze Reading (vocabulary)
3. Reading Comprehension

4. เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
 ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
 ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

5. คณะกรรมการดำเนินการ/กรรมการตัดสินการแข่งขัน / แนวการบริหารจัดการการแข่งขัน

- กรรมการ 1 คน ต่อนักเรียน 20 คน