

หมากฮอสไทย

**ระเบียบและกติกาการแข่งขันหมากล้อมไทย**  
**กีฬานักเรียนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแห่งประเทศไทย**

\*\*\*\*\*

**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. การสมัครเข้าแข่งขัน**

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันจัดส่งใบสมัครและหลักฐานนักกีฬา ให้กับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภาคแต่ละภาค ก่อนวันเริ่มการแข่งขันไม่น้อยกว่า 30 วัน และเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภาคต่าง ๆ จัดการแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้รวบรวมเอกสารหลักฐานนักกีฬาที่ชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับ 1 จากการแข่งขันส่งให้กับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับประเทศก่อนวันเริ่มการแข่งขันไม่น้อยกว่า 30 วัน สำหรับ กรุงเทพมหานครและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีโรงเรียนกีฬาในสังกัด ให้รวบรวมเอกสารหลักฐานนักกีฬาจัดส่งให้กับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับประเทศ เพียง 1 คน หรือ 1 ทีม ของแต่ละประเภทกีฬา ก่อนวันเริ่มการแข่งขันไม่น้อยกว่า 30 วัน ทั้งนี้ เมื่อยื่นเอกสารหลักฐานแล้วจะขอแก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมไม่ได้ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น ซึ่งประกอบด้วย

1. หนังสือนำเสนอส่งนักกีฬาเข้าแข่งขัน
2. ใบสมัครเข้าร่วมแข่งขัน
3. บัญชีรายชื่อนักกีฬาสมัครเข้าร่วมแข่งขัน
4. แพรงรูปผู้สมัครเข้าแข่งขัน
5. ใบรับรองนักเรียนโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
6. รูปถ่ายนักกีฬาที่ติดในเอกสารต่าง ๆ ต้องหน้าตรง ไม่สวมหมวก ไม่สวมแว่นกันแดด ขนาด 4 x 5 ซม. แต่งเครื่องแบบนักเรียน ถ่ายแล้วไม่เกิน 6 เดือน และประทับตราโรงเรียน พร้อมลายเซ็นผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นลงนามรับรอง
7. สำเนาทะเบียนบ้านของนักกีฬาที่นายทะเบียนท้องถิ่นหรือนายทะเบียนอำเภอให้การรับรองไว้ถูกต้องแล้ว

#### 4. คุณสมบัติของนักกีฬา

4.1 ต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ก่อนวันที่ 1 มิถุนายนของปีการแข่งขัน ยกเว้นเป็นนักเรียนในโรงเรียนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ย้ายเข้ามาเรียนในสังกัดเดียวกัน ทั้งนี้ ต้องแสดงหลักฐานการโอนย้ายออกและย้ายเข้าจากโรงเรียนที่เกี่ยวข้อง

4.2 มีสภาพเป็นนักกีฬาสัมครเล่น

4.3 นักกีฬาคนหนึ่งสามารถลงแข่งขันได้ทุกประเภท แต่ไม่เกิน 1 รุ่นอายุ

4.4 นักกีฬาหรือทีมที่จะเป็นตัวแทนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแต่ละแห่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอาจพิจารณาคัดเลือกจากหลาย ๆ ทีมที่เข้าแข่งขันคัดเลือกภายในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเอง

4.5 นักกีฬาหรือทีมที่จะเป็นตัวแทนของภาคต่าง ๆ ต้องมาจากนักกีฬาหรือทีมที่เป็นตัวแทนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นซึ่งผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภาคแต่ละภาคที่ชนะเลิศ หรือรองชนะเลิศอันดับ 1 ยกเว้นนักกีฬาหรือทีมที่เป็นตัวแทนของกรุงเทพมหานครและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีโรงเรียนกีฬาในสังกัด

#### 5. จำนวนนักกีฬาที่ส่งเข้าแข่งขัน

5.1 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดส่งนักกีฬามาจากรุกไทยเข้าแข่งขัน ในแต่ละรุ่นอายุ ได้ดังนี้

- ประเภทบุคคลชาย ฝ่ายละ 1 คน
- ประเภทบุคคลหญิง ฝ่ายละ 1 คน

5.2 เมื่อส่งบัญชีรายชื่อและทะเบียนรูปถ่ายของนักกีฬาแล้ว องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจะขอแก้ไขเปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมอีกไม่ได้ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น

5.3 นักกีฬาที่มีชื่อในระบบแยกประเภทการแข่งขันและลงทะเบียนผู้สมัครเข้าแข่งขันมีคุณสมบัติถูกต้องพร้อมทั้ง ได้ส่งรูปถ่ายและทำบัตรประจำตัวครบถ้วนแล้วเท่านั้น จึงจะมีสิทธิ์เข้าแข่งขันได้

#### 6. กติกาการแข่งขัน

ให้ใช้กติกการแข่งขันหมากล้อมของสมาคมกีฬาไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์

#### 7. วิธีการแข่งขัน

7.1 อุปกรณ์การเล่นให้ใช้ตัวหมากและกระดานที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันจัดไว้ให้เท่านั้น

7.2 การเล่นให้ผู้เล่นนั่งหันหน้าเข้าหากัน วางกระดานไว้ตรงกลางระหว่างผู้เล่นโดยให้มุมเคี้ยวอยู่ทางซ้ายมือ มุมคู้ยู่ทางขวามือมีหมากสำหรับใช้เล่นฝ่ายละ 8 ตัว หรือ 12 ตัว (แล้วแต่การจัดแข่งขันว่าจะเป็น 8 ตัว หรือ 12 ตัว ) วางอยู่ในตาเดินแถวหลังและแถวถัดไปแถวละ 4 ตัว และมีกรรมการตัดสิน 1 คน

### 7.3 การกำหนดเวลาเดิน

7.3.1 ให้ใช้เวลาเดินหมากรุกไม่เกิน 2 นาที กรณีใช้นาฬิกา **Stop Watch** จับเวลาเมื่อเวลาผ่านไป 1.30 นาที ให้กรรมการชานเวลา และเมื่อครบ 2 นาที และกรรมการต้องเตือนให้เดิน ผู้เล่นต้องเดินทันที หากไม่ยอมเดินให้ปรับแพ้ในกระดานนั้น

7.3.2 กรณีใช้นาฬิกา **Stop Watch** จับเวลาในแต่ละกระดานให้โอกาสขอเวลาพิเศษ(เวลานอก) สำหรับตริกรตรงเพิ่มอีก 5 นาทีได้ฝ่ายละ 2 ครั้ง หรือ 10 นาทีได้ 1 ครั้ง โดยผู้ขอจะต้องแจ้งให้ทราบก่อนกรรมการเตือนให้เดิน

7.3.3 ในกรณีใช้นาฬิกา **Chess Clock** จับเวลาให้ตั้งเวลาฝ่ายละ 30 นาทีต่อกระดาน เมื่อครบ **Match** แล้วยังเสมอกันถ้าจะต้องให้มีผลแพ้ชนะด้วยการแข่งต่อไปให้ลดเวลาลงเหลือฝ่ายละ 25 นาทีต่อกระดานถ้ายังเสมอกันอีกให้ลดเวลาลงเหลือ 20 นาทีต่อกระดานถ้ายังเสมอกันอีกให้ลดเวลาลงเหลือ 15 นาทีต่อกระดาน ถ้ายังเสมอกันอีกให้ลดเวลาลงเหลือ 10 นาทีต่อกระดานและจดบันทึกเวลาเดินตั้งแต่เริ่มลดเวลาลง

7.4 การจับหมากเดิน เมื่อผู้เข้าแข่งขันจับหมากตัวใดแล้วต้องเดินตัวนั้นเมื่อปล่อยมือจากหมากตัวนั้นแล้วจะเปลี่ยนตาเดินใหม่ไม่ได้ เว้นแต่หมากตัวที่จับนั้นไม่มีตาเดิน

### 7.5 การเดินหมาก

7.5.1 การเดินก่อนหลังให้ทำการเสี่ยงทายผู้ชนะการเสี่ยงทายเป็นผู้เดินก่อนและผลัดกันเดินก่อนในกระดานต่อไป

7.5.2 ให้ผลัดกันเดินหมากฝ่ายละ 1 ครั้ง

7.5.3 หมากที่ยังเป็น”เบี้ย” เดินตามตาทะแยงไปข้างหน้าครั้งละ 1 ตาห้ามเดินถอยหลัง

7.5.4 “เบี้ย” ที่เดินไปจนถึงตาแถวหลังของฝ่ายตรงข้ามให้ถือว่าเป็น “ฮอส” ให้ผู้เล่นใช้เบี้ยสีเดียวกันอีกหนึ่งตัววางซ้อนไว้เป็นสัญลักษณ์เมื่อเป็น”ฮอส” แล้วจะเดินกลับทันทีไม่ได้จนกว่าอีกฝ่ายจะเดินก่อน

7.5.5 “ฮอส” สามารถเดินหน้าหรือถอยหลังได้ตามแนวทะแยงทั้ง 4 ด้านโดยไม่จำกัดจำนวนตาเดิน

7.5.6 ถ้าผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเดินหมากผิดกติกา อีกฝ่ายมีสิทธิ์เตือนให้แก้ไขเสียให้ถูกต้องก่อนเดินหมากของตนเอง หากไม่มีการเตือนให้ถือว่าการเดินนั้นถูกต้องตามกติกาแล้ว

### 7.6 ว่าด้วยการกินหมาก

7.6.1 ลักษณะการกิน เมื่อหมากของฝ่ายหนึ่งขวางทางเดินของอีกฝ่ายหนึ่งและมีตาว่างในแนวเดียวกันกับหมากที่ขวาง ฝ่ายที่ถูกขวางต้อง”กิน”โดยจับหมากของตนเองที่ถูกขวางทางอยู่ไปวางที่ตาว่างนั้นแล้วยกหมากที่ถูกกินออกจากกระดาน

7.6.2 เมื่อมีโอกาสกินได้ต้องกิน ถ้าผู้เล่นเดินโดยไม่ยอมกินคู่เล่นมีสิทธิ์เตือนให้กิน เสียให้ถูกต้องเสียก่อนเดินหมากของตนเอง หากไม่มีการเตือนให้ถือว่าการเดินนั้นเป็นอย่างถูกต้องตาม กติกาแล้ว

7.6.3 เมื่อมีโอกาสกินได้หลายแบบจะเลือกกินแบบใดแบบหนึ่งก็ได้

7.6.4 เมื่อมีโอกาสกินได้หลายต่อต้องแสดงการกินทีละตัวให้ชัดเจนจนกว่าภาวะการ กินจะสิ้นสุด

7.7 ว่าด้วยการแพ้ ในแต่ละกระดานเกิดจากกรณีใดกรณีหนึ่งดังนี้

7.7.1 หมดตัวเดิน

7.7.2 หมดตาเดิน

7.7.3 ผู้เล่นยอมแพ้

7.7.4 ถูกปรับให้แพ้

7.8 ว่าด้วยการปรับให้แพ้

7.8.1 จงใจทำให้สถานะผิดไป เช่น เอาตัวหมากออกไป หรือ เพิ่มเข้ามา หรือจงใจทำ ให้ตัวหมากเคลื่อนที่ตั้ง

7.8.2 ขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นด้วยวิธีต่างๆ

7.8.3 ใช้เอกสารที่เกี่ยวกับหมากฮอสในระหว่างการแข่งขัน

7.8.4 เปิดโทรศัพท์มือถือในระหว่างการแข่งขัน

7.8.5 ใช้กระดานอื่นลองเดินเมื่อขออนุญาตเข้าห้องน้ำหรือ ทำธุรกิจใด

7.8.6 ไม่ยอมปฏิบัติตามกติกาและกรรมการเตือนแล้วยังไม่เชื่อฟัง

7.8.7 ไม่ยอมปฏิบัติตามคำเตือนของกลุ่มแข่งขันอันถูกต้องตามกติกากการเดินหมากข้อ

5.6 หรือ 6.2

7.8.8 ทำผิดวิสัยหรือมารยาทนักกีฬาที่ดีและกรรมการเตือนแล้วยังไม่เชื่อฟัง

7.8.9 มาทำการแข่งขันช้ากว่าที่กำหนด 15 นาที กติกาข้อ 7.8.1 – 7.8.9 ปรับแพ้ เฉพาะกระดานที่แข่งขัน

7.8.10 มาทำการแข่งขันช้ากว่าเวลาที่กำหนด 60 นาที ให้ปรับเป็นแพ้ใน Match ที่ แข่งขันนั้น

7.9 ว่าด้วยการเสมอ เกิดจากกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

7.9.1 การแข่งขันยังไม่มีผลแพ้ชนะและคู่แข่งขันสมยอมให้เสมอกัน

7.9.2 มีการเดินหมาก ” ล้อเลียน ” กันเกินกว่า 3 ครั้ง

7.9.3 มีการเดินหมาก ” วนเวียน ” ไปมาเป็นเวลานานพอสมควรแล้วยังไม่มีท่าทีว่าจะ แพ้ชนะกัน ในกรณีนี้ผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีสิทธิ์ขอจำกัดจำนวนครั้งที่จะเดินวนเวียนเพื่อให้ยุติการ แข่งขันได้ หากกรรมการเห็นชอบจำกัดให้ฝ่ายขอใช้สิทธิ์เดินหมากต่อไปอีก 16 ครั้ง โดยนักกีฬาผู้ร้อง

ขอเป็นผู้นับ เมื่อนับครบแล้วปรากฏว่าสถานการณ์ยังไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมให้ถือว่าหมากเกมนั้น”  
เสมอกัน” หากสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปให้แข่งขันต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้ชนะ

#### 7.10 ว่าด้วยการนับคะแนน

7.10.1 การแข่งขันรอบแรกซึ่งเป็นรอบคัดเลือกให้แข่งขัน **Match** ละ 4 กระดาน  
ให้แบ่งออกเป็นสายการแข่งขันหรือเป็นกลุ่มและกำหนดให้มีการนับคะแนนได้เสียดังนี้

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 นับคะแนนรวมเท่ากันให้กรรมการ  
จัดการแข่งขัน ใช้ดุลยพินิจหาวิธีการชี้ขาดเพื่อหาผู้เข้ารอบต่อไป เช่น

(1) ให้นับ **Match Point** และ **Game Point**

(2) ให้ใช้วิธีนับจำนวนผลต่างกระดานได้เสีย(กระดานแพ้-ชนะ) ให้ถือว่าผู้  
ที่มีกระดานชนะมากกว่าเป็นผู้ชนะ

(3) ให้นักกีฬาแข่งขันใหม่อีก 4 กระดาน โดยใช้วิธีจับเวลาด้วยนาฬิกา  
**Chess Clock** ฝ่ายละ 20 นาทีต่อกระดานเมื่อแข่งขันครบ 4 กระดานแล้วถ้ายังเสมอให้ถือว่าผู้ที่ใช้เวลา  
น้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

(4) วิธีใดก็ได้ที่สามารถชี้ขาดหาผู้เข้ารอบได้

7.10.2 ในรอบแพ้คัดออกซึ่งเป็นรอบที่ 2 ตั้งแต่รอบรองชนะเลิศจนถึงรอบชิง  
ชนะเลิศให้แข่งขันจำนวน 6 กระดาน หากเสมอกันให้แข่งขันต่ออีก 4 กระดาน โดยใช้วิธีผลัดกันต่อเสมอ  
เป็นแพ้ โดยก่อนการแข่งขันให้มีการเสี่ยงทาย ผู้ที่เสี่ยงทายชนะสามารถใช้สิทธิ์เลือกเดินก่อน หรือ ให้คู่  
แข่งขันเดินก่อน หากยังเสมอกันอีกให้แข่งขันต่ออีก 4 กระดาน โดยจับเวลาด้วยนาฬิกา **Chess Clock**  
ฝ่ายละ 20 นาทีต่อกระดานและผลัดกันต่อเสมอเป็นแพ้ด้วย เมื่อแข่งขันครบ 4 กระดานแล้วยังเสมอกันให้  
ถือว่าผู้เล่นที่ใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

7.10.3 การแข่งขันที่ใช้โปรแกรมนานาชาติให้แข่งขันและรวมคะแนนโดยวิธีนั้น ๆ

7.10.4 การตัดสินของคณะกรรมการให้ถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

#### 8. กำหนดการแข่งขัน

ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนดวันเวลา และสถานที่ในการแข่งขันและอาจ  
เปลี่ยนแปลงได้ถ้ามีเหตุจำเป็น

#### 9. ชุดการแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน

ให้เจ้าภาพจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนด และแจ้งทีมที่เข้าแข่งขันอย่างน้อย 30 วัน

## 10. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

10.1 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องยอมรับคำตัดสินและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกรรมการผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

10.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องประพฤติตนให้สมกับความเป็นนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

10.3 ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องมารายงานตัวต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 30 นาที

10.4 ห้ามนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในบริเวณแข่งขัน โดยเด็ดขาด

10.5 อนุญาตให้นำผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าไปในบริเวณสนามแข่งขัน โดยเด็ดขาด

10.6 ถ้านักกีฬาคนใดมาแข่งขันช้ากว่ากำหนดเกิน 15 นาที ให้ปรับผู้แข่งขันนั้นเป็นฝ่ายแพ้ ถ้าคู่แข่งทั้งสองฝ่ายไม่มาแข่งขัน ภายใน 15 นาที ให้ปรับคู่แข่งทั้งสองฝ่ายเป็นแพ้และยกเลิกการแข่งขันคู่กันไป

10.7 นักกีฬาคนใดไม่มาทำการแข่งขันตามกำหนดวัน เวลา ในการกำหนดการแข่งขันโดยไม่มีเหตุอันสมควรและไม่แจ้งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันทราบล่วงหน้าก่อนเวลาการแข่งขัน 48 ชั่วโมง หรือผลจากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ ให้กรรมการจัดการแข่งขันพิจารณาปรับเป็นแพ้

10.8 ในการแข่งขัน ผู้ควบคุมทีม หรือผู้ฝึกสอน ต้องนำนักกีฬาไปรายงานตัวต่อเจ้าหน้าที่ควบคุม การแข่งขันที่สนามแข่งขันก่อนเวลาเริ่มการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 30 นาที

10.9 ในวันแข่งขันนักกีฬาคนใดหรือทีมใดไม่มีผู้ควบคุมทีม นำนักกีฬามาทำการแข่งขัน จะตัดสิทธิ์ห้ามผู้นั้นลงแข่งขันในครั้งนั้น และให้ถือว่าคู่แข่งที่มีคุณสมบัติถูกต้องครบถ้วนเป็นผู้ชนะผ่าน

10.10 การแข่งขันสาย นักกีฬาคนใดไม่พร้อมที่จะลงสนามแข่งขันหลังจากเลยกำหนดเวลาเริ่มการแข่งขันไปแล้ว 5 นาที จะถูกปรับเป็นแพ้

10.11 นักกีฬาทุกคนต้องแสดงบัตรประจำตัวนักกีฬาต่อเจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมการแข่งขัน เมื่อจะลงทำการแข่งขันทุกครั้ง หากนักกีฬาคนใดลืมบัตรประจำตัวนักกีฬาหรือทำสูญหาย ไม่สามารถนำมาแสดงต่อเจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมการแข่งขัน ห้ามนำนักกีฬาคนนั้นลงทำการแข่งขันในครั้งนั้น

10.12 นักกีฬาคนใดที่ทำบัตรประจำตัวนักกีฬาสูญหาย คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะพิจารณาออกให้ใหม่และอนุญาตให้ลงทำการแข่งขันได้ต่อเมื่อได้ดำเนินการขอทำบัตรใหม่โดยผู้มีอำนาจลงนามในบัตรประจำตัวนักกีฬาแล้วเสร็จ

10.13 นักกีฬาผู้เข้าแข่งขันจะต้องแต่งกายให้เรียบร้อย หากนักกีฬาผู้ใดแต่งกายไม่เรียบร้อย ให้เจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมการแข่งขันพิจารณาห้ามนักกีฬาผู้นั้นลงทำการแข่งขัน หรือให้พักการแข่งขันชั่วคราวจนกว่าจะจัดการให้เป็นที่เรียบร้อยตามที่กำหนดไว้

10.14 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะได้กำหนดโปรแกรมการแข่งขัน และแจ้งให้ทราบต่อไป

## 11. การรักษา มารยาท

11.1 ผู้ควบคุมทีม ผู้ฝึกสอน และนักกีฬาต้องยอมรับคำตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินที่ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันครั้งนั้น ๆ ทุกกรณี

11.2 ตลอดเวลาการแข่งขัน ผู้ควบคุมทีม ผู้ฝึกสอน และนักกีฬาต้องประพฤติตนให้สมกับการเป็นเจ้าหน้าที่และนักกีฬาที่ดี กับต้องปฏิบัติตามระเบียบและกติกากการแข่งขัน โดยเคร่งครัด

11.3 ในวันแข่งขันนักกีฬาผู้ใดเจตนาผลออกจากการแข่งขันในขณะการแข่งขันกำลังดำเนินอยู่ถือว่าเป็นการผิดมารยาทนักกีฬาอย่างร้ายแรง ให้ปรับนักกีฬาผู้นั้นเป็นแพ้ในการแข่งขันครั้งนั้น กับตัดสิทธิ์นักกีฬาผู้นั้นมิให้เข้าร่วมการแข่งขันต่อไป

11.4 นักกีฬาที่แสดงกิริยาวิจาจาและประพฤติตนไม่เหมาะสมหรือเล่นรุนแรงผิดมารยาทจนถูกกรรมการผู้ตัดสินให้ออกจากการแข่งขัน เป็นการผิดวิสัยของนักกีฬาที่ดี คณะกรรมการจัดการแข่งขันอาจพิจารณาโทษห้ามลงทำการแข่งขันเป็นครั้งคราวหรือตลอดไป

## 12. กองเชียร์

กองเชียร์ต้องเชียร์ด้วยความเรียบร้อย และรักษา มารยาทในการเชียร์

## 13. การประท้วง

13.1 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีความประสงค์จะประท้วงให้ถือปฏิบัติ ดังนี้

13.1.1 ให้ยื่นคำประท้วงเป็นลายลักษณ์อักษรมีข้อความชัดเจนสมบูรณ์ และต้องมีพยานหลักฐานประกอบคำประท้วง โดยผู้ควบคุมทีมเป็นผู้ลงนามในคำประท้วงยื่นต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาแต่ละชนิดและประเภทกีฬานั้น ๆ

13.1.2 การประท้วงผลการแข่งขันต้องยื่นประท้วงภายใน 24 ชั่วโมง หลังจากการประกาศผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

13.1.3 การประท้วงคุณสมบัติของนักกีฬาให้ยื่นประท้วงก่อนทำการแข่งขัน หรือระหว่างการแข่งขัน หรือภายใน 24 ชั่วโมง หลังเสร็จสิ้นการแข่งขัน

13.2 การประท้วงทุกกรณีถ้ามีผลเป็นจริง จะมีผลกับนักกีฬาหรือทีมที่เข้าแข่งขันในรอบที่มีการประท้วงเท่านั้น จะไม่มีผลย้อนหลังกับนักกีฬาหรือทีมการแข่งขันในรอบที่ผ่านมา

13.3 การประท้วงทุกกรณี ถ้ามีผลเป็นจริงให้ปรับผลการแข่งขันของนักกีฬาผู้นั้นหรือทีมผู้นั้นเป็นแพ้ โดยให้เจ้าภาพรอบคัดเลือกระดับภาคและเจ้าภาพรอบชิงชนะเลิศ รับผิดชอบรางวัลและใบประกาศเกียรติคุณคืน พร้อมกับเลื่อนลำดับผลการแข่งขันของนักกีฬาผู้อื่นหรือทีมอื่นในลำดับรองขึ้นมาแทน

13.4 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดและถือเป็นที่สุด



## 14. รางวัล

14.1 รอบคัดเลือกระดับภาค ในห้องคัดกรองโครงส่วนท้องถิ่นที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันระดับภาคพิจารณามอบถ้วยรางวัลและเหรียญรางวัลพร้อมใบประกาศเกียรติคุณ

14.2 รอบชิงชนะเลิศ คณะกรรมการจัดการแข่งขันพิจารณามอบถ้วยรางวัล และเหรียญรางวัลพร้อมใบประกาศเกียรติคุณ

## 15. เอกสารที่ใช้ในการแข่งขันกีฬามหาสนุกไทย ประกอบด้วย

- |                   |   |
|-------------------|---|
| เอกสารหมายเลข 1   | หนังสือนำส่งนักกีฬาเข้าแข่งขัน                            |
| เอกสารหมายเลข 2   | ใบสมัครเข้าร่วมแข่งขัน                                    |
| เอกสารหมายเลข 3   | ใบรับรองนักเรียน โรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น |
| เอกสารหมายเลข 4   | บัญชีรายชื่อนักกีฬาที่สมัครเข้าร่วมแข่งขัน                |
| เอกสารหมายเลข 4.5 | แผนรูปผู้สมัครเข้าแข่งขันมหาสนุกไทย                       |
| เอกสารหมายเลข 5   | ตัวอย่างบัตรประจำตัวนักกีฬา                               |
| เอกสารหมายเลข 13  | บัญชีรายชื่อผู้เข้าแข่งขันมหาสนุกไทยประจำวัน              |
| เอกสารหมายเลข 15  | ใบเปลี่ยนตัวผู้เล่น                                       |

\*\*\*\*\*