

กติกาหมากล้อม

สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

บทที่ 1 กติกาหมากล้อมของประเทศไทย

ข้อ 1 นิยามของหมากล้อม

หมากล้อม คือ เกมที่นักกีฬาสองฝ่ายแข่งขันกันบนกระดาน ด้วยการผลัดกันวางหมากฝ่ายละหนึ่งเม็ดตามกฎกติกา โดยวางบนจุดตัดของเส้นบนกระดาน นักกีฬาฝ่ายหนึ่งใช้หมากสีดำเล่น ส่วนคู่ต่อสู้ใช้หมากสีขาวเล่น เพื่อล้อมพื้นที่ให้ได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง

ข้อ 2 อุปกรณ์หมากล้อม

- 2.1 กระดานหมากล้อมมีเส้นตรงแนวนอน 19 เส้น ตัดกับเส้นตรงแนวตั้ง 19 เส้น ทำให้เกิดตารางที่มี 361 จุดตัด
- 2.2 เม็ดหมาก แนะนำให้จัดเตรียมหมากดำ 181 เม็ด และหมากขาว 180 เม็ด สำหรับชุดหมากล้อมแต่ละชุด

ข้อ 3 การเลือกสีหมาก

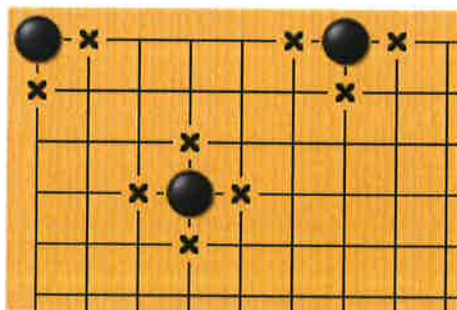
ให้นักกีฬาที่ระดับฝีมือสูงกว่ากำหนดหมากขาวหลายเม็ดซ้อนไว้ในกำมือ นักกีฬาที่ระดับฝีมือต่ำกว่าวางหมากดำหนึ่งเม็ดบนกระดานเพื่อสื่อถึงเลขคู่ หรือวางหมากสองเม็ดเพื่อสื่อถึงเลขคู่ จากนั้นนักกีฬาที่ระดับฝีมือสูงกว่าเปิดเผยหมากในกำมือ ถ้านักกีฬาที่ระดับฝีมือต่ำกว่าทายถูกต้องจะได้เล่นหมากดำ ถ้าทายผิดจะได้เล่นหมากขาว ถ้านักกีฬาระดับฝีมือเท่ากัน นักกีฬาที่อาวุโสกว่าจะเป็นฝ่ายกำหนดหมากขาว

ข้อ 4 การวางหมาก

- 4.1 ดำเป็นฝ่ายวางก่อน (ตั้งแต่นี้เป็นต้นไป “ดำ” หมายถึงนักกีฬาที่ใช้หมากสีดำ และ “ขาว” หมายถึงนักกีฬาที่ใช้หมากสีขาว) ในเกมหมากต่อ ดำจะเริ่มต้นด้วยการวางหมากต่อ ณ จุดที่กำหนดไว้แล้วบนกระดาน
- 4.2 ดำกับขาวผลัดกันวางหมากครั้งละหนึ่งเม็ดบนจุดตัด
- 4.3 เมื่อหมากถูกวางบนกระดานแล้ว จะไม่สามารถเคลื่อนย้ายไปยังที่อื่นบนกระดานได้

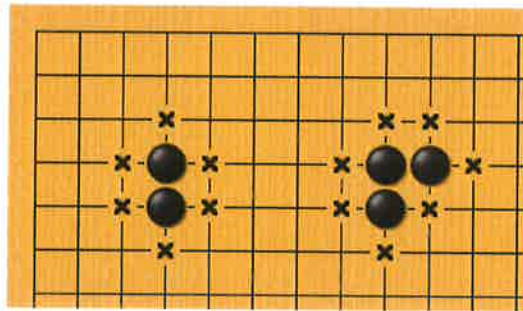
ข้อ 5 ลมหายใจ

- 5.1 ลมหายใจ คือ จุดตัดที่อยู่ติดกับหมากเม็ดเดียวหรือกลุ่มหมากสีเดียวกันที่มีเส้นเชื่อมถึงกัน และไม่มีหมากอีกสีวางคั่นอยู่ หมากเม็ดเดียวมี 2 ลมหายใจ เมื่ออยู่ตรงมุมกระดาน 3 ลมหายใจ เมื่ออยู่ตรงขอบกระดาน และ 4 ลมหายใจ ตรงกลางกระดาน ตามที่แสดงไว้ในภาพประกอบ 1



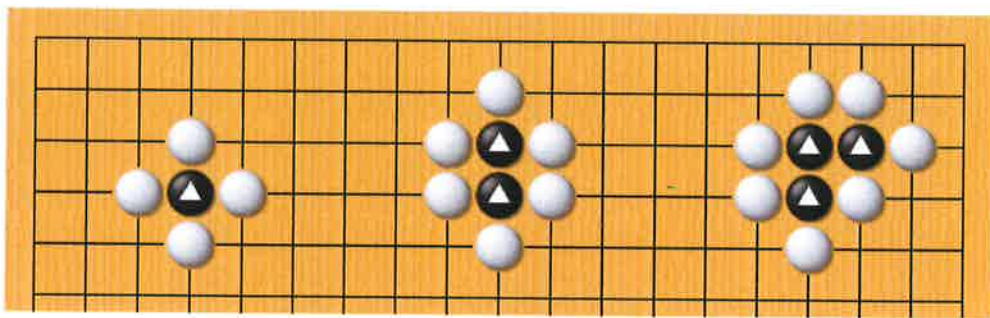
ภาพประกอบ 1

กลุ่มย่อย คือ กลุ่มหมากสีเดียวกันที่อยู่ติดกันและมีเส้นเชื่อมถึงกัน จำนวนลมหายใจของกลุ่มย่อย คือ จำนวนจุดตัดที่เป็นลมหายใจของหมากทุกเม็ดรวมกัน ตามที่แสดงไว้ในภาพประกอบ 2

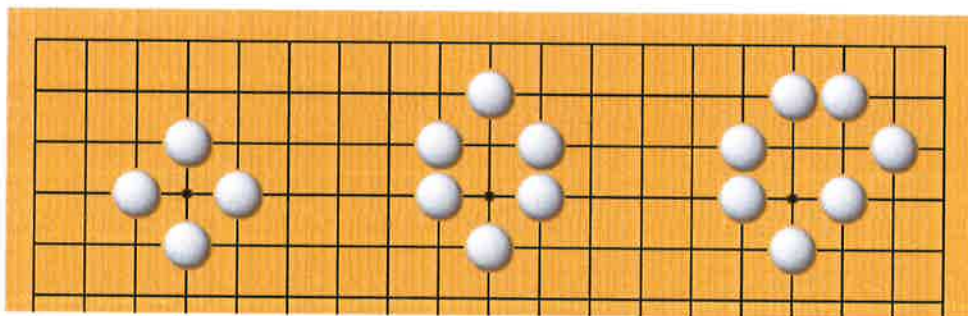


ภาพประกอบ 2

5.2 การจับกิน/การนำหมากออก หมากหรือกลุ่มย่อยจะถูกจับกินและนำออกจากกระดานเมื่อสูญเสียลมหายใจทั้งหมดโดยหมากของคู่ต่อสู้ที่ปิดล้อมตน ดังเช่นในภาพประกอบ 3.1



ภาพประกอบ 3.1 ขาวจับกินหมากดำสามเหลี่ยม

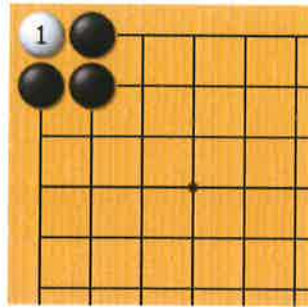


ภาพประกอบ 3.2 หลังจากนำหมากออกแล้ว

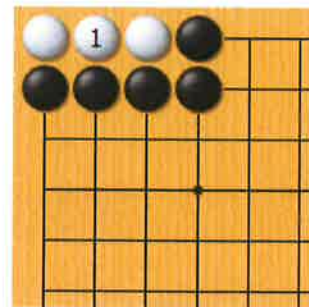
ข้อ 6 จุดที่ห้ามวาง

นักกีฬาจะไม่สามารถวางหมากบนจุดตัดใดจุดตัดหนึ่ง เมื่อการวางหมากนั้นจะทำให้หมากที่วางไม่มีลมหายใจ จุดตัดเช่นนั้นเรียกว่า “จุดที่ห้ามวาง” แต่นักกีฬาจะสามารถวางหมากที่จุดตัดเช่นนั้นได้ ถ้าเป็นการจับกินหมากของคู่ต่อสู้

จุดที่ห้ามวาง

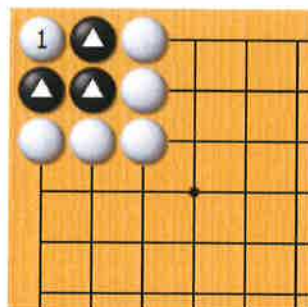


ภาพประกอบ 4.1

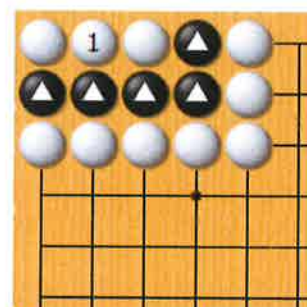


ภาพประกอบ 4.2

หมากที่จับกินคู่ต่อสู้



ภาพประกอบ 4.3

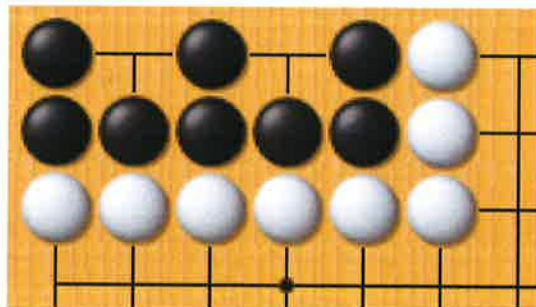


ภาพประกอบ 4.4

ข้อ 7 หมากเป็นหมากตาย

หมากทุกเม็ดที่ไม่มีทางจับกินได้ คือ หมากรอด และ หมากทุกเม็ดที่อาจถูกจับกินได้ คือ หมากตาย

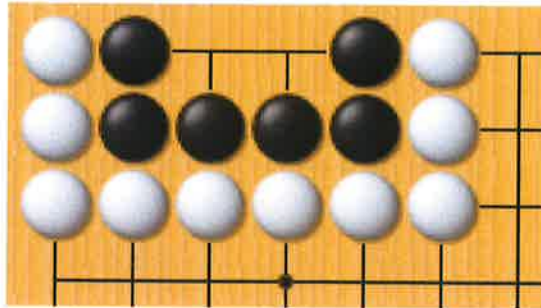
7.1 กลุ่มย่อยของดำในภาพประกอบต่อไปนี้ มี 2 ลมหายใจ ที่แยกออกจากกัน (สองห้อง) ขาวไม่สามารถวางหมากบนจุดใดจุดหนึ่งได้ ดังนั้นกลุ่มนี้จึงรอด



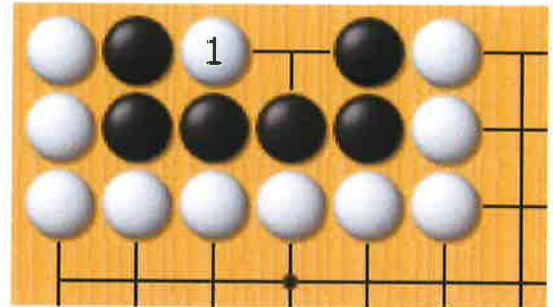
ภาพประกอบ 5

/7.2 กลุ่มย่อย...

7.2 กลุ่มย่อยของดำในภาพประกอบต่อไปนี้มี 2 ลมหายใจเช่นกัน แต่ขาวสามารถวางหมากปิดลมหายใจเหล่านั้นได้ ดังนั้นกลุ่มนี้จึงถูกจับกินได้ กลุ่มนี้เรียกว่าเป็นหมากตาย แม้ว่าจะยังนำออกจากกระดานไม่ได้ トラバタケที่มันยังมีลมหายใจอยู่ก็ตาม หมากตายแบบนี้จะถูกนำออกจากกระดานหลังจบเกม



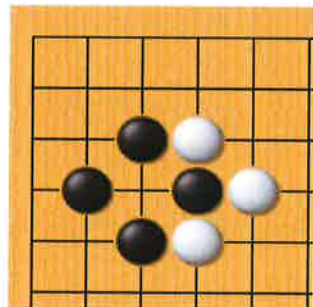
ภาพประกอบ 6.1



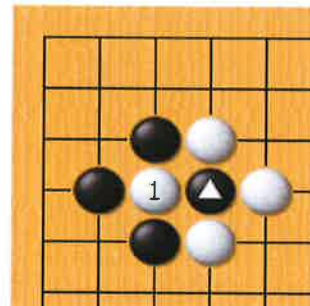
ภาพประกอบ 6.2

ข้อ 8 โคะ

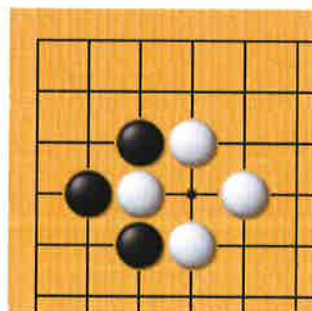
รูปทรงที่นักกีฬาทั้งสองฝ่ายสามารถผลักดันจับกินหมากของคู่ต่อสู้ 1 เม็ด แบบกลับไปกลับมาได้อย่างต่อเนื่องเรียกว่า “โคะ” นักกีฬาที่ถูกจับกินหมากในรูปร่างโคะ ต้องไปวางหมากที่อื่นก่อนจึงจะสามารถจับกินหมากของคู่ต่อสู้ในโคะนั้นคืนได้



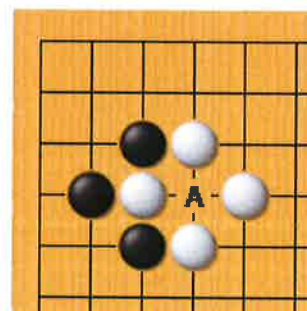
ภาพประกอบ 7.1



ภาพประกอบ 7.2



ภาพประกอบ 7.3

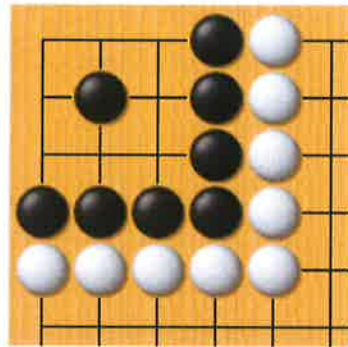


ภาพประกอบ 7.4

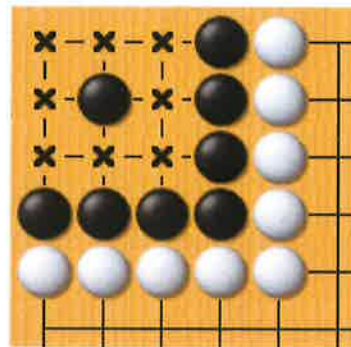
ถ้าขาวจับกินก่อน ดำจะจับกินหมากขาวเม็ดที่จับกินตนคืนทันทีที่ A ไม่ได้

ข้อ 9 พื้นที่และจุดไร้แต้ม

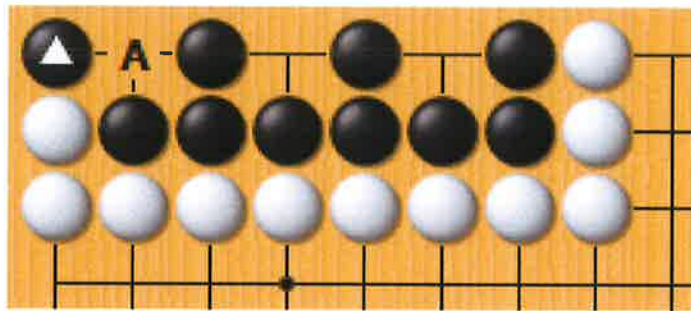
9.1 พื้นที่ประกอบด้วยจุดตัดที่ถูกล้อมโดยกลุ่มที่รอดโดยไม่พึ่งพาสภาพแวดล้อมอย่างสมบูรณ์ แต่ละจุดตัดเท่ากับ 1 คะแนน



ภาพประกอบ 8.1



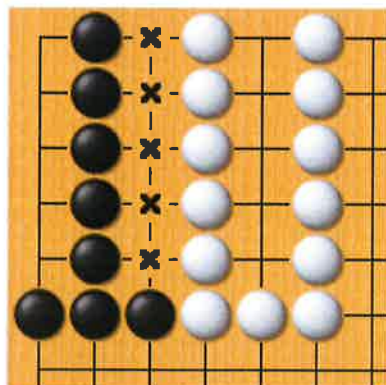
ภาพประกอบ 8.2



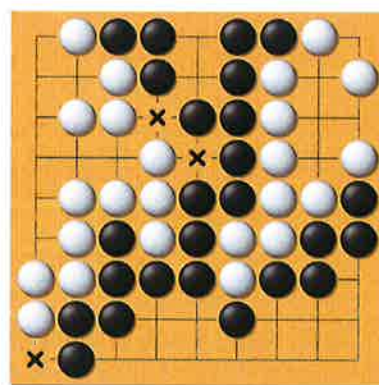
ภาพประกอบ 9

จุดตัด A ไม่นับเป็นคะแนน เพราะหมากดำสามเหลี่ยมมาจถูกจับกินได้

9.2 จุดไร้แต้ม (ดาเมะ) คือ จุดตัดที่ไม่มีหมากวางอยู่และอยู่ระหว่างกลุ่มรอดของนักกีฬาทั้งสองฝ่าย เช่น จุด "X" ในภาพประกอบต่อไปนี้ จุดไร้แต้มให้ผลัดกันวางหมากปิด



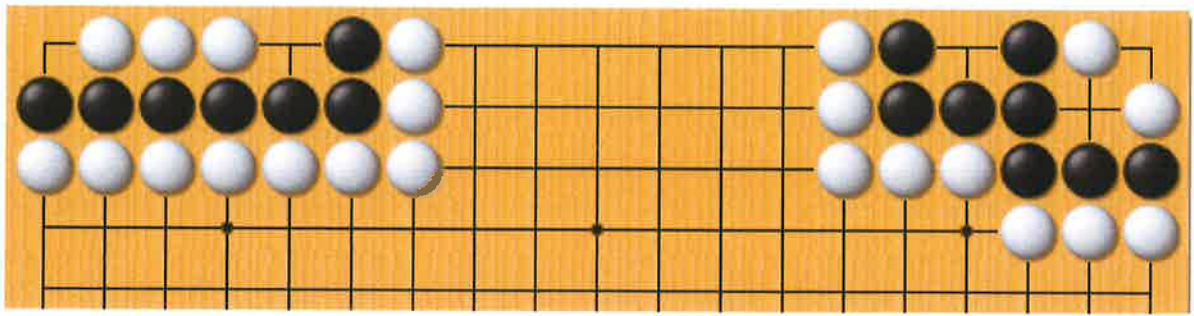
ภาพประกอบ 10



ภาพประกอบ 11

ข้อ 10 รอดคู่ (เซกิ)

คือ รูปทรงที่กลุ่มหมากดำและกลุ่มหมากขาวรอดโดยมีจุดไว้แต่มอย่างน้อย 1 จุด อยู่ระหว่างพวกมัน ไม่มีกลุ่มใดในกลุ่มเหล่านั้นสามารถจับกินอีกกลุ่มหนึ่งได้ เพราะถ้าพยายามจับกิน ตนจะถูกจับกินเสียเอง เนื่องจากหมากในรอดคู่ (เซกิ) ไม่ได้รอดโดยไม่พึ่งพาสภาพแวดล้อม (ไม่ได้รอดด้วยสองห้องจริง) จุดตัดที่พวกมันปิดล้อมจึงไม่ใช่พื้นที่



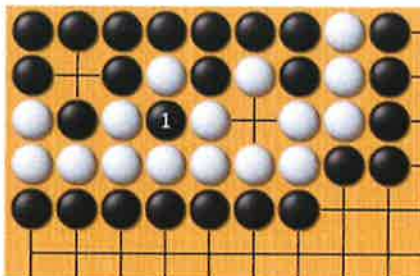
ภาพประกอบ 12

ข้อ 11 การวางหมากแล้วกลายเป็นภาพเดิม

คือ การเดินหมากชุดหนึ่งแล้วภาพกระดานเหมือนกับภาพก่อนหน้า

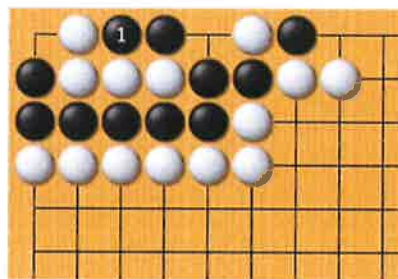
11.1 การวางหมากแล้วกลายเป็นภาพเดิม แบบที่นักกีฬาทั้งสองฝ่ายสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ ถ้าทั้งสองฝ่ายตกลง เกมจะจบด้วยผลเสมอ

1) สามโคะ



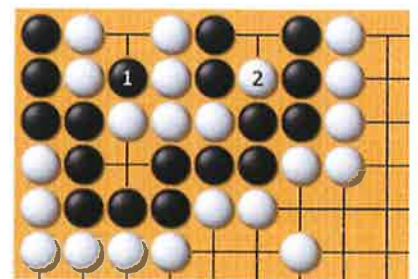
ภาพประกอบ 13

2) ซีวิตินันตร์



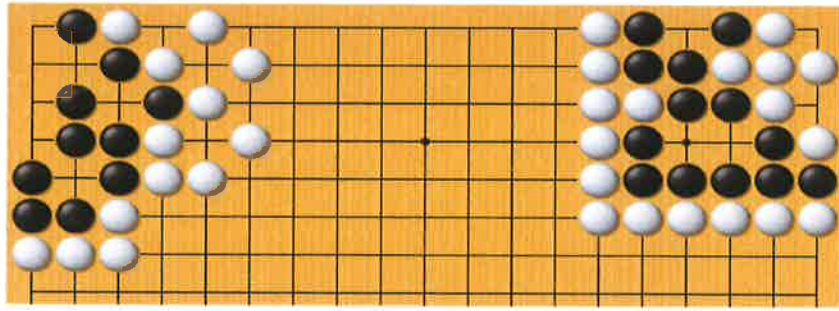
ภาพประกอบ 14

3) โคะวัฏจักร

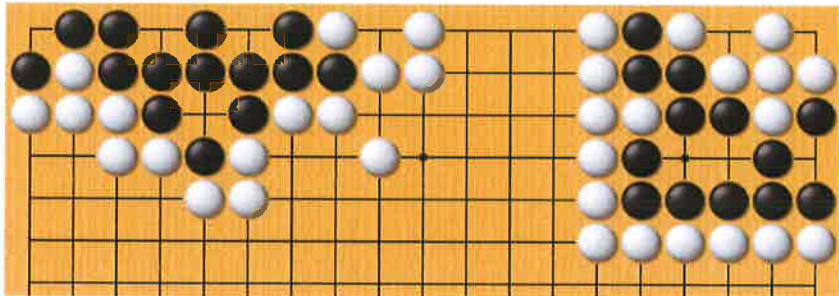


ภาพประกอบ 15

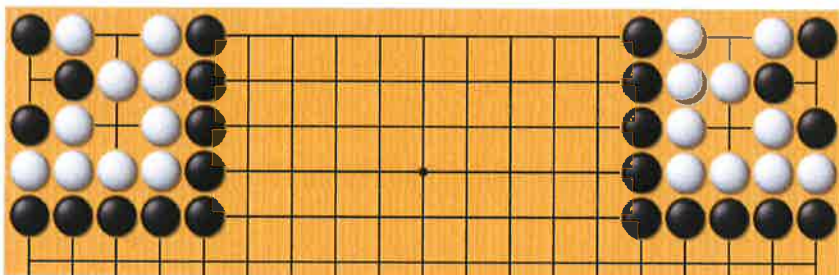
4) สองโคะสองชุด



ภาพประกอบ 16

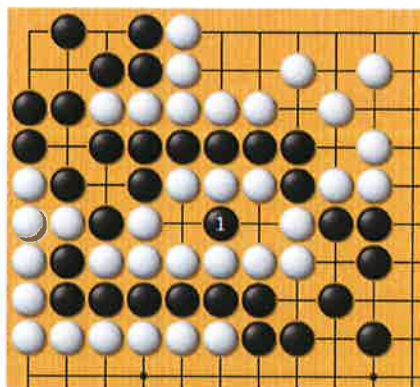


ภาพประกอบ 17



ภาพประกอบ 18

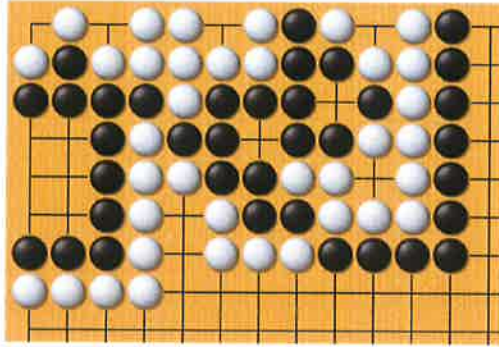
5) ชีวิตนิรันดร์แบบกินสามหมาก



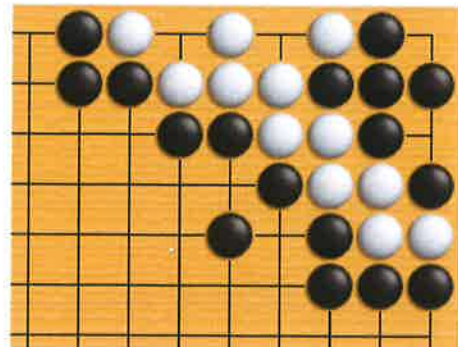
ภาพประกอบ 19

11.2 การวางหมากแล้วกลายเป็นภาพเดิม แบบที่นักกีฬาทำให้เกิดขึ้นได้เพียงฝ่ายเดียว

ภาพประกอบ 20 และ 21 ในภาพมีเพียงคำที่สามารถสร้างภาพกระดานแบบเดิมซ้ำไปตลอดได้
ดังนั้น คำ คือ ผู้มีสิทธิ์เลือกว่าจะจบเกมด้วยผลเสมอหรือไม่



ภาพประกอบ 20



ภาพประกอบ 21

ข้อ 12 การจบเกม

12.1 เมื่อนักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้พิจารณาแล้วว่าการวางหมากเพิ่มจะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ใด ๆ อีก
เขาสามารถเลือกที่จะไม่วางหมาก และกล่าวว่า “ผ่าน” ถ้าคู่ต่อสู้ตอบว่า “ผ่าน” เช่นเดียวกันจะถือว่าเกมจบลง

12.2 การบอกผ่าน สามารถบอกผ่านทั้งรูปแบบการกตนาฬิกาหรือการพูดเพื่อบอกผ่าน นักกีฬาควรที่จะ
กตนาฬิกาและตกลงกับฝ่ายตรงข้ามเพื่อการนับแต้ม แล้วจึงทำการยกมือเรียกกรรมการ

12.3 กรณีปิดบ้านไม่สนิท

ให้กรรมการแจ้งนักกีฬาว่าเกมยังไม่จบให้นักกีฬาเล่นต่อ โดยเริ่มเล่นจากคนที่บอกผ่านคนแรก
กรณีบอกให้นักกีฬาเล่นต่อ เมื่อผ่านไปนานแล้ว แต่นักกีฬายังมองไม่เห็นจุดนั้น ให้กรรมการพิจารณาว่าจุดนั้น
หากมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้เล่นก่อนจะมีการเปลี่ยนแปลงผลแพ้ชนะหรือไม่

ถ้าผลแพ้ชนะไม่เปลี่ยนแปลง (ไม่ว่าฝ่ายใดเล่นก่อน ผลการแข่งขันจะเหมือนกัน) กรรมการมีสิทธิ์
ที่จะปิดพื้นที่ให้ในลักษณะต่อลงตรง ๆ โดยการที่กรรมการจะปิดพื้นที่ให้เฉพาะในกรณีนักกีฬาแข่งขันในรุ่นต่ำกว่า
ระดับ High Kyu (รุ่นไม่เกิน 5 คิว) ถ้านักกีฬาระดับ High Kyu ขึ้นไป (4 คิวขึ้นไป) กรรมการจะไม่มีสิทธิ์ปิดพื้นที่ให้

ถ้ากรรมการพิจารณาว่าจุดนั้น หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้เล่นก่อนจะมีการเปลี่ยนแปลงผลแพ้ชนะ
เช่น ถ้าแทงหมากเข้ามาแล้วพื้นที่หายจำนวนมาก หรือมีผลกระทบร้ายแรงต่อกลุ่มหมาก หรือถ้ากรรมการปิดพื้นที่
ให้แล้ว จะมีผลต่อการแพ้ชนะ (กรณีเกมที่สุสี) กรรมการต้องบอกให้นักกีฬาเล่นต่อ โดยไม่มีการชี้้นำในการเล่น

บทที่ 2 ข้อบัญญัติเพิ่มเติม

ข้อ 13 การนับคะแนนและการตัดสินผู้ชนะ

- 13.1. การนับแต้มต้องทำโดยกรรมการเท่านั้น
- 13.2 กรรมการต้องถ่ายรูปกระดานและหมากเชลยที่แจ้งขอนับคะแนนไว้ ก่อนดำเนินการนับคะแนน
- 13.3 หลังเกมจบลงกรรมการจะนำหมากตายของคู่ต่อสู้ออกจากกระดาน จากนั้นจึงนำหมากเหล่านั้นรวมถึงหมากเชลยที่จับกินได้ระหว่างเกมไปถมพื้นที่ของคู่ต่อสู้
- 13.4 แต้มชดเชย (โคมิ) เมื่อเกมจบ ดำจะต้องหักคะแนนของตนออก 6.5 คะแนน
- 13.5 นักกีฬาที่มีคะแนนมากกว่า คือ ผู้ชนะ

ข้อ 14 การมาสาย

นักกีฬาทุกคนต้องไม่มาสายเกิน 15 นาที ถ้านักกีฬาคนใดมาสายเกิน 15 นาที จะถูกปรับแพ้ถ้ามาสายไม่ถึง 15 นาที จะถูกหักเวลาแข่งขันของกระดานนั้นออกเท่ากับเวลาที่มาสาย

ข้อ 15 การแข่งขันที่เสมอกัน

กรณีแข่งขันเสมอกัน นักกีฬาจะต้องแข่งใหม่ภายในเวลาที่เหลืออยู่ โดยแบ่งเวลาให้แต่ละฝ่ายตามดุลยพินิจของกรรมการ มิฉะนั้นจะบันทึกผลเป็นเสมอ (Jigo) กรณีเสมอกัน 3 คน และมีนักกีฬาดังแต่ 2 คนขึ้นไปต้องการเล่น play off กรรมการจะจัดให้เล่น โดยให้เวลาแก่แต่ละฝ่ายตามดุลยพินิจของกรรมการ มิฉะนั้นจะให้จับฉลากหาผู้ชนะ

ข้อ 16 กฎการแข่งขันประเภทคู่

- 16.1 การเล่น Pair Go จะเป็นการเล่นระหว่าง คู่ผสม, คู่หญิง, คู่ชาย โดยผู้เล่นทั้งสองของแต่ละคู่ เรียกว่า “คู่หู”
- 16.2 การนั่ง ผู้เล่นทั้งสองต้องนั่งข้าง ๆ กัน โดยหันหน้าเข้าหาคู่ตรงข้ามและกระดาน
- 16.3 การวางหมาก ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎวางลำดับหมากตามนี้

คู่ผสม

1. ผู้เล่นหญิง ทีม 1 วางหมากดำ - ผู้เล่นหญิง ทีม 2 วางหมากขาว
 2. ผู้เล่นชาย ทีม 1 วางหมากดำ - ผู้เล่นชาย ทีม 2 วางหมากขาว
- โดยวางหมากตามลำดับสลับกันไป

คู่หญิง และคู่ชาย

1. ผู้เล่นหญิง/ชายทีม 1 มือ 1 วางหมากดำ - ผู้เล่นหญิง/ชายทีม 2 มือ 1 วางหมากขาว
 2. ผู้เล่นหญิง/ชายทีม 1 มือ 2 วางหมากดำ - ผู้เล่นหญิง/ชายทีม 2 มือ 2 วางหมากขาว
- โดยวางหมากตามลำดับสลับกันไป

16.4 ระหว่างการแข่งขัน ห้ามคู่นักกีฬาปรึกษาหรือให้คำแนะนำกัน ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือแสดงท่าทางใด ๆ ฝ่ายที่ทำผิดจะถูกปรับให้แพ้ โดยจะอนุญาตให้พูดคุยกันได้เพียงการบอกกล่าวถึงตาใครเล่นหรือการหาหรือว่าจะยอมแพ้หรือไม่ และการยอมแพ้ผู้เล่นจะต้องขอความยินยอมจากคู่ของตนก่อน

16.5 การวางหมากผิดพลาด

16.5.1 เมื่อมีการประท้วงว่ามีการวางหมากผิดพลาด ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 16.3 กรรมการจะหักคะแนนฝ่ายที่วางหมากผิดพลาด 3 คะแนน

- และถือว่าหมากเมื่อนั้นเป็นหมากที่ถูกต้องของผู้เล่นที่วางหมากผิดพลาดนั้น
- ให้อีกฝ่ายที่อยู่ลำดับถัดไปจากผู้ที่วางหมากผิดพลาดนี้ เป็นผู้วางหมาก
- ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายวางหมากตามที่กำหนดไว้ในข้อ 16.3 ต่อไป

16.5.2 หากมีการประท้วงว่ามีการวางหมากผิดพลาดโดยผู้เล่นฝ่ายเดิมที่กล่าวไว้ข้างต้น กรรมการจะหักคะแนนฝ่ายที่วางหมากผิดพลาด 5 คะแนน

- และถือว่าหมากเมื่อนั้นเป็นหมากที่ถูกต้องของผู้เล่นที่วางหมากผิดพลาดนั้น
- ให้อีกฝ่ายที่อยู่ลำดับถัดไปจากผู้ที่วางหมากผิดพลาดนี้ เป็นผู้วางหมาก
- ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายวางหมากตามที่กำหนดไว้ในข้อ 16.3 ต่อไป

16.5.3 ในกรณีที่มีการประท้วงว่ามีการวางหมากผิดพลาดโดยผู้เล่นฝ่ายเดิมอีกเป็นครั้งที่สาม ฝ่ายที่วางหมากผิดเป็นครั้งที่สาม จะถูกปรับเป็นฝ่ายแพ้ทันที

16.5.4 เมื่อมีการวางหมากผิดพลาด ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 16.3 แต่ไม่มีการประท้วงก่อนที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะวางหมากลำดับถัดไป และเมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลำดับถัดไปวางหมากไปแล้ว ให้ถือว่า ไม่มีการเล่นผิดพลาด

16.5.5 ถ้าพิสูจน์ได้ว่าเจตนาเดินผิดพลาด ฝ่ายที่ทำผิดจะถูกปรับให้แพ้

16.6 เกมจะหยุดเมื่อมีการขอผ่านติดต่อกัน 2 ครั้ง

บทที่ 3 สิทธิและหน้าที่ของนักกีฬา

ข้อ 17 เมื่อเกิดการกระทำที่รบกวนการแข่งขันหรือฝ่าฝืนกฎระหว่างการแข่งขัน นักกีฬาต้องหยุดนาฬิกาแล้วร้องเรียนต่อกรรมการทันที การร้องเรียนหลังการแข่งขันจบลงแล้วจะไม่มีผลใด ๆ

ข้อ 18 นักกีฬามีสิทธิ์ขอนับคะแนนใหม่ก่อนที่จะตกลงยืนยันผลการแข่งขัน คู่ต่อสู้มีหน้าที่ให้ความร่วมมืออย่างเป็นมิตร

ข้อ 19 ระหว่างการแข่งขัน นักกีฬาจะลุกจากที่นั่งได้ก็ต่อเมื่อวางหมากในตาเดินตนและได้แจ้งกรรมการแล้ว นักกีฬาสามารถเดินหมากระหว่างที่คู่ต่อสู้ไม่อยู่ได้ เมื่อคู่ต่อสู้กลับมา นักกีฬามีหน้าที่ชี้ให้คู่ต่อสู้เห็นว่าตนวางหมากที่ใด

ข้อ 20 ระหว่างที่การแข่งขันดำเนินอยู่ ถ้านักกีฬาคนใดวางหมากสองตาเดินติดกันโดยที่คู่ต่อสู้มิได้กล่าวว่า “ผ่าน” ฝ่ายที่กระทำผิดจะถูกปรับให้แพ้การแข่งขัน

/ข้อ 21 เมื่อเม็ดหมาก...

- ข้อ 21 เมื่อเม็ดยามากสัมผัสกระดานให้ถือว่าเป็นการวางหมากแล้ว ถ้านักกีฬานำหมากที่วางแล้วออก คู่ต่อสู้สามารถร้องเรียนต่อกรรมการได้ ในสถานการณ์ดังกล่าว กรรมการควรสั่งให้วางหมากกลับไปยังจุดตักเดิม และแจ้งเตือนหนึ่งครั้งแก่ผู้กระทำผิด
- ข้อ 22 ถ้านักกีฬาบังเอิญทำหมากหล่นบนกระดาน คู่ต่อสู้สามารถยินยอมให้นักกีฬานำหมากออกแล้ววางหมากที่ใดบนกระดานก็ได้ ถ้าคู่ต่อสู้ไม่ยินยอม ให้กรรมการมีอำนาจตัดสิน
- ข้อ 23 ถ้านักกีฬาใช้มือข้างไหนวางหมากจะต้องใช้มือข้างนั้นกดนาฬิกา ถ้านักกีฬาฝ่ายตรงข้ามทำผิด นักกีฬาจะต้องยกมือเรียกกรรมการ กรรมการจะเข้ามาเตือน นักกีฬาจะกดนาฬิกาได้หลังจากวางหมากแล้วเท่านั้น ถ้านักกีฬาวางหมากพร้อมกับกดนาฬิกา กรรมการควรแจ้งเตือนหนึ่งครั้ง ถ้านักกีฬากดนาฬิกา ก่อนวางหมาก กรรมการต้องปรับแพ้
- ข้อ 24 การนำหมากที่ถูกจับกินออกจากกระดานถือเป็นส่วนหนึ่งของตาเดิน ในตาเดินที่มีการจับกินหมาก จะกดนาฬิกาได้หลังจากนำหมากที่ถูกจับกินออกทั้งหมดแล้วเท่านั้น การฝ่าฝืนกฎนี้จะมีผลให้ถูกระกรรมการเตือนหนึ่งครั้ง ในกรณีที่การนำหมากออกเกิดขึ้นในช่วงเวลาเสริม (Byo-Yomi) และมีหมากให้นำออกจำนวนตั้งแต่ 5 เม็ดขึ้นไป สามารถหยุดนาฬิกาไว้ชั่วคราวระหว่างนำหมากออกได้ กรณีแข่งขันแบบไม่มี Byo-Yomi ให้ใช้กติกาได้ในช่วง 10 นาทีสุดท้าย
- ข้อ 25 ระหว่างการแข่งขัน เมื่อมีผู้ค้นพบว่าหมากที่วางไปก่อนหน้านี้เคลื่อนออกจากตำแหน่ง ถ้านักกีฬาทั้งสองฝ่ายเห็นพ้องต้องกันให้นำหมากดังกล่าวกลับสู่ตำแหน่งเดิม หรือจะให้ดำเนินการแข่งขันต่อไปทั้งสภาพนั้นก็ได้อ ถ้านักกีฬาทั้งสองฝ่ายไม่เห็นพ้องต้องกัน กรรมการสามารถตัดสินได้ดังต่อไปนี้
- 25.1 ให้นำหมากดังกล่าวกลับสู่ตำแหน่งเดิม
 - 25.2 ประกาศว่าหมากที่เคลื่อนนั้นอยู่ในตำแหน่งที่ถูกตักแล้ว
 - 25.3 ให้ผลการแข่งขันเป็นเสมอกัน หรือให้แข่งขันเกมนั้นใหม่ตั้งแต่ต้น หรือให้นักกีฬาแพ้ทั้งสองฝ่าย
- ถ้าพิสูจน์ได้ว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเจตนาเคลื่อนหมาก กรรมการจะปรับให้ฝ่ายที่กระทำผิดแพ้การแข่งขัน
- ข้อ 26 ระหว่างการแข่งขัน ถ้าสภาพหน้ากระดานพังไปโดยมิใช่ความผิดของนักกีฬาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด นักกีฬาสามารถเรียงหมากสร้างสภาพหมากดังกล่าวขึ้นมาอีกครั้งแล้วดำเนินการแข่งขันต่อไป อย่างไรก็ตาม ถ้าไม่สามารถสร้างสภาพหมากดังกล่าวขึ้นมาอีกครั้งได้ กรรมการสามารถเลือกได้ดังนี้
- 26.1 ประกาศให้ผลการแข่งขันเป็นเสมอกัน
 - 26.2 ให้แข่งขันเกมนั้นใหม่ตั้งแต่ต้น (เวลาแข่งขันให้อยู่ในดุลยพินิจของกรรมการ)
 - 26.3 ให้นักกีฬาแพ้ทั้งสองฝ่าย
- ข้อ 27 เมื่อจับกินหมาก ถ้านักกีฬาได้นำหมากที่หมดลมหายใจออกครบทุกเม็ด กรรมการจะแจ้งเตือนหนึ่งครั้ง และให้นำหมากดังกล่าวที่เหลือออกจากกระดาน ถ้านักกีฬานำหมากของคู่ต่อสู้ที่ยังมีลมหายใจอยู่ออกจากกระดาน กรรมการจะแจ้งเตือนหนึ่งครั้ง และให้นำหมากที่ยิบออกไปด้วยความผิดพลาดกลับไปยังตำแหน่งเดิมบนกระดาน

- ข้อ 28 ถ้านักกีฬาจับกินโคเคอินทันที โดยมีได้ไปวางหมากที่อื่นก่อน หมากนั้นจะวางไม่ได้ กรรมการจะแจ้งเตือนนักกีฬาหนึ่งครั้ง และผู้กระทำผิดจะเสียโอกาสวางหมากในตานนั้นไป
- ข้อ 29 ถ้านักกีฬาวางหมากตรงจุดที่ห้ามวาง (ฆ่าตัวตาย) หมากนั้นจะวางไม่ได้ กรรมการจะแจ้งเตือนผู้กระทำผิดหนึ่งครั้ง และผู้กระทำผิดจะเสียโอกาสวางหมากในตานนั้นไป
- ข้อ 30 ถ้านักกีฬาหยุดนาฬิกาโดยไม่มีเหตุผลอันควร กรรมการจะแจ้งเตือนผู้กระทำผิดหนึ่งครั้ง
- ข้อ 31 ถ้านักกีฬาออกจากโต๊ะแข่งขันก่อนเข้าช่วงเวลาเสริม (Byo-Yomi) จะมีการนับเวลาตามปกติจนกว่าจะหมดเวลา ในช่วงเวลาเสริม (Byo-Yomi) ถ้านักกีฬาต้องการออกจากโต๊ะแข่งขันในตาเดินของคู่ต่อสู้ เขาต้องได้รับอนุญาตจากกรรมการ นักกีฬาแต่ละคนจะออกจากโต๊ะแข่งขันด้วยวิธีเช่นนี้ได้เพียงหนึ่งครั้งต่อการแข่งขันเท่านั้น และสามารถหยุดนาฬิกานับเวลาได้ชั่วคราวระหว่างที่นักกีฬาไม่อยู่
- ข้อ 32 ระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาสนทนากับผู้อื่นเรื่องเกมที่ตนแข่งอยู่ และห้ามรับความช่วยเหลือจากแหล่งข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนแข่งอยู่ กรรมการจะตัดสินตามความรุนแรงของการฝ่าฝืน โดยอาจแจ้งเตือนหนึ่งครั้งได้ หรือถ้าพิจารณาว่าเป็นความผิดร้ายแรงสามารถตัดสินให้แพ้ได้
- ข้อ 33 นักกีฬาพึงรับฟังคำตัดสินของกรรมการ ถ้ามีข้อประท้วงให้นักกีฬาอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการพิจารณาประท้วง 3 ท่าน
- ข้อ 34 ถ้าพบว่านาฬิกามีปัญหาให้แจ้งกรรมการทันทีก่อนหมดเวลา การแจ้งหลังหมดเวลาจะไม่เป็นผล
- ข้อ 35 ถ้าพบว่าคู่แข่งชั่งเวลา ให้หยุดนาฬิกาแล้วแจ้งกรรมการทันที
- ข้อ 36 เมื่อผู้เล่นชนะเวลา ชนะจากการยอมแพ้ หรือชนะจากกรณีอื่นใด ต้องหยุดเวลาแล้วเรียกรรมการบันทึกผลทันที
- ข้อ 37 ผู้เล่นสามารถยอมแพ้ได้ และให้เรียกรรมการบันทึกผลทันที

บทที่ 4 ข้อบัญญัติสำหรับกรรมการ

- ข้อ 38 แต่ละงานแข่งขัน ต้องมีคณะกรรมการพิจารณาการประท้วงในการจัดแข่งขันกีฬามากล้อย่างน้อย 3 ท่าน เพื่อพิจารณาข้อประท้วง โดยมีอย่างน้อย 2 ท่าน ประจำสถานที่จริง และอีกอย่างน้อย 2 ท่าน เตรียมพร้อมทางออนไลน์ แต่สามารถทำหนังสือขออนุญาตสมาคมฯ เพื่อขอมีกรรมการประจำสถานที่จริงเพียง 1 คน ได้
- ข้อ 39 กรรมการต้องทำบันทึกการแจ้งเตือน ถ้านักกีฬาคนใดถูกแจ้งเตือน 2 ครั้ง ในหนึ่งการแข่งขัน (เกม) จะถูกปรับ 2 แต้ม ถ้าถูกแจ้งเตือนครบ 3 ครั้ง จะถูกปรับให้แพ้
- ข้อ 40 ระหว่างการแข่งขัน ถ้ามีการค้นพบและยืนยันได้ถึงการกระทำผิด หรือการประพฤติมิชอบอย่างร้ายแรง กรรมการสามารถปรับให้นักกีฬาฝ่ายหนึ่งหรือทั้งสองฝ่ายแพ้ได้ ถึงแม้จะมีการประกาศผลการแข่งขันและใช้ผลการแข่งขันนั้นในการจับคู่แข่งรอบถัดไปแล้ว หรือถึงแม้การกระทำผิด หรือการประพฤติมิชอบดังกล่าวจะถูกค้นพบ และยืนยันหลังจากผ่านไปหลายรอบแล้วก็ตาม กรรมการก็สามารถลงโทษผู้ฝ่าฝืนได้ด้วยกรายยกเลิกผลการแข่งบางส่วนหรือทั้งหมดของนักกีฬาฝ่ายหนึ่งหรือทั้งสองฝ่าย ถ้าสถานการณ์ร้ายแรงมาก กรรมการสามารถสั่งห้ามนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในอนาคตได้

/ข้อ 41 หลังการสมัครเข้าแข่งขัน...

- ข้อ 41 หลังการสมัครเข้าแข่งขัน ถ้านักกีฬาถอนตัวจากการแข่งขันบางส่วนหรือทั้งหมดโดยปราศจากเหตุผลอันควร กรรมการสามารถปรับนักกีฬาให้แพ้ในเกมที่ถอนตัว นอกจากนั้นกรรมการยังสามารถแจ้งเตือนไปยังนักกีฬาและหากยังพบการกระทำดังกล่าวอีก อาจสั่งห้ามนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในอนาคตได้
- ข้อ 42 การเจตนาหลบขวานสมาธิคู่ต่อสู้หรือก่อความวุ่นวายในสถานที่แข่งขัน ถือเป็นการประพฤติมิชอบอย่างร้ายแรง กรรมการจะตัดสินตามความรุนแรงโดยอาจแจ้งเตือน 1 ครั้ง หรือปรับให้ผู้ฝ่าฝืนกฎแพ้การแข่งขันได้หากการกระทำดังกล่าวเกิดจากบุคคลอื่น กรรมการสามารถเชิญให้ผู้นั้นออกจากบริเวณแข่งขัน และถ้าเป็นนักกีฬาที่รอแข่งขันอยู่จะถูกแจ้งเตือน 1 ครั้ง
- ข้อ 43 กรรมการต้องไม่ตัดสินกระดานที่จะใช้ดุลยพินิจ ในกรณีเป็นการแข่งขันของคนใกล้ชิด เช่น ลูกทีม ลูกศิษย์ ฯลฯ

บทที่ 5 บทบัญญัติทั่วไป

- ข้อ 44 การแข่งขันต้องใช้กฎกติกาของสมาคมฯ เท่านั้น กรณีที่ผู้จัดงานจะมีกติกาเพิ่มเติม ต้องแจ้งให้สมาคมฯ รับทราบ และประกาศต่อสาธารณะ โดย กฎ กติกาที่ใช้สำหรับการแข่งขันกระดาน 19x19 เท่านั้น
- ข้อ 45 ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือในสนามแข่งขัน การฝ่าฝืนกฎข้อนี้จะต้องถูกแจ้งเตือนหนึ่งครั้ง
- ข้อ 46 นักกีฬาและเจ้าหน้าที่ของทีม มีหน้าที่ต้องเข้าร่วมพิธีเปิด - พิธีปิดการแข่งขัน รวมถึงงานอื่น ๆ ที่เป็นสาธารณะ และเป็นการส่งเสริมการแข่งขันตามกำหนดการของผู้จัดการแข่งขัน
- ข้อ 47 ผู้ชมการแข่งขันต้องอยู่ห่างจากโต๊ะอย่างน้อย 1 เมตร และผู้เล่นต้องไม่พาดโต๊ะ/ค้ำโต๊ะ
- ข้อ 48 เมื่อการแข่งขันจบลงให้นักกีฬาเก็บกระดานและหมากให้เรียบร้อย แล้วให้ออกจากบริเวณสนามแข่งขันโดยเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้
- ข้อ 49 ห้ามสูบบุหรี่ในบริเวณแข่งขัน
- ข้อ 50 การแข่งขันที่ให้ GAT Point ต้องให้เวลาอย่างน้อยฝ่ายละ 45 นาที ไม่มีเบี้ยวโยมิ หรือเวลาฝ่ายละ 30 นาที โดยมีเบี้ยวโยมียอย่างน้อย 20 วินาที / 1 ครั้ง

นำเสนอ



(นายสุรพล อินทรเทศ)

ประธานอนุกรรมการด้านเทคนิค

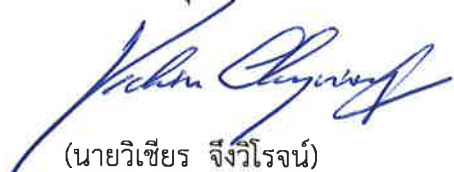
กลั่นกรอง



(นายโตมร จันทรา)

เลขาธิการสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

อนุมัติ



(นายวิเชียร จิงวีโรจน์)

นายกสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย