



เกณฑ์การแข่งขัน งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ ๗๔

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต ๔

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



มุ่งพัฒนาผู้เรียน สู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ



สืบสานงานศิลป์ ถิ่นอีสาน สร้างสรรค์อนาคตไทย



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต ๔

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการกิจกรรม	สพป.				ประเภท	หมายเหตุ
	ป. ๑ - ๓	ป. ๔ - ๖	ม. ๑ - ๓	ม. ๔ - ๖		
๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	-ประเภททีม เป็นนักเรียน โรงเรียนเดียวกัน -ระดับชั้นม.๔-๖ มีโรงเรียนเดียว ให้แข่งกับเกณฑ์
๒. เรียงร้อยถ้อยความ					เดี่ยว	
๒.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ	✓	-	-	-		
๒.๒ การเขียนเรียงความ	-	✓	✓	✓		
๓. การท่องอาขยานทำนองเสนาะ	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๔. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่					ทีม ๒ คน	
๔.๑ กลอนสี่ (๔ บท)	-	✓	-	-		
๔.๒ กาพย์ยานี ๑๑ (๖ บท)	-	-	✓	-		
๔.๓ โคลงสี่สุภาพ (๔ บท)	-	-	-	✓		
๕. ต่อดำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)	-	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	
รวม	๓	๕	๕	๕		
รวม ๕ กิจกรรม	๑๘ รายการ					

การแข่งขันทักษะภาษาไทย

๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

ชั้น ป.๑-๓ ใช้ดินสอดำ ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ความยาว ๑๐-๑๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

ชั้น ป.๔-๖ ใช้ปากกาลูกกลิ้งสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๑๕-๒๐ บรรทัด

หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

ชั้น ม.๑-๓ ใช้ปากกาลูกกลิ้งสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐-๒๕ บรรทัด

หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

ชั้น ม.๔-๖ ใช้ปากกาลูกกลิ้งสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐-๒๕ บรรทัด

หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4



ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการและกระดาษสำหรับคัดลายมือ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- | | |
|---|----------|
| ๔.๑ ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ | ๕๐ คะแนน |
| ๔.๒ ถูกต้องตามอักขรวิธี | ๒๕ คะแนน |
| ๔.๓ อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย | ๒๕ คะแนน |

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษาในเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากโรงเรียนต่าง ๆ ในกลุ่มโรงเรียน/ต่างอำเภอ/ต่างกลุ่มโรงเรียนในเขตพื้นที่เดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่ถือว่าเป็นการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

- ๘.๑ ผู้ที่ชนะเลิศในทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)
- ๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๒. เรียงร้อยถ้อยความ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ แข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ ดำเนินการดังนี้

๑) กรรมการเตรียมภาพให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน โดยภาพควรสื่อความในเชิงสร้างสรรค์

๒) เขียนเรื่องจากภาพตามที่กำหนด ด้วยลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เว้นบรรทัด

โดยใช้ดินสอดำ ความยาว ๕-๘ บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม

๓.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

เขียนเรียงความ ดำเนินการดังนี้

๑) ให้นักเรียนเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กรรมการกำหนดโดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ โดยจะต้องเขียนเรียงความดังนี้

ชั้น ป. ๔-๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๕ แต่ไม่เกิน ๒๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. ๑-๓ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๐ แต่ไม่เกิน ๒๕ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. ๔-๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๕ แต่ไม่เกิน ๓๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ ระดับชั้น ป.๑-๓

๑) การตั้งชื่อเรื่อง (๕ คะแนน)

- ชื่อเรื่องสอดคล้องกับภาพ
- ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน
- ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจแปลกใหม่
- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ไม่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา
- ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย

๒) สารสำคัญของเรื่อง (๖๐ คะแนน)

- ลำดับความคิดอย่างต่อเนื่อง
- นำเสนอเนื้อหาตรงประเด็น
- เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ
- มีความเป็นเหตุผล
- มีการนำเสนอแนวคิดใหม่

๓) การใช้ภาษา (๒๐ คะแนน)

- เลือกใช้คำถูกต้อง
- เขียนเว้นวรรคตอนถูกต้อง
- ใช้คำสุภาพ
- ใช้ประโยคสื่อความหมายได้
- ใช้คำได้สละสลวย
- ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้องตามหลักภาษา

