



ระเบียบการแข่งขันเกมยี่สิบสี่ (GAME 24)

งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2566 วันพฤหัสบดีที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2566

ณ ห้องประชุมพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4

จัดโดย สาขาวิชาคณิตศาสตร์และสถิติ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม. 1 – ม. 3)

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนที่ส่งเข้าร่วมแข่งขันในปีการศึกษา 2566

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4 – ม. 6)

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนที่ส่งเข้าร่วมแข่งขันในปีการศึกษา 2566

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว โรงเรียนละไม่เกิน 2 คน **รับจำนวนจำกัด 80 คน**
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว โรงเรียนละไม่เกิน 2 คน **รับจำนวนจำกัด 80 คน**

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน

3.1 สมัครแข่งขันผ่าน google form ใน website

<https://sites.google.com/nsru.ac.th/game24-66/HOME>



รับสมัครตั้งแต่วันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2566 เวลา 17.00 น.

หรือ จนกว่าจะครบ 80 คน

3.2 ประกาศรายชื่อผู้แข่งขันในแต่ละระดับชั้นในวันศุกร์ที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2566 เวลา 13.00 น.

ทาง <https://sites.google.com/nsru.ac.th/game24-66/HOME>



3.3 แข่งขันในวันพฤหัสบดีที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2566 ณ ห้องพระบาง อาคาร 15 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์ (ในเมือง)

- เวลา 08.00 – 09.00 น. ลงทะเบียน และจับฉลากแบ่งสาย
- เวลา 09.00 – 16.30 น. แข่งขัน GAME 24

ผู้เข้าแข่งขันกรุณานำบัตรประจำตัวนักเรียน หรือบัตรประจำตัวประชาชน มาแสดง ณ จุดลงทะเบียน

3.4 การแข่งขันรอบคัดเลือก

แบ่งการแข่งขันเป็น 2 สาย (ผู้แข่งขันทุกคนจะต้องจับฉลากก่อนเริ่มการแข่งขัน) โดยแต่ละสายทำการแข่งขันแบบแพ้คัดออก และผู้ชนะจะได้ผ่านเข้ารอบต่อไป เพื่อแข่งขันต่อ จนกระทั่งเหลือผู้แข่งขันจำนวน 2 คนสุดท้าย จะได้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

3.5 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

ผู้เข้าแข่งขัน 2 คนสุดท้ายของแต่ละสาย ที่ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ทำการแข่งขันเพื่อจัดลำดับ ดังนี้

- 1) ผู้ชนะจากแต่ละสายมาแข่งขันกัน โดยผู้ชนะจะได้รับรางวัลชนะเลิศ และผู้แพ้จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1
- 2) ผู้แพ้จากแต่ละสายมาแข่งขันกัน โดยผู้ชนะจะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 และผู้แพ้จะได้รับรางวัลชมเชย

4 รางวัล (ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย)

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 2,500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเงินรางวัล 2,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเงินรางวัล 1,500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

5 กติกาการแข่งขัน

เกมยี่สิบสี่ (GAME 24) เป็นเกมคณิตศาสตร์อย่างหนึ่งที่ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะทางการคิดที่รวดเร็วและรอบคอบเป็นเกมที่ง่ายและสะดวกต่อการเล่น จึงเป็นที่นิยมเล่นกันทั่วโลก

1. วิธีการเล่น

เกมยี่สิบสี่ (GAME 24) เป็นการนำเลขโดดที่กำหนดให้ จำนวน 4 ตัว เพื่อนำมาดำเนินการทางคณิตศาสตร์การบวก (+) การลบ (-) การคูณ (×) หรือการหาร (÷) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เป็น 24 ทั้งนี้เลขโดดทั้ง 4 จำนวนจะต้องถูกนำมาใช้หมดและห้ามนำมาใช้ซ้ำสำหรับการตอบแต่ละครั้ง ส่วนตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์จะนำมาใช้ทั้งหมดหรือไม่ก็ได้ จะใช้ซ้ำมากกว่าหนึ่งครั้งก็ได้ ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการเล่น

ตัวอย่างที่ 1 กำหนดเลขโดด 2 1 7 2 ให้หาผลลัพธ์เป็น 24

$$\text{ตอบ } (2 \times (7-1)) \times 2 = 24$$

ตัวอย่างที่ 2 กำหนดเลขโดด 7 5 8 1 ให้หาผลลัพธ์เป็น 24

$$\text{ตอบ } ((7 - 5) + 1) \times 8 = 24$$

ตัวอย่างที่ 3 กำหนดเลขโดด 4 4 2 7 ให้หาผลลัพธ์เป็น 24

$$\text{ตอบ } 4 - (4 \times (2 - 7)) = 24$$

2.วิธีการแข่งขัน

2.1 คู่แข่งขันนั่งอยู่คนละฝ่าย มีกรรมการชี้ขาดอยู่ตรงกลาง

2.2 กรรมการวางแผนกระดาษเลขโดด 4 จำนวน คว่ำไว้ต่อหน้าผู้แข่งขัน

2.3 กรรมการหยายแผ่นกระดาษเลขโดด ภายใน 3 - 5 วินาที ผู้แข่งขันที่หาผลลัพธ์ ได้แล้วจะต้องรีบกดปุ่มไฟที่ด้านหน้าของตนเอง เพื่อยืนยันการได้สิทธิ์ตอบก่อน

2.4 ผู้เข้าแข่งขันได้สิทธิ์ตามข้อ 2.3 เฉลยผลลัพธ์นั้น กรรมการคอยตรวจสอบ ถ้าถูกต้องผู้แข่งขันที่ตอบถูกได้คะแนน 1 คะแนน

2.5 ผลลัพธ์ 2.4 ถ้าผู้ตอบเฉลยผลลัพธ์นั้นผิดหรือใช้เวลาในการตอบเกิน 10 วินาที กรรมการจะถือว่าผู้ตอบผลเฉลยนั้นตอบผิด และให้สิทธิ์คู่แข่งขันเป็นผู้ตอบผลเฉลยที่ถูกต้องแทน

2.6 ผู้เข้าแข่งขันที่ได้สิทธิ์ตอบก่อนถ้าตอบผิดถึง 3 ครั้ง หรือตอบผลเฉลยช้ากว่าเวลาที่กรรมการกำหนด (ในเวลา 10 วินาที) ให้ปรับผู้เข้าแข่งขันนั้นเป็นแพ้

2.7 การแข่งขันแต่ละรอบ กรรมการจะใช้แผ่นกระดาษเลขโดดประมาณ 15 แผ่น ต่อการแข่งขันคู่หนึ่ง ๆ

2.8 ถ้ากรรมการหยายแผ่นกระดาษเลขโดดแล้ว ภายใน 30 วินาที ยังไม่มีผู้เข้าแข่งขันใช้สิทธิ์ในการตอบ ให้กรรมการเก็บแผ่นกระดาษเลขโดด และให้เปลี่ยนคำถามใหม่ทันที

2.9 ผลจากข้อ 2.8 ให้นำคะแนนรวมของทั้ง 2 ฝ่าย ถ้าฝ่ายใดมีคะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ กรณีผู้แข่งขันที่มีคะแนนเท่ากันให้ทำการแข่งขันต่อ โดยใช้แผ่นกระดาษเลขโดดเพิ่มเติมอีก 3 แผ่น เพื่อหาอันดับที่ดีกว่าตามลำดับ

*****หมายเหตุ** การตัดสินของกรรมการถือเป็นเด็ดขาด