

หลักเกณฑ์การประกวดชุดแฟนซีรีไซเคิล
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา

1. หัวข้อการประกวด

ผู้สมัครจะต้องออกแบบชุดตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด (วัสดุเหลือใช้)

2. ประเภทผู้เข้าแข่งขัน

2.1 เป็นนักเรียนโรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา โดยไม่จำกัดเพศ (ตัวแทนห้องเรียนละ 1 ชุด)

2.2 การแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ระดับ

- ระดับประถมศึกษา(โรงเรียนละ 2 ชุด)
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. หลักฐานการสมัคร

3.1 ใบสมัครตามคิวอาร์โค้ด

3.2 สมัครหน่วยงานที่หอประชุม (ภายในเวลา 09.00 น. ของวันที่ 21 สิงหาคม 2566)

4. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

การประกวดแบ่งออกเป็น 2 รอบ มีรายละเอียด ดังนี้

- รอบแรก เดินแฟชั่นทุกคน (คณะกรรมการคัดเลือกจากการออกแบบชุดแฟนซีรีไซเคิลและการเดินแบบนำเสนอชุดรีไซเคิล)
- รอบชิงชนะเลิศ รอบ 5 คนสุดท้าย (คณะกรรมการคัดเลือกจากการเดินแบบชุดรีไซเคิลรอบสุดท้ายและการตอบคำถาม)

5. วัน เวลา สถานที่

การประกวดทั้ง 2 รอบ จัดในวันศุกร์ที่ 21 สิงหาคม 2566 ณ หอประชุมโรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา

6. เกณฑ์การตัดสินและคะแนน

6.1 การให้คะแนนรอบ 5 คนสุดท้าย รวมคะแนน (100 คะแนน) ดังนี้

- | | |
|---|----------------|
| - มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักการนำวัสดุเหลือใช้ มาใช้ใหม่ | คะแนน 20 คะแนน |
| - อนุรักษ์พลังงาน ลดภาวะโลกร้อน | คะแนน 20 คะแนน |
| - การออกแบบชุดมีความทันสมัย Mix and Match | คะแนน 20 คะแนน |
| - สามารถใช้ประโยชน์ได้จริงและนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาผลงานได้ | คะแนน 20 คะแนน |
| - การเดินแบบนำเสนอชุดรีไซเคิล | คะแนน 20 คะแนน |

6.2 การให้คะแนนรอบชิงชนะเลิศ รวมคะแนน (100 คะแนน) ดังนี้

- | | |
|--|----------------|
| - การตอบคำถาม | คะแนน 50 คะแนน |
| - การเดินแบบนำเสนอชุดรีไซเคิล (รอบสุดท้าย) | คะแนน 50 คะแนน |

6.2 การตัดสิน

- คณะกรรมการในโรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา
- ผู้ดำเนินการแข่งขันจะไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินของคณะกรรมการ
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

7. ประกาศผลและรางวัล

รางวัลชนะเลิศ	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	เกียรติบัตร
รางวัลเข้าร่วมการแข่งขัน	เกียรติบัตร

9. ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา และที่ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทุกท่าน ในวันและเวลาราชการ (08.30 - 16.30 น.)

หลักเกณฑ์การแข่งขันศึกชิงเจ้าจรวดขวดน้ำ
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา

1. ประเภทการสมัคร

- 1.1 ระดับประถมศึกษา (ป.1-6)
- 1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (1-3)
- 1.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6)

2. หลักฐานการสมัคร

- 3.1 ใบสมัครตามคิวอาร์โค้ด
- 3.2 สมัครหน่วยงานที่หอประชุม (ภายในเวลา 09.00 น. ของวันที่ 21 สิงหาคม 2566)

3. ประเภทการแข่งขัน

- 3.1 จรวดความไกล (Long Distance)
- 3.2 จรวดแม่นยำ (accuracy Landing)

4. จำนวนทีมที่รับสมัคร และคุณสมบัติทีม

4.1 กำหนดให้โรงเรียนเป็นผู้ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันเท่านั้น โดยต้องมีครู/อาจารย์ เป็นผู้ควบคุมทีมและสมาชิกต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนหรือสถาบันนั้นเท่านั้น

4.2 กำหนดให้แต่ละโรงเรียนส่งทีมเข้าแข่งขันได้ทั้งในระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นละไม่เกิน 2 ทีม คือ ประเภทความไกลระดับชั้นละ 1 ทีม ประเภทความแม่นยำระดับชั้นละ 1 ทีม

