

ระเบียบการ
การแข่งขันคัดเลือกนักกีฬาเยาวชนเป็นตัวแทนจังหวัดนครสวรรค์
เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน กีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 41
“สุราษฎร์ธานีเกมส์”

1. วัตถุประสงค์

- 1.1. เพื่อคัดเลือกเยาวชนเป็นตัวแทนจังหวัดนครสวรรค์ เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาสปอร์ตในระดับ ภาค / ประเทศ
- 1.2. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะด้านกีฬาสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์
- 1.3. เพื่อส่งเสริมการแข่งขันกีฬาสปอร์ตภายในจังหวัดอย่างถูกต้องตามหลักกีฬา

2. ระเบียบการแข่งขัน

อ้างอิงจาก ระเบียบข้อบังคับของการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550 และ กฎข้อบังคับกีฬาสปอร์ตซึ่งรับรองโดย สมาคมกีฬาสปอร์ตแห่งประเทศไทย

3. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 3.1. เกิดปี พ.ศ.2551-2556 เท่านั้น
- 3.2. ในสูติบัตรต้องเกิดในจังหวัดนครสวรรค์และกำลังศึกษาอยู่ในจังหวัดนครสวรรค์
- 3.3. ใช้บัตรประชาชน หรือ บัตรนักเรียนเป็นหลักฐาน
- 3.4. นักกีฬาสามารถลงสมัครเข้าร่วมการแข่งขันได้มากกว่า 1 ประเภท

4. ประเภทการและจำนวนนักกีฬาผู้เข้าแข่งขัน กำหนดให้มีการแข่งขัน 5 ประเภท จาก 3 ชนิดเกมดังนี้

- 4.1. ประเภทการแข่งขัน
 - 4.1.1. ประเภททีมชาย ROV จำนวน 1 ทีม (ตัวจริง 5 คน สำรองอย่างน้อย 1 คน แต่ไม่เกิน 3 คน)
 - 4.1.2. ประเภททีมหญิง ROV จำนวน 1 ทีม (ตัวจริง 5 คน สำรองอย่างน้อย 1 คน แต่ไม่เกิน 3 คน)
 - 4.1.3. ประเภทบุคคลชาย Street fighter 6 จำนวน 1 คน
 - 4.1.4. ประเภทบุคคลหญิง Street fighter 6 จำนวน 1 คน

4.1.5. ประเภทบุคคลหญิง Fc Online จำนวน 1 คน

สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าแข่งขันได้มากกว่า 1 ทีม/คน

5. รูปแบบการแข่งขัน และกติกา

เกมวางแผน ประเภททีม 5 คน (โหมบาย) ROV

5.1. รูปแบบการแข่งขัน และ กติกา

5.1.1. เครื่องเกมใช้ Mobile ไม่อนุญาตให้ใช้ Tablet, iPad

5.1.2. แข่งขันในโหมด 5V5 (ชื่อเต็ม Tournament Mode)

5.1.3. ใช้การแบนและเลือกฮีโร่แบบ Global Ban/Pick

5.1.4. สามารถเลือกเล่นฮีโร่และสกินที่ไม่มีปัญหาในขณะนั้น
เท่านั้น ห้ามมิให้เลือกฮีโร่และสกินที่มีปัญหา, บัค หรือ จงใจเลือก
เพื่อหวังผลอันทำให้เกิดปัญหาในระบบกับฝั่งตรงข้าม ทุกกรณี

5.2. รอบแบ่งสาย : แข่งขัน Online

รอบ 64 ทีม

1. จับสลากแบ่งสายการแข่งขัน โหมต Tournament Mode
แข่งขันแบบ Single Elimination (BO3)

2. ผู้ชนะ 4 ทีมสุดท้าย ได้เข้าสู่รอบออฟไลน์

5.3. รอบ Semi Final และ รอบชิงชนะเลิศ : สถานที่แข่งขัน เทศบาลนครสวรรค์

5.3.1. รอบ Semi Final แข่งขันในโหมด Tournament Mode ใช้
การแบน และเลือกฮีโร่แบบ Global Ban/Pick (BO3)

