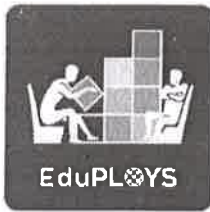


Mail (14)



ศพป.บ.2
 3954
 คต. บส. DLICT บส. พศ. อคท.
 สจ. พท. บค. คสน. กว.
 วันที่
 19 พ.ค. 2569

ที่ อตพ.2569/078

15 พฤษภาคม 2569

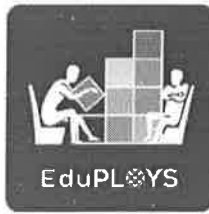
กลุ่มนิเทศฯ เขต 2
 เลขที่รับ 405 เวลา
 วันที่ 19 พ.ค. 2569
 ชื่อผู้ปฏิบัติ ๑/นงนุช

เรื่อง ขอกการสนับสนุนทำหนังสือประชาสัมพันธ์กิจกรรมถึงโรงเรียน

เรียน คุณเทวิน พอใจ ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะนันทบุรี เขต 2

เนื่องด้วย บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด และบริษัท แม็กซ์พลอยส์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ผู้ผลิต ผู้พัฒนา ผู้ถือลิขสิทธิ์ และผู้เผยแพร่ “เอแม็ท” เกมกีฬาต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์, “คำคม” เกมกีฬาต่ออักษรภาษาไทย, “ครอสเวิร์ดเกม” เกมกีฬาต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ, “ซูโดกุโปร” เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข และเกมกีฬาเสริมทักษะทางความรู้อื่นๆ ได้จัดมหกรรมการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการเพื่อการศึกษา “เอ็ดดูพลอยส์ ครอสเวิร์ดเกม ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2569” ซึ่งการแข่งขันครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเยาวชนนักเรียนไทยให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ อันจะเป็นประโยชน์ในด้านการพัฒนาการศึกษา การเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 10 ประเภท ประกอบด้วย “ครอสเวิร์ดเกม” เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ, “เอแม็ท” เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์, “คำคม” เกมต่ออักษรภาษาไทย, “ซูโดกุ” เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข, “โกลด์ฟิงเกอร์” เกมปฏิบัติการมือทองทลายตึก, “โพร์สตาร์” เกมหยอดเหรียญครบสี่, “เซอร์คัส” เกมการ์ดต่อสีและอักษรเหมือน, “สปีดเทรเซอร์” เกมไขปริศนาคาร์ดตัวเลข, “สเปซฮัน” เกมวางแผนค้นหาสัตว์ทดลอง และ “ครอสเวิร์ด สเปลโล” ตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย จนถึงรุ่นประชาชนทั่วไป ซึ่งจะมีการจัดแข่งขันขึ้นในวันเสาร์และวันอาทิตย์ที่ 25-26 กรกฎาคม 2569 ณ ศูนย์การค้า เซ็นทรัล เวสต์เกต ทั้งนี้ท่านสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.facebook.com/EduPloys หรือสอบถามโดยตรงได้ที่ โทร. 02-295-0861 ต่อ 103 , 113 , 114



ทั้งนี้เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนนักเรียนไทยทุกคนได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมนี้อย่างทั่วถึงทางบริษัทฯ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 2 ในการทำหนังสือประชาสัมพันธ์กิจกรรมไปยังโรงเรียนต่างๆ เพื่อให้ทราบกันอย่างทั่วถึง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และใคร่ขอแสดงความขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางศศิธร เจตน์เจริญ)

ผู้จัดการฝ่ายกิจกรรมการแข่งขัน

โทร. 02-295-0861 ต่อ 103

มือถือ. 098-912-2776

เมลล์. puntip@eduploys.com

2026

2026

เปิดรับสมัครการแข่งขัน

เอ็ดดูพลอยส์ ครอสเวิร์ดเกม ซิงแชนป์ประเทศไทย ประจำปี 2569



วันที่ 25-26 กรกฎาคม 2569 ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล เวสต์เกต

สมัครที่นี่ www.eduploys.com

เกมที่เปิดรับสมัคร



รายละเอียดการแข่งขัน

วันที่ 25-26 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 2 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



ครูสเวิร์ดเกม สเปลโล



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
อนุบาล-ป.2	เดี่ยว	รอบคัดเลือก 3 รอบ + รอบชิง

** คำศัพท์ที่ใช้ในการแข่งขันบางส่วนมาจากแฟลชการ์ดในครูสเวิร์ด สเปลโล เกมทายศัพท์และฝึกสะกดคำ

ครูสเวิร์ดเกม เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
ประถมศึกษาปีที่ 3-4	คู่	10 เกม + รอบชิง
ประถมศึกษาปีที่ 5-6	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนต้นชาย (ม.1-ม.3)	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนต้นหญิง (ม.1-ม.3)	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนปลายชาย (ม.4-ม.6)	เดี่ยว	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนปลายหญิง (ม.4-ม.6)	เดี่ยว	10 เกม + รอบชิง
โอเพ่น	เดี่ยว	12 เกม + 1 เกมจัดอันดับ + รอบชิง

หมายเหตุ :

- ผู้ที่มีคะแนนดีที่สุดในการแข่งขันครูสเวิร์ดเกม รุ่น ม.ปลาย จะได้รับทุนเรียนต่อมหาวิทยาลัยศรีปทุม จำนวน 1 ทุน โดยพิจารณาจากการนำคะแนนในรอบชิง ของรุ่น ม.ปลายชาย (2คน) และ ม.ปลายหญิง (2คน) มาเรียงลำดับตามแต้มเกมสะสม และผลต่างสะสม ใครที่มีคะแนนดีที่สุดจะเป็นผู้ที่มีสิทธิ์ได้รับทุน
- ** หนังสือที่ใช้อ้างอิงเป็นมาตรฐานในการตรวจคำศัพท์สำหรับการแข่งขันครูสเวิร์ดเกมรายการนี้ ได้แก่
 - รุ่นประถม, ม.ต้น, ม.ปลาย และโอเพ่น ให้ใช้หนังสือพจนานุกรม Collins ULTIMATE CROSSWORD GAME DICTIONARY 2-9 LETTERS ของ EduPLOYs (CSW24) ซึ่งจะมีการตัดคำศัพท์ที่มีความหมายในเชิงลบและคำหยาบคาย ที่ไม่เหมาะสมแก่เยาวชนทั้งหมดออก (ประมาณ 2,000 คำ)

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | [EduPLOYs](https://www.facebook.com/eduploys)

สั่งซื้อสินค้า

[EduPLOYs](https://www.instagram.com/eduploys) | [@eduploys](https://www.tiktok.com/@eduploys) | [02-295-0861-5 ต่อ 111](tel:02-295-0861-5)

ติดต่อแข่งขัน

[02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114](tel:02-295-0861-5)

รายละเอียดการแข่งขัน

วันที่ 25-26 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 2 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



เอแม็ท เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
ประถมศึกษา (ไม่เกิน ป.6)	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนปลายชาย (ม.4-ม.6)	เดี่ยว	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนปลายหญิง (ม.4-ม.6)	เดี่ยว	10 เกม + รอบชิง
โอเพ่น	เดี่ยว	12 เกม + 1 เกมจัดอันดับ + รอบชิง

หมายเหตุ : สำหรับรุ่นมัธยมศึกษาตอนปลายชาย และรุ่นมัธยมศึกษาตอนปลายหญิง หากปิดรับสมัครแล้วมีนักกีฬาพร้อมทั้ง 2 รุ่น น้อยกว่า 350 ทีม จะรวมการแข่งขันเป็น 1 รุ่น คือ รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำคม เกมต่ออักษรภาษาไทย



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
ประถมศึกษา (ไม่เกิน ป.6)	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)	คู่	10 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)	เดี่ยว	10 เกม + รอบชิง
โอเพ่น	เดี่ยว	10 เกม + 1 เกมจัดอันดับ + รอบชิง

หมายเหตุ : สำหรับการแข่งขัน คำคม ทุกรุ่น กำหนดให้ใช้ “หนังสือรวมคำศัพท์คำคม รุ่นที่ 2 ของ EduPLOYYS” เป็นหลักในการอ้างอิงตรวจคำศัพท์

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | [f EduPLOYYS](https://www.facebook.com/eduploys)

สั่งซื้อสินค้า

[@eduploys](https://www.instagram.com/eduploys) | [@eduploys](https://www.tiktok.com/@eduploys) | [EduPLOYYS](https://www.youtube.com/channel/UC...) | [@eduploys](https://www.facebook.com/eduploys) | [02-295-0861-5 ต่อ 111](tel:02-295-0861-5)

ติดต่อแข่งขัน

[02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114](tel:02-295-0861-5)

รายละเอียดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 25 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



ซูโดกุ เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
ประถมศึกษา (ไม่เกิน ป.6)	เดี่ยว	รอบคัดเลือก 1 รอบ + รอบชิง
มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)	เดี่ยว	
มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)	เดี่ยว	

** การแข่งขันซูโดกุโปร จะคัดเลือกผู้ที่ได้อันดับดีที่สุด 5 อันดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

โฟร์สตาร์ เกมหยอดเหรียญครบสี่



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

SPEED TREASURES



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
ประถมศึกษา	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง
มัธยมศึกษา	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | [f EduPLOYs](https://www.facebook.com/eduploys)

สั่งซื้อสินค้า

[@eduploys](https://www.instagram.com/eduploys) | [@eduploys](https://www.tiktok.com/@eduploys) | [EduPLOYs](https://www.youtube.com/channel/UC...) | [@eduploys](https://www.facebook.com/eduploys) | [02-295-0861-5 ต่อ 111](tel:02-295-0861-5)

ติดต่อแข่งขัน

[02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114](tel:02-295-0861-5)

รายละเอียดการแข่งขัน

วันอาทิตย์ที่ 26 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.

