

กฎ กติกา การแข่งขัน Thailand Maklom League 2024

มาตรา 1 นิยามของหมากล้อม

หมากล้อม คือ เกมที่นักกีฬาสองฝ่ายแข่งขันกันบนกระดาน ด้วยการผลัดกันวางหมากฝ่ายละหนึ่งเม็ดตาม กฎ กติกา โดยวางบนจุดตัดของเส้นบนกระดาน นักกีฬาฝ่ายหนึ่งใช้หมากสีดำเล่น ส่วนคู่ต่อสู้ใช้หมากสีขาวเล่น เพื่อล้อม พื้นที่ให้ได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง

มาตรา 2 อุปกรณ์หมากล้อม

1. กระดานหมากล้อมมีเส้นตรงแนวนอน 19 เส้นตัดกับเส้นตรงแนวตั้ง 19 เส้น ทำให้เกิดตารางที่มี 361 จุดตัด
2. หมากแนะนำให้จัดเตรียมหมากดำ 181 เม็ด และหมากขาว 180 เม็ด สำหรับชุดหมากล้อมแต่ละชุด

มาตรา 3 การตัดสินว่าใครถือหมากดำใครถือหมากขาว

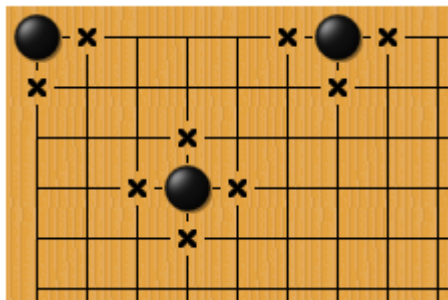
ให้นักกีฬาที่ระดับฝีมือสูงกว่ากำหนดหมากขาวหลายเม็ดแล้วซ่อนไว้ในกำมือ นักกีฬาที่ระดับฝีมือต่ำกว่าวางหมากดำ หนึ่งเม็ดบนกระดานเพื่อสื่อถึงเลขคี่ หรือวางหมากสองเม็ดเพื่อสื่อถึงเลขคู่ จากนั้นนักกีฬาที่ระดับฝีมือสูงกว่าเปิดเผย หมากในกำมือ ถ้านักกีฬาที่ระดับฝีมือต่ำกว่าทายว่าเป็นเลขคู่หรือเลขคี่ถูกต้องจะได้เล่นหมากดำ ถ้าทายผิดจะได้เล่น หมากขาว ถ้านักกีฬาที่ระดับฝีมือเท่ากัน นักกีฬาที่อาวุโสกว่าจะเป็นฝ่ายกำหนดหมากขาว

มาตรา 4 การวางหมาก

1. ดำเป็นฝ่ายวางก่อน (ตั้งแต่นี้เป็นต้นไป “ดำ” หมายถึงนักกีฬาที่ใช้หมากสีดำ และ “ขาว” หมายถึงนักกีฬาที่ใช้ หมากสีขาว)
2. ดำกับขาวผลัดกันวางหมากครั้งละหนึ่งเม็ดบนจุดตัด
3. เมื่อหมากถูกวางบนกระดานแล้ว จะไม่สามารถเคลื่อนย้ายไปยังที่อื่นบนกระดานได้

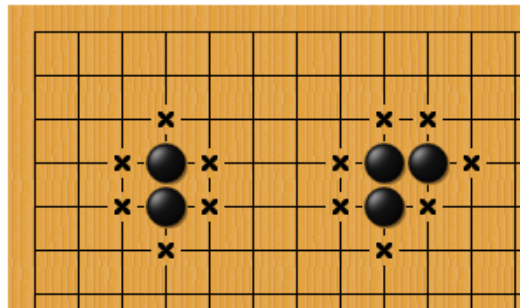
มาตรา 5 ลมหายใจ

1. ลมหายใจ คือ จุดตัดที่อยู่ติดกับหมากเม็ดเดียวหรือกลุ่มหมาก มีเส้นเชื่อมถึงกัน และไม่มีหมากวางคั่นอยู่ หมาก เม็ดเดียวมีสองลมหายใจเมื่ออยู่ตรงมุมกระดาน สามลมหายใจเมื่ออยู่ตรงขอบกระดาน และสี่ลมหายใจตรงกลาง กระดาน ตามที่แสดงไว้ในภาพประกอบ 1



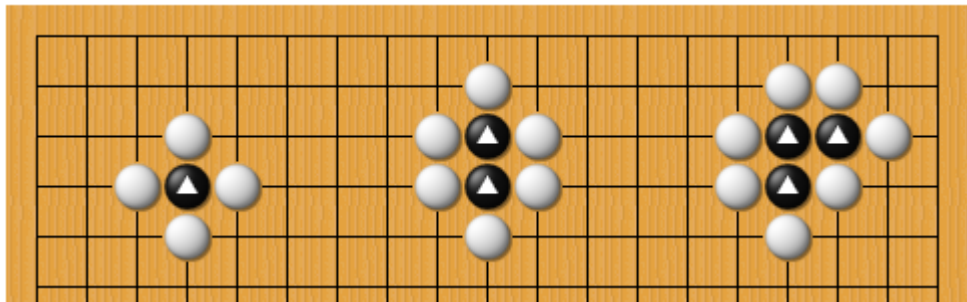
ภาพประกอบ 1

กลุ่มย่อย คือ กลุ่มหมากสีเดียวกันที่อยู่ติดกันและมีเส้นเชื่อมถึงกัน จำนวนลมหายใจของกลุ่มย่อย คือ จำนวนจุดตัดที่เป็นลมหายใจของหมากทุกเม็ดรวมกัน ตามที่แสดงไว้ในภาพประกอบ 2

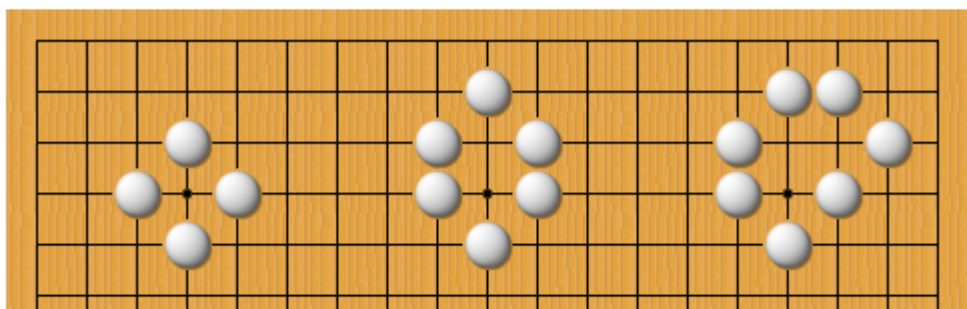


ภาพประกอบ 2

2. การจับกิน/การนำหมากออก หมากหรือกลุ่มย่อยจะถูกจับกิน และนำออกจากกระดานเมื่อสูญเสียลมหายใจทั้งหมดโดยหมากของคู่ต่อสู้ที่ปิดล้อมตน ดังเช่นในภาพประกอบ 3.1



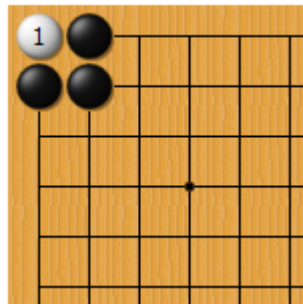
ภาพประกอบ 3.1 ขาวจับกินหมากดำสามเหลี่ยม



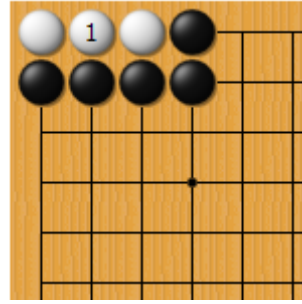
ภาพประกอบ 3.2 หลังจากนำหมากออกแล้ว

มาตรา 6 จุดที่ห้ามวาง

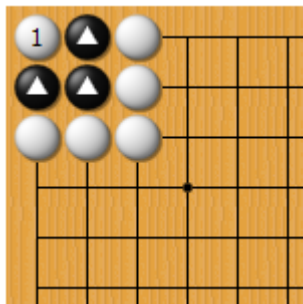
นักกีฬาจะไม่สามารถวางหมากบนจุดตัดใดจุดตัดหนึ่ง เมื่อการวางหมากนั้นจะทำให้หมากที่วางไม่มีลมหายใจ จุดตัดเช่นนั้นเรียกว่า “จุดที่ห้ามวาง” แต่นักกีฬาจะสามารถวางหมากที่จุดตัดเช่นนั้นได้ถ้าเป็นการจับกินหมากของคู่ต่อสู้



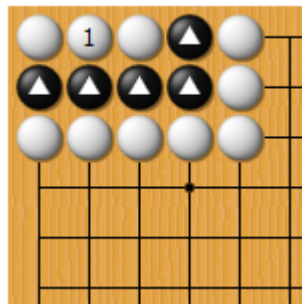
ภาพประกอบ 4.1 จุดที่ห้ามวาง



ภาพประกอบ 4.2 จุดที่ห้ามวาง



ภาพประกอบ 4.3 หมากที่จับกินคู่ต่อสู้

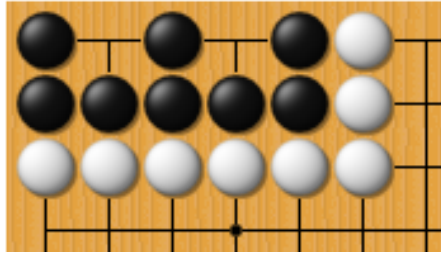


ภาพประกอบ 4.4 หมากที่จับกินคู่ต่อสู้

มาตรา 7 หมากเป็นหมากตาย

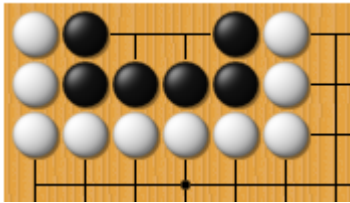
หมากทุกเม็ดที่ไม่มีทางจับกินได้ คือ หมากรอด และหมากทุกเม็ดที่อาจถูกจับกินได้ คือ หมากตาย

1. กลุ่มย่อยของคำในภาพประกอบต่อไปนี้มีสองลมหายใจที่แยกออกจากกัน (สองห้อง) ชาวไม่สามารถวางหมากบนจุดใดจุดหนึ่งได้ ดังนั้นกลุ่มนี้จึงรอด

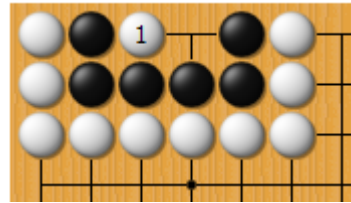


ภาพประกอบ 5

2. กลุ่มย่อยของดำในภาพประกอบต่อไปนี้มีสองลมหายใจเช่นกัน แต่ขาวสามารถวางหมากปิดลมหายใจเหล่านั้นได้ ดังนั้นกลุ่มนี้จึงถูกจับกินได้ กลุ่มนี้เรียกว่าเป็น หมากตาย แม้ว่าจะยังนำออกจากกระดานไม่ได้ トラบเท่าที่มันยังมีลมหายใจอยู่ที่ตาม หมากตายแบบนี้จะถูกนำออกจากกระดานหลังจบเกม



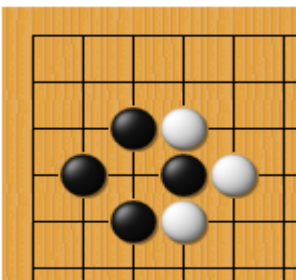
ภาพประกอบ 6.1



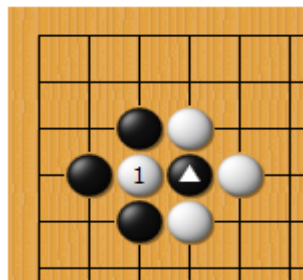
ภาพประกอบ 6.2

มาตรา 8 โคะ

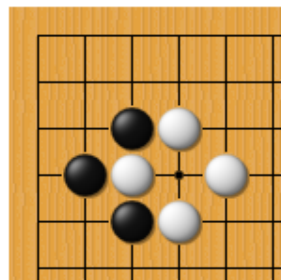
รูปทรงที่นักกีฬาทั้งสองฝ่ายสามารถผลัดกันจับกินหมากของคู่ต่อสู้หนึ่งเม็ดแบบกลับไปกลับมาได้อย่างต่อเนื่องเรียกว่า “โคะ” นักกีฬาที่ถูกจับกินหมากในรูปร่าง โคะต้องไปวางหมากที่อื่นก่อนจึงจะสามารถจับกินหมากของคู่ต่อสู้ใน โคะนั้นคืนได้ ถ้าขาวจับกินก่อน ดำจะจับกินหมากขาวเม็ดที่จับกินตนคืนทันทีที่ A ไม่ได้



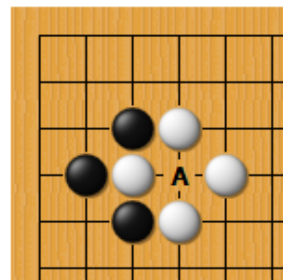
ภาพประกอบ 7.1



ภาพประกอบ 7.2



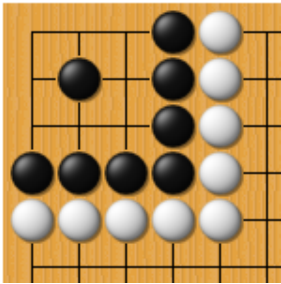
ภาพประกอบ 7.3



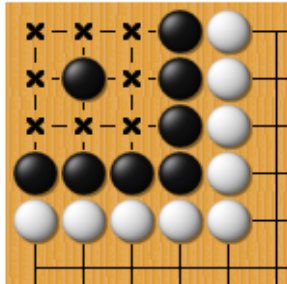
ภาพประกอบ 7.4

มาตรา 9 พื้นที่และจุดไร้แต้ม

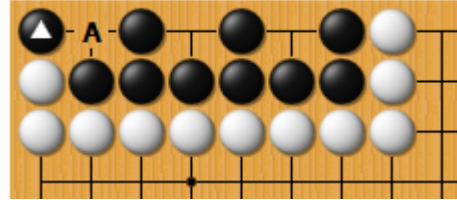
1. พื้นที่ประกอบด้วยจุดตัดที่ถูกล้อมโดยกลุ่มที่รอด โดยไม่พึ่งพาสภาพแวดล้อมอย่างสมบูรณ์แต่ละจุดตัดเท่ากับหนึ่งคะแนน



ภาพประกอบ 8.1



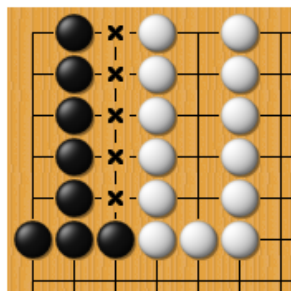
ภาพประกอบ 8.2



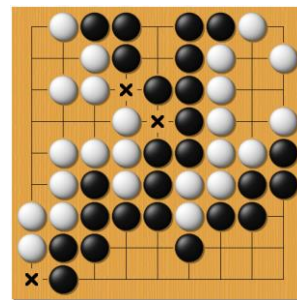
ภาพประกอบ 9

จุดตัด A ไม่นับเป็นคะแนน เพราะหมากดำสามเหลี่ยมอาจถูกจับกินได้

2. จุดไร้แต้ม (ดามะ) คือ จุดตัดที่ไม่มีหมากวางอยู่ และอยู่ระหว่างกลุ่มรอดของนักกีฬาทั้งสองฝ่าย เช่นจุด “X” ใน ภาพประกอบต่อไปนี้ จุดไร้แต้มให้ผลัดกันวางหมาก



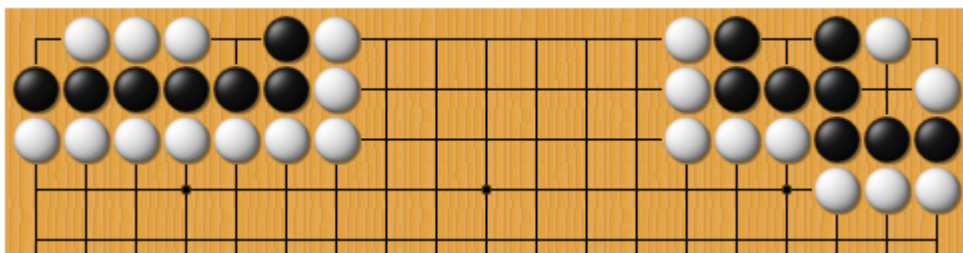
ภาพประกอบ 10



ภาพประกอบ 11

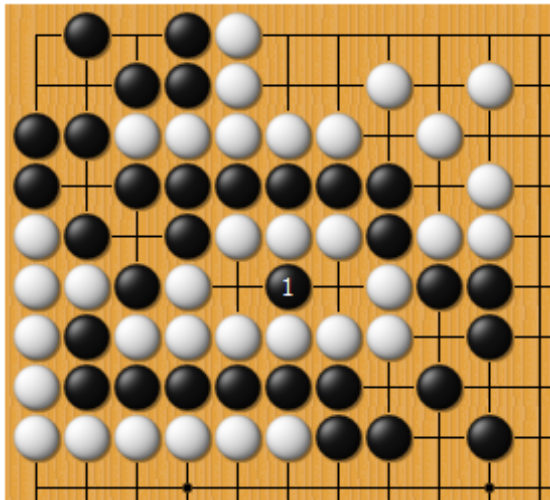
มาตรา 10 รอดคู่ (เซกิ)

คือ รูปทรงที่กลุ่มหมากดำและกลุ่มหมากขาวรอด โดยมีจุดไร้แต้มอย่างน้อยหนึ่งจุดอยู่ระหว่างพวกมัน ไม่มีกลุ่มใดในกลุ่มเหล่านั้นสามารถจับกินอีกกลุ่มหนึ่งได้ เพราะถ้าพยายามจับกินตนจะถูกจับกินเสียเอง เนื่องจากหมากรอดคู่ (เซกิ) ไม่ได้รอดโดยไม่พึ่งพาสภาพแวดล้อม (ไม่ได้รอดด้วยสองห้องจริง) จุดตัดที่พวกมันปิดล้อมจึงไม่ใช่พื้นที่



ภาพประกอบ 12

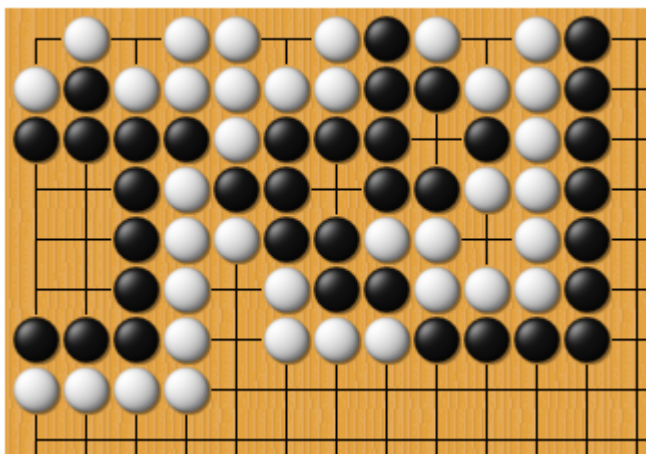
5) ชีวิตนิรันดร์แบบกินสามหมาก



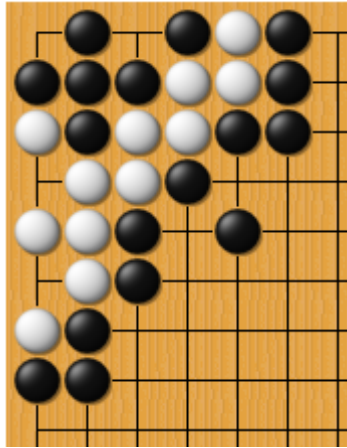
ภาพประกอบ 19

2. การวางหมากแล้วกลายเป็นภาพเดิม แบบที่นักกีฬาทำให้เกิดขึ้นได้เพียงฝ่ายเดียว

ภาพประกอบ 20 และ 21 ในภาพมีเพียงคำที่สามารถสร้างภาพกระดานแบบเดิมซ้ำไปตลอดได้ ดังนั้น คำคือผู้มีสิทธิ์
เลือกว่าจะจบเกมด้วยผลเสมอหรือไม่



ภาพประกอบ 20



ภาพประกอบ 21

มาตรา 12 การจบเกม

1) กรณีปิดบ้านไม่สนิท

ให้กรรมการแจ้งนักกีฬาว่าเกมยังไม่จบให้นักกีฬาเล่นต่อ โดยเริ่มเล่นจากคนที่บอกผ่านคนแรก กรณีที่บอกให้นักกีฬาเล่นต่อ แต่เมื่อเวลาผ่านไปนานแล้ว แต่นักกีฬายังมองไม่เห็นจุดนั้น ให้กรรมการพิจารณาว่าจุดนั้น หากมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้เล่นก่อนจะมีการเปลี่ยนแปลงผลแพ้ชนะใหม่

ถ้าผลแพ้ชนะไม่มีการเปลี่ยนแปลง (ไม่ว่าฝ่ายใดเล่นก่อนผลการแข่งขันจะเหมือนกัน) กรรมการมีสิทธิ์ที่จะปิดพื้นที่ให้ในลักษณะต่อลงตรงๆ

กรรมการพิจารณาว่าจุดนั้นหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้เล่นก่อนจะมีการเปลี่ยนแปลงผลแพ้ชนะใหม่ เช่น ถ้าแทงหมากเข้ามาแล้วพื้นที่หายจำนวนมาก หรือมีผลกระทบร้ายแรงต่อกลุ่มหมาก หรือถ้ากรรมการปิดพื้นที่ให้แล้ว จะมีผลต่อการแพ้ชนะ (กรณีเกมที่สูสี) กรรมการต้องบอกให้นักกีฬาเล่นต่อ โดยไม่มีการชี้้นำในการเล่น

2) กรณีนักกีฬาเรียกให้กรรมการมานับแต้ม แล้วบนกระดานมีกลุ่มหมากที่ไม่ชัดเจนต่อการตัดสินว่ารอดหรือตาย กรรมการจะให้นักกีฬาเล่นต่อ

3) การบอกผ่าน มีการบอกผ่านทั้ง รูปแบบการกตนาฬิกา, การพูดว่าผ่าน และการยกมือเรียกกรรมการ สิ่งที่ต้องทำ คือ ให้นักกีฬาจดหยุดนาฬิกา พูดตกลงฝ่ายตรงข้ามว่าจะนับแต้มแล้วยกมือเรียกกรรมการ

4) การกตนาฬิกา ถ้านักกีฬาใช้มือข้างไหนวางหมาก จะต้องใช้มือข้างนั้นกตนาฬิกา ถ้านักกีฬาฝ่ายตรงข้ามทำผิด นักกีฬาจะต้องยกมือเรียกกรรมการ กรรมการจะเข้ามาเตือนและ**ปรับครั้งละ 2 แต้ม**

5) การบอกผ่านชุดแรก นักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งอาจรู้สึกว่าการวางหมากเพิ่มจะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ ถ้าเขาเลือกที่จะไม่วางหมาก ก็ควรกล่าวว่า “ผ่าน” ถ้าคู่ต่อสู้ตอบว่า “ผ่าน” เช่นเดียวกัน จะถือว่าเป็นการบอกผ่านชุดแรก

6) การยื่นยันสถานะเป็นตายของหมากหลังการบอกผ่านชุดแรก หลังเกิดการบอกผ่านชุดแรก นักกีฬาจะตกลงกันว่าหมากกลุ่มใดรอด หมากกลุ่มใดตาย โดยพิจารณาที่ละตำแหน่ง และไม่มองรวมกับสภาพหมากทั้งกระดาน

7) การบอกผ่านชุดที่สอง หลังจากยื่นยันหมากเป็นหมากตาย นักกีฬาอาจรู้สึกว่าจะไม่ควรวางหมากใดเพิ่มแล้วในกรณีนี้เขาควรกล่าวว่า “ผ่าน” ถ้าคู่ต่อสู้ตอบว่า “ผ่าน” เช่นเดียวกัน จะถือว่าเป็นการบอกผ่านชุดที่สองและนับว่าเกมจบลง

มาตรา 13 การนับคะแนนและการตัดสินผู้ชนะ

13.1 การนับแต้ม ต้องทำโดยกรรมการเท่านั้น

13.2 กรรมการต้องถ่ายรูปกระดานที่แจ้งขอนับคะแนนไว้ ก่อนดำเนินการนับคะแนน

13.3 หลังเกมจบลง นักกีฬานำหมากตายของกลุ่มตัวเองออกจากกระดาน จากนั้นให้นำหมากเหล่านั้นรวมถึงหมากที่ตนจับกินได้ระหว่างเกมไปถมพื้นที่ของกลุ่มต่อสู้

13.4 แด้มชดเชย (โคมิ) เมื่อเกมจบ ค่าจะต้องหักคะแนนของตนออก 6.5 คะแนน

13.5 นักกีฬาที่มีคะแนนมากกว่าคือผู้ชนะ

มาตรา 14 การมาสาย

นักกีฬาทุกคนต้องไม่มาสายเกิน 15 นาที ถ้านักกีฬาคนใดมาสายเกิน 15 นาทีจะถูกปรับแพ้ ถ้ามารายไม่ถึง 15 นาที จะถูกหักเวลาแข่งขันของกระดานนั้นออกเท่ากับเวลาที่มาสาย

มาตรา 15

แต่ละงานแข่งขัน ต้องมีกรรมการระดับเทคนิคอย่างน้อย 3 ท่าน เพื่อพิจารณาข้อประท้วงโดยมีอย่างน้อย 2 ท่านประจำสถานที่จริง และอีกอย่างน้อย 2 ท่านเตรียมพร้อมทางออนไลน์

มาตรา 16

ในช่วงเวลาเสริม/เบิ่ว โยมิ นักกีฬามีสิทธิ์ สอบถามเวลาที่เหลืออยู่จากผู้นับเวลา หรือในกรณีที่ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบอัตโนมัติ นักกีฬาต้องตรวจสอบเวลาที่เหลืออยู่ด้วยตนเอง

มาตรา 17

เมื่อเกิดการกระทำที่รบกวนการแข่งขันหรือฝ่าฝืนกฎระหว่างการแข่งขัน นักกีฬาต้องหยุดนาฬิกาแล้วร้องเรียนต่อกรรมการทันที การร้องเรียนหลังการแข่งขันจบลงแล้วจะไม่มีผลใด ๆ

มาตรา 18

นักกีฬามีสิทธิ์ขอนับคะแนนใหม่ก่อนที่จะตกลงยื่นยันผลการแข่งขัน คู่ต่อสู้มีหน้าที่ให้ความร่วมมืออย่างเป็นมิตร

มาตรา 19

ระหว่างการแข่งขัน นักกีฬาจะถูกจากที่นั่งได้ก็ต่อเมื่อวางหมากในตาเดินตนแล้ว และได้รับอนุญาตจากกรรมการ นักกีฬาสามารถเดินหมากระหว่างที่คู่ต่อสู้ไม่อยู่ได้ เมื่อคู่ต่อสู้กลับมา นักกีฬามีหน้าที่ชี้ให้คู่ต่อสู้เห็นว่าตนวางหมากที่ใด

มาตรา 20

นักกีฬาพึงรับฟังคำตัดสินของกรรมการ ถ้ามีข้อประท้วงให้นักกีฬาอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการพิจารณาประท้วง 3 ท่าน

มาตรา 21

เมื่อการแข่งขันจบลงให้นักกีฬาเก็บกระดานและหมากให้เรียบร้อย แล้วออกจากบริเวณแข่งขันหลักให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

มาตรา 22

นักกีฬาและเจ้าหน้าที่ของทีมมีหน้าที่ต้องเข้าร่วมพิธีเปิดการแข่งขัน พิธีปิดการแข่งขัน รวมถึงงานอื่น ๆ ที่เป็นพิธีการเป็นสาธารณะ และเป็นการส่งเสริมการแข่งขันตามกำหนดการของผู้จัดการแข่งขัน

มาตรา 23

ระหว่างที่การแข่งขันดำเนินอยู่ ถ้านักกีฬาคนใดวางหมากสองตาเดินติดกัน โดยที่คู่ต่อสู้มิได้กล่าวว่า “ผ่าน” ฝ่ายที่กระทำผิดจะ**ถูกปรับให้แพ้การแข่งขัน**

มาตรา 24

เมื่อเม็ดหมากสัมผัสกระดานให้ถือว่าเป็นการวางหมากแล้ว ถ้านักกีฬานำหมากที่วางแล้วออก คู่ต่อสู้สามารถร้องเรียนต่อกรรมการได้ ในสถานการณ์ดังกล่าว กรรมการควรสั่งให้วางหมากกลับไปยังจุดตัดเดิม และ**แจ้งเตือนหนึ่งครั้ง**แก่ผู้กระทำผิด

มาตรา 25

ถ้านักกีฬายังเอื้อมทำหมากหล่นบนกระดาน คู่ต่อสู้สามารถยินยอมให้นักกีฬานำหมากออกแล้ววางหมากที่ใดบนกระดานก็ได้ ถ้าคู่ต่อสู้ไม่ยินยอม ให้**กรรมการมีอำนาจตัดสิน** (ตัดสินโดยกรรมการเทคนิคทั้ง 3 คน)

มาตรา 26

ในการแข่งขันที่ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบอัตโนมัติ นักกีฬาจะกดนาฬิกาได้หลังจากวางหมากแล้วเท่านั้น ถ้านักกีฬาวางหมากพร้อมกับกดนาฬิกา **กรรมการควรแจ้งเตือนหนึ่งครั้ง** ถ้านักกีฬากดนาฬิกาก่อนวางหมากครั้งถัดไป **กรรมการอาจพิจารณาปรับแพ้ได้**

มาตรา 27

การนำหมากที่ถูกจับกินออกจากกระดานถือเป็นส่วนหนึ่งของตาเดิน ในตาเดินที่มีการจับกินหมาก จะกดนาฬิกาได้หลังจากนำหมากที่ถูกจับกินออกทั้งหมดแล้วเท่านั้น การฝ่าฝืนกฎนี้จะมีผลให้ถูก**กรรมการเตือนหนึ่งครั้ง**

ในกรณีที่การนำหมากออกเกิดขึ้นในช่วงเวลาเสริม (กรณีไม่มีเวลาเสริม ให้หยุดในเวลาหลักได้ในช่วง 10 นาทีสุดท้ายของฝ่ายตนเอง) และมีหมากให้นำออกจำนวนมาก (**ตั้งแต่ 5 เม็ดขึ้นไป**) สามารถหยุดนาฬิกาไว้ชั่วคราวระหว่างนำหมากออกได้

มาตรา 28

ระหว่างการแข่งขัน เมื่อมีผู้ค้นพบว่าหมากที่วางไปก่อนหน้าเคลื่อนออกจากตำแหน่ง ถ้านักกีฬาทั้งสองฝ่ายเห็นพ้องต้องกันว่า จะให้นำหมากดังกล่าวกลับสู่ตำแหน่งเดิม หรือจะให้ดำเนินการแข่งขันต่อไปทั้งสภาพนั้นก็ได้อ้านักกีฬาทั้งสองฝ่ายไม่เห็นพ้องต้องกัน กรรมการสามารถตัดสินได้ดังต่อไปนี้

- 1) นำหมากดังกล่าวกลับสู่ตำแหน่งเดิม
- 2) ประกาศว่าหมากที่เคลื่อนนั้นอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องแล้ว
- 3) ให้ผลการแข่งขันเป็นเสมอกัน หรือให้แข่งขันเกมนั้นใหม่ตั้งแต่ต้น หรือให้นักกีฬาแพ้ทั้งสองฝ่าย

ถ้ามีข้อพิพาทว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเจตนาเคลื่อนหมาก กรรมการจะปรับให้ฝ่ายที่กระทำผิดแพ้การแข่งขัน

มาตรา 29

ระหว่างการแข่งขัน ถ้าสภาพหน้ากระดานพังไปโดยมิใช่ความผิดของนักกีฬาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด นักกีฬาสามารถเรียงหมากสร้างสภาพหมากดังกล่าวขึ้นมาอีกครั้งแล้วดำเนินการแข่งขันต่อไปได้อย่างไรก็ตามถ้าไม่สามารถสร้างสภาพหมากดังกล่าวขึ้นมาอีกครั้งได้ กรรมการสามารถเลือกได้ดังนี้

- 1) ประกาศให้ผลการแข่งขันเป็นเสมอกัน (แต่ละทีมได้รับคะแนนย่อยฝ่ายละ 0.5 คะแนน)
- 2) ให้แข่งขันเกมนั้นใหม่ตั้งแต่ต้น
- 3) ให้นักกีฬาแพ้ทั้งสองฝ่าย

มาตรา 30

เมื่อจับกินหมาก ถ้านักกีฬามีได้นำหมากที่หมดลมหายใจออกครบทุกเม็ด กรรมการจะ**แจ้งเตือนหนึ่งครั้ง** และให้นำหมากดังกล่าวที่เหลือออกจากกระดาน ถ้านักกีฬานำหมากของคู่ต่อสู้ที่ยังมีลมหายใจอยู่ออกจากกระดาน กรรมการจะ**แจ้งเตือนหนึ่งครั้ง** และให้นำหมากที่หยิบออกไปด้วยความผิดพลาดกลับไปยังตำแหน่งเดิมบนกระดาน

มาตรา 31

ห้ามจับกิน โคะกินทันทีโดยไม่วางหมากชูโคะก่อน ถ้านักกีฬาทำพลาดโดยจับกิน โคะกินก่อนวางหมากชูโคะหมากนั้นจะวางไม่ได้ กรรมการจะ**แจ้งเตือนนักกีฬาหนึ่งครั้ง** และผู้กระทำผิดจะเสียโอกาสวางหมากในตานนั้นไป

มาตรา 32

ถ้านักกีฬาวางหมากตรงจุดที่ห้ามวาง (ฆ่าตัวตาย) หมากนั้นจะวางไม่ได้ กรรมการจะ**แจ้งเตือนผู้กระทำผิด** หนึ่งครั้ง และผู้กระทำผิดจะ**เสียโอกาสวางหมากในตานนั้นไป**

มาตรา 33

ถ้าเกิดการโต้เถียงหลังการบอกผ่านชุดที่สอง ให้**คณะกรรมการพิจารณาประท้วงมีอำนาจตัดสิน**

มาตรา 34

ระหว่างการแข่งขัน ถ้ามีการค้นพบและยืนยันได้ถึงการทำผิด หรือการประพฤติมิชอบอย่างร้ายแรง กรรมการสามารถปรับให้นักกีฬาฝ่ายหนึ่งหรือทั้งสองฝ่ายแพ้ได้ ถึงแม้จะมีการประกาศผลการแข่งขันและใช้ผลนั้น ในการจับคู่แข่งรอบถัดไปแล้ว หรือถึงแม้การทำผิด หรือการประพฤติมิชอบดังกล่าวจะถูกค้นพบ และยืนยัน หลังจากผ่านไปหลายรอบแล้วก็ตาม กรรมการก็สามารถลงโทษผู้ผิดได้ด้วยวิธีการยกเลิกผลการแข่งบางส่วน หรือทั้งหมดของนักกีฬาฝ่ายหนึ่งหรือทั้งสองฝ่าย ถ้าสถานการณ์ร้ายแรงมากกรรมการสามารถสั่งให้นักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในอนาคตได้

มาตรา 35

หลังการสมัครเข้าแข่งขัน ถ้านักกีฬาถอนตัวจากการแข่งขันบางส่วน หรือทั้งหมดโดยปราศจากเหตุผลอันควร กรรมการสามารถปรับนักกีฬาให้แพ้ในเกมที่ถอนตัว นอกจากนั้นกรรมการยังสามารถสั่งให้นักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในอนาคตได้

มาตรา 36

การเจตนารบกวนสมาธิคู่ต่อสู้ หรือก่อความวุ่นวาย ณ สถานที่แข่งขันถือเป็นการประพฤติมิชอบอย่างร้ายแรง กรรมการจะตัดสินตามความรุนแรงของการผิดกฎ โดยอาจแจ้งเตือนหนึ่งครั้งหรือปรับให้ผู้ฝ่าฝืนกฎแพ้การแข่งขันได้ (การปรับเต็มอาจพิจารณาปรับครั้งละ 3 เต็มได้)

มาตรา 37

ระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาสนทนากับผู้อื่นเรื่องเกมที่ตนแข่งอยู่ และห้ามรับความช่วยเหลือจากแหล่งข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนแข่งอยู่ กรรมการจะตัดสินตามความรุนแรงของการผิดกฎ โดยอาจแจ้งเตือนหนึ่งครั้งได้

มาตรา 38

ผู้ชมต้องห่างจากโต๊ะอย่างน้อย 1 เมตร และผู้เล่นต้องไม่พาดโต๊ะหรือค้ำโต๊ะ

มาตรา 39

กรรมการต้องไม่ตัดสินกระดานที่มีการใช้ดุลยพินิจในการตัดสิน ในกรณีเป็นการแข่งขันของของคนใกล้ชิด อาทิ ลูกทีม หรือ ลูกศิษย์

มาตรา 40

ห้ามสูบบุหรี่ในบริเวณแข่งขัน

มาตรา 41

ถ้าพบว่านาฬิกามีปัญหาให้แจ้งกรรมการทันที

มาตรา 42

ถ้าพบว่าคู่แข่งขันถ่วงเวลา ให้หยุดนาฬิกา แล้วแจ้งคณะกรรมการพิจารณาประท้วงทันที

มาตรา 43

เมื่อผู้เล่นชนะเวลา ชนะจากการยอมแพ้ หรือชนะจากกรณีอื่นใด ต้องหยุดเวลาแล้วเรียกกรรมการบันทึกผลทันที

มาตรา 44

ผู้เล่นสามารถยอมแพ้ได้ และให้เรียกกรรมการบันทึกผลทันที