

เรื่องแจ้งจากศูนย์ภาษาอังกฤษ จังหวัดศรีสะเกษ (เพิ่มเติม)

1. แจ้งเปลี่ยนแปลงสถานที่แข่งขัน

กิจกรรม crossword game ทุกระดับ

สถานที่แข่งขันโรงเรียนสตรีศรีสะเกษ หอประชุมเฉลิมพระเกียรติ

โดยเริ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกระดับ

2. กติกาการเล่นครอสเวิร์ด

อุปกรณ์การเล่น

- ชุดกระดานครอสเวิร์ด (กระดาน + แป้นวางตัวอักษร + ถุงตัวเบี้ย) 1 ชุด

เวลาในการแข่งขัน

1) ใช้ Chess clock หรือ Stop watch จับเวลาการแข่งขันโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะมีเวลาคนละ 22 นาที ถ้าผู้เล่นฝ่ายใดใช้เวลาเกินกว่านี้ให้ผู้เล่นคนนั้นจะต้องโดนหักแต้มจากเกมนั้นออกโดยคิดจากจำนวนนาฬิกาที่เกิน นาทีละ 10 คะแนน และเศษของนาฬิกาที่ปัดขึ้นเป็น 1 นาที

2) ให้ผู้เข้าแข่งขันเริ่มลงทะเบียนได้ตั้งแต่เวลา 08.30 – 09.00 น. และดำเนินการจับฉลากในเวลา 09.00 น. และเริ่มการแข่งขันเวลา 09.15 น. เมื่อถึงเวลาการแข่งขันรอบแรกผู้ร่วมการแข่งขันต้องพร้อม ณ ตำแหน่งที่แข่งขันมิฉะนั้นจะถือว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ขาดไปหมดสิทธิ์ในการแข่งขัน แต่ถ้าผู้แข่งขันในรอบต่อไปจะถือว่าผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ และจะได้คะแนน 100 คะแนน

การเริ่มต้น

1) ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ตรวจสอบจำนวนอักษรให้ครบ 100 ตัวและตั้งเวลา 22 นาทีของนาฬิกาจับเวลา

2) ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในถุงขึ้นมาคนละ 1 ตัวเพื่อดูว่าผู้ใดจะได้เป็นผู้ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลัก คือเรียงตามตัวอักษร ตั้งแต่ตัวว่าง (Blank) A - Z โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน

3) ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อน จะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน

4) การจับตัวอักษรจะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตาและเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้วจะต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เพื่อตรวจสอบว่าจับขึ้นมาครบหรือจับเกินหรือไม่ ถ้าเกินจะต้องให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรที่เกินออก

วิธีการเล่น

1) ผู้เล่นคนแรกจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษซึ่งต้องปรากฏอยู่ใน The Standard Dictionary for Crossword Game ลงบนกระดานในแนวนอน หรือแนวตั้งโดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำที่บออยู่บนดาวกลางกระดานและคำที่ลงในครั้งแรกนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า

2) หลังจากที่ผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้ว ผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในถุงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนที่เท่ากันโดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อนเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบนกระดาน โดยให้มีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งหรือมากกว่า สัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดาน และการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนี้จนสิ้นสุดเกม

3) การสิ้นสุดเกมในแต่ละครั้งที่ลงคำบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ

1. ลงคำบนกระดาน
2. ขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น
3. กตเวลาเริ่มของคู่แข่ง
4. จดคะแนนและขานแต้มสะสม
5. คอยคู่แข่งยืนยันคะแนน
6. จับตัวอักษรขึ้นมาใหม่

Bonus for Bingo

ในกรณีที่ผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรที่ตนเองมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียว ผู้เล่นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงคำนั้น

การขอเปลี่ยนตัวอักษร

ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำเมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่านการเล่นของตัวเองได้โดยผู้เล่นสามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว (โดยที่ตัวอักษรในถุงจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว) ตามแต่ที่ตนเองต้องการคือตั้งแต่ 1-7 ตัว ถ้าตัวอักษรไม่น้อยกว่า 7 ตัว สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัวจะหมดไป

การขอ Challenge

1) ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรม ตนเองมีสิทธิ์ขอ Challenge ได้และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งฝ่ายตรงข้ามขานคะแนนที่ลงและกตเวลาเริ่มเสียก่อน

2) ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่าจะขอ Challenge หรือไม่ ผู้เล่นจะต้องบอก Hold หรือคำอื่นที่มีความหมายนี้เพื่อที่จะได้ไม่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษร ขึ้นมาใหม่ออกจากถุง การขานคำว่า Hold นี้จะขานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เริ่มกตเวลา

3) หลังจากได้ยินคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยเวลา 1 นาทีถึงจะจับตัวอักษรจากถุงได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกต่างหากจากตัวอักษรบนแป้นวางตัวอักษรผู้เล่นที่ขอ Challenge จะใช้เวลาเท่าใดก็ได้ ในการพิจารณาขอ Challenge

4) ถ้าผู้เล่นพิจารณาตัดสินใจขอ Challenge นาฬิกาจับ เวลาจะหยุดทั้ง 2 ฝ่าย คำที่ขอ Challenge จะต้องบันทึกลงในกระดานเพื่อให้กรรมการตัดสินพิจารณา เมื่อ ตัดสินใจ Challenge ไปแล้วจะถอนการขอ Challenge นั้นคืนไม่ได้

5) ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าไม่ขอ Challenge ผู้เล่นจะต้องคอยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทำการจับตัวอักษรในถุงหรือบนโต๊ะ วางบนแป้นวางตัวอักษรให้หมด เสียก่อน ถึงจะเริ่มการแข่งขันต่อไปได้

6) ในกรณีที่มีคำหนึ่งในคำที่ขอ Challenge ไม่มีในพจนานุกรม การ Challenge จะมีผลผู้แข่งขันทั้งคู่จะทราบแต่ผลของการ Challenge เท่านั้น แต่คำที่มีหรือไม่มีในพจนานุกรมนั้นจะไม่แจ้งให้ทราบ

7) ผลของการขอ Challenge ของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

- ถ้าคำนั้นมีในพจนานุกรม ผู้ที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการเล่น 1 ตาและผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นอีก 1 ตา

- ในกรณีที่คำนั้นไม่มีในพจนานุกรม ผู้ลงคำ ๆ นั้นจะต้องยกตัวอักษร ที่ตนเล่นในครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ลงเล่นนั่นเอง คะแนนที่ได้คือ 0 คะแนนและต้องเสียสิทธิ์การเล่นให้แก่ผู้ขอ Challenge

8) กรรมการเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินอย่างเด็ดขาดของคำที่ขอ Challenge ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ขออุทธรณ์จากพจนานุกรม

การสิ้นสุดเกม

1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด (หลังจากที่ตัวอักษรในถุงหมดแล้ว)

2) ในขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ให้รวมคะแนนของตัวอักษรแล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่างจะไม่คิดคะแนนติดลบ

3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายบอกผ่านครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลง

X หากมีการใช้เวลาเกิน 22 นาที ให้ลบจำนวนนาฬิกาที่เกิน นาทีละ 10 คะแนน และเศษของนาฬิกาปัดขึ้นเป็น 1 นาที

การนับคะแนนจบเกม

การนับคะแนนติดลบทำโดยเอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลืออยู่ลบออกจากคะแนนของตนเอง ในขณะที่คะแนนของตัวว่างจะไม่นำไปลบคะแนน