โกลด์ฟิงเกอร์ เกมปฏิบัติการมือทองหลายที



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

เซอร์กิส เกมการ์ดต่อสู้ และอักษรเหมือน



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

SPACE HUNT เกมวางแผนค้นหาสัตว์ทดลอง



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | EduPLOYS

สั่งซื้อสินค้า

EduPLOYS | @eduploys | 02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน

02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 , 114

รายละเอียดการแข่งขัน ครอสเวิร์ด สเปลโล รุ่น อนุบาล-ป.2

วันที่ 25-26 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 2 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.

วิธีการแข่งขัน

- รอบคัดเลือก (3 รอบ)

- ใน 1 รอบ จะแข่งขันทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 นาที ประกอบด้วย คิดคำศัพท์ 5 ข้อ และคิดคำศัพท์พร้อมคิดคะแนน 5 ข้อ
- กรรมการจะขึ้นรูปปริศนาที่หน้าจอใหญ่ แล้วให้นักกีฬาเอาตัวเบี้ยมาสลับให้เกิดเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง
- แข่งขันทีละข้อ เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ กรรมการจะตรวจสอบและให้คะแนน
- เมื่อแข่งขันครบทั้ง 3 รอบ จะคัดผู้ที่ได้อันดับดีที่สุดใน 3 อันดับแรก แข่งขันต่อในรอบชิงชนะเลิศ

- รอบชิงชนะเลิศ

- แข่งขันทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 นาที
- กรรมการจะขึ้นรูปปริศนาและช่องคะแนนพิเศษที่หน้าจอใหญ่ แล้วให้นักกีฬาเอาตัวเบี้ยมาสลับให้เกิดเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง พร้อมคิดคะแนนให้ถูกต้อง
- แข่งขันทีละข้อ เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ กรรมการจะตรวจสอบและให้คะแนน

หมายเหตุ :

- คำศัพท์ที่ใช้ในการแข่งขันบางส่วนมาจากแฟลชการ์ดในครอสเวิร์ด สเปลโล เกมทายศัพท์และฝึกสะกดคำ
- หากคะแนนในรอบคัดเลือกเท่ากัน และมีผลต่อการเข้าแข่งขันต่อในรอบชิงชนะเลิศ จะให้นักกีฬาที่มีคะแนนเท่ากันแข่งขันเพื่อตัดสินอีกครั้ง
- จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รายละเอียดการแข่งขันเชอร์คัส

วันอาทิตย์ที่ 26 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 8.30 – 18.00 น.

วิธีการแข่งขัน

- รอบคัดเลือก 8 รอบ
แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขันรอบละ 15 นาที เริ่มจับเวลาหลังจากหงายการ์ด เริ่มต้นจากกองกลาง 1 ใบ เมื่อเปิดการ์ดหากใครลงการ์ดได้หมดก่อน เกมจะจบทันที และถือว่าได้ อันดับที่ 1 ส่วนผู้เล่นที่เหลือให้รวมคะแนนจากการ์ดที่เหลืออยู่บนมือ โดยอันดับจะเรียงจากคะแนนติดลบ น้อยไปจนถึง ติดลบมากซึ่งในรอบคัดเลือก การจัดกลุ่มในการแข่งขันจะอิงตามลำดับคะแนน
- รอบชิงชนะเลิศ 2 รอบ
จะคัดเลือกผู้มีคะแนนดีที่สุด 6 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกมาแข่งขันต่อ โดยไม่นำคะแนนของเดิมมารวม ซึ่งในรอบนี้จะใช้เวลาในการแข่งขันรอบละ 30 นาที หากใครลงการ์ดได้หมดก่อน เกมจะจบทันที และถือว่าได้ อันดับที่ 1 ในรอบนั้น ส่วนผู้เล่นที่เหลือให้รวมคะแนนจากการ์ดที่เหลืออยู่บนมือ โดยอันดับจะเรียงจากคะแนน ติดลบน้อย ไปจนถึงติดลบมาก เมื่อแข่งขันครบ 2 รอบแล้วใครได้คะแนนมากที่สุด จะได้ อันดับที่ 1, อันดับที่ 2 และอันดับที่ 3 ตามลำดับ

หมายเหตุ : ใครจะเริ่มเล่นก่อน-หลัง ให้ในกลุ่มทำการโยน้อยออกว่าใครจะได้เริ่มเล่นก่อน และลำดับการเล่นที่เหลือให้วนตามเข็มนาฬิกา

วิธีการคิดคะแนน

ผู้เล่นที่มีคะแนน 3 อันดับแรก จะได้แต้มเกม (+2) และคะแนนสะสม +20 , +10 , +5 ตามลำดับ ส่วนคนที่เหลือ 3 อันดับ จะไม่ได้แต้มเกม (= 0) และจะได้คะแนนสะสม -5 , -10 , -20 ตามลำดับ

หมายเหตุ : ในกรณีที่คะแนนแต้มเกมเท่ากัน ให้ดูที่คะแนนสะสม และคะแนนที่เหลือจากการ์ดตามลำดับ
: ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
: หากมีข้อพิจารณาใดๆในระหว่างการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ให้ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

รายละเอียดการแข่งขัน SPACE HUNT

วันอาทิตย์ที่ 26 กรกฎาคม 2569 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 8.30 - 18.00 น.

รอบคัดเลือก 8 รอบ

- แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน ใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขันรอบละ 20 นาที เริ่มจับเวลาหลังจากเปิดการ์ดสัตว์ทดลองจากกองจั่ว 1 ใบ เมื่อเปิดการ์ดแล้ว ผู้เล่นจะต้องเลือกการ์ด 1 ใบ เพื่อวางต่อจากการ์ดใบก่อนหน้า โดยลงการ์ดที่มีสัตว์ทดลองตรงกับ next target ของการ์ดใบก่อนหน้า และให้ผู้เล่นเลือกหยิบโทเคนสัตว์ทดลอง 1 อัน จากสีใดสีหนึ่งที่อยู่บนการ์ดที่ตนเองเพิ่งลงไป แต่หากการ์ดที่มีสัตว์ทดลอง ไม่ตรงกับ next target ให้ผู้เล่นเลือกหยิบโทเคนชดเชย 1 อัน เมื่อใดที่ผู้เล่นมีโทเคนชดเชยครบ 2 อัน จะต้องนำมาแลกเปลี่ยนเป็นโทเคนสัตว์ทดลอง สีอะไรก็ได้ 1 อันทันที
- หลังจากหยิบโทเคนเรียบร้อยแล้ว ให้ทำการหยิบการ์ดจากกองจั่ว 1 ใบ เพื่อให้บนมือมี 3 ใบเสมอ
- หากสีโทเคนสัตว์ทดลองที่จะเลือกหมด ให้หยิบอีกสีที่มีอยู่บนการ์ด shoot แทน และหากสีโทเคนที่ต้องหยิบหมดทั้ง 2 สี ต้องหยิบโทเคนชดเชย 1 อันแทน
- เมื่อจบเกม ให้ผู้เล่นนำโทเคนที่สะสมได้มาแลกการ์ดเป้าหมาย โดยจะต้องมีโทเคนครบทั้ง 2 สีตามที่กำหนดในแต่ละการ์ด และมีจำนวนรวมกันมากที่สุดในบรรดาผู้เล่น ถึงจะสามารถแลกการ์ดเป้าหมายใบที่ต้องการได้ เมื่อทำการแลกการ์ดเป้าหมายทุกใบจนครบ จะดูอันดับของผู้เล่น ดังนี้ 1. ผู้เล่นที่มีการ์ดเป้าหมายมากกว่า > 2. ผู้เล่นที่มีโทเคนสัตว์ทดลองนอกการ์ดเป้าหมายมากกว่า > 3. ผู้เล่นที่มีตัวเลขบนการ์ดเป้าหมายสูงกว่า

การจบเกม

1. เมื่อโทเคนสัตว์ทดลองหมดจากบนกระดานครบ 3 กองจะถือว่าจบเกมทันที
2. ในกรณีที่นาฬิกาหมดเวลาจะถือว่าจบเกมทันที แต่จะต้องเล่นให้ครบรอบ โดยให้จบที่ผู้เล่นลำดับสุดท้าย

รอบชิงชนะเลิศ 2 รอบ

- คัดเอาผู้ที่มีคะแนนดีที่สุด 4 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกมาแข่งขันต่อ โดยไม่นำคะแนนของเดิมมารวม ซึ่งในรอบนี้จะใช้เวลาในการแข่งขัน 20 นาที โดยการ จบเกมจะเป็นเหมือนรอบคัดเลือก เมื่อแข่งขันครบ 2 รอบแล้ว ใครได้คะแนนมากที่สุดจะได้อันดับที่ 1 , อันดับที่ 2 และอันดับที่ 3 ตามลำดับ
- ในกรณีที่คะแนนเต็มเกมเท่ากัน จะดูที่คะแนนสะสม, จำนวนการ์ดเป้าหมายที่สะสมได้, จำนวนโทเคนสัตว์ทดลองที่สะสมได้, อันดับรอบคัดเลือก ตามลำดับ

วิธีการคิดคะแนน

ผู้เล่นที่มีคะแนน 2 อันดับแรก จะได้เต็มเกม (+2) และคะแนนสะสม +20 , +10 ตามลำดับ ส่วนคนที่เหลือ 2 อันดับ จะไม่ได้เต็มเกม (= 0) และจะได้คะแนนสะสม -10 , -20 ตามลำดับ

ข้อควรทราบในการแข่งขัน



1. ผู้เข้าแข่งขันจะนับจากชั้นเรียนปีการศึกษา 2569
2. การแข่งขันรายการนี้ เปิดให้นักกีฬาทั่วประเทศสมัครแข่งขันได้
3. การแข่งขัน เอเชียน คัพ ครอสเวิร์ดเกม โฟร์สตาร์ และโกลด์ฟิวเจอร์ จะใช้นาฬิกาจับเวลาในทุกเกมการแข่งขัน โดยกำหนดให้
เอเชียน คัพ ครอสเวิร์ดเกม
 - รุ่น ประถม แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 20 นาที ยกเว้น คัพ ประถม รุ่น ประถม ใช้นาฬิกาพื้ละ 22 นาที
 - รุ่น ม.ต้น / ม.ปลาย และโอเพ่น แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 22 นาที
 - ** หากใช้เวลานาฬิกาการแข่งขันจนหมด นาฬิกาจะติดลบ ซึ่งเวลาที่ติดลบจะต่อไปหักลบกับคะแนนที่ทำได้นาทีละ 10 แต้ม
 - ** หากเวลาพื้ใดพื้หนึ่งติดลบเกิน 5 นาที จะถือว่าแพ้ทันที
 - กรณี 1 : ถ้าพื้ที่เวลาติดลบมีคะแนนอยู่แล้วก็คิดคะแนนตามจริง โดยหักลบ 50 คะแนนจากเวลาที่ติดลบของนาฬิกา
 - กรณี 2 : หากหักลบคะแนนตัวเบียดที่เหลือ และเวลาที่ติดลบ 5 นาที (50 คะแนน) จากคะแนนที่ทำได้แล้ว แต่คะแนนยังคงมากกว่าอีกพื้ ให้ปรับคะแนนผลต่างในเกมนั้นเป็นลบ 50 คะแนน โดยใช้คะแนนของอีกพื้ตั้ง แล้วลบ 50 คะแนน
 - ** หากเวลาพื้ 2 พื้ติดลบเกิน 5 นาที จะถือว่าแพ้และหักลบ 50 คะแนนทั้ง 2 พื้
โฟร์สตาร์
 - แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 7 นาที ** หากใช้เวลานาฬิกาการแข่งขันจนหมด จะถือว่าแพ้ทันที
โกลด์ฟิวเจอร์
 - แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 15 นาที **หากใช้เวลานาฬิกาการแข่งขันจนหมด จะถือว่าแพ้ทันที โดยติดลบ 50 คะแนน
4. หากสมัครแข่งขันแล้วมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา / เปลี่ยนจำนวนนักกีฬาในทีม / การแก้ไขการสะกดชื่อ-นามสกุล , โรงเรียน , จังหวัด จะต้องแจ้งภายในวันที่ 21 ก.ค. 69 เท่านั้น แต่หากมีความจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนแปลง สามารถแจ้งได้ที่จุดลงทะเบียนในวันแข่งขัน โดยจะต้องแจ้งก่อนเริ่มการแข่งขัน
 - ** การเปลี่ยนตัวนักกีฬา ทำได้ในกรณีที่นักกีฬาคนเดิมไม่สามารถมาแข่งขันได้ และมีนักกีฬาคนใหม่มาแทนเท่านั้น โดยไม่สามารถสลับทีมจากรายชื่อนักกีฬาที่เคยสมัครเข้ามาก่อนหน้านี้ และต้องเป็นนักกีฬาประเภท/รุ่นเดิมเท่านั้น
 - ** ในการแข่งขัน นักกีฬาทุกคนจะต้องนั่งตรงตามรหัสที่นั่งที่กำหนดไว้
 - ** หากไม่ปฏิบัติตาม จะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที
5. ในการแข่งขันเกมกีฬา 1 เกมหากไม่ทันเวลาหลังจากประกาศเริ่มเกมแล้ว กรรมการสามารถประกาศปิดการแข่งขันได้ตามดุลยพินิจของกรรมการ
6. ในการแข่งขัน ถ้าประกาศเริ่มเกมและกวดนาฬิกาผ่านไป 15 นาทีแล้ว จะถือว่าแพ้ภายในเกมนั้นๆ
7. สำหรับการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ คัพ และครอสเวิร์ดเกม รุ่น ประถม , ม.ต้น , ม.ปลาย จะใช้การชลาเล่นรูปแบบ Double Challenge ซึ่งหมายความว่ากรณีมีคำศัพท์ในพจนานุกรม : ผู้ชลาจะชลาจะต้องเสียตาเล่นตามนั้น
กรณีที่ไม่มีคำศัพท์ในพจนานุกรม : ผู้ที่ลาคำศัพท์ด้วยตัวเบียดที่ลาคสุดออก และเสียตาเล่นตามนั้น
8. ในกรณีที่จำนวนนักกีฬาไม่ทัน 15 ทีม กรรมการสามารถขอขออนุญาตให้การแข่งขันในประเภทนั้นๆ โดยจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าก่อนอย่างน้อย 1 สัปดาห์
9. นักกีฬาที่แข่งขันมากกว่า 1 ประเภทในวันเดียวกัน หากเวลาการแข่งขันในรอบใดรอบหนึ่งตรงกัน นักกีฬาจะต้องเลือกแข่งขันกีฬาประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นหลักเท่านั้น
10. การแข่งขันรายการนี้ ให้ใช้อุปกรณ์ที่ทางผู้จัดการแข่งขันเตรียมไว้ให้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ให้นำกระดาน, ตัวเบียด, แป้นวางเบียด, นาฬิกา และอุปกรณ์ต่างๆ ของตนเองมาใช้ในการแข่งขัน หากไม่ปฏิบัติตาม จะปรับแพ้ภายในเกมนั้นๆทันที
11. หากมีข้อพิพาทใดๆ ในระหว่างการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันขอขออนุญาตให้กรรมการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
12. ผู้เข้าแข่งขันต้องนำสำเนาบัตรประชาชนมา เพื่อใช้ในการรับรางวัล
13. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายสุภาพในชุดนักเรียน และห้ามสวมรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด
14. สำหรับผู้ที่ได้รับรางวัล ต้องแต่งกายให้สุภาพ ไม่อนุญาตให้สวมรองเท้าแตะ หากไม่ปฏิบัติตามผู้จัดการขอขออนุญาตในการรับรางวัลบนเวที และต้องติดต่อขอรับรางวัลหลังจากพิธีมอบรางวัลเสร็จสิ้น



สมัครก่อน มีสิทธิ์ก่อน !!!!!

สมัครได้ตั้งแต่วันที่ - 8 กรกฎาคม 2569



การสมัครแข่งขัน

1. ตารางค่าสมัครแข่งขัน

ประเภท	ค่าสมัคร	
	สมัครแข่งขันและชำระค่าสมัคร ภายในวันที่ 8 ก.ค. 69	สมัครแข่งขันและชำระค่าสมัคร หลังวันที่ 8 ก.ค. 69 แต่ไม่เกิน 14 ก.ค. 69
<ul style="list-style-type: none"> • ครอสเวิร์ดเกม / เอะเบ็ท / คำคม รุ่น ประถม และม.ต้น 	300 บาท/ทีม (1 ทีม เท่ากับ นักกีฬา 2 คน)	400 บาท/ทีม (1 ทีม เท่ากับ นักกีฬา 2 คน)
<ul style="list-style-type: none"> • ครอสเวิร์ดเกม / เอะเบ็ท / คำคม รุ่น ม.ปลาย • ชูโดกุ รุ่น ประถม ม.ต้น และม.ปลาย • โกลด์ฟิงเกอร์ / ไพร์สตาร์ / เซอร์คัส / สเปซฮัน รุ่น นักรียน • สปีดเทรเซอร์ รุ่น ประถม และมัธยม 	150 บาท/คน	200 บาท/คน
<ul style="list-style-type: none"> • ครอสเวิร์ด สแปลลล รุ่น อนุบาล-ป.2 • ครอสเวิร์ดเกม / เอะเบ็ท / คำคม รุ่น โอเพ่น 	250 บาท/คน	300 บาท/คน

** หากมีผู้ประสงค์ต้องการสมัครเพิ่มตั้งแต่วันที่ 15-21 ก.ค. 69 เป็นต้นไป สามารถสมัครเพิ่มได้ ถ้าจำนวนพื้นที่ยังไม่เต็ม และจะประกบคู่ในทีมแรกแบบจอกันเอง โดยจะไม่สามารถขอรับใบเสร็จค่าสมัครได้ และจะมีค่าสมัครเพิ่มอีกคนละ 50 บาท จากค่าสมัครรอบที่ 2 โดยรุ่นนักรียนคนละ 250 บาท รุ่นโอเพ่นคนละ 350 บาท (รุ่นที่แข่งขันเป็นทีม จะต่อชำระค่าสมัครเป็นทีม 2 คนเท่านั้น)

2. สแกน QR CODE เพื่อลงทะเบียน และแจ้งชำระค่าสมัครทันทีที่ชำระค่าสมัคร



เจ้าหน้าที่จะสำรองที่นั่งจากผู้ที่แจ้งการชำระค่าสมัครมาก่อนเท่านั้น

3. ตรวจสอบ E-Mail หรือทางเว็บไซต์ edsport.eduploys.com ของบัญชีผู้ลงทะเบียนสมัคร เพื่อดูรายละเอียดในการเข้าร่วมแข่งขัน

4. ตรวจสอบความถูกต้องของรายชื่อนักกีฬาและประเภท/รุ่นการแข่งขัน ในวันที่ 15 ก.ค. 69 เวลา 15.00 น. ทาง Facebook: EduPLOYS หรือทาง edsport.eduploys.com ของบัญชีผู้ลงทะเบียนสมัคร หากต้องการแก้ไขสามารถแก้ไขได้ที่ Inbox Facebook: EduPLOYS หรือโทร 02-295-0861 ต่อ 103, 113, 114 ภายในวันที่ 21 ก.ค. 69 เท่านั้น

5. ตรวจสอบเบอร์โต๊ะและดาวนโหลดบัตรประจำตัวนักกีฬา ในวันที่ 22 ก.ค. 69 ทาง edsport.eduploys.com ของบัญชีผู้ลงทะเบียนสมัคร เวลา 17.00 น. เป็นต้นไป

- รุ่นที่มีการแข่งขันเป็นทีม 2 คน แต่มีนักกีฬาความประสงค์จะลงแข่งขันเพียงคนเดียว ใช้ชำระค่าสมัครเป็นทีม 2 คนเท่านั้น
- หากนักกีฬาแข่งขันมากกว่า 1 ประเภท ต้องชำระค่าสมัครเงินเต็ม
- เมื่อทำรายการสมัคร และชำระค่าสมัครเรียบร้อยแล้ว ไม่สามารถขอคืนเงินได้ในทุกกรณี
- หากพบปัญหาการแข่งขัน ของสวนสนุกใช้กับนักกีฬาสมัครและแจ้งชำระค่าสมัครเข้ามาก่อนเท่านั้น
- สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมโทร 098-912-2776, 090-286-3120 หรือ event@eduploys.com

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | EduPLOYS

สั่งซื้อสินค้า

EduPLOYS | @eduploys | 02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน

02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114

กำหนดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 25 กรกฎาคม 2569

- 08.30 น. นักกีฬาซูโดกุ ทุกรุ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 08.45 น. เริ่มการแข่งขันซูโดกุ ทุกรุ่น
- 09.30 น. นักกีฬาโครอสเวิร์ดสเปโล / เอแม็ท / คำคม / โครอสเวิร์ดเกม / โฟร์สตาร์ / สปิดเทรเซอร์ ทุกรุ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 15.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ซูโดกุ
- 16.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ โฟร์สตาร์ และสปิดเทรเซอร์
- 18.00 น. พิธีมอบรางวัลซูโดกุ โฟร์สตาร์ และสปิดเทรเซอร์

วันอาทิตย์ที่ 26 กรกฎาคม 2569

- 08.30 น. นักกีฬาโครอสเวิร์ด สเปโล / โครอสเวิร์ดเกม / เอแม็ท / คำคม / โกลด์ฟิงเกอร์ / เซอร์คัส / สเปซฮัน
ทุกรุ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 15.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศทุกประเภท / ทุกรุ่น
- 18.00 น. พิธีมอบรางวัลและปิดการแข่งขัน

**หมายเหตุ: กำหนดการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รางวัล



สำหรับนักกีฬา

อันดับที่ 1-3 จะได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ และทุนการศึกษา

สำหรับโรงเรียน

รางวัลถ้วยคะแนนรวมโรงเรียน รุ่น ประถม / ม.ต้น / ม.ปลาย อันดับที่ 1-3 จะได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ

หมายเหตุ:

- รางวัลอาจมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนนักกีฬาในแต่ละรุ่น

- รางวัลถ้วยคะแนนรวมโรงเรียน มีรวม 10 ประเภท ได้แก่ ครอสส์คันทรี / ครอสส์คันทรี / เอเชียน / คำคม / ซูโดกุ / โกลด์ฟิงเกอร์ / ฟ้าใส / เซอร์คัส / สปีดเรซอร์ / สเปซชิ่ง

• 5 อันดับคะแนนครอสส์คันทรี / ครอสส์คันทรี / เอเชียน / คำคม / ซูโดกุ ใต้แต่ละรุ่น คือ ชนะเลิศ 5 คะแนน / ที่สอง 4 คะแนน / ที่สาม 3 คะแนน / ที่สี่ 2 คะแนน / ที่ห้า 1 คะแนน

• 5 อันดับคะแนนโกลด์ฟิงเกอร์ / ฟ้าใส / เซอร์คัส / สเปซชิ่ง / สปีดเรซอร์ คือ ชนะเลิศ 2.5 คะแนน / ที่สอง 2 คะแนน / ที่สาม 1.5 คะแนน / ที่สี่ 1 คะแนน / ที่ห้า 0.5 คะแนน

และหากผลการรวมคะแนนโรงเรียนได้คะแนนเท่ากัน จะพิจารณาการจัดอันดับจากจำนวนอันดับที่ต่ำกว่า (ไม่ับรวม ครอสส์คันทรี รุ่น โฟล์ม / เอเชียน รุ่น โฟล์ม / คำคม รุ่น โฟล์ม / ครอสส์คันทรี รุ่น อนุบาล)

ผลการแข่งขันและเกียรติบัตร



สำหรับนักกีฬา

1. ตรวจสอบชื่อ-นามสกุล, โรงเรียน, จังหวัด เพื่อใช้ในการจัดทำเกียรติบัตร ได้ที่สนามแข่งขัน ทาง Facebook: EduPLOYS

หากต้องการแก้ไขข้อมูล สามารถแจ้งที่กรรมการประจำรุ่นในวันแข่งขันเท่านั้น

(นักกีฬาที่แข่งขันครบทุกเกม จะได้รับเกียรติบัตร)

** หากแก้ไขข้อมูลหลังวันแข่งขัน มีค่าดำเนินการ 20 บาท / 1 ท่าน

2. ประกาศผลการแข่งขันทาง Facebook: EduPLOYS หรือทาง www.eduploys.com หลังจากจบการแข่งขันภายใน 1 สัปดาห์

3. สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรจัดอันดับ และเกียรติบัตรระบุเหรียญได้ที่ Facebook: EduPLOYS หรือทาง www.eduploys.com หลังจากการแข่งขัน 1 เดือน

สำหรับคุณครู

1. สามารถติดต่อลงทะเบียนได้ ณ จุดลงทะเบียนอาจารย์ ภายในงานเท่านั้น

2. สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรได้ที่ Facebook: EduPLOYS หรือทาง www.eduploys.com หลังจากการแข่งขัน 1 เดือน

ใบเสร็จค่าสมัคร



1. หากต้องการติดต่อขอรับใบเสร็จค่าสมัคร ต้องแจ้งความจำนงทันทีในกระบวนการลงทะเบียนการรับสมัคร

โดยต้องกรอกข้อมูลให้ถูกต้องและครบถ้วน

• หากออกในนามบุคคล ให้กรอกชื่อ-นามสกุล, เลขประจำตัวประชาชน 13 หลัก และที่อยู่ ตามบัตรประชาชน

• หากออกในนามนิติบุคคล ให้กรอกชื่อโรงเรียน/บริษัท, เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 13 หลัก และที่อยู่ ตามชื่อโรงเรียน/บริษัท

2. ติดต่อรับที่จุดลงทะเบียนอาจารย์ ภายในงานเท่านั้น

หมายเหตุ: ไม่สามารถแก้ไขและขอใบเสร็จค่าสมัครย้อนหลังได้

: ใบเสร็จจะลงวันที่และยอดค่าสมัคร ตามสลิปที่ท่านแนบ

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | [EduPLOYS](https://www.facebook.com/eduploys)

สั่งซื้อสินค้า

[EduPLOYS](https://www.instagram.com/eduploys) | [@eduploys](https://www.facebook.com/eduploys) | 02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน

02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114

จ้าวจุม

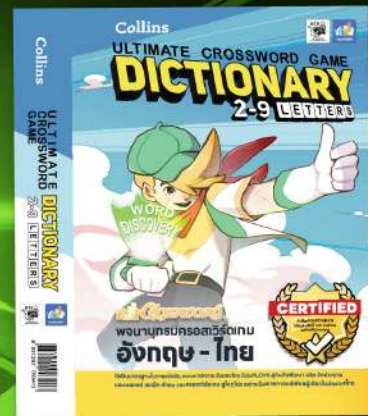
ในการแข่งขันคำคม ให้ใช้หนังสือรวมคำศัพท์คำคมโดย EduPLOYS เป็นมาตรฐานเพื่อตรวจคำศัพท์ในการแข่งขันทุกระดับชั้น



หนังสือรวมคำศัพท์คำคม รับผิดชอบโดย EduPLOYS ผู้คิดค้นพัฒนา ผลิต จัดจำหน่าย เผยแพร่ และผู้ถือลิขสิทธิ์ คำคม อย่างเป็นทางการ

Crossword

ในการแข่งขันคอสเวิร์ดเกม ทุกรุ่น ให้ใช้หนังสือ Collins ULTIMATE CROSSWORD GAME DICTIONARY 2-9 LETTERS โดย EduPLOYS เป็นมาตรฐานการตรวจคำศัพท์ในการแข่งขัน



สำหรับทุกระดับ (CSW24)

โครงการอบรม และจัดการแข่งขัน เอะแบ็ก คำคม คอสเวิร์ดเกม ฯลฯ ภายในโรงเรียน หรือ ระหว่างโรงเรียน สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม ได้ที่ Facebook: EduPLOYS หรือโทร 02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 ,114



โครงการจาก EduPLOYS เป็นโครงการเพียงหนึ่งเดียวที่จัดขึ้นอย่างเป็นทางการ และจัดขึ้นอย่างถูกต้องโดยเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา กิจกรรมเอะแบ็ก คำคม คอสเวิร์ดเกม และชุดจุกจากเราได้รับความไว้วางใจจากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศมาแล้วกว่า 40 ปี

ติดตามข่าวสาร

www.eduploys.com | [EduPLOYS](https://www.facebook.com/eduploys)

สั่งซื้อสินค้า

[EduPLOYS](https://www.instagram.com/eduploys) | [@eduploys](https://www.facebook.com/eduploys) | 02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน

02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 , 114