



**ระเบียบการจัดการแข่งขันกีฬานักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 "สิสวัตเกมส์"
ว่าด้วย การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต**

1. ระเบียบการแข่งขัน

1.1 การจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาเรื่อง การแข่งขันกีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 "สิสวัตเกมส์" พ.ศ. 2568 ตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 "สิสวัตเกมส์" พ.ศ. 2568 กำหนด

1.2 ให้ใช้ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 "สิสวัตเกมส์"

1.3 ให้ใช้กติกาการแข่งขัน ซึ่งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยกำหนดใช้ในปัจจุบัน แต่ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดหรือแย้งกับประกาศนี้

1.4 มีการแข่งขันทั้งหมด 3 รายการ โดยใช้เกมส์ Arena of Valor (ROV) ,Free Fire และเกมส์ eFootball Mobile ซึ่งดำเนินการโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดนครราชสีมา ดังนั้น กฎ กติกาการตัดสินต่างๆ ให้ยึดถือตามเงื่อนไขของสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

2. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาเรื่อง การแข่งขันกีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 "สิสวัตเกมส์" ผู้เข้าร่วมการแข่งขันควรมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

2.1.1 แต่ละมหาวิทยาลัยจะมีนักกีฬาทั้งหมด ไม่เกิน 75 คน และให้มีเจ้าหน้าที่ทีมได้ไม่เกิน 4 คน และประกอบด้วย ผู้จัดการทีม 3 คน ผู้ฝึกสอน 3 คนและ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน 3 คน

2.1.2 โค้ชของแต่ละทีมจะสามารถอยู่กับทีมได้จนถึงขั้นตอนการเลือกตัวละครเท่านั้น

2.1.3 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องคงสภาพเป็นนักศึกษาของผู้เข้าแข่งขันต้องศึกษาอยู่ในทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏเดียวกันเท่านั้น

3. การแนบหลักฐานประกอบการสมัครดังนี้

3.1 ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาเรื่อง การแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 "สิสวัตเกมส์"

3.2 ถ้าปรากฏหลักฐานว่า ทีมของกลุ่มกีฬามหาวิทยาลัยราชภัฏใดส่งรายชื่อหรือนามสกุลของผู้เล่น อันเป็นเท็จ ส่งบัญชีรายชื่อลายมือชื่ออันเป็นเท็จหรือจัดผู้ขาดคุณสมบัติหรือผู้ไม่มีสิทธิ์ตามระเบียบนี้เข้าแข่งขัน ให้ประกาศระบุมความผิดและถอนสิทธิ์ตามระเบียบการแข่งขัน

4. ประเภทการจัดการแข่งขันและจำนวนนักกีฬาผู้เข้าร่วมแข่งขัน กำหนดให้มีการแข่งขัน 8 ประเภท จาก 3 ชนิด เกมส์ ดังนี้

4.1 จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

4.1.1 ประเภททีม 66 ทีม

4.1.2 ประเภทบุคคล 44 คน

4.1.3 แต่ละมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน

ประเภททีมแต่ละประเภทได้ไม่เกิน 6 ทีม, และประเภทบุคคลไม่เกิน 4 คน

4.2 ประเภทการแข่งขัน ชนิดเกมส์ ROV ส่งได้ 6 ทีม

4.2.1 ประเภททีมชาย ROV จำนวน 2 ทีม โดยในทีมประกอบด้วย
(ตัวจริง 5 คน สำรอง 1 คน)

4.2.2 ประเภททีมหญิง ROV จำนวน 2 ทีม โดยในทีมประกอบด้วย
(ตัวจริง 5 คน สำรอง 1 คน)

4.2.3 ประเภททีมผสม ROV จำนวน 2 ทีม โดยในทีมประกอบด้วย
(ตัวจริง 5 คน สำรอง 1 คน และให้มีนักกีฬาหญิงไม่น้อยกว่า 2 คน)

4.3 ประเภทการแข่งขัน ชนิดเกมส์ Free Fire ส่งได้ 6 ทีม

4.3.1 ประเภททีมชาย Free Fire จำนวน 2 ทีม โดยในทีมประกอบด้วย
(ตัวจริง 4 คน สำรอง 1 คน)

4.3.2 ประเภททีมหญิง Free Fire จำนวน 2 ทีม โดยในทีมประกอบด้วย
(ตัวจริง 4 คน สำรอง 1 คน)

4.3.3 ประเภททีมผสม Free Fire จำนวน 2 ทีม โดยในทีมประกอบด้วย
(ตัวจริง 4 คน สำรอง 1 คนและให้มีนักกีฬาหญิงไม่น้อยกว่า 2 คน)

4.4 ประเภทการแข่งขัน ชนิดเกมส์ eFootball Mobile

4.4.1 ประเภทบุคคลชาย eFootball Mobile จำนวน 2 ทีมๆละ 2 คน

4.4.2 ประเภทบุคคลหญิง eFootball Mobile จำนวน 2 ทีมๆละ 2 คน

4.5 นักกีฬา สามารถลงแข่งขันได้มากกว่า 1 ประเภท

5. รูปแบบการแข่งขัน และกติกา

เกมส์วางแผน ประเภททีม 5 คน (โม่บาย) ROV

5.1 รูปแบบการแข่งขัน

5.1.1 โทรศัพท์มือถือ ไม่อนุญาตให้ใช้ Tablet, iPad

5.2 รอบแบ่งกลุ่ม

5.2.1 กรณีมีทีมไม่เกิน 5 ทีม

5.2.1.1 แข่งแบบพบกันหมด

5.2.1.2 แข่งแบบ Best of 2

5.2.1.3 ชนะได้ 3 คะแนน

5.2.1.4 เสมอได้ 1 คะแนน

5.2.1.5 แพ้ไม่มีคะแนน

5.2.1.6 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 1 และ 2 จะเข้ารอบ Playoff

อยู่ในสาย Upper bracket

5.2.1.7 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 3 และ 4 จะเข้ารอบ Playoff อยู่ในสาย Lower bracket

5.2.2 กรณีมีทีม 6 ทีมขึ้นไป

5.2.2.1 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

5.2.2.2 แข่งแบบพบกันหมด

5.2.2.3 แข่งแบบ Best of 2

5.2.2.4 ชนะได้ 3 คะแนน

5.2.2.5 เสมอได้ 1 คะแนน

5.2.2.6 แพ้ไม่มีคะแนน

5.2.2.7 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 1 และ 2 ของแต่ละกลุ่มจะเข้ารอบ Playoff

5.2.2.8 ทีมที่มีคะแนนมา 3 และ 4 จะตกรอบทันที

5.2.2.9 กรณีคะแนนเท่ากัน ในช่วง Group Stage หากมีการเสมอกัน การกำหนด ranking ของที่จะกำหนดดังนี้ จากมากที่สุดไปต่ำสุด

- ความต่างของจำนวนการชนะ-แพ้ใน Group Stage
- Head-to-head result
- จำนวนบ้อมที่ถูกทำลายในเกมส์ทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน
- จำนวนคิวทั้งหมดทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน
- จำนวนตายทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน (เอาเฉพาะที่ตายน้อยกว่า)
- จำนวนแอสซิสทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน
- Time-rating: จำนวนเวลาในเกมส์ที่แพ้ - จำนวนเวลาในเกมส์ที่ชนะ (ทั้งหมดระหว่างทีมที่มีแต้มเท่ากัน) ซึ่งทีมที่มี time-rating ตีกว่าจะอยู่สูงกว่า
- แข่งเพิ่มอีกแมทช์

5.3 รอบ Playoff

5.3.1 แข่งแบบ Single Elimination

5.3.2 แข่งแบบ Best of 3

5.3.3 รอบชิงเหรียญทองแข่งขันแบบ Best of 3

5.3.4 ผู้แพ้ในรอบ Playoff คือลำดับที่ 3 และ 4 ได้เหรียญทองแดงร่วม

5.3.5 ผู้ชนะในรอบชิงจะได้รับเหรียญทอง ผู้แพ้ได้เหรียญเงิน

5.4 กติกาการแข่งขัน

5.4.1 แข่งขันในโหมด 5V5 (ชื่อเดิม Tournament Mode)

5.4.2 ใช้การแบนและเลือกฮีโร่แบบ Global Ban/Pick

5.4.3 สามารถเลือกเล่นฮีโร่และสกินที่ไม่มีปัญหาในขณะนั้นเท่านั้น ห้ามมิให้เลือกฮีโร่และสกินที่มีปัญหา บัค หรือการอื่นใด อันทำให้เกิดปัญหาในระบบทุกกรณี

5.5 รายชื่อสกินที่ห้ามใช้ ให้เป็นไปตามประกาศของ garena Thailand (อัปเดตเมื่อ 4/8/2568)

6. การประท้วง

6.1 หลักการเริ่มเกมส์ใหม่

6.1.1 ในกรณีที่มีเกิดข้อผิดพลาดร้ายแรงของเกมสกินในเวลาใดๆระหว่างการแข่งขันซึ่งทำให้ไม่สามารถเล่นเกมสกินได้ หรือส่งผลกระทบต่อรูปเกมสกินเป็นอย่างมาก จะแบ่งออกเป็นตามกรณีได้ดังนี้

6.1.2 ในกรณีที่เป็นบัคที่เกิดขึ้นกับ ฮีโร่ สกิน ไอเทม พลังแฝง รูน และ/หรือปัจจัยอื่น ๆ ภายในเกมส์ ถ้าหากพบว่าส่งผลร้ายแรงต่อการแข่งขัน ทางผู้จัดมีสิทธิ์ให้เริ่มเกมส์ใหม่ และแบนปัจจัยที่มีปัญหานั้นออกจากการแข่งขันในเกมส์ถัดไป หรือทั้งเกมส์การแข่งขันที่เหลือในทัวร์นาเมนต์

6.1.3 ในกรณีที่เกิดปัญหาอื่นๆที่เหนือความคาดหมาย และมีผลต่อรูปเกมสกิน ณ ตอนนั้น ทางผู้จัดการแข่งขันจะให้เวลาแต่ละทีม (โค้ชและกัปตันทีมเท่านั้น) ร่วมกันเสนอแนวทางแก้ไขปัญหานั้น 5 นาที โดยทางผู้จัดการแข่งขันจะรับความเห็นเหล่านั้นไปพิจารณา และทำการตัดสินกรณีดังกล่าวอย่างเด็ดขาด ทั้งนี้ทุกทีมต้องยอมรับการตัดสินดังกล่าว และดำเนินการแข่งต่อไปจนจบ

6.1.4 ในกรณีที่ผู้ตัดสินเห็นว่ามียุ่งยากทางเทคนิคซึ่งจะทำให้การดำเนินเกมส์ตามปกติเป็นไปได้ยาก

6.1.5 เมื่อได้มีการประกาศให้หยุดพักเกมส์เนื่องจากอุปกรณ์ทำงานผิดปกติ หากไม่ใช่เกมส์ที่รับรอง โดยกาสิโนสามารถพิจารณาให้เริ่มเกมส์ใหม่ได้

6.2 ระเบียบเริ่มเกมส์ใหม่

6.2.1 หากผู้ตัดสินเห็นว่าข้อผิดพลาดร้ายแรงและสามารถตรวจสอบได้หรือเป็นไปตามข้อกำหนดตามดุลยพินิจของผู้ตัดสิน ผู้ตัดสินสามารถประกาศให้เริ่มเกมส์ใหม่ได้

6.2.2 สภาพแวดล้อมภายใต้การควบคุม

6.2.3 เมื่อเกมส์ที่รับรองรวมถึงฮีโร่และสกินจะต้องเริ่มใหม่จะต้องรักษาฮีโร่และสกินในเกมส์

ที่ผ่านมาไว้

6.3 การหยุดพักเกมส์ในการแข่งขัน

6.3.1 การหยุดพักเกมส์ทั่วไป

6.3.1.1 หากผู้เข้าแข่งขันคนใดตั้งใจไม่เชื่อมต่อเกมส์ โดยไม่แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ผู้ตัดสินมีสิทธิไม่อนุญาติคำขอหยุดเกมส์นั้นๆ

6.3.1.2 ในกรณีที่เกมส์หยุดลงอันเนื่องมาจากปัญหาทางเทคนิค โดยมีได้เกิดจากการกระทำของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทางทีมงานมีสิทธิสั่งให้หยุดพักเกมส์ดังกล่าว และให้ผู้เข้าแข่งขันกลับเข้าสู่การแข่งขันใหม่อีกครั้งภายหลังจากผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้เชื่อมต่อได้กลับเข้ามาในเกมส์แล้ว

6.3.1.3 หากเกมส์หยุดลงเป็นเวลาเกินกว่า 10 นาที ทางทีมงานมีสิทธิสั่งให้เริ่มเกมส์ใหม่ เว้นแต่ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันทีมใดทีมหนึ่งมีคะแนนมากกว่าอีกทีมเป็นจำนวนมาก ทางทีมงานอาจใช้ดุลยพินิจในการสั่ง ให้ทีมที่มีคะแนนมากกว่าดังกล่าวเป็นผู้ชนะในเกมส์ที่หยุดลงนั้นตามที่เห็นควร

6.3.1.4 ภายหลังจากที่เกมส์เชื่อมต่อแล้ว ทางทีมงานอาจสั่งให้ทีมผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมเริ่มเกมส์ใหม่โดยเร็ว และ/หรือดำเนินเกมส์ใหม่ต่อไป ทั้งนี้ เห็นเป็นไปตามที่ทางทีมงานเห็นควร

6.3.2 การหยุดพักเกมส์โดยผู้ตัดสิน

6.3.2.1 ผู้ตัดสินอาจสั่งให้หยุดพักเกมส์ได้ ไม่ว่าจะด้วยเหตุใดก็ตาม

6.3.3 การหยุดพักเกมส์โดยเหตุอันควร

6.3.3.1 หากผู้เข้าแข่งขันรายใดตกอยู่ในสภาวะที่เป็นอันตรายต่อชีวิต กล่าวคือ ไม่มีความปลอดภัยขณะที่อยู่ในบริเวณสถานที่จัดการแข่งขัน หรือตกอยู่ในสถานการณ์อื่นใดที่ทำให้เกิดปัญหาในการดำเนินเกมส์ต่อไป

6.3.3.2 หากเกิดเหตุอันไม่สามารถแพร่ภาพการแข่งขันได้เนื่องจากระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและอุปกรณ์แพร่ภาพทำงานผิดปกติ เป็นต้น

6.3.3.3 ภัยธรรมชาติที่ทำให้เกมส์หยุดชะงัก

6.3.4 การหยุดพักเกมส์โดยผู้เล่น

6.3.4.1 ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดพักเกมส์การแข่งขันได้ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งดังต่อไปนี้ ผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งสัญญาณให้ผู้ตัดสินทราบในทันทีภายหลังจากการหยุดเกมส์และชี้แจงเหตุผลแห่งการหยุดเกมส์ดังกล่าว

6.3.4.2 มีการรบกวนทางกายภาพระหว่างผู้เข้าแข่งขัน เช่น การก่อกวน รุนแรง ความโกลาหล และเสียงดังซึ่งรบกวนเกมส์ เป็นต้น

6.3.4.3 อุปกรณ์พกพาหรือซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติ

6.3.4.4 การลดลงของเฟรมหรือ การเพิ่มขึ้นของ PING อันนอกเหนือจากการควบคุม

6.3.4.5 เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโกงหรือถูกโกงอย่างร้ายแรง เป็นต้น

6.3.4.6 ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือปัญหาทางกายภาพของผู้เล่น ใช้เป็นเหตุให้หยุดพักเกมส์ของผู้เข้าแข่งขันได้

6.3.4.7 การหยุดพักเกมส์อันเนื่องมาจากปัญหาเครื่องร้อนของอุปกรณ์พกพา ทางทีมงานอาจสั่งให้หยุดพักเกมส์เป็นเวลาไม่เกินกว่า 5 นาที เพื่อให้ทำให้อุปกรณ์พกพาดังกล่าวเย็นลง หากทีมงานเห็นว่าความร้อนของอุปกรณ์พกพาดังกล่าวจะทำให้เฟรมลดลงหรือ Ping เพิ่มขึ้นในเกมส์

6.3.4.8 การหยุดพักเกมส์ตามการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน ทางทีมงานมีสิทธิเตือนและ/หรือปรับทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวแพ้นทันที

6.3.4.9 ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันพูดคุย ติดต่อบุคคล หรือดำเนินการใดๆ อันเป็นการสื่อสารในระหว่างการหยุดพักเกมส์

6.3.4.10 ห้ามหยุดพักเกมส์ระหว่าง Fight ทุกกรณี หากฝ่าฝืน จะลงโทษโดยการปรับแพ้ในเกมส์นั้นไว้ก่อน ยกเว้นแต่จังหวะนั้นๆ ไม่มีผลร้ายแรงต่อรูปเกมส์ กรรมการสามารถให้แข่งขันต่อได้

6.5 บทลงโทษ :

6.5.1 ครั้งที่ 1 : เตือน

6.5.2 ครั้งที่ 2 : เพิ่มสิทธิการแบนฮีโร่ให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 1 ครั้ง

6.5.3 ครั้งที่ 3 : เพิ่มสิทธิการแบนฮีโร่ให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 2 ครั้ง

6.6 การเลือกฝั่ง

6.6.1 ทุกแมทช์จะใช้การโยนเหรียญเลือกฝั่ง และเกมส์ต่อๆ ไปทีมแพ้เกมส์ก่อนหน้าจะมีสิทธิ์เลือกฝั่งก่อน

เกมส์กีฬา Garena Free Fire ประเภททีม

7. รูปแบบการแข่งขัน (Tournament Format)

7.1 ประเภทการแข่งขัน: Squad 4 คน (ทีมละไม่เกิน 5 คน รวมตัวสำรอง)

7.2 ระบบการแข่งขัน: รอบคัดเลือก, รอบรองชนะเลิศ, รอบชิงชนะเลิศ (เก็บคะแนนรวม)

7.3 โหมดการแข่งขัน: Battle Royale (Custom Room), Map: Bermuda, Kalahari, Purgatory, Alpine

7.4 การคิดคะแนน: Placement Point + Kill Point

อันดับ (Placement)	คะแนน (Points)	หมายเหตุ
1	12	Booyah
2	9	
3	8	
4	7	
5	6	
6	5	
7	4	
8	3	
9	2	
10-12	1	
Kill	1	ต่อการฆ่า 1 ครั้ง

8. กติกาการแข่งขัน (Tournament Rules)

ต้องสุภาพ

8.1 การสมัครและผู้เล่น: อายุไม่ต่ำกว่า 13 ปี, ลงทะเบียนชื่อผู้เล่นและ UID, ชื่อในเกม

เตรียมอุปกรณ์เอง

8.2 อุปกรณ์และการเชื่อมต่อ: แข่งผ่านมือถือเท่านั้น, ห้ามใช้อินเทอร์เน็ต, ผู้เล่นต้อง

Bug/Glitch

8.3 การแข่งขัน: ผู้เล่นต้องเข้าห้องตรงเวลา, หากช้าเกิน 10 นาทีจะถูกตัดสิทธิ์

8.4 ข้อห้าม: ห้ามใช้โปรแกรมโกง, ห้ามสมรู้ร่วมคิด, ห้ามจงใจฆ่าตัวตาย, ห้ามใช้

8.5 การตัดสิน: คำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

9. ตั้งค่าห้อง BR สำหรับการแข่งขันแบบทีม (Squad) ดังนี้

พารามิเตอร์	ค่าที่แนะนำ	ตัวเลือก/หมายเหตุ
โหมด (Mode)	Battle Royale — Squad	ทีมละ 4 คน (อนุญาตสำรอง 1)
แผนที่ (Map)	Bermuda / Kalahari / Purgatory / Alpine	กำหนดล่วงหน้าเป็นรอบ ๆ
จำนวนทีมที่เชิญ	22 ทีม (รวม 88 ผู้เล่น)	ปรับได้ตามขนาดงาน
ตัวละคร & สกิล	เปิดใช้งานตามปกติ	ผู้จัดอาจกำหนด "แบนสกิล" บางอย่าง (ถ้าจำเป็น)
สัตว์เลี้ยง (Pet)	อนุญาต	ตามกติกากลาง
Loadout/Item	ตามค่าเริ่มต้นเกม	อนุญาตทั้งหมด
Airdrop กล่องอาวุธ	เปิด (ON)	สร้างความหลากหลายของอาวุธ
Airdrop พิเศษ (ถ้ามี)	ปิด (OFF)	เพื่อลดความได้เปรียบพิเศษ
ยานพาหนะ (Vehicles)	เปิด (ON)	อนุญาตการเคลื่อนที่
Revival/Respawn จุดซุบ	ปิด (OFF) หรือ ตามกติกา	ถ้าต้องการความคลาสสิกให้ปิด
กระสุน/ทรัพยากร	ค่าเริ่มต้น (Default)	ไม่ปรับอัตราดรอพ
สภาพอากาศ/เวลา	สุ่มหรือคงที่	ยึดตามค่าเกม
ผู้สังเกตการณ์ (Observer) Delay	ใช้ได้เลยในการสตรีมภายนอก 90-120 วินาที	ตั้งค่าที่แพลตฟอร์มถ่ายทอด ไม่ใช่ในเกม

เกมส์กีฬา eFootball Mobile ประเภทบุคคล

10. รูปแบบการแข่งขัน

10.1 เกมส์ eFootball Mobile เวอร์ชันล่าสุด

10.2 โทรศัพท์มือถือ

10.2.1 กรณีมีไม่เกิน 5 ทีม

10.2.1.1 แข่งแบบพบกันหมด BO3

10.2.1.2 ชนะได้ 3 คะแนน

10.2.1.3 เสมอได้ 1 คะแนน

10.2.1.4 แพ้ไม่มีคะแนน

/10.2.1.5 ทีมที่มีคะแนน...

10.2.1.5 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 1 และ 2 จะเข้ารอบ Playoff อยู่ในสาย Upper bracket

10.2.1.6 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 3 และ 4 จะเข้ารอบ Playoff อยู่ในสาย Lower bracket

10.3 กรณีมีทีม 6 ทีมขึ้นไป

10.3.1 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

10.3.2 แข่งแบบพบกันหมด BO2

10.3.3 ชนะได้ 3 คะแนน

10.3.4 เสมอได้ 1 คะแนน

10.3.5 แพ้ไม่มีคะแนน

10.3.6 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 1 และ 2 จะเข้ารอบ Playoff

10.3.7 ทีมที่มีคะแนนมาเป็นอันดับ 3 และ 4 จะตกรอบทันที

10.4 กรณีมีคะแนนเท่ากัน

10.4.1 ให้ตัดสินจากผลต่างประตูได้เสีย

10.4.2 ให้ตัดสินจากจำนวนประตูที่ทำได้

10.4.3 ให้ตัดสินจากประตูที่เสีย

10.4.4 Head to Head

10.4.5 กรณีตัดสินไม่ได้ ให้ แข่งใหม่ 1 เกมส์ แบบ BO๑

10.5 รอบ Playoff

10.5.1 แข่งแบบ Single Elimination Bo 3 (ชนะ 2 ใน 3 เกมส์ เสมอ ต่อเวลา ยิงจุดโทษ)

10.5.2 ผู้แพ้ในรอบ Playoff ได้เหรียญทองแดง

10.5.3 ผู้ชนะในรอบชิงจะได้รับเหรียญทอง ผู้แพ้ได้เหรียญเงิน

10.6 กติกาการแข่งขัน

10.6.1 แข่งประเภทบุคคล

10.6.2 ไม่จำกัดเรื่องการ์ดนักเตะ โค้ช แผนการเล่น

รวมถึงไอเทมต่างๆ สามารถใช้ได้ปกติ

10.6.3 ใช้สร้างห้องแข่งขัน

10.6.4 ผู้มีชื่อขึ้นต้นเป็นคนสร้างห้องแข่งขัน

10.6.5 เลือก AUTHENTIC TEAM > Friend Match

10.6.6 Create 1 VS 1 Match Room

10.6.7 ตั้งชื่อห้อง ชื่อทีม_รอบ_คู่ ระบุ Password ตัวอย่างเช่น Urawa_Round
16_คู่1_1234

10.7 การตั้งค่าในเกมส์

10.7.1 Match Type : Standard

10.7.2 เวลาในการแข่งขัน : 6 นาที

10.7.3 Injuries : OFF

10.7.4 Extra Time : On

10.7.5 PK (จุดโทษ) : ON

10.7.6 No. of Sub (จำนวนการเปลี่ยนตัว) : 5

10.7.7 No. of Sub. Intervals (ช่วงเวลาเลือกตัวนักเตะ) : 3

10.7.8 Condition : Normal (HOME & AWAY)

10.7.9 Co-op AI Level : Top Player

10.8 กรณีหลุดออกจากการแข่งขัน

10.8.1 หลุดช่วงครึ่งแรก ให้เริ่มเกมใหม่โดยใช้สกอร์เดิม

10.8.2 หลุดช่วงครึ่งหลัง ให้เริ่มใหม่ โดยยิงสกอร์เท่าเดิมในครึ่งแรก

และเล่นจริงในครึ่งหลัง

10.8.3 หากหลุดหลังนาทีที่ 85 เป็นต้นไป ให้นำผลการแข่งขันนั้น

ทันที

/ 10.8.3 หากหลุดหลัง ...

10.8.4 หากหลุดในช่วงต่อเวลาพิเศษ ให้ปล่อยไหลจนครบ ๙๐ นาที

และเริ่มใหม่ช่วงต่อเวลาพิเศษ

10.9 การหยุดเกมส์

10.9.1 หยุดเกมส์ระหว่างแข่งขันได้ 3 ครั้ง ไม่รวมพักครึ่ง

10.9.2 การหยุดเกมส์เพื่อเปลี่ยนแผน และการเปลี่ยนตัวนักเตะเท่านั้น

10.9.3 เวลาของการหยุด เป็นไปตามระบบเกมส์

11. การแบ่งสาย

11.1 จะใช้ระบบการสุ่มสายด้วยโปรแกรม Challonge หรือ จับสลาก
(ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน)

12. การตัดสิน

12.1 กรรมการผู้ตัดสินเป็นผู้มีอำนาจในการรับรองผลแพ้ชนะ

12.2 รับรองผลจากสกอร์ที่เกิดขึ้นในโปรแกรมเกมส์ที่ใช้แข่งขัน

12.3 กรรมการผู้ตัดสินชี้ชัดว่า ฝ่ายหนึ่งไม่เข้าแข่งขันจนเลยเวลาที่กำหนด

12.4 กรรมการผู้ตัดสินชี้ชัดว่า ฝ่ายหนึ่งทำผิดกฎร้ายแรงจนถูกตัดสินสิทธิ์

12.5 กรรมการผู้ตัดสินมีสิทธิ์ในการเลื่อน การหยุดพักเกมส์ หรือลดจำนวนนัดการแข่งขัน

/12.6 เมื่อเกิดปัญหา ...

- 12.6 เมื่อเกิดปัญหาทางเทคนิคจนทำให้ต้องเลื่อน หรือลดจำนวนนัดการแข่งขัน
- 12.7 เมื่อเกิดปัญหากรณีพิพาทจนทำให้การแข่งขันต้องหยุดชะงักเป็นเวลานาน
- 12.8 กรรมการผู้ตัดสินเป็นผู้อนุญาตการขอพักเกมส์ Pause
- 12.9 กรรมการผู้ตัดสินเป็นพิจารณาให้พักเกมส์ในโอกาสที่เหมาะสม

13. การยุติเกมส์

- 13.1 เมื่อมีการผิดกฎร้ายแรง ให้กรรมการผู้ตัดสินชี้ขาดมีอำนาจยุติการแข่งขัน

14. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

14.1 แต่ละทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องส่งผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน หรือผู้จัดการทีม หรือผู้แทน เข้าร่วมประชุมตามที่คณะกรรมการดำเนินการแข่งขันกำหนด เพื่อรับทราบข้อปฏิบัติหรือข้อตกลงต่าง ๆ และ ยืนยันหรือส่งรายชื่อนักกีฬาที่จะลงทำการแข่งขัน ทีมที่ไม่เข้าร่วมประชุมโดยไม่มีเหตุผลจะถูกพิจารณาโทษดังนี้

14.2 จะไม่อนุญาตให้ทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกสอนในการแข่งขันทุกประเภท 1 วัน (1 วันของทีมตนเอง ที่ลงแข่งขัน)

14.3 ทุกทีมต้องไปแข่งขันตามวัน เวลา และสถานที่แข่งขันตามที่กำหนดไว้

14.4 ทีมใดที่ไม่พร้อมแข่งขันหลังจากเวลาที่กำหนด 10 นาที หรือผู้เล่นไม่ครบ ให้ปรับทีมนั้น

เป็น “แพ้” ในเกมส์นั้นทันที เมื่อถูกปรับเป็นแพ้ด้วยเหตุใดก็ตาม ทีมนั้นต้องแข่งขันในครั้งต่อไป ตามปกติ และทุกๆ 10 นาที หากยังไม่พร้อม จะถูกปรับแพ้ไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้ชนะในแมตช์นั้นๆ

14.5 ระหว่างการแข่งขัน ผู้ที่จะปฏิบัติหน้าที่ควบคุมทีม / ฝึกสอนนักกีฬาจะต้องเป็นผู้ที่มี รายชื่ออยู่ในบัญชีรายชื่อในการสมัครเท่านั้น

14.6 ผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนามแข่งขัน สามารถทำได้เฉพาะผู้ฝึกสอนจำนวน 1 ท่านเท่านั้น ไม่อนุญาต

14.7 ให้ผู้ควบคุมทีมเข้าไปมีส่วนในการวางแผนการแข่งขัน

14.8 ห้ามผู้ฝึกสอน นำอุปกรณ์สื่อสารเข้าสนามแข่งขันโดยเด็ดขาด

14.9 หลังจากเริ่มทำการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนอยู่ในโซนแข่งขัน

14.10 การทำหน้าที่ผู้ฝึกสอน ไม่อนุญาตให้ใช้ระบบออนไลน์ หากฝ่าฝืนจะถูกปรับแพ้ในแมตช์ นั้นทันที

14.11 นักกีฬาที่ไม่ลงทำการแข่งขัน ต้องทำรายงานถึงคณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขัน ทราบพร้อมทั้งระบุเหตุผลความจำเป็น

14.12 ทีมใดมีเจตนาไม่ยอมแข่งขันในขณะที่ทำการแข่งขัน เช่น ไม่ยอมรับคำตัดสิน เป็นต้น ให้ปรับทีมนั้น เป็นแพ้ และให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน รายงานคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬานักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

14.13 ถ้าทีมคู่แข่งทั้ง 2 ทีม มีเจตนาในการเล่นโดยไม่ต้องการชัยชนะ ให้ผู้ควบคุมการแข่งขัน ผู้ควบคุมการตัดสิน และผู้ตัดสินในคู่่นั้น ดำเนินการดังนี้

14.14 เรียกหัวหน้าทีมทั้ง 2 ทีม มาตักเตือน

14.15 เรียกหัวหน้าทีมทั้ง 2 ทีม มาเพื่อดำเนินการตัดสินผลการแข่งขัน และ ให้คณะกรรมการจัดการ แข่งขันรายงานคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 “สีสวาดกมลส์”

14.16 มีมารยาท และเคารพในหน้าที่

15. การแต่งกายของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่

15.1 นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อยตามกติกา และมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยเสื้อผ้าที่ใช้แข่งขันจะประกอบไปด้วยเสื้อแขนสั้นหรือแขนยาว กางเกงขายาว ถุงเท้าและรองเท้าที่ใช้เป็นเครื่องแบบมาตรฐานของทีม ห้ามสวมรองเท้าแตะเข้าสนามแข่งขันโดยเด็ดขาด

15.2 นักกีฬาต้องแต่งกายในรูปแบบเดียวกัน

15.3 ชุดแข่งขันของนักกีฬามีห้ามนำตรา หรือเครื่องหมายการค้าที่เป็นการประชาสัมพันธ์ การขาย หรือเกี่ยวกับบุหรี เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการพนัน ใส่ลงทำการแข่งขันโดยเด็ดขาด

16. การประท้วง

16.1 ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เรื่อง การแข่งขันกีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 “สีสวาดกมลส์”

16.2 การประท้วงทางด้านเทคนิคกีฬา ให้ประท้วงภายใน 15 นาที นับแต่การแข่งขันในครั้งนั้น สิ้นสุดลง หรือกรณีแข่งต่อเนื่อง ต้องประท้วงก่อนการแข่งขันที่มีผลต่อผู้ประท้วง และผู้ถูกประท้วงในแมตช์ต่อไป

16.3 กรณีเจอปัญหากลางเกมส์ ให้ผู้ประท้วงแจ้งกรรมการควบคุมการแข่งขันให้ตรวจสอบ และตัดสิน หากไม่แจ้งและแข่งต่อจนรู้ผล จะถือว่ายอมรับผลการแข่งขันในเกมส์นั้นๆ

16.4 กรณีประท้วงเรื่องคุณสมบัตินักกีฬา ให้เป็นไปตามตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เรื่องการแข่งขันกีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 “สีสวาดกมลส์”

16.5 ผู้ลงนามในการประท้วง ต้องเป็นผู้แทนทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏนั้นๆ หรือผู้ที่ได้รับมอบอำนาจจากผู้แทนมหาวิทยาลัย เป็นลายลักษณ์อักษร

16.6 ทุกการประท้วง ต้องวางเงินประกัน 3000.- บาท (สามพันบาทถ้วน) เงินนี้จะคืนให้เมื่อการประท้วงเป็นผล (ยกเว้นข้อ 10.3)

17. บทลงโทษ

17.1 โทษปรับแพ้และตัดสิทธิ์

17.1.1 ถอนตัวจากการแข่งขันโดยไม่มีเหตุอันควร และไม่ทำการแจ้งขอถอนตัวจากการแข่งขันต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะถูกตัดสิทธิ์ปรับแพ้ในการแข่งขัน

17.1.2 การโกงการแข่งขัน เจตนาใช้โปรแกรมโกง เจตนาใช้ผู้เล่นมากกว่าจำนวนผู้เล่นที่กำหนด ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านเครื่องมือที่ใช้เป็นอุปกรณ์หลักในการแข่งขัน หรือ อุปกรณ์ต่อพ่วงทุกชนิด จะถูกพิจารณาโทษปรับแพ้ทันที

17.1.3 การใช้สารเสพติด การนำการแข่งขันเข้าไปเกี่ยวพันกับการพนัน การทะเลาะวิวาทขั้นรุนแรง จะถูกพิจารณาโทษปรับแพ้ทันที และจะพิจารณาโทษตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เรื่อง การแข่งขันกีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 45 “สีสวาดเกมส์” พร้อมพิจารณาให้ถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันครั้งต่อไป

17.2 โทษตักเตือน (เตือน 3 ครั้ง ปรับแพ้)

17.2.1 แสดงกิริยา หรือวาจาไม่ยอมรับคำตัดสิน

17.2.2 การเอาเปรียบ หยุดพักในจังหวะที่คู่ต่อสู้ได้เปรียบ กลับเข้าการแข่งขันซ้ำเกินข้อกำหนด พุดจาว่าร้าย ก่อให้เกิดความวุ่นวาย ใช้คำหยาบคาย พุดคุยระหว่างหยุดเกมส์ในช่วงที่ทำการแข่งขัน

17.2.3 ไม่ยอมเข้าร่วม หรือไม่ยอมส่งตัวแทนเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีมเพื่อรับทราบกติกา

17.3 โทษตักเตือนรุนแรง (เตือน 2 ครั้ง ปรับแพ้)

17.3.1 ห้ามพกพาอุปกรณ์สื่อสารอื่นในเวลาที่เข้าประจำที่สำหรับการแข่งขัน ถึงจะไม่ได้ใช้งานก็ตาม

17.3.2 การแสดงที่บ่งบอกความไม่มีน้ำใจนักกีฬา ไม่จับมือ หรือไม่แสดงความเคารพผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

17.3.3 มีพฤติกรรมก่อกวน จงใจขัดขวาง ทำให้การแข่งขันเสื่อมเสีย

17.3.4 แสดงที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย

17.4 โทษปรับแพ้

17.4.1 สูบบุหรี่ยในสนามแข่งขัน

17.4.2 ทำการเยาะเย้ย ถากถาง ทั้งวาจาและการกระทำ ต่อทีมที่ร่วมเข้าแข่งขัน

17.4.3 ใช้คำหยาบคายรุนแรงในสนามแข่งขัน

อุปกรณ์การแข่งขัน

18. ชนิดเกมส์ ROV

18.1 โทรศัพท์มือถือ

18.2 อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ (หูฟัง,สายขาด,ปลั๊กไฟ)

19. ชนิดเกมส์ ROV

19.1 โทรศัพท์มือถือ

19.2 อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ (หูฟัง,สายขาด,ปลั๊กไฟ)

20. ชนิดเกมส์ eFootball Mobile

20.1 โทรศัพท์มือถือ

20.2 อุปกรณ์เสริมโทรศัพท์มือถือ (หูฟัง)

21. อุปกรณ์สนามแข่ง

21.1 เวที จอแสดงภาพการแข่งขัน จอแสดงสายการแข่งขัน

21.2 เครื่องเสียง ชุดไฟ ประกอบเวที

21.3 โต๊ะกรรมการ เจ้าหน้าที่ควบคุมการดำเนินงาน

21.4 อุปกรณ์ควบคุมไฟฟ้า อุปกรณ์ควบคุมระบบอินเทอร์เน็ต

22.5 คอมพิวเตอร์

22. ผลการแข่งขัน ให้ถือว่าได้ประกาศผลการแข่งขันเป็นทางการเมื่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันลงลายมือชื่อบนใบประกาศผล และได้ติดใบประกาศผลการแข่งขันบนกระดานติดประกาศ

23. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ

เหรียญชูบทอง

พร้อมเกียรติบัตร

รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1

เหรียญชูบเงิน

พร้อมเกียรติบัตร

รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

เหรียญชูบทองแดง

พร้อมเกียรติบัตร

24. ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับระเบียบนี้ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬาเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด

25. ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา รักษาตามกฎระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2568



(รองศาสตราจารย์ ดร.อดิศร เนาวนนท์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ประธานคณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขัน

กีฬานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือครั้งที่ 45