



ที่ อดพ.2568/171

7 สิงหาคม 2568

เรื่อง ขอกการสนับสนุนทำหนังสือประชาสัมพันธ์กิจกรรมถึงโรงเรียน

กราบเรียน คุณอดุลย์ศักดิ์ บุญเอนก ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

เนื่องด้วย บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด และบริษัท แม็กซ์พลอยส์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ผู้ผลิต ผู้พัฒนา ผู้ถือลิขสิทธิ์ และผู้เผยแพร่ “เอแม็ท” เกมกีฬาต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์, “คำคม” เกมกีฬาต่ออักษรภาษาไทย, “ครอสเวิร์ดเกม” เกมกีฬาต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ, “ซูโดกุโปร” เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข และเกมกีฬาเสริมทักษะทางความรู้อื่นๆ ได้จัดมหกรรมการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการเพื่อการศึกษา “เดอะมอลล์ไลฟ์สไตล์ ฟรिเซนต์ เอ็ดดูพลอยส์ เอแม็ท ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2568” ซึ่งการแข่งขันครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเยาวชนนักเรียนไทยให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ อันจะเป็นประโยชน์ในด้านการพัฒนาการศึกษา การเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 9 ประเภท ประกอบด้วย “เอแม็ท” เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์, “คำคม” เกมต่ออักษรภาษาไทย, “ครอสเวิร์ดเกม” เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ, “ซูโดกุ” เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข, “โกลด์ฟิงเกอร์” เกมปฏิบัติการมือทองทลายตึก, “โพร์สตาร์” เกมหยอดเหรียญครบสี่, “เชอร์คัส” เกมการ์ดต่อสู้และอักษรเหมือน, “สปีดเทรเซอร์” เกมไขปริศนาคาร์ดตัวเลข และ “สเปซฮัน” เกมวางแผนค้นหาสัตว์ทดลอง ตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย จนถึงรุ่นประชาชนทั่วไป ซึ่งจะมีการจัดแข่งขันขึ้นในวันเสาร์และวันอาทิตย์ที่ 6-7 กันยายน 2568 ณ ศูนย์การค้าเดอะมอลล์ไลฟ์สไตล์ บางแค ทั้งนี้ท่านสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.facebook.com/EduPloys หรือสอบถามโดยตรงได้ที่ โทร. 02-295-0861 ต่อ 103 , 113 , 114



ทั้งนี้เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนนักเรียนไทยทุกคนได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมนี้อย่าง
ทั่วถึง ทางบริษัทฯ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร
เขต 1 ในการทำหนังสือประชาสัมพันธ์กิจกรรมไปยังโรงเรียนต่างๆ เพื่อให้ทราบกันอย่างทั่วถึง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และใคร่ขอแสดงความขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางศศิธร เจตน์เจริญ)

ผู้จัดการฝ่ายกิจกรรมการแข่งขัน

โทร. 02-295-0861 ต่อ 103

มือถือ. 098-912-2776

อีเมล. puntip@eduploys.com



OFFICIAL
TOURNAMENT



2025
T

เปิดรับสมัครการแข่งขัน

เดอะมอลล์ไลฟ์สโตร์ พรีเมชั่นท์
เอ็ดดูพลอยส์ เอแอมที ซิงแฮมป์ประเทศไทย ประจำปี 2568

2025
T



วันที่ 6-7 กันยายน 2568
MCC HALL ชั้น 3 เดอะมอลล์ไลฟ์สโตร์ บางแค

สมัครที่นี่
www.eduploys.com



ติดตาม
ข่าวสาร

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

สั่งซื้อ
สินค้า

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

ติดต่อ
แข่งขัน

☎ 02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114





X



แชมป์เอแม็ท รุ่น มัธยมศึกษาตอนปลาย ได้รับ ทูมเรียนต่อมหาวิทยาลัยศรีปทุม

โดยจะนำคะแนนในรอบชิงชนะเลิศ ของรุ่น ม.ปลายชาย (2 คน) และม.ปลายหญิง (2 คน)
มาเรียงลำดับตามแต้มเกมสะสม และผลต่างสะสม ใครที่มีคะแนนดีที่สุดจะเป็นผู้ที่มีสิทธิ์ได้รับทุน

หมายเหตุ :

- ผู้ที่ได้อันดับที่ 1 จะต้องแจ้งยืนยันสิทธิ์ในการรับทุนการศึกษา ภายใน 7 วันหลังจากประกาศผลการแข่งขัน หากเกินกว่านั้นจะถือว่า สละสิทธิ์ และสิทธิ์จะถูกส่งต่อไปให้ผู้ที่ได้อันดับถัดไป
- กรณีผู้ที่ได้อันดับที่ 1 สละสิทธิ์ นักกีฬาอันดับถัดไปจะมีสิทธิ์แทนตามลำดับ ทั้งนี้จะไม่เกินอันดับที่ 3

ติดตาม
ข่าวสาร



www.eduploys.com



EduPLOYs

สั่งซื้อ
สินค้า



EduPLOYs



@eduploys



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อ
แข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 , 114



รายละเอียดการแข่งขัน

วันที่ 6-7 กันยายน 2568 (แข่งขัน 2 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



เอแบ็ก เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
อนุบาล-ป.2	เดี่ยว	7 เกม + รอบชิง
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 :

- ผู้ที่มีคะแนนดีที่สุดในการแข่งขันเอแบ็ก รุ่น ม.ปลาย จะได้รับทุนเรียนต่อมหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยพิจารณาจากการนำคะแนนในรอบชิง ของรุ่น ม.ปลายชาย (2คน) และ ม.ปลายหญิง (2คน) มาเรียงลำดับตามแต้มเกมสะสม และผลต่างสะสม ใครที่มีคะแนนดีที่สุดในผู้ที่มีสิทธิ์ได้รับทุน

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร

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

สั่งซื้อสินค้า

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

ติดต่อแข่งขัน

02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



รายละเอียดการแข่งขัน

วันที่ 6-7 กันยายน 2568 (แข่งขัน 2 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



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 EduPLOY" เป็นหลักในการอ้างอิงตรวจสอบคำศัพท์

クロスเวิร์ดเกม เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ



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	12 เกม + 1 เกมจัดอันดับ + รอบชิง

หมายเหตุ: ** หนังสือที่ใช้อ้างอิงเป็นมาตรฐานในการตรวจสอบคำศัพท์สำหรับการแข่งขันคือหนังสือรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษรุ่นที่ 2 ของ EduPLOY

- รุ่นประถม ให้ใช้หนังสือรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (TWL06)

- รุ่น ม.ต้น, ม.ปลาย และโอเพ่น ให้ใช้หนังสือรวมคำศัพท์ Collins ULTIMATE CROSSWORD GAME DICTIONARY 2-9 LETTERS ของ EduPLOY (CSW24) ซึ่งจะมีการตัดคำศัพท์ที่มีความหมายในเชิงลบและคำหยาบคาย ที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับหมุดออก (ประมาณ 2,000 คำ)

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร



www.eduploys.com



EduPLOY

สั่งซื้อสินค้า



EduPLOY



@eduploys | 02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



รายละเอียดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 6 กันยายน 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



ซูโดกุ เกมกอดรหัสปริศนาตัวเลข

SUDOKU PRO



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 จะคัดเลือกได้อันดับที่ดีที่สุด 5 อันดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

โฟร์สตาร์ เกมหยอดเหรียญครบสี่

FOUR STARS



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.eduplays.com



EduPLAYS

สั่งซื้อสินค้า



EduPLAYS



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



รายละเอียดการแข่งขัน

วันอาทิตย์ที่ 7 กันยายน 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.

โกลด์ฟิงเกอร์ เกมปฏิบัติการมือทอกลายตึก



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

เซอร์คัส เกมการ์ดต่อสู้ และอักษรเหมือน



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

SPACE HUNT เกมวางแผนค้นหาสัตว์ทดลอง



รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
โอเพ่น	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร



www.eduploys.com



EduPLAYS

สั่งซื้อสินค้า



EduPLAYS



@eduploys



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



รายละเอียดการแข่งขันเชอร์คัส

วันอาทิตย์ที่ 7 กันยายน 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 8.30 – 18.00 น.

วิธีการแข่งขัน

- รอบคัดเลือก 8 รอบ
แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขันรอบละ 15 นาที เริ่มจับเวลาหลังจากหยางการ์ดเริ่มต้นจากกองกลาง 1 ใบ เมื่อเปิดการ์ดหากใครลงการ์ดได้หมดก่อน เกมจะจบทันที และถือว่าได้ อันดับที่ 1 ส่วนผู้เล่นที่เหลือให้รวมคะแนนจากการ์ดที่เหลืออยู่บนมือ โดยอันดับจะเรียงจากคะแนนติดลบ น้อยไปจนถึงติดลบมากซึ่งในรอบคัดเลือก การจัดกลุ่มในการแข่งขันจะอิงตามลำดับคะแนน
- รอบชิงชนะเลิศ 2 รอบ
จะคัดเลือกผู้ที่มีคะแนนดีที่สุด 6 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกมาแข่งขันต่อ โดยไม่นำคะแนนของเดิมมารวม ซึ่งในรอบนี้จะใช้เวลาในการแข่งขันรอบละ 30 นาที หากใครลงการ์ดได้หมดก่อน เกมจะจบทันที และถือว่าได้ อันดับที่ 1 ในรอบนั้น ส่วนผู้เล่นที่เหลือให้รวมคะแนนจากการ์ดที่เหลืออยู่บนมือ โดยอันดับจะเรียงจากคะแนนติดลบน้อย ไปจนถึงติดลบมาก เมื่อแข่งขันครบ 2 รอบแล้วใครได้คะแนนมากที่สุด จะได้ อันดับที่ 1, อันดับที่ 2 และอันดับที่ 3 ตามลำดับ

หมายเหตุ : ใครจะเริ่มเล่นก่อน-หลัง ให้ในกลุ่มทำการโหวตออกว่าใครจะได้เริ่มเล่นก่อน 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

ติดตามข่าวสาร



www.eduplays.com



EduPLAYS

สั่งซื้อสินค้า



EduPLAYS



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



รายละเอียดการแข่งขัน SPACE HUNT

วันอาทิตย์ที่ 7 กันยายน 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 8.30 – 18.00 น.

รอบคัดเลือก 8 รอบ

- แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน ใช้เวลาพักในการแข่งขันรอบละ 20 นาที เริ่มจับเวลาหลังจากเปิดการ์ดสัปดาห์แรกของกองจั่ว 1 ใบ เมื่อเปิดการ์ดแล้ว ผู้เล่นจะต้องเลือกการ์ด 1 ใบ เพื่อวางต่อจากการ์ดใบก่อนหน้า โดยการ์ดที่มีสีสัปดาห์ตรงกับ next target ของการ์ดใบก่อนหน้า และให้ผู้เล่นเลือกหยิบการ์ดสัปดาห์ 1 อัน จากสีใดสีหนึ่งที่อยู่บนการ์ดที่ตนเองเพิ่งลงไป แต่หากการ์ดที่มีสีสัปดาห์ตรงกับ next target ให้ผู้เล่นเลือกหยิบการ์ดสัปดาห์ 1 อัน เมื่อใดที่ผู้เล่นมีการ์ดสัปดาห์ครบ 2 อัน จะต้องนำมาแลกเป็นการ์ดสัปดาห์ สี่อะไรก็ได้ 1 อันทันที
- หลังจากหยิบการ์ดเรียบร้อยแล้ว ให้ทำการหยิบการ์ดจากกองจั่ว 1 ใบ เพื่อใ้บนมือมี 3 ใบเสมอ
- หากสีการ์ดสัปดาห์ตรงที่จะเลือกหมด ให้หยิบอีกสีที่มีอยู่บนการ์ด shoot แทน และหากสีการ์ดที่ต้องหยิบหมดทั้ง 2 สี ต้องหยิบการ์ดสัปดาห์ 1 อันแทน
- เมื่อจบเกม ให้ผู้เล่นนำการ์ดที่สะสมได้มาแลกการ์ดเป้าหมาย โดยจะต้องมีการ์ดครบทั้ง 2 สีตามที่กำหนดในแต่ละการ์ด และมีจำนวนรวมกันมากที่สุดในรอบที่ผู้เล่น ถึงจะสามารถแลกการ์ดเป้าหมายใบที่ต้องการได้ เมื่อทำการแลกการ์ดเป้าหมายทุกใบในรอบ จะดูอันดับของผู้เล่น ดังนี้ 1. ผู้เล่นที่มีการ์ดเป้าหมายมากกว่า > 2. ผู้เล่นที่มีการ์ดสัปดาห์นอกการ์ดเป้าหมายมากกว่า > 3. ผู้เล่นที่มีตัวเลขบนการ์ดเป้าหมายสูงกว่า

การจบเกม

1. เมื่อการ์ดสัปดาห์ตรงหมดจากบนกระดานครบ 3 กองจะถือว่าจบเกมทันที
2. ในกรณีที่นาฬิกาหมดเวลาจะถือว่าจบเกมทันที แต่จะต้องเล่นให้ครบรอบ โดยให้จบที่ผู้เล่นลำดับสุดท้าย

รอบชิงชนะเลิศ 2 รอบ

- คัดเอาผู้ที่มีคะแนนดีที่สุด 4 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกมาแข่งขันต่อ โดยไม่นำคะแนนของเดิมมารวม ซึ่งในรอบนี้จะใช้เวลาในการแข่งขัน 20 นาที โดยการ จบเกมจะเป็นเหมือนรอบคัดเลือก เมื่อแข่งขันครบ 2 รอบแล้ว ใครได้คะแนนมากที่สุดจะได้อันดับที่ 1 , อันดับ 2 และ อันดับ 3 ตามลำดับ
- ในกรณีที่คะแนนเดิมเกมเท่ากัน จะดูที่คะแนนสะสม, จำนวนการ์ดเป้าหมายที่สะสมได้, จำนวนการ์ดสัปดาห์ตรงที่สะสมได้, อันดับรอบคัดเลือก ตามลำดับ

วิธีการคิดคะแนน

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

ติดตามข่าวสาร



www.eduploys.com



EduPLOYs

สั่งซื้อสินค้า



EduPLOYs



@eduploys



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 , 114



รายละเอียดการแข่งขัน SPEED TREASURES

วันเสาร์ที่ 6 กันยายน 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 8.30 – 18.00 น.

วิธีการแข่งขัน

● รอบคัดเลือก 8 รอบ

- แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ใช้เวลาพักเวลาในการแข่งขันรอบละ 15 นาที เริ่มจับเวลาหลังจากหยางการ์ดโจกย จากกองกลาง 1 ใบ เมื่อเปิดการ์ดโจกยแล้ว ผู้เล่นจะต้องไขปริศนาโดยใช้การ์ดตัวเลขกุญแจบนมือ ซึ่งจะต้อง ตรงตามเงื่อนไขบนการ์ดโจกย หากมีผู้เล่นคนใดรู้คำตอบให้เขียนคำตอบใส่กระดาษ A4 แล้วนำมาวางบน การ์ดโจกย จะถือว่าได้สิทธิ์ในการตอบข้ออื่นๆ หลังจากนั้นให้อธิบายวิธีไขปริศนา หากถูกต้อง ผู้เล่นที่ไขปริศนาได้ จะรับการ์ดโจกยไปสะสมไว้
- ในกรณีที่ผู้เล่นคนแรกตอบผิด จะต้องทิ้งการ์ดโจกยใบนั้นทันที และทำการหยิบการ์ดโจกยใบใหม่เพื่อแก้ไขปริศนาต่อไป
- หากผู้เล่นคนใดตอบผิดครบ 3 ครั้ง(ไม่จำเป็นต้องติดต่อกัน) จะถือว่าผู้เล่นคนนั้นแพ้ทันที และได้คะแนน -20
- การจัดกลุ่มในการแข่งขันจะอิงตามลำดับคะแนน

การรอบเกม

1. หากมีผู้เล่นคนใดที่สะสมการ์ดโจกยครบ 5 ใบ จะถือว่าจบเกมทันที และถือว่าได้อันดับที่ 1 ส่วนผู้เล่นที่เหลือให้รวม คะแนนโดยนับตามจำนวนการ์ดโจกยของตัวเองที่สะสมได้ โดยอันดับจะเรียงจากผู้เล่นที่สะสมการ์ดโจกย ได้สูงสุดไปถึงต่ำที่สุด
2. ในกรณีที่นาฬิกาหมดเวลาจะถือว่าจบเกมทันที ผู้เล่นคนใดที่สะสมการ์ดโจกยได้มากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะในเกมนั้น โดยเรียงจากผู้เล่นที่สะสมการ์ดโจกยได้สูงสุดไปถึงต่ำที่สุด

● รอบชิงชนะเลิศ 2 รอบ

จะคัดเลือกผู้มีคะแนนดีที่สุด 4 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกมาแข่งขันต่อ และจะไม่นำคะแนนของเดิมมารวม ซึ่งในรอบนี้ จะใช้เวลาในการแข่งขัน 40 นาที โดยการรอบเกมจะเป็นเหมือนรอบคัดเลือก เมื่อแข่งขันครบ 2 รอบแล้วใครได้คะแนนมากที่สุดจะได้อันดับที่ 1 , อันดับที่ 2 และอันดับที่ 3 ตามลำดับ

วิธีการคิดคะแนน

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

ติดตามข่าวสาร

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

สั่งซื้อสินค้า

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

ติดต่อแข่งขัน

☎ 02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 , 114



แนวปรีศนาซูโดกุ

รอบคัดเลือก			
รุ่น	รูปแบบ	คะแนน	เวลา
ประถมศึกษา	9x9 Classic	10	40
	9x9 Girandola	20	
	9x9 Diagonal	30	
	9x9 Alphabet	40	
	รวมคะแนน	100	
มัธยมศึกษาตอนต้น	9x9 Classic	10	40
	9x9 Jigsaw	20	
	9x9 Center Dot	30	
	9x9 Alphabet	40	
	รวมคะแนน	100	
มัธยมศึกษาตอนปลาย	9x9 Classic	10	40
	9x9 Jigsaw	20	
	9x9 Center Dot	30	
	9x9 Alphabet	40	
	รวมคะแนน	100	

รอบชิงชนะเลิศ			
รุ่น	รูปแบบ	คะแนน	เวลา
ประถมศึกษา	9x9 Diagonal + 9x9 Jigsaw	-	30
มัธยมศึกษาตอนต้น	9x9 Killer	-	30
มัธยมศึกษาตอนปลาย	9x9 Greater Than	-	30

ติดตาม
ข่าวสาร

www.eduploys.com | [f](#) EduPLOYs

สั่งซื้อ
สินค้า

[EduPLOYs](#) | [@eduploys](#) | 02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อ
แข่งขัน

02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



ข้อควรทราบในการแข่งขัน



1. ผู้เข้าแข่งขันจะนับจากชั้นเรียนปีการศึกษา 2568
2. การแข่งขันรายการนี้ เปิดให้นักกีฬาทั่วประเทศแข่งขันได้
3. การแข่งขัน เอบีค ค่ายคน ครอสเวิร์ดเกม และไฟรสเตอร์ จะใช้บาฬีการเวลาในทุกเกมการแข่งขัน โดยกำหนดให้
เอบีค ค่ายคน ครอสเวิร์ดเกม
 - รุ่น ประถม แต่ละทีมมีเวลา พิงละ 20 นาที ยกเว้น ค่ายคน รุ่น ประถม ใช้เวลาพิงละ 22 นาที
 - รุ่น ม.ต้น / ม.ปลาย และไอเฟ่น แต่ละทีมมีเวลา พิงละ 22 นาที
 - ** หากใช้เวลาในการแข่งขันจนหมด บาฬีการจะตัดสิน ชั่วคราวที่ตัดสินจะต้องไปหักลบกับคะแนนที่ทำได้มากที่สุด 10 คะแนน
 - ** หากเวลาพิงหมดทีมใดทีมหนึ่งได้ลบกับ 5 นาที จะถือว่าแพ้ทันทีกรณี 1 : ถ้าพิงที่เวลาตัดสินมีคะแนนเพื่ออยู่เพื่ออยู่ก็คิดคะแนนตามจริง โดยหักลบ 50 คะแนนจากเวลาที่ตัดสินของบาฬีการ
กรณี 2 : หากหักลบคะแนนตัวนี้ที่เหลือ และเวลาที่ตัดสิน 5 นาที (50 คะแนน) จากคะแนนที่ได้แล้ว แต่คะแนนยังมากกว่าอีกทีม
ให้ปรับคะแนนผลต่างในเกมนั้นเป็นลบ 50 คะแนน โดยใช้คะแนนของอีกทีมที่พิงแล้ว แล้วลบ 50 คะแนน
** หากเวลาพิง 2 พิงตัดสินแล้ว 5 นาที โดยไม่สามารถระบุได้ว่าเวลาพิงใดตัดสินแล้ว 5 นาทีก่อน จะถือว่าแพ้และหักลบ 50 คะแนนทั้ง 2 พิง
ไฟรสเตอร์
 - แต่ละทีมมีเวลา พิงละ 7 นาที ** หากใช้เวลาในการแข่งขันจนหมด จะถือว่าแพ้ทันที
4. หากสมัครแข่งขันแล้วมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา / เปลี่ยนจำนวนนักกีฬาในทีม / การแก้ไขการสะกดชื่อ-นามสกุล , โรงเรียน , จังหวัด จะต้องแจ้งภายใน
วันที่ 2 ก.ย. 68 เท่านั้น แต่หากมีความจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนแปลง สามารถแจ้งได้ที่จุดลงทะเบียนในวันแข่งขัน โดยจะต้องแจ้งก่อนเริ่มการแข่งขัน
 - ** การเปลี่ยนตัวนักกีฬา ทำได้ในกรณีที่นักกีฬาคนเดิมไม่สามารถมาแข่งขันได้ และนักกีฬาคนใหม่มาแทนเท่านั้น
 - โดยไม่สามารถสลับกับรายการอื่นที่นักกีฬาเคยสมัครมาก่อนหน้านี้ และต้องเป็นนักกีฬาประเภท/รุ่นเดิมเท่านั้น
 - ** ในการแข่งขัน นักกีฬาทุกคนจะต้องนั่งตรงตามรหัสที่นั่งที่กำหนด
 - ** หากไม่ปฏิบัติตาม จะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที
5. ในการแข่งขันเกม 1 หากมาไม่ทันเวลาหลังจากประกาศเริ่มเกมแล้ว ทางกรรมการสามารถประกาศการแข่งขันได้ตามดุลยพินิจของกรรมการ
6. ในการแข่งขัน ถ้าประกาศเริ่มเกมและกดบาฬีการผ่านไป 15 นาทีแล้ว จะถือว่าแพ้ภายในเกมนั้นๆ
7. สำหรับการแข่งเอบีค ค่ายคน และครอสเวิร์ดเกม รุ่น ประถม , ม.ต้น , ม.ปลาย จะใช้การช่าเลขรูปแบบ Double Challenge ซึ่งหมายความว่า
กรณีมีคำศัพท์ในพจนานุกรม : ผู้ช่าเลขจะต้องเสียตาเล่นตามนั้น
กรณีไม่มีคำศัพท์ในพจนานุกรม : ผู้ที่ลบล้างคำศัพท์ด้วยตัวนี้ที่ลบล้างออก และเสียตาเล่นตามนั้น
8. ในกรณีที่จำนวนนักกีฬาไม่ครบ 15 คน ทางคณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือยกเลิกการแข่งขันในประเภคนั้นๆ
โดยจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าก่อนอย่างน้อย 1 สัปดาห์
9. นักกีฬาที่แข่งขันมากกว่า 1 ประเภทในวันเดียวกัน หากผลการแข่งขันในรอบใดรอบหนึ่งตรงกับ นักกีฬาจะต้องเลือกแข่งขันที่พาประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นหลักเท่านั้น
10. การแข่งขันรายการนี้ ให้ใช้อุปกรณ์ที่ทางผู้จัดการแข่งขันเตรียมไว้ให้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำกระดาน, ตัวเบี้ย, แป้นวางเบี้ย, บาฬีการ และอุปกรณ์ต่างๆ
ของตนเองมาใช้ในการแข่งขัน หากไม่ปฏิบัติตาม จะปรับแพ้ภายในเกมนั้นๆทันที
11. หากมีข้อพิจารณาใดๆ ในระหว่างการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
12. ผู้เข้าแข่งขันต้องนำสำเนาบัตรประชาชนมา เพื่อใช้ในการรับรางวัล
13. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายสุภาพในชุดนักเรียน และห้ามสวมรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด
14. สำหรับผู้ที่ได้รับรางวัล ต้องแต่งกายให้สุภาพ ไม่อนุญาตให้สวมรองเท้าแตะ หากไม่ปฏิบัติตามผู้จัดขอสงวนสิทธิ์ในการรับรางวัลบนเวที
และต้องติดต่อขอรับรางวัลหลังจากพิธีมอบรางวัลเสร็จสิ้น

ติดตาม
ข่าวสาร

 www.eduploys.com |  EduPLOYs

ส่งข้อ
สันคำ

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

ติดต่อ
แข่งขัน

 02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



การสมัครแข่งขัน

สมัครก่อน มีสิทธิ์ก่อน !!!!!

สมัครได้ตั้งแต่วันที่ - 20 สิงหาคม 2568

(รับสมัครจำนวนจำกัด และไม่เปิดรับสมัครหน้างาน)

1. ตารางค่าสมัครแข่งขัน

ประเภท	ค่าสมัคร	
	สมัครแข่งขันและชำระค่าสมัคร ภายในวันที่ 20 ส.ค. 68	สมัครแข่งขันและชำระค่าสมัคร หลังวันที่ 20 ส.ค. 68 แต่ไม่เกิน 27 ส.ค. 68
• เอเอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม รุ่น ประถม และม.ต้น	240 บาท/ทีม (1 ทีม เท่ากับ นักกีฬา 2 คน)	300 บาท/ทีม (1 ทีม เท่ากับ นักกีฬา 2 คน)
• เอเอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม รุ่น ม.ปลาย • ซูโดกุ รุ่น ประถม ม.ต้น และม.ปลาย • โกลด์ฟิงเกอร์ / โฟร์สตาร์ / เซอร์คัส / รุ่น นักเรียน • สปีดเทรเซอร์ รุ่น ประถม และมัธยม • SPACE HUNT รุ่น ไอเฟ่น	120 บาท/คน	150 บาท/คน
• เอเอแม็ท รุ่น อนุบาล - ป. 2 • เอเอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม รุ่น ไอเฟ่น	250 บาท/คน	300 บาท/คน

** หากมีผู้ประสงค์ต้องการสมัครเพิ่มตั้งแต่วันที่ 28 ส.ค.-2 ก.ย. 68 เป็นต้นไป สามารถสมัครเพิ่มได้ ถ้าจำนวนทีมที่ยังไม่เต็ม และจะประกบคู่ในทีมแรกแบบจอกับเอง โดยจะไม่สามารถขอรับใบเสร็จค่าสมัครได้ และจะมีค่าสมัครเพิ่มอีกคนละ 50 บาท จากค่าสมัครรอบที่ 2 โดยรุ่นนักเรียนคนละ 200 บาท รุ่นไอเฟ่นคนละ 350 บาท (รุ่นที่แข่งขันเป็นทีม จะต้องชำระค่าสมัครเป็นทีม 2 คนเท่านั้น)

2. สแกน QR CODE เพื่อลงทะเบียน และแจ้งชำระค่าสมัครทันทีที่ชำระค่าสมัคร



เจ้าหน้าที่จะสำรองที่นั่งจากผู้ที่แจ้งการชำระค่าสมัครมาก่อนเท่านั้น

3. ตรวจสอบ E-Mail หรือทางเว็บไซต์ edsport.eduploys.com ของบัญชีผู้ลงทะเบียนสมัคร เพื่อดูรายละเอียดในการเข้าร่วมแข่งขัน
4. ตรวจสอบความถูกต้องของรายชื่อนักกีฬาและประเภท/รุ่นการแข่งขัน ในวันที่ 28 ส.ค. 68 เวลา 14.00 น. ทาง Facebook: EduPLOYs หรือทาง edsport.eduploys.com ของบัญชีผู้ลงทะเบียนสมัคร หากต้องการแก้ไขสามารถแจ้งแก้ไขได้ที่ Inbox Facebook: EduPLOYs หรือโทร 02-295-0861 ต่อ 103, 113, 114 ภายในวันที่ 2 ก.ย. 68 เท่านั้น
5. ตรวจสอบเบอร์โต๊ะและดาวนำผลบัตรประจำตัวนักกีฬา ในวันที่ 3 ก.ย. 68 ทาง edsport.eduploys.com ของบัญชีผู้ลงทะเบียนสมัคร เวลา 17.00 น.

หมายเหตุ:

- รุ่นที่มีการแข่งขันเป็นทีม 2 คน แต่มีนักกีฬาที่ขาดจะถือว่าเหลือคนเดียว ไม่สามารถนำนักกีฬามาเพิ่มเป็น 2 คนได้อีก
- หากนักกีฬาแข่งขันมากกว่า 1 ประเภท ต้องชำระค่าสมัครเพิ่มเป็น
- เมื่อทำการชำระเงิน และชำระค่าสมัครเรียบร้อยแล้ว ไม่สามารถขอคืนเงินในทุกรายได้
- หากพบกับการฉ้อโกง เช่น ขอสงวนสิทธิ์ให้นักกีฬาที่สมัครและแจ้งชำระค่าสมัครเข้ามาแข่งขันเท่านั้น
- สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม โทร 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 6 กันยายน 2568

- 08.30 น. นักกีฬาซูโดกุ ทุกรุ่น และนักกีฬาเอแบ็ก / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม รุ่นโอเพ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 08.45 น. เริ่มการแข่งขันซูโดกุ ทุกรุ่น
- 09.30 น. นักกีฬาเอแบ็ก / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม / โพรสตา / สปีดเทรเซอร์ ทุกรุ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 15.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ซูโดกุ
- 16.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ โพรสตา และสปีดเทรเซอร์
- 17.30 น. พิธีมอบรางวัลซูโดกุ โพรสตา และสปีดเทรเซอร์

วันอาทิตย์ที่ 7 กันยายน 2568

- 08.00 น. นักกีฬาเอแบ็ก / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม / โกลด์ฟิงเกอร์ / เซอร์คัส / สเปซฮัน ทุกรุ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 15.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศทุกประเภท / ทุกรุ่น
- 17.30 น. พิธีมอบรางวัลและปิดการแข่งขัน

**หมายเหตุ: กำหนดการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ติดตามข่าวสาร



www.eduploys.com



EduPLOYs

สั่งซื้อสินค้า



EduPLOYs



@eduploys



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อแข่งขัน

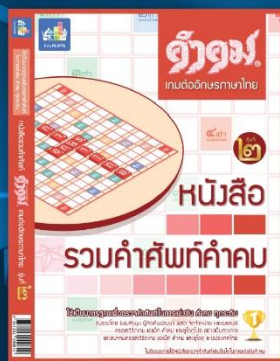


02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



จั่วจุ่ม

ในการแข่งขันคำคม ให้ใช้หนังสือรวมคำศัพท์คำคมโดย EduPLOYs เป็นมาตรฐานเพื่อตรวจคำศัพท์ในการแข่งขันทุกระดับชั้น



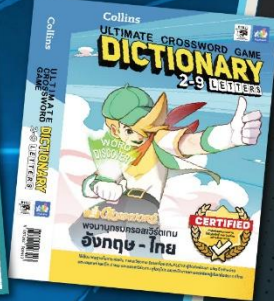
หนังสือรวมคำศัพท์คำคม รับรองโดย EduPLOYs
ผู้คิดค้นพัฒนาฯ พลัด จิตจำนายน วัฒนพร และผู้ถือลิขสิทธิ์ คำคม อย่างเป็นทางการ

Crossword

ในการแข่งขันคอสเวิร์ดเกม รุ่นประถม ให้ใช้หนังสือพจนานุกรมคอสเวิร์ด ส่วน รุ่น ม.ต้น, ม.ปลาย และโอเพ่น ให้ใช้หนังสือ Collins ULTIMATE CROSSWORD GAME DICTIONARY 2-9 LETTERS โดย EduPLOYs เป็นมาตรฐานการตรวจคำศัพท์ในการแข่งขัน



สำหรับรุ่นประถม
(TWL06)



สำหรับ ม.ต้น, ม.ปลาย และโอเพ่น
(CSW24)

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



โครงการจาก EduPLOYs เป็นโครงการเพียงหนึ่งเดียวที่จัดขึ้นอย่างเป็นทางการ
และจัดขึ้นอย่างถูกต้องด้วยเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา กิจกรรมเอแบค คำคม คอสเวิร์ดเกม
และชุดอุปกรณ์ที่เราได้รับความไว้วางใจจากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศมาแล้วกว่า 40 ปี

ติดตาม
ข่าวสาร



www.eduploys.com



EduPLOYs

ส่งข้อ
สันคำ



EduPLOYs



@eduploys



02-295-0861-5 ต่อ 111

ติดต่อ
แข่งขัน



02-295-0861-5 ต่อ 103 , 113 , 114