

โครงการ SciPSU E-Sport League : Valorant
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566
สาขาวิทยาศาสตร์การคำนวณ หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

1. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สาขาวิทยาศาสตร์การคำนวณ หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อสร้างโอกาส มอบประสบการณ์ให้กับนักเรียนที่สนใจและอยากเป็นนักแข่งกีฬา E-Sports
- 2) เพื่อขับเคลื่อนบทบาทของกีฬา E-Sports ให้เป็นที่นิยมในยุคปัจจุบันมากยิ่งขึ้น สร้างเสริม ความเข้าใจ ที่ถูกต้องและใช้กีฬา E-Sports ให้เกิดประโยชน์แก่นักศึกษา
- 3) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sports
- 4) เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนสามารถแสดงออกซึ่งความสามารถและมีทักษะในการแก้ปัญหาในการ เล่นเกม
- 5) เพื่อให้นักเรียนได้คิดร่วมกันอย่างมีเหตุผล สามารถตัดสินใจ และแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ในเวลาจำกัด
- 6) เพื่อเสริมให้บุคลากร ได้แก่ ครู อาจารย์ และ เจ้าหน้าที่โรงเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจ E-Sports

3. เกมที่ใช้แข่งขัน: เกม Valorant

4. ประเภทการจัดแข่งและคุณสมบัติของผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การแข่งขันในครั้งนี้จะจัดเป็น 3 ประเภทการแข่งขัน คุณสมบัติผู้เข้าแข่งแยกตามประเภทการแข่งขันนั้นมี ดังนี้

- ประเภทมัธยมปลายรุ่นทั่วไป

- เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนต่างๆ ใน เขต 14 จังหวัดภาคใต้ โดยสมัครแข่งขันเป็นทีมเท่านั้น ทีมละไม่เกิน 6 คน ประกอบด้วยนักกีฬาตัวจริง 5 คน ตัวสำรอง 1 คน
- สมาชิกในทีมทุกคนจะต้องมีผลการเรียนเกิน 2.00 ขึ้นไป ณ วันสมัครและห้ามมีรายวิชาที่ติด 0, ร หรือ มส. คงค้างที่ยังแก้ไขไม่เรียบร้อย (กรณีเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ยังไม่มีการเรียนระดับ ม ปลายในเทอมแรกไม่จำเป็นต้องส่งผลการศึกษา)
- สมาชิกทุกคนในทีมจะต้องมาจากโรงเรียนเดียวกันเพียงเท่านั้น
- โรงเรียนที่สนใจเข้าแข่งสามารถส่งแข่งในประเภทนี้ได้ไม่เกิน 1 ทีมต่อ 1 โรงเรียน

- ประเภทมัธยมปลายรุ่นหญิง

- เป็นนักเรียนหญิงในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนต่างๆ ใน เขต 14 จังหวัดภาคใต้ โดยสมัครแข่งขันเป็นทีมเท่านั้น ทีมละไม่เกิน 6 คน ประกอบด้วยนักกีฬาตัวจริง 5 คน ตัวสำรอง 1 คน

- สมาชิกในทีมทุกคนจะต้องมีผลการเรียนเกิน 2.00 ขึ้นไป ณ วันสมัครและห้ามมีรายวิชาที่ติด 0, ร หรือ มส. คงค้างที่ยังแก้ไขไม่เรียบร้อย (กรณีเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ยังไม่มีการเรียนระดับ ม ปลายในเทอมแรกไม่จำเป็นต้องส่งผลการศึกษา)
- สมาชิกทุกคนในทีมจะต้องมาจากโรงเรียนเดียวกันเพียงเท่านั้น
- โรงเรียนที่สนใจเข้าแข่งสามารถส่งแข่งในประเภทนี้ได้ไม่เกิน 1 ทีมต่อ 1 โรงเรียน

- ประเภทบุคลากร

- เป็นครู อาจารย์ หรือเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานในรูปแบบข้าราชการ พนักงานประจำ อัตราจ้าง หรือลูกจ้างชั่วคราวที่ปฏิบัติงานภายในโรงเรียนมัธยมจากโรงเรียนต่างๆ ใน เขต 14 จังหวัดภาคใต้ (ครู อาจารย์สามารถสอนหรือปฏิบัติงานในระดับมัธยมต้น หรือ มัธยมปลายก็ได้)
- สมาชิกในทีมทุกคนจะต้องมาจากโรงเรียนต้นสังกัดเดียวกัน

4. กติกาพื้นฐาน*

- 4.1 จำนวนสมาชิกในการแข่งขัน 5 คน โดยสามารถเพิ่มตัวสำรองได้ 1 คน
- 4.2 หากชื่อผู้เล่นไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้จะทำการตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันทีหากมีการเปลี่ยนแปลงชื่อต้องทำการเปลี่ยนแปลงก่อนวันที่การแข่งขันและแจ้งคณะกรรมการให้รับทราบ
- 4.3 ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎการแข่งขันอย่างเคร่งครัดและมีน้ำใจนักกีฬา
- 4.4 ห้ามใช้ชื่อทีมชื่อตัวละครหรือคำพูดที่เป็นการหยาบคายหรือเสียดสีผู้อื่น
- 4.5 บังคับให้ชื่อทีมและชื่อในเกมของผู้แข่งขันสามารถอ่านได้ง่ายและมีความสุภาพ
- 4.6 ไม่อนุญาตให้ผู้ที่ไม่ได้ลงทะเบียน (Stand In) เข้าร่วมการแข่งขันแทนในกรณีที่มีปัญหาอนุญาต ให้เฉพาะตัวสำรองที่ลงทะเบียนไว้เท่านั้น
- 4.7 การใช้โปรแกรมช่วยเหลือในการเล่น และ/หรือ การกระทำใด ๆ อันเป็นการทำให้เกิดการได้เปรียบหรือเสียเปรียบต่อตนเองหรือผู้เข้าแข่งขันคนอื่น

ข้อห้าม

- 1) ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้โปรแกรมช่วยหรือในการเล่นใด ๆ ทั้งสิ้น
- 2) ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดอันมีลักษณะเป็นการใช้ข้อผิดพลาด ที่เกิดขึ้นภายในตัวเกม
- 3) ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการจงใจหลุดจากการแข่งขัน
- 4) ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการใดๆ อันเป็นการยินยอมให้ทีมฝ่ายตรงข้ามชนะ

*กติกาโดยรายละเอียดในการแข่งเกม Valorant จะประกาศในวันเริ่มรับสมัครจริงวันแรก

5. เกณฑ์การตัดสินใจสำหรับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้ที่ได้สิทธิเข้าร่วมจะต้องเป็นผู้กรอกสมัครในระบบและส่งเอกสารหลักฐานทั้งหมดเข้าร่วมทันและผ่านการตรวจสอบหลักฐานเสร็จเรียบร้อยทั้งหมดเป็น 32 ทีมแรกของแต่ละประเภทการแข่งขันและหลักฐานทั้งหมดได้รับการตรวจสอบโดยเจ้าหน้าที่เรียบร้อยก่อนเวลาวันหมดเขตรับสมัคร

6. รางวัลการแข่งขัน

ประเภททั่วไป

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| รางวัลที่ 1 : | เงินรางวัล 3,000 บาท และเกียรติบัตร |
| รางวัลที่ 2 : | เงินรางวัล 2,000 บาท และเกียรติบัตร |
| รางวัลที่ 3 : | เงินรางวัล 500 บาท และเกียรติบัตร |
| รางวัลที่ 3 : | เงินรางวัล 500 บาท และเกียรติบัตร |

ประเภทหญิง

- รางวัลที่ 1 : เงินรางวัล 3,000 บาท และเกียรติบัตร
- รางวัลที่ 2 : เงินรางวัล 2,000 บาท และเกียรติบัตร
- รางวัลที่ 3 : เงินรางวัล 500 บาท และเกียรติบัตร
- รางวัลที่ 3 : เงินรางวัล 500 บาท และเกียรติบัตร

ประเภทบุคลากร

- รางวัลที่ 1 : เงินรางวัล 3,000 บาท และเกียรติบัตร
- รางวัลที่ 2 : เงินรางวัล 2,000 บาท และเกียรติบัตร
- รางวัลที่ 3 : เงินรางวัล 500 บาท และเกียรติบัตร
- รางวัลที่ 3 : เงินรางวัล 500 บาท และเกียรติบัตร

* จำนวนเงินรางวัลอาจมีการปรับเปลี่ยน ณ วันแข่งจริงหากมีผู้สนับสนุนเพิ่มเติม

7. กำหนดการรับสมัคร

โรงเรียนที่ประสงค์จะส่งนักเรียนเข้าแข่งขันสามารถลงทะเบียนเข้าร่วมแข่งขันออนไลน์ได้ที่ ระบบ AIS Esports Platform โดยสามารถติดตามข้อมูลการประกาศรับสมัครได้ทาง Page คณะวิทยาศาสตร์และ Page SciPSUEsports <https://www.facebook.com/SciPSUEsports/> โดยรับสมัครตั้งแต่วันที่ 3 กรกฎาคม 2566 – 4 สิงหาคม 2566

8. กำหนดการแข่งขันและสถานที่จัดการแข่งขัน

- การจัดการแข่งขันรอบคัดเลือกในรูปแบบออนไลน์

- ระหว่างวันที่ 5 – 11 สิงหาคม 2566 เวลา 18:00 – 21:00

กำหนดการ จำนวนรอบ และเวลาที่ใช้ในการแข่งขันจะมีการปรับตามจำนวนผู้สมัครในแต่ละประเภท โดยการแข่งจะอยู่ในช่วงวันและเวลาดังกล่าวนี้

- การจัดแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ที่คณะวิทยาศาสตร์ ม. สงขลานครินทร์

ผู้ผ่านรอบคัดเลือกในรูปแบบออนไลน์ 8 ทีมสุดท้ายของแต่ละประเภทจะต้องเข้ามาทำการแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ที่คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดยกำหนดการแข่งขันของแต่ละประเภะนั้นมีดังต่อไปนี้

○ วันที่ 16 สิงหาคม 2566 เวลา 9:00 – 17:00 แข่งขันประเภททั่วไป และ ประเภทบุคลากร

○ วันที่ 17 สิงหาคม 2566 เวลา 9:00 – 17:00 แข่งขันประเภทหญิง

สถานที่จัดการแข่งขัน (ห้อง BSc.0604 และ BSc.0605)

9. รายละเอียดการแข่งขัน

ข้อควรปฏิบัติ

9.1 ก่อนเข้าการแข่งขันจะต้องมีการลงทะเบียนนักแข่งและตรวจสอบความถูกต้องของนักแข่ง

9.2 เมื่อเริ่มการแข่งขัน ควรมาแสดงตนที่สนามการแข่งขันก่อนทั้งรูปแบบออนไลน์หรือออนไลน์กาย เวลาการแข่งขันประมาณ 15 นาที

9.3. ผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่ติดตามและรับฟังประกาศการจัดการแข่งขัน ติดตามข่าวสารผ่านเพจคณะ
วิทยาศาสตร์และเพจ SciPSUESports

มีข้อสงสัยเกี่ยวกับการสมัคร ติดต่อสอบถามได้ที่

ผศ.ดร.ชินพงศ์ อังสุโชติเมธี

ประธานอนุกรรมการฝ่ายประกวด SciPSU E-Sport League

สาขาวิทยาศาสตร์การคำนวณ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ต. คอหงส์ อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา 90110

โทร. 0-7428-8579 มือถือ 093-2256028 E-mail: chinnapong.a@psu.ac.th