

หมากrukไทย

1. รุ่นการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 4 รุ่นอายุ คือ

- 1.1 รุ่นอายุ 12 ปี
- 1.2 รุ่นอายุ 14 ปี
- 1.3 รุ่นอายุ 16 ปี
- 1.4 รุ่นอายุ 18 ปี

2. ประเภทการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- 2.1. ประเภทบุคคลชาย
- 2.2 ประเภทบุคคลหญิง

3. จำนวนนักกีฬาที่ส่งเข้าแข่งขัน

- 3.1 ทีมหนึ่งจะส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคลชายฝ่ายละ 1 คน, ประเภทบุคคลหญิงฝ่ายละ 1 คน
- 3.2 เมื่อส่งบัญชีรายชื่อการสมัครไว้แล้ว จะขอเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเพิ่มเติมอีกไม่ได้

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1 ก่อนการแข่งขันให้มีการเสี่ยงทาย ผู้ชนะการเสี่ยงทายจะได้รับสิทธิ์เป็นฝ่ายขาวและเดินก่อน ผู้แพ้การเสี่ยงทายมีสิทธิ์เลือกข้าง ส่วนกระดานต่อไปให้สลับกันเป็นฝ่ายขาวเดินก่อนโดยไม่ต้องสลับข้างสำหรับกระดานสำหรับกระดานที่จะตัดสินชนะ – แพ้ ให้มีการเสี่ยงทายใหม่และไม่ต้องเปลี่ยนข้าง

4.2 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องกตนาฬิกาด้วยตนเอง ห้ามกรรมการหรือบุคคลภายนอกเตือนเรื่องการกดเวลา หรือบอกเวลาเมื่อคู่ต่อสู้หมดเวลา แต่กรรมการสามารถขานเวลาหมดได้

4.3 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องจดบันทึกการแข่งขันด้วยตนเอง ผู้ที่มีเวลาเหลือเพียง 5 นาที ไม่ต้องจดบันทึก แต่คู่ต่อสู้จะต้องจดตามปกติ ผู้ที่จดบันทึกไม่ได้จะหมดสิทธิ์ในการแข่งขัน ผู้ชนะจะต้องนำไปจดบันทึกของทั้งสองฝ่ายไปมอบให้กรรมการทุกครั้ง

4.4 ผู้แข่งขันจับหรือถูกหมากตัวใดแล้ว จะต้องเดินตัวนั้นนอกจากจะไม่สามารถเดินได้ กรรมการ จึงจะยอมให้เดินตาอื่น เมื่อปล่อยวางหมากไปแล้วจะเปลี่ยนตาเดินไม่ได้ หากต้องการจับหมากจะต้องขออนุญาตคู่ต่อสู้ก่อน

4.5 เมื่อทั้งสองฝ่ายไม่มีเบี้ยคว่ำและอีกฝ่ายหนึ่งเหลือขุนกับหมากอื่นอีกตัวเดียวหรือหลายตัว อีกฝ่ายหนึ่งเป็นรอง ฝ่ายหลังมีสิทธิ์ขอนับศักดิ์กระดาน

4.6 ฝ่ายเป็นต่อจะต้องหงายเบี้ยในโอกาสอันควรเพื่อให้ฝ่ายเป็นรองได้นับศักดิ์ และไม่เสียเวลาจนเกินไป

4.7 เมื่อทั้งสองฝ่ายไม่มีเบี้ยคว่ำ ฝ่ายหนึ่งเหลือขุนตัวเดียว อีกฝ่ายหนึ่งมีเหลือมากกว่า ฝ่ายเป็นรองมีสิทธิ์นับตามศักดิ์หมากฝ่ายเป็นต่อ

4.8 เมื่อกรณีที่เบี้ยคว่ำขัดกันไม่สามารถเดินได้ รูปหมากไม่เปลี่ยนแปลง กรรมการพิจารณาให้นับได้เป็นกรณีพิเศษ

4.9 เมื่อได้เริ่มนับตามศักดิ์กระดานแล้ว ฝ่ายเป็นต่อกินหมากของฝ่ายเป็นรองจนเหลือขุนตัวเดียวให้ฝ่ายเป็นรองเปลี่ยนนับ ตามศักดิ์หมากของฝ่ายเป็นต่อ

4.10 ขณะที่นับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นรองมีสิทธิ์ที่จะชนะได้ตลอดเวลา เมื่อฝ่ายเป็นรองเห็นว่าเป็นต่อสามารถเอาชนะได้ จะต้องหยุดนับทันที ถ้ายังไม่หยุดนับถ้าชนะก็ถือว่าเสมอ เมื่อหยุดนับแล้วเห็นว่าไม่อาจเอาชนะได้ จะกลับมานับใหม่ก็ได้แต่ต้องเริ่มนับตั้งแต่หนึ่งใหม่

4.11 ถ้าทั้งสองฝ่ายมีหมากศักดิ์เท่ากันหรือเป็นรองกันเพียงเล็กน้อยและเวลาใกล้จะหมด กรรมการอาจพิจารณาให้มีการนับศักดิ์กระดาน และถ้าหมดศักดิ์แล้วจะตัดสินให้เสมอกัน

4.12 ผู้เล่นที่มีเวลาเหลือเพียง 5 นาที มีสิทธิ์ร้องขอเสมอด้วยเหตุผลว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ในกระดาน ผู้เล่นที่เสียเปรียบเวลาจะร้องขออีกครั้งก็ได้ และถ้ามีเวลาเหลือเพียง 2 นาทีแล้ว มิได้ร้องขอให้ถือว่าต้องเล่นไปจนจบกระดาน

4.13 ฝ่ายที่ชนะเวลาจะต้องมีหมากไม่น้อยกว่า ขุน 1 ม้า 1 เม็ด 1 หรือ ขุน 1 โคน 1 เม็ด 1 หรือ ขุน 1 เรือ 1 หรือ ขุน 1 เปี้ยเทียม 3 ตัว

4.14 เกมส์เสมอ

4.14.1 โดยการเดินหมากไป – กลับ 3 ครั้ง และรูปหมากไม่เปลี่ยนแปลงจากเดิม

4.14.2 โดยที่หมากในกระดานตามปกติแล้วไม่สามารถทำคู่ต่อสู้จนได้

4.14.3 โดยการยินยอมทั้งสองฝ่ายอันเนื่องมาจากศักดิ์เท่ากันและเวลาใกล้จะหมดหรือเหตุผลอื่นๆ

5. ระเบียบการแข่งขันที่ไม่ได้กำหนดไว้ในระเบียบนี้ให้เป็นสิทธิ์ของคณะกรรมการจัดการแข่งขันที่จะพิจารณาดำเนินการ โดยทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันไม่มีสิทธิ์ในการอุทธรณ์ใดๆ ทั้งสิ้น

หมากฮอสไทย

1. รุนการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 4 รุนอายุ คือ

1.1 รุนอายุ 12 ปี

1.2 รุนอายุ 14 ปี

1.3 รุนอายุ 16 ปี

1.4 รุนอายุ 18 ปี

2. ประเภทการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1. ประเภทบุคคลชาย

2.2 ประเภทบุคคลหญิง

3. จำนวนนักกีฬาที่ส่งเข้าแข่งขัน

3.1 ทีมหนึ่งจะส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคลชายฝ่ายละ 1 คน , ประเภทบุคคลหญิงฝ่ายละ 1 คน

3.2 เมื่อส่งบัญชีรายชื่อการสมัครไว้แล้ว จะขอเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเพิ่มเติมอีกไม่ได้

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1 ให้ผู้เล่นนั่งหันหน้าเข้าหากัน วางกระดานไว้ตรงกลางระหว่างผู้เล่นโดยให้มุมเดี่ยวยู่ทางซ้ายมือ มุมคู่ออยู่ทางขวามือมีหมากสำหรับใช้เล่นฝ่ายละ 8 ตัว หรือ 12 ตัว (แล้วแต่การจัดแข่งขันว่าจะจะเป็น 8 ตัว หรือ 12ตัว)

4.2 การกำหนดเวลาเดิน

4.2.1 ให้ใช้เวลาเดินหมากแต่ละไม่เกิน 2 นาที กรณีใช้นาฬิกา Stop Watch จับเวลา เมื่อเวลาผ่านไป 1.30 นาที ให้กรรมการชานเวลา และเมื่อครบ 2 นาที และกรรมการต้องเตือนให้เดิน ผู้เล่นต้องเดินทันที หากไม่ยอมเดินให้ปรับแพ้ในกระดานนั้น

4.2.2 กรณีใช้นาฬิกา Stop Watch จับเวลาในแต่ละกระดานให้โอกาสขอเวลาพิเศษ (เวลานอก) สำหรับตรีกตรงเพิ่มอีก 5 นาทีได้ฝ่ายละ 2 ครั้ง หรือ 10 นาทีได้ 1 ครั้ง โดยผู้ขอจะต้อง แจ้งให้ทราบก่อนกรรมการเตือนให้เดิน

4.2.3 ในกรณีใช้นาฬิกา Chess Clock จับเวลาให้ตั้งเวลาฝ่ายละ 30 นาทีต่อกระดาน เมื่อครบ Match แล้วยังเสมอกันถ้าจะต้องให้มีผลแพ้ชนะด้วยการแข่งต่อไปให้ลดเวลาลงเหลือ 25 นาที ต่อกระดานถ้ายังเสมอกันอีกให้ลดเวลาเหลือ 20 นาทีต่อกระดานถ้ายังเสมอกันอีกให้ลดเวลาเหลือ 15 นาทีต่อกระดาน ถ้ายังเสมอกันอีกให้ลดเวลาเหลือ 10 นาทีต่อกระดานและจดบันทึกเวลาเดินตั้งแต่เริ่มลดเวลาลง

4.3 การจับหมากเดิน

เมื่อเข้าแข่งขันจับหมากตัวใดแล้วต้องเดินตัวนั้นเมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนตาเดินใหม่ไม่ได้ เว้นแต่หมากตัวที่จับนั้นไม่มีตาเดิน

4.4 การเดินหมาก

4.4.1 การเดินก่อนหลังให้ทำการเสี่ยงทายผู้ชนะการเสี่ยงทายเป็นผู้เดินก่อนและผลัดกันเดินก่อนในกระดานต่อไป

4.4.2 ให้ผลัดกันเดินหมากฝ่ายละ 1 ครั้ง

4.4.3 หมากที่ยังเป็น “เบี้ย” เดินตามตาตแยงไปข้างหน้าครั้งละ 1 ตาห้ามเดินถอยหลัง

4.4.4 “เบี้ย” ที่เดินไปจนถึงตาแถวหลังของฝ่ายตรงข้ามให้ถือว่าเป็น “ฮอส” ให้ผู้เล่นใช้เบี้ยสีเดียวกันอีกหนึ่งตัววางซ้อนไว้เป็นสัญลักษณ์เมื่อเป็น “ฮอส” แล้วจะเดินกลับทันทีไม่ได้จนกว่าอีกฝ่ายจะเดินก่อน

4.4.5 “ฮอส” สามารถเดินหน้าหรือถอยหลังได้ตามแนวตแยงทั้ง 4 ด้าน โดยไม่จำกัดจำนวนตาเดิน

4.4.6 ถ้าผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเดินหมากผิดกติกา อีกฝ่ายมีสิทธิ์เตือนให้แก้ไขเสียให้ถูกต้องก่อนเดินหมากของตนเอง หากไม่มีการเตือนให้ถือว่าการเล่นนั้นถูกต้องตามกติกาแล้ว

4.5 การกินหมาก

4.5.1 ลักษณะการกิน เมื่อหมากของฝ่ายหนึ่งขวางทางเดินของอีกฝ่ายหนึ่งและมีตาว่างในแนวเดียวกันกับหมากที่ขวาง ฝ่ายที่ถูกขวางต้อง “กิน” โดยจับหมากของตนเองที่ถูกขวางทางอยู่ไปวางที่ตาว่างนั้นแล้วยกหมากที่ถูกกินออกจากกระดาน

4.5.2 เมื่อมีโอกาสกินได้ต้องกิน ถ้าผู้เล่นเดินโดยไม่ยอมกินคู่เล่นมีสิทธิ์เตือนให้กินเสียให้ถูกต้องเสียก่อนเดินหมากของตนเอง หากไม่มีการเตือนให้ถือว่าการเล่นนั้นเป็นอย่างถูกต้องตามกติกาแล้ว

4.5.3 เมื่อมีโอกาสกินได้หลายแบบจะเลือกกินแบบใดแบบหนึ่งก็ได้

4.5.4 เมื่อมีโอกาสกินได้หลายต่อต้องแสดงการกินทีละตัวให้ชัดเจนจนกว่าภาวการณ์กินจะสิ้นสุด

4.6 การแพ้

การแพ้ในแต่ละกระดานเกิดจากกรณีใดกรณีหนึ่งดังนี้

4.6.1 หมดตัวเดิน

4.6.2 หมาตาเดิน

4.6.3 ผู้เล่นยอมแพ้

4.6.4 ถูกปรับให้แพ้

4.7 การปรับให้แพ้

4.7.1 จงใจทำให้สถานะผิดไป เช่น เอาตัวหมาออกไป หรือ เพิ่มเข้ามา หรือจงใจทำให้ตัวหมากเคลื่อนที่ตั้ง

4.7.2 ขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นด้วยวิธีต่าง ๆ

4.7.3 ใช้เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหมากฮอสในระหว่างการแข่งขัน

4.7.4 เปิดโทรศัพท์มือถือในระหว่างการแข่งขัน

4.7.5 ใช้กระดานอื่นลองเดินเมื่อขออนุญาตเข้าห้องน้ำหรือ ทำกิจธุระใด

4.7.6 ไม่ยอมปฏิบัติตามกติกาและกรรมการเตือนแล้วยังไม่เชื่อฟัง

4.7.7 ไม่ยอมปฏิบัติตามคำเตือนของคู่แข่งอันถูกต้องตามกติกาการเดินหมากข้อ 4.4.6 หรือ 4.5.2

4.7.8 ทำผิดวิสัยหรือมารยาทนักกีฬาที่ดีและกรรมการเตือนแล้วยังไม่เชื่อ

4.7.9 มาทำการแข่งขันช้ากว่าที่กำหนด 15 นาที กติกาข้อ 4.7.1 – 4.7.9 ปรับแพ้เฉพาะกระดานที่แข่งขัน

4.7.10 มาทำการแข่งขันช้ากว่าเวลาที่กำหนด 60 นาที ให้ปรับเป็นแพ้ใน Match ที่แข่งขันนั้น

4.8 การเสมอ

เกิดจากกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

4.8.1 การแข่งขันยังไม่มีผลแพ้ชนะและคู่แข่งยอมให้เสมอกัน

4.8.2 มีการเดินหมาก “ล้อเลียน” กันเกินกว่า 3 ครั้ง

4.8.3 มีการเดินหมาก “วนเวียน” ไปมาเป็นเวลานานพอสมควรแล้วยังไม่ทำที่ว่าจะแพ้ชนะกัน
ในกรณีนี้ผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีสิทธิ์ขอจำกัดจำนวนครั้งที่จะเดินวนเวียนเพื่อให้ยุติการแข่งขันได้ หากกรรมการเห็นชอบ กำหนดให้ฝ่ายขอใช้สิทธิ์เดินหมากต่อไปอีก 16 ครั้ง โดยนักกีฬาผู้ร้องขอเป็นผู้นับ เมื่อนับครบแล้วปรากฏว่าสถานการณ์ยังไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมให้ถือว่าหมากเกมนั้น “เสมอกัน” หากสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปให้แข่งขันต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้ชนะ

4.9 การนับคะแนน

4.9.1 การแข่งขันรอบแรกซึ่งประเทศเป็นรอบคัดเลือกให้แข่งขัน Match ละ 4 กระดานให้แบ่งออกเป็นสายการแข่งขันหรือเป็นกลุ่มและกำหนดให้มีการนับคะแนนได้เสียดังนี้

ก. แต่ละกระดาน ชนะได้ 2 คะแนน เสมอได้ 1 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน

ข. เมื่อเล่นจบ Match แล้ว ชนะได้ 3 คะแนน เสมอได้ 1 คะแนน แพ้ได้ 0 คะแนน

ค. เมื่อการแข่งขันแต่ละสายสิ้นสุดลง นับคะแนนรวมเท่ากันให้กรรมการจัดการแข่งขัน

ใช้ดุลยพินิจหาวิธีการชี้ขาดเพื่อหาผู้เข้ารอบต่อไป เช่น

(1) ให้นับ Match Point และ Game Point

(2) ให้ใช้วิธีนับจำนวนผลต่างกระดานได้เสีย (กระดานแพ้ - ชนะ) ให้ถือว่าผู้ที่มีกระดานชนะมากกว่าเป็นผู้ชนะ

(3) ให้นักกีฬาแข่งขันใหม่อีก 4 กระดานโดยใช้วิธีจับเวลาด้วยนาฬิกา Chess Clock ฝ่ายละ 20 นาที ต่อกระดานเมื่อแข่งขันครบ 4 กระดานแล้วถ้ายังเสมอให้ถือว่าผู้ที่ใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

(4) วิธีใดที่สามารถชี้ขาดหาผู้เข้ารอบได้

4.9.2 ในรอบแพ้คัดออกซึ่งเป็นรอบที่ 2 ตั้งแต่รอบรองชนะเลิศจนถึงรอบชิงชนะเลิศให้ แข่งขันจำนวน 6 กระดาน หากเสมอกันให้แข่งขันต่อกันอีก 4 กระดาน โดยใช้วิธีผลัดกันต่อเสมอเป็นแพ้ โดยก่อนการแข่งขันให้มีการเสี่ยงทาย ผู้ที่เสี่ยงทายชนะสามารถใช้สิทธิ์เลือกเดินก่อน หรือ ให้คู่แข่ง

เดินก่อน หากยังเสมอกันอีกให้แข่งขันต่ออีก 4 กระดาน โดยจับเวลาด้วยนาฬิกา Chess Clock
ฝ่ายละ 20 นาทีต่อ กระดานและผลัดกันต่อเสมอเป็นแพ้วด้วย เมื่อแข่งขันครบ 4 กระดานแล้วยังเสมอกันให้ถือว่า
ผู้เล่นที่ใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

4.9.3 การแข่งขันที่ใช้โปรแกรมนานาชาติให้แข่งขันและรวมคะแนนโดยวิธีนั้น ๆ

4. ระเบียบการแข่งขันที่ไม่ได้กำหนดไว้ในระเบียบนี้ให้เป็นสิทธิ์ของคณะกรรมการจัดการแข่งขันที่จะพิจารณา
ดำเนินการ โดยทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันไม่มีสิทธิ์ในการอุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น
