



“SLC Academic Day : Save Energy, Save The Earth, Save Lives”

“วันวิชาการ SLC : ประหยัดพลังงาน รักโลก รักชีวิต”

ระเบียบการแข่งขัน เกมส์ 180 IQ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

วันศุกร์ ที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2562

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การจัดการแข่งขัน เกมส์ 180 IQ โดยมีกำหนดการดังนี้

เวลา

- | | |
|------------------|---|
| 08.00 – 08.30 น. | ลงทะเบียนการแข่งขัน ระดับประถมศึกษา |
| 08.30 – 09.30 น. | การแข่งขันรอบ คัดเลือก |
| 09.30 – 10.00 น. | ประกาศผู้เข้ารอบรองชนะเลิศ |
| 10.00 – 11.00 น. | การแข่งขันรอบ รองชนะเลิศ |
| 11.00 – 12.00 น. | การแข่งขันรอบ ชิงชนะเลิศ |
| 12.00 – 12.30 น. | มอบรางวัลและประกาศนียบัตรให้กับผู้ชนะเลิศและรองชนะเลิศทั้งสองอันดับ |

หมายเหตุ * กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ขอให้ผู้เข้าแข่งขันรอเตรียมพร้อม
เข้าแข่งขันตลอดเวลา

ระเบียบการแข่งขัน เกมส์ 180 IQ

1. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- 1.1 จัดการแข่งขันประเภทเดี่ยว โดยจำกัดผู้เข้าแข่งขัน โรงเรียนละ 2 คน
- 1.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องมาลงทะเบียน ณ สถานที่จัดการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน 10 นาที หากผู้เข้าแข่งขันมา
รายงานตัวหลังจากดำเนินการแข่งขันแล้ว กรรมการจะ **ตัดสิทธิ์** ในการแข่งขันทันที
- 1.3 ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขัน คณะกรรมการจะ **ตัดสิทธิ์** ในการแข่งขันทันที
- 1.4 ส่งใบสมัครได้ทาง e-mail : oneway_twoway@hotmail.com
ส่งใบตอบรับเพื่อเข้าร่วมแข่งขันภายในวันจันทร์ที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2562 ก่อนเวลา 12.00 น.
- 1.5 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ * รับสมัครผู้เข้าแข่งขันจำนวนจำกัด ระดับละ 50 คน เท่านั้น โดยเรียงลำดับตามเวลาที่มาสมัคร

2. วัน เวลา สถานที่ในการแข่งขัน

- แข่งขันวันที่ 6 กันยายน 2562 ณ ห้อง ม.4/5 อาคารเซนต์หลุยส์วิทยาการ
- เวลา 08.00 – 12.30 น. การแข่งขัน เกมส์ 180 IQ ระดับประถมศึกษา
 - เวลา 12.30 – 17.00 น. การแข่งขัน เกมส์ 180 IQ ระดับมัธยมศึกษา

3. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 เท่านั้น

4. ระเบียบการแข่งขัน

4.1 รอบคัดเลือก

ในแต่ละระดับให้ผู้เข้าแข่งขัน ทำแบบทดสอบ เกมส์ 180 IQ จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 10 นาที แล้วนำคะแนน มาจัดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 – 15 ของแต่ละระดับ เข้ารอบรองชนะเลิศ

หมายเหตุ * ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากับอันดับที่ 15 ให้ผ่านเข้ารอบ

** ผู้ที่เข้ารอบจะต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่า 10 คะแนน

4.2 รอบรองชนะเลิศ

ผู้เข้าแข่งขันจะแข่งขันเกมส์ 180 IQ โดย

ระดับมัธยมศึกษา

คอมพิวเตอร์จะทำการสุ่มเลขโดดขึ้นมา 5 ตัว และคำตอบ 2 หลัก ซึ่งจะกำหนดเวลาข้อละ 30 วินาที

เมื่อหมดเวลากรรมการจะทำการสุ่มเลขข้อต่อไปในทันที โดยคำถามที่ใช้ในการแข่งขันจะมีทั้งหมด 30 ข้อ

ผู้แข่งขันจะต้องเขียนแสดงวิธีการคำนวณและคำตอบในรูปของสมการอย่างชัดเจนลงในกระดาษที่เตรียมไว้ เมื่อครบ ทั้งหมด 30 ข้อ กรรมการจะทำการตรวจและรวมคะแนน แล้วจัดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนน สูงสุด ลำดับที่ 1 – 5 ของแต่ละระดับ เข้ารอบชิงชนะเลิศ

หมายเหตุ * ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากับอันดับที่ 5 ให้ผ่านเข้ารอบ

4.3 รอบชิงชนะเลิศ

ผู้เข้าแข่งขันจะแข่งขันเกมส์ 180 IQ โดย

ระดับมัธยมศึกษา

คอมพิวเตอร์จะทำการสุ่มเลขโดดขึ้นมา 5 ตัว และคำตอบ 3 หลัก ซึ่งจะกำหนดเวลาข้อละ 30 วินาที

เมื่อหมดเวลากรรมการจะทำการสุ่มเลขข้อต่อไปในทันที โดยคำถามที่ใช้ในการแข่งขันจะมีทั้งหมด 20 ข้อ ผู้

แข่งขันจะต้องเขียนแสดงวิธีการคำนวณและคำตอบในรูปของสมการอย่างชัดเจนลงในกระดาษที่เตรียมไว้ เมื่อครบทั้งหมด 20 ข้อ กรรมการจะทำการตรวจและรวมคะแนน แล้วจัดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย อันดับที่ 1-3 แล้วตัดสินดังนี้

อันดับที่ 1 รางวัลชนะเลิศ

อันดับที่ 2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

อันดับที่ 3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

และผู้ที่เกี่ยวข้องการแข่งขันทุกคน จะได้รับเกียรติบัตรรับรองการเข้าร่วมการแข่งขัน

หมายเหตุ * หากผลการแข่งขันมีคะแนนเท่ากันคณะกรรมการจะมีวิธีการคัดเลือกทีมที่ชนะเลิศเพียงทีมเดียว

5. เกณฑ์การแข่งขัน

5.1 ระดับมัธยมศึกษา ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก, ลบ, คูณ,หาร, การยกกำลัง และ ถอดรากอันดับ n (ในการถอดราก ถ้าไม่ใช่รากอันดับที่ 2 ต้องใส่อันดับของรากจากเลขโดดที่สุ่มมา และไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์) เพื่อหา ผลลัพธ์ที่กำหนด

5.2 ในการคิดคำนวณต้องใช้ตัวเลขที่สุ่มมาให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวเลข 1 ครั้ง

5.3 การเขียนตอบให้แสดงวิธีการและคำตอบในรูปของสมการอย่างชัดเจน

5.4 ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนด และวิธีการถูกต้องจะได้คะแนนข้อละ 1 คะแนน

5.5 ถ้าไม่มีผู้ใดที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนด ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุดและวิธีการถูกต้อง จะได้เป็นผู้ได้คะแนน (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น)

หมายเหตุ *กติกาข้างต้นเป็นการใช้ในการแข่งขัน 180 IQ ในงาน

“SLC Academic Day : Save Energy, Save The Earth, Save Lives”

“วันวิชาการ SLC : ประหยัดพลังงาน รักโลก รักชีวิต” เท่านั้น

6. ข้อตกลงในการเขียนลงในกระดาษคำตอบ

6.1 เมื่อหมดเวลาแล้วต้องหยุดเขียนและวางปากกา ถ้าตรวจพบจะถือว่าทุจริต

6.2 สำหรับระดับประถมศึกษาอาจเขียนแนวคิด หรือวิธีการหาคำตอบที่ละขั้นตอนได้ ดังนี้

เลขที่สุ่ม คำตอบ

4 9 5 7 88

วิธีคิด $9 \times 7 = 63$

$$\sqrt{4} = 2$$

$$5^2 = 25$$

$$63 + 25 = 88$$

6.3 การใช้เครื่องหมายคูณสามารถเขียนได้ดังนี้

3×4 หรือ $(3)(4)$ หรือ $3 \sqcup 4$

ห้ามเขียน $3 \circ 4$

ห้ามเขียนเครื่องหมายคูณดังนี้ \times \otimes \times \neq

6.4 การใช้เครื่องหมายหารสามารถเขียนได้ดังนี้

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

ห้ามเขียน $4|2$ หรือ $4 \setminus 2$

6.5 การใช้เครื่องหมายวงเล็บ

จะใช้ $()$ หรือ $[]$ หรือ $\{ \}$ ก็ขึ้นก็ได้

ห้ามเขียน $< >$

6.6 การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$2^{3^4} \text{ หรือ } (2^3)^4 \text{ หรือ } 2^{(3^4)}$$

6.7 การเขียนเลขชี้กำลัง สามารถเขียนได้ดังนี้

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

6.8 ถ้าคำตอบที่สุ่มคือ 25

คนที่ 1 ตอบ 24

คนที่ 2 ตอบ 26

หากไม่มีใครได้คำตอบตรงกับ 25 (ที่โจทย์กำหนด) ให้ได้คะแนนทั้งคู่



“SLC Academic Day : Save Energy, Save The Earth, Save Lives”

“วันวิชาการ SLC : ประหยัดพลังงาน รักษาโลก รักษาชีวิต”

แบบตอบรับการแข่งขัน เกมส์ 180 IQ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

วันศุกร์ ที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2562

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

โรงเรียน.....เลขที่.....หมู่.....

ตำบล.....อำเภอ.....จังหวัด.....รหัส.....

โทร.....แฟกซ์.....อีเมล.....

ขอส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันดังรายการนี้

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียน _____

ผู้เข้าแข่งขัน ชื่อ - นามสกุล : _____ ชั้นที่กำลังศึกษา : _____

ชื่อ - นามสกุล : _____ ชั้นที่กำลังศึกษา : _____

คุณครูผู้ดูแล : _____ มือถือ : _____

ที่อยู่โรงเรียน :

โทรศัพท์ : _____ โทรสาร : _____ มือถือ : _____

E - mail : _____

หมายเหตุ : ในการรับสมัครจะจำกัดโรงเรียนละไม่เกิน 2 คน