



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
เรื่อง การรับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
เข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC ESPORTS TOURNAMENT)  
รายการ “After Homework School Battle 2023”

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะเปิดรับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC ESPORTS TOURNAMENT) รายการ “After Homework School Battle 2023” ในช่วงเดือนสิงหาคม ๒๕๖๖ เพื่อเพิ่มพูนทักษะในด้านกีฬาอีสปอร์ตให้กับนักเรียน ที่อาจสามารถก้าวขึ้นไปเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (Pro Player) ในอนาคต มองเห็นเส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดให้มีการจัดการแข่งขัน แบ่งเป็น รอบคัดเลือก และรอบชิงชนะเลิศ

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC ESPORTS TOURNAMENT) รายการ “After Homework School Battle 2023” รอบคัดเลือก เพื่อคัดตัวแทนเข้าร่วมการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศต่อไป รายละเอียดดังต่อไปนี้

**คุณสมบัติของผู้สมัคร**

๑. เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๒. สถานศึกษาสามารถส่งทีมนักกีฬาเพื่อเป็นตัวแทนได้เพียง ๑ ทีมเท่านั้น และต้องมีหนังสือยินยอมให้นักเรียนในสังกัดเป็นตัวแทนเข้าร่วมการแข่งขัน
๓. สมาชิกนักกีฬาในทีมต้องเป็นนักเรียนที่มาจากสถานศึกษาเดียวกัน
๔. กลุ่มเด็กพิเศษและเด็กพิการสามารถเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ได้
๕. ชื่อทีมที่ใช้ในการแข่งขันต้องเป็นชื่อสถานศึกษาของตนเองเท่านั้น
๖. นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องได้รับการรับรองจากผู้อำนวยการสถานศึกษาว่าเป็นตัวแทน
๗. นักกีฬาต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมการแข่งขัน
๘. นักกีฬาต้องมีเกรดเฉลี่ยปัจจุบันไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ และต้องไม่ติด ๐ ร มส.
๙. นักกีฬาจะต้องมีตัวละครฮีโร่ไม่น้อยกว่า ๒๕ ตัวขึ้นไป
๑๐. ไอดีที่ใช้ในการแข่งขันต้องใช้เพียงไอดีเดียวเท่านั้น
๑๑. ทีมนักกีฬาต้องสามารถแข่งขันในเวลาที่คุณจัดการแข่งขันกำหนดได้
๑๒. ต้องมีคุณครูที่ปรึกษาที่อยู่ในสถานศึกษาเดียวกันกับนักกีฬา ทำหน้าที่ให้คำปรึกษาเท่านั้น
๑๓. ไม่อนุญาตให้นักกีฬาทำการแข่งขันโดยไม่มีคุณครูที่ปรึกษาควบคุมในการแข่งขันเด็ดขาด
๑๔. ผู้จัดการแข่งขันจะตัดสิทธิ์การแข่งขันของนักกีฬา ในกรณีดังต่อไปนี้
  - ๑๔.๑ นักกีฬาสมัครแข่งขันเองโดยไม่ได้รับอนุญาตจากสถานศึกษาและผู้ปกครอง
  - ๑๔.๒ นักกีฬาปลอมแปลงข้อมูลในการสมัคร
  - ๑๔.๓ มีผู้ไม่ใช่นักเรียนสวมสิทธิ์ในการแข่งขัน

### ขั้นตอนและกำหนดการรับสมัคร

๑. เปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ – ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖
๒. เอกสารที่ใช้ในการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน (แนบในลิงก์สมัคร)
  - ๒.๑ สำเนาบัตรประจำตัวนักเรียน
  - ๒.๒ หนังสือยินยอมให้นักเรียนในสังกัดเป็นตัวแทนเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน รอบคัดเลือก
๓. ประกาศรายชื่อทีมเข้าแข่งขัน วันที่ ๒ สิงหาคม ๒๕๖๖ เวลา ๑๓.๐๐ น.
๔. ประชุมนิเทศก่อนการแข่งขัน วันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๖ ผ่าน Discord เวลา ๑๙.๐๐ น.
๕. การแข่งขันออนไลน์ รอบ Audition ระหว่างวันที่ ๔ – ๘ สิงหาคม ๒๕๖๖
๖. ประกาศตารางแข่งขันรอบ Region ๓๒ ทีมสุดท้ายของแต่ละภูมิภาค วันที่ ๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๐๐ น.
๗. การแข่งขันรอบ ๘ ทีมสุดท้าย
  - ๗.๑ รอบคัดเลือกตัวแทนภาคเหนือ ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๐ สิงหาคม ๒๕๖๖
  - ๗.๒ รอบคัดเลือกตัวแทนภาคอีสาน ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖
  - ๗.๓ รอบคัดเลือกตัวแทนภาคกลาง ระหว่างวันที่ ๑๔ - ๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๖
  - ๗.๔ รอบคัดเลือกตัวแทนภาคใต้ ระหว่างวันที่ ๑๗ - ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๖
๘. ประกาศตารางแข่งขันรอบ ๘ ทีม วันที่ ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ เวลา ๑๓.๐๐ น.
๙. แข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ระหว่างวันที่ ๒๕ - ๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๖ ณ กรุงเทพมหานคร (สถานที่ จะแจ้งให้ทราบภายหลัง)
๑๐. QR Code สำหรับการสมัครแข่งขัน กลุ่มไลน์ และการติดต่อกับผู้จัดการแข่งขัน

ลิงก์สมัคร	กลุ่มไลน์	discord
		
Qr code สมัครเข้าร่วมแข่งขัน	Qr code กลุ่มไลน์	discord ทีมนักกีฬาสำหรับ ประสานกับผู้จัดการแข่งขัน

## ระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC ESPORTS TOURNAMENT) รายการ“After Homework School Battle 2023” รอบคัดเลือก

### ๑. คำจำกัดความ

๑.๑ ผู้จัดการแข่งขัน หมายถึง คณะกรรมการที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่งตั้งให้รับผิดชอบในการจัดการแข่งขัน

๑.๒ กรรมการผู้ตัดสินการแข่งขัน หมายถึง กรรมการที่ทำหน้าที่ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลคุณสมบัติของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันและตัดสินชี้ขาดเกมการแข่งขัน

๑.๓ เจ้าหน้าที่ประจำสนาม หมายถึง เจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่บันทึกรายงานผลการแข่งขัน และประสานงานอำนวยความสะดวกให้กับนักกีฬาและผู้จัดการแข่งขัน

๑.๔ นักพากย์ หมายถึง ผู้ให้การบรรยายภาพเกมการแข่งขัน

๑.๕ ผู้จัดการทีม หมายถึง ผู้มีหน้าที่ประสานงานระหว่างนักกีฬาและผู้จัดการแข่งขัน

๑.๖ นักกีฬา หมายถึง ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

### ๒. วัตถุประสงค์การจัดแข่งขัน

๒.๑ เพื่อเป็นการส่งเสริมขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีและสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

๒.๒ เพื่อส่งเสริมและสร้างพื้นฐานด้านกีฬาอีสปอร์ต ให้เด็ก เยาวชน และการสร้างอาชีพ

๒.๓ เพื่อพัฒนาครูและนักเรียนให้ได้รับความรู้และเกิดทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

๒.๔ เพื่อเปิดโอกาสและส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

### ๓. จำนวนนักกีฬาและเจ้าหน้าที่

๓.๑ ให้แต่ละทีม/สถานศึกษา มีนักกีฬาทีมละ ๕ คน และสำรอง ๒ คน

๓.๒ ให้มีเจ้าหน้าที่ในทีมได้ไม่เกิน ๒ คน

๓.๒.๑ คุณครูที่ปรึกษา ๑ คน (ต้องเป็นคุณครูที่อยู่สถานศึกษาเดียวกันกับนักกีฬาเท่านั้น)

๓.๒.๒ โค้ช ๑ คน (ต้องเป็นคุณครูที่อยู่สถานศึกษาเดียวกันกับนักกีฬาเท่านั้น)

### ๔. อุปกรณ์ Hardware & Software และสถานที่จัดการแข่งขัน

๔.๑ โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของนักกีฬา

๔.๒ แอปพลิเคชันเกม Rov : Arena of Valor

๔.๓ แอปพลิเคชัน Discord

๔.๔ หูฟังที่ใช้ในการสื่อสาร

๔.๕ โทรศัพท์ หรือ คอมพิวเตอร์ ที่สามารถเปิดกล้อง Web Cam ได้

๔.๖ แต่ละทีมต้องมีสถานที่สำหรับการแข่งขันในออนไลน์ และพร้อมเปิดกล้องได้ เช่น ห้องเรียนที่ได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือบ้านส่วนตัวคุณครู ที่เป็นลักษณะเป็น Bootcamp เป็นต้น

### ๕. รูปแบบการแข่งขันและการส่งผลรอบ Audition

๕.๑ การแข่งขันออนไลน์รอบ Audition จัดพร้อมกันทั้ง ๔ ภูมิภาค โดยตัวแทนผู้จัดทั้ง ๔ สนาม ผ่านโปรแกรม Discord เพื่อหา ๓๒ ทีม ที่ดีที่สุดในแต่ละภาคภูมิภาค

๕.๒ ผู้จัดการแข่งขันจะแจ้งวันและเวลาการแข่งขันให้ทราบทางเพจ Facebook กลุ่มไลน์ และแอปพลิเคชัน Discord ของนักกีฬา

๕.๓ ผู้จัดการแข่งขันจัดทำรายชื่อทีมที่เข้าแข่งขันพร้อมช่องทางผู้ติดต่อ ให้นักกีฬาพักหาทีมฝ่ายตรงข้าม เพื่อนัดแข่งขันในวันและเวลาที่กำหนด

๕.๔ ผู้จัดการแข่งขันจะสร้าง Discord ไว้ให้นักกีฬา ทีมที่เข้าแข่งขันจะต้องอยู่ใน Discord เดียวกัน และเปิดกล่องรายงานตัวเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและป้องกันการสวมสิทธิ์เล่นแทน

๕.๕ หลังจากได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องเสร็จแล้ว ทั้งสองทีมจะต้องอยู่ภายใน Discord ปิดกล่องปิดไม้ค้แล้วเปิดหูฟังไว้ เพื่อปกป้องกันการโกงการเล่นและเพื่อเอาไว้สื่อสารกับผู้จัดการแข่งขัน

๕.๖ เจ้าหน้าที่ที่ประจำอยู่ใน Discord จะให้นักกีฬาสร้างห้องและแจ้งเลขห้องให้อีกฝ่ายได้ทราบ เพื่อทำการแข่งขัน

๕.๗ เมื่อได้ผลแพ้ชนะในแต่ละรอบแล้ว ให้ทีมที่ชนะในรอบนั้นส่งรายงานผลการแข่งขันที่ช่องแชทใน Discord โดยพิมพ์ชื่อทีมตัวเองตามด้วยผลการแข่งขันกับชื่อทีมที่เราแข่ง เช่น ทีมโรงเรียนราชประชา vs ทีมโรงเรียนบ้านโคกชนะด้วยคะแนน ๒ - ๐ พร้อมแนบรูปภาพผลการแข่งขัน เป็นต้น

๕.๘ การส่งผลการแข่งขันต้องส่งผลตามวันและเวลาที่ตัวแทนผู้จัดทั้ง ๔ สนามได้กำหนดไว้ ผ่านช่องแชทรายงานผลของ Discord

๕.๙ กรณีไม่ส่งผลการแข่งขันตามที่กำหนดหรือเลยกำหนด ทั้งสองทีมจะโดนปรับตกรอบในทันที

๕.๑๐ ในกรณีที่มีการแข่งขันพร้อมกันหลายคู่ ผู้จัดการแข่งขันจะสุ่มคู่แข่งขึ้นสตรีม

๕.๑๑ การ Call ต้องใช้เพื่อการสื่อสารภายในเกมเท่านั้น ในกรณีนักกีฬาอยู่ไกลกัน เพื่อป้องกันการสะดุดของเครื่อง

๕.๑๒ เครื่องที่ใช้เปิดกล่องหรือใช้สื่อสารกับผู้จัดการแข่งขัน ต้องไม่ใช่เครื่องที่ใช้ในการแข่งขัน อาจจะเป็นเครื่องของคุณครูที่ปรึกษาหรือโค้ชก็ได้

๕.๑๓ หากทีมที่เข้าแข่งขัน ช้าหรือสายเกิน ๑๐ นาที จะถูกปรับแพ้ตกรอบทันที

๖. รูปแบบการแข่งขันและการส่งผลรอบ Region ๓๒ ทีมสุดท้ายของแต่ละภูมิภาค

๖.๑ การแข่งออนไลน์รอบ Region ๓๒ ทีมสุดท้ายของแต่ละภูมิภาค แต่ละภาคจะจัดการแข่งขัน ๒ วัน ๆ ละ ๒ รอบ รอบแรกเริ่มแข่งขันเวลา ๑๘.๐๐ - ๑๙.๐๐ น. ทีมที่ชนะจะเข้าแข่งขันต่อในรอบที่ ๒ เวลา ๒๐.๐๐ - ๒๑.๐๐ น. จนเหลือ ๒ ทีมที่ดีที่สุดในแต่ละภาค

รอบที่	เวลาแข่งขันวันที่ ๑	รอบที่	เวลาแข่งขันวันที่ ๒
๑	๑๘.๐๐ - ๑๙.๐๐ น.	๓	๑๘.๐๐ - ๑๙.๐๐ น.
๒	๒๐.๐๐ - ๒๑.๐๐ น.	๔	๒๐.๐๐ - ๒๑.๐๐ น.

ตารางที่ ๑ เวลาในการแข่งขันแต่ละภูมิภาค

๖.๒ การนับเวลามาสายจะเริ่มนับเวลาที่ทำการแข่งขัน เช่น ทีม A นัดพบกับ ทีม B เวลา ๑๘.๐๐ น. แสดงว่าต้องไม่มาสายเกินเวลา ๑๘.๑๐ น.

๖.๓ ผู้จัดการแข่งขันจะแจ้งวันและเวลาการแข่งขันให้ทราบทางเพจ Facebook กลุ่มไลน์ และแอปพลิเคชัน Discord ของนักกีฬา

๖.๔ ผู้จัดการแข่งขันจัดทำรายชื่อทีมที่เข้าแข่งขันพร้อมช่องทางผู้ติดต่อ ให้นักกีฬาทักหาทีมฝ่ายตรงข้าม เพื่อนัดแข่งขันในวันและเวลาที่กำหนด

๖.๕ ผู้จัดการแข่งขันจะสร้าง Discord ไว้ให้นักกีฬา ทีมที่เข้าแข่งขันจะต้องอยู่ใน Discord เดียวกัน และเปิดกล่องรายงานตัวเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและป้องกันการสวมสิทธิ์เล่นแทน

๖.๖ หลังจากได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องเสร็จแล้ว ทั้งสองทีมต้องอยู่ภายใน Discord ปิดกล่องปิดไม้ค์แล้วเปิดหูฟังไว้ เพื่อปกป้องกันการโกงการเล่นและเพื่อเอาไว้สื่อสารกับทีมผู้จัดการแข่งขัน

๖.๗ เจ้าหน้าที่ที่ประจำอยู่ใน Discord จะให้นักกีฬาสร้างห้องและแจ้งเลขห้องให้อีกฝ่ายได้ทราบ เพื่อทำการแข่งขัน

๖.๘ เมื่อได้ผลแพ้ชนะในแต่ละรอบแล้ว ให้ทีมที่ชนะในรอบนั้นส่งรายงานผลการแข่งขันที่ช่องแชทใน Discord โดยพิมพ์ชื่อทีมตัวเองตามด้วยผลการแข่งขันกับชื่อทีมที่เราแข่ง เช่น ทีมโรงเรียนราชประชา vs ทีมโรงเรียนบ้านโคกชนะด้วยคะแนน ๒ - ๐ พร้อมแนบรูปภาพผลการแข่งขัน เป็นต้น

๖.๙ การส่งผลการแข่งขันต้องส่งผลตามวันและเวลาที่ตัวแทนผู้จัดทั้ง ๔ สนามได้กำหนดไว้ผ่านช่องแชทรายงานผลของ Discord

รอบที่	เวลาส่งผล
๑	ไม่เกิน ๑๙.๑๕ น.
๒	ไม่เกิน ๒๑.๑๕ น.

ตารางที่ ๒ เวลาส่งผลการแข่งขันรอบ Region

๖.๑๐ กรณีไม่ส่งผลการแข่งขันตามที่กำหนดหรือเลยกำหนด ทั้งสองทีมจะโดนปรับตกรอบในทันที

๖.๑๑ ในกรณีที่มีการแข่งขันพร้อมกันหลายคู่ ผู้จัดการแข่งขันจะสุ่มคู่แข่งขันขึ้นสตรึมทันที

๖.๑๒ การ Call ต้องใช้เพื่อการสื่อสารภายในเกมเท่านั้น ในกรณีนักกีฬาอยู่ไกลกัน เพื่อป้องกันการสะดุดของเครื่อง

๖.๑๓ เครื่องที่ใช้เปิดกล่องหรือใช้สื่อสารกับผู้จัดการแข่งขัน ต้องไม่ใช่เครื่องที่ใช้ในการแข่งขัน อาจจะเป็นเครื่องของผู้จัดการหรือโค้ชก็ได้

๖.๑๔ หากทีมที่เข้าแข่งขัน ช้าหรือสายเกิน ๑๐ นาที จะถูกปรับแพ้ตกรอบทันที

๗. รูปแบบการแข่งขันและการส่งผลรอบ 8 ทีมสุดท้าย

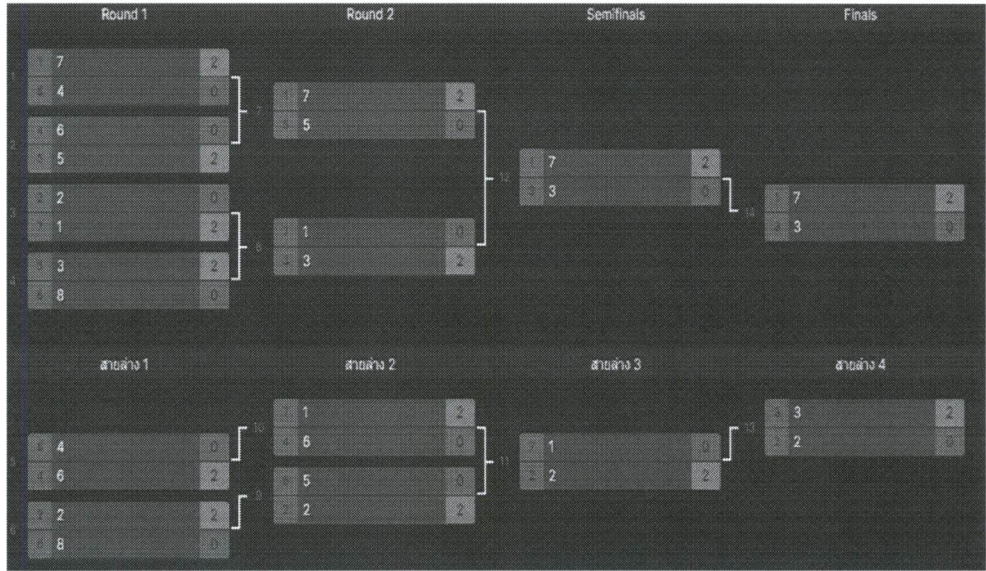
การแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of 3 (ชนะ 2 ใน 3 เกม) แบ่งสายการแข่งขันโดยจับฉลากเพื่อหาคู่โดนทั้งหมดทีม 8 ทีม 4 คู่ เพื่อหาทีมที่จะไปเล่นสายบน หรือ สายผู้ชนะ (Upper Bracket) และ สายล่างหรือสายผู้แพ้ (Lower Bracket ) ในรอบ Upper - Lower Match

๗.๑ รอบ Upper - Lower Match ระบบแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of ๓ แข่งขันจนได้ทีมผู้ชนะ ๒ ทีมเพื่อเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ (Final) ที่กรุงเทพมหานคร

๗.๒ รอบชิงชนะเลิศ (Final) ที่กรุงเทพมหานคร ระบบแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of ๕ (ชนะ ๓ ใน ๕ เกม) เพื่อรับเงินรางวัลและถ้วยรางวัล

/ตัวอย่าง...

### ตัวอย่างการแบ่งสายการแข่งขัน



ตารางที่ ๓ รูปแบบการแข่งขันรอบ ๘ ทีมสุดท้าย

#### ๘. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- ๘.๑ ห้ามใช้คำพูดหรือแสดงกิริยาไม่สุภาพหรือเสียดสีผู้อื่นทุกช่องทาง หากพบเห็น ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดทันที
- ๘.๒ ห้ามผู้เล่นที่ไม่มีชื่อในทีม ลงแข่งขันแทน ถ้าตรวจสอบแล้วพบว่ากระทำความผิดจริง ผู้จัดการแข่งขันจะทำการตัดสิทธิ์การแข่งขันของทีมนั้นทันที
- ๘.๓ ห้ามใช้โปรแกรม หรือ อุปกรณ์ช่วยเล่นต่าง ๆ
- ๘.๔ ห้ามผู้เล่นกระทำการใดๆ อันเป็นการยินยอมให้ทีมฝ่ายตรงข้ามได้รับชัยชนะ
- ๘.๕ ห้ามแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงเจตนาช่วยก่อกวนอีกฝ่าย เช่น การกวดวาป พิมพ์เชิงลบ
- ๘.๖ ทุกแมตซ์การแข่งขันจะต้องมีคุณครูที่ปรึกษาดูแลด้วยเสมอ

#### ๙. การหยุดพักเกม

- ๙.๑ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันคนใดตั้งใจไม่เชื่อมต่อเกม โดยไม่แจ้งให้ผู้จัดการแข่งขันทราบ ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ไม่อนุมัติคำขอหยุดเกมนั้นๆ
- ๙.๒ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทำการหยุดเกมระหว่างการแข่งขันเองสามารถหยุดเกมได้ ไม่เกิน ๒ นาที เป็นจำนวน ๓ ครั้ง ต่อ ๑ เกมแข่ง (แข่ง ๒ เกมต่อครั้ง) หากเกินเวลา ๒ นาที ฝ่ายตรงข้ามสามารถกดเริ่มเกมได้ทันที
- ๙.๓ กรณีที่เกมหยุดลงเนื่องจากปัญหาทางด้านเทคนิค โดยไม่ได้เกิดจากการกระทำของนักกีฬา ทางผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์สั่งให้หยุดพักเกมนดังกล่าว และให้นักกีฬากลับเข้าสู่เกมมาอีกครั้งภายหลังจากนักกีฬาที่ไม่ได้เชื่อมต่อได้กลับเข้ามาสู่เกมแล้ว
- ๙.๔ หากเกมหยุดลงเป็นเวลานานกว่า ๕ นาที ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์สั่งให้เริ่มเกมใหม่ ยกเว้นในกรณีที่ทีมใดทีมหนึ่งมีคะแนนสังหารอีกทีมเป็นจำนวนมาก ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจในการสั่งให้ทีมที่มีคะแนนมากกว่าดังกล่าวเป็นผู้ชนะในเกมที่หยุดลง

๙.๕ ภายหลังจากที่เกมเชื่อมต่อแล้ว ผู้จัดการแข่งขันอาจสั่งให้ทีมนักกีฬาทั้งสองทีมเริ่มเกมใหม่ โดยเร็วหรือดำเนินการแข่งขันใหม่ต่อไป ทั้งนี้ ให้เห็นเป็นไปตามที่ทางผู้จัดการแข่งขันเห็นควร

๙.๖ การหยุดเกมทุกครั้งหลังจากทำการหยุดเกมแล้ว ให้แจ้งกรรมการโดยทันทีเพื่อให้ทราบ ปัญหา หากไม่มีการแจ้งสาเหตุ กรรมการจะถือว่าเป็นการทุจริตการแข่งขัน

#### ๑๐. การหยุดพักเกมโดยผู้เล่น

ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดพักเกมการแข่งขันได้ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ดังต่อไปนี้โดยผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งสัญญาณและชี้แจงเหตุผลให้ผู้จัดการแข่งขันทราบโดยทันที

๑๐.๑ มีการรบกวนทางกายภาพระหว่างนักกีฬา เช่น ก่อความวุ่นวาย ความโกลาหล และเสียงดังรบกวนเกมการแข่งขัน เป็นต้น

๑๐.๒ อุปกรณ์พกพาหรือซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติ

๑๐.๓ การลดลงของเฟรมหรือการเพิ่มขึ้นของ PING อันนอกเหนือจากการควบคุม

๑๐.๔ เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโกงหรือดูถูกอย่างร้ายแรง เป็นต้น

๑๐.๕ การหยุดพักเกมอันเนื่องมาจากปัญหาเครื่องร้อนของอุปกรณ์พกพา ผู้จัดการแข่งขันอาจสั่งให้หยุดพักเกมเป็นเวลาไม่เกินกว่า ๕ นาที เพื่อให้ทำให้อุปกรณ์พกพาดังกล่าวเย็นลง หากผู้จัดการแข่งขันเห็นว่าความร้อนของอุปกรณ์พกพาดังกล่าวจะทำให้เฟรมลดลงหรือ Ping เพิ่มขึ้นในเกม

๑๐.๖ การหยุดพักเกมตามการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินทางผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์เตือนและ/หรือปรับทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวแพ้นทันที

ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือปัญหาทางกายภาพของผู้เล่นไม่อาจเป็นเหตุให้หยุดพักเกมการแข่งขันได้

#### ๑๑. การเริ่มเกมการแข่งขันใหม่ในรอบออนไลน์

๑๑.๑ กรณีที่เกิดข้อผิดพลาด (บัค) ขึ้นในเกมอย่างร้ายแรงไม่ว่าช่วงเวลาใดก็ตามในระหว่างการแข่งขันจนเป็นเหตุให้ไม่สามารถเล่นเกมต่อไปได้ ทั้งนี้ ข้อผิดพลาดดังกล่าวจะต้องไม่ได้เกิดขึ้นบ่อย หรือเกิดขึ้นเป็นปกติ

๑๑.๒ กรณีที่กรรมการผู้ตัดสินการแข่งขันเห็นว่ามีย่อเยี่ยงยากทางเทคนิค ซึ่งทำให้การดำเนินเกมตามปกติเป็นไปได้ยาก

#### ๑๒. การหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch) ในรอบออนไลน์

๑๒.๑ หากผู้เล่นหลุดด้วยเหตุผลอื่นๆ ที่เป็นเหตุสุดวิสัย ทางทีมที่มีส่วนเสียหาย ต้องแจ้งหลักฐานให้กับทางผู้จัดการแข่งขันและขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขันว่าจะเห็นสมควรให้แข่งขันใหม่หรือไม่

๑๒.๒ ในกรณีที่ยังไม่มี First Blood และเวลาในเกมยังไม่เกิน ๒ นาที ทีมที่มีผู้เล่นหลุดออกจากเกม สามารถแจ้งอีกทีมหนึ่งเพื่อขอเริ่มเกมใหม่ได้ทันที โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องเลือกฮีโร่และตำแหน่งการเล่นเหมือนเกมแรกก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่

๑๒.๓ หากเกิดการ First Blood ขึ้นแล้ว หรือเริ่มเกมไปแล้วเกินกว่า ๒ นาที ห้ามผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายขอเริ่มเกมใหม่ เว้นแต่ได้รับการอนุญาตจากคู่แข่ง หรือ ตามเห็นสมควรจากผู้จัดการแข่งขัน

๑๒.๔ หากพบหลักฐานว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดเจตนาหยุดเกม ไม่ว่าจะในจังหวะสำคัญหรือเพื่อการก่อกวน ผู้จัดการแข่งขันจะปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดและตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวออกจากการแข่งขันทันที

๑๓. การถ่ายทอดสดและการร่วมดูการแข่งขัน

๑๓.๑ ไม่อนุญาตให้บุคคลอื่นเข้ามาเป็นผู้ชมภายในตัวเกม (Observer หรือ Spectator) ในขณะที่ทำการแข่งขัน ทั้งการแข่งขันในรอบออนไลน์และออฟไลน์ ผู้จัดการแข่งขันซึ่งเป็นผู้ดำเนินการถ่ายทอดสดการแข่งขัน มีสิทธิ์ขาดแต่เพียงผู้เดียวในการเข้าเป็นผู้ชมดังกล่าว

๑๓.๒ ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนทำการถ่ายทอดสดหรือ Stream ผ่านช่องทางใดๆ ก็ตาม ในขณะที่ทำการแข่งขัน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากทีมคู่แข่งและผู้จัดการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันผู้ใดฝ่าฝืนอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในทันที

๑๓.๓ ในระหว่างการถ่ายทอดสดการแข่งขัน หากเกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขัน มีสิทธิ์ขอให้คู่แข่งทั้งสองทีมทำการรีแมทช์ได้ตามดุลพินิจของผู้จัดการแข่งขัน

๑๔. ข้อกำหนดและเงื่อนไขอื่นๆ

๑๔.๑ ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงกฎกติกาใดๆ ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ผู้จัดการแข่งขันจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

๑๔.๒ คำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสินการแข่งขัน ถือเป็นที่สุด

๑๔.๓ ทีมที่เข้าร่วมแข่งขันต้องเข้าใจกฎและกติกาการแข่งขันอย่างชัดเจน ถ้ามีการฝ่าฝืนกติกาทางผู้จัดการแข่งขันสามารถตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันได้ทันที

๑๕. การประท้วงหรือการแจ้งเหตุความไม่เป็นธรรมระหว่างการแข่งขัน

๑๕.๑ ผู้จัดการทีมเป็นผู้ที่มีสิทธิ์ยื่นประท้วงต่อผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น

๑๕.๒ การประท้วง จะทำได้หลังจากจบเกมการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ห้ามทำการประท้วงเมื่อเริ่มการแข่งขัน

๑๕.๓ เตรียมหลักฐานในการประท้วง ไม่ว่าจะในรูปแบบคลิปวิดีโอหรือรูปภาพ พร้อมทั้งส่งหลักฐานดังกล่าวให้แก่ผู้จัดการแข่งขันตรวจสอบ

๑๕.๔ หากหลักฐานไม่ชัดเจน ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ไม่เปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันใด ๆ ที่ได้มีการตัดสินผลแพ้-ชนะไปแล้ว

๑๖. รางวัลการแข่งขัน

๑๖.๑ รอบคัดเลือก ทีมผู้เข้าแข่งขัน ๘ ทีมสุดท้าย ได้รับเงินรางวัลที่ละไม่น้อยกว่า ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๑๖.๒ รอบชิงชนะเลิศ (จัดที่สนามแข่งขันกรุงเทพมหานคร)

๑๖.๒.๑ อันดับที่ ๑ เงินรางวัล ๓๐,๐๐๐ บาท พร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตร

๑๖.๒.๒ อันดับที่ ๒ เงินรางวัล ๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร

๑๖.๒.๓ อันดับที่ ๓ เงินรางวัล ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร



## ๑๗. ตารางแบ่งจังหวัดในแต่ภูมิภาค

ภาคเหนือ	ภาคอีสาน	ภาคกลาง	ภาคใต้
เชียงใหม่	กาฬสินธุ์	กรุงเทพมหานคร	กระบี่
แม่ฮ่องสอน	ขอนแก่น	อุทัยธานี	ชุมพร
เชียงราย	ชัยภูมิ	ชัยนาท	ตรัง
ลำพูน	นครพนม	นครสวรรค์	นครศรีธรรมราช
ลำปาง	นครราชสีมา	นนทบุรี	นราธิวาส
พะเยา	บุรีรัมย์	ปทุมธานี	ปัตตานี
แพร่	มหาสารคาม	พระนครศรีอยุธยา	พังงา
น่าน	มุกดาหาร	ลพบุรี	พัทลุง
อุตรดิตถ์	ยโสธร	สมุทรปราการ	ภูเก็ต
ตาก	ร้อยเอ็ด	สมุทรสงคราม	ยะลา
สุโขทัย	เลย	สมุทรสาคร	ระนอง
พิษณุโลก	ศรีสะเกษ	สระบุรี	สงขลา
กำแพงเพชร	สกลนคร	สิงห์บุรี	สตูล
เพชรบูรณ์	สุรินทร์	อ่างทอง	สุราษฎร์ธานี
พิจิตร	หนองคาย	ชลบุรี	
	หนองบัวลำภู	ระยอง	
	อุดรธานี	จันทบุรี	
	อุบลราชธานี	ตราด	
	อำนาจเจริญ	นครนายก	
	บึงกาฬ	ฉะเชิงเทรา	
		ปราจีนบุรี	
		สระแก้ว	
		กาญจนบุรี	
		ประจวบคีรีขันธ์	
		สุพรรณบุรี	
		เพชรบุรี	
		นครปฐม	
		ราชบุรี	

ค่าใช้จ่ายในการเดินทางสำหรับทีมที่เข้ารอบ ๘ ทีมสุดท้าย ณ กรุงเทพมหานคร

๑. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะรับผิดชอบค่าที่พักและค่าอาหารตลอดการประชุม
๒. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะจัดสรรโอนเงินเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้นสังกัด ขอให้ผู้เข้าร่วมประชุมเบิกจากต้นสังกัดหลังการประชุมเสร็จสิ้น ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(นายพัฒนา พัฒนทวีตล)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน