

	<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาทักษะพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต ทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</p>
---	--

## 1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1.1 เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนด้านการวางแผน การคิดเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจและแสดงศักยภาพในด้านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E- sports) อย่างสร้างสรรค์
- 1.2 เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 1.4 เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 1.5 เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

## 2. คุณสมบัติและข้อกำหนดของผู้เข้าประกวดแข่งขัน

### 2.1 คุณสมบัติ

- 2.1.1 เป็นสมาชิกประเภทสามัญขององค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2.1.2 เป็นผู้เรียน ในระบบหรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และได้ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ยกเว้น ผู้เรียนระบบทวิศึกษา และผู้เรียนโครงการพิเศษ
- 2.1.3 ระดับจังหวัด ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 2.1.4 ระดับภาค ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 2.1.5 ระดับชาติ ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับภาค

### 2.2 ข้อกำหนด

- 2.2.1 ผู้เข้าแข่งขันทีละ 5 คน สำรอง 1 คน ครูผู้ควบคุม 1 คน
- 2.2.2 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน นักศึกษา หรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด
- 2.2.3 ยื่นหลักฐานการสมัครตามแบบฟอร์มที่กำหนด และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน

## 3. รายละเอียดของการแข่งขัน

### 3.1 สมรรถนะรายวิชา

- 3.1.1 สามารถวางแผนกลยุทธ์และตัดสินใจในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sports) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3.1.2 ควบคุมและใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
- 3.1.3 สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมได้อย่างเหมาะสมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน
- 3.1.4 วิเคราะห์เกมและประเมินผลการแข่งขันเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและทีม
- 3.1.5 มีจริยธรรม วินัย และความรับผิดชอบต่องานของตนเองในฐานะผู้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเหมาะสม



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาทักษะพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต  
ทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports)  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572

## 3.2 งานที่กำหนด

### 3.2.1 เกณฑ์การแข่งขัน

- 3.2.1.1 การแข่งขันครั้งนี้จะใช้รูปแบบโหมด “การแข่งขัน 5v5” เท่านั้น
- 3.2.1.2 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องมีตัวละครในเกมอย่างน้อย 18 ตัว สำหรับการเข้าแข่งขันในโหมด “การแข่งขัน 5v5”
- 3.2.1.3 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้บัญชีที่ใช้ในการแข่งขันของตนเองเท่านั้นไม่อนุญาตให้ใช้ Guest ID ในการแข่งขัน (สามารถสมัครได้เพียง Garena / Facebook ID เท่านั้น)
- 3.2.1.4 ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้รุ่นทั้งหมดได้
- 3.2.1.5 ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมจะต้องทำการแบนฮีโร่ฝั่งละ 4 ตัว
- 3.2.1.6 ทั้งสองทีมไม่สามารถเลือกฮีโร่ซ้ำกันได้ เช่น ฝั่ง A เลือก Lu Bu ฝั่ง B จะไม่สามารถเลือก Lu Bu ได้
- 3.2.1.7 ทีมที่ได้ First Pick จะได้รับสิทธิ์ First Ban ด้วย
- 3.2.1.8 ทีมที่ได้ Second Pick จะมีลำดับในการเลือกฮีโร่ดังนี้ คือ 2 ตัว 2 ตัว และ 1 ตัว
- 3.2.1.9 ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกาอย่างเคร่งครัด
- 3.2.1.10 ห้ามมิให้มี Spectator (ผู้ชมในเกม) ยกเว้นเป็นทีมงานของผู้จัดแข่ง หากมีการแจ้งเข้ามา มีโทษปรับแพ้ทันที
- 3.2.1.11 การแข่งขันจะใช้รูปแบบของการแข่งขัน 2 ใน 3 เกม (Best of 3) ด้วยระบบ Global Ban Pick โดยจะใช้การทอยเหรียญในการเลือกฝั่งการแข่งขัน และทีมที่แพ้จะได้เลือกฝั่งในเกมถัดไป
- 3.2.1.12 รอบชิงชนะเลิศจะใช้รูปแบบของการแข่งขัน 3 ใน 5 เกม (Best of 5) ด้วยระบบ Global Ban Pick โดยจะใช้การทอยเหรียญในการเลือกฝั่งการแข่งขัน และทีมที่แพ้จะได้เลือกฝั่งในเกมถัดไป
- 3.2.1.13 ห้ามใช้โปรแกรมหรืออุปกรณ์ในการช่วยเล่นทุกชนิด มีโทษปรับแพ้ทันที
- 3.2.1.14 ห้ามใช้คำพูดหรือแสดงกิริยาไม่สุภาพ หรือเสียดสีผู้อื่น มีโทษปรับแพ้
- 3.2.1.15 หากกระทำการสิ่งใดในลักษณะเจตนาออกหรือหลุดจากการแข่งขัน มีโทษปรับแพ้ทันที
- 3.2.1.16 หากมีการพบเห็นการทำผิดกติกา ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องหักท้วงก่อนกรรมการส่งผลการแข่งขันเท่านั้น หากมีการหักท้วงหลังส่งผลการแข่งขันไปแล้ว กรรมการจะไม่ขอรับพิจารณา
- 3.2.1.17 หากเกิดเหตุผิดพลาดทางเซิร์ฟเวอร์เกม ให้แข่งขันใหม่ หรือขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ
- 3.2.1.18 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 3.2.1.19 คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการปรับเปลี่ยนกฎ กติกาได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาทักษะพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต  
ทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports)  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572

### 3.2.2 ข้อกำหนดพิเศษในการแข่งขัน (กรณีหลุดออกจากเกม)

- 3.2.2.1 กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันหลุดออกจากเกม ให้ทำการหยุดเกมชั่วคราว โดยแต่ละทีมสามารถกดหยุดเกมได้ทีละ 2 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 3 นาที หากเกินเวลาดังกล่าว สามารถดำเนินการแข่งขันต่อจนจบเกม
- 3.2.2.2 กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันหลุดจากเซิร์ฟเวอร์เนื่องจากอุปกรณ์ที่เป็นเหตุสุดวิสัย (เช่น เครือข่าย ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตล่ม หรือเกิดข้อผิดพลาดจากเซิร์ฟเวอร์ของระบบ) ทางทีมผู้ตัดสินจะทำการพิจารณาความเหมาะสมว่ามีการหลุดจากเกมมากกว่าครึ่งทีมในการเข้าเกมของตนแจ้งปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้ตัดสินทันที จากนั้นรอฟังแนวทางแก้ไขต่าง ๆ และขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการว่าจะเห็นสมควรให้แข่งขันต่อหรือไม่
- 3.2.2.3 กรณีที่ไม่มีการเกิด First Blood ขึ้น และเวลาไม่เกิน 5 นาที ทีมที่มีผู้เข้าแข่งขันหลุดสามารถแจ้งเพื่อขอรีแมตช์ได้ทันที โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องเลือกฮีโร่และอุปกรณ์เหมือนเดิม และเกมเริ่มต้นอย่างเป็นทางการใหม่
- 3.2.2.4 หากเกิดการ First Blood ขึ้นแล้ว หรือมีเวลาเล่นเกินกว่า 5 นาที ห้ามแจ้งขอรีแมตช์ ผู้แข่งขันทั้งสองทีมจะยอมรับในผลที่เกิดขึ้น (ยกเว้นในกรณีที่ระบบเกมมีปัญหาและกรรมการเห็นสมควรให้แข่งขันใหม่) ในกรณีนี้จะนำไปเป็นมติของกรรมการในการแข่งขันนั้น ๆ เช่น การสตรีมสดผ่านช่องทางใด ๆ ของบริษัทฯ)
- 3.2.2.5 หากพบหลักฐานว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดเจตนาหลุดเกม ไม่ว่าจะในจังหวะสำคัญหรือเพื่อการถ่วงบางประโยชน์
  - 1) ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันที
  - 2) ตัดสิทธิ์ทีมผู้แข่งขันนั้นจากการแข่งขันทันที

### 3.3 กำหนดการแข่งขัน

- 3.3.1 ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม ต้องรายงานตัวพร้อมแสดงบัตรนักศึกษา ก่อนการแข่งขัน 30 นาที
- 3.3.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมตัวให้พร้อมก่อนถึงรอบการแข่งขันของทีมตนเอง ถ้าหากมีเหตุจำเป็นให้แจ้งกรรมการจัดการแข่งขัน และหากไม่สามารถมาแข่งได้ทันเวลาจะโดนปรับแพ้ในเกมนั้นทันที
- 3.3.3 ขณะทำการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด ยกเว้น ได้รับอนุญาตเท่านั้น
- 3.3.4 ระเบียบและรายละเอียดในการจัดการแข่งขัน ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันแต่ละระดับที่รับผิดชอบ เป็นผู้กำหนดและแจ้งให้สถานศึกษาที่เข้าร่วมการแข่งขันทราบก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 15 วัน
- 3.3.5 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามเกณฑ์ กติกา และรายละเอียดการจัดการแข่งขัน



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาทักษะพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต  
ทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports)  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572

### 3.4 สิ่งและผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 3.4.1 โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต
- 3.4.2 หูฟังอินเอียร์ (Inear)
- 3.4.3 ความพร้อมของสัญญาณเครือข่ายที่ใช้ในการแข่งขัน
- 3.4.4 สายชาร์จแบตเตอรี่ / แบตเตอรี่สำรอง (เพื่อป้องกันปัญหาแบตเตอรี่หมดระหว่างการแข่งขัน)
- 3.4.5 คณะกรรมการดำเนินงานจัดการแข่งขันที่รับผิดชอบเป็นผู้กำหนด และแจ้งให้สถานศึกษาที่เข้าร่วมการแข่งขันทราบก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 15 วัน

### 3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

- 3.5.1 ทีมที่ทำลายป้อมหลัก (Core/Base) ของฝ่ายตรงข้ามได้ก่อนเป็นผู้ชนะในเกมนั้นๆ
- 3.5.2 หากมีเหตุขัดข้อง/ปัญหาทางเทคนิคจนต้องยุติการแข่งขันกลางคัน จะใช้เกณฑ์สำรองดังนี้ (ตามดุลยพินิจกรรมการ)
  - 3.5.2.1 จำนวนป้อมที่ทำลายได้มากกว่า
  - 3.5.2.2 จำนวนคิลรวม (Kill) ที่สูงกว่า
  - 3.5.2.3 ค่าทองรวม (Gold) ที่สูงกว่า
  - 3.5.2.4 จำนวน Objectives (เช่น มังกร/ออบเจกทีฟ) ที่ทำได้มากกว่า
  - 3.5.2.5 ระยะเวลาการครอบครองแผนที่
- 3.5.3 กรณีผู้เข้าแข่งขันไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ กติกา และรายละเอียดการแข่งขัน คณะกรรมการตัดสินจะไม่พิจารณาผลคะแนนและจัดลำดับ หรือพิจารณาโทษตามข้อกำหนดของเกณฑ์ กติกา
- 3.5.4 ผลการตัดสินต้องผ่านความเห็นชอบของกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทยแต่ละระดับ
- 3.5.5 ให้ประกาศผลการแข่งขันโดยเปิดเผยและแสดงให้สาธารณชนทราบ

### 3.6 คณะกรรมการตัดสิน

- 3.6.1 ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสิน ไม่เกิน 7 คน โดยประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับจังหวัด เป็นผู้แต่งตั้ง
- 3.6.2 ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสิน ไม่เกิน 7 คน
- 3.6.3 กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มจำนวนกรรมการตัดสิน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย แต่ละระดับ



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพพระยาสี และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาทักษะพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต  
ทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports)  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572

### 3.7 คณะกรรมการดำเนินงาน

- 3.7.1 ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับจังหวัด พิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 3.7.2 ระดับภาค ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค พิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 3.7.3 ระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานไม่เกิน 15 คน โดยมีผู้แทนของแต่ละภาค ๆ ละ 1 คน และภาคที่เป็นเจ้าภาพพิจารณาคณะกรรมการ จำนวน 11 คน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา หรือรองเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษาที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้แต่งตั้ง
- 3.7.4 กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มจำนวนกรรมการดำเนินงานเกิน 15 คน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย แต่ละระดับ

### 3.8 สิ่งที่เจ้าภาพเตรียมไว้ให้

- 3.8.1 สถานที่แข่งขัน โต๊ะ เก้าอี้ และจุดนั่งประจำทีม
- 3.8.2 ปลั๊กไฟ / ปลั๊กพ่วง / สายไฟต่อพ่วง
- 3.8.3 จอแสดงผลการแข่งขัน / โปรเจกเตอร์ สำหรับถ่ายทอดสดให้ผู้ชม
- 3.8.4 ระบบเสียง / ไมโครโฟน สำหรับการประกาศผลหรือดำเนินรายการ
- 3.8.5 เอกสารประกอบการแข่งขัน เช่น กติกา ตารางเวลา รายชื่อทีม

## 4. การพิจารณาเหรียญรางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 4.1 คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 4.2 คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 4.3 คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง

## 5. การจัดอันดับรางวัล

- 5.1 ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- 5.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- 5.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- 5.4 รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- 5.5 รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
- 5.6 ชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 และมีคะแนนอยู่ในระดับเหรียญทองแดงขึ้นไป

หมายเหตุ รางวัลลำดับที่ 5.1 – 5.5 ต้องไม่ครองตำแหน่งร่วมกัน



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาทักษะพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต  
ทักษะกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports)  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572

#### 6. รางวัลที่ได้รับ

- 6.1 ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- 6.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.4 รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.5 รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.6 ชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

#### หมายเหตุ

- 1) โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- 2) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด