



ที่ อดพ.2568/010

29 พฤศจิกายน 2567

เรื่อง ขอกการสนับสนุนทำหนังสือประชาสัมพันธ์กิจกรรมถึงโรงเรียน

กราบเรียน ท่านผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

เนื่องด้วย บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด และบริษัท แม็กซ์พลอยส์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ผู้ผลิต ผู้พัฒนา ผู้ถือลิขสิทธิ์ และผู้เผยแพร่ “เอแม็ท” เกมกีฬาต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์, “คำคม” เกมกีฬาต่ออักษรภาษาไทย, “ครอสเวิร์ดเกม” เกมกีฬาต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ, “ซูโดกุโปร” เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข และ เกมกีฬาเสริมทักษะทางความรู้อื่นๆ ได้จัดมหกรรมการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการเพื่อการศึกษา “เดอะมอลล์ไลฟ์สไตล์ บางกะปิ พรีเมียม เอ็ดดูพลอยส์ เอแม็ท คำคม ครอสเวิร์ดเกม และซูโดกุ ชาเลนจ์ ประจำปี 2568” ซึ่งการแข่งขันครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเยาวชนนักเรียนไทยให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ อันจะเป็นประโยชน์ในด้านการพัฒนาการศึกษา การเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ประกอบด้วย “เอแม็ท” เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์, “คำคม” เกมต่ออักษรภาษาไทย, “ครอสเวิร์ดเกม” เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ, “ซูโดกุ” เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข, “โกลด์ฟิงเกอร์” เกมปฏิบัติการมือทองทลายตึก, “โพร์สตาร์” เกมหยอดเหรียญครบสี่, “เซอร์คัส” เกมการ์ดต่อสี และอักษรเหมือน และ “สปีดเทรเซอร์” เกมไขปริศนาคาร์ดตัวเลข ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย จนถึงรุ่นประชาชนทั่วไป ซึ่งจะมีการจัดแข่งขันขึ้นในวันเสาร์และวันอาทิตย์ที่ 4-5 มกราคม 2568 ณ ศูนย์การค้าเดอะมอลล์ไลฟ์สไตล์ บางกะปิ ทั้งนี้ท่านสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.facebook.com/EduPloYS/ หรือสอบถามโดยตรงได้ที่ โทร. 02-295-0861 ต่อ 103 , 113 , 114



ทั้งนี้เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนนักเรียนไทยทุกคนได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมนี้อย่างทั่วถึงทางบริษัทฯ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 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

เปิดรับสมัครการแข่งขัน
เดอะมอลล์ไลฟ์สโตร์ บางกะปิ พรีเมียมต์
เอดดูพลอยส์ เอแม็ท คำคม ครอสเวิร์ดเกม และซูโดกุ ชาเลนจ์ ประจำปี 2568

**THE MALL LIFESTORE
BANGKAPI
PRESENTS**

**EduPLOY CHALLENGE
2025**

AMATHI | ๕๖๖๗ | Crossword | SUDOKU PRO

วันที่ 4-5 มกราคม 2568
ณ MCC HALL ชั้น 3 เดอะมอลล์ไลฟ์สโตร์ บางกะปิ

สมัครแข่งขันได้ที่
Facebook : EduPLOYs

** รับสมัครจำนวนจำกัด และไม่เปิดรับสมัครหน้างาน

f YouTube EduPloys | EduPloys | www.eduploys.com | @eduploys | 02-295-0861-5 ต่อ 103,113,114



รายละเอียดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 4 มกราคม 2568 (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	

** การแข่งขันซูโดกุปริศนา จะคัดเลือกผู้ที่ได้อันดับที่ดีที่สุด 5 อันดับแรก เข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศ

โฟร์สตาร์ เกมหยอดเหรียญคุณหนู 

รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

SPEED TREASURES 

รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

รายละเอียดการแข่งขัน

วันอาทิตย์ที่ 5 มกราคม 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.

โกลด์พิงเกอร์ เกมปลูกบัตินอกอวกาศ 

รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
นักเรียน	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

เซอร์กิส เกมการ์ดต่อสู้ และอักษรเหมือน 

รุ่นแข่งขัน	ประเภท	จำนวนการแข่งขัน
โอเพ่น	เดี่ยว	8 เกม + รอบชิง

** ระบบการแข่งขัน อาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



รายละเอียดการแข่งขัน

วันที่ 4 - 5 มกราคม 2568 (แข่งขัน 2 วัน) เวลา 08.30 - 18.00 น.



เอไอแมท เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์



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

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 EduPLAYS" เป็นหลักในการอ่านอัตรวาคำศัพท์

ครอสส์เวิร์ดเกม 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 : ** หนังสือใช้ฉบับที่เป็นมาตรฐานในการตรวจคำศัพท์สำหรับการแข่งขันครอสส์เวิร์ดเกมรายการนี้ ได้แก่

- รุ่นประถม ให้ใช้หนังสือพจนานุกรมครอสส์เวิร์ด (TWL06)

- รุ่น ม.ต้น, ม.ปลาย และโอเพ่น ให้ใช้หนังสือพจนานุกรม Collins ULTIMATE CROSSWORD GAME DICTIONARY & WORDLIST ของ EduPLAYS

(CSW24) ซึ่งจะมีการตัดคำศัพท์ที่มีความหมายไม่ชัดเจนและคำหายาก ที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับหมวดออก (ประมาณ 2,000 คำ)

หมายเหตุ: จำนวนเกมอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



EduPlays



EduPlays



www.eduplays.com



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 103,113,114



รายละเอียดการแข่งขันเชอร์คัส

วันอาทิตย์ที่ 5 มกราคม 2568 (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 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 ให้ในกลุ่มทำการโหวตน้อยกว่าใครจะได้เริ่มเล่นก่อน และลำดับการเล่นที่เหลือให้วนตามเข็มนาฬิกา

วิธีการคิดคะแนน

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

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



EduPlays



EduPlays



www.eduplays.com



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 103,113,114



รายละเอียดการแข่งขัน SPEED TREASURES

วันเสาร์ที่ 4 มกราคม 2568 (แข่งขัน 1 วัน) เวลา 8.30 – 18.00 น.

วิธีการแข่งขัน

● รอบคัดเลือก 8 รอบ

- แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขันรอบละ 15 นาที เริ่มจับเวลาหลังจากหยายการ์ดโจทย์ จากกองกลาง 1 ใบ เมื่อเปิดการ์ดโจทย์แล้ว ผู้เล่นจะต้องไขปริศนาโดยใช้การ์ดตัวเลขφυญแบนมือ ซึ่งจะต้อง ตรงตามเงื่อนไขบนการ์ดโจทย์ หากมีผู้เล่นคนใดรู้คำตอบให้เขียนคำตอบใส่กระดาษA4 แล้วนำมือมาวางบน การ์ดโจทย์ จะถือว่าได้สิทธิ์ในการตอบข้ออื่นๆ หลังจากนั้นให้อธิบายวิธีไขปริศนา หากถูกต้อง ผู้เล่นที่ไขปริศนาได้ จะรับการ์ดโจทย์ไปสะสมไว้
- ในกรณีที่ผู้เล่นคนแรกตอบผิด จะต้องทิ้งการ์ดโจทย์ใบนั้นทันที และทำการหยิบการ์ดโจทย์ใบใหม่เพื่อแก้ไขปริศนาต่อไป
- หากผู้เล่นคนใดตอบผิดครบ 3 ครั้ง(ไม่จำเป็นต้องติดต่อกัน) จะถือว่าผู้เล่นคนนั้นแพ้ทันที และได้คะแนน -20
- การจัดกลุ่มในการแข่งขันจะอิงตามลำดับคะแนน

การจบเกม

1. หากมีผู้เล่นคนใดที่สะสมการ์ดโจทย์ครบ 5 ใบ จะถือว่าจบเกมทันที และถือว่าได้อันดับที่ 1 ส่วนผู้เล่นที่เหลือให้รวม คะแนนโดยนับตามจำนวนการ์ดโจทย์ของตัวเองที่สะสมได้ โดยอันดับจะเรียงจากผู้เล่นที่สะสมการ์ดโจทย์ ได้สูงสุดไปถึงต่ำที่สุด
2. ในกรณีที่นาฬิกาหมดเวลาจะถือว่าจบเกมทันที ผู้เล่นคนใดที่สะสมการ์ดโจทย์ได้มากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะในเกมนั้น โดยเรียงจากผู้เล่นที่สะสมการ์ดโจทย์ได้สูงสุดไปถึงต่ำที่สุด

● รอบชิงชนะเลิศ 2 รอบ

จะคัดเลือกผู้ที่มีคะแนนดีที่สุด 4 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกมาแข่งขันต่อ โดยไม่นำคะแนนของเดิมมารวม ซึ่งในรอบนี้จะใช้เวลาในการแข่งขัน 15 นาที โดยการจบเกมจะเป็นเหมือนรอบคัดเลือก 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



EduPlays



EduPlays



www.eduplays.com



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 103,113,114



แนวปรีศนาซูโดกุ



รอบคัดเลือก			
รุ่น	รูปแบบ	คะแนน	เวลา
ประถมศึกษา	6x6 Classic (2 ตาราง)	10	40
	9x9 Classic	20	
	9x9 Alphabet	30	
	9x9 Diagonal	40	
รวมคะแนน		100	
มัธยมศึกษาตอนต้น	9x9 Classic	10	40
	9x9 Alphabet	20	
	9x9 Asterisk	30	
	9x9 Jigsaw	40	
รวมคะแนน		100	
มัธยมศึกษาตอนปลาย	9x9 Classic	10	40
	9x9 Alphabet	20	
	9x9 Asterisk	30	
	9x9 Jigsaw	40	
รวมคะแนน		100	

รอบชิงชนะเลิศ			
รุ่น	รูปแบบ	คะแนน	เวลา
ประถมศึกษา	9x9 Center Dot	-	30
มัธยมศึกษาตอนต้น	9x9 Jigsaw Diagonal	-	30
มัธยมศึกษาตอนปลาย	9x9 Windoku	-	30



ข้อควรทราบในการแข่งขัน



1. ผู้เข้าแข่งขันจะนับจากชั้นเรียนปีการศึกษา 2567
2. การแข่งขันรายการนี้ เปิดให้นักกีฬาทั่วประเทศลงแข่งขันได้
3. การแข่งขัน เอเชิก ค่ายม ครอสเวิร์ดเกม และไฟร์สตาร์ จะใช้มาตรการจับเวลาในทุกเกมการแข่งขัน โดยกำหนดให้
เอเชิก ค่ายม ครอสเวิร์ดเกม
 - รุ่น ประถม แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 20 นาที ยกเว้น ค่ายม รุ่น ประถม ใช้เวลาพื้ละ 22 นาที
 - รุ่น ม.ต้น / ม.ปลาย และไอเฟ่น แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 22 นาที
 - ** หากใช้เวลาในการแข่งขันจนหมด นาฬิกาจะติดลบ ซึ่งเวลาที่ติดลบจะต่อไปหักลบกับคะแนนที่ทำได้นาทีละ 10 แต้ม
 - ** หากเวลาพื้ใดพื้หนึ่งติดลบเกิน 5 นาที จะถือว่าแพ้ทันที

กรณีที่ 1 : ถ้าพื้ที่เวลาติดลบมีคะแนนอยู่แล้วก็คิดคะแนนตามจริง โดยหักลบ 50 คะแนนจากเวลาที่ติดลบของนาฬิกา

กรณีที่ 2 : หากหักลบคะแนนตัวเบี่ยที่เหลือ และเวลาที่ติดลบ 5 นาที (50 คะแนน) จากคะแนนที่ทำได้แล้ว แต่คะแนนยังมากกว่าอีกพื้ ให้ปรับคะแนนผลต่างในเกมนั้นเป็นลบ 50 คะแนน โดยใช้คะแนนของอีกพื้ตั้ง แล้วลบ 50 คะแนน

 - ** หากเวลาทั้ง 2 พื้ติดลบทั้ง 5 นาที โดยไม่สามารถระบุได้ว่าเวลาพื้ใดติดลบทั้ง 5 นาทีก่อน จะถือว่าแพ้และหักลบ 50 คะแนนทั้ง 2 พื้ไฟร์สตาร์
 - แต่ละพื้มีเวลา พื้ละ 7 นาที ** หากใช้เวลาในการแข่งขันจนหมด จะถือว่าแพ้ทันที
4. หากสมัครแข่งขันแล้วมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา จะต้องแจ้งภายในวันที่ 25 ธ.ค. 67 เท่านั้น แต่หากมีความจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนแปลง สามารถแจ้งได้ที่จุดลงทะเบียนในวันแข่งขัน โดยจะต้องแจ้งก่อนเริ่มการแข่งขัน
 - ** การเปลี่ยนตัวนักกีฬา ทำได้ในกรณีที่นักกีฬาคนเดิมไม่สามารถมาแข่งขันได้ และมีนักกีฬาคนใหม่มาแทนเท่านั้น โดยไม่สามารถสลับทีมจากรายชื่อนักกีฬาที่เคยสมัครเข้ามาก่อนหน้านี้
 - ** ในการแข่งขัน นักกีฬาทุกคนจะต้องนั่งตรงตามรหัสนักกีฬาของตนเอง
 - ** หากไม่ปฏิบัติตาม จะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที
5. ในการแข่งขันเกมทั้ง 1 หากมาถึงเวลาหลังจากประกาศเริ่มเกมแล้ว ทางกรรมการสามารถประกาศยุติการแข่งขันได้ตามดุลยพินิจของกรรมการ
6. ในการแข่งขัน ถ้าประกาศเริ่มเกมและกดนาฬิกาผ่านไป 15 นาทีแล้ว จะถือว่าแพ้บายในเกมนั้นๆ
7. ในกรณีที่จำนวนนักกีฬาไม่ถึง 15 ทีม ทางคณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือยกเลิกการแข่งขันในประเภทนั้นๆ โดยจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าก่อนอย่างน้อย 1 สัปดาห์
8. นักกีฬาที่แข่งขันมากกว่า 1 ประเภทในวันเดียวกัน หากเวลาการแข่งขันในรอบใดรอบหนึ่งตรงกัน นักกีฬาจะต้องเลือกแข่งขันกีฬาประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นหลักเท่านั้น
9. การแข่งขันรายการนี้ ให้ใช้อุปกรณ์ที่ทางผู้จัดการแข่งขันเตรียมไว้ให้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำกระดาน, ตัวเบี่ย, แป้นวางเบี่ย, นาฬิกา และอุปกรณ์ต่างๆ ของตนเองมาใช้ในการแข่งขัน หากไม่ปฏิบัติตาม จะปรับแพ้บายในเกมนั้นๆทันที
10. หากมีข้อพิจารณาใดๆ ในระหว่างการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
11. ผู้เข้าแข่งขันต้องนำสำเนาบัตรประชาชนมา เพื่อใช้ในการรับรางวัล
12. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายสุภาพในชุดนักเรียน และห้ามสวมรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด



EduPlays



EduPlays



www.eduplays.com



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 103,113,114



สมัครก่อน มีสิทธิ์ก่อน !!!!!

สมัครได้ตั้งแต่วันที่ - 11 ธันวาคม 2567

(รับสมัครจำนวนจำกัด และไม่เปิดรับสมัครหน้างาน)

การสมัครแข่งขัน

1. ชำระค่าสมัครได้ที่ ธนาคารกสิกรไทย เลขบัญชี 131-1-21571-6
ชื่อบัญชี บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนดักทอย จำกัด

ประเภท	ค่าสมัคร รอบที่ 1	ค่าสมัคร รอบที่ 2
	สมัครแข่งขันและชำระค่าสมัคร ภายในวันที่ 11 ส.ค. 67	สมัครแข่งขันและชำระค่าสมัคร หลังวันที่ 11 ส.ค. 67 แต่ไม่เกิน 18 ส.ค. 67
<ul style="list-style-type: none"> • เอม็อก / คำคม / คrossover เกม รุ่น ประถม และ ม.ต้น 	240 บาท/ทีม (1 ทีม เท่ากับ นักกีฬา 2 คน)	300 บาท/ทีม (1 ทีม เท่ากับ นักกีฬา 2 คน)
<ul style="list-style-type: none"> • เอม็อก / คำคม / คrossover เกม ม.ปลาย • ซูโดกุ รุ่น ประถม ม.ต้น และ ม.ปลาย • โกลด์ฟิงเกอร์ / โฟร์สตาร์ / สปีดเกรเซอร์ รุ่นนักเรียน • เซอร์คัส (สำหรับนักเรียน) 	120 บาท/คน	150 บาท/คน
<ul style="list-style-type: none"> • เอม็อก / คำคม / คrossover เกม รุ่น โอเพ่น • เซอร์คัส (สำหรับประชาชนทั่วไป) 	250 บาท/คน	300 บาท/คน

** หากมีผู้ประสงค์ต่อการสมัครเพิ่มตั้งแต่วันที่ 19 ส.ค. 67 เป็นต้นไป สามารถสมัครเพิ่มได้ ถ้าจำนวนที่นั่งยังไม่เต็ม และจะประยุกต์ในแบบแรกแบบจอกับเอง โดยจะไม่สามารถขอรับใบเสร็จค่าสมัครได้ และจะสมัครเพิ่มอีกคนละ 50 บาท จากค่าสมัครรอบที่ 2 โดยรุ่นนักเรียนคนละ 200 บาท และรุ่นโอเพ่นคนละ 350 บาท (รุ่นที่แข่งขันเป็นทีม จะต่อชำระค่าสมัครเป็นทีม 2 คนเท่านั้น)

2. สแกน QR CODE เพื่อลงทะเบียน และแจ้งชำระค่าสมัครทันทีที่ชำระค่าสมัคร



เจ้าหน้าที่จะสำรองที่นั่งจากผู้ที่แจ้งการชำระค่าสมัครมาก่อนเท่านั้น

3. ตรวจสอบ E-Mail เพื่อดูรายละเอียดในการเข้าร่วมแข่งขัน
4. ตรวจสอบความถูกต้องของรายชื่อนักกีฬาและประเภท/รุ่นการแข่งขัน ในวันที่ 19 ส.ค. 67 ทาง Facebook: EduPLAYS
หากต้องการแก้ไขสามารถแจ้งแก้ไขได้ที่ Inbox Facebook: EduPLAYS หรือโทร 02-295-0861 ต่อ 103 หรือ 113,114
ภายในวันที่ 25 ส.ค. 67 เท่านั้น
5. ตรวจสอบเบอร์โต๊ะและดาวบิลด์บัตรประจำตัวนักกีฬา ในวันที่ 26 ส.ค. 67

หมายเหตุ:
- รุ่นที่จัดการแข่งขันเป็นทีม 2 คน แต่มีค่าสมัครคนละสองต่อสองทีมเพื่อความสะดวกในการชำระค่าสมัครเป็นทีม 2 คนเท่านั้น
- หากมีกีฬาแข่งขันมากกว่า 1 ประเภท ต้องชำระค่าสมัครเป็นทีม
- เมื่อมีการชำระเงิน และชำระค่าสมัครเรียบร้อยแล้ว ไม่สามารถขอคืนเงินในภายหลัง
- หากเกิดการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลนักกีฬาหรือทีมและแจ้งชำระค่าสมัครเข้ามาก่อนเท่านั้น
- สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมโทร 098-912-2776 , 090-286-3120 หรือ event@eduplays.com



กำหนดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 4 มกราคม 2568

- 08.30 น. นักกีฬาซูโดกุ ทุกรุ่น และนักกีฬา เอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม รุ่นโอเพ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 08.45 น. เริ่มการแข่งขันซูโดกุ ทุกรุ่น และเอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม รุ่นโอเพ่น
- 09.30 น. นักกีฬาเอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม / โฟร์สตาร์ / สปีดเทรเซอร์ รุ่นนักเรียน เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 15.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ซูโดกุ
- 16.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ โฟร์สตาร์ และสปีดเทรเซอร์
- 17.30 น. พิธีมอบรางวัลซูโดกุ โฟร์สตาร์ และสปีดเทรเซอร์

วันอาทิตย์ที่ 5 มกราคม 2568

- 08.30 น. นักกีฬาเอแม็ท / คำคม / ครอสเวิร์ดเกม / โกลด์ฟิงเกอร์ / เซอร์คัส ทุกรุ่น เข้าสู่สนามแข่งขัน
- 15.00 น. เริ่มการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศทุกประเภท/ทุกรุ่น
- 17.30 น. พิธีมอบรางวัลและปิดการแข่งขัน

**หมายเหตุ: กำหนดการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



รางวัล



สำหรับนักกีฬา

อันดับที่ 1-3 จะได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ และทุนการศึกษา

หมายเหตุ:

- รางวัลอาจมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนนักกีฬาในแต่ละรุ่น

ผลการแข่งขันและเกียรติบัตร



สำหรับนักกีฬา

1. ตรวจสอบชื่อ-นามสกุล, โรงเรียน, จังหวัด เพื่อใช้ในการจัดคำเกียรติบัตร ได้ที่สนามแข่งขัน ทาง Facebook: EduPLAYS หากต้องการแก้ไขข้อมูล สามารถแจ้งที่กรรมการประจำรุ่นในวันแข่งขันเท่านั้น (นักกีฬาที่แข่งขันครบทุกเกม จะได้รับเกียรติบัตร)
** หากแก้ไขข้อมูลหลังวันแข่งขัน มีค่าดำเนินการ 20 บาท / 1 ท่าน
2. ประกาศผลการแข่งขันทาง Facebook: EduPLAYS หลังจากจบการแข่งขันภายใน 1 สัปดาห์
3. สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรได้ที่ Facebook: EduPLAYS หลังจบการแข่งขัน 1 เดือน

สำหรับคุณครู

1. สามารถติดต่อลงทะเบียนได้ ณ จุดลงทะเบียนอาจารย์ ภายในงานเท่านั้น
2. สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตร ได้ที่ Facebook : EduPLAYS หลังจบการแข่งขัน 1 เดือน

ใบเสร็จค่าสมัคร



1. หากต้องการติดต่อขอรับใบเสร็จค่าสมัคร ต้องแจ้งความจำนงกันในกระบวนการลงทะเบียนการรับสมัคร 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



EduPlays



EduPlays



www.eduplays.com



@eduplays



02-295-0861-5 ต่อ 103,113,114



จิ๊กซอว์

ในการแข่งขันคำคม ให้ใช้หนังสือรวมคำศัพท์คำคมโดย EduPLAYS เป็นมาตรฐานเพื่อตรวจคำศัพท์ในการแข่งขันทุกระดับชั้น



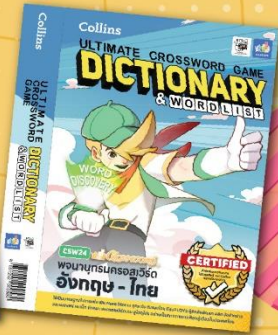
หนังสือรวมคำศัพท์คำคม 500 คำ โดย EduPLAYS ผู้คัดค้นขึ้นมา ผลิต จัดจำหน่าย เผยแพร่ และจัดกิจกรรม คำคม อย่างเป็นนิตยสาร

Crossword

ในการแข่งขัน crossword เกม ระดับประถม ให้ใช้หนังสือพจนานุกรม crossword ส่วน รุ่น ม.ต้น, ม.ปลาย และโอเพ่น ให้ใช้หนังสือ Collins ULTIMATE CROSSWORD GAME DICTIONARY & WORDLIST โดย EduPLAYS เป็นมาตรฐานการตรวจคำศัพท์ในการแข่งขัน



สำหรับรุ่นประถม (TWL06)



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

โครงการอบรม และจัดการแข่งขัน เอเม็ท คำคม crossword เกม ฯลฯ ภายในโรงเรียน หรือ ระหว่างโรงเรียน สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม ได้ที่ Facebook: EduPLAYS หรือโทร 02-295-0861-5 ต่อ 103, 113, 114



โครงการจาก EduPLAYS เป็นโครงการเพียงหนึ่งเดียวที่จัดขึ้นอย่างเป็นทางการ และจัดขึ้นอย่างถูกต้องโดยเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา กิจกรรมเอเม็ท คำคม crossword เกม และชุดจิ๊กซอว์ที่เราได้รับความไว้วางใจจากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศมาแล้วกว่า 40 ปี