

ระเบียบว่าด้วยการแข่งขัน



กีฬาสาธิตสามัคคีครั้งที่ 47
เจ้ารามเกมส์

ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี ครั้งที่ 47 พ.ศ.2567
สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน

(รหัส 15)

กีฬาสาธิตสามัคคีครั้งที่ 47 “เจ้ารามเกมส์”

19 – 25 ธันวาคม พ.ศ. 2567

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง



ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567
สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน (รหัส 15)
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง

โดยที่เป็นการสมควรวางระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน กีฬาสีสามัคคี

อาศัยอำนาจตามข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี คณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน กีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567”

ข้อ 2 ระเบียบอื่นที่ขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ 3 ให้มีการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน 6 ชนิด ดังนี้

- 3.1 กีฬาหมากฮอส
- 3.2 กีฬาหมากรูทไทย
- 3.3 กีฬาหมากรูทสากล
- 3.4 กีฬาโครอสเวิร์ด
- 3.5 กีฬาเอแม็ท
- 3.6 กีฬาหมากล้อม

ข้อ 4 ประเภทการแข่งขัน

- 4.1 ประเภททีม
- 4.2 ประเภทบุคคล

ข้อ 5 ระดับการแข่งขัน

- 5.1 ระดับประถมศึกษา (ทุกชนิดกีฬา)
- 5.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ทุกชนิดกีฬา)
- 5.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทุกชนิดกีฬา)

ข้อ 6 กำหนดการแข่งขัน

- 6.1 เวลาทำการแข่งขัน รวมทั้งหมด 6 วัน
- 6.2 ระหว่างวันที่ 19 - 21 ธันวาคม 2567 ทำการแข่งขันสำหรับชนิดและประเภท ดังนี้
 - 6.2.1 กีฬาหมากฮอส ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.2 กีฬาหมากฮอส ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.3 กีฬาหมากฮอส ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.2.4 กีฬาหมากรูทไทย ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.5 กีฬาหมากรูทไทย ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.6 กีฬาหมากรูทไทย ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.2.7 กีฬาหมากรูทสากล ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)



- 6.2.8 กีฬามหากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- 6.2.9 กีฬามหากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
- 6.3 วันที่ 22 - 24 ธันวาคม 2567 ทำการแข่งขันสำหรับชนิดและประเภท ดังนี้
 - 6.3.1 กีฬาครอส์เวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.2 กีฬาครอส์เวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.3 กีฬาครอส์เวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.3.4 กีฬาเอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.5 กีฬาเอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.6 กีฬาเอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.3.7 กีฬามากล้อม ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.8 กีฬามากล้อม ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.9 กีฬามากล้อม ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

ข้อ 7 จำนวนผู้แข่งขัน

7.1 ประเภททีม

ให้โรงเรียนสาธิตส่งเข้าแข่งขันในแต่ละระดับได้ชนิดละ 1 ทีม ประกอบด้วยผู้เข้าแข่งขัน 3 - 5 คน โดยกำหนดผู้เข้าแข่งขันเป็นมือ 1 มือ 2 มือ 3 และมือสำรองตามลำดับ และให้ลงทำการแข่งขันจริงเฉพาะผู้ที่ถูกกำหนดให้เป็นมือ 1 มือ 2 และมือ 3 ในแต่ละรอบเท่านั้น ทั้งนี้ผู้จัดการทีมสามารถปรับเปลี่ยนรายชื่อการวางมือในแต่ละรอบของการแข่งขันได้ยกเว้นมือ 1 โดยผู้จัดการทีมต้องแจ้งแก่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬามหากระดาน ก่อนการแข่งขันของแต่ละกระดานนั้น ๆ

7.2 ประเภทบุคคล

ให้ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นมือ 1 ในประเภททีม เป็นผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคล

ข้อ 8 การนับคะแนนให้นับคะแนนทั้งประเภททีม และประเภทบุคคลในคราวเดียวกัน คะแนนประเภทบุคคลให้นับคะแนนจากผลการแข่งขันของมือ 1 ประเภททีม

ข้อ 9 คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันให้เป็นไปตามข้อ 9 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567

ข้อ 10 รางวัลการแข่งขันให้โรงเรียนสาธิตฯ เจ้าภาพ จัดรางวัลให้กับนักกีฬาตามที่ลงทำการแข่งขันจริง ดังนี้

10.1 รางวัลที่ 1 เหรียญชูบทองและเกียรติบัตร

10.2 รางวัลที่ 2 เหรียญชูบเงินและเกียรติบัตร

10.3 รางวัลที่ 3 เหรียญชูบทองแดงและเกียรติบัตร

10.4 โล่รางวัลและเกียรติบัตร สำหรับนักกีฬาดีเด่น 3 ระดับ 6 ชนิดกีฬา รวมจำนวน 18 รางวัล โดยพิจารณาจากนักกีฬาที่มีคุณสมบัติตามลำดับ ดังนี้

10.4.1 นักกีฬาต้องได้เหรียญทองโดยนับจำนวนเหรียญที่ได้

10.4.1.1 นักกีฬามือ 1 ประเภทบุคคลต้องได้เหรียญทอง

10.4.1.2 ถ้านักกีฬาได้จำนวนเหรียญทองเท่ากันให้พิจารณาจากเหรียญ

ถัดไป



10.4.1.3 ถ้านักกีฬาได้จำนวนเหรียญเท่ากันให้พิจารณาจากผลการแข่งขันของคู่กรณี (Head to Head)

10.4.1.4 ถ้านักกีฬาได้จำนวนเหรียญเท่ากันในข้อ 10.4.1.2 และ 10.4.1.3 ให้พิจารณาจากผลคะแนนรวมของแต่ละรอบการแข่งขัน

10.4.2 นักกีฬาที่ได้รับการพิจารณาต้องลงแข่งขันครบทุกรอบ

หมวด 1

การแข่งขันกีฬาหมากฮอส

ข้อ 11 วิธีจัดการแข่งขันให้แข่งขันแบบพบกันหมด โดยแข่งขันคู่ละ 2 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 12 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

12.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนน Match Point มากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนน Match Point รองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ตามลำดับ การนับคะแนน Match Point ของแต่ละคู่การแข่งขันให้ผู้นชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.2 ในกรณีที่ได้คะแนน Match Point เท่ากัน ให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กัน ผู้ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งชนะเลิศ

12.3 ให้นับ Game Point ของคู่กรณีทุกกระดานตลอดการแข่งขัน ผู้ใดที่ได้คะแนนมากกว่าให้ถือว่าผู้นั้นชนะ การนับ Game Point ให้ผู้นชนะแต่ละกระดานได้ 1 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 0.5 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 13 กติกาการแข่งขัน

13.1 ให้ผู้ที่มีชื่ออยู่หน้าเดินก่อนในกระดานแรก ส่วนกระดานที่สองให้สลับกันเป็นผู้เดิน

13.2 ให้ใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock) โดยให้เวลาฝ่ายละ 15 นาที ต่อ 1 กระดาน

13.3 การตัดสินให้ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬากีฬาไทยแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์

ข้อ 14 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะทั้ง 2 กระดาน

หมวด 2

การแข่งขันกีฬาหมากกรุกไทย

ข้อ 15 วิธีจัดการแข่งขันให้แข่งขันแบบพบกันหมด โดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 16 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

16.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่การแข่งขัน ให้ผู้นชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน



16.2 ในกรณีที่มิผู้ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งนั้น

16.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีกให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 17 กติกาการแข่งขัน

17.1 ให้มือ 1 ของทีมที่มีชื่ออยู่หน้าเดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลังและมือ 3 ของทีมเป็นผู้เดินก่อน

17.2 ให้เม็ดอยู่ขวามือของขุน

17.3 ไม่มีการขึ้นสูตร

17.4 กรรมการผู้ตัดสินจะทำการจับเวลาโดยใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock)

โดยให้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ฝ่ายใดเวลาหมดก่อนโดยยังไม่ทราบผลแพ้ชนะ ให้ถือว่าฝ่ายที่เวลาหมดก่อน เป็นฝ่ายแพ้ โดยฝ่ายที่ชนะจะต้องมีตัวหมากที่สามารถบังคับทำให้ขุนอีกฝ่ายหนึ่งจนได้มีเช่นนั้นจะถือว่าเสมอกัน

17.5 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้ ยกเว้นเป็นการเดินผิดกติกาจะต้องเดินใหม่ให้ถูกต้องเท่านั้น

17.6 เมื่อผู้แข่งขันจะรุกอีกฝ่ายหนึ่งจะต้องบอกคำว่า “รุก” ทุกครั้ง

17.7 การนับศักดิ์กระดานเริ่มนับได้เมื่อไม่มีเบี้ยคว่ำเหลืออยู่บนกระดาน โดยเริ่มนับ 1

17.8 การนับศักดิ์กระดานฝ่ายเป็นต่อต้องเอาชนะให้ได้ภายใน 64 ที่ เกินกว่านี้ ให้เสมอกัน

17.9 เมื่อนับศักดิ์กระดานแล้วฝ่ายเป็นรองถูกกินเหลือเพียงตัวเดียว ให้ฝ่ายเป็นรอง เปลี่ยนการนับศักดิ์กระดานเป็นการนับตามศักดิ์หมากของฝ่ายเป็นต่อ

17.10 ขณะที่นับตามศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากแล้ว ถ้าฝ่ายเป็นรองกินหมาก ตัวใดตัวหนึ่งของฝ่ายเป็นต่อ ก็มีให้เปลี่ยนแปลงการนับเป็นอย่างอื่นก็คงให้นับตามศักดิ์เดิมจนถึงที่สุด

17.11 ขณะที่นับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นรองมีสิทธิ์ที่จะชนะได้ก็ต่อเมื่อฝ่ายเป็นรองได้ขอหยุดนับ เมื่อหยุดนับแล้วกลับเป็นรองก็มีสิทธิ์ขอให้นับศักดิ์กระดานใหม่ได้

17.12 เมื่อฝ่ายเป็นรองได้นับศักดิ์กระดานแล้ว และฝ่ายเป็นต่อกลับเป็นรอง ให้ฝ่ายที่กลับเป็นรองมีสิทธิ์นับศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากได้

17.13 การเดินวนเวียนไป - กลับ ติดต่อกัน 3 ครั้ง ให้กรรมการตัดสินให้การแข่งขันหมากระดานนั้นเสมอกัน

17.14 รูปหมากที่ไม่เปลี่ยนแปลง (ไม่มีการเดินเบี้ยคว่ำหรือการกินแลกตัวหมาก) ให้กรรมการพิจารณาหรือตัดสินให้เสมอกัน

17.15 หมากอับถือว่าเสมอกัน

17.16 ในกรณีที่หมากฝ่ายเป็นต่อมีเวลาน้อย มีสิทธิ์ขอเสมอกับฝ่ายที่เป็นรองที่มีเวลามากกว่า แต่ต้องเหลือเวลาการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 5 นาที โดยยกมือแจ้งกรรมการ

ข้อ 18 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ถ้าครบ 15 นาที แล้วอีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ



หมวด 3 การแข่งขันกีฬาหมากล้อมสากล

ข้อ 19 วิธีจัดการแข่ง ให้แข่งขันแบบพบกันหมด โดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 20 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

20.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศและตำแหน่งที่ 3 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้นชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

20.2 ในกรณีที่มีผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

20.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้พิจารณาโดยได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 21 กติกาการแข่งขัน

21.1 ให้มือ 1 ของทีมที่ชื่อข้างหน้าเป็นผู้เดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลัง มือ 3 ของทีมเป็นผู้เดินก่อน

21.2 กรรมการผู้ตัดสินจะทำการจับเวลาโดยใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock) โดยให้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ฝ่ายใดเวลาหมดก่อนโดยยังไม่ทราบผลแพ้ชนะ ให้ถือว่าฝ่ายที่เวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ โดยฝ่ายที่ชนะจะต้องมีตัวหมากที่สามารถทำให้คิงอีกฝ่ายหนึ่งเมทได้

21.3 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้ ยกเว้นเป็นการเดินผิดกติกาจะต้องเดินใหม่ให้ถูกต้องเท่านั้น

21.4 การเข้าป้อม (Castle) จะเข้าป้อมขณะคิงถูกเช็คหรือตาเดินผ่านตากินของตัวหมากฝ่ายคู่แข่งหรือภายหลังเดินคิงหรือรุกที่ต้องการเข้าป้อมไปแล้วไม่ได้

21.5 การขึ้นพอนในตาแรก 2 ตา ถ้าผ่านตากินของพอนคู่แข่ง ให้คู่แข่งมีสิทธิกินผ่าน (En passant) แต่จะต้องกินในตานั้นเท่านั้น

21.6 กติกาอื่น ๆ ให้เป็นไปตามกติกาหมากล้อมสากลประเภท Rapid ของสหพันธ์หมากล้อมโลก (FIDE)

ข้อ 22 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 4 การแข่งขันกีฬาโครอสเวิร์ด

ข้อ 23 วิธีจัดการแข่ง ให้แข่งขันแบบพบกันหมดโดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 24 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

24.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมา ได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้นชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน



24.2 ในกรณีที่มีผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (Game Point) จำนวนเกมมือที่แพ้ชนะ (Hand Point) และแต้มสะสม (Difference) ตามลำดับและถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

24.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสินโดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

24.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 25 กติกาการแข่งขัน

25.1 ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ระดับประถมศึกษา นับตัวอักษรทั้งหมด 52 ตัว ระดับมัธยมศึกษา นับตัวอักษรทั้งหมด 100 ตัว ตั้งนาฬิกา 22 นาที (Chess Clock)

25.2 ผู้แข่งขันจะต้องจับอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว โดยถือลงในระดับสายตาเพื่อดูฝ่ายใดจะได้เล่นก่อนโดยมีหลักคือ เรียงตามลำดับอักษรจาก Blank, A, B, C ไปจนถึง Z ฝ่ายใดที่ได้ลำดับของตัวอักษรก่อนเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อน

25.3 ผู้แข่งขันจับตัวอักษรขึ้นมา ระดับประถมศึกษาฝ่ายละ 6 ตัว ระดับมัธยมศึกษา ฝ่ายละ 7 ตัว วางบนแป้นโดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบแล้วอีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกดนาฬิกาได้

25.4 ผู้แข่งขันเล่นก่อนจะต้องผสมจัดตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป ให้เป็นคำภาษาอังกฤษที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม CSW22 (CSW21 ที่ปรับปรุงคำเหยียดเชื้อชาติออกแล้ว) ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งที่บออยู่บนช่องดาวกลางกระดาน คำที่ลงครั้งแรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกดนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน แล้วจับอักษรในถุงเท่ากับที่เล่นไป

25.5 ผู้แข่งขันคนที่สองจะต้องต่อตัวอักษรที่มีอยู่ให้เป็นคำโดยมีอย่างน้อย 1 ตัว สัมผัสกับอักษรเดิมที่มีอยู่ในกระดาน และต้องลงตัวอักษรในแนวเดียวกันตลอดเท่านั้น

25.6 การคิดคะแนนจะได้ตามคำที่เกิดขึ้นทุกคำจากการเล่นในตา นั้น

25.7 ช่องคะแนนพิเศษจะได้เมื่อตัวอักษรที่วางลงไปใหม่วางทับเท่านั้น

25.8 ผู้แข่งขันสามารถขอเปลี่ยนตัวอักษรได้โดยเสียการเล่น 1 ตา และสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1 - 6 ตัว แต่ระดับประถมศึกษาจะเปลี่ยนไม่ได้เด็ดขาดถ้าในถุงเหลือตัวอักษรไม่ถึง 6 ตัว และระดับมัธยมศึกษาสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1 - 7 ตัว จะเปลี่ยนไม่ได้เด็ดขาดถ้าในถุงเหลือตัวอักษรไม่ถึง 7 ตัว

25.9 การทำบิงโกครอสเวิร์ด (Bingo Crossword) ในระดับประถมศึกษาจะได้คะแนนพิเศษ 25 คะแนน และระดับมัธยมศึกษาจะได้คะแนนพิเศษ 50 คะแนน นอกจากคะแนนปกติ (การทำบิงโก หมายถึง ผู้เล่นระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาสามารถวางตัวอักษรทั้ง 6 ตัว และ 7 ตัว ตามลำดับในแป้นพร้อมกันให้เกิดคำใหม่ในตาเล่นนั้น ๆ)

25.10 หากผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดลงคำศัพท์ที่ผู้แข่งขันอีกฝ่ายหนึ่งไม่แน่ใจว่าเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องหรือไม่ ผู้แข่งขันฝ่ายนั้นสามารถขอ Challenge ได้ โดยอาจเลือก Challenge บางคำหรือทุกคำที่เกิดขึ้นจากตาเล่นล่าสุดของฝ่ายตรงข้ามที่ลงคำศัพท์เหล่านั้น ขั้นตอนในการ Challenge คือ ให้ผู้แข่งขันที่ต้องการ Challenge แจ้งคู่แข่งชั้นว่าขอ Challenge แล้วให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ก่อน และคว่ำเบี้ยที่ตนเองถืออยู่ หลังจากนั้นผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องออกมาตรวจสอบคำศัพท์ที่ “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ที่กำหนดไว้ โดยให้มีผล ดังนี้



ระดับประถมศึกษา

- ถ้าตรวจจาก “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” แล้วคำศัพท์นั้น ๆ ไม่มี ให้ผู้ที่ลงค่านั้น ๆ ต้องยกตัวอักษรที่เล่นในตาเล่นนั้นทั้งหมดกลับไปวางบนแป้นอักษรของตนตามเดิม บันทึกคะแนนที่ได้เป็น 0 คะแนน และเสียสิทธิ์การเล่นครั้งนี้ให้แก่ผู้ที่ขอ Challenge

- ถ้าตรวจจาก “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” แล้วคำศัพท์นั้น ๆ มีอยู่จริง ให้ผู้เล่นที่ลงค่านั้น ๆ ได้คะแนนตามที่เล่นได้ในตานั้นจริง และลำดับในการเล่นตาต่อไปก็จะเป็นของฝ่ายที่ขอ Challenge ตามปกติ โดยไม่มีบทลงโทษ

ระดับมัธยมศึกษา

- ถ้าตรวจจาก “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” แล้วคำศัพท์นั้น ๆ ไม่มี ให้ผู้ที่ลงค่านั้น ๆ ต้องยกตัวอักษรที่เล่นในตาเล่นนั้นทั้งหมดกลับไปวางบนแป้นอักษรของตนตามเดิม บันทึกคะแนนที่ได้เป็น 0 คะแนน และเสียสิทธิ์การเล่นครั้งนี้ให้แก่ผู้ที่ขอ Challenge

- ถ้าตรวจจาก “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” แล้วคำศัพท์นั้น ๆ มีอยู่จริง ให้ผู้เล่นที่ลงค่านั้น ๆ ได้คะแนนตามที่เล่นได้ในตานั้นจริง และยังได้คะแนนเพิ่มอีก 5 คะแนน/คำ จากจำนวนคำทั้งหมดที่ถูกขอ Challenge ในตานั้น และลำดับในการเล่นตาต่อไปก็จะเป็นของฝ่ายที่ขอ Challenge ตามปกติ

(โดยสรุป คือ หากมีการ Challenge แล้วผลปรากฏว่าคำศัพท์นั้น ๆ มีอยู่ในพจนานุกรมจริง จะไม่มีฝ่ายใดเสียตาเล่น แต่ฝ่ายที่ลงคำศัพท์จะได้คะแนนเพิ่ม 5 คะแนน/คำ จากคำที่ถูกขอ Challenge)

25.11 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้แข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้อักษรที่มีอยู่จนหมด (หลังตัวอักษรในถุงหมดแล้ว) ให้หาคะแนนรวมของตัวอักษรที่เหลือของฝ่ายตรงข้าม คูณ 2 แล้วนำไปบวกให้ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายลงตัวอักษรหมดก่อนยกเว้น Blank จะไม่คิดคะแนนติดลบ

25.12 ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย ทำคะแนนได้ 0 ติดต่อกัน 3 ครั้ง รวมติดต่อกันทั้งหมด 6 ครั้ง ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุดนับคะแนนโดยเอาคะแนนตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนที่ทำได้ของแต่ละฝ่าย

25.13 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินห้ากนาที่ละ 10 คะแนน เศษของนาที่คิดเป็น 1 นาที

25.14 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้วให้นำอักษรทั้งหมดมาเรียง 10 x 10 (มัธยม) และเช็คเบี้ย 52 ตัว (ประถม) บนกระดานเพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในกระดานต่อไป กฎและกติกาอื่น ๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่น ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน

ข้อ 26 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรอกอยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารอกอยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 5

การแข่งขันกีฬาเอเอ็มที

ข้อ 27 วิธีจัดการแข่งขัน ให้จัดการแข่งขันแบบพบกันหมดโดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ใ่มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 28 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

28.1 ให้ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขัน ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน



28.2 ในกรณีที่มีผู้แข่งขันได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (Game Point) จำนวนเกมมือที่แพ้ชนะ (Hand Point) และแต้มสะสม (Difference) ตามลำดับ และให้ถือว่า เป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

28.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสิน โดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

28.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 29 กติกาแข่งขัน

29.1 ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม นับตัวเบี้ยทั้งหมด 70 ตัว สำหรับรุ่นประถมศึกษา และตัวเบี้ยทั้งหมด 100 ตัว สำหรับรุ่นมัธยมศึกษา ตั้งนาฬิกา 22 นาที (Chess Clock)

29.2 ผู้แข่งขันจะต้องจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว โดยถืออยู่ในระดับสายตาเพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อนโดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว Blank ถือว่าใกล้ที่สุด ฝ่ายใดใกล้ 20 กว่าจะได้เริ่มเล่นก่อน

29.3 ผู้แข่งขันจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบ 8 ตัว แล้วอีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกตนาฬิกาได้

29.4 ผู้แข่งขันที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใดวางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกตนาฬิกา ให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน

29.5 ผู้แข่งขันคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัว สัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้ว อาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว

29.6 หากเกิดกรณีที่ผู้แข่งขันลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่กับช่องพิเศษ มากกว่า 1 ช่อง แล้วคะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัว แล้วค่อยนำมาคิดของพิเศษของทั้งสมการ

29.7 ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นที่ลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมาเบี้ยที่ทับอยู่ช่องพิเศษแล้วนั้นให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

29.8 การขอเปลี่ยนตัวเบี้ยสามารถขอเปลี่ยนตัวเบี้ยได้โดยต้องเสียตาเล่น 1 ตา การเปลี่ยนสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1 - 8 ตัว ยกเว้นถ้าตัวเบี้ยในถุงเหลือไม่ถึง 5 ตัว จะไม่สามารถเปลี่ยนตัวเบี้ยได้อย่างเด็ดขาด

29.9 การทำบิงโกเอแม็ท ในระหว่างการเล่นที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงเบี้ยทั้ง 8 ตัว บนแป้นพร้อมกันในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

29.10 การขอ Challenge หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดลงสมการแล้ว อีกฝ่ายเห็นหรือคิดว่าผิดพลาดผู้แข่งขันสามารถเรียกขาน Challenge ได้เพื่อดูว่าถูกต้องหรือเปล่า โดยให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ หากผลการ Challenge ปรากฏว่าถูกต้องแล้ว ผู้ที่ตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่ถ้าหากผิดผู้แข่งขันที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออกและได้คะแนนเป็นศูนย์

29.11 การผสมตัวเลข การลงเบี้ยตัวเลขนั้นสามารถที่จะนำเลขโดด (0 - 9) จำนวน 2 - 3 ตัว มาวางติดกันเพื่อประกอบเป็นเลข 2 - 3 หลักได้ เบี้ยที่เป็นจำนวนหลักสิบขึ้นไปนำมาต่อไม่ได้



29.12 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบสามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี้ย ตัวเลข (1 - 20) และจำนวนต่าง ๆ ที่เกิดจากการผสมตัวเลขเพื่อให้เป็นค่าลบได้ แต่ห้ามวางเบี้ยเครื่องหมาย บวก ลบ คูณหาร ไว้ติดกัน

29.13 ห้ามใช้ 0 ไปต่อหน้าตัวเลขทุกจำนวน ห้ามใช้เครื่องหมายบวกหรือเครื่องหมายลบ เดิมหน้าตัวเลข 0 และห้ามใช้เครื่องหมายบวกเติมหน้าตัวเลข เช่น $+ 7 = 5 + 2$

29.14 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)

29.15 หากผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามยังคงมีเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย 2 และนำไปบวกให้กับผู้แข่งขันที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น Blank ไม่ต้องติดลบ)

29.16 ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย ทำคะแนนได้ 0 ติดต่อกัน 3 ครั้ง รวมติดต่อกันทั้งหมด 6 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการแข่งขันสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยเอาคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจาก คะแนนของตนเองโดยไม่ต้องคูณ 2

29.17 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินกว่าหกนาทิตะ 10 คะแนน เศษของนาทิตัดเป็น 1 นาที

29.18 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้วให้นำตัวเบี้ยทั้งหมดมาเรียง 10×10 บนกระดาน เพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในกระดานต่อไป กฎและกติกาอื่น ๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน

ข้อ 30 เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่ง ไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 6

การแข่งขันกีฬาหมากล้อม

ข้อ 31 วิธีจัดการแข่งขัน

31.1 ใช้วิธีการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมดโดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

31.2 ประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์ตัดสิน โดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

ข้อ 32 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

32.1 ให้ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศ และตำแหน่งที่ 3 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

32.2 ในกรณีที่ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

32.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน



ข้อ 33 ข้อบังคับและกติกาการแข่งขัน

33.1 ให้ใช้ข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬาสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567

33.2 ให้ใช้กระดานขนาด 19 x 19 เส้น เป็นกระดานที่ใช้ในการแข่งขันหมากล้อม

33.3 ให้ใช้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ไม่มีการต่อเวลา (Byo - Yomi) เมื่อหมดเวลา (เข้มตก) ถือว่าแพ้

33.4 ให้ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

33.5 ฝ่ายดำได้วางเม็ดแรก แต่ต้องเพิ่มแต้มต่อให้ขาวตอนนับคะแนน 6.5 คะแนน

33.6 ใช้กติกาการนับคะแนนแบบญี่ปุ่น การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

33.7 การวางหมากห้ามทดลองวางหมากหรือใช้นิ้วจิ้มดู เมื่อหมากสัมผัสที่จุดใด ถือว่าวางจุดนั้นแม้ว่ายังไม่ปล่อยมือก็ตามและห้ามการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อฝ่ายตรงข้าม

33.8 การจับเกมจะจบลงเมื่อผู้แข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งบอกผ่าน และอีกฝ่ายบอกผ่านติดกัน

ข้อ 34 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 7

หมวดทั่วไป

ข้อ 35 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากล้อม กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

ข้อ 36 ตลอดเวลาการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี มีน้ำใจนักกีฬาและต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกาการแข่งขันกีฬาอย่างเคร่งครัด

ข้อ 37 ผู้เข้าร่วมแข่งขันมารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการการแข่งขันกีฬาหมากล้อมก่อนเริ่มการแข่งขันในกระดานที่หนึ่ง 30 นาที หากไม่ได้ส่งคณะกรรมการจัดการการแข่งขันกีฬาหมากล้อมจะยึดเอกสาร สธ.2 การแข่งกระดานถัดไปให้มารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการการแข่งขันกีฬาหมากล้อมก่อนเริ่มแข่งขัน 15 นาที หากไม่ส่งตามเวลาที่กำหนดให้ยึดรายชื่อกระดานที่แข่งขัน ล่าสุดหรือตามที่คณะกรรมการจัดการการแข่งขันกีฬาหมากล้อม

ข้อ 38 ห้ามนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในบริเวณการแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 39 ไม่อนุญาตให้ผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณสนามการแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 40 ชุดการแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน

40.1 ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดกีฬาของโรงเรียนสาธิตที่ตนสังกัด โดยใส่กางเกงขาสั้นแบบสุภาพห้ามใส่กางเกงขาสั้น

40.2 ห้ามสวมรองเท้าแตะหรือรองเท้าที่มีลักษณะคล้ายรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากล้อมเป็นกรณีพิเศษ เช่น มีอาการบาดเจ็บ เป็นต้น

40.3 อุปกรณ์การแข่งขันให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากล้อม โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬารับรองมาตรฐานสำหรับใช้ในการแข่งขัน



ข้อ 41 ผู้แข่งขันคนใดไม่ลงแข่งขันตามวันและเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันควรหรือผลออกจากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ “ปรับเป็นแพ้” ในกรณีดังกล่าวให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากระดาน ตามข้อ 26 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567

ข้อ 42 ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากระดานเป็นผู้กำหนดวัน เวลา และสถานที่การแข่งขัน ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีเหตุจำเป็น

ข้อ 43 การแต่งตั้งกรรมการตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากระดาน

ข้อ 44 การประท้วงให้เป็นไปตามข้อ 22 ข้อ 23 และข้อ 24 แห่งคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567

ข้อ 45 รอคการตีความจากการประท้วง ข้อ 22 ข้อ 23 และข้อ 24 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี

ข้อ 46 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากระดานเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬา

ข้อ 47 ให้ประธานกรรมการอำนวยการรักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2567



(นายชัยพล พลรัตน์)

ประธานคณะกรรมการบริหารการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี
สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567



(นายมานพ สอนศิริ)

ประธานคณะกรรมการบริหารการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี
สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ครั้งที่ 47 พ.ศ. 2567