5.3.2. รอบชิงชนะเลิศ แข่งขันแบบ BO5 ,รอบชิงอันดับที่ 3
แข่งขันแบบ BO3

5.3.3. รายชื่อสกินที่ห้ามใช้

5.3.3.1. Allain Black Swordsman Kirito

5.3.3.2. Airi Heavenly Striker

5.3.3.3. Tulen Cosmos: Solar Flare

5.3.3.4. Butterfly Lightning Flash Asuna

5.3.3.5.	Krxi	Terrible Tornado
5.3.3.6.	Florentino	SEVEN
5.3.3.7.	Allain	Kirito
5.3.3.8.	Tulen	Calestial Paladin
5.3.3.9.	Butterfly	Stacia Asuna
5.3.3.10.	Raz	SAITAMA COSPLAY
5.3.3.11.	Yan	Tanjiro Kamado
5.3.3.12.	Murad	Byakuya Kuchiki
5.3.3.13.	Bright	Toshiro Hitsugaya
5.3.3.14.	Errol	Genos
5.3.3.15.	Lu Bu	Ichigo Kurosaki
5.3.3.16.	Keera	Nezuko Kamado
5.3.3.17.	Ryoma	ULTRAMAN
5.3.3.18.	Lindis	Shihakusho
5.3.3.19.	Annette	Karakura First High School
5.3.3.20.	Alice	Butterfly Mansion Girl
5.3.3.21.	Murad	Agatmasu Zenitsu
5.3.3.22.	Zephyr	Inosuke Hashibira
5.3.3.23.	Enzo	Demon Slayer
5.3.3.24.	Capheny	Harley Quinn
5.3.3.25.	Elsu	Cloud Piercer
5.3.3.26.	Lauriel	Dimention Breaker
5.3.3.27.	Elsu	Demonic creation
5.3.3.28.	Illumia	Nyxus
5.3.3.29.	Raz	GON
5.3.3.30.	Enzo	Kurapika
5.3.3.31.	Nakroth	Killuo
5.3.3.32.	Florentino	Hisoka
5.3.3.33.	Alice	Eternal Sailor Chibi Moon
5.3.3.34.	Diao Chan	Eternal Sailor Moon

5.3.3.35.	Elandorr	Tuxedo Mask
5.3.3.36.	Kaine	Batman
5.3.3.37.	Kaine	Hellbat
5.3.3.38.	Kaine	Leatherwing
5.3.3.39.	Tel Annas	Dimension Breaker
5.3.3.40.	Stuart	The Killing Joker
5.3.3.41.	Stuart	The Joker
5.3.3.42.	Stuart	Emperor Joker
5.3.3.43.	Arduin	Cyclone
5.3.3.44.	Krizzix	Minstrel
5.3.3.45.	Stuart	Magic School: Psycho
5.3.3.46.	Kaine	Night of Judgement
5.3.3.47.	Kaine	Magic School: Psycho
5.3.3.48.	Maloch	Pumpkin Reaper
5.3.3.49.	Fennik	Swallow Kite
5.3.3.50.	Ryoma	Ailing Samurai
5.3.3.51.	Ryoma	Maple Frost
5.3.3.52.	Charlotte	Shrine Maiden
5.3.3.53.	Nakroth	Stellar Troupe
5.3.3.54.	Yena	Seraphic Virgo
5.3.3.55.	Rouie	Nether Steward
5.3.3.56.	Teeri	Prestigious Magician

5.3.4. ห้ามใช้ฮีโร่ที่อัปเดตใหม่ภายใน 14 วัน (ยึดตามเซิร์ฟเวอร์หลักของประเทศไทย)

5.4. การประท้วง

5.4.1. หลักการเริ่มเกมใหม่

5.4.1.1. ในกรณีที่มีเกิดข้อผิดพลาดร้ายแรงของเกมในเวลาใดๆ ระหว่างการแข่งขันซึ่งทำให้ไม่สามารถเล่นเกมได้ หรือส่งผลกระทบต่อรูปเกมเป็นอย่างมาก จะแบ่งออกเป็นตามกรณีได้ดังนี้

5.4.1.2. ในกรณีที่เป็นบัคที่เกิดขึ้นกับ ฮีโร่ สกิน ไอเทม พลังแฝง รูน และ/หรือปัจจัยอื่น ๆ ภายในเกม ถ้าหากพบว่าส่งผลร้ายแรง

ต่อการแข่งขัน ทางผู้จัดมีสิทธิให้เริ่มเกมใหม่ และแบนปัจจัยที่มีปัญหานั้นนอกจากการแข่งขันในเกมถัดไป หรือทั้งเกมการแข่งขันที่เหลือในทัวร์นาเมนต์

5.4.1.3. ในกรณีที่เกิดปัญหาอื่นๆที่เหนือความคาดหมาย และมีผลต่อรูปเกม ณ ตอนนั้น ทางผู้จัดการแข่งขันจะใช้เวลาแต่ละทีม (โค้ชและกัปตันทีมเท่านั้น) ร่วมกันเสนอแนวทางแก้ไข ปัญหา ทีมละ 5 นาที โดยทางผู้จัดการแข่งขันจะรับความเห็นเหล่านั้นไปพิจารณา และทำการตัดสินใจกรณีดังกล่าวอย่างเด็ดขาด ทั้งนี้ทุกทีมต้องยอมรับการตัดสินใจดังกล่าว และดำเนินการแข่งต่อไปจนจบ

5.4.1.4. ในกรณีที่ผู้ตัดสินเห็นว่ามีย่อเยี่ยงยากทางเทคนิคซึ่งจะทำให้การดำเนินเกมตามปกติเป็นไปได้ยาก

5.4.1.5. เมื่อได้มีการประกาศให้หยุดพักเกมเนื่องจากอุปสรรคทำงานผิดปกติ หากไม่ใช่เกมที่รับรอง โดยการีนาสามารถพิจารณาให้เริ่มเกมใหม่ได้

5.4.2. ระเบียบเริ่มเกมใหม่

5.4.2.1. หากผู้ตัดสินเห็นว่าข้อผิดพลาดร้ายแรงและสามารถตรวจสอบได้หรือเป็นไปตามข้อกำหนดตามดุลยพินิจของผู้ตัดสิน ผู้ตัดสินสามารถประกาศให้เริ่มเกมใหม่ได้

5.4.2.2. สภาพแวดล้อมภายใต้การควบคุม (สามารถเริ่มเกมใหม่ได้, ใช้ LineUp เดิม)

5.4.2.3. เมื่อเกมที่รับรองรวมถึงฮีโร่และสกินจะต้องเริ่มใหม่จะต้องรักษาฮีโร่และสกินในเกมที่ผ่านมาไว้

5.4.3. การหยุดพักเกมในการแข่งขัน

5.4.3.1. การหยุดพักเกมทั่วไป

5.4.3.1.1. หากผู้เข้าแข่งขันคนใดตั้งใจไม่เชื่อมต่อเกม โดยไม่แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ผู้ตัดสินมีสิทธิไม่อนุมัติคำขอหยุดเกมนั้นๆ

5.4.3.1.2. ในกรณีที่เกมหยุดลงอันเนื่องมาจากปัญหาทางเทคนิค โดยมิได้เกิดจากการกระทำของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทางทีมงานมีสิทธิสั่งให้หยุดพักเกมนดังกล่าว และให้ผู้เข้าแข่งขันกลับเข้าสู่การแข่งขันใหม่อีกครั้งภายหลังจากผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้เชื่อมต่อได้กลับเข้ามาในเกมแล้ว

- 5.4.3.1.3. หากเกมหยุดลงเป็นเวลาเกินกว่า 10 นาที ทางทีมงานมีสิทธิสั่งให้เริ่มเกมใหม่ เว้นแต่ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันทีมใดทีมหนึ่งมีคะแนนมากกว่าอีกทีมเป็นจำนวนมาก ทางทีมงานอาจใช้ดุลยพินิจในการสั่งให้ทีมที่มีคะแนนมากกว่าดังกล่าวเป็นผู้ชนะในเกมที่หยุดลงนั้นตามที่เห็นควร
- 5.4.3.1.4. ภายหลังจากที่เกมเชื่อมต่อแล้ว ทางทีมงานอาจสั่งให้ทีมผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมเริ่มเกมใหม่โดยเร็ว และ/หรือดำเนินเกมใหม่ต่อไป ทั้งนี้ เห็นเป็นไปตามที่ทางทีมงานเห็นควร
- 5.4.4. การหยุดพักเกมโดยผู้ตัดสิน
 - 5.4.4.1. ผู้ตัดสินอาจสั่งให้หยุดพักเกมได้ ไม่ว่าจะด้วยเหตุใดก็ตาม
- 5.4.5. การหยุดพักเกมโดยเหตุอันควร
 - 5.4.5.1. หากผู้เข้าแข่งขันรายใดตกอยู่ในสถานะที่เป็นอันตรายต่อชีวิต กล่าวคือ ไม่มีความปลอดภัยขณะที่อยู่ในบริเวณสถานที่จัดการแข่งขัน หรือตกอยู่ในสถานการณ์อื่นใดที่ทำให้เกิดปัญหาในการดำเนินเกมต่อไป
 - 5.4.5.2. หากเกิดเหตุอันไม่สามารถแพร่ภาพการแข่งขันได้ เนื่องจากระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและอุปกรณ์แพร่ภาพทำงานผิดปกติ เป็นต้น
 - 5.4.5.3. ภัยธรรมชาติที่ทำให้เกมหยุดชะงัก
- 5.4.6. การหยุดพักเกมโดยผู้เล่น
 - 5.4.6.1. ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดพักเกมการแข่งขันได้ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งดังต่อไปนี้ ผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งสัญญาณให้ผู้ตัดสินทราบในทันทีภายหลังจากการหยุดเกมและชี้แจงเหตุผลแห่งการหยุดเกมดังกล่าว
 - 5.4.6.2. มีการรบกวนทางกายภาพระหว่างผู้เข้าแข่งขัน เช่น การก่อกวนวุ่นวาย ความโกลาหล และเสียงดังซึ่งรบกวนเกม เป็นต้น
 - 5.4.6.3. อุปกรณ์พกพาหรือซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติ
 - 5.4.6.4. การลดลงของเฟรมหรือ การเพิ่มขึ้นของ PING อันนอกเหนือจากการควบคุม
 - 5.4.6.5. เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโงกหรือดูถูกอย่างร้ายแรง เป็นต้น
 - 5.4.6.6. ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือปัญหาทางกายภาพของผู้เล่น ใช้เป็นเหตุให้หยุดพักเกมของผู้เข้าแข่งขันได้

- 5.4.6.7. การหยุดพักเกมอันเนื่องมาจากปัญหาเครื่องร้อนของอุปกรณ์พกพา ทางทีมงานอาจสั่งให้หยุดพักเกมเป็นเวลาไม่เกินกว่า 5 นาที เพื่อให้ให้อุปกรณ์พกพาดังกล่าวเย็นลง หากทีมงานเห็นว่าความร้อนของอุปกรณ์พกพาดังกล่าวจะทำให้เฟรมลดลงหรือ Ping เพิ่มขึ้นในเกม
- 5.4.6.8. การหยุดพักเกมตามการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน ทางทีมงานมีสิทธิเตือนและ/หรือปรับทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวแพ้นทันที
- 5.4.6.9. ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันพูดคุย ติดต่อบุคคลอื่น หรือดำเนินการใดๆ อันเป็นการสื่อสารในระหว่างการหยุดพักเกม
- 5.4.7. ห้ามหยุดพักเกมระหว่าง Fight ทุกกรณี หากฝ่าฝืน จะมีบทลงโทษคือ
 - 5.4.7.1. ครั้งที่ 1 เดือน
 - 5.4.7.2. ครั้งที่ 2 ปรับแพ้
- 5.4.8. มารยาทในการแข่งขัน
 - 5.4.8.1. ห้ามแชท ALL ห้ามพูดคำหยาบคาย ห้ามดูหมิ่นเหยียดหยาม ชมขู่ คู่แข่งขัน
 - 5.4.8.2. ครั้งที่ 1 เดือน
 - 5.4.8.3. ครั้งที่ 2 ปรับแพ้
- 5.4.9. บทลงโทษทั่วไป :
 - 5.4.9.1. ครั้งที่ 1 : เดือน
 - 5.4.9.2. ครั้งที่ 2 : เพิ่มสิทธิการแบนฮีโร่ให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 1 ครั้ง
 - 5.4.9.3. ครั้งที่ 3 : เพิ่มสิทธิการแบนฮีโร่ให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 2 ครั้ง
- 5.4.10. การเลือกฝั่ง
 - 5.4.10.1. รอบออนไลน์ ทีมบนสร้างห้องและอยู่ฝั่งสีน้ำเงิน
 - 5.4.10.2. เกมต่อๆ ไปทีมแพ้เกมก่อนหน้าจะมีสิทธิ์เลือกฝั่งก่อน

6. รูปแบบการแข่งขัน และกติกา

เกมต่อสู้ Street Fighter 6 ประเภทบุคคล

6.1. รูปแบบการแข่งขัน

- 6.1.1. แข่งออฟไลน์ (ร้าน พาเพลลิน café นครสวรรค์)
- 6.1.2. เครื่องเกม Play Station 5

