

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568
(CU Freshy Games 2025)

ฝ่ายระเบียบและกติกา ฝ่ายจัดการแข่งขัน
ฉบับแก้ไข 8 สิงหาคม 2568

สารบัญ

ประเภทการแข่งขัน	หน้า
<hr/>	
ประเภทกีฬา กรีฑา (01).....	3
ประเภทกีฬา กอล์ฟ (02).....	5
ประเภทกีฬา กีฬาทางน้ำ (03).....	8
ประเภทกีฬา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (04).....	12
ประเภทกีฬา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (04).....	17
ประเภทกีฬา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (04).....	23
ประเภทกีฬา ซอฟท์บอล (06)	27
ประเภทกีฬา เซปักตะกร้อ (07).....	33
ประเภทกีฬา ดาบไทย (08)	36
ประเภทกีฬา เทนนิส (10)	40
ประเภทกีฬา เทเบิลเทนนิส (11).....	42
ประเภทกีฬา บริดจ์และหมากรุกกระดาน (12).....	44
ประเภทกีฬา บาสเกตบอล (13)	71
ประเภทกีฬา เปตอง (14).....	74
ประเภทกีฬา เพาะกายและฟิตเนส (15).....	76
ประเภทกีฬา ฟันดาบสากล (16).....	79
ประเภทกีฬา ฟุตบอล (18).....	82
ประเภทกีฬา ยิงปืน (21)	84
ประเภทกีฬา รักบี้ฟุตบอล (24)	88
ประเภทกีฬา ลีลาศ (26).....	90
ประเภทกีฬา วอลเลย์บอล (27).....	92
ประเภทกีฬา ฮอกกี้ (28)	97
ประเภทกีฬา แบดมินตัน (29)	100
การจัดอบรมพื้นฐานทางกีฬายูโด (22).....	103
การจัดอบรมพื้นฐานทางกีฬายูยิตสู (23).....	105

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา กรีฑา (01)

1. วันและเวลาการแข่งขัน: TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: สนามกีฬาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. ประเภทการแข่งขัน:

- วิ่ง 100 เมตร ประเภทชาย
- วิ่ง 100 เมตร ประเภทหญิง
- วิ่ง 200 เมตร ประเภทชาย
- วิ่ง 200 เมตร ประเภทหญิง
- วิ่ง 400 เมตร ประเภทชาย
- วิ่ง 400 เมตร ประเภทหญิง
- วิ่ง 800 เมตร ประเภทชาย
- วิ่ง 800 เมตร ประเภทหญิง
- วิ่ง 1500 เมตร ประเภทชาย
- วิ่ง 1500 เมตร ประเภทหญิง
- วิ่งผลัด 4x100 เมตร ประเภทชาย
- วิ่งผลัด 4x100 เมตร ประเภทหญิง
- วิ่งผลัด 4x400 เมตร ประเภทชาย
- วิ่งผลัด 4x400 เมตร ประเภทหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน:

4.1 ประเภทเดี่ยว ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน

4.2 ประเภททีม ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 4 คน / ทีม

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน:

5.1 ต้องเป็น นิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส 68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ต้องไม่ใช่ผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทกรีฑา

6. วิธีการจัดการแข่งขัน:

6.1 การแข่งขันกรีฑาจะจัดขึ้นตามกฎกติกาสากลที่ได้รับการยอมรับ

6.2 แข่งขันเป็นรายบุคคล และ/หรือทีม (แล้วแต่ประเภทการแข่งขัน)

6.3 ใช้ระบบจับเวลาโดยนาฬิกาจับเวลาโดยกรรมการตัดสิน

6.4 ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวก่อนเวลาที่กำหนด และเข้าประจำจุดปล่อยตัวตามประกาศ

6.5 การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน:

7.1 การแต่งกาย: สวมชุดกีฬาที่เหมาะสม

7.2 อุปกรณ์ที่ต้องเตรียมมา: รองเท้า

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:

8.1 เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวก่อนการแข่งขัน 30 นาที

8.2 ต้องทำการวอร์มร่างกายก่อนลงแข่งขันภายในพื้นที่ที่จัดไว้เท่านั้น

8.3 ต้องปฏิบัติตามกฎกติกาอย่างเคร่งครัด

8.4 ห้ามใช้วิธีการใด ๆ ที่ถือว่าเป็นการโกง หรือสร้างความได้เปรียบที่ไม่เป็นธรรม

8.5 การประท้วงผลการแข่งขัน ต้องกระทำภายใน 15 นาที หลังจากผลการแข่งขันถูกประกาศ
โดยผ่านหัวหน้าทีม

8.6 ต้องเคารพคำตัดสินของกรรมการและเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันทุกกรณี

8.7 ผู้เข้าแข่งขันควรแสดงน้ำใจนักกีฬาและไม่กระทำการใดที่ก่อให้เกิดความวุ่นวายหรือเสียหาย
ต่อการแข่งขัน

9. กฎกติกาการแข่งขัน:

9.1 การแข่งขันประเภทเดี่ยว

9.1.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องวิ่งในช่องวิ่งของตัวเองจนถึงเส้นชัย

9.1.2 ห้ามออกตัวก่อนเสียงสัญญาณปล่อยตัว

9.2 การแข่งขันประเภททีม

9.2.1 ห้ามออกตัวก่อนเสียงสัญญาณปล่อยตัว

9.2.2 การรับ-ส่งไม้ต้องอยู่ในเขตที่กำหนด

9.2.3 เมื่อส่งไม้เสร็จแล้วให้อยู่ในช่องวิ่งของตนเอง

9.2.4 หากมีการตัดช่องวิ่งเมื่อเพื่อนยังไม่วิ่งผ่านไปทั้งหมดจะปรับฟาล์วทันที

หมายเหตุ: ทั้งนี้การตัดสินจะเป็นไปตามดุลยพินิจของกรรมการ

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมกรีฑาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน:

เหรียญทอง 45 เหรียญ

เหรียญเงิน 45 เหรียญ

เหรียญทองแดง 45 เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

เบอร์ติดต่อ: 0959614202 (ประธานชมรม)

0640462324 (รองประธานชมรม)

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา กอล์ฟ (02)

1. วันและเวลาการแข่งขัน: TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: สนามพัตต์ (ด้านข้างสนามกีฬาในร่ม)

3. ประเภทการแข่งขัน:

- ประเภทชายเดี่ยว
- ประเภทหญิงเดี่ยว
- ประเภทชายคู่
- ประเภทหญิงคู่
- ประเภททีมผสม

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน:

- 4.1 ประเภทเดี่ยว ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 8 คน
- 4.2 ประเภทคู่ ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 6 คู่
- 4.3 ประเภททีมผสม ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 6 คู่

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน:

5.1 ต้องเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 (รหัส 68) ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไม่จำกัดคณะหรือหลักสูตร ทั้งนี้รวมถึงนิสิตโครงการแลกเปลี่ยนจากต่างประเทศที่เข้าศึกษาในปีการศึกษาเดียวกัน

5.2 ต้องไม่เป็นผู้เข้าร่วม “โครงการพัฒนากีฬาชาติ” ประเภทกีฬากอล์ฟ

6. วิธีการจัดการแข่งขัน:

6.1 ดำเนินการแบ่งกลุ่มผู้เข้าแข่งขันด้วยการจับฉลากแบบสุ่ม โดยไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันอยู่กลุ่มเดิมซ้ำกัน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้เล่น 3-4 คน

6.2 คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้จับฉลากและทำหน้าที่บันทึกคะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนในแต่ละกลุ่มตลอดระยะเวลาการแข่งขัน

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน:

7.1 การแต่งกาย: ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อย อาจสวมชุดกีฬา หรือชุดลำลองสุภาพ พร้อมรองเท้าวางเท้าหรือรองเท้ายกเท้า

7.2 อุปกรณ์การแข่งขัน: ผู้เข้าแข่งขันควรนำอุปกรณ์ส่วนตัวมาเอง หากไม่มีอุปกรณ์ส่วนตัว คณะผู้จัดทำเตรียมสำรองไว้ให้บางส่วน กรุณาแจ้งความประสงค์ผ่าน OpenChat LINE ประเภทกีฬากอล์ฟ “Freshy Games 2025” ล่วงหน้า เพื่อให้คณะผู้จัดทำสามารถจัดเตรียมอุปกรณ์ได้เพียงพอ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:

8.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องรายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นอย่างน้อย 15 นาทีก่อนเวลาที่กำหนดเริ่มการแข่งขัน

8.2 หากนักกีฬายังมาไม่ถึง อนุญาตให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนรายงานตัวแทนได้ โดยต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ในข้อ 8.1

8.3 ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงหลังเวลาเริ่มการแข่งขันเกิน 15 นาที ให้ถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที

8.4 ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่มารายงานตัวตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันสมควร จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในประเภทนั้น

8.5 ระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องรักษามารยาทของกีฬากอล์ฟอย่างเคร่งครัด ห้ามส่งเสียงดังหรือกระทำการใด ๆ ที่รบกวนผู้อื่น รวมถึงห้ามผู้เข้าแข่งขันและผู้ติดตามสูบบุหรี่หรือบุหรี่ปาทุกชนิด

8.6 ผู้เข้าแข่งขันต้องยอมรับและปฏิบัติตามคำตัดสินของคณะผู้จัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบโดยเคร่งครัด โดยให้ถือคำวินิจฉัยหรือคำตัดสินใด ๆ ของคณะผู้จัดการแข่งขันเป็นที่สุด

9. กฎกติกาการแข่งขัน:

9.1 ประเภทเดี่ยว (ชาย / หญิง)

9.1.1 รูปแบบการแข่งขัน: แข่ง 2 รอบ รวม 12 หลุม พาร์ 2 ทุกหลุม แบ่งกลุ่มละ 3-4 คน แล้วตีวนครบทุกหลุม

9.1.2 วิธีนับคะแนน (Stroke Play):

1 พัตต์ลงหลุม = -1 แต้ม

2 พัตต์ลงหลุม = 0 แต้ม

มากกว่า 2 พัตต์ = +1, +2, +3 ... ตามจำนวนพัตต์

9.1.3 ลูกออกนอกขอบสนาม: ถือเป็น “อุปสรรคน้ำ” เพิ่ม +1 แต้ม แล้ววางลูกที่จุดสุดท้ายก่อนออกขอบสนาม

9.1.4 เพดานคะแนน: หากเกิน +8 (รวม ≥ 10 พัตต์) ให้บันทึกสูงสุดเพียง +8 / 10 พัตต์

9.1.5 ผู้ชนะ: ผู้ทำคะแนนรวมน้อยที่สุด

9.2 ประเภทคู่ (ชายคู่ / หญิงคู่)

9.2.1 รูปแบบการแข่งขัน: แข่ง 2 รอบ รวม 12 หลุม พาร์ 2 ทุกหลุม กลุ่มละ 3-4 คน (2 คู่)

9.2.2 กติกา: ผู้เล่นแต่ละคนใช้ลูกของตนเองนับเฉพาะ “สกอร์ดีที่สุดของแต่ละคู่” แต่ละหลุม

9.2.3 วิธีนับคะแนน: ใช้ Stroke Play ตามข้อ 9.1.2

9.2.4 ลูกออกนอกขอบสนาม / เพดานคะแนน: ใช้หลักการเดียวกับข้อ 9.1.3 และ 9.1.4

9.2.5 ผู้ชนะ: คู่ที่ทำคะแนนรวมน้อยที่สุด

9.3 ประเภทคู่ผสม

9.3.1 รูปแบบการแข่งขัน: แข่ง 2 รอบ รวม 12 หลุม พาร์ 2 ทุกหลุม กลุ่มละ 3-4 คน (2 คู่)

9.3.2 กติกา Foursome: แต่ละคู่ใช้ลูกเดียว ตีสลับกันคนละหนึ่งครั้งจนกว่าลูกจะลงหลุม

9.3.3 วินัยคะแนน: ใช้ Stroke Play ตามข้อ 9.1.2

9.3.4 ลูกออกนอกขอบสนาม / เพดานคะแนน: ใช้หลักการเดียวกับข้อ 9.1.3 และ 9.1.4

9.3.5 ผู้ชนะ: คู่ที่ทำคะแนนรวมน้อยที่สุด

หมายเหตุ: กฎและกติกาข้างต้นอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: ประกอบด้วยสมาชิกซึ่งคือนักกีฬาของชมรมกอล์ฟแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน:

เหรียญทอง	5	เหรียญ
เหรียญเงิน	5	เหรียญ
เหรียญทองแดง	5	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

- กัมปนาท ศรีสุวรรณ (ต้า)	#4	เบอร์โทร 083-256-2524
- พันธุ์ช นุชนารถ (พันธ์)	#4	เบอร์โทร 064-549-3595
- ชัยวัฒน์ คำมา (ตั้ม)	#4	เบอร์โทร 061-559-7858
- อัยยวิทย์ วัฒนวานิชกร (บัว)	#2	เบอร์โทร 095-929-4159

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา กีฬาทางน้ำ (03)

1. วันและเวลาการแข่งขัน: TBA
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: สระว่ายน้ำ 25 เมตร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ประเภทการแข่งขัน:

- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 50 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 50 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกรรเชียง 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกรรเชียง 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกรรเชียง 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกรรเชียง 50 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกบ 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกบ 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกบ 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกบ 50 เมตร ประเภทหญิง
- ผลัดฟรีสไตล์ 4x50 เมตร ประเภทชาย
- ผลัดฟรีสไตล์ 4x50 เมตร ประเภทหญิง
- ผลัดเกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 4x25 เมตร ประเภทชาย
- ผลัดเกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 4x25 เมตร ประเภทหญิง
- เกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทชาย
- เกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน:

คณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน มีดังนี้

- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทหญิง

- ว่ายน้ำ ฟรีสไตล์ 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 50 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำผีเสื้อ 50 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกรรเชียง 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกรรเชียง 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกรรเชียง 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกรรเชียง 50 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกบ 25 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกบ 25 เมตร ประเภทหญิง
- ว่ายน้ำกบ 50 เมตร ประเภทชาย
- ว่ายน้ำกบ 50 เมตร ประเภทหญิง
- เกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทชาย
- เกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 25 เมตร ประเภทหญิง

คณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละ 4 คน/ทีม มีดังนี้

- ผลัดฟรีสไตล์ 4x50 เมตร ประเภทชาย
- ผลัดฟรีสไตล์ 4x50 เมตร ประเภทหญิง
- ผลัดเกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 4x25 เมตร ประเภทชาย
- ผลัดเกาะโฟมเตะขา ฟรีสไตล์ 4x25 เมตร ประเภทหญิง

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน:

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ต้องไม่เป็นผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทว่ายน้ำ

6. วิธีการจัดการแข่งขัน:

6.1 การแข่งขันว่ายน้ำจะจัดขึ้นตามกฎหมายของสมาคมกีฬาว่ายน้ำแห่งประเทศไทย หรือกติกาสากลที่ได้รับการยอมรับ

6.2 แข่งขันเป็นรายบุคคล และ/หรือทีม (แล้วแต่ประเภทการแข่งขัน)

- ใช้ระบบจับเวลาโดยนาฬิกาจับเวลาโดยกรรมการตัดสิน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวก่อนเวลาที่กำหนด และเข้าประจำจุดปล่อยตัวตามประกาศ
- การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน:

7.1 การแต่งกาย

- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดว่ายน้ำที่เหมาะสม
 - ห้ามใส่ชุดที่โป่งใส หรือมีลักษณะที่ไม่สุภาพ
- ต้องสวมหมวกว่ายน้ำตลอดระยะเวลาการแข่งขัน
แนะนำให้ใส่แว่นตาว่ายน้ำเพื่อความปลอดภัย

7.2 อุปกรณ์ที่ต้องนำมา

- ชุดว่ายน้ำ
- หมวกว่ายน้ำ
- แว่นตาว่ายน้ำ
- ผ้าขนหนูและอุปกรณ์ส่วนตัวอื่น ๆ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:

- 8.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวก่อนการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด
- 8.2 ต้องทำการวอร์มร่างกายก่อนลงแข่งขันภายในพื้นที่ที่จัดไว้เท่านั้น
- 8.3 ห้ามกระโดดลงสระหรือว่ายน้ำก่อนสัญญาณเริ่มการแข่งขัน เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากกรรมการ
- 8.4 ต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของสมาคมกีฬาวater polo แห่งประเทศไทย หรือกติกาสากลอย่างเคร่งครัด
- 8.5 ห้ามใช้วิธีการใด ๆ ที่ถือว่าการโกง หรือสร้างความได้เปรียบที่ไม่เป็นธรรม
- 8.6 การประท้วงผลการแข่งขัน ต้องกระทำภายใน 15 นาที หลังจากผลการแข่งขันถูกประกาศ โดยผ่านหัวหน้าทีม
- 8.7 ต้องเคารพคำตัดสินของกรรมการและเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันทุกกรณี
- 8.8 ผู้เข้าแข่งขันควรแสดงน้ำใจนักกีฬา และไม่กระทำการใดที่ก่อให้เกิดความวุ่นวายหรือเสียหายต่อการแข่งขัน

9. กฎกติกาการแข่งขัน:

9.1 การแข่งขันประเภทฟรีสไตล์

- ผู้เข้าแข่งขันสามารถว่ายน้ำได้ทุกท่า
- ต้องแตะขอบสระเมื่อกลับตัวและเมื่อเข้าเส้นชัย โดยไม่จำกัดส่วนของร่างกาย
- ห้ามยื่นเหยียบพื้นสระหรือใช้กำแพงเพื่อผลักดันตัวนอกจากตอนออกตัวและกลับตัว

9.2 การแข่งขันประเภทกรรเชียง

- ผู้เข้าแข่งขันต้องว่ายน้ำในท่ากรรเชียงตลอดระยะทาง
- ต้องเริ่มต้นในน้ำ โดยเกาะขอบสระหรือมือจับ จากนั้นผลักตัวออกจากผนังสระ
- ต้องอยู่ในท่าหงายตลอดการแข่งขัน ยกเว้นช่วงกลับตัวที่สามารถพลิกตัวได้ชั่วขณะ
- เมื่อเข้าเส้นชัย ต้องอยู่ในท่าหงายและแตะขอบสระด้วยมือ

9.3 การแข่งขันประเภทกบ

แขนและขาต้องเคลื่อนที่ในแนวเดียวกัน และสมมาตรทั้งสองข้าง

ห้ามว่ายแบบกรรเชียงหรือผีเสื้อผสม

ต้องเตะขอบสระทั้งตอนกลับตัวและเข้าเส้นชัยด้วย สองมือพร้อมกัน ในระดับเดียวกัน

ศีรษะต้องโผล่พ้นน้ำอย่างสม่ำเสมอ ยกเว้นในช่วงเริ่มต้นและหลังกลับตัวหนึ่งช่วงสั้น

9.4 การแข่งขันประเภทผีเสื้อ

ทั้งแขนต้องเหวี่ยงมาพร้อมกันจากด้านหน้าไปด้านหลังพร้อมกันตลอดเวลา

ขาทั้งสองข้างต้องเตะพร้อมกันในแนวตั้ง (Dolphin Kick)

ต้องเตะขอบสระทั้งตอนกลับตัวและเข้าเส้นชัยด้วย สองมือพร้อมกัน

ศีรษะต้องโผล่พ้นผิวน้ำอย่างสม่ำเสมอ ยกเว้นช่วงเริ่มและกลับตัว

9.5 การแข่งขันประเภทผลัด

ผู้เข้าแข่งขันคนถัดไป ห้ามออกตัวจากแท่นกระโดด จนกว่าผู้ว่ายคนก่อนจะเตะขอบสระ

การเปลี่ยนตัวต้องเป็นไปตามลำดับที่แจ้งไว้ก่อนการแข่งขัน

หากมีการเปลี่ยนลำดับโดยไม่ได้รับอนุญาตจะถูก ปรับแพ้ (DQ)

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมกีฬาทางน้ำแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน:

เหรียญทอง	34	เหรียญ
เหรียญเงิน	34	เหรียญ
เหรียญทองแดง	34	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

ต้นน้ำ กันตีมูล ตำแหน่ง ประธาน

เบอร์ติดต่อ: 096-826-2143 Line ID: tonnumx

ภูมิภัทร คำสะอาด ตำแหน่ง รองประธาน

เบอร์ติดต่อ: 094-949-5112 Line ID: premphumipat

พัฒนิตา ชวานุชิต ตำแหน่ง เลขา

เบอร์ติดต่อ: 095-948-2997 Line ID: pannitagr

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (04)

รายการการแข่งขัน ROV

1. วันและเวลาการแข่งขัน: 18 - 29 สิงหาคม 2568
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: ออนไลน์
3. ประเภทการแข่งขัน: ประเภททีมผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน:

4.1 แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 ทีม (ยกเว้นกรณีลงแข่งในนามหอพักนิสิตจุฬาฯ และ กรณีแต่ละคณะส่งตัวแทนมา Collab), ทีมละ 5 คน โดยสามารถมีผู้เข้าแข่งขันสำรองได้ไม่เกิน 2 คน และ โค้ชได้อีก 1 คน

4.2 สามารถเป็นผู้เล่นมืออาชีพได้

4.3 ผู้เล่น 1 คน สามารถมีชื่ออยู่ได้แค่ในทีมเดียวเท่านั้น

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน:

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 สามารถเป็นผู้เล่นมืออาชีพได้

5.3 นิสิตจะต้องไม่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬานั้น ๆ เช่น หากเป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติ กีฬาวัยน้ำ ก็จะสามารถลงแข่งกีฬาวัยน้ำได้แต่ยังสามารถลงกีฬาแบดมินตันได้ เป็นต้น

5.4 ผู้เล่น 1 คน สามารถมีชื่ออยู่ได้แค่ในทีมเดียวเท่านั้น

6. วิธีการจัดการแข่งขัน: ออนไลน์

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 เนื่องจากการแข่งขันจัดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ ผู้เข้าแข่งขันสามารถแต่งกายได้ตามความเหมาะสมและความสะดวกของตนเอง

7.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ หูฟัง สายชาร์จ หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ที่จำเป็น ทั้งนี้ ผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดจากอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขัน

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:

8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 ให้ผู้เข้าแข่งขันไปรายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขัน

8.3 ทีมเข้าแข่งขันทีมใดไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนด ให้ตัดสินตามระเบียบแพ้บายเบื้องต้น

8.4 ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องแสดงบัตรนิสิตพร้อมใบหน้าของตนเองอย่างชัดเจน เพื่อยืนยันตัวตนต่อกรรมการ ในกรณีที่เกิดปัญหา เช่น การหลุดออกจากเกม (Disconnect) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำการยืนยันตัวตนอีกครั้งก่อนเริ่มการแข่งขันต่อ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการในสถานการณ์นั้น ๆ

8.5 เมื่อลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว ให้สมาชิกในทีมทุกคนกดเข้าร่วม Discord “[RoV Freshy Game 2025](https://discord.gg/VK9xEWqQmc)” หรือลิงก์ <https://discord.gg/VK9xEWqQmc> ซึ่งจะใช้เป็นช่องทางการสื่อสารหลักในการแข่งขัน และเป็นช่องทางการยืนยันการสมัครเข้าแข่งขันด้วย

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ :

9.1 ข้อกำหนดโดยทั่วไป

9.1.1 ห้ามไม่ให้มีการใช้บัคหรือโปรแกรมช่วยเล่นใด ๆ ทั้งสิ้น

9.1.2 ทุกรอบการแข่งขันทุกทีมจะต้องมาครบทั้งหมด 5 คน

9.1.3 ชื่อตัวละครที่สมัครต้องตรงกับชื่อตัวละครใน UserID (ชื่อในเกม) หากชื่อไม่ตรงหรือมีการร้องเรียนจะถูกตัดสิทธิ์ทันที

9.1.4 ในการร้องเรียนจะต้องร้องเรียนก่อนแมตช์นั้น ๆ จบลง เช่น การพบว่าผู้เข้าแข่งขันอีกฝ่ายมีชื่อไม่ตรงกับชื่อที่สมัคร แต่แข่งจบแล้วมาร้องเรียนในภายหลัง จะทำให้การร้องเรียนนั้นจะเป็นโมฆะ หากทีมใดที่มาสายหรือรวมตัวไม่ทันหลัง 15 นาที จากเวลากลาง หรือ เวลานั้น โดยไม่มีการแจ้งใด ๆ ให้รับทราบ จะทำการตัดสิทธิ์ทีมนั้น ๆ ทันที

9.1.5 หากทีมใดเลยเวลาการแข่งขันเป็นเวลา 15 นาทีนับจากเวลาที่ตกลงไว้ (เช่น นัดแข่ง 20.00 น. ขณะนี้เวลา 20.16 น.) โดยไม่มีการแจ้งใด ๆ ให้ทีมฝ่ายตรงข้ามถ่ายรูปหลักฐานเก็บไว้เป็นหลักฐานว่าชนะบาย

9.1.6 การแข่งขันในครั้งนี้จะมีการสื่อสารกับทีมงานและผู้ร่วมแข่งขัน รวมถึงการส่งผลการแข่งขันและการหักท้วงผ่านกลุ่ม Discord ที่ทีมงานสร้างไว้เท่านั้น

9.1.7 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนควรรักษาสีทิมของตนเองโดยการเก็บภาพถ่ายหรือวิดีโอตลอดการแข่งขัน หากต้องการหักท้วงหรือร้องเรียนในการแข่งขันและอื่น ๆ ซึ่งผู้ร้องเรียนจำเป็นต้องมีหลักฐาน โดยทางกรรมการผู้ตัดสินจะนำไปพิจารณาความผิดอีกครั้ง หากพบว่ามีความผิดจริง ผู้กระทำผิดจะได้รับพิจารณาการลงโทษต่อไป

9.1.8 คำตัดสินจากคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

9.2 รูปแบบการแข่งขัน

9.2.1 เป็นแบบ Single Elimination BO3 ด้วยระบบ Global ban pick

9.2.2 รอบ Grand final: แข่งแบบ Best of 3 ด้วยระบบ Global ban pick

**อย่างไรก็ตามรูปแบบการแข่งขันอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม ขึ้นอยู่กับวัน เวลาและจำนวนทีมที่สมัครเข้าร่วม ขอให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนติดตามประกาศในดิสคอร์ดที่ใช้แข่งขันอยู่เสมอ

9.2.3 แข่งขันกันในโหมด “การแข่งขัน 5v5” (แผนที่ Caldavar Valley)

9.2.4 ทีมที่อยู่ด้านบนของสายจะได้อยู่ฝั่ง Blue team และทีมที่อยู่ด้านล่างในตารางจะได้อยู่ฝั่ง Red team ในเกมแรก และในเกมถัดไป ผู้ที่แพ้ในเกมก่อนหน้าจะได้รับสิทธิ์ในการเลือกฝั่ง

9.2.5 ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถเลือกเล่นฮีโร่และสกินที่ไม่มีปัญหาในขณะนั้นเท่านั้น ห้ามมิให้เลือกฮีโร่และสกินที่มีปัญหา บัค หรือการอื่นใดอันทำให้เกิดปัญหาในระบบทุกกรณี

9.2.6 สงวนสิทธิ์ Spectate เฉพาะทีมงานเท่านั้น

9.2.7 ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนทำการถ่ายทอดสดหรือ Stream ผ่านช่องทางใดๆ ก็ตาม ในขณะทำการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันผู้ใดฝ่าฝืนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในทันที

9.3 กติกาสำหรับการหยุดพักระหว่างแมตช์

9.3.1 การหยุดพักเกมทั่วไป

9.3.1.1 แต่ละทีมสามารถกดหยุดพักเกมได้ทีละ 5 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 1 นาที ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันที

9.4 กติกาสำหรับการหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch)

9.4.1 ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากเกม ให้ทำการหยุดเกมชั่วคราว โดยแต่ละทีมสามารถกดหยุดเกมได้ทีละ 5 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 1 นาที ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันที และทำการแข่งขันต่อตามปกติ

9.4.2 ในกรณีที่ยังไม่มี First Blood และเวลาในเกมยังไม่เกิน 2 นาที ทีมที่ผู้เล่นหลุดสามารถแจ้งอีกทีมหนึ่งเพื่อขอเริ่มเกมใหม่ได้ทันที โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องเลือกฮีโร่และตำแหน่งการเล่นเหมือนเกมก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่

9.4.3 หากเกิดการ First Blood ขึ้นแล้ว หรือเริ่มเกมไปแล้วเกินกว่า 2 นาทีในเกม ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายขอเริ่มเกมใหม่ได้ เว้นแต่ได้รับการอนุญาตจากคู่แข่ง หรือตามความเห็นสมควรของทีมงาน หากเป็นทีมที่มีการถ่ายทอดสด จะต้องแจ้งปัญหาที่เกิดขึ้นกับทีมงาน

9.4.4 ในกรณีที่ต้อง Rematch เนื่องด้วยสาเหตุต่าง ๆ ผู้เล่นจะต้องเลือกฮีโร่เดิมและตำแหน่งเหมือนเกมก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่

9.4.5 ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากแข่งขันไม่สามารถ Reconnect ได้ และมีการนับสกอร์แล้ว ทีมที่หลุดจะต้องแข่งขันต่อให้จบหรือขอยอมแพ้ในเกมนั้นเพื่อเริ่มเกมใหม่
การกระทำที่ผิดกฎ

9.5 ผู้เข้าแข่งขันใช้โปรแกรมช่วยเล่น

9.5.1 ผู้เข้าแข่งขันกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดอันมีลักษณะเป็นการใช้ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นภายในตัวเกม

9.5.2 ผู้เข้าแข่งขันกระทำการจงใจหลุดจากการแข่งขัน

9.5.3 ผู้เข้าแข่งขันเจตนากดหยุดเกม ไม่ว่าจะในจังหวะสำคัญ หรือเพื่อก่อกวน

9.5.4 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการใด ๆ อันเป็นการยินยอมให้ทีมฝ่ายตรงข้ามชนะ

9.5.5 ผู้เข้าแข่งขันใช้คำพูด แสดงกิริยามารยาทไม่สุภาพ หรือเสียดสีผู้อื่น

9.5.6 ส่งผลการแข่งขันที่เป็นเท็จ หรือบิดเบือน

9.6 บทลงโทษสำหรับการกระทำที่ผิดกฎ

9.6.1 หากพบหลักฐานการใช้โปรแกรมช่วยเล่นใด ๆ ทีมนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที

9.6.2 การใช้ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นภายในตัวเกมเพื่อการกระทำบางอย่างที่อาจก่อให้เกิดความไม่ยุติธรรม ทางทีมงานจะตัดสินบทลงโทษตามความร้ายแรงที่กระทำไป

9.6.3 การกระทำที่จงใจหลุดออกจากแข่งขัน ทีมงานจะทำการดักเตือนก่อน 1 ครั้ง และในครั้งถัดไปจะถูกปรับแพ้ในแมตช์นั้นทันที

9.6.4 การก่อวินในรูปแบต่าง ๆ เช่น การเจตนาหยุดพักเกมในจังหวะสำคัญ ทีมงานจะทำการดักเตือนก่อน 1 ครั้ง และในครั้งถัดไปจะถูกปรับแพ้ในแมตช์นั้นทันที

9.6.5 หากพบว่าทีมที่ร่วมมือกันกระทำบางอย่างเพื่อให้อีกฝ่ายชนะ ทางทีมงานจะปรับแพ้บาย และตัดสิทธิ์จากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปี นับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

9.6.6 การแสดงออกที่ไม่สุภาพต่อทีมงานรวมถึงผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น ๆ จะได้รับการดักเตือน และขอความร่วมมือให้ไม่กระทำการอีก หากมีหลักฐานว่ากระทำการอีก จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปีโดยนับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

9.6.7 หากพบทีมที่ส่งผลการแข่งขันที่เป็นเท็จ หรือบิดเบือน ทีมนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที และถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปี นับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

9.6.8 หากพบหลักฐานว่ามีบุคคลอื่นที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อการแข่งขันหรือมีบุคคลที่เล่นแทนตนเอง มีทีมที่ร่วมมือกันกระทำบางอย่างเพื่อลิดผลโดยเจตนา ทางทีมงานจะปรับแพ้บายทั้งสองทีม และตัดสิทธิ์จากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปี นับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

9.7 การติดต่อฝ่ายจัดการแข่งขันและเรื่องต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องทราบ

9.7.1 กฎอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมของสถานการณ์ในระหว่างการแข่งขัน โดยผู้เล่นจะต้องติดตามประกาศจากคณะกรรมการผ่านทางdiscordที่ใช้สื่อสารอยู่เสมอ

9.7.2 การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด และจะไม่มีข้อยกเว้นใด ๆ ทั้งสิ้น

9.7.3 ทีมที่เข้าร่วมแข่งขันต้องเข้าใจถึงกฎกติกาอย่างชัดเจน ถ้าเกิดมีการทำผิดกฎ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์ทีมนั้น ๆ ได้ทันที

9.7.4 หากมีการปล่อยแพทช์/รุ่นที่แตกต่างกันออกมา จำเป็นต้องเปลี่ยนกฎระเบียบที่มีความจำเป็นเพื่อให้แน่ใจว่าเป็นการเล่นที่ยุติธรรม

9.7.5 หากมีการพบข้อบกพร่องในการแข่งขันที่ก่อให้เกิดปัญหาสามารถหยุดเกมและหักหัว
พร้อมถ่ายรูปลงมาให้กรรมการตัดสินได้

9.7.6 หากผู้เล่นต้องสงสัยหรือได้รับการพิสูจน์แล้วว่ามีส่วนร่วมในการเล่นที่ไม่เป็นธรรมหรือ
สมรู้ร่วมคิดในการกำหนดผลการเล่น กรรมการมีสิทธิ์ลงโทษตามความเหมาะสม

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ :

ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบของคณะอนุกรรมการฝ่าย
Esports ในชมรม Chula Esports จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	8	เหรียญ
เหรียญเงิน	8	เหรียญ
เหรียญทองแดง	8	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

Facebook Page: Chula Esports

Instagram Account: chulaesports

นายธีรวัฒน์ วงศ์วิเศษกิจ (กาย) ประธานชมรมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

เบอร์ติดต่อ: 0979241974 Line ID: 0979241974

นางสาวรมิดา บริบาล (พลอย) เลขานุการชมรมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

เบอร์ติดต่อ: 097-057-7098 Line ID: ployrz

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (04)

รายการการแข่งขัน Valorant

1. วันและเวลาการแข่งขัน : 18 - 29 สิงหาคม 2568
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : ออนไลน์
3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภททีมผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 ทีม (ยกเว้นกรณีลงแข่งในนามหอพักนิสิตจุฬาฯ และ กรณีแต่ละคณะส่งตัวแทนมา Collab), ทีมละ 5 คน โดยสามารถมีผู้เข้าแข่งขันสำรองได้ไม่เกิน 2 คน และ โค้ชได้อีก 1 คน

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

- ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สามารถเป็นผู้เล่นมืออาชีพได้
- นิสิตจะต้องไม่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬานั้น ๆ เช่น หากเป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติ กีฬาวูวี่น้ำ ก็จะไม่สามารถลงแข่งกีฬาวูวี่น้ำได้ แต่ยังสามารถลงกีฬาแบดมินตันได้ เป็นต้น
- ผู้เล่น 1 คน สามารถมีชื่ออยู่ได้แค่ในทีมเดียวเท่านั้น

6. วิธีการจัดการแข่งขัน : ออนไลน์

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

เนื่องจากการแข่งขันจัดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ ผู้เข้าแข่งขันสามารถแต่งกายได้ตามความเหมาะสมและความสะดวกของตนเอง

ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก หูฟัง คีย์บอร์ด เมาส์ หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ที่จำเป็น ทั้งนี้ ผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดจากอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขัน

8. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน :

8.1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสมัครเข้าแข่งขันผ่าน Google Form

8.2 ช่วงเวลาการรับสมัคร ตั้งแต่ TBD

8.3 การกรอกชื่อ Riot ID ที่จะใช้ในการแข่งขัน ให้ใส่ทั้งชื่อและ # (tag) หลังชื่อ ในรูปแบบของ INGAME#TAG เช่น ValoPlayer#1234

***กรุณาใส่ชื่อให้ถูกต้อง และตรวจสอบข้อมูลที่กรอกลงไปด้วย**

- หาก Riot ID ที่ท่านใช้ในการแข่งขันไม่ตรงกับข้อมูลที่กรอกไว้ตอนสมัคร อาจถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันได้*

8.4 เมื่อลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว ให้สมาชิกในทีมทุกคนกดเข้าร่วม Discord “[VALORANT Freshy Game 2025](https://discord.gg/N945XhkxpA)” หรือลิงก์ <https://discord.gg/N945XhkxpA> (ซึ่งจะใช้เป็นช่องทางการสื่อสารหลักในการแข่งขัน และเป็นช่องทางในการยืนยันการสมัครเข้าแข่งขันด้วย)

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 ข้อกำหนดโดยทั่วไป

9.1.1 การแข่งขัน VALORANT Freshy game 2025 จะเป็นการแข่งขันในรูปแบบ Online - Single Elimination Best Of 3 ทุกรอบการแข่งขัน

9.1.2 ขอความร่วมมือให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนให้ปฏิบัติตามกับคนอื่น ๆ ในการแข่งขันนี้อย่างสุภาพ และมีน้ำใจนักกีฬา ชื่อทีม โลโก้ทีม และชื่อผู้เล่นต้องมีความเหมาะสม (ไม่ใช่คำหยาบคาย ไม่ใช่คำเหยียด เป็นต้น) โดยผู้เล่น หรือทีมที่ไม่ทำตามอาจถูกตัดกีดต้อน และลงโทษตามความเหมาะสมได้

9.1.3 เวลาการแข่งขันคือเวลา 20:00 น. อย่างไรก็ตาม ทั้งสองทีมสามารถตกลงเวลาการแข่งขันเวลาอื่นที่ว่างพร้อมกันทั้งสองฝ่าย จะต้องแจ้งให้ทางทีมงานทราบล่วงหน้า ก่อนเวลาที่นัดไว้ (ที่discordช่อง #แจ้งเวลาแข่งขัน) โดยเวลาที่ตกลงกันต้องอยู่ในวันเดียวกับวันที่มีการกำหนดแข่งขันของการแข่งขันรอบนั้น ๆ

9.1.4 ทั้งสองทีมสามารถติดต่อกันโดยตรงเพื่อตกลงแผนที่ หรือแจ้งแอดมินให้เป็นคนกลาง

9.1.5 ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องแสดงบัตรนิสิตพร้อมใบหน้าของตนเองอย่างชัดเจน เพื่อยืนยันตัวตนต่อกรรมการ ในกรณีที่เกิดปัญหา เช่น การหลุดออกจากเกม (Disconnect) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำการยืนยันตัวตนอีกครั้งก่อนเริ่มการแข่งขันต่อ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการในสถานการณ์นั้น ๆ

9.1.6 ชื่อตัวละครที่สมัครต้องตรงกับชื่อตัวละครใน Riot ID (ชื่อในเกม) หากชื่อไม่ตรงหรือมีการร้องเรียนจะถูกตัดสิทธิ์ทันที

9.1.7 ในการร้องเรียนเรื่องชื่อ จะต้องร้องเรียนก่อน Match นั้น ๆ จบลง เช่น การพบว่าผู้เข้าแข่งขันอีกฝ่ายมีชื่อไม่ตรงกับชื่อที่สมัคร แต่แข่งจบแล้วมาร้องเรียนในภายหลัง จะทำให้การร้องเรียนนั้นจะเป็นโมฆะ

9.1.8 ถ้าทีมใด มีชื่อจริง หรือรหัสนักศึกษาไม่ตรงกับ บัตรนักศึกษา แล้วไม่ขอเปลี่ยนกับทางทีมงานผู้จัดก่อนการแข่งขันจะเริ่ม ทางทีมผู้จัดการแข่งขัน จะตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที

9.1.9 หากทีมใดที่มาสายหรือรวมตัวไม่ทันหลัง 15 นาที จากเวลากลาง หรือ เวลานั้น จะถูกปรับแพ้ในแมพแรก และพิจารณาเวลาที่มารายงานตัว เพื่อดัดสินในแมพต่อไปอีกที หรือหากไม่มาเลย อาจให้คำตัดสินตามระเบียบแพ้บายในเบื้องต้น

9.1.10 การแข่งขันในครั้งนี้ การสื่อสารระหว่างทีมงาน และผู้ร่วมแข่งขัน การส่งผลการแข่งขัน และการทักท้วงให้ผ่านช่องทาง Discord ที่ทีมงานสร้างไว้เท่านั้น

9.1.11 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนควรรักษาสีทึบของตนเองโดยการเก็บภาพถ่ายหรือวิดีโอ ตลอดการแข่งขัน หากต้องการพักทักท้วงหรือร้องเรียนในการแข่งขัน และอื่น ๆ ผู้ร้องเรียนจำเป็นต้องมีหลักฐาน โดยทางทีมงานจะนำไปพิจารณาอีกครั้ง หากพบว่ามีความผิดจริง ผู้กระทำผิดจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันครั้งนี้ และพิจารณาการลงโทษเพิ่มเติมต่อไป

9.2 รูปแบบในการแข่งขัน

9.2.1 รูปแบบการแข่งขันเป็นแบบ Single Elimination

9.2.2 เป็นการแข่งขันแบบ Best of 3

9.2.3 ใช้วิธีการเลือก Map แบบ Veto ตามรายละเอียดด้านล่าง

9.2.4 การแข่งขันแบบออนไลน์

9.3 แผนที่ที่ใช้ในการแข่งขัน Standard Map Pool

9.3.1 Ascent

9.3.2 Bind

9.3.3 Corrode

9.3.4 Haven

9.3.5 Icebox

9.3.6 Lotus

9.3.7 Sunset

9.4 การเลือกแผนที่

วิธีการแบนแผนที่: ทีมที่มีชื่ออยู่ด้านบน (Team A) ได้มีสิทธิ์ในการแบนก่อนทีมที่มีชื่ออยู่ด้านล่าง (Team B) ลำดับการเลือกแผนที่และฝั่ง (Map Veto)

การเลือกแผนที่และฝั่ง (Map Veto): ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องดำเนินการทำ Map Veto ใน 30 วินาทีก่อนการแข่งขันเริ่ม หรือ 30 วินาทีก่อนเวลาการแข่งขันที่ถูกกำหนดไว้ หากทีมใดไม่แสดงตนในการดำเนินการ Veto ทีมที่พร้อมจะเป็นฝ่ายดำเนินการ Veto ต่อทั้งหมด

การเลือกแผนที่แบบ Best of 3:

- Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
- Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
- Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 1 / Team B ได้เลือกฝั่ง
- Team B เลือกแผนที่ในเกมที่ 2 / Team A ได้เลือกฝั่ง
- Team A แบนแผนที่ 2
- Team B แบนแผนที่ 2
- แผนที่ในเกมที่ 3 จะเป็นแผนที่ที่เหลือ โดย Team A จะได้เลือกฝั่ง

9.5 การตั้งค่าห้องสำหรับแข่งขัน

การตั้งค่าสำหรับห้องการแข่งขัน

- Lobby: Custom Game
- Map ในรอบ Playoff ใช้ระบบเลือกแผนที่แบบ Veto (Map Veto)
- Mode: Standard
- Cheats: OFF
- Overtime: ON
- Tournament Mode: ON
- Party status: CLOSED
- โค้ช / ผู้เข้าชม: เฉพาะโค้ชที่ได้ทำการส่งรายชื่อมาในแต่ละทีมเท่านั้น หรือผู้เข้าชม

ที่ได้รับอนุญาตจากผู้ดูแลการแข่งขัน

9.6 กติกาสำหรับการหยุดพักระหว่างแมตช์ (Technical Pause/Tactical Pause)

Technical Pause

9.6.1 หากในทีมมีสมาชิกในทีมมีปัญหาและทำให้ดำเนินการแข่งขันต่อไม่ได้ (ปัญหาเรื่องอินเทอร์เน็ต ปิงขึ้นเยอะ หรือโดน Disconnect ออกจากเกม ฯลฯ) จะสามารถขอ Pause การแข่งขันได้เป็นระยะเวลา 5 นาที และได้ไม่เกิน 3 ครั้งต่อแมตช์การแข่งขัน

9.6.2 หากใช้ครบทั้ง 3 สิทธิ์แล้ว จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อตามที่มี - ทั้งนี้ ทางทีมงานสามารถพิจารณาให้มีการ Rematch ได้ แล้วแต่ดุลยพินิจของกรรมการ

Tactical Pause/Timeout

9.6.3 แต่ละทีมจะมีสิทธิ์ในการ Timeout ทั้งหมด 2 ครั้งในแต่ละแผนที่ เป็นเวลาครั้งละ 1 นาที สำหรับการคุยแผน

9.6.4 โดยแต่ละทีมใช้ระบบการขอ Timeout ใน Custom Game (เมื่อกดขอ Timeout แล้วจะมีการโหวตเพื่อ Pause ในช่วง Buy Phase รอบถัดไป)

9.6.5 ในระยะเวลาการ Timeout นี้ โค้ชของแต่ละทีมสามารถเปิดไมค์เพื่อสื่อสารกับผู้เข้าแข่งขันได้ หากตรวจพบการสื่อสารที่นอกเหนือจากระยะเวลาดังกล่าว ทีมที่กระทำผิดจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันครั้งนี้

9.7 การกระทำที่ผิดกฎ

9.7.1 การตั้งชื่อผู้เล่น หรือทีมที่เข้าขายอนาจาร, ส่อเสียด หรือพาดถึงสถาบัน หรือบุคคลอื่น การตัดสินความเหมาะสมของชื่อนั้น ขึ้นอยู่กับดุลพินิจทางทีมงาน

9.7.2 การแสดงออกที่ไม่สุภาพต่อทีมงานรวมถึงผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น ๆ และมีการร้องเรียนพร้อมหลักฐาน เช่น ยิงอัดศพ ย่อบนศพ เป็นต้น

9.7.3 การจงใจใช้ข้อผิดพลาดของเกม หรือบัคในการแข่งขัน

9.7.4 การนำผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อของทีม มาเข้าร่วมหรือสวมรอยในการแข่งขัน

9.7.5 มีทีมที่ร่วมมือกัน หรือกระทำบางอย่างเพื่อล่อผลโดยเจตนา (Teaming)

9.8 บทลงโทษสำหรับการกระทำที่ผิดกฎ

9.8.1 การตั้งชื่อที่ไม่เหมาะสมจะได้รับการตักเตือน และขอความร่วมมือให้เปลี่ยนชื่อเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ หากไม่ปฏิบัติตามสามารถถูกตัดสิทธิ์ ออกจากการแข่งขันได้

9.8.2 การแสดงออกที่ไม่สุภาพต่อทีมงานรวมถึงผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น ๆ จะได้รับการตักเตือน และขอความร่วมมือให้ไม่กระทำการอีก หากมีหลักฐานว่ากระทำการอีก สามารถถูกตัดสิทธิ์หรือแบนจากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปีโดยนับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

9.8.3 การจงใจใช้ข้อผิดพลาดของเกม หรือบัคในการแข่งขัน ทางทีมงานจะเป็นผู้ตัดสินบทลงโทษตามความร้ายแรงที่กระทำไป

9.8.4 การนำผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อของทีม มาเข้าร่วมหรือสวมรอยในการแข่งขัน หรือมีทีมที่ร่วมมือกัน หรือกระทำบางอย่างเพื่อล่อผลโดยเจตนา หากพบ และมีหลักฐาน ทางชมรมสามารถตัดสิทธิ์หรือแบนจากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปีโดยนับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

9.8.5 ทั้งนี้ บทลงโทษทั้งหมดขึ้นอยู่กับพิจารณาของทีมงาน และคำตัดสินของทีมงานถือเป็นที่สุด

9.9 กติกาเพิ่มเติม

9.9.1 กรอกข้อมูลส่วนตัวของท่าน ให้ครบถ้วนตามแบบฟอร์ม และถูกต้องตามความเป็นจริง

9.9.2 การ Rematch จะขึ้นอยู่กับมติตัดสินใจของทีมงาน

9.9.3 โปรดบันทึกภาพตอนจบเกมไว้ เพื่อในกรณีโต้แย้งผลการแข่งขัน

9.9.4 การเปลี่ยนตัวสามารถทำได้หลัง Match เท่านั้น

9.9.5 โปรดเตรียมความพร้อมก่อนการแข่งขัน 30 นาที

9.9.6 ไม่สามารถนำผู้เล่นสำรองเข้ามาแข่งระหว่าง Match ได้

9.9.7 ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันต้องการถ่ายทอดสดการแข่งขันของตนเองในแต่ละ Match ต้องทำการตั้งดีเลย์การถ่ายทอดสดอย่างน้อย 2 นาที

9.9.8 ทุกทีมต้องปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน หากพบการกระทำที่ผิดกฎ การตัดสินของทีมงานถือเป็นที่สุด

9.9.9 หากมีการทักท้วงต้องมีหลักฐานเป็นคลิปวิดีโอหรือภาพถ่าย

9.9.10 ผู้เล่นที่มีการเปลี่ยนชื่อภายในเกม ขอให้แจ้งก่อนการแข่งขันภายใน 2 วัน ในdiscordในช่อง #แจ้งเปลี่ยนชื่อ เช่น ทีม ... ชื่อ CHULA_SODA เปลี่ยนชื่อเป็น Galota

9.9.11 หากมีการปรับปรุงแพทช์/รุ่นที่แตกต่างกันออกมา จำเป็นต้องเปลี่ยนกฎระเบียบที่มีความจำเป็นเพื่อให้แน่ใจว่าเป็นการเล่นที่ยุติธรรม

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบ ของคณะกรรมการฝ่าย esports ในชมรม Chula Esports จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน:

เหรียญทอง	8	เหรียญ
เหรียญเงิน	8	เหรียญ
เหรียญทองแดง	8	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

Facebook Page: Chula Esports

Instagram Account: chulaesports

นายธีรวัฒน์ วงศ์วิเศษกิจ (กาย) ประธานชมรมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

เบอร์ติดต่อ: 0979241974 Line ID: 0979241974

นางสาวรมิดา บริบาล (พลอย) เลขานุการชมรมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

เบอร์ติดต่อ: 097-057-7098 Line ID: ployrz

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (04)

รายการการแข่งขัน Teamfight Tactics

1. วันและเวลาการแข่งขัน: 18 - 29 สิงหาคม 2568
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: ออนไลน์
3. ประเภทการแข่งขัน: ประเภทเดี่ยวผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน: ประเภทเดี่ยว ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน:

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สามารถเป็นผู้เล่นมืออาชีพได้

5.2 นิสิตจะต้องไม่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬานั้น ๆ เช่น หากเป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติ กีฬาวัยน้ำ ก็จะไม่สามารถลงแข่งกีฬาวัยน้ำได้ แต่ยังสามารถลงกีฬาเบดมินตันได้ เป็นต้น

6. วิธีการจัดการแข่งขัน: ออนไลน์

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน:

7.1 เนื่องจากการแข่งขันจัดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ ผู้เข้าแข่งขันสามารถแต่งกายได้ตามความเหมาะสมและความสะดวกของตนเอง

7.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก หูฟัง คีย์บอร์ด เมาส์ สายชาร์จ หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ที่จำเป็น ทั้งนี้ ผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดจากอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขัน

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:

8.1 ใช้ตัวเกม Teamfight Tactics แพตช์ 15.2

8.2 ผู้เข้าแข่งขันทำการสมัครผ่าน Google Form

8.3 Riot ID ของผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นบัญชีที่มีอยู่ในเซิร์ฟเวอร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้เท่านั้น

8.4 Riot ID ของผู้เล่นจะต้องไม่ หยาบคาย ล่อแหลม ดูหมิ่น หรือพาดพิงถึงสถาบัน การตัดสินความเหมาะสมของชื่อนั้น ขึ้นอยู่กับดุลพินิจทางทีมงาน

8.5 ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องแสดงบัตรนิสิตพร้อมใบหน้าของตนเองอย่างชัดเจน เพื่อยืนยันตัวตนต่อกรรมการ

8.6 เมื่อลงทะเบียนแล้วผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องเข้าร่วมดิสคอร์ด “[TFT FRESHY GAME 2025](https://discord.com/invite/ccNzXvNUQ7)” หรือลิงก์ <https://discord.com/invite/ccNzXvNUQ7> ที่ทีมงานจะใช้เป็นช่องทางในการประกาศ และติดต่อกับผู้เข้าแข่งขัน

9. กฎกติกาการแข่งขัน:

ก. รูปแบบการแข่งขัน

- ใช้ระบบสุ่มสำหรับการจับกลุ่มรอบ 64 คน และระบบ Snake Seeding System สำหรับรอบต่อไป

- การแข่งขันรอบ 64 คน จะทำการแข่งจำนวน 2 เกม รอบ 32 และ 16 คน จะทำการแข่งจำนวน 3 เกม โดยผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรกจากแต่ละล๊อบบี้จะผ่านเข้าสู่รอบต่อไป

- รอบชิงชนะเลิศจะทำการแข่งแบบ Checkmate คือเมื่อผู้เข้าแข่งขันมีคะแนนถึง 9 คะแนน จะเข้าสู่สถานะ “เช็ค” และเมื่อมีผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในสถานะ “เช็ค” ได้อันดับที่ 1 ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นจะเป็นผู้ชนะ และอันดับของผู้เข้าแข่งขันคนอื่นจะเรียงตามคะแนนที่ได้ในรอบชิงชนะเลิศ

- ตารางอันดับ - คะแนน

อันดับที่	1	2	3	4	5	6	7	8
คะแนน	8	7	6	5	4	3	2	1

- ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันในล๊อบบี้ได้คะแนนเท่ากันจะตัดสินผู้ชนะโดยเรียงลำดับจาก

- จำนวนครั้งที่ได้ 4 อันดับแรก บวกกับจำนวนครั้งที่ชนะ ในรอบการแข่งขันนั้น ๆ (การชนะนับเป็น 2 ครั้ง)
- จำนวนครั้งของแต่ละอันดับที่ได้ในรอบการแข่งขันนั้น ๆ (อันดับที่ 1, 2, 3, ฯลฯ)
- อันดับที่ได้ในเกมสุดท้ายของรอบการแข่งขันนั้น ๆ ตามด้วยอันดับที่ได้ในเกมก่อนหน้า
- ในการจัดล๊อบบี้ใหม่หากผู้เล่นไม่สามารถถูกแยกด้วยเกณฑ์ข้างต้นได้จะทำการสุ่ม

ข. การสร้างห้องและเริ่มเกม

- เวลาว่างในการแข่งขันคือ 20.00 น. โดยผู้เล่นในล๊อบบี้สามารถตกลงเวลาการแข่งขันกันเองได้ และแจ้งทีมงานล่วงหน้าก่อนเวลาที่นัด หากผู้เล่นมาสายเกิน 10 นาที จากเวลาว่างหรือเวลาที่นัดไว้จะถูกตัดสิทธิ์ในรอบการแข่งขันนั้น ให้ผู้เล่นที่มีชื่ออยู่เป็นลำดับแรกของล๊อบบี้สร้างห้อง “เกมทั่วไป” และเชิญผู้เข้าแข่งขันคนอื่นเข้าห้อง เมื่อผู้เข้าแข่งขันเข้าร่วมล๊อบบี้ครบทุกคนแล้ว แอดมินจะให้ทำการยืนยันตัว เมื่อยืนยันตัวเสร็จแล้วให้รอสัญญาณจากแอดมินจึงจะทำการเริ่มเกมได้

- ในกรณีที่ล๊อบบี้มีผู้เข้าแข่งขันไม่ครบ 8 คน ไม่ว่าจะด้วยสาเหตุจากการจัดแบ่งกลุ่ม หรือมีผู้เข้าแข่งขันสละสิทธิ์ ให้ทำการแจ้งแอดมินก่อนเริ่มเกม และเมื่อถึงเวลาเริ่มแข่งให้กด “ค้นหาห้องแข่ง” เพื่อเติมจำนวนผู้เล่นให้เต็มล๊อบบี้ โดยอันดับของผู้เล่นที่ไม่ใช่ผู้เข้าแข่งขันจะไม่มีผลกับคะแนน

ค. ข้อปฏิบัติเมื่อจบเกม

- ให้ผู้เล่นที่ได้อันดับที่ 1 ในการแข่งขันเกมนั้นเป็นผู้รายงานผลการแข่งขัน ผ่านช่อง LOBBY CHAT ของล๊อบบี้ตัวเอง โดยระบุ Lobby และ เกมที่แข่งขัน หากเริ่มเกมโดยมีผู้เล่นไม่ครบ 8 คนให้บอกด้วย

- ระหว่างเกม อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันพักได้ตามเวลาที่ตกลงกันในล๊อบบี้

ง. กฎระเบียบอื่นๆ

- ห้ามผู้เข้าแข่งขันกด “ยอมแพ้” เป็นอันขาด และจะต้องปล่อยให้ตัวเองถูกกำจัดจากการได้รับความเสียหายตามปกติเท่านั้น ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถรีเมคเกมใหม่เองได้ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลไหนก็ตาม และจะต้องแข่งกันจนจบเกมนอกเสียจากทางคณะกรรมการจะสั่งให้หยุดการแข่งขัน โดยคณะกรรมการจะพิจารณาการรีเมคเป็นกรณีไป การหยุดการเชื่อมต่อจากเกมในราวด์ PvE แรกเริ่มที่ทำให้พลาดโอกาสเก็บไอเทมและทำให้เลือกอีควิปเมนต์แรกไม่ได้ ให้รายงานกับทางคณะกรรมการก่อนจะจบรอบ PvP รอบแรก

- บัคที่ส่งผลกระทบต่อสูง ปัญหาที่เกิดจากความไม่เสถียรของเซิร์ฟเวอร์เกม ภัยพิบัติทางสิ่งแวดล้อม หรืออุบัติเหตุที่ไม่คาดคิดกรณีอื่น ๆ เมื่อผู้เข้าแข่งขันพบปัญหาไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเชื่อมต่อหรือพบบัคที่มีผลกระทบต่อเกม ให้แจ้งกับคณะกรรมการทันที

จ. การกระทำที่ผิดกฎ

- การตั้งชื่อผู้เล่นที่เข้าขายอนาจาร, ส่อเสียด หรือพาดถึงสถาบัน หรือบุคคลอื่น การตัดสินความเหมาะสมของชื่อนั้น ขึ้นอยู่กับดุลพินิจทางทีมงาน

- การแสดงออกที่ไม่สุภาพต่อทีมงานรวมถึงผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น ๆ และมีการร้องเรียนพร้อมหลักฐาน เช่น การพิมพ์ข้อความที่ไม่สุภาพ เป็นต้น

- การจงใจใช้ข้อผิดพลาดของเกม หรือบัคในการแข่งขัน

- มีทีมที่ร่วมมือกัน หรือกระทำการบางอย่างเพื่อล่อลวงผลโดยเจตนา (Teaming)

ฉ. บทลงโทษสำหรับการกระทำที่ผิดกฎ

- การตั้งชื่อที่ไม่เหมาะสมจะได้รับการดักเตือน และขอความร่วมมือให้เปลี่ยนชื่อเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ หากไม่ปฏิบัติตามสามารถถูกตัดสินสิทธิ ออกจากการแข่งขันได้

- การแสดงออกที่ไม่สุภาพต่อทีมงานรวมถึงผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น ๆ จะได้รับการดักเตือน และขอความร่วมมือให้ไม่กระทำการอีก หากมีหลักฐานว่ากระทำการอีก สามารถถูกตัดสินสิทธิหรือแบนจากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปีโดยนับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

- การจงใจใช้ข้อผิดพลาดของเกม หรือบัคในการแข่งขัน ทางทีมงานจะเป็นผู้ตัดสินบทลงโทษตามความร้ายแรงที่กระทำไป การนำผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อสมัครแข่งขัน มาเข้าร่วมหรือสวมรอยในการแข่งขัน หรือมีทีมที่ร่วมมือกัน หรือกระทำการบางอย่างเพื่อล่อลวงผลโดยเจตนา หากพบ และมีหลักฐาน ทางชมรมสามารถตัดสินสิทธิ หรือแบนจากการแข่งขันของชมรม Chula Esports เป็นเวลา 1 ปีโดยนับจากวันที่ตรวจพบการกระทำนั้น

- ทั้งนี้ บทลงโทษทั้งหมดขึ้นอยู่กับพิจารณาของทีมงาน และคำตัดสินของทีมงานถือเป็นที่สุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่:

ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบ ของคณะกรรมการฝ่าย esports ในชมรม Chula Esports จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน:

เหรียญทอง	1	เหรียญ
เหรียญเงิน	1	เหรียญ
เหรียญทองแดง	1	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

Facebook Page: Chula Esports

Instagram Account: chulaesports

ชยานันต์ เสริมศรี Organizer

เบอร์ติดต่อ: 0934501886 Line ID: nongmekeiei

ภัทรกร วณิชชาวัฒนา Organizer

เบอร์ติดต่อ: 0937817167 Line ID: mangoin

จุลกำพล เจมส์ ทรัพย์สมบูรณ์ Organizer

เบอร์ติดต่อ: 0840460404 Line ID: Forcesubsomboon

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ซอฟท์บอล (06)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามจินดาร์ักษ์

3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภทผสม

4. ผู้เข้าแข่งขัน :

4.1 แต่ละคณะสามารถส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันได้ 1 ทีม โดยมีจำนวนผู้เข้าแข่งขันระหว่าง 9-20 คน

4.2 หากคณะใดมีจำนวนผู้เข้าแข่งขันน้อยกว่า 9 คน สามารถรวมทีมกับคณะอื่นเพื่อให้ครบตามจำนวนที่กำหนดได้

5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

5.1 เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568 เท่านั้น

5.2 นิสิตโครงการพัฒนากีฬาชาติ ประเภทกีฬาซอฟท์บอล สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่เกิน 2 คน ต่อทีม และต้องถือด้วยข้างที่ไม่ถนัดเท่านั้น

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

6.1 การแข่งขันจะจัดในรูปแบบพบกันหมด โดยนับคะแนนสะสมเพื่อจัดอันดับผลการแข่งขัน

6.1.1 ทีมที่มีคะแนนสูงสุด จะได้รับรางวัลชนะเลิศ

6.1.2 ทีมที่มีคะแนนรองลงมา จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

6.1.3 ทีมที่มีคะแนนรองลงมาเป็นลำดับถัดไป จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

6.2 การนับคะแนนสะสม

6.2.1 ทีมที่ชนะได้ 2 คะแนน

6.2.2 ทีมที่แพ้ได้ 1 คะแนน

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 นักกีฬาต้องแต่งกายด้วยชุดแข่งขันที่มีโทนสีเดียวกันทั้งทีม ทั้งนี้ เครื่องแต่งกายและองค์ประกอบอื่น ๆ ต้องไม่ขัดต่อกติกาการแข่งขัน หากแต่งกายไม่เหมาะสม กรรมการผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

7.2 ผู้ประสานงานนักกีฬา ผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนาม ต้องแต่งกายด้วยชุดสุภาพเรียบร้อย หากแต่งกายไม่เหมาะสม กรรมการผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ไม่อนุญาตให้ปฏิบัติหน้าที่ในสนามได้

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

8.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด อย่างน้อย 30 นาที

8.3 อนุญาตให้ผู้ประสานงานนักกีฬามารายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้

8.4 ผู้เข้าแข่งขันทีมใดไม่มาแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันสมควร ให้ปรับเป็นแพ้

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 กติกาว่าด้วยการส่งรายชื่อนักกีฬา

9.1.1 แต่ละทีมต้องส่งรายชื่อนักกีฬาอย่างน้อย 9 คน

9.1.2 ในการแข่งขันต้องมีผู้เล่นฝ่ายรับอย่างน้อย 6 คน แต่ไม่เกิน 9 คน และผู้เล่นฝ่ายรุกอย่างน้อย 6 คนแต่ไม่เกิน 12 คน พร้อมระบุรายชื่อตัวสำรองทั้งหมด

9.1.3 แต่ละทีมต้องส่งลำดับการตีให้กรรมการตัดสินก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด อย่างน้อย 15 นาที และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในภายหลัง

9.1.4 ต้องแจ้งกรรมการตัดสินทุกครั้งเมื่อมีการเปลี่ยนตัวหรือเปลี่ยนตำแหน่งผู้เล่น

9.2 กติกาว่าด้วยเวลาการแข่งขัน

9.2.1 เวลาการแข่งขันกำหนดไว้ 1 ชั่วโมง หรือ 7 อินนิง

9.2.2 หากมีเหตุทำให้การแข่งขันไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ และการแข่งขันผ่านเกิน 3 อินนิง ให้นำผลคะแนนอินนิงสมบูรณ์ในอินนิงสุดท้าย แต่หากการแข่งขันไม่ถึง 3 อินนิง ให้ทำการแข่งขันใหม่ เมื่อสามารถดำเนินการได้

9.3 กติกาว่าด้วยการเล่นการแข่งขัน

9.3.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกเริ่มเล่นด้วยการนับ 1 สไตรค์ 1 บอล ทันที และออกเมื่อครบ 3 สไตรค์ และขึ้นเบสจากการพิชเมื่อครบ 4 บอล

9.3.2 พิชเซอร์ต้องโยนลูกบอลให้ลอยสูงจากพื้นไม่ต่ำกว่า 180 เซนติเมตร และไม่เกิน 360 เซนติเมตร

9.3.3 หากพิชเซอร์โยนลูกต่ำหรือสูงกว่าที่กติกากำหนด การพิชนั้นจะถือว่าเป็นบอล

9.3.4 หากผู้เล่นสามารถตีลูกข้ามรั้วในเขตที่กำหนดได้ ให้ถือว่าเป็นโฮมรัน

9.4 กติกาว่าด้วยการน็อก

9.4.1 หลังครบ 3 อินนิง หากทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 20 รันขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

9.4.2 หลังครบ 4 อินนิง หากทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 15 รันขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

9.4.3 หลังครบ 5 อินนิง หากทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 10 รันขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมซอฟท์บอล จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	20	เหรียญ
เหรียญเงิน	20	เหรียญ
เหรียญทองแดง	40	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

นางสาวจิรติกานต์ คำโค (เปมเป๊ะ) ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 062-110-7725 Line ID: 0621107725 (ค้นหาผ่าน ID)

รายการการแข่งขัน เบสบอล

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารเฉลิมราชสุตาทิฬาสถาน (CU Sports Complex) ชั้น 4

3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภทผสม

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

4.1 แต่ละคณะสามารถส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันได้ 1 ทีม โดยมีจำนวนผู้เข้าแข่งขันระหว่าง 5-8 คน และต้องมีผู้หญิงอย่างน้อย 1 คน

4.2 หากคณะใดมีจำนวนผู้เข้าแข่งขันน้อยกว่า 5 คน สามารถรวมทีมกับคณะอื่นเพื่อให้ครบตามจำนวนที่กำหนดได้

5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

5.2 เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568 เท่านั้น

5.2 นิสิตโครงการพัฒนากีฬาชาติและนักกีฬาทีมชาติ ประเภทกีฬาเบสบอล 5 สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่เกิน 1 คนต่อทีม

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

6.1 การแข่งขันจะจัดในรูปแบบพบกันหมด โดยนับคะแนนสะสมเพื่อจัดอันดับผลการแข่งขัน

6.1.1 ทีมที่มีคะแนนสูงสุด จะได้รับรางวัลชนะเลิศ

6.1.2 ทีมที่มีคะแนนรองลงมา จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

6.1.3 ทีมที่มีคะแนนรองลงมาเป็นลำดับถัดไป จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

6.2 การนับคะแนนสะสม

6.2.1 ทีมที่ชนะได้ 2 คะแนน

6.2.2 ทีมที่แพ้ได้ 1 คะแนน

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 นักกีฬาต้องแต่งกายด้วยชุดแข่งขันที่มีโทนสีเดียวกันทั้งทีม ทั้งนี้ เครื่องแต่งกายและองค์ประกอบอื่น ๆ ต้องไม่ขัดต่อกติกาการแข่งขัน หากแต่งกายไม่เหมาะสม กรรมการผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

7.2 ผู้ประสานงานนักกีฬา ผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนาม ต้องแต่งกายด้วยชุดสุภาพเรียบร้อย หากแต่งกายไม่เหมาะสม กรรมการผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ไม่อนุญาตให้ปฏิบัติหน้าที่ในสนามได้

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

8.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด อย่างน้อย 30 นาที

8.3 อนุญาตให้ผู้ประสานงานนักกีฬามารายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้

8.4 ผู้เข้าแข่งขันที่มิได้มาแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันสมควร ให้ปรับเป็นแพ้

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 กติกาว่าด้วยการส่งรายชื่อนักกีฬา

9.1.1 แต่ละทีมต้องส่งรายชื่อนักกีฬาอย่างน้อย 5 คน

9.1.2 ในการแข่งขันต้องมีผู้เล่นฝ่ายรับจำนวน 5 คน และผู้เล่นฝ่ายรุกจำนวน 5 คนเท่านั้น พร้อมระบุรายชื่อตัวสำรองทั้งหมด

9.1.3 แต่ละทีมต้องส่งลำดับการตีให้กรรมการตัดสินก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด อย่างน้อย 15 นาที และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในภายหลัง

9.1.4 ต้องแจ้งกรรมการตัดสินทุกครั้งเมื่อมีการเปลี่ยนตัวหรือเปลี่ยนตำแหน่งผู้เล่น

9.2 กติกาว่าด้วยเวลาการแข่งขัน

9.2.1 เวลาการแข่งขันกำหนดไว้ 30 นาที หรือ 5 อินนิง

9.2.2 หากมีเหตุทำให้การแข่งขันไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ และการแข่งขันผ่านเกิน 3 อินนิง ให้นำผลคะแนนอินนิงสมบูรณ์ในอินนิงสุดท้าย แต่หากการแข่งขันไม่ถึง 3 อินนิง ให้ทำการแข่งขันใหม่ เมื่อสามารถดำเนินการได้

9.3 กติกาว่าด้วยการเล่นการแข่งขัน

9.3.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกเริ่มชวู่มือสำหรับใช้ตีขึ้น เริ่มเล่นด้วยการโยนลูกและตีลูกด้วยมือ โดยขณะตีห้ามออกนอกเขตพื้นที่การตี สามารถตีบอลได้แค่ 1 ครั้ง

9.3.2 ผู้เล่นฝ่ายรุกต้องวิ่งให้ครบทุกเบสแล้วกลับมาโฮมเพลต โดยห้ามพุ่งหรือสไลด์

9.3.3 ผู้เล่นฝ่ายรับจะสลับเป็นฝ่ายรุกเมื่อสามารถทำ OUT ได้ 3 ครั้ง

9.3.4 ไม่มีพิชเชอร์ โดยแต่ละทีมจะผลัดกันตีด้วยมือของตนเอง

9.4 กติกาว่าด้วยการน็อก

9.4.1 หลังครบ 3 อินนิง หากทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 15 รันขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

9.4.2 หลังครบ 4 อินนิง หากทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 10 รันขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมซอฟท์บอล จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	8	เหรียญ
เหรียญเงิน	8	เหรียญ
เหรียญทองแดง	16	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นางสาวจิรติกานต์ คำโค (เปมเป๊ะ) ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 062-110-7725 Line ID: 0621107725 (ค้นหาผ่าน ID)

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา เซปักตะกร้อ (07)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : 25-27 สิงหาคม 2568 และ 1-2 กันยายน 2568
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามกีฬาในร่ม 2
3. ประเภทการแข่งขัน :
 - ประเภททีมเดี่ยวชาย
 - ประเภททีมเดี่ยวหญิง
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : คณะที่ส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันในประเภททีมเดี่ยวหญิงและทีมเดี่ยวชาย ให้ส่งนักกีฬาไม่น้อยกว่า 5 คน และไม่เกิน 8 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :
 - 5.1 นักกีฬาที่ลงทำการแข่งขัน ต้องเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลงได้ทุกระดับชั้นปี
 - 5.2 นักกีฬาที่ลงทำการแข่งขันจะต้องไม่เป็นนักกีฬา โครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬานั้น ๆ เช่นหากเป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติกีฬาว่ายน้ำ ก็จะไม่สามารถลงแข่งกีฬาว่ายน้ำได้ แต่ยังสามารถลงกีฬาแบดมินตันได้ เป็นต้น
 - 5.3 แต่ละคณะสามารถส่งนักกีฬาลงแข่งขันได้ประเภทละ 1 ทีม
6. วิธีการจัดการแข่งขัน : ใช้วิธีการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด และหากมีทีมเข้าร่วม 8 ทีม ขึ้นไป จะใช้วิธีการแบ่งสาย และแข่งพบกันหมดในสาย ทีมที่มีคะแนนสูงสุด 2 อันดับแรกของแต่ละสาย จะต้องเข้าไปแข่งในรอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศต่อไป
7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :
 - 7.1 รองเท้าต้องเป็นรองเท้านักกีฬา หรือรองเท้าผ้าใบเท่านั้น
 - 7.2 แต่งกายด้วยเสื้อสีเดียวกัน และมีหมายเลขเสื้อ
8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :
 - 8.1 นักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด
 - 8.2 นักกีฬาควรมาเตรียมความพร้อมที่สนามก่อนเริ่มทำการแข่งขัน 15 นาที และต้องมารายงานตัวที่จุดเรียกตัวนักกีฬาก่อนเริ่มการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด หากมีการประกาศเรียกแล้วนักกีฬามาช้าเกิน 15 นาที จะถูกตัดสิทธิ์แพ้ไปในแมตช์การแข่งขันนั้น
 - 8.3 รายชื่อนักกีฬาที่มารายงานตัวและมีสิทธิ์ลงทำการแข่งขัน ต้องตรงกับรายชื่อที่ส่งให้แก่คณะกรรมการขณะเปิดรับสมัคร
 - 8.4 รายชื่อนักกีฬาต้องไม่เกิน 8 คน จากนั้นจะตัดเหลือ 5 คน และรีโหม่ทุกแมตช์ ส่งตัดชื่อก่อนแข่งทุกแมตช์

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 การเสิร์ฟลูกในวงกลม ห้ามเหยียบเส้น (โดยมีการเรียกมาเตือนก่อน 1 ครั้ง หากยังมีครั้งที่ 2 ตัด 1 แต้ม) ลูกลิฟท์ไม่จับ

9.2 การนับแต้ม 15 แต้ม 3 เซต หากมีเล่นเซตที่ 3 (8 แต้มเปลี่ยนแดน) แต้มเท่ากัน เล่นจนถึง 17 แต้ม

9.3 ขอเวลานอกได้ 1 ครั้ง ต่อ 1 เซต ครั้งละ 1 นาที

9.4 ขอเปลี่ยนตัวนักกีฬาในขณะแข่งขัน สามารถเปลี่ยนนักกีฬาต่อเกมส์เปลี่ยนได้ 2 ครั้ง ผู้เล่นคนเดิมที่เคยเปลี่ยนตัวก่อน หนึ่่นสามารถเปลี่ยนลงไปเล่นในเซตนั้นอีกครั้ง

9.5 หากนักกีฬาดูใจเบ้ทั้งเกมส์การแข่งขัน เวลาจะถูกจับไปเรื่อยๆ ได้ทั้งหมด 5 นาที ทั้งเกมส์การแข่งขัน

9.6 การส่งรายชื่อเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน นักกีฬาในแต่ละแมตช์ เมื่อส่งชื่อแล้ว นักกีฬาจะต้องเข้ามายืนในสนามเพื่อประกาศรายชื่อ หากนักกีฬาในใบรายชื่อมาไม่ทันหรือเกิดเหตุสุดวิสัยให้ขีดเส้นออกเลย หากไม่ขีดออก และไม่มายืนที่สนามตอนประกาศรายชื่อนักกีฬาจะไม่สามารถมีสิทธิ์ลงแข่งขันได้ในแมตช์นั้นๆ ได้ (เขียนชื่อตัว จริง 3 คน สำรอง 2 คน ตามกฎการแข่งขันสากล)

9.7 กรรมการชี้ขาดคือผู้นับแต้ม(ประกาศรายชื่อ)นักกีฬาทุกทีมต้องฟังกรรมการ 1 เป็นหลักเท่านั้น (กรรมการ 2,3 เป็นแค่ผู้ช่วย)

9.8 ในแต่ละทีม คนที่จะสามารถสอบถามเรื่องการแข่งขันในแต่ละแมตช์ได้ จะต้องเป็นกัปตันทีมเท่านั้น

9.9 ลูก รูด รูดนับเป็น 1 จังหวะกรณีที่ฝ่ายรับลูกเสิร์ฟ ถ้าวูดและชนหน้าและมาจากกรณีที่ผู้เล่นถูกทำนับเป็น 2 จังหวะ

9.10 Over net ห้ามล้วง (ขาหรือหัวห้ามเกินเน็ต) แต่ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการผู้ชี้ขาด แต่บล็อกลูกหน้าเน็ตได้ตามปกติ

9.11 การนับคะแนน

9.12 ชนะ ได้ 3 คะแนน แพ้ ได้ 1 คะแนน และไม่มาแข่ง 0 คะแนน

9.13 หากแต้มเท่ากันนับเซต หากเซตเท่ากันนับคะแนน และหากคะแนนเท่ากันให้พิจารณาแข่งขันอีกครั้ง

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมเซปักตะกร้อแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

11.1 ประเภททีมเดี่ยวหญิง

- รางวัลชนะเลิศ เหรียญทอง จำนวน 5 เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญทอง
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เหรียญเงิน จำนวน 5 เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญเงิน
- รางวัลชนะเลิศอันดับ 2 เหรียญทองแดง จำนวน 10 เหรียญ นับเป็น 2 เหรียญทองแดง

11.2 ประเภททีมเดี่ยวชาย

- รางวัลชนะเลิศ เหรียญทอง จำนวน 5 เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญทอง
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เหรียญเงิน จำนวน 5 เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญเงิน
- รางวัลชนะเลิศอันดับ 2 เหรียญทองแดง จำนวน 10 เหรียญ นับเป็น 2 เหรียญทองแดง

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายณพนิชฐ์ อรชา 0804539795

นายชินดนัย ปรองฤทธิ์ 0845945038

*** ไม่มีการฝึกซ้อมให้ก่อนการแข่งขัน แต่สามารถเข้ามาฝึกซ้อมเองได้ที่สนามกีฬาในร่ม ***

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ดาบไทย (08)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : รอกำหนด (8-10 กันยายน 2568)
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารเฉลิมราชสุตาทิฟาสถาน (CU Sport complex) ชั้น 1
3. ประเภทการแข่งขัน :

- ประเภทกระบี่บุคคลชาย
- ประเภทกระบี่บุคคลหญิง
- ประเภทดาบสองมือชาย
- ประเภทดาบสองมือหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

- ประเภทกระบี่บุคคลชาย ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 3 คน
- ประเภทกระบี่บุคคลหญิง ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 3 คู่
- ประเภทดาบสองมือชาย ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 3 คู่
- ประเภทดาบสองมือหญิง ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 3 คู่

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ต้องไม่เป็นผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติฟันดาบไทย

5.3 ไม่เคยเข้าร่วมการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย ชนิดกีฬาดาบไทย

5.4 เข้าฝึกซ้อมกับทางชมรมฯ ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป โดยสถานที่และกำหนดการฝึกซ้อมจะแจ้งให้ทราบผ่านกลุ่ม Line ดาบไทย

6. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

6.1 ชุดแข่งขันที่นักกีฬาเป็นผู้เตรียมและสวมใส่

6.1.1 เสื้อแขนยาวสีพื้น (อนุโลมให้สามารถใส่เสื้อแขนสั้นสีพื้น)

6.1.2 กางเกงขายาวสีพื้น (อนุโลมให้สามารถใส่กางเกงขาสั้นสีพื้น)

6.1.3 รองเท้าพื้นยาง หุ้มส้นหรือข้อเท้า และไม่เสริมตะปู

6.1.4 กระจับ (สำหรับนักกีฬาชาย แต่อนุโลมให้ไม่จำเป็นต้องใส่)

6.1.5 เครื่องป้องกันหน้าอก (สำหรับนักกีฬาหญิง แต่อนุโลมให้ไม่จำเป็นต้องใส่)

6.1.6 อุปกรณ์ป้องกันอันตรายอื่น เช่น ผ้ารัดข้อ รัดแขน ฟันคอมือ ถุงมือ ฯลฯ (อนุโลมให้ไม่จำเป็นต้องใส่)

6.2 ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขันที่ชมรมฯ เป็นผู้จัดเตรียม

6.2.1 หมวกป้องกันศีรษะ

6.2.2 สายคาดเอวแสดงว่าอยู่ฝ่ายแดงหรือน้ำเงิน

6.2.3 กระป๋องหอย

6.2.4 ดาบสองมือบุบวม

6.2.5 อุปกรณ์การตัดสิน

7. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

7.1 การลงทะเบียนและการประกาศเรียกนักกีฬา

7.1.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องลงทะเบียนภายในระยะเวลาที่กำหนดเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน

7.1.2 เมื่อมีการประกาศเรียกนักกีฬาผู้เข้าแข่งขันลงสนามครบ 3 ครั้ง ในเวลาห่างกันไม่น้อยกว่าครึ่งละ 1 นาทีและนักกีฬาไม่ลงแข่งขันโดยไม่มีเหตุผลสมควร นักกีฬานั้นจะถูกปรับเป็นผู้แพ้ด้วยคะแนน 5 ต่อ 0 หากนักกีฬาไม่ลงสนาม นักกีฬาทั้งสองฝ่ายจะถูกปรับเป็นผู้แพ้ทั้งคู่และเสียคะแนนฝ่ายละ 5 คะแนน

7.2 พวกเข้าแข่งขันต้องยอมรับกฎ กติกาการแข่งขัน และคำตัดสินของคณะกรรมการตัดสิน

7.3 นักกีฬาต้องทำความเคารพซึ่งกันและกันด้วยการไหว้ ก่อนเริ่ม และเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน

7.4 ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนตัวนักกีฬาหลังการลงทะเบียน

7.5 ถ้านักกีฬาได้รับอันตราย หรือบาดเจ็บระหว่าง จนไม่อาจแข่งขันต่อไปได้ กรรมการตัดสินอนุญาตให้นักกีฬาผู้นั้นพักระหว่างการแข่งขันได้ในความดูแลของผู้จัดการแข่งขัน โดยมีกำหนดเวลาไม่เกิน 10 นาที เมื่อพักครบ 10 นาทีแล้วหากนักกีฬาพวกนั้นยังไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้หรือแพทย์ประจำสนามแข่งขันเห็นสมควรให้หยุดการแข่งขันเนื่องจากการบาดเจ็บนั้น นักกีฬาผู้นั้นจะถูกปรับฝ่ายแพ้ โดยผู้แข่งขันฝั่งตรงข้ามได้คะแนนเท่ากับที่บันทึกไว้ก่อนมีการอนุญาตให้พัก และนักกีฬาผู้ที่ไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้ ได้คะแนนน้อยกว่าฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน

8. กฎกติกาการแข่งขัน โดยสังเขป :

8.1 นักกีฬาทั้งสองฝ่ายมายืนอยู่กลางสนามต่อหน้ากรรมการผู้ตัดสิน นักกีฬาทั้งสองฝ่ายทำความเคารพกรรมการผู้ตัดสิน และคู่ต่อสู้ โดยการไหว้ แล้วแยกกันออกไปยืนจรดดาบห่างกัน รอฟังผู้ตัดสินสั่งเริ่มการแข่งขัน

8.2 เมื่อกรรมการผู้ตัดสินออกคำสั่งให้นักกีฬาต่อสู้กัน นักกีฬามีสิทธิ์ที่จะใช้อาวุธฟันเข้าตาม ร่างกายทุกส่วนของคู่ต่อสู้ เช่น ศีรษะ แขน ขา ลำตัว เป็นต้น การฟันดังกล่าวจะต้องไม่เป็นการกระทำที่รุนแรงเกินกว่าเหตุ โดยขาดหลักวิชาการต่อสู้ ขาดเหตุผล ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่คู่ต่อสู้ นอกจากนี้ การเข้าไปฟันคู่ต่อสู้จะต้องระวังการตอบโต้จากคู่ต่อสู้ด้วยการปิดป้องอาวุธฝ่ายตรงข้าม เพื่อป้องกันตัวเองให้ได้ด้วย

8.3 การเสียคะแนน

8.3.1 ฝ่ายที่คู่ต่อสู้ถูกฟันเข้าโดนร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่ง แล้วไม่สามารถโต้ตอบกลับไปโดนร่างกายคู่ต่อสู้ได้ทันที ให้เป็นฝ่ายเสียคะแนน 1 คะแนน

8.3.2 นักกีฬาที่ทำกระบี่ หรือ ดาบหลุดออกจากมือจะเสียคะแนน 0.5 คะแนน

8.3.3 นักกีฬาที่ออกนอกเส้นสนามจะเสียคะแนน 0.5 คะแนน

8.3.4 ที่พินคู่ต่อสู้ด้วยความรุนแรง ไม่มีน้ำใจนักกีฬา ก่อให้เกิดการบาดเจ็บ จะถูกกรรมการทำการตักเตือนในครั้งแรก หากทำอีกครั้งจะถูกหักคะแนน 1 คะแนน

8.4 การทำฟาล์ว และกฎ กติกาอื่นๆ อ้างอิงจากข้อบังคับสมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง ว่าด้วยกฎ กติกา การแข่งขันกีฬาดาบไทย พ.ศ. 2560

8.5 การตัดสินผู้ชนะและเวลาในการแข่งขัน รอบคัดเลือก

8.5.1 ใช้เวลาในการแข่งขัน 3 นาที

8.5.1.1 ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้าม 5 คะแนนเป็นผู้ชนะในยกนั้น และจบการแข่งขันยกนั้นทันที

8.5.1.2 ในกรณีที่ไม่มีผู้ใดได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้าม 5 คะแนนหลังจบนาทิตีที่ 3 ให้ผู้ที่ได้คะแนนนำเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

8.5.1.3 ในกรณีที่ทั้งสองฝ่ายได้คะแนนเท่ากัน ทั้งสองฝ่ายเสมอกัน

8.5.2 คะแนนสะสมและผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบแพ้คัดออก

8.5.2.1 หลังจบการแข่งขันในแต่ละยก การชนะได้คะแนนสะสม 2 คะแนน การเสมอได้ 1 คะแนน และการแพ้ได้ 0 คะแนน

8.5.2.2 ผู้เข้าแข่งขัน 8 คนแรกที่ได้คะแนนสะสมสูงสุด เป็นผู้ผ่านเข้ารอบแพ้คัดออก ในกรณีที่คะแนนสะสมเสมอกัน จะใช้ผลต่างของคะแนนที่ได้และคะแนนที่เสีย อัตราส่วนของคะแนนที่ได้ต่อคะแนนที่เสีย และเวลาที่ใช้ในการทำคะแนนแรกมาพิจารณา ตามข้อบังคับสมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง ว่าด้วย กฎ กติกา การแข่งขันกีฬาดาบ ไทย พ.ศ. 2560

8.6 การตัดสินผู้ชนะและเวลาในการแข่งขัน รอบแพ้คัดออก รองชนะเลิศ และชิงชนะเลิศ

8.6.1 การแข่งขัน 3 นาทีแรก

8.6.1.1 ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้าม 5 คะแนนเป็นผู้ชนะในยกนั้น และจบการแข่งขันยกนั้นทันที

8.6.1.2 ในกรณีที่ไม่มีผู้ใดได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้าม 5 คะแนนหลังจบนาทิตีที่ 3 ให้ผู้ที่ได้คะแนนนำเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

8.6.2 การแข่งขันหลังนาทิตีที่ 3 ในกรณีที่ทั้งสองฝ่ายได้คะแนนเท่ากัน

8.6.2.1 ในกรณีที่ทั้งสองฝ่ายได้คะแนนมากกว่า 0 ต่อเวลาการแข่งขันอีก 1 นาที และตัดสินผู้ชนะหลังการแข่งขันนาทิตีที่ 4

8.6.2.1.1 ในกรณีที่ฝ่ายที่ได้คะแนนนำ ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะในยกนั้น

8.6.2.1.2 ในกรณีที่คะแนนของทั้ง 4 ฝ่ายเท่ากัน ผู้ที่ได้คะแนนแรกในการแข่งขันยกนั้นเป็นผู้ชนะ

8.6.2.2 ในกรณีที่ทั้งสองฝ่ายได้คะแนนเท่ากับ 0 ต่อเวลาการแข่งขันอีก 1 นาที และตัดสินผู้ชนะหลังการแข่งขันนาทีที่ 4

8.6.2.2.1 ในกรณีที่ฝ่ายที่ได้คะแนนนำ ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะในยกนั้น

8.6.2.2.2 ในกรณีที่คะแนนของทั้ง 4 ฝ่ายเท่ากัน ทำการโยนเหรียญ 2 ครั้ง เพื่อให้นักกีฬาที่ได้สิทธิ์ก่อน โดยปฏิบัติดังนี้ ครั้งที่ 1 เพื่อให้นักกีฬาได้สิทธิ์ในการเลือกครั้งต่อไป ครั้งที่ 2 เพื่อให้นักกีฬาได้สิทธิ์เท่ากับ 0.2 คะแนน แล้วทำการต่อเวลาการแข่งขันอีก 1 นาที ซึ่งในการแข่งขันนาทีที่ 5 ผู้ที่ได้ คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ และจบการแข่งขันทันที แต่หากไม่มีผู้ชนะหลัง จบการแข่งขันนาทีที่ 5 ผู้ที่ได้สิทธิ์จากการโยนเหรียญเป็นผู้ชนะ

9. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมดาบไทยแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยระเบียบที่นอกเหนือจากนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน การตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือว่าสิ้นสุด

10. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	4	เหรียญ
เหรียญเงิน	4	เหรียญ
เหรียญทองแดง	8	เหรียญ

11. ช่องทางการติดต่อ :

ธาร่า อัสวธนบดี (สายป่าน)	เบอร์ติดต่อ : 092-968-3025 Line ID: saipansk142
อิทธิพัทธ์ สุวรรณทေးรูป (แม็ก)	เบอร์ติดต่อ : 092-948-6024 Line ID: magline137
รวินวิษญ์ จงศรีสมบัติ (ป๊อปลี)	เบอร์ติดต่อ : 098-583-3947 Line ID: pupfwer

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา เทนนิส (10)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : วันที่ 18-22 สิงหาคม 2568 เวลา 17.00 - 20.00
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามเทนนิสจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภททีมผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :
 - 4.1 ประเภททีมผสม มีจำนวนทีมทั้งหมดรวมกันไม่เกิน 16 ทีม ไม่เกิน 16 ทีม
 - 4.2 ประเภททีมผสม (ใน 1 ทีมต้องประกอบไปด้วย ผู้ชายจำนวนไม่ต่ำกว่า 2 คน และผู้หญิงจำนวนไม่ต่ำกว่า 2 คน โดยแต่ละคณะสามารถส่งสมาชิกเข้าแข่งขันได้ทีละจำนวนรวมกันไม่เกิน 8 คน)
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :
 - 5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - 5.2 ต้องไม่เป็นผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทกีฬาเทนนิส
6. วิธีการจัดการแข่งขัน : แข่งขันโดยแบ่งออกเป็น 4 สาย และแข่งระบบพบกันหมดในสาย (ชายคู่ 1 คู่ หญิงคู่ 1 คู่ และตัดสินด้วยคู่ผสม) โดยหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบพบกันหมด ทีมอันดับ 1 ของแต่ละสายเข้าไปแข่งขันต่อในรอบแพ้คัดออก 4 ทีมสุดท้าย
7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :
 - 7.1 แต่งกายชุดกีฬาเทนนิส
 - 7.2 สวมใส่รองเท้าผ้าใบ หรือ รองเท้าเทนนิส
 - 7.3 ไม่เล่นเทนนิสหมายเหตุ: ให้นำอุปกรณ์ดังกล่าวมาเอง
8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :
 - 8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันโดยเคร่งครัด
 - 8.2 ทุกทีมต้องมาทำการรายงานตัวก่อนเริ่มการแข่งขัน 20 นาทีในวันที่มีการแข่งขัน
 - 8.3 ผู้เข้าแข่งขันประเภทใดไม่ลงแข่งขันตามวันเวลาและสถานที่ที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควรเป็นเวลา 10 นาทีหลังเรียกลงสนาม ให้ปรับแพ้
9. กฎกติกาการแข่งขัน :

การแข่งขันประเภททีมผสม

 - 9.1 การแข่งขันระบบ 1 เซต 6 เกมส์ (ดีวส์ 3 แต้ม)
 - 9.2 กรณี 6 เกมส์เท่ากัน เล่นไทเบรก 7 แต้ม

9.3ประเภทคู่ผสมแต้มดิวส์ กำหนดให้ชายเสิร์ฟชายรับและหญิงเสิร์ฟหญิงรับ

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกชมรมเทนนิสจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	8	เหรียญ
-----------	---	--------

เหรียญเงิน	8	เหรียญ
------------	---	--------

เหรียญทองแดง	16	เหรียญ
--------------	----	--------

12. ช่องทางการติดต่อ :

ตปณีย์ บุญวัฒน์ (ไนซ์) ประธานชมรมเทนนิส

เบอร์ติดต่อ: 092-280-1938 Line ID: nicenorth

พิมพ์มาดา ใจกล้า (ขนุน) ผู้ติดต่อประสานงานชมรม

เบอร์ติดต่อ : 097-058-482 Line ID: kanun19640

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา เทเบิลเทนนิส (11)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : 25-27 สิงหาคม 2568

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามกีฬาในร่ม 2

3. ประเภทการแข่งขัน :

- ประเภททีมชาย
- ประเภททีมหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

4.1 ประเภททีมชาย ทีมละ 3 คน โดยแต่ละคณะสามารถส่งเข้าร่วมการแข่งขันได้สูงสุด 2 ทีม

4.2 ประเภททีมหญิง ทีมละ 3 คน โดยแต่ละคณะสามารถส่งเข้าร่วมการแข่งขันได้สูงสุด 2 ทีม

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 นิสิตระดับปริญญาตรีขึ้นไป 1 เท่านั้น

5.2 นิสิตที่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติของกีฬาเทเบิลเทนนิสไม่สามารถลงแข่งขันได้

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

แบ่งออกเป็น 8 สาย วนพบกันหมดในสาย โดยที่เอาทีมที่ได้คะแนนสูงสุดในสาย เข้าไปแข่งขันต่อในรอบ knockout ในรอบ knockout จะเป็นการจับสลากแบบสุ่ม โดย knockout เป็นการแข่งแบบแพ้คัดออก

ในการแข่งขันของแต่ละทีมนั้น จะเป็นการแข่งขันแบบ 2 ใน 3 คู่ โดยที่ทีมที่ชนะได้ 2 คู่ก่อนจะเป็นทีมที่ชนะ การแข่งขันในแต่ละคู่จะเป็นประเภทเดี่ยว ในระบบ 2 ใน 3 เกม คนที่ลงในคู่ที่ 1 ไม่สามารถมาลงในคู่ที่ 2 ต่อได้อีก ถ้าคะแนนเสมอกันอยู่ที่ 1 ต่อ 1 คู่ จะมีการแข่งขันคู่ที่ 3

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 เสื้อกางเกงกีฬา โดยนักกีฬาในทีมเดียวกันต้องแต่งกายด้วยชุดสีเดียวกัน หรือ โทนสีเดียวกัน

7.2 รองเท้าผ้าใบหุ้มส้น

7.3 ไม่เทเบิลเทนนิส

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องมารายงานตัวก่อนตารางเวลาการแข่งขัน 20 นาที โดยแสดงบัตรนิสิตเพื่อยืนยันตัวตน

8.3 ผู้เข้าแข่งขันประเภทใดไม่ลงแข่งขันตามวันเวลาและสถานที่ที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควรเป็นเวลา 10 นาทีหลังเรียกลงสนาม ให้ปรับแพ้

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

<https://www.pingpongintershop.com/articledetail.asp?id=11240>

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมเทเบิลเทนนิสแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	6	เหรียญ
เหรียญเงิน	6	เหรียญ
เหรียญทองแดง	12	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

ฐิรเมธต์ ศาสตระรุจิ (ธีร์) ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 097-429-3541

Line ID: 0974293541

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา บริดจ์และหมากกระดาน (12)

