



ร่างระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เกม ARENA OF VALOR

รายการ After Homework School Battle 2023

เพื่อให้การแข่งขันรายการ After Homework School Battle 2023 เป็นไปด้วยความเรียบร้อย กระทรวงศึกษาธิการ จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า ระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เกม ARENA OF VALOR รายการ After Homework School Battle Tournament 2023

ข้อ 2 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันที่ ประกาศใช้เป็นต้นไป

ข้อ 3 คำจำกัดความ

3.1 ผู้จัดการแข่งขัน หมายถึง คณะกรรมการที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือกระทรวงศึกษาธิการ แต่งตั้งให้รับผิดชอบในการจัดการแข่งขัน

3.2 กรรมการผู้ตัดสินการแข่งขัน หมายถึง กรรมการที่หน้าที่ตรวจสอบเช็คความถูกต้องของข้อมูลคุณสมบัติของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันและตัดสินชี้ขาดเกมส์การแข่งขัน

3.3 เจ้าหน้าที่ประจำสนาม หมายถึง เจ้าหน้าที่ประจำสนามมีหน้าที่การบันทึกรายงานผลผลการแข่งขันประสานงานอำนวยความสะดวกระหว่างนักกีฬากับผู้จัดการแข่งขัน

3.4 นักพากย์ หมายถึง ผู้ให้การบรรยายภาพเกมส์การแข่งขัน

3.5 ผู้จัดการทีม หมายถึง ผู้ที่มีหน้าที่ประสานงานระหว่างผู้จัดการแข่งขันกับนักกีฬา

3.6 นักกีฬา หมายถึง ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

หมวด 1

วัตถุประสงค์

ข้อ 4 วัตถุประสงค์ในการจัดการแข่งขัน

4.1 เพื่อเป็นการส่งเสริมขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีและสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

4.2 เพื่อส่งเสริมและสร้างพื้นฐานด้านกีฬาอีสปอร์ต ให้เด็ก เยาวชน และการสร้างอาชีพ

4.3 เพื่อพัฒนากีฬาอีสปอร์ตสู่ความเป็นเลิศ

4.4 เพื่อส่งเสริมเปิดพื้นที่กิจกรรมให้เด็ก เยาวชน ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

หมวด 2

คุณสมบัติ และเอกสารแนบ เพื่อสมัครเข้าร่วมการแข่งขันของนักกีฬา

ข้อ 5 คุณสมบัติ เพื่อสมัครเข้าร่วมการแข่งขันของนักกีฬา

- 5.1 รับสมัครนักกีฬาที่มีอายุ 13 – 18 ปี
- 5.2 กลุ่มเด็กพิเศษและเด็กพิการสามารถเข้าการแข่งขันครั้งนี้ได้
- 5.3 รับสมัครทั้งหมด 4 สนามดังนี้
 - 1.ภาคเหนือ
 - 2.ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 - 3.ภาคกลาง
 - 4.ภาคใต้
- 5.4 ชื่อทีมที่ใช้ในการเข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นชื่อสถานศึกษาของตนเองเท่านั้น
- 5.5 นักกีฬาต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา
- 5.6 โรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นโรงเรียนที่อยู่ในสังกัดสพฐ.เท่านั้น
- 5.7 โรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันสามารถส่งทีมตัวแทนได้เพียง 1 ทีมต่อ 1 โรงเรียนเท่านั้น
- 5.8 สมาชิกนักกีฬาในทีมต้องเป็นนักเรียนที่มาจากสถานศึกษาเดียวกัน
- 5.9 นักกีฬาต้องเป็นนักเรียนที่ได้การรับรองจากสถานศึกษาว่าเป็นตัวแทนของโรงเรียน
- 5.10 กรณีมีอายุ 13 – 18 ปี ต้องมีหนังสือรับรองการส่งนักกีฬาในสังกัดโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันจากผู้อำนวยการหรือที่ปรึกษา (แนบในลิ้งค์สมัคร)
- 5.11 นักกีฬาต้องเกรดเฉลี่ยปัจจุบันต้องไม่น้อยกว่า 2.00 และต้องไม่ติด 0 ร มส.
- 5.12 นักกีฬาจะต้องมีตัวละครฮีโร่ไม่น้อยกว่า 25 ตัวขึ้นไป
- 5.13 ไอศที่ทำการแข่งขันใช้ได้เพียงไอศเดียวเท่านั้นในการแข่งขัน
- 5.14 ห้ามปลอมแปลงข้อมูลการสมัครเด็ดขาด หากจับได้จะตัดสิทธิ์ทางการแข่งขันทันที
- 5.15 ห้ามตั้งชื่อในเกมหรือชื่อทีมที่ไม่สุภาพ หรือส่อไปในทางที่ไม่เหมาะสม ทั้งทางการเมือง สถานบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ รวมทั้งศีลธรรม จริยธรรมของไทย เด็ดขาด
- 5.16 ทีมนักกีฬาต้องสามารถแข่งในเวลา que ผู้จัดการแข่งขันกำหนดได้
- 5.17 ห้ามนักเรียนสมัครแข่งขันเองโดยไม่รับอนุญาตจากสถานศึกษาหากจับได้จะตัดสิทธิ์ทันที
- 5.18 ผู้จัดการทีมหรือโค้ช ต้องไม่ใช่คนเดียวกันกับผู้เล่น และ ต้องไม่ใช่คนนอกสถานศึกษา
- 5.19 ห้ามบุคคลที่ไม่ใช่ นักเรียนสวมสิทธิ์ในการแข่งขันหากจับได้ทางทีมผู้จัดทำ การตัดสิทธิ์ทางการแข่งขันทันที
- 5.20 ไม่อนุญาตนักกีฬาแข่งขันกันเองโดยไม่มีคุณครูที่ปรึกษาควบคุมในการแข่งขันเด็ดขาด

