



จกกับต์เกมส์

ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน (รหัส 15)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

โดยที่เป็นการสมควรวางระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน กีฬาสาธิตสามัคคี อาศัยอำนาจตามข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี คณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน กีฬาสาธิตสามัคคี ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566”

ข้อ 2 ระเบียบอื่นที่ขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ 3 ให้มีการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน 6 ชนิด ดังนี้

- 3.1 กีฬาหมากฮอส
- 3.2 กีฬาหมากรุกไทย
- 3.3 กีฬาหมากรุกสากล
- 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 4 - 6 พฤศจิกายน 2566 ทำการแข่งขันสำหรับชนิดและประเภท ดังนี้
 - 6.2.1 กีฬาหมากรุกฮอส ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.2 กีฬาหมากรุกฮอส ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.3 กีฬาหมากรุกฮอส ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.2.4 กีฬาหมากรุกไทย ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.5 กีฬาหมากรุกไทย ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.6 กีฬาหมากรุกไทย ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.2.7 กีฬาหมากรุกล้อม ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.2.8 กีฬาหมากรุกล้อม ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.2.9 กีฬาหมากรุกล้อม ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
- 6.3 วันที่ 7 - 9 พฤศจิกายน 2566 ทำการแข่งขันสำหรับชนิดและประเภท ดังนี้
 - 6.3.1 กีฬาครอสเวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.2 กีฬาครอสเวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.3 กีฬาครอสเวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.3.4 กีฬาเอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.5 กีฬาเอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.6 กีฬาเอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
 - 6.3.7 กีฬาหมากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
 - 6.3.8 กีฬาหมากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
 - 6.3.9 กีฬาหมากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

ข้อ 7 จำนวนผู้แข่งขัน

7.1 ประเภททีม

ให้โรงเรียนสาธิตส่งเข้าแข่งขันในแต่ละระดับได้ชนิดละ 1 ทีมประกอบด้วย
ผู้เข้าแข่งขัน 3 - 5 คน โดยกำหนดผู้เข้าแข่งขันเป็นมือ 1 มือ 2 มือ 3 และมือสำรองตามลำดับ และให้ลง

ทำการแข่งขันจริงเฉพาะผู้ที่ถูกกำหนดให้เป็นมือ 1 มือ 2 และมือ 3 ในแต่ละรอบเท่านั้น ทั้งนี้ผู้จัดการทีมสามารถปรับเปลี่ยนรายชื่อการวางมือในแต่ละรอบของการแข่งขันได้ยกเว้นมือ 1 โดยผู้จัดการทีมต้องแจ้งแก่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากระดาน ก่อนการแข่งขันของแต่ละกระดานนั้น ๆ

7.2 ประเภทบุคคล

ให้ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นมือ 1 ในประเภททีม เป็นผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคล

ข้อ 8 การนับคะแนนให้นับคะแนนทั้งประเภททีม และประเภทบุคคลในคราวเดียวกัน คะแนนประเภทบุคคลให้นับคะแนนจากผลการแข่งขันของมือ 1 ประเภททีม

ข้อ 9 คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันให้เป็นไปตามข้อ 9 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหาร กีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

ข้อ 10 รางวัลการแข่งขันให้โรงเรียนสาธิตฯ เจ้าภาพ จัดรางวัลให้กับนักกีฬาตามที่ลงทำการแข่งขันจริง ดังนี้

10.1 รางวัลที่ 1 เหรียญทองและเกียรติบัตร

10.2 รางวัลที่ 2 เหรียญเงินและเกียรติบัตร

10.3 รางวัลที่ 3 เหรียญทองแดงและเกียรติบัตร

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 ถ้านักกีฬาได้จำนวนเหรียญเท่ากันให้พิจารณาจากผลการแข่งขัน

ของคู่อริ (Head to Head)

10.4.1.4 ถ้านักกีฬาได้จำนวนเหรียญเท่ากันในข้อ 10.4.1.2 และ

10.4.1.3 ให้พิจารณาจากผลคะแนนรวมของแต่ละรอบการแข่งขัน

10.4.2 นักกีฬาที่ได้รับการพิจารณาต้องลงแข่งขันครบทุกรอบ

หมวด 1

การแข่งขันกีฬาหมากระดาน

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 ของแต่ละคู่การแข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.2 ในกรณีที่ได้คะแนน Match Point เท่ากัน ให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งชนะเลิศ

12.3 ให้นับ Game Point ของคู่กรณีทุกกระดานตลอดการแข่งขัน ผู้ใดที่ได้คะแนนมากกว่าให้ถือว่าผู้นั้นชนะ การนับ Game Point ให้ผู้ชนะแต่ละกระดานได้ 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 การตัดสินให้ใช้กติกการแข่งขันของสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย
ในพระบรมราชูปถัมภ์

ข้อ 14 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะทั้ง 2 กระดาน

หมวด 2

การแข่งขันกีฬาหมากรุกไทย

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 ให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

16.2 ในกรณีที่มิผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งนั้น

16.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีกให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 17 กติกาการแข่งขัน

17.1 ให้มือ 1 ของทีมที่มีชื่ออยู่หน้าเดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลัง และมือ 3 ของทีมเป็นผู้เดินก่อน

17.2 ให้มีมือค้ำขาของมือของขุน

17.3 ไม่มีการขึ้นสูตร

17.4 กรรมการผู้ตัดสินจะทำการจับเวลาโดยใช้นาฬิกา 2 หน้า (Chess Clock) โดยให้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ฝ่ายใดเวลาหมดก่อนโดยยังไม่ทราบผลแพ้ชนะ ให้ถือว่าฝ่ายที่เวลาหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ โดยฝ่ายที่ชนะจะต้องมีตัวหมากที่สามารถบังคับทำให้ขุนอีกฝ่ายหนึ่งจนได้ มิเช่นนั้นจะถือว่าเสมอกัน

17.5 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้ ยกเว้นเป็นการเดินผิดกติกาจะต้องเดินใหม่ให้ถูกต้องเท่านั้น

17.6 เมื่อผู้แข่งขันจะรุกอีกฝ่ายหนึ่งจะต้องบอกคำว่า “รุก” ทุกครั้ง

17.7 การนับศักดิ์กระดานเริ่มนับได้เมื่อไม่มีเบี้ยคว่ำเหลืออยู่บนกระดาน โดยเริ่มนับ 1

17.8 การนับศักดิ์กระดานฝ่ายเป็นต่อต้องเอาชนะให้ได้ภายใน 64 ที เกินกว่านี้ให้เสมอกัน

17.9 เมื่อนับศักดิ์กระดานแล้วฝ่ายเป็นรองถูกกินเหลือเพียงตัวเดียว ให้ฝ่ายเป็นรองเปลี่ยนการนับศักดิ์กระดานเป็นการนับตามศักดิ์หมากของฝ่ายเป็นต่อ

17.10 ขณะนับตามศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากแล้ว ถ้าฝ่ายเป็นรองกินหมากตัวใดตัวหนึ่งของฝ่ายเป็นต่อ ก็มีให้เปลี่ยนแปลงการนับเป็นอย่างอื่นก็คงให้นับตามศักดิ์เดิมจนถึงที่สุด

17.11 ขณะนับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นรองมีสิทธิ์ที่จะชนะได้ก็ต่อเมื่อฝ่ายเป็นรองได้ขอหยุดนับ เมื่อหยุดนับแล้วกลับเป็นรองก็มีสิทธิ์ขอับศักดิ์กระดานใหม่ได้

17.12 เมื่อฝ่ายเป็นรองได้นับศักดิ์กระดานแล้ว และฝ่ายเป็นต่อกลับเป็นรอง ให้ฝ่ายที่กลับเป็นรองมีสิทธิ์นับศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากได้

17.13 การเดินวนเวียนไป - กลับ ติดต่อกัน 3 ครั้ง ให้กรรมการตัดสินให้การแข่งขันหมากกระดานนั้นเสมอกัน

17.14 รูปหมากที่ไม่เปลี่ยนแปลง (ไม่มีการเดินเบี้ยคว่ำหรือการกินแลกตัวหมาก) ให้กรรมการพิจารณาหรือตัดสินให้เสมอกัน

17.15 หมากอับถือว่าเสมอกัน

17.16 ในกรณีที่หมากฝ่ายเป็นต่อมีเวลาน้อย มีสิทธิ์ขอเสมอกับฝ่ายที่เป็นรองที่มีเวลามากกว่า แต่ต้องเหลือเวลาการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 5 นาที โดยยกมือแจ้งกรรมการ

ข้อ 18 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ถ้าครบ 15 นาที แล้วอีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 3

การแข่งขันกีฬาหมากรุกสากล

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 การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขันให้ผู้นั้นได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

20.2 ในกรณีที่มีผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

20.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้พิจารณาโดยได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 21 กติกาการแข่งขัน

21.1 ให้มือ 1 ของทีมที่ซื้อข้างหน้าเป็นผู้เดินก่อน 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) จะเข้าป้อมขณะคิงถูกเช็คหรือตาเดินผ่านตาгинของตัวหมาก ฝ่ายคู่แข่งหรือภายหลังเดินคิงหรือรุกที่ต้องการเข้าป้อมไปแล้วไม่ได้

21.5 การขึ้นพอนในตาแรก 2 ตา ถ้าผ่านตาгинของพอนคู่แข่ง ให้คู่แข่งมีสิทธิกินผ่าน (En passant) แต่จะต้องกินในตานั้นเท่านั้น

21.6 กติกาอื่น ๆ ให้เป็นไปตามกติกาหมากกรุกสากลประเภท Rapid ของสหพันธ์หมากกรุกโลก (FIDE)

ข้อ 22 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้วอีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 4

การแข่งขันกีฬาโครอสเวิร์ด

ข้อ 23 วิธีจัดการแข่งขันให้แข่งขันแบบพบกันหมดโดยแข่งขันคู่ละ 1 กระดาน ให้มือ 1 แข่งกับมือ 1 มือ 2 แข่งกับมือ 2 และมือ 3 แข่งกับมือ 3

ข้อ 24 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

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

24.2 ในกรณีที่ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (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 โดยถือถุงในระดับสายตาเพื่อดูฝ่ายใดจะได้เล่นก่อนโดยมีหลักคือ เรียงตามลำดับอักษรจาก Blank, A, B, C ไปจนถึง Z ฝ่ายใดที่ได้ลำดับของตัวอักษรก่อนเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อน

25.3 ผู้แข่งขันจับตัวอักษรขึ้นมา ระดับประถมศึกษาฝ่ายละ 6 ตัว ระดับมัธยมศึกษาฝ่ายละ 7 ตัว วางบนแป้นโดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบแล้วอีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกดนาฬิกาได้

25.4 ผู้แข่งขันเล่นก่อนจะต้องผสมจัดตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป ให้เป็นคำภาษาอังกฤษที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม ซึ่งในรุ่นระดับมัธยมศึกษาใช้ CSW21 และรุ่นระดับประถมศึกษาใช้ NSWL2020 โดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งที่ทับอยู่บนดาวกลางกระดาน คำที่ลงครั้งแรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกดนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน แล้วนับอักษรในถุงเท่ากับที่เล่นไป

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 หากผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดลงคำศัพท์ที่ผู้แข่งขันอีกฝ่ายไม่แน่ใจว่าเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องหรือไม่ ผู้แข่งขันฝ่ายนั้นสามารถขอ Challenge ได้โดยให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ก่อน และคว่ำเบียร์ที่ตนเองถืออยู่ หลังจากนั้นผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องออกมาตรวจสอบคำศัพท์ที่ “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ที่กำหนดไว้ ถ้าคำนั้นมีใน “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ผู้แข่งขันที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการลงครั้งถัดไป ถ้าในกรณีที่คำนั้นไม่มีใน “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ผู้ลงเล่นครั้งนั้นต้องยกตัวอักษรที่ตนเล่นครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ลงเล่น (ไม่ได้แต้ม) และต้องเสียสิทธิ์การเล่นครั้งนั้นให้แก่ผู้ที่ขอ Challenge

25.11 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้แข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้อักษรที่มีอยู่จนหมด (หลังตัวอักษรในถุงหมดแล้ว) ให้หาคะแนนรวมของตัวอักษรที่เหลือของฝ่ายตรงข้าม คูณ 2 แล้วนำไปบวกให้ผู้แข่งขันที่เป็นฝ่ายลงตัวอักษรหมดก่อนยกเว้น Blank จะไม่คิดคะแนนติดลบ

25.12 ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย บอกรับผ่านฝ่ายละ 3 ครั้ง รวมติดต่อกันทั้งหมด 6 ครั้ง ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุดนับคะแนนโดยเอาคะแนนตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนที่ทำได้ของแต่ละฝ่าย

25.13 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินห้านาทีและ 10 คะแนน เศษของนาทิจุดเป็น 1 นาที

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

ข้อ 26 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 5

การแข่งขันกีฬาเอแม็ท

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

ข้อ 28 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

28.1 ให้ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับการนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขัน ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

28.2 ในกรณีที่ผู้แข่งขันได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (Game Point) จำนวนเกมมือที่แพ้ชนะ (Hand Point) และแต้มสะสม (Difference) ตามลำดับ และให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

28.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสินโดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 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 โดยถือลงในระดับสายตาเพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อนโดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมดและตัว Blank ถือว่าใกล้ที่สุด ฝ่ายใดใกล้ 20 กว่าจะได้เริ่มเล่นก่อน

29.3 ผู้แข่งขันจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบ 8 ตัว แล้วอีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกตนาฬิกาได้

29.4 ผู้แข่งขันที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่ง ลักษณะใดวางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกตนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน

29.5 ผู้แข่งขันคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัว สัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้ว อาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว

29.6 หากเกิดกรณีที่ผู้แข่งขันลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่กับช่องพิเศษมากกว่า 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 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบสามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี้ยตัวเลข (1 - 20) และจำนวนต่าง ๆ ที่เกิดจากการผสมตัวเลขเพื่อให้เป็นค่าลบได้ แต่ห้ามวางเบี้ยเครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร ไว้ติดกัน

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

29.14 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)

29.15 หากผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามยังคงมีเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย 2 และนำไปบวกให้กับผู้แข่งขันที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น Blank ไม่ต้องติดลบ)

29.16 ในกรณีที่ผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย บอกผ่านฝ่ายละ 3 ครั้ง รวมติดต่อกันทั้งหมด 6 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการแข่งขันสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยเอาคะแนนตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในเบ้าลบออกจากคะแนนของตนเองโดยไม่ต้องคูณ 2

29.17 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินกว่าห้านาทีและ 10 คะแนน เศษของนาทิจึงเป็น 1 นาที

29.18 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้วให้นำตัวเบี้ยทั้งหมดมาเรียง 10×10 บนกระดานเพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในกระดานต่อไป กฎและกติกาอื่น ๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นให้อยู่ในดุลยพินิจของสมาคมจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน

ข้อ 30 เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขัน ให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

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 (รอบชิงชนะเลิศหรือชิงตำแหน่งที่ 3 ก็ได้)

ข้อ 32 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

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

32.2 ในกรณีที่มิผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

32.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน

ข้อ 33 ข้อบังคับและกติกากการแข่งขัน

33.1 ให้ใช้ข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีไตรกีฬา สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬาสีไตรกีฬา สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

33.2 ให้ใช้กระดานขนาด 19 x 19 เส้น เป็นกระดานที่ใช้ในการแข่งขันหมากล้อม

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

33.4 ให้ใช้กติกากการแข่งขันของสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

33.5 ฝ่ายดำได้วางเม็ดแรก แต่ต้องเพิ่มแต้มต่อให้ขาวตอนนับคะแนน 6.5 คะแนน

33.6 ใช้กติกากการแข่งขันแบบญี่ปุ่น การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

33.7 การวางหมากห้ามทดลองวางหมากหรือใช้นิ้วจิ้มดู เมื่อหมากสัมผัสที่จุดใดถือว่าวางจุดนั้นแม้ว่าจะยังไม่ปล่อยมือก็ตามและห้ามการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อฝ่ายตรงข้าม

33.8 การจับเกมจะจบลงเมื่อผู้แข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งบอกผ่าน และอีกฝ่ายบอกผ่านติดกัน

ข้อ 34 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

หมวด 7

หมวดทั่วไป

ข้อ 35 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬามากล้อมกระดาน กรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขัน โดยเคร่งครัด

ข้อ 36 ตลอดเวลาการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี มีน้ำใจนักกีฬาและต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกากการแข่งขันกีฬาอย่างเคร่งครัด

ข้อ 37 ผู้เข้าร่วมแข่งขันมารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการการแข่งขันกีฬา
หมากกระดาน ก่อนเริ่มการแข่งขันในกระดานที่หนึ่ง 30 นาที หากไม่ได้ส่งคณะกรรมการจัดการการแข่งขัน
กีฬาหมากกระดานจะยึดเอกสาร สธ.2 การแข่งกระดานถัดไปให้มารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการ
การแข่งขันกีฬาหมากกระดานก่อนเริ่มแข่งขัน 15 นาที หากไม่ส่งตามเวลาที่กำหนดให้ยึดรายชื่อกระดานที่แข่งขัน
ล่าสุดหรือตามที่คณะกรรมการจัดการการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน

ข้อ 38 ห้ามนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในบริเวณการแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 39 ไม่อนุญาตให้ผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณ
สนามการแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 40 ชุดการแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน

40.1 ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดกีฬาของโรงเรียนสาธิตที่ตนสังกัด โดยใส่กางเกงขายาว
แบบสุภาพห้ามใส่กางเกงขาสั้น

40.2 ห้ามสวมรองเท้าแตะหรือรองเท้าที่มีลักษณะคล้ายรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด เว้นแต่
ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดานเป็นกรณีพิเศษ เช่น มีอาการบาดเจ็บ เป็นต้น

40.3 อุปกรณ์การแข่งขันให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา
หมากกระดาน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬารับรองมาตรฐานสำหรับการแข่งขัน

ข้อ 41 ผู้แข่งขันคนใดไม่ลงแข่งขันตามวันและเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันควรหรือผลออก
จากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ “ปรับเป็นแพ้” ในกรณีดังกล่าวให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน
ตามข้อ 26 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์
วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ
นวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

ข้อ 42 ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดานเป็นผู้กำหนดวัน เวลา และ
สถานที่การแข่งขัน ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีเหตุจำเป็น

ข้อ 43 การแต่งตั้งกรรมการตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
กีฬาหมากกระดาน

ข้อ 44 การประท้วงให้เป็นไปตามข้อ 22 ข้อ 23 และข้อ 24 แห่งคณะกรรมการบริหาร
กีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬา
สาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

ข้อ 45 รอการตีความจากการประท้วง ข้อ 22 ข้อ 23 ข้อ 24 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี

ข้อ 46 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาหมากกระดาน เป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬา

ข้อ 47 ให้ประธานกรรมการอำนวยการรักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2566



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ดา สวาทยานันท์)

ประธานคณะกรรมการบริหาร การแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี
สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566