



ประกาศคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย  
เรื่อง วิธีจัดการแข่งขัน หมากระดาน ประเภท หมากระดาน  
กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38

-----

เพื่อให้การจัดการแข่งขันหมากระดานในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 เป็นไปตามระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันหมากระดานกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 ข้อ 8 คณะกรรมการเทคนิคการกีฬา จึงกำหนดวิธีการจัดการแข่งขันหมากระดาน ดังนี้

1. ให้จัดการแข่งขัน ดังนี้

- 1.1 ทีมชาย 2 คน
- 1.2 ทีมหญิง 2 คน
- 1.3 บุคคลชาย
- 1.4 บุคคลหญิง

2. ให้แต่ละสถาบันส่งชื่อนักกีฬาชายเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คน และส่งชื่อนักกีฬาหญิงได้ไม่เกิน 3 คน โดยนักกีฬาแต่ละคนจะเข้าแข่งขันทั้งประเภททีม และบุคคล

กรณีที่สถาบันใดไม่ส่งประเภททีมให้ส่งประเภทบุคคลได้ 1 คน

3. การแข่งขันประเภทบุคคล

3.1 รอบแรก

3.1.1 ให้จัดการแข่งขันระบบ SWISS ดังนี้

- (1) นักกีฬาไม่เกิน 32 คน ให้แข่งขัน 7 รอบ
- (2) นักกีฬา มากกว่า 32 คน แต่ไม่เกิน 64 คน ให้แข่งขัน 8 รอบ
- (3) นักกีฬา มากกว่า 64 คน ให้แข่งขัน 9 รอบ

3.1.2 การจัดแข่งขันรอบที่ 1 ให้ใช้วิธีจับฉลากเข้าสาย ผู้เล่นสถาบันเดียวกันจะไม่พบกัน

3.1.3 การแข่งขันแต่ละรอบให้ทำการแข่งขัน 4 กระดาน โดยผู้ที่มีรายชื่อขึ้นก่อนจะต้องเดินตาแรกของกระดานแรกหลังจากนั้น ให้สลับที่เดินก่อน จนครบ 4 กระดาน

ผู้ชนะในแต่ละรอบได้ 1 คะแนน

เสมอ ได้ 0.5 คะแนน

แพ้ไม่ได้คะแนน

3.1.4 ผู้ไม่เข้าแข่งขันในรอบใดจะถูกตัดสิทธิ์หลังจากรอบนั้นทุกรอบแต่ให้คงคะแนนไว้ ในระบบสวิสสำหรับประเภททีม สำหรับประเภทบุคคลให้หมดสิทธิ์เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ตามข้อ 3.1.5 และข้อ 4

3.1.5 ให้ตัดผู้มีคะแนนสูงสุด 4 คน โดยแต่ละสถาบันมีสิทธิเข้ารอบได้ไม่เกิน 3 คน เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ กรณีที่มีคะแนนเท่ากัน และต้องพิจารณาผู้เข้ารอบต่อไป ให้พิจารณาจาก

(1) คะแนนกระดานระหว่างคู่กรณี

กระดานที่ชนะได้ 1 คะแนน

กระดานที่เสมอได้ 0.5 คะแนน

กระดานที่แพ้ไม่ได้ คะแนน

(2) หากคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ใช้ระบบ BUCHOLZ, SONNEBORN – BERGER และ HEAD TO HEAD ตามลำดับแต่ละคู่กรณี

(3) หากคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ดำเนินการจับฉลาก

### 3.2 รอบชิงชนะเลิศ

ให้จัดการแข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3

รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ แข่งขัน 4 กระดาน โดยคิดคะแนนแต่ละรอบดังนี้ ผู้ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน และแพ้ไม่ได้คะแนน

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

หากมีผู้เล่นหลายคนมีคะแนนเท่ากัน ให้ตัดสินโดยใช้ HEAD TO HEAD หากยังเท่ากันให้ใช้อันดับจากรอบคัดเลือกตามข้อ 3 มาตัดสิน

### 4. การแข่งขันประเภททีม

4.1 การจัดอันดับทีมให้นำตัวเลขอันดับ ของผู้เล่นจากสถาบันเดียวกัน 2 คน ที่มีคะแนนดีที่สุดมารวมกัน สถาบันที่มีผลรวมของตัวเลขน้อยกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า ในกรณีที่สถาบันส่งเฉพาะนักกีฬาประเภทบุคคลให้สมมุติว่าสถาบันนั้นแพ้ทุกกระดาน หากหลายสถาบันมีผลรวมตัวเลขอันดับเท่ากัน ให้เทียบอันดับของนักกีฬา ที่ดีที่สุดของสถาบันคู่กรณี อันดับของใครสูงกว่า สถาบันนั้นจะได้อันดับที่ดีกว่า

#### 4.2 ให้คัดทีมที่อันดับสูงสุด 4 อันดับ เข้ารอบชิงชนะเลิศ โดยให้จัดแข่งขัน ดังนี้

4.2.1 ก่อนการแข่งขันให้แต่ละสถาบันส่งรายชื่อนักกีฬามือหนึ่ง มือสอง และผู้เล่นสำรอง ให้กรรมการจัดการแข่งขันและให้ใช้ตลอดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ให้แข่งขันพร้อมกันดังนี้

คู่ที่หนึ่ง มือหนึ่ง พบ มือหนึ่ง

คู่ที่สอง มือสอง พบ มือสอง

#### 4.2.2 การแข่งขันให้แข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3

รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ นักกีฬาแต่ละคนแข่งขัน 4 กระดาน ให้มือหนึ่งของทีมอันดับที่มีชื่อขึ้นก่อน และมือสองของฝ่ายหลังเดินก่อนในรอบนั้น หลังจากนั้นให้สลับกันเดินก่อนหลัง จนครบ 4 กระดาน

การให้คะแนน กระดานที่ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า

ผู้ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน

#### 4.2.3 การแข่งขันระหว่างรอบตามข้อ 4.2.2 ไม่สามารถสลับมือได้

(1) ผู้เล่นสำรองสามารถเล่นแทนมือ 2 ได้

(2) ถ้าผู้เล่นมือ 1 ไม่สามารถเล่นได้ ให้ผู้เล่นมือ 2 มาเล่นมือ 1 และให้ผู้เล่นมือสำรองเล่นมือ 2

(3) ให้แจ้งการเปลี่ยนมือผู้เล่น ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 15 นาที

แต่ละทีมจะได้คะแนนจากผลการแข่งขันแต่ละรอบ คือ ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน

4.3 ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

#### 4.4 หากหลายทีมมีคะแนนเท่ากันให้ตัดสิน ตามลำดับ ดังนี้

(1) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างทีม

(2) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างมือหนึ่งของทั้งสองทีม

(3) ให้ใช้อันดับของผู้แข่งขันที่มีอันดับ ดีที่สุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือก ตามข้อ 3  
มาตรฐาน

5. การแข่งขันแต่ละกระดาน จะใช้นาฬิกาจับเวลา CHESS CLOCK ฝ่ายละ 15 นาที
6. หากฝ่ายใดเวลาหมด ฝ่ายที่เหลือเวลาอยู่เป็นผู้ชนะ
7. เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้ว ให้จัดนาฬิกาจับเวลา กรณีมีนักกีฬาผู้ใดหรือสถาบันใดไม่ลงแข่งขันภายใน 15 นาที ให้แพ้คะแนนแรก และถ้าไม่มาแข่งขันภายใน 30 นาที ให้ปรับเป็นแพ้และให้ลงโทษตาม ข้อบังคับ คณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

ประกาศ ณ วันที่

พฤศจิกายน 2553

(นายปรีชา ประยูรพัฒน์)

ประธานคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา

คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย



ประกาศคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย  
เรื่อง วิธีจัดการแข่งขัน หมากระดาน ประเภท หมากรุกไทย  
กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38

-----

เพื่อให้การจัดการแข่งขันหมากระดานในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 เป็นไปตามระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันหมากระดานกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 ข้อ 8 คณะกรรมการเทคนิคการกีฬา จึงกำหนดวิธีการจัดการแข่งขันหมากรุกไทย ดังนี้

1. ให้จัดการแข่งขัน ดังนี้

1.1 ทีมชาย 2 คน

1.2 ทีมหญิง 2 คน

1.3 บุคคลชาย

1.4 บุคคลหญิง

2. ให้แต่ละสถาบันส่งชื่อนักกีฬาชายเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คน และส่งชื่อนักกีฬาหญิงได้ไม่เกิน 3 คน โดยนักกีฬาแต่ละคนจะเข้าแข่งขันทั้งประเภททีม และบุคคล

กรณีที่สถาบันใดไม่ส่งประเภททีมให้ส่งประเภทบุคคลได้ 1 คน

3. การแข่งขันประเภทบุคคล

3.1 รอบแรก

3.1.1 ให้จัดการแข่งขันระบบ SWISS ดังนี้

(1) นักกีฬาไม่เกิน 32 คน ให้แข่งขัน 7 รอบ

(2) นักกีฬา มากกว่า 32 คน แต่ไม่เกิน 64 คน ให้แข่งขัน 8 รอบ

(3) นักกีฬา มากกว่า 64 คน ให้แข่งขัน 9 รอบ

3.1.2 การจัดแข่งขันรอบที่ 1 ให้ใช้วิธีจับฉลากเข้าสาย ผู้เล่นสถาบันเดียวกันจะไม่พบกัน

3.1.3 การแข่งขันแต่ละรอบให้ทำการแข่งขัน 1 กระดาน

ผู้ชนะแต่ละกระดานจะได้ 1 คะแนน ถ้าเสมอ ได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้

คะแนน

3.1.4 ผู้ไม่เข้าแข่งขันในรอบใดจะถูกตัดสิทธิ์หลังจากรอบนั้น ทุกรอบแต่ให้คงคะแนนไว้ในระบบสวิสสำหรับประเภททีม สำหรับประเภทบุคคลให้หมดสิทธิ์เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ตามข้อ

3.1.5 และข้อ 4

3.1.5 ให้คัดผู้มีคะแนนสูงสุด 4 คน โดยแต่ละสถาบันมีสิทธิเข้ารอบได้ไม่เกิน 3 คน เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ กรณีที่มีคะแนนเท่ากัน และต้องพิจารณาผู้เข้ารอบต่อไป ให้พิจารณาตามลำดับดังนี้

(1) BUCHOLZ

(2) SONNEBORN – BERGER

(3) HEAD TO HEAD

(4) หากคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ดำเนินการจับฉลาก

### 3.2 รอบชิงชนะเลิศ

ให้จัดการแข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3

รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ แข่งขัน 1 กระดาน โดยคิดคะแนนแต่ละกระดานดังนี้ ผู้ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน และแพ้ไม่ได้คะแนน

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

หากมีผู้เล่นหลายคนมีคะแนนเท่ากัน ให้ตัดสินโดยใช้ HEAD TO HEAD หากยังเท่ากันให้ใช้อันดับจากรอบคัดเลือกตามข้อ 3 มาตัดสิน

### 4. การแข่งขันประเภททีม

4.1 การจัดอันดับทีมให้นำตัวเลขอันดับ ของผู้เล่นจากสถาบันเดียวกัน 2 คนที่มีคะแนนดีที่สุดมารวมกัน สถาบันผลรวมของตัวเลขน้อยกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า ในกรณีที่สถาบันส่งเฉพาะนักกีฬาประเภทบุคคลให้สมมุติว่าสถาบันนั้นแพ้ทุกกระดาน หากหลายสถาบันมีผลรวมตัวเลขอันดับเท่ากัน ให้เทียบอันดับของนักกีฬา ที่ดีที่สุดของสถาบันคู่กรณี อันดับของใครสูงกว่า สถาบันนั้นจะได้อันดับที่ดีกว่า

4.2 ให้คัดทีมที่อันดับสูงสุด 4 อันดับ เข้ารอบชิงชนะเลิศ โดยให้จัดแข่งขัน ดังนี้

ก่อนการแข่งขันให้แต่ละสถาบันส่งรายชื่อนักกีฬามือหนึ่ง มือสอง และผู้เล่นสำรอง ให้กรรมการจัดการแข่งขันและให้ใช้ตลอดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

ให้แข่งขันพร้อมกันดังนี้

คู่ที่หนึ่ง มือหนึ่ง พบ มือหนึ่ง

คู่ที่สอง มือสอง พบ มือสอง

#### 4.2.1 การแข่งขันให้แข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

- รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3
- รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2
- รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4
- รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2
- รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4
- รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ นักกีฬาแต่ละคนแข่งขัน 1 กระดาน ให้มือหนึ่งของทีมอันดับที่มีชื่อขึ้นก่อน และมือสองของฝ่ายหลังเดินแรกก่อนในรอบนั้น

การให้คะแนน กระดานที่ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า

#### 4.2.3 การแข่งขันระหว่างรอบตามข้อ 4.2.2 ไม่สามารถสลับมือได้

- (1) ผู้เล่นสำรองสามารถเล่นแทนมือ 2 ได้
- (2) ถ้าผู้เล่นมือ 1 ไม่สามารถเล่นได้ ให้ผู้เล่นมือ 2 มาเล่นมือ 1 และให้ผู้เล่นมือสำรองเล่นมือ 2
- (3) ให้แจ้งการเปลี่ยนมือผู้เล่น ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 15 นาที

แต่ละทีมจะได้คะแนนจากผลการแข่งขันแต่ละรอบ คือ ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน

#### 4.3 ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

#### 4.4 หากหลายทีมมีคะแนนเท่ากันให้ตัดสิน ตามลำดับ ดังนี้

- (1) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างทีม
- (2) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างมือหนึ่งของทั้งสองทีม
- (3) ให้ใช้อันดับของผู้แข่งขันที่มีอันดับดีที่สุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือก รอบคัดเลือก

ตามข้อ 3 มาตัดสิน

5. การแข่งขันแต่ละกระดาน ให้ชื่อขึ้นก่อนให้เป็นฝ่ายเดินหมากก่อนจะใช้นาฬิกาจับเวลา CHESS CLOCK ฝ่ายละ 60 นาที

6. หากฝ่ายใดเวลาหมด ฝ่ายที่เหลือเวลาอยู่เป็นผู้ชนะ

7. เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้ว ให้จัดนาฬิกาจับเวลา กรณีมีนักกีฬาผู้ใดหรือสถาบันใดไม่ลงแข่งขันภายใน 30 นาที ให้ปรับเป็นแพ้และให้ลงโทษตาม ข้อบังคับคณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

ประกาศ ณ วันที่

พฤศจิกายน 2553

(นายปรีชา ประยูรพัฒน์)

ประธานคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย





ประกาศคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย  
เรื่อง วิธีจัดการแข่งขัน หมากระดาน ประเภท หมากรุกสากล  
กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38

-----

เพื่อให้การจัดการแข่งขันหมากระดานในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 เป็นไปตามระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันหมากระดานกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 ข้อ 8 คณะกรรมการเทคนิคการกีฬา จึงกำหนดวิธีการจัดการแข่งขันหมากรุกสากล ดังนี้

1. ให้จัดการแข่งขัน ดังนี้

- 1.1 ทีมชาย 2 คน
- 1.2 ทีมหญิง 2 คน
- 1.3 บุคคลชาย
- 1.4 บุคคลหญิง

2. ให้แต่ละสถาบันส่งชื่อนักกีฬาชายเข้าแข่งขันได้ 3 คน และส่งชื่อนักกีฬาหญิงได้ไม่เกิน 3 คน โดยนักกีฬาแต่ละคนจะเข้าแข่งขันทั้งประเภททีม และบุคคล

กรณีที่สถาบันใดไม่ส่งประเภททีมให้ส่งประเภทบุคคลได้ 1 คน

3. การแข่งขันประเภทบุคคล

3.1 รอบแรก

3.1.1 ให้จัดการแข่งขันระบบ SWISS ดังนี้

- (1) นักกีฬาไม่เกิน 32 คน ให้แข่งขัน 7 รอบ
- (2) นักกีฬา มากกว่า 32 คน แต่ไม่เกิน 64 คน ให้แข่งขัน 8 รอบ
- (3) นักกีฬา มากกว่า 64 คน ให้แข่งขัน 9 รอบ

3.1.2 การจัดแข่งขันรอบที่ 1 ให้ใช้วิธีจับฉลากเข้าสาย ผู้เล่นสถาบันเดียวกันจะไม่พบกัน

3.1.3 การแข่งขันแต่ละรอบให้ทำการแข่งขัน 1 กระดาน

ผู้ชนะแต่ละกระดานจะได้ 1 คะแนน ถ้าเสมอ ได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้

คะแนน

3.1.4 ผู้ไม่เข้าแข่งขันในรอบใดจะถูกตัดสิทธิ์หลังจากรอบนั้น ทุกรอบแต่ให้คงคะแนนไว้ในระบบสวิสสำหรับประเภททีม สำหรับประเภทบุคคลให้หมดสิทธิ์เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ตามข้อ

3.1.5 และข้อ 4

3.1.5 ให้คัดผู้มีคะแนนสูงสุด 4 คน โดยแต่ละสถาบันมีสิทธิเข้ารอบได้ไม่เกิน 3 คน เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ กรณีที่มีคะแนนเท่ากัน และต้องพิจารณาผู้เข้ารอบต่อไป ให้พิจารณาตามลำดับดังนี้

(1) BUCHOLZ

(2) SONNEBORN – BERGER

(3) HEAD TO HEAD

(4) หากคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ดำเนินการจับฉลาก

### 3.2 รอบชิงชนะเลิศ

ให้จัดการแข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3

รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ แข่งขัน 1 กระดาน โดยคิดคะแนนแต่ละกระดานดังนี้ ผู้ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน และแพ้ไม่ได้คะแนน

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

หากมีผู้เล่นหลายคนมีคะแนนเท่ากัน ให้ตัดสินโดยใช้ HEAD TO HEAD หากยังเท่ากันให้ใช้อันดับจากรอบคัดเลือกตามข้อ 3.1.1 มาตัดสิน

### 4. การแข่งขันประเภททีม

4.1 การจัดอันดับทีมให้นำตัวเลขอันดับ ของผู้เล่นจากสถาบันเดียวกัน 2 คนที่มีคะแนนดีที่สุดมารวมกัน สถาบันที่มีผลรวมของตัวเลขน้อยกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า ในกรณีที่สถาบันส่งเฉพาะนักกีฬาประเภทบุคคลให้สมมุติว่าสถาบันนั้นแพ้ทุกกระดาน หากหลายสถาบันมีผลรวมตัวเลขอันดับเท่ากัน ให้เทียบอันดับของนักกีฬา ที่ดีที่สุดของสถาบันคู่กรณี อันดับของใครสูงกว่า สถาบันนั้นจะได้อันดับที่ ดีกว่า

4.2 ให้คัดทีมที่อันดับสูงสุด 4 อันดับ เข้ารอบชิงชนะเลิศ โดยให้จัดแข่งขัน ดังนี้

4.2.1 ก่อนการแข่งขันให้แต่ละสถาบันส่งรายชื่อนักกีฬามือหนึ่ง มือสอง และผู้เล่นสำรอง ให้กรรมการจัดการแข่งขันและให้ใช้ตลอดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

ให้แข่งขันพร้อมกันดังนี้

คู่ที่หนึ่ง มือหนึ่ง พบ มือหนึ่ง

คู่ที่สอง มือสอง พบ มือสอง

#### 4.2.2 การแข่งขันให้แข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

- รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3
- รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2
- รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4
- รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2
- รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4
- รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ นักกีฬาแต่ละคนแข่งขัน 1 กระดาน ให้มือหนึ่งของทีมอันดับที่มีชื่อขึ้นก่อน และมือสองของฝ่ายหลังเดินแรกก่อนในรอบนั้น

การให้คะแนน กระดานที่ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า

#### 4.2.3 การแข่งขันระหว่างรอบตามข้อ 4.2.2 ไม่สามารถสลับมือได้

- (1) ผู้เล่นสำรองสามารถเล่นแทนมือ 2 ได้
- (2) ถ้าผู้เล่นมือ 1 ไม่สามารถเล่นได้ ให้ผู้เล่นมือ 2 มาเล่นมือ 1 และให้ผู้เล่นมือสำรองเล่นมือ 2
- (3) ให้แจ้งการเปลี่ยนมือผู้เล่น ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 15 นาที

แต่ละทีมจะได้คะแนนจากผลการแข่งขันแต่ละรอบ คือ ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน

#### 4.3 ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

#### 4.4 หากหลายทีมมีคะแนนเท่ากันให้ตัดสิน ตามลำดับ ดังนี้

- (1) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างทีม
- (2) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างมือหนึ่งของทั้งสองทีม
- (3) ให้ใช้อันดับของผู้แข่งขันที่มีอันดับดีที่สุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือก รอบคัดเลือก

ตามข้อ 3 มาตัดสิน

5. การแข่งขันแต่ละกระดาน ให้ชื่อขึ้นก่อนให้เป็นฝ่ายเดินหมากก่อนจะใช้นาฬิกาจับเวลา CHESS CLOCK ฝ่ายละ 60 นาที และเมื่อเดินแต่ละตาจะเพิ่มเวลาให้ 10 วินาที

6. หากฝ่ายใดเวลาหมด ฝ่ายที่เหลือเวลาอยู่เป็นผู้ชนะ

7. เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้ว ให้จัดนาฬิกาจับเวลา กรณีมีนักกีฬาผู้ใดหรือสถาบันใดไม่ลงแข่งขันภายใน 30 นาที ให้ปรับเป็นแพ้และให้ลงโทษตาม ข้อบังคับคณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

ประกาศ ณ วันที่

พฤศจิกายน 2553

(นายปรีชา ประยูรพัฒน์)

ประธานคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย



ประกาศคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย  
เรื่อง วิธีจัดการแข่งขัน หมากระดาน ประเภท หมากล้อม  
กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38

-----

เพื่อให้การจัดการแข่งขันหมากระดานในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 เป็นไปตามระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วย การจัดการแข่งขันหมากระดานกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 38 ข้อ 8 คณะกรรมการเทคนิคการกีฬา จึงกำหนดวิธีการจัดการแข่งขันหมากล้อม ดังนี้

1. ให้จัดการแข่งขัน ดังนี้

- 1.1 ทีมชาย 2 คน
- 1.2 ทีมหญิง 2 คน
- 1.3 บุคคลชาย
- 1.4 บุคคลหญิง

2. ให้แต่ละสถาบันส่งชื่อนักกีฬาชายเข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 คน และส่งชื่อนักกีฬาหญิงได้ไม่เกิน 3 คน โดยนักกีฬาแต่ละคนจะเข้าแข่งขันทั้งประเภททีม และบุคคล

กรณีที่สถาบันใดไม่ส่งประเภททีมให้ส่งประเภทบุคคลได้ 1 คน

3. การแข่งขันประเภทบุคคล

3.1 รอบแรก

3.1.1 ให้จัดการแข่งขันระบบ SWISS ดังนี้

- (1) นักกีฬาไม่เกิน 64 คน ให้แข่งขัน 6 รอบ
- (2) นักกีฬา มากกว่า 64 คน แต่ไม่เกิน 128 คน ให้แข่งขัน 7 รอบ
- (3) นักกีฬา มากกว่า 128 คน ให้แข่งขัน 8 รอบ

3.1.2 การจัดแข่งขันรอบที่ 1 ให้ใช้วิธีจับฉลากเข้าสาย ผู้เล่นสถาบันเดียวกันจะไม่พบกัน

3.1.3 การแข่งขันแต่ละรอบให้ทำการแข่งขัน 1 กระดาน

ผู้ชนะแต่ละกระดานจะได้ 1 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน

3.1.4 ผู้ไม่เข้าแข่งขันในรอบใดจะถูกตัดสิทธิ์หลังจากรอบนั้นทุกรอบแต่ให้คงคะแนนไว้

ในระบบสวิสสำหรับประเภททีม สำหรับประเภทบุคคลให้หมดสิทธิ์เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ตามข้อ

3.1.5 และข้อ 4

3.1.5 ให้คัดผู้มีคะแนนสูงสุด 4 คน โดยแต่ละสถาบันมีสิทธิเข้ารอบได้ไม่เกิน 3 คน เข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ กรณีที่มีคะแนนเท่ากัน และต้องพิจารณาผู้เข้ารอบต่อไป ให้พิจารณาตามลำดับดังนี้

(1) หากคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ใช้ระบบ SOS และ SOSOS ตามลำดับแต่ละคู่กรณี

(2) ให้ดูผลการแข่งขันของ HEAD TO HEAD

(3) หากคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ดำเนินการจับฉลาก

### 3.2 รอบชิงชนะเลิศ

ให้จัดการแข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3

รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2

รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4

รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ แข่งขัน 1 กระดาน โดยคิดคะแนนแต่ละกระดานดังนี้ ผู้ชนะได้ 1 คะแนน และแพ้ไม่ได้คะแนน

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ผู้ได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

หากมีผู้เล่นหลายคนมีคะแนนเท่ากัน ให้ตัดสินโดยใช้ HEAD TO HEAD หากยังเท่ากันให้ใช้อันดับจากรอบคัดเลือกตามข้อ 3 มาตัดสิน

### 4. การแข่งขันประเภททีม

4.1 การจัดอันดับทีมให้นำตัวเลขอันดับ ของผู้เล่นจากสถาบันเดียวกัน 2 คนที่มีคะแนนดีที่สุดมารวมกัน สถาบันที่มีผลรวมของตัวเลขน้อยกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า ในกรณีที่สถาบันส่งเฉพาะนักกีฬาประเภทบุคคลให้สมมุติว่าสถาบันนั้นแพ้ทุกกระดาน หากหลายสถาบันมีผลรวมตัวเลขอันดับเท่ากัน ให้เทียบอันดับของนักกีฬา ที่ดีที่สุดของสถาบันคู่กรณี อันดับของใครสูงกว่า สถาบันนั้นจะได้อันดับที่ดีกว่า

4.2 ให้คัดทีมที่อันดับสูงสุด 4 อันดับ เข้ารอบชิงชนะเลิศ โดยให้จัดแข่งขัน ดังนี้

4.2.1 ก่อนการแข่งขันให้แต่ละสถาบันส่งรายชื่อนักกีฬามือหนึ่ง มือสอง และผู้เล่นสำรอง ให้กรรมการจัดการแข่งขันและให้ใช้ตลอดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

ให้แข่งขันพร้อมกันดังนี้

คู่ที่หนึ่ง มือหนึ่ง พบ มือหนึ่ง

คู่ที่สอง มือสอง พบ มือสอง

#### 4.2.2 การแข่งขันให้แข่งขันเรียงลำดับ ดังนี้

- รอบที่ 1 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 4 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 3
- รอบที่ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 2
- รอบที่ 3 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 2 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 4
- รอบที่ 4 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 3 พบผู้เล่นอันดับ 2
- รอบที่ 5 ผู้เล่นอันดับ 1 พบผู้เล่นอันดับ 3 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 4
- รอบที่ 6 ผู้เล่นอันดับ 2 พบผู้เล่นอันดับ 1 ผู้เล่นอันดับ 4 พบผู้เล่นอันดับ 3

ในแต่ละรอบ นักกีฬาแต่ละคนแข่งขัน 1 กระดาน ให้มือหนึ่งของทีมอันดับที่มีชื่อขึ้นก่อน และมือสองของฝ่ายหลังเดินแรกก่อนในรอบนั้น

การให้คะแนน กระดานที่ชนะได้ 1 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าจะได้อันดับที่ดีกว่า

#### 4.2.3 การแข่งขันระหว่างรอบตามข้อ 4.2.2 ไม่สามารถสลับมือได้

- (1) ผู้เล่นสำรองสามารถเล่นแทนมือ 2 ได้
- (2) ถ้าผู้เล่นมือ 1 ไม่สามารถเล่นได้ ให้ผู้เล่นมือ 2 มาเล่นมือ 1 และให้ผู้เล่นมือสำรองเล่นมือ 2
- (3) ให้แจ้งการเปลี่ยนมือผู้เล่น ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 15 นาที

แต่ละทีมจะได้คะแนนจากผลการแข่งขันแต่ละกระดาน คือ ชนะได้ 1 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน

#### 4.3 ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 1 ได้ที่ 1

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 2 ได้ที่ 2

ให้ทีมได้คะแนนรวมอันดับ 3 ได้ที่ 3

#### 4.4 หากหลายทีมมีคะแนนเท่ากันให้ตัดสิน ตามลำดับ ดังนี้

- (1) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างทีม
- (2) ให้ผล HEAD TO HEAD ระหว่างมือหนึ่งของทั้งสองทีม
- (3) ให้ใช้อันดับของผู้แข่งขันที่มีอันดับดีที่สุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือก รอบคัดเลือก

ตามข้อ 3 มาตัดสิน

5. การแข่งขันแต่ละกระดาน ให้ชื่อขึ้นก่อนให้เป็นฝ่ายเดินหมากก่อนจะใช้นาฬิกาจับเวลา CHESS CLOCK ฝ่ายละ 45 นาที และ BYOYOMI 25 ตา/10 นาที

6. หากฝ่ายใดเวลาหมด ฝ่ายที่เหลือเวลาอยู่เป็นผู้ชนะ

7. เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้ว ให้จัดนาฬิกาจับเวลา กรณีมีนักกีฬาผู้ใดหรือสถาบันใดไม่ลงแข่งขันภายใน 15 นาที ให้ปรับเป็นแพ้และให้ลงโทษตาม ข้อบังคับคณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

ประกาศ ณ วันที่

พฤศจิกายน 2553

(นายปรีชา ประยูรพัฒน์)

ประธานคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคการกีฬา  
คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย