



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 สรุปลักษณะการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการกิจกรรมการประกวด แข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑. การแข่งขันคัดลายมือสื่อภาษาไทย	✓	✓	เดี่ยว	
๒. การแข่งขันวรรณกรรมพิจารณา	✓	✓	เดี่ยว	
๓. การแข่งขันพินิจวรรณคดี	✓	✓	เดี่ยว	
๔. การแข่งขันเรียงร้อยถ้อยความ	✓	✓	เดี่ยว	
๕. การแข่งขันกวีเยาวชนคนรุ่นใหม่			ทีม ๒ คน	
๕.๑ กาพย์ยานี ๑๑ (๖ บท)	✓			
๕.๒ โคลงสี่สุภาพ (๔ บท)		✓		
๖. การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)	✓		ทีม ๒ คน	
		✓	เดี่ยว	
๗. สืบครองทองจันทอทยาน	✓	✓	เดี่ยว	
๘. เสนาะสารอ่านทำนองเสนาะ	✓	✓	เดี่ยว	
รวม	๘	๘		
รวม ๘ กิจกรรม	๑๖ รายการ			

๑. การแข่งขันคัดลายมือสือภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

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

เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

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

เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

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) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๒. การแข่งขันวรรณกรรมพิจารณา

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดียว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันชั้นระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมอ่านและคำถามที่ประกอบด้วยปรณัยและอัทนัย ซึ่งลักษณะอ่านเป็นวรรณกรรมตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์ร่วมสมัย (วรรณกรรมร้อยแก้วหรือร้อยกรองที่ประพันธ์ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๙ เป็นต้นไป) ที่มีคุณค่าส่วนหนึ่งเพราะเป็นการสื่อสารความรู้และความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคม อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย โดยทั่วไป มักเรียกว่าวรรณกรรมปัจจุบัน ถ้าเป็นงานประพันธ์ร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณกรรมท้องถิ่น” โดยเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน และไม่ควรมีเนื้อหาเชิงลบ เช่น พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การแสดงความรุนแรง การแสดงความก้าวร้าว เรื่องที่ผิดศีลธรรม ฯลฯ

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ 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) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๓. การแข่งขันพินิจวรรณคดี

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถามที่ประกอบด้วยปรณัยและอตันัย ซึ่งลักษณะบทอ่านเป็นวรรณคดีตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์เก่าที่มีคุณค่า สอนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่เป็นบันทึกความรู้สึกนึกคิดของคนโบราณซึ่งมีคุณค่าควรศึกษา อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย ไตพิสูจน์คุณค่าแล้วด้วยกาลเวลาและความนิยมของผู้อ่านโดยทั่วไปมักเรียกว่า วรรณคดีโบราณ ถ้าเป็นงานประพันธ์เก่าที่สร้างสรรค์ขึ้นในหมูชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณคดีท้องถิ่น วรรณคดีโบราณเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ จึงมีคุณค่าเสมือนเป็นมรดกที่ใดฝากไว้ให้ชนรุ่นหลัง จึงมักเรียกวรรณคดีโบราณในแง่การประเมินค่าว่า วรรณคดีมรดก”

๓.๒ บทอ่านวรรณคดีที่ใช้แข่งขันต้องไม่ปรากฏซ้ำกับวรรณคดีที่ตัดตอนมาจากหนังสือวรรณคดีวิจักษ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖ เช่น หากจะนำเรื่องอิเหนามาแข่งขันจะต้องเลือกใช้ตอนอื่นมาแข่งขัน ไม่ใช่ตอนศึกกะหมิงกุกุหนึ่ง

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ 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) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๔. การแข่งขันเรียงร้อยถ้อยความ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เขียนเรียงความ ดำเนินการดังนี้

๑) ให้นักเรียนเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กรรมการกำหนดโดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ใช้เวลาการแข่งขัน

๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยจะต้องเขียนเรียงความดังนี้

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

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

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ การเขียนเรียงความ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ และระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ กรรมการจะไม่พิจารณาผลงานการเขียนเรียงความ ในกรณีดังนี้

