



คณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย  
THE UNIVERSITY SPORTS BOARD OF THAILAND

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ๓๒๘ ถนนศรีอยุธยา เขตราชเทวี กรุงเทพฯ ๑๐๕๐๐  
โทรศัพท์ ๐-๒-๐๓๙-๕๕๗๗-๘๑ โทรสาร ๐-๒-๐๓๙-๕๖๕๒,๕๕  
OFFICE OF THE HIGHER EDUCATION COMMISSION 328 SRI AYUTHAYA RD., RATCHATHEWI, BANGKOK 10400  
TEL +662-039-5577-81 FAX +662-039-5652,54 E-MAIL usbt@mua.go.th

ที่ กกมท./ลข/ว 23

12 ตุลาคม 2563

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

รับเลขที่ 1362

วันที่ 17 ต.ค. 2563

เรื่อง ขอเชิญสถาบันสมาชิกส่งนิสิตนักศึกษาเข้าร่วมแข่งขันกีฬา E-Sports U-League ครั้งที่ 1

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports U-League ครั้งที่ 1

ด้วย สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด - 19) ที่ส่งผลกระทบต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา โดยเฉพาะกิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมกีฬาในพื้นที่ที่มีคนรวมกันจำนวนมาก กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จึงมีนโยบายการจัดการจัดกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเป็นโครงการนำร่องในการฟื้นฟูการจัดกิจกรรมด้านการกีฬาระหว่างสถาบันอุดมศึกษา ในการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการแข่งขันกีฬา E-Sports และเป็นการส่งเสริมอาชีพใหม่ในอนาคต และเพื่อเป็นการตอบสนองนโยบายดังกล่าว และร่วมเฉลิมฉลองในโอกาสครบรอบ 60 ปี ของการสถาปนาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย และสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังในฐานะสถาบันเจ้าภาพ (โดยการสนับสนุนจาก AIS) ได้กำหนดจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports U-League ครั้งที่ 1 ขึ้นในระหว่างเดือนตุลาคม - พฤศจิกายน 2563

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ขอเชิญชวนสถาบันอุดมศึกษาสมาชิกที่สนใจประชาสัมพันธ์โครงการจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports U-League ครั้งที่ 1 ให้นิสิตนักศึกษาได้รับทราบ และสนับสนุนการจัดกิจกรรม อาทิ การจัดกิจกรรม Road Show (AIS) หรือสนับสนุนนิสิตนักศึกษาให้เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว เป็นต้น โดยแจ้งความประสงค์ในการสมัครเข้าร่วมแข่งขันผ่านทาง AIS eSports Platform (<https://aisesportsplatform.ais.co.th>) โดยศึกษาข้อมูลและรายละเอียดการจัดการแข่งขัน ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณาด้วย จะขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์สุชัชวีร์ สุวรรณสวัสดิ์)

รองอธิการบดี  
อธิการบดี

เรียน อธิการบดี

๑) เพื่อโปรดทราบและพิจารณา

๒) เห็นควรมอบ - กอจพวิธมาศ

- ดกตฤกษณ์

อธิการบดี

17 ต.ค. 2563

ฝ่ายเลขานุการฯ

โทร 0-2039 - 5577 - 5581 / โทรสาร 0-2039 -5652

อธิการบดีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ประธานกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

คณะกรรมการ  
รับเลขที่... ๒๙๔๖  
วันที่... 21/ต.ค. 2563/  
เวลา... ๐๘.๔๒ น.

เรียน คณบดี

- เพื่อโปรดทราบ
- เห็นควรมอบ.....  
ผู้อำนวยการบัณฑิตศึกษา  
พิจารณา

๑๙๒๒๕

21 ต.ค. 2563



วามพ/ต/๑/๒๒๓/๑๑๑/๑๑๑  
๑๑๑๑๑-๑๑๑

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ถนอม เลขาพันธ์  
คณบดีคณะครุศาสตร์

# โครงการจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports U-league ครั้งที่ 1 (1<sup>st</sup> E-Sports University League)

## 1. หลักการและเหตุผล

E-Sports หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sport) เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ได้รับการรับรองอย่างเป็นทางการจากการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) เป็นกีฬาประเภทบุคคลหรือทีม ที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมส์ ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่เยาวชนทั่วโลก รวมทั้งในประเทศไทย และในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมมิ่งและอีสปอร์ต มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด มีรายงานว่าในปี 2018 วงการอีสปอร์ตมีมูลค่าสูงถึง 906.5 ล้านดอลลาร์ หรือคิดเป็นเงินไทยกว่า 27,749,700,000 บาท และมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ และมีผู้ชมกีฬานี้เกือบ 400 ล้านคน และในปี 2021 คาดว่าจะสูงถึง 557 ล้านคน ซึ่งจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้กีฬาอีสปอร์ตเติบโตมากขึ้นในอนาคต

สำหรับในประเทศไทย มุมมองของสังคมเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตยังมีทั้ง 2 ด้าน ว่าจะเป็นกีฬาที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นผลเสียต่อเยาวชน แต่ก็ต้องยอมรับว่าไม่สามารถจะหยุดยั้งกระแสความนิยมที่เกิดขึ้น รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล (Digital Disruption) ที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว แม้แต่ในสถาบันอุดมศึกษาและมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ก็ได้มีการจัดหลักสูตรการเรียนการสอน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sports อย่างหลากหลาย

ดังนั้น คณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย (กกมท.) ในฐานะองค์กรที่ดูแลบริหารจัดการเกี่ยวกับกีฬาของมหาวิทยาลัยและสถาบันอุดมศึกษา จึงจัดให้มีการแข่งขันกีฬา E-Sports University League ครั้งที่ 1 ขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Sport ให้แก่นิสิตนักศึกษาอย่างสร้างสรรค์ และเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม ตามนโยบายของกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) โดยมีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน เป็นการจัดแบบ Online Tournament เนื่องจากยังอยู่ในสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) โดยจะมีทีมจากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษา ที่เป็นสมาชิกของกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย เข้าร่วมการแข่งขัน

## 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพและความสามารถของนิสิตนักศึกษาในการแข่งขันกีฬา E-Sports สู่ระดับสากล

2.2 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sports ของมหาวิทยาลัยและภาคเอกชนของประเทศ

2.3 เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องของเยาวชนในการเล่นกีฬา E-Sports และการใช้ E-Sports ให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างอาชีพและรายได้ ห่างไกลจากการพนันและอบายมุขต่าง ๆ

## 3. ประเภทการแข่งขัน

กำหนดจัดการแข่งขันแบบออนไลน์ (Online Competition) และออฟไลน์ (Offline Competition) ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- 1) ROV (Arena of Valor) จัดการแข่งขันประเภททีม ๆ ละ 5 คน สามารถมีตัวสำรองได้ไม่เกิน 3 คน
- 2) FIFA Online 4 จัดการแข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยว
- 3) MINECRAFT จัดการแข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยว

#### 4. ระยะเวลาดำเนินงานและกำหนดการแข่งขัน

4.1 การประชาสัมพันธ์ชมรมมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษา และภาควิชา/ชมรมฯ เข้าร่วมการแข่งขัน ระหว่างวันที่ 8 – 31 ตุลาคม 2563 โดยผ่านทาง AIS eSports Platform (<https://aisesportsplatform.ais.co.th/>)

4.2 การจับสลากแบ่งสายการแข่งขัน วันที่ 6 พฤศจิกายน 2563 และเริ่มแข่งขัน ตั้งแต่วันที่ 7 – 19 พฤศจิกายน 2563

4.3 กำหนดการแข่งขัน การประกาศผล และรับรางวัล

4.3.1 ประเภท ROV (Arena of Valor) ระยะเวลาการแข่งขัน ดังนี้

- รอบคัดเลือกแบบออนไลน์ (Online Competition) ระหว่างวันที่ 7 – 11 พฤศจิกายน 2563
- รอบชิงชนะเลิศแบบออฟไลน์ (Offline Competition) วันที่ 24 พฤศจิกายน 2563

4.3.2 ประเภท FIFA Online 4 ระยะเวลาการแข่งขัน ดังนี้

- รอบคัดเลือกออนไลน์ (Online Competition) ระหว่างวันที่ 12 – 16 พฤศจิกายน 2563
- รอบชิงชนะเลิศแบบออฟไลน์ (Offline Competition) วันที่ 23 พฤศจิกายน 2563

4.3.3 ประเภท MINECRAFT ระยะเวลาการแข่งขัน ดังนี้

- รอบคัดเลือกออนไลน์ (Online Competition) ระหว่างวันที่ 17 – 19 พฤศจิกายน 2563
- รอบชิงชนะเลิศแบบออฟไลน์ (Offline Competition) วันที่ 23 พฤศจิกายน 2563

#### 5. ระเบียบการแข่งขัน

5.1 ให้ใช้กติกาการแข่งขันตามที่ปรากฏอยู่ในประกาศฉบับนี้

5.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

5.3 ให้ผู้จัดการทีมส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันให้ตรงกับหมายเลขประจำตัวที่ได้ลงทะเบียนไว้แล้ว ในแบบการแข่งขันประจำวัน ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนกำหนดเวลาแข่งขันไม่น้อยกว่า 60 นาที หากนักกีฬาคนใด/ทีมใด ไม่พร้อมที่จะทำการแข่งขัน เมื่อพ้นเวลาที่กำหนดไว้เกินกว่า 15 นาที ให้ปรับเป็นแพ้ และให้ดำเนินการตามข้อ (4)

5.4 ผู้เข้าแข่งขันคนใด/ทีมใด ไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลา และสถานที่ ที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควร หรือไม่ลงทำการแข่งขันตามคำสั่งคณะกรรมการจัดการแข่งขัน หรือตามคำสั่งกรรมการผู้ตัดสินให้ปรับเป็นแพ้ และตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

5.5 ตลอดเวลาการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดีและต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

#### 6. เงื่อนไขการสมัครแข่งขัน

มหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาที่จะส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันต้องเป็นสมาชิกของคณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย โดยส่งทีมกีฬา/นักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันแต่ละประเภทดังนี้

6.1 ประเภทการแข่งขัน ROV (Arena of Valor)

- แข่งขันประเภททีมประกอบด้วยผู้เล่น จำนวน 5 คน และสามารถมีตัวสำรองได้ไม่เกิน 3 คน ไม่จำกัดเพศ โดยนักกีฬาระดับอาชีพ อนุญาตให้เข้าร่วมแข่งขันประเภท ROV ได้ทีละ 2 คนเท่านั้น

6.2 ประเภทการแข่งขัน FIFA ONLINE4

- แข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยว (1 คน) ไม่จำกัดเพศ

6.3 ประเภทการแข่งขัน MINECRAFT

- แข่งขันประเภทบุคคลเดี่ยว (1 คน) ไม่จำกัดเพศ

6.4 เมื่อสิ้นสุดกำหนดการยืนยันรายชื่อ หากทีมใดลงทะเบียนไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ตามกติกาการรับสมัครนี้ จะถูกตัดสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขันในทันที

6.5 ห้ามมิให้เพิ่มรายชื่อผู้เข้าแข่งขันภายหลังจากการลงทะเบียนรับสมัครเสร็จสิ้น

6.6 การตั้งชื่อ และโลโก้ประจำทีมไม่สุภาพ ที่ไม่ผ่านการคัดกรองจากทางทีมงานจะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้

## 7. คุณสมบัติของผู้สมัคร

7.1 เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนตามหลักสูตรเต็มเวลาในมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาที่เป็นสมาชิกของคณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย โดยไม่อยู่ในระหว่างพักการเรียน

7.2 อายุระหว่าง 17 – 24 ปี

7.3 การแข่งขันรูปแบบทีม นักกีฬาแต่ละทีมที่จะสมัครเข้าร่วมแข่งขันจะต้องมาจากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาเดียวกันเท่านั้น

7.4 การแข่งขันรูปแบบเดี่ยว นักกีฬาจะต้องมาจากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาเท่านั้น

7.5 รายชื่อผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดจะต้องได้รับการยืนยันเข้าร่วมจากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษา ภายหลังจากสิ้นสุดระยะเวลาการรับสมัครการแข่งขัน นักกีฬา (ทีม หรือบุคคล) ที่ไม่ได้รับการยืนยันจากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษา จะถูกตัดสิทธิ์/ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน หากคุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่ถูกต้องตามเงื่อนไข ทีมงานผู้จัดขออนุญาตในการตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน ให้คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

## 8. เอกสารประกอบการสมัคร

ผู้สนใจสมัครเข้าร่วมการแข่งขันสามารถดูรายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติม ได้ที่ [www.aiszeed.com](http://www.aiszeed.com) หรือ AIS eSports Platform (<https://aisesportsplatform.ais.co.th/>) พร้อมลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ โดยผ่านทาง AIS eSports Platform พร้อมแนบเอกสารหลักฐาน ดังนี้

- สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน
- สำเนาบัตรนักศึกษา

## 9. กติกาการแข่งขัน

### 9.1 ROV: Arena of Valor (ประเภททีม)

#### 9.1.1 รูปแบบการแข่งขัน

- รอบคัดเลือกออนไลน์ (Online Competition)

แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)

- รอบออฟไลน์ (Offline Competition) 4 ทีมสุดท้าย

แข่งขันแบบ Double Elimination : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)

- รอบออฟไลน์ (Offline Competition) ชิงชนะเลิศ Best of 5

แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 5 (ชนะ 3 ใน 5)

9.1.2 แข่งขันในโหมด Caldevar Valley : Tournament ด้วยระบบ Global Ban Pick (ไม่สามารถใช้ตัวละครซ้ำจากเกมที่ผ่านมาได้)

9.1.3 ทีมที่อยู่ทางด้านบนของสายการแข่งขันจะได้อยู่ฝ่ายสีน้ำเงินในเกมแรกและในเกมถัดไป ผู้ที่แพ้ในเกมก่อนหน้าจะได้สิทธิ์ในการเลือกฝั่ง

9.1.4 นักกีฬาแต่ละคนต้องใช้ “บัญชีผู้ใช้” ที่ตนเองทำการสมัครเท่านั้น และไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลง ID ใดๆ ตลอดการแข่งขัน

9.1.5 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องมีอีเมล์อย่างน้อย 18 ตัว สำหรับการเข้าแข่งขันใน “Tournament Mode”

9.1.6 ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายต้องรายงานตัวก่อนเวลา 19.00 น. โดยการรายงานตัวและนัดหมายการแข่งขันผ่านทางช่องทาง Discord การแข่งขัน

9.1.7 หากทั้งสองทีมตกลงเวลาแข่งไม่ได้ ให้ใช้เวลากลางในการแข่งขันคือ 20.00 น. หากทีมไหนไม่สามารถแข่งเวลานี้ก็จะโดนตัดสิทธิ์ทันที (เมื่อไม่สามารถนัดเวลาแข่งได้เท่านั้น)

9.1.8 ผู้ชนะต้องทำการส่งรูปสรุปผลการแข่งขันตามจำนวนที่ทำการแข่งทั้งหมด

9.1.9 หากเลยเวลาการแข่งขันเป็นเวลา 15 นาทีจากเวลาที่นัดให้ถ่ายรูปหลักฐานเก็บไว้เป็นหลักฐานชนะบาย \*\*\* ภาพหลักฐานควรมีผู้เล่นครบทั้ง 5 คน ไว้ใช้ในการอ้างอิง

9.1.10 ทีมผู้ชนะจะต้องส่งผลสรุปการแข่งขันภายในเวลา 23.59 น. ของวันที่มีการแข่งขัน มิฉะนั้นจะถูกปรับแพ้จากการแข่งขันทันที โดยสามารถแจ้งผลการแข่งขันได้ที่ AIS eSports Platform

9.1.11 หากผู้เข้าแข่งขันเกิดปัญหาทางเทคนิคหรือเหตุจำเป็นที่ต้องการเริ่มเกมใหม่ ขณะเริ่มเกม ยังไม่มี Score Kill ให้ทำการเริ่มเกมใหม่ได้ 1 ครั้ง

9.1.12 ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากแข่งขันไม่สามารถ Reconnect ได้ และมีการนับสกอร์แล้ว ทีมที่หลุดจะต้องแข่งขันต่อให้จบหรือขอยอมแพ้ในเกมนั้นเพื่อเริ่มเกมใหม่ หากมีการหลุดทั้งสองฝ่ายให้รีบแจ้งทีมงานเพื่อขอเริ่มเกมใหม่

9.1.13 ผลการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ตัดสิน โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงคำตัดสิน ในระหว่างหรือหลังจากการแข่งขันเพื่อตรวจสอบว่าได้มีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ถูกต้องเพื่อทำให้การตัดสินเป็นไปอย่างเป็นธรรม หากมีกรณีอื่นๆ ผู้ตัดสิน/ผู้ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันไม่สามารถพิจารณาตัดสินใจ ให้คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

## 9.2 FIFA Online 4 (ประเภทบุคคล)

### 9.2.1 รูปแบบการแข่งขัน

- รอบคัดเลือกออนไลน์ (Online Competition)

    แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)

- รอบก่อนรอบชนะเลิศ (Offline Competition) 4 ทีมสุดท้าย

    แข่งขันแบบ Double Elimination : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)

- รอบชิงชนะเลิศ (Offline Competition) ชิงชนะเลิศ Best of 5

    แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 5 (ชนะ 3 ใน 5)

9.2.2 นักกีฬาต้องแข่งขันในโหมด Arcade: Classic Mode โดยใช้ Fantasy ทิม ค่า FP ต้องไม่เกินกว่า 180 FP

9.2.3 รอบก่อนรอบชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ นักกีฬาต้องแข่งในรูปแบบ Survival แพ้ตกรอบ หากในการแข่งขันใดมีการเสมอกันภายในเวลา 90 นาที จะต้องทำการต่อเวลา และตัดสินด้วยลูกจุดโทษตามลำดับ

9.2.4 นักกีฬาแต่ละคนต้องใช้ “บัญชีผู้ใช้” ที่ตนเองทำการสมัครเท่านั้น และไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลง ID ใดๆ ตลอดการแข่งขัน

9.2.5 ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายต้องรายงานตัวก่อนเวลา 19.00 น. โดยการรายงานตัวและนัดหมายการแข่งขันผ่านทาง Discord

9.2.6 หากทั้งสองทีมตกลงเวลาแข่งไม่ได้ ให้ใช้เวลากลางในการแข่งขันคือ 20.00 น. หากทีมไหนไม่สามารถแข่งเวลานี้ถือจะโดนตัดสิทธิ์ทันที(เมื่อไม่สามารถนัดเวลาแข่งได้เท่านั้น)

9.2.7 ผู้ชนะต้องทำการส่งรูปสรุปผลการแข่งขันตามจำนวนที่ทำการแข่งทั้งหมด

9.2.8 หากเลยเวลาการแข่งขันเป็นเวลา 15 นาทีจากเวลาที่นัดให้ถ่ายรูปหลักฐานเก็บไว้เป็นหลักฐานชนะบาย

9.2.9 ทีมผู้ชนะจะต้องส่งผลสรุปการแข่งขันภายในเวลา 23.59 น. ของวันที่มีการแข่งขัน มิฉะนั้นจะถูกปรับแพ้จากการแข่งขันทันที โดยสามารถแจ้งผลการแข่งขันได้ที่ AIS eSports Platform

9.2.10 ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากแข่งขันไม่สามารถ Reconnect ให้นักกีฬายังอยู่ในเกมทำการบันทึกหลักฐานที่มีเวลาการแข่งขันล่าสุดที่หลุดออกจากเกม พร้อมส่งหลักฐานให้กับทีมงานทันที และเริ่มทำการแข่งขันใหม่ในเวลาที่สูงกว่าที่บันทึกไว้ โดยผู้ที่ยังสามารถเชื่อมต่ออยู่ในเกมจะเป็นฝ่ายเริ่มครองบอล

9.2.11 ผลการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ตัดสิน โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงคำตัดสิน ในระหว่างหรือหลังจากการแข่งขันเพื่อตรวจสอบว่าได้มีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ถูกต้องเพื่อทำให้การตัดสินเป็นไปอย่างเป็นธรรม หากมีกรณีอื่นๆ ผู้ตัดสิน/ผู้ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันไม่สามารถพิจารณาตัดสินใจ ให้คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

### 9.3 MINECRAFT (ประเภทบุคคล)

9.3.1 สร้างสรรค์สิ่งก่อสร้างตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

9.3.2 รูปแบบการแข่งขัน

1) รอบคัดเลือกออนไลน์ (Online Competition) ภายใต้โจทย์ “Fighting the Pandemic (การต่อสู้กับสภาวะโรคระบาด)” เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 4 ทีมสุดท้าย ผู้แข่งขันต้องเข้าแข่งขันเก็บคะแนน 2 รอบ คะแนนรวม 200 คะแนน (100 คะแนน/รอบ)

- ขนาดพื้นที่การแข่งขันขนาด 70x70 บล็อก

- ใช้เวลา 3 ชั่วโมง ต่อรอบการแข่งขัน

- เวลา 2 ชั่วโมงแรก สร้างแบบ กลางวัน และ 1 ชั่วโมงสุดท้ายเป็น กลางคืน

2) รอบชิงชนะเลิศออฟไลน์ (Offline Competition) คัดเลือกผู้ชนะจากรอบออนไลน์ที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรก ทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ภายใต้โจทย์ “Living in the Disruption World (การมีชีวิตอยู่ในสภาวะที่โลกเปลี่ยนแปลง) ”

- ขนาดพื้นที่แข่งขันขนาด 90x90 บล็อก

- ใช้เวลา 2 ชั่วโมงแรก สร้างแบบในเวลากลางวัน พัก 1 ชั่วโมง และ 2 ชั่วโมงหลังเป็นการสร้างในเวลากลางคืน รวมเวลาแข่งทั้งหมด 5 ชั่วโมง

### 9.3.3 กฎของการแข่งขัน

- 1) เวอร์ชันเกมที่ใช้สำหรับแข่งขัน 1.16.2 (ใช้ Server กลางจากผู้จัด)
- 2) การใช้ Shader จะใช้ในรอบ Offline เท่านั้น! (รอบ Grand Finals)
- 3) ผู้เล่นต้องใช้ ID แท้เท่านั้น
- 4) ผู้แข่งขันต้องใช้งาน ID แท้ที่ตรงกับการลงทะเบียนเท่านั้น
- 5) ห้ามก่อกวนหรือช่วยผู้อื่นให้เกิดความวุ่นวายภายในการแข่งขัน
- 6) ห้ามสร้างในสิ่งที่เสื่อมเสียต่อสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- 7) ใช้ Default Texture ในการตัดสินคะแนนเท่านั้น
- 8) ห้ามใช้โปรแกรมช่วยเล่น หรือ mod ที่ทำให้เอาเปรียบผู้เล่นอื่น (อนุญาตแค่

Optifine และ Shader)

9) ผลการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ตัดสิน โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงคำตัดสิน ในระหว่างหรือหลังจากการแข่งขันเพื่อตรวจสอบว่าได้มีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ถูกต้องเพื่อทำให้การตัดสินเป็นไปอย่างเป็นธรรม หากมีกรณีอื่นๆ ผู้ตัดสิน/ผู้ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันไม่สามารถพิจารณาตัดสินใจ ให้คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

### 9.3.4 กฎเกณฑ์การให้คะแนน

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน พิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขัน และให้คะแนนตามกฎเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

- ความสวยงาม (20 คะแนน)
- ความคิดสร้างสรรค์ (20 คะแนน)
- ความตรงคอนเซป (20 คะแนน)
- เทคนิคพิเศษ (20 คะแนน)
- ความสวยงามของแสงไฟและเงา (20 คะแนน)



## 10. เงินรางวัลการแข่งขัน

## 10.1 ROV: Arena of Valor (ประเภททีม)

อันดับ 1	300,000.-	บาท
อันดับ 2	200,000.-	บาท
อันดับ 3	100,000.-	บาท
อันดับ 4	50,000.-	บาท
รวมเป็นเงิน	650,000.-	บาท

## 10.2 FIFA Online 4 (ประเภทบุคคล)

อันดับ 1	80,000.-	บาท
อันดับ 2	45,000.-	บาท
อันดับ 3	30,000.-	บาท
อันดับ 4	20,000.-	บาท
รวมเป็นเงิน	175,000.-	บาท

## 10.3 Minecraft (ประเภทบุคคล)

อันดับ 1	80,000.-	บาท
อันดับ 2	45,000.-	บาท
อันดับ 3	30,000.-	บาท
อันดับ 4	20,000.-	บาท
รวมเป็นเงิน	175,000.-	บาท
รวมเงินรางวัลทั้งสิ้น	1,000,000.-	บาท

## 11. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

คาดว่าจะมีผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่า 300 คน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักกีฬา E-Sports ระดับอุดมศึกษา ได้มีโอกาสแสดงความสามารถและพัฒนาตนเองสู่ความเป็นนักกีฬามืออาชีพสู่ระดับสากล

12.2 มหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษา และธุรกิจภาคเอกชน มีแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับ Electronic Sports

12.3 กีฬา E-Sport ได้รับความสนใจในระดับอุดมศึกษาเพิ่มขึ้น และเยาวชนนำเกมส์ออนไลน์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางสร้างสรรค์ห่างไกลการพนันและอบายมุข

## 13. ผู้รับผิดชอบโครงการ

13.1 คณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย (กกมท.)

13.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.)

13.3 สำนักงานปลัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ และนวัตกรรม (สป.อว.)

13.4 บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน)