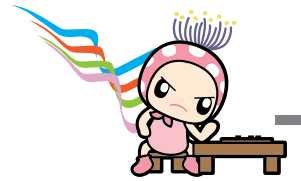




ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
ว่าด้วย **การแข่งขันหมากกระดาน** (รหัส 14)
กีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ จามจู้ริเกมส์

จัดทำโดย

ข้อมูล : คณะอนุกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬา
คณะอนุกรรมการฝ่ายเลขานุการ
จัดพิมพ์ : คณะอนุกรรมการฝ่ายสารานุกรม
ออกแบบ : นายสุรณิต เวชโช



ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีธรรมศาสตร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
ว่าด้วย การแข่งขันมหากกระดาน (รหัส 14) กีฬาสีธรรมศาสตร์ ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยที่เป็นการสมควรวางระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีธรรมศาสตร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันมหากกระดาน กีฬาสีธรรมศาสตร์

อาศัยอำนาจตามข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีธรรมศาสตร์ ว่าด้วย การแข่งขันกีฬาสีธรรมศาสตร์
คณะกรรมการบริหารกีฬาสีธรรมศาสตร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีธรรมศาสตร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันมหากกระดาน กีฬาสีธรรมศาสตร์ ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557”

ข้อ 2 บรรดาระเบียบที่ขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ 3 ให้มีการแข่งขันมหากกระดาน 6 ชนิด ดังนี้

- 3.1 หมากฮอส
- 3.2 หมากรุกไทย
- 3.3 หมากรุกสากล
- 3.4 ครอสเวิร์ด
- 3.5 เอแม็ท
- 3.6 หมากล้อม

ข้อ 4 ประเภทการแข่งขัน

- 4.1 ประเภททีม
- 4.2 ประเภทบุคคล

ข้อ 5 ระดับการแข่งขัน

- 5.1 ประถมศึกษา (ทุกชนิดกีฬา)
- 5.2 มัธยมศึกษาตอนต้น (ทุกชนิดกีฬา)
- 5.3 มัธยมศึกษาตอนปลาย (ทุกชนิดกีฬา)

ข้อ 6 กำหนดการแข่งขัน

- 6.1 เวลาทำการแข่งขันรวมทั้งหมด 4 วัน
- 6.2 ใช้เวลาการแข่งขัน 2 วัน สำหรับชนิด และประเภท ดังนี้
 - 6.2.1 หมากรอส ประเภทีมixedและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.2 หมากรอส ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.3 หมากรอส ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.2.4 หมากรุกสากล ประเภทีมixedและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.5 หมากรุกไทย ประเภทีมixedและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.6 เอแม็ท ประเภทีมixedและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.7 เอแม็ท ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.8 เอแม็ท ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.2.9 ครอสเวิร์ด ประเภทีมixedและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.10 ครอสเวิร์ด ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.11 ครอสเวิร์ด ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
- 6.3 ใช้เวลาแข่งขัน 3 วัน สำหรับชนิด และประเภท ดังนี้
 - 6.3.1 หมากล้อม ประเภทีมixedและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.2 หมากล้อม ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.3 หมากล้อม ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.3.4 หมากรุกไทย ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.5 หมากรุกไทย ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.3.6 หมากรุกสากล ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.7 หมากรุกสากล ประเภทีมixedและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)



ข้อ 7 จำนวนผู้แข่งขัน

7.1 ประเภททีมสำหรับชนิดกีฬา ดังนี้

7.1.1 คrosseir และเอแม็ท ให้แต่ละโรงเรียนสาธิตฯ ส่งเข้าแข่งขันได้ชนิดละ 1 ทีม

ในแต่ละระดับ ประกอบด้วยผู้เข้าแข่งขัน 3 คน โดยกำหนดผู้เข้าแข่งขันเป็นมือ 1 มือ 2 มือ 3 และมือสำรองของแต่ละทีม ทั้งนี้ผู้จัดการทีมสามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อ มือ 2 และมือ 3 จากมือ 2 มือ 3 และมือสำรอง ในแต่ละกระดานของการแข่งขันในรอบแรก โดยผู้จัดการทีมต้องแจ้งแก่คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน ก่อนการแข่งขันของแต่ละกระดานนั้น ๆ

7.1.2 หมากฮอส หมากกรุกไทย หมากกรุกสากล และหมากล้อม ให้แต่ละโรงเรียนสาธิตฯ ส่งเข้าแข่งขันได้ชนิดละ 1 ทีม ในแต่ละระดับ ประกอบด้วยผู้เข้าแข่งขัน 3 คน โดยกำหนดผู้เข้าแข่งขันเป็นมือ 1 มือ 2 มือ 3 และมือสำรอง หากโรงเรียนสาธิตฯ ใด ไม่สามารถหาผู้เล่นครบทั้ง 3 มือ จะส่งแค่มือ 1 และมือ 2 ก็ได้ ทั้งนี้คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดานจะถือว่ามือ 3 ที่ไม่ได้ส่งแพ้ในการแข่งขันประเภททีม

7.2 ประเภทบุคคล ให้ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นมือ 1 ในประเภททีม เป็นผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคล

ข้อ 8 การนับคะแนน ให้นับคะแนนทั้งประเภททีม และบุคคลในคราวเดียวกัน คะแนนประเภทบุคคลให้นับคะแนนจากผลการแข่งขันของมือ 1 ประเภททีม

ข้อ 9 คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันให้เป็นไปตามข้อ 9 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬา สาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557

ข้อ 10 รางวัลการแข่งขัน ให้โรงเรียนสาธิตฯเจ้าภาพ จัดรางวัลให้กับนักกีฬาตามที่ตั้งทำการแข่งขันจริง ดังนี้

10.1 รางวัลที่ 1 เหรียญชูปทอง และเกียรติบัตร

10.2 รางวัลที่ 2 เหรียญชูปเงิน และเกียรติบัตร

10.3 รางวัลที่ 3 เหรียญชูปทองแดง และเกียรติบัตร

10.4 เกียรติบัตร และโลรางวัลสำหรับนักกีฬาดีเด่น 3 ระดับ 6 ชนิดกีฬา รวมจำนวน 18 รางวัล

โดยพิจารณาจากนักกีฬาที่ได้เหรียญทองเป็นอันดับแรก แต่ไม่นับจำนวนเหรียญที่ได้ และพิจารณาจากสถิติผลการแข่งขัน นักกีฬาที่ได้รับการพิจารณาต้องลงแข่งขันครบทุกรอบ

หมวด 1

การแข่งขันหมากฮอรัส

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

ข้อ 12 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

12.1 ให้ผู้ที่ได้ Match Point มากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้ Match Point รองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับ Match Point ของแต่ละคู่แข่งขัน ให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.2 ในกรณีที่ผู้ได้รับ Match Point เท่ากันให้นับ Game Point ของคู่กรณีทุกกระดานตลอดการแข่งขัน ผู้ใดที่ได้มากกว่าให้ถือว่าผู้นั้นชนะ การนับ Game Point ให้ผู้ที่ชนะแต่ละกระดานได้ 1 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 0.5 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.3 ถ้าคู่กรณีได้ Match Point และ Game Point เท่ากัน ให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่หนึ่ง ผู้ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งนั้น

12.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 13 กติกาการแข่งขัน

13.1 ให้ผู้มีชื่ออยู่หน้าเดินก่อนในกระดานแรก ส่วนกระดานที่สองให้สลับกันเป็นผู้เดิน

13.2 ในกรณีที่เวลาการแข่งขันผ่านไป 45 นาที กรรมการผู้ตัดสินจะทำการจับเวลาโดยใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock) โดยให้เวลาฝ่ายละ 10 นาที ฝ่ายใดเวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้

13.3 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้

ข้อ 14 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะทั้ง 2 กระดาน



หมวด 2 การแข่งขันหมากรุกไทย

ข้อ 15 วิธีจัดการแข่งขัน ให้แข่งขันแบบพบกันหมด โดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 16 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

16.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

16.2 ในกรณีที่ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

16.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 17 กติกาการแข่งขัน

17.1 ให้มือ 1 ของทีมที่มีชื่อข้างหน้าเป็นผู้เดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลัง และมือ 3 ของทีมเป็นผู้เดินก่อน

17.2 ให้เม็ดอยู่ขวามือของขุน

17.3 ไม่มีการขึ้นสูตร

17.4 กรรมการผู้ตัดสินจะทำการจับเวลาโดยใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock) โดยให้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ฝ่ายใดเวลาหมดก่อน โดยยังไม่ทราบผลแพ้ชนะ ให้ถือว่าฝ่ายที่เวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ โดยฝ่ายที่ชนะจะต้องมีตัวหมากที่สามารถทำให้ขุนอีกฝ่ายหนึ่งจนได้

17.5 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้

17.6 เมื่อผู้เข้าแข่งขันจะรุกอีกฝ่ายหนึ่ง จะต้องบอกคำว่า “รุก” ทุกครั้ง

17.7 การนับศักดิ์กระดาน เริ่มนับเมื่อเบี้ยทุกตัวในกระดานหงายหมด โดยเริ่มนับ 1

17.8 การนับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นต่อต้องเอาชนะให้ได้ภายใน 64 ที เกินกว่านี้ให้เสมอกัน

17.9 เมื่อนับศักดิ์กระดานแล้ว ฝ่ายเป็นรองถูกกินเหลือขุนเพียงตัวเดียว ให้ฝ่ายเป็นรองเปลี่ยนการนับศักดิ์กระดานเป็นการนับตามศักดิ์หมากของฝ่ายเป็นต่อ

17.10 ขณะที่นับตามศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากแล้ว ถ้าฝ่ายเป็นรองกินหมากตัวใดตัวหนึ่งของฝ่ายเป็นต่อ ก็มีให้เปลี่ยนแปลงการนับเป็นอย่างอื่น ก็คงให้นับตามศักดิ์เดิม จนถึงที่สุด

17.11 เมื่อฝ่ายเป็นรองได้นับศักดิ์กระดานแล้ว และฝ่ายเป็นต่อกลับเป็นรอง ให้ฝ่ายที่กลับเป็นรองมีสิทธิ์นับศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากได้

17.12 ขณะที่นับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นรองมีสิทธิ์ที่จะชนะได้ตลอดเวลาเมื่อฝ่ายเป็นรองเห็นว่าจะเอาชนะได้ต้องขอหยุดนับ เมื่อหยุดนับแล้วกลับเป็นรองก็มีสิทธิ์ขอนับศักดิ์กระดานใหม่ได้

17.13 การเดินวนเวียนไป-กลับ ติดต่อกัน 3 ครั้ง ให้กรรมการตัดสินให้การแข่งขันหมากกระดานนั้นเสมอกัน

17.14 รูปหมากที่ไม่เปลี่ยนแปลง ให้กรรมการพิจารณา หรือตัดสินให้เสมอกัน

17.15 หมากอับถือว่าเสมอกัน

17.16 ในกรณีที่หมากฝ่ายเป็นต่อมีเวลาน้อย มีสิทธิ์ขอเสมอกับฝ่ายที่เป็นรองที่มีเวลามากกว่า แต่ต้องเหลือเวลาการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 5 นาที โดยยกมือแจ้งกรรมการ

ข้อ 18 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

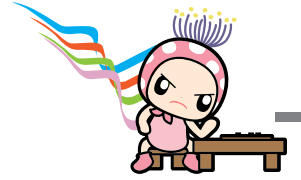
หมวด 3

การแข่งขันหมากกรูสากล

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

ข้อ 20 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

20.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่ง



รองชนะเลิศ และตำแหน่งที่ 3 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

20.2 ในกรณีที่มิผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

20.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 21 กติกาการแข่งขัน

21.1 ให้มือ 1 ของทีมที่ซื้อข้างหน้าเป็นผู้เดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลัง และมือ 3 ของทีม เป็นผู้เดินก่อน

21.2 กรรมการผู้ตัดสินจะทำการจับเวลาโดยใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock) โดยให้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ฝ่ายใดเวลาหมดก่อน โดยยังไม่ทราบผลแพ้ชนะ ให้ถือว่าฝ่ายที่เวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ โดยฝ่ายที่ชนะจะต้องมีตัวหมากที่สามารถทำให้ขุนอีกฝ่ายหนึ่งจนได้

21.3 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้

21.4 การเข้าป้อม (Castle) จะเข้าป้อมขณะขุนถูกรุกหรือตาเดินผ่านตากินของคู่แข่งขันหรือภายหลังเดินขุนหรือเรือที่ต้องการเข้าป้อมไปแล้วไม่ได้

21.5 การขึ้นเบี้ยในตาแรก 2 ตา ถ้าผ่านเบี้ยของคู่แข่งขันให้คู่แข่งขันมีสิทธิกินผ่าน (En Passant) แต่จะต้องกินในตานั้น

21.6 กติกาอื่น ๆ ให้เป็นไปตามกติกาหมากรุกสากลประเภท Rapid ของสหพันธ์หมากรุกโลก (FIDE)

21.7 ในกรณีที่หมากฝ่ายเป็นต่อมีเวลาน้อย มีสิทธิขอเสมอกับฝ่ายที่เป็นรองที่มีเวลามากกว่า แต่ต้องเหลือเวลาการแข่งขันต่ำกว่า 2 นาที โดยยกมือแจ้งกรรมการ

ข้อ 22 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 4

การแข่งขันโครอสเวิร์ด

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

ข้อ 24 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

24.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

24.2 ในกรณีที่ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (Game Point) จำนวนเกม มือที่แพ้ชนะ (Hand Point) และ แต้มสะสม (Difference) ตามลำดับ และให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

24.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสิน โดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

24.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 25 กติกาการแข่งขัน

25.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ระดับประถมศึกษาจำนวนตัวอักษรทั้งหมด 52 ตัว ระดับมัธยมศึกษาจำนวนตัวอักษรทั้งหมด 100 ตัว ตั้งนาฬิกา 22 นาที (Chess Clock)

25.2 ผู้เล่นจะต้องจับอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว โดยถืออยู่ในระดับสายตา เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามลำดับอักษรจาก Blank, A, B, C ไปจนถึง Z ฝ่ายใดที่ได้ลำดับของตัวอักษรก่อนเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อน

25.3 ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาระดับประถมศึกษาฝ่ายละ 6 ตัว ระดับมัธยมศึกษาฝ่ายละ 7 ตัว วางบนแป้น โดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกดนาฬิกาได้

25.4 ผู้เริ่มเล่นก่อนจะต้องผสมจัดตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป ให้เป็นคำ ภาษาอังกฤษที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม สำหรับโครอสเวิร์ด (OSPD3) โดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งที่ทับอยู่บนดาวกลางกระดาน และคำที่ลงครึ่ง



แรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกดนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน แล้วจับตัวอักษรในถุงเท่ากับที่เล่นไป

25.5 ผู้เล่นคนที่สองจะต้องต่อตัวอักษรที่มีอยู่ให้เป็นคำ โดยมีอย่างน้อย 1 ตัว สัมผัสกับอักษรเดิมที่มีอยู่ในกระดาน และต้องลงตัวอักษรในแนวเดียวกันตลอดเท่านั้น

25.6 การคิดคะแนนจะได้ตามคำที่เกิดขึ้นทุกคำจากการเล่นในตา นั้น

25.7 ช่องคะแนนพิเศษจะได้เมื่อตัวอักษรที่วางลงไปใหม่วางทับเท่านั้น

25.8 ผู้เล่นสามารถขอเปลี่ยนตัวอักษรได้ โดยเสียการเล่น 1 ตา และสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1-6 ตัว แต่ระดับประถมศึกษาจะเปลี่ยนไม่ได้เด็ดขาดถ้าในถุงเหลือตัวอักษรไม่ถึง 6 ตัว และระดับมัธยมศึกษาสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1-7 ตัว จะเปลี่ยนไม่ได้เด็ดขาดถ้าในถุงเหลือตัวอักษรไม่ถึง 7 ตัว

25.9 การทำบิงโก ครอสเวิร์ด (Bingo Crossword) ในระดับประถมศึกษาจะได้คะแนนพิเศษ 25 คะแนน และระดับมัธยมศึกษาจะได้คะแนนพิเศษ 50 คะแนน นอกจากคะแนนปกติ (การทำบิงโก หมายถึง ผู้เล่นระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา สามารถวางตัวอักษรทั้ง 6 ตัว และ 7 ตัว ตามลำดับ ในแป้นพร้อมกันให้เกิดคำใหม่ในตาเล่นนั้นๆ)

25.10 หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด ลงคำศัพท์ที่ผู้เล่นอีกฝ่ายไม่แน่ใจว่าเป็นคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้องหรือไม่ ผู้เล่นฝ่ายนั้นสามารถขอ Challenge ได้ โดยให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ก่อน และคว้าเบี้ยที่ตนเองถืออยู่ หลังจากนั้นนักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย จะต้องออกมาตรวจสอบคำศัพท์ที่ “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ที่กำหนดไว้ ถ้าคำนั้นมีใน “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ผู้ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการลงครั้งถัดไป ถ้าในกรณีที่คำนั้นไม่มีใน “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ผู้ลงเล่นครั้งนั้นต้องยกตัวอักษรที่ตนเล่นครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่า ไม่ได้ลงเล่น (ไม่ได้แต้ม) และต้องเสียสิทธิ์การเล่นครั้งนั้นให้แก่ผู้ที่ยก Challenge

25.11 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ใช้อักษรที่มีอยู่จนหมด (หลังตัวอักษรในถุงหมดแล้ว) ให้หาคะแนนรวมของตัวอักษรที่เหลือของฝ่ายตรงข้าม คูณ 2 แล้วนำไปบวกให้ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้น Blank จะไม่คิดคะแนนติดลบ

25.12 ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย บอกผ่านฝ่ายละ 3 ครั้ง รวมติดต่อกันทั้งหมด 6 ครั้ง ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด นับคะแนนโดยเอาคะแนนตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนที่ทำได้ของแต่ละฝ่าย

25.13 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินห้านาทีละ 10 คะแนน เศษของนาทิจุดเป็น 1 นาที

25.14 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้ว ให้นำอักษรทั้งหมดมาเรียง 10x10 (มัธยม) และ เช็คเบี้ย 52 ตัว

(ประถม) บนกระดานเพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในกระดานต่อไป กฎ และกติกาอื่น ๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน

ข้อ 26 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้ว ให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 5 การแข่งขัน เอแม็ท

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

ข้อ 28 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขันดังนี้

28.1 ให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด ได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขัน ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

28.2 ในกรณีที่ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (Game Point) จำนวนเกม มือที่แพ้ชนะ (Hand Point) และ แต้มสะสม (Difference) ตามลำดับ และให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

28.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสินโดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

28.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 29 กติกาการแข่งขัน

29.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม นับตัวเบี้ยทั้งหมด 70 ตัว สำหรับรุ่นประถมศึกษาและตัวเบี้ยทั้งหมด 100 ตัว สำหรับรุ่นมัธยมศึกษา ตั้งนาฬิกา 22 นาที (Chess Clock)

29.2 ผู้เล่นจะต้องจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว โดยถือถุงในระดับสายตา เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และ



ตัว Blank ถือว่าใกล้ที่สุด ฝ่ายใดใกล้ 20 กว่าจะได้เริ่มเล่นก่อน

29.3 ผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบ 8 ตัวแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกดนาฬิกาได้

29.4 ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด วางลงบนกระดาน ในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกดนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน

29.5 ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปในหม้ออย่างน้อยหนึ่งตัวสัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้วอาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว

29.6 หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่อง แล้วคะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวแล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ

29.7 ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่น ครั้งต่อมาเบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้นให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

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

29.9 การทำบิงโกเอแม็ท ในระหว่างการเล่นที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงเบี้ยทั้ง 8 ตัวบนแป้นพร้อมกันในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

29.10 การชาเลนจ์ (Challenge) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็น หรือคิดว่าผิดพลาด ผู้เล่นสามารถขอเรียกขานชาเลนจ์ได้เพื่อดูว่าถูกต้องหรือเปล่า โดยให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ หากผลการชาเลนจ์ปรากฏว่าถูกต้องแล้ว ผู้ที่ขอตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่ถ้าหากผิด ผู้ที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออกและได้คะแนนเป็นศูนย์

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

29.12 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบ สามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี้ยตัวเลข (1-20) และจำนวนต่าง ๆ ที่เกิดจากการผสมตัวเลขเพื่อให้เป็นค่าลบได้ แต่ห้ามวางเบี้ยเครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร ไว้ติดกัน

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

29.14 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมียู่งหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)

29.15 หากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามยังคงมีตัวอักษรเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย 2 และนำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น Blank ไม่ต้องติดลบ)

29.16 ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย บอกผ่านฝ่ายละ 3 ครั้ง รวมติดต่อกันทั้งหมด 6 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการแข่งขันสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยเอาคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในบ่อนลบออกจากคะแนนของตนเองโดยไม่ต้องคูณ 2

29.17 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินกว่าห้านาทีละ 10 คะแนน เศษของนาทิดคิดเป็น 1 นาที

29.18 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้ว ให้นำตัวเบี้ยทั้งหมดมาเรียง 10x10 บนกระดานเพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในกระดานต่อไป กฎ และกติกาอื่น ๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน

ข้อ 30 เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้ว ให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 6

การแข่งขันหมากล้อม

ข้อ 31 วิธีจัดการแข่งขัน

31.1 หากมีจำนวนทีมเข้าร่วมแข่งขัน ไม่เกิน 12 ทีม ให้ใช้วิธีการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด โดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3



31.2 หากมีจำนวนทีมเข้าร่วมแข่งขัน เกิน 12 ทีม ให้แบ่งออกเป็น 2 สาย โดยให้มีจำนวนทีมในแต่ละสายเท่ากัน หรือแตกต่างกันน้อยที่สุด ใช้วิธีการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมดในแต่ละสาย โดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3 ให้ทีมที่ได้ที่ 1 ในแต่ละสายแข่งในรอบชิงชนะเลิศ และทีมที่ได้ที่ 2 ในแต่ละสาย ชิงตำแหน่งที่ 3

31.3 ประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์ตัดสิน โดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น (รอบชิงชนะเลิศ หรือชิงตำแหน่งที่ 3 ก็ได้)

ข้อ 32 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

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

32.2 ในกรณีที่มิผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

32.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 33 ข้อบังคับ และกติกาการแข่งขัน

33.1 ให้ใช้ข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557

33.2 ให้ใช้กระดานขนาด 19x19 เส้น เป็นกระดานที่ใช้ในการแข่งขันหมากล้อม แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงขนาดของกระดานตามดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากล้อมกระดานก็ได้

33.3 ให้ใช้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ไม่มีการต่อเวลา (Byo-yomi)

33.4 ให้ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

33.5 ฝ่ายดำได้วางเม็ดแรก แต่ต้องลบแต้มต่อให้ขาวตอนนับคะแนน 6.5 คะแนน

33.6 ใช้กติกาการนับคะแนนแบบญี่ปุ่น ในกรณีเกิดปัญหาไม่สามารถนับคะแนนแบบญี่ปุ่นได้ให้นับคะแนนแบบจีน

33.7 การวางหมากห้ามทดลองวางหมากหรือใช้นิ้วจิ้มดู เมื่อวางหมากหนึ่งที่จุดใดถือว่าวางที่จุดนั้น แม้ว่า
จะยังไม่ปล่อยมือก็ตาม

33.8 เมื่อคิดว่าจะทำคะแนนเพิ่มไม่ได้แล้ว ให้ฝ่ายที่ต้องการยุติการเล่นถามฝ่ายตรงข้ามว่า “หมดแล้วใช่
ไหม” ถ้าฝ่ายตรงข้ามบอกว่า “ใช่” ให้ถือว่าจบเกม และเรียกกรรมการมานับคะแนน ในกรณี
ฝ่ายตรงข้ามบอกว่า “ไม่ใช่” เกมก็ยังคงดำเนินต่อไป

ข้อ 34 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้ว ให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้
ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 7 หมวดทั่วไป

ข้อ 35 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
จัดการแข่งขันมหากกระดาน กรรมการผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

ข้อ 36 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตาม
ระเบียบและกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

ข้อ 39 ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันมหากกระดาน ก่อนเริ่มการแข่งขัน
ไม่น้อยกว่า 30 นาที หรือ ตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันมหากกระดานกำหนด

ข้อ 38 ห้ามนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในบริเวณการแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 39 ไม่อนุญาตให้ผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณสนาม
แข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 40 ชุดแข่งขัน และอุปกรณ์การแข่งขัน



40.1 ชุดแข่งขัน ต้องแต่งกายด้วยชุดกีฬาของโรงเรียนสาธิตฯ ที่ต้นสังกัด สวมกางเกงขาสั้นแบบสุภาพ ห้ามสวมกางเกงขาสั้น

40.2 ห้ามสวมรองเท้าแตะหรือรองเท้าที่ลักษณะคล้ายรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด เว้นแต่ได้รับอนุญาตจาก คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันหมากระดานเป็นกรณีพิเศษ เช่น อาการบาดเจ็บ เป็นต้น

40.3 อุปกรณ์การแข่งขัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันหมากระดาน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬารับรองมาตรฐานสำหรับใช้ในการแข่งขัน

ข้อ 41 ผู้เข้าแข่งขันคนใดไม่ลงแข่งขันตามวัน และเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันควร หรือผละออกจากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ “ปรับเป็นแพ้” ในกรณีดังกล่าวให้คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันหมากระดาน รายงานคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬาเพื่อนำเสนอคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี เพื่อพิจารณาลงโทษตามข้อ 26 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557

ข้อ 42 ให้คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันหมากระดานเป็นผู้กำหนดวัน เวลา และสถานที่ การแข่งขัน ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีเหตุจำเป็น

ข้อ 43 การแต่งตั้งกรรมการตัดสิน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันหมากระดาน

ข้อ 44 การประท้วง ให้เป็นไปตามข้อ 22 ข้อ 23 และข้อ 24 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557

ข้อ 45 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันมหากระดาน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬา เป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด

ข้อ 46 ให้ประธานกรรมการอำนวยการ รักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 23 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2557



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยศักดิ์ ชั่งใจ)

ประธานกรรมการบริหาร

การแข่งขันกีฬาสีสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ครั้งที่ 39 พ.ศ. 2557