4.3 กำหนดให้แต่ละทีมมีสมาชิก 3 คนโดยผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนต้องมีชื่ออยู่ในทีมเพียงทีมเดียวเท่านั้น และมีผู้ควบคุมทีม 1 คน

4.4 ในวันแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน หรือชุดแบบฟอร์มของโรงเรียน และห้ามไม่ให้สวมรองเท้าแตะเข้าร่วมการแข่งขัน

5. ข้อกำหนดของจรวดขวดน้ำ

5.1 ข้อกำหนดทั่วไป

- 1) เป็นจรวดขวดน้ำที่ต้องใช้แรงขับเคลื่อนจากน้ำ และแรงดันอากาศ จากปั๊มลมเท่านั้น
- 2) เป็นจรวดขวดน้ำที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง ในรูปแบบที่ใช้ส่วนขับเคลื่อนจรวดทำจากขวด PET ขนาดไม่เกิน 1.5 ลิตรที่ไม่ผ่านการดัดแปลงสภาพใดๆ เพียง 1 ขวดและไม่จำกัดวัสดุที่ใช้ตกแต่ง ยกเว้นส่วนตกแต่งจะต้องไม่ทำขึ้นจากวัสดุ จำพวกโลหะ

- 3) จรวดสำหรับการแข่งขันทั้งสองประเภท ผู้เข้าแข่งขันสามารถประดิษฐ์มาก่อนล่วงหน้าได้

โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งจรวดที่ประดิษฐ์ให้กับทางคณะกรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบ

- 4) ไม่อนุญาตให้นำจรวดน้ำที่ไม่ผ่านการตรวจสอบมาใช้ในการแข่งขัน

5.2 ฐานปล่อยจรวด

- 1) ผู้เข้าแข่งขันต้องนำฐานปล่อยจรวดขวดน้ำชนิดไม่ติดगेจวัดความดันมาเข้าทำการแข่งขันด้วยตนเอง

6. ข้อกำหนดการเติมน้ำ

- 1) ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้น้ำที่คณะกรรมการตัดสินฯ เตรียมให้เท่านั้น
- 2) ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันผสมวัสดุใดๆ ลงไปในน้ำที่บรรจุภายในจรวดขวดน้ำ
- 3) กรณีที่คณะกรรมการตัดสินฯ ตรวจสอบภายหลังและมีหลักฐานแสดงว่า เจตนานำของเหลว และ/หรือ วัสดุใดๆ บรรจุลงไปในจรวดขวดน้ำ คณะกรรมการตัดสินฯ ขอสงวนสิทธิ์ตัดสินการเข้าแข่งขัน
- 4) เมื่อเติมน้ำแล้วให้ผู้เข้าแข่งขันรอกคณะกรรมการตัดสินฯ เรียกเข้าฐานปล่อยต่อไป

7. ข้อกำหนดการเติมความดัน

- 7.1 ให้ผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องนำอุปกรณ์ปั๊มสุบลมมาเอง แต่จะใช้ปั๊มสุบลมที่คณะกรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น

7.2 ประเภทการแข่งขัน

7.2.1 การแข่งขันประเภทความไกล

- มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายให้ใช้ความดันได้ไม่เกิน 50 ปอนด์/ตารางนิ้ว
- ประถมศึกษาให้ใช้ความดันได้ไม่เกิน 4 ปอนด์ / ตารางนิ้ว ทั้งนี้คณะกรรมการตัดสินฯ จะเป็นผู้ตรวจสอบ

ก่อนการปล่อยทุกครั้ง

7.2.2 การแข่งขันประเภทความแม่นยำไม่จำกัดการใช้ความดัน

- 1) ในการแข่งขันทั้งสองประเภทผู้เข้าแข่งขันจะต้องเติมความดันด้วยตนเอง
- 2) เมื่อเติมความดันแล้วให้ผู้เข้าแข่งขันรอสัญญาณการปล่อยจากคณะกรรมการตัดสินฯ

8. ข้อกำหนดการปล่อยจรวดขวดน้ำ

- 8.1 ลำดับการแข่งขันจากการจับสลาก ในขั้นตอนการลงทะเบียน

8.2 ผู้เข้าร่วมแข่งขันในลำดับต่อไป ต้องเข้ามาเตรียมตัวให้พร้อมในบริเวณที่กำหนด ก่อนที่ผู้เข้าแข่งขัน ลำดับก่อนหน้า จะทำการปล่อยจรวดขวดน้ำแล้วเสร็จ

8.3 เมื่อผู้เข้าแข่งขันถึงเวลาเข้าฐานปล่อยจรวดจะต้องติดตั้งฐานปล่อยและจรวดขวดน้ำ และปล่อยจรวด ขวดน้ำภายในบริเวณที่กำหนดให้ ด้วยตนเองให้แล้วเสร็จภายในเวลาไม่เกิน 5 นาที

8.4 ให้ผู้แข่งขันทำการปล่อยจรวดขวดน้ำได้ ทีมละ 2 รอบ/ประเภทการแข่งขัน โดยจะบันทึกสถิติที่ดีที่สุด เท่านั้น โดยในแต่ละรอบผู้เข้าแข่งขันสามารถปล่อยจรวดขวดน้ำได้ 1 ครั้งเท่านั้น

8.5 ก่อนการปล่อยจรวดขวดน้ำ ต้องบอกรายละเอียดต่างๆ แก่ คณะกรรมการตัดสินฯ ได้แก่ ชื่อโรงเรียน / ชื่อทีม / มุมที่ใช้ในการปล่อย / ปริมาณน้ำที่บรรจุ / ความดันที่ใช้

8.6 ในกรณีที่จรวดขวดน้ำเกิดข้อขัดข้องระหว่างติดตั้งจรวดขวดน้ำเพื่อทำการปล่อย ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้จรวดขวดน้ำสำรองที่ผ่านการตรวจจากคณะกรรมการตัดสินฯ และดำเนินการให้แล้วเสร็จในเวลาที่กำหนดตาม

- 8.7 กรณีที่ใช้เวลาในการปล่อยจรวดขวดน้ำเกินเวลาที่กำหนด ถือว่าหมดสิทธิ์การแข่งขันในรอบนั้น

8.8 กรณีที่ทีมใดไม่สามารถเข้าแข่งขันในลำดับที่กำหนดไว้ได้ สามารถแจ้งเหตุผลที่เหมาะสมกับคณะกรรมการตัดสินฯ เพื่อเลื่อนการแข่งขันภายในรอบนั้นได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของคณะกรรมการตัดสินฯ แต่การเลื่อนลำดับการแข่งขันไม่สามารถเลื่อนเพื่อสะสมการปล่อยจรวดขวดน้ำในรอบต่อไปได้

8.9 การปล่อยจรวดขวดน้ำจะต้องมีคณะกรรมการตัดสินฯ กำกับการปล่อยจรวดขวดน้ำทุกครั้ง โดยไม่อนุญาตให้ใช้สารหล่อลื่น หรือของเหลวชนิดใดๆมาใช้กับตัวจรวด หรือ ฐานยิงโดยเด็ดขาด

8.10 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องเตรียมอุปกรณ์ป้องกันอันตรายที่อาจเกิดจากการปล่อยจรวดขวดน้ำมาด้วยตนเอง เช่น หมวก แว่นตา เสื้อกันฝน เป็นต้น

8.11 อุบัติเหตุใดๆที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมการแข่งขันในระหว่างทำการแข่งขัน ทางผู้ดำเนินการแข่งขันจะไม่รับผิดชอบ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น

8.12 ไม่อนุญาตให้บุคคลอื่นซึ่งไม่ใช่สมาชิกภายในทีมนั้น เข้าไปภายในบริเวณพื้นที่ฐานปล่อยฯ

8.13 ไม่อนุญาตให้มีการซ่อมปล่อย ฯ ในสนามแข่งขันและบริเวณใกล้เคียง

9. ข้อกำหนดการนับเวลา

9.1 กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันติดตั้งฐานปล่อยและปล่อยจรวดขวดน้ำให้แล้วเสร็จภายใน 5 นาที

9.2 คณะกรรมการตัดสินจะเริ่มนับเวลาเริ่มตั้งแต่เข้าสู่ฐานปล่อย ฯ จนกระทั่งการปล่อยจรวดขวดน้ำเกิดขึ้น

9.3 คณะกรรมการตัดสินจะหยุดนับเวลา กรณีดังนี้

9.3.1 สภาพอากาศแปรปรวนอย่างมาก และจะเริ่มนับต่อ หลังจากได้รับสัญญาณจาก คณะกรรมการตัดสินฯ

9.3.2 กรณีอื่นที่ได้รับความเห็นสมควรจากคณะกรรมการตัดสินฯ

10. การบันทึกผลการแข่งขัน

10.1 เมื่อผู้เข้าแข่งขันปล่อยจรวดขวดน้ำแล้ว ให้นำใบบันทึกผลการแข่งขันเพื่อบันทึกสถิติ

10.2 หลังจากการปล่อยจรวดขวดน้ำผู้เข้าแข่งขันต้องไปปรับจรวดคืน ณ จุดรับด้วยตนเอง

11. เกณฑ์การตัดสิน

11.1 ประเภทความแม่นยำ

11.1.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องปล่อยจรวดให้ตกตรงเป้าหมายที่กำหนดไว้ ที่ระยะ 70 เมตร จากฐานปล่อยทำการบันทึกสถิติโดยวัดระยะทางจากจุดเป้าหมายถึงจุดตก ระยะที่วัดได้ ในหน่วยเป็นเมตร

11.1.2 ในกรณีที่จรวดตกออกนอกพื้นที่ที่กำหนดคณะกรรมการฯ จะไม่ทำการบันทึกสถิติครั้งนั้นให้ โดยวงกลมที่กำหนดวัดจากจุดศูนย์กลางมีรัศมี 5.0 เมตร

11.1.3 ให้ทำการปล่อยจรวดขวดน้ำได้ 6 รอบๆละ 1 ครั้ง และจะบันทึกสถิติครั้งที่ดีที่สุดเพียงครั้งเดียว

11.2 ประเภทความไกล

11.2.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องปล่อยจรวดขวดน้ำให้ตกไกลที่สุดจากฐานปล่อย บันทึกสถิติโดยวัดระยะทางจากจุดปล่อยถึงจุดที่จรวดขวดน้ำตกสู่พื้นและหยุดนิ่งแล้ว ในขอบเขตพื้นที่สนามแข่งขันที่กำหนดไว้

11.2.2 กรณีที่จรวดขวดน้ำตกแตกกระจายให้วัดระยะจากชิ้นส่วนที่ใหญ่ที่สุด

11.2.3 กรณีที่จรวดขวดน้ำตกออกนอกพื้นที่ที่กำหนดไว้ คณะกรรมการฯ จะไม่บันทึกสถิติครั้งนั้น

11.2.4 กรณีที่จรวดขวดน้ำตกน้อยกว่าระยะ 80 เมตร คณะกรรมการฯ จะไม่บันทึกสถิติครั้งนั้น

11.2.5 ให้ทำการปล่อยจรวดขวดน้ำได้ 6 รอบๆ ละ 1 ครั้ง และจะบันทึกสถิติครั้งที่ดีที่สุดเพียงครั้ง

12. รางวัลสำหรับทีมชนะเลิศ

12.1 รางวัลประเภทความแม่นยำ

รางวัลชนะเลิศ เกียรติบัตร

รางวัลรองชนะเลิศ ลำดับที่ 1 เกียรติบัตร

รางวัลรองชนะเลิศ ลำดับที่ 2 เกียรติบัตร

12.2 รางวัลประเภทความไกล

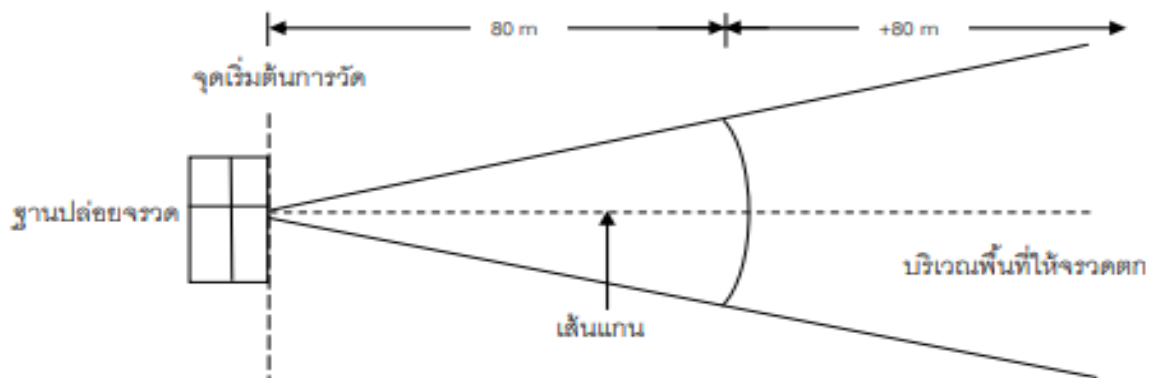
รางวัลชนะเลิศ เกียรติบัตร

รางวัลรองชนะเลิศ ลำดับที่ 1 เกียรติบัตร

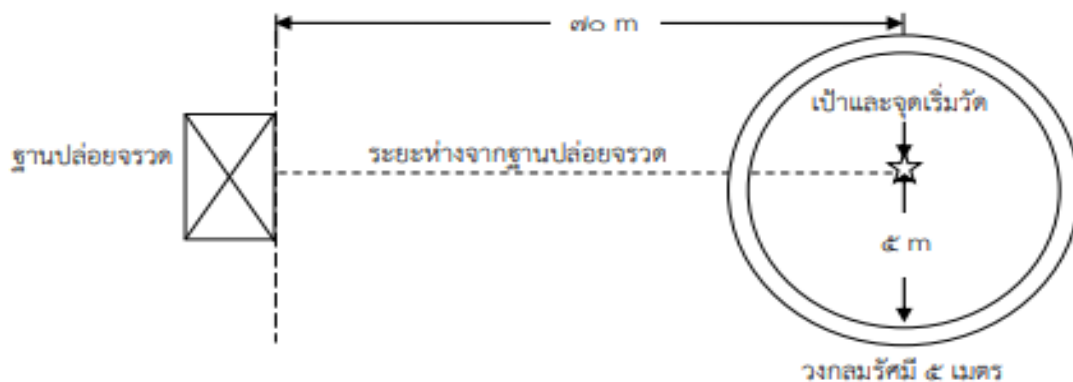
รางวัลรองชนะเลิศ ลำดับที่ 2 เกียรติบัตร

13. สนามแข่งขัน

13.1 สนามประเภทความไกล



13.2 สนามประเภทความแม่นยำ



หลักเกณฑ์การแข่งขันไข้ตกไม้แตก
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา

1. หัวข้อการประกวด

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างอุปกรณ์ป้องกันไข้ตกไม้ให้แตกจากการตกอิสระที่ทำการโยนหรือขว้างจากตึกสูง 3 ชั้น หรือประมาณ 10 เมตร ลงสู่เป้าหมาย

2. ประเภทผู้เข้าแข่งขัน

2.1 การแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ระดับ

- ระดับประถมศึกษา ทีมละ 3 คน
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทีมละ 3 คน
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทีมละ 3 คน

3. หลักฐานการสมัคร

3.1 ใบสมัครตามคิวอาร์โค้ด

3.2 สมัครหน่วยงานที่หอประชุม (ภายในเวลา 09.00 น. ของวันที่ 21 สิงหาคม 2566)

4. รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันจะเป็นผู้ที่โยนหรือขว้างอุปกรณ์ป้องกันไข้ตกด้วยตัวเอง
- 2) ผู้เข้าแข่งขันจะเป็นผู้แกะอุปกรณ์ที่ป้องกันไข้ เพื่อตรวจสอบสภาพไข้ตกภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการโดยที่ภายนอกของไข้ตกต้องไม่แตกหรือมีรอยร้าว
- 3) ไข้ตกที่ใช้จะต้องเป็นไข้ตกดิบและสด โดยปราศจากขบวนการทางเคมีใด ๆ
- 4) อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างป้องกันไข้ตกและไข้ตก ทางคณะกรรมการจะกำหนดและจัดเตรียมให้

5. เกณฑ์การตัดสิน

ผู้ชนะเป็นผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุดจากผลรวมของ 3 ส่วน คือ

1) น้ำหนัก

ผู้เข้าแข่งขันที่มีอุปกรณ์ป้องกันไข้ตกมีน้ำหนักรวมน้อยที่สุดจะได้คะแนนเต็ม 10 คะแนน และผู้เข้าแข่งขันที่มีอุปกรณ์ป้องกันไข้ตกมีน้ำหนักรวมมากจะได้คะแนนน้อยลงตามสัดส่วน (ระยะเวลาในการสร้างอุปกรณ์ป้องกันไข้ตก 10 นาที หากเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกหักคะแนน 2 คะแนนต่อระยะเวลาที่เกิน 1 นาที)