ข้อ 6 จำนวนนักกีฬาและเจ้าหน้าที่

- 6.1 ให้แต่ละทีมส่งนักกีฬาได้ทีละ 5 และสำรอง 2 คน
- 6.2 ให้มีเจ้าหน้าที่ทีมได้ไม่เกิน 2 คน
 - ครูที่ปรึกษา 1 คน (ต้องเป็นครูที่ปรึกษาที่อยู่โรงเรียนเดียวกับนักกีฬาเท่านั้น)
 - โค้ช 1 คน (ต้องเป็นครูที่ปรึกษาที่อยู่โรงเรียนเดียวกับนักกีฬาเท่านั้น)

หมวด 3

สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

ข้อ 7 เอกสารที่แนบในการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

- 7.1 บัตรประจำนักเรียนที่แสดงถึงการเป็นนักเรียนของสถานศึกษา
- 7.2 หนังสือรับรองการส่งนักกีฬาในสังกัดโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน (แนบในลิงค์สมัคร)

หมวด 4

อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

ข้อ 8 อุปกรณ์ Hardware & Software และ สถานที่ในการแข่งขัน ที่ใช้ในการแข่งขัน

- 8.1 โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของนักกีฬา
- 8.2 แอปพลิเคชันเกมส์ Rov : Arena of Valor
- 8.3 แอปพลิเคชัน Discord
- 8.4 หูฟังที่ใช้ในการสื่อสาร
- 8.5 โทรศัพท์ หรือ คอมพิวเตอร์ ที่สามารถเปิดกล้อง Web Cam ได้
- 8.6 เครื่องที่ใช้เปิดกล้องไม่ใช่เครื่องเดียวกับที่ใช้ในการแข่งขันอาจจะเป็นเครื่องของผู้จัดการหรือโค้ช เป็นต้น
- 8.7 ทีมต้องมีสถานที่สำหรับการแข่งขันในออนไลน์ที่นักกีฬาสามารถร่วมแข่งขันและพร้อมเปิดกล้องกันได้ เช่น ห้องเรียนที่ได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการ หรือ บ้านส่วนตัวคุณครูอาจารย์ ที่เป็นลักษณะเป็น Bootcamp และอื่น ๆ เป็นต้น

หมวด 5

การดำเนินการจัดการแข่งขัน

ข้อ 9 รูปแบบการแข่งขันและการส่งผล (ออนไลน์รอบ Audition)

9.1 การแข่งออนไลน์ โดยจะเป็นแข่งขันคัดพร้อมกันทั้ง 4 ภูมิภาค จากตัวแทนผู้จัดทั้ง 4 สนามซึ่งจะเป็นการแข่งขันและส่งออนไลน์ผ่านโปรแกรม Discord เพื่อหา 32 ทีมที่ดีที่สุดในแต่ละภาคภูมิภาค

9.2 คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะแจ้งวันและเวลาการแข่งขันให้ทราบทางเพจ Facebook กลุ่ม ไลน์ และดิสคอร์ดของนักกีฬา

9.3 เมื่อนักกีฬาทราบรายชื่อทีมที่จะทำแข่งด้วยในแต่ละรอบแล้วให้นักกีฬาทักหาทีมฝ่ายตรงข้ามที่ทางผู้จัดได้ทำรายชื่อช่องทางผู้ติดต่อไว้เพื่อทำการนัดแข่งขันภายในวันเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบตามที่ตัวแทนผู้จัดทั้ง 4 สนามได้กำหนดไว้

9.4 ทีมงานจะสร้างดิสคอร์ดไว้สำหรับให้นักกีฬาเปิดกล้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและป้องกันการสวมสิทธิ์เล่นแทน โดยทางทีมงานจะให้ทั้งสองทีมที่ทำการแข่งขันในวันเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ มาอยู่ในห้องสื่อสารห้องเดียวกันและทำการเปิดกล้องรายงานตัวเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

9.5 หลังจากได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องเสร็จให้ ทั้งสองทีมจะต้องอยู่ภายในห้องให้ปิดกล้องปิดไมค์แล้วเปิดหูฟังไว้เพื่อปกป้องกันการโกงการเล่นและเพื่อเอาไว้สื่อสารกับทีมผู้จัด

9.6 กรรมการที่ประจำอยู่ดิสคอร์ดจะให้นักกีฬาสร้างห้องและแจ้งเลขห้องให้อีกฝ่ายได้ทราบเพื่อทำการแข่งขัน

9.7 เมื่อทั้งทีมสองทีมทำการแข่งขันในแต่ละรอบแล้วทราบผลแพ้ชนะเสร็จแล้วให้ทีมที่ชนะในรอบนั้นส่งผลการแข่งขันที่ช่องแชท #ช่องแชทรายงานผลดิสคอร์ด แล้วให้พิมพ์ชื่อทีมตัวเอง ตามด้วยพร้อมผลการแข่งขันกับชื่อทีมที่เราเจอ เช่น ทีมโรงเรียนราชประชา vs ทีมโรงเรียนบ้านโคกชนะด้วยคะแนน 2 – 0 พร้อมแนบรูปภาพผลการแข่งขัน เป็นต้น

9.8 การส่งผลการแข่งขันต้องส่งผลตามเวลาวันที่ตัวแทนผู้จัดทั้ง 4 สนามได้กำหนดไว้ผ่านช่องแชทรายงานผลของดิสคอร์ดที่ทีมงานได้สร้างไว้กลุ่มนักกีฬา

9.9 กรณีไม่ส่งผลการแข่งขันตามที่กำหนดหรือเลยกำหนดนั้นทั้งสองทีมจะโดนปรับกรอบในทันที

9.10 กรณีคู่ที่ขึ้นไลฟ์สดทางทีมผู้จัดจะทำการสุ่มคู่สตรีมทีมไลฟ์สดทางทีมผู้จัดจะเอาขึ้นทันที

9.11 การ Call หรือคุยเพื่อสื่อสารต้องใช้การสื่อสารภายในเกมส์เท่านั้น ในกรณีนักกีฬาอยู่ไกลกัน เพื่อป้องกันการกระตุกของเครื่อง

9.12 เครื่องที่ใช้เปิดกล้องหรือเอาไว้สื่อสารกับทีมผู้จัดต้องไม่ใช่เครื่องเดียวกับที่ใช้ในการแข่งขันอาจจะเป็นเครื่องของผู้จัดการหรือโค้ช เป็นต้น

9.13 สายซ้าเกิน 10 นาทีปรับแพ้กรอบทันที

ข้อ 10 รูปแบบการแข่งขันและการส่งผล (ออนไลน์รอบ Region 32 ทีมสุดท้ายของแต่ละภูมิภาค)

10.1 การแข่งออนไลน์ แต่ละภาคจะแบ่งการแข่งขันเป็น 2 วันต่อ 1 รอบแรก จะเริ่มแข่งขันเวลา 18.00 - 19.00 น. (รอบแรก) เมื่อผ่านเข้ารอบจะเริ่มแข่งในรอบที่ 2 เวลา 20.00 - 21.00 น. (รอบสอง) ซึ่งจะได้แข่ง 2 รอบของแต่ละวันที่ทำการแข่งขัน เพื่อหา 2 ทีมที่ดีที่สุดในแต่ละภาคภูมิภาค โดยจะแข่งขันทั้งหมด 2 รอบต่อ 1 วัน

รอบที่	เวลาแข่งขันวันที่ 1	รอบที่	เวลาแข่งขันวันที่ 2
1	18.00 - 19.00 น.	3	18.00 - 19.00 น.
2	20.00 - 21.00 น.	4	20.00 - 21.00 น.

ตารางที่ 1. เวลาในการแข่งขันแต่ละภูมิภาค

10.2 การนับเวลามาสายจะเริ่มนับเวลาตั้งแต่เวลาที่ทำการแข่งขัน เช่น ทีม A นัด พบกับ ทีม B เวลา 18.00 น. แสดงว่าต้องไม่มาสายเกินเวลา 18.10 น.

10.3 คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะแจ้งวันและเวลาการแข่งขันให้ทราบทางเพจ Facebook กลุ่ม ไลน์ และดิสคอร์ดของนักกีฬา

10.4 เมื่อนักกีฬาทราบรายชื่อทีมที่จะทำแข่งด้วยในแต่ละรอบแล้วให้นักกีฬาทักหาทีมฝ่ายตรงข้ามที่ทางผู้จัดได้ทำรายชื่อช่องทางผู้ติดไว้เพื่อทำการนัดแข่งขันภายในวันเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ

10.5 ทีมงานจะสร้างดิสคอร์ดไว้สำหรับให้นักกีฬาเปิดกล้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและป้องกันการสวมสิทธิ์เล่นแทน โดยทางทีมงานจะให้ทั้งสองทีมที่ทำการแข่งขันในวันเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ มาอยู่ในห้องสื่อสารห้องเดียวกันและทำการเปิดกล้องรายงานตัวเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

10.6 หลังจากได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องเสร็จให้ ทั้งสองทีมจะต้องอยู่ภายในห้องให้ปิดกล้องปิดไมค์ แล้วเปิดหูฟังไว้เพื่อป้องกันการโกงการเล่นและเพื่อเอาไว้สื่อสารกับทีมผู้จัด

10.7 กรรมการที่ประจำอยู่ดิสคอร์ดจะให้นักกีฬาสร้างห้องและแจ้งเลขห้องให้อีกฝ่ายได้ทราบเพื่อทำการแข่งขัน

10.8 เมื่อทั้งทีมสองทีมทำการแข่งขันในแต่ละรอบแล้วทราบผลแพ้ชนะเสร็จแล้วให้ทีมที่ชนะในรอบนั้น ส่งผลการแข่งขันที่ช่องแชท #ช่องแชทรายงานผลดิสคอร์ด แล้วให้พิมพ์ชื่อทีมตัวเอง ตามด้วยพร้อมผลการแข่งขันกับชื่อทีมที่เราเจอ เช่น ทีมโรงเรียนราชประชา vs ทีมโรงเรียนบ้านโคกชนะด้วยคะแนน 2 - 0 พร้อมแนบรูปภาพผลการแข่งขัน เป็นต้น

10.9 การส่งผลการแข่งขันต้องส่งผลตามเวลาวันที่ทำการแข่งขันผ่านช่องแชทรายงานผลของดิศคอร์ดที่ทีมงานได้สร้างไว้กลุ่มนักกีฬา

รอบที่	เวลาส่งผล
1	ไม่เกิน 19.15 น.
2	ไม่เกิน 21.15 น.

ตารางที่ 2 เวลาส่งผล

10.10 กรณีไม่ส่งผลการแข่งขันตามที่กำหนดหรือเลยกำหนดนั้นทั้งสองทีมจะโดนปรับตกรอบในทันที

10.11 กรณีคู่ที่ขึ้นไลฟ์สดทางทีมผู้จัดจะทำการสุ่มคู่สตรีมทีมไลฟ์สดทางทีมผู้จัดจะเอาขึ้นทันที

10.12 การ Call หรือคุยเพื่อสื่อสารต้องใช้การสื่อสารภายในเกมส์เท่านั้น ในกรณีนักกีฬาอยู่ไกลกัน เพื่อปกป้องการกระตุกของเครื่อง

10.13 เครื่องที่ใช้เปิดกล้องหรือเอาไว้สื่อสารกับทีมผู้จัดต้องไม่ใช่เครื่องเดียวกับที่ใช้ในการแข่งขันอาจจะเป็นเครื่องของผู้จัดการหรือโค้ช เป็นต้น

10.14 สายเข้าเกิน 10 นาทีปรับแพ้ตกรอบทันที

ข้อ 11 รูปแบบการแข่งขันและการส่งผล (รอบ 8 ทีมสุดท้าย)

ระบบแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of 3 (ชนะ 2 ใน 3 เกมส์) รูปแบบในการแข่งขันจะแบ่งการแข่งขันออกเป็นการจับฉลากเพื่อหาคู่โดนทั้งหมดทีม 8 ทีม 4 คู่ ทีมเพื่อหาทีมที่จะไปเล่น สายบน หรือ สายผู้ชนะ (Upper Bracket) และ สายล่าง หรือ สายผู้แพ้ (Lower Bracket) ในรอบ Upper -Lower Match

11.1 รอบ Upper -Lower Match ระบบแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of 3 แข่งขันจนได้ผู้เข้าชิงทั้ง 2 โรงเรียนที่ดีที่สุดเพื่อเข้าสู่ รอบ Final

11.2 รอบ Final (ออฟไลน์) ระบบแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of 3 (ชนะ 2 ใน 3 เกมส์) เพื่อรับเงินรางวัลและถ้วยรางวัล

ตัวอย่างสายการแข่งขันรอบ Qualifier - Final



ตารางที่ 3 รูปแบบการแข่งขันรอบ 8 ทีม

11.3 ตารางการแข่งขัน

รอบ	จำนวนวัน	วันที่ทำการ	หมายเหตุ
เปิด - ปิดรับ	15 วัน	15 - 31 ก.ค. 66	รวมโปรโมท
ประกาศรายชื่อ	1 วัน	2 ส.ค. 66	เวลา 13.00 น.
ปฐมนิเทศก่อนแข่งขัน	1 วัน	3 ส.ค. 66	เวลา 19.00 น. ผ่านดิสคอร์ด
รอบคัดเลือก	7 วัน	4 - 8 ส.ค. 66	แข่งออนไลน์ 2 ใน 3
ประกาศตารางรอบภูมิภาค	1 วัน	9 ส.ค. 66	เวลา 09.00 น.
รอบคัดแทนภาคเหนือ	2 วัน	9 - 10 ส.ค. 66	แข่งออนไลน์ 2 ใน 3
รอบคัดแทนภาคอีสาน	2 วัน	11 - 12 ส.ค. 66	
รอบคัดแทนภาคกลาง	2 วัน	14 - 15 ส.ค. 66	
รอบคัดแทนภาคใต้	2 วัน	17 - 18 ส.ค. 66	
ประกาศตารางรอบ 8 ทีม	4 วัน	19 - 22 ส.ค. 66	เวลา 13.00 น.
รอบชิง	2 วัน	26 - 27 ส.ค. 66 (อาจจะมีการ เปลี่ยนแปลง กำหนดการ)	แข่ง ณ กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4 ตารางกำหนดการแข่งขัน

ข้อ 12 ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

12.1 ห้ามใช้คำพูดหรือแสดงกิริยาไม่สุภาพ หรือเสียดสีผู้อื่นทุกช่องทาง หากพบเห็นปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันที

12.2 ห้ามผู้เล่นที่ไม่มีชื่อในการส่งรายชื่อในทีมนั้น ลงแข่งขันแทน ถ้าตรวจสอบแล้วพบเจอว่ากระทำความผิดจริง ผู้จัดการแข่งขันจะทำการตัดสิทธิ์การแข่งขันของทีมนั้นทันที

12.3 ห้ามใช้โปรแกรม หรือ อุปกรณ์ช่วยเล่นต่าง ๆ

12.4 ห้ามมิให้ผู้เล่นกระทำการใดๆ อันเป็นการยินยอมให้ทีมฝ่ายตรงข้ามได้รับชัยชนะ

12.6 ห้ามใช้ Ipad เต็ดขาด

12.5 ห้ามแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงเจตนาช่วยก่อกวนอีกฝ่าย เช่น การกดวอป พิมพ์เชิงลบ

12.7 ทุกการแมตซ์การแข่งขันจะต้องมีคุณครูที่เป็นผู้จัดการมาดูแลด้วยเสมอ

ข้อ 13 การหยุดพักเกม

13.1 กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันคนใดตั้งใจไม่เชื่อมต่อเกม โดยไม่แจ้งให้ผู้จัดการแข่งขันทราบ ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิไม่อนุญาติคำขอหยุดเกมนั้นๆ

13.2 กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทำการหยุดเกมระหว่างการแข่งขันเองสามารถหยุดเกมได้ ไม่เกิน 2 นาที เป็นจำนวน 3 ครั้ง ต่อ 1 เกมแข่ง (แข่ง 2 เกมต่อครั้ง) หากเกินเวลา 2 นาที ฝ่ายตรงข้ามสามารถกดเริ่มเกมได้ทันที

13.3 กรณีที่เกมหยุดลงเนื่องจากปัญหาทางด้านเทคนิค โดยไม่ได้เกิดจากการกระทำของนักกีฬาทางผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์สั่งให้หยุดพักเกมนดังกล่าว และให้นักกีฬากลับเข้าสู่เกมมาอีกครั้งภายหลังจากนักกีฬาที่ไม่ได้เชื่อมต่อได้กลับเข้ามาสู่เกมแล้ว

13.4 หากเกมหยุดลงเป็นเวลานานกว่า 5 นาที ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์สั่งให้เริ่มเกมใหม่ ยกเว้นในกรณีที่ทีมใดทีมหนึ่งมีคะแนนสังหารอีกทีมเป็นจำนวนมาก ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจในการสั่งให้ทีมที่มีคะแนนมากกว่าดังกล่าวเป็นผู้ชนะในเกมที่หยุดลง

13.5 ภายหลังจากที่เกมเชื่อมต่อแล้ว ผู้จัดการแข่งขันอาจสั่งให้ทีมนักกีฬาทั้งสองทีมเริ่มเกมใหม่ โดยเร็วหรือดำเนินการแข่งขันใหม่ต่อไป ทั้งนี้ ให้เห็นเป็นไปตามที่ทางผู้จัดการแข่งขันเห็นควร

13.6 การหยุดเกมทุกครั้งหลังจากทำการหยุดเกมแล้ว ให้แจ้งกรรมโดยทันทีเพื่อให้ทราบปัญหา หากไม่มีการแจ้งสาเหตุ กรรมการจะถือว่าเป็นการทุจริตการแข่งขัน

ข้อ 14 การหยุดพักเกมโดยผู้เล่น

ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดพักเกมการแข่งขันได้ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งดังต่อไปนี้ โดยผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งสัญญาณให้ผู้จัดการแข่งขันทราบโดยทันทีภายหลังจากการกดหยุดเกม และชี้แจงเหตุผลแห่งการหยุดเกมดังกล่าว

14.1 มีการรบกวนทางกายภาพระหว่างนักกีฬา เช่น ก่อความวุ่นวาย ความโกลาหล และเสียงดังรบกวนเกมการแข่งขัน เป็นต้น

14.2 อุปกรณ์พกพาหรือซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติ

14.3 การลดลงของเฟรมหรือ การเพิ่มขึ้นของ PING อันนอกเหนือจากการควบคุม

14.4 เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโกงหรือดูถูกอย่างร้ายแรง เป็นต้น ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือปัญหาทางกายภาพของผู้เล่นไม่อาจเป็นเหตุให้หยุดพักเกมของผู้เข้าแข่งขันได้

14.5 การหยุดพักเกมอันเนื่องมาจากปัญหาเครื่องร้อนของอุปกรณ์พกพา ทางผู้จัดการแข่งขันอาจสั่งให้หยุดพักเกมเป็นเวลาไม่เกินกว่า 5 นาที เพื่อให้ใช้อุปกรณ์พกพาดังกล่าวเย็นลง หากผู้จัดการแข่งขันเห็นว่าความร้อนของอุปกรณ์พกพาดังกล่าวจะทำให้เฟรมลดลงหรือ Ping เพิ่มขึ้นในเกม

14.6 การหยุดพักเกมตามการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินทางผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิเตือนและ/หรือปรับทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวแพ้ทันที

ข้อ 15 การเริ่มเกมการแข่งขันใหม่ในรอบออนไลน์

15.1 กรณีที่มีเกิดข้อผิดพลาด (บัค) ขึ้นในเกมอย่างร้ายแรงไม่ว่าช่วงเวลาใดก็ตามในระหว่างการแข่งขันจนเป็นเหตุให้ไม่สามารถเล่นเกมต่อได้ ทั้งนี้ ข้อผิดพลาดดังกล่าวจะต้องไม่ได้เกิดขึ้นบ่อย หรือเกิดขึ้นเป็นปกติ

15.2 ในกรณีผู้ตัดสินเห็นว่ามีย่อยุ่ยากทางเทคนิค ซึ่งทำให้การดำเนินเกมตามปกติเป็นไปได้ยาก

ข้อ 14 การหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch) ในรอบออนไลน์

15.1 หากผู้เล่นหลุดด้วยเหตุผลอื่น ๆ ที่เป็นเหตุสุดวิสัย ทางทีมที่มีส่วนเสียหาย ต้องแจ้งหลักฐานให้กับทางผู้จัดการแข่งขันและขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขันว่าจะเห็นสมควรให้แข่งขันใหม่หรือไม่

15.2 ในกรณีที่ยังไม่มี First Blood และเวลาในเกมยังไม่เกิน 2 นาที ทีมที่ผู้เล่นหลุดสามารถแจ้งอีกทีมหนึ่งเพื่อขอเริ่มเกมใหม่ได้ทันที โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องเลือกฮีโร่และตำแหน่งการเล่นเหมือนเกมแรกก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่

15.3 หากเกิดการ First Blood ขึ้นแล้ว หรือเริ่มเกมไปแล้วเกินกว่า 2 นาทีในเกม ห้ามไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายขอเริ่มเกมใหม่ได้ เว้นแต่ได้รับการอนุญาตจากคู่แข่ง หรือ ตามเห็นสมควรจากผู้จัดการแข่งขัน

15.4 หากพบหลักฐานว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดเจตนาหยุดเกม ไม่ว่าจะในจังหวะสำคัญ หรือเพื่อการก่อกวนปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันทีและตัดสินให้ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวออกจากการแข่งขันทันที

ข้อ 16 การถ่ายทอดสดและการร่วมดูการแข่งขัน

16.1 ไม่อนุญาตให้บุคคลอื่นเข้ามาเป็นผู้ชมภายในตัวเกม (Observer หรือ Spectator) ในขณะที่ทำการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันในรอบออนไลน์ หรือออฟไลน์ก็ตาม ในกรณีที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน โดยผู้จัดการแข่งขันทางผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ขาดแต่เพียงผู้เดียวในการเข้าเป็นผู้ชมดังกล่าว

16.2 ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนทำการถ่ายทอดสดหรือ Stream ผ่านช่องทางใดๆ ก็ตามในขณะที่ทำการแข่งขัน เว้นแต่จะได้รับการอนุญาตจากคู่แข่งและผู้จัดการแข่งขันหากผู้เข้าแข่งขันผู้ใดฝ่าฝืนอาจถูกตัดสินให้จากการแข่งขันในทันที

16.3 ในกรณีที่เป็นการถ่ายทอดสดการแข่งขันคู่มือผู้จัดการแข่งขันได้เลือกทำการถ่ายทอดสด แต่การถ่ายทอดสดเกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน ทางผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ที่จะขอให้ทั้งสองทีมทำการรีแมทช์ได้ตามดุลพินิจของผู้จัดการแข่งขัน

ข้อ 17 ข้อกำหนดและเงื่อนไขอื่นๆ

17.1 กฎกติกาใดๆ ตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นอาจจะมีการแก้ไข เปลี่ยนแปลงได้ทุกกรณี โดยทางผู้จัดการแข่งขันขอจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

17.2 คำตัดสินของผู้จัดการแข่งขันไม่ว่าในเรื่องใดภายใต้การแข่งขันนี้ ถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

17.3 ทีมที่เข้าร่วมแข่งขันต้องเข้าใจกฎและกติกากการแข่งขันอย่างชัดเจน ถ้ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนกติกานี้ ทางผู้จัดการแข่งขันสามารถตัดสินให้ทีมผู้เข้าแข่งขันได้ทันที

หมวด 6

การประท้วง

ข้อ 18 การประท้วงหรือการแจ้งเหตุความไม่เป็นธรรมระหว่างการแข่งขัน

18.1 ผู้ที่มีสิทธิ์ยื่นประท้วงจะต้องเป็นผู้จัดการทีมยื่นประท้วงต่อกรรมการจัดการแข่งขันเท่านั้น

18.2 จะประท้วงได้หลังจากจบการแข่งขันของเกมการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ห้ามทำการประท้วงเมื่อเริ่มการแข่งขัน

18.3 เตรียมหลักฐานในการประท้วง ไม่ว่าจะในรูปแบบคลิปวิดีโอ หรือรูปภาพ พร้อมทั้งส่งหลักฐานดังกล่าวให้แก่คณะกรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบ

18.4 หากหลักฐานไม่ชัดเจน ทางผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ไม่เปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันใด ๆ ที่ได้มีการตัดสินผลแพ้-ชนะไปแล้ว

หมวด 7

กำหนด วัน เวลา สถานที่รับสมัคร และวันประชุมปฐมนิเทศผู้จัดการทีมหรือหัวหน้าทีม

ข้อ 19 กำหนด วัน เวลา สถานที่รับสมัครและวันประชุมปฐมนิเทศผู้จัดการทีม

19.1 เปิดรับสมัคร ตั้งแต่วันที่ 15 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 โดยสแกน QR Code (ตามเอกสารแนบ) เพื่อกรอกใบสมัครและยื่นหลักฐานการสมัครผ่านช่องทางออนไลน์

19.2 การประชุมปฐมนิเทศผู้จัดการทีมจะต้องเข้าร่วมประชุม ตามวัน และเวลาซึ่งผู้จัดได้กำหนด หากทีมใดไม่เข้าร่วมประชุมต้องปฏิบัติตามข้อตกลงหมดสิทธิ์ในการประท้วง กำหนดประชุมปฐมนิเทศผู้จัดการทีม ในวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2566 เวลา 19.00 น. ผ่านโปรแกรม Discord

หมวด 8

รางวัลการแข่งขัน

ข้อ 20 รางวัลการแข่งขัน (ออนไลน์ทีมละ 15,000 บาท)

20.1 ทีมที่เข้ารอบ 8 ทีมสุดท้าย

- เงินรางวัลสำหรับสถานศึกษาจำนวนทีมละ 10,000 บาท
- สำหรับทีมนักกีฬาจำนวนทีมละ 5,000 บาท

20.2 เกียรติบัตรสำหรับทีมที่เข้ารอบ 8 ทีมสุดท้าย

ข้อ 21 รางวัลการแข่งขัน (ออฟไลน์)

21.1 ชนะเลิศ มูลค่า 30,000 บาท พร้อมถ้วยรางวัล

21.2 รองชนะเลิศอันดับที่ 1 มูลค่า 20,000 บาท

21.3 รองชนะเลิศอันดับที่ 2 มูลค่า 10,000 บาท

หมวด 9

ตารางแบ่งโซนของจังหวัดในแต่ละภูมิภาค

ภาคเหนือ	ภาคอีสาน	ภาคกลาง	ภาคใต้
เชียงใหม่	กาฬสินธุ์	กรุงเทพมหานคร	กระบี่
แม่ฮ่องสอน	ขอนแก่น	อุทัยธานี	ชุมพร
เชียงราย	ชัยภูมิ	ชัยนาท	ตรัง
ลำพูน	นครพนม	นครสวรรค์	นครศรีธรรมราช
ลำปาง	นครราชสีมา	นนทบุรี	นราธิวาส
พะเยา	บุรีรัมย์	ปทุมธานี	ปัตตานี
แพร่	มหาสารคาม	พระนครศรีอยุธยา	พังงา
น่าน	มุกดาหาร	ลพบุรี	พัทลุง
อุตรดิตถ์	ยโสธร	สมุทรปราการ	ภูเก็ต
ตาก	ร้อยเอ็ด	สมุทรสงคราม	ยะลา
สุโขทัย	เลย	สมุทรสาคร	ระนอง
พิษณุโลก	ศรีสะเกษ	สระบุรี	สงขลา
กำแพงเพชร	สกลนคร	สิงห์บุรี	สตูล
เพชรบูรณ์	สุรินทร์	อ่างทอง	สุราษฎร์ธานี
พิจิตร	หนองคาย	ชลบุรี	
	หนองบัวลำภู	ระยอง	
	อุดรธานี	จันทบุรี	
	อุบลราชธานี	ตราด	
	อำนาจเจริญ	นครนายก	
	บึงกาฬ	ฉะเชิงเทรา	
		ปราจีนบุรี	
		สระแก้ว	
		กาญจนบุรี	
		ประจวบคีรีขันธ์	
		สุพรรณบุรี	
		เพชรบุรี	

		นครปฐม	
		ราชบุรี	

หมวด 10

ลิงค์ Qr code สำหรับการสมัครแข่งขันและการติดต่อกลับผู้จัด

ข้อ 22 Qr code สมัครเข้าร่วมแข่งขันรายการ “After Homework School Battle 2023 2023”

ลิงค์สมัคร



ข้อ 23 Qr code กลุ่มไลน์และ discord ทีมหนักกีฬาสำหรับประสานกลับผู้จัด

กลุ่มไลน์

discord



ประกาศ ณ วันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อกรรมการร่างระเบียบ

ลงชื่อ.....

(นายกษัตริณย์ ดวงปรีชา)

เลขาธิการสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร