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

เกณฑ์ที่พิจารณา ดังนี้

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

รายการ	คะแนน
- แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล - ปรากฏใจความสำคัญ ๑ ใจความในแต่ละย่อหน้า - เนื้อหาที่น่าสนใจเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง - ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาพศติ คำคม ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎี หลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม - ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ ๖๐ ของเรียงความ	
การเขียนส่วนสรุป - ส่วนสรุปมีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ - ส่วนสรุปมีเนื้อหากล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง - ส่วนสรุปไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเคราะห์สาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านครุ่นคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคมหรือบทคล้องจอง ฯลฯ - ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การใช้ภาษา - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ให้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย - ใช้ภาษาที่มีวรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำเนาภาษาต่างประเทศ - 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) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๕. การแข่งขันกีฬาวชนคนรุ่นใหม่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ กรรมการกำหนดชื่อหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๓ หัวข้อ

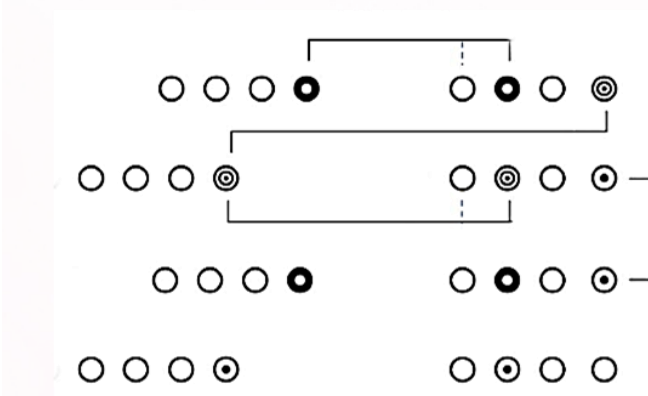
๓.๒ ให้นักเรียนเลือกผู้แทน ๑ คน จับฉลากชื่อหัวข้อ จากนั้นนำไปแต่งคำประพันธ์ โดยใช้ชื่อหัวข้อที่จับฉลากได้เป็นชื่อเรื่อง (ไม่ต้องตั้งชื่อเรื่องใหม่) ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที รายละเอียดมีดังนี้

ชั้น ม.๑-๓ แต่งกาพย์ยานี ๑๑ จำนวน ๖ บท

ชั้น ม.๔-๖ แต่งโคลงสี่สุภาพ จำนวน ๔ บท

หมายเหตุ : สัมผัสบังคับของบทหรือกรอนในการแข่งขัน มีดังนี้

(ผังกลอนสี่)



สัมผัสบังคับของกลอนสี่ มีดังนี้

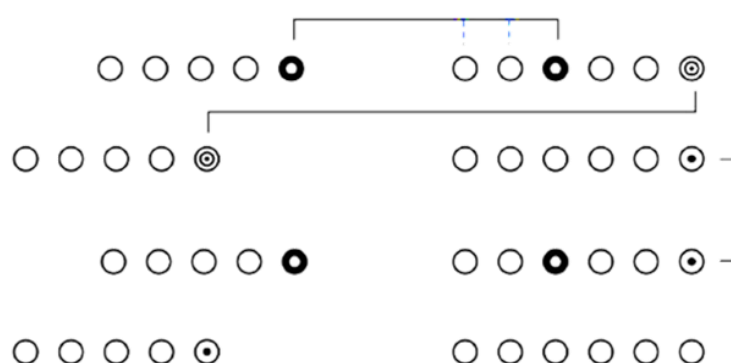
๑. คำสุดท้ายวรรคที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ ของวรรคที่ ๒

๒. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๓

๓. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๓ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ ของวรรคที่ ๔

๔. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ ของบทถัดไป

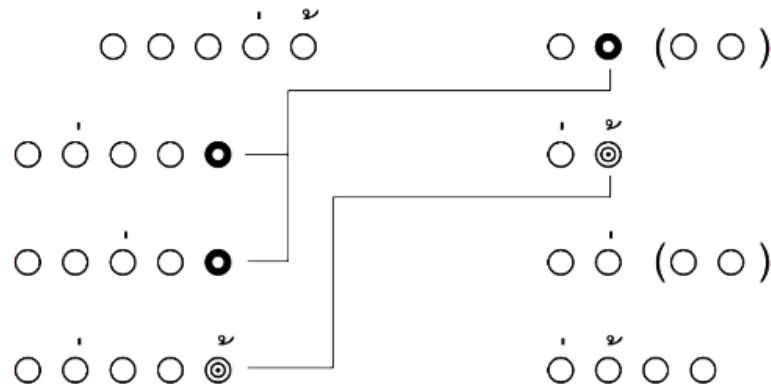
(ผังกาพย์ยานี ๑๑)



สัมผัสบังคับของภาพยานี ๑๑ ดังนี้

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

(ผังโคลงสี่สุภาพ)



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 (นอกนั้นสลับที่กันได้)

ดังตัวอย่าง

อุรารานร้าวแยก	ยลสยบ
เอนพระองค์ลงทบ	ท้าวดิน
	(ลิลิตตะเลงพ่าย)

๖. คำสร้อยในโคลงสี่สุภาพ

คำสร้อยในโคลงสี่สุภาพ มีอยู่ ๒ แห่ง คือท้ายบาทที่ ๑ และท้ายบาทที่ ๓

คำสร้อยตามปกติมีอยู่ ๒ คำ คำต้นนั้นมิหน้าที่ต่อคำข้างหน้าให้ได้ความครบ ส่วนคำท้ายเป็นคำเสริมให้เต็ม ทั้งนี้ คำท้ายที่นิยมใช้กันเป็นแบบแผน มีทั้งหมด ๑๘ คำ ได้แก่ พ่อ แม่ พี่ เลย เทอญ นา นอ บารมี รา ฤ เณ ฮา แล ก็ดี แฮ อา เอย เฮย

คำสร้อยที่ใช้ในโคลงสี่สุภาพจะใช้ต่อเมื่อความขาดหรือยังไม่สมบูรณ์ หากได้ใจความอยู่แล้วไม่ต้องใส่คำสร้อย เพราะจะทำให้ “รกสร้อย”

นอกจากนี้มีคำสร้อยที่เรียกว่า “สร้อยเจตนา” คือ สร้อยที่มีความหมาย หรือที่ใช้ตามใจตน ไม่ควรใช้ในงานกวีนิพนธ์ที่เป็นพิธีการหรืองานประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

* บทร้อยกรองที่มีลักษณะต่อไปนี้ กรรมการจะไม่นำไปตรวจให้คะแนน

- ๑) ไม่มีสัมผัสบังคับตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรองที่กำหนด
- ๒) กรณีแต่งกลอนสี่ หรือกาพย์ยานี ไม่มีสัมผัสระหว่างบท
- ๓) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ ไม่มีการร้อยโคลง
- ๔) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ วางตำแหน่งคำเอกและคำโทในโคลงสี่สุภาพไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกตำแหน่ง
- ๕) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ ใช้คำสร้อยต่างจากที่นิยมใช้กันเป็นแบบแผน หรือใช้สร้อยเจตนา หรือใช้คำ

สร้อยผิดบาท

- ๖) ใช้สระเสียงสั้น สัมผัสกับสระเสียงยาวเป็นสัมผัสบังคับ (เช่น ใช้ “ใจ” สัมผัส กับ “กาย”)
- ๗) เขียนบทร้อยกรองไม่ครบบทหรือเขียนเกินจากเกณฑ์ที่กำหนด
- ๘) เขียนบทร้อยกรองที่อาจเข้าข่ายละเมิดต่อบุคคลอื่น หรือผิดต่อขนบประเพณีและศีลธรรมอันดีของประชาชน

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 เนื้อหาที่นักเรียนเสนอนั้นให้แง่คิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น

แง่คิดในการดำรงชีวิต การเข้าใจสังคม การปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม

- เสนอแนวคิดแปลกใหม่ หมายความว่า แนวคิดที่เสนอในเนื้อหาไม่ค่อยมีใครกล่าวถึงเป็นแนวความคิดที่มี

เหตุผลและอยู่ในขอบเขตของหัวข้อ

๔.๓ กวีโวหาร คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- เลือกใช้คำเหมาะแก่เนื้อหาและบริบท
- เล่นสัมผัสอักษร เล่นคำสละสลวย และราบรื่น ช่วยให้คำประพันธ์ไพเราะยิ่งขึ้น
- ใช้โวหารต่าง ๆ ส่งเสริมเนื้อหาให้มีความหมายลึกซึ้งกินใจ เช่น การใช้อุปมา การใช้อุปลักษณ์ การใช้

