

**การแข่งขัน Esports : Science KMITL VALORANT Tournament 2024**  
**งานนิทรรศการวันวิทยาศาสตร์ ประจำปี 2567**  
**ณ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง**

---

### การรับสมัคร

เปิดรับสมัครตั้งแต่วันจันทร์ที่ 13 พฤษภาคม – วันอาทิตย์ที่ 30 มิถุนายน 2567 ที่

<https://forms.gle/RxN2rvFTjbQ4GVD8A>

### รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันรอบแรกในรูปแบบออนไลน์ ตามรูปแบบแพ้คัดออกตามตาราง Single Elimination (Best of 1) ในรอบ 256 ทีม, 128 ทีม, 64 ทีม, และ 32 ทีม และ Single Elimination (Best of 3) รอบ 16 ทีม และรอบ 8 ทีม จนได้ 4 ทีม เข้าสู่รอบสุดท้าย

ในรอบ 4 ทีมสุดท้าย จะแข่งขันใน On-Site ณ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในรูปแบบตาราง Single Elimination (Best of 3) จนจบรายการ

### กำหนดการและตารางการแข่งขัน

รายละเอียด	วันที่	เวลา
1. การรับสมัคร กรอกใบสมัครทาง google form ตาม link: <a href="https://forms.gle/RxN2rvFTjbQ4GVD8A">https://forms.gle/RxN2rvFTjbQ4GVD8A</a>	13 พ.ค. 67	12.00 น.
2. ปิดระบบรับสมัคร	30 มิ.ย. 67	24.00 น.
3. ประกาศรายชื่อทีมที่ผ่านคุณสมบัติ ที่ <a href="https://challonge.com/scikmitl_valorant_2024">https://challonge.com/scikmitl_valorant_2024</a>	6 ก.ค. 67	15.00 น.
4. การแข่งขันรอบ 256 ทีม แบบออนไลน์ (BO1)	13 ก.ค. 67	10.00 น
5. การแข่งขันรอบ 128 ทีม แบบออนไลน์ (BO1)	13 ก.ค. 67	13.00 น
6. การแข่งขันรอบ 64 ทีม แบบออนไลน์ (BO1)	14 ก.ค. 67	10.00 น
7. การแข่งขันรอบ 32 ทีม แบบออนไลน์ (BO1)	14 ก.ค. 67	13.00 น
8. การแข่งขันรอบ 16 ทีม แบบออนไลน์ (BO3)	20 ก.ค. 67	13.00 น
9. การแข่งขันรอบ 8 ทีม แบบออนไลน์ (BO3)	21 ก.ค. 67	13.00 น
10. การแข่งขันรอบ 4 ทีมสุดท้าย แบบ On-Site ณ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง แบบ Single Elimination (BO3)	2 ส.ค. 67	9.00 น.*

หมายเหตุ - \*กรุณาติดตามข้อมูลเวลาและห้องสำหรับการแข่งขันรอบ 4 ทีม ได้ที่

<http://sciday.science.kmitl.ac.th/> หรือ [https://challonge.com/scikmitl\\_valorant\\_2024](https://challonge.com/scikmitl_valorant_2024)

### รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 5,000 บาท โล่อภิศารบติ พร้อมเกียรติบัตร (อันดับที่ 1)

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เงินรางวัล 3,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร (อันดับที่ 2)

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 เงินรางวัล 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร (อันดับที่ 3) (2 รางวัล)

อันดับที่ 5 – 8 เกียรติบัตรการเข้าร่วมแข่งขัน

## กติกาพื้นฐาน

1. จำนวนสมาชิกในทีมไม่เกิน 6 คน (ตัวจริง 5 คน และตัวสำรอง 1 คน) สมาชิกแต่ละคน สามารถอยู่ได้ทีมเดียวเท่านั้น
2. สมาชิกทุกคนต้องศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ / หรือ นักศึกษาปัจจุบันของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ / หรือ ศิษย์เก่าของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ณ วันที่เปิดรับสมัคร (13 พฤษภาคม 2567)
3. ชื่อทีมและชื่อผู้เล่นจะต้องเป็นชื่อที่สุภาพ ไม่เข้าข่ายอนาจาร, ส่อเสียด หรือพาดพิงถึงสถาบันหรือบุคคลอื่น การตัดสินของชื่อนั้นให้ขึ้นกับดุลยพินิจของทางทีมงาน
4. เมื่อสมัครแล้ว จะต้องมิตัวแทนทีมอย่างน้อย 1 คน เข้าร่วม Discord Science KMITL VALORANT Tournament 2024 ที่ <https://discord.gg/FJ6Gb6HFTx> ภายในวันที่ปิดรับสมัคร เมื่อเข้ามาแล้วให้รายงานตัวว่ามาจากทีมใดใน Channel รายงานตัวและส่งผลแข่งขัน (หากไม่รายงานตัว ขอสงวนสิทธิ์นำออกจาก Server ก่อนเริ่มการแข่งขัน)
5. หากการลงทะเบียนไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
6. ผู้สมัครจะต้องไม่เป็นผู้เล่นระดับมืออาชีพ Pro Player และไม่มีอาชีพเป็นนักกีฬา Esport หากทีมงานตรวจสอบจะปรับทีมที่มีผู้เล่นดังกล่าวตกรอบทันที
7. การแข่งขันทุกรอบต้องแข่งขันในรูปแบบที่ทางผู้จัดกำหนดข้อมูลไว้เท่านั้น
8. คำตัดสินของทีมงาน หรือผู้ดูแล ถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

\* กฎกติกาการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมของสถานการณ์ระหว่างการแข่งขัน โดยที่อาจไม่สามารถแจ้งให้ทราบล่วงหน้าได้ \*

## กติกาการแข่งขัน

1. ชื่อทีมและชื่อผู้เล่นจะต้องเป็นชื่อที่สุภาพ รวมถึงโลโก้ของทีมต้องไม่สื่อไปด้านลามกและอนาจาร
2. สมาชิกในทีมจะต้องใช้บัญชีส่วนตัวในการเข้าแข่งขันเท่านั้น
3. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถเลือกเอเจนต์และสกินที่ไม่มีปัญหาในขณะนั้นเท่านั้น ห้ามมิให้เลือกเอเจนต์และสกินที่มีปัญหา บั๊ก หรือการอื่นใดอันทำให้เกิดปัญหาในระบบทุกกรณี (อาจมีการประกาศก่อนเริ่มการแข่งขันรอบแรกหากพบปัญหา)
4. ห้ามไม่ให้มีการใช้ข้อผิดพลาดของเกมหรือโปรแกรมช่วยเล่นใด ๆ ทั้งสิ้น
5. ทุกรอบการแข่งขันทุกทีมจะต้องมาครบทั้งหมด 5 คน
6. ถ้าชื่อผู้เล่นในวันแข่งขันไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้จะถูกปรับแพ้ทันที โดยผู้เล่นอีกฝ่ายสามารถร้องเรียนได้ก่อนแมตช์นั้น ๆ จบลง มิเช่นนั้น การร้องเรียนนั้นจะเป็นโมฆะ
7. ไม่อนุญาตให้มีการแข่งขันนอกเวลากลางใด ๆ ทั้งสิ้น เพื่อความเรียบร้อยในการแข่งขัน ยกเว้นแต่มีการแจ้งทีมงานล่วงหน้า หากพบ ทีมงานขออนุญาตตัดสิทธิ์ทั้ง 2 ทีม
8. ห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ ปฏิบัติตัวไม่เหมาะสม การดูถูกเหยียดหยาม เสียดสี ดูถูกต่อคู่ต่อสู้ ทีมงานหรือผู้ดูแล หรือบุคคลอื่นใด
9. ทีมไหนที่มาสายเกินกว่า 15 นาทีจากเวลากลางหรือเวลานัด จะถือว่าแพ้บาย โดยการส่งหลักฐานมาให้ทีมงาน (ให้บันทึกหน้าจอส่งทั้งหน้าเกมและหน้าเวลา)
10. ห้ามให้ผู้อื่นนอกเหนือจากผู้เล่นเข้ามา Observe หรือ Spectate ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันรอบใด (ยกเว้นคู่ที่ถ่ายทอดสดจะมีทีมงานเข้าไป Observer)

11. ห้ามผู้เข้าแข่งขันถ่ายทอดสด (Stream) ระหว่างการแข่งขัน ไม่ว่าจะช่องทางใดก็ตาม แต่สามารถบันทึกวิดีโอ (record) เก็บไว้ชมย้อนหลังได้
12. ทุกทีมที่ทำการแข่งขันจะต้อง Capture รูป Scoreboard การแข่งขันแต่ละรอบส่งให้กับทีมงานตามช่องทางที่กำหนด โดยห้ามมีการดัดแปลงรูปโดยเด็ดขาด
13. ทุกทีมต้องรายงานผลก่อนการแข่งขันรอบต่อไปจะเริ่ม หรือ 18.00 น. ของวันที่แข่งขัน (แล้วแต่ว่าเวลาใดมาถึงก่อน) ในช่องทางที่กำหนดให้ ถ้ารายงานผลการแข่งขันเกินเวลา จะถือว่าแพ้บายทั้ง 2 ทีม ยกเว้นแต่มีการแจ้งล่วงหน้า
14. ไม่สามารถนำผู้เล่นคนอื่น หรือผู้เล่นรายชื่ออื่นที่ไม่ได้ลงทะเบียนไว้ตั้งแต่แรก มาลงแข่งขันแทนได้ (หากพบเจอจะปรับแพ้ทันที)
15. ไม่สามารถเพิ่มผู้เล่น หรือตัวสำรองหลังจากที่เริ่มการแข่งขันไปแล้ว (หากพบเจอจะปรับแพ้ทันที)
16. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนควรรักษาสิทธิ์ของตนเองโดยการเก็บภาพถ่ายหรือวิดีโอ ตลอดการแข่งขัน หากต้องการพักท้วงหรือร้องเรียนในการแข่งขันและอื่น ๆ ผู้ร้องเรียนจำเป็นต้องมีหลักฐาน โดยทางผู้ตัดสินจะนำไปพิจารณาความผิดอีกครั้ง การพักท้วงต้องกระทำผ่านกลุ่ม Discord ที่ทีมงานสร้างไว้เท่านั้นก่อนการแข่งขันรอบต่อไปจะเริ่ม หรือ 18.00 น. ของวันที่แข่งขัน (แล้วแต่ว่าเวลาใดมาถึงก่อน)
17. คำตัดสินของทีมงาน หรือผู้ดูแล ถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

\* กฎกติกาการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมของสถานการณ์ระหว่างการแข่งขัน โดยที่อาจไม่สามารถแจ้งให้ทราบล่วงหน้าได้ \*

### ข้อมูลควรรู้ก่อนการแข่งขัน

การตั้งค่าห้องก่อนเริ่มการแข่งขัน

- โหมด : มาตรฐาน
- กลโกง : ปิด
- โหมดทัวร์นาเมนต์ : เปิด
- การแข่งขันต่อเวลา (เอาชนะสองรอบ) : เปิด

### แผนที่ที่ใช้ในการแข่งขัน

- Ascent
- Bind
- Breeze
- Icebox
- Lotus
- Sunset
- Split

## วิธีการ Ban/Pick Map ก่อนเริ่มเกม

กรณีนี้ จะเรียกทีมที่อยู่ “ด้านบน” ของตารางใน [https://challonge.com/scikmitl\\_valorant\\_2024](https://challonge.com/scikmitl_valorant_2024) ว่าทีม A และทีมที่อยู่ “ด้านล่าง” ของตารางว่าทีม B

### กรณีการแข่งขันแบบ Best of 1:

- ขั้นตอนที่ 1: ทีม A จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 1
- ขั้นตอนที่ 2: ทีม B จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 2
- ขั้นตอนที่ 3: ทีม A จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 3
- ขั้นตอนที่ 4: ทีม B จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 4
- ขั้นตอนที่ 5: ทีม A จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 5
- ขั้นตอนที่ 6: ทีม B จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 6
- ขั้นตอนที่ 7: Map ที่เหลือเพียงหนึ่งเดียวจะกลายเป็น Map ที่จะเล่น
- ขั้นตอนที่ 8: ทีม A จะทำการเลือกว่า บุก หรือ ตั้งรับ
- ขั้นตอนที่ 9: เมื่อผู้เล่นทุกคนพร้อมแล้วทำการเริ่มการแข่งขันได้ทันที

**\* การ Ban/Pick จะต้องทำเมื่อผู้เล่นอยู่ในห้องการแข่งขันเท่านั้น \***

### กรณีการแข่งขันแบบ Best of 3:

- ขั้นตอนที่ 1: ทีม A จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 1
- ขั้นตอนที่ 2: ทีม B จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 2
- ขั้นตอนที่ 3: ทีม A เลือก Map ที่จะเล่นเป็น Map ที่หนึ่ง
- ขั้นตอนที่ 4: ทีม B จะทำการเลือกว่า บุก หรือ ตั้งรับใน Map ที่หนึ่ง
- ขั้นตอนที่ 5: ทีม B เลือก Map ที่จะเล่นเป็น Map ที่สอง
- ขั้นตอนที่ 6: ทีม A จะทำการเลือกว่า บุก หรือ ตั้งรับใน Map ที่สอง
- ขั้นตอนที่ 7: ทีม A จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 3
- ขั้นตอนที่ 8: ทีม B จะทำการ Ban Map ครั้งที่ 4
- ขั้นตอนที่ 9: Map ที่เหลือเพียงหนึ่งเดียวจะกลายเป็น Map ที่สาม
- ขั้นตอนที่ 10: ทีม A จะทำการเลือกว่า บุก หรือ ตั้งรับใน Map ที่สาม
- ขั้นตอนที่ 11: เมื่อผู้เล่นทุกคนพร้อมแล้วทำการเริ่มการแข่งขันได้ทันที

**\* การ Ban/Pick จะต้องทำเมื่อผู้เล่นอยู่ในห้องการแข่งขันเท่านั้น \***

## การเลือกเอเจนต์

1. ในหนึ่ง Map ผู้เล่นทั้งสองทีมมีเวลา 85 วินาทีในการเลือกเอเจนต์
2. หากมีข้อผิดพลาดในการเลือกเอเจนต์โดยไม่ตั้งใจ
  - ในรอบออนไลน์จะไม่สามารถขอเลือกใหม่ได้
  - ในรอบ 4 ทีมสุดท้าย ให้แจ้งผู้ดูแลการแข่งขันถึงข้อผิดพลาดและเอเจนต์ที่ตั้งใจจะเลือกก่อนที่ช่วงเวลาการเลือกเอเจนต์จะหมด หากแจ้งแล้ว ผู้ดูแลการแข่งขันสามารถพิจารณายกเลิกกระบวนการเลือกเอเจนต์ปัจจุบัน และเริ่มกระบวนการเลือกเอเจนต์ใหม่ โดยที่ทั้งสองทีมต้องเลือกเอเจนต์เดิมทั้งหมด ก่อนที่ความผิดพลาดนั้นจะเกิดขึ้น และผู้เล่นที่แจ้งจะต้องเลือกเอเจนต์ตามที่แจ้งไว้ หากช่วงเวลาการเลือกเอเจนต์ใหม่แล้ว จะไม่สามารถขอเลือกใหม่ได้

### การหยุดเกม (Pause)

1. การหยุดพักเกมทั่วไป (Timeout) แต่ละทีมสามารถกดหยุดพักเกมได้ทีละ 2 ครั้ง ในแต่ละแผนที่ ครั้งละไม่เกิน 60 วินาที ในช่วง 24 รอบแรกของแผนที่นั้น ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันที
  - ในช่วง Overtime จะขอหยุดได้เพิ่มอีกทีละ 1 ครั้ง
  - สามารถหยุดได้เฉพาะในช่วง 20 วินาทีแรกของ Buy Phase เท่านั้น ไม่อนุญาตให้มีการ Pause Timer นอกเหนือจากช่วงเวลานี้ (หากมีจะได้รับการตัดเตือน 1 ครั้ง และหากเกิดซ้ำอีกจะถูกปรับแพ้ทันที) โดยฝ่ายตรงข้ามสามารถเก็บภาพหลักฐานได้ ทีมงานจะเป็นฝ่ายตัดสิน
  - ผู้เล่นจะไม่สามารถควบคุมหรือขยับตัวละคร และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องที่ใช้แข่งขันตลอดเวลา
2. ในกรณีที่มีผู้เล่น Disconnect ระหว่างการแข่งขัน อนุญาตให้ผู้เล่นที่เหลือหยุดเกม (Pause) เพื่อรอดได้ โดยหยุดเกมได้ 2 ครั้ง ครั้งละ 5 นาที ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันที
  - การ Pause จะต้องเกิดขึ้นเพราะปัญหา อย่างเช่น เน็ตเวิร์คมีปัญหา เกมบั๊ก หลุดกระแทนหัน ไฟดับ เป็นต้น
  - หากพบว่าเป็นการจงใจปั่นป่วนผู้เล่น จะถูกปรับแพ้ทันที โดยฝ่ายตรงข้ามสามารถเก็บภาพหลักฐานได้ ทีมงานจะเป็นฝ่ายตัดสิน

### การหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch)

1. ในกรณีที่มีผู้เล่น Disconnect ระหว่างการแข่งขัน อนุญาตให้ผู้เล่นที่เหลือหยุดเกม (Pause) เพื่อรอดได้ โดยหยุดเกมได้ 2 ครั้ง ครั้งละ 5 นาที ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันที
2. ห้ามไม่ให้ผู้เล่นเข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายขอเริ่มเกมใหม่ตั้งแต่ต้น เว้นแต่ได้รับการอนุญาตจากคู่แข่ง หรือตามความเห็นสมควรของทีมงาน ทีมที่หลุดจะต้องแข่งขันต่อให้จบหรือขอยอมแพ้ในเกม (Round) นั้นเพื่อเริ่มเกมใหม่ หากเป็นทีมที่มีการถ่ายทอดสด จะต้องแจ้งปัญหาที่เกิดขึ้นกับทีมงาน
3. ในกรณีที่ต้อง Rematch เนื่องด้วยสาเหตุต่าง ๆ ผู้เล่นจะต้องเลือกเอเจนต์เดิมเหมือนเกมก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่

### การโกง และการใช้วิธีได้เปรียบที่ไม่ชอบธรรม

1. ไม่อนุญาตให้ใช้โปรแกรมช่วยเล่นทุกประเภท หรือลักษณะเป็นการใช้ข้อผิดพลาดภายในตัวเกม หากทีมงานพบเจอจะถูกปรับแพ้ทันที
2. ห้ามจงใจหลุดจากการแข่งขัน หากทีมงานพบเจอจะถูกปรับแพ้ทันที
3. ห้ามทำให้ฝั่งตรงข้ามชนะอย่างชัดเจน (ล้มมวย) หากทีมงานพบเจอจะถูกปรับแพ้ทั้ง 2 ทีมทันที

### การแข่งขันรอบ 4 ทีมสุดท้าย

กฎ กติกา และระเบียบในการแข่งขัน 4 ทีมรอบสุดท้าย จะประกาศเพิ่มเติมอีกครั้งหนึ่งเมื่อผ่านรอบ 32 ทีมสุดท้ายไปแล้ว

กฎกติกาออกเหนือจากที่ระบุไว้ ให้อ้างอิงตาม Valorant Official Competition Ruleset และดุลยพินิจของทีมงาน

[https://www.dropbox.com/sh/xfy0lbve0hdr0ju/AADJvsARxPlKGBHmsKFaKghAa/Rules%20and%20Policies%202024/VCT24?dl=0&preview=Valorant+Official+Competition+Ruleset.pdf&subfolder\\_nav\\_tracking=1](https://www.dropbox.com/sh/xfy0lbve0hdr0ju/AADJvsARxPlKGBHmsKFaKghAa/Rules%20and%20Policies%202024/VCT24?dl=0&preview=Valorant+Official+Competition+Ruleset.pdf&subfolder_nav_tracking=1)

#### สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ติดต่อที่ : กรรมการฝ่ายการแข่งขัน Esports

คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Facebook Fanpage : <https://www.facebook.com/cskmitl>