รายการการแข่งขัน A-math

1. วันและเวลาการแข่งขัน : วันที่ 25-27 สิงหาคม 2568 (17:00-21:00)
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารจามจุรี 9 ห้อง 408 และ 409 ชั้น 4
3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภทคู่ผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ประเภทคู่ ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คู่ (4 คน)
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ต้องไม่ใช่ผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทกีฬาเอแม็ท

5.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องลงทะเบียนมาล่วงหน้าไม่สามารถสมัครแข่งขันที่หน้างาน และสามารถเปลี่ยนชื่อผู้เข้าแข่งขันได้ก่อนการประกบคู่แข่งขันเท่านั้น (การประกบคู่แข่งขันจะทำก่อนวันเริ่มแข่งขัน 1 วัน)

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

6.1 การแข่งขันรอบคัดเลือก

จะใช้ระบบการแข่งขันในรอบคัดเลือกทั้งหมด 6 เกม เพื่อคัดผู้ที่มีผลการแข่งขันดีที่สุด 4 อันดับแรก เข้าสู่รอบรองชนะเลิศ โดยในเกมที่ 1-4 จะใช้การประกบคู่แบบ Swiss Pairing และในเกมที่ 5 และเกมที่ 6 จะใช้ระบบ KOTH

6.2 การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ

- ผู้เล่นอันดับที่ 1 จะพบกับผู้เล่นอันดับที่ 4
- ผู้เล่นอันดับที่ 2 จะพบกับผู้เล่นอันดับที่ 3

โดยจะแข่งขัน 2 กระดาน โดยผู้ที่ชนะ 2 กระดานจะถือเป็นผู้ชนะ

- ในกรณีที่มีการชนะ 1 แพ้ 1 ผู้ที่มีผลต่างสะสมมากกว่าจะถือเป็นผู้ชนะ หากชนะแพ้เท่ากันให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายแข่งกันอีก 1 กระดาน เพื่อหาผู้ชนะ

- ผู้ที่ชนะจะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ผู้แพ้จะได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ร่วมกัน

6.3 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

- ให้ผู้เล่นที่ชนะจากการแข่งขันรอบรองชนะเลิศทำการแข่งขัน 2 กระดาน โดยผู้ที่ชนะ 2 กระดานจะถือเป็นผู้ชนะ

- ในกรณีที่มีการชนะ 1 แพ้ 1 ผู้ที่มีผลต่างสะสมมากกว่าจะถือเป็นผู้ชนะ หากชนะแพ้เท่ากัน ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายแข่งกันอีก 1 กระดาน เพื่อหาผู้ชนะ

- ผู้ที่ชนะจะได้รางวัลชนะเลิศ และผู้แพ้จะได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 แต่งการด้วยชุดนิสิตตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

7.2 ทางสนามจะเตรียมอุปกรณ์การจดคะแนนให้สำหรับผู้เข้าแข่งขันทุกคน แต่ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำปากกาและกระดาษจดคะแนนส่วนตัวมาเองได้

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 ให้ผู้เข้าแข่งขันไปรายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด 30 นาที

8.3 อนุญาตให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนไปรายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้

8.4 ผู้เข้าแข่งขันบุคคลใดมาสายเกิน 15 นาทีจะปรับเป็นแพ้บายในเกมนั้น

8.5 ไม่ส่งเสียง หรือทำกิริยาอันเป็นเหตุของการรบกวนผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น

8.6 ไม่อนุญาตให้ทำท่าทางที่มีเหตุให้สงสัยว่าเป็นการส่งสัญญาณหรือคำใบ้ใด ๆ ระหว่างการแข่งขัน

8.7 หากมีการทำผิดข้อปฏิบัติจะถูกพิจารณาตักเตือน และหากมีการกระทำการซ้ำอีกจะถูกพิจารณาปรับแพ้และให้ออกจากการแข่งขัน

9. กฎกติกาการแข่งขัน : การแข่งขันประเภทเอแม็ท

9.1 ให้เป็นไปตามกฎของสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

9.2 ในแต่ละกระดานให้จับเวลาฝั่งละ 22 นาที หากเวลาติดลบ ให้หักคะแนนฝั่งที่ใช้เวลาเกินเวลาที่ละ 10 แต้ม โดยเศษของวินาทีคิดเป็น 1 นาที หากเวลาฝั่งใดติดลบเกิน 5 นาทีจะถูกปรับแพ้ หากถ้าคะแนนนำอยู่จะถือว่าแพ้ 50 แต้ม หากคะแนนตามอยู่จะลบคะแนนไปเพิ่มอีก 50 แต้ม

**การกำหนดผู้เล่นที่จะได้เริ่มก่อน-หลัง ในเกมแรกจะทำการสุ่มจากการจับตัวเบี้ย และในเกมต่อ ๆ ไปจะใช้ระบบบาลานซ์สตาร์ท คือผู้ที่มีจำนวนการเริ่มก่อนสะสมน้อยกว่า จะได้เริ่มก่อนในเกมนั้น ๆ

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันซึ่งเป็นสมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมบริดจ์และหมากระดานแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	2	เหรียญ
เหรียญเงิน	2	เหรียญ
เหรียญทองแดง	4	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นิตา เลิศนิพนธ์พันธุ์ (นิน่า) ปี2 คณะสัตวแพทยศาสตร์ เจริญวิทยุชมรม

เบอร์ติดต่อ: 065-095-5737

Line ID: 2549nina

รายการการแข่งขัน มินิบริดจ์

1. วันและเวลาการแข่งขัน : 9-10 กันยายน 2568
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 408
3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภทคู่ผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :
 - 5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568
 - 5.2 นิสิตที่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทกีฬา บริดจ์ ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้
6. วิธีจัดการแข่งขัน :
 - 6.1 การจับสาย: ทำการสุ่ม ก่อนเริ่มการแข่งขันในวันแรกของการแข่งขัน
 - 6.2 การแข่งขัน
 - 6.2.1 รอบคัดเลือก แบ่งเป็น 2 สาย ในแต่ละสายพบกันหมด ลำดับที่ 1-4 เข้ารอบชิงชนะเลิศ
 - 6.2.2 รอบชิงชนะเลิศ ผู้ชนะลำดับที่ 1-4 ในแต่ละสายพบกันหมด
7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน : แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุด

สุภาพ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

- 8.1 ให้ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวภายในเวลาที่กำหนด หากมาไม่ทันภายในเวลาที่กำหนดจะถูกปรับแต้มตามสมควร
- 8.2 หากไม่สามารถมารายงานตัวภายในเวลาที่กำหนดได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้าอย่างน้อย 1 วัน
- 8.3 หากไม่สามารถแข่งขันในแต่ละบอร์ดให้เสร็จภายในกำหนดเวลา ผู้เล่นในโต๊ะที่ทำการแข่งขัน จะถูกปรับแต้ม
- 8.4 หากมีผู้เล่นในโต๊ะแข่งขันมีพฤติกรรมจงใจถ่วงเวลา เพื่อให้ไม่สามารถแข่งขันในแต่ละบอร์ดให้เสร็จภายในกำหนดเวลา ให้ผู้เล่นอื่นที่ทำการแข่งขันในโต๊ะนั้นแจ้งต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยผู้เล่นที่มีพฤติกรรมจงใจถ่วงเวลาจะถูกปรับแต้มเพียงคู่เดียว
- 8.5 ห้ามมิให้ผู้เล่นกระทำการใด ๆ อันจะส่งผลต่อผู้ร่วมแข่งขัน เช่น ส่งเสียงดัง แสดงอาการปฏิกิริยาใด ๆ ซึ่งสามารถตีความเป็นการส่งสัญญาณให้แก่ผู้เล่นอื่น โดยมีบทลงโทษ ดังต่อไปนี้
 - ครั้งที่ 1 ให้ทำการตักเตือน
 - ครั้งที่ 2 ตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน
- 8.6 ห้ามมิให้ผู้เข้าชมการแข่งขันกระทำการใด ๆ อันจะส่งผลต่อผู้เข้าแข่งขัน เช่น ส่งเสียงดัง แสดงอาการปฏิกิริยาใด ๆ ซึ่งสามารถตีความเป็นการส่งสัญญาณให้แก่ผู้เล่นอื่น โดยมีบทลงโทษ ดังต่อไปนี้
 - ครั้งที่ 1 ให้ทำการตักเตือน

ครั้งที่ 2 เชิญผู้ชมอื่น ๆ ออกจากบริเวณที่ทำการแข่งขัน และห้ามมิให้เข้ามาชมการแข่งขันในรอบต่อ ๆ ไป (หากเป็นผู้ดูแลของคณะใด อาจจะมีการตัดแต้มของคณะนั้น ๆ ตามที่กรรมการเห็นสมควร)

8.7 การตัดสิน และลงโทษอื่นใด ที่อยู่นอกเหนือจากกติกาและบทลงโทษข้างต้น ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ซึ่งถือเป็นที่สุด

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ :

9.1 เริ่มจากทิศที่เป็น Dealer ให้خانแต้ม High-Card Point: HCP ในมือของตนเองทีละคนวนตามเข็มนาฬิกา

9.1.1 High-Card Point: HCP คิดดังนี้

- หากมีไพ่ A ในมือให้บวก 4 แต้ม
- หากมีไพ่ K ในมือให้บวก 3 แต้ม
- หากมีไพ่ Q ในมือให้บวก 2 แต้ม
- หากมีไพ่ J ในมือให้บวก 1 แต้ม

9.2 ผู้ถือ HCP สูงที่สุดของฝ่ายที่มี HCP รวมกันสูงที่สุดเป็นผู้เดินไพ่ (Declarer)

9.2.1 ผู้ที่นั่งตรงข้ามเรียกว่า Dummy มีหน้าที่คว่ำไพ่ทั้งหมดในมือพร้อมกับแยกหน้าไพ่ แล้วแจ้งจำนวนไพ่ในแต่ละหน้าให้ผู้เข้าแข่งขันท่านอื่นทราบ

9.2.2 Declarer มีหน้าที่ประมุขสัญญา (Contract) ว่าต้องการเดินไพ่ที่ระดับใด

- ระดับที่ประมุขแบ่งออกเป็น 7 ระดับ สำหรับ 5 ศักดิ์ไพ่
- หากประมุขระดับใดแสดงว่าผู้เดินไพ่อยากจำนวนตอกเกินเท่ากับ 6

บวกด้วยระดับที่ประมุข โดยมีศักดิ์ไพ่ประมุขเป็นหน้าทรัมป์ (Trump)

9.2.3 หลังจากแจ้ง Contract ให้ Declarer ถามปรักษ์ฝั่งซ้ายว่าต้องการ Double หรือไม่ แล้วจึงถามปรักษ์ฝั่งขวา

9.2.4 หากมีผู้ที่ต้องการ Double ให้ผู้เล่นท่านนั้นถามผู้เล่นที่นั่งทางซ้าย (ซึ่งอาจจะเป็น Declarer หรือ Dummy ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่นั่ง) ก่อนว่าต้องการ Re-double หรือไม่ แล้วจึงถามผู้เล่นทางขวา

9.2.5 หลังจากขั้นตอนข้างต้นเสร็จสิ้นถือว่าจบการประมุข และเริ่มเดินไพ่

9.2.6 จนกว่าการประมุขจะเสร็จสิ้น ห้ามผู้เล่นพูดคุยกับคู่ขาของตนเองโดยเด็ดขาด

9.3 การเดินไพ่

9.3.1 ผู้ที่นั่งทางซ้ายของ Declarer เริ่มลงไพ่ใบแรก นักกีฬาอีกสามคนต้องลงไพ่ตาม โดยจะลงวนตามเข็มนาฬิกาทีละคน ด้วยไพ่หน้าเดียวกัน

9.3.2 Declarer ต้องสั่งให้ Dummy เป็นคนลงไพ่ที่หยายอยู่ ห้ามให้ Dummy หยิบไพ่มาลงก่อนที่ Declarer จะสั่ง

9.3.3 เมื่อลงไพครบแล้ว ผู้ที่ลงไพ่ใบที่ใหญ่ที่สุดจะได้ตอกกิน (Trick) นั้น และเป็นผู้เริ่ม

ลงไพ่ในตองกินถัดไป

9.3.4 หากนักกีฬาไม่สามารถตามหน้าไพ่ได้ สามารถลงไพ่ใบอื่นได้ แต่จะไม่มีสิทธิ์ได้ตองกินนั้น ยกเว้นไพ่ใบที่ลงเป็นหน้าทรัมป์ (Trump)

9.4 การคิดคะแนน (จะมีตารางคะแนนให้ที่โต๊ะแข่งขัน)

9.4.1 กรณีสามารถเดินได้ตามที่ประมูล ฝ่ายประมูลจะได้คะแนนดังนี้

คะแนน = (จำนวนกองที่ชนะประมูล * ค่าศักดิ์ของไพ่) * (มี Double ให้คูณ 2 หรือ Re-double ให้

คูณ 4) + (จำนวนกองที่กินเกิน * ค่าศักดิ์ของไพ่ หรือหาก Double คิด 100 หรือ Re-double คิด 200) + โบนัส

9.4.2 ค่าศักดิ์ของไพ่

- Minor (ดอกจิกและข้าวหลามตัด) กองละ 20 คะแนน
- Major (โพแดงและโพดำ) กองละ 30 คะแนน
- Notrump กองแรก 40 กองต่อ ๆ ไป 30 คะแนน

9.4.3 ระดับโบนัส

- ระดับ Game ได้แก่ 3NT, 4S, 4H, 5D, 5C
- หากมีการ Double ระดับ Game ได้แก่ 2NT, 2S, 2H, 3D, 3C
- หากมีการ Re-double ระดับ Game ได้แก่ 1NT, 1S, 1H, 2D, 2C
- ระดับ Small Slam ได้แก่ระดับ 6 ในทุกศักดิ์ไพ่
- ระดับ Grand Slam ได้แก่ระดับ 7 ในทุกศักดิ์ไพ่

9.4.4 โบนัส

- กรณีที่ประมูลไม่ถึงระดับ Game จะได้โบนัส 50 คะแนน
- กรณีที่ประมูลระดับ Game จะได้โบนัส 300 คะแนน
- กรณีที่ประมูลระดับ Small Slam จะได้โบนัส 800 คะแนน
- กรณีที่ประมูลระดับ Grand Slam จะได้โบนัส 1300 คะแนน
- หากมีการ Double จะได้โบนัสอีก 50 คะแนนในทุกระดับการประมูล
- หากมีการ Re-double จะได้โบนัสอีก 100 คะแนนในทุกระดับการประมูล

9.4.5 กรณีที่ไม่สามารถเดินได้ตามที่ประมูล อีกฝ่ายหนึ่งจะได้แต้มจากกองที่ไม่สามารถกินได้

- หากไม่มีการ Double หรือ Re-double กองละ 50 คะแนน
- หากมีการ Double กองแรก 100 คะแนน กองที่สองและสาม 200 คะแนน กองต่อ ๆ ไป 300 คะแนน

- หากมีการ Re-double กองแรก 200 คะแนน กองที่สองและสาม 400 คะแนน
กองต่อ ๆ ไป 600 คะแนน

9.4.6 คะแนนของคู่ จะได้จากการนำคะแนนของผู้เล่นทั้งหมดที่อยู่ในทิศเดียวกัน มา
จัดลำดับคะแนนในแต่ละบอร์ด แล้วนำมาคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ โดยคู่ที่ได้คะแนนมากที่สุดจะได้ 100 เปอร์เซ็นต์
และคู่ที่ได้อันดับต่ำสุดจะได้ 0 เปอร์เซ็นต์

- หากคะแนนเท่ากันจะนำคะแนนของทั้งทุกทีมที่เสมอมาเฉลี่ยกัน

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล :

เหรียญทอง	2	เหรียญ
เหรียญเงิน	2	เหรียญ
เหรียญทองแดง	4	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นางสาวนัชชนันท์ รักท้วม (ข้าวหอม) ปี 3 คณะครุศาสตร์ เบอร์โทรศัพท์ 095-2259128

รายการการแข่งขัน ครอสเวิร์ด

1. วันและเวลาการแข่งขัน : วันที่ 20-22 สิงหาคม 2568 เวลา 17.00-20.00 น.
 2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 408
 3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภทผสม
 4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :
 - 5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568
 - 5.2 นิสิตที่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทกีฬา ครอสเวิร์ดไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้
 - 5.3 ไม่รับสมัครผู้เข้าแข่งขันที่มาสมัครแข่งขันหน่วยงาน และสามารถเปลี่ยนชื่อได้ก่อนการประกบคู่แข่งขันได้เท่านั้น
 6. วิธีจัดการแข่งขัน :
 - 6.1 การแข่งขันรอบคัดเลือก

จะใช้ระบบ Swiss Pairing 4 กระดานและระบบ King of the hill 2 กระดาน หากในแต่ละประเภทมีผู้เข้าแข่งขัน 8 คนหรือน้อยกว่า จะใช้ระบบ Round-Robin 1 รอบ (พบกันหมด) เพื่อคัด 4 อันดับแรกของเข้ารอบรองชนะเลิศ
 - 6.2 การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ
 - 6.2.1 ให้ผู้เล่นที่ได้ที่ 1 จะพบกับผู้เล่นที่ได้ที่ 4 ในรอบคัดเลือก และ ให้ผู้เล่นที่ได้ที่ 2 จะพบกับผู้เล่นที่ได้ที่ 3 ในรอบคัดเลือก โดยจะแข่งขัน 2 กระดาน โดยที่ผู้ทีชนะ 2 กระดานจะถือเป็นผู้ชนะ
 - 6.2.2 ในกรณีที่มีการชนะ 1 แพ้ 1 ผู้ที่มีผลต่างสะสมมากกว่าจะถือเป็นผู้ชนะ หากชนะแพ้เท่ากันให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายแข่งกันอีก 1 กระดาน เพื่อหาผู้ชนะ
 - 6.2.3 ผู้ที่ชนะจะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ผู้ที่แพ้จะได้อันดับที่ 3 ร่วม
 - 6.3 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
 - 6.3.1 ให้ผู้เล่นที่ชนะจากการแข่งขันรอบรองชนะเลิศทำการแข่งขัน 2 กระดาน โดยที่ผู้ทีชนะ 2 กระดานจะถือเป็นผู้ชนะ
 - 6.3.2 ในกรณีที่มีการชนะ 1 แพ้ 1 ผู้ที่มีผลต่างสะสมมากกว่าจะถือเป็นผู้ชนะ หากชนะแพ้เท่ากันให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายแข่งกันอีก 1 กระดาน เพื่อหาผู้ชนะ
 - 6.3.3 ผู้ที่ชนะจะได้อันดับที่ 1 และผู้ที่แพ้จะได้อันดับที่ 2
- หมายเหตุ: - ให้ใช้ Dictionary CSW 2024 (COLLINS SCRABBLE® WORDS 2024 EDITION)
- การแข่งขันจะมีการจับเวลาฝั่งละ 22 นาที หากมีการใช้เวลาติดลบ จะหักนาทีละ 10 แต้ม โดยเศษของวินาทีจะถูกปรับเป็นนาที หากมีฝ่ายใดติดลบ 5 นาที จะตัดจบและปรับแพ้ทันทีด้วยผลต่างมากกว่าเดิม 50 คะแนน ถ้าเกิดเป็นฝ่ายนำอยู่จะปรับให้เป็นแพ้ 50 คะแนน

7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน : แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน : ให้ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวก่อนเริ่มแข่งขัน 30 นาที และเข้าร่วมทำการแข่งขันให้ตรงตามเวลาที่กำหนด

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ : ให้เป็นไปตามกฎของสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอเชีย คำคมและซูโดกุ แห่งประเทศไทย และ WESPA Rulebook

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล :

เหรียญทอง	1	เหรียญ
เหรียญเงิน	1	เหรียญ
เหรียญทองแดง	2	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายณัฐภัทร นาคอินทร์ ชั้นปี 4 คณะรัฐศาสตร์ โทร. 099-234-3030

รายการการแข่งขัน ไฟล์จับหมู

1. วันและเวลาการแข่งขัน : 1-5 กันยายน 2568 เวลา 17:00 - 22:00 น.
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารจามจุรี 9 ห้อง 408
3. ประเภทการแข่งขัน : ประเภททีมผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ให้แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขัน 1 ทีม ทีมละ 6 คน ประกอบด้วยตัวจริง 4 คน และตัวสำรอง 2 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน : ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. วิธีการจัดการแข่งขัน :
 - 6.1 ทีมที่จะสามารถเข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศได้ ต้องมาแข่งขันในรอบคัดเลือกตลอดทั้งสามวันเท่านั้น หากขาดวันใดวันหนึ่งจะหมดสิทธิ์ในการเข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
 - 6.2 ทีมที่เข้าแข่งขันรอบคัดเลือกครบทั้งสามวัน และมีคะแนน IMP สูงสุด 4 อันดับแรก จะได้เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
 - 6.3 ในกรณีที่ทีมที่มีสิทธิ์แข่งขันรอบชิงชนะเลิศสละสิทธิ์ ให้ทีมที่มีคะแนน IMP สูงสุดอันดับถัดไปเข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศแทน
 - 6.4 ในกรณีที่ทีมเข้าแข่งขันไม่เกิน 4 ทีมในวันใดวันหนึ่งของรอบคัดเลือก ให้สิทธิ์ทีมที่เข้าร่วมในวันนั้นเข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศซึ่งจัดในวันที่ 4 - 5 กันยายนได้ทันที
7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน: แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :
 - ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด
 - ให้ผู้เข้าแข่งขันไปรายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด 30 นาที
 - อนุญาตให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนไปรายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้
 - ผู้เข้าแข่งขันประเภทหรือทีมใดไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนดให้ปรับเป็นแพ้
9. กฎกติกาการแข่งขัน :
 - 9.1 กติกาการแข่งขัน
 - 9.1.1 นักกีฬาของแต่ละทีม จะถูกจัดให้นั่งกระจายกันไปตามโต๊ะแข่งขันแต่ละโต๊ะ โดยที่จะไม่มีนักกีฬาจากคณะเดียวกันนั่งอยู่ในโต๊ะเดียวกัน และนั่งในทิศเดียวกันที่โต๊ะอื่น
 - 9.1.2 บอร์ดไฟที่ใช้ในการแข่งขัน จะมีการจัดเตรียมไว้ล่วงหน้าโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
 - 9.1.3 ทุกโต๊ะจะเริ่มแข่งขันพร้อมกัน โดยมีเวลาให้เล่นบอร์ดละไม่เกิน 10 นาที หากเล่นนานกว่ากำหนดผู้เล่นทุกคนบนโต๊ะได้คะแนน -2 IMPs และทำการตัดบอร์ดนั้นออกไปไม่นำไปคิดคะแนนร่วมกับโต๊ะอื่น ๆ หากพบผู้เล่นคนใดเจตนาถ่วงเวลาสามารถแจ้งคณะกรรมการได้

9.1.4 ก่อนเริ่มแข่งขันในแต่ละบอร์ด ให้ผู้เข้าแข่งขันตรวจสอบไฟที่ได้รับว่าถูกต้องตรงกับใบบันทึกรูปไฟที่อยู่ในบอร์ดไฟ หากพบข้อผิดพลาดให้แจ้งคณะกรรมการจัดการแข่งขันทันที

9.1.5 ระหว่างการแข่งขันในแต่ละบอร์ด หากพบเหตุการณ์ผิดปกติ เช่น ลงไฟก่อนถึงตาเล่นตัวเอง ไม่ลงไฟตามชุดนำทั้ง ๆ ที่ยังมีไฟในชุดนั้นอยู่ ให้เรียกคณะกรรมการจัดการแข่งขันทันที ซึ่งการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

9.1.6 เมื่อแข่งขันในแต่ละบอร์ดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้จัดไฟกลับเข้าทิศของตนเองให้เหมือนก่อนเริ่มเล่น

9.1.7 หลังจากแข่งขันในแต่ละบอร์ดเรียบร้อยแล้ว ให้นักกีฬากลับมาเช็คคะแนนของตนเองไว้ที่ใบบันทึกคะแนนซึ่งจะอยู่กับบอร์ดไฟแต่ละบอร์ด

9.1.8 ไฟที่เล่นไปแล้ว ยกเว้นไฟแต้ม ต้องคว่ำหน้าไว้ทั้งหมด โดยให้คว่ำหน้าผู้เล่นเองเพื่อความสะดวกในการเก็บ และไม่สามารถเปิดดูได้ทุกกรณี หากสงสัยว่ามีความผิดปกติ สามารถแจ้งให้คณะกรรมการตรวจสอบได้ทันที

9.1.9 ในการคิดคะแนนจะใช้ระบบ International Match Point (IMP) ที่มีการศึกษาและวิจัยมาพอสมควรว่าเหมาะสมกับการแข่งขันกีฬาจับหมู ซึ่งได้มาตรฐานกว่าการใช้คะแนนดิบ (raw score sys)

9.2 การคิดคะแนน

9.2.1 การคิดคะแนนไฟแต้มแต่ละใบ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

9.2.1.1 ไฟหน้าโพแดง คิดแต้มลบตามตัวเลขหน้าไฟ โดย J -20 แต้ม Q -30 แต้ม K -40 แต้ม และ A -50 แต้ม

9.2.1.2 ครีนโพดำมีค่า -100 แต้ม

9.2.1.3 แจ็คข้าวหลามตัดมีค่า +100 แต้ม

9.2.1.4 สิบดอกจิก มีผลทำให้แต้มที่มี คูณสอง แต่หากมีสิบดอกจิกเพียงใบเดียว ได้ +50 แต้ม

9.2.1.5 ในกรณีที่ไม่มีไฟแต้มเลย (หน้าดักว่าง) ให้นับแต้มเป็น -50

9.2.1.6 ในกรณีที่สามารถเก็บไฟแต้มโพแดงได้ครบทั้ง 13 ใบ (ช้วนเล็ก) จะได้แต้ม +194 แต้มและผู้เล่นที่เหลือ 3 คน นับแต้มตามปกติ

9.2.1.7 กรณีช้วนเล็ก และ

9.2.1.7.1 ได้ครีนดำ ให้นับแต้มครีนดำเป็น 0 แต้ม

9.2.1.7.2 ได้แจ็คข้าวหลามตัดให้นับแต้มแจ็คข้าวหลามตัดเป็น +100 แต้ม

9.2.1.7.3 ได้สิบดอกจิก ให้นับแต้มสิบดอกจิกเป็น คูณสอง

9.2.1.8 ในกรณีที่เก็บไฟแต้มได้ครบทุกใบยกเว้นครีนดำ ให้ค่าของครีนโพดำเป็น -100 แต้ม

9.2.1.9 ในกรณีที่สามารถเก็บไฟแต้มได้ครบทุกใบ ได้แก่ โพแดง 13 ใบ ครีนโพดำ แจ็คข้าวหลามตัด และ สิบดอกจิก (บิกช้วน) จะได้ +588 แต้ม และผู้เล่นที่เหลือ 3 คน ได้คนละ -100 แต้ม

9.2.2 คะแนนของทีม จะได้จากการนำคะแนนของผู้เล่นในทีศนั้นทั้งหมดทุกคนมาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำส่วนต่างค่านั้นไปคิดเทียบกับตาราง IMP จากนั้นจึงนำ IMP ของแต่ละบอร์ดของทุกคนในทีมมารวมกัน แล้วจัดอันดับ มากไปน้อย

9.2.3 ในกรณีที่สองทีมมีคะแนนเท่ากันแล้วจำเป็นต้องหาทีมที่ชนะ ให้พิจารณาคะแนนของผู้เล่นที่ได้คะแนนดีที่สุดของทั้งสองทีม ถ้าเท่ากันให้ดูคะแนนของผู้เล่นที่ได้คะแนนลำดับที่สอง ถ้าเท่ากันให้ดูคะแนนของผู้เล่นที่ได้ลำดับที่สาม ถ้าเท่ากันให้จับสลากหาผู้ชนะ

9.3 ข้อปฏิบัติและการลงโทษในการแข่งขัน

9.3.1 ผู้เล่นทุกคนจะต้องวางโทรศัพท์ไว้ที่โต๊ะส่วนกลางของแต่ละโต๊ะเสมอ เพื่อป้องกันติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นโต๊ะอื่น ๆ และภายในการแข่งขัน ห้ามใช้งานโทรศัพท์มือถือเด็ดขาด (ยกเว้นกรณีฉุกเฉิน) ผู้เล่นที่ฝ่าฝืนจะถูกตักเตือนในครั้งแรก และครั้งต่อมาจะถูกปรับ -0.5 IMPs ต่อครั้ง

9.3.2 ผู้เล่นสามารถพูดคุยกับผู้แข่งขันภายในโต๊ะเดียวกันได้ และต้องไม่รบกวนโต๊ะผู้เล่นโต๊ะอื่น

9.3.3 ห้ามมิให้ผู้เล่นกระทำการใด ๆ อันจะส่งผลกระทบต่อผู้ร่วมแข่งขัน เช่น ส่งเสียงดัง แสดงอาการกิริยาใด ๆ ซึ่งสามารถตีความเป็นการส่งสัญญาณให้แก่ผู้เล่นในโต๊ะอื่น ๆ โดยมีบทลงโทษ ดังต่อไปนี้

9.3.3.1 ครั้งที่ 1 ตัดแต้ม 0.5 IMPs

9.3.3.2 ครั้งที่ 2 ตัดแต้ม 1 IMPs

9.3.3.3 ครั้งที่ 3 ตัดแต้ม 2 IMPs

9.3.3.4 ครั้งที่ 4 ตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

9.3.4 ในกรณีรอบคัดเลือก หากผู้เล่นไม่สามารถแข่งขันในแต่ละบอร์ดให้เสร็จภายในกำหนดเวลา ผู้เล่นทั้งหมดในโต๊ะนั้น จะถูกปรับ -2 IMPs ในกรณีรอบชิงชนะเลิศ หากผู้เล่นไม่สามารถแข่งขันในแต่ละบอร์ดให้เสร็จภายในกำหนดเวลา กรรมการจะตัดสินให้ผู้เล่นที่กระทำการล่าช้าจะถูกปรับ -2 IMPs เป็นรายบุคคล

9.3.5 ผู้เล่นสามารถเข้าห้องน้ำได้หลังแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบ หากยังเหลือเวลาแข่งขันในแต่ละรอบและต้องเข้าที่โต๊ะเท่านั้น

9.3.6 การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : ชมรมบรีดจ์และหมากระดาน

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน :

เหรียญทอง	6	เหรียญ
เหรียญเงิน	6	เหรียญ
เหรียญทองแดง	12	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายรัชพล มีสง่า (แจ๊ค) ปี 4 คณะวิทยาศาสตร์ เบอร์โทร 098-2893533

นางสาวธีรินทร์ สุวรรณระดา (มิว) ปี 4 คณะวิทยาศาสตร์ เบอร์โทร 085-0704550

รายการการแข่งขัน หมากรุกไทย

1. วันและเวลาการแข่งขัน : วันที่ 18 - 19 สิงหาคม 2568 เวลา 16.00 - 22.00 น.
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 409
3. ประเภทการแข่งขัน : บุคคลชาย และ บุคคลหญิง
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ให้แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน : ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568 และต้องไม่เป็นนักกีฬา โครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬาหมากรุกไทย
6. วิธีจัดการแข่งขัน :

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ คือ รอบคัดเลือก และ รอบตัดเชือกดังนี้

6.1 รอบคัดเลือก

ในรอบนี้จะแข่งขันแบบรวมชาย-หญิง การแข่งขันใช้ระบบสวิส 4-6 รอบ (ขึ้นกับจำนวนผู้เข้าแข่งขันและดุลยพินิจของกรรมการ) เก็บคะแนนสะสม โดยการแข่งขันแต่ละรอบ จะทำการแข่งขัน 1 กระดาน โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 25 นาที หากฝ่ายใด เวลาหมดจะปรับเป็นแพ้ในกระดานนั้น นอกเสียจากฝ่ายเวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายไล่ และกรรมการตัดสินว่ามีตัวหมากมากพอเอาชนะขณะที่คู่ต่อสู้ไม่มีทางเอาชนะได้ กระดานนั้นให้ปรับเป็นผลเสมอ ผู้ชนะจะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับดำเนินการโดยใช้คะแนนของผลการแข่งขัน หากคะแนนเท่ากัน จะใช้ไทเบรคดังต่อไปนี้ เพื่อจัดอันดับ

a. Direct encounter (ผลการแข่งขันระหว่างคู่กรณี)

b. Buchholz Cut I (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด โดยตัดคะแนนที่น้อยที่สุดออก 1 คน)

c. Sum of Buchholz (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด)

d. The Greater number of a wins (จำนวนเกมที่ชนะ)

e. Sonneborn-Berger (ผลรวมคะแนนของผู้แข่งขันที่ชนะ + ครึ่งหนึ่งของผู้แข่งขันที่เสมอ) โดยจะนำผู้เล่นฝั่งขาวที่ได้ 4 อันดับแรก และผู้เล่นฝั่งหญิง 4 อันดับแรก ไปแข่งขันในรอบตัดเชือก

6.2 รอบตัดเชือก

ในรอบนี้แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ประเภท คือ บุคคลชายและบุคคลหญิง จากนั้นในแต่ละประเภทจะเข้าไปแข่งขันในรอบรองชนะเลิศ การแข่งขันแต่ละรอบ ทำการแข่งขัน 2 กระดาน สลับขาว-ดำ โดยในแต่ละกระดานจะมีเวลาให้ฝ่ายละ 20 นาที ทดเวลาตาเดินละ 5 วินาที

6.2.1 รอบรองชนะเลิศ

ในแต่ละประเภท จะจัดให้ที่ 1 และที่ 4 จากรอบคัดเลือก และจัดให้ที่ 2 และที่ 3 จากรอบคัดเลือก มาแข่งขันกัน เพื่อหาผู้ชนะ โดยผู้ชนะจะได้แข่งต่อในรอบชิงชนะเลิศ และผู้แพ้จะได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

6.2.2 รอบชิงชนะเลิศ

ในแต่ละประเภท ผู้ชนะจากรอบรองชนะเลิศ จะต้องแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ โดยผู้ชนะจะได้รับรางวัลเหรียญทอง และผู้แพ้จะได้รับรางวัลเหรียญเงิน

หมายเหตุ: ในกรณีที่ไม่สามารถจัดอันดับเพื่อสรุปผลรางวัลได้ ให้ทำการแข่งขันเพิ่มอีก 1 กระดาน ด้วยกฎกติกาเดิม หรือใช้กฎกติกาพิเศษตามดุลยพินิจของกรรมการ เช่น การลดเวลา หรือ การใช้กฎกติกาหมากรุกป้อม เป็นต้น

7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน : แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 นักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน และรวมถึงเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันทั้งหมดโดยเคร่งครัด

8.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกากการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

8.3 ไม่อนุญาตให้ผู้คุมหรือผู้ฝึกสอน เข้าไปในบริเวณแข่งขันโดยเด็ดขาด

8.4 นักกีฬาต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยบริเวณสนามแข่งขัน

8.5 ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาพูดคุยส่งเสียง หรือทำให้เกิดเสียงดัง อันเป็นการรบกวนสมาธิของผู้อื่น

8.6 ในระหว่างการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้นักกีฬาเดินไปดูเกมการแข่งขันของคู่แข่งอื่น

8.7 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว ให้ออกจากสนามแข่งโดยทันที

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ :

9.1 ใช้กติกากการแข่งขันหมากรุกไทย ของสมาคมกีฬา กีฬาไทยแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์

9.2 นักกีฬาที่มาทำการแข่งขันช้ากว่ากำหนด 5 นาที นับตั้งแต่เวลาที่หัวหน้ากรรมการประกาศเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ปรับเป็นแพ้ในรอบนั้นๆ และต้องรายงานตัวแจ้งเหตุผลต่อหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน ก่อนการแข่งขันในรอบนั้นจบลง หากไม่ดำเนินการดังกล่าวจะไม่ทำการประกบคู่ในรอบต่อไป

9.3 เมื่อประกาศการประกบคู่ ชื่อที่อยู่ทางซ้ายมือ จะได้เล่นหมากสีขาว และเป็นฝ่ายขึ้นหมากก่อน หากกรรมการทำการประกบคู่แล้ว นักกีฬามีข้อสงสัยในการประกบคู่ ให้แจ้งผู้คุมนักกีฬาเพื่อแจ้งต่อกรรมการ ในการดำเนินการตรวจสอบภายใน 5 นาที หลังจากติดประกาศ หากนักกีฬาไม่ดำเนินการดังกล่าวภายในระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ติดประกาศไว้

9.4 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันแต่ละรอบต้องทำการเดินตัวหมากมากกว่า 30 ตัวเดินขึ้นไปของแต่ละฝ่ายจึงจะสามารถขอเสมอ และยอมให้เสมอได้

9.5 เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ให้นักกีฬาบอกผลการแข่งขันกับกรรมการ เมื่อกรรมการรับทราบผลการแข่งขันแล้ว กรรมการจะทำการบันทึกผลการแข่งขันบนกระดานจริงไว้เป็นพื้นฐาน กรณีผลการแข่งขันผิดไปจากความเป็นจริง จะทำการแก้ไขได้ต่อเมื่อ นักกีฬาคู่แข่งขัน และกรรมการที่ได้รับผลการแข่งขันยื่นคำร้องต่อกรรมการพิจารณาการแข่งขัน ให้พิจารณาภายใน 5 นาที หลังการแข่งขันในกระดานนั้นสิ้นสุดลง

9.6 หลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในทุก ๆ คู่ ในแต่ละรอบกรรมการจะทำการประกาศผลการแข่งขัน และเป็นที่หน้าที่ของผู้ค้อนักกีฬาต้องตรวจสอบประกาศนั้น หากพบว่ามีผลการลงผลผิดพลาดให้รีบดำเนินการแจ้งต่อกรรมการภายในเวลา 5 นาที หลังจากติดประกาศ หากผู้ค้อนักกีฬาไม่ดำเนินการแจ้งภายใน

ระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ติดประกาศไว้

9.7 หากมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา ให้แจ้งเปลี่ยนตัวต่อกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนเวลาจัดการแข่งขัน 30 นาที มิฉะนั้นหากแจ้งภายหลังจะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนนักกีฬาโดยเด็ดขาด

9.8 กติกาที่ไม่ได้ระบุในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของกรรมการตัดสินการแข่งขัน(สำคัญ)

9.9 คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบผลการแข่งขัน และอาจทำการเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน หากมีเหตุอันชวนสงสัยว่าผู้แข่งขันมีพฤติกรรมแข่งขันไม่สมศักดิ์ศรี

9.10 การชี้ขาดของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด(สำคัญ)

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล :

เหรียญทอง	2	เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)
เหรียญเงิน	2	เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)
เหรียญทองแดง	4	เหรียญ (นักกีฬาชาย 2 คน, นักกีฬาหญิง 2 คน)

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายศักรินทร์ แผลกวงษ์ศิริกุล (แพท) ปี 3 คณะเศรษฐศาสตร์

ตำแหน่ง รองประธานชมรมปริตต์และหมากกระดาน

เบอร์โทรศัพท์ 0858155917

รายการการแข่งขัน หมากรุกสากล

1. วันและเวลาการแข่งขัน: 3 - 4 กันยายน 2568 เวลา 16.00 - 22.00 น.
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 409
3. ประเภทการแข่งขัน:
 - 3.1 บุคคลชาย
 - 3.2 บุคคลหญิง
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน: ให้แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน:
 - 5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568
 - 5.2 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568 และต้องไม่เป็นนักกีฬา โครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬาหมากรุกสากล
6. วิธีจัดการแข่งขัน:

การแข่งขันใช้ระบบสวิส 6-8 รอบ (ขึ้นกับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน) เก็บคะแนนสะสม ผู้มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ การแข่งขันแต่ละรอบ จะทำการแข่งขัน 1 กระดาน โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 15 นาที และทดเวลาตาเดินละ 10 วินาที หากฝ่ายใด เวลาหมดจะปรับเป็นแพ้ในกระดานนั้น ผู้ชนะจะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน การจัดอันดับดำเนินการโดย ใช้คะแนนของผลการแข่งขัน หากคะแนนสะสมเท่ากัน จะใช้ไทเบรคดังต่อไปนี้ เพื่อจัดอันดับและจัดผลของรางวัล

 - a. Direct encounter (ผลการแข่งขันระหว่างคู่กรณี)
 - b. Buchholz Cut I (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด โดยตัดคะแนนที่น้อยที่สุดออก 1 คน)
 - c. Sum of Buchholz (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด)
 - d. The Greater number of a wins (จำนวนเกมที่ชนะ)
 - e. Sonneborn-Berger (ผลรวมคะแนนของผู้แข่งขันที่ชนะ + ครึ่งหนึ่งของผู้แข่งขันที่เสมอ)
7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน: แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ
8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:
 - 8.1 นักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน และรวมถึงเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันทั้งหมดโดยเคร่งครัด
 - 8.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกการแข่งขันอย่างเคร่งครัด
 - 8.3 ไม่อนุญาตให้ผู้คุมหรือผู้ฝึกสอน เข้าไปในบริเวณแข่งขันโดยเด็ดขาด
 - 8.4 นักกีฬาต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยบริเวณสนามแข่งขัน

8.5 ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาพูดคุยส่งเสียง หรือทำให้เกิดเสียงดัง อันเป็นการรบกวนสมาธิของผู้อื่น

8.6 ในระหว่างการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้นักกีฬาเดินไปดูเกมการแข่งขันของคู่แข่งคนอื่น

8.7 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว ให้ออกจากสนามแข่งโดยทันที

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ:

9.1 ใช้กติกาการแข่งขันหมากรุกสากลตามกฎสากลที่ออกโดย FIDE

9.2 เมื่อประกาศการประกบคู่ ชื่อที่อยู่ทางซ้ายมือ จะได้เล่นหมากสีขาว และเป็นฝ่ายขึ้นหมากก่อน หากกรรมการทำการประกบคู่แล้ว นักกีฬามีข้อสงสัยในการประกบคู่ ให้แจ้งผู้คุมนักกีฬาเพื่อแจ้งต่อกรรมการ ในการดำเนินการตรวจสอบภายใน 5 นาที หลังจากตีตประกาศ หากนักกีฬาไม่ดำเนินการดังกล่าวภายใน ระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ตีตประกาศไว้

9.3 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันแต่ละรอบต้องทำการเดินตัวหมาก มากกว่า 30 ตัวเดินขึ้นไปของแต่ละฝ่ายจึงจะสามารถขอเสมอ และยอมให้เสมอได้

9.4 เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ให้นักกีฬาแจ้งผลคะแนนแก่กรรมการ เมื่อกรรมการรับทราบผลการแข่งขันแล้วกรรมการจะทำการบันทึกผลการแข่งขันบนกระดานจริงไว้เป็นพื้นฐาน กรณีผลการแข่งขันผิดไปจากความเป็นจริง จะทำการแก้ไขได้ต่อเมื่อ นักกีฬาคู่แข่ง และกรรมการที่ได้รับผลการแข่งขันยื่นคำร้องต่อ กรรมการพิจารณาการแข่งขัน ให้พิจารณาภายใน 5 นาที หลังการแข่งขันในรอบนั้นสิ้นสุดลง

9.5 ห้ามมิให้นักกีฬาทำการเคลื่อนย้ายตัวหมากบนกระดานหลังเกมสิ้นสุดลง ก่อนที่กรรมการจะทำการบันทึกภาพใช้เป็นหลักฐาน หากฝ่าฝืนจะถูกปรับแพ้ในกระดานนั้น

9.6 หลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในทุก ๆ คู่ ในแต่ละรอบกรรมการจะทำการประกาศผลการแข่งขัน และเป็นหน้าที่ของผู้คุมนักกีฬาต้องตรวจสอบประกาศนั้น หากพบว่ามีการลงผลผิดพลาดให้รีบดำเนินการแจ้งต่อ กรรมการภายในเวลา 5 นาที หลังจากตีตประกาศ หากผู้คุมนักกีฬาไม่ดำเนินการแจ้งภายในระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ตีตประกาศไว้

9.7 หากมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา ให้แจ้งเปลี่ยนตัวต่อกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนเวลาจัดการแข่งขัน 30 นาที มิฉะนั้นหากแจ้งภายหลังจะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนนักกีฬาโดยเด็ดขาด

9.8 กติกาที่ไม่ได้ระบุในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของกรรมการตัดสินการแข่งขัน(สำคัญ)

9.9 คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบผลการแข่งขัน และอาจทำการเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน หากมีเหตุอันชวนสงสัยว่าผู้แข่งขันมีพฤติกรรมแข่งขันไม่สมศักดิ์ศรี

9.10 การชี้ขาดของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด(สำคัญ)

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล:

เหรียญทอง 2 เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)

เหรียญเงิน 2 เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)

เหรียญทองแดง 4 เหรียญ (นักกีฬาชาย 2 คน, นักกีฬาหญิง 2 คน)

12. ช่องทางการติดต่อ:

นายศักรินทร์ แผลกวงษ์ศิริกุล (แพท) ปี 3 คณะเศรษฐศาสตร์

ตำแหน่ง รองประธานชมรมบิรด์และหมากระดาน

เบอร์โทรศัพท์ 0858155917

รายการการแข่งขัน หมากรอสไทย

1. วันและเวลาการแข่งขัน: วันที่ 1-2 กันยายน 2568 เวลา 17.00 - 22.00 น.
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 409
3. ประเภทการแข่งขัน:
 - ประเภทบุคคลชาย
 - ประเภทบุคคลหญิง
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ให้แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :
 - 5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568
 - 5.2 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่นักกีฬา โครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬาหมากรอสไทย
6. วิธีจัดการแข่งขัน :

การแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 3 รอบ ดังนี้

6.1 รอบคัดเลือก

ในรอบนี้จะแข่งขันแบบรวมชาย-หญิง การแข่งขันใช้ระบบสวิส 4-7 รอบ (ขึ้นกับจำนวนผู้เข้าแข่งขันและดุลยพินิจของกรรมการ) เก็บคะแนนสะสม ผู้มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ โดยการแข่งขันแต่ละรอบ จะทำการแข่งขัน 2 กระดาน (กระดานที่ 2 จะสลับลำดับการเดินก่อน-หลังจากกระดานแรก) โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 10 นาทีหากฝ่ายใด เวลาหมดจะปรับเป็นแพ้ในกระดานนั้น ผู้ชนะจะได้ 1 คะแนนเสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับดำเนินการโดย ใช้คะแนนของเกมการแข่งขัน หากคะแนนเท่ากัน จะใช้ไทเบรคดังต่อไปนี้ เพื่อจัดอันดับ

a. Direct encounter (ผลการแข่งขันระหว่างคู่อันดับ)

b. Buchholz (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด)

c. Sonneborn-Berger (ผลรวมคะแนนของผู้แข่งขันที่ชนะ + ครึ่งหนึ่งของผู้แข่งขันที่เสมอ)

ผู้ที่ได้อันดับที่ 1-4 ของรอบนี้จะไปแข่งขันต่อในรอบรองชนะเลิศ

6.2 รอบรองชนะเลิศ

ผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกจะต้องมาแข่งขันกันโดยจัดแบ่งสาย ให้สาย A ประกอบด้วยผู้ที่คะแนนสูงเป็นอันดับ 1 และ อันดับ 4 สาย B ประกอบด้วยผู้ที่มีคะแนนสูงสุดเป็นอันดับ 2 และ อันดับ 3 ให้ทำการแข่งขันกันในแต่ละสายจำนวน 1 รอบ รอบละ 4 กระดาน โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 15 นาที จนได้ผู้ที่ชนะและผู้แพ้ ผู้ชนะในรอบนี้จะไปแข่งขันต่อในรอบชิงชนะเลิศ

6.3 รอบชิงชนะเลิศ

ให้ผู้เล่นทำการแข่งขัน 4 กระดาน โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 15 นาที จนได้ผู้ที่ชนะและผู้แพ้
หมายเหตุ: ในกรณีที่ไม่สามารถตัดสินด้วยไทเบรคในรอบคัดเลือก หรือไม่สามารถหาผู้ชนะได้ในรอบ

รองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ ให้ทำการแข่งขันเพิ่มอีก 2 กระดาน ด้วยกฎกติกาเดิม และหากยังไม่สามารถตัดสินได้อีกให้กรรมการพิจารณาใช้กฎกติกาพิเศษตามดุลยพินิจของกรรมการ เช่น การต่อเสมอแพ้ หรือการเล่นหมากฮอสสามแถว แล้วแต่เวลาจะอำนวย

7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน : แต่งกายชุดนิตยาสภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 นักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน และรวมถึงเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันทั้งหมดโดยเคร่งครัด

8.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกากการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

8.3 ไม่อนุญาตให้ผู้คุมหรือผู้ฝึกสอน เข้าไปในบริเวณแข่งขันโดยเด็ดขาด

8.4 นักกีฬาต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยบริเวณสนามแข่งขัน

8.5 ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาพูดคุยส่งเสียง หรือทำให้เกิดเสียงดัง อันเป็นการรบกวนสมาธิของผู้อื่น

8.6 ในระหว่างการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้นักกีฬาเดินไปดูเกมการแข่งขันของคู่แข่งขันอื่น

8.7 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว ให้ออกจากสนามแข่งโดยทันที

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ :

9.1 ใช้กติกาการแข่งขันหมากฮอสไทย ของสมาคมกีฬา กีฬาไทยแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์

9.2 เมื่อประกาศการประกบคู่ ชื่อที่อยู่ทางซ้ายมือ จะได้เล่นหมากสีดำ และเป็นฝ่ายขึ้นหมากก่อน หากกรรมการทำการประกบคู่แล้ว นักกีฬามีข้อสงสัยในการประกบคู่ ให้แจ้งผู้คุมนักกีฬาเพื่อแจ้งต่อกรรมการ ในการดำเนินการตรวจสอบภายใน 10 นาที หลังจากติดประกาศ หากนักกีฬาไม่ดำเนินการดังกล่าวภายใน ระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ติดประกาศไว้

9.3 เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ให้นักกีฬายกมือ รองจนกว่ากรรมการจะเดินเข้าไปรับผลการแข่งขันทั้งผลที่เกิดขึ้นบนกระดานจริง และผลที่สรุปบนแผ่นสกอร์ชีท เมื่อกรรมการรับทราบผลการแข่งขันแล้วกรรมการ จะทำการบันทึกผลการแข่งขันบนกระดานจริงไว้เป็นพื้นฐาน กรณีผลการแข่งขันผิดไปจากความเป็นจริง จะทำการแก้ไขได้ต่อเมื่อ นักกีฬาคู่แข่งขัน และกรรมการที่ได้รับผลการแข่งขันยื่นคำร้องต่อกรรมการพิจารณาการแข่งขัน ให้พิจารณาภายใน 15 นาที หลังการแข่งขันในรอบนั้นสิ้นสุดลง

9.4 ห้ามมิให้นักกีฬาทำการเคลื่อนย้ายตัวหมากบนกระดานหลังเกมสิ้นสุดลง ก่อนที่กรรมการจะทำการบันทึกภาพใช้เป็นหลักฐาน หากฝ่าฝืนจะถูกปรับแพ้ในกระดานนั้น

9.5 หลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในทุก ๆ คู่ ในแต่ละรอบกรรมการจะทำการประกาศผลการแข่งขัน และเป็นหน้าที่ของผู้ค้อนักกีฬาต้องตรวจสอบประกาศนั้น หากพบว่ามีผลการลงผลผิดพลาดให้รีบดำเนินการแจ้งต่อกรรมการภายในเวลา 10 นาที หลังจากติดประกาศ หากผู้ค้อนักกีฬาไม่ดำเนินการแจ้งภายใน

ระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ติดประกาศไว้

9.6 หากมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา ให้แจ้งเปลี่ยนตัวต่อกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนเวลาจัดการแข่งขัน 30 นาที มิฉะนั้นหากแจ้งภายหลังจะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนนักกีฬาโดยเด็ดขาด

9.7 กติกาที่ไม่ได้ระบุในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของกรรมการตัดสินการแข่งขัน

9.8 คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบผลการแข่งขัน และอาจทำการเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน หากมีเหตุอันชวนสงสัยว่าผู้แข่งขันมีพฤติกรรมแข่งขันไม่สมศักดิ์ศรี

9.9 การชี้ขาดของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล

เหรียญทอง	2	เหรียญ
เหรียญเงิน	2	เหรียญ
เหรียญทองแดง	4	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

นาย รุ่งโรจน์ สันต์วัฒนา (ปอนด์) ปี 2 คณะวิทยาศาสตร์ เบอร์โทรศัพท์ 093-5796926

รายการการแข่งขัน หมากรุกอาเซียน

1. วันและเวลาการแข่งขัน: วันที่ 20 - 21 สิงหาคม 2568 เวลา 16.00 - 22.00 น.

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 409

3. ประเภทการแข่งขัน: บุคคลชาย และ บุคคลหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน:

- ให้แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน

5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน:

5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568

5.2 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่นักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬาหมากรุกอาเซียน

6. วิธีจัดการแข่งขัน :

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ คือ รอบคัดเลือก และ รอบตัดเชือก

6.1 รอบคัดเลือก

ในรอบนี้จะแข่งขันแบบรวมชาย-หญิง การแข่งขันใช้ระบบสวิส 4-6 รอบ (ขึ้นกับจำนวนผู้เข้าแข่งขันและดุลยพินิจของกรรมการ) เก็บคะแนนสะสม โดยการแข่งขันแต่ละรอบ จะทำการแข่งขัน 1 กระดาน โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 25 นาที หากฝ่ายใด เวลาหมดจะปรับเป็นแพ้ในกระดานนั้น นอกเสียจากฝ่ายเวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายไล่ และกรรมการตัดสินว่ามีตัวหมากมากพอเอาชนะขณะที่คู่ต่อสู้ไม่มีทางเอาชนะได้ กระดานนั้นให้ปรับเป็นผลเสมอ ผู้ชนะจะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับดำเนินการโดยใช้คะแนนของผลการแข่งขัน หากคะแนนเท่ากัน จะใช้ไทเบรคดังต่อไปนี้ เพื่อจัดอันดับ

a. Direct encounter (ผลการแข่งขันระหว่างคู่กรณี)

b. Buchholz Cut I (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด โดยตัดคะแนนที่น้อยที่สุดออก 1 คน)

c. Sum of Buchholz (ผลรวมคะแนนของผู้ที่แข่งขันด้วยทั้งหมด)

d. The Greater number of a wins (จำนวนเกมที่ชนะ)

e. Sonneborn-Berger (ผลรวมคะแนนของผู้แข่งขันที่ชนะ + ครึ่งหนึ่งของผู้แข่งขันที่เสมอ)
โดยจะนำผู้เล่นฝั่งขาวที่ได้ 4 อันดับแรก และผู้เล่นฝั่งหญิง 4 อันดับแรก ไปแข่งขันในรอบตัดเชือก

6.2 รอบตัดเชือก

ในรอบนี้แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ประเภท คือ บุคคลชายและบุคคลหญิง จากนั้นในแต่ละประเภทจะเข้าไปแข่งขันในรอบรองชนะเลิศ การแข่งขันแต่ละรอบ ทำการแข่งขัน 2 กระดาน สลับขาว-ดำ โดยในแต่ละกระดานจะมีเวลาให้ฝ่ายละ 20 นาที ทดเวลาตาเดินละ 5 วินาที

6.2.1 รอบรองชนะเลิศ

ในแต่ละประเภท จะจัดให้ที่ 1 และที่ 4 จากรอบคัดเลือก และจัดให้ที่ 2 และที่ 3 จากรอบคัดเลือก มาแข่งขันกัน เพื่อหาผู้ชนะ โดยผู้ชนะจะได้แข่งต่อในรอบชิงชนะเลิศ และผู้แพ้จะได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

6.2.2 รอบชิงชนะเลิศ

ในแต่ละประเภท ผู้ชนะจากรอบรองชนะเลิศ จะต้องแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ โดยผู้ชนะจะได้รับรางวัลเหรียญทอง และผู้แพ้จะได้รับรางวัลเหรียญเงิน

หมายเหตุ: ในกรณีที่ไม่สามารถจัดอันดับเพื่อสรุปผลรางวัลได้ ให้ทำการแข่งขันเพิ่มอีก 1 กระดาน ด้วยกฎกติกาเดิม หรือใช้กฎกติกาพิเศษตามดุลยพินิจของกรรมการ เช่น การลดเวลา หรือ การใช้กฎกติกาหมากรุกป้อม เป็นต้น

7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน: แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:

8.1 นักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน และรวมถึงเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันทั้งหมดโดยเคร่งครัด

8.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกากการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

8.3 ไม่อนุญาตให้ผู้คุมหรือผู้ฝึกสอน เข้าไปในบริเวณแข่งขันโดยเด็ดขาด

8.4 นักกีฬาต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยบริเวณสนามแข่งขัน

8.5 ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาพูดคุยส่งเสียง หรือทำให้เกิดเสียงดัง อันเป็นการรบกวนสมาธิของผู้อื่น

8.6 ในระหว่างการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้นักกีฬาเดินไปดูเกมการแข่งขันของคู่แข่งอื่น

8.7 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว ให้ออกจากสนามแข่งโดยทันที

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ :

9.1 ใช้กติกาการแข่งขันหมากรุกอาเซียน ของสมาคมกีฬาหมากรุกสากล แห่งประเทศไทย

9.2 นักกีฬาที่มาทำการแข่งขันช้ากว่ากำหนด 5 นาที นับตั้งแต่เวลาที่หัวหน้ากรรมการประกาศเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ปรับเป็นแพ้ในรอบนั้นๆ และต้องรายงานตัวแจ้งเหตุผลต่อหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน ก่อนการแข่งขันในรอบนั้นจบลง หากไม่ดำเนินการดังกล่าวจะไม่ทำการประกบคู่ในรอบต่อไป

9.3 เมื่อประกาศการประกบคู่ ชื่อที่อยู่ทางซ้ายมือ จะได้เล่นหมากสีขาว และเป็นฝ่ายขึ้นหมากก่อน หากกรรมการทำการประกบคู่แล้ว นักกีฬามีข้อสงสัยในการประกบคู่ ให้แจ้งผู้คุมนักกีฬาเพื่อแจ้งต่อกรรมการ ในการดำเนินการตรวจสอบภายใน 5 นาที หลังจากติดประกาศ หากนักกีฬาไม่ดำเนินการดังกล่าวภายในระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ติดประกาศไว้

9.4 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันแต่ละรอบต้องทำการเดินตัวหมากมากกว่า 30 ตาเดินขึ้นไปของแต่ละฝ่ายจึงจะสามารถขอเสมอ และยอมให้เสมอได้

9.5 เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ให้นักกีฬายกผลการแข่งขันกับกรรมการ เมื่อกรรมการรับทราบผลการแข่งขันแล้ว กรรมการจะทำการบันทึกผลการแข่งขันบนกระดานจริงไว้เป็นพื้นฐาน กรณีผลการแข่งขันผิดไปจากความเป็นจริง จะทำการแก้ไขได้ต่อเมื่อ นักกีฬาคู่แข่งขัน และกรรมการที่ได้รับผลการแข่งขันยื่นคำร้องต่อกรรมการพิจารณาการแข่งขัน ให้พิจารณาภายใน 5 นาที หลังการแข่งขันในกระดานนั้นสิ้นสุดลง

9.6 หลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในทุก ๆ คู่ ในแต่ละรอบกรรมการจะทำการประกาศผลการแข่งขัน และเป็นหน้าที่ของผู้คุม นักกีฬาต้องตรวจสอบประกาศนั้น หากพบว่าการลงผลผิดพลาดให้รีบดำเนินการแจ้งต่อกรรมการภายในเวลา 5 นาที หลังจากติดประกาศ หากผู้คุม นักกีฬาไม่ดำเนินการแจ้งภายในระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่านักกีฬายอมรับผลที่ติดประกาศไว้

9.7 หากมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา ให้แจ้งเปลี่ยนตัวต่อกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนเวลาจัดการแข่งขัน 30 นาที มิฉะนั้นหากแจ้งภายหลังจะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนนักกีฬาโดยเด็ดขาด

9.8 กติกาที่ไม่ได้ระบุในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของกรรมการตัดสินการแข่งขัน(สำคัญ)

9.9 คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบผลการแข่งขัน และอาจทำการเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน หากมีเหตุอันชวนสงสัยว่าผู้แข่งขันมีพฤติกรรมแข่งขันไม่สมศักดิ์ศรี

9.10 การชี้ขาดของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด(สำคัญ)

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล

เหรียญทอง	2	เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)
เหรียญเงิน	2	เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)
เหรียญทองแดง	4	เหรียญ (นักกีฬาชาย 2 คน, นักกีฬาหญิง 2 คน)

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายศักรินทร์ แผลกวงษ์ศิริกุล (แพท) ปี 3 คณะเศรษฐศาสตร์

ตำแหน่ง รองประธานชมรมปริตต์และหมากกระดาน

เบอร์โทรศัพท์ 0858155917

รายการการแข่งขัน หมากล้อม

1. วันและเวลาการแข่งขัน : วันที่ 27 สิงหาคม 2568 เวลา 17.00 - 22.00 น.
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : อาคารจามจุรี 9 ชั้น 4 ห้อง 409
3. ประเภทการแข่งขัน : 1. บุคคลชาย 2. บุคคลหญิง
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : ให้แต่ละคณะส่งผู้เข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 2 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :
 - 5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2568
 - 5.2 นิสิตที่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติไม่สามารถลงทำการการแข่งขันได้ทุกประเภท

6. วิธีจัดการแข่งขัน :

การแข่งขันใช้ระบบสวิส 4-6 รอบ โดยแข่งขันแบบรวมชาย-หญิง (ขึ้นกับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน) เก็บคะแนนสะสม ผู้มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ การแข่งขันแต่ละรอบ จะทำการแข่งขัน 1 กระดาน โดยมีเวลาให้ฝ่ายละ 30 นาที ไม่มี Byoyomi หากฝ่ายใด เวลาหมดจะปรับเป็นแพ้ในกระดานนั้น เว้นแต่เหลือเฉพาะจุดตาเมะ (จุดที่ไม่มีแต้ม) ผู้ชนะจะได้ 1 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับดำเนินการโดย ใช้คะแนนของ เกมการแข่งขัน หากคะแนนเท่ากัน จะใช้การดูผลการแข่งขันระหว่างคู่กรณีก่อน จากนั้นจะดูผล sos และ sosos การมอบเหรียญรางวัลจะมอบตามอันดับโดยแยกประเภทชายหญิง

7. ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน: แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 นักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน และรวมถึงเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันทั้งหมดโดยเคร่งครัด

8.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

8.3 ไม่อนุญาตให้ผู้คุมหรือผู้ฝึกสอน เข้าไปในบริเวณแข่งขันโดยเด็ดขาด

8.4 นักกีฬาต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยบริเวณสนามแข่งขัน

8.5 ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาพูดคุยส่งเสียง หรือทำให้เกิดเสียงดัง อันเป็นการรบกวนสมาธิของผู้อื่น

8.6 ในระหว่างการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้นักกีฬาเดินไปดูเกมการแข่งขันของคู่แข่งคนอื่น

8.7 นักกีฬาที่ทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว ให้ออกจากสนามแข่งโดยทันที

9. กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ :

9.1 แข่งขันด้วยกระดาน 19x19 โดยหมากรุกจะได้แต้มต่อ 6.5 แต้มในกระดาน

9.2 การแข่งขันในครั้งนี้ ใช้การนับคะแนนแบบญี่ปุ่นและใช้การเสี่ยงทายในการเลือกสีหมาก โดยฝ่ายที่ทายถูกจะได้หมากสีดำ

9.3 เมื่อปล่อยนิ้วจากหมากที่ลงแล้วจะไม่สามารถเคลื่อนย้ายหมากเมื่อนั้นได้อีกยกเว้นแต่ถูกจับกิน

9.4 หากผู้เข้าแข่งขันพบปัญหาระหว่างการแข่งขันต้องยกมือเรียกรกรรมการเข้ามาตัดสินทันที หากปล่อยให้ปัญหานั้นล่องเลยไปแล้วจะไม่สามารถประท้วงย้อนหลังได้

9.5 เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่ยกมือรอให้กรรมการมาบันทึกผลการแข่ง พร้อมทั้งตรวจสอบผลการแข่งขันในแต่ละรอบหากการแข่งขันรอบถัดไปเริ่มขึ้นแล้วจะไม่สามารถแก้ไขผลการแข่งในรอบก่อนหน้าได้

9.6 หากมีการเปลี่ยนตัวนักกีฬา ให้แจ้งเปลี่ยนตัวต่อกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนเวลาจัดการแข่งขัน 30 นาที มิฉะนั้นหากแจ้งภายหลังจะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนนักกีฬาโดยเด็ดขาด

9.7 กติกาที่ไม่ได้ระบุในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของกรรมการตัดสินการแข่งขัน

9.8 คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบผลการแข่งขัน และอาจทำการเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน หากมีเหตุอันชวนสงสัยว่าผู้แข่งขันมีพฤติกรรมแข่งขันไม่สมศักดิ์ศรี

9.9 การชี้ขาดของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: ให้อยู่ในดุลพินิจของกรรมการจัดการแข่งขัน

11. จำนวนเหรียญรางวัล

เหรียญทอง 2 เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)

เหรียญเงิน 2 เหรียญ (นักกีฬาชาย 1 คน, นักกีฬาหญิง 1 คน)

เหรียญทองแดง 4 เหรียญ (นักกีฬาชาย 2 คน, นักกีฬาหญิง 2 คน)

12. ช่องทางการติดต่อ:

นายโอฬาร โรจนะบุรานนท์ (แม็กซ์) ผู้ฝึกสอนหมากล้อม เบอร์โทรศัพท์ 065-951-9566

รายการการแข่งขัน ซูโดกุ

1. วันและเวลาการแข่งขัน: วันที่ 27 สิงหาคม 2568 (17:00-21:00)
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: อาคารจามจุรี 9 ห้อง 408 และ 409 ชั้น 4
3. ประเภทการแข่งขัน: ประเภทผสม
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน: ประเภทบุคคล ไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน/คณะ
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน: ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. วิธีการจัดการแข่งขัน:

6.1 รอบคัดเลือก: แข่งขันทั้งหมด 2 รอบ โดยใช้เวลาในการแข่งขันรอบละ 30 นาที ผู้ที่ทำคะแนนได้เยอะมากที่สุด เป็น 5 อันดับแรก จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศโดยจะพิจารณาลำดับจาก คะแนนรวม สำหรับแต่ละกระดานที่ทำเสร็จและถูกต้องก่อน หากคะแนนรวมที่ทำได้เท่ากัน จึงจะพิจารณาลำดับตามเวลาที่เหลืออยู่ หากกระดานใด ๆ ไม่ Complete หรือทำผิด จะถือว่าได้ 0 ในกระดานนั้นทันที จะไม่มีการคิดคะแนนตามช่องที่เติมตัวเลขถูก โดยโจทย์ที่มีการใช้ในแต่ละรอบการแข่งขัน ได้แก่

Round 1

1. Classic 6x6
2. Classic 6x6
3. Classic 6x6
4. Classic 6x6
5. Classic 9x9
6. Classic 9x9

Round 2

1. Killer Sudoku 6x6
2. Difference Sudoku 6x6
3. Thermo Sudoku 6x6
4. German Whisper Sudoku 6x6

6.2 รอบชิงชนะเลิศ: แข่งขัน 2 รอบ รอบละ 2 กระดาน โดย กำหนดเวลารอบละ 15 นาที รอบแรกจะคัดจาก 5 คน เหลือ 2 คน และรอบสุดท้ายนำ 2 คนที่เหลือ มาค้นหาเหรียญทองและเหรียญเงิน

โจทย์ที่ใช้ในรอบชิงชนะเลิศรอบที่ 1: Classic Sudoku 9x9, Killer Sudoku 9x9

โจทย์ที่ใช้ในรอบชิงชนะเลิศรอบที่ 2: Classic Sudoku 9x9, Thermo Sudoku 9x9

ใช้เกณฑ์การคิดคะแนนจากจำนวนช่องที่เติมตัวเลขได้ถูกต้อง ช่องละ 1 คะแนน และหากทำกระดานนั้นๆเสร็จและถูกต้อง จะได้รับคะแนนพิเศษจากกระดานนั้นๆด้วย

7. **ชุดแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน:** แต่งกายชุดนิสิตสุภาพตามระเบียบของมหาวิทยาลัย หรือชุดสุภาพ

8. **ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน:**

8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 ให้ผู้เข้าแข่งขันไปรายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด 30 นาที

8.3 อนุญาตให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนไปรายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้

8.4 ผู้เข้าแข่งขันประเภทใดมาสายเกิน 50% ของเวลาการแข่งขันในแต่ละรอบ จะได้ 0 คะแนนในรอบนั้นทันที

9. **กฎกติกาของการแข่งขันที่ควรทราบ:** ให้เป็นไปตามกฎของสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

*รายละเอียดเพิ่มเติมของ บัญชีเล่นในแต่ละกระดานจะแจ้งเพิ่มเติมในไลน์กลุ่มผู้เข้าแข่งขัน ก่อนวันแข่งขัน

10. **กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่:** ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

11. **จำนวนเหรียญรางวัล**

เหรียญทอง	1	เหรียญ
เหรียญเงิน	1	เหรียญ
เหรียญทองแดง	3	เหรียญ

12. **ช่องทางการติดต่อ:**

นิตา เลิศนิพนธ์พันธุ์ (นิน่า) ปี2 คณะสัตวแพทยศาสตร์ เจริญวิทยาคม

เบอร์ติดต่อ: 065-095-5737 Line ID: 2549nina

ธิติพรรณ เทียนกระจ่าง (เบสท์) ปี 2 คณะวิศวกรรมศาสตร์ สมาชิกชมรม

เบอร์ติดต่อ: 063-796-1993 Line ID: bestty1812

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา บาสเกตบอล (13)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามกีฬาในร่ม จุฬาฯ ใช้สนามบาสเกตบอลทั้งหมด 2 สนาม

3. ประเภทการแข่งขัน : การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ประเภท ประเภทชาย และประเภทหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

4.1 จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันแต่ละคณะสามารถส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมแข่งขันได้จำนวน 20 คน

ต่อ 1 ทีม โดยในการแข่งขันแต่ละแมตช์ให้ตัดจำนวนผู้เล่นเหลือ 12 คน และให้แต่ละคณะปรีนเอกสารรายชื่อทั้ง 20 คน โดยให้ระบุหลายชื่อนักกีฬา 12 คน ที่ทำการแข่งขันในวันนั้นๆ มาให้กับทางโต๊ะเทคนิคของชมรมในการตรวจรายชื่อโดยนำมาพร้อมกับบัตรนิสิต และนำเอกสารรายชื่อนามาทุกแมตช์การแข่งขัน

4.2 โดยหนึ่งคณะสามารถส่งทีมเข้าร่วมได้เพียงทีมเดียวในแต่ละประเภท

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 เท่านั้น (รหัส 68)

5.2 นิสิตจะต้องไม่เป็นนักกีฬา โครงการพัฒนากีฬาชาติในกีฬานั้น ๆ เช่น หากเป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติ กีฬาวายน้ำ ก็ไม่สามารถลงแข่งกีฬาวายน้ำได้แต่ยังสามารถลงกีฬาแบดมินตันได้ เป็นต้น

5.3 นิสิตที่จะเข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นนิสิตในคณะนั้นๆ

5.4 ในกรณีที่จัดตั้งทีม CO สามารถจัดตั้งได้โดย CO กันได้เพียง 2 คณะเท่านั้น

5.5 ผู้พิการทางด้านร่างกายสามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้แต่จะใช้กฎกติกาการแข่งขันตามปกติ

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

เราจะมีทีมวางของประเภททีมชายและทีมหญิง แบ่งเป็น 4 สาย ทีมที่เป็นทีมวางจะอิงจากทีมที่ได้ 4 อันดับปีที่แล้ว

- จะมีการจับฉลากทีมที่ไม่ใช่ทีมวาง เข้าไปในสาย ที่ตั้งไว้

- การแข่งขันจะ พบกันหมด ในสายแล้วเอาอันดับที่1 และ อันดับี่2 เข้าไปรอบต่อไป

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน : แต่งกายด้วยชุดกีฬา ในการทำการแข่งขันต้องเป็นชุดกีฬาที่มีสีเดียวกันทั้งทีม และมีเบอร์ด้านหน้า-ด้านหลังชัดเจนไม่ซ้ำกันกับผู้เล่นคนอื่นภายในทีม

***เน้นย้ำชุดการแข่งขันต้องเหมือนกันทั้งทีมหากไม่เหมือนกันจะไม่สามารถลงทำการแข่งขันได้

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน

ของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 ให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันไปรายงานตัวพร้อมบัตรนิสิตและเอกสารรายชื่อต่อโต๊ะเทคนิคให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนดการ 15 นาที

8.3 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องนำบัตรนิสิตมารายงานตัวที่โต๊ะเทคนิคด้วยตนเองห้ามมิให้ผู้อื่นมารายงานตัวแทน

8.4 ผู้เข้าแข่งขันประเภทหรือทีมใดไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควรให้ปรับเป็นแพ้

8.5 ในแต่ละทีมสามารถมีผู้ฝึกสอนได้เพียง 2 คนต่อ 1 ทีมเท่านั้น ผู้ใดที่ไม่เกี่ยวข้องไม่สามารถมานั่งที่มานั่งสำรองได้

8.6 หลังจากทำการแข่งขันเสร็จขอความร่วมมือให้นักกีฬาเก็บขยะที่มานั่งสำรองของตนเอง

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 ใช้กฎกติกาตาม FIBA 2022 beatthai.org/wp-content/uploads/2022/10/กติกาบาสเกตบอล-2022-แก้ไข.pdf

9.2 การขอเวลานอกให้เฉพาะผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอน เดินมาขอที่โต๊ะเทคนิค

9.3 การเปลี่ยนตัวให้นักกีฬาที่จะทำการเปลี่ยนตัวเดินมาแจ้งที่โต๊ะเทคนิคและนั่งรอสัญญาณจากกรรมการในการเรียกลงสนาม

9.4 ระยะเวลาการแข่งขัน ประเภททีมชาย 2 ควอเตอร์ ควอเตอร์ละ 15 นาที เวลาไหล ในรอบแรก

ระยะเวลาการแข่งขัน ประเภททีมหญิง 2 ควอเตอร์ ควอเตอร์ละ 15 นาที เวลาไหล ในรอบแรก

9.5 ระยะเวลาการพัก ในรอบแรกระหว่างครึ่งแรกกับครึ่งหลัง ให้เป็นเวลา 5 นาที

9.6 การขอเวลานอกในรอบแรก ครึ่งแรกได้ 1 ครั้ง ครึ่งหลังได้ 2 ครั้ง

9.7 หลังจากจบการแข่งขันในรอบแรก จะใช้ระยะเวลาการแข่งขันเป็น 4 ควอเตอร์ ควอเตอร์ละ 10 นาที ในประเภททีมชาย และ 8 นาที ในประเภททีมหญิง เวลาไหล

9.8 ระยะเวลาการพัก ระหว่างควอเตอร์ 2 นาที ระหว่างครึ่งแรกและครึ่งหลัง 5 นาที

9.9 การขอเวลานอกครึ่งเวลาแรกสามารถขอได้ 2 ครั้ง ครึ่งเวลาหลังสามารถขอได้ 3 ครั้ง โดยใช้เวลา

นอกได้สูงสุดไม่เกิน 2 ครั้ง เมื่อเวลาการแข่งขันแสดง 2 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงควอเตอร์ที่ 4 และ เวลานอก 1 ครั้ง ในช่วงต่อเวลา

9.10 ระยะเวลาการแข่งขันตั้งแต่รอบรองชนะเลิศขึ้นไปจะทำการหยุดเวลา

9.11 หากทีมใดมีจำนวนนักกีฬาทำการแข่งขันไม่ครบ 5 คน หรือยังไม่มารายงานตัวเมื่อถึงเวลาตามที่กำหนดโต๊ะเทคนิคจะทำการจับเวลา 10 นาที หากเวลาครบตามเวลาที่จับจะถือว่าทีมนั้นแพ้บาย 20:0

9.12 ทีมที่เข้าสู่รอบรองชนะเลิศจะเป็นทีมวางในแข่งขันปิดไปทั้งนี้ระยะเวลาการแข่งขันอาจจะมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับการจัดการแข่งขัน **

9.13 การจัดสายการแข่งขันจะให้ทีมที่ได้เข้าสู่รอบ 4 ทีมสุดท้ายในปีล่าสุดเป็นทีมวาง หลังจากนั้นจะเป็นการสุ่มจับฉลากทีมอื่นๆเข้ามาอยู่ในสาย

9.14 สายการแข่งขันจะแจ้งอีกครั้งเมื่อได้รับจำนวนทีมที่ชัดเจนแล้ว

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ :

10.1 ในช่วงรอบแรกกรรมการตัดสินจะเป็นนิสิตจากชมรมบาสเกตบอล

10.2 ตั้งแต่รอบรองชนะเลิศขึ้นไปกรรมการตัดสินจะเป็นกรรมการจากสมาคมบาสเกตบอล

10.3 เจ้าหน้าที่โต๊ะเทคนิคจะเป็นนิสิตจากชมรมบาสเกตบอล และนิสิตจากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

10.4 กรรมการจะตัดสินตามความเหมาะสม

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง	40	เหรียญ
เหรียญเงิน	40	เหรียญ
เหรียญทองแดง	40	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายสุรพัศ ผลประเสริฐ (บอส) ประธานชมรมบาสเกตบอล

เบอร์ติดต่อ 0807415326

นางสาวลลิตา ชีพเจริญรัตน์ (เจิน) รองประธานชมรมบาสเกตบอล

เบอร์ติดต่อ 0927397349

นายเมธวัจน์ เมธีรัฐเจริญกุล (ก้า) เลขานุการชมรมบาสเกตบอล

เบอร์ติดต่อ 0945564653

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา เปตอง (14)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามเปตอง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. ประเภทการแข่งขัน : ทุกคณะจะจัดส่งแข่งขันได้ประเภทละ 1 หรือ 2 ทีมเท่านั้น

3.1 ประเภทชาย

3.2 ประเภทหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : จัดส่งนักกีฬาได้ประเภทละ 1 ทีม ทีมละ 4 คน (สำรอง 1 คน เปลี่ยนแข่งแทนกันได้ในเกม 1 ครั้งต่อเกม)

***หมายเหตุ อาจจะไม่มิตัวสำรองก็ได้

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 ต้องเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 (รหัส 68) ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไม่จำกัดคณะหรือหลักสูตร ทั้งนี้รวมถึงนิสิตโครงการแลกเปลี่ยนจากต่างประเทศที่เข้าศึกษาในปีการศึกษาเดียวกัน

5.2 ต้องไม่เป็นผู้เข้าร่วม “โครงการพัฒนากีฬาชาติ” ประเภทกีฬาเปตอง

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

6.1 การจับฉลากรอบแรกทางชมรมจะทำการจับและแบ่งตารางการแข่งขันให้ซึ่งผลการจับฉลากทางชมรมจะประกาศอีกที

6.2 ในรอบที่ 2 เป็นการจับฉลากของแต่ละคณะที่ผ่านเข้ารอบตามตารางสายเมื่อจับฉลากแล้วสามารถดูได้ว่าตนเองอยู่สายไหนในรอบต่อไปทันที

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 หากมีลูกอยู่แล้วสามารถนำมาเองได้ กรณีที่ไม่มีลูกทางชมรมมีลูกให้ยืมแต่มีจำนวนจำกัด

7.2 แต่งชุดกีฬาสุภาพเรียบร้อย(กางเกงวอมขาสายหรือสามส่วนก็ได้)

7.3 ไม่ควรใส่ชุดนิสิตทั้งหญิงและชาย เช่นในกรณีที่เป็นนิสิตหญิงที่ใส่กระโปรงมาอาจทำให้ทำการแข่งขันไม่สะดวก

**ห้ามใส่รองเท้าแตะ หากนักกีฬาทีมใดที่ใส่รองเท้าแตะทำการแข่งขัน ทางชมรมจะตัดสิทธิ์ไม่ให้สามารถลงแข่งขันในแมตช์นั้น

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวตามเวลาที่กำหนดครบทุกคนโดยต้องนำบัตรนิสิตมารายงานตัวด้วยทุกคน

8.3 ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่มาเข้าร่วมแข่งขันตามวันเวลาที่กำหนดจะโดนปรับแพ้ทันทีหลังจาก30นาที

9. กฎกติกาการแข่งขัน : กติกาการเล่นใช้กติกาสหพันธ์เปตองสากล

9.1 วงกลมต้องอยู่ห่างจากสิ่งกีดขวางต่าง ๆ และเส้นเขตสนามหรือเส้นฟาล์วไม่น้อยกว่า 1 เมตร

9.2 ตำแหน่งลูกเป้าต้องอยู่ห่างจากสิ่งกีดขวางต่าง ๆ และเส้นเขตสนามไม่น้อยกว่า 1 เมตร

9.3 การโยนลูกเป้าในเที่ยวต่อไป ให้เขียนวงกลมรอบตำแหน่งลูกเป้าที่อยู่ในเที่ยวที่แล้ว

9.4 หลังจากการโยนลูกเป้าและลูกเปตองลูกแรกไปแล้วฝ่ายตรงกันข้ามยังมีสิทธิ์ประท้วงว่าด้วยตำแหน่งของลูกเป้านั้นได้ ให้เริ่มโยนและลูกเปตองใหม่ ก็ต่อเมื่อไม่ถึง6เมตร หรือมากกว่า10เมตรขึ้นไป

9.5 จะใช้เวลาในการแข่งขันประมาณ 7 วันในการแข่งขัน

***หมายเหตุ ทั้งนี้ต้องดูจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน ถ้าทีมเยอะอาจจะใช้ 7 วันหรือมากกว่านั้น

9.6 ในการแข่งขันรอบแรกจะใช้ระบบแบ่งสายโดยการจับฉลาก สายละ 4 ทีม การแข่งขันภายในสายทีมที่ชนะ 2 ครั้งเข้ารอบ ส่วนทีมที่แพ้ 2 ครั้งตกรอบ ในแต่ละสายจะมีทีมที่เข้ารอบ 2 ทีม และตกรอบ 2 ทีม ทีมที่เข้ารอบก็จะจับฉลากเพื่อเข้าไปแข่งขันในรอบที่ 2 ต่อไปการแข่งขันในทุกๆรอบจะมีการจับเวลา รอบละ 1 ชั่วโมง เมื่อหมดเวลาทีมที่มีคะแนนนำเป็นทีมชนะ ถ้าหากมีคะแนนเท่ากัน จะแข่งขันอีก1เที่ยว เช่น ทีม ก. และทีม ข. มี 5 คะแนนเท่ากัน จะเล่นอีก 1 เที่ยว ถ้าเที่ยวนั้น ทีม ก.ได้คะแนน ทีม ก.ก็จะเป็นฝ่ายชนะ

9.6.1 คะแนนที่ใช้ในรอบแรกจนถึงรอบ 4 ทีมสุดท้าย ใช้ 11 คะแนน ไม่จับเวลา

9.6.2 รอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ ใช้ 13 คะแนน ไม่มีการจับเวลา

***หมายเหตุ ทั้ง 2 ประเภทใช้กติกาที่เหมือนกัน

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมเปตองแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง 8 เหรียญ

เหรียญเงิน 8 เหรียญ

เหรียญทองแดง 16 เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

วชิรวิชัย อร่ามเรือง (แก้ว) ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ : 0918471127 Line ID: wachirawit_sk141

ศุณิษา วุฒิสักดิ์ (เตย) เลขานุการ

เบอร์ติดต่อ : 0925601322 Line ID: sunisa090561

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา เพาะกายและฟิตเนส (15)

1. วันและเวลาการแข่งขัน: วันศุกร์ที่ 22 สิงหาคม 2568 เวลา 17.00-20.00 น.
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: อาคารเฉลิมราชสุดาภิเษกสถาน ชั้น 2 ห้องโยคะ
3. ประเภทการแข่งขัน:
 - ประเภท ชายคู่ ชาย 2 คนจากคณะเดียวกัน
 - ประเภท หญิงคู่ 2 คนจากคณะเดียวกัน
 - ประเภท คู่ผสม หญิง 1 คนและชาย 1 คน จากคณะเดียวกัน
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน: ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ ประเภทละไม่เกิน 6 คน คณะละไม่เกิน 3 ทีม
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน:

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ต้องไม่เป็นผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภท เพาะกาย ไม่สามารถเข้าร่วมได้

6. วิธีการจัดการแข่งขัน:

การแข่งขันในรูปแบบของ RFT (round for time) ทำท่าออกกำลังกาย ที่กำหนดให้ครบรอบให้เร็วที่สุด นักกีฬาต้องผ่านด่านทดสอบทั้ง 7 ด้านตามจำนวนครั้งที่กำหนด นักกีฬาทีมไหนสามารถจบการแข่งขันโดยใช้เวลาได้เร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะและนับคะแนนรวมจากจำนวนครั้งที่ทำได้ทั้งหมดในแต่ละด่าน ด้านละ 1 รอบ หากผู้เข้าแข่งขันไม่ สามารถแข่งขันจนจบด้านได้ให้นับคะแนนในแต่ละด้านมารวมกัน หากมีการเสมอกันเกิดขึ้นผู้จัดจะทำการเพิ่มรอบแข่งขันพิเศษ

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

ชุดกีฬา สวมใส่รองเท้าผ้าใบเท่านั้น สามารถนำอุปกรณ์ safety มาใช้ได้ดังนี้

7.1 Weightlifting Belts

7.2 Weightlifting Wrist Straps

7.3 Weightlifting Knee Straps

7.4 Magnesium Powder

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ให้ผู้เข้าแข่งขันไปรายงานตัวต่อฝ่ายเรียกตัวนักกีฬาให้เสร็จสิ้นก่อนเวลาแข่งขันที่กำหนด 30 นาที

8.2 อนุญาตให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนไปรายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้

8.3 ผู้เข้าแข่งขันท่านใดไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันสมควร

ให้ปรับเป็นแพ้

8.4 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

8.5 กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

ผู้เข้าแข่งขันต้องทำการชั่งน้ำหนัก วัดความดันโลหิต ก่อนเริ่มการแข่งขันและลงชื่อความยินยอม หากไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้ลงทะเบียนไว้กรรมการขอสงวนสิทธิในการเข้าแข่งขัน

9.1 รายละเอียดน้ำหนักการแข่งขัน

9.1.1 ผู้เข้าแข่งขันสามารถพักระหว่างครั้งที่ทำการแข่งขันได้ตลอดเวลา

9.1.2 จะทำการแข่งขันโดยสลับ รุ่น ทีมชายคู่ ทีมหญิงคู่ สลับตามเวลาและความเหมาะสม

9.1.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนตัวกับเพื่อนในทีมได้หากรู้สึกเหนื่อยแต่จะต้องเปลี่ยนในบริเวณที่กำหนด

ทำแข่งขัน และ น้ำหนัก		
ทีมชายคู่	ทีมหญิงคู่	ทีมคู่ผสม
-400m Rowing -20 DB Snatch (15 kg) -20 Front jump burpees -5 round carry plate (20kg 1 pair) -15 DB goblet squat (15 kg) -30 Mountain climbers -30 Jackknife with gym ball	-200m Rowing -15 DB Thruster (4 kg) -10 Front jump burpees -5 round carry plate (10kg 1 pair) -10 DB goblet squat (15 kg) -20 Mountain climbers -20 Jackknife with gym ball	-300m Rowing -15 DB Snatch (6 kg) -15 Front jump burpees -5 round carry plate (15kg 1 pair) -15 DB goblet squat (10 kg) -30 Mountain climbers -25 Jackknife with gym ball

9.1.4 แข่งในแต่ละรุ่น รุ่นละ 2 ทีม ต่อ 1 รอบการแข่งขัน หลังเสร็จจาก 1 รอบการแข่งขันแล้วจะเริ่มแข่งขันในคู่ต่อไปหรือหากครบจำนวนผู้เข้าแข่งขัน จะทำการเปลี่ยนรุ่นการแข่งขัน

9.1.5 การทำท่าแต่ละครั้ง มีค่าเท่ากับ จำนวนแต่ละคะแนน โดยทุกท่ามีค่าน้ำหนักคะแนนเท่ากัน ผู้เข้าแข่งขัน ที่ทำคะแนนรวมกันได้ 3 อันดับแรกของแต่ละรุ่น จะเป็นผู้ได้รับเหรียญรางวัล ทอง เงิน และทองแดงตามลำดับ

9.2 ข้อปฏิบัติเมื่อเกิดการทะเลาะ

9.2.1 หากนักกีฬาทะเลาะวิวาทกันระหว่างแข่งขัน ทำให้การแข่งขันหยุด จะทำให้ผู้เข้าแข่งขันที่แข่งอยู่ทั้งหมดมาพักและพักเตือนก่อนแล้วกลับมาแข่งใหม่ หากควบคุมไม่ได้จะทำการปรับแพ้ทั้งคู่

9.2.2 คนดูทะเลาะวิวาทคนดูกันเอง หากไม่หนักมากถึงขึ้นส่งผลต่อการแข่งขัน จะปล่อยผ่าน

และให้จัดการกันเอง โดยต้องไม่ทำให้เสียจังหวะการแข่งขัน ถ้าการทะเลาะวิวาทจนเป็นจุดสนใจจะตักเตือน แล้วช่วยประสานปัญหา หากยังมีการทะเลาะวิวาทอีกจะทำการเชิญออกจากสนามแข่ง

9.2.3 คนคู่อการรบกวนนักกีฬา แบ่งเป็นการรบกวน 2 ทาง ทั้งการรบกวนในรูปกายภาพ และการใช้วาจา ล้วนมีโทษเท่ากัน เนื่องจากเป็นการทำลายสมาธิของนักกีฬาและบรรยากาศของการแข่งขัน อย่างไรก็ตามต้องมีการแจ้งกติกาให้ทั้งสำหรับนักกีฬาและคนดู จึงไม่ควรมีการรบกวนนักกีฬาเกิดขึ้น หากเกิดขึ้นจริง ๆ กรรมการจะต้องตักเตือน หากยังไม่เลิกพฤติกรรมก่อความวุ่นวายจะทำการเชิญออกจากสนามแข่ง

9.2.4 ทางชมรมจะจัดแบ่งเขตการแข่งขัน การเข้าชมของทีมและการเข้าชมของผู้ชมแต่ละเขตของตนเอง

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่: สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมเพาะกายแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีประกาศนียบัตรรับรองด้านเพาะกายของสมาคมเพาะกายและฟิตเนสแห่งประเทศไทย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง	6	เหรียญ
เหรียญเงิน	6	เหรียญ
เหรียญทองแดง	12	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

ประธานชมรม: นายธีรชัย ปิ่นนาค (แมมมอธ)

เบอร์ติดต่อ: 0973428830

Line ID: mammoth333

Instagram: mammoth_jr

รองประธานชมรม: นายปรีศ ลีละไกรวรรณ (เล้ง)

เบอร์ติดต่อ: 0631245444

Line ID: kanekigamingthzplayz

Instagram: pur1z

เลขานุการ: นายนิตธร นาเวช (เดียร์)

เบอร์ติดต่อ: 0988298679

Line ID: nitithorn122

Instagram: _nitithorn122

เหรียญก: นายณัฏพล พูลปิติ (ณัช)

เบอร์ติดต่อ: 0957152059

Line ID: mith_coconut

Instagram: v.nut_return

Instagram ของชมรม: chulabodybuilding

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ฟันดาบสากล (16)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA
2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามฟันดาบสากล อาคารเฉลิมราชสุดาภิเษกสถาน (Sport Complex) ชั้น 3
3. ประเภทการแข่งขัน:
 - เอเป้ ประเภทบุคคลชาย
 - เอเป้ ประเภทบุคคลหญิง
 - เอเป้ ประเภททีมชาย
 - เอเป้ ประเภททีมหญิง
4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน:
 - 4.1 เอเป้ประเภทบุคคลชาย ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่จำกัดจำนวนคน
 - 4.2 เอเป้ประเภทบุคคลหญิง ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่จำกัดจำนวนคน
 - 4.3 เอเป้ประเภททีมชาย ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ทีมละไม่เกิน 4 คน ไม่จำกัดจำนวนทีมสามารถคณะคณะได้
 - 4.4 เอเป้ประเภททีมหญิง ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ทีมละไม่เกิน 4 คน ไม่จำกัดจำนวนทีมสามารถคณะคณะได้
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :
 - 5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - 5.2 ต้องไม่เป็นผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติประเภทฟันดาบสากล
6. วิธีการจัดการแข่งขัน :
 - 6.1 การแข่งขันประเภทบุคคล:
 - 6.1.1 การแข่งขันในรอบแรกเป็นรอบ Poule หรือ รอบจัดสายการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันพบกันหมดในกลุ่ม โดยจะแบ่งด้วยการสุ่มเป็นกลุ่มละ 5-7 คน จากนั้นจัดอันดับนักกีฬาจากผลการแข่งขันในรอบดังกล่าว เพื่อทำการแข่งขันในรอบต่อไป
 - 6.1.2 รอบแพ้คัดออก Direct Elimination (DE) นำนักกีฬาที่ได้จากรอบแรก มาทำการแข่งขันตามตาราง DE คัด 15 แด้ม 9 นาที (3 นาที พัก 1 นาที รวม 3 ยก)
 - 6.1.3 ผู้ที่ทำแต้มได้ถึง 15 แด้มก่อน หรือ มีแต้มสูงกว่าเมื่อจบยกที่ 3 จะเป็นผู้ชนะ
 - 6.1.4 นักกีฬาที่ต้องลงแข่งขัน Bout ติดต่อกัน มีสิทธิพักระหว่าง Bout 10 นาที
 - 6.1.5 ทำการแข่งขันโดยไม่มีการชิงอันดับ 3 (อันดับที่ 3 มี 2 คน)

6.2 การแข่งขันประเภททีม:

6.2.1 สมาชิกภายในทีมมีจำนวนไม่ต่ำกว่า 3 แต่ไม่เกิน 4 คน ประกอบด้วย ตัวจริง 3 คน และตัวสำรอง 1 คน

6.2.2 จัดวางอันดับทีมตามลำดับคะแนนที่เกิดจากการแข่งขันประเภทบุคคล ของรายการ CU Freshy Games 2025 นี้

6.2.3 ในกรณีที่ทีมมีผลรวมคะแนนเท่ากันจะจัดอันดับจากผลการแข่งขันประเภทบุคคล ทีมที่มีนักกีฬาลำดับที่สูงกว่าอยู่ ทีมนั้นจะมีลำดับที่สูงกว่า

6.2.4 ทำการแข่งขันในรูปแบบ Relay Formula (45 คะแนน ใน 9 Bouts)

6.2.5 ดำเนินการแข่งขันตามลำดับจนถึงรอบชิงชนะเลิศ โดยไม่มีการชิงลำดับ 3 (อันดับที่ 3 มี 2 ทีม)

6.2.6 นักกีฬาสามารถละคะแนนได้

6.2.7 หากต้องการเปลี่ยนแปลงรายชื่อนักกีฬาในทีมจะต้องแจ้งล่วงหน้าอย่างน้อย 1 วันก่อนทำการแข่งขัน

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 สิ่งที่มีให้ยืม ได้แก่ อุปกรณ์ฟันดาบสากล (เสื้อดาบ, กางเกงดาบ, หน้ากาก, ดาบ)

7.2 สิ่งที่ต้องนำมาเอง ได้แก่ ถุงเท้ายาว (ถุงเท้าฟุตบอล)

7.3 การแต่งกาย ได้แก่ กางเกงกีฬาขาสั้น รองเท้าผ้าใบ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 นักกีฬาที่จะทำการแข่งขันจะต้องรายงานตัวต่อคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันไม่เกิน 30 นาที ก่อนการแข่งขัน

8.2 หากนักกีฬาไม่มารายงานตัวภายในเวลาที่กำหนด จะถูกตัดสิทธิจากการแข่งขัน

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

- นักกีฬาจะต้องรายงานตัวต่อคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันไม่เกิน 30 นาที ก่อนการแข่งขัน

- ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเข้ารับการฝึกซ้อมที่ชมรมฟันดาบสากลจัดขึ้นในช่วงวันที่ 28 สิงหาคม ถึง วันที่ 1 กันยายน อย่างน้อย 2 ครั้ง จึงจะมีสิทธิเข้าร่วมการแข่งขัน

- ผู้เข้าแข่งขันที่ใส่กางเกงขาสั้นมาในวันแข่งขัน จะถูกตัดสิทธิในการแข่งขัน

หมายเหตุ : การแข่งขันประเภททีม หากต้องการเปลี่ยนแปลงรายชื่อนักกีฬาในทีมจะต้องแจ้งล่วงหน้าอย่างน้อย 1 วันก่อนก่อนทำการแข่งขัน

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมฟันดาบสากลแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง	14	เหรียญ
เหรียญเงิน	14	เหรียญ
เหรียญทองแดง	24	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ:

นางสาวพรชิตา พึ่งขุนทด (แบม) ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 085-916-4934 Line ID: happybam

นางสาววรรณธนาต์ ธนรัตนะพันธ์ (แวนต้า) ตำแหน่ง ฝ่ายพยาบาล

เบอร์ติดต่อ: 062-924-5095 Line ID: zenevrav

นายมนต์ชัย อิงคบาร์มี (ลูกปัด) ตำแหน่ง ฝ่ายพัสดุ

เบอร์ติดต่อ 088-908-4138 Line ID: lookpathubb

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ฟุตบอล (18)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (สนามจ๊อบ)

3. ประเภทการแข่งขัน :

- ประเภทชาย

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

- ประเภท ฟุตบอล ให้แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ประเภทละไม่เกิน 20 คน ต่อ 1 ทีม

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

- ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ต้องไม่เป็นผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติกีฬาฟุตบอล ไม่สามารถทำการแข่งขันได้

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

เราจะทำการจับสลากเพื่อทำการแบ่งสายและเราจะทำการแข่งขันพบกันหมดในสายเพื่อหาทีมอันดับที่ดีที่สุดเข้าไปแข่งขันในรอบต่อไป

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

เครื่องแต่งกายจะต้องเหมือนกันหรืออยู่ในโทนสีเดียวกันเพื่อที่จะไม่ทำให้เกิดการเข้าใจผิดในระหว่างการแข่งขัน และนักกีฬาจะต้องใส่ถุงเท้ายาวหรือถุงเท้าที่เกินครึ่งแข้งห้ามใส่ถุงเท้าข้อสั้นและต้องสวมใส่สนับแข้งทุกครั้งที่ทำการเล่น

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

- จำนวนผู้เล่นทีมละไม่เกิน 11 คน (รวมผู้รักษาประตู)

- ถ้าหากทีมผู้เล่นน้อยกว่า 7 คน ทีมจะไม่สามารถแข่งขันต่อได้

- ระยะเวลาการแข่งขัน ครึ่งละ 25 นาที 2 ครึ่ง พักระหว่างครึ่ง 10 นาที

- บทลงโทษ ใบเหลืองใบแดง

• ใบเหลืองเสียค่าปรับ 50 บาท (ที่โต๊ะกรรมการกลาง)

• ใบแดงเสียค่าปรับ 100 บาท

- ถ้าเกิดการทะเลาะวิวาทจะทำการปรับแพ้ทั้ง 2 ทีม

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 การแข่งขันประเภทฟุตบอล กติกาที่เราจะใช้ในการแข่งขันจะยึดตามจากกติกาฟุตบอล 11 คน (รวมผู้รักษาประตู)

9.2 การเปลี่ยนตัวสามารถเปลี่ยนได้ไม่จำกัดจำนวนแต่ถ้าเปลี่ยนตัวออกมาแล้วไม่สามารถเปลี่ยนลงไปได้

9.3 ในรอบแบ่งกลุ่มถ้าหากว่าเสมอกันในเวลาจะไม่มีการยิงจุดโทษแต่จะได้ผลคะแนนตามนี้ ชนะ +3 เสมอ +1 แพ้ 0 สำหรับในรอบน็อกเอาต์ถ้าหากว่ามีการเสมอกันในเวลาเราจะทำการยิงจุดโทษ

9.4 เครื่องแต่งกายจะต้องเหมือนกันหรืออยู่ในโทนสีเดียวกันเพื่อที่จะไม่ทำให้เกิดการเข้าใจผิดในระหว่างการแข่งขัน และนักกีฬาจะต้องใส่ถุงเท้ายาวหรือถุงเท้าที่เกินครึ่งแข้งห้ามใส่ถุงเท้าข้อสั้นและต้องสวมใส่สนับแข้งทุกครั้งทำการแข่งขัน

9.5 นักกีฬาจะต้องถอดเครื่องประดับทุกชิ้นก่อนที่จะทำการแข่งขัน ห้ามใส่เครื่องประดับใดๆ ลงทำการแข่งขัน

9.6 นักกีฬาต้องมีมารยาทที่ดีไม่ควรแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีออกมาควรมีน้ำใจนักกีฬาห้ามพูดคำหยาบคายที่ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทหากเกิดการทะเลาะวิวาทกรรมการตัดสินคดีโทษโดยทันที

9.7 หากนักกีฬาทั้งหมดลงสนามนักกีฬาทุกคนจะต้องฟังคำตัดสินจากกรรมการเพียงคนเดียวเท่านั้น

9.8 ระยะเวลาในการแข่งขันรอบแรกเราจะทำการแข่งขันครึ่งละ 25 นาที ทั้งหมด 2 ครั้ง หลังจากที่เราทำการแข่งขันครั้งแรกเสร็จเราจะมีเวลาให้นักเตะได้พักก่อนที่จะทำการแข่งขันครึ่งต่อไป 10 นาที

9.9 ก่อนเริ่มการแข่งขันนักกีฬาที่จะทำการแข่งขันต้องมารายตัวที่โต๊ะกองอำนาจการก่อน 5 นาทีเพื่อไม่ให้เกิดการเสียเวลาและไม่ทำให้การแข่งขันล่าช้า

9.10 ทีมงานโค้ชหรือผู้ช่วยต่างๆสามารถอยู่ในซุ้มม้านั่งสำรองได้ไม่เกิน 5 คนและต้องใส่รองเท้าผ้าใบหรือรองเท้าที่หุ้มส้นเท้าเท่านั้นถ้าหากไม่ทำตามกฎระเบียบเราจะให้ขึ้นไปอยู่บนอัฒจันทร์

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมฟุตบอลแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง 20 เหรียญ

เหรียญเงิน 20 เหรียญ

เหรียญทองแดง 20 เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

นาย กฤติน คำสำราญ ตำแหน่ง ประธาน 6630004039

เบอร์ติดต่อ : 0949946165 Line ID: 0949946165

นาย จารุพัฒน์ กิตติวงศ์ธรรม ตำแหน่ง รองประธาน 6630021739

เบอร์ติดต่อ 0934762830 Line ID: peek_kub123

นาย ธนนัท นุชประมูล ตำแหน่ง เลขานุการ 6641415027

เบอร์ติดต่อ 0957691528 Line ID: tn11tn11tn11

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ยิงปืน (21)

1. วันและเวลาการแข่งขัน :

1.1 รอบสาริตและเก็บคะแนน

1.1.1 วันที่ TBA

1.2 รอบชิงชนะเลิศ ประเภทเดี่ยว

1.2.1 วันที่ TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : ชมรมยิงปืน สนามกีฬาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประตู 11

3. ประเภทการแข่งขัน :

3.1 การแข่งขันประเภททีม

3.1.1 ทีมคณะปิ่นสั้น (ทีมละ 4 คน)

3.1.2 ทีมคณะปิ่นยาว (ทีมละ 4 คน)

3.2 การแข่งขันประเภทเดี่ยว

3.2.1 ปิ่นสั้นอัดลมประเภทเดี่ยวชาย

3.2.2 ปิ่นสั้นอัดลมประเภทเดี่ยวหญิง

3.2.3 ปิ่นยาวอัดลมประเภทเดี่ยวชาย

3.2.4 ปิ่นยาวอัดลมประเภทเดี่ยวหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

4.1 การแข่งขันประเภททีม

4.1.1 การแข่งขันกีฬาประเภททีมคณะปิ่นสั้น คณะผู้จัดการแข่งขันจากชมรมยิงปืน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจะทำการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันซึ่งได้คะแนนสูงสุดในแต่ละคณะ จำนวน 4 คน

4.1.2 การแข่งขันกีฬาประเภททีมคณะปิ่นยาว คณะผู้จัดการแข่งขันจากชมรมยิงปืน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจะทำการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันซึ่งได้คะแนนสูงสุดในแต่ละคณะ จำนวน 4 คน

4.2 การแข่งขันประเภทเดี่ยว

4.2.1 คณะผู้จัดการแข่งขันจากชมรมยิงปืน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจะทำการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันซึ่งได้คะแนนสูงสุดในจำนวน 4 คน ต่อหนึ่งประเภทการแข่งขันจากรอบเก็บคะแนนจากต่างคณะเพื่อเข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ประเภทเดี่ยวต่อไป

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษา

ระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยไม่จำกัดสัญชาติ (หลักสูตรภาษาไทยและหลักสูตรนานาชาติ
เท่านั้น)

5.2 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนสามารถเลือกเข้าแข่งขันประเภทปืนสั้นหรือปืนยาวได้ตามความต้องการเพียงหนึ่งประเภทการแข่งขันเท่านั้น

5.3 ต้องไม่เคยเป็นผู้ที่เคยเข้าร่วมแข่งขันโดยใช้กติกาการแข่งขันของสหพันธ์ยิงปืนนานาชาติ (ISSF) และกติกาการแข่งขันของสมาพันธ์ยิงปืนธนูพืชนานาชาติ (IPSC)

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 รอบการแข่งขัน ทั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันต้องเข้าร่วมการแข่งขันทุกรอบที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน คือ

6.1 รอบสาริต เป็นการฝึกสอนทักษะการยิงปืนเบื้องต้น รวมทั้งกฎระเบียบ กติกาและความปลอดภัยในการแข่งขันให้กับนิสิตทุกคนที่เข้าร่วมการแข่งขัน ทั้งนี้ทางชมรมจะให้นิสิตได้ทดลองยิงปืนพร้อมกระสุนจำนวนไม่เกิน 2 นัด ต่อประเภทปืน โดยนิสิตผู้เข้าร่วมรอบสาริตจะได้ใช้กระสุนกับปืนสั้นอัดลมและปืนยาวอัดลม

6.2 รอบเก็บคะแนน ผู้เข้าแข่งขันจะสามารถทำการเก็บคะแนนแข่งขันได้ภายหลังจากผ่านการสาริตแล้วเท่านั้น โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทำการแข่งขันโดยใช้กระสุน จำนวน 10 นัด ภายในเวลา 15 นาที ทั้งนี้สามารถเลือกเข้าแข่งขันในประเภทปืนสั้นหรือปืนยาวประเภทใดประเภทหนึ่งได้ตามความต้องการ และสามารถทำการเก็บคะแนนได้ไม่จำกัดรอบ โดยคณะกรรมการแข่งขันจะนำคะแนนสูงสุดมาใช้ในการตัดสิน ดังนี้

6.2.1 ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสูงสุด จำนวน 4 คน ต่อหนึ่งประเภทการแข่งขัน (ปืนสั้นอัดลมชาย ปืนสั้นอัดลมหญิง ปืนยาวอัดลมชาย และปืนยาวอัดลมหญิง) จากต่างคณะ ผ่านเข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศ ประเภทเดี่ยวต่อไป (โปรดดูข้อ 6.3)

6.2.2 การแข่งขันประเภททีมคณะปืนสั้น ตัดสินจากผลรวมคะแนนของผู้เข้าแข่งขันปืนสั้นอัดลม จำนวน 4 คน ที่มีคะแนนสูงสุดจากคณะต่าง ๆ

6.2.3 การแข่งขันประเภททีมปืนยาว ตัดสินจากผลรวมคะแนนของผู้เข้าแข่งขันปืนยาวอัดลม จำนวน 4 คน ที่มีคะแนนสูงสุดจากคณะต่าง ๆ

6.3 รอบชิงชนะเลิศ ประเภทเดี่ยว ให้ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดจากรอบเก็บคะแนน จำนวน 4 คน ต่อหนึ่งประเภทการแข่งขันทำการแข่งขันรอบเก็บคะแนนชิงชนะเลิศและแข่งขันรอบคัดออก

6.3.1 รอบเก็บคะแนนชิงชนะเลิศ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนทำการแข่งขันเก็บคะแนน แข่งขันโดยใช้กระสุน จำนวน 10 นัด ภายในเวลา 15 นาที โดยมีเวลาเตรียมพร้อมก่อนการแข่งขัน 5 นาที รวม 20 นาที

6.3.2 รอบคัดออกภายหลังการแข่งขันรอบเก็บคะแนน ผู้เข้าแข่งขันทุกคนทำการแข่งขันรอบคัดออกโดยที่ผู้เข้าแข่งขันใช้กระสุนครั้งละ 2 นัด โดยนำคะแนนจากรอบเก็บคะแนนชิงชนะเลิศรวมกับคะแนนที่ได้ในรอบคัดออก ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนรวมน้อยที่สุดในแต่ละครั้งจะถูกคัดออก ทำเช่นนั้นจนกว่าจะเหลือผู้เข้าแข่งขันเพียงคนเดียว

6.3.3 การนับคะแนน คำตัดสินเกี่ยวกับการนับคะแนนถือเป็นดุลพินิจของคณะกรรมการแข่งขันจากชมรมยิงปืน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และให้ถือเป็นที่สุด

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 ต้องแต่งกายด้วยชุดนิสิตหรือชุดสุภาพที่ไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

7.1.1 กางเกงยีนส์หรือกางเกงขาสั้น

7.1.2 รองเท้าที่หุ้มข้อ ระดับตามข้อขึ้นไปหรือรองเท้าแตะ

7.1.3 การแต่งกายใด ๆ ที่มีลักษณะ อันเป็นการช่วย หรือเสริมผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความได้เปรียบในการแข่งขัน

7.1.4 คำตัดสินเกี่ยวกับการแต่งกายถือเป็นดุลพินิจของคณะกรรมการแข่งขันจากชมรมยิงปืน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และให้ถือเป็นที่สุด

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าแข่งขันชิงชนะเลิศ ประเภทเดี่ยว ต้องมาถึงสถานที่แข่งขันก่อนเวลาแข่งขันล่วงหน้าอย่างน้อย 15 นาที

8.2 ในการแข่งขัน ทางคณะกรรมการแข่งขันจากชมรมยิงปืน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจะจัดกระสุนให้กับผู้เข้าแข่งขันพอดีกับจำนวนที่ใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ในกรณีที่เกิดเหตุกระสุนตกพื้น จะถือว่าได้ 0 คะแนนในนัดนั้น

8.3 การตัดสินการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันมิได้ปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขัน ระเบียบการใช้ปืน กฎความปลอดภัยของชมรมยิงปืน หรือข้อกำหนดซึ่งได้เพิ่มเติมภายหลัง ถือเป็นดุลพินิจของคณะกรรมการแข่งขันจากชมรมยิงปืน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และให้ถือเป็นที่สุด

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

กฎกติกาอื่นนอกจากที่ระบุไว้ในระเบียบนี้ให้ใช้กติกาการแข่งขันของสหพันธ์ยิงปืนนานาชาติ (ISSF) ฉบับที่สมาคมยิงปืนแห่งประเทศไทยกำหนดใช้ในปัจจุบัน

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : คณะกรรมการแข่งขันจากชมรมยิงปืน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทองจำนวน	12	เหรียญ
เหรียญเงินจำนวน	12	เหรียญ
เหรียญทองแดงจำนวน	12	เหรียญ

12. ช่องทางการติดต่อ :

เพจ Facebook: Chula Shooting (@ChulaShooting)

Instagram: chulashooting

E-mail: shooting.chula@gmail.com

ศวัสกร ปิติวรยุทธ ตำแหน่ง ประธานชมรมยิงปืน

เบอร์ติดต่อ : 06-4191-4114

วิสสุตา พิทักษ์พงศ์ ตำแหน่ง รองประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ : 06-1758-6973

กานต์พิชชา วีรกุลพัฒนา ตำแหน่ง รองประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ : 06-3192-8395

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา รักบี้ฟุตบอล (24)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : 20-22 สิงหาคม 2568

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามหน้าพระบรมรูปสองรัชกาลฯ

3. ประเภทการแข่งขัน :

3.1 รักบี้ฟุตบอล 10 คน ประเภทชาย

3.2 รักบี้ฟุตบอล 10 คน ประเภทหญิง

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

4.1 ประเภททีมชาย ทีมละ 17 คน โดยแต่ละคณะสามารถส่งเข้าร่วมการแข่งขันได้สูงสุด 1 ทีม

4.2 ประเภททีมหญิง ทีมละ 17 คน โดยแต่ละคณะสามารถส่งเข้าร่วมการแข่งขันได้สูงสุด 1 ทีม

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 นิสิตระดับปริญญาตรีขึ้นไป ปีที่ 1 เท่านั้น

5.2 นิสิตที่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติของกีฬารักบี้ฟุตบอลสามารถลงแข่งขันได้ทีละไม่

เกิน 1 คน

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

แบ่งออกเป็น 2 สาย พบกันหมดในสาย โดยที่เอาทีมที่ได้คะแนนสูงสุดในสาย เข้าไปแข่งขันต่อในรอบต่อไปซึ่งมี 4 ทีมจะเป็นการจับสลากแบบสุ่มเจอกันแล้วหาทีมมาเข้ารอบชิงชนะเลิศ

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

- เสื้อกางเกงกีฬา โดยนักกีฬาในทีมเดียวกันต้องแต่งกายด้วยชุดสีเดียวกัน หรือ โทนสีเดียวกัน

- รองเท้าสตั๊ดหรือรองเท้าผ้าใบ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

- ผู้เข้าร่วมการแข่งขันยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันโดยเคร่งครัด

- ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องมารายงานตัวก่อนตารางเวลาการแข่งขัน 20 นาที โดยแสดงบัตรนิสิตเพื่อยืนยันตัวตน

- ผู้เข้าแข่งขันประเภทใดไม่ลงแข่งขันตามวันเวลาและสถานที่ที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควรเป็นเวลา 10 นาทีหลังเรียกลงสนาม ให้ปรับแพ้

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

กฎกติกาการแข่งขันรักบี้แท็ก (Tag Rugby) เป็นกติกาที่ดัดแปลงจากรักบี้ยูเนียน เพื่อให้เล่นง่ายและปลอดภัยขึ้น โดยเฉพาะสำหรับผู้เริ่มต้นหรือเด็กๆ จุดเด่นของรักบี้แท็กคือการใช้การ "แท็ก" แทนการแท็คเกิล (tackle) ซึ่งเป็นส่วนที่อันตรายที่สุดของการเล่นรักบี้

กติกาหลักของรักบี้แปะ :

การทำคะแนน :

-Try : ผู้เล่นต้องถือลูกบอลวิ่งไปแตะลงในบริเวณเส้นหลังของฝ่ายตรงข้าม (in-goal area)

เพื่อทำคะแนน

การส่งบอล :

- ผู้เล่นสามารถส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมได้เฉพาะการส่งบอลไปด้านหลังหรือด้านข้างเท่านั้น

- ห้ามส่งบอลไปด้านหน้า (forward pass)

การป้องกัน :

- เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามกำลังวิ่งถือบอล ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องทำการแปะ (tag) ผู้เล่นคนนั้น

ที่ตัว (เช่น แขน, ขา, หรือลำตัว) สองมือ

- เมื่อถูกแปะแล้ว ผู้เล่นต้องปล่อยบอลทันทีและยืนอยู่กับที่

การเริ่มต้นเล่น :

- การแข่งขันจะเริ่มต้นจากการเตะบอลจากกลางสนาม (kick-off)

- เมื่อบอลออกนอกสนาม จะมีการส่งบอลคืนจากเส้นข้างสนาม (line-out)

การทำฟาวล์ :

- การส่งบอลไปข้างหน้า, การทำฟาวล์ในสนาม, การแท็คเกิลที่สูงเกินไป, การขัดขวางการ

แปะล้วนเป็นสิ่งที่ผิดกติกา

ความปลอดภัย :

-การแปะแทนการแท็คเกิลช่วยลดความเสี่ยงในการบาดเจ็บ

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ :

กรรมการที่ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมนักกีฬาแห่งประเทศไทยและสมาชิกชมรมของแห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นผู้ช่วย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง	30	เหรียญ
-----------	----	--------

เหรียญเงิน	30	เหรียญ
------------	----	--------

เหรียญทองแดง	30	เหรียญ
--------------	----	--------

12.ช่องทางการติดต่อ :

นายฐานทอง หัตถพลามะธ ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 093-583-9274

LINE ID: fluke952547

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ลีลาศ (26)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : วันที่ 4 กันยายน 2568

นักกีฬาลงฝึกซ้อมในสนามแข่งเวลา 15.50 - 16.45 น. และ เริ่มการแข่งขันเวลา 17.00 - 21.00 น.

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : ชั้น 4 อาคารเฉลิมราชสุตาดกีฬาสถาน (CU Sports Complex)

3. ประเภทการแข่งขัน :

3.1 Standard ประเภทเดี่ยว 3 รายการ

3.1.1 Solo Dance จังหวะ Waltz

3.1.2 Solo Dance จังหวะ Tango

3.1.3 Solo Dance จังหวะ Quickstep

3.2 Standard ประเภทคู่ 4 รายการ

3.2.1 Class E จังหวะ Waltz

3.2.2 Class E จังหวะ Tango

3.2.3 Class E จังหวะ Quickstep

3.2.4 Class D 2 จังหวะ Waltz, Tango

3.3 Latin American ประเภทเดี่ยว 3 รายการ

3.3.1 Solo Dance จังหวะ Cha Cha Cha

3.3.2 Solo Dance จังหวะ Rumba

3.3.3 Solo Dance จังหวะ Jive

3.4 Latin American ประเภทคู่ 4 รายการ

3.4.1 Class E จังหวะ Cha Cha Cha

3.4.2 Class E จังหวะ Rumba

3.4.3 Class E จังหวะ Jive

3.4.4 Class D 2 จังหวะ Cha Cha Cha, Rumba

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

Standard ประเภทเดี่ยว: แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คน

Standard ประเภทคู่: แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คู่

Latin American ประเภทเดี่ยว: แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คน

Latin American ประเภทคู่: แต่ละคณะส่งเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คู่

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส 68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักกีฬาที่ลงแข่งขันประเภทคู่ จะต้องจับคู่กับนีสิตในขณะเดียวกัน เท่านั้น ไม่เคยเข้าแข่งขันกีฬาลีลาศที่รองรับโดยสมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย หรือสมาคมครูลีลาศแห่งประเทศไทย ยกเว้น ผู้ที่เคยเข้าแข่งขันกีฬาสาธิต ในระดับ Beginner และไม่เคยได้รับเหรียญรางวัล ถ้าหากเคยลงแข่งขันมาก่อนสามารถลงแข่งกีฬาลีลาศเพื่อนใหม่ได้เฉพาะประเภท (Latin หรือ Standard) ที่ยังไม่เคยลงแข่งขันเท่านั้น

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

6.1 จำนวนรอบการแข่งขันของแต่ละรายการขึ้นอยู่กับจำนวนผู้แข่งขัน ดังนี้

- จำนวนผู้เข้าแข่งขันตั้งแต่ 1-6 คนหรือคู่ จัดการแข่งขัน 1 รอบ
- จำนวนผู้เข้าแข่งขันตั้งแต่ 7-12 คนหรือคู่ จัดการแข่งขัน 2 รอบ
- จำนวนผู้เข้าแข่งขันตั้งแต่ 13-24 คนหรือคู่ จัดการแข่งขัน 3 รอบ

* อาจมีการอนุโลมได้ในบางกรณี ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน *

6.2 หากในรายการใดที่มีผู้เข้าแข่งขัน 1 คนหรือคู่ จะมีการจัดแข่งขันรายการนั้น ๆ

แต่ไม่นับเหรียญรางวัล

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 ชุดการแข่งขัน ต้องเป็น ชุดนีสิตถูกระเบียบ ทั้งนักกีฬาชายและหญิง

กรณี LGBTQ+ หากมีข้อสงสัยสอบถาม สามารถติดต่อผ่านช่องทางท้ายเอกสาร

7.2 รองเท้าสำหรับใส่แข่งขัน

- นักกีฬาชาย: รองเท้าหนังสีดำ, รองเท้าผ้าใบสีดำ หรือ รองเท้าลีลาศ
- นักกีฬาหญิง: รองเท้าเปปเปอร์มินต์, รองเท้าผ้าใบสีขาว หรือ รองเท้าลีลาศ

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 สามารถจับคู่นักกีฬาได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ ชาย-หญิง และ หญิง-หญิง อย่างไรก็ตาม สามารถมีคู่ในการแข่งขันได้ไม่เกิน 2 คู่ และคงบทบาท (Leader-Follower) เดิมตลอดการแข่งขัน ในกรณีที่จับคู่ชาย-หญิงเพศชายต้องเป็น Leader และฝ่ายหญิงต้องเป็น Follower เท่านั้น

8.2 ผู้เข้าแข่งขันห้ามออกจากการแข่งขันที่ดำเนินอยู่โดยไม่มีเหตุผลสมควร

8.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องยอมรับ และคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสินถือเป็นที่สุด

8.4 ผู้ดูแลการฝึกสอน ต้องเป็นนีสิตเก่า หรือนีสิตปัจจุบัน จากชมรมกีฬาลีลาศจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เท่านั้น

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 ใช้กติกาการแข่งขันสากล ของ WDSF และ WDC ร่วมกับกติกาการแข่งขัน Freshy Games

9.2 อนุญาตให้ใช้ Figure ในระดับ Open Basic เท่านั้น ห้ามใช้ระดับ Variation

9.3 เวลาในการแข่งขันแต่ละจังหวะจะไม่น้อยกว่า 1 นาทีครึ่ง แต่ไม่มากกว่า 2 นาที ยกเว้นจังหวะ Jive และ Quickstep ซึ่งจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 1 นาที แต่ไม่มากกว่า 1 นาทีครึ่ง

9.4 ความเร็วของดนตรีในแต่ละจังหวะที่ใช้ในการแข่งขัน

Cha Cha Cha	30 - 32 บาร์ต่อนาที
Rumba	24 - 27 บาร์ต่อนาที
Waltz	28 - 30 บาร์ต่อนาที
Tango	31 - 33 บาร์ต่อนาที
Jive	42 - 44 บาร์ต่อนาที
Quickstep	50 - 52 บาร์ต่อนาที

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ :

ทุกรายการแข่งขันจะมีกรรมการตัดสินไม่ต่ำกว่า 5 ท่าน โดยกรรมการผู้ตัดสิน คือ นิสิตเก่า และอาจารย์จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เจ้าหน้าที่ดูแลการแข่งขัน เป็นนิสิตปัจจุบัน ชั้นปีที่ 2 ขึ้นไป ที่กำลังศึกษาในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

- รางวัลชนะเลิศทั้งหมด 14 รายการ จำนวน 22 เหรียญทอง
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ทั้งหมด 14 รายการ จำนวน 22 เหรียญเงิน
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ทั้งหมด 14 รายการ จำนวน 22 เหรียญทองแดง

12. การประท้วง :

สามารถทำการประท้วงได้ในเรื่องคุณสมบัติของนักกีฬาและข้อปฏิบัติในการแข่งขันเท่านั้น ยื่นหลักฐานการประท้วงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนการประกาศผลรางวัลในประเภะนั้นการตัดสินประท้วงจะพิจารณาโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยให้ถือคำตัดสินของกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

13. ช่องทางการติดต่อ :

นางสาวสิริยากร เตียทอง (ครีม #2) ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 080 493 2298 Line ID: siricream20060105

นางสาวปิรญาณ์ พ่วงเพ็อง (แนนนี่ #3) ตำแหน่ง รองประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 083 444 9392 Line ID: pirayapoung

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา วอลเลย์บอล (27)

1.วันที่ทำการแข่งขัน : วันที่ 20 สิงหาคม – วันที่ 9 กันยายน 2568 เวลา 17.00 น. – 20.00 น.

2.สถานที่แข่งขัน : สนามกีฬาในร่มจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.ประเภทการแข่งขัน :

- ประเภทชาย

-ประเภทหญิง

4.จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

- จำนวนผู้เข้าแข่งขันประเภททีมชายมีจำนวน 20 คน
- จำนวนผู้เข้าแข่งขันประเภททีมหญิงมีจำนวน 20 คน
- สามารถยืนยันจำนวนรายชื่อผู้เข้าแข่งขันเพียง 15 คนต่อคู่การแข่งขัน

5.คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นนิสิตที่ศึกษาในคณะที่ส่งเข้าแข่งขันเท่านั้น ห้ามให้ผู้เล่นในคณะอื่นเข้าร่วมทีม ห้ามผู้เล่นที่ไม่มีรายชื่อเข้าร่วมการแข่งขันและต้องเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 (รหัส 68) เท่านั้น นิสิตโครงการกีฬาชาติ ในชนิดกีฬาวอลเลย์บอลไม่สามารถลงการแข่งขันได้

6. วิธีจัดการแข่งขัน :

6.1 นักกีฬาควรมาถึงสนามก่อนเวลาการแข่งขัน 15 นาที และหากมาช้าเกินเวลาที่กำหนด 15 นาที จะถูกปรับแพ้ในการแข่งขันครั้งนั้นทันที

6.2 ใช้การเสี่ยงเลือกเสิร์ฟหรือเลือกแดน

6.3 ก่อนแข่งให้วอร์มที่พร้อมกัน ให้วอร์มที่ตายได้ 3 นาที

6.4 หากทีมไหนได้คะแนนครบ 25 คะแนนก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะในเซตนั้นไป การแข่งขันเป็นรูปแบบ 2 ใน 3 เซต คือ ทีมใดชนะ สองเซตจะเป็นฝ่ายชนะ ถ้าหากเสมอกัน 1:1 จะตัดสินในเซตที่ สาม 15 คะแนน และจบการแข่งขัน โดยการแข่งขันรอบแรกและรอบ 8 ทีมสุดท้ายจะแข่งขันในรูปแบบ 15 คะแนน การแข่งขันในรอบรองชนะเลิศและชิงชนะเลิศในแต่ละเซตจะแข่งขันกันในรูปแบบ 25 คะแนน 2 ใน 3 เซต

6.5 การจับฉลากแบ่งสายและทีมขึ้นจากการคัดเลือก จะมีทั้งหมด 4 สาย ในแต่ละสายจะมีทีมที่ถูกแต่งตั้งขึ้นจากการอันดับผลการแข่งขันรายการนี้เมื่อปีที่ผ่านมารวม 4 ทีม ซึ่งทั้ง 4 ทีมนี้ต้องอยู่คนละสาย และในแต่ละสายต้องแข่งพบกันทั้งหมดและให้ทีมที่เป็นอันดับ 1 และ 2 ของแต่ละสาย เข้าแข่งขันในรอบต่อไป หมายเหตุ จำนวนสายและจำนวนทีมในแต่ละสายอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามจำนวนทีมที่ส่งแข่งขัน

7.การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

แต่งกายด้วยชุดกีฬาที่เหมือนกัน สีเดียวกัน มีหมายเลขที่เสื้อด้านหน้า และด้านหลัง โดยไม่ซ้ำกับผู้เล่นคนอื่นในทีม หมายเหตุ นักกีฬาทุกคนต้องสวมเสื้อที่มีหมายเลขเท่านั้น หากไม่มีจะต้องสวมใส่เสื้อเอี๊ยมที่ทางผู้จัดการแข่งขันเตรียมไว้ให้

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

8.2 อนุญาตให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนไปรายงานตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันรายการอื่นอยู่ได้

8.3 ผู้เข้าแข่งขันทีมใดไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันสมควร ให้ปรับเป็นแพ้

***หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันบุคคลหรือทีมใดไม่ให้เกิดริศมัยการแข่งขันไม่ว่าจะเหตุผลใดก็ตาม จะถูกลงโทษโดยผู้
เล่นบุคคลนั้นจะถูกตัดสิทธิในการแข่งขันทุกแมทการแข่งขัน หรือทีมนั้นจะถูกปรับแพ้ในแมทการแข่งขันนั้นๆ

9. กฎของการแข่งขันที่ควรทราบ :

นักกีฬาควรมาถึงสนามก่อนเวลาการแข่งขัน 15 นาที และหากมาช้าเกินเวลาที่กำหนด 15 นาที จะ
ถูกปรับแพ้ในการแข่งขันครั้งนั้นทันที

กติกา

การแข่งขัน

ใช้การเสี่ยงเลือกเสิร์ฟหรือเลือกแดน ก่อนแข่งให้พร้อมกันให้วอร์มที่ตาข่ายได้ 3 นาที

ตำแหน่งของผู้เล่น

ในขณะที่ผู้เสิร์ฟทำการเสิร์ฟ ผู้เล่นแต่ละคนต้องอยู่ในแดนของตน ผู้เล่นแถวหน้า 3 คน แถวหลังแต่
ละคนจะต้องอยู่ด้านหลังของคู่ของตนที่เป็นผู้เล่นแถวหน้า การเล่นผิดตำแหน่งจะเป็นฝ่ายแพ้ในการเล่นลูกครั้ง
นั้น การหมุนตำแหน่งต้องหมุนตามเข็มนาฬิกา

การเปลี่ยนตัวผู้เล่น

เปลี่ยนตัวได้มากที่สุด 6 ครั้งต่อเซต แต่ทุกครั้งจะเปลี่ยนกี่คนก็ได้ ผู้ที่เริ่มเล่นในเซตนั้น จะเปลี่ยนตัว
ออกได้ 1 ครั้งและกลับเข้ามาเล่นได้อีก 1 ครั้ง ในตำแหน่งเดิม ผู้เล่นสำรองจะเปลี่ยนตัวเข้าไปเล่นได้เพียงครั้ง
เดียวในแต่ละเซต และผู้เปลี่ยนเข้ามาต้องเป็นผู้เล่นคนเดิม

การเล่นลูกบอล

ผู้เล่นสามารถที่จะนำลูกบอลจากนอกเขตสนามกลับเข้ามาเล่นได้ ทีมหนึ่งสามารถสัมผัสบอลได้
มากที่สุด 3 ครั้ง ยกเว้นเมื่อทำการบล็อก (ได้ 4 ครั้ง) ผู้เล่นหนึ่งคนจะสัมผัสลูกบอล 2 ครั้งติดต่อกันไม่ได้
ยกเว้นการบล็อก ถ้าผู้เล่นสัมผัสบอลพร้อมกัน 3 คน จะถือว่าเป็นการสัมผัสบอล 3 ครั้ง ถ้าสัมผัสบอลพร้อม
กันเหนือตาข่าย จะไม่นับ ถ้าลูกบอลออกถือว่าฝ่ายที่อยู่ตรงข้ามทำบอลออก ถ้ายึดลูกบอลเหนือตาข่ายจะต้อง
เล่นใหม่ ลูกบอลที่ชนตาข่ายสามารถเล่นต่อไปได้จนครบ 3 ครั้ง ตามกำหนด ยกเว้นการเสิร์ฟ

การเสิร์ฟ

จะเสิร์ฟโดยผู้เล่นที่อยู่ในตำแหน่งที่ 1 การกำหนดทีมที่จะเสิร์ฟคะแนนแรกในเซตที่ 1 และ เซต
ที่ 5 โดยการเสี่ยง จะต้องเสิร์ฟตามลำดับที่บันทึกไว้ เมื่อโยนออกไปเพื่อเสิร์ฟแล้ว ต้องใช้มือหรือส่วนใดส่วน
หนึ่งของแขนข้างเดียว กระโดดเสิร์ฟได้ ต้องเสิร์ฟภายใน 5 วินาที หลังจากผู้ตัดสินเป่านกหวีด ถ้าเสิร์ฟพลาด
ไม่ถูกลูก ผู้ตัดสินจะให้เสิร์ฟใหม่ ภายใน 3 วินาที รวมเป็นทั้งหมด 8 วินาที

การตบลูกบอล

ผู้เล่นในแดนหน้าสามารถตบลูกบอลด้วยวิธีการใดก็ได้จากแดนของตนเองในความสูงทุกระดับ โดย
ในขณะที่สัมผัสลูกบอลนั้น ลูกบอลจะต้องอยู่ในแดนของตนเองเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือทั้งหมด ส่วนผู้เล่นใน
แนวหลังสามารถกระโดดตบลูกได้ แต่จะต้องตบจากเขตแดนหลัง การตบลูกบอลดังกล่าวหากไม่เป็นไปตาม
กติกา ถือว่าเสียคะแนน

การบล็อก

ผู้เล่นแถวหน้าเท่านั้นที่บล็อกได้ จะบล็อกเป็นรายบุคคล หรือกลุ่มก็ได้ เมื่อบล็อกได้แล้วยังสัมผัสบอลได้อีก 3 ครั้ง สามารถใช้ทุกส่วนของร่างกายบล็อกได้ และห้ามบล็อกลูกเสิร์ฟของอีกฝ่าย

การล้ำแดนผิดระเบียบ

ก่อนหรือระหว่างการตบของคู่ต่อสู้ หรือสัมผัสลูกบอลในแดนคู่ต่อสู้เข้าไปในแดนคู่ต่อสู้ขณะที่ลูกบอลยังอยู่ในการเล่น และตัวผู้เล่นสัมผัสกับตาข่ายหรือเสาอากาศถือเป็นการล้ำแดนที่ผิดกติกา

การขอเวลานอก

ขอได้ 2 ครั้งต่อเซต ไม่ให้ขอเวลานอก 2 ครั้งต่อเนื่องกัน การขอเวลานอกมีเวลา 30 วินาที ในระหว่างการขอเวลานอก ผู้เล่นทุกคนต้องออกไปอยู่บริเวณเขตรอบสนามใกล้ม้านั่ง

การคิดคะแนน

- ทีมจะได้คะแนนเมื่อลูกบอลตกลงในเขตสนามของฝ่ายตรงข้าม โดยนับเป็นลูกละ 1 คะแนน และหากมีการเสียคะแนน จะต้องเปลี่ยนให้ทีมที่ได้คะแนนเป็นผู้เสิร์ฟ

- หากทีมไหนได้คะแนนครบ 15 คะแนนก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะในเซตนั้นไป แต่หากคะแนนเสมอกันที่ 14-14 จะต้องมีการตีวซ์ (Deuce) หมายถึงต้องทำคะแนนให้มากกว่าอีกฝ่าย 2 คะแนน ถึงจะเป็นผู้ชนะ เช่น 16-14 หรือ 17-15 เป็นต้นต้องแข่งขันกันให้ชนะ 2 ใน 3 เซต จึงจะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น

**หมายเหตุ การแข่งขันในรอบแรก และรอบ 16 ทีมสุดท้าย จะเป็นการแข่งขันในรูปแบบ 15 คะแนน ชนะ 2 ใน 3 เซต แต่การแข่งขันในรอบรองชนะเลิศ และชิงชนะเลิศ จะเป็นการแข่งขันในรูปแบบ 25 คะแนน ชนะ 2 ใน 3 เซต

ถ้ามีเหตุระหว่างเล่นให้หยุด

แล้วเล่นลูกนั้นใหม่ถ้ามีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต้องหยุดนานไม่เกิน 1 ชม ถ้าทำการแข่งขันใหม่ใช้สนามเดิม เซตที่หยุดการแข่งขันจะนำมาแข่งขันตามปกติ ถ้าในสนามอื่นให้ยกเลิกเซตนั้นแล้วเริ่มต้นใหม่ ผลของเซตที่ผ่านมามีผลเหมือนเดิม ถ้าหยุดเกิน 1 ชั่วโมงต้องเริ่มแข่งใหม่ทั้งหมด

การหยุดพัก

พักระหว่างเซตแต่ละเซตพักได้ไม่เกิน 2 นาที ต้องตั้งแถวที่แนวเส้นหลังทันที ที่ผู้ตัดสินเรียกลงสนามแข่งขันต่อ และเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันในแต่ละเซต ทั้งสองทีมต้องเปลี่ยนแดนกัน นอกจากเซตตัดสิน

การเปลี่ยนแดน

เมื่อเสร็จแต่ละเซตทั้ง 2 ทีมจะต้องเปลี่ยนแดน ยกเว้นเซตตัดสิน เซตตัดสินทีมใดที่ได้ 8 คะแนน ให้เปลี่ยนแดนทันที และตำแหน่งของผู้เล่นเป็นตามเดิม

ข้อห้ามของผู้เล่น

ห้ามมิให้ผู้เล่นสวมเครื่องประดับที่เป็นโลหะของแข็งทุกชนิดในระหว่างการแข่งขัน

มารยาทของผู้เล่น

ผู้เล่นต้องยอมรับผลการแข่งขัน สุภาพอ่อนโยนต่อผู้ตัดสินและฝ่ายตรงข้าม ไม่ควรแสดงท่าทางและทัศนคติที่ไม่ดีระหว่างแข่งขันหรือแสดงพฤติกรรมอื่นใดที่ไม่เป็นการสุภาพต่อผู้อื่น

กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่

ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบของ คณะอนุกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา ในคณะกรรมการบริหารชมรมวอลเลย์บอลแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

9. จำนวนเหรียญรางวัล

เหรียญทอง	40	เหรียญ
เหรียญเงิน	40	เหรียญ
เหรียญทองแดง	40	เหรียญ

10. ช่องทางการติดต่อ :

นางสาวรัชฎาภรณ์ ชูบ้าน ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 098 669 9725 LINE ID: 0612094387

นางสาววรรณวลี ผาอาจ ตำแหน่ง รองประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 091 820 7820

นางสาวกนิษฐา ทรัพย์เมฆ ตำแหน่ง เลขานุการ

เบอร์ติดต่อ: 064 605 2128 LINE ID: f1fkns1

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา ฮอกกี้ (28)

1. วันและเวลาการแข่งขัน : TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน : สนามกีฬาในร่ม 3

3. ประเภทการแข่งขัน : ฮอกกี้ในร่ม ประเภททีมผสม 4 คน

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : คณะละ 1 ทีม ทีมละ 10 คน

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ต้องไม่เป็นนิสิตที่เป็นนักกีฬาโครงการพัฒนากีฬาชาติกีฬาฮอกกี้ ไม่สามารถทำการแข่งขันได้ทุกประเภท

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

แบ่งสายและพบกันหมดในสายนั้น (จำนวนสายขึ้นอยู่กับจำนวนทีมที่สมัครเข้าแข่ง) และนำทีม 2 อันดับแรกของสายมาพบกันในรอบรองชนะเลิศ ผู้ชนะในรอบรองชนะเลิศจะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ผู้แพ้ในรอบรองชนะเลิศจะเข้าสู่รอบชิงอันดับ 3

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 ผู้เล่นทีมเดียวกันจะต้องใส่ชุดแข่งขันที่สีเหมือนกัน

7.2 ผู้เล่นจะต้องไม่สวมใส่สิ่งใด ๆ ที่อาจจะเป็นอันตรายต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ

7.3 ไม้ที่ใช้แข่งขันต้องมีรูปร่างแบบดั้งเดิมทั้งด้ามจับ และความโค้ง มีด้านแบนอยู่ทางด้านซ้าย

– ไม้จะต้องราบเรียบ ไม่มีส่วนที่ขรุขระ หรือความคม

– รวมถึงสิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาในไม้ ไม้จะต้องสามารถผ่านวงแหวนทดสอบที่มีเส้นผ่านจุด

ศูนย์กลาง 51 มิลลิเมตร

– ความโค้งตามแนวยาวของไม้จะต้องราบเรียบตามแนวยาวทั้งหมด และจะต้องผ่านความลึกของไม้ที่ 25 มิลลิเมตร

– ไม้จะต้องเป็นไปตามข้อกำหนดที่เห็นชอบโดยคณะกรรมการกฏกติกาของสหพันธ์

ฮอกกี้นานาชาติ

7.4 ลูกฮอกกี้เป็นทรงกลม แข็ง และมีสีขาว (หรือสีที่มีการตกลงกันเพื่อให้แตกต่างกับพื้นสนามที่ใช้แข่งขัน)

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ระยะเวลาในการแข่งขัน

8.1.1 การแข่งขันในรอบแบ่งกลุ่มประกอบด้วย 2 ครั้ง ๆ ละ 8 นาที

และพักระหว่างครึ่ง 5 นาที

8.1.2 การแข่งขันในรอบรองชนะเลิศถึงรอบชิงชนะเลิศประกอบด้วย 2 ครึ่งๆละ 10 นาที และพักระหว่างครึ่ง 5 นาที

8.2 ทีมที่ทำประตูได้มากกว่าคือผู้ชนะ ถ้าไม่มีทีมใดทำประตูได้ หรือทั้งสองทีมทำประตูได้ เท่ากันผลการแข่งขันคือเสมอ

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 ใช้ไม้ฮอกกี้ในการเล่นเท่านั้น และใช้ได้เพียงฝั่งหน้าไม้ในการเล่นลูก หากลูกสัมผัสกับส่วนหลังไม้ จะถือว่าผิดกติกา

9.2 หากใช้ส่วนอื่นใดของร่างกายนอกเหนือจากไม้ฮอกกี้ เช่น เท้า มือ หรือลำตัว สัมผัสหรือใช้เล่นลูกบอล จะถือว่าผิดกติกา

9.3 ไม่อนุญาตให้นักเตะเข้าหรือรบกวนการเล่นลูก มิเช่นนั้นจะถือว่าผิดกติกา

9.4 ห้ามตีไม้ฮอกกี้ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่ว่าจะเป็นเกมบุกหรือป้องกัน หากผู้เล่นใช้ไม้ของตนตีไม้ของผู้เล่นอีกฝ่ายจะถือว่าผิดกติกา

9.5 ห้ามใช้ลำตัวบังลูกจากคู่ต่อสู้ในขณะที่ลูกหยุดนิ่งอยู่กับที่ มิเช่นนั้นจะถือว่าผิดกติกา

9.6 ในการส่งหรือยิงลูกจะต้องไม่ยกไม้ขึ้นสูงเกินระดับไหล่ หรือห้ามง้างไม้เพื่อตีลูก มิเช่นนั้นจะถือว่าผิดกติกา

9.7 ในการส่งบอลออกจากไม้บริเวณนอกกรอบเขตโทษจะต้องเป็นลูกเสียดห้ามลอยจากพื้นสนาม มิเช่นนั้นจะถือว่าผิดกติกา

9.8 การส่งหรือยิงบอลออกจากไม้ในกรอบเขตโทษจะสามารถเล่นลูกลอยได้ แต่จะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นฝ่ายป้องกันด้วย

9.9 การยิงประตูเพื่อทำคะแนนจะสามารถยิงได้ในกรอบเขตโทษเท่านั้น หากเล่นลูกจากนอกกรอบเขตโทษแล้วลูกเข้าประตูของฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะด้วยวิธีการใดจะไม่นับเป็นคะแนน

9.10 เมื่อเริ่มเขี่ยลูกจะไม่สามารถจ่ายตรงเข้าไปในเขตโทษได้ทันที จะต้องทำการเลี้ยงลูกให้ได้ระยะอย่างน้อย 5 เมตรจึงจะสามารถจ่ายเข้าในเขตโทษได้

9.11 ห้ามจ่ายหรือยิงอัดไปที่ตัวหรือไม้ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม มิเช่นนั้นจะถือว่าผิดกติกา

9.12 ห้ามใช้ความรุนแรง หรือแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในสนาม มิเช่นนั้นอาจถูกโทษไล่ออกจากสนามชั่วคราว

9.13 สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ตลอดระยะเวลาแข่งขัน

9.14 ไม่มีการขอเวลานอก

9.15 คำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมฮอกกี้แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทอง	10	เหรียญ
เหรียญเงิน	10	เหรียญ
เหรียญทองแดง	10	เหรียญ

12.ช่องทางการติดต่อ :

นพรัตน์ เงินเหรียญ (ฟลุ๊ค) ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 0832542138 ID LINE: fluck_19

ธนภูมิ วงษ์สุวรรณ (เอิร์ธ) ตำแหน่ง รองประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 0982644414 ID LINE: earth1848

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

ประเภทกีฬา แบดมินตัน (29)

1. วันและเวลาการแข่งขัน :TBA

2. สถานที่ใช้ในการแข่งขัน: สนามแบดมินตัน อาคารเฉลิมราชสุทธากีฬาสถาน (CU Sport Complex) ชั้น 1

3. ประเภทการแข่งขัน :

- ประเภททีมผสม ประกอบด้วย

- ประเภทชายเดี่ยว

- ประเภทหญิงเดี่ยว

- ประเภทชายคู่

- ประเภทหญิงคู่

- ประเภทคู่ผสม

4. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน :

ประเภททีมผสม ให้แต่ละคณะส่งชื่อนักกีฬาเข้าแข่งขันได้อย่างน้อย 8 คน แต่ไม่เกิน 14 คน แบ่งเป็น นิสิตชายและนิสิตหญิงไม่ต่ำกว่า 4 คน และไม่เกิน 7 คน

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน :

5.1 ต้องเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 (รหัส68) ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ผู้ที่เข้าโครงการพัฒนากีฬาชาติ ชนิดกีฬาแบดมินตัน ทั้งรอบที่ 1 และรอบที่ 2 ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้

5.3 นักกีฬาประเภททีมผสม แต่ละคนจะไม่สามารถลงทำการแข่งขันซ้ำ 2 รายการในคราวเดียวกันได้

6. วิธีการจัดการแข่งขัน :

6.1 ประเภททีมผสม

ใช้วิธีการแข่งขันแบบแบ่งกลุ่มพบกันหมดโดยหากมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันมากกว่า 8 ทีม จะใช้วิธีการแบ่งสายออกเป็นสายละ 4-5 ทีม และพบกันหมดภายในสาย ทีมที่ชนะจะได้คะแนนสะสม 1 คะแนน และทีมที่ได้คะแนนมากที่สุด 2 อันดับแรกของสาย จะเข้าสู่การแข่งขันรอบ Knockout โดยใช้วิธีแพ้คัดออก

6.2 การจัดสายการแข่งขัน และการวางอันดับมือ

-ในรอบแบ่งกลุ่มจะใช้วิธีการจับฉลากสุ่ม

-ในรอบ Knockout จะวางอันดับมือโดนคณะกรรมการ ด้วยวิธีการตามหลักของสมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ กล่าวคือ ผู้ที่ได้คะแนนอันดับที่ 1 ของแต่ละสาย จะแยกกัน และไปพบกับอันดับที่ 2 ของสายอื่น ๆ

6.3 การเปลี่ยนรายชื่อนักกีฬา และการถอนตัว

ไม่สามารถทำการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกี่ยวกับบัญชีรายชื่อนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันได้ หลังจากการปิดรับสมัครแล้ว เว้นแต่นักกีฬาถอนตัวเนื่องจากเหตุสุดวิสัย รายชื่อตกหล่น หรือพิมพ์ผิด

7. การแต่งกายและอุปกรณ์การแข่งขัน :

7.1 นักกีฬาในทีมเดียวกันต้องแต่งกายด้วยชุดสีเดียวกัน หรือโทนสีเดียวกัน

7.2 สวมใส่ถุงเท้า และรองเท้าที่ได้มาตรฐาน โดยพื้นรองเท้าเป็นพื้นยาง

8. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน :

8.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบรายการแข่งขันของตนเองและไปทำการแข่งขันตามกำหนดวันเวลาและสถานที่ที่กำหนดไว้โดยไปถึงสนามแข่งขันก่อนเวลาทำการแข่งขันของตนเองอย่างน้อย 30 นาที และถ้าหากว่ามีสนามว่างคณะกรรมการจัดการแข่งขันมีสิทธิที่จะเรียกนักกีฬาคู่ต่อไปลงทำการแข่งขันก่อนเวลาที่กำหนดไว้ได้

8.2 เมื่อกรรมการดำเนินการแข่งขันประกาศให้ผู้เข้าแข่งขันลงสนาม ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมไม้ แบดมินตัน ผ้าเช็ดเหงื่อ น้ำดื่ม หรืออุปกรณ์ที่ผู้เข้าแข่งขันจำเป็นต้องใช้นำไปวางรวมไว้ข้างสนาม ซึ่งอยู่ด้านข้างกรรมการผู้ตัดสิน และเมื่อเริ่มทำการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะไม่สามารถออกนอกสนามแข่งขันได้ และระหว่างทำการแข่งขันนั้น บุคคลอื่นจะนำสิ่งของไปให้ผู้เข้าแข่งขันในสนามไม่ได้ กรรมการผู้ชี้ขาดในการแข่งขันจะเป็นผู้อนุญาตให้ใครคนใดคนหนึ่งเป็นผู้นำสิ่งของนั้นเข้าไปให้ผู้เข้าแข่งขัน

8.3 การบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยในระหว่างการเล่น บุคคลที่จะได้รับอนุญาตให้เข้าไปในสนามได้ คือ แพทย์หรือแพทย์กายภาพบำบัด กรรมการผู้ชี้ขาด และผู้ควบคุมทีม

8.4 การแข่งขันประเภทชายเดี่ยว หญิงเดี่ยว ชายคู่ หญิงคู่ และคู่ผสม ใช้ระบบคะแนนแบบ Rally Point และทำการแข่งขัน 2 ใน 3 เกม

8.5 ในระหว่างพัก 11 คะแนน นักกีฬาสามารถพักได้ไม่เกิน 1 นาที และอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนฝ่ายละไม่เกิน 2 คนเข้าไปในสนามได้ และจะต้องออกจากสนามเมื่อกรรมการผู้ตัดสินประกาศเหลือเวลาพัก 20 วินาที โดยผู้เล่นจะไม่สามารถออกจากสนามแข่งขันหากไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

8.6 ในระหว่างสิ้นสุดเกมที่ 1 นักกีฬาจะมีเวลาพักไม่เกิน 2 นาทีก่อนเริ่มเกมที่ 2 อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนฝ่ายละไม่เกิน 2 คนเข้าไปในสนามได้ และจะต้องออกจากสนามเมื่อกรรมการผู้ตัดสินประกาศเหลือเวลาพัก 20 วินาที โดยผู้เล่นจะไม่สามารถออกจากสนามแข่งขันหากไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

8.7 หากทั้ง 2 ฝ่ายชนะคนละเกม อนุญาตให้พักได้ไม่เกิน 5 นาทีก่อนเริ่มทำการแข่งขันในเกมที่ 3 และผู้เข้าแข่งขันจะต้องเข้ามาอยู่ในบริเวณสนามเมื่อกรรมการผู้ตัดสินประกาศว่าเหลือเวลาพัก 1 นาที

8.8 ในกรณีที่มีการแข่งขันถึงเกมที่ 3 จะมีการเปลี่ยนฝั่งเมื่อคะแนนฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถึง 11 คะแนน ก่อนในทุกประเภทการแข่งขัน

8.9 ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิอุทธรณ์ผลการตัดสินต่อกรรมการผู้ชี้ขาด และคำตัดสินของกรรมการผู้ชี้ขาดถือเป็นที่สุด โดยผู้เข้าแข่งขันเท่านั้นที่มีสิทธิในการอุทธรณ์ผลการตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนและบุคคลอื่นไม่สามารถอุทธรณ์ได้ หากฝ่าฝืนยอมส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันฝ่ายของตนถูกตักเตือน (ได้รับใบเหลือง) ทั้งนี้ หากผู้

เข้าแข่งขันถูกตัดเดือน (ได้รับใบเหลือง) ครบ 2 ครั้ง กรรมการมีสิทธิที่จะให้ใบแดงเพื่อตัดคะแนนของผู้เข้าแข่งขันที่กระทำความผิด 1 คะแนน และเพิ่มคะแนนให้ฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน

8.10 คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีสิทธิที่จะทำการเปลี่ยนแปลง และแก้ไขรายการแข่งขันได้

8.11 เมื่อถึงเวลาทำการแข่งขัน หรือคณะกรรมการจัดการแข่งขันเรียกผู้เข้าแข่งขันลงแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันยังไม่สามารถลงทำการแข่งขันได้เกิน 5 นาที จะถูกปรับแพ้ทันที ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกติกาตกลงกับฝ่ายตรงข้าม และอาจมีการเพิ่มเวลาขึ้น

9. กฎกติกาการแข่งขัน :

9.1 แต่ละเกมใช้การนับคะแนนแบบ Rally Point ฝ่ายใดตีเสีย อีกฝ่ายหนึ่งจะได้คะแนนไป โดยไม่จำเป็นต้องเป็นฝ่ายส่งลูก

9.2 ฝ่ายใดได้ 21 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น และจะต้องชนะ 2 ใน 3 เกม

9.3 หากคะแนนเท่ากันที่ 20 คะแนน จะต้องเล่นต่อจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้คะแนนห่างจากอีกฝ่าย 2 คะแนน

9.4 หากคะแนนเท่ากันที่ 29 คะแนน จะตัดสินโดยฝ่ายที่ได้คะแนนถึง 30 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะ

9.5 การกำหนดการนับคะแนนนี้จะเหมือนกันทุกประเภทการแข่งขันทั้ง 5 คู่ ไม่ว่าจะเป็นชายเดี่ยว หญิงเดี่ยว ชายคู่ หญิงคู่ และคู่ผสม

9.6 ในการแข่งขันประเภททีมผสม ต้องลงทำการแข่งขันทั้งหมด 5 ประเภท โดยทีมใดที่ชนะ 3 ประเภทก่อนจะเป็นทีมที่ชนะการแข่งขัน

10. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : สมาชิกที่เป็นนักกีฬาของชมรมแบดมินตันแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. จำนวนเหรียญรางวัลการแข่งขัน

เหรียญทองจำนวน	14	เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญทอง
เหรียญเงินจำนวน	14	เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญเงิน
เหรียญทองแดงจำนวน	28	เหรียญ นับเป็น 1 เหรียญทองแดง

12. ช่องทางการติดต่อ :

นายปภิสร ไซยาชี (เอม่อน) ตำแหน่ง ประธานชมรมแบดมินตัน

เบอร์ติดต่อ: 0807715818 Line: amon_mamon

นางสาวณิชา กอบเกียรติวิน (อึ้งอึ้ง) ตำแหน่ง รองประธานชมรมแบดมินตัน

เบอร์ติดต่อ: 0802708634 Line: 0802708634 (แอดจากเบอร์โทรได้เลย)

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

การจัดอบรมพื้นฐานทางกีฬายูโด (22)

1. วันและเวลาการอบรม : 19, 26 สิงหาคม 2568, 2 กันยายน 2568
2. สถานที่ใช้ในการอบรม : อาคารเฉลิมราชสุตาทิศาสถาน (CU Sports Complex) ชั้น 3
3. ประเภทการอบรม : การจัดการฝึกอบรมกีฬายูโด
4. จำนวนผู้เข้าอบรม :
 - 4.1 นิสิตผู้เข้าร่วมโครงการ 15 คน
 - 4.2 นิสิตผู้ปฏิบัติงาน 10 คน
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการอบรม : นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 หรือนิสิตผู้สนใจกีฬายูโด
6. วิธีการจัดการอบรม :
 - 6.1 เรียนรู้พื้นฐานกติกายูโด
ให้นิสิตเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา กติกาเบื้องต้นของกีฬายูโด และการให้ความเคารพตามธรรมเนียมของยูโด เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีจิตสำนึกและปลอดภัย
 - 6.2 ฝึกพื้นฐานการตบเบาะ (Ukemi)
สอนและฝึกทักษะการตบเบาะเบื้องต้น 8 ท่า เพื่อให้ผู้เรียนสามารถล้มอย่างปลอดภัย ลดความเสี่ยงในการบาดเจ็บขณะฝึกซ้อมหรือแข่งขัน
 - 6.3 ฝึกพื้นฐานท่าทุ่ม (Nage Waza)
ฝึกทักษะท่าทุ่มเบื้องต้นจำนวน 4 ท่า ได้แก่ โอโซโต การิ (O Soto Gari), อิปปง เซโออิ นาเง (Ippon Seoi Nage), โอ โกชิ (O Goshi) และโคชิ กูรูมา (Koshi Guruma) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ในการฝึกป้องกันตัวและเป็นพื้นฐานสำหรับการแข่งขันในอนาคต
 - 6.4 ฝึกพื้นฐานท่าล็อก (Osae Komi Waza)
ฝึกท่าล็อกพื้นฐานจำนวน 3 ท่า ได้แก่ เกซา กาทาเม (Kesa Gatame), โยโกชิโฮ กาทาเม (Yoko Shiho Gatame) และคามิชิโฮ กาทาเม (Kami Shiho Gatame) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การควบคุมคู่ต่อสู้ อย่างถูกวิธีในการฝึกซ้อมและการแข่งขัน
7. การแต่งกายและอุปกรณ์การอบรม :
 - เสื้อกางเกงกีฬา
 - ชุดกีฬายูโด (หากมี)
8. กรรมการตัดสินและเจ้าหน้าที่ : นิสิตผู้เป็นสมาชิกชมรมยูโดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

9. จำนวนเหรียญรางวัลการอบรม

เหรียญทอง 15 เหรียญ

10.ช่องทางการติดต่อ :

วงศ์พัทธ์ คู่ตระกูล (วิน) ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 094-2915340 Line ID: gghero

ระเบียบการแข่งขันโครงการกีฬาเพื่อนใหม่ ปีการศึกษา 2568

(CU Freshy Games 2025)

การจัดอบรมพื้นฐานทางกีฬายูยิตสู (23)

1. วันและเวลาการอบรม : 20 - 21 สิงหาคม 2568
2. สถานที่ใช้ในการอบรม : อาคารเฉลิมราชสุตาทิศาสถาน (CU Sports Complex) ชั้น 3
3. ประเภทของกีฬายูยิตสู :
 - ประเภทคูโอะ
 - ประเภทไฟต์ติ้ง
 - ประเภท Jujitsu
4. จำนวนผู้เข้าอบรม :

ไม่จำกัดจำนวน ระดับชั้นปีและรับทุกคณะ
5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการอบรม :
 - 5.1 นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 - 4
 - 5.2 เป็นนิสิตที่ไม่ใช่ นักกีฬายูยิตสู หรือไม่เคยเล่นมาก่อน
6. วิธีการลงทะเบียน :

รับลงทะเบียนหน่วยงานเท่านั้น เริ่มลงทะเบียนได้ 16.00 - 17.00 น. ณ อาคารเฉลิมราชสุตาทิศาสถาน (CU Sports Complex) ชั้น 3
7. วิธีการอบรม :

แนะนำให้รู้จักกับกีฬายูยิตสูก่อนจากนั้นจะเริ่มเข้าสู่การอบรม

 - 7.1 การป้องกันตัวและการเคลื่อนไหว Breakfall (ล้มอย่างปลอดภัย) - Shrimping - Technical Standup
 - 7.2 ตำแหน่งพื้นฐาน Closed Guard / Mount / Side Control – การหนีจาก Mount (upa escape)
 - 7.3 การควบคุม Grips (การจับ gi) Underhook/Overhook - การควบคุมมือ
 - 7.4 การทำ Submission ง่ายๆ Americana Lock - Cross Collar Choke Guillotine (เบื้องต้น)
 - 7.5 Shrimp Drill การถอยหนีจากคู่ต่อสู้
 - 7.6 Guard Retention Drill ป้องกันการโดนผ่าน guard
 - 7.7 Gripping Game พัฒนาเทคนิคการจับ
8. การแต่งกาย :
 - 8.1 เสื้อกางเกงกีฬาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใส่เสื้อแขนกุด
 - 8.2 ผู้หญิง ไม่อนุญาตให้ใส่ชุดนีสิต หรือ กางเกงขาสั้นในการฝึกอบรม
9. ข้อปฏิบัติในการอบรม :

9.1 ผู้เข้าร่วมการอบรมต้องให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของวิทยากรที่ทางชมรมติดต่ออย่างเคร่งครัด

9.2 ผู้เข้าร่วมการอบรมต้องมารายงานตัวก่อนตารางเวลาการเริ่มอบรม 10 นาที โดยแสดงบัตรนิสิตเพื่อยืนยันตัวตน

10.ช่องทางการติดต่อ :

ปัญญาภรณ์ เฝ้าพันธุ์ (มายด์) ตำแหน่ง ประธานชมรม

เบอร์ติดต่อ: 093-4938911

Line ID: mind1301