



โครงการพัฒนาเยาวชน และอบรมครู

โดยนำหลักสูตรการเรียนการสอนด้านกีฬาบาสเกตบอลระดับโลกมาสู่เยาวชน และครู ไทย
ด้วยระบบไฮบริด ออนไลน์ ตามชีวิตวิถีใหม่

- 1. ความเป็นมาและเหตุผล** ตามที่ สมาคมกีฬาบาสเกตบอลสามคน และบริษัทชู้ตอิท จำกัด ร่วมกับ NBA องค์การมีชื่อเสียงด้านกีฬาบาสเกตบอลระดับโลกได้จัดให้มีโครงการ JR.NBAโครงการฝึกอบรมการเล่นบาสเกตบอลในเยาวชนระดับรากหญ้า และพัฒนาพื้นฐานการเล่นของเด็กๆ ทั้งชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-14 ปี และสำหรับผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่คิดจะเป็นผู้ฝึกสอนในอนาคต ด้วยเทคนิคการเล่นบาสเกตบอล อบรมโดยวิทยากรระดับโลก เพื่อส่งเสริมกีฬาบาสเกตบอล ความมีน้ำใจนักกีฬา และทีมเวิร์ค อีกทั้งสร้างความสามัคคี และทำความรู้จักกันในกลุ่มเยาวชนผู้เข้าร่วมในประเทศไทยได้เริ่มต้นขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 2557 จนถึงปัจจุบันปีนี้เป็นปีที่ 9 กระแสตอบรับจากเยาวชน ผู้ปกครอง และผู้ฝึกสอน เข้าร่วมโครงการฝึกอบรมมากกว่า 30,000 คน จุดเด่นของโครงการ JR.NBA นอกจาก ไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ สำหรับการอบรมทั้งระดับ เด็กๆ และ ผู้ฝึกสอน แล้ว ยังเป็นโครงการที่ต้องการให้เด็กๆ ผู้ฝึกสอน และผู้ปกครอง ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้เรียนรู้ในเนื้อหาที่สำคัญของพื้นฐานการเล่นบาสเกตบอล รวมทั้งได้รับประสบการณ์ตรงจากการได้ร่วมโครงการ โดยได้รับความร่วมมือจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร และสถาบันการพลศึกษา เป็นอย่างดี โดยในปีพุทธศักราช 2560 ได้จัดกิจกรรมนำร่องการพัฒนาและนำหลักสูตรการเรียนการสอนด้านกีฬาบาสเกตบอลมาสู่เยาวชนไทย ในโครงการ JR.NBA Coach Academy การอบรมผู้ฝึกสอนเพื่อให้ผู้ฝึกสอนมีแนวทางการพัฒนาและวิธีการฝึกซ้อม โดยใช้ต้นแบบจาก JR.NBA ประเทศสหรัฐอเมริกา และนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมบาสเกตบอลของนักเรียนตั้งแต่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ทราบหลักการ และเพิ่มพูนความรู้ความสามารถ ทักษะในการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล (ระดับพื้นฐาน) ที่ได้มาตรฐานสากล และสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการโดยผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสได้รับการถ่ายทอดความรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติจากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญในกีฬาบาสเกตบอลอย่างเต็มที่ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้ารับการอบรมทุกท่าน สามารถนำความรู้ในด้านการเป็นผู้ฝึกสอน ไปพัฒนาเด็กเยาวชน รวมถึงประชาชนของประเทศไทยทั่วทุกภูมิภาค



ปลายปีพุทธศักราช 2562 เกิดการแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (โควิด-19) ขึ้นทั่วโลกความรุนแรงของโรค COVID-19 ส่งผลกระทบในหลายด้าน อาทิ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม และการดำเนินชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การค้า การท่องเที่ยว การบริโภค และในระบบโรงเรียน โรคโควิด-19 ได้ส่งผลกระทบต่อนักเรียน 13 ล้านคน และคุณครูเกือบ 600,000 คน ในประเทศไทยเมื่อโรงเรียนต้องปิดทำการลงจนถึงเดือนกรกฎาคม 2563 ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ที่เรียกว่า “New Normal” จากวิกฤตนี้ ได้ผลักดันผู้คนเข้าสู่ระบบออนไลน์เพื่อการปรับตัว การศึกษาไทยได้เกิด “New Normal” ที่สอดรับวิถีชีวิตใหม่ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ซึ่งเป็นผลจาก Social Distancing ได้แก่ การเรียนออนไลน์ 100% , การเรียนในห้องเรียน , การเรียนแบบผสมผสานออนไลน์ และออฟไลน์ หรือไฮบริดและการเรียน Home ซึ่งโครงการพัฒนาเยาวชน และอบรมครู โดยนำหลักสูตรการเรียนการสอนด้านกีฬาบาสเกตบอลระดับโลกมาสู่เยาวชน และครู ไทย ในปี 2563 ได้จัดขึ้นด้วยระบบไฮบริด (ออนไลน์และออฟไลน์) ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดียังมีครูเข้าร่วมอบรม ออฟไลน์ 5 แห่ง จำกัดจำนวนเข้าร่วมแต่ละ 50 คน รวม 250 คน ระบบออนไลน์ 2,516 คน และในปี 2564 อบรมในระบบออนไลน์ มีครูเข้าอบรมทั้งในระดับเริ่มต้นและระดับก้าวหน้ารวม 1337 คน และสามารถนำหลักสูตรการสอนไปใช้สอนนักเรียนในระบบออนไลน์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังสามารถฝึกนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันในรายการ 3V3 JR.NBA THAILAND , 5V5 JR.NBA THAILAND และรายการต่างๆในประเทศที่มีมาตรฐานการจัดการปฏิบัติตามมาตรฐานการผ่อนปรนกิจการและกิจกรรมด้านการกีฬาเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด - 19 สำหรับการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล ได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้เด็กนักเรียนมีสุขภาพจิต สุขภาพกายที่ดี และไม่มีนักเรียนรายใดติดเชื้อโควิด-19

ในปีพุทธศักราช 2565 ด้วยสถานการณ์ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัส โคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่ส่งผลกระทบในวงกว้าง ต่อการจัดกิจกรรมนักเรียน โดยเฉพาะกิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมในพื้นที่ที่มี คนรวมกันจำนวนมาก คณะดำเนินการ จึงได้จัดให้มี โครงการการพัฒนาและนำหลักสูตรการเรียนการสอนด้านกีฬาบาสเกตบอลมาสู่เยาวชนไทย และเพิ่มกิจกรรม ด้วยการบูรณาการความร่วมมือกับทุกภาคส่วน เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ทราบหลักการ และเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ทักษะในการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล (ระดับพื้นฐาน) ที่ได้มาตรฐานสากลและสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการด้วยระบบไฮบริด ออนไลน์ ตามวิถีชีวิตใหม่ โดยผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสได้รับการถ่ายทอดความรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติจากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญในกีฬาบาสเกตบอลระดับโลกอย่างเต็มที่ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้ารับการอบรมทุกท่าน สามารถนำความรู้ในด้านการเป็นผู้ฝึกสอนไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมบาสเกตบอลของนักเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปพัฒนาเด็ก เยาวชน และสามารถสอนกีฬาบาสเกตบอลในระบบออนไลน์

ได้ และจัดกิจกรรมการแข่งขัน Jr.NBA e-sports Tournament 2022”เพิ่มขึ้นเพื่อเป็นโครงการนำร่องในการฟื้นฟูการจัดกิจกรรมด้านการกีฬาระหว่างสถาบันการศึกษา โดยใช้เกมกีฬาบาสเกตบอลเป็นเกมในการแข่งขัน ด้วยเห็นว่ากิจกรรม Jr.NBA e-sports Tournament 2022 เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้รู้จักการแข่งขันกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีกฎกติกาสากลเช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป รวมทั้งในปัจจุบันมีทีม หรือสโมสรเหมือนกับกีฬาปกติ ทำให้นักเรียนมีการวางแผน คิดวิเคราะห์ มีสมาธิในการเล่น และยังช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพทางร่างกายของนักเรียน ลดความบกพร่อง ให้สามารถฝึกสมาธิให้แก่แก่นักเรียน นอกจากนี้ เป็นการบ่มเพาะคุณลักษณะที่ดีให้กับนักเรียน อาทิเช่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ การรักษาระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม การรักษาทรัพย์สินของส่วนรวม รู้จักรักษาความสะอาดในสถานที่ที่ปฏิบัติกิจกรรม การสร้างความสามัคคี รู้จักการมีปฏิสัมพันธ์กันคนในทีม เมื่อนักเรียนได้ฝึกจนเกิดทักษะ จะเป็นความสามารถส่วนบุคคลที่ติดตัวนักเรียน และยังสามารถพัฒนาต่อไปสู่นักกีฬาอาชีพ หรือการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ที่ถูกต้องในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอีกด้วย

คณะกรรมการดำเนินการ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเจตนารมย์ในการร่วมกันพัฒนาแนวทางการฝึกกับ JR.NBA ในครั้งนี้ จะช่วยเพิ่มทักษะให้กับบุคลากรด้านการฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล และเยาวชนที่เข้าร่วมอบรม ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังเป็นต้นแบบและถ่ายทอดแนวทางตามมาตรฐานของ JR.NBA ไปยังนักเรียนสังกัดสถานศึกษาตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อสนองนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ให้มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ
- 2.2. ประสานความร่วมมือ ระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนในการสร้างคุณค่าทางสังคมร่วมกัน โดยผ่านนักเรียนและเยาวชนในสังคมภาคการศึกษาของประเทศไทย
- 2.3. เพื่อร่วมกันพัฒนาและนำหลักสูตรการเรียนการสอนกีฬาบาสเกตบอลที่เป็นมาตรฐานระดับโลก มาใช้กับเด็กไทย โดยสอนได้ทั้งในระบบออนไลน์และออฟไลน์
- 2.4. เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาทักษะ และเทคโนโลยีด้านกีฬาบาสเกตบอล ระหว่างการเรียนการสอนตามหลักสูตรวิชาสามัญปกติ จาก NBA ซึ่งเป็นองค์กรที่มีชื่อเสียงในระดับโลก

3. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

- 3.1. สมาคมกีฬาบาสเกตบอลสามคน
- 3.2. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 3.3. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
- 3.4. สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร
- 3.5. บริษัทชูตอิท จำกัด

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมและประชาสัมพันธ์

- 4.1. บริษัทชูตอิท จำกัด

5. กลุ่มเป้าหมาย :

- 5.1. อาจารย์หรือผู้ฝึกสอนกีฬาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาทั่วประเทศ
- 5.2. อาจารย์ผู้สอน มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติทั่วประเทศ
- 5.3. อาจารย์ผู้สอน ระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ
- 5.4. นักศึกษาฝึกสอน และผู้ที่สนใจในกีฬาบาสเกตบอล
- 5.5. นักเรียนในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ , โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน , โรงเรียนในสังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนในสังกัดกรมการปกครองส่วนท้องถิ่น

6. กิจกรรมในโครงการ

- 6.1. กิจกรรมอบรมอาจารย์หรือผู้ฝึกสอนกีฬาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ทุกสังกัด ด้วยระบบไฮบริด
- 6.2. กิจกรรมอบรมเยาวชน โดย โค้ช และนักกีฬา NBA ร่วมกับครูที่ผ่านการอบรม ด้วยระบบออนไลน์
- 6.3. การแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลสามคน
- 6.4. การแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล 5 คน

7. การประเมินผล

- 7.1. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ
- 7.2. แบบประเมินผลโครงการ
- 7.3. จำนวนผู้สำเร็จ

8. กำหนดการ และขั้นตอนการดำเนินการ

| ลำดับ | กิจกรรม | กำหนดการ |
|-------|---|------------------------------|
| 1 | ประสานงานหน่วยงานต่างๆ | มกราคม - มีนาคม 2565 |
| 2 | เสนอเพื่ออนุมัติโครงการ | กุมภาพันธ์ 2565 |
| 3 | แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ | มีนาคม 2565 |
| 4 | บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ | มีนาคม 2565 |
| 5 | ประสานความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนในการพัฒนาหลักสูตรการเรียน การสอนพลศึกษาด้านกีฬาบาสเกตบอล ในระบบออนไลน์ ตามมาตรฐาน NBA มาประยุกต์ให้เหมาะสมในการพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน และในระดับอุดมศึกษาการจัดการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล การจัดกิจกรรมอบรมครู การสอนนักเรียนออนไลน์ | มกราคม - มีนาคม 2565 |
| 6 | กิจกรรมอบรมอาจารย์หรือผู้ฝึกสอนกีฬาในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ทุกสังกัด ด้วยระบบไฮบริด และระบบออนไลน์ | พฤษภาคม - กรกฎาคม 2565 |
| 7 | ประเมินความสามารถของอาจารย์ หรือผู้ฝึกสอนที่เข้ารับการอบรม สัมมนาโดยให้อาจารย์หรือผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลที่ผ่านการอบรม แล้ว กลับไปฝึกเยาวชน (ผู้ฝึกสอน 1 คน ฝึกเยาวชนอย่างน้อย 50 คน) โดยทำรายงานการสอนส่งผ่านแอปพลิเคชัน | พฤษภาคม-สิงหาคม 2565 |
| 8 | กิจกรรมอบรม โค้ช และครู อบรม ด้วยระบบออนไลน์ และระบบไฮบริด | 21พฤษภาคม/4มิถุนายน 2565 |
| 9 | กิจกรรมอบรมเยาวชน ด้วยระบบออนไลน์ และระบบไฮบริด | 24 พ.ค./16มิ.ย.และ14ก.ค.2565 |
| 10 | จัดการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล 3คนและ 5 คนเพื่อให้ครูที่ผ่านการอบรมที่ได้นำความรู้ไปสอนเยาวชนนักเรียนมาร่วมกิจกรรมการแข่งขัน | พ.ค. 2565 |
| 11 | จัดกิจกรรมการแข่งขัน Jr.NBA e-sports Tournament 2022 | มิ.ย.-ต.ค.2565 |
| | | |



9. ผลที่คาดว่าจะได้รับในปี 2564

- 9.1. อาจารย์ หรือผู้ฝึกสอน ที่เข้ารับการอบรมได้ทราบหลักการ และเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ทักษะในการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล (ระดับพื้นฐาน) ที่ได้มาตรฐานสากลและสามารถ นำความรู้ได้จากการอบรมถ่ายทอดให้กับเยาวชน ทั้งในระบบออนไลน์ และออฟไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 9.2. จะมีบุคลากรผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล เข้าร่วมอบรมทั่วประเทศจำนวนไม่น้อยกว่า 2000 คน
- 9.3. ยูวชนักเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 1,200,000 คน ได้เข้ารับการถ่ายทอดความรู้และเข้าร่วมกิจกรรม
- 9.4. สามารถพัฒนาเยาวชน และอบรมครู ให้มีความรู้ด้านการเรียนการสอนด้านกีฬาบาสเกตบอล และครูสามารถถ่ายทอดให้กับเยาวชน ไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม และเยาวชนได้ประสบการณ์ การเรียนระดับสากล



jr.nba

e-sports Tournament 2022



โครงการจัดการแข่งขัน

Jr.NBA e-sports Tournament 2022

1. หลักการและเหตุผล

ด้วยสถานการณ์ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัส โควิด-19 (โควิด-19) ที่ส่งผลกระทบต่อในวงกว้าง ต่อการจัดกิจกรรมนักเรียน โดยเฉพาะกิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมในพื้นที่ที่มี คนรวมกันจำนวนมาก สมาคมกีฬาบาสเกตบอลสามคน และบริษัทชู้ตอิท จำกัด พาร์ทเนอร์ ของ JR.NBA องค์การกีฬาระดับโลกจึงได้ร่วมมือกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดให้มีโครงการจัดการแข่งขัน Jr.NBA e-sports Tournament 2022"ขึ้นเพื่อเป็นโครงการนำร่องในการฟื้นฟูการจัดกิจกรรมด้านกีฬาระหว่างสถาบันการศึกษา โดยใช้เกมกีฬาบาสเกตบอลเป็นเกมในการแข่งขัน ด้วยเห็นว่ากิจกรรม Jr.NBA e-sports Tournament 2022 เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้รู้จักการแข่งขันกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มี กฎกติกาสากลเช่นเดียวกับกีฬาทั่ว ๆ ไป รวมทั้งในปัจจุบันมีทีม หรือสโมสรเหมือนกับกีฬาปกติ ทำให้นักเรียนมีการวางแผน คิดวิเคราะห์ มีสมาธิในการเล่น และยังช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพทางร่างกายของนักเรียน ลดความบกพร่อง ให้สามารถฝึกสมาธิให้แก่ นักเรียน นอกจากนี้ เป็นการบ่มเพาะคุณลักษณะที่ดีให้กับนักเรียน อาทิเช่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ การรักษาระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม การรักษาทรัพย์สินของส่วนรวม รู้จักรักษาความสะอาดในสถานที่ที่ปฏิบัติกิจกรรม การสร้างความสามัคคี รู้จักการมีปฏิสัมพันธ์กันคนในทีม เมื่อนักเรียนได้ฝึกจนเกิดทักษะ จะเป็นความสามารถส่วนบุคคลที่ติดตัวนักเรียน และยังสามารถพัฒนาต่อไปสู่นักกีฬาอาชีพ หรือการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ที่ถูกต้องในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

สำหรับอีสปอร์ต E SPORT หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ได้รับการรับรองอย่างเป็นทางการจากกรกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท) เป็นกีฬาประเภทบุคคลหรือทีม ที่เกี่ยวกับการแข่งขันวีดีโอเกมส์ ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่เยาวชนทั่วโลก รวมทั้งในประเทศไทย โดยในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาอุตสาหกรรมเกมมิ่งอีสปอร์ต มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด มีรายงานในปี 2018 วงการอีสปอร์ตมีมูลค่าสูงถึง 906.5 ล้านดอลลาร์ หรือคิดเป็นเงินไทยกว่า 27,749,700,000 บาทและมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นเรื่อยๆ และมีผู้ชมกีฬานี้เกือบ 400 ล้านคน และในปี 2022 คาดว่าจะสูงถึง 560 ล้านคนซึ่งจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้กีฬาอีสปอร์ตเติบโตมากขึ้นในอนาคต โดยการแข่งขัน Jr.NBA e-sports Tournament 2022 กำหนดจัดขึ้นในระหว่างเดือนสิงหาคม - ตุลาคม 2565



jr.nba

e-sports Tournament 2022



2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพและความสามารถของนักเรียนในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต สู่ระดับสากล
- 2.2. เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องของเยาวชนในการเล่นกีฬา E-Sports และการใช้ E-Sports ให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างอาชีพ และรายได้ ห่างไกลจากการพนัน และอบายมุขต่างๆ สามารถแบ่งเวลาในการเล่น E-Sports ให้ถูกต้องและรักษาสุขภาพ
- 2.3. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผน คิดวิเคราะห์ในการเล่นกีฬา E-Sports ผึกฝน และปฏิบัติตามตามกฎกติกาสากล
- 2.4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเล่น E-Sports และสร้างชื่อเสียงให้ตนเองได้

3. ประเภทการแข่งขัน

- 3.1. ประเภทบุคคลเดี่ยว ไม่จำกัดเพศ (1V1 U18)

4. คุณสมบัติของผู้สมัคร

- 4.1. เป็นนักเรียนทุกสังกัดของกระทรวงศึกษาธิการ โดยไม่อยู่ในระหว่างการพักการเรียน
- 4.2. ไม่เกิดก่อน 1 มกราคม 2548
- 4.3. ต้องสมัครในนามโรงเรียนที่ตนสังกัด เท่านั้น
- 4.4. หากคุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่ถูกต้องตามเงื่อนไข ทีมงานผู้จัดขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน ให้คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

5. เอกสารประกอบการสมัคร ผู้เข้าร่วมการแข่งขันสามารถดูรายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.facebook.com/Shootitnews> , https://www.jrnbaasia.com/th_TH พร้อมลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันระบบออนไลน์ ...พร้อมแนบเอกสารหลักฐานดังนี้

- 5.1. สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน
- 5.2. หนังสือรับรองการเป็นนักเรียน หรือสำเนาบัตรนักเรียน

6. กติกาการแข่งขัน

6.1. รูปแบบการแข่งขัน

- 6.1.1. รูปแบบคัดเลือกออนไลน์ (Online Competition) แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)
- 6.1.2. รอบ 16 ทีมสุดท้าย (จาก PLATFORM PC (COMPUTER) 8 จาก CONSOLE (PS4,XBOX) 8 แข่ง Offline Competition): แข่งแบบ Double Elimination : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)

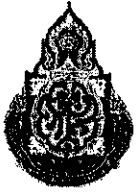


jr.nba

e-sports Tournament 2022



- 6.1.3. รอบชิงชนะเลิศ แข่ง Offline Competition): ชิงชนะเลิศ Best of 5 แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) :Best of 5 (ชนะ 3 ใน 5)
- 6.1.4. นักกีฬาแต่ละคนต้องใช้บัญชี "บัญชีผู้ใช้" ที่ตนเองทำการสมัครเท่านั้น และไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลง ID ใดๆตลอดการแข่งขัน
- 6.1.5. ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายต้องรายงานตัวก่อนเวลา แข่งขัน เวลา 15.00 น.โดยการรายงานตัวและนัดหมายการแข่งขันผ่านทาง Discord
- 6.1.6. หากทั้งสองทีมตกลงเวลาแข่งขันไม่ได้ให้ใช้เวลากลางในการแข่งขันคือ 16.00 น.หากทีมไหนไม่สามารถแข่งขันเวลานี้ ถือว่าจะโดนตัดสิทธิ์ทันที (เมื่อไม่สามารถนัดเวลาแข่งขันได้เท่านั้น)
- 6.1.7. ผู้ชนะต้องทำการส่งรูปสรุปผลการแข่งขันตามจำนวนที่ทำการแข่งขันทั้งหมด
- 6.1.8. หากเลยเวลาการแข่งขันเป็นเวลา 15 นาทีจากเวลาที่นัดให้ถ่ายรูปเก็บไว้เป็นหลักฐานชนะบาย
- 6.1.9. ทีมผู้ชนะจะต้องสรุปผลการแข่งขันภายใน 23.59 น.ของวันที่มีการแข่งขันมิฉะนั้นจะถูกปรับแพ้จากการแข่งขันทันที โดยสามารถแจ้งผลการแข่งขันได้ที่
- 6.1.10. ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากการแข่งขันไม่สามารถ Reconnect ให้นักกีฬาที่อยู่ในเกมทำการบันทึกหลักฐานที่มีเวลาการแข่งขันล่าสุดที่หลุดจากเกม พร้อมส่งหลักฐานให้กับทีมงานทันที และเริ่มทำการแข่งขันใหม่ในเวลาที่ยกอร์บันทึกไว้ โดยผู้ที่ยังสามารถเชื่อมต่ออยู่ในเกมจะเป็นฝ่ายเริ่มครองบอล
- 6.1.11. ผลการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจ ของผู้ตัดสิน โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงคำตัดสิน ในระหว่างหรือหลังจากการแข่งขันเพื่อตรวจสอบว่าได้ดำเนินการตามขั้นตอนที่ถูกต้องเพื่อให้การตัดสินเป็นไปอย่างเป็นธรรมหากมีกรณีอื่นๆ ผู้ตัดสิน/ผู้ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันไม่สามารถพิจารณาตัดสิน ให้คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด ไม่สามารถฟ้องร้องคณะกรรมการจัดการแข่งขันได้ในทุกกรณี
- 6.1.12. เวอร์ชันเกม 2K NBA PLAY 4 แข่งขันออนไลน์ PLATFORM PC (COMPUTER) เท่านั้น
- 6.1.13. เวอร์ชันเกม 2K NBA PLAY 5 แข่งขันออฟไลน์ PLATFORM CONSOLE (PS5, XBOX) ณ สนามแข่งขันที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด




e-sports Tournament 2022



7. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

ไม่เกิน 512 ทีม (512 คน)

8. ระยะเวลาดำเนินงานและกำหนดการแข่งขัน

| ลำดับ | กิจกรรม | กำหนดการ |
|-------|---|-------------------------|
| 1 | การประชาสัมพันธ์เชิญชวนโรงเรียน และรับสมัครเข้าร่วมโครงการ ระหว่างวันที่ โดยผ่านทาง https://www.facebook.com/Shootitnews , https://www.jrnbaasia.com/th_TH | 1-31 พฤษภาคม 2565 |
| 2 | ประชุมออนไลน์โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ | 9 มิถุนายน 2565 |
| 3 | ส่งมอบ ACCOUNT ID ให้กับโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ | 16 มิถุนายน 2565 |
| 4 | โรงเรียนเปิดให้นักเรียนทดลองเล่น รับสมัครและคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน | มิถุนายน - กรกฎาคม 2565 |
| 5 | โรงเรียนส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขัน | ภายใน 4 สิงหาคม 2565 |
| 6 | ประชุมออนไลน์ชี้แจงกติกาการแข่งขัน และการจับสลากประกบคู่แข่งขัน | 11 สิงหาคม 2565 |
| 7 | แถลงข่าวเปิดโครงการ และ Show case | 21 สิงหาคม 2565 |
| 8 | แข่งขัน รอบคัดเลือกแบบออนไลน์ (Online Competition) | กันยายน 2565 |
| 9 | แข่งขันรอบ 16 ทีมสุดท้าย ออนไลน์ แบบถ่ายทอดสด | ตุลาคม 2565 |
| 10 | แข่งขันรอบ 8 ทีมสุดท้ายจนถึงรอบชิงชนะเลิศแข่งขันแบบออฟไลน์ (Offline Competition) | 29 ตุลาคม 2565 |

9. ระเบียบการจัดการแข่งขัน

9.1. ให้ใช้กติกาการแข่งขันที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด

9.2. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขัน อย่างเคร่งครัด



e-sports Tournament 2022



- 9.3. ให้ผู้จัดการทีมส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันให้ตรงกับหมายเลขประจำตัวที่ได้ลงทะเบียนไว้แล้ว ในแบบการแข่งชันประจำวัน ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนกำหนดเวลาแข่งขันไม่น้อยกว่า 60 นาที หากนักกีฬาคนใด/ทีมใด ไม่พร้อมที่จะทำการแข่งขัน เมื่อพ้นเวลาที่กำหนดไว้เกิน 15 นาทีให้ปรับเป็นแพ้
 - 9.4. ผู้เข้าแข่งขันคนใด/ทีมใด ไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลา และสถานที่ ที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควรหรือไม่ลงทำการแข่งขันตามคำสั่งคณะกรรมการจัดการแข่งขัน หรือตามคำสั่งกรรมการผู้ตัดสินให้ปรับเป็นแพ้และตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน
 - 9.5. ตลอดเวลาการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดีและต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด
- 10. เงื่อนไขการสมัครเข้าร่วมแข่งขัน**
- 10.1. นักกีฬา จะต้องมือนักกีฬาที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี (ไม่เกิดก่อน 1 มกราคม 2548)
 - 10.2. ต้องส่งในนามทีมโรงเรียน หรือสถาบันการศึกษา ที่ตนเองสังกัดอยู่ เพื่อสิทธิในการใช้ลิขสิทธิ์ทีมสามารถตั้งชื่อและโลโก้ประจำทีมและตามด้วยชื่อสถาบันได้ ในกรณีชื่อทีมไม่สุภาพ ไม่ผ่านการคัดกรองจากทางทีมงานจะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้
 - 10.3. เมื่อสิ้นสุดกำหนดการยืนยันรายชื่อ หากทีมใดลงทะเบียนไม่ครบสมบูรณ์ตามกติกาการรับสมัครนี้ จะถูกตัดสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขันทันที
- 11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ**
- 11.1. นักกีฬา E -Sport ระดับมัธยม ได้มีโอกาสแสดงความสามารถและพัฒนาตนเองสู่ความเป็นเลิศ และเป็นบันไดในการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ก้าวสู่มืออาชีพสู่ระดับสากล
 - 11.2. สถาบันการศึกษา มีแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับ Electronic Sports
 - 11.3. กีฬา E -Sport ได้รับความสนใจในระดับนักเรียนเพิ่มขึ้น และเยาวชนนำเกมส้อออนไลน์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางสร้างสรรค์ห่างไกลการพนันและอบายมุข
- 12. ผู้รับผิดชอบโครงการ**
- 12.1. สมาคมกีฬาบาสเกตบอลสามคน
 - 12.2. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
 - 12.3. บริษัทชูตอิท จำกัด
 - 12.4. จูเนียร์เอ็นบีเอ เอเชีย