

หลักเกณฑ์การแข่งขัน E-Sport (ROV) ระดับมัธยมศึกษา

1. กติกา ข้อกำหนดของการประกวด

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ประกอบด้วย

- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้เข้าแข่งขันต้องศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้เข้าแข่งขันต้องศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6)

1.1 กติกาทั่วไป

1. ผู้เข้าแข่งขันต้องสมัครในนามของสถานศึกษา โดย 1 ทีมประกอบด้วยผู้เล่นหลักจำนวน 5 คน และผู้เล่นสำรองไม่เกิน 2 คน รวมสมาชิกทั้งหมดไม่เกิน 7 คน
2. ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนสามารถเป็นสมาชิกได้เพียง 1 ทีม ตลอดการแข่งขัน หากตรวจพบว่ามีรายชื่อซ้ำ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทั้งหมด
3. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยเครื่องแบบนักเรียน หรือชุดสุภาพที่สถานศึกษารับรอง ห้ามสวมกางเกงยีนส์ เสื้อแขนกุด รองเท้าแตะ หรือเครื่องแต่งกายที่มีตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุน (Sponsor) หรือโฆษณาทางการค้า เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ
4. บัญชีเกมของผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องมีอีโรยอย่างน้อย 18 ตัว เพื่อรองรับการแข่งขันในโหมด Tournament Mode
5. การเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกในทีม สามารถดำเนินการได้จนถึง 5 วันก่อนวันแข่งขัน โดยต้องดำเนินการผ่านระบบรับสมัคร และแจ้งให้คณะกรรมการรับทราบภายในระยะเวลาที่กำหนด
6. เมื่อพ้นกำหนดระยะเวลาการแก้ไขข้อมูลการสมัครแล้ว จะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกในทีม ผู้เล่นสำรอง หรือบัญชีผู้เล่น ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น โดยคณะกรรมการจะยึดถือข้อมูลจากระบบสมัครบนเว็บไซต์ การจัดงานอย่างเป็นทางการ <https://sciweek.scidi.tsu.ac.th/> เป็นหลักในการตรวจสอบและตัดสิน
7. การประกบคู่การแข่งขัน (Match Draw) จะดำเนินการโดยการจับสลากหรือสุ่มด้วยระบบของผู้จัดการแข่งขัน และอาจมีการถ่ายทอดสดผ่านช่องทางอย่างเป็นทางการ (Official Channel)
8. ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ โทรศัพท์มือถือ (Smartphone) ของตนเองในการแข่งขันเท่านั้น ห้ามใช้อุปกรณ์ประเภท Tablet, iPad, Emulator, PC, Laptop หรืออุปกรณ์อื่นที่มีใช้โทรศัพท์มือถือ
9. ผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันด้วยตนเอง ได้แก่
 - โทรศัพท์มือถือ
 - สายชาร์จ
 - Power Bank
 - หูฟัง (ถ้ามี)
 - อินเทอร์เน็ตสำหรับเชื่อมต่อการแข่งขัน

10. ผู้เข้าแข่งขันต้องรับผิดชอบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของตนเอง เว้นแต่เกิดเหตุขัดข้องในวงกว้าง ซึ่งได้รับการยืนยันจากผู้จัดการแข่งขันหรือเกิดจากระบบของเกม โดยให้เป็นดุลยพินิจของคณะกรรมการในการพิจารณาแนวทางดำเนินการแข่งขัน
11. ห้ามใช้ไอร์แลนด์ที่เปิดให้ใช้งานในเซิร์ฟเวอร์หลัก (Garena Thailand) ไม่ครบ 14 วัน ก่อนวันแข่งขัน
12. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้ บัญชีเกมเดียวกัน กับที่ลงทะเบียนไว้ตลอดการแข่งขัน ทั้งในรอบออนไลน์และรอบออฟไลน์ ห้ามเปลี่ยนบัญชีหรือให้บุคคลอื่นใช้บัญชีแข่งขันแทน หากตรวจพบ คณะกรรมการมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์ทีมดังกล่าวจากการแข่งขัน
13. อุปกรณ์ที่ใช้แข่งขันต้องไม่มีการติดตั้งโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ให้สิทธิ์ควบคุมระยะไกล (Remote Access) โปรแกรมช่วยเหลือ โปรแกรมโกง โปรแกรมปรับแต่งเกม (Cheat / Script / Macro / GFX Tool) หรือซอฟต์แวร์อื่นใดที่อาจส่งผลกระทบต่อความเป็นธรรมในการแข่งขัน หากตรวจพบ คณะกรรมการมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์ทีมดังกล่าวจากการแข่งขันทันที
14. ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติตามคำสั่งของคณะกรรมการ ผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ประจำการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน
15. การตีความกติกา การพิจารณาข้อพิพาท และผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

1.2 สมัครทางเว็บไซต์ <https://sciweek.scidi.tsu.ac.th/>

- ☐ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เปิดรับสมัครนี้ - 13 สิงหาคม 2569 รับจำนวน 8 ทีม เท่านั้น
- ☐ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เปิดรับสมัคร ในวันที่ 22 - 29 กรกฎาคม 2569 รับจำนวน 16 ทีม เท่านั้น

1.3 กำหนดการแข่งขัน แบ่งเป็น 2 รอบ

- ☐ รอบแรก

กำหนดการแข่งขันระหว่างวันที่ 30 กรกฎาคม – 7 สิงหาคม 2569 โดยจัดการในรูปแบบออนไลน์ เพื่อคัดเลือกทีมที่มีผลการแข่งขันดีที่สุด จำนวน 8 ทีม (ม.ปลาย 8 ทีม) โดยผู้สมัครจะต้องลงชื่อเข้าร่วมในช่องทางที่กำหนด ตาม link <https://discord.gg/8Zu4ZDCWS> หรือ สแกนผ่าน QR Code ดังนี้



□ รอบชิงชนะเลิศ

- 1) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กำหนดจัดขึ้นในวันที่ 17 สิงหาคม 2569 ณ คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง ในรูปแบบออนไลน์
- 2) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กำหนดจัดขึ้นในวันที่ 18 สิงหาคม 2569 ณ คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง ในรูปแบบออนไลน์

2. วิธีการแข่งขัน

2.1 กติกาการแข่งขัน

1. การแข่งขันรอบออนไลน์ จะใช้รูปแบบการแข่งขันแบบแบ่งสาย (Group Stage) โดยแบ่งออกเป็น 4 สาย หรือปรับเปลี่ยนตามจำนวนทีมที่สมัคร ทั้งนี้ขอสงวนสิทธิ์ให้เป็นดุลยพินิจของคณะกรรมการเป็นผู้กำหนดและพิจารณาในแต่ละสายแข่งขันแบบ BO1 (Best of 1) ทีมที่ชนะผ่านเข้าสู่รอบถัดไป และคัดเลือกทีมอันดับที่ 1 และอันดับที่ 2 ของแต่ละสาย รวมจำนวน 8 ทีม เพื่อเข้าสู่การแข่งขันรอบออนไลน์
2. การแข่งขันแบบออฟไลน์ จะใช้รูปแบบการแข่งขันแบบแบ่งกลุ่ม (Group Stage) โดยแบ่งทีมออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วย 4 ทีม ทุกทีมในกลุ่มเดียวกันจะต้องแข่งขันพบกันทั้งหมด จากนั้นจะคัดเลือกทีมที่มีคะแนนสูงสุด 2 อันดับแรกของแต่ละกลุ่ม เพื่อเข้าสู่การแข่งขันในรอบต่อไป
 - รอบรองชิงชนะเลิศ แข่งขันแบบ BO3 (ชนะ 2 เกมเข้ารอบต่อไปทันที) – สุ่มถ่ายทอดสด
 - รอบชิงชนะเลิศ แข่งขันแบบ BO3 (ชนะ 2 เกมเป็นแชมป์รายการปีนี้ทันที) – ถ่ายทอดสด

** การเลือกฝั่ง (Blue Side / Red Side) ในเกมแรกให้ใช้การสุ่มโดยผู้ตัดสิน ส่วนเกมถัดไปให้ทีมที่แพ้ในเกมก่อนหน้าเป็นผู้เลือกฝั่ง เว้นแต่คณะกรรมการกำหนดเป็นอย่างอื่น

กรณีมีทีมที่มีคะแนนเท่ากัน การจัดอันดับจะพิจารณาตามลำดับดังนี้

 1. ผลการแข่งขันระหว่างทีมที่มีคะแนนเท่ากัน (Head-to-Head)
 2. ผลต่างจำนวนเกมที่ชนะ
 3. การแข่งขันตัดสิน (Tie-break Match) ตามที่คณะกรรมการกำหนด
3. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้บัญชีผู้เล่นของตนเองที่ได้ลงทะเบียนไว้กับการแข่งขัน
4. สามารถใช้รุ่นทั้งหมดได้
5. การแข่งขันทุกรอบจะใช้เซิร์ฟเวอร์หลัก (Official Server) ของเกม RoV เท่านั้น
6. การแข่งขันทุกรอบต้องแข่งในโหมด Tournament Mode
7. การแข่งขันทุกรอบใช้ระบบ Global Ban/Pick ตามระบบของเกม ณ เวอร์ชันที่ใช้แข่งขัน
8. ห้ามเปลี่ยนตัวผู้เล่นระหว่างการแข่งขันภายในเกมเดียว (Mid Game)

9. ห้ามปลอมแปลงผลการแข่งขัน ใช้โปรแกรมโกง โปรแกรมช่วยเล่น โปรแกรมดัดแปลงเกม หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการเอาเปรียบคู่แข่ง หากตรวจพบ คณะกรรมการมีสิทธิ์ปรับแพ้หรือตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
10. ห้ามให้ผู้เล่นที่ไม่มีรายชื่อตามที่ลงทะเบียนไว้ หรือผู้เล่นของทีมอื่นลงแข่งขันแทน หากตรวจพบ คณะกรรมการมีสิทธิ์ปรับแพ้หรือตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
11. หากพบว่าทีมคู่แข่งใช้รายชื่อผู้เล่นไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้ ให้แจ้งผู้ตัดสินทันทีพร้อมหลักฐานก่อนเริ่มการแข่งขันหรือทันทีที่ตรวจพบ หากดำเนินการแข่งขันต่อโดยไม่แจ้งผู้ตัดสิน จะถือว่ายินยอมให้การแข่งขันดำเนินต่อไป เว้นแต่เป็นกรณีการปลอมแปลงตัวตนหรือการทุจริตร้ายแรง ซึ่งคณะกรรมการสามารถพิจารณาย้อนหลังได้
12. ห้ามบุคคลภายนอกเข้าห้องแข่งขันหรือเข้าร่วมเป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer/Spectator) เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ
13. การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสามารถทำได้เฉพาะระหว่างเกม (Between Games) เท่านั้น และต้องแจ้งผู้ตัดสินก่อนเริ่มเกมถัดไป โดยไม่อนุญาตให้เปลี่ยนตัวระหว่างการแข่งขันภายในเกมเดียว (Mid Game)
14. รอบชิงชนะเลิศ อนุญาตให้แต่ละทีมพักระหว่างเกมเป็นเวลาไม่เกิน 5 นาที เพื่อวางแผนการแข่งขัน เปลี่ยนตัวผู้เล่น และเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเกมถัดไป
15. ห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้ถ้อยคำหยาบคาย ดูหมิ่น เหยียดหยาม ยั่วเย้า คุกคาม หรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่อคู่แข่ง ผู้ตัดสิน เจ้าหน้าที่ หรือผู้ชม หากตรวจพบ คณะกรรมการมีสิทธิ์ตักเตือน ปรับแพ้ในเกมหรือแมตช์ หรือพิจารณาตัดสิทธิ์จากการแข่งขันตามความร้ายแรงของการกระทำ
16. ห้ามผู้เข้าแข่งขันจงใจฉ้อโกงเวลา สมรู้ร่วมคิด ล้มการแข่งขัน (Match Fixing) หรือกระทำการใด ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อความยุติธรรมของการแข่งขัน หากตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์ทันที
17. ห้ามผู้เข้าแข่งขันถ่ายทอดสด (Live Streaming) แชร์หน้าจอ หรือเปิดเผยข้อมูลการแข่งขันระหว่างการแข่งขัน เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ
18. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ตัดสินตลอดการแข่งขัน หากมีข้อโต้แย้ง ให้ดำเนินการยื่นอุทธรณ์ภายหลังการแข่งขัน ห้ามโต้เถียงหรือขัดขวางการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสิน

2.2 รายชื่อสกินที่ห้ามใช้ รวมถึงสกินที่เป็นอนิเมะ และสกินคอลแลปส์ทั้งหมด (อัปเดต กรกฎาคม 2569)

ที่	ชื่อฮีโร่	ชื่อสกิน
1	Airi	Heavenly Striker
2	Alice	Butterfly Mansion Girl
3	Alice	Eternal Sailor Chibi Moon
4	Allain	Black Swordsman Kirito
5	Allain	Kirito
6	Annette	Karakura First High School
7	Aoi	Mikasa
8	Arduin	Cyclone

ที่	ชื่อฮีโร่	ชื่อสกิน
34	Kaine	Magic School: Psycho
35	Kaine	Night of Judgement
36	Keera	Nezuko Kamado
37	Krxi	Terrible Tornado
38	Krizzix	Minstrel
39	Lauriel	Dimension Breaker
40	Lindis	Shihakusho
41	Ilumia	Nyxus

ที่	ชื่อฮีโร่	ชื่อสกิน
9	Bright	Toshiro Hitsugaya
10	Butterfly	Lightning Flash Asuna
11	Butterfly	Stacia Asuna
12	Biron	Yuji Itadori
13	BoltBaron	Auto Archon
14	Capheny	Harley Quinn
15	Cresht	Eren
16	Diao Chan	Eternal Sailor Moon
17	Elandorr	Tuxedo Mask
18	Elsu	Cloud Piercer
19	Elsu	Demonic creation
20	Enzo	Demon Slayer
21	Enzo	Kurapika
22	Errol	Genos
23	Fennik	Swallow Kite
24	Florentino	Hisoka
25	Florentino	SEVEN
26	Flowborn	Armored Titan
27	Hayate	Kid The Phantom Thief
28	Heino	ปีกแห่งอิสรภาพ
29	Ilumia	Nyxus
30	Iggy	Rimuru Tempest
31	Kaine	Batman
32	Kaine	Hellbat
33	Kaine	Leatherwing

ที่	ชื่อฮีโร่	ชื่อสกิน
42	Lu Bu	Ichigo Kurosaki
43	Maloch	Pumpkin Reaper
44	Murad	Agatmasu Zenitsu
45	Murad	Byakuya Kuchiki
46	Nakroth	Levi
47	Nakroth	Killuo
48	Paine	Megumi Fushiguro
49	Qi	Milim Nava
50	Qi	Annie
51	Raz	GON
52	Raz	Saitama Cosplay
53	Ryoma	ULTRAMAN
54	Stuart	Emperor Joker
55	Stuart	Magic School: Psycho
56	Stuart	The Joker
57	Stuart	The Killing Joker
58	Tel'Annas	Jujutsu Sorcerer
59	Tulen	Calestial Paladin
60	Tulen	Cosmos: Solar Flare
61	Tulen	Satoru Gojo
62	Taara	Shion
63	Violet	Nobara Kugisaki
64	Yan	Tanjiro Kamado
65	Yorn	Conan Edogawa
66	Zephys	Inosuke Hashibira

2.3 การหยุดพักเกมในระหว่างการแข่งขัน

1. การหยุดพักเกมทั่วไป

- หากผู้เข้าแข่งขันตั้งใจไม่เชื่อมต่อเข้าสู่เกม หรือจงใจตัดการเชื่อมต่อโดยไม่มีเหตุอันสมควร และไม่ได้แจ้งผู้ตัดสินก่อน ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ไม่อนุญาตให้หยุดเกม และอาจพิจารณาลงโทษตามความเหมาะสม
- กรณีเกิดปัญหาทางเทคนิคที่มีได้เกิดจากผู้เข้าแข่งขัน เช่น ระบบเกม เซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์ของผู้จัดการแข่งขัน หรือเหตุสุดวิสัยอื่น ผู้ตัดสินสามารถสั่งหยุดเกมเป็นการชั่วคราว และให้ดำเนินการแข่งขันต่อเมื่อปัญหาได้รับการแก้ไขแล้ว
- หากไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อได้ภายใน 10 นาที คณะกรรมการมีสิทธิ์สั่งให้เริ่มการแข่งขันใหม่ (Rematch) หรือพิจารณาผลการแข่งขันจากสถานะของเกม ณ ขณะนั้น โดยพิจารณาจาก

ความได้เปรียบของแต่ละทีม เช่น จำนวนบ้อมที่ทำลายได้ วัตถุประสงค์หลักของเกม สถานการณ์ภายในเกม และข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ให้ถือดุลยพินิจของคณะกรรมการเป็นที่สุด

- เมื่อสามารถแก้ไขปัญหได้แล้ว ผู้ตัดสินจะเป็นผู้พิจารณาว่าจะดำเนินการแข่งขันต่อ หรือเริ่มการแข่งขันใหม่ ตามความเหมาะสมของสถานการณ์
- ผู้ตัดสินสามารถสั่งหยุดเกมได้ เมื่อเห็นว่ามีเหตุอันสมควรที่อาจส่งผลกระทบต่อความยุติธรรม ความปลอดภัย หรือการดำเนินการแข่งขัน
- หากผู้เข้าแข่งขันรายใดเกิดเหตุฉุกเฉิน เช่น เจ็บป่วยเฉียบพลัน อุบัติเหตุ หรือเหตุที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิตและร่างกาย คณะกรรมการจะพิจารณาแนวทางดำเนินการแข่งขันเป็นรายกรณี
- หากระบบถ่ายทอดสด หรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการแข่งขันของผู้จัดเกิดความขัดข้อง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินการแข่งขัน คณะกรรมการสามารถสั่งหยุดเกมเป็นการชั่วคราวได้

2. การหยุดพักเกมโดยผู้เล่น

ผู้เข้าแข่งขันสามารถร้องขอหยุดเกมได้เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังต่อไปนี้ โดยต้องแจ้งผู้ตัดสินทันที พร้อมชี้แจงเหตุผลประกอบการขอหยุดเกม

- มีเหตุรบกวนจากภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน เช่น ความวุ่นวาย เสียงรบกวน หรือเหตุการณ์ที่ทำให้ไม่สามารถแข่งขันได้ตามปกติ
- อุปกรณ์ที่ใช้แข่งขัน หรือซอฟต์แวร์ของเกมเกิดความผิดปกติ โดยไม่ได้เกิดจากการดัดแปลงอุปกรณ์ของผู้เล่น
- ค่า Ping หรืออัตราเฟรม (Frame Rate) ผิดปกติอย่างต่อเนื่อง จนส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน และไม่ได้เกิดจากอุปกรณ์หรือเครือข่ายของผู้เล่นเอง
- พบการกระทำที่เข้าข่ายการโกง การใช้โปรแกรมช่วยเล่น หรือการกระทำที่ไม่เป็นธรรมจากฝ่ายตรงข้าม

ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย อาการบาดเจ็บ หรือปัญหาทางร่างกายของผู้เล่น ไม่ถือเป็นเหตุให้หยุดเกม เว้นแต่คณะกรรมการเห็นว่าเป็นเหตุฉุกเฉินที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิตหรือความปลอดภัยของผู้เข้าแข่งขัน

**** ห้ามผู้เล่นกดหยุดเกมในระหว่างการปะทะ (Team Fight) หรือสถานการณ์สำคัญของเกม เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน**

3. การหยุดพักเกมโดยไม่ได้รับอนุญาต

หากผู้เข้าแข่งขันหยุดเกมโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน หรือหยุดเกมโดยไม่มีเหตุอันสมควร คณะกรรมการสามารถพิจารณาตักเตือน ปรับแพ้ในเกม ปรับแพ้ในแมตช์ หรือพิจารณาตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน ตามความร้ายแรงของเหตุการณ์

2.4 การหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch)

1. ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากเกม สามารถหยุดเกมชั่วคราวได้ โดยแต่ละทีมมีสิทธิ์กดหยุดเกมได้ไม่เกิน 3 ครั้งต่อแมตช์ ครั้งละไม่เกิน 5 นาที รวมเวลาหยุดเกมทั้งหมดไม่เกิน 15 นาทีต่อทีมต่อแมตช์ หากเกินระยะเวลาดังกล่าว อีกฝ่ายมีสิทธิ์กด Resume เพื่อดำเนินการแข่งขันต่อไป
2. หากผู้เล่นหลุดออกจากเกมเนื่องจากเหตุสุดวิสัย เช่น ระบบเครือข่ายของผู้ให้บริการขัดข้องในวงกว้าง หรือเกิดข้อผิดพลาดจากเซิร์ฟเวอร์ของเกม ทีมที่ได้รับผลกระทบต้องแจ้งผู้ตัดสินทันที เพื่อให้คณะกรรมการพิจารณาแนวทางดำเนินการแข่งขัน
3. หากผู้เล่นหลุดออกจากเกม ก่อนเกิด First Blood และเวลาในเกมยังไม่เกิน 2 นาที ทีมที่ได้รับผลกระทบสามารถร้องขอ Rematch ได้ โดยผู้เล่นทุกคนต้องเลือก ฮีโร่ รูน พลังแฝง และการตั้งค่าต่างๆ ให้เหมือนกับการแข่งขันเดิม
4. หากเกิด First Blood แล้ว หรือเวลาในเกมเกิน 2 นาที จะไม่อนุญาตให้ทำ Rematch เว้นแต่คณะกรรมการเห็นว่าปัญหาดังกล่าวเกิดจากระบบเกม เซิร์ฟเวอร์ หรือเหตุสุดวิสัยที่ส่งผลกระทบต่อความยุติธรรมของการแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญ
5. หากตรวจพบว่าผู้เข้าแข่งขันจงใจกดหยุดเกม จงใจตัดการเชื่อมต่อ หรือกระทำการใด ๆ เพื่อถ่วงเวลา ก่อวุ่นวาย หรือเอื้อประโยชน์ให้แก่ทีมของตนเอง คณะกรรมการมีสิทธิ์ปรับแพ้ในเกม ปรับแพ้ในแมตช์ หรือพิจารณาตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน ตามความร้ายแรงของการกระทำ

2.5 การถ่ายทอดสดและการเข้าร่วมดูการแข่งขัน

1. ไม่อนุญาตให้บุคคลภายนอกเข้าร่วมเป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer) หรือผู้ชม (Spectator) ภายในเกม ระหว่างการแข่งขัน เว้นแต่ผู้ตัดสิน เจ้าหน้าที่ หรือผู้จัดการแข่งขันที่ได้รับมอบหมายอย่างเป็นทางการ ในกรณีที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในการเข้าร่วมเป็น Observer
2. ห้ามผู้เข้าแข่งขันทำการถ่ายทอดสด (Live Streaming) แชนแนล จอ บันทึกรูปภาพการแข่งขันแบบเรียลไทม์ หรือเผยแพร่ข้อมูลการแข่งขันผ่านช่องทางใด ๆ ระหว่างการแข่งขัน เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน

บทลงโทษ: ผู้ฝ่าฝืนอาจได้รับโทษตั้งแต่การตักเตือน ปรับแพ้ในเกม ปรับแพ้ในแมตช์ หรือตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของการกระทำ และดุลยพินิจของคณะกรรมการ

ข้อกำหนดเพิ่มเติม

คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ในการตีความ ปรับปรุง หรือเพิ่มเติมกติกาการแข่งขันให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้น ทั้งนี้ หากมีการเปลี่ยนแปลงสาระสำคัญของกติกา ผู้จัดการแข่งขันจะแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนเริ่มการแข่งขันในรอบถัดไป และผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ทั้งนี้ ผู้สมัครที่ได้ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับเกียรติบัตรทุกทีม หลังจากนั้นประมาณ 1 เดือน ผู้จัดงานจะทำการเปิดระบบให้ดาวน์โหลด (เกียรติบัตร Electronic) ผ่านเว็บไซต์ : งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ส่วนภูมิภาค ประจำปี 2569 คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ <https://sciweek.scidi.tsu.ac.th/>

3. กำหนดการประกวด

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

วันที่ 17 สิงหาคม 2569

เวลา 08.30 – 08.45 น. ผู้เข้าร่วมแข่งขันลงทะเบียน ณ จุดลงทะเบียนกลาง

ปิดลงทะเบียน 08.45 น.

เวลา 08.45 – 10:30 น. การแข่งขันรอบแบ่งกลุ่ม

เวลา 10:30 – 12:00 น. การแข่งขันรอบรองชิงชนะเลิศ

เวลา 13.00 – 14.30 น. การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

เวลา 14.30 – 15.30 น. ประกาศผล และรับรางวัล ณ เวทีกิจกรรมกลาง SC2

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วันที่ 18 สิงหาคม 2569

เวลา 08.30 – 08.45 น. ผู้เข้าร่วมแข่งขันลงทะเบียน ณ จุดลงทะเบียนกลาง

ปิดลงทะเบียน 08.45 น.

เวลา 08.45 – 10:30 น. การแข่งขันรอบแบ่งกลุ่ม

เวลา 10:30 – 12:00 น. การแข่งขันรอบรองชิงชนะเลิศ

เวลา 13.00 – 14.30 น. การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

เวลา 14.30 – 15.30 น. ประกาศผล และรับรางวัล ณ เวทีกิจกรรมกลาง SC2

ตรวจสอบผลการแข่งขันผ่านเว็บไซต์การจัดงาน <https://sciweek.scidi.tsu.ac.th/> ผลการแข่งขัน

4. ติดต่อสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

นายกฤษฎา สุวรรณการณ

เลขานุการฝ่ายการแข่งขัน E-Sport (ROV)

คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัล

มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง

222 หมู่ที่ 2 ตำบลบ้านพร้าว อำเภอป่าพะยอม

จังหวัดพัทลุง รหัสไปรษณีย์ 93210

โทรศัพท์ 0 7460 9600 ต่อ 2512

อีเมล skrisda@tsu.ac.th

ไลน์กลุ่ม-แข่งขัน-ROV-ม.ทักษิณ