๔) การเขียนสะกดคำ (๑๐ คะแนน) (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น ๑ คำ)

๕) ความเป็นระเบียบเรียบร้อย (๕ คะแนน)

- เขียนตัวอักษรอ่านง่าย
- สะอาดเรียบร้อย

๔.๒ การเขียนเรียงความ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ กรรมการจะไม่พิจารณาผลงานการเขียนเรียงความ ในกรณีดังนี้

- ๑) ความยาวไม่เป็นตามที่กำหนด
- ๒) เนื้อหาไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
- ๓) องค์ประกอบเรียงความไม่ครบถ้วน

รายการ	คะแนน
การตั้งชื่อเรื่อง - ชื่อเรื่องสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด - ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน - ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ / แปลกใหม่ - ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา - ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย	๕
การเขียนส่วนนำ - ส่วนนำมีเนื้อหาชี้ให้เห็นความสำคัญ หรือปูพื้นฐานความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน - ส่วนนำสามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ - เนื้อหาในส่วนนำต้องไม่ซ้ำกับส่วนสรุป - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนนำ เช่น นำด้วยคำถามนำด้วยสุภาษิตหรือบทร้อยกรอง นำด้วยความเป็นมาของเรื่อง นำด้วยจุดประสงค์ของการเขียน ฯลฯ - ความยาวของส่วนนำคิดเป็นประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การเขียนเนื้อเรื่อง - ลำดับข้อความและความคิดต่อเนื่องสอดคล้องกัน - แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล	๔๐

รายการ	คะแนน
- ปรากฏใจความสำคัญ ๑ ใจความในแต่ละย่อหน้า - เนื้อหาที่น่าเสนอเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง - ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาพสัท คำคม ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎี หลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม - ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ ๖๐ ของเรียงความ	
การเขียนส่วนสรุป - ส่วนสรุปมีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ ส่วนสรุปมีเนื้อหากล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง - ส่วนสรุปไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเคราะห์สาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านครุ่นคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคม หรือบทร้อยกรอง ฯลฯ - ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การใช้ภาษา - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ใช้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย - ใช้ภาษาที่มีวรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำนวนภาษาต่างประเทศ - ไม่ปรากฏการใช้คำฟุ่มเฟือย - ใช้ภาษาได้กระชับ อ่านเข้าใจง่าย	๒๐
การเขียนถูกต้องตามอักขรวิธี - เขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย - สะกดคำได้ถูกต้องทุกคำ - เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง - ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง - ไม่พบการฉีกคำและการตัดคำ	๑๐
อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	๕
รวม	๑๐๐

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากโรงเรียนต่าง ๆ ในกลุ่มโรงเรียน/ต่างอำเภอ/ต่างกลุ่มโรงเรียนในเขตพื้นที่เดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่ถือว่าเป็นการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

- ๘.๑ ผู้ที่ชนะเลิศในทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)
- ๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การท่องเที่ยวทำนองเสนาะ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะ ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลัก และบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยานภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะโดยไม่ดูบท

๓.๒ คณะกรรมการเตรียมบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จำแนกเป็นบทอาขยานบทหลัก ๕ บท และบทอาขยานบทเลือก ๕ บท รวม ๑๐ บท โดยดำเนินการดังนี้

๑) ให้ตัวแทนกรรมการจับฉลากบทอาขยานจำนวน ๑ บท จาก ๑๐ บท ของแต่ละชั้นปี เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้เป็นบทท่องบทเดียวกัน

๒) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ

๓.๓ เวลาในการท่องบทอาขยานทำนองเสนาะขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๑) ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรอง คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

๒) ถูกต้องตามอักขรวิธี เช่น การอ่านคำ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน การออกเสียงคำควบกล้ำ ร, ล ฯลฯ (ออกเสียงผิด ๑ ครั้ง หัก ๒ คะแนน)

๓) น้ำเสียง เช่น ความไพเราะ ความหนักเบา และความชัดเจน ฯลฯ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

๔) ให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทอาขยาน คะแนนเต็ม ๕ คะแนน

๕) บุคลิกภาพมั่นใจ คะแนนเต็ม ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากโรงเรียนต่าง ๆ ในกลุ่มโรงเรียน/ต่างอำเภอ/ต่างกลุ่มโรงเรียนในเขตพื้นที่เดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องเที่ยวทานทำนองสนทนาต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่ถือว่าเป็นการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

- ๘.๑ ผู้ที่ชนะเลิศในทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)
- ๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๔. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

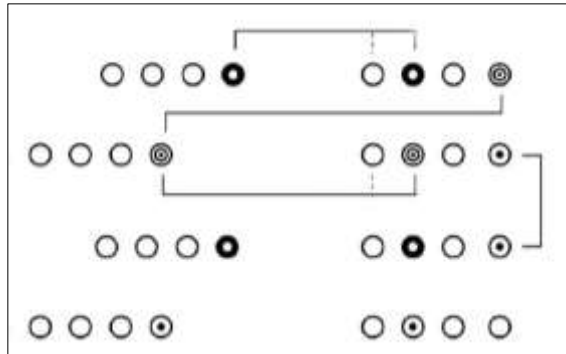
๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภททีม
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ กรรมการกำหนดชื่อหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๓ หัวข้อ
 - ๓.๒ ให้นักเรียนเลือกผู้แทน ๑ คน จับฉลากชื่อหัวข้อ จากนั้นนำไปแต่งคำประพันธ์ โดยใช้ชื่อหัวข้อที่จับฉลากได้เป็นชื่อเรื่อง (ไม่ต้องตั้งชื่อเรื่องใหม่) ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที รายละเอียดมีดังนี้
- ชั้น ป.๔-๖ แต่งกลอนสี่ จำนวน ๔ บท
- ชั้น ม. ๑-๓ แต่งกาพย์ยานี ๑ จำนวน ๖ บท
- ชั้น ม.๔-๖ แต่งโคลงสี่สุภาพ จำนวน ๔ บท

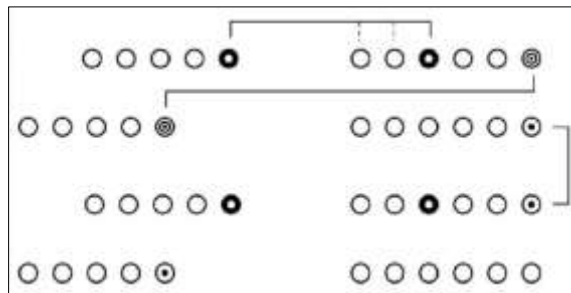
หมายเหตุ: สัมผัสบังคับของบทร้อยกรองในการแข่งขัน มีดังนี้
(ฝั่งกลอนสี่)



สัมผัสบังคับของกลอนสี่ มีดังนี้

๑. คำสุดท้ายวรรคที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ ของวรรคที่ ๒
๒. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๓
๓. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๓ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ ของวรรคที่ ๔
๔. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ ของบทถัดไป

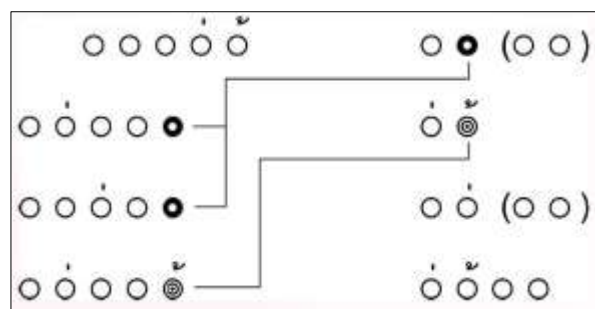
(ฝั่งกาพย์ยานี ๑๑)



สัมผัสบังคับของกาพย์ยานี ๑๑ มีดังนี้

๑. คำสุดท้ายวรรคที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ หรือ ๓ ของวรรคที่ ๒
๒. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๓
๓. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ ของบทถัดไป

(ฝั่งโคลงสี่สุภาพ)



สัมผัสบังคับของโคลงสี่สุภาพ มีดังนี้

๑. คำสุดท้ายของบาทที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๕ ของบาทที่ ๒ และคำที่ ๕ ของบาทที่ ๓
๒. คำสุดท้ายของบาทที่ ๒ สัมผัสกับคำที่ ๕ ของบาทที่ ๔
๓. คำสุดท้ายของบาทที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ หรือ ๓ ของบาทที่ ๑ ในบทถัดไป

เรียกลักษณะสัมผัสเช่นนี้ว่า การร้อยโคลง

๔. ตำแหน่งคำเอก (๗ แห่ง) คำโท (๔ แห่ง) ให้ดูจากผังโคลงสี่สุภาพข้างต้น
๕. คำที่ ๔ (คำเอก) กับคำที่ ๕ (คำโท) ของบาทที่ ๑ สามารถสลับที่กันได้ (นอกนั้นสลับที่กันไม่ได้)

ดังตัวอย่าง

อุราราน	ร้าวแยก	ยลสยบ
เอนพระองค์ลงทบ		ท่าวดิน

(ลิลิตตะเลงพ่าย)

๖. คำสร้อยในโคลงสี่สุภาพ

คำสร้อยในโคลงสี่สุภาพ มีอยู่ ๒ แห่ง คือ ท้ายบาทที่ ๑ และท้ายบาทที่ ๓ คำสร้อยตามปกติมีอยู่ ๒ คำ คำต้นนั้นมีหน้าที่ต่อคำข้างหน้าให้ได้ความครบ ส่วนคำท้ายเป็นคำเสริมให้เต็ม ทั้งนี้ คำท้ายที่นิยมใช้กันเป็นแบบแผน มีทั้งหมด ๑๘ คำ ได้แก่ พ่อ แม่ พี่ เลย เทอญ นา นอ บารณี รา ฤ เนอ ฮา แล ก็ดี แส ออ เอย เฮย

คำสร้อยที่ใช้ในโคลงสี่สุภาพจะใช้ต่อเมื่อความขาดหรือยังไม่สมบูรณ์ หากได้ใจความอยู่แล้วไม่ต้องใส่คำสร้อย เพราะจะทำให้ "รกลสร้อย" นอกจากนี้มีคำสร้อยที่เรียกว่า "สร้อยเจตนาง" คือ สร้อยที่มีความหมาย หรือที่ใช้ตามใจตน ไม่ควรใช้ในงานกวีนิพนธ์ที่เป็นพิธีการหรืองานประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

* บทร้อยกรองที่มีลักษณะต่อไปนี้ กรรมการจะไม่นำไปตรวจให้คะแนน

- ๑) ไม่มีสัมผัสบังคับตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรองที่กำหนด
- ๒) กรณีแต่งกลอนสี่ หรือกาพย์ยานี ไม่มีสัมผัสระหว่างบท
- ๓) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพไม่มีการร้อยโคลง
- ๔) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ วางตำแหน่งคำเอกและคำโทในโคลงสี่สุภาพไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกตำแหน่ง
- ๕) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ ใช้คำสร้อยต่างจากที่นิยมใช้กันเป็นแบบแผน หรือใช้สร้อยเจตนาง
- ๖) ใช้สระเสียงสั้น สัมผัสกับสระเสียงยาวเป็นสัมผัสบังคับ (เช่น ใช้ “ใจ” สัมผัส กับ “กาย”)
- ๗) เขียนบทร้อยกรองไม่ครบบทหรือเขียนเกินจากเกณฑ์ที่กำหนด
- ๘) เขียนบทร้อยกรองที่อาจเข้าข่ายละเมิดต่อบุคคลอื่น หรือผิดต่อขนบประเพณีและศีลธรรม

อันดีของประชาชน

๔.๑ ฉันทลักษณ์และอักขรวิธี คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- เขียนตัวสะกดการันต์ผิด หักค่าละ ๑ คะแนน
- มีสัมผัสซ้ำ หักตำแหน่งละ ๒ คะแนน

๔.๒ ความคิดและเนื้อหา คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- ตรงประเด็น หมายความว่า นักเรียนจะต้องใช้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นแกนเรื่อง
- เสนอแนวคิดสร้างสรรค์ หมายความว่า เนื้อหาที่นักเรียนเสนอนั้นให้แนวคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น แง่คิดในการดำรงชีวิต การเข้าใจสังคม การปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม
- เสนอแนวคิดแปลกใหม่ หมายความว่า แนวความคิดที่เสนอในเนื้อหาไม่ค่อยมีใครกล่าวถึง เป็นแนวความคิดที่มีเหตุผลและอยู่ในขอบเขตของหัวข้อ

๔.๓ กวีโวหาร คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- เลือกใช้คำเหมาะแก่เนื้อหาและบริบท
- เล่นสัมผัสอักษร เล่นคำสละสลวย และราบรื่น ช่วยให้คำประพันธ์ไพเราะยิ่งขึ้น
- ใช้โวหารต่าง ๆ ส่งเสริมเนื้อหาให้มีความหมายลึกซึ้งกินใจ เช่น การใช้อุปมา การใช้อุปลักษณ์ การใช้โวหารอื่น การใช้บุคคลวัต เป็นต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- | | |
|------------------|---|
| ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| ร้อยละ ๗๐-๗๙ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| ร้อยละ ๖๐-๖๙ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
| ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น |
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากโรงเรียนต่าง ๆ ในกลุ่มโรงเรียน/ต่างอำเภอ/ต่างกลุ่มโรงเรียนในเขตพื้นที่เดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การแข่งขันระดับเขตพื้นที่ถือว่าเป็นการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ผู้ที่ชนะเลิศในทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๕. ต่อกำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)

๑. คุณสมบัติผู้แข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้แข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม

๒.๒ จำนวนผู้แข่งขันระดับชั้นละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ กลุ่มโรงเรียนสามารถส่งตัวแทนเข้าแข่งขัน จำนวนไม่เกิน ๑ ทีม/ระดับชั้น

๓.๒ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม กำหนดให้ทีมทั้ง ๒ ทีมมาแข่งในรอบตัดสิน ๒ เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๓.๓ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓-๖ ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้น เกมก่อน-หลัง เพื่อความยุติธรรม

๓.๔ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประเภคู่แข่งขัน (Paing) ด้วยวิธี King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๕ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประเภคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหมายเลขโต๊ะแข่งขันเกมที่ ๑ โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม ให้ทีมที่จับได้หมายเลข ๑ นั่งประจำโต๊ะ หมายเลข ๑ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๒ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๒ และทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๓ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๓ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๔ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๔ เป็นกลุ่มโต๊ะเดียวกัน โดยหมายเลข ๑ จะแข่งกับ ๒ และหมายเลข ๓ แข่งกับหมายเลข ๔ ส่วนหมายเลขอื่น ๆ ให้ทำแบบเดียวกันไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๓ ในกรณีที่กลุ่มใดะสุดท้ายมีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ได้ ให้นำทีมในกลุ่มใดะสุดท้ายและรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill (คณะกรรมการอาจกำหนดให้ส่งใบส่งผลการแข่งขันรายการเกม เพื่อความสะดวกแทนหรือควบคู่กับการส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card แทนได้)

เกมที่ ๓ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ให้กลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕ ในกรณีที่กลุ่มใดะสุดท้ายมีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ได้ ให้นำทีมในกลุ่มใดะสุดท้ายและรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขัน วิธีการ King of the Hill เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๔ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีผลลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรกในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน-หลัง เพื่อความยุติธรรม ส่วนลำดับที่ ๓ เป็นต้นไปให้เรียงอันดับจากผลการแข่งขันในรอบคัดเลือก

๓.๔.๑ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้วแม้จะแพ้ในเกมที่เหลือที่รอบคัดเลือก ให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลือในรอบคัดเลือกอีก โดยได้ผลการแข่งขันเป็น W (ชนะบาย) ในเกมที่ไม่ได้แข่งขัน และคะแนนสะสมเพิ่ม ๑๐๐ คะแนน (Gibsonize)

๓.๔.๒ ตัวแทน ๑ ทีม ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทองในระดับเขตพื้นที่การศึกษาถือว่าชนะเลิศระดับภาค/ระดับชาติ

ในกรณีที่กลุ่มใดะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๒ ได้ ให้นำทีมในกลุ่มใดะสุดท้ายและรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill คณะกรรมการอาจกำหนดให้ส่งใบส่งผลการแข่งขันรายการเกม เพื่อความสะดวก แทนหรือควบคู่กับการส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) แทนได้)

เกมที่ ๓ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ให้กลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน ในกรณีที่กลุ่มใดะสุดท้ายมีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่

๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๔ ได้ ให้นำทีมในกลุ่มโตะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่ม ประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้น ให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕

เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจากจบเกมที่ ๔ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีผลลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีม ที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card)

เกมที่ ๖ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจากจบเกมที่ ๕ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีม ที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศและทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓ โดยทำการ แข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน-หลัง เพื่อความยุติธรรม

๓.๔.๓ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกม ที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

๓.๔.๔ ตัวแทน ๓ ทีมที่มีผลการแข่งขันอันดับ ๑-๓ เป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ

๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากโรงเรียนต่าง ๆ ในกลุ่มโรงเรียน/ต่างอำเภอ/ต่างกลุ่มโรงเรียนในเขตพื้นที่เดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๖. กติกาเพิ่มเติม

๖.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน การเริ่มต้นลงคำศัพท์ในกระดาน (เริ่มต้นเกม) ต้องประกอบด้วย พยัญชนะอย่างน้อย ๑ ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก ๑ ตัว เช่น สี่ , กา , กก เป็นต้น นอกจากนี้ ให้ใช้กฎ กติกา และระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากล ของสมาคมโครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทยเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับเกณฑ์นี้

๖.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน , แป้นวางเบี้ย , ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

๖.๓ เวลาในการแข่งขัน

๖.๓.๑ ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที ทุกรุ่น โดยใช้นาฬิกาจับเวลาเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

๖.๓.๒ หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock”

๖.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขัน ได้คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๖.๓.๔ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๖.๓.๕ ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขัน ในกรณีไม่มีอุปกรณ์ จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

๖.๓.๖ หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย ก ใช้เวลาติดลบ -๓๘ นาที จะถือว่านาย ก ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งขัน เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลา ไม่เกิน ๖๐ นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

๖.๔ การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ให้ผู้เข้าแข่งขันต้องกดยุติเวลา และส่งตัวแทนของทีม ทั้งสองทีมไปขอตรวจคำศัพท์กับกรรมการ

๖.๔.๑ กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔ หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary/> หรือแอปพลิเคชันพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ (Royal society) เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้การแข่งขัน ดังนั้น

๑) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ - ต่อท้าย เช่น สลึง , ทักษะ

๒) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน

๓) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลนน้อย (๐) เช่น ๐พน๑

๔) คำที่มีไม่ยมก (๖) เช่น รถตุ๊ก ๆ

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ลงในกระดานตรวจคำศัพท์จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา คณะกรรมการจะแจ้งผลโดยเขียนในกระดานตรวจคำศัพท์ว่า มี หรือไม่มี พร้อมลงชื่อกำกับและเก็บหลักฐานการตรวจไว้ที่กรรมการ หากผู้เข้าแข่งขันเกิดความสงสัยว่าผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถูกต้องหรือไม่ สามารถขอตรวจคำศัพท์อีกครั้งได้กับคณะกรรมการท่านอื่น โดยผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการครั้งที่สองถือเป็นที่สุด

๖.๔.๒ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้ม และกดยเวลาฝั่งผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ยังไม่สามารถทำได้ ในกรณีที่คู่ต่อสู้ลงคำศัพท์ โดยละเลยการขานแต้มและไม่กดยเวลา และจะทำการจับตัวเบี้ยใหม่มาเติมในแป้นให้ผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แจ้งคู่ต่อสู้ให้ทำการขานแต้ม และกดยเวลาให้ถูกต้อง หากคู่ต่อสู้ไม่ปฏิบัติตามให้แจ้งคณะกรรมการทันที

๖.๔.๓ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์ หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ให้ใช้เวลาพิจารณาได้ไม่เกิน ๑ นาที โดยเวลาจะลดฝั่งที่ขอพิจารณา (Hold)

๖.๕ คะแนนในแต่ละเกม ทีมจะบันทึกในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) ในช่อง WTL ทีมที่ชนะบันทึกด้วยตัว W มีค่าเท่ากับ ๒ คะแนน , เสมอบันทึกด้วยตัว T มีค่าเท่ากับ ๑ คะแนน และแพ้ บันทึกด้วยตัว L มีค่าเท่ากับ ๐ คะแนน

๖.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ W และเสมอ T ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากันให้ใช้ผลต่างสะสม Difference เป็นตัวตัดสิน

๖.๗ ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๖.๗.๑ ผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ ทุกวัน ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ เฉพาะเกมสุดท้าย ผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐

๖.๗.๒ รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๖.๗.๓ ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน หรือคู่แข่งขันมาช้ากว่าที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น โดยมีผลการแข่งขันเป็น W และคะแนนสะสมในเกมนั้น ๑๐๐ คะแนน (ชนะบาย)

๖.๗.๔ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีม ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขัน จนไม่อาจตัดสินได้ว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะ เช่น ไม่ยอมบันทึกคำศัพท์ และคะแนนที่แข่งขัน จนคะแนนไม่ตรงกัน และไม่สามารถตรวจสอบผลได้ ให้ทั้งสองทีมมีผลการแข่งขันเป็น L และลบคะแนนสะสม ๑๐๐ คะแนน ทั้งสองทีม (แพ้บาย)

๖.๘ ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกม ต้องคว่ำตัวเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการท่านนั้น) เป็นต้น

๗. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่แข่งขัน

King of the Hill (KOTH) คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน โดยใช้คะแนนการแข่งขันทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก โดยในเกมรอบคัดเลือกนั้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นได้ W และได้ผลต่างสะสม ๑๐๐๐ (ชนะบาย) ตัวอย่าง

เมื่อจบเกมที่ ๔ (กรณีแข่ง ๕ เกม) หรือเกมที่ ๕ (กรณีแข่ง ๖ เกม) กรรมการเรียงลำดับจาก ๑ ถึงสุดท้ายตามผลการแข่งขัน ได้ดังนี้

อันดับ ๑ โรงเรียนฐานันดรวิทยา ชนะ ๔ แพ้ ผลต่างสะสม ๖๐๐ คะแนน

อันดับ ๒ โรงเรียนบ้านหลวง ชนะ ๔ แพ้ ผลต่างสะสม ๕๕๐ คะแนน

อันดับ ๓ โรงเรียนชุมชนโคกใหญ่วิทยา ๖ ชนะ ๓ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๑๗๐ คะแนน

ให้สมมติว่าเกมที่ ๕ ทีมอันดับ ๑ แพ้ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนน จะมีผลการแข่งขันเป็นชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๔๐๐ คะแนน และนำทีมอันดับ ๓ มาสมมติว่าชนะ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐๐ คะแนนเช่นเดียวกัน จะมีผลการแข่งขันเป็นชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๓๗๐ คะแนน จะเห็นว่าแม้ทีมอันดับ ๑ จะแพ้ด้วยผลต่าง Maximum (-๒๐๐) และทีมอันดับ ๓ จะชนะด้วยคะแนนสูงสุด (+๒๐๐) ก็ไม่สามารถมีอันดับเป็นที่ ๑ หรือ ๒ ได้ จึงถือว่าทีมโรงเรียนฐานันดรวิทยา ได้ Gibsonize เนื่องจากเกมสุดท้ายจะชนะหรือแพ้ก็นับเป็นทีมที่เข้าชิงชนะเลิศเช่นเดิม (คือมีผลการแข่งขันในรอบคัดเลือกเป็นอันดับ ๑-๒)

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์ หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไปใช้เวลาไม่เกิน ๑ นาที

๘. ข้อปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และกรรมการ

๘.๑ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำ หรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จ ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นต้องขออนุญาตคณะกรรมการทุกครั้ง และต้องมีกรรมการไปด้วย

๘.๒ ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารเข้าในสถานที่แข่งขัน ยกเว้นอุปกรณ์จับเวลา หรือนาฬิกาจับเวลา

๘.๓ ห้ามผู้ฝึกสอน นักเรียน หรือบุคคลผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง บันทึกวิดีโอ หรือเผยแพร่ภาพระหว่างการแข่งขัน

๘.๔ ให้จับถุงเบียร์ในระดับสายตา หรือให้พ้นสายตา ห้ามวางถุงเบียร์บนโต๊ะแล้วจับตัวเบียร์ หรือห้ามจับตัวเบียร์ใต้โต๊ะ หรือเปิดเบียร์ใต้โต๊ะ ตามกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถทักได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกรกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบียร์เสร็จแล้วให้รู้ดเชือกปิดถุงเบียร์ให้เรียบร้อย

๘.๕ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

๘.๖ ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอน หรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขัน เข้าบริเวณสถานที่แข่งขัน

๙. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับคู่การแข่งขัน โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๑๐. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่ถือว่าเป็นการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๑๐.๑ ผู้ที่ชนะเลิศในทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๐.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด