

กำหนดการ การแข่งขันเกม 180 IQ
เนื่องในงานสัปดาห์วันวิทยาศาสตร์ ประจำปี 2567
วันที่ 21 สิงหาคม 2567
อาคาร SCI 4 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ศูนย์แมริม

กำหนดการการรับสมัคร

สมัครได้ทางระบบออนไลน์ที่ www.science.cmru.ac.th

ตั้งแต่วันที่ 16 สิงหาคม 2567 เวลา 17.00 น.

การแข่งขันเกม 180 IQ ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6

เวลา

08.00 – 08.30 น.	ลงทะเบียนการแข่งขัน
08.30 – 09.30 น.	การแข่งขันรอบคัดเลือก
9.30 – 10.00 น.	พัก 30 นาที
10.00 – 10.30 น.	ประกาศผู้เข้ารอบรองชนะเลิศ
10.30 – 11.30 น.	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
11.30 – 12.00 น.	พัก 30 นาที
12.00 – 12.30 น.	มอบรางวัลและประกาศนียบัตรให้กับผู้ได้รับรางวัล

การแข่งขันเกม 180 IQ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

เวลา

08.00 – 08.30 น.	ลงทะเบียนการแข่งขัน
08.30 – 09.30 น.	การแข่งขันรอบคัดเลือก
9.30 – 10.00 น.	พัก 30 นาที
10.00 – 10.30 น.	ประกาศผู้เข้ารอบรองชนะเลิศ
10.30 – 11.30 น.	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
11.30 – 12.00 น.	พัก 30 นาที
12.00 – 12.30 น.	มอบรางวัลและประกาศนียบัตรให้กับผู้ได้รับรางวัล

หมายเหตุ : เวลาในการแข่งขันอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม ขอให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมตัวให้พร้อมตลอดเวลา

ระเบียบการแข่งขัน เกม 180 IQ

1. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- 1.1 จัดการแข่งขันประเภทเดี่ยว โดยจำกัดผู้เข้าแข่งขันระดับละ 3 คนต่อ 1 โรงเรียน
- 1.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องมาลงทะเบียน ณ สถานที่จัดการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน 10 นาที หากผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวหลังจากดำเนินการแข่งขันแล้ว กรรมการจะตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที
- 1.3 ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขัน คณะกรรมการจะตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที
- 1.4 สามารถสมัครทางระบบออนไลน์ได้ที่ www.science.cmru.ac.th ตั้งแต่วันที่จนถึง 16 สิงหาคม 2567 เวลา 17.00 น.
- 1.5 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ * รับสมัครผู้เข้าแข่งขันจำนวน 120 คน เท่านั้น โดยเรียงลำดับตามเวลาที่มาสมัคร
** ให้ผู้เข้าสมัครทุกคนนำบัตรประจำตัวประชาชน มาแสดงตน ตอนลงทะเบียนด้วย

2. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทุกระดับจะดำเนินการแข่งขัน 2 รอบ ดังนี้

รอบคัดเลือก ในแต่ละระดับจะให้ผู้เข้าแข่งขัน ทำแบบทดสอบ เกม 180 IQ จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 10 นาที แล้วนำคะแนนมาจัดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 – 40 จะได้เข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ

หมายเหตุ * ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากับอันดับที่ 40 ให้ผ่านเข้ารอบ
** ผู้ที่เข้ารอบจะต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่า 10 คะแนน

รอบชิงชนะเลิศ การแข่งขันจะใช้โปรแกรม GSP ที่ทางคณะกรรมการจัดเตรียมไว้ โดยคอมพิวเตอร์ จะทำการสุ่มเลขโดดขึ้นมา 4 ตัว และคำตอบ 2 หลัก จำนวน 20 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน) และ เลขโดด 5 ตัว และคำตอบ 3 หลัก จำนวน 15 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน) ซึ่งจะกำหนดเวลาข้อละ 30 วินาที

เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อกรรมการจะเก็บกระดาษคำตอบ และจะดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน / ไม่มีการเฉลยทีละข้อให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนเสร็จสิ้นการแข่งขัน) ผู้แข่งขันจะต้องเขียนแสดงวิธีการคำนวณและคำตอบในรูปของสมการอย่างชัดเจน ลงในกระดาษที่เตรียมไว้ เมื่อแข่งขันครบ ทั้งหมด 35 ข้อ กรรมการจะทำการตรวจและรวมคะแนน แล้วจัดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย อันดับที่ 1-5 แล้วตัดสินดังนี้