อภิปจน์ 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) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๖. การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น (ประเภทเดี่ยว)

๒. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๒.๑.๑ โรงเรียนสามารถส่งตัวแทนเข้าแข่งขัน จำนวนไม่เกิน ๑ ทีม/ระดับชั้น

๒.๑.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๑.๓ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม กำหนดให้ทีมทั้ง ๒ ทีมมาแข่งในรอบตัดสนับ ๒ เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน หลัง เพื่อความยุติธรรม

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

๒.๑.๕ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่แข่งขัน (Pairing) ด้วยวิธี King of the Hill KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๕ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหมายเลขโต๊ะแข่งขันเกมที่ ๑ โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม ให้ทีมที่จับได้หมายเลข ๑ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข 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 จนครบทุกทีม ที่เข้าร่วมแข่งขัน

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับผลการแข่งขัน เพื่อประกบ คู่การแข่งขันในเกมที่ ๒ ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจ สลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๒ ได้ให้นำทีม ในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill (คณะกรรมการอาจกำหนดให้ส่งใบส่งผลการแข่งขันรายเกม เพื่อความสะดวกแทน หรือควบคู่กับ การส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (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 โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะ ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ให้กลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕ ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๔ ได้ นำทีม ในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ 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

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

๒.๑.๗ ตัวแทน ๑ ทีม ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทองในระดับเขตพื้นที่การศึกษาเข้าสู่รอบภาค (ระดับชาติ)

๒.๒ ระดับภาคและระดับชาติ

๒.๒.๑ ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค (ระดับชาติ)

๒.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่แข่งขัน รอบคัดเลือก จำนวน ๖ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหมายเลขโต๊ะแข่งขันเกมที่ ๑ โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม ให้ทีมที่จับได้หมายเลข ๑ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๑ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๒ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๒ และทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๓ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๓ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๔ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๔ เป็นกลุ่มโต๊ะเดียวกัน โดยหมายเลข ๑ จะแข่งกับ ๒ และหมายเลข ๓ แข่งกับหมายเลข ๔ ส่วนหมายเลขอื่นๆให้ทำแบบเดียวกันไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๓

ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๒ ได้ ให้นำทีม ในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill (คณะกรรมการอาจกำหนดให้ส่งใบส่งผลการแข่งขันรายการเกม เพื่อความสะดวกแทน หรือควบคู่กับ การส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (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 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับ คู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ให้กลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๔ ได้ ให้นำทีม ในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย แล และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill

จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕

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

เกมที่ ๖ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๕ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุดที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓ โดยทำการแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน หลังเพื่อความยุติธรรม

๒.๒.๔ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่ จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้วแม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

๒.๒.๕ ตัวแทน ๓ ทีมที่มีผลการแข่งขันอันดับ ๑ ๓ เป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ

๓. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา คำนม ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎ และกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีความรู้กฎกติกาการแข่งขัน หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีความรู้กฎกติกาการแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- ๑) ครู ผู้บริหารสถานศึกษา หรือศึกษานิเทศก์ที่มีนักเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาของตนเข้าร่วมแข่งขันสามารถปฏิบัติหน้าที่กรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดนักเรียนในสังกัดของตนเอง
- ๒) กรรมการต้องได้รับการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๕. กติกาเพิ่มเติม

๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน การเริ่มต้นลงคำศัพท์ในกระดาน (เริ่มต้นเกม) ต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย ๑ ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก ๑ ตัว เช่น สี, กา, กก เป็นต้น นอกจากนี้ให้ใช้กฎ กติกา และระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากล ของสมาคมคروشเวิร์ด เอเม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับเกณฑ์นี้

๕.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

๕.๓ เวลาในการแข่งขัน

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

๕.๓.๒ หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ต พีซี หรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า Scrabble Clock” หรือ Chess Clock

๕.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำนาฬิกาที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขัน ในกรณีไม่มีอุปกรณ์จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

๕.๓.๖ หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย ก ใช้เวลาติดลบ ๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย ก ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้งานนาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งขัน เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกมกำหนด เวลา ไม่เกิน ๖๐ นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

๕.๔ การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge ให้ผู้เข้าแข่งขันต้องกดหยุดเวลา และส่งตัวแทนของทีมทั้งสองทีมไปขอตรวจคำศัพท์กับกรรมการ

๕.๔.๑ กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔ หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary> หรือ แอปพลิเคชันพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ (Royal society) เพื่อ ส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้การแข่งขัน ดังนี้

- ๑) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ ต่อท้าย เช่น สลึง-, ทักข-
- ๒) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
- ๓) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย (๓) เช่น ๓พณ๓
- ๔) คำที่มีไม้ยมก (๓) เช่น รถตุ๊ก ๓

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ลงในกระดานตรวจคำศัพท์จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา คณะกรรมการจะแจ้งผลโดยเขียนในกระดานตรวจคำศัพท์ว่า มี หรือไม่มี พร้อมลงชื่อกำกับ และเก็บหลักฐานการตรวจไว้ที่กรรมการ หากผู้เข้าแข่งขัน เกิดความสงสัยว่าผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถูกต้องหรือไม่ สามารถขอตรวจคำศัพท์อีกครั้งได้ กับคณะกรรมการท่านอื่น โดยผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการครั้งที่สองถือเป็นที่สุด

๕.๔.๒ ผู้ เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้ม และกดเวลามาฝั่งผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge ยังไม่สามารถทำได้ ในกรณีที่คู่ต่อสู้ลงคำศัพท์ โดยละเลยการขานแต้มและไม่กดเวลา แ ละจะทำการจับตัวเบี้ยใหม่มาเติมในแป้น ให้ผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แจ้งคู่ต่อสู้ให้ทำการขานแต้ม แ ละกดเวลาให้ถูกต้อง หากคู่ต่อสู้ ไม่ปฏิบัติตามให้แจ้งคณะกรรมการทันที

๕.๔.๓ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์ หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ให้ใช้เวลาพิจารณาได้ไม่เกิน ๑ นาที โดยเวลาจะลดฝั่งที่ขอพิจารณา Hold

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

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ W และเสมอ T ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากันให้ใช้ผลต่างสะสม Difference เป็นตัวตัดสิน

๕.๗ ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๕.๗.๑ ผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ ทุกรุ่น ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ เฉพาะเกมสุดท้ายผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐

๕.๗.๒ รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference)

๕.๗.๓ ในกรณีไม่มีคู่แข่ง หรือคู่แข่งมาช้ากว่าที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น โดยมีผลการแข่งขันเป็น W และคะแนนสะสมในเกมนั้น ๑๐๐ คะแนน (ชนะบาย)

๕.๗.๔ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีม ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขัน จนไม่สามารถตัดสินได้ว่าทีมใดเป็นฝ่าย ชนะ เช่น ไม่ยอมบันทึกคำศัพท์ และคะแนนที่แข่งขัน จนคะแนนไม่ตรงกัน และไม่สามารถตรวจสอบผลได้ ให้ทั้งสองทีมมีผลการแข่งขันเป็น L และลบคะแนนสะสม ๑๐๐ คะแนน ทั้งสองทีม (แพ้อย่าง)

๕.๘ ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกม ต้องคว่ำตัวเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

๖. 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 ๑๐๐ (ชนะบาย)

ตัวอย่าง

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

อันดับ ๑ โรงเรียนฐานันดรวิทยา

ชนะ ๔ แพ้ ๐ ผลต่างสะสม ๖๐ ๐ คะแนน

อันดับ ๒ โรงเรียนบ้านหลวง

ชนะ ๔ แพ้ ๐ ผลต่างสะสม ๕๕๐ คะแนน

อันดับ ๓ โรงเรียนชุมชนโคกใหญ่วิทยา

ชนะ ๓ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๑๗๐ คะแนน

ให้สมมติว่าเกมที่ ๕ ทีมอันดับ ๑ แพ้ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนน จะมี ผลการแข่งขันเป็น

ชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๔๐๐ คะแนน

และนำทีมอันดับ ๓ มาสมมติว่าชนะ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนนเช่นเดียวกัน จะมีผลการแข่งขันเป็น

ชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๓๗๐ คะแนน

จะเห็นว่าแม้ทีมอันดับ ๑ จะแพ้ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐) และทีมอันดับ ๓ จะชนะด้วยคะแนนสูงสุด (+ ก็ไม่สามารถ มีอันดับเป็น ที่ ๑ หรือ ๒ ได้ จึงถือว่าทีม โรงเรียน ฐานันดรวิทยา ได้ Gibsonize เนื่องจากเกมสุดท้ายจะชนะหรือแพ้อย่างเป็นทีมที่เข้าชิงชนะเลิศเช่นเดิม (คือมีผลการแข่งขันในรอบคัดเลือกเป็นอันดับ ๑-๒)

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์ หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไปใช้เวลาไม่เกิน ๑ นาที

๗. ข้อปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และกรรมการ

๗.๑ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำ หรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จ ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นต้องขออนุญาตคณะกรรมการทุกครั้ง และต้องมีกรรมการไปด้วย

๗.๒ ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารเข้าในสถานที่แข่งขัน ยกเว้นอุปกรณ์จับเวลา หรือนาฬิกาจับเวลา

๗.๓ ห้ามผู้ฝึกสอน นักเรียน หรือบุคคลผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง บันทึกวิดีโอ หรือเผยแพร่ภาพระหว่างการแข่งขัน

๗.๔ ให้จับถุงเบียร์ในระดับสายตา หรือให้พ้นสายตา ห้ามวางถุงเบียร์บนโต๊ะแล้วจับตัวเบียร์ หรือห้ามจับตัวเบียร์ใต้โต๊ะ หรือเปิดเบียร์ใต้โต๊ะ ตามกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบียร์เสร็จแล้วให้รูดเชือกปิดถุงเบียร์ให้เรียบร้อย

๗.๕ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

๗.๖ ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอน หรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขัน เข้าบริเวณสถานที่แข่งขัน

๗. การแข่งขันสืบทอดรองทองจำบหอยาน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยาน ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยานภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานแบบออกเสียงปกติ โดยไม่ต้องท่องเป็นทำนองเสนาะ และไม่ดูบท

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

๑) ให้ตัวแทนกรรมการเตรียมบทอาขยานจำนวน ๑ บท จาก ๑๐ บท ของแต่ละชั้นปี เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้เป็นบทท่อง

๒) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ

๓.๓ เวลาในการท่องบทอาขยานขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ อักษรวิธี คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

- การออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เสียงควบกล้ำถูกต้อง
- การออกเสียงตรงตามอักษรวิธีในภาษาไทย ไม่มีการตู่ ตก และเติม
- (ออกเสียงผิด ๑ ครั้ง หัก ๒ คะแนน)

๔.๒ น้ำเสียง คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

- ความหนักเบาของเสียง ความชัดเจน เป็นธรรมชาติ
- น้ำเสียงให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทอาขยาน

๔.๓ จังหวะ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

- ลีลาการอ่านสม่ำเสมอ แบ่งวรรคตอนถูกต้อง

๔.๔ บุคลิกภาพ

- มั่นใจ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกได้

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) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องอาขยานต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขัน

๘. การแข่งขันเสนาสารอ่านทำนองเสนาะ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- | | |
|-------------------------|------------|
| ชั้น ม.๑-๓ โคลงสี่สุภาพ | จำนวน ๔ บท |
| ชั้น ม.๔-๖ ฉันท์ | จำนวน ๔ บท |

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- ๔.๑ อักษรวิธี คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน
 - การออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เสียงควบกล้ำถูกต้อง
 - การออกเสียงตรงตามอักขรวิธีในภาษาไทย ไม่มีการตู่ ตก และเติม
 - (ออกเสียงผิด ๑ ครั้ง หัก ๒ คะแนน)
- ๔.๒ ฉันทลักษณ์ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน
 - อ่านได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ของบทร่ายกรอง
- ๔.๓ น้ำเสียง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน
 - ความไพเราะ ความหนักเบาของเสียง ความชัดเจน เป็นธรรมชาติ
 - น้ำเสียงให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทร่ายกรอง
- ๔.๔ จังหวะ ทำนอง คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
 - มีความสม่ำเสมอของจังหวะทำนอง
- ๔.๕ บุคลิกภาพ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
 - มั่นใจ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกได้

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) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องอาขยานทำนองเสนาะต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขัน