

CROSSWORD GAME

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร เชิญชวนสมัครแข่งขัน
CROSSWORD GAME ชิงเงินรางวัล 5,000 บาท

Crossword เป็นกีฬาต่อศัพท์อักษรไขว้ภาษาอังกฤษ ผู้เล่นต้องประกอบตัวอักษรที่มีอยู่ให้เป็นคำใน
ภาษาอังกฤษและต่อลงในช่องตารางบนกระดานให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าจะ
เป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เริ่มเล่นและผู้เล่นที่ชำนาญแล้วมีทักษะและประสบการณ์การใช้ภาษามากขึ้น

จัดกิจกรรม เวลา 09.00 เป็นต้นไป ของวันที่ 29 กุมภาพันธ์ - วันที่ 1 มีนาคม 2563 ณ ห้องส่งเสริมการ
เรียนรู้ 1 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

อ่านกติกาได้ที่ <https://arit.kpru.ac.th/ap/crossword-game/contents/info.pdf>

สมัครแข่งขัน CROSSWORD GAME คลิก!! <https://arit.kpru.ac.th/ap/crossword-game/>

รอบนี้ ขอสงวนสิทธิ์ สำหรับ อาจารย์ บุคลากร และนักศึกษา ภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ค่ะ

กติกาการเล่นครอสเวิร์ด

อุปกรณ์การเล่น

- ชุดกระดานครอสเวิร์ด 1 ชุด (ประกอบด้วย กระดาน, แป้นวางตัวอักษร, ถุงตัวเบี้ย)
- พจนานุกรมครอสเวิร์ด 1 เล่ม

เวลาในการแข่งขัน

1) ใช้ Chess clock หรือ Stop watch จับเวลาการแข่งขันโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะมีเวลาคนละ 22 นาที ถ้าผู้เล่นฝ่ายใดใช้เวลาเกินกว่านี้ ให้ผู้เล่นคนนั้นจะต้องโดนหักแต้มที่ได้จากเกมนั้นออกโดยคิดจากจำนวนนาฬิกาที่เกิน นาทีละ 10 คะแนน และเศษของนาฬิกาปัดขึ้นเป็น 1 นาที

2) เมื่อถึงเวลาการแข่งขันรอบแรกผู้ร่วมการแข่งขันต้องพร้อม ณ ตำแหน่งที่แข่งขัน มิฉะนั้นจะถือว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ขาดไปหมดสิทธิ์ในการแข่งขัน แต่ถ้าผู้แข่งขันขาดในรอบต่อไปจะถือว่าผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม เป็นผู้ชนะและจะได้คะแนน 100 คะแนน

3) เมื่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันมาทำการแข่งขันสายกว่าเวลาที่กำหนด นาฬิกาจับเวลาจะเดินไปเรื่อย ๆ และเมื่อผู้เข้าแข่งขันมาถึงจะต้องเล่น ณ เวลาที่ปรากฏนั้น (หมายเหตุ-กฎและกติกาในข้อ 2.2 และ 2.3 อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามมติของผู้จัดการแข่งขัน)

การเริ่มต้น

1) ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อมตรวจนับจำนวนตัวอักษรให้ครบ 100 ตัวและตั้งเวลา 22 นาทีของนาฬิกาจับเวลา

2) ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในถุงขึ้นมาคนละ 1 ตัวเพื่อดูว่า ผู้ใดจะได้เป็นผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลักคือเรียงตามตัวอักษรตั้งแต่ตัวว่าง (Blank) A - Z โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน

3) ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน

4) การจับตัวอักษรจะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตาและเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้ว จะต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เพื่อตรวจสอบว่าจับตัวขึ้นมาครบหรือจับเกินหรือไม่ ถ้าเกินจะต้องให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรที่เกินออก

วิธีการเล่น

1) ผู้เล่นคนแรกจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งต้องปรากฏอยู่ใน The Standard Dictionary for Crossword Game (Third Edition) ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งโดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำที่ขบอยู่บนดาวกลางกระดาน และคำที่ลงในครั้งแรกนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า

2) หลังจากที่ผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้วผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในถุงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนที่เท่ากัน โดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อนเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบนกระดาน โดยให้มีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งหรือมากกว่าสัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดานและการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนี้จนสิ้นสุดเกม

3) การสิ้นสุดเกมในแต่ละครั้งที่ลงคำบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ

1. ลงคำบนกระดาน
2. ขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น
3. กตเวลาเริ่มของคู่แข่งขึ้น
4. จดคะแนนและขานแต้มสะสม
5. คอยคู่แข่งยืนยันคะแนน
6. จับตัวอักษรขึ้นมาใหม่

Bonus for Bingo

ในกรณีที่ผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรที่ตนมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียวผู้เล่นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงคำนั้น

การขอเปลี่ยนตัวอักษร

ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำ เมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่านการเล่นของตัวเองได้โดยผู้เล่นสามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว (โดยที่ตัวอักษรในถุงจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว) ตามแต่ที่ตนต้องการคือตั้งแต่ 1-7 ตัว ถ้าตัวอักษรมีน้อยกว่า 7 ตัว สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัวก็จะหมดไป

การขอ Challenge

1) ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรม ตนเองมีสิทธิ์ขอ Challenge ได้และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งชั้นฝ่ายตรงข้ามชานคะแนนที่ลงและกดเวลาเริ่มเสียก่อน

2) ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่า จะขอ Challenge หรือไม่ผู้เล่นจะต้องบอก Hold หรือคำอื่นที่มีความหมายนี้เพื่อที่จะได้ไม่让玩家ฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษร ขึ้นมาใหม่ออกจากถุงการชานคำว่า Hold นี้จะชานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เริ่มกดเวลา

3) หลังจากได้ยินคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยเวลา 1 นาทีถึงจะจับตัวอักษรจากถุงได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกต่างหากจากตัวอักษรบนแป้นวางตัวอักษร ผู้เล่นที่ขอ Challenge จะใช้เวลานานเท่าใดก็ได้ในการพิจารณาขอ Challenge

4) ถ้าผู้เล่นพิจารณาตัดสินใจขอ Challenge นาฬิกาจับเวลาจะหยุดทั้ง 2 ฝ่าย คำที่จะ Challenge จะต้องบันทึกลงในกระดาษเพื่อให้กรรมการตัดสินพิจารณา เมื่อตัดสินใจ Challenge ไปแล้วจะถอนการขอ Challenge นั้นคืนไม่ได้

5) ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าไม่ขอ Challenge ผู้เล่นจะต้องคอยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ทำการจับตัวอักษรในถุงหรือบนโต๊ะ วางบนแป้นวางตัวอักษรให้หมดเสียก่อน ถึงจะเริ่มการแข่งขันต่อไปได้

6) ในกรณีที่มีคำหนึ่งในคำที่ขอ Challenge ไม่มีในพจนานุกรม การ Challenge จะมีผลคู่แข่งทั้งคู่จะทราบแต่ผลของการ Challenge เท่านั้นแต่คำที่มีหรือไม่มีในพจนานุกรมนั้นจะไม่แจ้งให้ทราบ

7) ผลของการขอ Challenge ของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

- ถ้าคำนั้นมีในพจนานุกรม ผู้ที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการเล่น 1 ตาและผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นอีก 1 ตา

- ในกรณีที่คำนั้นไม่มีในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำนั้นจะต้องยกตัวอักษร ที่ตนเองเล่นในครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่า ไม่ได้ลงเล่นนั่นเอง คะแนนที่ได้คือ 0 คะแนนและต้องเสียสิทธิ์การเล่นให้แก่ผู้ที่ขอ Challenge

8) กรรมการเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินอย่างเด็ดขาดของคำที่ขอ Challenge ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ขอคำจากพจนานุกรม

การสิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด (หลังจากที่ตัวอักษรในถุงหมดแล้ว)
- 2) ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ให้รวมคะแนนของตัวอักษรแล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่างจะไม่คิดคะแนนติดลบ
- 3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายบอกผ่านครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลงการนับคะแนนติดลบ ทำโดยเอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลืออยู่ลบออกจากคะแนนของตนเอง ในขณะที่คะแนนของตัวว่างจะไม่นำไปลบคะแนน