อันดับที่ 1	รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล	1,200 บาท พร้อมเกียรติบัตร
อันดับที่ 2	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	เงินรางวัล	1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร
อันดับที่ 3	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	เงินรางวัล	800 บาท พร้อมเกียรติบัตร
อันดับที่ 4	รางวัลชมเชย 2 รางวัล	เงินรางวัล รางวัลละ	500 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขันทุกคน จะได้รับเกียรติบัตรรับรองการเข้าร่วมการแข่งขัน

หมายเหตุ * หากผู้เข้าแข่งขันมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนที่ได้ในรอบที่ 2 ผู้เข้าแข่งขันคนใดได้คะแนนสูงกว่าให้เป็นผู้ชนะในลำดับที่ต้องการ แต่ถ้าหากผู้เข้าแข่งขันมีคะแนนเท่ากันอีก กรรมการจะให้เข้าแข่งขันใหม่อีก 5 ข้อ โดยสุ่มตัวเลขโดด 5 ตัว และคำตอบ 3 หลัก ซึ่งจะกำหนดเวลาข้อละ 20 วินาที หากผู้เข้าแข่งขันคนใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ

3. เกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก, ลบ, คูณ,หาร, การยกกำลัง, แคลคูลิเตอร์และ ถอดรากอันดับ n (ในการถอดราก ถ้าไม่ใช่รากอันดับที่ 2 ต้องใส่อันดับของรากจากเลขโดดที่สุ่มมา) ไม่อนุญาตให้ใช้การดำเนินการ $\sum$ และ $\prod$

3.2 ในการคิดคำนวณต้องใช้ตัวเลขที่สุ่มมาให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวละ 1 ครั้ง

3.3 การเขียนตอบ ให้แสดงวิธีการและคำตอบในรูปของการแสดงขั้นตอนการดำเนินการ หรือเขียนในรูปของสมการอย่างชัดเจน

3.4 ถ้าไม่มีผู้ใดที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนด ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุดและวิธีการถูกต้อง จะได้เป็นผู้ได้คะแนน (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น)

หมายเหตุ *กติกาข้างต้นเป็นการใช้ในการแข่งขัน 180 IQ ในงานวันวิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2567 ภาควิชาคณิตศาสตร์และสถิติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เท่านั้น

4. ข้อตกลงในการเขียนลงในกระดาษคำตอบ

4.1 เมื่อหมดเวลาแล้วต้องหยุดเขียนและวางปากกา ถ้าตรวจพบจะถือว่าทุจริต

4.2 การใช้เครื่องหมายคุณสมารถเขียนได้ดังนี้

3×4 หรือ $(3)(4)$ หรือ 3.4

ห้ามเขียน 3o4

ห้ามเขียนเครื่องหมายคุณดังนี้ $\times$ $\backslash$ $\times$ $\neq$

4.3 การใช้เครื่องหมายหารสามารถเขียนได้ดังนี้

$4 \div 2$ หรือ $\frac{4}{2}$ หรือ 4/2

ห้ามเขียน $4|2$ หรือ $4\backslash 2$

4.4 การใช้เครื่องหมายวงเล็บ

จะใช้ () หรือ [] หรือ { } ก็ขึ้นก็ได้

ห้ามเขียน < >

4.5 การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

2^3 หรือ $(2^3)^4$ หรือ $2^{(3^4)}$

4.6 การเขียนเลขชี้กำลัง สามารถเขียนได้ดังนี้

$\sqrt[9]{8} = 2$ หรือ $^{1+2}\sqrt{8} = 2$ หรือ $\sqrt[4]{9} = 3$

4.7 ถ้าคำตอบที่สุ่มคือ 25

คนที่ 1 ตอบ 24

คนที่ 2 ตอบ 26

หากไม่มีใครได้คำตอบตรงกับ 25 (ที่โจทย์กำหนด) ให้ได้คะแนนทั้งคู่

4.8 สำหรับระดับประถมศึกษาอาจเขียนแนวคิด หรือวิธีการหาคำตอบที่ละขั้นตอนได้ ดังนี้

เลขที่สุ่ม คำตอบ

4 9 5 7 88

วิธีคิด

$$9 \times 7 = 63$$

$$\sqrt{4} = 2$$

$$5^2 = 25$$

$$63 + 25 = 88$$

สอบถามเพิ่มเติม

ผศ.ชนินาถ จันทร (086-192-6183)

ภาควิชาคณิตศาสตร์และสถิติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่