

## บทที่ 4

### การจัดการแข่งขัน

ในการแข่งขันกีฬาทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียน ภายนอกโรงเรียน ระหว่างโรงเรียน การแข่งขันกีฬาประชาชน หรือแม้แต่การแข่งขันกีฬาระหว่างประเทศ วิธีการจัดการแข่งขัน เป็นวิธีหรือแบบแผนที่ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อหาผู้ชนะเลิศ หรือผู้ชนะในตำแหน่งอื่น ๆ ซึ่งมีอยู่หลายวิธีด้วยกัน ในบางโอกาสอาจจะใช้หลาย ๆ รูปแบบผสมผสานกันก็ได้ วิธีการจัดการแข่งขันต้องเลือกพื้นที่เหมาะสมและตอบสนองตรงกับจุดมุ่งหมายมากที่สุด เพราะการใช้วิธีหรือเลือกวิธีการจัดการแข่งขันที่ดีและเหมาะสม จะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อความสำเร็จของโครงการจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ วิธีการจัดการแข่งขันที่ดีจะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะดึงดูดให้เกิดความสนใจและมีผู้เข้าร่วมแข่งขันมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นผู้เป็นประธานจัดการแข่งขันต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ในวิธีการจัดการแข่งขันทุกแบบเป็นอย่างดี ทราบถึงข้อได้เปรียบเสียเปรียบ ข้อดี - ข้อเสีย ของวิธีการจัดการแข่งขันแบบต่าง ๆ เป็นอย่างดีด้วย ทั้งนี้เพื่อให้การจัดหรือดำเนินการแข่งขันเป็นไปด้วยความยุติธรรมและเรียบร้อย ประสพผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ได้วางไว้

สิ่งที่ควรพิจารณาก่อนการเลือกวิธีการจัดการแข่งขัน

1. คำนึงถึงวัย อายุ ความสนใจ และความสามารถของผู้เข้าร่วม
2. ความพร้อมทางค่านอุปกรณ์และเครื่องอำนวยความสะดวกและสถานที่
3. จำนวนบุคลากรที่จะทำหน้าที่ดำเนินการแข่งขัน
4. ความต้องการผู้ชนะเลิศที่ตำแหน่ง รองชนะเลิศ และตำแหน่งอื่น ๆ อีกหรือไม่
5. ระยะเวลาในการจัดการแข่งขันนั้นนานกี่วัน

6. กิจกรรมที่จัดเป็นประเภทบุคคล ทีมเดี่ยวหรือคู่
7. พิจารณากำหนดการแบ่งกลุ่มให้สอดคล้องกับแผนการแข่งขัน .

แบบและวิธีการจัดการแข่งขันกีฬา

แบบและวิธีการจัดการแข่งขันกีฬามีอยู่หลายวิธี ผู้ดำเนินโครงการหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดต้องรู้จักเลือกแบบ และวิธีการจัดการแข่งขันให้เหมาะสม โดยคำนึงถึง "สิ่งที่ควรพิจารณาก่อนการเลือกวิธีการจัดการแข่งขัน" ตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเลือกแบบและวิธีการจัดการแข่งขัน ซึ่งแบบต่าง ๆ ในการจัดมีดังนี้ คือ

1. การจัดการแข่งขันเป็นครั้งคราว (Meet)
2. การจัดการแข่งขันแบบแพ้คัดออก (Elimination Knock-Out Tournament)
  - 2.1 แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก (Single Elimination)
  - 2.2 แบบแพ้ 2 ครั้ง คัดออก (Double Elimination)
  - 2.3 แบบให้รางวัลปลอบใจ (Simple Consolation)
  - 2.4 แบบหารองชนะเลิศที่รางวัลชมเชย (Second Place Consolation)
3. การจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด (League or Round Robin Tournament)
  - 3.1 พบกันหมดแบบตาราง (Graph Methods)
  - 3.2 พบกันหมดแบบชายธงหรือสามเหลี่ยม (A Triangular Pattern)

### 3.3 พบกันหมดแบบหมุนเวียน (Column or Rotation Methods)

#### 3.3.1 แบบตามเข็มนาฬิกา

#### 3.3.2 แบบทวนเข็มนาฬิกา

## 4. การจัดการแข่งขันแบบผสม (Combination or Mix Tournament)

### 4.1 แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก ตามด้วย พบกันหมด

### 4.2 แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก ตามด้วย แพ้ครั้งเดียวคัดออก

### 4.3 แบบพบกันหมด ตามด้วย แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก

### 4.4 แบบพบกันหมด ตามด้วย แบบพบกันหมด

### 4.5 แบบพบกันหมด ตามด้วย พบกันหมด ตามด้วย แพ้ครั้งเดียวคัดออก

## 5. การจัดการแข่งขันแบบท้าทาย (Challenge)

### 5.1 แบบขั้นบันได (Ladder)

### 5.2 แบบปิรามิด (Pyramid)

### 5.3 แบบกรวย (Funnel)

### 5.4 แบบมงกุฎ (King or Crown)

### 5.5 แบบหน้าปัทมนาฬิกา (Round the clock)

### 5.6 แบบใยแมงมุม (Spider web)

## 1. การจัดการแข่งขันแบบเป็นครั้งคราว (Meets)

เป็นการจัดการแข่งขันที่จัดขึ้นชั่วคราว ไม่มีพิธีการอะไรมากมายนัก มักนิยมใช้จัดการแข่งขันกีฬาประเภทบุคคล ที่มีสถานที่แข่งขันและอุปกรณ์ที่สะดวกอยู่แล้ว เช่น โบว์ลิง กอล์ฟ ฯลฯ ส่วนใหญ่จะนำผลการบันทึกคะแนนมาเปรียบเทียบหาผู้ชนะ ถ้าหากมีนักกีฬาลงแข่งขันมากก็อาจจะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม หรือจะก็กลุ่มก็ตามก็สามารถนำเอาผลการแข่งขันที่บันทึกไว้มาร้อยอันดับหาผู้ที่ทำคะแนนสูงสุดมาเป็นผู้ชนะเลิศได้

## 2. การจัดการแข่งขันแบบแพ้คัดออก (Elimination Knock - out Tournament)

นับเป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมกันพอสมควร เพราะเป็นวิธีที่ทำให้การแข่งขันเสร็จสิ้นไปได้อย่างรวดเร็ว เป็นการจัดการที่ตัดเอาทีมที่แพ้จากการแข่งขันจนเหลือเพียงทีมเดียว แต่จะมีจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันมากมายแค่ไหนก็ตาม การจัดการแข่งขันแบบแพ้คัดออกแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภท คือ แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก กับแพ้ 2 ครั้ง คัดออก แต่นำไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้

### หลักเกณฑ์การจัด

1. ต้องทราบจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน
2. ถ้าจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันไม่เท่ากับเลขกำลังของ 2 ต้องหาหมายถึง ทีมที่ได้รับการยกเว้นไม่ต้องแข่งในรอบแรกเท่านั้น
3. วิธีการหา bye คือ  

$$\text{Bye} = \text{เลขกำลังของ 2 ที่มากกว่าจำนวนทีม} - \text{จำนวนทีม}$$

|       |   |                                                           |   |     |
|-------|---|-----------------------------------------------------------|---|-----|
| $2^1$ | = | $2 \times 1$                                              | . | 2   |
| $2^2$ | = | $2 \times 2$                                              | . | 4   |
| $2^3$ | = | $2 \times 2 \times 2$                                     | . | 8   |
| $2^4$ | = | $2 \times 2 \times 2 \times 2$                            | ■ | 16  |
| $2^5$ | . | $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$                   | ■ | 32  |
| $2^6$ | ■ | $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$          | . | 64  |
| $2^7$ | ■ | $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$ | ■ | 128 |

ฯลฯ

เช่น กำหนดทีมที่เข้าแข่งขัน 12 ทีม ให้หา Bye

$$\begin{aligned} \therefore \text{Bye} &= 16 - 12 \\ &= 4 \text{ ทีม} \end{aligned}$$

4. การหา bye ที่สะดวกและเกิดการผิดพลาดน้อย ควรวางทีมที่ bye

ดังนี้ คือ

- ถ้าทีมที่ได้ bye เป็นเลขคู่ ให้จัด bye ไว้ข้างบน และข้างล่าง  
เท่ากัน
- ถ้าทีมที่ได้ bye เป็นเลขคี่ หลังจากแบ่งบนล่างเท่ากันแล้ว  
ให้จัด bye ที่เหลือไว้ข้างล่างเสมอ

หมายเหตุ สำหรับกีฬามวยสากล ต้องเอา bye ไว้ข้างบนทั้งหมด

การจัดการแข่งขันแบบแพ้คัดออก มีอยู่หลายวิธี ดังนี้

2.1 แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก (Single Elimination) เหมาะสำหรับ  
การแข่งขันที่มีจำนวนทีมมาก เวลา สถานที่ และเครื่องอำนวยความสะดวกมีน้อย

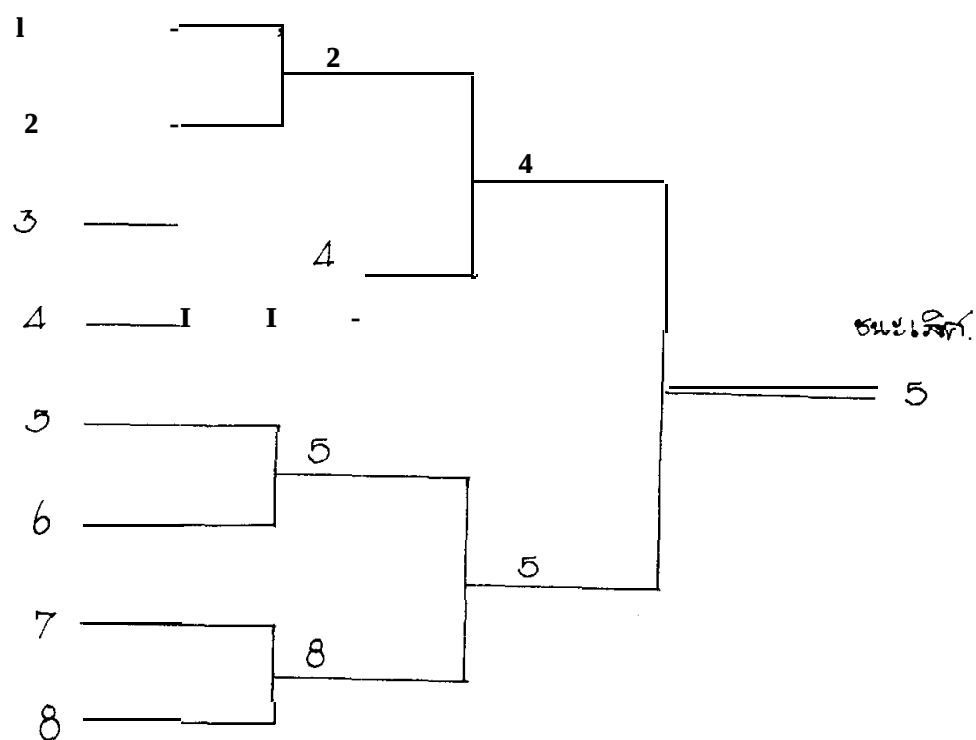
ข้อดี - ใช้เวลาการแข่งขันน้อย ได้ตัวผู้ชนะเร็ว เหมาะสำหรับ  
การจัดที่มีสถานที่ อุปกรณ์ เวลา และงบประมาณน้อย

ข้อเสีย - แข่งขันน้อยครั้ง ผู้แพ้ไม่มีโอกาสแก้ตัว นักกีฬาได้ประสบการณ์  
น้อย ตำแหน่งที่ 2 และตำแหน่งอื่น ๆ ไม่แน่นอน

ข้อสังเกตและปฏิบัติ

1. หากเป็นจำนวนทีมที่ต้องการ bye ต้องการ bye ก่อน
2. ถ้ามี bye ต้องวางตำแหน่ง bye ให้ถูกต้องก่อน
3. ทีมใดที่แพ้จะถูกคัดออกไปเลย
4. เมื่อแข่งขันจนถึงรอบสุดท้าย ทีมใดที่ไม่เคยแพ้เลยจะเป็นผู้ชนะเลิศ

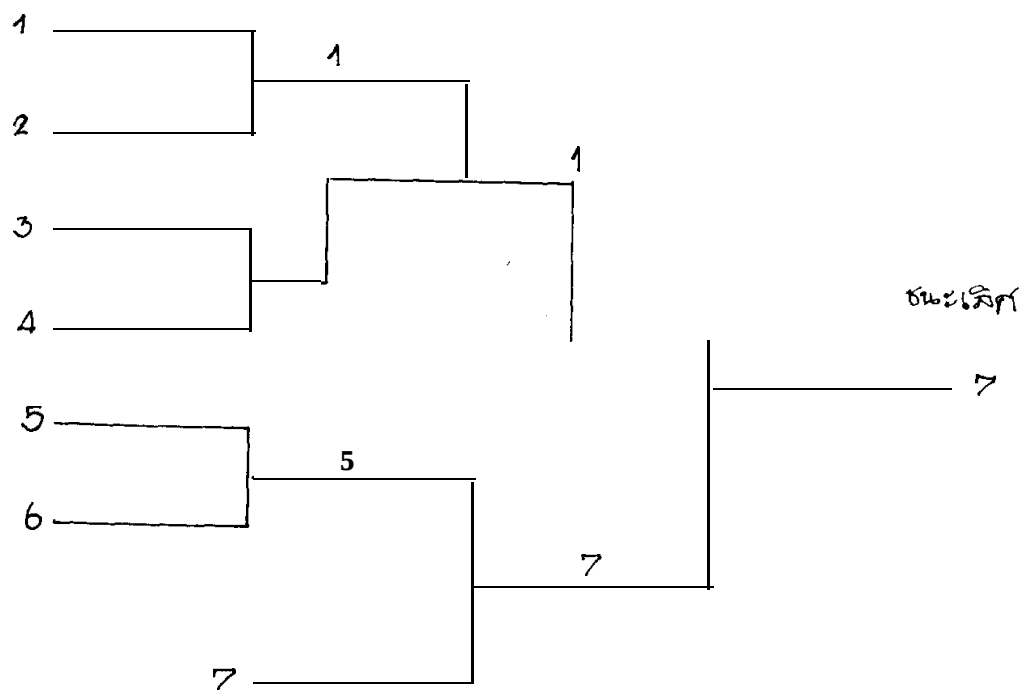
ตัวอย่างที่ 1 เมื่อมีทีมแข่งขันทั้งหมด 8 ทีมคือ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8  
(จำนวน 8 เป็นจำนวนที่ตรงกับ  $2^3$ พอดี จึงไม่ต้องหา bye)



ตัวอย่างที่ 2 เมื่อมีทีมเข้าแข่งขันทั้งหมด 7 ทีม คือทีม 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

(7 ไม่เท่ากับกำลังของ 2 จึงต้องหา **bye**

$\therefore \text{Bye} = 8 - 7 = 1$  ถ้ามีทีม **bye** เพียงทีมเดียวให้อำไว้กลาง)

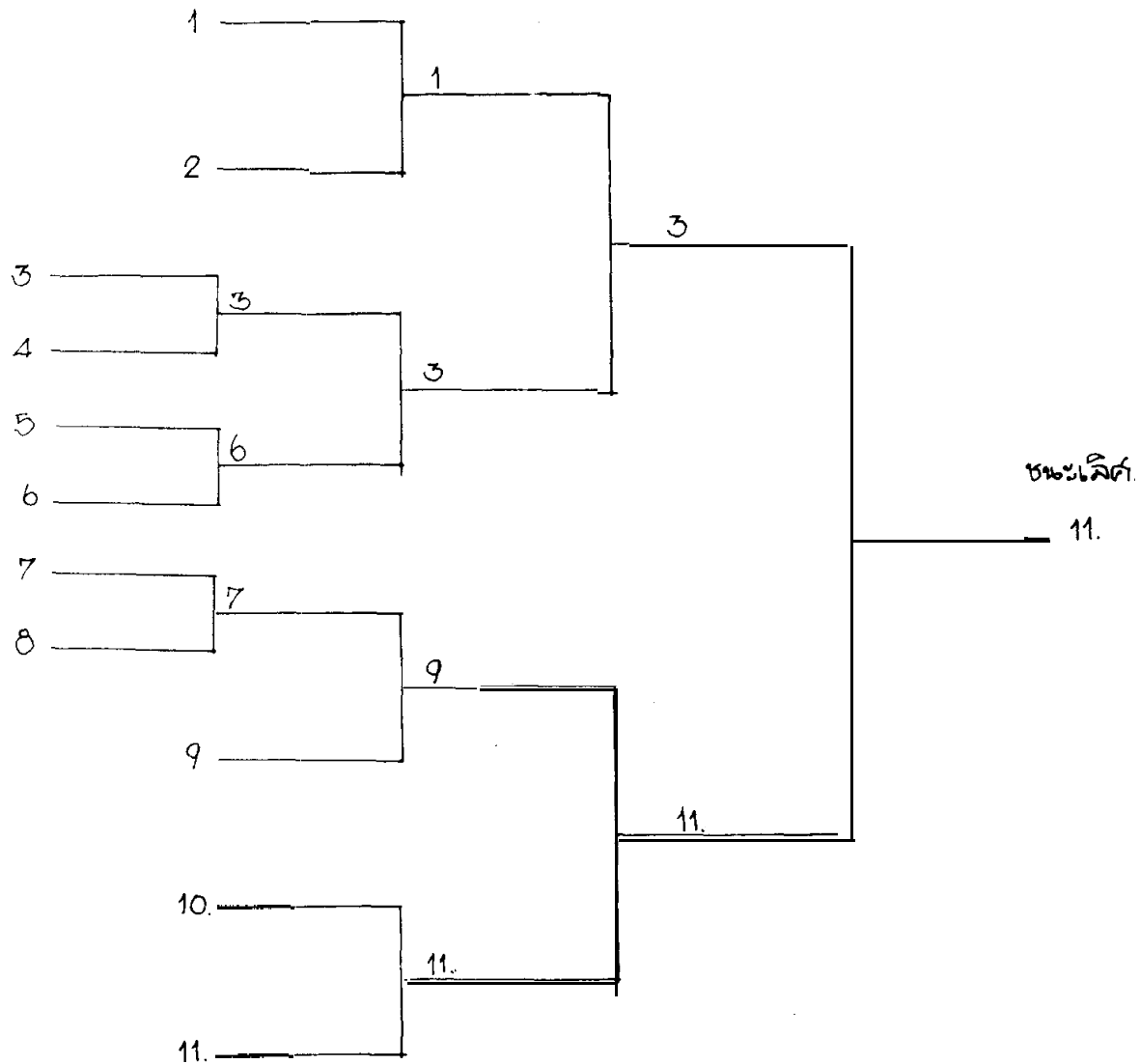


หมายเหตุ ทีมที่ 7 ได้ **bye** จึงไม่ต้องทำการแข่งขันในรอบแรก

**ตัวอย่างที่ 3** เมื่อมีทีมเข้าแข่งขันทั้งหมด 11 ทีม คือทีม 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

(11 ไม่เท่ากับกำลังของ 2 จึงต้องหา bye

... bye ■ 16 - 11 ■ 5



**หมายเหตุ** ถ้าทีม bye เป็นเลขคี่ เมื่อแบ่งข้างบน - ล่าง เท่ากัน ที่เหลือเอาไว้นั่งล่างเสมอ ดังตัวอย่าง bye 5 ทีม ข้างล่างจึงต้องจัดไว้เป็น bye 3 ทีม

วิธีหารอบการแข่งขัน เช่น มีทีมเข้าแข่งขัน 8 ทีม (8 คือเลขกำลังของ 2<sup>3</sup>) นั่นคือ  $2 \times 2 \times 2$  เพราะฉะนั้นจึงแข่ง 3 รอบ ไม่นับคู่ชิงชนะเลิศ)

วิธีหาจำนวนครั้ง (Match) ของการแข่งขันแบบแพ้คัดออก โดยใช้สูตร

$$M = N - 1$$

$M = \text{Matches} =$  จำนวนครั้งที่ทำการแข่งขัน

$N = \text{Number of Team} =$  จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

$$\therefore M = 8 - 1$$

$\therefore$  จาก 8 ทีม จะแข่งขัน = 7 ครั้ง

หมายเหตุ วิธีการจัดการแข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออกนี้ ถ้าต้องการจัดแยกนักกีฬาฝีมือดีไม่ให้พบกันในรอบแรก ควรแบ่งสายและจัดให้นักกีฬามีมน้อยคนละสาย ทั้งนี้เพื่อต้องการที่จะหานักกีฬาที่มีฝีมือที่สุด 2 ทีม หรือ 2 คน (ถ้าเป็นประเภทบุคคล) ได้แข่งขันกันในรอบชิงชนะเลิศ

2.2 การจัดแบบแพ้ 2 ครั้งคัดออก (Double Elimination or Second Chance or Continuous Consolation)

เป็นการจัดการแข่งขันคล้ายกับแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก ต่างกันตรงที่ให้อีกโอกาสทีมที่แพ้แก้ตัวอีก 1 ครั้ง ถ้าแพ้ 2 ครั้ง ก็จะถูกคัดออกไปเลย

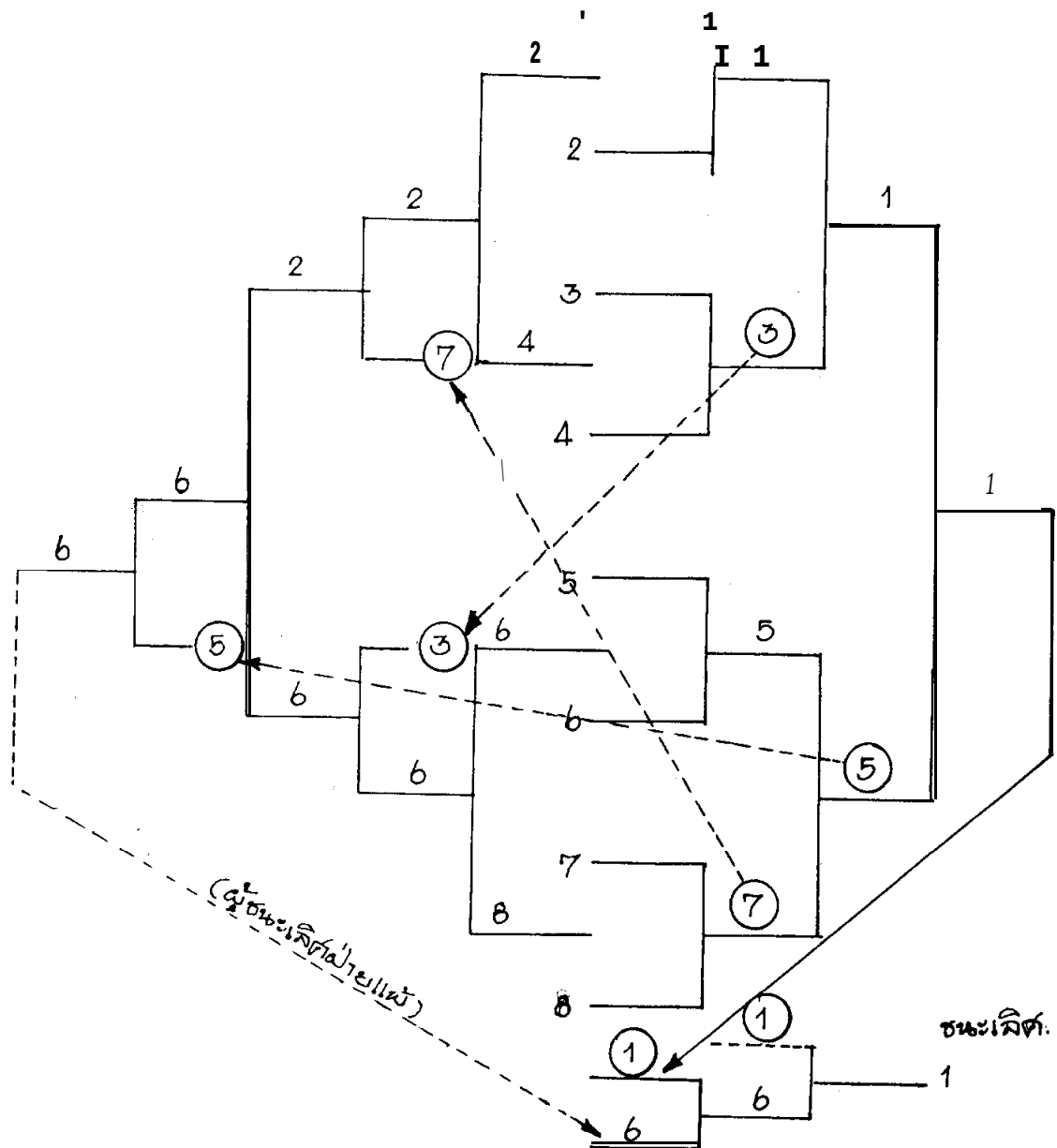
### ข้อสังเกตและปฏิบัติ

1. หากเป็นจำนวนทีมที่ต้องการ **bye** ต้องหา **bye** ก่อน และวางตำแหน่งผู้ได้ **bye** เหมือนกับแบบการจัดแพ้ครั้งเดียวคัดออก
2. ทีมใดที่ยังแพ้ไม่ถึง 2 ครั้ง จะต้องจัดให้แข่งขันไปเรื่อย ๆ
3. ในแผนผังการแข่งขันควรระบุอย่างชัดเจนว่า ผู้ชนะอยู่ขวามือหรือซ้ายมือ เพื่อสะดวกในการกลับมาเช็คใหม่
4. ให้เอาผู้ชนะเลิศทางฝ่ายชนะไปแข่งกับผู้ชนะเลิศทางฝ่ายแพ้
  - ถ้าผู้ชนะเลิศทางฝ่ายชนะ เป็นผู้ชนะ ให้ชนะเลิศไปเลย
  - ถ้าผู้ชนะเลิศทางฝ่ายแพ้ เป็นผู้ชนะ ให้แข่งขันใหม่สำหรับคู่ใหม่อีก 1 ครั้ง (เพราะผู้ชนะเลิศทางฝ่ายชนะเพิ่งแพ้ครั้งเดียว)
 ถ้าหากใครชนะเลิศในครั้งนั้นก็ถือว่าเป็นผู้ชนะเลิศไปเลย

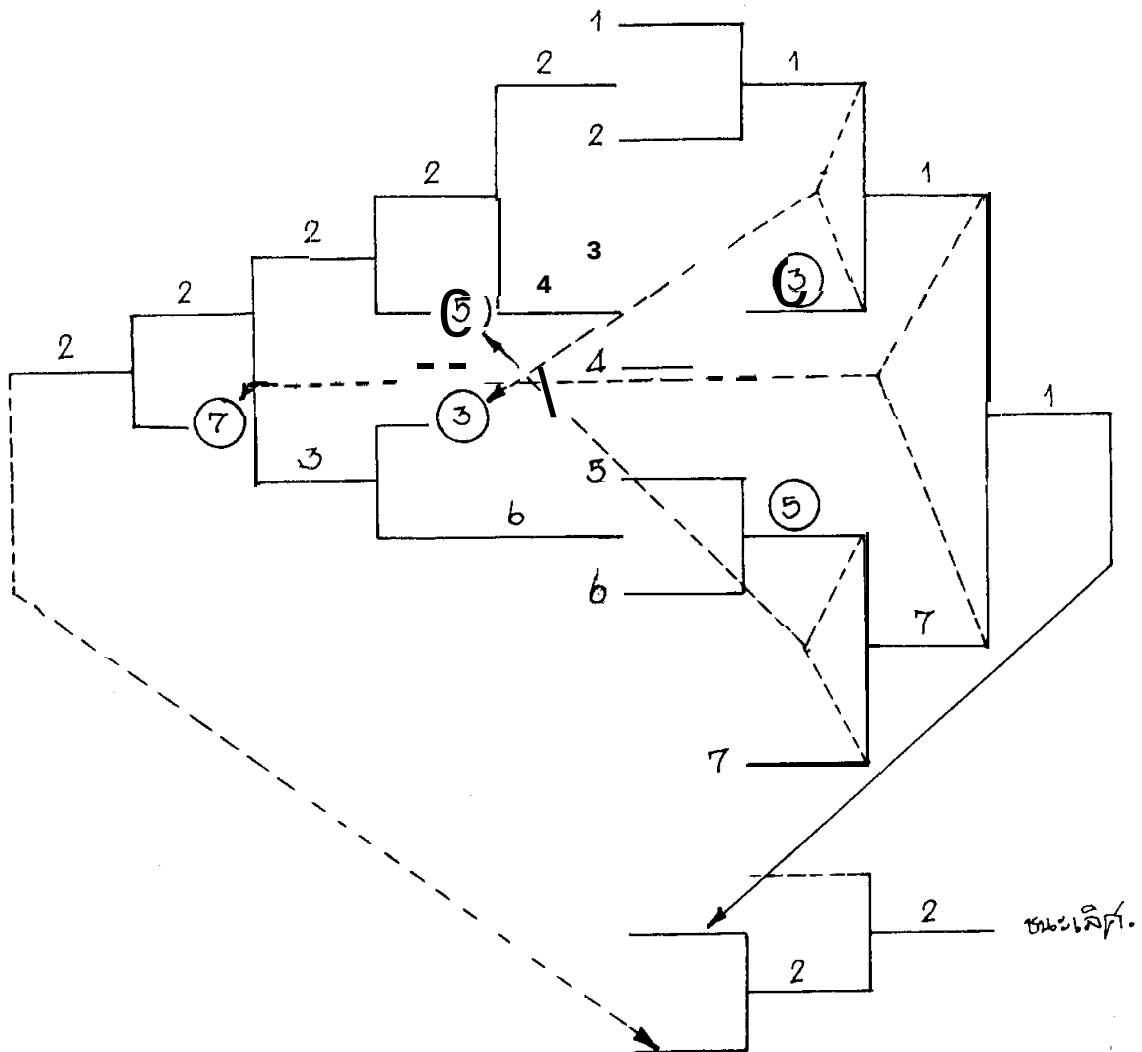
ตัวอย่างที่ 1 การจัดแบบเพ้ 2 ครั้งคัดออก เมื่อมีทีมแข่งขัน 8 ทีม คือทีม 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

ฝ่ายแพ้.

ฝ่ายชนะ.



ตัวอย่างที่ 2 การจัดแบบแท่น 2 ครั้งคัดออก เมื่อมีทีมแข่งขัน 7 ทีม คือทีม 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7



สูตร หางำนวนครั้งแบบแท่น 2 ครั้งคัดออก

$$M = 2(N - 1)$$

$$= 2(6)$$

∴ 7 ทีม ต้องใช้เวลาแข่งขัน 12 ครั้ง

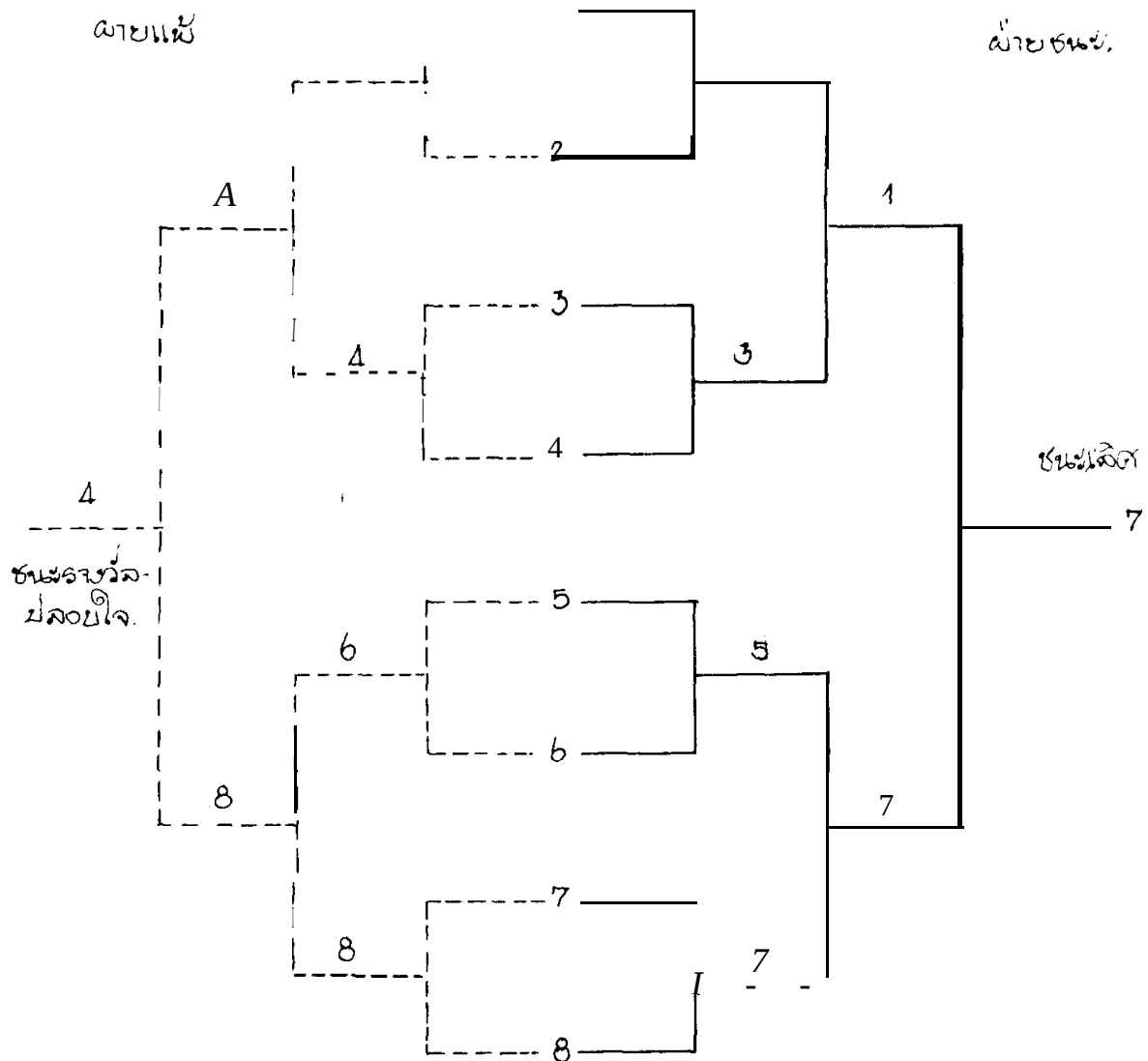
### 2.3 แบบให้รางวัลปลอบใจ (Simple Consolation)

ลักษณะของการจัดการแข่งขันแบบให้รางวัลปลอบใจ เป็นการจัดการที่มีความคล้ายคลึงกับการจัดแบบแพ้ 2 ครั้งคัดออก ต่างกันตรงที่การจัดการแข่งขันแบบปลอบใจนี้ ทีมที่แพ้ในการแข่งขันรอบแรกเท่านั้นที่จะมีสิทธิ์แข่งขันได้อีก เป็นการจัดการที่เปิดโอกาสให้ทีมที่แพ้มาแข่งขันกันเองในกลุ่มทีมแพ้ ผู้ชนะเลิศทางฝ่ายแพ้จะไ้รางวัลปลอบใจ (หรืออาจจะตั้งชื่อให้ความรู้สึกที่ดี โดยจะเรียกว่ารางวัลชมเชยก็ได้) ส่วนทางฝ่ายผู้ชนะก็ให้ดำเนินการแข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออกจนจบการแข่งขันไปตามปกติ เพื่อหาผู้ชนะเลิศในการแข่งขัน

#### ข้อสังเกตและปฏิบัติ

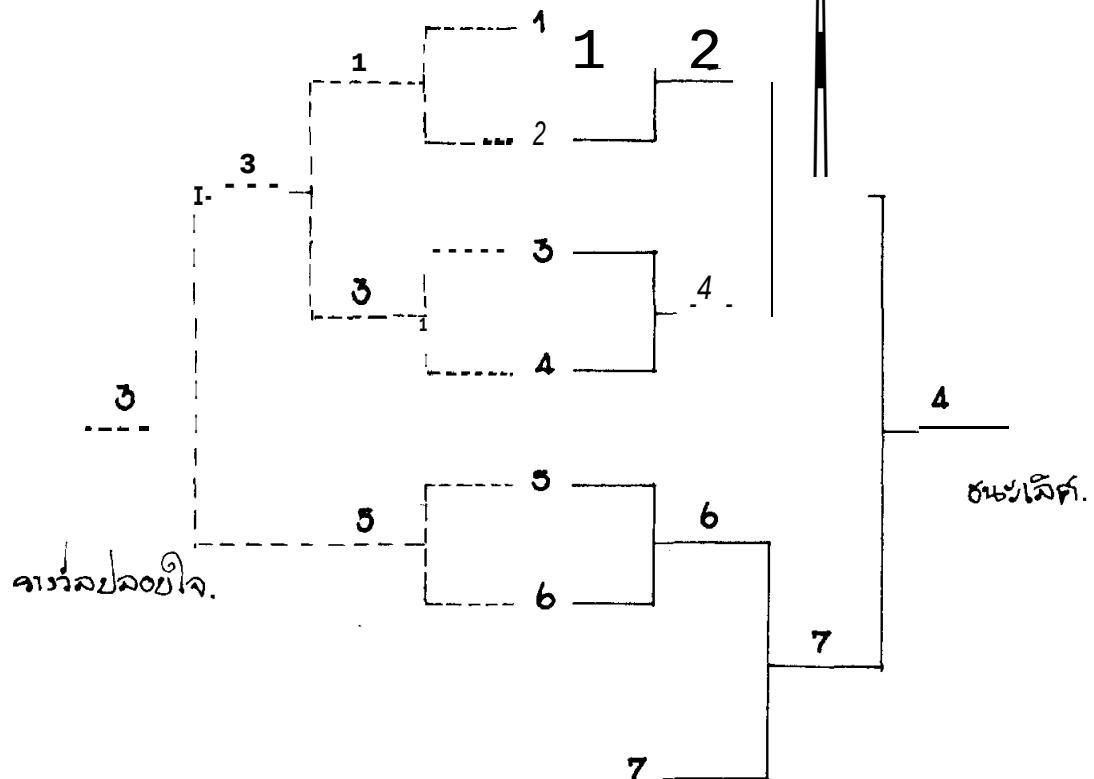
1. หากเป็นจำนวนทีมที่ต้องการ **bye** ต้องหา **bye** ก่อน
2. เมื่อมีทีม **bye** ต้องเอาทีมที่ได้ **bye** แข่งขันกับทีมฝ่ายชนะในรอบที่ 2 (ดูตัวอย่างที่ 2)
3. ให้ระบุแผนผังการแข่งขันให้ชัดเจนว่าฝ่ายชนะจะอยู่ขวามือหรือซ้ายมือ
4. ทั้งฝ่ายแพ้และฝ่ายชนะที่แพ้ในการแข่งขันรอบแรกเท่านั้นที่จะยังมีสิทธิ์แข่งได้อีก แต่ตาแพ้ในรอบที่สองหรือรอบต่อ ๆ ไป จะไม่มีสิทธิ์ได้แข่งขันอีก
5. ผู้ชนะเลิศทางฝ่ายแพ้จะไ้รางวัลปลอบใจ (หรือรางวัลชมเชย) ผู้ชนะเลิศทางฝ่ายชนะคือผู้ชนะเลิศ

ตัวอย่างที่ 1 การจัดแบบให้รางวัลพลอยใจ เมื่อมีทีมสมัครแข่งขัน 8 ทีม คือ  
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8



ข้อเสีย ให้สังเกตทีมที่ 3 และ 5 ทางฝ่ายชนะ เมื่อทีม 5 แพ้ในรอบ  
ที่ 2 และทีม 1 แพ้ในรอบที่ 3 (เพิ่งแพ้ครั้งแรก) จะถูกคัด  
ออกไปเลย ไม่มีโอกาสได้แก้ตัวอีก

ตัวอย่างที่ 2 เมื่อมีทีมแข่งขัน 7 ทีม คือ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7



หมายเหตุ ให้สังเกตการแข่งขันในรอบที่สองทางฝ่ายแพ้ เนื่องจากจำนวนทีมไม่ตรงกับเลขกำลังของ 2 วิธีจัดการแข่งขันแบบนี้จึงจำเป็นต้องหา **bye** ในการแข่งขันรอบที่สอง

## 2.4 แบบหารองชนะเลิศรางวัลชมเชย (Second place Consolation)

การจัดการแข่งขันแบบหารองชนะเลิศรางวัลชมเชยนี้ เป็นการจัด คล้ายกับการจัดแบบแพ้ 2 ครั้งคัดออก ต่างกันตรงที่ผู้ชนะทางฝ่ายแพ้ที่ได้ตำแหน่ง รองชนะเลิศรางวัลชมเชย ไม่ต้องมาทำการแข่งขันกับผู้ชนะเลิศทางฝ่ายชนะอีก

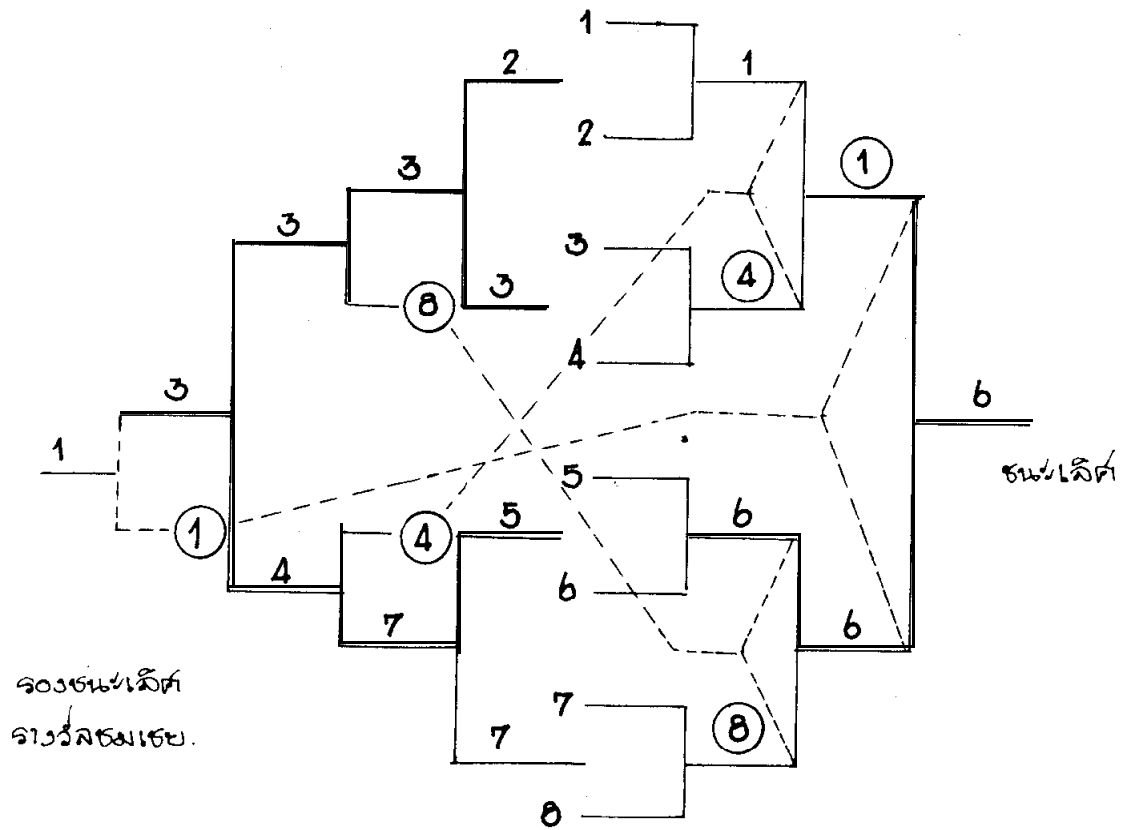
### ข้อสังเกตและปฏิบัติ

1. หากเป็นจำนวนทีมที่ต้องหา bye ต้องหา bye ก่อน
2. เมื่อมีทีม bye ต้องเอาทีม bye แข่งขันกับทีมทางฝ่ายชนะ ในรอบที่ 2
3. ให้ระบุแผนผังการแข่งขันให้ชัดเจนว่า ฝ่ายชนะจะอยู่ทาง ขวามือหรือซ้ายมือ
4. ทีมที่แพ้ทางฝ่ายชนะจะมีโอกาสมาแข่งทางฝ่ายแพ้ อีก ถ้าแพ้ เป็นครั้งที่สองจึงจะถูกคัดออก (คล้ายกับแบบแพ้ 2 ครั้งคัดออก)
5. ไม่ต้องนำผู้ชนะทางฝ่ายแพ้กับผู้ชนะทางฝ่ายชนะมาแข่งขันกันอีก
6. ผู้ชนะทางฝ่ายแพ้จะได้ตำแหน่งรองชนะเลิศรางวัลชมเชย ผู้ชนะ ทางฝ่ายชนะคือตำแหน่งชนะเลิศ

ตัวอย่าง เมื่อมีทีมสมัครแข่งขัน 8 ทีม คือ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

ฝ่ายแพ้.

ฝ่ายชนะ.



### 3. การจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด (League or Round Robin)

เป็นการจัดการแข่งขันที่ทุกทีมต้องพบกันหมด เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้แข่งขันได้แสดงฝีมือของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าทีมใดจะแพ้หรือชนะ ทุกทีมก็มีโอกาสแข่งขันไปเรื่อย ๆ จนพบกันหมดทุกทีม ซึ่งเป็นการจัดที่ต้องใช้เวลาและงบประมาณในการจัดการแข่งขันมาก แต่ก่อให้เกิดคุณค่าตามวัตถุประสงค์ของการแข่งขันอย่างแท้จริง เหมาะกับกีฬาที่เป็นประเภททีมหรือบุคคลที่มีผู้สมัครไม่มากจนเกินไป

หลักทั่วไปในการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด

1. การแข่งขันจะเป็นในลักษณะสะสมคะแนน การแข่งขันแต่ละครั้งอาศัยเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ คือ

|      |     |   |       |
|------|-----|---|-------|
| ชนะ  | ได้ | 2 | คะแนน |
| เสมอ | ได้ | 1 | คะแนน |
| แพ้  | ได้ | 0 | คะแนน |

2. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ให้รวมคะแนนของแต่ละทีมที่ได้แล้วเรียงลำดับจากทีมที่ได้คะแนนมากมาหาทีมที่ได้คะแนนน้อย ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดว่าเป็นทีมชนะเลิศหรือถ้าต้องการหาทีมลำดับต่อไป ก็ให้ตัดสินจากทีมที่ได้คะแนนรอง ๆ ลงมา

3. การหาจำนวนครั้ง (Matches) ในการแข่งขัน เนื่องจากการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมดทุกทีมจะต้องมาพบกัน ยิ่งมากทีม จำนวนการแข่งขันย่อมมากขึ้นและยุ่งยากขึ้น เพราะฉะนั้น การหาจำนวนครั้งในการแข่งขันแบบพบกันหมดจึงต้องอาศัยสูตรดังนี้ คือ

$$M = \frac{N(N-1)}{2}$$

$M$  = Matches (จำนวนครั้งที่ทำการแข่งขัน)

$N$  = Number of Team (จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน)

ตัวอย่างที่ 1 การแข่งขันแบบพบกันหมด มีผู้สมัคร 6 ทีม จะต้องจัดการแข่งขันกี่ครั้ง ?

$$\begin{aligned}\text{สูตร } M &= \frac{N(N-1)}{2} \\ &= \frac{6(6-1)}{2} \\ &= 15 \text{ ครั้ง}\end{aligned}$$

ตัวอย่างที่ 2 การแข่งขันแบบพบกันหมด มีผู้สมัคร 9 ทีม จะต้องจัดการแข่งขันทั้งหมดกี่ครั้ง ?

$$\begin{aligned}\text{สูตร } M &= \frac{N(N-1)}{2} \\ &= \frac{9(9-1)}{2} \\ &= 36 \text{ ครั้ง}\end{aligned}$$

#### วิธีการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด

การจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด มีหลายวิธี ส่วนจะเลือกใช้วิธีใด ก็ควรพิจารณาเลือกนำไปใช้ให้เหมาะสม ทั้งนี้ก็

### 3.1 การพบกันหมดแบบตาราง

เป็นการจัดที่นิยมกันมากวิธีหนึ่ง เพราะลักษณะการจัดวิธีนี้ทำให้ทราบคู่แข่งขัน (ใครแข่งกับใคร) ใครแข่งลำดับก่อนหลัง แข่งขันวันไหน แข่งวันละกี่คู่ ไม่มีใครได้เปรียบหรือเสียเปรียบในการแข่งขัน การจัดแบบตารางสามารถจัดได้

2 วิธี คือ

- (1) จัดจำนวนวันแข่งขันเท่ากับจำนวนทีม
- (2) จัดจำนวนวันแข่งขันน้อยกว่าจำนวนทีม 1 วัน

#### วิธีดำเนินการและกำหนดวันแข่งขันลงในตาราง

1. เขียนตารางการแข่งขันให้มากกว่าจำนวนทีมอยู่ 1 ช่อง
2. ชีตเส้นทะแยงมุมจากมุมบนซ้ายมือ ไปสู่มุมล่างขวามือ
3. ใส่ชื่อทีมลงในตารางแถวบนสุดและตารางซ้ายสุด

ตัวอย่าง การแข่งขัน 4 ทีม คือ ก, ข, ค, ง ตีตารางแนวนอน 5 ช่อง แนวตั้ง 5 ช่อง

| ทีม | ก | ข | ค | ง |
|-----|---|---|---|---|
| ก   |   | 1 | 2 | 3 |
| ข   |   |   | 3 | 1 |
| ค   |   |   |   | 2 |
| ง   |   |   |   |   |

4. ให้เขียนตัวเลขวันที่ที่แข่งขันลงในบรรทัดใดข้อหนึ่ง โดยเริ่มจากวันที่ 1, 2 และต่อไปเรื่อย ๆ
5. บรรทัดที่ 2 ช่องแรกให้ใส่ตัวเลขวันที่มากกว่าบรรทัดบนอยู่ 1 เสมอ ส่วนบรรทัดต่อ ๆ ไปก็ปฏิบัติเช่นเดียวกัน
6. เมื่อใส่วันที่แข่งขันจนถึงวันที่กำหนด (เช่น กำหนดแข่งขันให้เสร็จภายใน 7 วัน) เมื่อใส่เลข 7 ไปแล้ว ช่องต่อไปจะเริ่มด้วยเลข 1 ใหม่ คูณตัวอย่างที่ 1

ตัวอย่างที่ 1 จะเป็นการจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบตาราง แบบจัดจำนวนวันแข่งขันเท่ากับจำนวนทีม (เมื่อมีทีมสมัครเข้าแข่งขันเป็นจำนวนเลขคี่)

โจทย์ โรงเรียนมัธยมสาธิตรามคำแหง จัดจัดการแข่งขันกีฬาแฮนด์บอล มีทีมที่เข้าแข่งขัน 7 ทีม คือ ก, ข, ค, ง, จ, ฉ, ช ตามลำดับ  
จงจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบตาราง จะต้องจัดการแข่งขันทั้งหมดกี่ครั้ง ทีมใดแข่งขันกับใครในวันไหนบ้าง พร้อมทั้งบันทึกผลการแข่งขันมาให้ดู โดยกำหนดให้แข่งขันวันที่ 1 - 7 กรกฎาคม

วิธีทำ หาจำนวนครั้งที่แข่งขัน

$$\begin{aligned}
 \text{สูตร } N &= \frac{N(N-1)}{2} \\
 &= \frac{7(7-1)}{2} \\
 &= 21
 \end{aligned}$$

∴ ต้องพบกันทั้งหมด 21 ครั้ง ในเวลา 7 วัน

| ทีม | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| ก   |   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ข   |   |   | 3 | 4 | 5 | 6 |
| ค   |   |   |   | 5 | 6 | 7 |
| ง   |   |   |   |   | 7 | 1 |
| จ   |   |   |   |   |   | 2 |
| ฉ   |   |   |   |   |   |   |
| ช   |   |   |   |   |   |   |

การกำหนดคู่แข่งขันในแต่ละวัน ในอ่านชื่อทีมในแนวนอนซ้ายมือไปหา  
คู่แข่งขันในแนวตั้งตามลำดับตัวเลขวันที่แข่งขันที่ปรากฏในตารางตามลำดับ (สังเกต  
ลูกศรชี้) เช่น บรรทัดเพิ่มเติมเลข 1 หมายถึงทีม ก. พบทีม ข. วันที่ 2 ทีม ก.  
พบทีม ค. และไล่ไปแต่ละวันจนครบ ดังนี้คือ

จากตาราง การจับคู่แข่งขันแต่ละวัน มีดังนี้คือ

| 1 ก.ค. | 2 ก.ค. | 3 ก.ค. | 4 ก.ค. | 5 ก.ค. | 6 ก.ค. | 7 ก.ค. |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| ก - ข  | ก - ค  | ก - ง  | ก - จ  | ก - ฉ  | ก - ช  | ข - ช  |
| ค - ข  | ง - ข  | ข - ค  | ข - ง  | ข - จ  | ข - ฉ  | ค - ฉ  |
| ง - จ  | จ - ฉ  | จ - ช  | ฉ - ช  | ค - จ  | ค - ฉ  | จ - จ  |

ทีมที่มี  ล้อมรอบ คือทีมที่ชนะ จะได้ 2 คะแนน

ทีมที่มี  ทั้งคู่ไว้ คือทีมที่เสมอกัน จะได้ 1 คะแนนเท่ากัน

ทีมที่ไม่มีเครื่องหมายใด ๆ คือทีมแพ้ จะได้ 0 คะแนน

### เกณฑ์การบันทึกคะแนน อาจทำได้หลายแบบ

1. เวลาอ่านชื่อทีมให้อีกชื่อทีมทางแนว (ซ้ายมือสุด) เป็นหลัก
2. เมื่อบันทึกคะแนนแพ้ - ชนะ ให้อีกชื่อทีมแนว (ซ้ายมือสุด) เป็นหลัก  
แล้วบันทึกคะแนนลงในช่องแนวแอนเซ็นเดียวกัน

ตารางบันทึกคะแนน --

|   | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ | ช | ชนะ | เสมอ | แพ้ | คะแนน | อันดับ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|------|-----|-------|--------|
| ก |   | 2 | 1 | 2 | 0 | 2 | 0 | 3   | 1    | 2   | 7     | 3      |
| ข | 0 |   | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1   | 2    | 3   | 4     | 6      |
| ค | 1 | 2 |   | 0 | 2 | 0 | 0 | 2   | 1    | 3   | 5     | 5      |
| ง | 0 | 1 | 2 |   | 2 | 1 | 0 | 2   | 2    | 2   | 6     | 4      |
| จ | 2 | 2 | 0 | 0 |   | 2 | 2 | 4   | -    | 2   | 8     | 2      |
| ฉ | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 |   | 0 | 1   | 1    | 4   | 3     | 7      |
| ช | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 2 |   | 4   |      | 119 |       | 1      |

ตัวอย่างที่ 2 จะเป็นการจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบตารางชนิดที่จำนวนวันแข่งขันเท่ากับจำนวนทีม (โดยมีทีมเข้าแข่งขันเป็นเลขคู่)

โจทย์ โรงเรียนวชิรชนอน ได้จัดให้มีการแข่งขันแชร์บอลระหว่างห้องมีทั้งหมด 6 ห้อง คือห้อง ก, ข, ค, ง, จ, ฉ ตามลำดับ  
จงจัดการแข่งขันแบบพบกันหมดโดยวิธีตาราง กำหนดให้แข่งขันระหว่างวันที่ 12 - 17 มกราคม ให้หาจำนวนครั้งในการแข่งขันพร้อมทั้งจัดคู่แข่งขันในแต่ละวันให้ชัดเจน

วิธีทำ หาจำนวนครั้งในการจัดการแข่งขัน

$$\text{สูตร } M = \frac{N(N-1)}{2}$$

$$\frac{6(6-1)}{2}$$

∴ ทำการแข่งขันทั้งหมด 15 ครั้ง ภายในเวลา 6 วัน

| ทีม | ก | ข  | ค  | ง  | จ  | ฉ  |
|-----|---|----|----|----|----|----|
| ก   |   | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| ข   |   |    | 14 | 15 | 16 | 17 |
| ค   |   |    |    | 16 | 17 | 12 |
| ง   |   |    |    |    | 12 | 13 |
| จ   |   |    |    |    |    | 14 |
| ฉ   |   |    |    |    |    |    |

จากตารางการจัดคู่แข่งขันแต่ละวัน มีดังนี้คือ

| 12 ม.ค. | 13 ม.ค. | 14 ม.ค. | 15 ม.ค. | 16 ม.ค. | 17 ม.ค. |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| ก - ข   | ก-ก     | ก-4     | ก-7     | ก - ฉ   | ข - ฉ   |
| ก - ฉ   | ง - ฉ   | ข - ก   | ข-4     | ข - จ   | ก-9     |
| ง - จ   |         | จ - ฉ   |         | ก - ง   |         |

ข้อเสีย การจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบตาราง โดยกำหนดให้จำนวนวันแข่งขันเท่าจำนวนทีม (ชนิดจำนวนทีมเป็นเลขคู่) นี้ จะมีการได้เปรียบเสียเปรียบมากกว่าชนิดจำนวนทีมเป็นเลขคี่ ฉะนั้น ถ้าจะให้เกิดความยุติธรรมแก่ผู้เข้าร่วมทุกทีม ถ้าผู้แข่งขันเป็นเลขคู่ ควรกำหนดวันแข่งขันน้อยกว่าจำนวนทีมอยู่ 1 เสมอ (เช่น จำนวนทีม 6 ทีม ควรให้แข่งขัน 5 วัน, 8 ทีม แข่ง 7 วัน, 10 ทีม แข่ง 9 วัน หากเป็น 9 ทีม แข่ง 8 วัน จะจัดไม่ได้ การจัดแบบนี้ต้องเป็นเลขคู่เสมอ)

ตัวอย่างที่ 3 จะเป็นการจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบตาราง แบบจำนวนวันน้อยกว่าจำนวนทีมอยู่ 1 (จำนวนทีมต้องเป็นเลขคู่เสมอจึงจะจัดแบบนี้ได้)

โจทย์ โรงเรียนวิทยุวิทยาลัย จัดให้มีการแข่งขันกีฬาซอกซ์บอล ระหว่างห้อง ในระดับ ม.6 จำนวน 8 ห้อง คือห้อง ก, ข, ค, ง, จ, ฉ, ช, ญ ตามลำดับ ในวันที่ 19 - 25 มกราคม รวม 7 วัน จงจัดการแข่งขันแบบพบกันหมดโดยวิธีตาราง จะต้องแข่งขันทั้งหมดกี่ครั้ง พร้อมทั้งแสดงทีมที่แข่งขันในแต่ละวันด้วย

วิธีทำ หาจำนวนครั้งในการแข่งขันแบบพบกันหมด

$$\text{สูตร } H = \frac{N(N-1)}{2}$$

$$\frac{8(8-1)}{2}$$

∴ แข่งขันทั้งหมด 28 ครั้ง ในเวลา 7 วัน

เนื่องจากการจัดการแข่งขันพบกันหมดโดยวิธีตาราง ทีมแข่งขันเป็นเลขคู่ วันแข่งขันน้อยกว่าจำนวนทีมอยู่ 1 นี้ จะจัดตัวเลขแถวสุดท้ายในแนวดิ่ง โดยเรียงลำดับเช่นตัวอย่างที่ 1 และ 2 ไม่ได้ เพราะจะทำให้ทีมใดทีมหนึ่งแข่งขัน 2 ครั้ง ในวันเดียวกัน จึงจำเป็นต้องคิดแบบใหม่ ดังนี้

วิธีดำเนินการ เกี่ยวกับตารางดำเนินการเช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 1 คือ

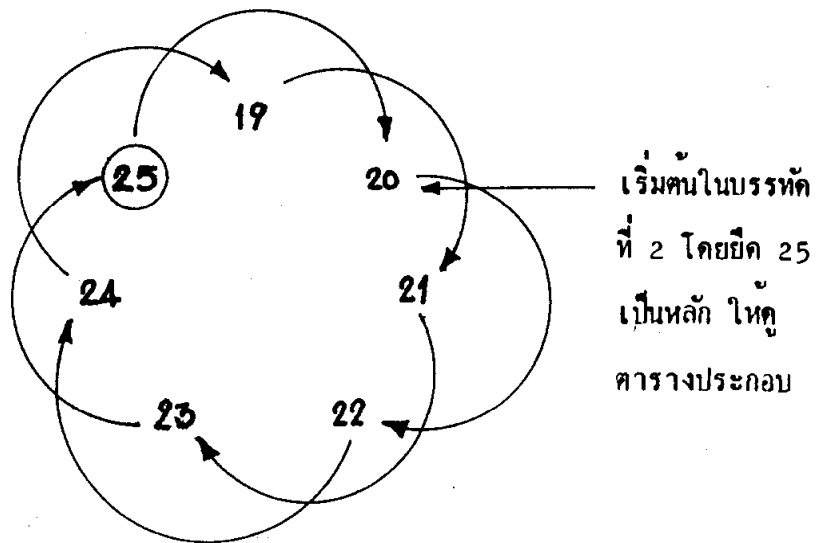
1. เขียนตารางการแข่งขันให้มากกว่าจำนวนทีมอยู่ 1 ช่อง ทั้งทางด้านแนวดิ่งและแนวนอน
2. ชีตเส้นทะแยงมุมจากมุมบนซ้ายมือไปสู่มุมล่างขวามือ
3. ใส่ชื่อทีมลงในช่องบนสุดทุกช่อง และช่องซ้ายสุด

การกำหนดวันที่แข่งขันลงในตาราง

1. ให้เขียนวันที่แข่งขันลงในบรรทัดแรกใต้ชื่อทีม โดยเริ่มจากวันที่ 19, 20, 21 และต่อไปเรื่อย ๆ
2. บรรทัด 2 ในช่องแรก ให้ใส่ตัวเลขที่มากกว่าบรรทัดบนอยู่ 1 เสมอ และเรียงวันที่ไปเรื่อย จนถึงช่องขวามือสุดให้ใส่ตัวเลขที่มากกว่าบรรทัดบนอยู่ 2 (ดูตัวอย่างคือ 20 )

3. บรรทัด 3 และบรรทัดต่อ ๆ ไป ก็ทำเช่นเดียวกับบรรทัดที่ 2  
 (ดูตัวอย่างจากตารางในบรรทัด 3 ขวามือสุดต้องใส่ 22)  
 ไปเรื่อย ๆ แต่ต้องไม่เกินจำนวนวันที่ใช้แข่งขัน คือวันที่ 19 - 25  
 มกราคม

การเขียนที่แข่งขัน เพื่อให้การกำหนดวันที่ในช่องขวาสุดของตาราง  
 เป็นไปอย่างถูกต้อง มีวิธีการทำได้โดยให้เขียนตัวเลขจำนวนวันแข่งขันเป็นวงกลม  
 ในที่นี้คือ 19 - 25 แล้วโยงข้ามไปที่ละ 2 ตำแหน่ง



ในบรรทัดที่ 2 ขวาสุดให้ใส่เลข 20 (มากกว่าบรรทัดบนอยู่ 2 แต่ไม่เกินวันที่กำหนดไว้คือ 25 ม.ค.) บรรทัดที่ 3 ขวาสุดจะเป็นเลข 22 บรรทัดที่ 4 ขวาสุดจะเป็นเลข 24 บรรทัดที่ 5 ขวาสุด จะเป็นเลข 19 บรรทัดที่ 6 ขวาสุดจะเป็นเลข 21 บรรทัดที่ 7 ขวาสุดจะเป็นเลข 23 ซึ่งจะดูได้จากตารางต่อไปนี้

|   | 1    | 2 | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
|---|------|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | ที่ม | ก | ข  | ค  | ง  | จ  | ฉ  | ช  | ญ  |
| 2 | ก    |   | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 3 | ข    |   |    | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 20 |
| 4 | ค    |   |    |    | 23 | 24 | 25 | 19 | 22 |
| 5 | ง    |   |    |    |    | 25 | 19 | 29 | 24 |
| 6 | จ    |   |    |    |    |    | 20 | 21 | 19 |
| 7 | ฉ    |   |    |    |    |    |    | 22 | 21 |
| 8 | ช    |   |    |    |    |    |    |    | 23 |
| 9 | ญ    |   |    |    |    |    |    |    |    |

จากตารางข้างบน ดูเลขวันแต่ละวันมีดังนี้คือ

| 19 ม.ค. | 20 ม.ค. | 21 ม.ค. | 22 ม.ค. | 23 ม.ค. | 24 ม.ค. | 25 ม.ค. |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| ก - ข   | ก - ค   | ก - ง   | n-9     | n-a     | n-d     | ก - ญ   |
| ค - ช   | ข - ญ   | ข - ค   | ข - ง   | u-4     | ข - ฉ   | a-d     |
| ง - ฉ   | ง - ช   | 9-d     | ค - ญ   | ค - ง   | ค - จ   | ค - ฉ   |
| จ - ญ   | จ - ฉ   | s -     | q       | ฉ - ช   | ช - ญ   | ง - ญ   |

### 3.2 การพบกันหมดแบบชายธงหรือสามเหลี่ยม

การจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบชายธงนี้ จะไม่ทราบว่าทีมใดแข่งขันกันในวันไหนบ้าง ใครแข่งก่อนแข่งหลัง ทราบเพียงแต่ว่าใครพบกับใครเท่านั้น การจัดแบบนี้ไม่จำกัดว่าจำนวนทีมจะมีเป็นคู่หรือเป็นคี่ เป็นวิธีการจัดง่าย ๆ เพียงทราบจำนวนทีมและชื่อทีม ก็จับคู่กันไปเรื่อย ๆ

#### วิธีจัด

1. ให้เขียนชื่อทีมเรียงตามลำดับเป็นหลัก จะทางแนวดิ่งหรือแนวนอนก็ได้
2. ให้เอาชื่อทีมที่เรียงลำดับเป็นหลักนั้นจับคู่กับทีมอื่น ๆ ไปจนครบ

ตัวอย่าง การจัดพบกันหมดแบบชายธงในการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล มีทีมเข้าแข่งขัน 7 ทีม คือทีม 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 จงจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบชายธง

แบบที่ 1 ให้ทีมเป็นหลักอยู่ในแนวนอน

|       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 - 2 | 1 - 3 | 1 - 4 | 1 - 5 | 1 - 6 | 1 - 7 |
| 2 - 3 | 2 - 4 | 2 - 5 | 2 - 6 | 2 - 7 |       |
| 3 - 4 | 3 - 5 | 3 - 6 | 3 - 7 |       |       |
| 4 - 5 | 4 - 6 | 4 - 7 |       |       |       |
| 5 - 6 | 5 - 7 |       |       |       |       |
| 6 - 7 |       |       |       |       |       |

แบบที่ 2 ให้เพิ่มเป็นหลักอยู่ในแนวดิ่ง

|       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 - 2 | 2 - 3 | 3 - 4 | 4 - 5 | 5 - 6 | 6 - 7 |
| 1 - 3 | 2 - 4 | 3 - 5 | 4 - 6 | 5 - 7 |       |
| 1 - 4 | 2 - 5 | 3 - 6 | 4 - 7 |       |       |
| 1 - 5 | 2 - 6 | 3 - 7 |       |       |       |
| 1 - 6 | 2 - 7 |       |       |       |       |
| 1 - 7 |       |       |       |       |       |

แบบที่ 3 ให้ห้ที่ที่เป็นหลักอยู่ในแนวนอนกลับซ้ายขวาตรงข้ามกับแบบที่ 1

|       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 - 2 | 1 - 3 | 1 - 4 | 1 - 5 | 1 - 6 | 1 - 7 |
|       | 2 - 3 | 2 - 4 | 2 - 5 | 2 - 6 | 2 - 7 |
|       |       | 3 - 4 | 3 - 5 | 3 - 6 | 3 - 7 |
|       |       |       | 4 - 5 | 4 - 6 | 4 - 7 |
|       |       |       |       | 5 - 6 | 5 - 7 |
|       |       |       |       |       | 6 - 7 |

แบบที่ 4 ให้ห้ที่ที่เป็นหลักอยู่ในแนวดิ่ง กลับซ้ายขวาตรงข้ามกับแบบที่ 2

|       |       |       |       |       |       |  |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--|
| 1 - 2 |       |       |       |       |       |  |
| 1 - 3 | 2 - 3 |       |       |       |       |  |
| 1 - 4 | 2 - 4 | 3 - 4 |       |       |       |  |
| 1 - 5 | 2 - 5 | 3 - 5 | 4 - 5 |       |       |  |
| 1 - 6 | 2 - 6 | 3 - 6 | 4 - 6 | 5 - 6 |       |  |
| 1 - 7 | 2 - 7 | 3 - 7 | 4 - 7 | 5 - 7 | 6 - 7 |  |

### 3.3 การพบกันหมดแบบหมุนเวียน

การจัดพบกันหมดแบบหมุนเวียน เป็นการจัที่นิยมมากวิธีหนึ่ง เพราะจะบอกให้ทราบถึง ใครจะแข่งกับใครในวันใด วันหนึ่ง ๆ มีกี่คู่ คู่ใดอยู่ก่อน - หลัง

#### หลักเกณฑ์การจัดแบบหมุนเวียน

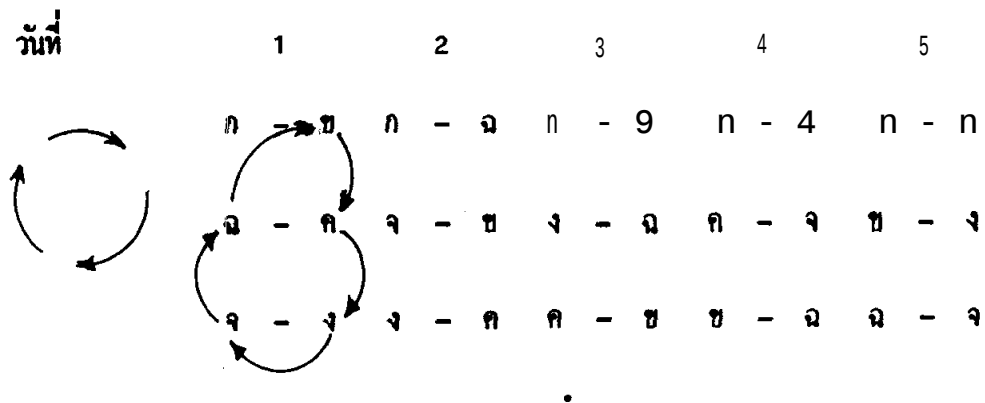
1. ถ้าจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันเป็นเลขคู่ ให้จัดได้เลย แต่ต้องให้จำนวนวันน้อยกว่าจำนวนทีมอยู่ 1 วัน (ดูตัวอย่างที่ 1)
2. ถ้าจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันเป็นเลขคี่ ต้องเพิ่ม 1 ให้เป็นคู่ก่อน เช่น 5 ทีม + bye = 6, 7 ทีม + bye = 8 เป็นต้น แต่ต้องกำหนดจำนวนวันแข่งขันเท่ากับจำนวนทีม คือ 5 วัน 7 วัน ตามลำดับ เป็นต้น (ดูตัวอย่างที่ 2)
3. ให้กำหนดคู่แข่งขันในวันที่ 1 ก่อน โดยจะกำหนดให้ทีมใดแข่งขันก่อนก็ได้
4. ให้กำหนดทีมที่อยู่ตรงมุมในวันที่ 1 เป็นหลัก สำหรับในวันที่ 2 และวันต่อ ๆ ไป แล้วจึงหมุนทีมอื่น ๆ ต่อไป

#### วิธีการจัดแบบหมุนเวียน จัดได้ 2 แบบ คือ

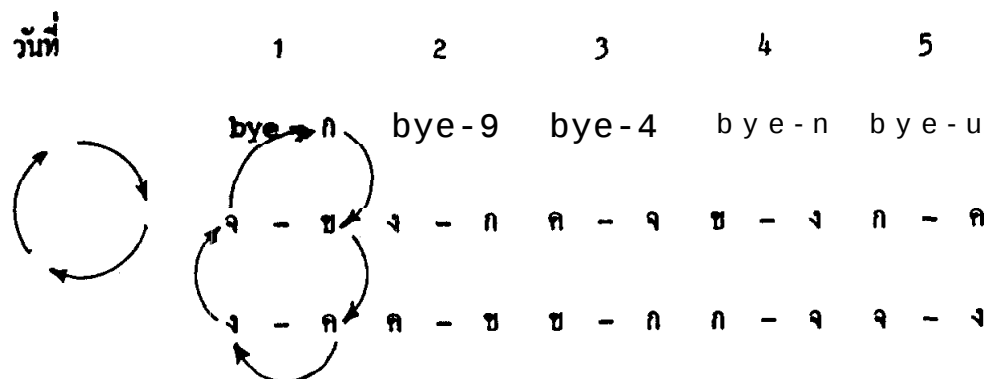
1. แบบตามเข็มนาฬิกา
2. แบบทวนเข็มนาฬิกา

### 1. แบบตามเข็มนาฬิกา

ตัวอย่างที่ 1 ทีมที่เข้าแข่งขันมี 6 ทีม คือ ทีม ก, ข, ค, ง, จ, ฉ (ต้องจัด  
แข่งขัน 5 วัน)

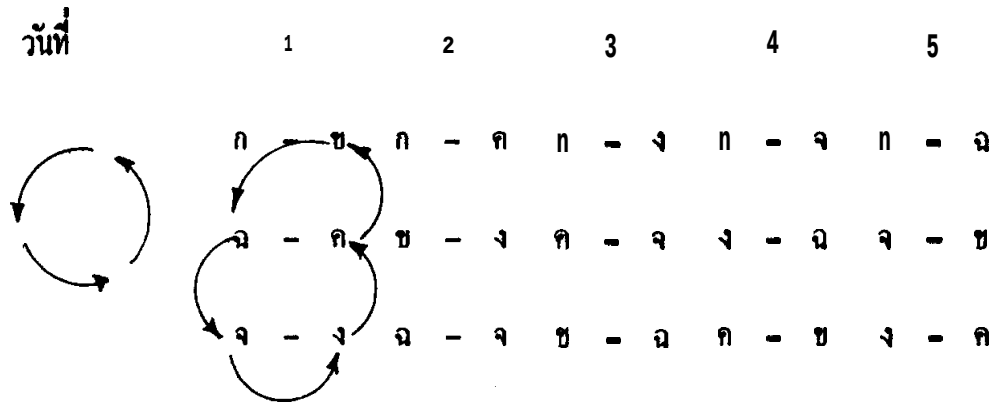


ตัวอย่างที่ 2 เมื่อมีทีมเข้าแข่งขันเป็นเลขที่ 5 ทีม คือ ก, ข, ค, ง, จ  
(ต้องทำการแข่งขันเท่าจำนวนทีมคือ 5 วัน)

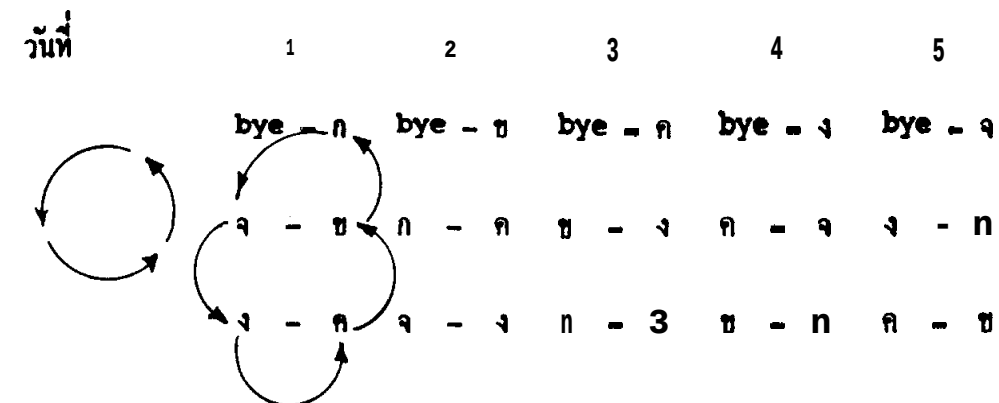


## 2. แบบทวนเข็มนาฬิกา

ตัวอย่างที่ 1 เมื่อมีทีมเข้าแข่งขัน 6 ทีม คือ ก, ข, ค, ง, จ, ฉ (ต้องจัด



ตัวอย่างที่ 2 เมื่อมีทีมเข้าแข่งขันเป็นเลขคู่ 5 ทีม คือ ก, ข, ค, ง, จ (ต้องทำ  
การแข่งขันเท่าจำนวนทีม คือ 5 วัน)



### การบันทึกคะแนน

การบันทึกคะแนนจากการแข่งขันแบบพบกันหมด อาจทำได้หลายแบบ  
 ครั้งใดเคยยกตัวอย่างตารางการบันทึกคะแนนในตัวอย่างที่ 1 ของการแข่งขันพบกันหมด  
 แบบตารางมาแล้ว จึงขอเพิ่มเติมแบบของการบันทึกการให้คะแนนอีก ครั้งนี้คือ

แบบที่ 1

| ทีม | จำนวนครั้งที่แข่ง | ชนะ | เสมอ | แพ้ | รวมคะแนน | ไต่ที่ |
|-----|-------------------|-----|------|-----|----------|--------|
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |
|     |                   |     |      |     |          |        |

แบบที่ 2

| ทีม | ก | ข | ค | ง | จ | ชนะ | เสมอ | แพ้ | รวมคะแนน | ไต่ที่ |
|-----|---|---|---|---|---|-----|------|-----|----------|--------|
| ก   |   |   |   |   |   |     |      |     |          |        |
| ข   |   |   |   |   |   |     |      |     |          |        |
| ค   |   |   |   |   |   |     |      |     |          |        |
| ง   |   |   |   |   |   |     |      |     |          |        |
| จ   |   |   |   |   |   |     |      |     |          |        |

แบบที่ 2 เคยแสดงวิธีบันทึกมาแล้ว

### การตัดสินทีมที่มีคะแนนเท่ากัน

หลังจากทุกทีมได้ทำการแข่งขันจนครบตามโปรแกรมแต่ละรอบ หรือแต่ละสายแล้ว ปัญหาการตัดสินแพ้ - ชนะ อาจเกิดขึ้น คืออาจจะมีทีมที่มีมากกว่า 1 ทีมขึ้นไป ที่มีผลการแข่งขันจำนวนแพ้ - ชนะ เท่ากัน ซึ่งผู้จัดดำเนินการจะต้องวางระเบียบให้รัดกุม ซึ่งอาจกระทำได้หลายวิธี คือ

1. ให้ทำการแข่งขันใหม่ (ถ้ามีเวลาพอ)
2. ให้ใช้วิธีเสี่ยงหรือวิธีการอื่น ๆ ที่เห็นเหมาะสม
3. ใช้ระบบรวมคะแนนตลอดการแข่งขัน ทีมใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

|                | ทีม 1<br>(ชนะ 4 แพ้ 1) | ทีม 2<br>(ชนะ 4 แพ้ 1) | ทีม 3<br>(ชนะ 4 แพ้ 1) |
|----------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| คะแนน เกมที่ 1 | 42 - 40                | 54 - 64                | 44 - 54                |
| คะแนน เกมที่ 2 | 41 - 38                | 38 - 41                | 50 - 47                |
| คะแนน เกมที่ 3 | 63 - 62                | 32 - 31                | 39 - 36                |
| คะแนน เกมที่ 4 | 38 - 40                | 61 - 59                | 40 - 38                |
| คะแนน เกมที่ 5 | 55 - 51                | 48 - 45                | 56 - 55                |
| คะแนนรวม       | 239 - 231 (+8)         | 233 - 220 (+13)        | 229 - 230 (-1)         |

จากตัวอย่างข้างบน เมื่อรวมผลการแข่งขันโดยตลอดแล้ว ทีม 2 มีคะแนน 13 ก็ให้เป็นผู้ชนะที่ 1 ทีม 2 มีคะแนน 8 ได้เป็นที่ 2 และทีม 3 มีคะแนน - 1 จึงได้เป็นที่ 3

#### 4. การจัดการแข่งขันแบบผสม (Combination or Mix Tournamen

การจัดการแข่งขันแบบผสม เป็นการจัดการแข่งขันที่นำเอาวิธีการจัดหลาย ๆ แบบ มาจัดผสมกัน โดยอาจจะเริ่มต้นด้วยพบกันหมดในรอบแรก และตามด้วยการจัดแบบแพ้คัดออกในรอบที่ 2 และรอบต่อ ๆ ไป เป็นต้น

วิธีการจัดแบบผสมสามารถจัดได้ดังนี้คือ

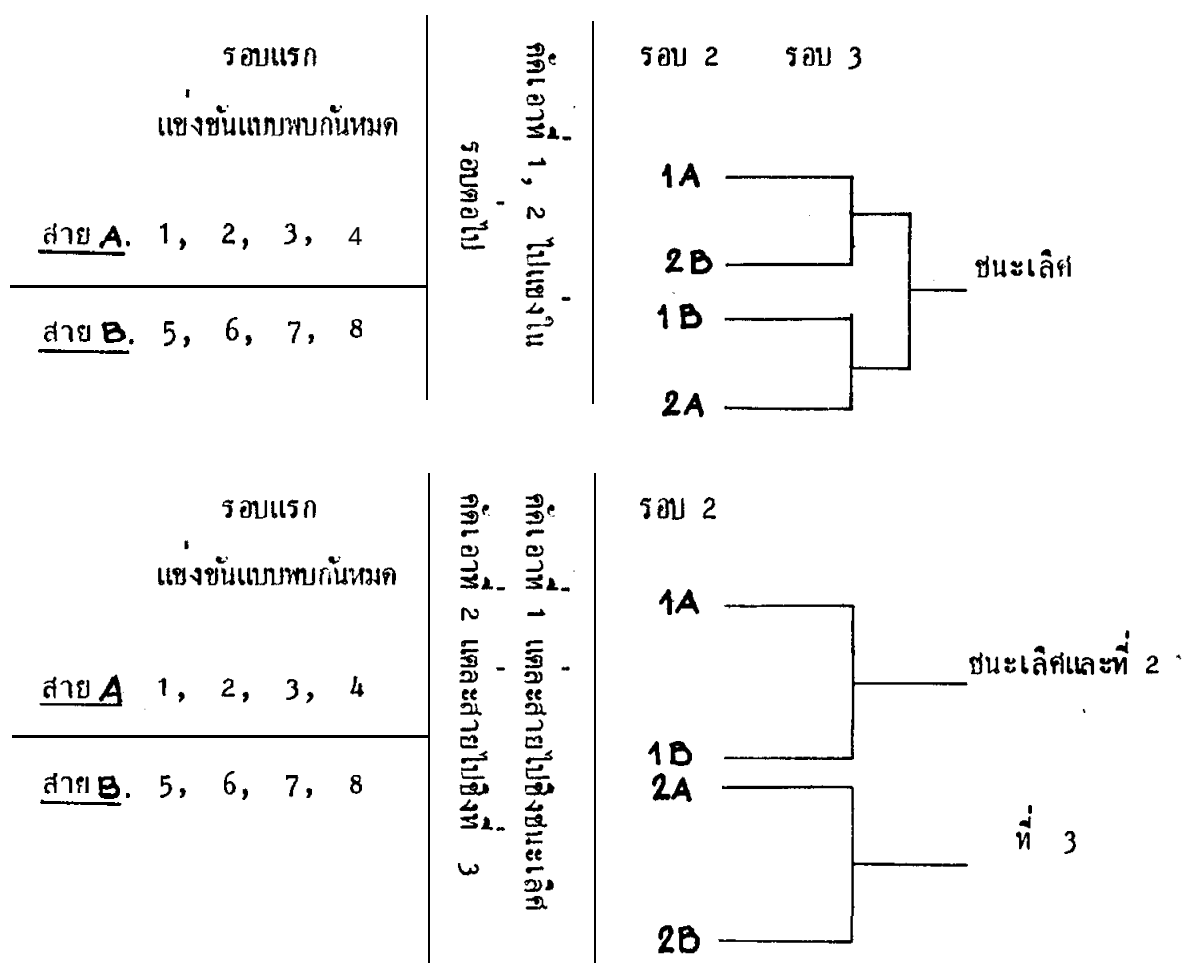
##### 4.1 แบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก ตามด้วยแบบพบกันหมด

การจัดการแข่งขันแบบนี้ มักนิยมใช้ในกรณีที่มีจำนวนผู้แข่งขันจำนวนมาก ๆ สถานที่จัดสำหรับการแข่งขันมีน้อย ขาดอุปกรณ์ และมีเวลาในการแข่งขันน้อย หรือกีฬาบางประเภทที่จะต้องมีการต่อสู้ ปะทะ เพราะฉะนั้นจะมีข้อเสียในการจัดให้แข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออกในรอบที่ 1 เพราะผู้แพ้จะถูกคัดออกไปเลย ไม่มีโอกาสได้แก้ตัว ไม่คุ้มกับเวลาที่ฝึกซ้อมมา แต่เมื่อมาถึงรอบที่ 2 เป็นการจัดแบบพบกันหมด จะเห็นว่าผู้แพ้ยังมีโอกาสแก้ตัวและแข่งไปเรื่อย ๆ จนพบกันหมดทุกทีม ซึ่งเป็นการจัดที่ต้องใช้เวลา อุปกรณ์ และงบประมาณ

หมายเหตุ ถ้าจำนวนทีมมากเกินไปอาจจะจัดแบ่งเป็นสาย ก็จะทำให้ประหยัดเวลาได้มาก ส่วนวิธีการจัดก็นำเอาหลักการจัดแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก และแบบพบกันหมดที่อธิบายไว้แล้วข้างต้นมาใช้

ตัวอย่าง การจัดแบบพบกันหมดตามด้วยแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก กำหนดให้ทีมเข้าแข่งขัน 8 ทีม

- วิธีจัด
1. แบ่งออกเป็น 2 สาย
  2. รอบแรกใช้วิธีจัดแบบพบกันหมด
  3. รอบต่อ ๆ ไป ใช้วิธีจัดแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก



#### 4.2 แบบแพ้ครึ่งเดียวคัดออก ตามด้วยแพ้ครึ่งเดียวคัดออก

เป็นการจัดการแข่งขันที่จัดขึ้นเพื่อให้การแข่งขันนั้นสิ้นสุดโดยเร็ว  
อันเนื่องมาจากจำนวนทีมของผู้เข้าแข่งขันมากเกินไป แม้ว่าจะแบ่งออกเป็นสายย่อย ๆ  
แล้วจำนวนทีมก็ยังมากอยู่ มีเวลาในการแข่งขันน้อย สถานที่และอุปกรณ์น้อย

วิธีการจัดการแข่งขันเหมือนกับการจัดการแข่งขันแบบแพ้ครึ่งเดียวคัดออก  
ธรรมดา ๆ เพียงแต่เอาผู้ชนะในแต่ละสายมาทำการแข่งขันแบบแพ้ครึ่งเดียวคัดออกอีกครั้งหนึ่ง  
จนได้ผู้ชนะเลิศ

### ข้อดีของการจัดการแข่งขันแบบนี้

1. ใช้เวลาน้อย
2. ใช้อุปกรณ์น้อย
3. ใช้งบประมาณน้อย

ข้อเสีย ที่สำคัญคือ ไม่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการแข่งขันคือเสียเวลาฝึกซ้อมมากแต่ได้แข่งขันน้อยมาก

สิ่งที่ต้องคำนึง ควรจัดเฉพาะในกรณีที่มีทีมที่แข่งขันมาก ๆ และมีปัญหาเรื่องอุปกรณ์และงบประมาณเท่านั้นจึงควรใช้วิธีนี้

#### 4.3 แบบพบกันหมด ความด้วยแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก

การจัดการแข่งขันแบบนี้ เหมาะกับการจัดที่มีทีมแข่งขันไม่มากนักวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมีโอกาสเข้าแข่งขันหลาย ๆ ครั้ง โดยให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับประสบการณ์จากการแข่งขันในรอบแรก ในรอบต่อไปจึงจัดการแข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก เพื่อเป็นการประหยัดเวลาให้ทันตามความต้องการของกรรมการที่ได้กำหนดไว้

#### 4.4 แบบพบกันหมด ความด้วยแบบพบกันหมด

เป็นวิธีการจัดการแข่งขันที่ไต่ประโยชน์และผลคุ้มค่า ถ้ามีทีมที่เข้าแข่งขันน้อยทีมเพราะนักกีฬาสามารถหาประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่ แต่ถ้าหากทีมที่เข้าแข่งขันมาก ๆ จะเสียเวลามาก ยึดเชื้อ เป็นที่น่าเบื่อหน่าย สิ้นเปลืองงบประมาณ เช่น มีทีมเข้าแข่งขัน 16 ทีม จะต้องใช้การแข่งขันถึง 120 ครั้ง แต่ถ้าจะรู้จักประยุกต์การจัดการแข่งขันแบบการแบ่งสายและการพบกันหมดแบบชายธงมาใช้ก็จะใช้เวลาในการแข่งขันเพียง 30 ครั้งเท่านั้น ให้ศึกษาจากตัวอย่างต่อไปนี้คือ

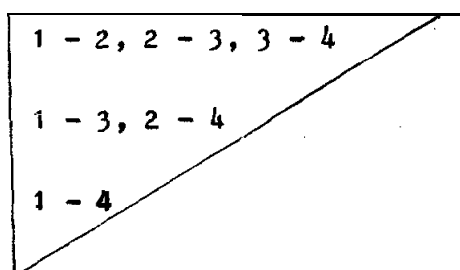
ตัวอย่างที่ 1 โรงเรียนวัดกวีตรารามจัดการแข่งขันกีฬาป้องกันประเทศเดี่ยวของนักเรียน  
ชั้น ม.3 จำนวน 16 คน โดยครูใหญ่ขอให้จัดการแข่งขันแบบพบกันหมด

- วิธีจัด 1. ใช้วิธีพบกันหมดแบบชายธง  
2. ให้แบ่งสายเป็น 4 สาย สายละ 4 ทีม

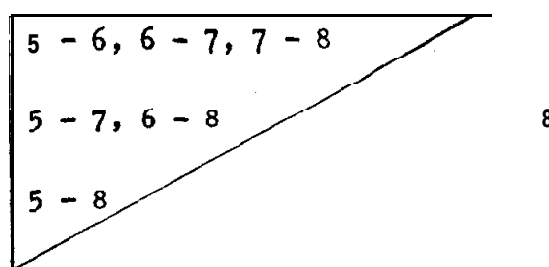
ตอนที่ 1

ผู้ชนะเลิศแต่ละสาย

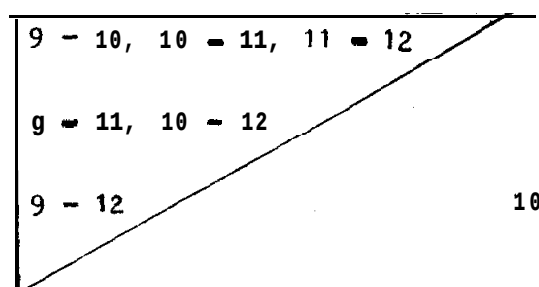
สายที่ 1 มีทีม 1, 2, 3, 4 จัด

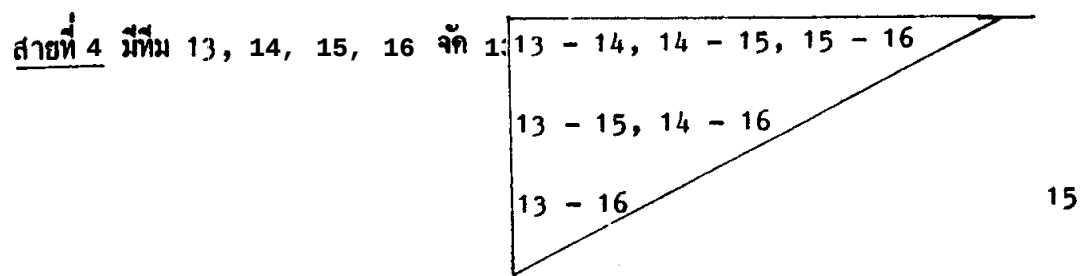


สายที่ 2 มีทีม 5, 6, 7, 8 จัด

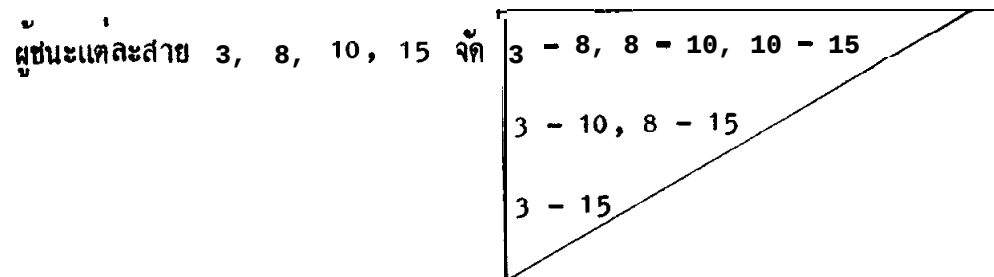


สายที่ 3 มีทีม 9, 10, 11, 12, จัด





ตอนที่ 2 เป็นตอนที่ผู้ชนะเลิศในแต่ละสายมาพบกันหมดอีกครั้งหนึ่ง



สมมุติผู้ชนะคือ 15

**ตัวอย่างที่ 2** แบบพบกันหมด ตามด้วยแบบพบกันหมด ใช้ในกรณีที่มีทีมเข้าแข่งขันน้อย  
กำหนดให้มีผู้เข้าแข่งขัน 8 ทีม

**วิธีจัด** 1. แบ่งออกเป็น 2 สายคือ สาย A, สาย B

| 5 รอบแรก<br>แข่งขันแบบพบกันหมด | คู่ที่<br>แข่ง<br>1 - 2<br>3 - 4<br>ของแต่ละสายไปแข่งพบกันหมดเป็นสาย A.<br>ของแต่ละสายไปแข่งพบกันหมดเป็นสาย B. | รอบ 2<br>แข่งขันแบบพบกันหมด | ผลการแข่งขัน<br>ได้ลำดับที่ |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| สาย A. 1, 2, 3, 4              |                                                                                                                | สาย A.                      |                             |
|                                |                                                                                                                | 1 A                         | 3                           |
|                                |                                                                                                                | 2 A                         | 2                           |
|                                |                                                                                                                | 1 B                         | 1                           |
|                                |                                                                                                                | 2 B                         | 4                           |
| สาย B. 5, 6, 7, 8              |                                                                                                                | สาย B.                      |                             |
|                                |                                                                                                                | 3 A                         | 6                           |
|                                |                                                                                                                | 4 A                         | 5                           |
|                                |                                                                                                                | 3 B                         | 7                           |
|                                |                                                                                                                | 4 B                         | 8                           |

#### 4.5 แบบพบกันหมด ตามด้วยแบบพบกันหมด ตามด้วยแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก

เป็นการจัดการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันมีโอกาสลงแข่งขันได้มาก สามารถ  
จะหาประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่ ถึงแม้จะเป็นผู้แพ้ในรอบแรก ๆ ก็ยังมีโอกาสได้แข่งขัน  
ต่อไปอีกแต่เป็นการจัดที่ต้องใช้เวลาไม่เหมาะสำหรับการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมแข่งขัน  
มาก ๆ ทีม ส่วนวิธีการจัดก็นำการจัดแบบพบกันหมดและแพ้คัดออกมาใช้ผสมกัน

อย่างไรก็ตาม การจัดการแข่งขันแบบผสมนี้เป็นการจัดการแข่งขันที่อยู่ที่  
 ผู้ดำเนินการจะใช้พิจารณาในการที่จะนำวิธีการจัดแบบต่าง ๆ มาผสมกันใช้ตาม  
 สภาพความเหมาะสมที่มาจากการพิจารณา จำนวนทีมที่จะแข่งขัน จำนวนวันแข่งขัน  
 ความพร้อมของสถานที่ อุปกรณ์ เครื่องอำนวยความสะดวก ตลอดจนความจำกัดทางค่าน  
 งบประมาณ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความบกพร่องน้อย แต่ประสบผลสำเร็จมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

## 5. การจัดการแข่งขันแบบท้าทาย (Challenge)

การจัดการแข่งขันแบบท้าทายที่ไม่มีกำหนดระยะเวลาในการแข่งขันว่าจะสิ้นสุดเมื่อใด แข่งกันไปเรื่อย ๆ ไม่มีสิ้นสุด ไม่มีการคัดออก เหมาะสำหรับที่จะจัดกับกีฬาประเภทบุคคล เช่น มวย ยูโด ฯลฯ และกิจกรรมประเภทคู่ เช่น เทนนิส บิงปอง ฯลฯ ผู้เล่นทุกคนจะมีตำแหน่งหรือลำดับการแข่งขันแบบท้าทายจะช่วยกระตุ้นให้นักกีฬาสนใจและหมั่นฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งความพยายามที่จะไต่เลื่อนขึ้นไปหรือไปแทนตำแหน่งคนอื่น ๆ ด้วย

### การกำหนดตำแหน่ง

1. จัดตามใบสมัครก่อน - หลัง
2. จัดโดยการจับฉลาก
3. จัดตามลำดับฝีมือ (ถาวร)
4. จัดหลังจากแข่งขันแบบแพ้คัดออกแล้ว

### หลักเกณฑ์ทั่วไปของการจัดการแข่งขันแบบท้าทาย

1. ผู้เล่นนั้นจะอยู่ในตำแหน่งใดก็ตาม เมื่อได้รับคำท้าจะต้องทำการแข่งขันภายในกำหนดเวลาที่วางไว้
2. ผู้ต้องการจะเล่นอันดับ ต้องขอท้าชิงกับผู้ที่ยกอันดับที่สูงกว่าขึ้นไป 1 - 2 อันดับเท่านั้น (หรือตามข้อตกลงว่าจะข้ามได้กี่ขั้น)
3. ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในอันดับเดียวกันก่อน เมื่อชนะจึงจะมีสิทธิ์ท้าชิงกับอันดับที่เหนือคนขึ้นไปได้
4. จากข้อ 3. ถ้าการแข่งขันแพ้จะต้องรับคำท้าและทำการแข่งขันกับผู้ท้าชิงที่มีอันดับต่ำกว่าตนก่อน ก่อนที่จะไปท้าชิงกับอันดับที่สูงกว่าตนได้

5. ผู้เล่นใหม่ที่ต้องการเข้าอันดับ จะต้องขอหาชิงกับผู้ที่มียกอันดับต่ำที่สุดก่อน
6. ผู้เล่นที่ยกอันดับเหนือกว่าชนะ (เมื่ออันดับต่ำกว่าขอหาชิง) ให้อยู่ที่เดิม ส่วนผู้เล่นอันดับต่ำกว่า (ที่ขอหาชิง) ชนะให้สลับที่กัน

วิธีการจัดการแข่งขันแบบหาชิงนี้ จะต้องมีการแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับการแจ้งความต้องการขอหาชิง กำหนดวันหาชิง วันแข่งขัน เวลาและสถานที่ ตลอดจนฝ่ายผลการแข่งขันให้ทราบด้วย

#### วิธีการจัดการแข่งขันแบบหาชิงจัดได้ดังต่อไปนี้คือ

##### 5.1 แบบขั้นบันได (Ladder)

ตัวอย่างแบบขั้นบันได กำหนดให้ลำดับของกีฬาอยู่เดิม 10 อันดับ โดยมีมหาวิทยาลัยต่าง ๆ เป็นเจ้าของลำดับดังนี้คือ

| อันดับ | เจ้าของอันดับ   |
|--------|-----------------|
| 1      | มศว. พลศึกษา    |
| 2      | ม.รามคำแหง      |
| 3      | ม.เกษตรศาสตร์   |
| 4      | จุฬาลงกรณ์      |
| 5      | ม.ขอนแก่น       |
| 6      | ม.มหิดล         |
| 7      | สถาบันเทคโนโลยี |
| 8      | ม.เชียงใหม่     |
| 9      | ม.ธรรมศาสตร์    |
| 10     | ม.ศิลปากร       |

การจัดแบบนี้ให้ผู้ที่อยู่อันดับกลางขอทำซึ่งผู้ที่อยู่อันดับที่สูงกว่าได้ไม่เกิน 2 อันดับ แต่ทั้งนี้แล้วแต่ข้อตกลงว่าจะสามารถขอทำข้ามได้กี่ขั้น เช่นอันดับที่ 10 ขอทำซึ่งอันดับที่ 7 ถ้าขณะก็อยู่แทนอันดับ 7 เลย ส่วนอันดับ 7 ลงมาแทนอันดับ 8 อันดับ 8 ลงมาแทนอันดับ 9 และอันดับ 9 แทนอันดับ 10 เป็นลักษณะอย่างนี้ตลอดไป

## 5.2 แบบปิรามิด (Pyramid)

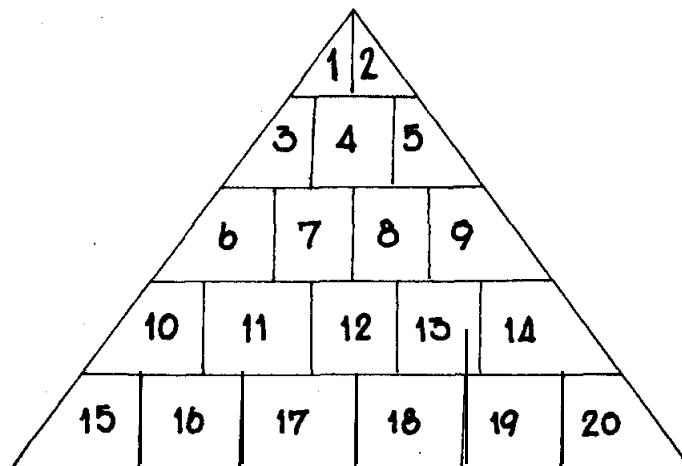
เป็นการจัดที่คล้ายกับการจัดแบบขั้นบันไดแต่มีความยืดหยุ่นที่กว่า เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกทำซึ่งได้มากกว่า

### รูปแบบของปิรามิด (Pyramid)

1. อันดับต่ำสุดจะมีมากกว่า
2. ต้องชี้กับคนอื่นที่อยู่ในอันดับเดียวกันเสียก่อน เมื่อชนะจะได้สิทธิ์ในการทำซึ่งกับอันดับที่สูงกว่า 1 อันดับ
3. ต้องกำหนดครองอันดับ 1 ไว้ 2 ตำแหน่ง เพื่อจะแข่งขันให้ได้สิทธิ์ทำซึ่ง

ส่วนหลักเกณฑ์อื่น ๆ อนุโลมตามแบบขั้นบันได

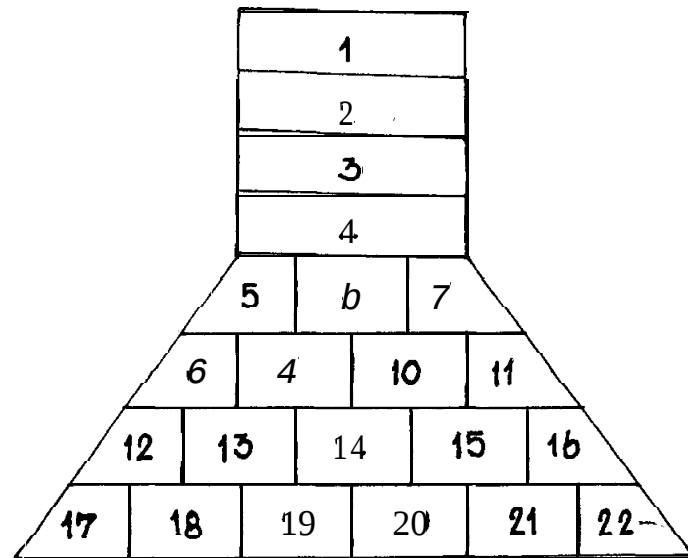
\* ———— มุมเขียน



### 5.3 แบบกรวย (Funnel)

เป็นการจัดแบบผสมกันระหว่างแบบปิรามิดกับแบบขั้นบันได ส่วนกฎหรือระเบียบการแข่งขันช่วงไหนจัดแบบไหนก็ให้ใช้กฎ ระเบียบของแบบนั้น ๆ

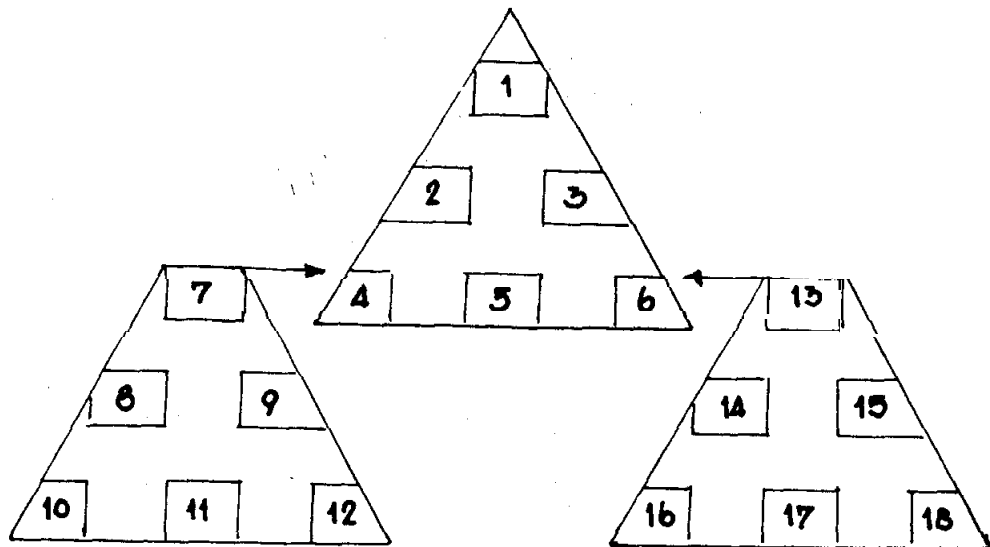
เช่น



### 5.4 แบบมงกุฎ (King or Crown)

เป็นการจัดเอารูปแบบของปิรามิดหลาย ๆ ปิรามิดเข้าด้วยกัน เป็นข้อดีกรณีที่มีจำนวนผู้สนใจเข้าร่วมแข่งขันเป็นจำนวนมาก กฎระเบียบการแข่งขันก็อนุโลมตามแบบของปิรามิด และในโอกาสทำชิงทำไต่ทั้งแนวตั้งและแนวนอน

แชมป์เปี้ยน.



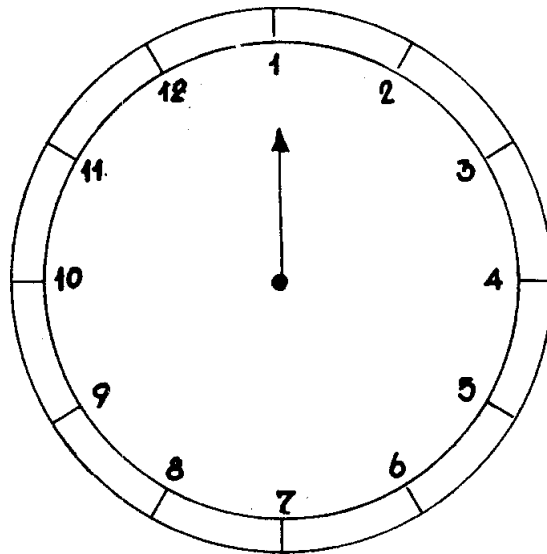
### 5.5 แบบทวนาฬิกา (Round the clock)

เป็นการจัดที่นั่งนักกีฬาไปอยู่ตามตำแหน่งตัวเลขเหมือนนาฬิกา

#### หลักเกณฑ์การจัด

1. ผู้ชนะเลิศ คือผู้ที่สามารถแข่งขันชนะผู้เล่นอื่น ๆ ในทิศทางตามเข็มนาฬิกา ซึ่งมี 12 ตำแหน่ง
2. ผู้ชนะเลิศ คือผู้เล่นคนแรกที่ได้ทำการแข่งขันกับคนอื่น ๆ ไปจนครบจากตำแหน่งเริ่มของตนเอง ส่วนขบวนการในการทำขิงนั้นอาจจะเลือกใช้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งของแบบหาขิงที่กล่าวมาแล้วข้างต้นก็ได้ตามความเหมาะสม

ตัวอย่างมีจำนวนเพียง 12 ตำแหน่ง



เข็มหรือลูกศรที่ชี้ขึ้นแสดงถึงตำแหน่งของชั่วโมงของผู้เล่นที่แข่งขันชนะมา  
 เพื่อเป็นการแสดงถึงจำนวนครั้งของผู้เล่นที่ได้ทำการแข่งขันไปได้เร็วที่สุด ทั้งนี้อาจจะ  
 เพิ่มจำนวนรอบให้มากขึ้น หรือเพิ่มจำนวนตำแหน่งที่หน้าปัดให้มากขึ้น หรืออาจจะ  
 กระทำได้โดยเพิ่มจำนวนหน้าปัดมากขึ้นอีกก็ได้

### 5.6 แบบใยแมงมุม (Spider web)

หรืออาจเรียกว่ารูปหกเหลี่ยม การจัดแบบนี้ผู้นอโมให้ใช้กฎตามแบบปิรามิด

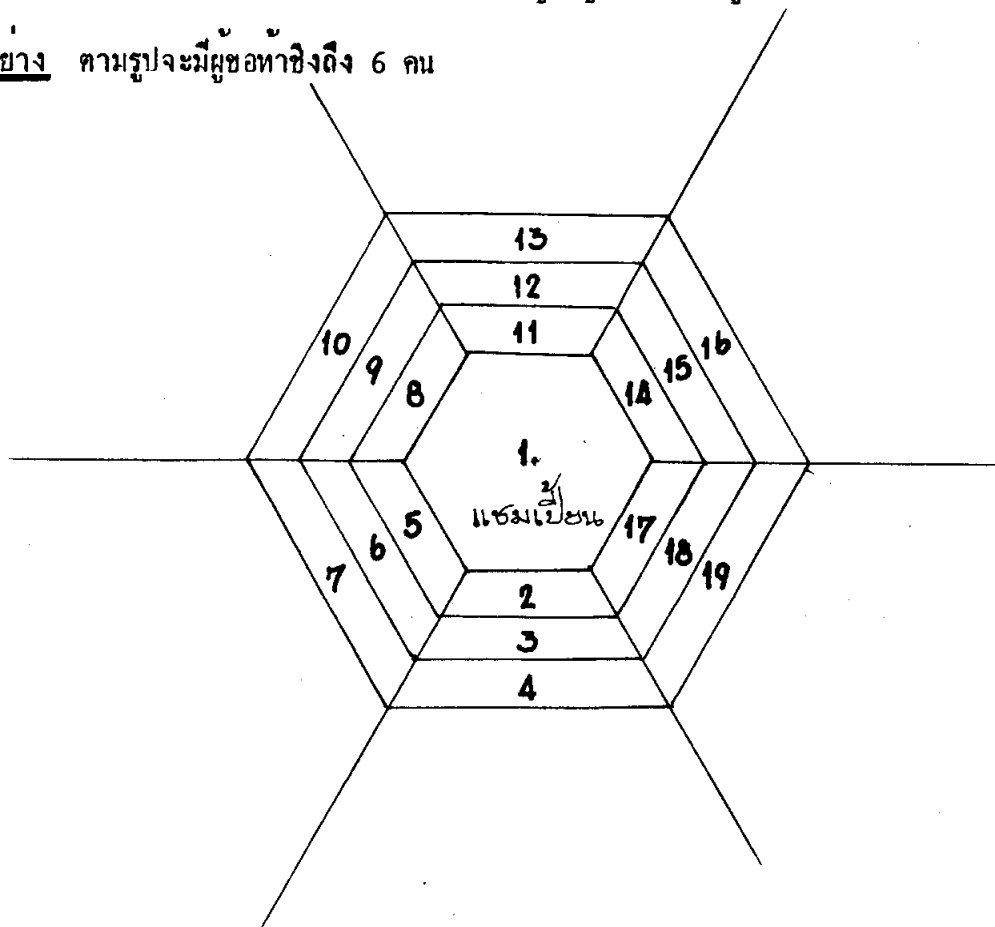
#### จุดมุ่งหมาย

1. ผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามแข่งขันให้ชนะและเข้าไปในตำแหน่งศูนย์กลางให้ได้

#### ข้อเสีย

ผู้เล่นที่อยู่ในตำแหน่งศูนย์กลางนั้น ต้องรับคำท้าจากหลาย ๆ คน  
ข้อแนะนำสำหรับการแก้ปัญหานี้ก็คือ ผู้ทำชิงจะต้องทำการแข่งขันกับผู้เล่นอื่นที่อยู่ในอันดับ  
เดียวกันกับตนเสียก่อน ถ้าชนะก็จะได้สิทธิ์ทำชิงกับผู้ที่อยู่ในตำแหน่งศูนย์กลาง

ตัวอย่าง ตามรูปจะมีผู้ขอท้าชิงถึง 6 คน



คำถามท้ายบท

1. จงบอกประโยชน์ของการจัดการแข่งขันกีฬา
2. อธิบายวิธีการจัดการแข่งขันต่อไปนี้ โดยกำหนดที่: เาเอง
  - 2.1 การจัดแบบแพ้ 2 ครั้งคัดออก
  - 2.2 การจัดแบบพบกันหมดแบบตาราง
  - 2.3 การจัดแบบปราค
3. จงอธิบายวิธีการตามหัวข้อต่อไปนี้
  - 3.1 การหา bye
  - 3.2 การหาจำนวนครั้งของการแข่งขันแบบแพ้ 2 ครั้งคัดออก
  - 3.3 การหาจำนวนครั้งของการแข่งขันแบบพบกันหมด
4. โรงเรียนมัธยมสาธิตรามคำแหงจัดแข่งขันกีฬาเสนอลมมีทีมแข่งขัน 7 ทีม  
คือ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ตามลำดับ จงจัดการแข่งขันพบกันหมดแบบตาราง  
จะต้องจัดการแข่งขันทั้งหมดกี่ครั้ง ทีมใดแข่งขันกับใคร วันไหนบ้าง พร้อมทั้ง  
บันทึกผลการแข่งขันมาให้ดู โดยกำหนดให้แข่งขันวันที่ 1 - 7 กรกฎาคม 2529