



### 1. วัตถุประสงค์

- 1.1 เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 1.2 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เข้าแข่งขันมีจิตสำนึก รู้ชนะ รู้ภัย และมีน้ำใจนักกีฬา
- 1.3 เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ฝึกสมาธิ และได้ผ่อนคลายกับเวลาว่าง
- 1.4 เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่จะแบ่งหน้าที่ ก่อให้เกิดความสามัคคี

### 2. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียน/นักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช. และ ปวส.

### 3. ข้อกำหนด/เงื่อนไข

- 3.1 ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียน/นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช. และ ปวส.
- 3.2 ผู้เข้าแข่งขันทีละ 2-6 คน (ผู้จัดมี iPad กลางที่ใช้ในการแข่งขัน)
- 3.3 การแข่งขันแบบใครแพ้คัดออก ทีมชนะเล่นต่อไป ในรอบที่เหลือ 8 ทีมสุดท้าย (รอบก่อนรองชนะเลิศ) ถ้าเหลือ 4 ทีมสุดท้าย (รองชนะเลิศหรือรอบตัดเชือก) ทีมที่แพ้จะแข่งขันกันเพื่อชิงรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ส่วนผู้ทีชนะจะเข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ ใครชนะในรอบนี้ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะเลิศและคนแพ้ก็เป็นทีมรองชนะเลิศ
- 3.4 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดแต่ละครั้งจะเป็นผู้ชนะในแต่ละรอบ และมีสิทธิเข้าแข่งขันในรอบต่อไป
- 3.5 หากทีมที่เข้าแข่งขันไม่มาลงทะเบียนระหว่าง เวลา 08.30 - 09.30 น. จะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

### 4. วัน/เวลา และสถานที่ประกวด

วันเสาร์ที่ 23 พฤศจิกายน 2556 เวลา 08.00 – 16.00 น. ณ ลานศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยสันตพล

### 5. รางวัล

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 5.1 รางวัลชนะเลิศ            | เงินรางวัล 3,000 บาท พร้อมเกียรติบัตรจากผู้ว่าราชการจังหวัดอุดรธานี |
| 5.1 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | เงินรางวัล 2,000 บาท พร้อมเกียรติบัตรจากผู้ว่าราชการจังหวัดอุดรธานี |
| 5.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | เงินรางวัล 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตรจากผู้ว่าราชการจังหวัดอุดรธานี |

### 6. เกณฑ์การตัดสิน

- 6.1 ทีมเข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้สูงสุดเป็นผู้ชนะเลิศ ได้รับรางวัลชนะเลิศ
- 6.2 ทีมเข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้สูงสุดเป็นอันดับที่ 2 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- 6.3 ทีมเข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้สูงสุดเป็นอันดับที่ 3 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- 6.4 คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด