



กติกากการแข่งขันหมากฮอส
สมาคมกีฬากีฬาไทยแห่งประเทศไทย
ในพระบรมราชูปถัมภ์

พ.ศ. 2561

สารบัญ

ภาค ก. พื้นฐานการเล่น	1
บทที่ ก.1 บททั่วไป	1
บทที่ ก2. การตั้งหมาก	1
บทที่ ก3. วิธีการเดินหมาก	2
บทที่ ก4. การแพ้ชนะ-เสมอ	4
บทที่ ก5. การนับเพื่อขอเสมอ	5
ภาค ข. กติกาการแข่งขัน	6
บทที่ ข1. นาฬิกาหมากฮอส	6
บทที่ ข2. การกระทำผิดกติกา	6
บทที่ ข3. บันทึกลงหมาก	7
บทที่ ข4. การเสมอ	8
บทที่ ข5. วิธีปฏิบัติสำหรับผู้เล่น	9
บทที่ ข6. บทบาทของกรรมการ	9
บทที่ ข7. การอุทธรณ์การตัดสิน	10
ภาค ค. ภาคผนวก	11
บทที่ ค1. วิธีการจดบันทึกหมาก	11
บทที่ ค2. ระบบเวลา	11
บทที่ ค3. ระบบการแข่งขัน	11
บทที่ ค4. ไทเบรก	13
บทที่ ค5. การจัดการแข่งขันประเภททีม	16
บทที่ ค6. การจัดรอบการแข่งขัน	17
บทที่ ค8. กฎพิเศษสำหรับผู้เล่นพิการ	18

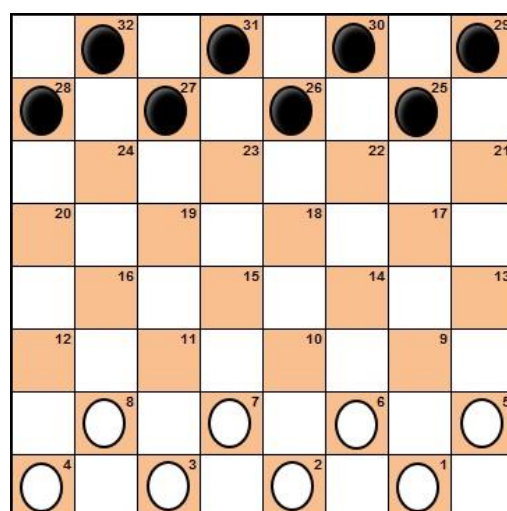
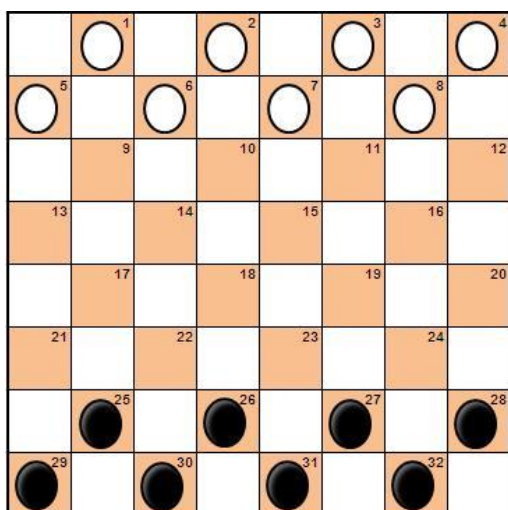
ภาค ก. พื้นฐานการเล่น

บทที่ ก.1 บททั่วไป

- ข้อ ก1.1 หมากรอสไทยเป็นกีฬาที่เล่นระหว่างผู้เล่น 2 คน เดินหมากบนกระดานตารางสี่เหลี่ยม ผู้เล่นทั้งสองฝั่งจะผลัดกันเดินหมาก ฝั่งละ 1 ครั้ง โดยฝั่งสีเข้มเริ่มก่อน ฝ่ายที่หมดตัวเดินหมดตาเดิน หรือยอมแพ้ ฝ่ายนั้นถือว่าแพ้และจบเกม
- ข้อ ก1.2 กระดานหมากรอสไทยเป็นกระดานสี่เหลี่ยมจัตุรัส ด้านละ 8 ช่อง รวมทั้งกระดานเป็น 64 ช่อง โดยเป็นตาสีดำ 32 ช่อง สีขาว 32 ช่อง
- ข้อ ก1.3 หมากรอสไทยเป็นการเดินหมากแข่งกัน ตัวหมากรอสบนกระดานมีทั้งหมด 16 ตัว แบ่งเป็นหมากสีเข้ม 8 ตัว และหมากสีอ่อน 8 ตัว

บทที่ ก2. การตั้งหมาก

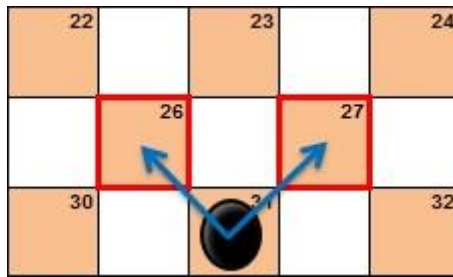
- ข้อ ก2.1 ตำแหน่งเริ่มต้นก่อนการเดินหมาก ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายนั่งหันหน้าเข้าหากัน วางกระดานไว้ตรงกลางระหว่างผู้เล่น หมากรอสประเภทตัวหมาก 8 ตัว วางตำแหน่งหมากอยู่ที่ช่องตาเดินสี่ทาบ แถวหลังสุด และแถวถัดขึ้นมา แถวละ 4 ตัว โดยหมากสีเข้มจะได้เดินก่อน และ อยู่ฝั่งเลขมาก



บทที่ ๓.3. วิธีการเดินหมาก

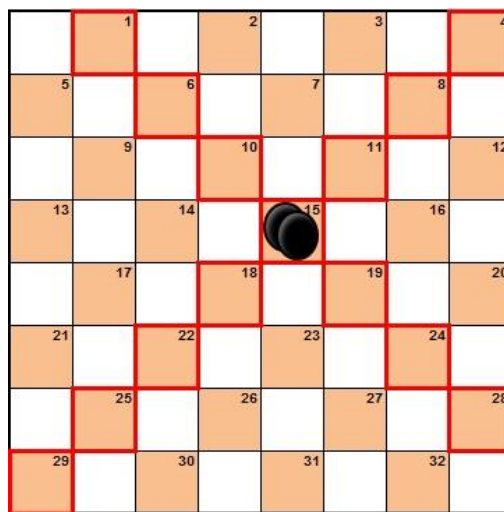
ข้อ ๓.๑

ตัวหมากที่เป็น “เบี้ย” เดินตามตาตบแย่งได้ข้างหน้าได้ครั้งละ 1 ตา ห้ามเดินถอยหลัง



ตัวหมากที่เป็น “ฮอส” สามารถเดินหน้า หรือถอยหลังได้ตาตบแย่งทั้ง 4 ด้านโดยไม่จำกัดจำนวนครั้งที่เดินและ “ฮอส” สามารถกินได้หลายต่อ ได้หลายแบบ เลือกกินแบบใดก็ได้

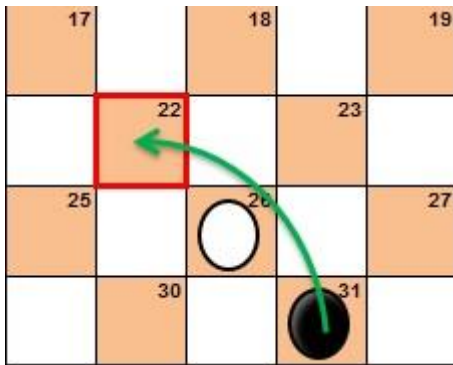
ตัวหมากที่ถือเป็น “ฮอส” ได้แก่ตัวหมากที่เดินไปถึงตาที่อยู่แถวหลังสุดของฝ่ายตรงข้ามให้คู่แข่งชนใช้หมากสีเดียวกันอีกตัวหนึ่งวางซ้อนไว้ เป็นสัญลักษณ์ของการเป็น “ฮอส”



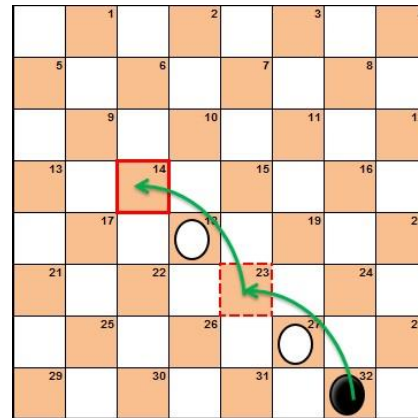
ข้อ ก3.2

หากมีการเดินหมากมาขวางกัน ฝ่ายที่เดินมาขวางจะถูกกิน โดยจับตัวหมากของตนเองที่ถูกขวางทางอยู่ไปวางที่ตาว่างนั้น แล้วนำหมากที่ถูกกินออกจากกระดาน

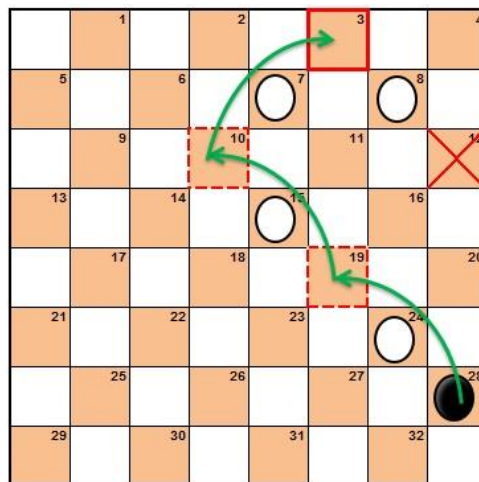
กิน 1 ต่อด้วยเบี้ย



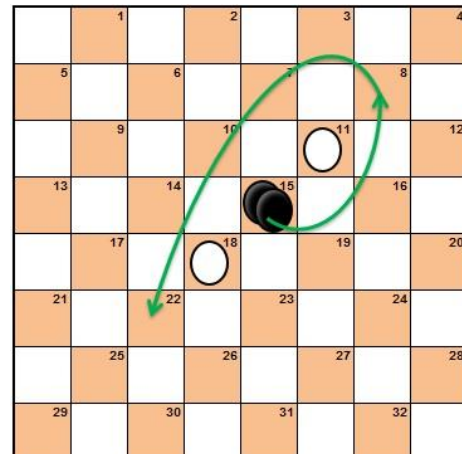
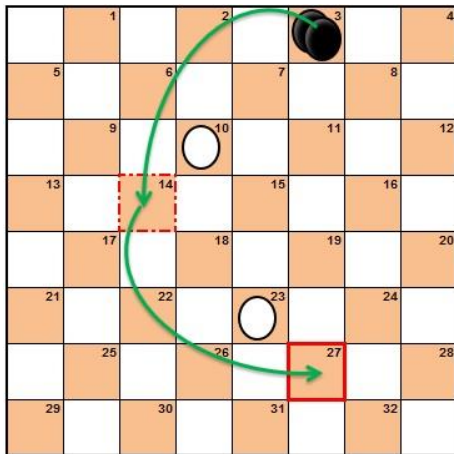
กิน 2 ต่อด้วยเบี้ย



เราสามารถกินได้หลายต่อ แต่หากเบี้ยสามารถกินเข้าฮอสได้จะต้องเป็นตาคู่ต่อสู้ก่อนยังไม่สามารถ กินต่อได้
ดังภาพ



การกินด้วยฮอสนั้น หากมีเบี้ยมาขวางตาที่ฮอสสามารถเดินไปได้ ฮอสจะต้องกินโดยกิน
ตกที่ช่องว่างหลังเบี้ยตัวที่ขวางอยู่ และหากมีตัวที่ขวางทางเดินของฮอสอีกฮอสตัวนั้นก็สามารถกินต่อเนื่อง
ได้เช่นกัน เรียกว่าการกิน 2 ตัว ดังภาพ



โดยหากมีตากินหลายทาง ผู้เล่นจะต้องแสดงการกินให้ชัดเจนจึงจะถือว่าตาเดินนั้น
สมบูรณ์ การเดินที่สมบูรณ์ คือ ต้องปล่อยมือจากตัวนั้น และกดนาฬิกาแล้ว

บทที่ ๓4. การแพ้ชนะ-เสมอ

ข้อ ๓4.1 การแพ้เกิดจาก 4 กรณี

1. ผู้เล่นหมดตัวเดิน
2. ผู้เล่นหมดตาเดิน
3. ผู้เล่นขอยอมแพ้
4. ผู้เล่นโดนปรับแพ้

ข้อ ๓4.2 หากผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายตกลงเสมอกัน ให้เกมนั้นเสมอกัน

ข้อ ๓4.3 หากผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายเดินหมากตาเดิมสลับเปลี่ยนกลับไปกลับมาถึง 3 ครั้งเกิดตำแหน่งเดิมซ้ำ
3 ครั้ง หมากเกมนั้นเสมอกัน

ข้อ ๓4.4 หากผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายเดินหมากวนเวียน ไปมา เช่น ลากขอสไปมาโดยไม่มีการกิน หรือเดิน
เบี้ยเกิดขึ้น ครบ 16 ก้าวถือว่าหมากเกมนั้นเสมอกัน หากไม่มีการบันทึกหมาก ผู้เล่นต้อง
เรียกกรรมการ

บทที่ ๕. การนับเพื่อขอเสมอ

ข้อ ๕.๑

การนับเกิดขึ้นเมื่อฝ่ายที่ต้องการขอเสมอ โดยให้ฝ่ายที่ต้องการขอเสมอ หยุดเวลาและร้องขอให้กรรมการมานับ กรรมการจะนับ 16 ก้าว นับเฉพาะตาที่ฝ่ายขอเสมอเดิน โดยหากมีการเดินเบี้ยหรือการกินเกิดขึ้นจะต้องนับใหม่

ภาค ข. กติกาการแข่งขัน

บทที่ ข1. นาฬิกาหมาดฮอส

- ข้อ ข1.1 ผู้แข่งขันต้องกตนาฬิกาด้วยตนเอง ห้ามกรรมการหรือบุคคลภายนอกเตือนเรื่องการกดเวลา ทั้งนี้ให้สอดคล้องกับกติกาที่สมาคมกีฬาคณพิการได้กำหนดไว้ (บทที่ ค7 กฎพิเศษสำหรับผู้เล่นพิการ)
- ข้อ ข1.2 ถือว่าตรงตก เมื่อผู้เล่นแจ้งต่อกรรมการว่าคู่แข่งขันหมดเวลา หรือกรรมการเป็นผู้ตัดสิน ซึ่งมีผลให้เกมนั้นสิ้นสุดลง
- ข้อ ข1.3 ผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งจะต้องรอให้อีกฝ่ายหนึ่งเดินหมากและกดเวลาก่อน จึงเริ่มเดินหมากและกดเวลาได้
- ข้อ ข1.4 ผู้แข่งขันสามารถหยุดเวลา ได้ต่อเมื่อ ประท้วงหรือปรีษากรรมการเกี่ยวกับเรื่องการตัดสินเท่านั้น
- ข้อ ข1.5 หากผู้จัดการแข่งขันมิได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น เมื่อผู้แข่งขันฝ่ายหนึ่งไม่ปรากฏตัวเมื่อเริ่มการแข่งขันในกระดานแรกจะถูกปรับแพ้ในกระดานแรก และหากยังไม่ปรากฏในกระดานที่ติดกันจะถือว่าแพ้ในรอบนั้น โดยกรณีชนะบาย ให้ถือว่าชนะ 1 เสมอ 3 และใส่ผล 1F:0F

บทที่ ข2. การกระทำผิดกติกา

- ข้อ ข2.1 การเตือน ประกอบด้วยการทำผิดกติกาการแข่งขันที่ระบุไว้ในข้อนี้ โดยคู่แข่งขันประท้วงต่อกรรมการเองเท่านั้น ห้ามผู้อื่นหรือกรรมการประท้วงแทน กรรมการจะเตือนครั้งที่ 1 หากกรรมการเตือนครบสามครั้งในรอบการแข่งขันเดิมแล้ว ให้ปรับแพ้ในรอบนั้น
- ฐานความผิดที่มีโทษเตือน มีดังนี้

1.) เดินหมากผิดพลาด (ผิดจาก ภาค ก. พื้นฐานการเล่น)

ข้อ ข2.2

ฐานความผิดที่กรรมการอาจเพียงดักเตือนด้วยวาจา หรือคาดโทษไว้ลงโทษเตือนในครั้งหน้า แต่ให้ปฏิบัติเหมือนเดิมการแข่งขันเดียวกัน โดยแจ้งให้ผู้เล่นทราบล่วงหน้าก่อนเริ่มการแข่งขัน มีดังนี้

1.) ไม่กดนาฬิกาด้วยมือข้างเดิมที่เดินหมากในตา นั้น

2.) ส่งเสียงดัง หรือ รบกวนผู้แข่งขันไม่ว่ากรณีใด ๆ

3.) ไม่บันทึกหมากเกินกว่า 5 ตา (ไม่ต้องต่อเนื่องกัน) (ดำเดิน ขาวเดิน นับเป็น 1 ตาเดิน)

โดยผู้เล่นประท้วง หรือ เมื่อกรรมการพบกรรมการสามารถเข้ามาให้โทษเตือนได้เอง โดยไม่ต้องรอผู้เล่นประท้วง ผู้เล่นจะต้องบันทึกหมากให้สมบูรณ์ในเวลาฝั่งของตนเอง กรณีนี้ รวมถึงการเสี่ยงไม่บันทึกหมากตามความจริงเกินกว่า 5 ตา ด้วย

ข้อ ข2.3

การปรับแพ้โดยไม่มีการเตือน ได้แก่

1.) ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดในระหว่างแข่งขัน หรือโทรศัพท์มือถือดังหรือสั่นจนเกิดเสียง ในขณะที่แข่งขันให้ปรับแพ้ในกระดานนั้น แต่สามารถแข่งขันรอบต่อไปได้ ฐานความผิดนี้กรรมการสามารถเข้าปรับแพ้ได้เลยไม่ต้องรอผู้เล่นประท้วง

2.) พิสูจน์ทราบได้ผู้เข้าแข่งกระทำการทุจริตการแข่งขัน โดยนอกจากปรับแพ้จากการแข่งขันจะต้องถูกส่งไปพิจารณาโทษจากสมาคมอีกด้วย

ข้อ ข2.4

ผู้เล่นมีสิทธิประท้วงให้กรรมการลงโทษเตือนคู่แข่ง เมื่อคู่แข่งเดินหมากและกดนาฬิกาแล้ว ถ้าประท้วงก่อนคู่แข่งกดนาฬิกา หรือผู้แข่งขันเดินหมากผิดพลาดแต่รู้ตัวก่อนกดนาฬิกา ให้ผู้แข่งขันต้องเดินใหม่ให้ถูกต้องผิดพลาดด้วยตัวหมากที่จับแล้ว เว้นเสียแต่ไม่มีตาเดินที่สามารถเดินให้ถูกต้องได้ด้วยหมากตัวนั้นจึงเดินตัวอื่นได้

บทที่ ข3. บันทึกหมาก

ข้อ ข3.1

ผู้แข่งขันต้องจดบันทึกด้วยเลขอารบิกเท่านั้นและจดด้วยตนเองอย่างถูกต้องและเป็นระบบตามภาคผนวก ค1. วิธีการจดบันทึกหมาก และต้องบันทึกตาเดินให้เป็นปัจจุบันก่อนที่ผู้

แข่งขันจะเดินต่อไป ผู้ชนะจะต้องนำไปบันทึกของทั้งสองฝ่าย ไปมอบให้กรรมการทุกครั้ง
ในกรณีที่เสมอ ให้ผู้เล่นฝ่ายขาวเป็นฝ่ายนำไปบันทึกไปมอบให้กรรมการเป็นสำคัญ ผู้ที่จด
บันทึกไม่ได้จะหมดสิทธิในการแข่งขัน ทั้งนี้ให้สอดคล้องกับกติกาที่สมาคมกีฬาคนพิการได้
กำหนดไว้ (บทที่ 7. กฎพิเศษสำหรับผู้เล่นพิการ)

หากไม่ได้บันทึกตาใดให้กรรมการเข้าไปบังคับให้จดโดยใช้เวลาของฝั่งตัวเองจนเสร็จ
ถึงตาเดินปัจจุบัน จึงให้เดินต่อ

ข้อ ข3.2 ผู้เล่นต้องเปิดเผยบันทึกหมากให้กรรมการเห็นตลอดเวลาที่กำลังแข่งขัน

ข้อ ข3.3 การแข่งขันที่เพิ่มเวลา 10 วินาทีต่อตาเดิน หรือมากกว่า จะต้องบันทึกหมากจนจบเกม
ไม่ใช่ การยกเว้นบันทึกหมากขณะเวลาของตนเหลือต่ำกว่า 5 นาที

กรณีการแข่งขันที่ไม่มีการทดเวลาต่อตาเดิน ขณะเวลาของผู้ใดเหลือต่ำกว่า 5 นาที
เฉพาะ ผู้นั้น ไม่ต้องบันทึกหมาก ถ้าคู่แข่งยังเวลาเหลือมากกว่า 5 นาที คู่แข่งยังต้องบันทึก

บทที่ ข4. การเสมอ

ข้อ ข4.1 เมื่อผู้แข่งขันจะเริ่มนับได้โดยไม่ต้องแจ้งกรรมการ แต่สามารถหยุดนาฬิกาเพื่อให้กรรมการ
เข้ามานับ

ข้อ ข4.2 การขอนับเพื่อขอเสมอ ฝ่ายที่ต้องการขอเสมอได้ก็ต่อเมื่อ ฝ่ายที่ต้องการขอเสมอต้องร้อง
ขอกรรมการมานับ โดยหากมีการขยับเบี้ยเกิดขึ้นจะต้องเริ่มนับใหม่ทันที

ขณะนับ ฝ่ายที่xonับ มีสิทธิที่จะชนะได้ตลอดเวลา เมื่อฝ่ายxonับเห็นว่าเอาชนะได้
จะต้องขอยุคนับทันทีถ้ายังนับต่อ ให้ฝ่ายไล่ขอเสมอได้ เมื่อหยุดนับแล้วเห็นว่า
ไม่อาจ เอาชนะได้จะกลับมานับใหม่ก็ได้ แต่ต้องเริ่มนับตั้งแต่ 1 ใหม่

บทที่ ข5. วิธีปฏิบัติสำหรับผู้เล่น

- ข้อ ข5.1 ผู้เล่นจะต้องไม่กระทำการใด ๆ อันเป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยในการแข่งขัน
- ข้อ ข5.2 ผู้เล่นที่อยู่ในระหว่างการแข่งขันจะต้องอยู่ในพื้นที่แข่งขัน ได้แก่ บริเวณโต๊ะแข่งขัน, ห้องน้ำ, พื้นที่สูบบุหรี่บริเวณรับประทานอาหารสำหรับผู้กำลังแข่งขัน หรือพื้นที่อื่นใดที่ผู้จัด จัดเตรียมไว้ให้ จนกว่าจะจบเกมในแต่ละรอบจึงจะออกจากพื้นที่แข่งขันได้
- ข้อ ข5.3 ห้ามผู้เล่นออกจากเก้าอี้แข่งขันในตาเดินของตน เว้นแต่คู่แข่งหรือกรรมการอนุญาต
- ข้อ ข5.4 ผู้แข่งขันจับหรือถูกหมากตัวใดแล้ว จะต้องเดินตัวนั้น เว้นเสียแต่จะไม่สามารถเดินได้ ภายใต้การเดินที่ถูกกติกา กรรมการจึงจะยอมให้เดินตัวอื่น เมื่อปล่อยมือวางหมากไปแล้ว จะเปลี่ยนตาเดินไม่ได้ หากต้องการจัดตัวหมากจะต้องขออนุญาตคู่แข่งก่อน

บทที่ ข6. บทบาทของกรรมการ

- ข้อ ข6.1 กรรมการจะต้องทราบกติกาการแข่งขัน และเป็นผู้รักษากติกาในการแข่งขันเพื่อให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย
- ข้อ ข6.2 กรรมการจะคอยสังเกตการณ์ กระดานที่เวลาเหลือน้อย เพื่อป้องกันกรณีมีเหตุฉุกเฉิน หรือคอยช่วยเหลือนักกีฬาเมื่อต้องการความช่วยเหลือ เช่น การประท้วงหรือต้องการใบบันทึกหมากเพิ่ม
- ข้อ ข6.3 กรรมการสามารถลดหย่อนนาฬิกาของผู้เล่นได้ เมื่อมีเหตุการณ์จำเป็นเกิดขึ้น เช่น ผู้เล่นประท้วง
- ข้อ ข6.4 กรรมการมีอำนาจลงโทษแก่ผู้แข่งขัน หรือผู้ชมให้ได้สัดส่วนสมควรแก่กรณีได้ ดังต่อไปนี้
- 1.) โทษเตือน
 - 2.) เพิ่มเวลาให้แก่คู่แข่งของผู้ถูกลงโทษ
 - 3.) ปรับแพ้ และให้คู่กรณีชนะ
 - 4.) ปรับแพ้ทั้งสองฝั่ง

5.)ปรับเงิน (ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และมีป้ายติด เช่น โทษสูญบุหรี่ยี่ห้อในห้องแข่งขัน)

6.)ให้ออกจากการแข่งขัน

บทที่ ๗. การอุทธรณ์การตัดสิน

- ข้อ ข7.1 เมื่อผู้เล่นประท้วงกับกรรมการ แต่เกิดข้อโต้แย้งในผลการตัดสิน สามารถอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการอุทธรณ์ได้
- ข้อ ข7.2 การอุทธรณ์ทำได้โดย วางเงินไม่เกิน 2,000 บาท ต่อคณะกรรมการที่จัดการแข่งขันก่อนการแข่งขันรอบต่อไปจะเริ่มขึ้น
- ข้อ ข7.3 คณะกรรมการอุทธรณ์ ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ สามท่านเป็นผู้ตัดสิน และต้องไม่เป็นกรรมการในงานนั้น อาจจะเป็นผู้เล่นก็ได้ แต่ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้
- เป็นที่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปว่ามีความรู้ความเชี่ยวชาญในกฎกติกาหมากล้อมไทย
 - ปรากฏตัวในการแข่งขัน
 - ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคู่กรณี เช่น เป็นครูของฝั่งใดฝั่งหนึ่ง, เป็นกรรมการคนที่ถูกโต้แย้งผลการตัดสิน หรือเป็นผู้ปกครองของคู่กรณี เป็นต้น
- ข้อ ข7.4 หากอุทธรณ์แล้วคณะกรรมการอุทธรณ์กลับคำตัดสินของกรรมการให้คืนเงินประกันผู้อุทธรณ์ และบังคับผลตามที่คณะกรรมการอุทธรณ์ตัดสิน
- หากอุทธรณ์แล้วคณะกรรมการอุทธรณ์ตัดสินให้ยืนผลตามกรรมการ เงินประกันจะถูกปรับเข้าหน่วยงานที่จัดการแข่งขัน

ภาค ค. ภาคผนวก

บทที่ ค1. วิธีการจดบันทึกหมาก

- ข้อ ค1.1 การบันทึกหมาก จะบันทึกด้วยตัวเลขบนกระดาน เช่น
32-28 แปลว่า เดินจากช่อง 32 ไปช่องที่ 28
25x18 แปลว่า กินจากช่อง 25 ไปช่องที่ 18
- หากมีการกินหลายต่อ ให้เขียนตามสุดท้ายที่ไปลง เช่น 25x11 แปลว่า กินจากช่อง 25 ไปช่องที่ 11
- ยกเว้นกรณีที่สามารถกินได้หลายต่อ หลายฝั่ง หรือลงช่องเดียวกัน เช่น 25x18x9x2 แปลว่า กินจากช่อง 25 ไป 18 ไป 9 และจบที่ 2 เป็นต้น

บทที่ ค2. ระบบเวลา

- ข้อ ค2.1 เกมมาตรฐาน คือ เกมการแข่งขันที่เวลาดั้งเดิมฝ่ายหนึ่งของผู้แข่งขันมีเวลาดั้งเดิม 15 นาทีขึ้นไป
(หากมีทดเวลาในรูปแบบต่าง ๆ หรือเวลาดั้งเดิมมากกว่าเท่ากับ 20 นาที บังคับจะต้องจดบันทึกหมาก)
- ข้อ ค2.2 เกมสั้น คือ เกมการแข่งขันที่เวลาดั้งเดิมฝ่ายหนึ่งของผู้แข่งขันมีเวลาน้อยกว่า 15 นาที
ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องจดบันทึกหมาก

บทที่ ค3. ระบบการแข่งขัน

- ข้อ ค3.1 หากระเบียบการแข่งขันมิได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น การแข่งขันแบบบุคคล
ใช้ระบบ ชนะได้ 1 คะแนน เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้ รับคะแนน
- นิยมจับผลากี่ของผู้เล่นอันดับแรกสุดก่อนเริ่มการแข่งขัน หรืออาจใช้โปรแกรมสุ่มได้

ข้อ ค3.2

ระบบสวิส (Swiss System Pairing) คือระบบการแข่งขันที่จะจับคู่ผู้เล่นที่คะแนนเท่ากันให้แข่งขันกัน ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกรอบ ผู้เล่นทุกคนสามารถแข่งขันได้ทุกรอบ ไม่มีคัดออก สามารถจัดอันดับผู้ที่คะแนนสูงสุดได้ลงมาจากคะแนนสุทธิ โดยทั่วไปนิยมแข่งขัน 5 รอบ , 7 รอบ หรือ 9 รอบ ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขันในรุ่น ยิ่งเยอะ ยิ่งควรรอบเยอะตาม แต่หากเวลาในการจัดเหมาะสมกับจำนวน 6 รอบ หรือ 8 รอบ ก็ทำได้

ไม่เหมาะกับผู้เล่นจำนวนน้อยเช่น 5-8 คน หรือ 5-8 ทีม เพราะจะทำให้รอบท้าย ๆ ไม่สามารถประกบคู่ได้ หรือทำได้ยาก

ข้อ ค3.3

ระบบแพ้คัดออก (Knockout) คือระบบการแข่งขันที่จับคู่ผู้เล่น ผู้แพ้ตกรอบ โดยอาจแข่งกระดานเดียวหรือหลายกระดานสลับขาคำต่อ 1 รอบก็ได้ ผู้ชนะถูกจับคู่ใหม่ในรอบถัดไป เรื่อยๆ จนถึงผู้ชนะคนสุดท้ายที่ชนะมาทุกรอบสามารถจัดรอบชิงอันดับ 3-4 ของผู้แพ้รอบรองชนะเลิศได้

ข้อ ค3.4

ระบบพบกันหมด (Round-Robin) คือระบบการแข่งขันที่จับคู่ผู้เล่น โดยจะเจอกันจนครบทุกคน แล้วใช้คะแนนสะสมมาจัดอันดับ เหมาะกับการแข่งขันที่ผู้เล่นมีจำนวนไม่มากนัก สามารถแก้ปัญหาการสวิสแล้วตันไม่สามารถสวิสรอบท้ายๆ ได้

ใช้การจับสลากเพื่อจัดลำดับผู้เล่นก่อนการแข่งขัน

ข้อ ค3.5

ระบบการแบ่งสาย คือ ระบบการแข่งขันที่แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มแล้วจัดอันดับในกลุ่มเพื่อเข้ารอบต่อไป

ต้องมีการนำคะแนนสะสม (Rating), จัดมือวาง หรือทำการอื่นใดเพื่อกระจายฝีมือผู้เล่นไม่ให้มือเก่งกองรวมในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเพื่อให้เกิดการจัดการแข่งขันที่ยุติธรรม หากไม่สามารถทำได้ให้ใช้ระบบอื่นในการแข่งขัน

ข้อ ค3.6

ระบบการแข่งขันแบบผสม คือ ระบบการแข่งขันที่มีระบบการแข่งขันหลายแบบรวมอยู่ด้วยกัน

ตัวอย่างเช่น

- รอบแรกเป็นระบบสวิส คัดอันดับสูงสุดสี่คนมาเล่นระบบแพ้คัดออก (Knockout) เป็นรอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ
- แข่งสวิสในรอบ แล้วนำผลมาคิอันดับ ทั้งประเภทเดี่ยว, ทีม, คู่ผสม และ อื่นๆ

บทที่ ๔. ไทเบรก

ข้อ ๔.๑

ไทเบรก คือ คะแนนอันดับรอง เมื่อผู้เล่นมีคะแนนการแข่งขันเท่ากันจะพิจารณาคะแนนไทเบรกเป็นอันดับต่อไป เมื่อไทเบรกแรกเท่ากันอีก ให้พิจารณาไทเบรกอันดับสองสามสี่ เป็นต้นตามลำดับ

ไทเบรกแนะนำสำหรับการแข่งขันประเภทบุคคลในระบบสวิส

1. ผลแพ้ชนะระหว่างคู่กรณี(Head to Head)
2. บูโฮลซ์(Buchholz)
3. ซอนเนบอร์นเบอเกอร์ (Sonneborn-Berger)
4. Minor score

ไทเบรกแนะนำสำหรับการแข่งขันประเภทบุคคลในระบบพบกันหมด(Round-Robin)

- 1.ผลแพ้ชนะระหว่างคู่กรณี(Head to Head)
2. ซอนเนบอร์นเบอเกอร์ (Sonneborn-Berger)
3. Minor score
4. แข่งกันอีกรอบ หากเสมอกันอีกลดเวลาลง

ไทเบรกแนะนำสำหรับการแข่งขันประเภททีมในระบบสวิส

คะแนนหลัก ใช้คะแนนรายทีม(Match point)

1. ผลแพ้ชนะระหว่างคู่กรณี(Head to Head)
2. คะแนนรายบุคคล (Game point)
3. ซอนเนบอร์นเบอเกอร์ (Sonneborn-Berger)
4. Minor score
5. แข่งกันอีกรอบ หากเสมอกันอีกลดเวลาลง

ไทเบรกแนะนำสำหรับการแข่งขันประเภททีมในระบบพบกันหมด(Round-Robin)

คะแนนหลัก ใช้คะแนนรายทีม(Match point)

1. ผลแพ้ชนะระหว่างคู่กรณี(Head to Head)
2. คะแนนรายบุคคล (Game point)
3. ซอนเนอบอนเบอเกอร์ (Sonneborn-Berger)
4. Minor score
5. แข่งกันอีกรอบ หากเสมอกันอีกลดเวลาลง

ข้อ ค4.2 ผลแพ้ชนะระหว่างคู่กรณี(Head to Head) คือ ผลการแข่งขันระหว่างคู่กรณีที่คะแนนเท่ากัน เหมาะกับการเป็นไทเบรกอันดับแรกในทุกกระบวนการแข่งขันที่ใช้ไทเบรก

ข้อ ค4.3 ซอนเนอบอนเบอเกอร์ (Sonneborn-Berger) คือ ผลรวมทุกรอบของ (คะแนนที่ได้จากการแข่งขันรอบนั้น) คูณกับ (คะแนนสุทธิของกลุ่มแข่งคนนั้น)

กรณีแข่งทีม ให้ใช้ซอนเนอบอนเบอเกอร์ของคะแนนรายทีม(Match point)

ข้อ ค4.4 บูโช(Buchholz) คือ ผลรวมคะแนนสุทธิของกลุ่มแข่งทุกคนที่แข่งขันด้วยในการแข่งขันรายการนั้นๆ คะแนนสุทธิคือคะแนนเมื่อจบการแข่งขัน

ใช้กับระบบสวิส ไม่ใช้กับระบบพบกันหมด(Round-Robin) เนื่องจากผู้เล่นที่คะแนนเท่ากันจะได้บูโชเท่ากันอยู่ดีจึงไม่สามารถวัดผลการแข่งขันในระบบพบกันหมดได้

ข้อ ค4.5 โพรเกรส(Progress) คือ การนำเลขคะแนนสะสม (คะแนนที่มีอยู่ในรอบนั้นๆ) แต่ละรอบมาบวกกัน ตัวอย่าง

-หากแข่ง 3 รอบ = (คะแนนที่มีในรอบ1)+(คะแนนที่มีในรอบ2)+(คะแนนที่มีในรอบ3)

-ชนะ, ชนะ, แพ้, ชนะ, เสมอ คือ $1+2+2+3+3.5=11.5$ คะแนน

ใช้กับการแข่งขันที่มีการนำคะแนนสะสม(Rating) มาใช้จัดอันดับรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน (Starting Rank) เท่านั้น ไม่ใช้กับการแข่งขันที่จับสลากหรือสุ่มตัวอักษรเพื่อเลือกอันดับการแข่งขันเพราะจะทำให้ดวงเข้ามาเกี่ยวข้อง

ใช้กับระบบสวิส ไม่ใช้กับระบบพบกันหมด(Round-Robin) เพราะต้องจับผลจากจัดอันดับ
ก่อนเริ่มแข่ง แม้มีการใช้คะแนนสะสม (Rating) ก็ตาม

ข้อ ค4.6 จำนวนเกมชนะ คือ จำนวนครั้งที่ชนะในการแข่งขันรายการนั้น

ข้อ ค4.7 Minor score คือ จำนวนกระดานย่อยทั้งหมดในการแข่งขัน โดยชนะได้ 3 เสมอได้ 1 แพ้
ได้ 0

ข้อ ค4.8 คะแนนรายทีม(Match point) คือ คะแนนของตัวทีมในรอบนั้นๆ

นิยมใช้เป็นคะแนนหลัก แต่อาจใช้เป็นไทเบรกได้หากใช้คะแนนคะแนนรายบุคคล (Game
point) เป็นคะแนนหลัก

วิธีคิดคือรวมคะแนนรายบุคคลของผู้เล่นในทีมทุกคนในรอบนั้นหากได้คะแนนมากกว่า
จะชนะและได้ 2 คะแนนในรอบนั้น หากเท่ากันจะเสมอและได้ทีมละ ๑ แต้ม
หากน้อยกว่า จะแพ้ไม่ได้รับคะแนน

ตัวอย่างเช่น

- หากทีมสามคน ชนะหนึ่งเสมอหนึ่งแพ้หนึ่งคน ทีมเสมอในรอบนั้น ได้ 1 คะแนน
- หากทีมสองคน แพ้หนึ่งเสมอหนึ่งคน ทีมแพ้ในรอบนั้น ไม่ได้คะแนน
- หากทีมสามคน ชนะทั้งสามคน ทีมชนะในรอบนั้น ได้ 2 คะแนน

ข้อ ค4.9 คะแนนรายบุคคล (Game point) คือ คะแนนของผู้เล่นแต่ละคนในทีม ชนะได้ 1 คะแนน
เสมอได้ 0.5 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน ตัวอย่างเช่น ทีมแข่งสามกระดาน ชนะ 1 เสมอ 1 ทีม
นั้นจะได้ คะแนนรายคน 1.5 คะแนนจากรอบนั้น

สามารถนำไปใช้เป็นคะแนนหลักได้ แต่การแข่งขันทีมหมากฮอสไทยนิยมใช้คะแนนหลัก
เป็นคะแนนรายทีม (Match point) มากกว่า จึงใช้เป็นไทเบรกจากผลแพ้ชนะระหว่าง
คู่กรณี (Head to Head) ได้

ตัวอย่างเช่น

- หากทีมสามคน ชนะหนึ่งเสมอหนึ่งแพ้หนึ่งคน ทีมได้ 1.5 คะแนนจากรอบนั้น

- หากทีมสองคน แพ้หนึ่งเสมอหนึ่งคน ทีมได้ 0.5 คะแนนจากรอบนั้น
- หากทีมสามคน ชนะทั้งสามคน ทีมได้ 3 คะแนนจากรอบนั้น

บทที่ ๕. การจัดการแข่งขันประเภททีม

- ข้อ ๕.1** หากระเบียบการแข่งขันมิได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น การแข่งขันประเภททีม ชนะได้ 2 แต้ม เสมอได้ 1 แต้ม แพ้ไม่ได้รับคะแนน
- ข้อ ๕.2** การแข่งขันประเภททีม ในทีมจะมีผู้เล่นหลายคน จะต้องส่งรายชื่อก่อนเริ่มการแข่งขัน รวมถึงรายชื่อลำดับมือวางตั้งต้นและมือสำรอง
- ข้อ ๕.3** มือวางมี 2 ประเภท คือ มือวางตั้งต้น (Fixed Board Order) และ มือวางรอบ (Round Board Order)
- มือวางตั้งต้น (Fixed Board Order) คือลำดับที่นั่งตั้งต้นของผู้เล่นในทีม จะต้องส่งชื่อให้กรรมการก่อนเริ่มรอบ และไม่อาจเปลี่ยนชื่อหรือลำดับได้จนจบการแข่งขัน แต่ผู้จัดการแข่งขันอาจให้เปลี่ยนลำดับได้ในรอบตัดเชือกได้และบังคับใช้กับทุกทีมที่แข่งขันพร้อมกัน
- มือวางรอบ (Round Board Order) คือลำดับที่นั่งของรอบนั้นๆ ผู้จัดการแข่งขันจะทำการประกบคู่ให้ตามลำดับที่นั่งที่แต่ละทีมส่งมือวางรอบนั้นๆมาให้ก่อนการแข่งขันในรอบนั้นๆ
- หลังผลประกบคู่ทีม (Pairing Team) ออกแล้ว ให้นักกีฬาส่งมือวางรอบ โดยกำหนดเวลาว่าส่งได้ถึงเวลาใดเพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันได้ทำการประกบคู่ตามลำดับที่นั่งก่อนการแข่งขันรอบนั้นๆ เว้นแต่ในรอบแรก หากผู้จัดการแข่งขันมีเวลาไม่พอสามารถอนุญาตให้ใช้มือวางตั้งต้น(Fixed Board Order) ในการแข่งขันรอบแรกได้
- หากทีมใดไม่ได้ส่งมือวางรอบนั้นๆ จะใช้มือวางตั้งต้น(Fixed Board Order) ในการประกบคู่แข่งขันรอบดังกล่าว
- ข้อ ๕.4** ระบบของการสลับมือวาง มีหลายระบบ ดังนี้

-ระบบดันขึ้น คือ เป็นระบบที่หากผู้เล่นคนใดไม่ลงแข่งรอบนั้นให้หยิบชื่อออกแล้วผู้เล่นที่เหลือเรียงลำดับที่นั่งตามมือวางตั้งต้น(Fixed Board Order)

-ระบบสลับอิสระ คือ ผู้เล่นตามมือวางตั้งต้น(Fixed Board Order) สามารถสลับลำดับที่นั่งได้อิสระในใบวางมือรอบ

-ระบบผสม คือ ใช้หลายระบบปนกัน เช่น ไม่ให้ผู้เล่นมือวางอันดับเปลี่ยน แต่อันดับอื่นเปลี่ยนได้ นิยมใช้ในการแข่งขันที่ใช้ระบบแข่งรายการเดียวแล้วนำผลมาคิดอันดับหลายประเภททั้งประเภทเดี่ยว, ทีม และอื่นๆ

บทที่ 6. การจัดการการแข่งขัน

- ข้อ 6.1 งานแข่งโดยทั่วไปที่จัดการแข่งขันในระบบสวิสสองวัน จะแข่งขัน 5-7 รอบ
กรณีมีผู้ร่วม แข่งขันจำนวนมากจะสามารถประกบคู่แข่งขันได้ตามปกติตามจำนวนรอบที่ต้องการ แต่หาก ผู้เข้าร่วมการแข่งขันมีจำนวนน้อยทำให้เกิดข้อจำกัดในการแข่งขัน โดยหากผู้ร่วมแข่งขันใน รุ่นนั้นมี 8 คน หรือ น้อยกว่าจะทำให้เกิดการประกบคู่ต้นในรอบท้ายๆ ได้ จึงต้องนำระบบ การแข่งขันแบบอื่นเข้ามาช่วย
- ข้อ 6.2 กรณีการแข่งขันระดับเยาวชน มีการแบ่งรุ่นอายุ หรือ แบ่งเพศ แนะนำให้แข่งรวมชาย-หญิง หรือ แข่งรวมกับรุ่นอื่น แล้วจัดอันดับแยกผลรางวัล
- ข้อ 6.3 กรณีนำระบบพบกันหมดมาแก้ไขปัญหา
หากผู้แข่งขัน 3-4 คน ให้แข่งพบกันหมดสองรอบโดยสลับสีขาว-ดำ จะได้ 6 รอบ
หากผู้แข่งขัน 5-6 คน จะได้ 5 รอบ
หากผู้แข่งขัน 7-8 คน จะได้ 7 รอบ
อาจต้องลดหรือเพิ่มจำนวนรอบในรุ่นการแข่งขันนั้นๆ เพื่อให้พอดีกับจำนวนรอบการแข่งขันที่เป็นไปได้
- ข้อ 6.4 ตารางในระบบพบกันหมด

-กรณีผู้เล่น 3-4 คน

รอบที่1 1:4 2:3

รอบที่2 4:3 1:2

รอบที่3 2:4 3:1

-กรณีผู้เล่น 5-6 คน

รอบที่1 1:6 2:5 3:4

รอบที่2 6:4 5:3 1:2

รอบที่3 2:6 3:1 4:5

รอบที่4 6:5 1:4 2:3

รอบที่5 3:6 4:2 5:1

-กรณีผู้เล่น 7-8 คน

รอบที่1 1:8 2:7 3:6 4:5

รอบที่2 8:5 6:4 7:3 1:2

รอบที่3 2:8 3:1 4:7 5:6

รอบที่4 8:6 7:5 1:4 2:3

รอบที่5 3:8 4:2 5:1 6:7

รอบที่6 8:7 1:6 2:5 3:4

รอบที่7 4:8 5:3 6:2 7:1

	ชื่อผู้แข่งขัน	1	2	3	4	5	6	7	8	คะแนน	อันดับ
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

บทที่ ๗. กฎพิเศษสำหรับผู้เล่นพิการ

ข้อ ๗.๑

ผู้พิการทางสายตาสามารถสัมผัสตัวหมากรุกได้เพื่อพิจารณาว่าตัวหมากรุกใดอยู่ที่ไหน โดยได้รับการยกเว้นไม่ต้องบังคับว่าจะต้องเดินตัวหมากนั้น หรืออาจมีผู้ช่วยดูแล ด้านการบันทึกหมากหรือขานตาเดินและหยิบเดินแทนได้ แล้วแต่กรณี

ทั้งนี้ให้สอดคล้องกับกติกาที่สมาคมกีฬาคนพิการได้กำหนดไว้