

ระเบียบการแข่งขันกีฬา ประเภทกีฬาอีสปอร์ต

รายการ OBEC ESPORTS 2024

1. วัตถุประสงค์ในการจัดการแข่งขัน

- 1.1. ส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และการพัฒนาตนเองของนักเรียน
- 1.2. พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ผ่านการแข่งขัน
- 1.3. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- 1.4. สร้างโอกาสให้นักเรียนสู่อาชีพในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและสายงานที่เกี่ยวข้อง
- 1.5. เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องของการเคารพ กฎ กติกา และความมีน้ำใจนักกีฬา
- 1.6. สร้างความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างโรงเรียน
- 1.7. เพื่อให้เห็นถึงความสามารถของนักเรียนและการสนับสนุนของ สพฐ. ในการพัฒนานักเรียนให้พร้อมสำหรับยุคดิจิทัล

2. คุณสมบัติ เพื่อสมัครเข้าร่วมการแข่งขันของนักกีฬา

- 2.1. รับสมัครนักกีฬาที่มีสถานะกำลังศึกษาอยู่ ณ โรงเรียนนั้นๆ
- 2.2. รับสมัครทั้งหมด 5 สนามดังนี้
 - 2.2.1.ภาคเหนือ
 - 2.2.2.ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 - 2.2.3.ภาคกลาง
 - 2.2.4.ภาคใต้
 - 2.2.5.กรุงเทพมหานคร
- 2.3. ชื่อทีมที่ใช้ในการเข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นชื่อสถานศึกษาของตัวเองเท่านั้น
- 2.4. โรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นโรงเรียนที่อยู่ในสังกัด สพฐ.เท่านั้น
- 2.5. โรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันสามารถส่งทีมตัวแทนได้เพียง 10 ทีมต่อ 1 โรงเรียนเท่านั้น
- 2.6. สมาชิกนักกีฬาในทีมต้องเป็นนักเรียนที่มาจากสถานศึกษาเดียวกัน
- 2.7. นักกีฬาต้องเป็นนักเรียนที่ได้รับการรับรองจากสถานศึกษาว่าเป็นตัวแทนของโรงเรียน
- 2.8. กรณีมีอายุ 14-19 ปี ต้องมีหนังสือรับรองการส่งนักกีฬาในสังกัดโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันจากผู้อำนวยการหรือที่ปรึกษา (แนบในลิงค์สมัคร)
- 2.9. นักกีฬาต้องเกรดเฉลี่ยปัจจุบันต้องไม่น้อยกว่า 2.00 และต้องไม่ติด 0 ร มส.
- 2.10. นักกีฬาจะต้องมีตัวละครฮีโร่ไม่น้อยกว่า 25 ตัวขึ้นไป
- 2.11. ไอทีที่ใช้การแข่งขันใช้ได้เพียงไอทีเดียวเท่านั้นในการแข่งขัน
- 2.12. ห้ามปลอมแปลงข้อมูลการสมัครเด็ดขาด หากจับได้จะตัดสิทธิ์ทางการแข่งขันทันที
- 2.13. ห้ามตั้งชื่อในเกมหรือชื่อทีมที่ไม่สุภาพ หรือส่อไปในทางที่ไม่เหมาะสม ทั้งทางทางเมือง สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ รวมทั้งศีลธรรม จริยธรรมของไทย เด็ดขาด

- 2.14. ทีมนักกีฬาต้องสามารถแข่งในเวลา que ผู้จัดการแข่งขันกำหนดได้
- 2.15. ห้ามนักเรียนสมัครแข่งขันเองโดยไม่ได้รับอนุญาตจากสถานศึกษา หากจับได้จะตัดสิทธิ์ทันที
- 2.16. ผู้จัดการทีมหรือโค้ช ต้องไม่ใช่คนเดียวกันกับผู้เล่น และ ต้องไม่ใช่คนนอกสถานศึกษา
- 2.17. ห้ามบุคคลที่ไม่ใช่ นักเรียนสวมสิทธิ์ในการแข่งขัน หากจับได้ทางทีมผู้จัดทำ การตัดสิทธิ์ทางการแข่งขันทันที
- 2.18. ไม่อนุญาตให้นักกีฬาแข่งขันกันเองโดยไม่มีคุณครูที่ปรึกษาควบคุมในการแข่งขันเด็ดขาด

3. จำนวนนักกีฬาและเจ้าหน้าที่

- 3.1. ให้แต่ละทีมส่งนักกีฬาได้ทีมละ 5 และสำรอง 2 คน
- 3.2. คุณครูที่ปรึกษา 2 คน (ต้องเป็นคุณครูที่อยู่โรงเรียนเดียวกับนักกีฬา โดยเป็นครูที่ปรึกษา 1 คน และโค้ช 1 คน)

4. เอกสารที่แนบในการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

- 4.1. บัตรประจำนักเรียนที่แสดงถึงการเป็นนักเรียนของโรงเรียน
- 4.2. หนังสือรับรองการส่งนักกีฬาในสังกัดโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน (แนบในลิงค์สมัคร)

5. อุปกรณ์ Hardware & Software และ สถานที่ในการแข่งขัน ที่ใช้ในการแข่งขัน

- 5.1. โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของนักกีฬา
- 5.2. ไม่อนุญาตให้ใช้ Tablet, iPad
- 5.3. แอปพลิเคชันเกมส์ Rov : Arena of Valor
- 5.4. แอปพลิเคชัน Discord
- 5.5. หูฟังที่ใช้ในการสื่อสาร
- 5.6. โทรศัพท์ หรือ คอมพิวเตอร์ ที่สามารถเปิดกล้อง Web Cam ได้
- 5.7. ทีมต้องมีสถานที่สำหรับการแข่งขันในออนไลน์ที่นักกีฬาสามารถร่วมแข่งขันและพร้อมเปิดกล้องกันได้ เช่น ห้องเรียนที่ได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการ หรือ บ้านส่วนตัวคุณครูอาจารย์ ที่เป็นลักษณะเป็น Bootcamp และอื่น ๆ เป็นต้น
- 5.8. กรณีนักกีฬากันไกลทำให้เกิดไม่ความสะดวกในการรวมตัวกัน สามารถเปิดกล้องผ่านโปรแกรม Discord อยู่ที่บ้านของตนเองได้

6. รูปแบบการแข่งขันระดับภาค

- 6.1. รอบออนไลน์
 - 6.1.1. รับสมัครไม่จำกัดจำนวนทีม
 - 6.1.2. แข่งแบบ Single Elimination BO3
 - 6.1.3. คัดเหลือ 16 ทีม เพื่อเข้ารอบออฟไลน์
- 6.2. รอบออฟไลน์

- 6.2.1. จำนวน 16 ทีม
- 6.2.2. แบ่ง 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 ทีม
- 6.2.3. แข่งแบบ Round robin BO3
- 6.2.4. ชนะได้ 2 คะแนน แพ้ไม่มีคะแนน
- 6.2.5. นำทีมที่มีคะแนนดีที่สุดอันดับ 1 และอันดับ 2 เข้ารอบ Playoff
- 6.2.6. กรณีคะแนนเท่ากันตัดสินจาก
 - 6.2.6.1. Head-to-head result
 - 6.2.6.2. จำนวนบ๊อมที่ถูกทำลายในเกมทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน
 - 6.2.6.3. จำนวนคิลทั้งหมดทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน
 - 6.2.6.4. จำนวนตายทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน (เอาเฉพาะที่ตายน้อยกว่า)
 - 6.2.6.5. จำนวนแอสซิสทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน
 - 6.2.6.6. Time-rating: จำนวนเวลาในเกมที่แพ้ - จำนวนเวลาในเกมที่ชนะ (ทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน) ซึ่งทีมที่มี time-rating ดีกว่าจะอยู่สูงกว่า
 - 6.2.6.7. แข่งเพิ่มอีกแมตช์ Bo1

6.3. รอบ Playoff

- 6.3.1. จำนวน 8 ทีม
- 6.3.2. ประกอบดังนี้
 - 6.3.2.1. 1st A vs. 2nd D
 - 6.3.2.2. 1st C vs. 2nd B
 - 6.3.2.3. 1st B vs. 2nd C
 - 6.3.2.4. 1st D vs. 2nd A
- 6.3.3. แข่งแบบ Single Elimination BO3
- 6.3.4. นัดชิงชนะเลิศ BO3
- 6.3.5. คัดหา 4 ทีมสุดท้ายของแต่ละภาคเข้าสู่ระดับประเทศ

7. รอบแข่งขันระดับประเทศ

- 7.1. รอบแบ่งกลุ่ม
 - 7.1.1. จำนวน 20 ทีมจาก 5 ภาค แบ่งเป็น
 - 7.1.1.1. กทม. 4 ทีม
 - 7.1.1.2. ภาคกลาง 4 ทีม
 - 7.1.1.3. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 ทีม
 - 7.1.1.4. ภาคใต้ 4 ทีม
 - 7.1.1.5. ภาคเหนือ 4 ทีม
 - 7.1.2. แบ่ง 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 ทีม

7.1.3. แข่งแบบ Round robin BO2

7.1.4. ชนะได้ 2 คะแนน เสมอได้ 1 คะแนน แพ้ไม่มีคะแนน

7.1.5. นำทีมที่มีคะแนนดีที่สุดอันดับ 1 และอันดับ 2 เข้ารอบ Playoff

7.1.6. กรณีคะแนนเท่ากันตัดสินจาก

7.1.6.1. Head-to-head result

7.1.6.2. จำนวนป้อมที่ถูกทำลายในเกมทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน

7.1.6.3. จำนวนคิลทั้งหมดทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน

7.1.6.4. จำนวนตายทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน (เอาเฉพาะที่ตายน้อยกว่า)

7.1.6.5. จำนวนแอสซิสทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน

7.1.6.6. Time-rating: จำนวนเวลาในเกมที่แพ้ - จำนวนเวลาในเกมที่ชนะ (ทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน) ซึ่งทีมที่มี time-rating ดีกว่าจะอยู่สูงกว่า

7.1.6.7. แข่งเพิ่มอีกแมตช์ Bo1

7.2. รอบ Playoff

7.2.1. จำนวน 8 ทีม

7.2.2. ประยกุคดังนี้

7.2.2.1. 1st A vs. 2nd D

7.2.2.2. 1st C vs. 2nd B

7.2.2.3. 1st B vs. 2nd C

7.2.2.4. 1st D vs. 2nd A

7.2.3. แข่งแบบ Single Elimination BO3

7.2.4. นัดชิงชนะเลิศ BO3

7.3. กติกาการแข่งขัน

7.3.1. แข่งขันในโหมด 5V5

7.3.2. ใช้การแบนและเลือกฮีโร่แบบ Global Ban/Pick

7.3.3. สามารถเลือกเล่นฮีโร่และสกินที่ไม่มีปัญหาในขณะนั้นเท่านั้น ห้ามมิให้เลือกฮีโร่และสกินที่มีปัญหา บัค หรือการอื่นใด อันทำให้เกิดปัญหาในระบบทุกกรณี

7.3.4. รายชื่อสกินที่ห้ามใช้

7.3.4.1. Allain Black Swordman Kirito

7.3.4.2. Airi Heavenly Striker

7.3.4.3. Tulen Cosmos: Solar Flare

7.3.4.4. Butterfly Lightning Flash Asuna

7.3.4.5. Krix Terrible Tornado

7.3.4.6. Florentino SEVEN

7.3.4.7. Allain Kirito

7.3.4.8.	Tulen	Calestial Paladin
7.3.4.9.	Butterfly	Stacia Asuna
7.3.4.10.	Raz	SAITAMA COSPLAY
7.3.4.11.	Yan	Tanjiro Kamado
7.3.4.12.	Murad	Byakuya Kuchiki
7.3.4.13.	Bright	Toshiro Hitsugaya
7.3.4.14.	Errol	Genos
7.3.4.15.	Lu Bu	Ichigo Kurosaki
7.3.4.16.	Keera	Nezuko Kamado
7.3.4.17.	Ryoma	ULTRAMAN
7.3.4.18.	Lindis	Shihakusho
7.3.4.19.	Annette	Karakura First High School
7.3.4.20.	Alice	Butterfly Mansion Girl
7.3.4.21.	Murad	Agatmasu Zenitsu
7.3.4.22.	Zephyr	Inosuke Hashibira
7.3.4.23.	Enzo	Demon Slayer
7.3.4.24.	Capheny	Harley Quinn
7.3.4.25.	Elsu	Cloud Piercer
7.3.4.26.	Lauriel	Dimension Breaker
7.3.4.27.	Elsu	Demonic creation
7.3.4.28.	Ilumia	Nyxus
7.3.4.29.	Raz	GON
7.3.4.30.	Enzo	Kurapika
7.3.4.31.	Nakroth	Killuo
7.3.4.32.	Florentino	Hisoka
7.3.4.33.	Alice	Eternal Sailor Chibi Moon
7.3.4.34.	Diao Chan	Eternal Sailor Moon
7.3.4.35.	Elandorr	Tuxedo Mask
7.3.4.36.	Kaine	Batman
7.3.4.37.	Kaine	Hellbat
7.3.4.38.	Kaine	Leatherwing
7.3.4.39.	Tel Annas	Dimension Breaker
7.3.4.40.	Stuart	The Killing Joker
7.3.4.41.	Stuart	The Joker
7.3.4.42.	Stuart	Emperor Joker

7.3.4.43.	Arduin	Cyclone
7.3.4.44.	Krizzix	Minstrel
7.3.4.45.	Stuart	Magic School: Psycho
7.3.4.46.	Kaine	Night of Judgement
7.3.4.47.	Kaine	Magic School: Psycho
7.3.4.48.	Maloch	Pumpkin Reaper
7.3.4.49.	Fennik	Swallow Kite
7.3.4.50.	Ryoma	Ailing Samurai
7.3.4.51.	Ryoma	Maple Frost
7.3.4.52.	Charlotte	Shrine Maiden
7.3.4.53.	Nakroth	Stellar Troupe
7.3.4.54.	Yena	Seraphic Virgo
7.3.4.55.	Rouie	Nether Steward
7.3.4.56.	Teeri	Prestigious Magician

7.3.5. ห้ามใช้วิธีที่อัปเดทใหม่ภายใน 14 วัน (ยึดตามเซิร์ฟเวอร์หลักของประเทศไทย)

7.4. การหยุดพักเกมทั่วไป

7.4.1. หากผู้เข้าแข่งขันคนใดตั้งใจไม่เชื่อมต่อเกม โดยไม่แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ผู้ตัดสินมีสิทธิไม่อนุมัติคำขอหยุดเกมนั้นๆ

7.4.2. ในกรณีที่เกมหยุดลงอันเนื่องมาจากปัญหาทางเทคนิค โดยมีได้เกิดจากการกระทำของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทางทีมงานมีสิทธิสั่งให้หยุดพักเกimdังกล่าว และให้ผู้เข้าแข่งขันกลับเข้าสู่การแข่งขันใหม่อีกครั้งภายหลังจากผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้เชื่อมต่อได้กลับเข้ามาในเกมแล้ว

7.4.3. หากเกมหยุดลงเป็นเวลานานกว่า 10 นาที ทางทีมงานมีสิทธิสั่งให้เริ่มเกมใหม่ เว้นแต่ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันทีมใดทีมหนึ่งมีคะแนนมากกว่าอีกทีมเป็นจำนวนมาก ทางทีมงานอาจใช้ดุลยพินิจในการสั่งให้ทีมที่มีคะแนนมากกว่าดังกล่าวเป็นผู้ชนะในเกมที่หยุดลงนั้นตามที่เห็นควร

7.4.4. ภายหลังจากที่เกมเชื่อมต่อแล้ว ทางทีมงานอาจสั่งให้ทีมผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมเริ่มเกมใหม่โดยเร็วและ/หรือดำเนินเกมใหม่ต่อไป ทั้งนี้ เห็นเป็นไปตามที่ทางทีมงานเห็นควร

7.5. การหยุดพักเกมโดยผู้ตัดสิน

7.5.1. ผู้ตัดสินอาจสั่งให้หยุดพักเกมได้ ไม่ว่าด้วยเหตุใดก็ตาม

7.5.2. การหยุดพักเกมโดยเหตุอันควร

7.5.3. หากผู้เข้าแข่งขันรายใดตกอยู่ในสภาวะที่เป็นอันตรายต่อชีวิต กล่าวคือ ไม่มีความปลอดภัยขณะที่อยู่ในบริเวณสถานที่จัดการแข่งขัน หรือตกอยู่ในสถานการณ์อื่นใดที่ทำให้เกิดปัญหาในการดำเนินเกมต่อไป

7.5.4. หากเกิดเหตุอันไม่สามารถแพร่ภาพการแข่งขันได้เนื่องจากระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและอุปกรณ์แพร่ภาพทำงานผิดปกติ เป็นต้น

7.5.5. ภัยธรรมชาติที่ทำให้เกมหยุดชะงัก

7.6. การหยุดพักเกมโดยผู้เล่น

7.6.1. ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดพักเกมการแข่งขันได้หลังจากเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งดังต่อไปนี้ ผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งสัญญาณให้ผู้ตัดสินทราบในทันทีหลังจากการหยุดเกมและชี้แจงเหตุผลแห่งการหยุดเกimdังกล่าว

7.6.2. มีการรบกวนทางกายภาพระหว่างผู้เข้าแข่งขัน เช่น การก่อกวน รุนแรง ความโกลาหล และเสียงดังซึ่งรบกวนเกม เป็นต้น

7.6.3. อุปกรณ์พกพาหรือซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติ

7.6.4. การลดลงของเฟรมหรือ การเพิ่มขึ้นของ PING อันนอกเหนือจากการควบคุม

7.6.5. เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโกงหรือถูกอย่างร้ายแรง เป็นต้น

7.6.6. ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือปัญหาทางกายภาพของผู้เล่น ใช้เป็นเหตุให้หยุดพักเกมของผู้เข้าแข่งขันได้

7.6.7. การหยุดพักเกมอันเนื่องมาจากปัญหาเครื่องร้อนของอุปกรณ์พกพา ทางทีมงานอาจสั่งให้หยุดพักเกมเป็นเวลาไม่เกินกว่า 5 นาที เพื่อให้อุปกรณ์พกพาดังกล่าวเย็นลง หากทีมงานเห็นว่าความร้อนของอุปกรณ์พกพาดังกล่าวจะทำให้เฟรมลดลงหรือ Ping เพิ่มขึ้นในเกม

7.6.8. การหยุดพักเกมตามการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน ทางทีมงานมีสิทธิเตือนและ/หรือปรับทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวแพ้ทันที

7.6.9. ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันพูดคุย ติดต่อสื่อสาร หรือดำเนินการใดๆ อันเป็นการสื่อสารในระหว่างการหยุดพักเกม

7.6.10. ห้ามหยุดพักเกมระหว่าง Fight ทุกกรณี หากฝ่าฝืน จะมีบทลงโทษคือ

7.6.10.1. ครั้งที่ 1 เตือน

7.6.10.2. ครั้งที่ 2 ปรับแพ้

7.7. มารยาทในการแข่งขัน

7.7.1. ห้ามแซท ALL ห้ามพูดคำหยาบคาย ห้ามดูหมิ่นเหยียดหยาม ช่มชู้ คู่แข่งขัน

7.7.2. ครั้งที่ 1 เตือน

7.7.3. ครั้งที่ 2 ปรับแพ้

7.8. บทลงโทษทั่วไป :

7.8.1. ครั้งที่ 1 : เตือน

7.8.2. ครั้งที่ 2 : เพิ่มสิทธิการแบนฮีโร่ให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 1 ครั้ง

7.8.3. ครั้งที่ 3 : เพิ่มสิทธิการแบนฮีโร่ให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 2 ครั้ง

7.9. การเลือกฝั่ง

7.9.1.รอบออนไลน์ ทีมบนสร้างห้องและอยู่ฝั่งสีน้ำเงิน

7.9.2.รอบออฟไลน์ทุกแมทช์จะใช้การโยนเหรียญเลือกฝั่ง และเกมต่อๆ ไปทีมแพ้เกมก่อนหน้าจะมีสิทธิ์เลือกฝั่งก่อน

8. การส่งผลการแข่งขันรอบออนไลน์คัดภาค

8.1. ระบบแข่งขันเป็นระบบ Global Ban Pick (ห้ามเลือกตัวซ้ำ) การแข่งขันเป็นรูปแบบ Best Of 3 ชนะ 2 ใน 3 เกมส์) การแข่งขันออนไลน์ แต่ละภาคจะแบ่งการแข่งขันเป็น 3 วัน เพื่อหา 16 ทีมที่ดีที่สุดในแต่ละภาคภูมิภาค โดยจะแข่งขันทั้งหมด 2 รอบต่อ 1 วัน

8.1.1.วันที่ 1

8.1.1.1. รอบ 512 ทีม 15.00 - 16.30 น.

8.1.2.วันที่ 2

8.1.2.1. รอบ 256 ทีม 13.00 - 14.30 น.

8.1.2.2. รอบ 128 ทีม 15.30 - 17.00 น.

8.1.3.วันที่ 3

8.1.3.1. รอบ 64 ทีม 13.00 - 14.30 น.

8.1.3.2. รอบ 32 ทีม 15.30 - 17.00 น.

8.2. การแข่งขันแต่ละภูมิภาค

8.2.1.การนับเวลามาสายจะเริ่มนับเวลาตั้งแต่เวลาที่ทำการแข่งขัน เช่น ทีม A นัด พบกับ ทีม B เวลา 13.00 น. แสดงว่าต้องไม่มาสายเกินเวลา 13.15 น.

8.2.2.ทีมงานจะสร้างดิสคอร์ดไว้สำหรับให้นักกีฬาเปิดกล่องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและป้องกันการสวมสิทธิ์เล่นแทน (เข้าห้องตามคู่แข่งและชื่อโรงเรียนตัวเอง) โดยทางทีมงานจะให้ทั้งสองทีมที่ทำการแข่งขันในวันเวลากำหนดในแต่ละรอบ มาอยู่ในห้องสื่อสารและทำการเปิดกล่องรายงานตัวเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ต้องมาเวลารายงานตัวล่วงหน้า 1 ชั่วโมงก่อนการแข่งขัน เพื่อให้กรรมการทำการตรวจสอบหลักฐานต่าง ๆ เช่น บัตรประจำตัวนักเรียน (แต่กรณีทีมไม่มีบัตรประจำตัวนักเรียนให้ใช้ใบ ปพ.7)

8.2.3.หลังจากได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องเสร็จให้ทั้งสองทีมจะต้องประจำอยู่ในห้องของตนเอง และให้ปิดกล่องเปิดไมค์แล้วเปิดหูฟังไว้เพื่อป้องกันการโกงการเล่นและเพื่อเอาไว้สื่อสารกับทีมผู้จัด

8.2.4.กรณีอยู่รวมกันเป็นทีม สามารถให้ครูที่ปรึกษาใช้กล่องตัวเดียวในการรายงานตัวได้

8.2.5.กรณีไม่สะดวกเข้าดิสคอร์ด ครูที่ปรึกษาสามารถนัดครูที่ปรึกษาของคู่แข่ง เพื่อทำการแข่งขันกันเองได้ โดยยินยอมในการตรวจสอบซึ่งกันและกัน

8.2.6.กรรมการจะให้นักกีฬาหักหาอีกฝ่ายเพื่อนัดบอกเลขสร้างห้องเพื่อทำการแข่งขัน

8.2.7.เมื่อทั้งทีมสองทีมทำการแข่งขันในแต่ละรอบแล้วทราบผลแพ้ชนะเสร็จแล้วให้ทีมที่ชนะในรอบนั้นให้ส่งผลการแข่งขันในดิสคอร์ดตามภาคตัวเอง ห้อง #รายงานผล แล้วให้พิมพ์ชื่อทีมตัวเอง ตาม

ด้วยพร้อมผลการแข่งขันกับชื่อทีมที่เราเจอ เช่น ทีมโรงเรียน A ชนะทีมโรงเรียน B ด้วยคะแนน 2 – 0 พร้อมแนบรูปภาพผลการแข่งขัน เป็นต้น

8.2.8.การส่งผลการแข่งขันต้องส่งผลตามเวลาวันที่ทำการแข่งขันผ่านช่องแชทรายงานผลของดิศคอร์ดที่ทีมงานได้สร้างไว้กลุ่มนักศึกษา

8.3. รอบเวลาการส่งผล

8.3.1.วันที่ 1

8.3.1.1. รอบ 512 ทีม ส่งผลไม่เกิน 18.00 น.

8.3.2.วันที่ 2

8.3.2.1. รอบ 256 ทีม ส่งผลไม่เกิน 15.00 น.

8.3.2.2. รอบ 128 ทีม ส่งผลไม่เกิน 18.00 น.

8.3.3.วันที่ 3

8.3.3.1. รอบ 64 ทีม ส่งผลไม่เกิน 15.00 น.

8.3.3.2. รอบ 32 ทีม ส่งผลไม่เกิน 18.00 น.

8.4. กรณีไม่ส่งผลการแข่งขันตามที่กำหนดหรือเลยกำหนดนั้นทั้งสองทีมจะโดนปรับในรอบในทันที

8.5. กรณีคู่ที่ขึ้นไลฟ์สดทางทีมผู้จัดจะทำการสุ่มคู่สตรีมทีมไลฟ์สดทางทีมผู้จัดจะเอาขึ้นทันที

8.6. สายเกิน 15 นาทีปรับแพ้เกมแรก สายเกิน 30 นาทีปรับแพ้ตกรอบทันที

9. การยื่นประท้วง

9.1. ต้องประท้วงทันทีหลังจากจบการแข่งขันในแมทช์นั้นๆ

9.1.1.รอบแรกของวันยื่นก่อนเวลา 15.00 น.

9.1.2.รอบ 2 ของวัน ยื่นก่อนเวลา 17.30 น.

9.1.3.หากเกินเวลาที่กำหนด กรรมการจะไม่รับเรื่องราวร้องเรียนทุกกรณี

9.2. การยื่นประท้วงต้องมีหลักฐานประกอบการประท้วงทุกครั้ง ดังนี้

9.2.1.กรณีหยุดพักเกมระหว่าง Fight ต้องเป็นคลิป VDO เท่านั้น

9.2.2.กรณีอื่นๆ เช่นคำหยาบ ช่มชู้ ต้องมี Screenshot ยืนยัน

10. การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

ตารางแบ่งโซนของจังหวัดในแต่ละภูมิภาค (กรุงเทพมหานครแข่งแยก 1 โซน)

ภาคเหนือ	ภาคอีสาน	ภาคกลาง	ภาคใต้
เชียงใหม่	กาฬสินธุ์	อุทัยธานี	กระบี่
แม่ฮ่องสอน	ขอนแก่น	ชัยนาท	ชุมพร

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

รางวัลการแข่งขันรอบภูมิภาค

- 1) ตัวแทนจาก 5 ภูมิภาคจะได้รับ
 - a) โรงเรียนต้นสังกัดได้รับ 10,000 บาท
 - b) นักกีฬาได้รับ 5,000 บาท
 - c) ใบประกาศนียบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

รางวัลการแข่งขันรอบ Grand Final

- 1) รางวัลชนะเลิศ
 - a) ทุนการศึกษามูลค่า 100,000 บาท
 - b) ถ้วยรางวัล
 - c) เหรียญรางวัล
 - d) ใบประกาศนียบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
 - a) ทุนการศึกษามูลค่า 60,000 บาท
 - b) เหรียญรางวัล
 - c) ใบประกาศนียบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
 - a) ทุนการศึกษามูลค่า 30,000 บาท
 - b) เหรียญรางวัล
 - c) ใบประกาศนียบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 4) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
 - a) ทุนการศึกษามูลค่า 10,000 บาท
 - b) ใบประกาศนียบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
