

มารยาทการเล่นหมากล้อม (ต่อ)

11. ในการเล่นหมากล้อมเท่า ผู้ชนะพึงไม่เป็นฝ่ายเชิญผู้แพ้ร่วมวิเคราะห์หมากล้อม ผู้ชนะอาจช่วยวิจารณ์หมากล้อมกับผู้แพ้ได้เฉพาะกรณีที่ผู้แพ้อ้างข้อ
12. การเก็บหมากล้อม แต่ละฝ่ายพึงเก็บหมากล้อมสีของตนที่อยู่ในครั้งกระดานฝั่งตนเองลงในใส่โกก่อน จากนั้นจึงช่วยเลื่อนหมากล้อมของคู่ต่อสู้คืนเข้าไปในครั้งกระดานฝั่งของฝ่ายตรงข้าม แล้วจึงเก็บหมากล้อมสีของตนที่ฝ่ายตรงข้ามช่วยเลื่อนคืนมาให้ ลงใส่โกของตนจนครบ
13. กระดานหมากล้อมเสมือนของสูงที่เราต้องให้ความเคารพ การนำสิ่งของ (ยกเว้นใส่โกหมากล้อม) ไปวางบนกระดาน เป็นเรื่องที่ไม่สมควรทำโดยเด็ดขาด

การประพฤติตนอย่างมีศีลธรรม

1. ต้องไม่เล่นการพนัน ไม่เสพยาเสพติด หรือไม่ดื่มสุราเป็นอาจิส
2. ไม่ประพฤติผิดเชิงชู้สาว

กรณีไม่ใช้ช่องโหว่ของกติกาเพื่อผลแพ้ชนะ

1. ไม่เดินถ่วงเวลา (เกมไม่สามารถพลิกชนะได้แล้ว แต่เดินเพื่อให้อีกฝ่ายแพ้เวลา)
2. ไม่ตั้งใจเดินหมากล้อมผิดมือ (กรณี Pair GO, Triple GO)
3. ไม่ตั้งใจลงแข่งขันรุ่นที่ต่ำกว่าระดับฝีมือที่แท้จริง
4. ระหว่างการแข่งขันหรือช่วงพัก ห้ามนักกีฬาได้รับความช่วยเหลือจากแหล่งข้อมูลใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนแข่งอยู่

กรณีไม่รบกวนสมาธิผู้ร่วมแข่งขัน

1. ในบริเวณการแข่งขัน นักกีฬาพึงไม่เคี้ยวหมากฝรั่ง ไม่รับประทานอาหาร ไม่ทานของขบเคี้ยวใดๆ และต้องงดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ของมีน้ำตาลทุกชนิด
2. ไม่กวนเม้มดหมากในโก ก่อให้เกิดเสียงดัง รบกวนผู้อื่น
3. ในบริเวณแข่งขันควรปิดโทรศัพท์มือถือตลอดเวลา
4. ห้ามสูบบุหรี่ในบริเวณแข่งขัน ผู้สูบบุหรี่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายท้องถิ่นและกฎการแข่งขัน



จริยธรรม คุณธรรม และ มารยาทพื้นฐาน สำหรับการเป็นนักหมากล้อมที่ดี

คำปฏิญาณการแข่งขัน

"ข้าพเจ้าจะเล่นหมากล้อมอย่างงดงามใสสะอาด
ให้เกิดเกียรติฝ่ายตรงข้าม เคารพหมากล้อม
คำนึงถึงน้ำใจนักกีฬา มากกว่าผลแพ้ชนะ"



จริยธรรม มารยาท และ สปีริต นักหมากล้อม 10 ประการ

1. ต้องประพฤติตนอย่างมีศีลธรรม ตามประเพณีอันดีงามของสังคม และไม่ละเมิด กฎหมาย
2. ต้องรักษาชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของสมาคมฯ และวงการหมากล้อมไทย
3. ต้องเคารพกฎกติกาที่สมาคมฯ บัญญัติขึ้น และเคารพผลการตัดสินของกรรมการ
4. ต้องกระทำตามมารยาทการเล่นหมากล้อม และให้เกียรติคู่แข่งชั้น
5. ต้องแข่งขันด้วยความสุจริต เต็มความสามารถ ไม่ทำการทุจริต และไม่ใช้ช่องโหว่ของกติกาเพื่อผลแพ้ชนะ
6. ในการแข่งขัน ต้องมีกริยาท่าทาง การใช้วาจาที่สุภาพเหมาะสม ดูแลรักษาเครื่องแต่งกาย ภาพลักษณ์ให้ถูกกาลเทศะ
7. ระหว่างการแข่งขันหรือช่วงพัก ต้องงดเว้นการรบกวนสมาธิผู้ร่วมแข่งขัน และห้ามนักกีฬา สนทนากับผู้อื่น เรื่องเกมที่ตนแข่งอยู่
8. ต้องช่วยกันดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้อย่างดี เมื่อจบเกมต้องจัดเก็บอุปกรณ์การแข่งขัน ให้เรียบร้อย และดูแลความสะอาดในส่วนของตน
9. พึงมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย
10. นักหมากล้อม ที่ดีต้องมีความเคารพและความกตัญญูต่อพ่อแม่ ครูบาอาจารย์



มารยาทการเล่นหมากล้อม

1. พึงทำความเคารพซึ่งกันและกัน 3 ครั้ง ในแต่ละกระดาน ดังนี้
 1. พร้อมกล่าว “สวัสดีครับ/ค่ะ” ก่อนเสี่ยงทายหมาก เพื่อเป็นการทักทายและแสดงถึงการให้เกียรติคู่แข่ง
 2. พร้อมกล่าว “ขอคำชี้แนะด้วยครับ/ค่ะ” ก่อนเริ่มเดินหมากเม็ดแรก เพื่อแสดงถึงความถ่อมตน ขอคำชี้แนะจากคู่แข่ง
 3. พร้อมกล่าว “ขอบคุณครับ/ค่ะ” เมื่อจบเกมและเก็บหมากเรียบร้อยแล้วเพื่อแสดงความขอบคุณคู่แข่ง
2. ในการเล่นหมากมิตรภาพทั่วไป ผู้มีระดับฝีมือต่ำกว่า พึงถือหมากดำและขอรวางเม็ดต่อตามสมควรแก่ระดับ
3. ในการเล่นหมากเท่า กำหนดให้ผู้ที่ม่ระดับฝีมือสูงกว่า (ถ้าระดับฝีมือเท่ากันให้ยึดผู้ที่อาวุโสสูงกว่า) เป็นผู้กำเม็ดขาวจำนวนหนึ่ง ให้อีกฝ่ายเป็นผู้ท่ายุ่/ตี หากเขา/เธอท่ายถูก เขา/เธอจะได้ถือหมากดำ หากเขา/เธอท่ายผิด เขา/เธอจะได้ถือหมากขาว
4. ในเกมส์ที่ใช้นาฬิกาจับเวลา ผู้ที่ได้ถือหมากขาวมีสิทธิ์เลือกด้านที่วางนาฬิกาไว้ด้านซ้ายหรือด้านขวา ตามความถนัดของตัวเอง
5. การวางหมากดำเม็ดแรก ควรวางในตำแหน่งมุมขวาบนของตนเอง ซึ่งถือเป็นการแสดงออกถึงการให้เกียรติให้คู่แข่ง
6. ต้องวางหมากบนจุดต่ออย่างชัดเจน ไม่คลุมเครือ และไม่ควรเลื่อนหมากบนกระดานไปมา แม้ยังไม่ปล่อยมือจากหมาก
7. ในการแข่งขัน หากต้องการไปเข้าห้องน้ำ จะต้องวางหมากในตาเดินตัวเองให้เรียบร้อยก่อน และได้รับอนุญาตจากกรรมการแล้ว
8. ระหว่างการแข่งขัน ห้ามนักกีฬาลุกจากที่นั่งไปดูการแข่งขันกระดานอื่น
9. กรณีเล่นหมากชี้แนะ ผู้ที่มีฝีมือเหนือกว่าต้องตั้งใจเล่นอย่างเต็มที่ จะถือว่าฝ่ายตรงข้ามฝีมืออ่อนด้อยกว่าแล้วเล่นหลอกเพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามสับสนจนลงผิดพลาดไม่ได้
10. ในการเล่นหมากมิตรภาพทั่วไป การนับแต้ม ฝ่ายขาวจะนับให้ดำ และในทางกลับกัน ฝ่ายดำจะนับให้ขาว โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อใจ ให้เกียรติฝ่ายตรงข้ามว่าจะไม่มีการโกงพื้นที่กันแน่นอน ควรนับพื้นที่โดยปรับพื้นที่ให้เป็นรูปสี่เหลี่ยม เพื่อความสะดวกในการนับ และกล่าวบอกแต้มของฝั่งตรงข้ามให้ฝั่งตรงข้ามได้รู้อย่างชัดเจน