

ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา  
ว่าด้วย การแข่งขันมหากกระดาน (รหัส 15) กีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ 42 พ.ศ.2560  
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

โดยที่เป็นการสมควรวางระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันกีฬามหากกระดาน กีฬาสีสามัคคี

อาศัยอำนาจตามข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี ว่าด้วย การแข่งขันกีฬาสีสามัคคี คณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วย การแข่งขันมหากกระดาน กีฬาสีสามัคคีครั้งที่ 42 พ.ศ.2560”

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

ข้อ 6 กำหนดการแข่งขัน

- 6.1 เวลาทำการแข่งขัน รวมทั้งหมด 6 วัน
- 6.2 วันที่ 18-20 ธันวาคม 2560 ทำการแข่งขันสำหรับชนิดและประเภท ดังนี้
  - 6.2.1 หมากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
  - 6.2.2 หมากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
  - 6.2.3 หมากรุกสากล ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
  - 6.2.4 เอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
  - 6.2.5 เอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
  - 6.2.6 เอแม็ท ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
  - 6.2.7 ครอสเวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
  - 6.2.8 ครอสเวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)

- 6.2.9 ครอสเวิร์ด ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
- 6.3 วันที่ 21 - 23 ธันวาคม 2560 ทำการแข่งขันสำหรับชนิดและประเภท ดังนี้
- 6.3.1 หมากล้อม ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
- 6.3.2 หมากล้อม ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- 6.3.3 หมากล้อม ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
- 6.3.4 หมากรุกไทย ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
- 6.3.5 หมากรุกไทย ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- 6.3.6 หมากรุกไทย ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)
- 6.3.7 หมากฮอส ประเภททีมและบุคคล (ประถมศึกษา)
- 6.3.8 หมากฮอส ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- 6.3.9 หมากฮอส ประเภททีมและบุคคล (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

## ข้อ 7 จำนวนผู้แข่งขัน

### 7.1 ประเภททีม

ให้โรงเรียนสาธิตฯ ส่งเข้าแข่งขันในแต่ละระดับได้ชนิดละ 1 ทีม ประกอบด้วยผู้เข้าแข่งขัน 2 - 4 คน โดยกำหนดผู้เข้าแข่งขันเป็นมือ 1, มือ 2, มือ 3 และมือสำรองตามลำดับ และให้ลงทำการแข่งขันจริงเฉพาะผู้ที่ถูกกำหนดให้เป็นมือ 1, มือ 2 และมือ 3 ในแต่ละรอบเท่านั้น หากโรงเรียนสาธิตฯ ใดไม่สามารถหาผู้เล่นลงทำการแข่งขันได้ครบทั้ง 3 มือ จะต้องส่งลงทำการแข่งขันอย่างน้อย 2 มือ ทั้งนี้คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดานจะถือว่ามือที่ไม่ได้ส่งลงทำการแข่งขันครั้งนั้น แพ้ในการแข่งขันประเภททีม ทั้งนี้ผู้จัดการทีมสามารถปรับเปลี่ยนรายชื่อการวางมือในแต่ละรอบของการแข่งขันได้ ยกเว้นมือ 1 โดยผู้จัดการทีมต้องแจ้งแก่คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน ก่อนการแข่งขันของแต่ละกระดานนั้น ๆ

### 7.2 ประเภทบุคคล

ให้ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นมือ 1 ในประเภททีมเป็นผู้เข้าแข่งขันประเภทบุคคล

## ข้อ 8 การนับคะแนน

ให้นับคะแนนทั้งประเภททีม และ ประเภทบุคคลในคราวเดียวกัน คะแนนประเภทบุคคลให้นับคะแนนจากผลการแข่งขันของมือ 1 ประเภททีม

ข้อ 9 คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน ให้เป็นไปตามข้อ 9 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ครั้งที่ 42 พ.ศ.2560

ข้อ 10 รางวัลการแข่งขัน ให้โรงเรียนสาธิตฯ เจ้าภาพ จัดรางวัลให้กับนักกีฬาตามที่ลงทำการแข่งขันจริง ดังนี้

10.1 รางวัลที่ 1 เหรียญชูบทองและเกียรติบัตร

10.2 รางวัลที่ 2 เหรียญชูบเงินและเกียรติบัตร

10.3 รางวัลที่ 3 เหรียญชูบทองแดงและเกียรติบัตร

10.4 เกียรติบัตร และโล่รางวัลสำหรับนักกีฬาดีเด่น 3 ระดับ 6 ชนิดกีฬารวมจำนวน 18 รางวัล โดยพิจารณาจากนักกีฬาที่มีคุณสมบัติตามลำดับ ดังนี้

- 10.4.1 นักกีฬาต้องได้เหรียญทองโดยไม่นับจำนวนเหรียญที่ได้
- 10.4.2 นักกีฬาที่ได้รับการพิจารณาต้องลงแข่งขันครบทุกรอบ
- 10.4.3 นักกีฬาต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นนักกีฬา

- 10.4.4 พิจารณาจากสถิติผลการแข่งขันรวมในแต่ละรอบชนะได้ 3 คะแนน  
เสมอได้ 1 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน
- 10.4.5 พิจารณาจากนักกีฬาที่เป็นมือวางอันดับสูงกว่าก่อน

### หมวด 1

#### การแข่งขันหมากล้อม

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

ข้อ 12 การตัดสินให้พิจารณาผลการแข่งขัน ดังนี้

12.1 ให้ผู้ที่ได้ Match Point มากที่สุดได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้ Match Point รองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ตามลำดับ การนับ Match Point ของแต่ละคู่การแข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.2 ในกรณีที่ได้ Match Point เท่ากัน ให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่ นั้น ผู้ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งนั้น

12.3 ให้นับ Game Point ของคู่กรณีทุกกระดานตลอดการแข่งขัน ผู้ใดที่ได้มากกว่าให้ถือว่าผู้นั้นชนะ การนับ Game Point ให้ผู้ชนะแต่ละกระดานได้ 1 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 0.5 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

12.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกันและให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 13 กติกาการแข่งขัน

13.1 ให้ผู้มีชื่ออยู่หน้าเดินก่อนในกระดานแรก ส่วนกระดานที่สอง ให้สลับกันเป็นผู้เดิน

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

13.3 การตัดสินให้ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

ข้อ 14 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะทั้ง 2 กระดาน

### หมวด 2

#### การแข่งขันหมากรุกไทย

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 ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับ ตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่การแข่งขันให้ผู้ชนะได้ 2 คะแนน ผู้ที่เสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

16.2 ในกรณีที่มิผู้ได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะถือว่าเป็นผู้ได้รับตำแหน่งนั้น

16.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีกให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกันและให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

#### ข้อ 17 กติกาการแข่งขัน

17.1 ให้มือ 1 ของทีมที่มีชื่ออยู่หน้าเดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลัง และมือ 3 ของทีมเป็นผู้เดินก่อน

17.2 ให้เม็ดต่ออยู่ขวามือของขุน

17.3 ไม่มีการขึ้นสูตร

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

17.5 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้ ยกเว้นเป็นการเดินผิดกติกาจะต้องเดินใหม่ให้ถูกต้องเท่านั้น

17.6 เมื่อผู้แข่งขันจะรุกอีกฝ่ายหนึ่งจะต้องบอกคำว่า “รุก” ทุกครั้ง

17.7 การนับศักดิ์กระดาน เริ่มนับได้เมื่อไม่มีเบี้ยคว่ำเหลืออยู่บนกระดาน โดยเริ่มนับ 1

17.8 การนับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นต่อต้องเอาชนะให้ได้ภายใน 64 ที เกินกว่านี้ให้เสมอกัน

17.9 เมื่อนับศักดิ์กระดานแล้ว ฝ่ายเป็นรองถูกกินเหลือเพียงตัวเดียว ให้ฝ่ายเป็นรองเปลี่ยนการนับศักดิ์กระดานเป็นการนับตามศักดิ์หมากของฝ่ายเป็นต่อ

17.10 ขณะที่นับตามศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากแล้ว ถ้าฝ่ายเป็นรองกินหมากตัวใดตัวหนึ่งของฝ่ายเป็นต่อ ก็มีให้เปลี่ยนแปลงการนับเป็นอย่างอื่น ก็คงให้นับตามศักดิ์เดิมจนถึงที่สุด

17.11 เมื่อฝ่ายเป็นรองได้นับศักดิ์กระดานแล้ว และฝ่ายเป็นต่อกลับเป็นรอง ให้ฝ่ายที่กลับเป็นรองมีสิทธิ์ นับศักดิ์กระดานหรือศักดิ์หมากได้

17.12 ขณะที่นับศักดิ์กระดาน ฝ่ายเป็นรองมีสิทธิ์ที่จะชนะได้ก็ต่อเมื่อฝ่ายเป็นรองได้ขอยุคนับ เมื่อหยุดนับแล้วกลับเป็นรองก็มีสิทธิ์ขอนับศักดิ์กระดานใหม่ได้

17.13 การเดินวนเวียนไป – กลับ ติดต่อกัน 3 ครั้ง ให้กรรมการตัดสินให้การแข่งขันหมากกระดานนั้นเสมอกัน

17.14 รูปหมากที่ไม่เปลี่ยนแปลง (ไม่มีการเดินเบี้ยคว่ำหรือการกินแลกตัวหมาก) ให้กรรมการพิจารณา หรือตัดสินให้เสมอกัน

17.15 หมากอับถือว่าเสมอกัน

17.16 ในกรณีที่หมากฝ่ายเป็นต่อมีเวลาน้อย มีสิทธิ์ขอเสมอกับฝ่ายที่เป็นรองที่มีเวลามากกว่า แต่ต้องเหลือเวลาการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 5 นาที โดยยกมือแจ้งกรรมการ

ข้อ 18 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขัน ให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

#### หมวด 3

#### การแข่งขันหมากรุกสากล

ข้อ 19 วิธีจัดการแข่ง 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 ในกรณีที่ผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็น ผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

20.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 21 กติกาการแข่งขัน

21.1 ให้มือ 1 ของทีมที่ซื้อข้างหน้าเป็นผู้เดินก่อน มือ 2 ของทีมนั้นเป็นผู้เดินหลัง และมือ 3 ของทีมเป็นผู้เดินก่อน

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

21.3 เมื่อผู้แข่งขันจับหมากตัวใดตัวหนึ่งแล้วต้องเดินตัวนั้น เมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้ว จะเปลี่ยนเดินตาใหม่ไม่ได้ ยกเว้นเป็นการเดินผิดกติกาจะต้องเดินใหม่ให้ถูกต้องเท่านั้น

21.4 การเข้าป้อม (Castle) จะเข้าป้อมขณะคิงถูกเช็คหรือตาเดินผ่านตากินของตัวหมากฝ่ายคู่แข่งหรือภายหลังเดิน คิงหรือรุกที่ต้องการเข้าป้อมไปแล้วไม่ได้

21.5 การขึ้นพอนในตาแรก 2 ตา ถ้าผ่านตากินของพอนคู่แข่งให้คู่แข่งมีสิทธิกินผ่าน (En Passant) แต่จะต้องกินในตานั้นเท่านั้น

21.6 กติกาอื่นๆ ให้เป็นไปตามกติกาหมากกรุกสากลประเภท Rapid ของสหพันธ์หมากกรุกโลก (FIDE)

21.7 ในกรณีที่หมากฝ่ายเป็นต่อมีเวลาน้อย มีสิทธิ์ขอเสมอกับฝ่ายที่เป็นรองที่มีเวลามากกว่า แต่ต้องเหลือเวลาการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 2 นาที โดยยกมือแจ้งกรรมการ

ข้อ 22 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้วให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาทีแล้ว อีกฝ่ายหนึ่ง ไม่ลงแข่งขัน ให้ถือฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

#### หมวด 4

#### การแข่งขันครอสเวิร์ด

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 มือที่แก่ชนะ (Hand Point) และ แต้มสะสม (Difference) ตามลำดับ และให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

24.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสิน โดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

24.4 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

#### ข้อ 25 กติกาการแข่งขัน

25.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม ระดับประถมศึกษาไม่นับตัวอักษรทั้งหมด 52 ตัว ระดับมัธยมศึกษาไม่นับตัวอักษรทั้งหมด 100 ตัว ตั้งนาฬิกา 22 นาที (Chess Clock)

25.2 ผู้เล่นจะต้องจับอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว โดยถือลงในระดับสายตา เพื่อดูฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามลำดับอักษรจาก Blank, A, B, C ไปจนถึง Z ฝ่ายใดที่ได้ลำดับของตัวอักษรก่อนเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อน

25.3 ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาในระดับประถมศึกษาฝ่ายละ 6 ตัว ระดับมัธยมศึกษาฝ่ายละ 7 ตัว วางบนแป้น โดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบแล้วอีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกดนาฬิกาได้

25.4 ผู้เริ่มเล่นก่อนจะต้องผสมจัดตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป ให้เป็นคำภาษาอังกฤษที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม สำหรับครอสเวิร์ด (OSPD3) โดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งที่บออยู่บนดาวกลางกระดาน คำที่ลงครั้งแรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงกดนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดินแล้วนับอักษรในถุงเท่ากับที่เล่นไป

25.5 ผู้เล่นคนที่สองจะต้องต่อตัวอักษรที่มีอยู่ให้เป็นคำ โดยมีอย่างน้อย 1 ตัว สัมผัสกับอักษรเดิมที่มีอยู่ในกระดาน และต้องลงตัวอักษรในแนวเดียวกันตลอดเท่านั้น

25.6 การคิดคะแนนจะได้ตามคำที่เกิดขึ้นทุกคำจากการเล่นในตา

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 ตามลำดับในแป้นพร้อมกันให้เกิดคำใหม่ในตาเล่นนั้นๆ)

25.10 หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด ลงคำศัพท์ที่ผู้เล่นอีกฝ่ายไม่แน่ใจว่าเป็นคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้องหรือไม่ ผู้เล่นฝ่ายนั้นสามารถขอ Challenge ได้ โดยให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ก่อน และคว้าเบี้ยที่ตนเองถืออยู่ หลังจากนั้นนักกีฬาทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องออกมาตรวจสอบคำศัพท์ที่ “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ที่กำหนดไว้ ถ้าคำนั้นมีใน “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ผู้ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการลงครั้งถัดไป ถ้าในกรณีที่คำนั้นไม่มีใน “คอมพิวเตอร์ตรวจคำศัพท์” ผู้ลงเล่นครั้งนั้นต้องยกตัวอักษรที่ตนเล่นครั้งนั้นขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ลงเล่น (ไม่ได้แต้ม) และต้องเสียสิทธิ์การเล่นครั้งนั้นให้แก่ผู้ขอ Challenge

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

25.12 ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย บอกผ่านฝ่ายละ 3 ครั้ง รวมติดต่อกัน ทั้งหมด 6 ครั้ง ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด นับคะแนนโดยเอาคะแนนตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนที่ทำได้ของแต่ละฝ่าย

25.13 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินห้ากนาทีละ 10 คะแนนเศษของนาทีคิดเป็น 1 นาที

25.14 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้ว ให้นำอักษรทั้งหมดมาเรียง 10 x 10 (มัธยม) และเช็คเบี้ย 52 ตัว (ประถม) บนกระดานเพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในการดานต่อไป กฎ และกติกาอื่นๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน

ข้อ 26 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้ว ใฝฝ่ายที่มาแข่งขันรออยู่ ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

## หมวด 5

### การแข่งขัน เอแม็ท

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

ข้อ 28 การตัดสิน ให้พิจารณาผลการแข่งขันดังนี้

28.1 ใฝ่ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด ได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ การนับคะแนนของแต่ละคู่แข่งขัน ผู้ชนะได้ 2 คะแนนผู้ทีเสมอได้ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน

28.2 ในกรณีที่ใฝ่ผู้ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากแต้มเกมสะสม (Game Point) จำนวนเกม มือทีแพ้ชนะ (Hand Point) และ แต้มสะสม (Difference) ตามลำดับ และให้ถือว่าเป็นผู้ทีได้รับตำแหน่งนั้น

28.3 การแข่งขันประเภทบุคคลใฝ่การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์การตัดสินโดยพิจารณาทีผลการแข่งขันระหว่างมือ 1 เท่านั้น

28.4 ถ้าผลปรากฏว่าใฝ่เสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 29 กติกาแข่งขัน

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

29.2 ผู้เล่นจะต้องจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว โดยถือลงในระดับสายตา เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อนโดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากกมาไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว Blank ถือว่าใกล้เคียงที่สุดฝ่ายใดใกล้เคียง 20 กว่าจะได้เริ่มเล่นก่อน

29.3 ผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้เริ่มเล่นก่อนจะได้จับก่อนเมื่อครบ 8 ตัวแล้ว อีกฝ่ายหนึ่งเริ่มกตนาฬิกาได้

29.4 ผู้เล่นทีได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด วางลงบนกระดานในแนวอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดหนึ่งทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยทีทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เมื่อนับคะแนนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกตนาฬิกาให้เวลาของฝ่ายตรงกันข้ามเดิน

29.5 ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยทีใฝ่ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยทีมีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัวสัมผัสกับตัวเบี้ยทีมีอยู่ในกระดานแล้วอาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมทีมีอยู่ก่อนแล้ว

29.6 หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่กับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวแล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ

29.7 ช่องพิเศษต่างๆ นั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นที่ลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่น ครั้งต่อมาเบี้ยที่ทับอยู่ช่องพิเศษแล้วนั้นให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

29.8 การขอเปลี่ยนตัวเบี้ยสามารถขอเปลี่ยนตัวเบี้ยได้โดยต้อง เสียตาเล่น 1 ตา การเปลี่ยนสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1 – 8 ตัว ยกเว้นถ้าตัวเบี้ยในถุงเหลือไม่ถึง 5 ตัว จะไม่สามารถเปลี่ยนตัวเบี้ยได้อย่างเด็ดขาด

29.9 การทำบิงโกเอแม็ท ในระหว่างการเล่นที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงเบี้ยทั้ง 8 ตัวบนแป้น พร้อมกันในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

29.10 การชาเลนจ์ (Challenge) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็น หรือคิดว่า ผิดพลาด ผู้เล่นสามารถเรียกขานชาเลนจ์ได้เพื่อคว่าถูกต้องหรือเปล่า โดยให้หยุดเวลาทั้ง 2 ฝ่ายไว้ หากผลการชาเลนจ์ปรากฏว่าถูกต้องแล้ว ผู้ที่ตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่ถ้าหากผิด ผู้ที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออกและได้คะแนนเป็นศูนย์

29.11 การผสมตัวเลข การลงเบี้ยตัวเลขนั้นสามารถที่จะนำเลขโดด (0 - 9) จำนวน 2 – 3 ตัว มาวางติดกันเพื่อประกอบเป็นเลข 2 – 3 หลักได้เบี้ยที่เป็นจำนวนหลักสิบขึ้นไปนำมาต่อไม่ได้

29.12 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบ สามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี้ยตัวเลข (1 -20) และจำนวนต่างๆ ที่เกิดจากการผสมตัวเลขเพื่อให้เป็นค่าลบได้ แต่ห้ามวางเบี้ยเครื่องหมายบวก ลบ คูณ หารไว้ติดกัน

29.13 ห้ามใช้ 0 ไปต่อหน้าตัวเลขทุกจำนวน ห้ามใช้เครื่องหมายบวกหรือเครื่องหมายลบเติมหน้าตัวเลข 0 และห้ามใช้เครื่องหมายบวกเติมหน้าตัวเลขเช่น  $+7 = 5 + 2$

29.14 เกมสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)

29.15 หากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามยังคงมีตัวอักษรเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย 2 และนำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น Blank ไม่ต้องติดลบ)

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

29.17 ถ้าเวลาในการเล่นของแต่ละฝ่ายหมดลง เวลาที่ใช้ในการเล่นเกินกว่าห้านาทีละ 10 คะแนนเศษของนาฬิกาคิดเป็น 1 นาที

29.18 หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้ว ให้นำตัวเบี้ยทั้งหมดมาเรียง 10 x 10 บนกระดานเพื่อเตรียมสำหรับการแข่งขันในกระดานต่อไป กฎ และกติกาอื่นๆ 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 ประเภทบุคคลใช้การแข่งขันในประเภททีมเป็นเกณฑ์ตัดสินโดยพิจารณาที่ผลการแข่งขันระหว่างมือ 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 ในกรณีที่มีผู้ที่ได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาผลการแข่งขันของคู่กรณี ผู้ที่ชนะให้ถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนั้น

32.3 ถ้าผลปรากฏว่ายังเสมอกันอีก ให้ตัดสินโดยการได้รับตำแหน่งนั้นร่วมกัน และให้เลื่อนตำแหน่งถัดไปขึ้นมาแทน

ข้อ 33 ข้อบังคับ และกติกาการแข่งขัน

33.1 ให้ใช้ข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคีสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาครั้งที่ 42 พ.ศ.2560

33.2 ให้ใช้กระดานขนาด 19 x 19 เส้น เป็นกระดานที่ใช้ในการแข่งขันหมากล้อม

33.3 ให้ใช้เวลาฝ่ายละ 45 นาที ไม่มีการต่อเวลา (Byo - yomi) เมื่อหมดเวลา (เข็มนาฬิกา) ถือว่าแพ้

33.4 ให้ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

33.5 ฝ่ายดำได้วางเม็ดแรก แต่ต้องเพิ่มแต้มต่อให้ขาวตอนนับคะแนน 6.5 คะแนน

33.6 ใช้กติกาการนับคะแนนแบบญี่ปุ่น การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

33.7 การวางหมากห้ามทดลองวางหมากหรือใช้นิ้วจิ้มดู เมื่อวางหมากหนึ่งที่จุดใดถือว่าวางที่จุดนั้น แม้ว่าจะยังไม่ปล่อยมือก็ตามและห้ามการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อฝ่ายตรงข้าม

33.8 การจับเกม จะจับลงเมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งบอกผ่าน และอีกฝ่ายบอกผ่านติดกัน

ข้อ 34 เมื่อเริ่มเวลาการแข่งขันแล้ว ให้ฝ่ายที่มาแข่งขันรอสัญญา ถ้าครบ 15 นาที อีกฝ่ายหนึ่งไม่ลงแข่งขันให้ถือว่าฝ่ายที่มารออยู่แล้วเป็นฝ่ายชนะ

## หมวด 7

### หมวดทั่วไป

ข้อ 35 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากล้อม กรรมการผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขัน โดยเคร่งครัด

ข้อ 36 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

ข้อ 37 ผู้เข้าร่วมแข่งขันมารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน ก่อนเริ่มการแข่งขันไม่น้อยกว่า 30 นาที หรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดานกำหนด

ข้อ 38 ห้ามนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในบริเวณการแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 39 ไม่อนุญาตให้ผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณสนามแข่งขันโดยเด็ดขาด

ข้อ 40 ชุดแข่งขัน และอุปกรณ์การแข่งขัน

40.1 ชุดแข่งขัน ต้องแต่งกายด้วยชุดกีฬาของโรงเรียนสาธิตฯ ที่ตนสังกัด สวมกางเกงขายาวแบบสุภาพห้ามสวมกางเกงขาสั้น

40.2 ห้ามสวมรองเท้าแตะ หรือรองเท้าที่ลักษณะคล้ายรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดานเป็นกรณีพิเศษ เช่น อากาศบาดเจ็บ เป็นต้น

40.3 อุปกรณ์แข่งขัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬารับรองมาตรฐานสำหรับใช้ในการแข่งขัน

ข้อ 41 ผู้เข้าแข่งขันคนใดไม่ลงแข่งขันตามวัน และเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันควร หรือผละออกจากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ “ปรับเป็นแพ้” ในกรณีดังกล่าวให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน หมากกระดาน รายงานคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬานำเสนอคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี เพื่อพิจารณาลงโทษตามข้อ 26 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ 42 พ.ศ. 2560

ข้อ 42 ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดานเป็นผู้กำหนด วัน เวลา และสถานที่การแข่งขัน ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีเหตุจำเป็น

ข้อ 43 การแต่งตั้งกรรมการตัดสิน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน

ข้อ 44 การประท้วง ให้เป็นไปตามข้อ 22 ข้อ 23 และข้อ 24 แห่งข้อบังคับ คณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ 42 พ.ศ. 2560

ข้อ 45 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันหมากกระดาน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬาเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด

ข้อ 46 ให้ประธานกรรมการอำนวยการ รักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ.2560



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณชพงค์ อุดมศรี)

ประธานกรรมการบริหาร

การแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ครั้งที่ 42 พ.ศ.2560