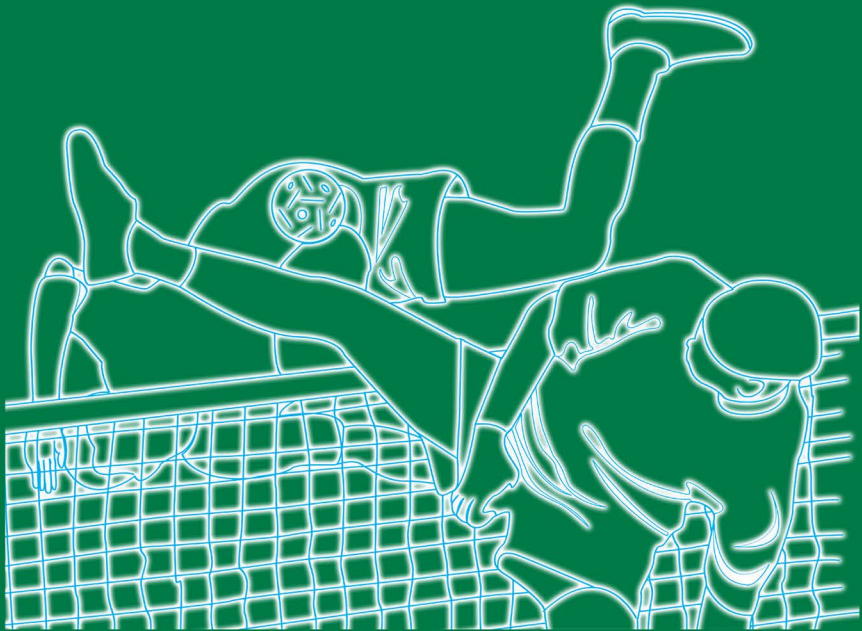




TAKRAW

กติกากีฬา ตะกร้อ



กติกากีฬาตะกร้อ

ห้ามซื้อ-ขาย

www.sat.or.th



กตีกากีฬาทะกร้อ

ห้ามซื้อ-ขาย

จัดทำโดย
กองวิชาการกีฬา
การกีฬาแห่งประเทศไทย
พ.ศ. 2558

คำนำ

กติกากีฬาทะกร้อ ฉบับนี้ การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเผยแพร่ให้ผู้ที่สนใจได้รับความรู้และความเข้าใจให้ถูกต้อง และเป็นหนังสืออ้างอิงทางการศึกษา โดยได้รับความร่วมมือจากสมาคมตะกร้อแห่งประเทศไทยและนายวีระพล นาคะประวิง เป็นผู้แปลและเรียบเรียง ได้มอบต้นฉบับให้เพื่อจัดพิมพ์และเผยแพร่แก่ผู้ที่สนใจ ต่อไป

การกีฬาแห่งประเทศไทย ขอขอบคุณสมาคมตะกร้อแห่งประเทศไทย นายวีระพล นาคะประวิง และผู้ที่เกี่ยวข้องที่สนับสนุนให้กีฬาทะกร้อ เป็นที่นิยมและแพร่หลายไว้ ณ โอกาสนี้

กองวิชาการกีฬา
การกีฬาแห่งประเทศไทย
พ.ศ. 2558

สารบัญ

หน้า

Glossary : คำนิยาม	2
THE TERMS USED IN THE LAW OF THE GAME	
กติกาเซปักตะกร้อของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)	7
ข้อที่ 1 สนามแข่งขัน (THE COURT)	7
ข้อที่ 2 เส้า (THE POST)	9
ข้อที่ 3 ตาข่าย (THE NET)	10
ข้อที่ 4 ลูกตะกร้อ (THE SEPAKTAKRAW BALL)	11
ข้อที่ 5 ผู้เล่น (THE PLAYERS)	12
ข้อที่ 6 เครื่องแต่งกายของผู้เล่น (PLAYER'S ATTIRE)	16
ข้อที่ 7 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น (SUBSTITUTION)	22
ข้อที่ 8 การเสี่ยงและการอบอุ่นร่างกาย (THE COIN TOSS AND WARM UP)	25
ข้อที่ 9 ตำแหน่งของผู้เล่นระหว่างการส่งลูก (POSITION OF PLAYERS DURING SERVICE)	26
ข้อที่ 10 การเริ่มเล่นและการส่งลูก (THE START OF PLAY AND SERVICE)	28
ข้อที่ 11 การผิดกติกา (FAULTS)	32
ข้อที่ 12 การนับคะแนน (SCORING SYSTEM)	37
ข้อที่ 13 การขอเวลาดอก (TIME - OUT)	38
ข้อที่ 14 การหยุดการแข่งขันชั่วคราว (TEMPORARY SUSPENSION OF PLAY)	39

สารบัญ

	หน้า
ข้อที่ 15 วินัยและมารยาทในการแข่งขัน (DISCIPLINE)	41
ข้อที่ 16 การลงโทษ (PENALTY)	42
ข้อที่ 17 ความผิดของเจ้าหน้าที่ทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)	45
ข้อที่ 18 บททั่วไป (GENERAL)	47
LAW OF THE GAME SEPAKTAKRAW	48
กติกาตะกร้อลอดห่วงไทย (ฉบับปรับปรุงแก้ไขพุทธศักราช 2555)	70
1. สนามแข่งขัน	71
2. ห่วงชัย	71
3. ตะกร้อที่ใช้แข่งขัน	72
4. ให้ฝ่ายจัดการแข่งขัน จัดลูกตะกร้อไว้ให้ผู้เข้าแข่งขัน	73
5. กรรมการผู้ตัดสิน	74
6. ทีม	74
7. กำหนดเวลาการแข่งขัน	76
8. การดำเนินการแข่งขัน	77
9. แต้้มของทำการเล่น	80
10. การตัดสิน	81
ภาพประกอบทำการเล่น	83

สารบัญ

หน้า

กติกาการแข่งขันกีฬาตะกร้อลอดห่วงสากล	87
(ฉบับแปล-เรียบเรียงจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ ISTAF)	
1. สนามแข่งขัน (THE COURT)	88
2. ห่วงชัย (THE OFFICIAL HOOP)	89
3. ลูกตะกร้อ (THE SEPAKTAKRAW BALL)	90
4. นักกีฬาหรือผู้เล่น (THE PLAYERS)	91
5. เครื่องแต่งกายผู้เล่น (THE PLAYERS ATTIRES)	92
6. การอบอุ่นร่างกาย (WARMING UP)	93
7. การแข่งขัน (PLAYING THE GAME)	94
8. ผิดกติกา (FAULT)	96
9. การให้คะแนน (SCORING)	96
10. เจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน (OFFICIALS)	97
11. กรรมการผู้ตัดสิน (REFEREE)	98
12. กรรมการคะแนน (SCOREKEEPER)	98
13. กรรมการรักษาเวลา (TIMEKEEPER)	99
14. กรรมการควบคุมคะแนน (SCORE CONTROLLER)	100
15. วินัย (DISCIPLINE)	101
16. การลงโทษ (PENALTY)	101
17. การกระทำผิดทางวินัยของเจ้าหน้าที่ประจำทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)	104
18. ทั่วไป (GENERAL)	105
ภาพประกอบทำการเล่น	106



กติกากาเซปักตะกร้อ





Glossary : คำนิยาม

(THE TERMS USED IN THE LAW OF THE GAME)

คำศัพท์ที่ใช้ในกฎกติกาการแข่งขัน

1 Center Line (เส้นกลาง)

- A line that divides the court into two sides.
- เส้น ที่แบ่งสนามออกเป็นสองด้าน

2. Quarter Circle (เส้นเสี้ยววงกลม)

- An area inside the court where the inner players are stationed during service.

พื้นที่ภายในสนามบริเวณที่ผู้เล่นหน้าทั้งสองจะต้องยืนประจำตำแหน่งในระหว่างการเสิร์ฟ

3. Service Circle (วงกลมเสิร์ฟ)

- An area inside the court where the Tekong (Server) positions himself during service.
- พื้นที่ภายในสนามที่ ผู้เสิร์ฟ (Tekong) จะต้องยืนประจำตำแหน่งระหว่างการเสิร์ฟ

4. Free zone (พื้นที่นอกเขตสนาม)

- The Area outside the court between the edge of the court lines and the A-Board.
- พื้นที่นอกเขตสนามระหว่างเส้นขอบสนามและป้ายโฆษณา

5. A-Board (ป้ายโฆษณา)

- An “A” shaped low advertising board placed around the court away from the court lines.
- แผ่นป้ายโฆษณารูปทรง “A” ที่วางอยู่รอบๆสนาม ห่างจากเส้นสนาม



6. Post (เสา)

- A cylindrical upright bar made of strong material to be used to hold the net firmly.
- เป็นแท่งเสาที่ทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงและใช้ชิงตาข่ายให้ตึงและมั่นคง

7. Regu (ทีม)

- Referred to as a group and it may be composed of two or three Players.
- Regu in a team event referred to as 1st Regu, 2nd Regu and 3rd Regu.
- > - ใช้เรียกทีม ซึ่งอาจจะมีผู้เล่น 2 คนหรือ 3คน
- > - ในการแข่งขันประเภททีมชุด จะเรียกแต่ละทีมว่า ทีมที่ 1, ทีมที่ 2 และทีมที่ 3

8. Regu Captain (หัวหน้าทีม)

- A leader of a regu who wears an armband on the left upper arm.
- ผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าทีม เป็นบุคคลที่สวมปลอกแขนไว้ที่บริเวณต้นแขนซ้าย

9. Tekong (ผู้เสิร์ฟ)

- A player also known as “Server” that serves the ball.
- ผู้เล่นที่มีหน้าที่เสิร์ฟตะกร้อ

10. Opponent (ฝ่ายตรงข้าม)

- The opposite regu in a match.
- ทีมฝ่ายตรงข้าม

11. Neutral Venue (สนามกลาง)

- Neither home nor away site.
- เป็นสนามแข่งขันที่ไม่ใช่สนามของทีมเหย้าหรือทีมเยือน



12. Logo (โลโก้)

- An image appearing on a jersey to promote the manufacturer or sponsor.
- เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ของผู้ให้การสนับสนุน ที่ปรากฏอยู่บนเครื่องแต่งกายของผู้เล่น

13. Substitution (การเปลี่ยนตัวผู้เล่น)

- An act of replacing one player with another.
- การเปลี่ยนตัวผู้เล่นในสนามระหว่างการแข่งขัน

14. Nominate (การเสนอชื่อผู้เล่นสำรอง)

- An act of naming one or two players as a reserve(s).
- เป็นการเสนอชื่อผู้เล่น 1 คนหรือ 2 คน สำหรับเป็นผู้เล่นสำรอง

15. Reserve Player (ผู้เล่นสำรอง)

- A player who may be used to replace another player in the regu, also knows as substitute.
- ผู้เล่นที่ใช้เปลี่ยนตัวผู้เล่นอื่นในทีม หรือเรียกว่าการเปลี่ยนตัวผู้เล่น

16. Injury (การบาดเจ็บ)

- Physical disability as a result of a fall or accident rendering the player unable to continue play.
- การได้รับการบาดเจ็บจากการหกล้มหรืออุบัติเหตุ ที่ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถเล่นต่อได้

17. Having Lost (การปรับแพ้)

- It is a result classified as forfeiture or disqualification in a game.
- ผลสรุปของการตัดสินว่าให้ปรับเป็นแพ้หรือโดนตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน



18. Left Inside Player (ผู้เล่นหน้าซ้าย)

- The player inside the quarter circle to the left of the tekong during service.
- เป็นผู้เล่นหน้าที่อยู่ในเส้นสี่เหลี่ยมวงกลมทางด้านซ้ายของผู้เสิร์ฟ ในระหว่างการเสิร์ฟ

19. Right Inside Player (ผู้เล่นหน้าขวา)

- The player inside the quarter circle to the right of the tekong during service.
- เป็นผู้เล่นหน้าที่อยู่ในเส้นสี่เหลี่ยมวงกลมทางด้านขวาของผู้เสิร์ฟ ในระหว่างการเสิร์ฟ

20. Setting up to twenty-five points (ตีวส์คู่ไม่เกิน 25 คะแนน)

- An announcement by the Referee at a point in time when the score is 20-20. The match shall continue until one regu attains a lead of two points or the match ends at score of 25-24, whichever comes first.
- การประกาศโดยผู้ตัดสิน ในขณะที่คะแนนของการแข่งขันคือ 20 -20 การแข่งขันจะดำเนินการต่อไป จนกระทั่งทีมใดมีคะแนนนำ 2 คะแนน หรือสิ้นสุดที่คะแนน 25-24

21. Follow-through (การเล่นลูกต่อเนื่อง)

- A lawful action following an execution of an aerial kick or a block that causes any part of the body to cross above or under the net. However, if any part of the player's body crosses above or under the net before contact with the ball, such motion is not a followthrough and is therefore, illegal.



- > - การกระทำในขณะที่เล่นลูกฆ่าหรือการสกัดกั้น ซึ่งมีส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายเข้าไปยังแดนฝ่ายตรงข้ามทั้งด้านบนหรือด้านล่างของตาข่ายภายหลังการเล่นลูก อย่างไรก็ตามถ้าการกระทำนี้เกิดขึ้นก่อนที่สัมผัสลูกเตะฟรี ไม่ถือว่าเป็นการเล่นลูกต่อเนื่อง (follow-through) ถือว่าผิดกติกา

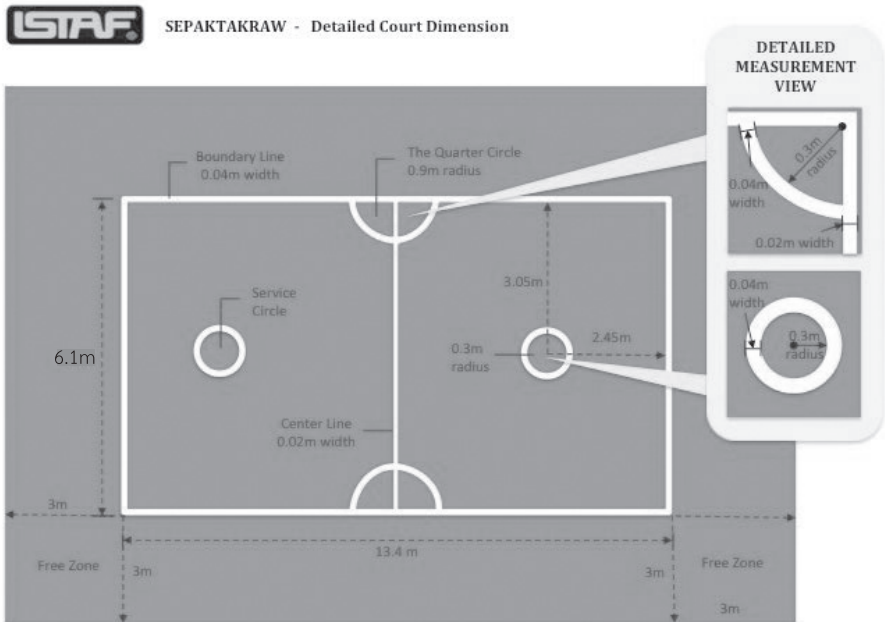
Note : Words depicting the male gender in this rule and regulations shall include the female gender.

หมายเหตุ คำที่กล่าวมาข้างต้น ให้ถือเป็นการปฏิบัติตามกฎกติกาและระเบียบการแข่งขันทั้งทีมชายและทีมหญิง

กติกากีฬาตะกร้อ

ของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)

ข้อที่ 1 สนามแข่งขัน (THE COURT)



1.1 สนาม (The Court Dimension)

พื้นที่ของสนามแข่งขันมีขนาดความยาว 13.40 เมตร และกว้าง 6.10 เมตร จะต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ วัดจากพื้นสนามสูงขึ้นไป 8 เมตร ขนาดของเส้นสนามทุกเส้น ต้องไม่กว้างกว่า 4 เซนติเมตร ให้ตีเส้นจากขอบนอกเข้ามาในสนาม ถือเป็นขอบเขตของสนาม



1.2 เส้นกลาง (The Centre Line)

มีขนาดความกว้างของเส้น 2 เซนติเมตร โดยจะแบ่งพื้นที่ของสนามแข่งขันออกเป็นด้านขวาและด้านซ้ายเท่า ๆ กัน

1.3 เส้นเสี้ยววงกลม (The Quarter Circle)

ที่มุมสนามของแต่ละด้านตรงเส้นกลาง ให้เขียนเส้นเสี้ยววงกลมทั้งสองด้านโดยมีรัศมี 90 เซนติเมตร

1.4 วงกลมเสิร์ฟ (The Service Circle)

ให้มีรัศมี 30 เซนติเมตร โดยวัดจากขอบด้านนอกของเส้นหลังเข้าไปในสนาม ความยาว 2.45 เมตร และวัดจากขอบด้านนอกของเส้นข้างเข้าไปในสนาม ความยาว 3.05 เมตร ซึ่งตรงจุดตัดจากเส้นหลังและเส้นข้างให้ถือเป็นจุดศูนย์กลาง และเขียนเส้นวงกลมมีขนาด ความกว้าง 4 เซนติเมตร

1.5 พื้นที่นอกเขตสนาม (Free Zone)

สนามจะต้องมีพื้นที่ว่างที่ไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ ระยะเวลา 3 เมตร นอกขอบเขตสนาม ห่างจากเส้นข้างและเส้นหลัง



ข้อที่ 2 เส้า (THE POST)

- 2.1 เส้าจะต้องมีความสูง 1.55 เมตร สำหรับผู้ชาย และ 1.45 เมตร สำหรับผู้หญิง และให้ตั้งอยู่อย่างมั่นคงพอที่จะทำให้ตาข่ายตึงได้ ซึ่งจะต้องทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงและรัศมีไม่เกิน 4 เซนติเมตร
- 2.2 ตำแหน่งของเส้า ให้ตั้งหรือวางไว้อย่างมั่นคงนอกสนามตรงกับแนวเส้นกลางห่างจากเส้นข้าง 30 เซนติเมตร





ข้อที่ 3 ตาข่าย (THE NET)

- 3.1 ตาข่ายให้ทำด้วยเชือกจากไนลอนอย่างดี มีรูตาข่ายขนาดกว้าง 6-8 เซนติเมตร
- 3.2 ตาข่าย เมื่อขึงตั้งอยู่เหนือเส้นกลาง มีขนาดความกว้างของพื้นตาข่าย 70 เซนติเมตรและความยาวไม่น้อยกว่า 6.10 เมตร และวางบนแนวเส้นกลางของสนาม
- 3.3 แถบข้างตาข่าย ตรงปลายทั้งสองด้านของตาข่ายให้มีแถบขนาดความกว้าง 5 เซนติเมตรติดตั้งตรงอยู่เหนือแนวเส้นข้างและถือเป็นส่วนหนึ่งของตาข่าย
- 3.4 ตาข่ายให้มีแถบขนาดความกว้าง 5 เซนติเมตร ทั้งด้านบนและด้านล่าง โดยมีไนลอนอย่างดีร้อยผ่านแถบ สามารถขึงตาข่ายให้ตึงเสมอระดับความสูงของเสาได้
- 3.5 ความสูงของตาข่าย วัดจากพื้นถึงขอบบนของตาข่ายที่กึ่งกลางสนาม มีความสูง 1.52 เมตรสำหรับผู้ชาย และ 1.42 เมตรสำหรับผู้หญิง ในขณะที่บริเวณหัวเสา มีความสูง 1.55 เมตรสำหรับผู้ชาย และ 1.45 เมตร สำหรับผู้หญิง



ข้อที่ 4 ลูกตะกร้อ (THE SEPAKTAKRAW BALL)

- 4.1 ลูกตะกร้อจะต้องมีลักษณะเป็นลูกทรงกลม ทำด้วยใยสังเคราะห์ลักษณะเป็นชั้นเดียว



ผู้ชาย



ผู้หญิง / เยาวชน

- 4.2 ลูกตะกร้อที่ไม่ได้เคลือบด้วยยางสังเคราะห์ ต้องมีลักษณะดังนี้
- 4.2.1 มี 12 รู
- 4.2.2 มีจุดตัดไขว้ 20 จุด
- 4.2.3 มีขนาดของเส้นรอบวง 41 – 43 เซนติเมตร สำหรับผู้ชายและ 42 – 44 เซนติเมตร สำหรับผู้หญิง
- 4.2.4 มีน้ำหนักอยู่ระหว่าง 170 – 180 กรัม สำหรับผู้ชายและ 150 - 160 กรัม สำหรับผู้หญิง
- 4.3 ลูกตะกร้ออาจมีสีเดียวหรือหลายสีหรือใช้สีสะท้อนแสงก็ได้ แต่จะต้องไม่เป็นสีที่ทำให้ขีดความสามารถของผู้เล่นลดลง
- 4.4 ลูกตะกร้ออาจทำด้วยยางสังเคราะห์หรือเคลือบด้วยวัสดุนุ่มที่มีความคงทน เพื่อให้มีความอ่อนนุ่มต่อการกระทบกับร่างกายของผู้เล่น ลักษณะของวัสดุและวิธีการผลิตลูกตะกร้อหรือการเคลือบลูกตะกร้อด้วยยางหรือวัสดุที่อ่อนนุ่มต้องได้รับการรับรองมาตรฐานจากสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF) ก่อนใช้ในการแข่งขัน



- 4.5 รายการแข่งขันระดับโลก นานาชาติ และการแข่งขันระดับภูมิภาคที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF) รวมทั้งในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ เวิลด์เกมส์ กีฬาเครือจักรภพ เอเชียเกมส์ และซีเกมส์ ต้องใช้ลูกตะกร้อที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)

ข้อที่ 5 ผู้เล่น (THE PLAYERS)

- 5.1 การแข่งขันมี 2 ทีม ซึ่งหมายถึง “Regu” หรือ “Regus” ประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 3 คน



- 5.2 ผู้เล่นคนหนึ่งในสามคนจะเป็นผู้เสิร์ฟและอยู่ด้านหลัง เรียกว่า **ผู้เสิร์ฟ (Tekong)**
- 5.3 ผู้เล่นสองคนที่อยู่ด้านหน้า โดยผู้เล่นคนหนึ่งจะอยู่ด้านซ้ายและผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะอยู่ด้านขวา
ผู้เล่นที่อยู่ด้านซ้าย เรียกว่า **หน้าซ้าย (Left Inside)**



และผู้เล่นที่อยู่ด้านขวา เรียกว่า หน้าขวา (Right Inside) ซึ่งผู้เล่นทั้งสองคนนี้หมายถึง ผู้เล่นหน้า

5.4 ประเภททีมชุด

5.4.1 แต่ละทีมประกอบด้วย 3 ทีมเดี่ยว (Regus) และจะประกอบไปด้วยผู้เล่นได้อย่างน้อย 9 คน และไม่เกิน 12 คน





- 5.4.2 ผู้เล่นแต่ละคนต้องลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันทุกครั้ง
- 5.4.3 แต่ละทีมจะมีผู้เล่นที่ลงทะเบียนเป็นผู้เล่นสำรอง “reserve pool” ได้ไม่เกิน 3 คน
และในกลุ่มผู้เล่นสำรองนี้สามารถที่จะลงแข่งขันได้ โดยการเปลี่ยนตัวเท่านั้น
- 5.4.4 ผู้เล่นแต่ละคน สามารถลงแข่งขันได้เพียงทีมหนึ่งทีมใดเท่านั้น ในการแข่งขันนั้น
- 5.4.5 ก่อนการแข่งขัน แต่ละทีมต้องมีผู้เล่นที่ขึ้นทะเบียนอย่างน้อย 9 คนพร้อมที่จะลงแข่งขันในสนามแข่งขัน
- 5.4.6 ทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 9 คนในสนามแข่งขัน จะไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขัน และถูกปรับเป็นฝ่ายแพ้ในการแข่งขัน

5.5 ประเภททีมเดี่ยว

- 5.5.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นอย่างน้อย 3 คนและไม่เกิน 5 คน (1 ทีม มีผู้เล่น 3 คนสำรอง 2 คน) ผู้เล่นทุกคนต้องลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันทุกครั้ง





- 5.5.2 ก่อนการแข่งขัน แต่ละทีมต้องมีผู้เล่นที่ขึ้นทะเบียนอย่างน้อย 3 คน พร้อมที่จะลงแข่งขันในสนามแข่งขัน



- 5.5.3 ในระหว่างการแข่งขัน ทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คนในสนามแข่งขัน จะไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขัน และจะถูกปรับเป็นฝ่ายแพ้ในการแข่งขัน

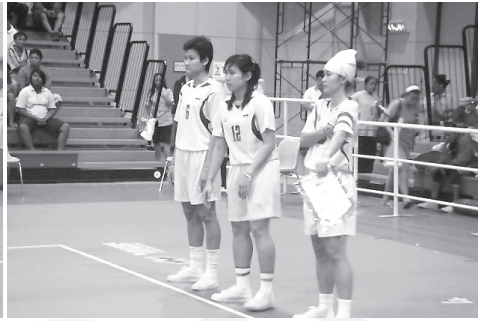
ข้อที่ 6 เครื่องแต่งกายของผู้เล่น (PLAYER'S ATTIRE)

6.1 เครื่องแต่งกายทั้งหมดที่ผู้เล่นใช้ จะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขัน อุปกรณ์ใดที่ช่วยเพิ่ม หรือลดความเร็วของลูกตะกร้อ เพิ่มความสูงของผู้เล่น หรือช่วยในการเคลื่อนไหว หรือทำให้เกิดความได้เปรียบใด ๆ หรืออาจเป็นอันตรายต่อคู่แข่ง และตัวผู้เล่นเอง จะไม่อนุญาตให้ใช้



6.2 ทีมที่เข้าแข่งขันต้องสวมใส่เสื้อที่มีสีแตกต่างกัน





6.3 แต่ละทีมต้องมีชุดแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด ซึ่งเป็นเสื้อสีที่แตกต่างกัน หากทั้งสองทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันใช้เสื้อสีเดียวกัน ทีมเจ้าบ้านต้องเปลี่ยนเสื้อทีม ในกรณีแข่งขันในสนามกลาง ทีมที่มีชื่อแรกในโปรแกรมการแข่งขัน ต้องเปลี่ยนเสื้อทีม

6.4 เครื่องแต่งกายของผู้เล่นประกอบด้วย เสื้อ กางเกงขาสั้น ถุงเท้าและรองเท้า พื้นยางไม่มีสัน

ส่วนต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายของผู้เล่นถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย และขายเสื้อต้องอยู่ในกางเกงก่อนเริ่มการแข่งขัน





- 6.5 เสื้อของผู้เล่นทุกคนจะต้องติดหมายเลขทั้งด้านหน้าและด้านหลัง และผู้เล่นแต่ละคนต้องใช้หมายเลขประจำนั้นตลอดการแข่งขัน ให้แต่ละทีมใช้หมายเลข 1- 36 เท่านั้น
- 6.6 ขนาดของหมายเลข ด้านหลังสูงไม่น้อยกว่า 19 เซนติเมตร และด้านหน้าสูงไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร ตรงบริเวณหน้าอก



- 6.7 รายชื่อของนักกีฬาหรือชื่อประเทศ จะต้องอยู่เหนือหมายเลข ที่ด้านหลังของเสื้อ และมีขนาดใหญ่พอที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน





- 6.8 เสื้อทีมอาจมีสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนได้ โดยให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบของการแข่งขัน



- 6.9 เสื้อทีมอาจมีสัญลักษณ์ผู้ผลิต ปรากฏอยู่บนเสื้อของผู้เล่นในขนาดที่เหมาะสม





6.10 หัวหน้าทีมต้องสวมปลอกแขนที่ด้านซ้ายของแขนเสื้อและให้สีต่างจากสีเสื้อของผู้เล่น



- 6.11 เครื่องแต่งกายอื่นใดที่ไม่ได้ระบุไว้ในกติกานี้ ต้องได้รับการรับรองจากสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF) ก่อน



ข้อที่ 7 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น (SUBSTITUTION)

- 7.1 ในทีมชุด ผู้เล่นแต่ละคนที่ลงแข่งขันในทีมใดแล้ว จะไม่สามารถลงทำการแข่งขันในทีมอื่นได้อีก





- 7.2 การเปลี่ยนตัวผู้เล่นจะกระทำในเวลาใดก็ได้ โดยผู้เล่นสำรองจะต้องแสดงบัตรเปลี่ยนตัวผู้เล่นที่แสดงหมายเลขของผู้เล่นที่จะเปลี่ยนออกต่อหน้ากรรมการเมื่อลูกตะกร้อไม่ได้อยู่ในการเล่น
- 7.3 ในแต่ละทีมสามารถทำการเปลี่ยนตัวได้ไม่เกิน 2 ครั้งในแต่ละเซต ผู้เล่นคนเดิมที่เคยเปลี่ยนตัวก่อนหน้านี้สามารถเปลี่ยนลงไปเล่นในเซตนั้นอีกครั้ง หรือทีมสามารถเปลี่ยนผู้เล่นสำรองคนอื่นลงไปเล่น การเปลี่ยนตัวครั้งที่ 1 และ 2 สามารถทำได้ในเวลาเดียวกันทั้งในการแข่งขันทีมชุด และทีมเดี่ยว



- 7.4 ประเภททีมเดี่ยว ในการแข่งขันแต่ละครั้งให้แต่ละทีมมีผู้เล่นสำรองได้ไม่เกิน 2 คนนอกเหนือจากผู้เล่น 3 คน





- 7.5 **ประเภททีมชุด** ในการแข่งขันแต่ละครั้ง แต่ละทีมต้องส่งรายชื่อผู้เล่นสำรองได้ไม่เกิน 3 คน ในแต่ละการแข่งขัน
- 7.5.1 แต่ละทีม จะมีสิทธิ์เปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองไม่เกิน 2 คน จากทั้งหมด 3 คนในทีม
 - 7.5.2 ผู้เล่นสำรองที่ถูกเปลี่ยนตัวลงไปเล่นจะสามารถลงเล่นได้เฉพาะทีมนั้นๆ
 - 7.5.3 ผู้เล่นสำรองที่เหลือจะยังสามารถใช้สิทธิ์เปลี่ยนตัวได้ในทีมต่อไป
 - 7.5.4 ทีมใดที่ใช้สิทธิ์เปลี่ยนตัวสำรองทั้ง 3 คนหมดแล้ว จะไม่มีสิทธิ์ในการเปลี่ยนตัวอีก
- 7.6 ถ้าทีมใดเริ่มแข่งในเซตใหม่ด้วยผู้เล่นที่ต่างไปจากเดิมให้ถือว่าเป็นการเปลี่ยนตัวสำรองในเซตใหม่
- 7.7 ถ้ามีผู้เล่นเกิดการบาดเจ็บและไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ อนุญาตให้ทีมนั้นทำการเปลี่ยนตัว ผู้เล่นถ้ายังไม่ได้ใช้สิทธิ์ในการเปลี่ยนตัว แต่ถ้ามีการเปลี่ยนตัวครบ 2 ครั้งในเซตนั้นแล้ว การแข่งขันจะยุติลงและทีมดังกล่าวจะถูกปรับให้เป็นแพ้ในการแข่งขัน





- 7.8 ทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คนในระหว่างการแข่งขัน การแข่งขันจะยุติลง และทีมดังกล่าวจะถูกปรับให้เป็นแพ้ในการแข่งขัน
- 7.9 ถ้าผู้เล่นได้รับบัตรแดง จะถูกลงโทษให้ออกจากการแข่งขัน อนุญาตให้ทีมนั้นทำการเปลี่ยนตัวผู้เล่น ถ้ายังไม่ได้ใช้สิทธิในการเปลี่ยนตัว แต่ถ้ามมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นครบ 2 ครั้งในเซตนั้นแล้ว การแข่งขันจะยุติลงและทีมดังกล่าวจะถูกปรับให้เป็นแพ้ในการแข่งขัน

ข้อที่ 8 การเสี่ยงและการอบอุ่นร่างกาย (THE COIN TOSS AND WARM UP)

- 8.1 ก่อนเริ่มการแข่งขัน กรรมการประจำสนาม (Court Referee) จะทำการเสี่ยงโดยใช้เหรียญหรือวัตถุกลมแบน ต่อหน้าหัวหน้าทีม ฝ่ายที่ชนะการเสี่ยงจะได้สิทธิเลือก คือ
- (1) เสิร์ฟก่อน หรือ
 - (2) เลือกแดน ในการเริ่มการแข่งขัน
- ผู้แพ้การเสี่ยง จะได้รับสิทธิส่วนที่เหลือและทั้งสองทีมต้องปฏิบัติตามคำสั่ง ของกรรมการประจำสนาม (Court Referee)





- 8.2 ทีมที่ชนะการเสิร์ฟจะต้องอบอุ่นร่างกายก่อนเป็นระยะเวลา 2 นาที ในสนามตามด้วยทีมที่แพ้การเสิร์ฟโดยมีผู้เล่น 3 คน และบุคคลอื่นอีก 2 คน สามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระภายในสนามแข่งขัน ด้วยลูกตะกร้อที่ใช้ในการแข่งขันเท่านั้น



ข้อที่ 9 ตำแหน่งของผู้เล่นระหว่างการส่งลูก

(POSITION OF PLAYERS DURING SERVICE)

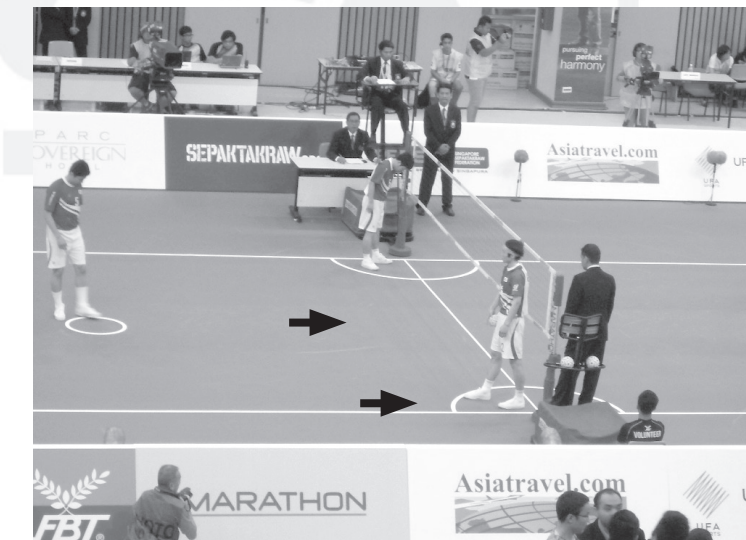
- 9.1 เมื่อเริ่มเล่น ผู้เล่นทั้งสองทีม ต้องยืนอยู่ในที่ที่กำหนดไว้ในแดนของตนในลักษณะเตรียมพร้อม



- 9.2 ผู้เสิร์ฟ ต้องวางเท้าข้างหนึ่งที่ไม่ใช้เตะอยู่ในวงกลมเสิร์ฟในลักษณะเตรียมพร้อมก่อนที่กรรมการจะขานคะแนน เท้าข้างที่ใช้เตะลูกสามารถวางในจุดใดก็ได้ในระหว่างการส่งลูก



- 9.3 ผู้เล่นหน้าทั้งสองคนของฝ่ายเสิร์ฟต้องยืนในเสี้ยววงกลมของตนเอง





9.4 ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือฝ่ายรับ จะยืนอยู่ที่ใดก็ได้ในแดนของตนเอง

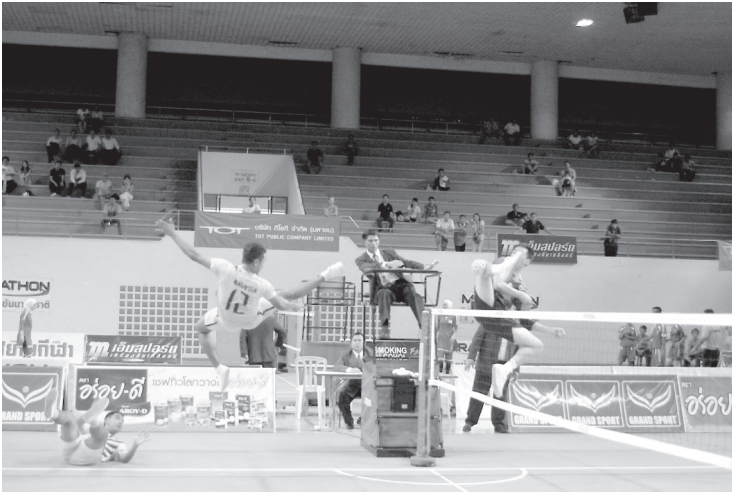


ข้อที่ 10 การเริ่มเล่นและการส่งลูก (THE START OF PLAY AND SERVICE)

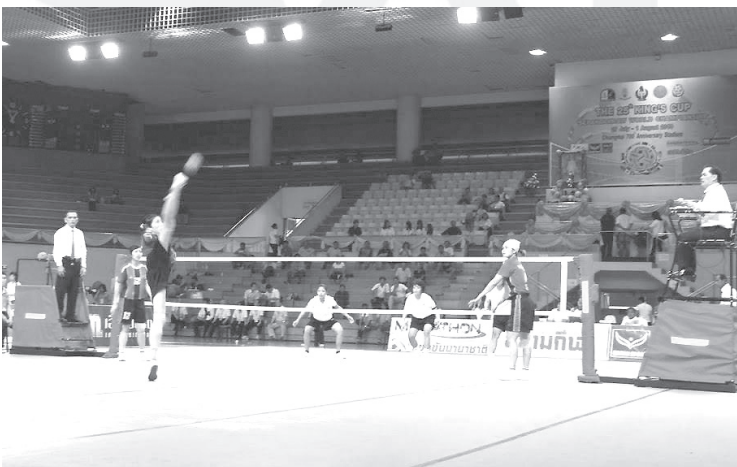
10.1 การแข่งขันจะถูกดำเนินการโดยผู้ตัดสิน (Referee) หนึ่งคน โดยอยู่ในตำแหน่งด้านหนึ่งของปลายตาข่าย ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (Assistant Referee) หนึ่งคนอยู่ตรงกันข้ามกับผู้ตัดสิน กรรมการประจำสนาม (Court Referee) หนึ่งคนอยู่ด้านหลังผู้ตัดสิน ผู้ตัดสินกำกับเส้น (Line Referee) สองคน โดยคนหนึ่งอยู่ทางเส้นข้างด้านขวามือของผู้ตัดสิน และอีกคนหนึ่งอยู่ทางเส้นข้างด้านขวามือของผู้ช่วยผู้ตัดสิน



- 10.2 ผู้ตัดสินจะได้รับความช่วยเหลือจากกรรมการผู้ชี้ขาด (Official Referee) และผู้ช่วยผู้ตัดสิน (Assistant Referee)



- 10.3 ทีมที่ได้เสิร์ฟก่อนจะเสิร์ฟติดต่อกัน 3 ครั้ง ในขณะที่อีกทีมหนึ่งก็จะได้สิทธิ์การเสิร์ฟในลักษณะเดียวกัน





- 10.4 หลังจากนั้นให้สลับกันเสิร์ฟทุก ๆ 3 คะแนน ไม่ว่าฝ่ายใดจะได้คะแนนหรือเสียคะแนน
- 10.5 เมื่อเกิด ลูกครูด (Rolling Ball) ให้นับเป็น 1 ครั้ง เมื่อลูกตะกร้อสัมผัสส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นที่ต่ำจากคอกลงไป และไหลไปสู่ส่วนอื่นของร่างกายโดยไม่ได้ตั้งใจ
- 10.6 การดิวิส์ เมื่อทั้ง สองทีมทำคะแนนได้เท่ากันที่ 20 : 20 การเสิร์ฟจะสลับกันทุกคะแนน
- 10.7 ทีมที่เป็นฝ่ายรับจากการเริ่มเล่นในเซ็ทใดก็ตาม จะเป็นฝ่ายเริ่มเสิร์ฟก่อนในเซตต่อไป
- 10.8 ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเซต
- 10.9 ในระหว่างเซตที่ 3 จะมีการเปลี่ยนแดนเมื่อทีมใดทีมหนึ่งมี 11 คะแนน
- 10.10 เมื่อผู้ตัดสิน ขานให้ทีมใดทีมหนึ่งได้แต้ม (ชื่อทีม) ผู้เสิร์ฟของทีมที่ได้ส่งลูกจะมีเวลา 15 วินาที เพื่อเตรียมพร้อมที่จะเสิร์ฟในครั้งต่อไป โดยเท้าข้างหนึ่งของผู้เสิร์ฟจะอยู่ในวงกลมเสิร์ฟ ถ้าทีมที่ได้ส่งลูกตะกร้อยังไม่พร้อมหรือช้ากว่านั้น กรรมการจะตักเตือน
- 10.11 การเช็ดเหงื่อ การจัดเครื่องแต่งกาย หรือการกระทำเล็กน้อยๆ อื่นใดสามารถกระทำได้ภายใน 15 วินาที
- 10.12 ผู้ส่งลูกต้องโยนลูกตะกร้อเมื่อผู้ตัดสินขานคะแนน หากผู้ส่งลูกโยนลูกตะกร้อก่อนที่ผู้ตัดสินขานคะแนน ผู้ตัดสินต้องตักเตือนและให้โยนใหม่ หากกระทำซ้ำครั้งที่กล่าวอีกจะตัดสินว่า “เสีย” (Fault)



10.13 ระหว่างการเสิร์ฟ ทันทีที่ผู้เสิร์ฟใช้เท้าเตะลูกตะกร้อ จะอนุญาตให้ผู้เล่น
ทุกคนเคลื่อนที่ได้ในแดนของตน



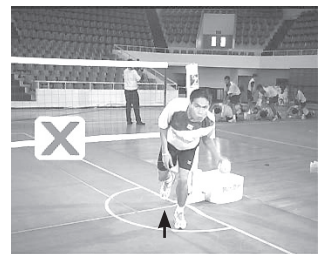
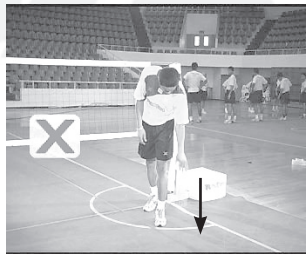


- 10.14 การเสิร์ฟที่ถูกต้องคือลูกตะกร้อจะต้องข้ามตาข่าย ไม่ว่าจะลูกตะกร้อนั้น จะสัมผัสตาข่ายหรือไม่ก็ตาม และได้ตกลงในแดนหรือขอบเขตของสนามฝ่ายตรงข้าม
- 10.15 ในระบบการแข่งขันแบบแพ้คัดออก ไม่จำเป็นต้องแข่งขันในทีมที่ 3 เมื่อมีผลการแข่งขันแพ้-ชนะเกิดขึ้นแล้ว
- 10.16 ในระบบการแข่งขันแบบพบกันหมด ถือเป็นข้อบังคับสำหรับทุกทีมต้องแข่งขันครบทั้ง 3 ทีม

ข้อที่ 11 การผิดกติกา (FAULTS)

11.1 ผู้เล่นฝ่ายเสิร์ฟ ระหว่างการเสิร์ฟลูก (The Serving Side During Service)

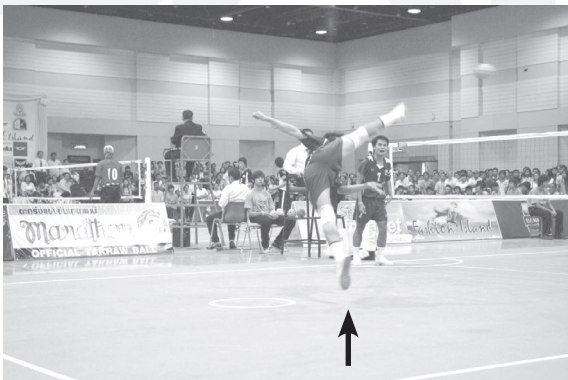
11.1.1 ภายหลังจากที่ผู้ตัดสินขานคะแนนแล้ว ผู้เล่นหน้าที่ทำหน้าที่โยนลูก กระทำอย่างหนึ่ง อย่างใดกับลูกตะกร้อ เช่น โยนลูกเล่น เคาะลูกเล่น โยนลูกให้ผู้เล่นหน้าอีกคนหนึ่ง เป็นต้น



- 11.1.2 ผู้เล่นหน้าคนใด ยกเท้า หรือเหยียบเส้นเสี้ยววงกลม หรือเส้นกลาง หรือข้ามเส้น หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายสัมผัสตาข่ายขณะที่โยนส่งลูก

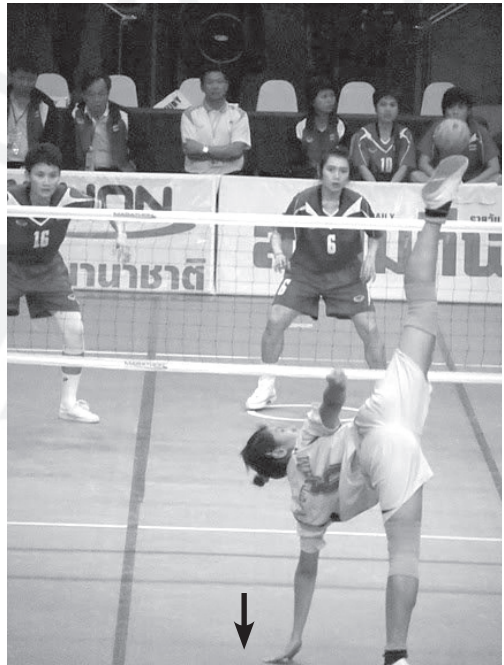


- 11.1.3 ในระหว่างการส่งลูก เท้าหลักของผู้เสิร์ฟลอยพ้นพื้น ก่อนที่เท้าเตะ จะสัมผัสลูกตะกร้อ หรือออกนอกเส้นวงกลมเสิร์ฟไปทั้งเท้า ในระหว่างการส่งลูก





- 11.1.4 ผู้เสิร์ฟ ไม่ได้เตะลูกที่ผู้โยน โยนไปให้เพื่อการเสิร์ฟ
- 11.1.5 ลูกตะกร้อถูกผู้เล่นคนอื่นภายในทีมก่อนข้ามไปยังพื้นที่ฝ่ายตรงข้าม
- 11.1.6 ลูกตะกร้อข้ามตาข่ายแต่ตกลงนอกเขตสนาม
- 11.1.7 ลูกตะกร้อไม่ข้ามตาข่าย
- 11.1.8 ผู้เล่นใช้มือข้างหนึ่งข้างใดหรือทั้งสองข้าง หรือส่วนอื่นของแขนเพื่อช่วยในการเตะ แม้มือหรือแขนจะไม่ได้สัมผัสลูกตะกร้อโดยตรงแต่สัมผัสสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือพื้นผิวสนาม ในขณะที่กระทำการดังกล่าว



- 11.1.9 ผู้ส่งลูกโยนลูกตะกร้อก่อนที่ผู้ตัดสินขานคะแนน เป็นครั้งที่สองหรือครั้งต่อไปในการแข่งขัน

11.2 ฝ่ายเสิร์ฟและฝ่ายรับในระหว่างการเสิร์ฟ (Serving and Receiving Side during Service)

11.2.1 กระทำการในลักษณะทำให้เสียสมาธิด้วยการตะโกนหรือส่งเสียงหรือแสดงท่าทางรบกวน ไปยังฝ่ายตรงข้าม หลังจากผู้ตัดสินขวานคะแนนแล้ว

11.3 สำหรับผู้เล่นทั้งสอง ฝ่ายระหว่างการแข่งขัน (For Both Sides during the Game)

11.3.1 ผู้เล่นสัมผัสลูกตะกร้อในแดนฝ่ายตรงข้าม





- 11.3.2 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นล้าไปในแดนฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะ
จะเป็นด้านบนหรือด้านล่างของตาข่าย ยกเว้นระหว่างการเล่นลูก
ต่อเนื่อง (Follow Through)
- 11.3.3 เล่นลูกเกิน 3 ครั้งติดต่อกัน
- 11.3.4 ลูกตะกร้อสัมผัสแขนผู้เล่น





- 11.3.5 หยดลูกหรือยึดลูกตะกร้อไว้ได้แขน หรือระหว่างขาหรือร่างกาย
- 11.3.6 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นหรืออุปกรณ์ เช่น รองเท้า, เสื้อ, ผ้าพันศีรษะ สัมผัสตาข่าย หรือเสา หรือเก้าอี้ผู้ตัดสิน หรือตกลงในแดนฝ่ายตรงข้าม
- 11.3.7 ลูกตะกร้อถูกเพดาน, หลังคา ผนัง หรือวัตถุสิ่งกีดขวางอื่นใด ยกเว้นตาข่าย
- 11.3.8 ผู้เล่นคนใดใช้อุปกรณ์หรือสิ่งกีดขวางภายนอกอื่นใดเพื่อช่วยในการเตะ

ข้อที่ 12 การนับคะแนน (SCORING SYSTEM)

- 12.1 ผู้เล่นฝ่ายเสิร์ฟหรือฝ่ายรับทำผิดกติกา (Fault) ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนน
- 12.2 การชนะในแต่ละเซตผู้ชนะต้องทำคะแนนได้ 21 คะแนน จึงจะถือว่าชนะในการแข่งขันในเซตนั้นผู้ชนะต้องมีคะแนนนำที่ต่างกันอย่างน้อย 2 คะแนน
- 12.3 เมื่อการแข่งขันแต่ละทีมมีคะแนนเท่ากัน 20 : 20 ผู้ชนะต้องมีคะแนนนำ 2 คะแนน หรือทีมใดทีมหนึ่งทำคะแนนถึง 25 คะแนนก่อน หรืออย่างไรอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นก่อน และผู้ตัดสินจะต้องขานว่า “ดีวิส์คูไม่เกิน 25 คะแนน” (Setting up to 25 points)
- 12.4 ในการแข่งขันแต่ละครั้งจะต้องชนะกันภายใน 3 เซต มีการพักระหว่างเซต 2 นาที และเรียกแต่ละเซตว่า เซตที่หนึ่ง เซตที่สอง เซตที่สาม ทีมใดที่ชนะ 2 เซต จะเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน



ข้อที่ 13 การขอเวลานอก (TIME - OUT)

- 13.1 แต่ละทีมสามารถขอเวลานอกได้ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 นาที ต่อเซต
- 13.2 การขอเวลานอกให้ขอโดยผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอน เมื่อลูกตะกร้อไม่ได้อยู่ในการเล่น
- 13.3 ระหว่างการพักเวลานอก จะอนุญาตบุคคลที่แต่งกายแตกต่างจากนักกีฬาอีก 2 คน อยู่นอกสนามบริเวณเส้นหลัง



ข้อที่ 14 การหยุดการแข่งขันชั่วคราว (TEMPORARY SUSPENSION OF PLAY)

14.1 กรรมการผู้ตัดสินสามารถหยุดการแข่งขันชั่วคราว เมื่อผู้เล่นบาดเจ็บและต้องการการปฐมพยาบาล โดยให้เวลาไม่เกิน 5 นาที สำหรับแต่ละทีม



14.2 นักกีฬาที่บาดเจ็บจะได้รับการพักไม่เกิน 5 นาที หลังจาก 5 นาทีแล้ว นักกีฬาไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ ต้องมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่น แต่ถ้าทีมที่มีนักกีฬาบาดเจ็บได้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปครบ 2 ครั้งแล้ว การแข่งขันจะประกาศให้ทีมตรงข้ามเป็นฝ่ายชนะในการแข่งขันครั้งนั้น





- 14.3 ในกรณีที่มีการขัดขวาง รบกวนการแข่งขัน หรือสาเหตุอื่นใด กรรมการผู้ชี้ขาด เท่านั้นที่จะเป็นผู้พิจารณาหยุดการแข่งขัน โดยหารือกับ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน



- 14.4 ในการหยุดการแข่งขันชั่วคราว ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นทุกคนออกจากสนาม เว้นแต่ที่จะได้รับการอนุญาตจากกรรมการผู้ชี้ขาด





ข้อที่ 15 วินัยและมารยาทในการแข่งขัน (DISCIPLINE)

15.1 ผู้เล่นทุกคนและเจ้าหน้าที่ประจำทีมจะต้องปฏิบัติตามกติกากการแข่งขัน



15.2 ในระหว่างการแข่งขันจะอนุญาตให้หัวหน้าทีมเท่านั้นที่จะเป็นผู้ติดต่อกับกรรมการผู้ตัดสิน เพื่อที่ที่ต้องการจะซักถามเพื่อขอคำอธิบายในการตัดสินของกรรมการผู้ตัดสิน





- 15.3 ผู้จัดการทีม, ผู้ฝึกสอน, นักกีฬา และเจ้าหน้าที่ประจำทีม จะไม่ได้รับอนุญาตให้ประท้วงต่อการตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขัน หรือแสดงปฏิกิริยาที่จะเป็นผลเสียต่อการแข่งขัน หากมีการกระทำดังกล่าวถือเป็นการผิดวินัยอย่างร้ายแรง

ข้อที่ 16 การลงโทษ (PENALTY)

การทำผิดกติกาและผิดวินัยจะมีการลงโทษดังนี้

การลงโทษทางวินัย

16.1 การตักเตือน

ผู้เล่นที่ถูกตักเตือนและได้รับบัตรเหลือง หากได้กระทำผิดวินัยในข้อใดข้อหนึ่ง ดังนี้

16.1.1 การประพฤติตนที่ไม่สุภาพหรือไม่ถูกต้องตามมารยาทของการเป็นนักกีฬาที่ดี ซึ่งการกระทำนั้นอาจทำให้เกิดผลเสียหายต่อเกมการแข่งขันได้

16.1.2 แสดงกิริยาและวาจาที่ไม่สุภาพ

16.1.3 กระทำผิดกติกาการแข่งขันบ่อยๆ

16.1.4 ถ่วงเวลาการแข่งขัน

16.1.5 เข้าหรือออกสนาม โดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

16.2 ความผิดที่ถูกให้ออกจากการแข่งขัน

ผู้เล่นจะถูกให้ออกจากการแข่งขันและได้รับบัตรแดง หากได้กระทำผิดวินัยในข้อใดข้อหนึ่ง ดังนี้

16.2.1 การเล่นที่เป็นอันตราย



16.2.2 ประพฤติผิดร้ายแรง โดยเจตนาทำให้ฝ่ายตรงข้ามหรือบุคคลอื่น
ได้รับบาดเจ็บ

16.2.3 ถ่มน้ำลายใส่ฝ่ายตรงข้ามหรือผู้อื่น

16.2.4 มีปฏิกริยาหยาบคายหรือใช้วาจาหยาบคายหรือดูถูกฝ่ายตรงข้าม

16.2.5 ถูกตักเตือนและได้รับบัตรเหลืองเป็นครั้งที่ 2 ในการแข่งขันครั้งนั้น

16.3 บัตรเหลือง (Yellow Cards)

ผู้เล่นที่ถูกตักเตือนและได้รับบัตรเหลือง ไม่ว่าจะเป็ความผิดทั้งในและ
นอกสนามแข่งขัน ที่กระทำต่อฝ่ายตรงข้าม เพื่อนร่วมทีม กรรมการผู้ตัดสิน
ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือบุคคลอื่นๆ ให้พิจารณาโทษทางวินัย ดังนี้

16.3.1 ได้รับบัตรเหลืองใบแรก

บทลงโทษ

: ตักเตือน



- 16.3.2 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สอง ในผู้เล่นคนเดิมในเกมการแข่งขันต่างเกม แต่เป็นรายการแข่งขันเดียวกัน
บทลงโทษ
: พักการแข่งขัน 1 ครั้ง
- 16.3.3 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สาม หลังจากพักการแข่งขัน เพราะได้รับบัตรเหลือง 2 ใบในรายการแข่งขันเดียวกันและในผู้เล่นคนเดิม
บทลงโทษ
: พักการแข่งขัน 2 เกม
: ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรหรือบุคคลที่ผู้เล่นสังกัดเป็นผู้รับผิดชอบ
- 16.3.4 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สี่
ได้รับบัตรเหลือง หลังจากต้องพักการแข่งขัน 2 ครั้งจากการที่ได้รับบัตรเหลืองใบที่สามในรายการแข่งขันเดียวกันและในผู้เล่นคนเดิม
บทลงโทษ
: ให้พักการแข่งขันในเกมต่อไป และในรายการแข่งขันที่รับรองโดยองค์การกีฬาตะกร้อ ที่เกี่ยวข้องจนกว่าจะได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการวินัยในเรื่องดังกล่าว
- 16.3.5 ได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ในผู้เล่นคนเดียวกันและในเกมแข่งขันเดียวกัน
บทลงโทษ
: พักการแข่งขัน 2 เกม
: ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรหรือบุคคลที่ผู้เล่นสังกัดเป็นผู้รับผิดชอบ



: ได้รับบัตรแดงในกรณีทำผิดวินัยเป็นครั้งที่ 3 หรือกระทำความผิดกติกาในการแข่งขัน ในเกมอื่นซึ่งอยู่ในรายการแข่งขันเดียวกัน

16.4 บัตรแดง (Red Card)

16.4.1 ผู้เล่นที่กระทำความผิดและถูกให้ออกจากการแข่งขัน (ตามกฎข้อ 16.2) ไม่ว่าจะกระทำในสนามหรือนอกสนามแข่งขัน ซึ่งกระทำความผิดต่อฝ่ายตรงข้าม, เพื่อนร่วมทีม, ผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสินหรือบุคคลอื่น โดยจะได้รับบัตรแดง

16.4.2 ให้ไล่ออกจากการแข่งขันและพักการแข่งขันในทุกรายการแข่งขันที่รับรองจากองค์กรที่กำกับดูแลกีฬาเซปักตะกร้อ จนกว่าคณะกรรมการวินัยจะมีการประชุม และพิจารณาในเรื่องดังกล่าว

ข้อ 17 ความผิดของเจ้าหน้าที่ทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)

17.1 กฎระเบียบด้านวินัย จะใช้กับเจ้าหน้าที่ประจำทีมในกรณีที่ทำผิดวินัยหรือรบกวนคณะกรรมการในระหว่างการแข่งขันทั้งภายในและภายนอกสนามแข่งขัน

17.2 เจ้าหน้าที่ประจำทีม ผู้ใดประพฤติไม่สมควรหรือกระทำการรบกวนการแข่งขัน จะถูกเชิญออกจากบริเวณสนามแข่งขัน โดยเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขันในทันที หรือกรรมการผู้ชี้ขาด และจะถูกพักการปฏิบัติหน้าที่ภายในทีมจนกว่าคณะกรรมการทางวินัยจะมีการประชุมเพื่อพิจารณาตัดสินปัญหาดังกล่าวแล้ว

17.3 เจ้าหน้าที่ประจำทีมแสดงพฤติกรรมที่จะเป็นผลเสียต่อการแข่งขัน จะต้องถูกลงโทษตามกฎข้อที่ 16.4





ข้อ 18 บททั่วไป (GENERAL)

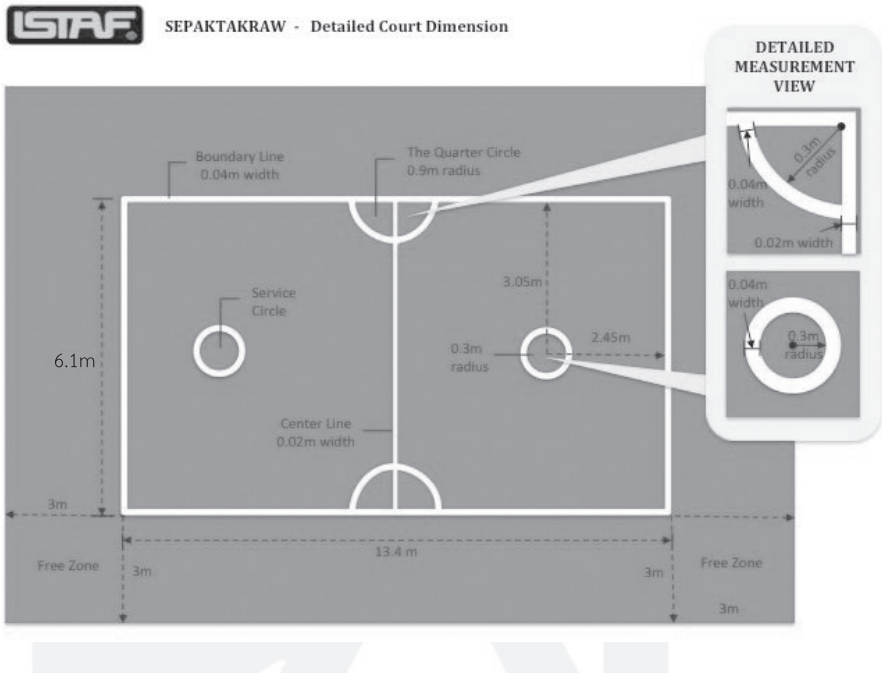
- 18.1 ในการแข่งขันหากมีปัญหาหรือเรื่องราวใดๆ เกิดขึ้นซึ่ง ไม่ได้กำหนดหรือระบุไว้ในกติกการแข่งขัน ให้ถือการตัดสินจากการประชุมของคณะกรรมการสหพันธ์เป็นที่สิ้นสุด

กติกานี้ได้รับความเห็นชอบจากการประชุมของสหพันธ์เซปักตะกร้อ
นานาชาติ (ISTAF)
เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2556 ณ จังหวัดอุดรธานี ประเทศไทย



LAW OF THE GAME SEPAKTAKRAW

1. THE COURT



- 1.1 Area of 13.4 m x 6.1 m free from all obstacles up to the height of 8m measured from the floor surface (sand and grass court not advisable).
- 1.2 The width of the lines bounding the court should not be more than 0.04 m measured and drawn inwards from the edge of the court measurements. All the boundary lines should be drawn at least 3.0m away from all obstacles.



1.3 The Center Line

The Centerline of 0.02 m should be drawn equally dividing the right and left court.

1.4 The Quarter Circle

At the corner of each at the Center Line, the quarter circle shall be drawn from the sideline to the Center Line with a radius of 0.9 m measured and drawn outwards from the edge of the 0.9 m radius.

1.5 The Service Circle

The Service Circle of 0.3 m radius shall be drawn on the left and on the right court, the center of which is 2.45 m from the back line of the court and 3.05 m from the sidelines, the 0.04 m line shall be measured and drawn outward from the edge of the 0.3m radius.

2 THE POSTS

2.1 The posts shall be 1.55 m (1.45 m for women) in height from the floor and shall be sufficiently firm to maintain high net tension. It should be made from very strong materials and shall not be more than 0.04 m in radius.

2.2 Position of posts shall be erected or placed firmly 0.3 m away from the sideline and in line with the Center Line.



3 THE NET

- 3.1 The net shall be made of fine ordinary cord or nylon with 0.06m to 0.08m mesh.
- 3.2 The net is 0.7m in depth and not shorter than 6.1m in length placed vertically over the axis of the centerline.
- 3.3 Two side bands 0.05m wide are fastened vertically to the net and placed above each sideline. They are considered as part of the net.
- 3.4 The net shall be edged with 0.05m wide tape double at the top and bottom supported by a fine ordinary cord or nylon cord that runs through the tape, strains over and flushes with the top of the post.
- 3.5 The height of the net at the centre of the court shall be 1.52m for men and 1.42m for women while at the posts shall be 1.55m for men and 1.45m for women.

4 THE SEPAKTAKRAW BALL



Men



Women | Junior

- 4.1 The Sepaktakraw ball previously made of rattan shall be



- spherical in shape, made of synthetic fiber of one woven layer.
- 4.2 Sepaktakraw ball without synthetic rubber covering must consist of the following characteristics;
 - 4.2.1 Have 12 holes.
 - 4.2.2 Have 20 intersections.
 - 4.2.3 Has a circumference measuring from 0.41m to 0.43m for men and from 0.42m to 0.44m for women.
 - 4.2.4 Has a weight that range from 170 gm to 180 gm for men and from 150 gm to 160 gm for women.
 - 4.3 The Sepaktakraw ball can be in plain single colour, multi-colour, and luminous colours, but not in any colour that will impair the performance of the players.
 - 4.4 The Sepaktakraw ball can also be constructed of synthetic rubber or soft durable material for covering the ball, for the purpose of softening the impact of the ball on the player's body. The type of material and method used for constructing the ball, or for covering the ball with rubber or soft durable covering must be approved by ISTAF before it can be used for any competition.
 - 4.5 All world, international, regional competitions sanctioned by ISTAF, including but not limited to, the Olympic Games, World Games, Commonwealth Games, Asian Game and SEA Games, must be played with ISTAF approved Sepaktakraw balls.



5 THE PLAYERS

- 5.1 A match is played by two regus, referred to as ‘Regu’ or ‘Regus’, each consisting of three players.
- 5.2 One of the three players shall be at the back and he is called a ‘Tekong’ (Server).
- 5.3 The other two players shall be in front, one on the left and the other on the right. The player on the left is called a “Left Inside” and the player on the right is called a “Right Inside”. Both are referred to as ‘Inside’ players.
- 5.4 **Team Event**
 - 5.4.1 Each team, referred to as “Team” shall comprise three (3) Regus, and shall consist of a minimum of nine (9) players and a maximum of twelve (12) players.
 - 5.4.2 Each player must be registered in order to participate in any Team match.
 - 5.4.3 A maximum of three (3) players must be registered as part of the Team’s “reserve pool”. Players in the reserve pool may only appear as substitutes.
 - 5.4.4 Players may only play for one Regu in any Team match.
 - 5.4.5 Prior to the commencement of a game, each team must have a minimum of 9 registered players present on the playing court.



5.4.6 Any Team having less than 9 players will not be allowed to play the game and will be considered as having lost.

5.5 Regu Event

5.5.1 Each Regu shall consist of a minimum of 3 players and a maximum of 5 players (1 Regu of 3 players plus 2 substitutes) all of whom must be registered.

5.5.2 Prior to the commencement of a game each Regu must have at least 3 players present on the playing court.

5.5.3 Any Regu having less than 3 players present on the playing court during the commencement of the game will not be allowed to play the game and will be considered as having lost.

6 PLAYER'S ATTIRE

6.1 All equipment used by players must be appropriate for Sepaktakraw. Any equipment that is designed to increase or reduce the speed of the ball, increase a player's height or movement or in any other way give an unfair advantage and that endangers himself/herself or other players shall not be permitted.

6.2 To avoid unnecessary conflicts or confusion, two opposing



- teams must wear different colour jerseys.
- 6.3 Teams must have a minimum of two sets of Jerseys/T--shirts, one light and the other dark in colour. If both teams arrive at a match dressed in Jerseys of the same colour, the home team must change. On a neutral site, the team listed first on the match program shall change.
 - 6.4 A player's attire consists of Jersey/T--shirts, shorts, socks and sport shoes with rubber soles without heels. The entire apparel of a player is regarded as part of his/her body. All Jerseys/T--shirts should be tucked in. In case of cold weather, the players are permitted to use tracksuits.
 - 6.5 All Playing shirts shall be numbered on both the front and back. A player must be assigned only one (1) number (from 1 to 36) to be used throughout a tournament.
 - 6.6 The numbers shall be not less than 19 cm in height on the back, and not less than 10cm in height on the front within the chest area.
 - 6.7 Players' name must be placed on the back of the playing shirt above the number and of sufficient size to be visible on television.
 - 6.8 Playing shirts may also carry a sponsor logo on the front of the playing shirt, subject always to the applicable tournament regulations.



- 6.9 No other commercial identification (other than a manufacturer logo) may appear on any player attire.
- 6.10 The Captain of each Regu shall wear an armband of a different colour from the Jersey/T--shirt on the left arm.
- 6.11 Any other apparel not specifically mentioned in these Rules must first receive the approval of ISTAF Technical Commission.

7 SUBSTITUTION

- 7.1 There shall be no repeat of the same player in any Team event competition involving more than one Regu.
- 7.2 Substitution of a player is allowed at any time by showing the Substitution Card which indicates the Jersey number of the Outgoing player by the Incoming player to the Referee when the ball is not in play. Team Manager do not have to accompany the player for any substitution.
- 7.2.1 Each Regu is allowed to make 2 substitutions in each set. The same player that was substituted earlier can be substituted back into the set again or they can use the other reserve player for substitution.
- 7.3 One (1) or two (2) substitutions may be made at the same time for both Team and Regu event competitions.



- 7.4 For Regu event competitions, each Regu may nominate a maximum of two (2) substitutes for any match, in addition to three (3) starting players. Each regu may make up to a maximum of two (2) substitutions per set.
- 7.5 For Team event competitions, each Team may nominate a maximum of three (3) reserve players in a match.
- 7.5.1 Each Teams are allowed to utilise a maximum of two (2) of the three (3) reserve players in a Regu.
- 7.5.2 Reserve players utilise in the Regu can only play in that Regu only.
- 7.5.3 Any remaining reserve players can only be utilise in the next Regu.
- 7.5.4 Teams will not be allow to make any substitutions if they have already utilise all their three (3) reserve players.
- 7.6 If a Regu starts a set with different players from those who finished the previous set, each change shall be considered as a substitution, which has taken place in the new set.
- 7.7 Each Regu will be allowed to make a substitution for injury provided that the Regus have not utilized both substitutions in that set but if the Regu have utilized both substitutions, the game will ends and the Regu will be considered as having lost.



- 7.8 Any Regu having less than 3 players will not be allowed to continue the game and will be considered as having lost.
- 7.9 If the player is shown the red card and is sent off that player's regu is allowed to make a substitution, provided that his/her regu has not already utilized both substitutions in that set. If his/her Regu has already utilized both substitutions in that set, the game will end and the Regu with the sent-off player will be considered as having lost.

8 THE TOSS OF COIN AND WARM--UP

- 8.1 Immediately before the start of a match, the Court Referee will toss a coin or disc in the presence of the opposing captains. The Captain who calls correctly may elect to either (i) serve or (ii) choose which side of the court to start the match from. The loser makes the remaining choice. Both sides will abide with the Court Referee's instructions.
- 8.2 The side winning the toss shall 'warm--up' first for 2 minutes followed by the other Regu. Only 5 persons are allowed to move freely in the court with the official ball.

9 POSITION OF PLAYERS DURING SERVICE

- 9.1 At the start of play, the players of both Regus must be in their respective courts in a ready position.



- 9.2 The Tekong shall have his/her non--kicking foot inside the service circle in ready position before the Referee calls the score. The kicking foot can be place freely anywhere during the service.
- 9.3 Both of the "Inside" players of the serving side must be in their respective quarter circles.
- 9.4 The opponent or receiving Regu is free to be anywhere within its court.

10 THE START OF PLAY AND SERVICE

- 10.1 Each match must be officiated by a Match Referee (stationed at one end of the net), an Assistant Match Referee (stationed opposite the Match Referee), a Court Referee(stationed behind the Match Referee), one (1) Line Referee to the right of the Match Referee along the side--line, and one (1) Line Referee to the right of the Asisstant Match Referee along the side-- line.
- 10.2 The Match Referee will also be supported off court by the Official Referee.
- 10.3 The Regu which serves first will serve three (3) consecutive service, followed by the opposing Regu will also serve for the next three (3) consecutive service.
- 10.4 Service will alternate thereafter every three (3) points,



- regardless of which side wins a point.
- 10.5 The motion of the “Rolling Ball” is counted as 1 count when the ball touches any part of the body from below the neck and roll to the other approved part of the body and vice versa unintentionally.
 - 10.6 At deuce (when both sides reaches 20--20), the service shall alternate on every point.
 - 10.7 The Regu which receives first in the previous set shall serve first in the subsequent set.
 - 10.8 Players shall change sides before the start of each set expect the 3rd set.
 - 10.9 During the third set, sides will change ends when one “Regu” reaches 11 points.
 - 10.10 Once the Referee calls “POINT, (Name of Country)”, the server of Serving team have 15 secs to be ready for the next serve with his/her foot in the service circle. If the Serving team delay this action, a warning will be given and if any repetition of this act, a “Fault” will be given to the Serving team.
 - 10.11 Wiping of sweat, mopping of the court, adjusting of attire and other small actions will have to be done within the countdown of 15 secs.



10.12 The throw must be executed as soon as the Referee calls the score. If either of the Inside players throws the ball before the Referee calls the score, it must be a re--thrown and warning given to the regu. A repetition of this act will be considered as ‘Fault’.

10.13 During the service, as soon as the Tekong kicks the ball, all the players are allowed to move about freely in their respective courts.

10.14 The service is valid if the ball passes over the net, whether it touches the net or not, and inside the boundary of the two net tapes and boundary lines of the opponent’s court.

10.15 In a knock out system the Team do not have to play the 3rd Regu if a winner has been decided.

10.16 In a league system, it is mandatory for all teams to complete the three (3) sets of Regus.

11 FAULTS

11.1 The Serving Side During Service

11.1.1 The Inside player who is making service throws, plays about with the ball (throwing up the ball, bumping, giving to other Inside player, etc.) after the call of score has been made by the Referee.

11.1.2 A repetitious act after a warning have been given



- to the Serving team for not being ready for serve, within the 15sec after the Referee calls “POINT, (Name of Country)”. (Server is not ready in the service circle, Tosser and Inside Player in the Quarter Circle).
- 11.1.3 Any of the Inside player lifts his/her feet, steps on the lines or center line or crosses over or touches the net while the ball is being thrown for ‘serve’.
- 11.1.4 During the execution of the service, the Tekong’s non--kicking foot lifts off the floor prior to contact with the ball or steps completely out of the serving circle.
- 11.1.5 The Tekong does not kick the ball on the service throw.
- 11.1.6 The ball touches his/her own player before crossing over the opponent court.
- 11.1.7 The ball goes over the net but falls outside the court.
- 11.1.8 The ball does not cross to the opponent side.
- 11.1.9 A player uses his/her hand or hands, or any other part of his/her arms to facilitate the execution of a kick even if the hand or arm does not directly touches the ball, but it touches other objects or surfaces instead when doing so.



11.1.10 The Thrower of the serving Regu throws the ball before the referee calls the score, for the second or subsequent time during the match

11.2 Serving And Receiving Side During Service

11.2.1 Creating distracting manner or noise or shouting at his/her opponent.

11.3 For Both Sides During The Game

11.3.1 Any player who touches the ball on the opponent side.

11.3.2 Any part of player's body crosses over into opponent's court whether above or under the net except during the follow-- through.

11.3.3 Playing the ball more than 3 times in succession.

11.3.4 The ball touches the arm

11.3.5 Stopping or holding the ball under the arm, between the legs or body.

11.3.6 Any part of the body or player's outfits e.g. shoes, jersey, head band etc., touches the net or the post or the Referee's chairs or falls into the opponent's side.

11.3.7 The ball touches the ceiling, roof or the wall (any objects).

11.3.8 Any player who uses the aid of any external object as a form of support to facilitate the execution of a kick.



12 SCORING SYSTEM

- 12.1 When either serving side or receiving side commits a fault, a point is awarded to the opponent side.
- 12.2 Each set is won by the side which scores twenty-one (21) points with a minimum lead of two points.
- 12.3 In the event of a 20--20 tie, the set shall won by the side which gets a lead of two (2) points, or when a side reaches twenty-five (25) points (whichever occurs first).
- 12.4 When the score is tied at 20--20, the Match Referee will announce “setting up to twenty-five (25) points”.
- 12.5 Each match will be determined on the basis of a best of three (3) sets format, with 2 minute breaks between sets. Sets will be referred to as the first, second and third sets. The first Regu which wins two (2) Sets will be declared the winner of the MATCH.

13 TIME – OUT

- 13.1 Each side will be entitled to one (1) time out in each set, such time out to last a maximum of one (1) minute.
- 13.2 Timeouts may only be called by the team manager or coach between points, when the ball is not in play.
- 13.3 Only two (2) person of different outfit from the playing players are allowed at the baseline during time out and break.



14 TEMPORARY SUSPENSION OF PLAY

- 14.1 The Referee can suspend play temporarily should a player gets injured and needs immediate treatment, for not more than 5 minutes for each regu.
- 14.2 An injured player is allowed up to 5 minutes injury time. If after 5 minutes, the player is unable to continue, a substitution must be made. If the injured player's team has already made a substitution, the match will be declared a forfeit in favor of the opposing team.
- 14.3 In the event of obstructions, disturbances or any other matters, only the Official Referee can suspend play upon concurrence with the Tournament Committee.
- 14.4 In the course of such suspension, all players are not allowed to leave the court to receive drinks or any form of assistance.

15 DISCIPLINE

- 15.1 Every player must abide by the rules of the game.
- 15.2 Only the Captain of the "Regu" is allowed to approach the referee during the game. Either for matters relating to the position as well as condition of the players in the "Regu", or to ask for a reasonable explanation for the decision made by the referee concerning the match, for which the referee must accede to the request made by the Captain of the "Regu".



15.3 The team managers, coaches, players and team officials are however not allowed to dispute the referee's decision during the match or to act in any way that will jeopardize the continuity of the match, for which such act shall be regarded as a serious Disciplinary offence.

16 PENALTY

Fouls and misconduct are penalized as follows: Disciplinary Sanctions –

16.1 Cautionable Offences

A player is cautioned and shown the yellow card if he commits any of the following six offences:

16.1.1 Is guilty of unsporting behavior by the display of such action that can be reasonably regarded as either a mitigated or unmitigated violation of the norms of sporting ethics, which can be considered as having or will have a detrimental effect on the proper conduct of the match as a whole.

16.1.2 Shows dissent by word or action

16.1.3 Persistently infringes the Laws of the Game

16.1.4 Delays the restart of play

16.1.5 Enters or re--enters the court without the Referee's permission



16.1.6 Deliberately leaves the court without the Referee's permission.

16.2 Sending--off Offences

A player is sent off and shown the red card if he commits any of the following five offences:

16.2.1 Is guilty of serious foul play

16.2.2 Is guilty of violent conduct, including an act executed with deliberate intent to cause injury to his/her opponent

16.2.3 Spits at an opponent or any other person

16.2.4 Using offensive or insulting or abusive language and/or gestures

16.2.5 Receives a second caution (Yellow Card) in the same match.

16.3 A player who commits a cautionable offence either on or off the court, whether directed towards opponent, team--mate, the referee, an Assistant Referee or any other person, for which a yellow card is awarded for each the offence committed is disciplined as follows

16.3.1 Offence:

First Yellow Card

Penalty:

- Normal Caution



16.3.2 Offence:

Second Yellow Card received by the same player in different matches, but in the same tournament.

Penalty:

- One Match Suspension

16.3.3 Offence:

Third Yellow Card received after suspension for the first two Yellow Cards in the tournament by the same player.

Penalty:

- Two (2) Matches Suspension
- A Fine of US\$100 (One Hundred Dollars is to be paid by the club, association or federation which the player represent in the match.

16.3.4 Offence:

Fourth Yellow Card

Yellow card received after two match's suspension for the earlier Third Yellow Card in the same tournament by the same player.

Penalty:

- Immediate suspension from playing in the next or subsequent matches in any tournament sanctioned by relevant Sepaktakraw controlling



authority until a Disciplinary Committee is convened and a have been reached on the matter.

16.3.5 Offence:

Two Yellow Cards received by the same player within the same match.

Penalty:

- Two (2) Matches Suspension
- A Fine of US\$100 (One Hundred Dollars is to be paid by the club, association or federation which the player represent in the match.
- A Red Card will be given for a third disciplinary offence-committed in any other matches in the tournament.

16.4 A player who commits a sending--off offence either on or off the court, whether directed towards opponent, team--mate, the Referee, an Assistant Referee or any other person, for which a red card is awarded, for each of the offence committed is disciplined according to the nature of the offence committed is disciplined as follows:

16.4.1 Offence: Red Card

Penalty:

- Send--Off from the game and immediate



suspension from playing in any tournament sanctioned by the relevant controlling authority for Sepaktakraw until a Disciplinary Committee is convened and a decision has been reached on the matter.

17. MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS

17.1 Disciplinary action will be taken against Team Officials or his/her team for any misconduct or disturbances committed by the official or team during a tournament whether in or outside the court.

17.2 Any team official who commits misconduct or disturbances will be immediately escorted out from the arena by the tournament officials and the Official Referee and will also be immediately suspended from being a team official, until a Disciplinary Committee is convened and a decision has been reached on the matter.

18. GENERAL

18.1. In the event of any question or any matter arising out of any point, which is not expressly provided for in any of the rules of the game, the decision of the Official Referee shall be final.



กตกาตะกร้อลอดท่วงไทย

(ฉบับปรับปรุงแก้ไขพุทธศักราช 2555)



1. สนามแข่งขัน

สนามเป็นพื้นราบ จะอยู่ในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ วัดจากพื้นสนามขึ้นไปอย่างน้อยประมาณ 8 เมตร ต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใดๆ และให้มีวงกลมรัศมี 2 เมตร จากจุดศูนย์กลางสนาม ความกว้างของเส้นวงกลม มีความกว้าง 4 เซนติเมตร มีห่วงซี่แขวนอยู่ ณ จุดศูนย์กลางของวงกลม โดยเชือกที่แขวนห่วง มีความยาวจากรอกไม่น้อยกว่า 50 เซนติเมตร



2. ห่วงซี่

ห่วงซี่ประกอบด้วยวงกลม 3 ช่อง ขนาดเท่ากัน มีเส้นผ่าศูนย์กลางวัดจากภายใน 50 เซนติเมตร ห่วงทั้ง 3 ห่วง ทำด้วยเหล็กขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 0.5 - 0.7 เซนติเมตรบัดกรีติดกันแน่นเป็นรูป 3 เล้า วงห่วงแต่ละห่วงตั้งตรงและหุ้มด้วยวัสดุ



ทคีมีความนุ่ม วัตโดยรอบไม่เกิน 10 เซนตีมตรและมีลูงตาข่ายทำด้วยด้ายสีลูงกรอบ ห่วงทุกห่วง

ห่วงซัย ต้องแขวนกลางสนาม ขอบล่างของห่วงซัย ต้องได้ระดับสูงจากพื้นสนาม ดังนี้

1. เยาวชนหญิง / ชาย อายุไม่เกิน 14 ปี
ความสูงของห่วงซัย 4.00 / 4.20 เมตร
2. เยาวชนหญิง / ชาย อายุไม่เกิน 16 ปี
ความสูงของห่วงซัย 4.20 / 4.50 เมตร
3. เยาวชนหญิง / ชาย อายุไม่เกิน 18 ปี
ความสูงของห่วงซัย 4.50 / 5.00 เมตร
4. ประชาชนหญิง ความสูงของห่วงซัย 5.40 เมตร
5. ประชาชนชาย ความสูงของห่วงซัย 5.60 เมตร



3. ตะกร้อที่ใช้แข่งขัน

ลูกตะกร้อให้ผลิตด้วยใยสังเคราะห์ ซึ่งให้มีขนาดและน้ำหนัก ดังนี้

1. ประเภทเยาวชนหญิง ขนาดเส้นรอบวง 42 – 44 เซนตีมตร และ น้ำหนัก 150 - 160 กรัม
2. ประเภทเยาวชนชาย ขนาดเส้นรอบวง 41 – 43 เซนตีมตร และ น้ำหนัก 170 - 180 กรัม
3. ประเภทประชาชนหญิง / เยาวชนชายอายุไม่เกิน 18 ปี ขนาดเส้นรอบวง ไม่น้อยกว่า 40 เซนตีมตร และน้ำหนักไม่เกิน 200 กรัม
4. ประเภทประชาชนชาย ขนาดเส้นรอบวงไม่น้อยกว่า 40 เซนตีมตร และน้ำหนักไม่เกิน 240 กรัม



4. ให้ฝ่ายจัดการแข่งขัน จัดลูกตะกร้อไว้ให้ผู้เข้าแข่งขัน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันนำลูกตะกร้อมาเอง จะต้องผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการฯ ก่อนการแข่งขันทุกครั้ง หากลูกตะกร้อที่นำมาเองไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องใช้ลูกตะกร้อที่คณะกรรมการฯ จัดไว้ ทำการแข่งขัน





5. กรรมการผู้ตัดสิน

ต้องมีผู้ตัดสินอย่างน้อย 4 คน ให้ทำหน้าที่ บันทึกคะแนน, รักษาเวลาและวัดความสูงห่วงชัย, ประกาศคะแนนและทำเล่น และผู้ชี้ขาด



6. ทีม

- 6.1 ทีมสามารถส่งรายชื่อนักกีฬาได้ **ไม่เกิน 10 คน** และต้องมีนักกีฬาลงแข่งขัน 6-7 คน นักกีฬาทุกคนที่มีรายชื่อในใบส่งรายชื่อต้องแสดงตัวในสนามแข่งขันจึงจะมีสิทธิลงทำการแข่งขันในครั้งนั้นและให้ส่งรายชื่อก่อนการแข่งขัน 30 นาที
- 6.2 ทีมสามารถเปลี่ยนตัวนักกีฬาได้ **ไม่เกิน 2 คน** เมื่อลูกตะกร้อไม่ได้อยู่ในระหว่างการแข่งขัน (ลูกตาย) โดยนักกีฬาที่เปลี่ยนตัวเข้าไปใหม่



จะต้องไม่เล่นในท่าที่นักกีฬาคนเดิมทำครบแล้ว 2 ครั้ง และนักกีฬาที่ถูกเปลี่ยนตัวออกไปจะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนตัวกลับคืนลงแข่งขันในครั้งนั้นได้อีก

6.3 เครื่องแต่งกายของนักกีฬา

นักกีฬาต้องสวมใส่เสื้อยืด กางเกงขาสั้น สวมใส่รองเท้าพื้นยางและถุงเท้า กรณีที่อากาศหนาวอนุญาตให้ผู้เล่นสวมใส่ชุดวอร์มแข่งขันได้

- (1) ส่วนต่างๆ ของเครื่องแต่งกายของนักกีฬาถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย และชายเสื้อต้องอยู่ในกางเกงตลอดเวลาการแข่งขัน
- (2) นักกีฬาต้องติดหมายเลขที่เสื้อด้านหน้าตรงกลางอก มีความสูงไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร และด้านหลังมีความสูงไม่น้อยกว่า 19 เซนติเมตร และให้มีชื่อนักกีฬาอยู่ด้านบน



หมายเลขด้านหลังความสูง 5 -10 เซนติเมตร สีของหมายเลขและชื่อต้องติดกับสีของเสื้อโดยชัดเจน โดยนักกีฬาทีมเดียวกันจะใช้หมายเลขซ้ำกันไม่ได้



6.4 เมื่อถึงเวลาการแข่งขันและสนามพร้อมที่จะทำการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะเริ่มจับเวลาทีมที่ต้องแข่งขันตามกำหนดเวลา โดยให้ถือเป็นเวลาของการแข่งขันของทีมนั้นๆ หากทีมนั้นพร้อมเมื่อใด ก็ให้ทำการแข่งขันตามเวลาที่เหลืออยู่ แต่เมื่อเวลาผ่านไป 10 นาทีแล้ว ทีมยังไม่สามารถลงสนามแข่งขันหรือยังไม่พร้อมทำการแข่งขัน ให้ทีมนั้นหมดสิทธิ์ในการแข่งขันครั้งนั้น

7. กำหนดเวลาการแข่งขัน

7.1 ให้ใช้เวลาในการแข่งขัน 40 นาที เมื่อเวลาการแข่งขันผ่านไปครึ่งเวลา (20 นาที) กรรมการผู้ตัดสินต้องประกาศให้ทราบทั้งเวลาและแต้มที่ทำได้อีก

- 7.2 นักกีฬาทีมใดเกิดอุบัติเหตุขึ้นในระหว่างการแข่งขัน และไม่สามารถทำการแข่งขัน ให้ขออนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสินออกจากสนามชั่วคราวได้
- 7.3 หากนักกีฬาทีมที่บาดเจ็บนั้น จะกลับเข้าทำการแข่งขันต่อไปอีก ให้ขออนุญาตต่อกรรมการผู้ตัดสินก่อนทุกครั้ง ทั้งนี้ ต้องให้เป็นไปตาม ข้อ 6.1



8. การดำเนินการแข่งขัน

- 8.1 ให้นักกีฬา ยืนรอบวงกลมสนาม เว้นระยะห่างกันพอสมควร ในระหว่างการแข่งขันนักกีฬาสามารถสลับเปลี่ยนตำแหน่งกันได้
- 8.2 เมื่อกรรมการผู้ตัดสินให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน ให้นักกีฬาคนหนึ่งเป็นผู้โยนลูกตะกร้อให้แก่คู่หนึ่งหรือคู่สองของตน โดยผู้โยนและผู้รับลูกโยนต้องอยู่นอกวงกลมสนาม
- 8.3 หลังจากลูกตายนักกีฬาคนใดถูกลูกตะกร้อเป็นคนแรกจะต้องเป็นผู้โยนลูกเพื่อแข่งขันต่อไป
- 8.4 นักกีฬาคนใดนำลูกตะกร้อออกจากห่วงซ้ายจะต้องเป็นผู้โยนลูกเพื่อแข่งขันต่อไป
- 8.5 เมื่อลูกตาย สามารถเปลี่ยนลูกตะกร้อได้





- 8.6 ในการโต้ลูก ห้ามมิให้นักกีฬาใช้มือ ถ้านักกีฬาใช้มือจับลูก นักกีฬาคนนั้นต้องโยนลูกให้คู่ของตนเตะแล้วปล่อยให้ลูกตายก่อน จึงนำลูกมาโยนเพื่อแข่งขันต่อไปได้
- 8.7 กรณีต่อไปนี้ให้ถือเป็นลูกตาย ให้โยนใหม่
- (1) ลูกตกถึงพื้นสนาม
 - (2) ลูกถูกมือนักกีฬา ยกเว้นกรณีที่นักกีฬาเตะลอดบ่วงมือแล้วลูกกระทบบ่วงมือนั้น
 - (3) ลูกติดกับห่วงชัย
 - (4) ลูกถูกวัตถุใดๆ ที่ไม่ใช่อุปกรณ์ตะกร้อลอดห่วง
- 8.8 ถ้าลูกโต้ยังติดอยู่และเข้าห่วงชัย ให้กรรมการผู้ตัดสินให้แต้มตามลักษณะของท่าตามแต้มที่กำหนดในข้อ 9 เว้นแต่กรณีดังต่อไปนี้
- (1) นักกีฬาโต้ลูกโยนและไปเข้าห่วง
 - (2) นักกีฬาถูกลูกตะกร้อและเข้าห่วงภายหลังสัญญาณหมดเวลา
 - (3) ลูกเข้าห่วงแล้วกระดอนออก
 - (4) นักกีฬาคนใดเตะลูกเข้าห่วงซ้ำท่าเดิม เกินกว่า 2 ครั้ง





9. แต้้มของทำการเล่น

ทำการเล่น	แต้้ม
ลูกด้านหน้า	
1. ลูกแป	10
2. ลูกหลังเท้า	20
3. ลูกไขว้หน้าด้วยหลังเท้า	30
4. ลูกแข่ง	20
5. ลูกเข้า	15
6. ลูกไขว้หน้าด้วยเข้า	40
7. ลูกไหล	15
8. ลูกโหม่ง	10
ลูกด้านข้าง	
9. ลูกข้าง	10
10. ลูกข้างบ่วงมือ	15
11. ลูกไขว้	15
12. ลูกไขว้บ่วงมือ	25
13. ลูกตบไขว้ฝ่าเท้า	30
14. ลูกตบไขว้ฝ่าเท้าบ่วงมือ	40
15. ลูกสั้นไขว้	25
16. ลูกสั้นไขว้บ่วงมือ	30
17. ลูกพับเหยียบ	10
18. ลูกพับเหยียบบ่วงมือ	15
19. ลูกกระโดดไขว้ (ขึ้นม้า)	10
20. ลูกกระโดดไขว้บ่วงมือ (ขึ้นม้าบ่วงมือ)	15
21. ลูกตัดไขว้ (มะนาวตัด)	30
ลูกด้านหลัง	
22. ลูกศอกหลัง	20
23. ลูกข้างหลัง	20
24. ลูกข้างหลังบ่วงมือ	30
25. ลูกแทงสันตรงหลัง	50
26. ลูกแทงสันตรงหลังบ่วงมือ	60
27. ลูกตบหลัง	50
28. ลูกตบหลังบ่วงมือ	60
29. ลูกตบหลังสองเท้าพร้อมกัน	50
30. ลูกกระโดดพับหลังตบ	50
31. ลูกกระโดดพับหลังตบบ่วงมือ	60

10. การตัดสิน

- 10.1 ทีมใดได้แต้มมากที่สุด ทีมนั้นชนะ
- 10.2 ถ้าได้แต้มเท่ากัน ทีมใดได้จำนวนครั้งที่เข้าห่วงมากกว่าทีมนั้นชนะ
- 10.3 ถ้าได้แต้มและจำนวนครั้งที่เข้าห่วงเท่ากัน ทีมใดได้เข้าห่วงด้วยท่าที่
แต้มสูงกว่า ทีมนั้นชนะ
- 10.4 ถ้าทั้งหมดดังกล่าวเท่ากันให้จับสลาก



ให้ใช้กติกานี้นับตั้งแต่วันที่ลงนามในประกาศเป็นต้นไป
ประกาศ ณ วันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2555

พลตรี 

(จารีก อารีราชकर्ณย์)

นายกสมาคมตะกร้อแห่งประเทศไทย

บทเฉพาะกาล

- รายการแข่งขันใดที่มีการประกาศระเบียบการแข่งขัน หรือ มีการแข่งขันต่อเนื่อง ก่อนวันที่ปรากฏในประกาศฉบับนี้ให้ใช้กติกการแข่งขันตะกร้อลอดห่วงไทยตามระเบียบเดิม



ลูกด้านหน้า



ลูกด้านข้าง



ลูกด้านหลัง

ภาพประกอบท่าการเล่น



ลูกหน้าเท้า



ลูกศีรษะ



ลูกเข่า



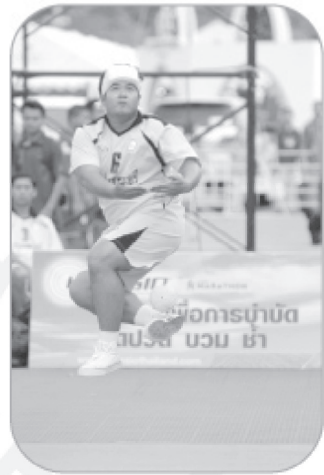
ลูกไหล่



ภาพประกอบท่าการเล่น



ลูกขึ้นม้า



ลูกขึ้นม้าบ่วงมือ



ลูกพับเพียบ



ลูกพับเพียบบ่วงมือ

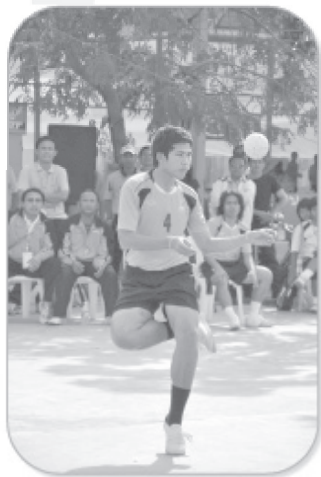
ภาพประกอบท่าการเล่น



ลูกข้าง



ลูกข้างบ่วงมือ



ลูกไขว้



ลูกไขว้ห้วงมือ



ลูกศอก



ลูกข้างหลังห้วงมือ



ลูกศอก



ลูกไขว้หน้าด้วยเข่า

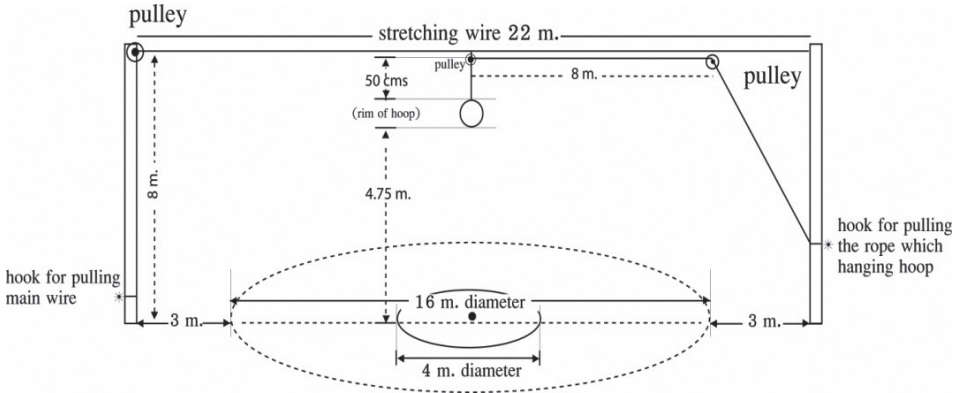


กติกาการแข่งขันกีฬาตะกร้อ ลอดห่วงสากล

(ฉบับแปล-เรียบเรียงจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ ISTAF)



1. สนามแข่งขัน (THE COURT)



1.1 สนามเป็นพื้นราบ จะอยู่ในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ มีวงกลมรัศมี 4 เมตร ความกว้างของเส้นวงกลมมีขนาด 4 เซนติเมตร



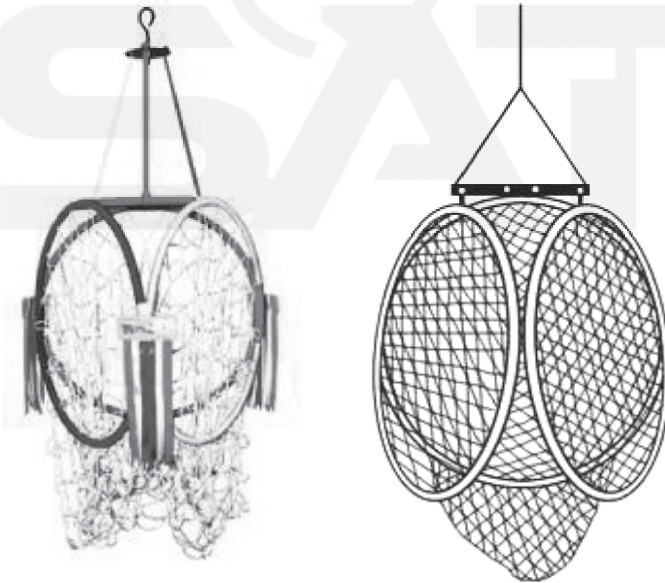
1.2 สนามต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ วัตจากพื้นสนามขึ้นไปอย่างน้อยประมาณ 8 เมตร



1.3 มีห่วงชัยแขวนอยู่ ณ จุดศูนย์กลางของวงกลมกลางสนาม โดยเชือกที่แขวนห่วงมีความยาวจากรอกอย่างน้อย 50 เซนติเมตร

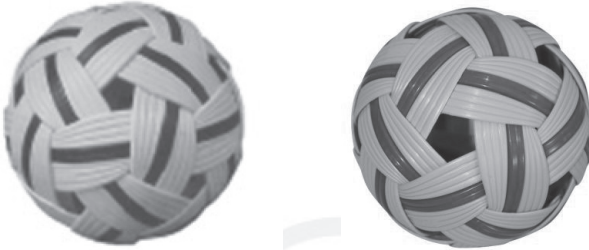
2. ห่วงชัย (THE OFFICIAL HOOP)

ห่วงชัย ประกอบด้วยวงกลม 3 วง ขนาดเท่ากัน โดยมีเส้นผ่าศูนย์กลางวัดจากขอบภายใน 50 เซนติเมตร ห่วงดังกล่าวทำด้วยโลหะ ต้องผูกหรือบัดกรีเชื่อมต่อกัน ให้แน่นเป็นรูป 3 เส้า (สามเหลี่ยม) วงห่วงแต่ละห่วงตั้งตรงและหุ้มด้วยวัสดุที่มีความนุ่ม ซึ่งวัดโดยรอบไม่เกิน 10 เซนติเมตร โดยมีถุงตาข่ายทำหรือถักด้วยด้ายสีขาวผูกรอบห่วงทุกห่วง ขอบล่างของห่วงต้องสูงจากพื้นสนาม 4.75 เมตร สำหรับผู้ชาย และ 4.50 เมตร สำหรับผู้หญิง





3. ลูกตะกร้อ (THE SEPAKTAKRAW BALL)



- 3.1 ลูกตะกร้อ ต้องมีลักษณะเป็นทรงกลม ทำด้วยหวายหรือใยสังเคราะห์ชั้นเดียว
- 3.2 ลูกตะกร้อ ที่มีได้หุ้มด้วยยางสังเคราะห์ ต้องมีลักษณะดังนี้
 - 3.2.1 มี 12 รู
 - 3.2.2 มี 20 จุดตัดไขว้
 - 3.2.3 มีเส้นรอบวงวัดได้ไม่น้อยกว่า 41-43 เซนติเมตร สำหรับผู้ชาย และ 42-44 เซนติเมตร สำหรับผู้หญิง
 - 3.2.4 มีน้ำหนักระหว่าง 170-180 กรัม สำหรับผู้ชาย และ 150-160 กรัม สำหรับผู้หญิง
- 3.3 ลูกตะกร้อจะมีสีเดียวหรือหลายสีหรือสีสะท้อนแสงก็ได้ แต่ไม่เป็นสีที่กระทบต่อผลการเล่นของนักกีฬา
- 3.4 ลูกตะกร้ออาจหุ้มด้วยยางสังเคราะห์หรือวัสดุผิวนุ่มที่มีความทนทาน เพื่อลดแรงกระทบต่อผู้เล่น ลักษณะของวัสดุและวิธีทำลูกตะกร้อหรือการเคลือบลูกตะกร้อด้วยยางดังกล่าว ต้องได้รับการรับรองจากสหพันธ์เซปคตะกร้อนานาชาติ ก่อนใช้ในการแข่งขัน



3.5 การแข่งขันระดับโลก ระดับนานาชาติ ระดับภูมิภาคที่รับรองโดย สหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF) รวมทั้งการแข่งขันที่มีได้ถูกจำกัดในกีฬา โอลิมปิกเกมส์ กีฬาเครือจักรภพ เอเชียเกมส์ และซีเกมส์ ต้องใช้ลูกตะกร้อที่ได้รับการรับรองจาก สหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)

4. นักกีฬาหรือผู้เล่น (THE PLAYERS)

4.1 แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คนและผู้เล่นสำรอง 1 คน บัญชีรายชื่อผู้เล่นอย่างน้อย 5 คน ซึ่งต้องส่งรายชื่อให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนกำหนดการแข่งขัน 30 นาที



4.2 ในระหว่างการแข่งขัน สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้เพียง 1 คน ในกรณีที่นักกีฬาบาดเจ็บหรือการเปลี่ยนตัวทางเทคนิค โดยผู้ที่เปลี่ยนตัวเข้ามาใหม่ จะถูกนับคะแนนต่อจากผู้ที่ถูกเปลี่ยนตัวออกไป





5. เครื่องแต่งกายผู้เล่น (THE PLAYERS ATTIRES)

5.1 อุปกรณ์ที่ใช้ต้องเหมาะกับการเล่นกีฬากีฬาตะกร้อ อุปกรณ์ใดที่ออกแบบเพื่อเพิ่มหรือลดความเร็วของลูกตะกร้อ เพื่อเพิ่มความสูงหรือเพิ่มการเคลื่อนไหว หรือด้วยวิธีที่เป็นไปได้เปรียบหรืออาจเป็นอันตรายต่อตัวผู้เล่นเอง หรือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม จะไม่อนุญาตให้ใช้



5.2 เพื่อป้องกันข้อโต้แย้งและความสับสนทั้งสองทีมที่ทำการแข่งขันต้องสวมเสื้อสีต่างกัน

5.3 ทุกทีมต้องมีเสื้อสำหรับการแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด และมีสีต่างกัน โดยชุดหนึ่งเป็นสีอ่อนและอีกชุดหนึ่งเป็นสีเข้ม หากทั้งสองทีมสวมเสื้อสีเดียวกัน ทีมเจ้าบ้านต้องเปลี่ยนสีเสื้อในการแข่งขัน ในสนามกลางทีมที่มีชื่อแรกในโปรแกรมต้องเปลี่ยนสีเสื้อ

5.4 อุปกรณ์ของผู้เล่นประกอบด้วย เสื้อยืดคอปกหรือคอกลม กางเกงขาสั้น ถุงเท้าและรองเท้ากีฬาพื้นยางและไม่มีส้น อุปกรณ์และชุดแต่งกายถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬา เสื้อต้องสวมอยู่ในกางเกงตลอดเวลา ในกรณีอากาศหนาวอนุญาตให้ผู้เล่นสวมชุดวอร์ม



5.5 เสื้อที่สวมต้องมีหมายเลขกำกับทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ผู้เล่นแต่ละคนต้องใช้หมายเลขประจำตลอดรายการแข่งขัน แต่ละทีมอนุญาตให้ใช้หมายเลข 1-36 ขนาดเบอร์ต้องสูงไม่น้อยกว่า 19 เซนติเมตร สำหรับด้านหลัง และสูงไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร สำหรับด้านหน้า (ตรงกลางหน้าอก)

5.6 หัวหน้าทีมของแต่ละทีมต้องสวมปลอกแขนที่มีสีต่างจากสีเสื้อไว้ที่แขนด้านซ้าย

5.7 อุปกรณ์อื่นใดที่มีได้ระบุในกติกากีฬาการแข่งขันต้องได้รับการรับรองจากคณะกรรมการเทคนิคของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติก่อน

6. การอบอุ่นร่างกาย (WARMING UP)

6.1 อนุญาตให้เฉพาะเจ้าหน้าที่ทีมและผู้เล่น 6 คนของทีมทำการอบอุ่นร่างกาย เป็นเวลา 2 นาทีในสนามแข่งขัน





7. การแข่งขัน (PLAYING THE GAME)

7.1 พื้นที่สนามแข่งขัน คือพื้นที่ที่อยู่ภายในบริเวณป้ายโฆษณา (A – Boards)

7.2 ห่วงชัยมีเจ้าหน้าที่ประจำทีมของแต่ละทีมเป็นผู้หย่อนลงและดึงขึ้น



7.3 ผู้เล่นจะยืนกระจายอยู่โดยรอบนอกเส้นวงกลมระหว่างการแข่งขันอนุญาตให้เปลี่ยนตำแหน่งยืนได้

7.4 แต่ละทีมมีเวลาเล่น 30 นาที

7.5 เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันผู้เล่นต้องโยนลูกตะกร้อให้ผู้เล่นตรงกันข้าม ในการรับลูกตะกร้อดังกล่าว ต้องส่งให้ผู้เล่นคนหนึ่งคนใด หลังจากนั้นจึงสามารถส่งลูกเข้าห่วงชัยด้วยท่าที่กำหนดในข้อ 9.2 เป็นลูกได้เต็ม

7.6 ขณะโยนลูกตะกร้อ ผู้เล่นทุกคนต้องยืนอยู่นอกวงกลม หลังจากนั้นจึงจะสามารถเคลื่อนไหวได้อิสระ



- 7.7 ลูกที่ตกลงพื้นหรือเข้าห่วงถือเป็นลูกตาย
- 7.8 ผู้เล่นที่ทำลูกตาย จะเป็นผู้โยนลูกเพื่อการเริ่มเล่นใหม่
- 7.9 สามารถเปลี่ยนลูกตะกร้อใหม่ได้ กรณีที่ลูกตะกร้อไม่ได้อยู่ระหว่างการเล่น
- 7.10 ระหว่างที่ลูกตะกร้ออยู่ในการเล่น ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นใช้มือจับลูกตะกร้อ จะอนุญาตให้ผู้เล่นใช้มือจับลูกตะกร้อเฉพาะกรณีที่ลูกตาย และต้องโยนลูกตะกร้อ
- 7.11 การโยนลูกตะกร้อเพื่อการเริ่มเล่นใหม่ จะกระทำได้แต่การส่งผ่านลูกให้ได้คะแนนจะ เกิดได้เมื่อห่วงชัยถูกชกขึ้นอยู่ในความสูงที่กำหนด



- 7.12 กรณีที่ลูกตะกร้อกระดอนออกนอกสนามแข่งขันผู้เล่นในทีมอาจขอลูกใหม่จากกรรมการผู้ตัดสินประจำสนาม





7.13 กรณีต่อไปนี้เป็นลูกตายและให้โยนใหม่

7.13.1 ลูกตะกร้อตกพื้นสนาม

7.13.2 ลูกตะกร้อค้างหรือเข้าห่วง

7.13.3 ลูกตะกร้อถูกวัตถุอื่น

8. ผิดกติกา (FAULT)

8.1 ลูกตะกร้อถูกมือของผู้เล่น

8.2 ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดเล่นลูกเกิน 3 ครั้งติดต่อกัน

8.3 ผู้เล่นเจตนาใช้มือจับลูกตะกร้อในระหว่างการแข่งขัน

9. การให้คะแนน (SCORING)

9.1 ผู้เล่นจะได้คะแนน 10 คะแนน ที่สามารถทำให้ลูกตะกร้อเข้าห่วงชัยไม่ว่าจะเป็นท่าใดก็ตาม ที่กำหนดไว้โดยไม่คำนึงถึงความยากของแต่ละท่า ยกเว้น

9.1.1 ใช้ท่าเดิมซ้ำกันเกิน 3 ครั้ง

9.1.2 ใช้ท่าต่างจากที่กำหนดไว้ในข้อ 9.2

9.1.3 ทำได้จากการส่งผ่านครั้งแรก หลังจากรับลูกโยน

9.1.4 ลูกตะกร้อกระดอนออกจากห่วง

9.1.5 ทำลูกตะกร้อเข้าห่วงภายหลังจากสัญญาณหมดเวลา

9.2 ลำดับความยากของท่าต่าง ๆ ในการแข่งขัน

9.2.1 ลูกศีรษะ (ลูกโหม่ง)

9.2.2 ลูกข้างเท้าด้านใน (ลูกแป)

9.2.3 ลูกไหล่

9.2.4 ลูกเข้า



9.2.5 ลูกข้างเท้าด้านนอก (ลูกข้าง)

9.2.6 ลูกกระโดดไขว้

9.2.7 ลูกเตะด้านหลัง (โค้งหลัง)

9.2.8 ลูกเตะด้านหน้า (หลังเท้า)

9.3 ทีมที่ทำคะแนนรวมได้สูงสุดเป็นผู้ชนะ

9.4 กรณีที่คะแนนรวมเท่ากัน ตัดสินแพ้ชนะโดยการเล่นไทเบรก กรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้เสี่ยงโยนเหรียญ หรือแผ่นกลม ทีมที่ชนะการเสี่ยงจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน แต่ละทีมจะได้เวลาเล่นทีมละ 5 นาที โดยใช้กติกาเดิมที่กำหนดไว้ และต้องทำแต้มให้ได้สูงสุด หากยังได้คะแนนเท่ากันอีกก็ให้เล่นไทเบรกต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

10. เจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน (OFFICIALS)

10.1 ในการแข่งขันระดับนานาชาติ ต้องมีเจ้าหน้าที่ดังนี้

- I) กรรมการผู้ชี้ขาด 1 คน
- II) ผู้ตัดสิน 4 คน
 - ผู้ตัดสิน
 - ผู้ควบคุมคะแนน
 - ผู้กำกับคะแนน
 - ผู้รักษาเวลา





11. กรรมการผู้ตัดสิน (REFEREE)

11.1 กรรมการตัดสินต้องอยู่ในสนามทั้งระหว่างการอบอุ่นร่างกายและระหว่างการแข่งขัน ซึ่งจะต้องทำหน้าที่กำกับการแข่งขันให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยราบรื่นและต้องรับผิดชอบดังนี้ :-

11.2 ต้องตรวจดูผู้เล่นมิให้สวมใส่หรือใช้อุปกรณ์ที่จะเป็นอันตรายต่อการแข่งขัน



11.3 จะต้องให้สัญญาณในการเริ่มอบอุ่นร่างกายและเวลาการอบอุ่นร่างกายตลอดจนเวลาเริ่มและสิ้นสุดการแข่งขัน

11.4 ขานหรือแจ้งเมื่อมีการทำผิดกติกาในระหว่างการแข่งขัน

11.5 ตรวจสอบว่าผู้ที่ทำลูกเสียจะต้องเป็นผู้เริ่มส่งลูกเริ่มเล่น

11.6 เป็นผู้อนุญาตให้มีการพักทางเทคนิคกรณีที่มีการบาดเจ็บหรือเหตุอื่นใดในระหว่างการแข่งขัน

11.7 เป็นผู้ให้บัตรเหลืองหรือแดงกรณีที่มีผู้เล่นกระทำผิดตามกติกาที่กำหนดในข้อ 16

11.8 เมื่อเสร็จการแข่งขันกรรมการตัดสินจะยื่นแถวตรงหน้าโต๊ะกรรมการเพื่อรับทราบคะแนนรวมจากกรรมการควบคุมคะแนน

11.9 เพื่อตรวจสอบว่าการได้คะแนนนั้น ทำได้ขณะที่ห้วงอยู่ในระดับที่กำหนด



12. กรรทการคอะแนน (SCOREKEEPER)

12.1 กรรทการคอะแนนจะต้งน้่อยู่ข้่างผู้ควบคุมคอะแนนที่ไ้ะกรรทการผู้ตดลลน

12.2 ต้งท้่าน้ำที่บ้่านทกคอะแนนนโบบ้่านทก และจ้่านวนคร้ั้งนโแต่ละท้่าของผู้เล่นแต่ละคน

12.3 ต้งคอยจ้่างผู้ควบคุมคอะแนน ถงจ้่านวนคร้ั้งที่ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเล่นไ้คอะแนนนโแต่ละท้่า



13. กรรทการร้กษาเวลา (TIMEKEEPER)

13.1 กรรทการร้กษาเวลาต้งน้่อยู่ข้่างกรรทการก้่าบคอะแนนที่ไ้ะกรรทการ

13.2 เป็นผู้ให้ส้ัญญานนทหวดเวลาเร่มและลลนส้สุดการอบอู่ร้่างกายและการข้่งข้่น

13.3 หยุดเวลาเมือกรรทการผู้ตดลลนให้ส้ัญญานเวลานอททางเทคนลค

13.4 เป็นผู้บ้่านทกคอะแนนนในครือ่องน้บคอะแนนอเลค้ทรนลคตามการประกาสของกรรทการผู้ควบคุมคอะแนน

13.5 ต้งตรวจสอบว่าห้่วงถูกข้กถงร้ดบควมสูงท้่ากำหนด





14. กรรมการควบคุมคะแนน (SCORE CONTROLLER)



14.1 ผู้ควบคุมคะแนนต้องนั่งอยู่ที่โต๊ะกรรมการ

14.2 เมื่อผู้เล่นทำแต้มได้ ผู้ควบคุมคะแนนจะเป็นผู้ประกาศโดยเริ่มจากหมายเลขผู้เล่น จำนวนครั้งของท่าที่ทำได้ เช่น “หมายเลข 1” ท่ากระโดดไขว้ครั้งที่ 1 หรือ “หมายเลข 10” ท่าลูกข้างเท้าด้านในครั้งที่ 3

14.3 เมื่อทำคะแนนได้แต่เกินจำนวนครั้งในท่าดังกล่าว ผู้ควบคุมคะแนนจะประกาศโดยเริ่มจากหมายเลขเสื้อของผู้เล่น จำนวนครั้งที่ทำได้และบอกว่า “ไม่มีคะแนน” เช่น “หมายเลข 2” ท่ากระโดดไขว้ ครั้งที่ 4 ไม่มีคะแนน

14.4 ผู้เก็บลูกตะกร้อต้องอยู่นอกบริเวณสนามแข่งขัน เพื่อคอยเก็บลูกตะกร้อที่กระดอน หรือหลุดออกนอกบริเวณสนาม และต้องส่งลูกกลับไปยังโต๊ะกรรมการผู้ตัดสิน

14.5 ผู้ซักรอกห่วง มีหน้าที่ซักและลดห่วงในระหว่างการแข่งขัน ซึ่งจะต้องอยู่ใกล้โต๊ะกรรมการผู้ตัดสินและใกล้กับกรรมการผู้รักษาเวลา ซึ่งต้องคอยดูว่าเชือกและเสาห่วงได้ถูกซักขึ้นไปได้ความสูงตามที่กำหนด



15. วินัย (DISCIPLINE)

15.1 ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกากการเล่น

15.2 อนุญาตให้เฉพาะหัวหน้าทีม ที่จะติดต่อกับกรรมการผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขันทั้งในเรื่องที่เกี่ยวกับตำแหน่ง หรือเกี่ยวกับผู้เล่นในทีม หรือเพื่อขอคำอธิบายเกี่ยวกับคำตัดสินของคณะกรรมการในการแข่งขัน ซึ่งกรรมการผู้ตัดสินต้องชี้แจงหรืออธิบายต่อหัวหน้าทีม

15.3 ผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอน นักกีฬา และเจ้าหน้าที่ประจำทีม จะไม่อนุญาตให้โต้เถียงคำตัดสินของกรรมการ หรือกระทำการที่เป็นการขัดขวางการดำเนินการแข่งขัน หากมีการฝ่าฝืนจะถือเป็นความผิดวินัยร้ายแรง

16. การลงโทษ (PENALTY)

16.1 กรณีที่ผู้เล่นเจตนาใช้มือสัมผัสลูกตะกร้อในระหว่างที่ลูกตะกร้ออยู่ในการเล่นกรรมการผู้ตัดสินจะให้บัตรเหลืองเพื่อการทำโทษทันที หากผู้เล่นคนเดิมทำผิดซ้ำอีก กรรมการผู้ตัดสินจะให้บัตรแดงในการทำโทษ

16.2 การให้บัตรแดงในการทำโทษ หมายถึง การเล่นในเกมดังกล่าวต้องยุติและไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนตัว คะแนนรวมสุดท้ายจนถึงเหตุการณ์ดังกล่าวถือเป็นคะแนนที่ทำได้

16.3 การทำผิดกติกาและผิดวินัยจะถูกลงโทษดังนี้ :-

การลงโทษทางวินัย

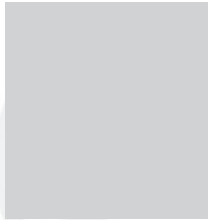
16.4 การตักเตือน

ผู้เล่นจะถูกตักเตือนและให้บัตรเหลือง หากกระทำผิดใน 6 ประการดังนี้ :-

16.4.1 ประพฤติปฏิบัติตนไม่มีน้ำใจนักกีฬา เช่น แสดงหรือกระทำการขาดจริยธรรมและวินัยของนักกีฬา ซึ่งมีผลกระทบต่อการเล่นการแข่งขัน



- 16.4.2 แสดงกิริยา หรือคำพูดหยาบคาย
- 16.4.3 ทำผิดกติกาบ่อย ๆ
- 16.4.4 ถ่วงเวลาการเล่น
- 16.4.5 เข้า-ออกสนามโดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน
- 16.4.6 ผลจากสนามแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน



บัตรเหลือง

16.5 ถูกให้ออก

ผู้เล่นที่ถูกให้ออกจากการแข่งขันและได้รับบัตรแดงหากทำผิดกรณีหนึ่งกรณีใดใน 5 กรณี ดังนี้ :-

- 16.5.1 มีความผิดเพราะทำผิดกติการ้ายแรง
- 16.5.2 มีความผิดเพราะการกระทำที่เจตนาทำร้ายฝ่ายตรงข้ามให้บาดเจ็บ
- 16.5.3 ถ่มน้ำลายใส่ฝ่ายตรงข้ามหรือบุคคลอื่น
- 16.5.4 ใช้ถ้อยคำหยาบคายหรือไม่เหมาะสม
- 16.5.5 ได้รับบัตรเหลืองเป็นครั้งที่สองในการแข่งขันเกมเดียวกัน



บัตรแดง



16.6 ผู้เล่นที่กระทำผิด หรือประพฤติไม่เหมาะสมไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกสนามแข่งขัน โดยที่กระทำต่อฝ่ายตรงข้าม เพื่อนร่วมทีม กรรมการผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือบุคคลอื่น ซึ่งเป็นเหตุให้ได้รับบัตรเหลือง จะได้รับโทษทางวินัย ดังนี้ :-

16.6.1 บัตรเหลืองใบแรก

บทลงโทษ - ตักเตือนตามปกติ

16.6.2 บัตรเหลืองใบที่สองในผู้เล่นคนเดียวกันในเกมแข่งขันคนละเกม แต่เป็นรายการแข่งขันเดียวกัน

บทลงโทษ :- พักการแข่งขัน 1 แมทช์

16.6.3 บัตรเหลืองใบที่สามหลังจากถูกพักการแข่งขันเนื่องจากได้บัตรเหลือง 2 ใบในรายการแข่งขัน โดยผู้เล่นคนเดิม

บทลงโทษ - พักการแข่งขัน 2 แมทช์

- ปรับเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา ซึ่งสโมสรหรือผู้รับผิดชอบนักกีฬาผู้นั้นเป็นผู้จ่าย

16.6.4 บัตรเหลืองใบที่สี่ได้รับบัตรเหลืองหลังจากที่ถูกพักการแข่งขัน 2 แมทช์ จากการได้รับบัตรเหลืองใบที่สามในรายการแข่งขันเดียวกันและนักกีฬาคนเดิม

บทลงโทษ :- ให้ออกจากการแข่งขันในแมทช์ถัดไป และรายการแข่งขันที่รับรองโดยองค์กรเซปักตะกร้อจนกว่าคณะกรรมการวินัยจะได้มีการประชุมเพื่อพิจารณาในเรื่องดังกล่าว

16.6.5 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สองโดยผู้เล่นคนเดิมในแมทช์การแข่งขันเดียวกัน

บทลงโทษ :- พักการแข่งขัน 2 แมทช์



- ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา ซึ่งสโมสรหรือบุคคลที่รับผิดชอบดังกล่าวเป็นผู้จ่าย

- หากมีการกระทำผิดวินัยในการแข่งขันในแมตช์อื่น แต่เป็นการแข่งขันในรายการเดิมอีกจะได้รับปรับแต่

16.7 ผู้เล่นที่กระทำผิดวินัยร้ายแรงไม่ว่าจะเป็นการกระทำในหรือนอกสนามแข่งขัน ซึ่งเป็นการกระทำต่อฝ่ายตรงข้าม, เพื่อนร่วมทีม, กรรมการผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสินหรือบุคคลอื่น และได้รับปรับแต่ จะได้รับการพิจารณาโทษ ดังนี้ :-

16.7.1 ปรับแต่

บทลงโทษ - ให้ออกจากการแข่งขัน และให้พักการแข่งขันในรายการที่รับรองโดยองค์การกีฬาเซปักตะกร้อ จนกว่าคณะกรรมการวินัยจะได้มีการพิจารณาและมีการตัดสินในเรื่องดังกล่าว

17. การกระทำผิดทางวินัยของเจ้าหน้าที่ประจำทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)

17.1 การลงโทษทางวินัยจะกระทำต่อเจ้าหน้าที่ประจำทีมในกรณีประพฤติในสิ่งมิบังควร หรือรบกวนการแข่งขันไม่ว่าจะในสนามแข่งขัน หรือนอกสนามแข่งขัน

17.2 เจ้าหน้าที่ประจำทีมที่ประพฤติในสิ่งมิบังควรหรือรบกวนการแข่งขันจะถูกเชิญให้ออกจากสนามแข่งขันโดยเจ้าหน้าที่ที่จัดการแข่งขัน และกรรมการผู้ตัดสิน และจะถูกพักการปฏิบัติหน้าที่ประจำทีมจนกว่าคณะกรรมการวินัยจะได้พิจารณาตัดสินในกรณีดังกล่าว



18. ทัวไป (GENERAL)

18.1 หากมีเหตุหรือกรณีอื่นใดนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในกตกาการแข่งขัน การตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินถือเป็นที่สุด

กตกานี้ได้รับความเห็นชอบจากการประชุมของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)
เมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2551 ณ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย





ภาพประกอบท่าการเล่น



ลูกศีรษะ



ลูกข้างเท้าด้านใน



ลูกไหล่

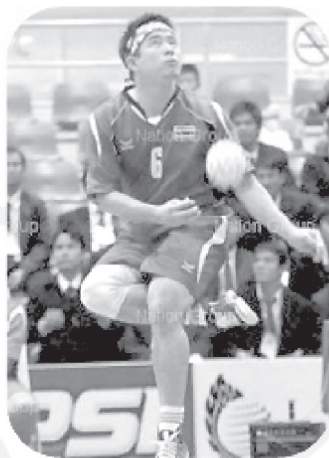


ลูกเข่า

ภาพประกอบท่าการเล่น



ลูกข้าง



ลูกกระโดดไขว้



ลูกข้างหลัง



ลูกหลังเท้า



งานพัฒนาองค์ความรู้
กองวิชาการที่ห้า
ฝ่ายสารสนเทศและวิชาการที่ห้า
การกีฬาแห่งประเทศไทย
พ.ศ. 2558

กติกากีฬาตะกร้อ

