

## กติกาหมากฮอส

### 1. การเดินหมาก

1.1 การสุ่มเลือกตัวหมาก ให้เตรียมหมากมารีละตัว ระบุว่าจะให้ฝ่ายถือหมากสีใดเป็นฝ่ายเดินก่อนหรือ เดินหลังทุกกระดาน แล้วให้นักกีฬาสุ่มเลือกตัวหมาก ฝ่ายใดเลือกได้หมากสีอะไร ให้ใช้หมากสีนั้นเดินในกระดานแรก หลังจากนั้นให้ทั้ง 2 ฝ่ายสลับการถือหมากกันทุกครั้งที่เริ่มแข่งขันกระดานต่อไป

### 1.2 เบี้ยและฮอส

1.2.1 ตัวหมากที่วางไว้ตามกติกาข้อ 3. เรียกว่า "เบี้ย" เบี้ย เดินตามแนวทแยงไปข้างหน้าทีละคา และต้องกินหมากของฝ่ายตรงข้ามตามกติกาข้อ 5.1

1.2.2 เมื่อเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งเดินไปถึงหรือกิน ไปตกในตาที่อยู่แถวหลังสุดของฝ่าย ตรงข้าม เบี้ยตัวนั้นจะกลายเป็น "ฮอส" ให้ฝ่ายตรงข้ามใช้หมากสี เดียวกันอีกตัวหนึ่งวางซ้อนไว้เป็นสัญลักษณ์ฮอสสามารถเดินหน้าหรือถอย หลังได้ตามแนวทแยง โดยไม่จำกัดจำนวนตาที่เดินเบี้ยที่เพิ่งกลายเป็นฮอส จะเดินหรือกินทันทีไม่ได้ ต้องรอให้ฝ่ายตรงข้ามเดินหรือกินอีกครั้งหนึ่งก่อน

1.3 การจับหมากเดิน ในการแข่งขันแต่ละกระดาน ให้นักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย ผลัดกันเดินหมากของตนฝ่ายละครั้ง โดยให้ถือกฎ "จับตัววางตาย" กล่าวคือ เมื่อนักกีฬาฝ่ายที่จะเดินหมากกะหมากตัวใด ให้จับหมากตัวนั้นเดินโดยไม่ชักช้า ห้ามจับค้างไว้ ห้ามเปลี่ยนไปจับหมากตัวอื่นเดินเว้นแต่หมากตัวนั้น ไม่มีตาเดิน เมื่อเดินหมากไปแตะตาใด ให้วางในตานั้น ห้ามเปลี่ยนไปวางในตาอื่นเว้นแต่นักกีฬาฝ่ายตรงข้ามทักท้วง ก่อนที่จะเดินหมากของตนเอง ว่าเป็นการทำผิดกติกา ในกรณีที่เดินฮอส เมื่อจับฮอสไปทางทิศใดของแนวทแยง ให้วางลงในตาที่อยู่ทางทิศนั้น ห้ามเปลี่ยนไปทางทิศอื่นเว้นแต่นักกีฬา ฝ่ายตรงข้ามทักท้วง ก่อนที่จะเดินหมากของตนเอง ว่าเป็นการทำผิดกติกา

1.4 การขอจัดหมาก หลังจากเริ่มการแข่งขันแต่ละกระดาน หากนักกีฬาฝ่ายใดฝ่าย หนึ่ง ต้องการขอจับตัวหมากในกระดาน เพื่อจัดให้ตรงตามตำแหน่ง ให้ขออนุญาตก่อนทั้ง นี้การขออนุญาตและการขอจับตัวหมากให้ทำในระหว่างที่เป็นช่วงเวลาเดินหมากของ ตนเองเท่านั้น

### 1.5 เวลาที่ใช้ในการเดินหมาก

1.5.1 นักกีฬามีเวลาเดินหมากของตนเองครั้งละไม่เกิน 2 นาที โดยกรรมการจะขานบอกเวลา 2 ครั้งครั้งแรกเมื่อเหลือเวลา 30 วินาที และครั้งที่สองเมื่อเหลือเวลา 10 วินาที

1.5.2 การขอเวลาพิเศษ ระหว่างที่กำลังแข่งขันกันแต่ละกระดานนักกีฬาแต่ละฝ่ายมีสิทธิขอเวลา พิเศษเพื่อคิดไตร่ตรองได้ 2 ครั้ง ครั้งละ 5 นาที โดยแจ้งขอเวลาพิเศษ ต่อกรรมการ (ทั้งฝั่งรุก)

ก่อนหมดเวลาเดินหมาทให้กรรมการขานยืนยันว่ารับทราบค่าขอ และจดบันทึกไว้ รวมทั้งขานบอกเวลาเหมือนในกติกาข้อ 1.5.1 ด้วย

4.5.3 การขอเวลานอก หากนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งต้องการขอเวลานอก เพื่อทำกิจธุระที่จำเป็นเช่น เข้าห้องน้ำ ซ้อมหาเครื่องเล่น ฯลฯ ให้ขออนุญาตก่อน

## ข้อ 2. การกินหมาก

2.1 การกินหมาก ให้ถือกฎ "กินได้ต้องกิน" กล่าวคือ เมื่อหมากของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขวางทางเดินหมาก ของอีกฝ่ายหนึ่ง และมีตาว่างอยู่ในแนวเดียวกันถัดหมากที่ขวางอยู่ ฝ่าย ที่ถูกขวาง ต้องกินโดยจับหมากของตนเองตัวที่ถูกขวาง ข้ามหมากตัวที่ขวางไปวางในตาว่างนั้น แล้วยกหมากที่ถูกกินออกจากกระดาน

2.2 การกินหลายต่อ เมื่อเป็นการกินหลายต่อ ฝ่ายกินต้องแสดงการกินให้ชัดเจน โดยกินออกทีละตัว จนกว่าจะกินต่อไปอีกไม่ได้

2.3 การกินหลายแบบ เมื่อมีโอกาสกินได้หลายแบบ ฝ่ายกินจะเลือกกินแบบใดแบบหนึ่งก็ได้

\* 2.4 การกินได้แต่ไม่กิน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีโอกาสกินได้ แต่กลับเดินหมาก โดยไม่กินอีกฝ่ายหนึ่งจะทักห้วงให้กิน ก่อนที่จะเดินหมากของตนเอง หรือจะปล่อยเลยตามเลยก็ได้ โดยกรรมการ ไม่มี สิทธิเตือนให้กิน\*

ข้อ 3. การทำผิดกติกา ในทุกกรณีดังต่อไปนี้ ให้การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

3.1 หากนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยังไม่เดินหมาก เมื่อหมดเวลาเดินหมากตามกติกาข้อ 1.5.1 หรือ 1.5.2 แล้ว ให้ถูกปรับให้แพ้ในกระดานนั้น

3.2 หากนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำการดังต่อไปนี้

- ไม่ทำตามคำทักห้วงของนัก กีฬาฝ่ายตรงข้ามซึ่งทักห้วงอย่างถูกต้องตามกติกาข้อ 1. หรือข้อ 2.

- เดิน หมากนอกแนวทแยง กินหมากนอกแนวทแยง เดินเบี้ยข้ามตา กินหมาก ไปวางข้ามตา

- เดิน หมากอยู่กับที่ เดินเบี้ยลอยหลัง งงใจเอาตัวหมากออกไป งงใจเอาตัวหมากเพิ่มเข้ามา งงใจ ทำให้ตัวหมากเคลื่อนจากตาที่ตั้ง

- ใช้คำชี้แนะของผู้อื่น ใช้กระดานทดลองเดิน ใช้ตำราหมากฮอส ใช้เอกสารเกี่ยวกับหมากฮอส ใช้อุปกรณ์เกี่ยวกับหมากฮอส อย่างใดอย่างหนึ่ง ให้ ถือว่าเจตนาทำผิดกติกาอย่าง

ชัดเจน ด้านกติกาฝ่ายตรงข้ามฟ้องต่อกรรมการ ก่อน ที่จะเดินหมากของตนเอง หรือไม่ได้ฟ้องแต่กรรมการเห็น ให้ถูกปรับให้แพ้ในกระดานนั้น หากทำความผิดเดิมซ้ำอีกครั้ง ให้ถูกปรับให้แพ้ในการแข่งขันคู่่นั้น

3.3 หากนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขออนุญาตเข้าห้องน้ำ หรือไปทำกิจธุระใดๆ แล้วทำการดังต่อไปนี้ ใช้คำชี้แนะของผู้อื่น ใช้กระดานทดลองเดิน ใช้ตำราหมากฮอส ใช้เอกสารเกี่ยวกับหมากฮอส ใช้อุปกรณ์เกี่ยวกับหมากฮอส อย่างใดอย่างหนึ่ง ให้ถือว่าเจตนาทำผิดกติกาอย่างชัดเจน ด้านกติกาฝ่ายตรงข้ามฟ้องต่อกรรมการ ก่อนที่จะเดินหมากของตนเอง หรือไม่ได้ฟ้องแต่กรรมการเห็น ให้ถูกปรับให้แพ้ในกระดานนั้น หากทำความผิดเดิมซ้ำอีกครั้ง ให้ถูกปรับให้แพ้ในการแข่งขันคู่่นั้น

3.4 หากนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำการดังต่อไปนี้ ทำผิดกติกาเรื่องใดเรื่องหนึ่งซ้ำอีกถึงแม้กรรมการเคยบอกให้ทราบกติกา เรื่องนั้นแล้ว เดินหมากสองครั้งซ้อน ยื่นมือเข้ามาในกระดาน ขณะที่ยังไม่เดิน ส่งเสียงรบกวนสมาธิ อย่างใดอย่างหนึ่งและนักกีฬาฝ่ายตรงข้ามได้ ทักท้วงและฟ้องต่อกรรมการ ก่อนที่จะเดินหมากของตนเองให้กรรมการเตือน พร้อมทั้งจับบันทึกไว้ หากกรรมการเตือนเรื่องเดียวกันถึง 3 ครั้ง นับ ตั้งแต่เริ่มแข่งขันกระดานแรก ให้ถูกปรับให้แพ้ในการแข่งขันคู่่นั้น

ข้อ 4. การแพ้ชนะ ผลการแข่งขันจะเป็นแพ้ชนะ เมื่อเกิดกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

4.1 ฝ่ายแพ้หมดตัวเดิน

4.2 ฝ่ายแพ้หมดตาเดิน

4.3 ฝ่ายแพ้ยอมแพ้

4.4 ฝ่ายที่ถูกปรับให้แพ้ ตามกติกาข้อ 3.

4.5 ฝ่ายที่ถูกปรับให้แพ้ ในกระดานที่แข่งขัน เนื่องจากมาแข่งขันช้ากว่าเวลาที่กำหนด 20 นาที เว้นแต่ นักกีฬาฝ่ายตรงข้ามและคณะกรรมการจัดการแข่งขันยินยอม

4.6 ฝ่ายที่ถูกปรับให้แพ้ ในรายการที่แข่งขันในวันนั้นๆ เนื่องจากมาแข่งขันช้ากว่าเวลาที่กำหนด 60 นาที

ข้อ 5. การเสมอ ผล แข่งขันจะเป็นเสมอ เมื่อเกิดกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

5.1 การแข่งขันยังมิรู้ผลแพ้ชนะ แคนักกีฬาทั้ง 2 ฝ่ายสมยอมกันให้เป็นเสมอ

5.2 นักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย เดินฮอส "ล้อเลียน" กันไปมาในตำแหน่งและจังหวะเดิมๆ ถึง 3 ครั้ง

5.3 นักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถขอจำกัดจำนวนครั้งที่จะเดินเพื่อให้อุบัติการ แข่งขันได้ หากกรรมการเห็นชอบ จะกำหนดให้นักกีฬาฝ่ายที่ร้องขอเป็นผู้นับการเดินหมากของตนแต่ละครั้ง และ กรรมการจดบันทึกไว้ เมื่อนับครบ 16 ครั้งแล้ว หากปรากฏว่ายังไม่มีการเดินเบี้ยหรือการกิน ให้ถือว่าหมากกระดานนั้นเสมอ กัน แต่หากมีการเดินเบี้ยหรือการกินก่อนนับถึง 16 ครั้ง ให้เลิกนับและ แข่งขันต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้ชนะ

5.4 ในกรณีที่นักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย เดินฮอส "วนเวียน" เปลี่ยนตำแหน่งไปมาเป็นเวลานานพอสมควรแล้ว โดยไม่มี การเดินเบี้ยหรือการกิน อีกทั้งไม่มีนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขอจำกัดจำนวนครั้งที่จะเดินเพื่อให้อุบัติการ แข่งขันได้ ให้กรรมการมีสิทธิับการเดินหมากของทั้ง 2 ฝ่ายและจดบันทึกไว้ทุกครั้งเมื่อนับได้รวม 16 ครั้งแล้ว หากปรากฏว่ายังไม่มีการเดินเบี้ยหรือการกิน ให้ถือว่าหมากกระดานนั้นเสมอกัน แต่หากมีการเดินเบี้ยหรือการกินก่อนนับถึง 16 ครั้ง ให้เลิกนับและ แข่งขันต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้ชนะ

ข้อ 6. การเปลี่ยนแปลงกติกา คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีสิทธิเปลี่ยนแปลงกติกา สำหรับการแข่งขันทันทีครั้ง โดยต้องแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องได้รับทราบก่อน เริ่มการแข่งขัน

ข้อ 7. กติกาอื่นๆ สำหรับผู้เกี่ยวข้อง

7.1 นักกีฬาผู้เข้าร่วมแข่งขัน ต้อง

7.1.1 แต่งกายเรียบร้อยแบบสุภาพชน

7.1.2 ทำตนเป็นนักกีฬาที่ดี กล่าวคือ ไม่แสดงกิริยาวิชาวา ดูถูก เสียดสี ล้อเลียน ก่อ กวน ชั่วสุจริต หรือทำลายสมาธินักกีฬาผู้ร่วมแข่งขัน เป็นต้น

7.1.3 ทำตามคำหักท้วงของนักกีฬาฝ่ายตรงข้ามและคำเตือนของกรรมการ ซึ่งหักท้วง หรือเตือนอย่างถูกต้องตามกติกา

7.1.4 ร่วมมือทำตามคำขอร้องของกรรมการ ซึ่งขอร้องให้ทำเพื่อควบคุมการแข่งขันให้ ดำเนินไปอย่างเรียบร้อย โปร่งใส และเป็นไปตามกติกา

7.1.5 ไม่สูบบุหรี่ ดื่มหรือเสพของมึนเมาทุกประเภท ในบริเวณสถานที่แข่งขัน

7.2 กรรมการผู้ตัดสิน ต้อง

7.2.1 ไม่ร่วมแข่งขันในรายการที่ตนเป็นกรรมการอยู่ด้วย

7.2.2 ควบคุมการแข่งขันให้ดำเนินไปอย่างเรียบร้อย โปร่งใส และเป็นไปตามกติกา

7.2.3 รายงานให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันทราบทันทีที่พบปัญหาซึ่งอยู่นอกเหนือ อำนาจหน้าที่ของตนหรือไม่อยู่ในวิสัยที่ตนจะควบคุมได้

### 7.3 ผู้ชมการแข่งขัน ต้อง

7.3.1 แต่งกายเรียบร้อยแบบสุภาพชน

7.3.2 ทำตนเป็นผู้ชมที่ดี กล่าวคือ ไม่แสดงกิริยาวาจา ตู้อก เลียดสี ดื้อเถียง ก่อ กวน ยั่วยุอารมณ์ หรือทำลายสมาธินักกีฬาผู้ร่วมแข่งขัน เป็นต้น

7.3.3 ไม่วิจารณ์หรือชี้แนะการเคลื่อนไหวแก่นักกีฬาที่กำลังแข่งขันอีกทั้ง ไม่วิจารณ์การตัดสินใจของกรรมการที่กำลังทำหน้าที่

7.3.4 ร่วมมือทำความเคารพของกรรมการซึ่งขอร้องให้ทำเพื่อความยุติธรรมการแข่งขัน ให้ดำเนินไปอย่างเรียบร้อย โปร่งใส และเป็นไปตามกติกา

**หมายเหตุ** การแข่งขันใช้ระบบแพ้คัดออก แข่งขัน 2 กระดาน หากยังไม่สามารถหาผู้ชนะได้ให้เล่นกระดานที่ 3 หากยังเสมอกันอีกให้จับสลากหาผู้ชนะเพื่อเข้ารอบต่อไป ( ยกเว้นในรอบชิงชนะเลิศ ให้แข่งขันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้ผู้ชนะ แต่ไม่เกิน 6 กระดาน หากยังลงเสมอ ให้ใช้การจับสลากหาผู้ชนะ )

## กติกาหมากรุกไทย

1. การแข่งขันใช้แข่งขัน 2 กระดาน ก่อนการแข่งขัน ให้มีการเสี่ยงผู้ชนะในการเสี่ยงมีสิทธิเลือกเดินก่อนหรือหลัง ส่วนกระดานที่ 2 ให้ทั้ง 2 ฝ่าย สลับกันเดิน โดยต้องเปลี่ยนข้าง การแข่งขันซึ่งกำหนดเวลาฝ่ายละ 30 นาทีต่อกระดาน ฝ่ายที่เลือกเดินก่อนจะต้องเดินหมากสีขาว ทุกครั้ง

2. เมื่อถึงเวลา กำหนดการแข่งขัน ถ้าผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายยังไม่ทำการกระโดดหมากรุกของฝ่ายดำ (ปกติจะวางอยู่ด้านขวามือของฝ่ายดำ) ถ้าผู้แข่งขัน มาเพียงฝ่ายเดียว ให้ฝ่ายนั้นกดหมากรุกได้ เมื่อทั้งสอง ฝ่ายมาพร้อมที่จะทำการแข่งขันแล้ว ให้กรรมการเสี่ยงและตั้งเวลาใหม่ให้ถูกต้อง (ผู้ที่มาช้าจะ เสียเวลาในการแข่งขันของตนเอง)

3. ในระหว่างการ แข่งขัน ผู้แข่งขันจะ ต้องกดหมากรุกด้วยตนเอง โดยใช้มือข้าง ที่เดินหมาก (ขวาหรือซ้ายก็ได้) ห้ามบุคคลภายนอกเตือนผู้แข่งขัน เรื่องกดหมากรุก เมื่อนาฬิกาของฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายใดเหลือเวลาไม่เกิน 5 นาที ให้แจ้ง กรรมการทราบและตัดสินใจเมื่อนาฬิกาของฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดหมดเวลาลง (ตรงตก)

4. เมื่อมีปัญหา ใดๆ เกิดขึ้น ระหว่างการแข่งขัน ให้คู่แข่งขัน หรือกรรมการหยุดหมากรุกของทั้งสองฝ่ายเป็นการชั่วคราวจนกว่ากรรมการจะได้ พิจารณาตัดสินปัญหาเรียบร้อยแล้ว จึงให้กรรมการ กดหมากรุกให้คู่แข่งขันทำการแข่งขันต่อไปจนจบกระดาน

5. กำหนดให้เวลาในการแข่งขันฝ่ายละ 30 นาที ต่อกระดาน

6. ผู้แข่งขัน จับหรือถูกต้องหมากตัวใดแล้ว จะต้องเดิน หมากตัวนั้นและเมื่อปล่อยตัวหมากลงในตาใดแล้วจะเปลี่ยนตาเดินใหม่ไม่ได้ ถ้าผู้แข่งขันจับ หรือถูกต้องหมากตัวใดแล้วเดินไม่ได้กรรมการจะอนุญาต ให้เดินหมากตัวอื่นที่จับต่อไปถ้าผู้แข่งขันต้องการจะจับหรือขยับตัวหมากให้ ดังตรงตามตำแหน่งจะต้องบอกก่อนว่า “ขอขยับตัวหมาก”

7. เมื่อทั้งสอง ฝ่ายไม่มีเบี้ยคว่ำ ฝ่ายหนึ่ง เหลือขุนกับหมากตัวอื่นอีก ส่วนฝ่ายหนึ่ง เหลือขุนเพียงตัวเดียวฝ่ายหลังมีสิทธิจับตามตักค์

8. เมื่อทั้งสอง ฝ่ายไม่มีเบี้ยคว่ำ ฝ่ายหนึ่ง เหลือขุนกับหมากตัวอื่นอีก ส่วนฝ่ายหนึ่ง เป็นรอง มีสิทธิจับตักค์กระดาน (ไม่เกิน 64 ที) การพิจารณา ว่าฝ่ายใด เป็นต่อหรือ เป็นรอง ให้คิดเปรียบเทียบตักค์ของตัวหมากทั้งสองฝ่ายเท่านั้น โดยไม่คำนึง ถึงตำแหน่งของตัวหมาก ทั้งสองฝ่าย ส่วนตักค์ของตัวหมากให้ถือหลักเกณฑ์โดยประมาณ ดังนี้

- เรือ 1 ลำ มีค่าเท่ากับ 3 หน่วย
- ม้า 1 ตัว มีค่าเท่ากับ 2 หน่วย
- โคน 1 ตัว มีค่าเท่ากับ 1.5 หน่วย
- เม็ดหรือเบี้ยหงาย 1 ตัว มีค่าเท่ากับ 1 หน่วย
- เบี้ยคว่ำ 1 ตัว มีค่าเท่ากับ 0.5 หน่วย

9. เมื่อฝ่าย เป็นรองได้เริ่มนับศักดิ์กระดานแล้ว ฝ่ายเป็นต่อ ได้กินหมากของฝ่ายเป็นรองจนเหลือแค่เพียงขุนตัวเดียว (นับได้ไม่ เกิน 64 ที) ให้ฝ่ายเป็น รองเปลี่ยนจากการนับศักดิ์กระดานเป็น นับศักดิ์หมากฝ่ายเป็นต่อ

10. เมื่อ ได้ เริ่มนับตามศักดิ์หมากแล้ว ถ้าฝ่ายเป็น รองกินหมากตัวใดตัวหนึ่งของฝ่ายเป็น ต่อก็มีให้เปลี่ยนแปลงการนับเป็นอย่าง อื่นให้คงนับตามศักดิ์เดิม ไปจนถึงที่สุด ตัวอย่าง เช่นฝ่าย เป็น ต่อมีขุน 1 และเรือ 2 ส่วนฝ่ายเป็น รองมีขุน 1 และเรือ 1 และกำลังนับ ศักดิ์กระดานอยู่ ได้นำ เรือไป ต่อเรือของฝ่ายเป็นต่อ ฝ่ายเป็นต่อ ได้เดินเรือไปกินเรือของฝ่ายเป็นรอง ฝ่ายเป็นรองจะ เริ่ม นับศักดิ์หมากเรือ 2 ลำ (นับ 8) โดยนับ 5 ทันทิปพร้อม กับ กินเรือของฝ่ายเป็นต่อ (ถ้ากินได้) โดยนับ ศักดิ์ หมากเรือ 2 ลำ (นับ 8) ต่อไป ไม่ใช้นับ 16 (ในกรณีฝ่าย เป็นรองเดินขุนไปกินเรือของฝ่าย เป็นต่อได้)

11. ขณะที่ฝ่าย เป็นรองนับศักดิ์กระดานก็มีสิทธิที่จะชนะ ได้ตลอดเวลา เมื่อฝ่ายเป็น รอง เห็นว่ามีหนทางที่จะเอาชนะ ได้จะต้องหยุดนับทันที ถ้ายังไม่หยุดนับฝ่ายเป็นต่อขอเสมอ ได้ และ เมื่อฝ่าย เป็นรองหยุดนับแล้วเห็นว่าไม่อาจจะเอาชนะได้ จะกลับมานับ ใหม่ก็ได้แต่ต้องเริ่มนับ ตั้งแต่ 1 เป็นต้นไป

12. ถ้าทั้งสอง ฝ่ายมีตัวหมาก หรือ ศักดิ์หมาก เท่ากัน หรือเป็นรอง ศักดิ์หมากเพียงเล็กน้อย (ไม่เกิน 1 หน่วย)

- เฉพาะกรณีศักดิ์หมากหรือตัวหมากเท่ากันนั้น ฝ่ายหนึ่งใช้เวลา ไม่เกิน 5 นาที อีก ฝ่ายหนึ่ง เหลือเวลาไม่เกิน 15 นาที ให้อำนาจ กรรมการที่จะตัดสินให้เสมอกันได้หรือให้ฝ่ายที่ขอ เสมอนับศักดิ์กระดาน

- ฝ่ายที่เป็นต่อศักดิ์หมากมีเวลาเหลือไม่เกิน 5 นาที มีสิทธิร้องขอ ให้กรรมการพิจารณา ที่จะตัดสินให้เสมอกันหรือให้ฝ่าย ที่เป็นต่อศักดิ์หมากแต่เป็นรอง ในเรื่องเวลา มีสิทธิ นับศักดิ์ กระดานได้

13. ผู้เล่นฝ่าย ที่เป็นต่อในเรื่องศักดิ์หมากตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป และมีเวลาเหลือต่ำกว่า 5 นาทีที่มีสิทธิ ร้องขอให้กรรมการพิจารณาให้เสมอได้ด้วยเหตุผลว่า ไม่มีการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ ในกระดาน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการแต่ถ้ามีเวลาเหลือ 3 นาทีแล้วไม่ ร้องขอให้ถือ ว่าต้องเล่นต่อไปจนจบกระดาน

14. ในกรณีที่ทั้งสองฝ่ายมีเบี่ยงว่าขัดกันอยู่หงายไม่ได้ หรือฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายใดไม่สามารถ หงายเบี้ยได้ไม่ว่าในกรณีใดก็ตาม และการเดินหมาก ไม่มีเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงเป็นเวลานาน พอสถาวรฝ่ายเป็นรองซึ่งเหลือเวลา ไม่เกิน 5 นาที และฝ่ายเป็นต่อมีเวลาเหลือไม่เกิน 10 นาที อาจ ร้องขอ กรรมการเพื่อพิจารณาให้นับศักดิ์กระดานได้เป็นกรณีพิเศษ ถ้ามี เหตุการณ์เปลี่ยนแปลง เกิดขึ้น ในระหว่างกร นับศักดิ์กระดานนี้ เช่น หงายเบี้ย เพิ่มขึ้นตัวหมากเล็กน้อยลงแต่ยังมีเบี้ย กว่าเหลืออยู่ก็ให้นับศักดิ์กระดานต่อไปตามเดิม เมื่อทั้งสอง ฝ่ายหงายเบี้ยหมดแล้วหรือไม่มีเบี้ย กว่าเหลืออยู่เลย ให้ฝ่ายเป็นรองใน เรื่องเวลากลับมานับศักดิ์กระดานใหม่ให้เริ่มตั้งแต่ 1 เป็นต้นไป

15. ฝ่ายที่ชนะ เวลาจะต้องมีตัว หมากไม่น้อยกว่า ขุน 1, เรือ 1, หรือ ขุน 1, โคน 1, เม็ด 1, หรือ ขุน 1, ม้า 1, เม็ด 1, หรือ ขุน 1, เบี้ยเทียม 3

16. เกมเสมอในกรณีต่อไปนี้

- หมากอับ
- โดยการยินยอมของทั้งสองฝ่าย
- โดยการเดินหมากไป – กลับ 3 ครั้ง (ไม่จำเป็น ต้องติดต่อกัน) และรูปหมาก ไม่

เปลี่ยนแปลงจากเดิม

- โดยที่หมากในกระดานไม่สามารถทำให้คู่ต่อสู้แพ้ได้ (ดูข้อ 15)

17. การตัดสินของ คณะกรรมการถือว่าสิ้นสุด

18. นักกีฬาทุกคน ควรมีน้ำใจ และมารยาทใน การแข่งขัน ถ้าผู้ใด ฝ่ายใด และกรรมการ ได้ ตักเตือนแล้ว 2 ครั้งไม่ ปฏิบัติตาม กรรมการอาจจะ ตัดสิทธิ์ในการแข่งขันได้

**หมายเหตุ** การแข่งขันครั้งนี้ใช้ระบบการแข่งขันแบบแพ้คัดออก แข่งขัน 2 กระดาน ถ้ายัง หาผู้ชนะไม่ได้ ให้จับสลากเพื่อหาผู้ชนะเข้ารอบต่อไป ( ยกเว้นในรอบชิงชนะเลิศ ให้มีการแข่งขัน ในกระดานที่ 3 เพื่อหาผู้ชนะ หากยังเสมอกันให้จับสลากเพื่อหาผู้ชนะ