



การแข่งขัน Esports : ROCKET LEAGUE

งานนิทรรศการวันวิทยาศาสตร์ ประจำปี 2564

ณ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



1. หลักการและเหตุผล

การแข่งขัน Esports หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sport) คือ กีฬา ประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมเช่น เกมวางแผนการรบ เป็นต้น Esports ได้รับการบรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์ โดยเป็นการเผยแพร่ภาพลักษณ์ที่ดีของเกม เพื่อผลักดันวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเป็นมืออาชีพ และสร้างวินัยในการเล่น เกม ทำให้สังคมยอมรับ และมองการเล่นเกมเป็นการสร้างสรรค์กิจกรรมในทางบวก จากประโยชน์ดังกล่าว ทางคณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังจึงจัดให้มีการแข่งขัน Esports: ROCKET LEAGUE ซึ่งถือเป็นกิจกรรมหนึ่งของงานวันวิทยาศาสตร์ ประจำปี 2564

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อผลักดันวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในประเทศไทยให้มีความเป็นมืออาชีพ และ สร้างวินัยในการเล่น เกมส์ ให้สังคมไทยยอมรับและมองการเล่นเกมส์ ให้เป็นไปในทางบวก
- 2.2 การศึกษาสถานที่เรียนรู้ และให้ข้อมูลแก่บุคคลที่สนใจในเรื่องของเกมส์ หรือบุคคลที่ สนใจเกี่ยวกับการ เป็น นักกีฬาอีสปอร์ตและเป็นสถานที่ ให้ทุกคนที่สนใจในด้านเดียวกัน เพื่อมารวมตัวกันแสดง ความสามารถและ ความคิดเห็นต่างๆ
- 2.3 การศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น ให้มีปฏิสัมพันธ์กับพฤติกรรมของผู้ใช้งานใน พื้นที่ใช้สอย

3. เงื่อนไขการแข่งขัน Esports : Rocket League

- 3.1 เปิดรับสมัครระหว่างวันที่ 20 กรกฎาคม 2564 - 15 สิงหาคม 2564 เวลา 23.59 น.
- 3.2 สมาชิกทุกคนต้องศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ/หรือ นักศึกษาปัจจุบันของสถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ/หรือ ศิษย์เก่าของสถาบันเทคโนโลยีพระจอม

เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ณ วันที่เปิดรับสมัคร

- 3.3 ผู้สมัครเข้าร่วมแข่งขันต้องมีจำนวนสมาชิก 3 คน สามารถมีสมาชิกสำรองได้ 1 คน ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเปลี่ยนรายชื่อผู้แข่งได้ หลังจากตารางแข่งขันออกแล้ว
- 3.4 หากการลงทะเบียนไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- 3.5 ถ้าชื่อผู้เล่นไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้จะปรับแพ้ทันที
- 3.6 ผู้เข้าแข่งขันต้องมี Account Steam ของตัวเอง
- 3.7 ไม่อนุญาตให้ใช้โปรแกรมโกง โปรแกรมช่วยเล่น หรือ MOD ใดๆ ทั้งสิ้นในการแข่งขัน
- 3.8 ห้ามใช้พูดจาไม่สุภาพ ยั่วยุ ปลุกปั่น ทำทนาย กับทีมตรงข้าม มีโทษปรับแพ้ทันที
- 3.9 ห้ามให้ผู้เล่นที่ไม่มีรายชื่อหรือผู้เล่นจากสายการแข่งขันลงการแข่งขันแทน มีโทษปรับแพ้ทันที
- 3.10 ห้ามส่งผลการแข่งขันเท็จ มีโทษปรับแพ้ทันที
- 3.11 เวลาแข่งทั้งสองวันแข่งตามเวลาที่กำหนดเท่านั้น
- 3.12 ต้องยินยอมให้ทำการถ่ายทอดสด
- 3.13 ผู้แข่งขัน Esports : Rocket League จะต้องส่งใบสมัคร 1 ชุดต่อการแข่งขัน โดยสมัครการแข่งขัน Esports : Rocket League ได้ที่

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

หมายเหตุ:

- ทีมงานขอสงวนสิทธิ์ในการปรับเปลี่ยนกฎกติกาได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. กำหนดการแข่งขัน Esports: Rocket League

รายละเอียด	วันที่	เวลา
เปิดระบบรับสมัคร	20 กรกฎาคม 2564	12.00 น.
ปิดระบบรับสมัคร	15 สิงหาคม 2564	24.00 น.
ประกาศรายชื่อทีมที่เข้าแข่งขัน	17 สิงหาคม 2564	15.00 น.
แข่งขันคัดเลือก	20 สิงหาคม 2564	ตามประกาศ
แข่งขันรอบสุดท้าย	26-27 สิงหาคม 2564	ตามประกาศ
ประกาศรายชื่อทีมที่ได้รับรางวัล	1 กันยายน 2564	15.00 น.
รับรางวัล	จัดส่งทางไปรษณีย์	ตามประกาศ

5. รางวัลการแข่งขัน Esports: Rocket League

รางวัล	
รางวัลชนะเลิศ	5,000 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	3,500 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	2,000 บาท และเกียรติบัตร
อันดับที่ 4-8	เกียรติบัตรการเข้าร่วมแข่งขัน

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ติดต่อที่ : กรรมการฝ่ายการแข่งขัน Esports: Rocket League วิทยาศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบัน

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โทรศัพท์ : 0-2329-8400-11 ต่อ 294

E-mail: Science-day@kmitl.ac.th