2) ความแม่นยำ

ผู้เข้าแข่งขันต้องโยนหรือขว้างอุปกรณ์ให้ลงสู่เป้าหมายภายใน รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ระยะต่าง ๆ ซึ่งมีระดับคะแนนดังนี้

ห่างจากเป้าไม่เกิน 1 เมตรจะได้คะแนนเต็ม 10 คะแนน

ห่างจากเป้าไม่เกิน 2 เมตรจะได้คะแนน 6 คะแนน

ห่างจากเป้าไม่เกิน มากกว่า 3 เมตรจะได้คะแนน 2 คะแนน

3) สภาพไขว่ไก่หลังการโยน

กลุ่มที่ไขว่ไก่ที่ไม่แตกหรือมีรอยร้าว จะได้คะแนนเต็ม 10 คะแนน

กลุ่มที่ไขว่ไก่มีรอยร้าว จะได้คะแนนเต็ม 6 คะแนน

กลุ่มที่ไขว่ไก่แตก จะได้คะแนนเต็ม 2 คะแนน

6. วัน เวลา สถานที่

การประกวดทั้ง 2 รอบ จัดในวันศุกร์ที่ 21 สิงหาคม 2566 ณ หอประชุมโรงเรียนห้วยน้ำใหญ่วิทยา

7. ประกาศผลและรางวัล

รางวัลชนะเลิศ	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	เกียรติบัตร
รางวัลเข้าร่วมการแข่งขัน	เกียรติบัตร

8. ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนห้วยน้ำใหญ่วิทยา

และที่ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทุกท่าน ในวันและเวลาราชการ (08.30 - 16.30 น.)

เกณฑ์การแข่งขันกีฬาเรือพาย
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนห้วยน้ำใหญ่วิทยา

1 เรือจิวพลังยางแชมป์ชนแชมป์

1.1 เกณฑ์การแข่งขัน

- ความยาวเรือไม่เกิน 1 เมตร รวมหัวท้าย
- ระยะการแข่งขัน 5 เมตร ยางไม่เกิน 7 เส้น

1.2 รางวัล

ชนะเลิศ ทุนการศึกษา 400 บาทพร้อมเกียรติบัตร
รองชนะเลิศอันดับที่ 1 ทุนการศึกษา 300 บาทพร้อมเกียรติบัตร
รองชนะเลิศอันดับที่ 2 ทุนการศึกษา 200 บาทพร้อมเกียรติบัตร
รองชนะเลิศอันดับ 3 ทุนการศึกษา 100 บาทพร้อมเกียรติบัตร
รางวัลชมเชยเกียรติบัตรเข้าร่วมแข่งขัน

2 การแข่งขันกรรเชียงบก

เกณฑ์การแข่งขัน ระยะการแข่งขัน 100 เมตร

- รุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี(ชาย/หญิง)
- รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี (ชาย/หญิง)
- รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี(ชาย/หญิง)

รางวัลชนะเลิศ เหรียญทองพร้อมเกียรติบัตร

รองชนะเลิศอันดับที่ 1 เหรียญเงินพร้อมเกียรติบัตร

รองชนะเลิศอันดับที่ 2 เหรียญทองแดงพร้อมเกียรติบัตร

รางวัลเข้าร่วมการแข่งขัน เกียรติบัตร

หลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท (A-Math)
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน จัดการแข่งขันเอแม็ท โดยแบ่งรุ่นการแข่งขันดังนี้

- 1.1 เอแม็ทประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 (ทีม 2 คน)
- 2.2 เอแม็ทมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 (ทีม 2 คน)
- 3.3 เอแม็ทมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 (ทีม 1 คน)

**** ให้แต่ละทีมนำอุปกรณ์การแข่งขันมาด้วย**

2. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1. จำนวนเกม/รอบการแข่งขัน

1.1 ระยะเวลาในการแข่งขัน 1 วัน

1.2 กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 6 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลากโดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด)

เกมที่ 6 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจากจบเกมที่ 5 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด)

3. หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

4. ข้อควรปฏิบัติในการแข่งขัน

- 4.1 ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวที่สถานที่จัดการแข่งขันก่อนการแข่งขันอย่างน้อย 15 นาที
- 4.2 ถ้าผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวหลังจากการดำเนินการแข่งขันแล้วจะตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน
- 4.3 การรับคำแนะนำจากผู้อื่น นอกเหนือจากคณะกรรมการ ในระหว่างการแข่งขัน ถือว่าทุจริตในการแข่งขัน
- 4.4 ถ้าผู้เข้าแข่งขันทุจริตในการแข่งขัน คณะกรรมการจะตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที
- 4.5 การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

6. การตัดสินการแข่งขัน คณะกรรมการนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก (6 เกม) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกัน เริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

7. กติกาการแข่งขัน

7.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอเชีย คำคม และ ซูโดกุ แห่งประเทศไทย

7.2 เวลาในการแข่งขัน ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

8. เกณฑ์การให้รางวัล

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

9. สถานที่แข่งขัน อาคาร 3 ชั้น 2 ห้อง คณิตศาสตร์ 2 (ห้องครูธรรมพล)

เกณฑ์การแข่งขันซูโดกุ

เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566

21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนหัวหินใหญ่วิทยา

1. ประเภทผู้เข้าแข่งขัน (แข่งขันประเภทเดียว)

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6

1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

1.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

2. กติกาการแข่งขัน และวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

2.1 นักเรียนเข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด 1 รอบ ๆ ละ 30 นาที ใช้โจทย์ปริศนา 5 ข้อตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 5 ตาราง

2.2 หากนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง จะได้รับ คะแนน ประจำโจทย์ปริศนา ข้อละ 10 คะแนน หากทำปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ 2 ข้อเท่านั้น โดยจะหัก คะแนนข้อละ 3 คะแนน

2.3 หากนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ (รวมถึง ปริศนาที่ผิดไม่เกิน 2 ข้อ) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่ เหลืออยู่เป็น นาที (เศษของนาที่ปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน 2 ข้อ ตั้งแต่ 1 ตารางขึ้นไป จะ ไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จ และถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ $9 \text{ นาที} \times 3 \text{ คะแนนต่อนาที} = \text{คะแนนโบนัสเวลา } 27 \text{ คะแนน}$

3. รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

3.1.1 ระดับประถมศึกษา ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังนี้

1. 6 x 6 Classic Sudoku

4. 6 x 6 Jigsaw Sudoku

2. 6 x 6 Alphabet Sudoku

5. 6 x 6 Thai Alphabet Sudoku

3. 6 x 6 Diagonal Sudoku

3.1.2 ระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุตาราง 9 x 9 ทั้งหมด 5 รูปแบบ ดังนี้

1. Classic Sudoku

4. Jigsaw Sudoku

2. Diagonal Sudoku

5. Even-Odd Sudoku

3. Alphabet Sudoku

หลักเกณฑ์การประกวดร้องเพลงไทยลูกทุ่ง
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
21 สิงหาคม 2566 ณ โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา

การรับสมัคร

1. รุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี (ชั้นประถมศึกษา)
2. รุ่นอายุ 13 - 18 ปี (ชั้นมัธยมศึกษา)

เกณฑ์การตัดสินให้คะแนน

- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- คะแนนรวมทั้งสิ้น 100 คะแนน ดังนี้
 1. น้ำเสียงไพเราะ 30 คะแนน
 - พิจารณาจากการนำเสียงผู้เข้าประกวด
 2. คำร้องและทำนองเพลง 30 คะแนน
 - พิจารณาจากความขัดถ้อยขัดคำของคำร้อง และทำนองเพลงถูกต้องไม่ผิดเพี้ยน
- 3. บุคลิกภาพ สีลา อารมณ์เพลง 20 คะแนน
 - พิจารณาจากการแต่งกายเหมาะสม สีลา อารมณ์ประกอบเพลง
- 4. การใช้ภาษา 20 คะแนน
 - พิจารณาจากการออกเสียงอักขระ ตัวควบกล้ำ ตัว ร , ล ฯลฯ ถูกต้อง

**** หมายเหตุ** ให้ผู้เข้าประกวดเตรียมชาวด์เพลงที่จะร้อง ให้พร้อมก่อนการประกวด

******* สอบถามเพิ่มเติม โทร 0981150871(ครูยุทธนา)

เกณฑ์การตัดสินให้คะแนน
การประกวดร้องเพลงไทยลูกทุ่ง เนื่องในวันวิทยาศาสตร์ ประจำปี 2566
ณ โรงเรียนห้วยน้ำใหญ่วิทยา

ลำดับ	ชื่อ-สกุล / โรงเรียน	ชั้น	น้ำเสียง	คำร้อง	บุคลิกภาพ	การภาษา	รวม
			30	30	20	20	100

ลงชื่อ.....

คณะกรรมการ