

กฎกติกาการแข่งขัน E-Football "Science Cup 2026"

อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

- อนุญาตให้ใช้เฉพาะโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) เท่านั้น
- **✗** ห้ามใช้แท็บเล็ต (Tablet) หรือ iPad ทุกกรณี เพื่อความเท่าเทียมกันในเรื่องของขนาดหน้าจอและมุมมองการเล่น
- นักกีฬาต้องเตรียมโทรศัพท์มือถือ, สายชาร์จ, แบตเตอรี่สำรอง และระบบอินเทอร์เน็ตมาด้วยตนเอง
- ห้ามใช้จอยเกม (Controller) หรืออุปกรณ์เสริมที่ช่วยกด ปุ่มกดอัตโนมัติ ทุกชนิด

รูปแบบและระบบการแข่งขัน E-Football

โดยแบ่งรูปแบบการแข่งขันดังนี้:

รอบ 128 คน จะแข่งออนไลน์ วันที่ 15 สิงหาคม 2569 คัดให้เหลือ 64 คน
จากนั้น 64 คน จะแข่งขันในวันพฤหัสบดีที่ 20 สิงหาคม 2569 จนถึง รอบ 16 คน (รอบคัดเลือก):
แข่งขันรูปแบบ "Single Elimination (แพ้คัดออกทันที)" > * แข่งขันจำนวน 1 เกม (เวลา 6 นาที มีต่อเวลาและจุดโทษ) ผู้ชนะเข้ารอบทันที ผู้แพ้ถกรอบ
คัดเลือกจนกว่าจะเหลือ 8 คนสุดท้าย เพื่อเข้าสู่รอบหน้าเวทีใหญ่

รอบ 8 คนสุดท้าย จนถึง รอบชิงชนะเลิศ (Grand Final):

- แข่งขันรูปแบบ "Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3 เกม)"
- ผู้เล่นจะต้องชนะคู่แข่งให้ได้ 2 เกมก่อน จึงจะผ่านเข้ารอบต่อไป (หากชนะ 2 เกมติดแล้ว ไม่ต้องแข่งเกมที่ 3)
- แข่งขันและถ่ายทอดสดบนเวทีกิจกรรมวันวิทยาศาสตร์เพื่อให้เพื่อนๆ ร่วมเชียร์



1. กฎการหลุดออกจากเกมและความเสถียรของอินเทอร์เน็ต (Disconnect Rules)
ความรับผิดชอบเรื่องเน็ต: ผู้เล่นต้องรับผิดชอบต่อความเสถียรของอินเทอร์เน็ตตัวเอง (แนะนำให้ใช้เน็ตมือถือส่วนตัว ไม่แนะนำให้ใช้ Wi-Fi โรงเรียนเพราะคนใช้เยอะอาจหลุดได้)
กรณีหลุดระหว่างแมตช์: * หากระบบปรับแพ้ (เช่น ขึ้นว่า *You Lose* หรือ *Match Abandoned*) ให้ยึดผลตามที่ระบบตัดสินทันที ไม่มีสิทธิ์ขอแข่งใหม่
หากหลุดพร้อมกันทั้งคู่เนื่องจากเซิร์ฟเวอร์เกมล่ม ให้แจ้งกรรมการทันทีเพื่อขอสร้างห้องแข่งใหม่ โดยจะนับเวลาที่เหลือและสกอร์เดิมก่อนหลุด



2. การตรวจสอบหน้าจอและอุปกรณ์ (Anti-Cheat & Device Check)
กฎห้ามใช้แท็บเล็ต/iPad: หากกรรมการหรือคู่แข่งตรวจพบว่าผู้ใดใช้ iPad/แท็บเล็ต แข่งขันในขณะนั้น จะถูกปรับแพ้ฟาวล์ถกรอบทันที ไม่มีข้อยกเว้น
ห้ามสลับคนเล่น (Smurf): ผู้สมัครต้องเป็นผู้เล่นเองตามรายชื่อในกุเกิลฟอร์ม ห้ามจ้างพี่ น้อง หรือเพื่อนที่เก่งกว่ามาแข่งแทนเด็ดขาด หากกรรมการสงสัย มีสิทธิ์ขอตรวจบัตรนักเรียนและโปรไฟล์ในเกมตอนนั้นเลย



3. ข้อจำกัดเรื่องเวลา (Time Limit & Strict Walkover)

เนื่องจากต้องแข่งถึง 5 รอบในวันเดียว (64 -> 32 -> 16 -> 8 -> 4 -> ซิงชนะเลิศ) เวลาจึงสำคัญ

ที่สุด

เมื่อกรรมการประกาศประกบคู่และปล่อยให้เข้าห้องแข่งแล้ว หากติดต่อกู้แข่งไม่ได้ หรือคู่แข่งไม่ยอมเข้าห้องภายใน 5 นาที กรรมการจะปรับแพ้บาย (Walkover) ทันที เพื่อให้ทัวร์นาเมนต์เดินหน้าต่อไปได้



4. มารยาทการส่งผลการแข่งขัน (Result Submission)

เมื่อแข่งจบเกม ผู้ชนะต้องแคปหน้าจอผลการแข่งขัน (Screenshots) ที่เห็นคะแนนและชื่อชัดเจน เก็บไว้เป็นหลักฐาน

ทั้งผู้ชนะและผู้แพ้ต้องเดินมาที่โต๊ะกรรมการพร้อมกันเพื่อยืนยันผล หากผู้แพ้ไม่มา หรือมีการทุจริตแจ้งผลเท็จ จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันในทุกกิจกรรมของวันวิทยาศาสตร์

5. วิธีการสร้างห้องแข่งขัน (Match Room)

ในหน้าเมนูหลักของเกม ให้เข้าตามขั้นตอนต่อไปนี้:

- 5.1 ไปที่เมนู Match (การแข่งขัน) > เลือก Authentic Team (ทีมจริง)
- 5.2 เลือก Friend Match (แมตช์มิตรภาพ) > เลือก Create Match Room (สร้างห้องแข่งขัน)
- 5.3 ตั้งรหัสผ่าน (Password): ควรกำหนดรหัสผ่าน 4 หลัก เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เล่นอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องหลงเข้ามาในห้อง
- 5.4 ส่ง Match Room Number (เลขห้อง) และรหัสผ่านให้คู่แข่งเข้ามาจอย

6. วิธีเปิดใช้งานระบบ Uniform Rating (ตอนสร้างห้อง)

เวลาคุณสร้างห้อง Friend Match เพื่อเตรียมแข่งกับเพื่อนหรือคู่ต่อสู้ ในหน้าต่างการตั้งค่าห้อง (Match Settings) ให้เลื่อนหาหัวข้อดังนี้:

- Uniform Overall Rating: ให้ปรับเป็น [ON]
- เมื่อเปิดใช้งาน [ON]: ตัวเกมจะทำการ "ปรับค่าพลัง (Overall Rating) ของนักเตะทุกคนในสนามและมันั่งสำรองให้เท่ากันทั้งหมด" (โดยทั่วไปตัวเกมจะเซตมาตรฐานไว้ที่ประมาณ 85 หรือ 90 เท่ากันหมดทุกคน ไม่ว่าจะจริงจะโหดแค่ไหนก็ตาม)

แม้ว่า "ตัวเลขค่าพลังรวม" (เช่น 95, 100) จะถูกปรับลงมาเท่ากันหมด แต่ระบบนี้ไม่มีรายละเอียดเล็กๆ ที่คนแข่งควรรู้อยู่ครับ:

- สิ่งที่ไม่ปรับเท่ากัน (Equalized): ค่าพลังทางกายภาพพื้นฐาน เช่น ความเร็ว (Speed), ความอึด (Stamina), การส่งบอล (Passing) หรือการยิง (Finishing) จะถูกดึงเฉลี่ยลงมาให้มีมาตรฐานเท่ากันหมดเพื่อความแฟร์
- สิ่งที่ไม่เปลี่ยน และยังคงอยู่ (Still Matters):

- **รูปร่างและส่วนสูง:** นักเตะที่ตัวใหญ่หนา (เช่น Haaland, Virgil van Dijk) ก็ยังคงได้เปรียบเรื่องแรงเบียดและส่วนสูงในการโหม่งเหมือนเดิม
- **ทักษะติดตัว (Player Skills):** สกิลพิเศษเช่น *Double Touch*, *One-touch Pass*, *Interception* หรือ *Through Passing* จะยังทำงานอยู่ 100% นักเตะคนไหนมีสกิลเยอะกว่าก็ยังคงเปรียบในแง่ของความสามารถเฉพาะตัว
- **สไตล์การเล่น (Playing Style):** บล็อกการวิ่งตาม AI เช่น *Goal Poacher* (กองหน้าหาช่อง), *Build Up* (กองหลังเซตบอล) หรือ *Anchorman* (กลางรับตัวรับลึก) จะยังทำงานตามปกติ ไม่หายไปไหน

เพิ่มเติม

1. ตั้งค่าเกม

- 1.1 Match Type : Standard
- 1.2 MatchTime : 6 min
- 1.3 Injuries : Off
- 1.4 Extra Time : On
- 1.5 Penalties : On
- 1.6 No. of Substitutions : 5
- 1.7 No. of Sub. Intervals : 3
- 1.8 +1 Sub in Extra Time : On
- 1.9 Uniform Ratings for Players : On
- 1.10 condition (Home & Away): Normal
- 1.11 Stadium : Night

2. การสร้างห้อง

- 2.1 ผู้มีชื่อขึ้นต้นเป็นคนสร้างห้องแข่งขัน
- 2.2 เลือก Mode : Match / Friend Match / 1 vs 1 Match
- 2.3 Team Type : Authentic
- 2.4 Create 1 VS 1 Match Room