- 6.1.3. เกม Street Fighter 6
- 6.1.4. รอบแรก
 - 6.1.4.1. กรณีมีไม่เกิน 5 คน
 - 6.1.4.1.1. แข่งแบบพบกันหมด
 - 6.1.4.1.2. แข่งแบบ FT2 / R3 / 99s
 - 6.1.4.1.3. ชนะได้ 3 คะแนน
 - 6.1.4.1.4. แพ้ไม่มีคะแนน
 - 6.1.4.1.5. คนที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 1 จะเข้ารอบชิงชนะเลิศ อยู่ในสาย Upper bracket
 - 6.1.4.1.6. คนที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 2 จะเข้ารอบชิงชนะเลิศ อยู่ในสาย Lower bracket
 - 6.1.4.2. กรณีมีคะแนนเท่า
 - 6.1.4.2.1. ให้ตัดสินจากผลต่างจำนวน WIN ที่ทำได้
 - 6.1.4.2.2. ให้ตัดสินจากจากจำนวน WIN ที่ทำได้
 - 6.1.4.2.3. ให้ตัดสินจาก Head – to – Head
 - 6.1.4.2.4. หากตัดสินไม่ได้ ให้แข่ง Playoff 1 เกม Best of 1
- 6.1.5. รอบ ชิงชนะเลิศ
 - 6.1.5.1. แข่งแบบ Double Eliminate / FT3 / R3 / 99s
 - 6.1.5.2. ผู้ที่มาจากสาย Upper bracket จะได้แต้มต่อในการแข่งขัน
- 6.2. กติกาการแข่งขัน
 - 6.2.1. ผู้ชนะจะไม่มีสิทธิ์ออกมาเปลี่ยนตัวละคร รวมถึงการเปลี่ยน Skill ที่สามารถเลือกได้ภายในเกมก่อนการแข่งขัน
 - 6.2.2. ผู้แพ้มีสิทธิ์ออกมาเปลี่ยนตัวละคร รวมถึงการเปลี่ยน Skill ที่สามารถเลือกได้ภายในเกมก่อนการแข่งขัน ซึ่งหากผู้แพ้ออกมาเปลี่ยนตัวละคร ผู้ชนะจะต้องเลือกตัวละครเดิมในยกที่แล้ว แต่สามารถเปลี่ยน Skill ที่สามารถเลือกได้ภายในเกมก่อนการแข่งขัน
 - 6.2.3. สามารถใช้ตัวละครในเกมได้ทั้งหมด
 - 6.2.4. สามารถใช้สีและเครื่องแต่งกายในเกมได้ทั้งหมด
 - 6.2.5. ห้ามเลือกฉาก และ Costume ที่ห้ามใช้ ตามประกาศของ CPT รายละเอียดที่ลิงก์ของผู้พัฒนาเกม [Http://capcomprotour.com/rules](http://capcomprotour.com/rules)
- 6.3. Setting
 - 6.3.1. Commentary Setting OFF, Round 3, Timer 99

- 6.3.2. Control Type: Modern หรือ Classic ห้ามใช้ Dynamic
- 6.3.3. Button Release input: OFF or ON
- 6.3.4. Advantage: No advantage
- 6.3.5. Stage: Random

7. รูปแบบการแข่งขัน และกติกา

เกมกีฬา FC Online ประเภทบุคคล

7.1. รูปแบบการแข่งขัน

7.1.1. เกม FC Online เวอร์ชันล่าสุด

7.1.2. เครื่องเกม PC

7.1.2.1. กรณีมีไม่เกิน 5 คน

7.1.2.1.1. แข่งแบบพบกันหมด Best of 1

7.1.2.1.2. ชนะได้ 3 คะแนน

7.1.2.1.3. เสมอ 1 คะแนน

7.1.2.1.4. แพ้ไม่มีคะแนน

7.1.2.1.5. คนที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 1 ถึง 4 เข้ารอบชิงชนะเลิศ

7.1.2.2. กรณีมีคะแนนเท่ากัน

7.1.2.2.1. ให้ตัดสินจากผลต่างประตูได้เสีย

7.1.2.2.2. ให้ตัดสินจากจำนวนประตูที่ทำได้

7.1.2.2.3. ให้ตัดสินจากประตูที่เสีย

7.1.2.2.4. Head-to-Head

7.1.2.2.5. กรณีตัดสินไม่ได้ ให้แข่งแบบ Playoff Best of 1

7.1.3. รอบชิงชนะเลิศ

7.1.3.1. แข่งแบบ Single Elimination ประคบคู่ดังนี้

7.1.3.2. อันดับ 1 VS อันดับ 4

7.1.3.3. อันดับ 2 VS อันดับ 3

7.1.3.4. ผู้แพ้ได้อันดับ 3 ร่วม ผู้ชนะเข้ารอบชิงชนะเลิศ

7.1.3.5. ผู้ชนะในรอบจะได้เป็นตัวแทนนักกีฬา ผู้แพ้ได้เป็นสำรอง

7.1.4. กติกาการแข่งขัน

7.1.4.1. แข่งประเภทบุคคล

- 7.1.4.2. โหมด Arcade: Classic Mode โดยใช้ทีม Fantasy ค่า FP ตามเซิร์ฟเวอร์อัปเดต
- 7.1.4.3. สามารถใช้ Team Color และผู้จัดการทีมได้ไม่จำกัด
- 7.1.4.4. สามารถใช้โค้ชฝึกฝนได้
- 7.1.4.5. นักเตะภายในทีมสามารถใช้นักเตะ Class หรือระดับเท่าใดก็ได้ไม่จำกัด
- 7.1.4.6. ให้ใช้แผนการเล่นที่มีในเกมเท่านั้น
- 7.1.4.7. ห้ามใช้กองหลัง 6 คน
- 7.1.5. อุปกรณ์การแข่งขัน
 - 7.1.5.1. นักกีฬาต้องนำคอลโทรลเลอร์ส่วนตัวมาเอง
 - 7.1.5.2. กรณีมีอุปกรณ์ต่อพ่วงเสริม นักกีฬาต้องเตรียมมาเอง
- 7.1.6. กรณีหลุดออกจากการแข่งขัน
 - 7.1.6.1. หลุดช่วงครึ่งแรก ให้เริ่มเกมใหม่โดยใช้สกอร์เดิม
 - 7.1.6.2. หลุดช่วงครึ่งหลัง ให้เริ่มใหม่ โดยยิงสกอร์เท่าเดิมในครึ่งแรกและเล่นจริงในครึ่งหลัง
 - 7.1.6.3. หากหลุดหลังนาทิตี่ 85 เป็นต้นไปให้นับผลการแข่งขันนั้นทันที
 - 7.1.6.4. หากหลุดในช่วงต่อเวลาพิเศษให้ปล่อยไหลจนครบ 90 นาทีและเริ่มใหม่ช่วงต่อเวลาพิเศษ
- 7.1.7. การหยุดเกม
 - 7.1.7.1. หยุดเกมระหว่างแข่งขันได้ 3 ครั้ง ไม่รวมพักครึ่ง
 - 7.1.7.2. การหยุดเกมเพื่อเปลี่ยนแผน และการเปลี่ยนตัวนักเตะเท่านั้น
 - 7.1.7.3. เวลาของการหยุดเกม เป็นไปตามระบบเกม

8. การแบ่งสาย

จะใช้ระบบการสุ่มด้วยโปรแกรม Challonge หรือ จับฉลาก (ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน)

9. การตัดสิน

- 9.1. กรรมการเป็นผู้ตัดสินเป็นผู้มีอำนาจในการรับรองผลแพ้ชนะ
- 9.2. รับรองผลจากสกอร์ที่เกิดขึ้นในโปรแกรมเกมที่ใช้แข่งขัน
- 9.3. กรรมการผู้ตัดสินชี้ชัดว่า ฝ่ายหนึ่งไม่เข้าแข่งขันจนเลยเวลาที่กำหนด
- 9.4. กรรมการผู้ตัดสินชี้ชัดว่า ฝ่ายหนึ่งทำผิดกฎร้ายแรงจนถูกตัดสินสิทธิ์

- 9.5. กรรมการผู้ตัดสินมีสิทธิ์ในการเลื่อน การหยุดพักเกม หรือลดจำนวนนัดการแข่งขัน
- 9.6. เมื่อเกิดปัญหาทางเทคนิคจนทำให้ต้องเลื่อน หรือลดจำนวนนัดการแข่งขัน
- 9.7. เมื่อเกิดปัญหากรณีพิพาทจนทำให้การแข่งขันต้องหยุดชะงักเป็นเวลานาน
- 9.8. กรรมการผู้ตัดสินเป็นผู้อนุญาตการขอพักเกม Pause
- 9.9. กรรมการผู้ตัดสินเป็นผู้พิจารณาให้พักเกมในโอกาสที่เหมาะสม

10. การยุติเกม

เมื่อมีการผิดกฎร้ายแรง ให้กรรมการผู้ตัดสินชี้ขาดมีอำนาจยุติการแข่งขัน

11. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- 11.1. แต่ละทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องส่งผู้ฝึกสอน หรือผู้จัดการทีม หรือผู้แทนเข้าร่วมประชุมตามที่คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน กำหนด เพื่อรับทราบข้อปฏิบัติหรือข้อตกลงต่าง ๆ และยืนยันหรือส่งรายชื่อนักกีฬาที่จะลงทำการแข่งขัน ทีมที่ไม่เข้าร่วมประชุมโดยไม่มีเหตุผลจะถูกพิจารณาโทษตามความเหมาะสม
- 11.2. ระหว่างการแข่งขัน ผู้ที่จะปฏิบัติหน้าที่ควบคุมทีม / ฝึกสอนนักกีฬา จะต้องเป็นผู้ที่มีรายชื่ออยู่ในบัญชีรายชื่อในการสมัครเท่านั้น
- 11.3. นักกีฬาที่ไม่ลงทำการแข่งขัน ต้องทำรายงานถึงคณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันทราบพร้อมทั้งระบุเหตุผลความจำเป็น
- 11.4. ทุกทีมต้องไปแข่งขันตามวัน เวลา และสถานที่แข่งขันตามที่กำหนดไว้
- 11.5. มีมารยาท และเคารพในหน้าที่

12. การแต่งกายของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่

- 12.1. นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยตามกติกา และระเบียบของสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย โดยเสื้อผ้าที่ใช้แข่งขันจะประกอบไปด้วยเสื้อแขนสั้นหรือแขนยาว กางเกงขาสั้น ขาว หรือ กระโปรง ถุงเท้าและรองเท้าที่ใช้เป็นเครื่องแบบมาตรฐานของทีม ห้ามสวมรองเท้าแตะเข้าสนามแข่งขันโดยเด็ดขาด

- 12.1.1. นักกีฬาต้องแต่งกายในรูปแบบเดียวกัน อนุญาตให้แต่งกายชุดนักเรียน/นักศึกษา/ชุดพลະ ใต้
- 12.1.2. ชุดแข่งขันของนักกีฬาห้ามนำตรา หรือเครื่องหมายการค้าที่เป็น การประชาสัมพันธ์ การขาย หรือเกี่ยวกับบุหรื และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ใส่ลงทำการแข่งขันโดยเด็ดขาด

9. การประท้วง

- 9.1 ให้เป็นไปตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย
- 9.2 การประท้วงทางด้านเทคนิคกีฬา ให้ประท้วงทันทีนับแต่การแข่งขันในครั้งนั้นสิ้นสุดลง หรือก่อนการแข่งขันที่มีผลต่อผู้ประท้วงในแมทช์ต่อไป
- 9.3 กรณีเจอปัญหากลางเกม ให้ผู้ประท้วงแจ้งกรรมการควบคุมการแข่งขันให้ตรวจสอบและตัดสิน หากไม่แจ้งและแข่งต่อจนรู้ผล จะถือว่ายอมรับผลการแข่งขันในเกมนั้นๆ

10 บทลงโทษ

- 10.1 โทษปรับแพ้และตัดสิทธิ์
 - 10.1.1 ถอนตัวจากการแข่งขันโดยไม่มีเหตุอันควร และไม่ทำการแจ้งขอถอนตัวจากการแข่งขันต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันในปีนั้นและปีต่อไป
 - 10.1.2 การโกงการแข่งขัน เจตนาใช้โปรแกรมโกง เจตนาใช้ผู้เล่นมากกว่าจำนวนผู้เล่นที่กำหนด ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านเครื่องมือที่ใช้เป็นอุปกรณ์หลักในการแข่งขัน หรือ อุปกรณ์ต่อพ่วงทุกชนิด จะถูกพิจารณาโทษงดเบี่ยงเลียงและ ถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันในปีนั้นและปีต่อไป
 - 10.1.3 การใช้สารเสพติด การนำการแข่งขันเข้าไปเกี่ยวข้องกับ การพนัน การทะเลาะวิวาทขั้นรุนแรง จะถูกพิจารณาโทษงดเบี่ยงเลียงและถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันในตลอดชีพ
- 10.2 โทษพักเดือน (เดือน 3 ครั้ง ปรับแพ้)
 - 10.2.1 แสดงกิริยา หรือวาจาไม่ยอมรับคำตัดสิน

- 10.2.2 การเอาเปรียบ หยุดพักในจังหวะที่คู่ต่อสู้ได้เปรียบ กลับเข้าการแข่งขันซ้ำเกินข้อกำหนด พุดจาวาร้าย ก่อให้เกิดความวุ่นวาย ใช้คำหยาบคาย พุดคุยระหว่างหยุดเกมในช่วงที่ทำการแข่งขัน
- 10.2.3 ไม่ยอมเข้าร่วม หรือไม่ยอมส่งตัวแทนเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีมเพื่อรับทราบกติกา
- 10.3 โทษตักเตือนรุนแรง (เตือน 2 ครั้ง ปรับแพ้)
 - 10.3.1 พกพาอุปกรณ์สื่อสารอื่นในเวลาที่เขาประจำที่สำหรับการแข่งขัน ถึงจะไม่ได้ใช้งานก็ตาม
 - 10.3.2 การแสดงที่บ่งบอกความไม่มีน้ำใจนักกีฬา ไม่จับมือ หรือไม่แสดงความเคารพผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม
 - 10.3.3 มีพฤติกรรมก่อกวน จงใจขัดขวาง ทำให้การแข่งขันเสื่อมเสีย
 - 10.3.4 แสดงที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย
 - 10.3.5 หยิบตัวละคร หรือสกิล ที่ถูกห้ามใช้ตามกฎกติกา ข้อที่ 6.4
- 10.4 โทษปรับแพ้
 - 10.4.1 สุนัขหรือในสนามแข่งขัน
 - 10.4.2 ทำการเยาะเย้ย ถากถาง ทั้งวาจาและการกระทำ ต่อทีมที่ร่วมเข้าแข่งขัน
 - 10.4.3 ใช้คำหยาบคายรุนแรงในสนามแข่งขัน

11 อุปกรณ์การแข่งขัน

- 11.1 ชนิดเกม ROV
 - 11.1.1 สมาร์ทโฟน
 - 11.1.2 หูฟัง
- 11.2 ชนิดเกม Street Fighter
 - 11.2.1 เฟลย์สเตชัน 5
 - 11.2.2 จอยควบคุม
 - 11.2.3 มอนิเตอร์ 24 นิ้ว
- 11.3 ชนิดเกม FC Online
 - 11.3.1 คอมพิวเตอร์
 - 11.3.2 เมาส์

- 11.3.3 คีโยบอร์ด
- 11.3.4 หูฟัง
- 11.3.5 จอควบคุม

12 อุปกรณ์สนามแข่ง

- 12.1 เวที จอแสดงภาพการแข่งขัน จอแสดงสายการแข่งขัน
- 12.2 เครื่องเสียง ชุดไฟ ประกอบเวที
- 12.3 โต๊ะกรรมการ เจ้าหน้าที่ควบคุมการดำเนินงาน
- 12.4 อุปกรณ์ควบคุมไฟฟ้า อุปกรณ์ควบคุมระบบอินเทอร์เน็ต

13 กำหนดการแข่งขัน

- เปิดรับสมัคร: 1 พ.ค.68 – 5 มิ.ย.68
- ประกาศสายการแข่งขัน: 6 มิ.ย.68
- รอบออนไลน์: 7 – 8 มิ.ย.68
- รอบออฟไลน์ (4ทีม สุดท้าย): 13 มิ.ย.68

14 ติดต่อสอบถาม

สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดนครสวรรค์

Facebook

<https://www.facebook.com/nakhonsawanesportsassociation>

โทรศัพท์: 065-926-9452

Page:

กำหนดการแข่งขัน

รอบชิงชนะเลิศ ROV (ออฟไลน์)

วันที่ 13 มิถุนายน 2568 ณ เทศบาลนครสวรรค์

เวลา	กิจกรรม	หมายเหตุ
9.00 น. -10.00 น.	ลงทะเบียน รอบ 4 ทีม	
10.00 น - 11.30 น	แข่งขันรอบ Semifinal (BO3)	
11.30 น -12.30 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
12.30 น -14.30 น.	แข่งขันรอบ Final (BO5) & แข่งขันชิงอันดับ 3 (BO3)	
14.30 น -15.00 น.	มอบรางวัล	