



ที่ ศธ ๐๔๓๑๘/ว๔๓๔๕

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
พระนครศรีอยุธยา เลขที่ ๕๓ หมู่ ๒
ถนนป่าไทน์ ตำบลประตูลี่
อำเภอพระนครศรีอยุธยา
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ประชาสัมพันธ์โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship ๒๐๒๕

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการ

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยทีม Fastmath จัดโครงการแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship ๒๐๒๕ เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านคณิตศาสตร์ของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ผ่านรูปแบบการแข่งขันคิดเลขเร็วที่มีการปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดจากรูปแบบเดิม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันเกิดความรักและสนใจที่มุ่งเน้นศึกษาทางด้านคณิตศาสตร์ และเพื่อให้นักเรียนและครูในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความสนใจต่อการพัฒนาตนเองสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการด้านคณิตศาสตร์ รวมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนทางความคิดของนักเรียนตัวแทนครูจากโรงเรียนและบุคคลทั่วไป

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ขอประชาสัมพันธ์โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship ๒๐๒๕ แก่โรงเรียนในสังกัด ในวันที่ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. ณ หอประชุม Louis-Marie Grand Hall ชั้น ๖ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร โดยสามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่าน QR Code โดยมีรายละเอียดในการสมัครตามที่ระบุไว้ในสิ่งที่ส่งมาด้วย และหากต้องการสอบถามเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการ สามารถติดต่อกับผู้รับผิดชอบโครงการ นายภักพพงษ์ อรรคบุตร หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๓๐๕๔ ๔๖๓๓

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

☒ ทราบ ☐ อนุญาต ☐ อนุมัติ
☒ มอบ ☒ บริหารวิชาการ
☐ บริหารงานบุคคล
☐ บริหารงบประมาณ
☐ บริหารทั่วไป
☐ สำนักงานผู้อำนวยการ

เรียน ผู้อำนวยการเพื่อ

☒ ๑. ทราบ

☒ ๒. สมควรมอบฝ่าย.....

พิจารณา/ดำเนินการ

☐ ๓.

- 6 มี.ค. 2568

(นางสาวเจตสุมนต์ สุเมธีประดิษฐ์)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปฏิบัติราชการแทน

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

- ทธม

- ผอ.มณฑลนครศรีธรรมราช
ผอ. ม.จ. ๖๘

กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา

โทร ๐ ๓๕๘๘ ๑๒๒๐

นางสาวสุทธีสา โพธิ์นิล ๐๙ ๔๘๕๓ ๓๖๘๕

“เรียนดี มีความสุข”

๖ มี.ค. ๖๘

โครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship 2025

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

1. หลักการและเหตุผล

คิดเลขเร็ว เป็นกิจกรรม, เกม หรือการแข่งขันทางคณิตศาสตร์ที่มีจุดประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เสริมสร้างไหวพริบในการแก้ปัญหาภายใต้ข้อจำกัดของเวลา ช่วยฝึกสมาธิ และการรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้าอีกด้วย จากประโยชน์ที่หลากหลาย พร้อมทั้งการเข้าถึงได้ง่ายของคิดเลขเร็ว การแข่งขันประเภทนี้จึงได้รับความนิยม และมีผู้สนใจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ทีมงาน Fastmath มองเห็นถึงความสำคัญของการจัดการแข่งขันที่มีรูปแบบหลากหลายเพื่อให้การแข่งขันมีคุณภาพและส่งเสริมการเรียนรู้ในวงกว้าง โดยเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีสนใจเข้าร่วมได้ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา, มัธยมศึกษา รวมถึงบุคคลทั่วไป นอกจากนี้ ทีมงานยังเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับคิดเลขเร็ว พร้อมคำแนะนำระบบต่าง ๆ บนเว็บไซต์ Fastmath.io อย่างเป็นทางการ เพื่อให้คิดเลขเร็วเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และช่วยส่งเสริมการศึกษาของประเทศต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เข้าร่วมการแข่งขันผ่านรูปแบบการแข่งขันที่มีการปรับปรุง และพัฒนาต่อยอดจากรูปแบบเดิม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2 เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันความรู้ และการเรียนรู้ร่วมกันในหมู่ผู้เข้าร่วม โดยการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับคิดเลขเร็ว พร้อมทั้งระบบต่าง ๆ บนเว็บไซต์ Fastmath.io เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์ที่ดีและเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

2.3 เพื่อสร้างพื้นที่ในการแข่งขันที่ท้าทาย และสนุกสนาน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจและความมุ่งมั่นของผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้มีการพัฒนาทักษะต่อเนื่อง

2.4 เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในด้านคณิตศาสตร์ โดยการเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะทางการศึกษาได้ในระยะยาว

2.5 กระตุ้นให้มีการแข่งขันคิดเลขเร็วเกิดขึ้นอยู่เสมอ และเป็นที่รู้จักไปในวงกว้าง เพื่อทำให้ผู้ที่สนใจเข้าร่วมแข่งขันคิดเลขเร็วเกิดขึ้นทั่วประเทศ

3. รายละเอียดการรับสมัคร

3.1 รุ่นการแข่งขันและคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 รุ่นการแข่งขัน ได้แก่

รุ่นประถมศึกษา: ผู้แข่งขันต้องอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา (ป.1 - ป.6) ในปีการศึกษา 2567

รุ่นมัธยมศึกษา: ผู้แข่งขันต้องอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา (ม.1 - ม.6) ในปีการศึกษา 2567

รุ่นบุคคลทั่วไป (Open): เปิดรับสมัครผู้เข้าแข่งขันแบบไม่จำกัดอายุ

โดยผู้แข่งขันในรุ่นประถมศึกษาและรุ่นมัธยมศึกษาสามารถสมัครเข้าในรุ่นบุคคลทั่วไปได้

3.2 ประเภทการแข่งขัน

การแข่งขันเป็นแบบประเภทเดี่ยว จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขันในแต่ละรุ่นไม่เกิน 300 ที่นั่ง รวมทั้งหมด 900 ที่นั่ง และหากจำนวนผู้สมัครครบตามกำหนดจะทำการปิดรับสมัครทันที

รุ่นประถมศึกษา: 300 ที่นั่ง

รุ่นมัธยมศึกษา: 300 ที่นั่ง

รุ่นบุคคลทั่วไป (Open): 300 ที่นั่ง

โดยที่การแข่งขันในแต่ละรุ่นแยกกันแข่งขันเป็นรอบเวลาตามตารางเวลาการแข่งขัน (หน้าที่ 14/14)

3.3 ค่าสมัครเข้าแข่งขัน

ค่าใช้จ่ายในการสมัครเข้าร่วมการแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ราคาตามช่วงเวลา ดังนี้

วันเปิดรับสมัครที่ 15 ธันวาคม 2567 จนถึง 31 ธันวาคม 2567 (Early bird): 300 บาทถ้วน

วันที่ 1 มกราคม 2568 จนถึง 31 มกราคม 2568: 350 บาทถ้วน

วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2568 จนถึง วันแข่งขันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2568: 400 บาทถ้วน

ผู้ที่สนใจสมัครในวันแข่งขันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2568 สามารถสมัครในรุ่นการแข่งขันที่สนใจได้ ณ งานการแข่งขัน โดยที่จะต้องแจ้งความประสงค์ในการสมัครก่อนที่การแข่งขันในวันนั้น ๆ จะเกิดขึ้นเท่านั้น

3.4 ช่องทางการรับสมัคร

ผู้ที่สนใจสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สามารถสมัครได้ผ่านเว็บไซต์ <https://fastmath.io/fastmath-ac-2025> หรือสแกน QR Code จากภาพด้านล่างนี้เท่านั้น



รายละเอียดที่ต้องใช้ในการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน รวมถึงช่องทางการชำระเงิน สามารถดูเพิ่มเติมได้บนเว็บไซต์ดังกล่าว ซึ่งหลังจากการชำระเงิน ระบบจะส่งใบเสร็จรับเงิน และยืนยันรายละเอียดการสมัครให้ผ่านทางอีเมลของผู้สมัครที่กรอกในแบบฟอร์มบนเว็บไซต์ เป็นลำดับถัดไป

4. วิธีการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

4.1 ระดับโจทย์การแข่งขัน (Level)

โจทย์การแข่งขันในทุกระดับจะใช้ระบบสุ่มของทาง Fastmath โดยจะสุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก หรือสุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก ซึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ตัวเลขจากโจทย์ให้ครบทุกตัว ห้ามนำตัวเลขจากโจทย์มาต่อกันเพื่อสร้างทศนิยม หรือจำนวนหลายหลัก และคำตอบของสมการต้องเป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น โจทย์การแข่งขันแบ่งออกเป็น 4 ระดับ (Level) โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 ระดับพื้นฐาน (Basic)

ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ, หรือ หารเท่านั้น โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาต ให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 3 4 6 7 ผลลัพธ์ 40

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $(7 - 3) \times (4 + 6) = 40$

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 5 4 6 3 1 ผลลัพธ์ 118

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $(5 - 1)(4 + 6)(3) = 120$

คำตอบจากสมการตัวอย่างเท่ากับ 120 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่โจทย์กำหนด ในกรณีนี้การให้คะแนน จะเรียงลำดับจากความใกล้เคียงของคำตอบกับผู้เข้าแข่งขันอื่นในรุ่นการแข่งขันเดียวกัน โดยที่เกณฑ์การให้คะแนนจะอยู่ในหัวข้อที่ 5 (หน้าที่ 10/14)

4.1.2 ระดับ 1 (Level 1)

ใช้การดำเนินการ ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ, หาร, หรือ ยกกำลังเท่านั้น โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว สามารถให้เลขยกกำลังเป็นเศษส่วนได้ เช่น $(4)^{\frac{1}{2}} = 2$ ไม่อนุญาต ให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 2 5 3 1 ผลลัพธ์ 78

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $3 \cdot (1 + 5^2) = 78$

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 2 4 2 1 8 ผลลัพธ์ 256

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $4^{(8-2)^{\frac{1}{2}}} = 256$ เลขยกกำลังสามารถเป็นเศษส่วนได้

4.1.3 ระดับ 2 (Level 2)

ใช้การดำเนินการ ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ,หาร, ยกกำลัง, รากที่ 2 หรือ รากอันดับที่ n (เป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น) ในการถอดรากต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่ 2 ที่สามารถใช้ได้ทั้งตัวเลขจากโจทย์ หรือไม่ใช่ตัวเลขจากโจทย์ ซึ่งในการถอดรากอนุญาตให้ใช้เพียงชั้นเดียวเท่านั้น เช่น โจทย์ที่สุ่ม 4 5 3 1 2 ผลลัพธ์ 456

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 1 สามารถใช้ $\sqrt{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 จากโจทย์ แต่ไม่ใช่เลข 2 จากโจทย์ ผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องเขียนระบุอันดับของรากถ้าหากไม่ต้องการใช้ตัวเลข 2 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 2 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 2 จากโจทย์ ถ้าต้องการใช้เลข 2 ในโจทย์จำเป็นต้องเขียนระบุอันดับของราก

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 3 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 3 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 4 ไม่อนุญาตใช้รากเกิน 1 ชั้นได้ ตัวอย่างที่ไม่สามารถใช้ได้ เช่น $\sqrt{\sqrt{4}}$, $\sqrt{2 + \sqrt{4}}$ หรือ $\sqrt[3]{\sqrt{4}}$ เพราะถือว่าเป็นการใช้ราก 2 ชั้น

โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาตให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 1 4 6 9 ผลลัพธ์ 21

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $(1 + 9) + (6 \cdot \sqrt{4}) = 22$

คำตอบจากสมการตัวอย่างเท่ากับ 22 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่โจทย์กำหนด ในกรณีนี้การให้คะแนนจะเรียงลำดับจากความใกล้เคียงของคำตอบกับผู้เข้าแข่งขันอื่นในรุ่นการแข่งขันเดียวกัน โดยที่เกณฑ์การให้คะแนนจะอยู่ในหัวข้อที่ 5 (หน้าที่ 10/14)

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 7 8 8 9 9 ผลลัพธ์ 789

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้: $\sqrt{9} \cdot \left(7 + \left(\sqrt[5]{8}\right)^8\right) = 789$

สามารถใช้รากที่ 2 ได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้เลข 2 จากโจทย์ และใช้ราก 1 ชั้นได้เท่านั้น

4.1.4 ระดับ 3 (Level 3)

ใช้การดำเนินการ ได้แก่ บวก, ลบ, คูณ,หาร, ยกกำลัง, ถอดรากอันดับที่ n , แฟกทอเรียล (!), หรือ ซิกมา (Σ) เท่านั้น ในการถอดรากจะต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่ 2 ที่สามารถใช้ได้ทั้งตัวเลขจากโจทย์ หรือไม่ใช้ตัวเลขจากโจทย์ ซึ่งในการถอดรากอนุญาตให้ใช้ไม่เกิน 2 ชั้น เช่น โจทย์ที่สุ่ม 4 5 3 1 2 ผลลัพธ์ 456

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 1 สามารถใช้ $\sqrt{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 จากโจทย์ แต่ไม่ใช่เลข 2 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 2 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 2 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 3 สามารถใช้ $\sqrt[3]{4}$ โดยถือว่าใช้เลข 4 และ 3 จากโจทย์

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 4 สามารถใช้ $\sqrt{\sqrt{4}}$, $\sqrt{2+\sqrt{4}}$ หรือ $\sqrt[3]{\sqrt{4}}$ ซึ่งถือว่าเป็นราก 2 ชั้น

เงื่อนไขการใช้รากแบบที่ 5 ไม่สามารถใช้ $\sqrt{\sqrt{\sqrt{4}}}$ เพราะถือว่าเป็นราก 3 ชั้น

การใช้แฟกทอเรียล จะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้งในกรณีที่มีการใช้แฟกทอเรียลมากกว่า 1 ครั้ง เช่น $3!$, $(3!)$, $(3!)!$, $((3!))!$ เป็นต้น

การใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ตัวแปรที่ปรากฏหลัง Σ ได้ไม่เกิน 2 ตัว หรือใช้เฉพาะตัวเลขจากโจทย์ และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ Σ ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น โดยค่าของขอบล่างต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับขอบบน และต้องเป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป ซึ่งสามารถใช้ Σ ที่ขอบล่างหรือขอบบนได้ แต่ค่าของขอบล่างและขอบบนต้องเป็นจำนวนเต็มบวก และไม่สามารถใช้ Σ ซ้อนข้างใน Σ ได้

โดยเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาตให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาศคำตอบ

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่อนุญาตแบบที่ 1

$$\sum_{i=1}^{7+5} (i) = 78$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 5, 7 จากโจทย์

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่อนุญาตแบบที่ 2

$$\sum_{i=1}^{2^4} (5) = 80$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 4, 5 จากโจทย์ (สามารถใช้เฉพาะตัวเลขจากโจทย์ในซิกมาได้)

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่อนุญาตแบบที่ 3

$$\sum_{i=1}^{7+5} (2i + i) = 234$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 5, 7 จากโจทย์

ตัวอย่างการใช้ซิกมาที่อนุญาตแบบที่ 4

$$\sum_{i=0!}^2 (3i^i) = 15$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 0, 2, 3 จากโจทย์ (สามารถใช้ $0!$ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 1 ที่ขอบล่างหรือขอบบนได้)

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 5

$$\sum_{i=2}^2 (i) = 2$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 2 จำนวน 2 ตัว จากโจทย์

(ขอบล่างต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับขอบบน แต่ต้องเป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป)

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 6

$$\sum_{i=2}^{\Sigma_{i=1}^{3+2}(i)} (i) = 119$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 2, 3 จากโจทย์ (สามารถใช้ชีกมาที่ขอบล่างหรือขอบบนได้)

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่อนุญาตแบบที่ 7

$$\sum_{i=1}^{3!} (i) + \sum_{i=2}^4 (i) = 30$$

จะถือว่าใช้ตัวเลข 1, 2, 3, 4 จากโจทย์

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่ไม่อนุญาตแบบที่ 1

$$\sum_{i=2^6}^3 (i)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ชีกมาที่มีขอบล่างมากกว่าขอบบน

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่ไม่อนุญาตแบบที่ 2

$$\sum_{i=\sqrt{5}}^3 (i), \sum_{i=-4}^7 (i), \sum_{i=0}^9 (i)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ชีกมาที่มีขอบล่างหรือขอบบนไม่เป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่ไม่อนุญาตแบบที่ 3

$$\sum_{i=1}^3 (i + i + i)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ชีกมาที่มีการใช้ตัวแปรในแต่ละชีกมามากกว่า 2 ตัว

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่ไม่อนุญาตแบบที่ 4

$$\sum_{i=1}^4 (\sqrt{i})$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ชีกมาที่มีผลลัพธ์ไม่เป็นจำนวนเต็มบวก

ตัวอย่างการใช้ชีกมาที่ไม่อนุญาตแบบที่ 5

$$\sum_{i=2}^4 \left(i + \sum_{i=1}^3 (i) \right)$$

ไม่อนุญาตให้ใช้ชีกมาที่มีการใช้ชีกมาซ้อนด้านใน

ตัวอย่างที่ 1 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 7 5 6 8 ผลลัพธ์ 42

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้:

$$5! - \sum_{i=7}^8 \left(\frac{i!}{6!} + i \right) = 42$$

ตัวอย่างที่ 2 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก

โจทย์ที่สุ่ม 2 6 0 1 1 ผลลัพธ์ 477

รูปแบบคำตอบที่ใช้ได้:

$$\sum_{i=2}^{1+1+0!} \left(\frac{6!}{i!} - i! \right) = 472$$

คำตอบจากสมการตัวอย่างเท่ากับ 472 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่โจทย์กำหนด ในกรณีนี้การให้คะแนน จะเรียงลำดับจากความใกล้เคียงของคำตอบกับผู้เข้าแข่งขันอื่นในรุ่นการแข่งขันเดียวกัน โดยที่เกณฑ์การให้คะแนนจะอยู่ในหัวข้อที่ 5 (หน้าที่ 10/14)

4.2 ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

- 4.2.1 คำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุ่มจากโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวละ 1 ครั้งเท่านั้น
- 4.2.2 การเขียนคำตอบ และการเขียนเครื่องหมายต่าง ๆ ตามระดับที่กำหนด ควรเขียนให้ชัดเจน
- 4.2.3 การเขียนเครื่องหมายบวกให้เขียน $m + n$ เท่านั้น
- 4.2.4 การเขียนเครื่องหมายลบให้เขียน $m - n$ เท่านั้น
- 4.2.5 การเขียนเครื่องหมายคูณให้เขียน $m \times n$, $(m)(n)$, $m \cdot n$, $(m) \cdot (n)$ เท่านั้น
- 4.2.6 การเขียนเครื่องหมายหารให้เขียน $m \div n$, $\frac{m}{n}$, m/n เท่านั้น
- 4.2.7 กรณีที่มีการใช้วงเล็บให้เขียนวงเล็บให้ชัดเจน จะใช้ $()$ หรือ $\{ \}$ หรือ $[]$ ก็ขึ้นก็ได้ แต่ต้องถูกต้องตามหลักลำดับดำเนินการทางคณิตศาสตร์
- 4.2.8 ไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์ในการแก้สมการทุกกรณี
- 4.2.9 การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น $(2^2)^3 = 4^3$, $2^{2^3} = 2^8$
- 4.2.10 กรณีที่ไม่ใส่วงเล็บจะคิดตามหลักคณิตศาสตร์ เช่น $2^{2^3} = 2^{(2^3)} = 2^8$
- 4.2.11 การใช้ Σ ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตรงส่วนขอบบนและขอบล่าง ซึ่งต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น โดยค่าของขอบล่างต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับขอบบน และต้องเป็นจำนวนเต็มบวกที่มีค่าตั้งแต่ 1 ขึ้นไป และสามารถใส่ Σ ที่ขอบล่างหรือขอบบนได้ตามที่กติกากำหนด
- 4.2.12 เงื่อนไขกติกาอื่น ๆ อ้างอิงจากเว็บไซต์ <https://fastmath.io/180iq>
- 4.2.13 ห้ามผู้เข้าแข่งขันกระทำการทุจริตทุกรูปแบบ เช่น การใช้อุปกรณ์สื่อสาร การรับหรือให้คำตอบจากผู้อื่น หรือการกระทำที่ขัดต่อกติกา หากตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 4.2.14 เขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบสมการเดียว ไม่อนุญาต ให้เขียนวิธีคิดทีละขั้นตอนในส่วนคำตอบของกระดาษคำตอบ

4.3 เกณฑ์การแข่งขัน

ในทุกฐานการแข่งขันจะมีการใช้ระดับโจทย์ 3 ระดับ (Level) ระดับละ 10 ข้อรวมเป็นจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ จำกัดเวลาการทำข้อละ 30 วินาที และมีข้อตัดสินทั้งหมด 10 ข้อ ซึ่งจะสุ่มระดับโจทย์แข่งขัน จำกัดเวลาการทำข้อละ 15 วินาที ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะได้ทำโจทย์ 40 ข้อ โดยมีรายละเอียดแต่ละฐานการแข่งขัน ดังนี้

4.3.1 รุ่นประถมศึกษา (ป.1 - ป.6)

ระดับโจทย์ที่ใช้: ระดับ 2 (Level 2), ระดับ 1 (Level 1), ระดับพื้นฐาน (Basic) ตามลำดับ โดยอิงรายละเอียดในแต่ละระดับโจทย์ในหัวข้อที่ 4.1 (หน้าที่ 3/14)

โจทย์ระดับ 2 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 1-5 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 6-10 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับ 1 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 11-15 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 16-20 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับพื้นฐาน จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 21-25 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 26-30 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ตัดสิน จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 15 วินาที โดยจะทำการสุ่ม 1 ระดับจากระดับที่ใช้ทั้งหมด 3 ระดับ และสุ่มว่าต้องทำโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก หรือ โจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก เพื่อใช้สำหรับทั้ง 10 ข้อ ซึ่งโจทย์ตัดสินจะนำไปคิดคะแนนเพื่อเปรียบเทียบกับอันดับผู้ที่ทำคะแนนในโจทย์รอบทั่วไปได้เท่ากันเท่านั้น

4.3.2 รุ่นมัธยมศึกษา (ม.1 - ม.6) และรุ่นบุคคลทั่วไป (Open)

ระดับโจทย์ที่ใช้: ระดับ 3 (Level 3), ระดับ 2 (Level 2), ระดับ 1 (Level 1) ตามลำดับ โดยอิงรายละเอียดในแต่ละระดับโจทย์ในหัวข้อที่ 4.1 (หน้าที่ 3/14)

โจทย์ระดับ 3 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 1-5 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 6-10 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับ 2 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 11-15 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 16-20 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ระดับ 1 จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 30 วินาที ประกอบด้วย

ข้อ 21-25 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก จำนวน 5 ข้อ

ข้อ 26-30 สุ่มโจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก จำนวน 5 ข้อ

โจทย์ตัดสิน จำนวน 10 ข้อ จำกัดเวลาข้อละ 15 วินาที โดยจะทำการสุ่ม 1 ระดับจากระดับที่ใช้ทั้งหมด 3 ระดับ และสุ่มว่าต้องทำโจทย์เป็นเลขโดด 4 หลัก คำตอบ 2 หลัก หรือ โจทย์เป็นเลขโดด 5 หลัก คำตอบ 3 หลัก เพื่อใช้สำหรับทั้ง 10 ข้อ ซึ่งโจทย์ตัดสินจะนำไปคิดคะแนนเพื่อเปรียบเทียบกับอันดับผู้ที่ทำคะแนนในโจทย์รอบทั่วไปได้เท่ากันเท่านั้น

4.4 วิธีการแข่งขัน

4.4.1 กรรมการทำการแจกกระดาษคำตอบในช่วงที่ผู้เข้าแข่งขันลงทะเบียน ตามรหัสประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบความถูกต้องของรหัส

4.4.2 กรรมการจะชี้แจงระเบียบกติกาการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันและกรรมการผู้ควบคุมเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มทำการแข่งขัน

4.4.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนเลขข้อของโจทย์กำกับในทุกกระดาษคำตอบก่อนเริ่มแข่งขันในแต่ละข้อ

4.4.4 ใช้การสุ่มเลขโดดจากเว็บไซต์ <https://fastmath.io/fullscreen> พร้อมกับแสดงเวลานับถอยหลัง (ผู้เข้าแข่งขันสามารถขอตรวจสอบซอร์สโค้ดระบบการสุ่มได้ทุกกรณี)

4.4.5 ใช้กระดาษคำตอบที่ Fastmath จัดเตรียมไว้ เป็นกระดาษขนาด 1 ส่วน 3 ของกระดาษ A4 ดังภาพตัวอย่าง โดยจะมีรหัสประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน และ QR Code ประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน และมีช่องเลขข้อที่ผู้เข้าแข่งขันต้องระบุก่อนจะเริ่มแข่งขันในข้อนั้น ๆ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเขียนคำตอบลงในส่วนสมการคำตอบ และสามารถทดการคำนวณในส่วนพื้นที่สำหรับทด เท่านั้น

 ข้อที่	S1A 
สมการคำตอบ	พื้นที่สำหรับทด

ดาวน์โหลดตัวอย่างกระดาษคำตอบได้ที่ <https://fastmath.io/files/fastmath-ac-2025-paper.pdf>

4.4.6 เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ จะมีเสียงแจ้งเตือนเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันกระดาษคำตอบขึ้นเหนือศีรษะ กรรมการทำการเก็บกระดาษคำตอบ และจะดำเนินการรื้อถอนข้อสอบทุกข้อ โดยที่ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน และไม่มีการเฉลยทีละข้อให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนสิ้นสุดการแข่งขัน (กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่ชูกระดาษคำตอบภายในเวลา กรรมการจะทำการเก็บกระดาษคำตอบในข้อนั้นทันที)

5. วิธีการตรวจคำตอบและการให้คะแนน

5.1 วิธีการตรวจคำตอบ

การตรวจคำตอบจะดำเนินการผ่านระบบคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ Fastmath.io โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1.1 คณะกรรมการจะบันทึกคำตอบของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงสแกนภาพกระดาษคำตอบเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อเปิดเผยกระดาษคำตอบของผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดบนเว็บไซต์ Fastmath.io

5.1.2 ระบบอัตโนมัติจะคำนวณตรวจสอบความถูกต้องของสมการ พร้อมจัดเรียงลำดับคะแนนตามวิธีการให้คะแนนที่กำหนด (หัวข้อที่ 5.2)

5.1.3 ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์ตรวจสอบผลการตรวจคำตอบของระบบอัตโนมัติ และสามารถยื่นคำร้องขอแก้ไขผลการตรวจในกรณีพบข้อผิดพลาดได้ภายในเวลาที่กำหนด

5.2 การให้คะแนน

การให้คะแนนจะถูกพิจารณาจากคำตอบของผู้เข้าแข่งขันในแต่ละรุ่นการแข่งขัน ที่ถูกต้องตามกติกาจากทั้งหมด 30 ข้อในโจทย์ทั่วไป (ไม่รวมโจทย์ตัดสิน 10 ข้อ) และกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันคิดได้คำตอบเท่ากันหรือใกล้เคียงเท่ากันในแต่ละข้อ ผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดที่เข้าเงื่อนไขดังกล่าว จะได้คะแนน ดังนี้

5.2.1 รุ่นประถมศึกษา (30 ข้อ รวม 100 คะแนน)

โจทย์ระดับพื้นฐาน (Basic)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 4 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 4	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 5 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ

โจทย์ระดับ 1 (Level 1) และ โจทย์ระดับ 2 (Level 2)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 4 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ

5.2.2 รุ่นมัธยมศึกษา และรุ่นบุคคลทั่วไป (30 ข้อ รวม 100 คะแนน)

โจทย์ระดับ 1 (Level 1)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 4 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 4	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 5 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ

โจทย์ระดับ 2 (Level 2) และ โจทย์ระดับ 3 (Level 3)

คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุด	ได้ 3 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 2	ได้ 2 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ใกล้เคียงลำดับที่ 3	ได้ 1 คะแนน ต่อข้อ
คำตอบที่ผิดกติกา หรือใกล้เคียงตั้งแต่ลำดับที่ 4 เป็นต้นไป	ได้ 0 คะแนน ต่อข้อ

6. เกณฑ์การตัดสิน

6.1 ในกรณีที่ผู้แข่งขันในแต่ละระดับได้คะแนนรวมในโจทย์ทั่วไป 30 ข้อ (3 ระดับ) เท่ากัน คณะกรรมการจะพิจารณาจากโจทย์ตัดสิน 10 ข้อ ซึ่งผู้เข้าแข่งขันใดได้คะแนนมากกว่าให้เป็นผู้ชนะ

6.1.1 กรณีที่ผลคะแนนในข้อตัดสินยังเท่ากัน ผู้เข้าแข่งขันในกลุ่มนั้นจะได้รับอันดับและรางวัลร่วมกัน

6.2 ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ทำการรวมคะแนนในโจทย์ทั่วไป และโจทย์ตัดสิน (ถ้ามี) แล้วเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

6.2.1 ผู้ที่ได้ อันดับ 1 ในแต่ละรุ่นการแข่งขันได้รับถ้วยรางวัลประจำการแข่งขัน Fastmath x AC Championship 2025 พร้อมเงินรางวัล 7,000 บาท

อันดับ 2 ได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท

อันดับ 3 ได้รับเงินรางวัล 3,000 บาท

อันดับ 4 และ 5 ได้รับเงินรางวัล รางวัลละ 1,000 บาท

6.2.2 ผู้ที่ได้คะแนนในโจทย์ทั่วไปรวม 80 – 100 คะแนน ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทอง

คะแนน 70 – 79 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญเงิน

คะแนน 60 – 69 ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่า 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

7. คณะกรรมการในการแข่งขัน

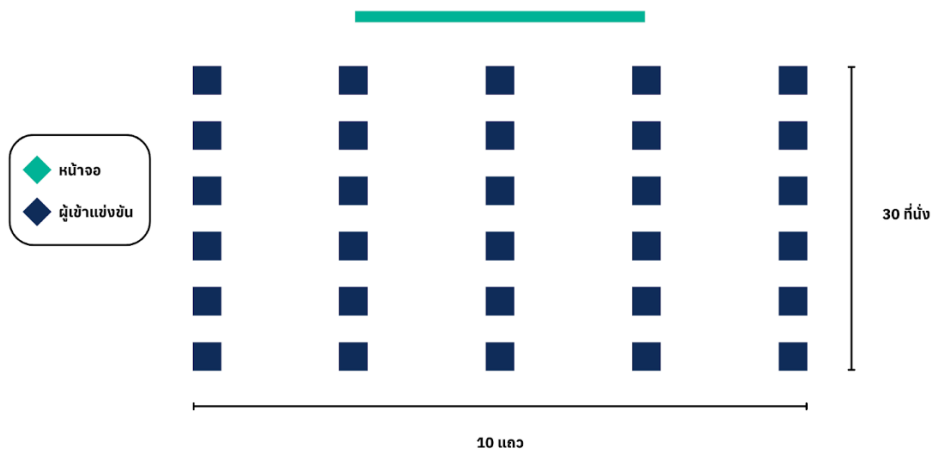
ทีมงาน Fastmath, อาจารย์และนักเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญ รวมถึงบุคคลภายนอกที่สนใจสมัครเข้าร่วมในการเป็นกรรมการภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดบนเว็บไซต์ Fastmath.io

8. กำหนดการแข่งขันและสถานที่จัดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 เวลา 08:00 – 16:00 น. ณ หอประชุม Louis-Marie Grand Hall ชั้น 6 โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร โดยมีรายละเอียดการจัดสถานที่แข่งขัน ดังนี้

- 8.1 หน้าจอแสดงผลสำหรับการส่มใจท้ยให้ผู้เข้าแข่งขัน 300 ที่นั่ง
- 8.2 โต๊ะและที่นั่งสำหรับผู้เข้าแข่งขัน 300 ที่นั่ง จัดในรูปแบบตารางทั้งหมด 10 แถว แถวละ 30 ที่นั่ง

ภาพตัวอย่าง



8.3 ที่นั่งสำหรับบุคคลภายนอก 200 ที่นั่ง (สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม) จัดที่นั่งในรูปแบบอิสระด้านหลังของผู้เข้าแข่งขัน เพื่อใช้ในการรับชมการแข่งขันภายในสถานที่จัดการแข่งขัน แต่จะมีการงดใช้เสียงในขณะทำการแข่งขัน

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 9.1 ผู้เข้าร่วมได้รับการพัฒนาทักษะการคิดเลขเร็วและการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่ท้าทาย
- 9.2 เกิดการเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ในหมู่ผู้เข้าร่วม ทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง
- 9.3 สร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์และเพิ่มความมั่นใจในการแข่งขัน
- 9.4 สถาบันการศึกษาและผู้ปกครองได้รับเครื่องมือในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

10. ผู้รับผิดชอบโครงการ

นายภคพงษ์ อรรถบุตร, นายสรยุทธ มียิ้ม, นายสุเทพ จันทร์ชุมพล, นายเรืองวิทย์ ศรีอำไพวัฒน์ และนางสาว สุกฤตา สิงห์คำ ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมผ่านทาง E-mail: hello@fastmath.io หรือทางเบอร์โทรศัพท์ 083-054-4633, 062-295-3994

fastmath

FASTMATH
ASSUMPTION
2025



ASSUMPTION
COLLEGE

กำหนดการแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship 2025

ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

ระยะเวลา	กิจกรรม
วันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2567*	เปิดรับสมัครผู้เข้าแข่งขันคิดเลขเร็วทุกระดับการแข่งขัน
วันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568	จัดการแข่งขันคิดเลขเร็วทุกระดับการแข่งขัน
วันที่ 15 - 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568	เปิดเผยกระดาษคำตอบและทักท้วงผลการตรวจคำตอบ
วันที่ 20 - 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568	สรุปผลการแข่งขันโดยทีมงาน Fastmath
วันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568	ประกาศผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

(เวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมโปรดติดตามจากประกาศทางเพจ Facebook: Fastmath.io)

* ข้อมูลเพิ่มเติมระบุใน หัวข้อที่ 3 รายละเอียดการรับสมัคร (หน้าที่ 2/14) หนังสือโครงการจัดแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship 2025 ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

ติดตามรายละเอียดการแข่งขันทาง <https://fastmath.io/fastmath-ac-2025>



หรือทางเพจ Facebook: [Fastmath.io](https://fastmath.io)

ตารางเวลาแข่งขันคิดเลขเร็ว Fastmath x AC Championship 2025
ณ โรงเรียนอัสสัมชัญ เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
วันเสาร์ที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568

เวลา	กิจกรรม
08.00 น. - 08.45 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันรุ่นประถมศึกษา
08.50 น. - 09.00 น.	ชี้แจงรายละเอียดและกติกาการแข่งขัน
09.00 น. - 09.45 น.	แข่งขันคิดเลขเร็วในรุ่นประถมศึกษา
10.00 น. - 10.45 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันรุ่นมัธยมศึกษา
10.50 น. - 11.00 น.	ชี้แจงรายละเอียดและกติกาการแข่งขัน
11.00 น. - 11.45 น.	แข่งขันคิดเลขเร็วในรุ่นมัธยม
11.45 น. - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 น. - 13.45 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันรุ่นบุคคลทั่วไป
13.50 น. - 14.00 น.	ชี้แจงรายละเอียดและกติกาการแข่งขัน
14.00 น. - 14.45 น.	แข่งขันคิดเลขเร็วในรุ่นบุคคลทั่วไป
15.00 น. - 16.00 น.	ชี้แจงการประกาศผลและปิดการแข่งขัน

(เวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมโปรดติดตามจากประกาศทางเพจ Facebook: Fastmath.io)

 ติดตามรายละเอียดการแข่งขันทาง <https://fastmath.io/fastmath-ac-2025>

 หรือทางเพจ Facebook: [Fastmath.io](https://fastmath.io)