

รายละเอียดการแข่งขันอีสปอร์ต (E-Sport)
เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2569
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
“วิทยาศาสตร์อัจฉริยะเพื่ออนาคตที่ยั่งยืน”
.....

1. ประเภทการแข่งขัน

1.1 การแข่งขันเกม Free Fire ทีมละ 4 คน และสำรอง 1 คน โรงเรียนละไม่เกิน 2 ทีม

โดยจำกัดทีมจำนวน 30 ทีม และผู้เข้าแข่งขันสามารถมีชื่อเข้าแข่งขันได้เพียงทีมเดียวเท่านั้น

2. กำหนดการรับสมัครและวันแข่งขัน

2.1 การรับสมัคร ตั้งแต่วันนี้ – วันที่ 7 สิงหาคม 2569 เวลา 23.59 น. โดยสามารถสมัครออนไลน์ได้
เท่านั้น ที่เว็บไซต์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี >> <https://sciencetech.nrru.ac.th> (แต่ละโรงเรียนส่ง
ทีมแข่งขันได้สูงสุด 2 ทีมเท่านั้น)

2.2 ตรวจสอบรายชื่อ ผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน และแก้ไขรายชื่อผู้เข้าร่วมประกวด/แข่งขัน
และอาจารย์ผู้ควบคุม ให้ถูกต้องด้วยตนเองภายในวันที่ 8 สิงหาคม 2569 เวลา 23.59 น. (หลังจากนี้ระบบจะ
ปิดไม่ให้มีการแก้ไขข้อมูลใดๆ)

2.3 ประกาศรายชื่อ การประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน ในวันที่ 13 สิงหาคม 2569 ทาง
เว็บไซต์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี >> <https://sciencetech.nrru.ac.th> ภายใต้หัวข้อ
“งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2569” และทางเพจสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย >>
<https://www.facebook.com/DMTNRRU> (Digital Media Technology NRRU)

*** หากจะมีการแก้ไขรายชื่อผู้เข้าร่วมประกวด/แข่งขัน และอาจารย์ผู้ควบคุม หลังวันที่ 7 สิงหาคม 2569
ต้องกรอกคำร้องขอเปลี่ยนแปลงข้อมูลในระบบ พร้อมทั้งแนบหนังสือรับรองจากหัวหน้าสถานศึกษา
ภายในวันที่ 8 สิงหาคม 2569 ทั้งนี้ ผู้ดูแลระบบจะเป็นผู้ทำการตรวจสอบ และแก้ไขข้อมูลตามคำร้อง ***
หมายเหตุ: คณะไม่อนุญาตให้มีการแก้ไขรายชื่อผู้เข้าร่วมประกวด/แข่งขัน และอาจารย์ผู้ควบคุม ในวันจัด
กิจกรรมทุกกรณี

3. วันแข่งขัน

เกม Free Fire แข่งขันวันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ.2569 เวลา 08.30 – 12.00 น.

- เวลา 8.00 – 8.30 น. : ลงทะเบียนรายงานตัว และจับฉลากสายแข่งขัน
- เวลา 8.30 – 10.00 น. : การแข่งขันรอบคัดเลือก
- เวลา 10.10 – 12.00 น. : การแข่งขันรอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ
- เวลา 13.00 น. ประกาศผลการการแข่งขันอีสปอร์ต (E-Sport)
และพิธีมอบรางวัลของการประกวดแข่งขัน
ณ โถงชั้น 1 อาคาร 32

4. สถานที่แข่งขัน

อาคาร 31 ชั้น 8 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (ห้องแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลง คณะจะมีการแจ้ง
อีกครั้งในวันประกาศรายชื่อผู้เข้าร่วมแข่งขัน)

5. คุณสมบัติผู้สมัครเข้าร่วม

5.1 เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาต่อในระดับประถมศึกษาตอนปลายเท่านั้น

5.2 เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษา (มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย)

6. กติกาการแข่งขัน ** อนุญาตให้ใช้ Smart phone และ Tablet ในการแข่งขัน **

6.1 เกม FreeFire

รอบคัดเลือกและรอบรองชนะเลิศ

(รอบแรก)

- ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้บัญชีส่วนตัวของตนเองในการลงสมัครแข่งขัน
- ถ้าชื่อตัวละครไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้ จะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมการแข่งขัน หรือถูกปรับแพ้ทันที
- ทีมที่ไม่สามารถมาแข่งขันได้ทันเวลาจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันรอบนั้นทันที โดยคะแนนรอบที่ไม่ได้แข่งเท่ากับ 0 และสามารถเข้าแข่งรอบถัดไปได้
- แบ่งเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 ทีม คัดตัวแทนกลุ่มละ 4 ทีม ที่มีลำดับคะแนนสูงสุด เข้ารอบรองชนะเลิศ
- ใช้ระบบการเก็บคะแนนจากการแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ ด้วยโหมด Battle Royale ทีมละ 4 คน (Squad)
- แผนที่ที่ใช้แข่งขันคือ เกาะสวรรค์ (Bermuda) และ ทะเลทราย (Kalahari)
- การตั้งค่าเกมจะการใช้การตั้งค่าแบบมาตรฐาน (Default Configuration)

(รอบรองชนะเลิศ)

- ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้บัญชีส่วนตัวของตนเองในการลงสมัครแข่งขัน
- แข่งขันกลุ่มเดียว 12 ทีม เพื่อคัดตัวแทน 2 ทีม ที่มีลำดับคะแนนสูงสุด เข้ารอบชิงชนะเลิศ *** ทีมที่มีคะแนนสูงสุดอันดับที่ 3 จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง***
- ใช้ระบบการเก็บคะแนนจากการแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ ด้วยโหมด Battle Royale ทีมละ 4 คน (Squad)
- แผนที่ที่ใช้แข่งขันคือ เกาะสวรรค์ (Bermuda) และ ทะเลทราย (Kalahari)
- การตั้งค่าเกมจะการใช้การตั้งค่าแบบมาตรฐาน (Default Configuration)
- การคิดคะแนนแต่ละรอบ

- | | |
|------------------------|-----------------|
| ● 1 สังกา | ได้รับ 2 คะแนน |
| ● อันดับที่ 1 (Booyah) | ได้รับ 12 คะแนน |
| ● อันดับที่ 2 | ได้รับ 9 คะแนน |
| ● อันดับที่ 3-4 | ได้รับ 7 คะแนน |
| ● อันดับที่ 5-6 | ได้รับ 5 คะแนน |
| ● อันดับที่ 7-9 | ได้รับ 4 คะแนน |
| ● อันดับที่ 10 | ได้รับ 2 คะแนน |
| ● อันดับที่ 11-12 | ได้รับ 0 คะแนน |

○ การจัดอันดับ กรณีที่มีคะแนนเท่ากัน เมื่อทำการแข่งขันครบทุกรอบแล้ว

- จะมีการคำนวณคะแนนใหม่เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน โดยจะคิดเฉพาะคะแนนจากอันดับในการแข่งขันแต่ละรอบเท่านั้น ไม่รวมคะแนนที่ได้จากการสังหาร
- ยกตัวอย่างเช่น ทีม A และ B มีคะแนนทุกรอบการแข่งขันเท่ากันคือ 30 คะแนน เมื่อมีการคิดคะแนนใหม่ โดยไม่รวมคะแนนการสังหาร ทีม A ได้คะแนน 21 และทีม B ได้คะแนน 15 ดังนั้น ทีม A จะได้อันดับที่สูงกว่าทีม B

- ถ้ายังมีคะแนนเท่ากันเมื่อคำนวณคะแนนใหม่แล้ว จะยึดอันดับในการเล่นรอบสุดท้ายเป็นหลัก

รอบชิงชนะเลิศ

- การแข่งด้วยโหมด Clash squad (แบบแพ้คัดออก single elimination) ในรูปแบบ Best of 3
- การเปลี่ยนตัวผู้เล่น สามารถเปลี่ยนแปลงได้เฉพาะช่วงก่อนเริ่มการแข่งขันเท่านั้น
- ถ้าชื่อตัวละครไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้ จะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมการแข่งขัน หรือถูกปรับแพ้ทันที
- ทีมที่ไม่สามารถมาแข่งขันได้ทันเวลาจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันรอบนั้นทันที โดยคะแนนรอบที่ไม่ได้แข่งเท่ากับ 0 และสามารถเข้าแข่งรอบถัดไปได้

ปัญหาด้านอินเทอร์เน็ต

- หากผู้แข่งขันถูกตัดออกจากระบบอินเทอร์เน็ตเพราะปัญหาจากเครือข่ายผู้ให้บริการ ผู้แข่งขันสามารถเชื่อมต่อกลับเข้าเกมได้ในขณะที่เกมได้ทำการแข่งขันไปแล้ว ซึ่งผู้แข่งขันไม่สามารถขอหยุดเกม หรือขอให้เริ่มเกมใหม่ได้
- ผู้แข่งขันจะต้องพึงพาประสิทธิภาพของเครือข่ายที่ท่านใช้ ซึ่งทำให้ผู้แข่งขันไม่สามารถที่จะขอเริ่มเกมใหม่ หรือขอหยุดเกม ในขณะที่เกิดอาการกระตุก (High Ping) / แลค (Lag) ได้
- ผู้จัดสามารถตัดสินที่จะเริ่มเกมใหม่ได้ ภายใต้เงื่อนไขดังนี้
 - เซิร์ฟเวอร์เกมล่ม ทำให้ผู้แข่งขันไม่สามารถเข้าเกมได้
 - ผู้แข่งขันเกิน 12 คนขึ้นไป ถูกตัดออกจากเกมพร้อมกันในช่วงที่แข่งขัน หรือกระตุกมากจนไม่สามารถเล่นได้ตามปกติ

ห้ามใช้โปรแกรมช่วยทุกประเภท ถ้าตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์ให้แพ้การแข่งขันทันที

การจัดการปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น ขอให้เป็นสิทธิ์ขาดของผู้จัดการแข่งขัน

**** กติกาการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลง และแจ้งเพิ่มเติมในวันแข่งเพื่อความเหมาะสม ****

7. รางวัลในการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ	1,500 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 1	1,200 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 2	1,000 บาท และเกียรติบัตร

หมายเหตุ

1. ผู้เข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน และอาจารย์ผู้ควบคุมไม่เกิน 2 ท่าน จะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม สัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2569 ในรูปแบบดิจิทัลแบบออนไลน์
2. ทุกกิจกรรมที่ได้รับรางวัล ผู้เข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน และอาจารย์ผู้ควบคุมทีมไม่เกิน 2 ท่าน จะได้รับใบเกียรติบัตรและเงินรางวัล
3. ผู้เข้าร่วมประกวด/แข่งขัน ทูกรายการ ให้นำบัตรประจำตัวประชาชนมาด้วย เพื่อยืนยันตัวตนในการรับเงินรางวัล

8. หน่วยงานผู้รับผิดชอบ

หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

9. ติดต่อสอบถาม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรพงษ์ สังข์ศรี ประธานหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

เบอร์โทรศัพท์ : 061-8386661 Line ID: evan-nrru