

เกณฑ์กติกาการแข่งขันทักษะวิชาชีพ การประกวดนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์และกีฬา
สถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน ระดับชาติปีการศึกษา 2568
(ฉบับปรับปรุง 2568)



การศึกษาสร้างคน
อาชีวะเอกชนสร้างชาติ

ชื่อรายวิชาที่แข่งขัน หมากล้อม
ระดับชั้น (/) ปวช. (/) ปวส.

ระเบียบการแข่งขันทักษะวิชาชีพ ระดับชาติ
สมาคมวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
รายวิชา หมากล้อม
ระดับชั้น (/) ปวช. (/) ปวส.
(ฉบับปรับปรุง 2568)

1.วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1.1 เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาและการคิดวิเคราะห์
- 1.2 เพื่อพัฒนาทักษะและยกระดับมาตรฐานการเล่นหมากล้อม
- 1.3 เพื่อเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และน้ำใจนักกีฬา

2.คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 เป็นนักเรียน นักศึกษา ของสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และได้ลงทะเบียนเรียน เป็นนักเรียนนักศึกษา ในปัจจุบัน
- 2.2 ต้องมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป และไม่เกิน 25 ปี (ใช้ พ.ศ. ปัจจุบันลบด้วย พ.ศ. เกิด)

3. กติกาการแข่งขัน

ให้ใช้กติกาการแข่งขันกีฬาหมากล้อม ของสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทยและให้ใช้กฎและข้อบังคับของสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย ที่กำหนดใช้ในปัจจุบัน

- 3.1 ใช้กระดานขนาด 13 x 13 ในการแข่งขัน
- 3.2 ให้ผู้ชนะการเสี่ยงทายเป็นผู้เลือกสีหมาก (การเสี่ยงทายให้ใช้การกำเม็ดทรายคู่ หายคี่)
- 3.3 ให้ฝ่ายดำได้วางหมากเม็ดแรก แต่ต้องลบแต้มต่อ 3.5 คะแนน ตอนนับคะแนน
- 3.3 ใช้กติกาการนับคะแนนแบบญี่ปุ่น หากมีปัญหาเรื่องเคลย์ให้ใช้การนับคะแนนแบบจีน
- 3.4 การวางหมากห้ามทดลองวางหรือใช้นิ้วจิ้มดูเมื่อวางหมากที่จุดใดถือว่าวางจุดนั้น แม้ว่าจะยังไม่ปล่อยมือ
- 3.5 ในกรณีทั้งสองฝ่ายคิดว่าจะทำแต้มเพิ่มไม่ได้แล้ว ให้ผลัดกันลงโนตา Neutral จนหมด และเมื่อทั้งสองฝ่ายบอก “ผ่าน” ถือว่าจบเกมส์
- 3.6 แต่ละเม็ดจะใช้เวลาคิดนานเท่าใดก็ได้โดยเวลาหลักที่ใช้รวมของแต่ละฝ่าย ต้องไม่เกิน 30 นาทีหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เวลาหลักหมด แล้วเกมส์ยังไม่จบถูกปรับเป็นฝ่ายแพ้ทันที
- 3.7 นักกีฬาสามารถแจ้งให้กรรมการพิจารณา เพื่อขอจบการแข่งขันได้
- 3.8 เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ยังไม่ลงแข่งขันกรรมการจัดการแข่งขัน จะให้ฝ่ายที่มารอกดนาฬิกาจับเวลาทันทีถ้าครบ 15 นาทีแล้วอีก ฝ่ายหนึ่งยังไม่มาแข่งขัน ให้ถือว่าฝ่ายที่ไปแล้วเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าทันก่อนครบ 15 นาทีก็อนุญาตให้ทำการแข่งขันได้แต่ต้องหักเวลาออกเท่ากับที่อีกฝ่ายหนึ่งต้องรอ
- 3.9 ผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอนห้ามสอนนักกีฬาระหว่างการแข่งขัน
- 3.10 ห้ามผู้ชมการแข่งขัน ส่งเสียงดัง และรบกวนสมาธิผู้เข้าแข่งขัน
- 3.11 นักกีฬาต้องแต่งกายสุภาพ เรียบร้อย ใส่ชุดนักศึกษา/ชุดกีฬา ที่มีเครื่องหมายบ่งบอกว่าเป็นนักกีฬาของสถานศึกษาที่ตนสังกัด ห้ามสวมกางเกงยีนส์ หรือกางเกงที่มีลักษณะคล้ายกางเกงยีนส์ และห้ามสวมรองเท้าแตะโดยเด็ดขาด
- 3.12 ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าสนามแข่งขัน

- 3.13 นักกีฬา และเจ้าหน้าที่ทุก ๆ คน ต้องปฏิบัติตามข้อบังคับว่าด้วยระเบียบการแข่งขัน หรือ ตามคำสั่งของ ผู้ตัดสิน หรือ ของคณะกรรมการด าเนินการจัดการแข่งขัน มิฉะนั้น จะต้องถูกเชิญออกจากสนามการแข่งขัน หรือ พักจากการปฏิบัติหน้าที่
- 3.14 การประท้วงการแข่งขัน จะต้องประท้วงหลังจากที่มีการตัดสินผลการแข่งขัน และ ผลจับคู่การแข่งขันในรอบต่อไป โดยผู้จัดการทีมเท่านั้น ทั้งนี้ ผู้จัดการทีมต้องประท้วงก่อนที่จะเริ่มการแข่งขันในรอบต่อไป หากมีการเริ่มการแข่งขันในรอบต่อไปแล้ว ให้ถือผลการแข่งขันที่ตีประกาศเป็นที่สิ้นสุด

4. สมรรถนะรายวิชา

- 4.1 วางแผน คิดเชิงกลยุทธ์ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

5. วิธีดำเนินการสอบ

- 5.1 กาแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่
- 5.1.1 ประเภทบุคคลชาย
- 5.1.2 ประเภทบุคคลหญิง
- แต่ละสถานศึกษา ส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน ไม่เกินประเภทละ 3 คน ในแต่ละประเภท (บุคคลชาย 3 คน บุคคลหญิง 3 คน)
- 5.2 กำหนดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน สายละไม่เกิน 32 คน สายที่ 1 ประเภทบุคคลชายไม่เกิน 32 คนสายที่ 2 ประเภทบุคคลหญิงไม่เกิน 32 คน
- 5.3 สถานศึกษาส่งนักกีฬาเกิน 3 คนในแต่ละประเภทได้ในกรณีประเภทดังกล่าวยังไม่เต็มจำนวนหรือไม่เกินจำนวนรวม
- 5.4 การจัดการแข่งขันโดยใช้ระบบ Swiss System ตามข้อกำหนดของสมาคมกีฬามกอล้อมแห่งประเทศไทยการแข่งขันในรอบแรกของแต่ละประเภท
- 5.4.1 ใช้ระบบ Swiss Pairing System จับคู่การแข่งขัน
- 5.4.2 หากมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันไม่ครบคู่ คณะกรรมการจัดการแข่งขันสามารถใส่ทีม “Bye” เพื่อให้จับคู่ได้ลงตัว
- 5.4.3 จำนวนกระดานที่ใช้ในการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละประเภทโดยใช้หลัก $2n \geq$ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน โดย $n+1$ เท่ากับจำนวนรอบที่ใช้แข่งขัน หรือตามมติของคณะกรรมการดำเนินการจัดแข่งขัน
- 5.5 ในแต่ละกระดานจะจับคู่แข่งขันกัน โดยให้ผู้ที่มิคะแนนเท่ากัน และยังไม่เคยแข่งขันกันมาก่อนมาพบกัน ในกรณีที่ไม่สามารถหาคู่แข่งขันที่มีคะแนนเท่ากันได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะหาคู่แข่งขันตามระบบ Swiss Pairing System ของโปรแกรม Macmahon
- 5.6 ในกระดานที่ 1 กรณีระบบจับคู่พบสถานศึกษาเดียวกัน จะมีการจัดประกบคู่ใหม่จากระบบ สำหรับกระดานที่ 2 เป็นต้นไปให้เป็นไปตาม 5.5

6. สิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมมาเอง (ถ้ามี)

-

7. สิ่งที่เจ้าภาพจัดเตรียมให้ (ถ้ามี)

- 7.1 กระดานและหมากสำหรับแข่งขัน

8. โจทย์ที่ใช้ในการแข่งขัน

แข่งขันโดยใช้กระดานขนาด 13×13

9. เกณฑ์การให้คะแนน

- 9.1 ผู้ชนะในแต่ละกระดานได้ 1 คะแนน ผู้แพ้ได้ 0 คะแนน
- 9.2 กรณีมีคะแนนเท่ากัน 2 คน ให้พิจารณาผลการแข่งขันของกลุ่มผู้ชนะ ผู้ชนะ ได้รับรางวัล
- 9.3 กรณีไม่เคยเจอกันมาก่อนให้ดูคะแนน SOS และ SOSOS ตามลำดับเพื่อหาผู้ได้รับรางวัลหากยังเท่ากันให้จับสลากหาผู้ได้รับรางวัล
- 9.4 กรณีคะแนนเท่ากัน 3 คน ให้พิจารณา SOS และ SOSOS ตามลำดับเพื่อหาผู้ได้รับรางวัล
- 9.5 กรณีคะแนน SOS และ SOSOS เท่ากัน หรือ แพ้ชนะกันเป็นวงกนทาง ให้จับสลากเพื่อหาผู้ได้รับรางวัล
- 9.6 กรณีอื่นใดนอกจาก สถานการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น ให้เป็นดุลพินิจของ ประธานกรรมการคณะกรรมการพิจารณาประวัติกเทคนิก

10. เกณฑ์การพิจารณารางวัล

การตัดสินผลการแข่งขัน/ประกวด กำหนดคะแนนเพื่อเป็นเกณฑ์มาตรฐานการตัดสิน ดังนี้

ชนะ 5 กระดานขึ้นไป	เกียรติบัตรเหรียญทอง
ชนะ 4 กระดาน	เกียรติบัตรเหรียญเงิน
ชนะ 3 กระดาน	เกียรติบัตรเหรียญทองแดง

11. คณะกรรมการตัดสิน

ให้ใช้กรรมการจากหน่วยงานภายนอกร่วมกับคณะกรรมการที่เจ้าภาพแต่งตั้ง

การศึกษาสร้างคน
อาชีวะเอกชนสร้างชาติ