



มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
 รับเลขที่ ๕๕๗๗
 วันที่ ๑๗ พ.ย. ๒๕๖๖
 เวลา ๑๑.๑๑ น.

T HAILAND CROSSWORD GAME

A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

ที่สศท.2556/1015

15 ตุลาคม 2556

เรื่อง เชิญเข้าร่วมแข่งขันมหกรรมการแข่งขันเกมสันทนาการทางวิชาการระดับมหาวิทยาลัย
 “เอฟแอนด์เอ็น ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ซูโดกุ และพัชเชิล มหาวิทยาลัย ชิงแชมป์ประเทศไทย 2556”
 เรียน ท่านอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
 สิ่งที่แนบมาด้วย รายละเอียดการแข่งขัน

เนื่องด้วยทางสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นองค์กรในการเผยแพร่เกมสันทนาการทางวิชาการ ครอสเวิร์ดเกม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2529 ร่วมกับภาครัฐ และ เอกชน ได้จัดการแข่งขันมหกรรมเกมสันทนาการทางวิชาการระดับมหาวิทยาลัยใน “เอฟแอนด์เอ็น ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ซูโดกุ และพัชเชิล มหาวิทยาลัย ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2556 ” (F&N CROSSWORD GAME A-MATH KUMKOM SUDOKU AND PUZZLE UNIVERSITY THAILAND CHAMPIONSHIP 2013) ในระหว่างวันที่ 30 พฤศจิกายน – 1 ธันวาคม 2556 บริเวณชั้น 1 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พระราม 9 โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเผยแพร่เกมสันทนาการทางวิชาการเหล่านี้แก่นิสิต นักศึกษา อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งด้านการศึกษา และการกีฬา ที่จะช่วยพัฒนานักกีฬาเหล่านี้สู่ระดับประเทศและระดับโลกต่อไปในอนาคต ซึ่งนักกีฬาครอสเวิร์ดเกมหรือเกมของกีฬามหาวิทยาลัยในอดีต ได้สร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศไทยด้วยการคว้าแชมป์โลกประเภทบุคคลและทีม

การแข่งขันในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 6 เกมหลัก อันได้แก่ ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ซูโดกุ ครอสเวิร์ดพัชเชิล และปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย ซึ่งได้แบ่งประเภทชิงเหรียญทอง ตามเอกสารการแข่งขันที่ได้แนบมา ทั้งนี้การแข่งขันจะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้ จำเป็นต้องได้รับความสนับสนุนจากหลายๆฝ่าย ด้วยเหตุนี้ ทางคณะกรรมการฯ จึงขอเชิญชวนทางมหาวิทยาลัยของท่านให้การสนับสนุน โดยส่งตัวแทนนักกีฬา ตัวแทนมหาวิทยาลัย เข้าร่วมแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งความสำเร็จในงานนี้ จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา และ สังคม ของเยาวชนนักเรียนและนักศึกษาในอนาคตสืบไป

จึงเรียนเชิญตามรายละเอียดที่แนบมา และขอแสดงความขอบพระคุณล่วงหน้า ณ โอกาสนี้

เรียน อธิการบดี

- สมาคมครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ซูโดกุ
- ขอเชิญเข้าร่วมแข่งขันมหกรรมเกมสันทนาการทางวิชาการระดับมหาวิทยาลัย
- เห็นชอบ คณบดี ดำเนินการ
- เพื่อไม่ขัดข้อง

ขอแสดงความนับถือ

(นายอำนาจ พลอยแสงงาม)

นายกสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย



อพ/สน

ประสานงาน

สุภาณี เนื่องวงศ์ษา 02-2950861-5

= 7 พ.ย. 2556

เชษฐกมล/
 กนก. / ปรัช.



T HAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

เอฟแอนด์เอ็น ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ซูโดกุ และพัชเชิล
มหาวิทยาลัย ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2013

วัน เวลา สถานที่

วันที่:	30 พฤศจิกายน – 1 ธันวาคม 2556
สนามแข่งขัน:	ชั้น 1 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา พระราม 9
เวลา :	09.00 -20.00 น.

ประเภทและรุ่นการแข่งขัน

ประเภท	ทีม/บุคคล	จำนวนคน/ทีม	ส. 30 พ.ย.	อา.1 ธ.ค.
		ที่สามารถส่งได้/ประเภท		
ครอสเวิร์ดเกม	ทีมชาย (ทีม 3 คน)	ไม่เกิน 4 ทีม	09.00 น.	--
	ทีมหญิง (ทีม 3 คน)	ไม่เกิน 4 ทีม	09.00 น.	--
	บุคคลชาย (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	--	09.00 น.
	บุคคลหญิง (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	--	09.00 น.
	ศิษย์เก่า (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	10.00 น.	10.00 น.
	PRE-University	ไม่จำกัดจำนวน	10.00 น.	10.00 น.
เอแม็ท	ทีม (ทีม 3 คน)	ไม่เกิน 4 ทีม	09.00 น.	--
	บุคคล (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	--	09.00 น.
	ศิษย์เก่า (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	10.00 น.	10.00 น.
	PRE-University	ไม่จำกัดจำนวน	10.00 น.	10.00 น.
คำคม	บุคคล (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	10.00 น.	10.00 น.
ซูโดกุ	บุคคล (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	08.30 น.	--
	ศิษย์เก่า (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	08.30 น.	--
ครอสเวิร์ดพัชเชิล อักษรไขว้ภาษาอังกฤษ	บุคคล (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	--	08.30 น.
ปริศนาอักษรไขว้ ภาษาไทย	บุคคล (เดี่ยว)	ไม่เกิน 8 คน	--	08.30 น.



T HAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

1. นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องเป็นนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นขึ้นไป ยกเว้นรุ่นศิษย์เก่า
2. นักกีฬาในทีมเดียวกันต้องมาจากมหาวิทยาลัยเดียวกัน
3. นักกีฬาในรุ่นศิษย์เก่า ต้องเป็นบุคคลที่มหาวิทยาลัยรับรองและเป็นผู้ส่งเข้าแข่งขัน

รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันทุกประเภท ใช้ระเบียบและกติกาการแข่งขันของสมาคมคروشเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย และจัดการแข่งขันประเภททีมก่อน จากนั้นให้ทำการแข่งขันประเภทบุคคล

1.การแข่งขันประเภททีม

1.1 คروشเวิร์ดเกม และเอแม็ท ให้แข่งขันพร้อมกันทั้ง 3 มือ ดังนี้

มือ 1	แข่งขันกับ	มือ 1
มือ 2	แข่งขันกับ	มือ 2
มือ 3	แข่งขันกับ	มือ 3

ให้นับผลแพ้ชนะโดยตัดสินให้ทีมที่ชนะอย่างน้อย 2 มือ จากทั้งหมด 3 มือ เป็นผู้ชนะ หากชนะ 1 มือ แพ้ 1 มือ เสมอ 1 มือ ให้ดูจากผลต่างของคะแนน หากยังเท่ากันอีกให้เป็นผลเสมอกัน

1.2 การแข่งขันแบ่งเป็นสาย และประกบคู่โดยใช้วิธีจัดคู่แบบ SWISS PAIRING

2.การแข่งขันประเภทบุคคล

2.1 คروشเวิร์ดเกม เอแม็ท และคำคม

การแข่งขันแบ่งเป็นสาย และประกบคู่โดยใช้วิธีจัดคู่แบบ SWISS PAIRING แข่งขัน
สำหรับคروشเวิร์ดเกม และเอแม็ท รุ่นศิษย์เก่า ประกบคู่โดยใช้วิธีจัดคู่แบบ SWISS

PAIRING

2.2 ซูโดกุ คروشเวิร์ดพัซเซิลและปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 รอบ คือ รอบคัดเลือก 2 รอบๆ ละ 20 นาที และรอบชิงชนะเลิศ



T HAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

3.การนับคะแนนและการตัดสิน

3.1 ให้นับคะแนนครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท และคำคม ทั้งประเภททีม และบุคคล ดังนี้

3.3.1 ให้นับ GAME POINT ของแต่ละคู่แข่งขัน ให้ผู้ที่ชนะได้ 2 คะแนน เสมอกันได้ 1 คะแนน และผู้ที่แพ้ได้ 0 คะแนน

3.3.2 ในกรณีมีผู้ที่ได้ GAME POINT เท่ากัน ให้คิดคะแนน ดังนี้

(1) ประเภททีม ให้นับผลต่างเกมแพ้ชนะของคู่กรณี ฝ่ายใดได้มากกว่าให้ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ หากมีผลต่างเกมแพ้ชนะเท่ากันอีก ให้นับแต้มบวกรหรือแต้มลบของคู่กรณี ฝ่ายใดได้มากกว่า ให้ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ หากแต้มบวกรหรือแต้มลบยังเท่ากันอีก ให้นับเฉพาะแต้มที่ทำได้ที่ของทั้ง 3 มือ ของคู่กรณีในแต่ละเกมของรอบนั้น ๆ รวมกัน ฝ่ายใดได้มากกว่าให้ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่หากยังเท่ากันอีก ให้นับเฉพาะแต้มที่ทำได้ที่ของมือ 1 ของคู่กรณีในแต่ละเกมของรอบนั้น ๆ รวมกันฝ่ายใดได้มากกว่าให้ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

(2) ประเภทบุคคล ให้นับแต้มบวกรหรือแต้มลบของคู่กรณี ฝ่ายใดได้มากกว่าให้ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

3.2 เกณฑ์การให้คะแนนซูโดกุ

3.2.1 นักกีฬาที่สามารถทำปริศนาได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด จะได้รับคะแนนประจำข้อของแต่ละปริศนา

3.2.2 คะแนนโบนัสเวลา

หากผู้เข้าแข่งขันสามารถทำปริศนาได้ถูกต้องทุกข้อ ภายในเวลาที่กำหนด จะได้รับคะแนนโบนัสจากเวลาที่เหลือเพิ่มขึ้นนาทีละ 3 คะแนน

ตัวอย่างเช่น กำหนดเวลาในรอบไว้ 20 นาที นาย A ปริศนาเสร็จและถูกต้องทุกข้อโดยใช้เวลา 16.43 นาที แสดงว่านาย A

จะเหลือเวลา $20.00 - 16.43 = 3.17$ นาที แต่เวลาที่จะนำมาคิดคะแนนโบนัส คือ 3 นาที (เศษวินาทีของเวลาที่เหลือตัดทิ้ง)

ดังนั้นนาย A จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้เท่ากับ $3 \times 3 = 9$ คะแนน

3.2.3 นักกีฬาที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรกจะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศต่อไป หากคะแนนในรอบคัดเลือกเท่ากัน จะพิจารณาผู้ผ่านเข้ารอบจากเวลารวมในรอบคัดเลือก



THAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

3.3 เกณฑ์การให้คะแนนคروشเวิร์ดพัซเชิลและปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย

3.3.1 นักกีฬาที่สามารถทำปริศนาได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด จะได้รับคะแนนประจำปริศนาค่าละ 1 คะแนน และปริศนาที่มีเครื่องหมาย * จะได้คะแนนค่าละ 3 คะแนน

3.3.2 นักกีฬาที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรกจะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศต่อไป หากคะแนนในรอบคัดเลือกเท่ากัน จะพิจารณาผู้ผ่านเข้ารอบจากเวลารวมในรอบคัดเลือก

4. การบันทึกแต้มระหว่างการแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีหน้าที่บันทึกแต้มแต่ละกระดานที่แข่งขัน ตรวจสอบให้ถูกต้องตรงกันทั้งสองฝ่าย และร่วมเซ็นชื่อในใบบันทึกแต้ม ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

ชุดแข่งขัน และอุปกรณ์การแข่งขัน

1. ชุดแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายสุภาพยูนิฟอร์มกีฬาของมหาวิทยาลัย หรือชุดนักศึกษา ห้ามสวมรองเท้าแตะและกางเกงยีนส์หรือกางเกงขาสั้นโดยเด็ดขาด
2. ตลอดเวลาการแข่งขันต้องสอดขาเสื้อไว้ในกางเกงหรือกระโปรงให้เรียบร้อย
3. อุปกรณ์การแข่งขันให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันโดยเป็นอุปกรณ์การแข่งขันที่สมาคมคروشเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทยให้การรับรอง
4. นักกีฬาทุกคนต้องพกบัตรนักศึกษาติดตัวด้วยทุกคน

รางวัลการแข่งขัน

สำหรับนักศึกษา

ผู้ชนะการแข่งขันอันดับ 1-3 ของแต่ละประเภทจะได้รับ เหรียญรางวัลทุนการศึกษา เกียรติบัตร และของที่ระลึก อันดับ 4 และ 5 จะได้รับของที่ระลึก

ชนะเลิศ เหรียญทอง และ เงินรางวัล 5,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 2 เหรียญเงิน และ เงินรางวัล 3,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 3 เหรียญทองแดง และ เงินรางวัล 1,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 4-5 จะได้รับของที่ระลึก



T HAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

สำหรับรุ่นศิษย์เก่า

ผู้ชนะการแข่งขันอันดับ 1-3 ของแต่ละประเภทจะได้รับ เหรียญรางวัลทุนการศึกษา เกียรติบัตร และ
ของที่ระลึก

ชนะเลิศ เหรียญทอง และ เงินรางวัล 5,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 2 เหรียญเงิน และ เงินรางวัล 3,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 3 เหรียญทองแดง และ เงินรางวัล 1,000 บาท และของที่ระลึก

สำหรับมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยที่มีผลการแข่งขันรวมทั้ง 6 ประเภทดีที่สุด จะได้รับรางวัลถ้วยคะแนนรวม 5 รางวัล
รางวัลชนะเลิศจะได้รับ ถ้วยรางวัลเกียรติยศ เงินรางวัล 5,000 บาท และของที่ระลึก

รองชนะเลิศ จะได้รับ ถ้วยรางวัลเกียรติยศ เงินรางวัล 3,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 3 จะได้รับ ถ้วยรางวัลเกียรติยศ เงินรางวัล 1,000 บาท และของที่ระลึก

อันดับ 4 และ 5 จะได้รับของที่ระลึก

โดยมีวิธีการคิดคะแนนถ้วยรวม ดังนี้

ชนะเลิศ ของแต่ละประเภท	ได้ 5 คะแนน
อันดับ 2 ของแต่ละประเภท	ได้ 4 คะแนน
อันดับ 3 ของแต่ละประเภท	ได้ 3 คะแนน
อันดับ 4 ของแต่ละประเภท	ได้ 2 คะแนน
อันดับ 5 ของแต่ละประเภท	ได้ 1 คะแนน



THAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

การสมัครแข่งขัน

- แจ้งความจำนง และสมัครแข่งขันโดยกรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์มสมัครแข่งขัน และส่งแฟกซ์มาที่
สมาคมฯ 02-2950861-5 ภายในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2556
- ค่าสมัคร 100 บาท/คน/ประเภท
- นักกีฬาโครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม สามารถเลือกสมัครแข่งขันซูโดกุหรือโครอสเวิร์ดพัซเซลหรือ
ปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย เพิ่มได้อีกหนึ่งประเภท เนื่องจากเวลาการแข่งขันไม่ตรงกัน และให้
ชำระค่าสมัครเพิ่มเติม
- นักกีฬาซูโดกุ สามารถเลือกสมัครหรือโครอสเวิร์ดพัซเซลหรือปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย เพิ่มได้อีก
หนึ่งประเภท เนื่องจากเวลาการแข่งขันไม่ตรงกัน และให้ชำระค่าสมัครเพิ่มเติม
- เปิดรับสมัครตั้งแต่วันนี้ – 20 พฤศจิกายน 2556
- ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.thaicrossword.com สอบถามรายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติมที่
สมาคมฯ 02-2950861-5



THAILAND CROSSWORD GAME
A-MATH KUMKOM AND SUDOKU ASSOCIATION

กำหนดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 30 พฤศจิกายน 2556

- 08.30 น. ลงทะเบียนนักกีฬาซูโดกุ
- 09.00 น. ลงทะเบียน รายงานตัวนักกีฬา ประเภททีม
การแข่งขันซูโดกุ รอบคัดเลือกที่ 1
- 09.30 น. เริ่มแข่งขันประเภททีมและรุ่นศิษย์เก่า เกมที่ 1
- 10.30 น. พิธีเปิดการแข่งขัน
- 11.00 น. แข่งขันประเภททีม (ต่อ)
- 12.00 น. พัก
- 12.15 น. การแข่งขันซูโดกุ รอบคัดเลือกรอบที่ 2
- 13.30 น. แข่งขันประเภททีม (ต่อ)
- 15.30 น. รอบชิงชนะเลิศซูโดกุ
- 19.00 น. แข่งขันรอบชิงชนะเลิศประเภททีม

วันอาทิตย์ที่ 1 ธันวาคม 2556

- 08.30 น. ลงทะเบียนนักกีฬาครอสเวิร์ดพัชเชิล และปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย
- 09.00 น. ลงทะเบียน รายงานตัวนักกีฬา ประเภทบุคคล
การแข่งขันครอสเวิร์ดพัชเชิล และปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย รอบคัดเลือกรอบที่ 1
- 09.30 น. เริ่มแข่งขันประเภทบุคคล เกมที่ 1
- 12.00 น. พัก
- 12.15 น. การแข่งขันครอสเวิร์ดพัชเชิล และปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย รอบคัดเลือกรอบที่ 2
- 13.00 น. แข่งขันประเภทบุคคล (ต่อ)
- 15.30 น. รอบชิงชนะเลิศครอสเวิร์ดพัชเชิล และปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย
- 18.00 น. แข่งขันรอบชิงชนะเลิศประเภทบุคคล
- 19.30 น. พิธีมอบเหรียญรางวัล



แบบฟอร์มการสมัครแข่งขัน
เอฟแอนด์เอ็น คrosseเวิร์ด เอแม็ท คำคม ชูโดกุ และพับซเซล
มหาวิทยาลัย ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2013

ข้อมูลมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย _____ จังหวัด _____

ที่อยู่ _____

รหัสไปรษณีย์ _____ อีเมล _____ โทรศัพท์ _____ โทรสาร _____

ชื่อ-สกุล อาจารย์ผู้ควบคุม _____ มือถือ _____

ชื่อ-สกุล ผู้จัดการทีม _____ มือถือ _____

ประเภท

☐ คrosseเวิร์ดเกม☐ ทีม หญิง☐ ทีม ชาย☐ เอแม็ท☐ ทีม

รายชื่อนักกีฬา

	ชื่อ - นามสกุล	ระดับการศึกษา	มือถือ
1	1 _____	_____	_____
	2 _____	_____	_____
	3 _____	_____	_____
2	1 _____	_____	_____
	2 _____	_____	_____
	3 _____	_____	_____
3	1 _____	_____	_____
	2 _____	_____	_____
	3 _____	_____	_____
4	1 _____	_____	_____
	2 _____	_____	_____
	3 _____	_____	_____



แบบฟอร์มการสมัครแข่งขัน
เอฟแอนด์เอ็น คอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ชูโดกุ และพัชเชิล
มหาวิทยาลัย ขิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2013

ข้อมูลมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย _____ จังหวัด _____
ที่อยู่ _____
รหัสไปรษณีย์ _____ อีเมล _____ โทรศัพท์ _____ โทรสาร _____
ชื่อ-สกุล อาจารย์ผู้ควบคุม _____ มือถือ _____
ชื่อ-สกุล ผู้จัดการทีม _____ มือถือ _____

ประเภท

- ☐ คอสเวิร์ดเกม ☐ บุคคล หญิง
☐ บุคคล ชาย
☐ บุคคล
☐ เอแม็ท
☐ คำคม
☐ ชูโดกุ
☐ คอสเวิร์ดพัชเชิล
☐ ปริศนาอักษรไขว้ภาษาไทย

รายชื่อนักกีฬา

ประเภทบุคคล

	ชื่อ - นามสกุล	ระดับการศึกษา	มือถือ
1	_____	_____	_____
2	_____	_____	_____
3	_____	_____	_____
4	_____	_____	_____
5	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____
7	_____	_____	_____
8	_____	_____	_____



แบบฟอร์มการสมัครแข่งขัน
เอฟแอนด์เอ็น คอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ชูโดกุ และพับเชิล
มหาวิทยาลัย ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2013

ข้อมูลมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย _____ จังหวัด _____
 ที่อยู่ _____
 รหัสไปรษณีย์ _____ อีเมล _____ โทรศัพท์ _____ โทรสาร _____
 ชื่อ-สกุล อาจารย์ผู้ควบคุม _____ มือถือ _____
 ชื่อ-สกุล ผู้จัดการทีม _____ มือถือ _____

ประเภท

- ☐ คอสเวิร์ดเกม
☐ เอแม็ท
☐ ชูโดกุ

รายชื่อนักกีฬา

ประเภทบุคคล

	ชื่อ - นามสกุล	ระดับการศึกษา	มือถือ
1	_____	_____	_____
2	_____	_____	_____
3	_____	_____	_____
4	_____	_____	_____
5	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____
7	_____	_____	_____
8	_____	_____	_____