

เกณฑ์กติกาการแข่งขันทักษะวิชาชีพ การประกวดนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์และกีฬา
 สถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน ระดับชาติ ปีการศึกษา 2568
 (ฉบับปรับปรุง 2568)



การศึกษาสร้างคน
 อาชีวะเอกชนสร้างชาติ

ชื่อรายวิชาที่แข่งขัน กีฬาอีสปอร์ต
 ระดับชั้น (/) ปวช. (/) ปวส.

ระเบียบการแข่งขันทักษะวิชาชีพ ระดับชาติ
สมาคมวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
รายวิชา กีฬาอีสปอร์ต
ระดับชั้น (/) ปวช. (/) ปวส.
(ฉบับปรับปรุง 2568)

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1.1 เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนด้านการวางแผน การคิดเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจและแสดงศักยภาพในด้านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E- sports) อย่างสร้างสรรค์
- 1.2 เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน

2. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 เป็นนักเรียนนักศึกษาของสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขัน ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และได้ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ส่งเข้าแข่งขันอย่างน้อย 1 ภาคเรียน
- 2.2 ไม่เป็นนักกีฬาที่มีรายชื่อในการแข่งขัน ภายในประเทศ เช่น RoV Pro League (RPL) และ การแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น Arena of Valor Premier League (APL) และ Arena of Valor International Championship (AIC) (นับย้อนหลัง 1 ปี)
- 2.3 เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ไม่มีโรคประจำตัวจะส่งผลต่อการแข่งขัน และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี

3. กติกาการแข่งขัน

- 3.1 สมัครเข้าแข่งขันสถานศึกษาละไม่เกิน 3 ทีม (ทีมละ 5 คน สำรอง 1 คน ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน ไม่จำกัดเพศ) ใช้ชื่อทีมเป็นชื่อสถานศึกษาที่ส่งแข่งขันต่อด้วยหมายเลขทีม 1 2 3
- 3.2 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E- sports) ใช้เกมเวอร์ชัน Arena of Valor แข่งขันในโหมด “การแข่งขัน 5v5” เท่านั้น โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใส่บัญชีที่ใช้ในการแข่งขันของตนเองเท่านั้นไม่อนุญาตให้ใช้ Guest ID ในการแข่งขัน ชื่อตัวละครในเกมและชื่อทีม ห้ามตั้งชื่อที่ไม่สุภาพ ลามก อนาจารหรือการใช้คำพวนที่มีความหมายไม่เหมาะสม ดูหมิ่นบุคคลที่สาม ล้อเลียนการเมือง หรือดูหมิ่นเบื้องสูง เช่น ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ หากกรรมการพิจารณาแล้วไม่เหมาะสม จะไม่รับสมัครหรือตัดสิทธิ์เข้าแข่งขันในทันที
- 3.3 ใช้สมาร์ทโฟนในการแข่งขันเท่านั้น
- 3.4 ผู้เข้าแข่งขันต้องมีจำนวนอีโรมากกว่า 25 ตัวละครขึ้นไป เพื่อลงแข่งในโหมด “การแข่งขัน 5v5” หากอีกฝ่ายไม่สามารถเล่นได้ สามารถตัดสินใจชนะเกมนั้นได้ทันที
- 3.5 ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้รุ่นทั้งหมดได้

3.6 ห้ามเลือกอีโรว์ซ้ำกันในการแข่งขัน / สามารถเลือกเล่นอีโรว์และสกินที่ไม่มีปัญหาในขณะนั้นเท่านั้นห้ามมิให้เลือกอีโรว์และสกินที่มีปัญหาบัค หรือการอื่นใดอันทำให้เกิดปัญหาในระบบทุกกรณีและห้ามเลือกอีโรว์ที่มีการ update เข้ามาภายในระยะเวลา 15 วัน ระหว่างการแข่งขัน

3.7 ห้ามมิให้บุคคลที่สามที่ไม่ใช่กรรมการผู้ตัดสินเข้ามาดูการแข่งขันในเกมโดยเด็ดขาด หากพบสามารถจับภาพหน้าจอแจ้งปรับแพ้ได้ทันที

3.8 การใช้โปรแกรมช่วยเหลือในการเล่นและ/หรือ การกระทำใด ๆ อันเป็นการทำให้เกิดการได้เปรียบหรือเสียเปรียบต่อตนเองหรือผู้เข้าแข่งขันคนอื่น

3.8.1 ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้โปรแกรมช่วยหรือในการเล่นใด ๆ ทั้งสิ้น

3.8.2 ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดอันมีลักษณะเป็นการใช้ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นภายในตัวเกม

3.8.3 ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการจงใจหลุดจากการแข่งขัน

3.8.4 ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการใดๆ อันเป็นการยินยอมให้ทีมฝ่ายตรงข้ามชนะ

3.9 การหยุดพักเกมโดยผู้ตัดสิน

3.9.1 ผู้ตัดสินอาจสั่งให้หยุดพักเกมได้ ไม่ว่าด้วยเหตุใดก็ตาม

3.10 การหยุดพักเกมโดยเหตุอันควร

3.10.1 หากผู้เข้าแข่งขันรายใดตกอยู่ในสถานะที่เป็นอันตรายต่อชีวิต กล่าวคือ ไม่มีความปลอดภัยในการบริเวณการแข่งขัน หรือตกอยู่ในสถานการณ์อื่นใดที่ทำให้เกิดปัญหาในการดำเนินเกมต่อไป

3.10.2 หากเกิดเหตุอันไม่สามารถแพร่ภาพการแข่งขันได้เนื่องจากระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและอุปกรณ์แพร่ภาพทำงานผิดปกติ เป็นต้น

3.10.3 ภัยธรรมชาติที่ทำให้เกมหยุดชะงัก

3.11 การหยุดพักเกมโดยผู้เล่น ผู้เข้าแข่งขันอาจหยุดพักเกมการแข่งขันได้ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งดังต่อไปนี้โดยผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งสัญญาณให้ผู้ตัดสินทราบโดยทันทีภายหลังจากการหยุดเกมและชี้แจงเหตุผลแห่งการหยุดเกimdังกล่าว

3.11.1 มีการรบกวนทางกายภาพระหว่างผู้เข้าแข่งขัน เช่น การก่อกวนวุ่นวาย ความโกลาหล และเสียงดังซึ่งรบกวนเกม เป็นต้น

3.11.2 อุปกรณ์พกพาหรือซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติ

3.11.3 การลดลงของเฟรมหรือการเพิ่มขึ้นของ PING อันนอกเหนือจากการควบคุม

3.11.4 เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโกงหรือดูถูกอย่างร้ายแรง เป็นต้น ทั้งนี้ ความเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือปัญหาทางกายภาพของผู้เล่นไม่อาจเป็นเหตุให้หยุดพักเกมของผู้เข้าแข่งขันได้

3.12 การหยุดพักเกมอันเนื่องมาจากปัญหาเครื่องร้อนของอุปกรณ์พกพา ทางทีมงานอาจสั่งให้หยุดพักเกมเป็นเวลาไม่เกินกว่า 5 นาที เพื่อให้อุปกรณ์พกพาดังกล่าวเย็นลง หากทีมงานเห็นว่าความร้อนของอุปกรณ์พกพาดังกล่าวจะทำให้เฟรมลดลง หรือ PING เพิ่มขึ้นในเกม

3.13 การหยุดพักเกมตามการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินทางทีมงานมีสิทธิ

เดือนหรือปรับทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันดังกล่าวแพ้ทันที

3.14 ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันพูดคุย ติดต่อสื่อสาร หรือดำเนินการใด ๆ อันเป็นการสื่อสารกับบุคคลภายนอก ในระหว่างการหยุดพักเกม

บทลงโทษ :

ครั้งที่ 1 : ตักเตือน

ครั้งที่ 2 : เพิ่มสิทธิการแบนไอพีให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 1 ครั้ง

ครั้งที่ 3 : เพิ่มสิทธิการแบนไอพีให้ฝั่งตรงข้ามเป็นจำนวน 2 ครั้ง

หากมีอีกปรับแพ้ทันที

3.15 การหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch)

3.15.1 ในกรณีที่ผู้เล่นหลุดออกจากเกม ให้ทำการหยุดเกมชั่วคราว โดยแต่ละทีมสามารถกดหยุดเกมได้ทีละ 5 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 1 นาที ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันทีและทำการแข่งขันต่อตามปกติ

3.15.2 หากผู้เล่นหลุดด้วยเหตุผลอื่น ๆ ที่เป็นเหตุสุดวิสัย (เช่น เครือข่ายผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตล่มทั้งบริเวณหรือ เกิดข้อผิดพลาดจากเซิร์ฟเวอร์ของเกม) ทางทีมที่มีส่วนเสียหายต้องแจ้งหลักฐานให้กับทางทีมงานผ่านการโพสต์ในกระดานข้อความของแจ้งปัญหาเกี่ยวกับการแข่งขัน หรือผู้กระทำผิดกฎกติกาของทัวร์นาเมนต์ดังกล่าว และขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการว่าจะเห็นสมควร ให้แข่งขันใหม่หรือไม่

3.15.3 ในกรณีที่ยังไม่มี First Blood และเวลาในเกมยังไม่เกิน 2 นาที ทีมที่ผู้เล่นหลุดสามารถแจ้งอีกทีมหนึ่งเพื่อขอเริ่มเกมใหม่ได้ทันที โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องเลือกไอพีและตำแหน่งการเล่นเหมือนเกมแรกก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่

3.15.4 หากเกิดการ First Blood ขึ้นแล้ว หรือเริ่มเกมไปแล้วเกินกว่า 2 นาทีในเกม ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายขอเริ่มเกมใหม่ได้ เว้นแต่ได้รับการอนุญาตจากคู่แข่ง และ/หรือ ตามเห็นสมควรจากทีมงานในกรณีที่ทีมงานเป็นกรรมการในการแข่งขันนั้น ๆ

3.15.5 หากพบหลักฐานว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดเจตนาหยุดเกมไม่ว่าจะในจังหวะสำคัญ หรือเพื่อการก่อความวุ่นวาย : ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันทีและตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวจากการแข่งขันทันที

3.16 ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

3.16.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน คณะกรรมการผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

3.16.2 ในการเข้าร่วมการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องรับทราบและปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขัน รวมไปถึงคำตัดสินของทีมงาน โดยไม่มีข้อแม้ใด ๆ

3.16.3 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องรับทราบและยอมรับว่าทางผู้จัดงาน มีสิทธิที่จะปรับเปลี่ยนกฎกติกาข้อกำหนดการแข่งขันได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้อง แจ้งให้ทราบล่วงหน้า

3.16.4 กรรมการมีสิทธิที่จะยกเลิกหรือเปลี่ยนคำตัดสิน จากกฎกติกาที่กำหนดไว้ได้ตามแต่ความเหมาะสมและให้มีความยุติธรรมที่สุดเท่าที่ทำได้

3.16.5 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องแสดงการเคารพต่อผู้แข่งขันอื่นและผู้ตัดสิน ห้ามผู้แข่งขันแสดงการดูถูกเหยียดหยัน

ใช้วาจาหยาบคาย หรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่เคารพต่อกรรมการผู้ตัดสินและผู้แข่งขันอื่นทั้งวาจาหรือการกระทำ ทั้งในเกมหรือนอกเกมต่อทีมเข้าแข่งขันและกรรมการผู้ตัดสิน : ปรับแพ้และจะได้รับการลงโทษอื่นๆ ต่อไป

3.16.6 กรณีมีข้อพิพาท หรือมีการประท้วง ให้ทำการประท้วงโดยการประท้วงผู้ควบคุมทีม / อาจารย์ควบคุมทีม หรือนักกีฬาจะต้องทำการประท้วงก่อนการแข่งขันจะเริ่มต้นเท่านั้น หากเริ่มการแข่งขันไปแล้วถือว่าทั้งสองทีมยินยอมที่จะรับผลการแข่งขันที่เกิดขึ้นไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม และให้ถือว่าคำตัดสินของทางคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

3.16.7 ทีมที่ไม่มาแข่งขันหรือไม่พร้อมที่จะลงแข่งขัน หรือมีผู้เข้าแข่งขันน้อยกว่า 5 คน หลังจากเวลาที่กำหนดไว้ให้ถือว่าทีมนั้นไม่มาแข่งขันตามกำหนดและปรับเป็นแพ้ตลอดการแข่งขัน

3.16.8 การแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬาที่ดีตลอดเวลา และต้องปฏิบัติตามกติกการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

3.16.9 ผู้เข้าแข่งขันคนใดหรือทีมใดไม่ลงแข่งขันตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด โดยไม่มีเหตุอันสมควร หรือผลจากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ปรับเป็นแพ้ ในกรณีดังกล่าวให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันรายงานคณะกรรมการอำนวยการจัดการแข่งขันและพิจารณาโทษต่อไป

4. สมรรถนะรายวิชา

4.1 วางแผนกลยุทธ์และตัดสินใจในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sports) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 ควบคุมและใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว

4.3 สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมได้อย่างเหมาะสมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

4.4 มีน้ำใจนักกีฬาในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

5. วิธีดำเนินการแข่งขัน

5.1 ระดับภาค

5.1.1 ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม ต้องรายงานตัวพร้อมแสดงบัตรนักศึกษา ก่อนการแข่งขัน 30 นาที ณ สนามแข่งของวิทยาลัยฯ ที่เป็นเจ้าภาพในแต่ละภูมิภาค

5.1.2 เจ้าภาพจัดแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ โดยต้องจัดสถานที่แข่งขันให้กับสถานศึกษาในภาค/จังหวัดนั้น ๆ จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น

5.1.3 ให้มีการจัดประชุมเจ้าภาพแต่ละภูมิภาคและผู้จัดการทีม และจับคู่การแข่งขันด้วยวิธีการจับฉลากหรือใช้โปรแกรมจับคู่การแข่งขัน และให้แจ้งผลการจับคู่ให้ผู้จัดการทีมรับทราบก่อนการแข่งขัน

5.1.4 แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3)

5.1.5 เจ้าภาพในแต่ละภาคดำเนินการจัดการแข่งขัน จนเหลือผู้ชนะ 4 ทีมสุดท้ายของแต่ละภาค โดยไม่ต้องหาผู้ชนะเลิศ

5.1.6 ขณะทำการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด ยกเว้น ได้รับอนุญาตเท่านั้น

5.2 ระดับชาติ

5.2.1 ให้วิทยาลัยฯ เจ้าภาพระดับชาติ จัดประชุมเจ้าภาพแต่ละภาคและผู้จัดการทีมที่เป็นตัวแทนของแต่ละภาค ฯ

ละ 4 ทีม และจับคู่การแข่งขันด้วยวิธีการจับฉลากหรือใช้โปรแกรมจับคู่การแข่งขัน และให้แจ้งผลการจับคู่ให้ผู้จัดการทีมรับทราบก่อนการแข่งขัน

5.2.2 ในรอบชิงชนะเลิศระดับประเทศ ตัวแทนระดับภาค ภาคละ 4 ทีม ต้องรายงานตัวพร้อมแสดงบัตรนักศึกษา ก่อนการแข่งขัน 30 นาที ณ สนามแข่งของวิทยาลัยฯ ที่เป็นเจ้าภาพในแต่ละภูมิภาค

5.2.3 เจ้าภาพในแต่ละภาคจะต้องจัดแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ โดยต้องจัดสถานที่แข่งขันให้กับสถานศึกษาตัวแทนภาคจำนวน 4 ทีม โดยประสานงานกับเจ้าภาพระดับชาติ จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น

5.2.4 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องเปิดกล้องตลอดการแข่งขัน

5.2.5 ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันแบบ Single Elimination (แพ้คัดออก) : Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3) ตามแผนผังการจับคู่ ที่เจ้าภาพระดับชาติเป็นผู้กำหนด



5.2.6 ขณะทำการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด ยกเว้น ได้รับอนุญาตเท่านั้น

5.2.7 ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลงข้อมูลรายชื่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันหลังจากเป็นตัวแทนระดับภาคในการเข้าแข่งขันระดับชาติ

6. สิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมมาเอง (ถ้ามี)

6.1 สมาร์ทโฟน

6.2 สัญญาณอินเทอร์เน็ตส่วนตัว

6.3 สายชาร์ต หรืออุปกรณ์สำหรับชาร์ตแบตเตอรี่สำรอง

6.4 ปลั๊กต่อพวงสำหรับเสียบสายชาร์ตของผู้เข้าแข่งขันในทีม

6.5 หูฟังอินเอียร์

7. สิ่งที่เจ้าภาพจัดเตรียมให้ (ถ้ามี)

7.1 โต๊ะหรือเก้าอี้สำหรับการแข่งขันในรูปแบบทีม

7.2 อุปกรณ์ต่อพวงปลั๊กไฟ

8. โจทย์ที่ใช้ในการแข่งขัน

เกม Arena of Valor แข่งขันในโหมด “การแข่งขัน 5v5”

9. เกณฑ์การให้คะแนน

9.1 ทีมที่ทำลายป้อมหลักของฝ่ายตรงข้ามได้ก่อน ผลการแข่งขันเป็น VICTORY จะเป็นผู้ชนะในเกมนั้นๆ

9.2 หากมีเหตุขัดข้องหรือปัญหาทางเทคนิคจนต้องยุติการแข่งขันกลางคัน จะใช้เกณฑ์สำรองตามดุลยพินิจกรรมการ ดังนี้

- จำนวนป้อมที่ทำลายได้มากกว่า
- จำนวนคิลรวม (Kill) ที่สูงกว่า
- ค่าทองรวม (Gold) ที่สูงกว่า
- จำนวน Objectives (เช่น มังกร/ออบเจกทีฟ) ที่ทำได้มากกว่า
- ระยะเวลาการครอบครองแผนที่

10. เกณฑ์การพิจารณารางวัล เฉพาะระดับชาติเท่านั้น

การตัดสินผลการแข่งขัน/ประกวด กำหนดคะแนนเพื่อเป็นเกณฑ์มาตรฐานการตัดสิน ดังนี้

ชนะเลิศ	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตรชนะเลิศ และเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับ 1	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตรรองชนะเลิศอันดับ 1 และ เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับ 2	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตรรองชนะเลิศอันดับ 2 และ เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับ 3	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตรรองชนะเลิศอันดับ 3 และ เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับ 4-8	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตร TOP 8 และ เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
รองชนะเลิศอันดับ 9-16	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตร TOP 16 และ เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
รองชนะเลิศอันดับ 17-20	ได้รับรางวัล	เกียรติบัตรชมเชย

11. คณะกรรมการตัดสิน

ให้ใช้กรรมการจากหน่วยงานภายนอก ร่วมกับคณะกรรมการที่เจ้าภาพแต่งตั้ง