

ระเบียบ คณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากรจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬา E-SPORTS
ครั้งที่ 45 ประจำปี 2568

โดยที่เป็นการสมควรวางระเบียบคณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากร ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬา E-SPORTS ภายในของบุคลากรจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ.2563

อาศัยอำนาจตามความในข้อ 16 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จึงวางระเบียบไว้ ดังนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบคณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากรว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬา E-SPORTS ประจำปี 2568”

ข้อ 2 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับ ตั้งแต่ พ.ศ. 2568 เป็นต้นไป

ข้อ 3 กติกาการแข่งขัน
ให้ใช้กติกาของที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันได้กำหนดไว้

ข้อ 4 ประเภทการแข่งขัน
4.1 เกมส์ ROV

ข้อ 5 คุณสมบัติของผู้ร่วมการแข่งขัน
5.1 ต้องเป็นบุคลากรตามความในข้อ 4 แห่ง ข้อบังคับคณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากร ว่าด้วย การจัดการแข่งขันภายในของบุคลากรจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2563
5.2 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องเป็นบุคลากรของหน่วยงานภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเท่านั้น

ข้อ 6 การสมัครเข้าแข่งขัน
6.1. กรอกใบสมัครจาก google form <https://forms.gle/M46hz9AQ88wZWAAA6>
6.2. สำเนาบัตรประจำตัวของนักกีฬาทุกคนในทีม ที่แสดงวันหมดอายุ
6.2.1 สำเนาบัตรประจำตัวข้าราชการ หรือ
6.2.2 สำเนาบัตรพนักงาน (ที่ยังไม่หมดอายุ) หรือ
6.2.3 สำเนาบัตรพนักงานวิสามัญ (ที่ยังไม่หมดอายุ) หรือ
6.2.4 สำเนาบัตรลูกจ้าง (ที่ยังไม่หมดอายุ) หรือ
6.2.5 สำเนาหนังสือสัญญาจ้าง (สำหรับบัตรที่มีอายุไม่ถึง 3 เดือน นับจากวันเปิดกีฬาบุคลากร หรือไม่มีการแสดงวันหมดอายุบนบัตรประจำตัว)
6.2.6 เอกสารอื่นใดที่แสดงว่าเป็นบุคลากร ตามข้อ 3.1 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการ อำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากรจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยให้ยื่นใบสมัครได้ตามรายละเอียดในประกาศคณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากรจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2555

มาที่ กลุ่ม Line



ชื่อกลุ่ม



Rov กีฬาบุคลากร 68 (1)

ตัวอย่างสำเนาบัตร ข้อ 6.2



6.4 เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาในการเปิดรับสมัครทางทีมงานขอสงวนสิทธิ์ไม่ให้แก้ไข เปลี่ยนแปลง
จำนวนรายชื่อสมาชิกในทีมและบัญชีที่ใช้ในการแข่งขันของตนเองและไม่ว่าการผิดทั้งสิ้น

6.5 ห้ามมิให้เพิ่มรายชื่อผู้เข้าแข่งขันภายหลังจากการลงทะเบียนรับสมัครเสร็จสิ้น

ข้อ 7 กติกาการแข่งขัน

- 7.1 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องมีอีวีร้อยอย่างน้อย 18 ตัวสำหรับการแข่งขันใน “Tournament Mode”
- 7.2 ในแต่ละแมตช์การแข่งขัน แต่ละทีมห้ามใช้อีวีรื้อ ซ้ำกับ การแข่งขันของเกมส์ที่ผ่านมาแล้ว
- 7.3 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้บัญชีที่ใช้ในการแข่งขันของตนเองเท่านั้น
- 7.4 ผู้เข้าแข่งขันต้องทำตามกฎกติกาประจำทัวร์นาเมนต์นี้อย่างเคร่งครัด
- 7.5 ห้ามใช้โปรแกรมหรืออุปกรณ์ในการช่วยเล่นทุกชนิด

ข้อ 8. สถานที่แข่งขัน

- ห้อง PRESS ROOM สนามกีฬาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- แข่งขันในรูปแบบ online

ข้อ 9. จำนวนของผู้เข้าแข่งขัน

ให้แต่ละทีมส่งนักกีฬาเข้าแข่งขันได้ 6 คน

ข้อ 10. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

SMART PHONE ของตนเอง และระบบอินเทอร์เน็ตของตนเอง

ข้อ 11. กรรมการผู้ตัดสิน

คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้จัดหากรรมการผู้ตัดสิน

ข้อ 12. การให้คะแนน

แบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม (กลุ่มละ ทีม) แข่งแบบเจอกันหมด

วิธีการนับแต้ม (แข่งแบบชนะ 2 ใน 3 เกมส์)

- ชนะ 2-0 ได้ 3 แต้ม

- ชนะ 2-1 ได้ ทีมผู้ชนะได้ 2 แต้ม ทีมผู้แพ้ได้ 1 แต้ม

วิธีการคัดเลือกไปรอบตัดเชือก (รอบ 4 ทีมสุดท้าย)

- นำลำดับที่ 1 ในแต่ละสายไปรอบ 4 ทีม

การจับคู่รอบ 4 ทีม

- ที่ 1 ของกลุ่ม A vs ที่ 1 ของกลุ่ม B

- ที่ 1 ของกลุ่ม C vs ที่ 1 ของกลุ่ม D

ข้อ 13. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

13.1 ทุกทีมต้องส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมทำการแข่งขันประจำวัน โดยมีชื่อนักกีฬา 5 คน ก่อนเวลาทำการแข่งขันของแต่ละวันที่ทีมลงทำการแข่งขันต่อเจ้าหน้าที่ที่ควบคุมการแข่งขันอย่างน้อย 10 นาที

13.2 ทีมที่จะลงทำการแข่งขันในแต่ละวัน จะต้องมาถึงสนามแข่งขันก่อนเวลาแข่งขันกำหนดไว้ 15 นาที และพร้อมจะลงสนามทันทีที่ผู้ตัดสินเรียกลงสนาม

13.3 ทีมที่มาแข่งขันไม่ตรงเวลาที่กำหนด หากเลยเวลาที่กำหนดแล้ว 10 นาที คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะตัดสิทธิทีมนั้นทันที โดยปรับให้แพ้ในการแข่งขันครั้งนั้น และต้องมาทำการแข่งขัน ในครั้งต่อไปตามปกติ

13.4 เมื่อถึงกำหนดเวลาการแข่งขันทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 5 คน จะไม่จัดให้มีการแข่งขันและให้ถือว่าทีมนั้นแพ้ในการแข่งขันครั้งนั้น และทีมที่ถูกปรับแพ้นั้นต้องมาทำการแข่งขันครั้งต่อไป

13.5 การเปลี่ยนตัวนักกีฬาระหว่างการแข่งขัน สามารถทำได้กรณีเดียวคือ ต้องเปลี่ยนผู้เล่นหลังจากจบเกมส์ การแข่งขันไปแล้ว

ข้อ 14. บทลงโทษ

14.1 นักกีฬาแสดงกิริยา วาจา มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่อผู้เล่นคนอื่นทั้งในระดับการแข่งขันเช่น การใช้วาจาไปส่อไปในทางเพศหรือล่อลวงละเมิดผู้อื่น จะพิจารณาโทษโดยห้ามลงทำการแข่งขันเป็นครั้งคราว หรือ ตัดสิทธินักกีฬาผู้นั้น ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขันตลอดไปได้

14.2 นักกีฬาการทำการล้มมวยหรือรับสินบนเพื่อบิดเบือนผลการแข่งขัน อธิบายคือผู้ที่รับสินบนหรือจูงใจแพ้เพื่อบิดเบือนผลการแข่งขัน จะพิจารณาโทษโดยห้ามลงทำการแข่งขันเป็นครั้งคราว หรือ ตัดสิทธินักกีฬาผู้นั้น ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขันตลอดไปได้

นอกเหนือจากข้อความข้างต้นแล้วให้เป็นไปตามความในข้อ 12 ข้อ 13 และข้อ 14 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากร ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อ 15 การประท้วง

ให้เป็นไปตามความในข้อ 10 และข้อ 11 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา ภายในของบุคลากร ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬาภายในของบุคลากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อ 16 รางวัลในการแข่งขัน

ให้เป็นไปตามความในข้อ 15 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา ภายในของ บุคลากร ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬาบุคลากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อ 17 หากมีปัญหา นอกเหนือไปจากที่ระบุไว้ในระเบียบการแข่งขันนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของ คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา E-SPORTS ภายในของบุคลากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้ตัดสินชี้ขาด

ข้อ 18 ให้ประธานอนุกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา E-SPORTS ภายในของบุคลากร จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 15 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2567



(นายเอกลักษณ์ ลีลานาวัลย์)

ประธานจัดการแข่งขันกีฬา E-SPORTS
กีฬาภายในของบุคลากร ครั้งที่ 45 ประจำปี 2568