



ระเบียบการแข่งขัน 180 IQ

1. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

2. ข้อกำหนด กฎและกติกา ของการแข่งขัน

2.1 โรงเรียนแต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ โรงเรียนละ 2 คน

2.2 รอบคัดเลือกจะให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นเกม 180 IQ ทำข้อสอบข้อเขียนตอบปัญหา 180 IQ จำนวน 30 ข้อ ภายในเวลา 20 นาที โดยต้องใช้ตัวเลขโดดทุกตัว ตัวละ 1 ครั้ง นำมาสร้างประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์โดยใช้การบวก ลบ คูณ หาร \sqrt{b} a^b และแฟคทอเรียล เท่านั้น โดย $a \neq 0$ ซึ่ง a และ b จะต้องเป็นเลขโดดที่มาจากโจทย์เท่านั้น ยกเว้นรากที่สองสามารถนำมาใช้ได้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงหรือใกล้เคียงกับที่โจทย์มากที่สุด ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- กำหนดโจทย์เป็นเลขโดด 4 ตัวและกำหนดคำตอบเป็นตัวเลข 2 หลัก จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
- กำหนดโจทย์เป็นเลขโดด 5 ตัวและกำหนดคำตอบเป็นตัวเลข 3 หลัก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน ผู้ที่มีคะแนน

สูงสุดใน 10 อันดับแรกเป็นผู้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

หมายเหตุ หากมีคะแนนเท่ากันเกิน 10 อันดับแรก จะเรียงตามจำนวนข้อที่กำหนดคำตอบเป็นตัวเลข 3 หลักที่ผู้เข้าแข่งขันตอบถูก และจำนวนข้อที่กำหนดคำตอบเป็นตัวเลข 2 หลักที่ผู้เข้าแข่งขันตอบถูก ตามลำดับ

2.3 รอบชิงชนะเลิศมีการจัดแข่งขันด้วยให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นเกม 180 IQ โดยฉายโจทย์บนเครื่องฉาย ดังนี้

- การแข่งขันรอบนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ ทำการแข่งขันโดยกรรมการจะสุ่มตัวเลขโดด 5 ตัวเป็นตัวโจทย์ พร้อมสุ่มตัวเลขโดด 3 หลักเป็นคำตอบที่ละข้อ ภายในเวลาข้อละ 1 นาที

- เมื่อกรรมการกล่าวคำว่า “จับเวลา” ผู้เข้าแข่งขันจะใช้กระบวนการเดิมในรอบคัดเลือกกระทำกับเลขโดด 5 ตัว เพื่อให้ได้จำนวนเท่ากับคำตอบหรือใกล้เคียงกับคำตอบมากที่สุดและผลลัพธ์ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น

- เมื่อผู้เข้าแข่งขันได้คำตอบที่ต้องการแล้ว ผู้เข้าแข่งขันจะต้องกดสัญญาณพร้อมวางปากกา และยุติการคำนวณ เพื่อให้กรรมการเขียนกำกับเวลา เมื่อครบเวลา กรรมการจะให้ผู้เข้าแข่งขันที่คำนวณได้คำตอบใกล้เคียงที่สุดเป็นผู้แสดงวิธีคำนวณก่อน

- กรณีผู้เข้าแข่งขันแสดงวิธีคำนวณผิด จะไม่ได้คะแนนในข้อนี้ และให้ผู้เข้าแข่งขันที่สามารถหาคำตอบได้ใกล้เคียงที่สุดในลำดับถัดมาแสดงวิธีคำนวณ หากมีมากกว่า 1 คนที่สามารถหาคำตอบได้ใกล้เคียงที่สุด จะให้ผู้เข้าแข่งขันที่มีเวลาน้อยที่สุดมีสิทธิ์แสดงวิธีคำนวณก่อน

2.4 เมื่อทำการแข่งขันครบจำนวน 10 ข้อ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะเลิศตามลำดับ กรณีมีผู้ได้คะแนนเท่ากันในอันดับที่ 1 ถึง 3 จะดำเนินการแข่งขันจนกว่าจะได้ผู้ชนะในอันดับนั้น ๆ

2.5 กติกาและข้อห้ามเพิ่มเติมอื่น ๆ มีดังนี้

- ห้ามนำตัวเลขมาเขียนต่อกันเพื่อสร้างจำนวนใหม่ เช่น 3 กับ 1 ห้ามเขียนเป็น 31 หรือ 13

- ถ้าต้องการถอดถอนอันดับมากกว่าสอง จะต้องมีเลขอันดับปรากฏอยู่ในประโยคสัญลักษณ์โดยถือว่าการใช้ตัวเลขนั้นแล้ว 1 ครั้ง

- สามารถใช้เลขชี้กำลังเป็นเศษส่วนได้โดยถือเป็นการใช้เลขโดดในโจทย์ทั้งเศษและส่วนแล้ว เช่น

โจทย์ 1 8 5 4 3

ผลลัพธ์ 30

ประโยคสัญลักษณ์ $(8^{1/3} + 4) \times 5 = 30$



3. รางวัลแข่งขัน

1. รางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 1,200 บาท พร้อมเกียรติบัตร
2. รางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 1 เงินรางวัล 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร
3. รางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 2 เงินรางวัล 800 บาท พร้อมเกียรติบัตร

หมายเหตุ ผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตร

4. กำหนดการและสถานที่การแข่งขัน

- แข่งขันวันพุธที่ 16 สิงหาคม 2566 ณ ห้องสัตตบงกช ชั้น 2 อาคาร 11 (ศูนย์คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- เวลา 09.00 – 09.30 น. ลงทะเบียน
- เวลา 09.30 – 10.00 น. ดำเนินการแข่งขันรอบคัดเลือก
- เวลา 12.00 น. ประกาศรายชื่อผู้ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ จำนวน 10 คน
- เวลา 13.00 น. – 14.00 น. ดำเนินการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

หมายเหตุ กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

5. การรับสมัคร

สมัครผ่าน Google Form ตามลิงค์ <https://shorturl.asia/cpqP3> หรือสแกน QR Code ด้านล่างนี้เท่านั้น โดยพิมพ์ชื่อสถานศึกษา ชื่อ-สกุล ระดับชั้นของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน 2 คน และ ชื่อ-สกุล พร้อมเบอร์โทรศัพท์ของอาจารย์ผู้ควบคุม 2 คน

รับสมัครผู้เข้าร่วมการแข่งขันจำนวนจำกัดเพียง 50 คน เท่านั้น โดยจะปิดระบบการรับสมัครเมื่อได้รายชื่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันครบตามที่กำหนด

ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน ภายในวันที่ 9 สิงหาคม 2566

ติดต่อและสอบถามรายละเอียดได้ที่สำนักงานคณบดี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โทร. 0 4297 0030

โทรสาร 0 4297 0029 หรือจากเว็บไซต์ <https://scienceweek.snru.ac.th>

หมายเหตุ หากมีข้อสงสัย สามารถติดต่อสอบถามได้ที่อาจารย์จิรวัฒน์ กันทะโล โทรศัพท์ 08 9714 0778

หรือสาขาวิชาคณิตศาสตร์และสถิติ โทรศัพท์ 088 326 0203



QR Code สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน 180 IQ