

## กติกาสเปเชียลโอลิมปิกไทย

### การแข่งขันกีฬากรีฑา

นักกีฬาที่เป็นดาวน้ซันโครมควรได้รับการตรวจวินิจฉัยสภาพข้อต่อระหว่างข้อกระดูกสันหลังไม่คงที่  
ปัญหากรีฑาและการกระโดดสูง ถือว่าเป็นการแข่งขันที่อันตรายมาก

#### หมวด ก : รายการแข่งขัน

1. วิ่ง 100 เมตร
2. วิ่ง 200 เมตร
3. วิ่ง 400 เมตร
4. วิ่ง 800 เมตร
5. วิ่ง 1,500 เมตร
6. วิ่ง 3,000 เมตร
7. วิ่ง 5,000 เมตร
8. วิ่ง 10,000 เมตร
9. วิ่งฮาล์ฟมาราธอน
10. วิ่งมาราธอน
11. รายการกระโดดข้ามรั้ว
  - ผู้ชาย 110 เมตร
  - ผู้หญิง 100 เมตร
12. วิ่งผลัด 4x100 เมตร
13. วิ่งผลัด 4x400 เมตร
14. กระโดดสูง
15. กระโดดไกล
16. การทุ่มน้ำหนัก
  - ผู้ชาย 4 กิโลกรัม
  - ผู้หญิง 3.65 กิโลกรัม
  - ผู้ชาย อายุ (8-11 ปี) 3.65 กิโลกรัม
  - ผู้หญิง อายุ (8-11 ปี) 1.81 กิโลกรัม

17. การแข่งขันประเภทรวม ปฏิกิริยา (วิ่ง 100 เมตร กระโดดไกล ทุ่มน้ำหนัก กระโดดสูง วิ่ง 400 เมตร

18. ยูนิฟายด์ 4x100 เมตร

19. ยูนิฟายด์ 4x400 เมตร

#### การแข่งขัน

20. เดิน 400 เมตร

21. เดิน 800 เมตร

#### รายการวีลแชร์

22. การแข่งขันวีลแชร์ 100 เมตร

23. การแข่งขันวีลแชร์ 200 เมตร

24. การแข่งขันวีลแชร์ 400 เมตร

25. การแข่งขันวีลแชร์ ทุ่มน้ำหนัก

- ผู้ชาย 1.81 กิโลกรัม

- ผู้หญิง 1.81 กิโลกรัม

#### การแข่งขันวิ่งและเดินไกล

26. การแข่งขันวิ่งและเดินไกล 1,500 เมตร

27. การแข่งขันวิ่งและเดินไกล 3,000 เมตร

28. การแข่งขันวิ่งและเดินไกล 5,000 เมตร

29. การแข่งขันวิ่งและเดินไกล 10,000 เมตร

#### รายการข้างล่างนี้เหมาะสำหรับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ

30. วิ่ง 25 เมตร

31. วิ่ง 50 เมตร

32. เดิน 25 เมตร

33. เดิน 50 เมตร

34. เดิน 100 เมตร

35. การขว้างลูกบอลฟลอปอล

36. การยืนกระโดดไกล

37. การเดิน 10 เมตร

38. การเดิน 25 เมตร
39. การเดิน 50 เมตร
40. การแข่งขันวีลแชร์ 10 เมตร
41. การแข่งขันวีลแชร์ 25 เมตร
42. การแข่งขันวีลแชร์ 30 เมตร
43. การแข่งขันวีลแชร์ผลัด 4x25 เมตร
44. การแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ 30 เมตร
45. การแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ 50 เมตร
46. การแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์สิ่งกีดขวาง 25 เมตร
47. การขว้างลูกกระชား ไกล (ลูกเทนนิส)

## **หมวด ข : กติกาการแข่งขัน**

### **1. กติกาการแข่งขันกรีฑาประเภทลู่**

#### 1.1 ใช้บล็อกในการออกจุดเริ่มต้น (ที่ยันเท้าสำหรับการออกวิ่ง)

1.1.1 ในการแข่งขันวิ่งไม่เกิน 400 เมตรนั้น นักกีฬาสามารถเลือกได้ว่าจะใช้หรือไม่ใช้ที่ยันเท้าก็ได้

1.1.2 ในการแข่งขันไม่ว่านักกีฬาจะใช้ที่ยันเท้าหรือไม่ก็ตามในการแข่งขันที่ไม่เกิน 400 เมตร

ผู้ปล่อยตัวจะใช้คำสั่งเป็นภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส หรือภาษาอื่นใด ๆ ก็ตาม จะต้องพูดว่า “เข้าที่ ระวัง” และเมื่ออยู่ในท่าพร้อม และนิ่งจึงยิงปืนเพื่อปล่อยตัวนักกีฬาได้

หมายเหตุ ในการแข่งขันนานาชาติการออกคำสั่งจะเป็นภาษาอังกฤษ

1.1.3 รายการแข่งขันวิ่ง 800 เมตรหรือมากกว่า เมื่อผู้ควบคุมการปล่อยตัวได้พูดว่า “เข้าที่” และเมื่อนักกีฬาพร้อม และเมื่อได้ยินเสียงปืนปล่อยตัวนักกีฬา ผู้เข้าแข่งขันต้องไม่เอามือไปสัมผัสอยู่ที่พื้นดิน

1.1.4 รายการแข่งขันวิ่ง ที่มากกว่า 400 เมตร ในจุดเริ่มต้น

- รายการแข่งขันวิ่งระยะ 800 เมตร ผู้เข้าแข่งขันจะวิ่งในลู่วิ่งไปก่อนหนึ่งทางโค้งเมื่อสิ้นสุดทางโค้งจึงจะตัดเข้าไปวิ่งลู่วิ่งในได้
- รายการแข่งขันวิ่งระยะ 1,500 เมตรเป็นการวิ่งระยะที่ไกลมาก การเริ่มวิ่งใช้เส้นโค้งเป็นเส้นปล่อยตัว

#### 1.1.5 การแข่งขันวิ่งผลัด

- การวิ่งผลัด 4x100 เมตร ผู้ที่ทำการรับคทาจะทำการรับส่งคทาได้ในเขตที่กำหนดเท่านั้น เส้นต่าง ๆ เหล่านี้จะปรากฏอยู่ในการทำสนาม
- การวิ่งผลัด 4 x400 เมตร ผู้วิ่ง คนแรกจะเป็นผู้ที่เริ่มวิ่งก่อน ผู้วิ่งคนที่ 1 ต้องวิ่งในช่องวิ่งของตนเองตลอด คนที่ 2 ต้องเริ่มวิ่งในเขตรับไม้เท่านั้นและต้องวิ่งในช่องวิ่งของตนเองจนถึงโค้งแรก จึงตัดเข้ามาช่องวิ่งในได้ คนที่ 3 และ 4 วิ่งช่องวิ่งในตลอด

#### 1.1.6 ในการปล่อยตัวนักกีฬาควรจะให้โอกาสนักกีฬาได้มีโอกาสแสดงความสามารถอย่างเต็มที่

- ให้เวลามากพอในการที่ผู้เข้าแข่งขันได้ทำการทำสัญญาณต่าง ๆ
- ในจุดปล่อยตัวนั้นควรจัดลำดับนักกีฬาเมื่อเห็นนักกีฬานั้นเรียงไม่เป็นแถว
- ไม่ใช่เวลามากเกินไปหลังจากที่สั่งให้นักกีฬาอยู่ในท่าเข้าที่

#### 1.1.7 การออกจุดปล่อยตัวที่ผิด

นักกีฬาที่ออกจากจุดปล่อยตัวก่อนสัญญาณปล่อยตัวถือว่าฟาล์ว และถ้ามีการฟาล์วครั้งที่ 1 เกิดขึ้น หากมีการฟาล์วครั้งต่อไป นักกีฬาที่กระทำฟาล์วจะถูกให้ออกจากการแข่งขัน

### 1.2 การวิ่งที่ผิดกติกา

- 1.2.1 นักกีฬาเข้าแข่งขันทุกคนต้องวิ่งอยู่ในลู่วิ่งของตัวเองตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุด
- 1.2.2 ถ้าผู้เข้าแข่งขันนั้นถูกผลักหรือถูกเบียดให้วิ่งในลู่วิ่งของคนอื่น ก็จะไม่ถูกปรับว่าฟาล์ว
- 1.2.3 กรณีนักกีฬา : นักกรีฑาวิ่งนอกช่องวิ่ง และไม่ได้ทำให้นักกรีฑาคนอื่นเสียเปรียบ ผู้แข่งขันคนนั้นก็ถือว่าไม่ฟาล์ว

### 1.3 การแข่งขันเดิน

#### 1.3.1 นักกีฬาต้องใช้

เท้าสัมผัสกับพื้นดิน

- 1.3.2 รายการการแข่งขันเดิน นักกีฬาจำเป็นต้องเดินเหยียดเข้าตรงในระหว่างการแข่งขัน
- 1.3.3 ในรายการแข่งขันเดิน 400 เมตร ผู้เข้าแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์และไม่มีการเตือนล่วงหน้า โดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการมากกว่า 2 คน

### 1.4 การแข่งขันวิ่งข้ามรั้ว

- 1.4.1 ระยะทางการแข่งขัน 100 เมตร รั้วสูง 0.762 เมตร ซึ่งวัดระยะทางจากเส้นเริ่มถึงรั้วแรก 13 เมตร
- 1.4.2 ระยะทางระหว่างรั้ว 8.50 เมตร ระยะทางจากรั้วสุดท้ายจนถึงเส้นชัย 10.50 เมตร

- 1.4.3 ระยะทางการแข่งขัน 110 เมตร รั้วสูง 0.840 เมตร ซึ่งวัดระยะทางจากเส้นเริ่มถึงรั้วแรก 13.72 เมตร
- 1.4.4 ระยะทางระหว่างรั้ว 9.14 เมตร ระยะทางจากรั้วสุดท้ายจนถึงเส้นชัย 14.02 เมตร

## 2. กติกาการแข่งขันประเภทลาน

### 2.1 การวัดระยะทาง

กระโดดไกล, ยืนกระโดดไกล หรือ การรายการแข่งขันขว้างต่าง ๆ (ทุ่มน้ำหนัก ขว้างลูกชอพบอล และการขว้างลูกเทนนิส จะทำการแข่งขันได้ 3 ครั้ง และทุก ๆ ครั้งที่ได้ทำการแข่งขันก็จะได้มีการบันทึกสถิติเอาไว้ และจะเลือกเอาสถิติที่ดีที่สุดมาพิจารณาผลการแข่งขัน

### 2.2 การกระโดดไกล

- 2.2.1 ในรายการแข่งขันกระโดดไกล นักกีฬาต้องมีความสามารถกระโดดได้ถึง 1 เมตร ซึ่งเป็นระยะทางที่ต่ำสุดระหว่างกระดานเริ่มถึงขอบบ่อทราย
- 2.2.2 ระยะทางในการวัด จะวัดจากรอยที่ปรากฏบนหลุมทรายด้านใกล้กับกระดานเริ่มมากที่สุด (ไม่ว่ารายนั้นจะเป็นแขน ขา หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายก็ตาม ไปยังกระดานเริ่มกระโดด
- 2.2.3 ในรายการกระโดด ก่อนการแข่งขัน นักกีฬาอาจจะมีผู้ช่วยเป็นเจ้าหน้าที่ช่วยที่จุดกระโดด

### 2.3 การยืนกระโดดไกล

- 2.3.1 ผู้ที่เข้าแข่งขันจะต้องเริ่มต้นกระโดดจากเส้นเริ่มต้น
- 2.3.2 เมื่อเริ่มที่จะกระโดด ปลายหัวแม่เท้าจะต้องอยู่หลังเส้นเริ่มต้น
- 2.3.3 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้เท้า 2 เท้า ในการยืนที่เส้นเริ่มต้น ให้ยกตัวเองกระโดดไปข้างหน้า ในการลงอาจจะใช้เท้าหนึ่งเท้าใดลงพื้นได้
- 2.3.4 ระยะทางในการวัด จะวัดจากรอยที่ปรากฏบนหลุมทรายด้านใกล้กับกระดานเริ่มมากที่สุด (ไม่ว่ารายนั้นจะเป็นแขน ขา หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายก็ตาม ไปยังเส้นเริ่ม
- 2.3.5 อยากจะให้คำแนะนำในการรายการยืนกระโดดไกล โดยใช้สนามทราย ถ้าเป็นสื่อให้มีความยาวเพียงรวมทั้งเส้นเริ่มต้นไปจนกระทั่งพื้นทรายและสื่อนั้นต้องมีความปลอดภัยไม่ลื่น

### 2.4 การกระโดดสูง

- 2.4.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องกระโดดด้วยเท้าข้างเดียว
- 2.4.2 ความสูงของการกระโดดสูงสำหรับผู้เข้าแข่งขัน 1 เมตร

- 2.4.3 ผู้เข้าแข่งขันไม่ควรพุ่งเข้าหาไม้พาดหรือใช้ 2 เท้ากระโดด นักกีฬาที่เป็นควาน์ซิน โดรมต้องได้รับการตรวจวินิจฉัยสภาพข้อต่อระหว่างข้อกระดูกสันหลัง ไม่คงที่ หากไม่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ จะไม่ได้รับอนุญาตให้แข่ง ปัญจกรีธาและการกระโดดสูง เพราะถือว่าเป็นอันตราย
- 2.4.4 ในการแข่งขันกระโดดสูง ก่อนที่จะทำการแข่งขัน นักกีฬาอาจจะมีผู้ช่วยหรือเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือจุดกระโดด

## 2.5 การทุ่มน้ำหนัก

- 2.5.1 วงกลมควรทำด้วยเหล็ก เหล็กกล้า หรือวัสดุอื่นที่เหมาะสม
- 2.5.2 นักกีฬาวิลแชร์ในการแบ่ง Division ปกติของการทุ่มน้ำหนัก ก็จะใช้น้ำหนักเดียวกันกับนักกีฬาคอน อื่น ๆ
- 2.5.3 จะนับว่าทุ่มผิดปกติ ถ้าหากผู้เข้าแข่งขันได้เข้าไปในวงกลม เมื่อเริ่มทุ่มแล้วส่วนใดส่วนหนึ่งของ ร่างกายสัมผัสพื้นนอกวงกลมขอบบนของเหล็กที่เป็นแนวโค้ง หรือวงกลม
- 2.5.4 ห้ามใช้เครื่องช่วยใด ๆ เช่น ใช้ผ้ายางพันนิ้วมือ 2 นิ้วหรือมากกว่าเข้าด้วยกัน ซึ่งเห็นได้ว่าเป็นการช่วยผู้เข้าแข่งขันในการทุ่ม ยกเว้นในกรณีที่ใช้เพื่อปิดบาดแผลเท่านั้น
- 2.5.5 ลูกทุ่มน้ำหนักจะต้องทุ่มออกไปจากไหล่โดยใช้มือข้างเดียวเท่านั้น เมื่อผู้เข้าแข่งขันยืนเพื่อเตรียมทุ่มในวงกลม ลูกน้ำหนักจะต้องสัมผัสหรือชิดกับคาง และมือต้องไม่ลดต่ำกว่านี้ ในขณะที่ทุ่มออกไป ลูกน้ำหนักจะถูกทุ่มจากจุดที่เลยแนวไหล่ไม่ได้
- 2.5.6 การทำฟาล์วในการทุ่มน้ำหนักจะไม่มีรางวัล ถ้ายืนที่ในวงกลมแล้วพร้อมที่จะทำการทุ่ม นักกีฬาจะต้องไม่ทำสิ่งเหล่านี้  
ใช้วิธีการใด ๆ ที่ผิดปกติ  
สาเหตุมาจากการทุ่มตกลงไปเส้นรอบนอก

## 2.6 การขว้างลูกซอล์ฟบอล สำหรับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ

- 2.6.1 ลูกซอล์ฟบอลมีเส้นรอบวง 30 เซนติเมตร
- 2.6.2 ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้วิธีการขว้างได้หลายวิธี
- 2.6.3 สนามการขว้างลูกควรจะมีดังนี้
  - ในสนามนั้นมีเส้นขนาน 2 เส้น กว้าง 5 เซนติเมตร และห่าง 4 เมตร (ยาว 5 เมตร) ในการขว้างลูก นั้น ให้ยืนหลังเส้นโค้งของวงกลม รัศมีของวงกลม 2.92 เมตร ในพื้นที่ควรจะมี

เส้นสีขาวกว้าง 5 เซนติเมตร มีขอบเส้นใน ถ้าขยายเส้นออกไป จะผ่านเส้นตัดกันกับ  
เส้นขอบในเส้นโค้งของวงกลม และจุดตัดตรงกลางนั้นเป็นส่วนหนึ่งของเส้นโค้งวงกลม  
ส่วนโค้งของเส้นรัศมีคือ 40 องศา

- ภาพรูปสนามการขว้างลูกซอฟท์บอล

2.7 การขว้างลูกในระยะไกล (ลูกเทนนิส) ในการแข่งขันรายการนี้เหมาะสำหรับผู้ที่มีความสามารถต่ำ  
กฎของการขว้างลูกซอฟท์บอล

### 3. กติกาการแข่งขันปฏิกิริยา

3.1 ปฏิกิริยาประกอบด้วยการแข่งขัน 5 ประเภท ซึ่งจัดตามลำดับดังนี้ วิ่ง 100 เมตร กระโดดไกล  
ทุ่มน้ำหนัก กระโดดสูง วิ่ง 400 เมตร

3.2 สเปนเชียลโอลิมปิกปฏิกิริยา

3.3 การแข่งขันปฏิกิริยา สามารถทำการแข่งขันในวันเดียว อย่างไรก็ตามสามารถทำการแข่งขัน 2 วัน ได้  
โดยวันแรกอาจจะแข่ง 2 – 3 รายการ และวันที่ 2 ก็แข่ง รายการที่เหลือได้

3.4 กติกาการแข่งขันวีลแชร์

3.4.1 นักกีฬาสามารถวีลแชร์สามารถแข่งกีฬาได้หลายประเภท

3.4.2 การแข่งขันวีลแชร์ทุ่มน้ำหนัก ใช้น้ำหนักเดียวกับนักกีฬาทั่วไป

3.4.3 กติกาของนักกีฬาวีลแชร์ สำหรับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ

- นักกีฬาวีลแชร์ทุกคนให้เริ่มจุดเริ่มต้นโดยล้อรถอยู่หลังจุดเริ่มต้น
- นักกีฬาเมื่อได้ยินเสียงยิงปืน ล้อรถวีลแชร์หน้าตั้งฉากกับเส้นขอบของเส้นชัย
- การแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ไม่อนุญาตให้นำมาแข่งการแข่งขันวีลแชร์ปกติ
- นักกีฬาไม่สามารถผลักหรือดันได้ ยกเว้นได้รับการช่วยเหลือ
- ช่องวิ่งของวีลแชร์ต้องมีช่องวิ่งกว้าง 2 ช่องวิ่ง

3.4.4 การแข่งขันวีลแชร์ 10 เมตร/25 เมตร

- นักกีฬาวีลแชร์แต่ละคนให้อยู่ในกลุ่มของตัวเอง เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุด  
และต้องไม่ไปขวางกลุ่มของคนอื่น อำนาจในการตัดสินใจให้อยู่ในดุลยพินิจของกรรมการ
- เริ่มจากจุดเริ่มต้น ระยะห่าง 5 เมตร ให้เอากรวยวางไว้ตรงกลางคู่

3.4.5 กติกาการใช้วีลแชร์มอเตอร์ 30 เมตร ในการแข่งขันรายการนี้เหมาะสมกับผู้ที่มีความสามารถต่ำ

- นักกีฬานั้นต้องทำการย้ายสิ่งของ จากด้านขวาไปแล้วข้ามไปจุดเส้นชัย โดยที่ไม่ได้ถูกสิ่งกีดขวาง
- Knocking down นั้นผิดกฎอย่างร้ายแรง และ ภายใน 3 วินาทีต้องทำการประเมิน

3.4.6 การแข่งขันวีลแชร์ผลัด 4x25 เมตร

- ใน 1 ทีมประกอบไปด้วยผู้เล่น 4 คน ผู้เล่นแต่ละคนทำการผลัด 25 เมตร
- ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 2 คนที่ 3 และคนที่ 4 ของทีมไม่ต้องออกจากจุดเริ่มต้นจนกระทั่งหัวหน้าทีมวีลแชร์ของผู้ร่วมทีมข้ามเส้นมา 1 เมตร

3.5 กติกาการแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์

3.5.1 กติกา

3.5.1.1 รายการแข่งขันประเภทนี้ใช้ได้กับวีลแชร์มอเตอร์เท่านั้น

3.5.1.2 ในการแข่ง 2 ล้อแรกของผู้เข้าแข่งขันอยู่ในจุดเริ่มต้นและจุดเส้นชัย

3.5.1.3 ถ้าผู้เข้าแข่งขันมีความหลากหลายจากการจัดลำดับของสิ่งกีดขวาง ผู้เข้าแข่งขันต้องไม่ได้รับคำเตือนจากเจ้าหน้าที่

3.5.1.4 ผู้เข้าแข่งขัน ไม่มีคุณสมบัติในการแข่งขัน เมื่อโค้ช (ผู้ช่วย) เข้าไปในสนามระหว่างการแข่งขัน โค้ชนั้นอาจจะให้คำแนะนำจากเส้นข้างนอกได้ ผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่จะไม่มีการกล่าวตักเตือนโดยตรง

3.5.1.5 ในการส่งสถิติการเข้าแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ ผู้เข้าแข่งขันส่งสถิติที่ได้ไม่ว่าจะเป็น “high speed หรือ “Low speed”

3.5.1.6 นักกีฬาเมื่อได้ยินเสียงยิงปืน ล้อรถวีลแชร์หน้าตั้งฉากกับเส้นขอบของเส้นชัย

3.5.2 วีลแชร์มอเตอร์

3.5.2.1 ใช้ลู่วิ่ง 2 ช่องวิ่งสำหรับนักกีฬาที่เข้าแข่งขัน เพื่อให้มีความกว้างพอ

3.5.2.2 วางกรวยไว้ที่จุดเริ่มต้นและสิ้นสุดห่างกัน 2.44 เมตร (ลู่วิ่ง 2 ช่องวิ่ง) จุดเริ่มต้น 4 จุด จุดเส้นชัย 4 และ 4 ช่องวิ่ง

3.5.2.3 เริ่มที่จุดเริ่มต้น วางกรวยในช่องวิ่ง ระยะห่าง 5 เมตร กรวยควรจะวางไว้ตรงกลางของช่องวิ่ง

3.5.2.4 แพนผัง 30 เมตร และ 50 เมตร วีลแชร์มอเตอร์



- 3.5.2.5 นักกีฬาย้ายเก้าอี้จากสนามไปทางขวาที่มีสิ่งกีดขวางและย้ายไปจุดเส้นชัย โดยไม่ถูกสิ่งใด ๆ Knocking down นั้นผิดกฎอย่างร้ายแรง และ ต้องทำการประเมินภายใน 3 วินาที
- 3.5.2.6 ไม่มีการลงโทษถ้าไปสัมผัสกรวย
- 3.5.3 การแข่งขันวีลแชร์ผ่านสิ่งกีดขวาง 25 เมตร รายการแข่งประเภทนี้เหมาะสมกับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ
- 3.5.3.1 ทำเครื่องหมายรูปสี่เหลี่ยม 2 เมตรที่เส้นเริ่มต้นและเส้นชัย ในรูปสี่เหลี่ยมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 เมตร
- 3.5.3.2 ในระหว่างรูปสี่เหลี่ยมวางกรวยไว้ตรงกลาง ห่างกัน 3 เมตร
- 3.5.3.3 กติกา
- นักกีฬาเริ่มที่จุดเริ่มต้น
  - นักกีฬาหมุนวีลแชร์ 360 องศา ที่จุดเริ่มต้นและไปอ้อมที่กรวย 4 อันซึ่งห่าง 3 เมตร และนักกีฬาหมุนวีลแชร์ 360 องศาที่จุดเส้นชัย
  - ในรูปสี่เหลี่ยม (3 เมตร x 3 เมตร) ใช้สำหรับให้นักกีฬาหมุนวีลแชร์ 360 องศา ไม่มีการหักคะแนนเมื่อออกนอกเส้น รูปสี่เหลี่ยมสามารถใช้เทพทำเป็นเส้นได้
  - Knocking down นั้นผิดกติกาอย่างร้ายแรง และ ต้องทำการประเมินภายใน 3 วินาที ผู้เข้าแข่งขันไม่พยายามอ้อมระหว่างกรวยนั้นตัดสิทธิ์ โดยอยู่ในดุลยพินิจของผู้ตัดสิน
  - ผู้เข้าแข่งต้องไม่มากกว่า 3 คน
- 3.6 กติกาการแข่งขันผู้ช่วยเดิน รายการแข่งประเภทนี้เหมาะสมกับนักกีฬาที่มีความสามารถ
- 3.6.1 นักกีฬาต้องแสดงความสามารถของตัวเองออกมา อุปกรณ์ประกอบไปด้วย กรวย ไม้ยันรักแร้ ไม้ค้ำยัน
- 3.6.2 การจัดอุปกรณ์
- 3.6.2.1 นักกีฬาแต่ละคนใช้ ลูกได้ 2 ช่องวิ่ง ให้กว้างพอที่จะใช้อุปกรณ์การช่วยเดิน
- 3.6.2.2 วางกรวยจากจุดเริ่มต้นและจุดเส้นชัย ห่างกัน 2.44 เมตร (ลูกวิ่ง 2 ช่องวิ่ง จุดเริ่มต้น 4 จุด จุดเส้นชัย 4 และ 4 ช่องวิ่ง
- 3.6.2.3 เริ่มที่จุดเริ่มต้น วางกรวยระยะห่าง 5 เมตร กรวยวางไว้ตรงกลาง
- 3.6.3 กฎกติกา

- 3.6.3.1 นักกีฬาเริ่มหลังเส้นจุดเริ่มต้นกับอุปกรณ์ช่วยเดิน
- 3.6.3.2 นักกีฬาเดิน โดยใช้อุปกรณ์ช่วยเดิน
- 3.6.3.3 นักกีฬาพักในระหว่างช่องวิ่ง
- 3.6.3.4 นักกีฬาไม่สามารถได้รับความช่วยเหลือจากโค้ช และเจ้าหน้าที่
- 3.6.3.5 นักกีฬาเมื่อได้ยินเสียงปิ่น ลำตัวนั้นต้องตั้งฉากกับเส้นขอบในจุดเส้นชัย

### 3.7 กติกาของคนตาบอดและหูหนวก

- 3.7.1 ใช้เชือกสำหรับผู้ที่ตาบอดหรือผู้ช่วยนักกีฬา
- 3.7.2 ผู้ช่วยนักกีฬาไม่สามารถที่จะอยู่ข้างหน้านักกีฬาได้ นักกีฬาต้องได้รับการช่วยเหลือในการดันไปข้างหน้า
- 3.7.3 การเคาะสัญญาณใช้ได้สำหรับนักกีฬตาบอดและหูหนวก
- 3.7.4 ผู้ช่วยนักกีฬาต้องสวมเสื้อกั๊กสีส้มเพื่อให้เห็นเด่นชัดจากผู้เข้าแข่งขัน เสื้อกั๊กนั้นจัดหาโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

### 3.8 กติกาการแข่งขันยูนิฟายด์สปอร์ต

- 3.8.1 การวิ่งและการเดิน
  - 3.8.1.1 ผู้เล่นยูนิฟายด์สปอร์ตประกอบด้วยนักกีฬา 1 คนและทีมพาร์ทเนอร์ 1 คน
  - 3.8.1.2 การแข่งขันยูนิฟายด์สปอร์ตในรอบสุดท้ายนั้น ผลรวมของแต่ละคน เป็นเวลาที่สั้นสุด
  - 3.8.1.3 ในการแข่งขันยูนิฟายด์สปอร์ตวิ่งและเดิน นักกีฬาเข้าไปที่จุดเส้นชัยแล้วไม่สามารถเดินกลับไปเชียร์เพื่อนร่วมทีมได้
- 3.8.2 การแข่งขันประเภทลาน
  - 3.8.2.1 ผู้เล่นยูนิฟายด์สปอร์ตประกอบด้วยนักกีฬา 1 คนและทีมพาร์ทเนอร์ 1 คน
  - 3.8.2.2 ผลรวมสุดท้ายของการแข่งขันยูนิฟายด์สปอร์ตทีมจะทำการรวมด้วยคะแนนที่ดีที่สุดของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน
- 3.8.3 ปัญจกรีฑา
  - 3.8.3.1 ผู้เล่นยูนิฟายด์สปอร์ตประกอบด้วยนักกีฬา 1 คนและทีมพาร์ทเนอร์ 1 คน
  - 3.8.3.2 ผลรวมสุดท้ายของการแข่งขันยูนิฟายด์สปอร์ตทีมจะทำการรวมด้วยคะแนนยอดรวมของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน

3.8.4 การวิ่งผลัด

3.8.4.1 ผู้เล่นยูนิฟายด์สปอร์ตประกอบด้วยนักกีฬา 1 คนและทีมพาร์ทเนอร์ 1 คน

3.8.4.2 นักกรีฑาประเภทวิ่งผลัดนั้นได้รับการมอบหมายในการวิ่ง

---

แปลจาก 2004 – 2007 Revised Special Olympics Summer Sports Rule : ATHLETICS (as of March 2006)

# กติกาว่ายน้ำสเปเชียลโอลิมปิก

## กีฬาว่ายน้ำ

การแข่งขันกีฬาว่ายน้ำของสเปเชียลโอลิมปิก ให้เป็นไปตามกติกาว่ายน้ำของสเปเชียลโอลิมปิก ซึ่งได้จัดทำขึ้นบนพื้นฐานของกติกาว่ายน้ำสากลของสหพันธ์ว่ายน้ำนานาชาติ (FINA) โดยให้ปฏิบัติตามกติกาว่ายน้ำของสหพันธ์ฯ (FINA) ยกเว้นในกรณีที่ขัดกับกติกาของสเปเชียลโอลิมปิก ในกรณีเช่นนี้ขอให้ถือกติกาสเปเชียลโอลิมปิกเป็นเกณฑ์

นักกีฬาที่เป็นดาวนซินโดรมที่มีปัญหา Atlanta – Axial Instability จะไม่ได้รับอนุญาตให้แข่งขันรายการว่ายน้ำผีเสื้อ และการกระโดดลงน้ำด้วยศีรษะ

### หมวด ก รายการแข่งขัน

การแข่งขันจะต้องจัดในสระว่ายน้ำมาตรฐานสากล (25 เมตร หรือ 50 เมตร) ได้แก่รายการ

1. ว่ายน้ำฟรีสไตล์	50	เมตร
2. ว่ายน้ำฟรีสไตล์	100	เมตร
3. ว่ายน้ำฟรีสไตล์	200	เมตร
4. ว่ายน้ำฟรีสไตล์	400	เมตร
5. ว่ายน้ำฟรีสไตล์	800	เมตร
6. ว่ายน้ำฟรีสไตล์	1,500	เมตร
7. ว่ายน้ำกรรเชียง	50	เมตร
8. ว่ายน้ำกรรเชียง	100	เมตร
9. ว่ายน้ำกรรเชียง	200	เมตร
10. ว่ายน้ำกบ	25	เมตร
11. ว่ายน้ำกบ	50	เมตร
12. ว่ายน้ำกบ	100	เมตร
13. ว่ายน้ำกบ	200	เมตร
14. ว่ายน้ำผีเสื้อ	25	เมตร

- |                               |       |      |
|-------------------------------|-------|------|
| 15. ว่างผีเสื้อ               | 50    | เมตร |
| 16. ว่างผีเสื้อ               | 100   | เมตร |
| 17. ว่างผีเสื้อ               | 200   | เมตร |
| 18. ว่างเดี่ยวผสม             | 100   | เมตร |
| 19. ว่างเดี่ยวผสม             | 200   | เมตร |
| 20. ว่างเดี่ยวผสม             | 400   | เมตร |
| 21. ว่างผลัดฟรีสไตล์          | 4x25  | เมตร |
| 22. ว่างผลัดฟรีสไตล์          | 4x50  | เมตร |
| 23. ว่างผลัดฟรีสไตล์          | 4x100 | เมตร |
| 24. ว่างผลัดฟรีสไตล์          | 4x200 | เมตร |
| 25. ว่างผลัดผสม               | 4x25  | เมตร |
| 26. ว่างผลัดผสม               | 4x50  | เมตร |
| 27. ว่างผลัดผสม               | 4x100 | เมตร |
| 28. ว่างผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ | 4x25  | เมตร |
| 29. ว่างผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ | 4x50  | เมตร |
| 30. ว่างผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ | 4x100 | เมตร |
| 31. ว่างผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ | 4x200 | เมตร |
| 32. ว่างผลัดผสมยูนิฟายด์      | 4x25  | เมตร |
| 33. ว่างผลัดผสมยูนิฟายด์      | 4x50  | เมตร |
| 34. ว่างผลัดผสมยูนิฟายด์      | 4x100 | เมตร |

ต่อไปนี้เป็นรายการสำหรับนักกีฬาทักษะต่ำ

- |                                |    |      |
|--------------------------------|----|------|
| 35. ว่างฟรีสไตล์               | 25 | เมตร |
| 36. ว่างกรรเชียง               | 25 | เมตร |
| 37. เดินในน้ำ                  | 15 | เมตร |
| 38. ลอยตัวในน้ำ                | 15 | เมตร |
| 39. ลอยตัวในน้ำ                | 25 | เมตร |
| 40. ว่างพร้อมการช่วยเหลือ      | 10 | เมตร |
| 41. ว่างโดยปราศจากการช่วยเหลือ | 15 | เมตร |

## หมวด ข บุคลากร

### 1. ไลฟ์การ์ด ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

ก. ผ่านการฝึกอบรม และได้รับการรับรองการช่วยชีวิตทางน้ำ (Lifesaving) ไม่เกิน 2 ปี

ข. ผ่านการฝึกอบรม และรับรองด้าน CPR ไม่เกิน 2 ปี

ค. ผ่านการฝึกอบรม และรับรองด้านปฐมพยาบาล ไม่เกิน 2 ปี

โดยเป็นการรับรองจากองค์กร สภากาชาด หรือ ชมรมช่วยชีวิตทางน้ำ หรือ เทียบเท่า ผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ ไลฟ์การ์ด จะไม่สามารถปฏิบัติงานด้านอื่นในขณะเดียวกัน

### 2. หัวหน้าผู้ฝึกสอน

ก. ได้รับการรับรองเป็นผู้ฝึกสอนจากสเปเชียลโอลิมปิกไทย

ข. ได้รับการรับรองด้าน CPR และปฐมพยาบาล ไม่เกิน 2 ปี

ค. มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการช่วยชีวิตทางน้ำ

### 3. ผู้อำนวยการการแข่งขัน (Meet Director)

ผู้อำนวยการการแข่งขันเป็นผู้รับผิดชอบ การดำเนินการภายในการจัดการแข่งขันทั้งหมด

ก. ให้การอบรมฝึกฝนบุคลากร / กรรมการจัดการแข่งขัน

ข. ตรวจสอบความเรียบร้อยเหมาะสมถูกต้อง ตามมาตรฐานของสถานที่อุปกรณ์

ค. จัดทำควบคุมการปฏิบัติงาน และคุณภาพของการทำงานทั้งระบบ

ง. วางแผนการดำเนินการในกรณีฉุกเฉินซึ่งระบุในหมวด ค.

จ. จัดสถานที่จัดการแข่งขันเพื่อเตรียมการในการรองรับในเรื่อง

- อุปกรณ์ช่วยชีวิต

- ขอบเขตของการใช้พื้นที่โดยบุคคลประเภทต่าง ๆ (การแบ่งโซน)

- ความสะอาด และคุณภาพของน้ำ

- สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ในการรักษาความปลอดภัย และช่วยชีวิต

- นักกีฬาพิเศษที่มีปัญหาด้านสุขภาพ โดยให้ไลฟ์การ์ดมีความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่ โดยเฉพาะนักกีฬาพิเศษที่มีปัญหาเกี่ยวกับการชัก

- ข้อจำกัดในการแข่งขันของนักกีฬาดาว์นซินโดรม ที่มีปัญหา Atlanta – Axial Instability

โดย

ผู้อำนวยการการแข่งขันจะต้องศึกษากติกาทั่วไปของสเปเชียลโอลิมปิก ในเรื่องของข้อจำกัด

## ดังกล่าว

### 4. กรรมการผู้ตัดสิน (Referee, Time Judge)

กรรมการผู้ตัดสิน ได้แก่ หัวหน้าผู้ตัดสิน หัวหน้ากรรมการจับเวลา กรรมการดูฟาล์ว และกลับตัว รวมถึงผู้ปล่อยตัวจะต้องผ่านการรับรองในการปฏิบัติหน้าที่นั้น ๆ จากสมาคมกีฬา หรือ สหพันธ์กีฬาของประเทศ

### หมวด ค มาตรการในด้านความปลอดภัย

การฝึกซ้อม และแข่งขันกีฬาสเปเชียลโอลิมปิก จะต้องดำเนินการภายใต้มาตรการรักษาความปลอดภัย ที่ดูแลความปลอดภัย และสุขภาพของนักกีฬาพิเศษ ผู้ฝึกสอน และอาสาสมัคร ดังต่อไปนี้

#### 1. ระเบียบทั่วไป

- 1.1 มีไลฟ์การ์ดประจำการ 1 คน สำหรับนักว่ายน้ำที่อยู่ในสระทุก ๆ 25 คน
- 1.2 หน้าที่รับผิดชอบของไลฟ์การ์ด คือ การรักษาความปลอดภัย ในกรณีที่ไลฟ์การ์ดต้องพักการปฏิบัติงานช่วงเวลาหนึ่ง และในเวลานั้นไม่มีผู้ใดปฏิบัติงานแทน จะต้องให้ทำการหยุดการฝึกซ้อม / แข่งขันในช่วงระยะเวลานั้น ๆ ที่ไม่มีไลฟ์การ์ดประจำการ
- 1.3 ผู้อำนวยการแข่งขันจะต้องกำหนดแผนการ เพื่อใช้ในยามฉุกเฉินก่อนเริ่มงาน และตรวจสอบว่ามีผู้ฝึกสอนในจำนวนที่เหมาะสมพอเพียงสำหรับการปฏิบัติงานหรือไม่
- 1.4 ประวัติสุขภาพของนักกีฬาพิเศษ จะต้องมีการตรวจสอบข้อมูลของนักกีฬาพิเศษ เพื่อรับทราบความเสี่ยงของนักกีฬาบางคน และเตรียมการรองรับไว้ล่วงหน้า
- 1.5 ความลึกของสระจะต้องแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน
- 1.6 ความลึกที่จุดกระโดดจากแท่นกระโดด จะต้องไม่ต่ำกว่า 1.52 เมตร (5 ฟุต)  
อนุญาตให้นักกีฬากระโดดจากขอบสระได้กรณีที่สระมีความลึก ไม่ต่ำกว่า 1.22 เมตร (4 ฟุต)  
ไม่อนุญาตให้กระโดดจากสปริงบอร์ด ยกเว้นในกรณีที่มีความลึกไม่ต่ำกว่า 2.74 เมตร (9 ฟุต)
- 1.7 ต้องกั้นเขตน้ำลึก และน้ำตื้นด้วยลู่ ในกรณีที่ไม่ได้แข่งขันว่ายน้ำ
- 1.8 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาพิเศษผู้ใดใช้สระว่ายน้ำจนกว่าได้รับการตรวจสอบ และยอมรับจากผู้อำนวยการแข่งขัน

1.9 นักว่ายน้ำดาวนัซันโครม ซึ่งได้พบว่ามี Atlanta – Axial Instability จะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขันรายการว่ายน้ำผีเสื้อ หรือ กระโดดลงน้ำด้วยศีรษะ

## 2. แผนการในยามฉุกเฉิน (Emergency Plan)

กำหนดให้มีแผนการในยามฉุกเฉิน เพื่อบังคับใช้ในกรณีจำเป็น ก่อนที่นักกีฬาใด ๆ จะลงไปในสระว่ายน้ำ แผนการนี้จะต้องแสดงรายละเอียดอย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษร และมีการประชุมรับทราบในกลุ่มของผู้ปฏิบัติงานอย่างเรียบร้อย ก่อนเริ่มงาน แผนการดังกล่าวจะต้องครอบคลุมเรื่อง

2.1 การติดต่อขอความช่วยเหลือทางการแพทย์ จากนอกบริเวณสระว่ายน้ำ ในกรณีที่ไม่มีแพทย์พยาบาล

ประจำที่สระว่ายน้ำ

2.2 ตำแหน่งจุดประจำการ และพื้นที่รับผิดชอบของไลฟ์การ์ดแต่ละคน

2.3 ระบบในการรับข้อมูลพยากรณ์อากาศ โดยเฉพาะในกรณีที่เป็นสระอยู่ในที่แจ้ง

2.4 โครงสร้างการปฏิบัติงาน และขั้นตอนของการบังคับบัญชา รวมถึงการกำหนดหน้าที่ของผู้ที่จะต้อง

แถลงข่าวให้กับสื่อมวลชน เมื่อเกิดเหตุการณ์ร้ายแรง

2.5 มาตรการอื่น ๆ ที่ต้องเป็นไปตามแม่บทกฎหมาย

## 3. คุณสมบัติของบุคลากร

การจัดกิจกรรมกีฬาว่ายน้ำสเปเชียลโอลิมปิกทุกรายการ จะต้องมีบุคลากรปฏิบัติงานในจำนวนที่เหมาะสม และมีคุณสมบัติถูกต้องกับหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้

3.1 กิจกรรมนันทนาการในน้ำ

ก. มีจำนวนไลฟ์การ์ดดูแลความปลอดภัย 1 คนต่อจำนวนนักกีฬาพิเศษในน้ำ 25 คน

3.2 การฝึกซ้อมว่ายน้ำ

ก. มีจำนวนไลฟ์การ์ดในสัดส่วน 1 ต่อ 25

ข. มีผู้ฝึกสอน (ควรได้รับการรับรองจากสเปเชียลโอลิมปิกไทย) ที่ให้การดูแล และสอนนักกีฬา

พิเศษ

แต่ละคน

3.3 การแข่งขันว่ายน้ำ

ก. มีจำนวนไลฟ์การ์ดในสัดส่วน 1 ต่อ 25



ข. มีผู้ฝึกสอน 1 คน ที่สามารถให้การดูแลนักกีฬาพิเศษที่มีความเสี่ยงทุก ๆ 2 คน (ความเสี่ยงในการ

ชก หรือ อาการอื่น ๆ เกี่ยวกับสุขภาพ)

ค. มีผู้ฝึกสอน 1 คนที่สามารถให้การดูแลนักกระโดดน้ำพิเศษ 10 คน

## หมวด ง ระเบียบทั่วไป

กติกาด้านเทคนิคกีฬาว่ายน้ำ จะต้องเป็นไปตามกติกาสหพันธ์ว่ายน้ำนานาชาติ (FINA) ยกเว้นในกรณีข้างล่างนี้ ที่ให้ปฏิบัติตามกติกาสเปเชียลโอลิมปิกที่กำหนดไว้

### 1. ทุกรายการ

1.1 ผู้ตัดสินชี้ขาดประจำการแข่งขัน (Meet Referee) ด้วยการยินยอม และร่วมมือจากผู้อำนวยการแข่งขัน (Meet Director) สามารถปรับกติกาเป็นกรณี เพื่อความปลอดภัย และสุขภาพของนักกีฬา ผู้ตัดสินชี้ขาด สามารถหยุด หรือ ยับยั้งการแข่งขันได้ในทุกเวลา เพื่อดำเนินการในด้านการรักษาความปลอดภัย และจะเป็นผู้ตัดสินการประท้วงการแข่งขันที่อาจเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ดังกล่าว

1.2 ผู้ตัดสินชี้ขาด สามารถปรับกติกาเทคนิคเพื่อรองรับความพิการ หรือ ข้อจำกัดของนักกีฬา ซึ่งจะต้องแถลงการณ์ปรับเปลี่ยนกติกานั้น ๆ ให้ทุกฝ่ายรับทราบก่อนรอบชิงชนะเลิศ โดยการปรับกติกาจะต้องไม่ให้เกิดการเสียเปรียบ การตีความเรื่องเทคนิคสโตรคจะต้องพิจารณาในเรื่องของการเคลื่อนไหวของแขน และขา ดังนั้น กรรมการคูดสโตรค (Stroke Judge) จะต้องพิจารณาตัดสินการจับฟาล์วสโตรค จากวิธีที่แขนและขาของนักกีฬาผู้นั้นเคลื่อนไหว

1.3 ผู้อำนวยการแข่งขันจะเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุด ในการควบคุมกรรมการผู้ตัดสิน การกำหนดความรับผิดชอบของกรรมการทุกฝ่าย และชี้แจงอบรมกรรมการในระเบียบของกีฬาพิเศษโอลิมปิกที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ผู้อำนวยการแข่งขันจะเป็นผู้ควบคุมมาตรฐานของการจัดการแข่งขัน ซึ่งรวมถึงการปฏิบัติตามระเบียบที่กำหนดโดย FINA และสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเคร่งครัด โดยจะเป็น ผู้ตัดสินชี้ขาดในกรณีใด ๆ ที่อยู่นอกเหนือระเบียบข้อบังคับที่ระบุไว้

1.4 อนุญาตให้นักว่ายน้ำใช้เท้าแตะพื้น หรือ ยืนบนพื้นสระได้ ในขณะที่ว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ และขณะที่ว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ในรายการเดี่ยวผสม แต่จะไม่อนุญาตให้นักว่ายน้ำเดินโดยเด็ดขาด

1.5 อนุญาตให้นักว่ายน้ำยืนบนพื้นสระได้เฉพาะในกรณีที่พัก หากนักว่ายน้ำเดิน หรือ กระโดดจะถือว่าฟาล์ว

1.6 อนุญาตให้กรรมการช่วยนักว่ายน้ำ ให้อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง ณ จุดออกสตาร์ท

- 1.7 อนุญาตให้นำนักว่ายน้ำสวมใส่ หรือ ใช้อุปกรณ์ทุ่นแรง หรือ เครื่องมือในการเพิ่มความเร็วใด ๆ (ยกเว้นทุ่นลอยตัวสำหรับนักกีฬาทักษะต่ำ ในรายการลอยตัว) เช่น ดินกบ / ฟิน เป็นต้น อนุญาตให้นำนักว่ายน้ำสวมแว่นตาคันน้ำได้
- 1.8 อนุญาตให้นำช่วยเหลือนักว่ายน้ำในน้ำได้ ถ้าได้รับการขอร้อง

## 2. อุปกรณ์

- 2.1 อนุญาตให้นำใช้การส่งสัญญาณปล่อยตัวด้วย นกหวีด หูด (Horn) หรือ ปืน นักว่ายน้ำที่บกพร่องทางการได้ยินเสียง จะต้องได้รับการส่งสัญญาณมือจากผู้ปล่อยตัว หรือ การสัมผัสจากกรรมการในลู่วาย หรือ ใช้สัญญาณแสงไฟ (Strobe Light) ในกรณีนี้
- 2.2 คู่ตัดคลื่น
- 2.3 นาฬิกาจับเวลา กำหนดให้ใช้อย่างน้อยคู่ละ 1 เรือน
- 2.4 ธงกรรเชียง 2 ด้าน
- 2.5 เชือกฟาล์วด้านปล่อยตัว
- 2.6 สำหรับรายการประเภทลอยตัว (สำหรับนักกีฬาทักษะต่ำ) อุปกรณ์ลอยตัวต้องอยู่รอบ ๆ ลำตัวของนักว่ายน้ำเพื่อพยุงให้ศีรษะโอบน้ำลอยอยู่เหนือน้ำ แต่จะไม่นำนักว่ายน้ำจับอุปกรณ์ใด ๆ ไม่นำอนุญาตให้ใช้ Kickboard หรือ ห่วงยางรัดแขน

## 3. รายการว่ายน้ำผลัด

- 3.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้ว่ายน้ำ 4 คน
- 3.2 นักว่ายน้ำแต่ละคนต้องว่ายน้ำระยะทาง 1 ใน 4 ของระยะทางทั้งหมด ไม่นำอนุญาตให้นักว่ายน้ำคนใด ว่ายน้ำในระยะทางที่แตกต่างจากสมาชิกอื่นในทีม
- 3.3 นักว่ายน้ำทุกคนในทีมต้องเป็นผู้แทนของสถาบัน หรือ สโมสรสังกัดเดียวกัน
- 3.4 ทีมว่ายน้ำผลัดใด ๆ ที่มีสมาชิกชาย และหญิง รวมกันจะต้องแข่งขันในรายการเพศชาย
- 3.5 สมาชิกที่จบการว่ายน้ำแล้วจะต้องขึ้นจากสระให้เร็วที่สุดหลังการว่ายน้ำ

## 4. รายการลอยตัว (Floation) และเดินในน้ำ (Walking)

เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้นักกีฬาทักษะต่ำได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน

### 4.1 รูปแบบการจัด

- มีผู้ดูแล 1 คนต่อนักว่ายน้ำพิเศษ 1 คน
- กำหนดจุดเริ่มต้นในน้ำที่ระยะทางถึงเส้นชัยอย่างชัดเจน
- สำหรับรายการเดิน สระต้องไม่ลึกเกิน 1 เมตร (3.5 ฟุต)
- ควรมีกรรมการผู้ตัดสินที่ได้รับการรับรองจากทางการ

#### 4.2 กติกา

- ในรายการเดินในน้ำ เท้าของนักว่ายน้ำจะต้องแตะพื้นสระอย่างน้อย 1 ช่วงตลอดเวลา
- อุปกรณ์ / ทุ่นช่วยในการลอยตัวต้องเป็นไปตามที่ระบุ (ดูข้อ 2.6)

#### 5. รายการว่ายน้ำโดยปราศจากการช่วยเหลือ (Unassisted Swim)

เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้นักกีฬาทักษะต่ำได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน

- นักว่ายน้ำต้องว่ายน้ำให้ครบระยะทางที่ระบุ / สมักร โดยอนุญาตให้ผู้ดูแล หรือ ผู้ฝึกสอนยื่นให้กำลังใจ

จากข้างนอกลู่ว่ายของนักว่ายน้ำผู้นั้น แต่ไม่อนุญาตให้สัมผัสตัวนักกีฬา หรือ ให้การช่วยเหลือใด ๆ

#### 6. รายการว่ายน้ำพร้อมการช่วยเหลือ (Assisted Swim)

เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้นักกีฬาทักษะต่ำได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน

- นักว่ายน้ำมีผู้ดูแล หรือ ผู้ฝึกสอนประจำตัว ผู้ช่วยสามารถสัมผัส และชี้นำทิศทางการว่ายน้ำให้กับนักกีฬา แต่ไม่อนุญาตให้พยุงตัว หรือ ผลัก หรือ ดึงนักว่ายน้ำเพื่อเพิ่มความเร็ว นักว่ายน้ำสามารถใช้

อุปกรณ์ช่วยการลอยน้ำตามที่ระบุในข้อ 2.6 ผู้ช่วยอาจอยู่ในน้ำ หรือ บนบกก็ได้

#### 7. กีฬายูนิฟายด์

เฉพาะรายการว่ายน้ำผลัดเท่านั้น

- ในทีมผลัด 1 ทีมจะประกอบด้วยนักกีฬาพิเศษ 2 คน และคู่อูนิฟายด์ 2 คน
- ในทีมผลัดคู่อูนิฟายด์ นักกีฬาพิเศษ และคู่อูนิฟายด์จะว่ายน้ำในลำดับใดก็ได้

## กฎกติกาแบดมินตันสเปเชียลโอลิมปิก

กฎกติกา กีฬาแบดมินตัน ของสเปเชียลโอลิมปิก อย่างเป็นทางการนั้น จะนำมาควบคุมบังคับใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน สเปเชียลโอลิมปิกทั้งหมด และเนื่องจากแบดมินตันเป็นกีฬาสากล สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกติกาโดยอ้างอิงกฎกติกาสากลของ สหพันธ์แบดมินตันโลก ซึ่งสามารถค้นหาได้ทางเว็บไซต์ [www.internationalbadminton.org/BWF](http://www.internationalbadminton.org/BWF) หรือ National Governing Body (NGB) นำมาบังคับใช้ ยกเว้นหากมีกติกาข้อใดขัดแย้งกับกติกาแบดมินตัน ของสเปเชียลโอลิมปิก ให้ยึดถือกติกาแบดมินตันของสเปเชียลโอลิมปิก มาบังคับใช้

**Refer to Article 1, <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx>** for more information pertaining to ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับจรรยาบรรณ, มาตรฐานการฝึกซ้อม, การพยาบาล และความต้องการด้านความปลอดภัย, การจัดระดับความสามารถ, การมอบรางวัล, เกณฑ์ความก้าวหน้าสู่การแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น และประเภททีมยูนิฟายด์

### ประเภทอย่างเป็นทางการ

ประเภทต่างๆดังต่อไปนี้ คือ การแบ่งประเภทอย่างเป็นทางการของสเปเชียลโอลิมปิก ซึ่งในแต่ละประเภะนั้น ตั้งใจเสนอให้นักกีฬาในทุกๆระดับความสามารถ มีโอกาสได้ลงทำการแข่งขันกันอย่างทั่วถึง

เพื่อให้แต่ละโปรแกรม (ทีม) ได้ตัดสินใจเลือกประเภทที่นำเสนอ และ/หรือต้องการ คู่มือสำหรับการจัดการ ของแต่ละประเภท โดยผู้ฝึกสอน ต้องรับผิดชอบในการจัดให้มีการฝึกซ้อม และเลือกทักษะและความสนใจที่เหมาะสมของนักกีฬาแต่ละคน

- |                                  |                                |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1. Individual Skills Competition | ประเภทการแข่งขันทักษะส่วนบุคคล |
| 2. Singles                       | ประเภทเดี่ยว                   |
| 3. Doubles                       | ประเภทคู่                      |
| 4. Unified Sports Doubles        | ประเภทคู่อูนิฟายด์             |
| 5. Mixed Doubles                 | ประเภทคู่ผสม                   |
| 6. Unified Sports Mixed Doubles  | ประเภทคู่อผสมยูนิฟายด์         |

## กฎกติกา การแข่งขัน

### 1. การปรับเปลี่ยน

- a. นักกีฬาสเปเชียล โอลิมปิก วิลแชร์ จะได้รับสิทธิ์เลือกเสรีฟลูกเหนือศรีษะ จากทางด้านซ้าย หรือ ด้านขวาของบริเวณพื้นที่เสรีฟก็ได้
- b. ระยะเวลาที่เสรีฟจะขยับลงมาครั้งหนึ่ง สำหรับนักกีฬาสเปเชียล โอลิมปิก วิลแชร์

### 2. ประเภทคู่ ยูนิฟายด์

- a. ทีมยูนิฟายด์ ประเภทคู่ จะต้องประกอบไปด้วย นักกีฬาพิเศษ 1 คน และ นักกีฬาปกติ 1 คน
- b. แต่ละทีมจะต้องตัดสินใจเลือกเสรีฟ หรือ เลือกแดน ( ได้เปรียบ และ/หรือ เท่าเทียม)

### 3. การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล

#### a. Hand Feeding การส่งลูกด้วยมือ

- 1) ผู้ส่ง (ผู้ฝึกสอน) จะถือลูกขนไก่จำนวน 5 ลูกไว้ที่บริเวณแขนและขว้างลูกขนไก่ไปยังนักกีฬาลักษณะคล้ายการปาลูกดอกที่ละลูก
- 2) นักกีฬาพยายามตีลูกขนไก่ด้วยไม้แร็คเก็ต หากตีลูกก็จะได้ครั้งละ 1 คะแนน

#### b. การส่งลูกด้วยไม้แร็คเก็ต ( ตีลูกเหนือศรีษะ)

- 1) ผู้ส่ง (ผู้ฝึกสอน) ถือลูกขนไก่จำนวน 5 ลูก และให้ขว้างลูกขนไก่จากระดับเหนือศรีษะ ไปยังนักกีฬาที่ละลูก โดยให้นักกีฬาตีลูกได้มือ
- 2) นักกีฬาจะได้ครั้งละ 1 คะแนน หากตีลูกได้ถูกต้อง
- 3) อย่างไรก็ตาม หากนักกีฬาตีลูกขนไก่พลาด ก็ให้ผู้ส่ง ส่งลูกขนไก่ลูกต่อไป เพื่อให้ให้นักกีฬาตี และนับคะแนนต่อไปทันที

#### c. การทดสอบเดาะลูก

- 1) ให้นักกีฬาเดาะลูกขนไก่ ขึ้นบนอากาศอย่างต่อเนื่อง
- 2) จะได้รับครั้งละ 1 คะแนน ที่เดาะลูกขนไก่ ภายใน 30 วินาที
- 3) หากลูกขนไก่ที่ติดอยู่ตกลงพื้น ให้รีบส่งลูกขนไก่ลูกอื่น และนับคะแนนต่อไป

#### d. การตีลูกได้มือ (โพร่แฮนด์)

- 1) นักกีฬายืนห่างจากตาข่าย ระยะ 2 ฟุต โดยผู้ส่ง (ผู้ฝึกสอน) จะยืนอยู่ฝั่งตรงข้าม
- 2) ผู้ส่ง จะเสรีฟด้วยลูกได้มือ ไปยังด้านโพร่แฮนด์ของนักกีฬา
- 3) นักกีฬามีโอกาสตีลูกได้ 5 ครั้ง และจะได้ครั้งละ 1 คะแนน หากตีลูกด้วยโพร่แฮนด์ ให้ลูกลอยข้ามตาข่ายและตกลงในคอร์ส ได้สำเร็จ

**ค. การตีลูกหลังมือ (แบล็คแฮนด์)**

- 1) การเสิร์ฟและการให้คะแนน จะเหมือนกับการตีลูกโฟร์แฮนด์ เพียงแต่ผู้ส่ง (ผู้ฝึกสอน) จะต้องส่งลูกไปยังด้านแบล็คแฮนด์ของนักกีฬา

**ด. การเสิร์ฟ**

- 1) นักกีฬามีโอกาสเสิร์ฟ จากคอร์สเสิร์ฟข้างละ 5 ครั้ง
- 2) หากนักกีฬาไม่สามารถเสิร์ฟลูกได้มือได้ อาจอนุญาตให้เสิร์ฟลูกเหนือศีรษะแทนได้
- 3) จะได้รับ 10 คะแนน หากเสิร์ฟลูกตกลงในช่องคอร์สได้อย่างถูกต้อง
- 4) และจะได้รับ 0 คะแนน หากเสิร์ฟลูกไปตกลงอยู่นอกคอร์ส

**ง. Final Score สรุปคะแนน**

สรุปคะแนนรวม จะตัดสินโดยการนำเอาคะแนนรวมจากการทดสอบทั้ง 6 ทักษะส่วนบุคคล ( A-F ) นำมารวมกัน.

# กติกากีฬาบอชชี Bocce

## 1. กฎกติกาที่ใช้บังคับ

สหพันธ์กีฬาบอชชีนานาชาติ คือ สเปเชียลโอลิมปิกสากล ดังนั้นกฎกติกากีฬาบอชชีทั้งหมด จะใช้ควบคุมในการแข่งขันกีฬาสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการ ซึ่งหากต้องการข้อมูลเพิ่มเติม ในเรื่องของบทบาท การฝึกซ้อมแบบมาตรฐาน ความรู้เกี่ยวกับรักษาพยาบาล การป้องกันเพื่อความปลอดภัย การจัดแบ่งคิวชั้น การมอบเหรียญรางวัล จรรยาบรรณ รวมถึงความก้าวหน้าในการจัดการแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น และกีฬายูนิฟายด์ สามารถค้นหาเพิ่มเติมได้จาก

<http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>

## 2. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

- 2.1. ประเภทเดี่ยว (ทีมละ 1 คน)
- 2.2. ประเภทคู่ (ทีมละ 2 คน)
- 2.3. ประเภททีม (ทีมละ 4 คน)
- 2.4. ประเภทคู่ ยูนิฟายด์ (ทีมละ 2 คน)
- 2.5. ประเภททีม ยูนิฟายด์ (ทีมละ 4 คน)
- 2.6. ประเภทเดี่ยว ใช้แลมป์ (ทางลาด) (สำหรับผู้เล่นที่จำเป็นต้องใช้แลมป์ ทีมละ 1 คน)

## 3. สนามและอุปกรณ์การแข่งขัน

### 3.1. สนามแข่งขัน

- 3.1.1. พื้นที่สนามแข่งขันมีความกว้าง 3.66 เมตร (12 ฟุต) และ ความยาว 18.29 เมตร (60 ฟุต)
- 3.1.2. สภาพพื้นผิวของสนาม อาจเป็นพื้นหินกรวดบดละเอียด, พื้นดินเหนียว, พื้นสนามหญ้า, พื้นสนามหญ้าเทียม หรือพื้นพรมสังเคราะห์ โดยห้ามไม่ให้มีสิ่งกีดขวางใด ๆ ทั้งถาวรและชั่วคราวอยู่ภายในสนาม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทิศทางการส่งลูกได้ ทั้งนี้อุปสรรคสิ่งกีดขวางดังกล่าว ไม่ได้รวมถึงความลาดเอียงของพื้นสนาม และพื้นสนามที่ขรุขระไม่เรียบ

3.1.3 ขอบสนาม ได้แก่ขอบด้านข้างและด้านท้ายของสนาม ซึ่งอาจทำมาจากวัสดุชนิดใดก็ได้ ที่มีสภาพภาพ  
แข็งแรง ขอบด้านท้ายของสนาม ควรมีความสูงอย่างน้อย 30 ซม. (12 นิ้ว) ส่วนขอบทางด้านข้าง ต้องมีความสูง  
อย่างน้อย เท่ากับลูกบอชชี

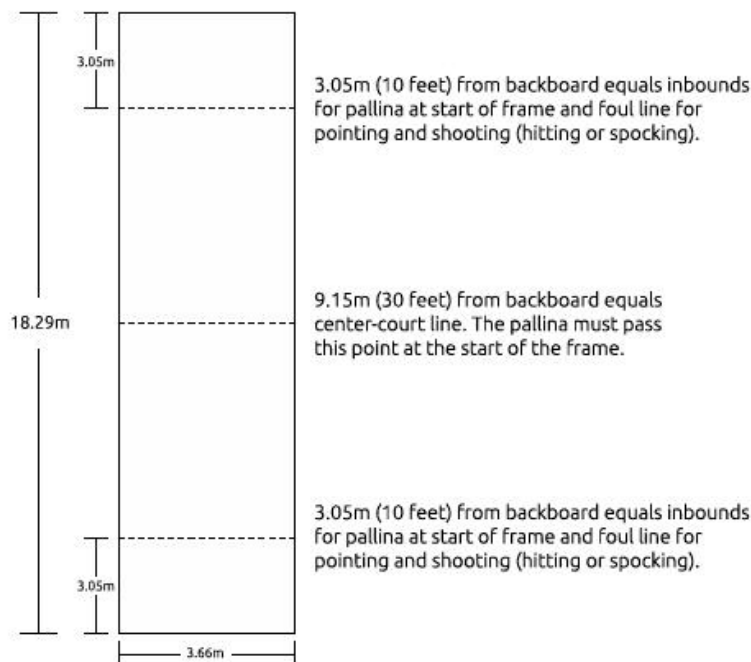
ขอบทั้งด้านข้างและด้านหลังสนาม ควรทำด้วยวัสดุที่มีสภาพแข็งแรงทนทาน เช่น ไม้ หรือพลาสติกหนา ที่  
สามารถเล่นลูกชิ่ง หรือลูกกระทบด้านหลัง และมีเส้น (ขนาด 2 นิ้ว) กำหนดให้เห็นเด่นชัดในสนาม ดังนี้

3.1.3.1 เส้นฟาวล์ คือ เส้นสำหรับการปล่อยลูกเพื่อทำแต้มหรือตีลูก โดยวัดระยะห่างจากขอบด้านหลัง

3.05 เมตร หรือเรียกว่า เส้น 10 ฟุต

3.1.3.2 เส้นครึ่งสนาม คือ เส้นที่ต้อง โยนลูกแก่นไม้ให้ต่ำกว่าเส้นนี้ ในการเริ่มเล่นแต่ละเกม และใน  
ระหว่างการแข่งขัน ลูกแก่นอาจมีการเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งได้ อย่างไรก็ตาม ตำแหน่งของลูกแก่นจะต้องอยู่  
ไม่ต่ำกว่าเส้นครึ่งสนาม (เส้น 30 ฟุต) ซึ่งหากอยู่ต่ำกว่า จะพิจารณาให้เฟรมนั้นเป็นโมฆะ

3.1.3.3 เส้น 10 ฟุต และเส้น 30 ฟุต เป็นเส้นถาวรที่ลากจากด้านข้างของกระดานด้านหนึ่ง ไปสู่อีกด้าน  
หนึ่ง (ตามภาพ)



(ขนาดสนามกีฬาบอชชี ยาว 60 ฟุต x กว้าง 12 ฟุต)

(เส้นฟาวล์ 10 ฟุต และเส้นกึ่งกลาง 30 ฟุต)

(ขอบสนามด้านข้าง สูงอย่างน้อยเท่ากับลูกบอชชี และขอบสนามด้านหลัง สูงประมาณ 1 ฟุต)



## 3.2 อุปกรณ์การแข่งขัน

### 3.2.1 ลูกบอชชี และลูกเป้า

3.2.1.1 ลูกบอชชี อาจทำด้วยไม้ หรือวัสดุผสม แต่ต้องมีขนาดและน้ำหนักเท่ากัน

ลูกบอชชีที่ใช้ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ มีขนาดระหว่าง 107 – 110 มิลลิเมตร (4.20 – 4.33 นิ้ว)

สีของลูกบอชชีจะเป็นสีใดก็ได้ แต่จะต้องมีสีที่แตกต่างกับสีของลูกฟ้ายตรงข้าม อย่างชัดเจนทั้ง 4 ลูก

3.2.1.2 ลูกบอชชี ที่ใช้ในการเล่นจะมีจำนวน 8 ลูก และ 1 ลูกแก่น (หรือเรียกว่า ลูกเป้า ลูกแจ็ก ฯ)

3.2.1.3 แต่ละฝ่ายหรือทีม จะมีลูกบอชชี จำนวนฝ่ายละ 4 ลูก และมีสีที่แตกต่างกันทั้ง 2 ทีม

3.2.1.4 ลูกบอชชี อาจมีลายเส้นเพื่อระบุให้ทราบว่าเป็นลูกของผู้เล่น หรือเป็นของทีมเดียวกัน

3.2.1.5 ลูกแก่น จะต้องมีขนาดที่ไม่ใหญ่เกินกว่า 63 มิลลิเมตร (2.5 นิ้ว) และไม่เล็กกว่า 48 มิลลิเมตร (1.875 นิ้ว) สีของลูกแก่นนั้น จะต้องแตกต่างกับสีลูกบอชชีของทั้ง 2 ทีม อย่างชัดเจนเช่นเดียวกัน

### 3.2.2 อุปกรณ์วัดระยะ

3.2.2.1 อาจใช้อะไรก็ได้ที่สามารถวัดระยะ ระหว่างสิ่งสองสิ่งได้อย่างถูกต้อง และแม่นยำ

อุปกรณ์วัดระยะนั้น ต้องเป็นที่ยอมรับในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ สำหรับในรอบแบ่งระดับความสามารถ หรือจัดคิวชั้น มักจะใช้ตลับเทปวัดที่เป็นเหล็กแบบยืดหดได้ โดยมีหน่วยวัดย่อยที่ระบุเป็นเซนติเมตรด้วย

### 3.2.3 แลมป์ (ทางลาด)

3.2.3.1 แลมป์หรือทางลาดนั้น ใช้สำหรับนักกีฬาที่มีร่างกายไม่สามารถถลึงลูก ด้วยมือของตนเองได้

3.2.3.2 แลมป์หรืออุปกรณ์ที่ช่วยในการเล่นนั้น จะต้องได้รับการอนุญาตจากฝ่ายจัดการแข่งขันก่อน

3.2.3.3 ห้ามใช้เครื่องกลในการเคลื่อนปล่อยลูกบอชชี หรือลูกแก่น

3.2.3.4 นักกีฬาที่ใช้ทางลาด จะต้องวางตัวแยกจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ในการจัดคิวชั้น และลงทำการแข่งขัน ในประเภทเดี่ยวเท่านั้น

3.2.3.5 กฎกติกาอื่น ๆ ทั้งหมด จะมีผลบังคับใช้ในการจัดคิวชั้น และการแข่งขัน กับนักกีฬาที่ใช้แลมป์ หรือทางลาดด้วย

## 4. กฎกติกาการแข่งขัน

### 4.1 การแบ่งคิวชั้น

4.1.1 ข้อเสนอแนะก่อนการแข่งขันเริ่มขึ้น ฝ่ายจัดการแข่งขันควรมีการจัดแบ่งคิวชั้นอย่างเหมาะสม การเลือกวางนักกีฬาในแต่ละคิวชั้นนั้น อาจดูจากประสบการณ์การแข่งขันที่ผ่านมา หรือผลการแข่งขันจากรายการ

ใหญ่ หรือจากรอบคิวิชั่น ซึ่งกระบวนการให้คะแนนในรอบคิวิชั่นนั้น จะมีส่วนช่วยในการจัดอันดับตามระดับความสามารถนักกีฬา เพื่อจัดให้อยู่ในกลุ่มที่มีความสามารถเท่ากันมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

4.1.2 ในรอบคิวิชั่น นักกีฬาแต่ละคนจะได้โยนลูกทั้ง 3 ระยะ โดยนักกีฬาจะโยนลูกที่เส้นเริ่มทั้งสองด้านสลับกัน และขณะที่โยนลูกนั้น ส่วนใดของร่างกาย จะต้องไม่ไปสัมผัสเส้นพาวล์

4.1.3 กรรมการตัดสินจะวางลูกแก่นไว้ที่จุดบนเส้น 9.15 เมตร หรือ เส้น 30 ฟุต ให้นักกีฬาโยนลูกบอลเข้าหาลูกแก่นจำนวน 8 ลูก จากนั้นกรรมการจะวัดลูกที่ใกล้ลูกแก่นมากที่สุดจำนวน 3 ลูก และจดบันทึกระยะหน่วยเป็นเซนติเมตร

4.1.4 กรรมการตัดสินจะวางลูกแก่นไว้ที่จุดบนเส้น 12.20 เมตร หรือ เส้น 40 ฟุต ให้นักกีฬาโยนลูกบอลเข้าหาลูกแก่นจำนวน 8 ลูก จากนั้นกรรมการจะวัดลูกที่ใกล้ลูกแก่นมากที่สุดจำนวน 3 ลูก และจดบันทึกระยะหน่วยเป็นเซนติเมตร

4.1.5 กรรมการตัดสินจะวางลูกแก่นไว้ที่จุดบนเส้น 15.24 เมตร หรือ เส้น 50 ฟุต ให้นักกีฬาโยนลูกบอลเข้าหาลูกแก่นจำนวน 8 ลูก จากนั้นกรรมการจะวัดลูกที่ใกล้ลูกแก่นมากที่สุดจำนวน 3 ลูก และจดบันทึกระยะหน่วยเป็นเซนติเมตร

4.1.6 ขณะที่นักกีฬาโยนลูกบอลชวี่นั้น ลูกแก่นอาจมีการเคลื่อนจากจุดที่วางไว้ ทั้งระยะ 30 / 40 / 50 ฟุต จึงให้นำลูกแก่นที่เคลื่อนออกไปนั้นนำกลับมาวาง ณ จุดกำหนดเดิม ก่อนที่จะโยนลูกต่อไป หรือก่อนจะทำการวัดระยะ

4.1.7 การวัดระยะนั้น จะวัดจากกึ่งกลางด้านข้างลูกบอลชวี่ ถึงกึ่งกลางด้านข้างลูกแก่น จากนั้นสรุปยอดระยะห่างรวมจำนวน 9 ลูก เพื่อเป็นคะแนนความสามารถของนักกีฬา และนำไปจัดแบ่งกลุ่มคิวิชั่น

4.1.8 ในการแบ่งคิวิชั่นสำหรับประเภทคู่ และประเภททีม ควรเป็นคะแนนรวมของนักกีฬาทั้ง 2 คน ในประเภทคู่ และนักกีฬาทั้ง 4 คน ในประเภททีม

4.1.9 ในการจัดแบ่งคิวิชั่นนั้น ให้คำนึงถึงกฎของสเปเชียลโอลิมปิก คือ ให้นักกีฬาแสดงออก หรือเล่นให้เต็มตามกำลังความสามารถของนักกีฬา ตั้งแต่รอบแบ่งคิวิชั่น จนถึงรอบชิงชนะเลิศ

## 4.2 การโยนเหรียญ

4.2.1 การโยนเหรียญเพื่อตัดสินว่าทีมใด จะได้สิทธิ์โยนลูกแก่น และเลือกสีของลูกบอลชวี่ก่อน

4.2.2 ผู้ตัดสินสามารถอนุญาตให้หัวหน้าทีมคนใดคนหนึ่ง ทำการโยนเหรียญแทนได้ ซึ่งการโยนเหรียญควรกระทำบนพื้นสนาม ที่ใช้ในการแข่งขัน

### 4.3 กฎการขึ้นลูกแก่น

4.3.1 ทีมที่ได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่น จะมีโอกาสขึ้นลูกแก่นได้ไม่เกิน 3 ครั้ง โดยลูกแก่นจะต้องเลยเส้นครึ่งสนาม หรือเส้น 30 ฟุตขึ้นไป แต่ต้องไม่ให้ถึงเส้น 10 ฟุตของด้านฝั่งตรงข้าม หรือหากลูกแก่นวิ่งไปหยุดอยู่บนเส้น 30 ฟุต หรือบนเส้น 10 ฟุตของด้านฝั่งตรงข้าม ก็ถือว่า**การขึ้นลูกแก่นนั้นไม่สำเร็จ**

ซึ่งหากผู้เล่นทำการขึ้นลูกแก่น ไม่สำเร็จ ครบ 3 ครั้ง จะให้โอกาสผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ขึ้นลูกแก่น 1 ครั้ง แต่หากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามยังขึ้นลูกแก่นไม่สำเร็จอีก ผู้ตัดสินจะนำลูกแก่นไปวางไว้ที่จุด 40 ฟุต และให้ผู้เล่นฝ่ายที่ชนะเดิมนั้น เป็นฝ่ายส่งลูกบอลชู้ลูกแรกอีกครั้ง

**\*\*\* ข้อควรจำ ทีมชนะจะได้สิทธิ์ขึ้นลูกแก่น และส่งลูกบอลลูกแรกเสมอ \*\*\***

### 4.4 ขั้นตอนการเล่น

4.4.1 ทีมที่ชนะในการโยนเหรียญ จะได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่นเพื่อเริ่มต้นเกม ผู้เล่นที่ขึ้นลูกแก่นแล้ว จะต้องเป็นผู้ที่โยนบอลลูกแรกด้วย จากนั้นทีมฝ่ายตรงข้ามจะเป็นฝ่ายโยนลูกบ้าง และจะต้องโยนลูกให้ไกลลูกแก่นมากกว่าทีมคู่ต่อสู้ ซึ่งอาจจะต้องโยนจนครบทั้ง 4 ลูก (เพราะหากลูกที่โยนไปแล้วนั้น อยู่ไกลจากลูกแก่นมากกว่าลูกของทีมคู่ต่อสู้)

ลูกบอลของฝ่ายใด อยู่ใกล้ลูกแก่นมากกว่า จะเรียกว่าลูกนั้นว่า **IN**

ส่วนลูกบอลของทีมฝั่งตรงข้าม จะเรียกลูกนั้นว่า **OUT**

เมื่อทีมได้ลูก IN แล้ว ผู้เล่นจะก้าวออกไปรอด้านนอก

และเปลี่ยนให้ผู้เล่นทีมลูก OUT ก้าวเข้ามาเป็นฝ่ายโยนลูกบ้าง

### 4.5 แต้มคะแนนแรก

4.5.1 ทีมที่ได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่นนั้น เท่ากับได้เปรียบในการได้คะแนน “แต้มแรก” แล้ว

**ตัวอย่างเช่น** ทีม A ชนะในการโยนเหรียญเพื่อขึ้นลูกแก่น และโยนลูกบอลแรก / ต่อมาทีม B เลือกตีลูกบอลทีม A ให้ออกจากตำแหน่ง / แต่ทั้งลูกบอลทีม A และทีม B กระดอนลอยหลุดออกนอกสนามทั้งสองลูก เหลือเพียงแต่ลูกแก่นที่อยู่ในสนาม กรณีนี้ยังคงให้สิทธิ์ทีม A ได้โยนลูกเพื่อเล่นใหม่เป็นแต้มแรกอีกครั้ง

### 4.6 การส่งลูก

4.6.1 ทีมสามารถเลือกโยนลูกลักษณะกึ่ง โยน กระบี่ หรือชนกระแทกได้ แต่ลูกบอลต้องอยู่ในสนาม ห้ามกระดอนออกนอกสนาม หรือผู้เล่นห้ามทำผิดระเบียบไปสัมผัสที่เส้นฟาวล์

ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะโยนเพื่อให้ลูกบอล IN หรือ เลือกตีลูกของคู่ต่อสู้ให้หลุดออกจากตำแหน่งไป เพื่อให้เป็นคะแนนเพิ่มของทีม หรือลดคะแนนของทีมฝ่ายตรงข้ามได้

ผู้เล่นสามารถจับลูกในลักษณะคว่ำมือ หรือหงายมือ ได้นานพอจนมั่นใจก่อนจะปล่อยลูกบอลได้มือได้

**การส่งลูกบอลได้มือ หมายถึง การปล่อยลูกบอลในระดับต่ำกว่าเอว**

#### 4.7 การปรับกฎกติกาเพื่อความเหมาะสม

4.7.1 ประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน ควรพิจารณาปรับกฎกติกาให้เหมาะสมกับผู้ปกครองทางร่างกาย ที่มีส่วนร่วมในการแข่งขัน เพื่อป้องกันมิให้เกิดความได้เปรียบ-เสียเปรียบกับนักกีฬาคนอื่น เช่น ควรมีการปรับกฎกติกา ในลักษณะการส่งลูก (ยืนหรือนั่ง) ไม่ว่าจะโยนเพื่อทำเต็ม หรือการตีลูกของคู่ต่อสู้ออกไป

#### 4.8 จำนวนลูกบอลสำหรับผู้เล่น

4.8.1 ประเภทเดี่ยว ผู้เล่น 1 คน ลูกบอลขี 4 ลูก

4.8.2 ประเภทคู่ ผู้เล่น 2 คน ลูกบอลขีคนละ 2 ลูก

4.8.3 ประเภททีม ผู้เล่น 4 คน ลูกบอลขีคนละ 1 ลูก

#### 4.9 การสอน

4.9.1 การพูดคุยให้คำแนะนำแก่นักกีฬา หรือ นักกีฬาพาร์ทเนอร์ โดยโค้ชหรือผู้ชม ขณะที่นักกีฬาอยู่ในสนามซึ่งเป็นพื้นที่ที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนดไว้ นั่นถือเป็นการฝ่าฝืนกติกาข้อห้าม

4.9.2 หากผู้ตัดสินเห็นว่า โค้ช / นักกีฬาพาร์ทเนอร์ / ผู้ชม ทำผิดระเบียบดังกล่าว สามารถตัดสินลงโทษได้ ตั้งแต่การว่ากล่าวตักเตือน จนถึงหากมีพฤติกรรมกระทำซ้ำ ๆ หรือแสดงออกซึ่งความไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ผู้ตัดสินก็สามารถเชิญให้ออกจากการแข่งขันนั้นได้ทันที

#### 4.10 คะแนน

4.10.1 หลักการนับคะแนนควรเป็นมาตรฐานในเกมการแข่งขันรายการใหญ่ อย่างไรก็ตาม รูปแบบการนับคะแนนนั้น ต้องเป็นที่ยอมรับโดยหลักสากลด้วย

4.10.2 หลักการนับคะแนนของรายการทัวร์นาเมนต์ จะขึ้นอยู่กับกติกาของการพิจารณาของฝ่ายจัดการแข่งขัน คือ อาจให้เล่นจนถึงเป้าหมายคะแนนที่กำหนด หรือ กำหนดเป็นระยะเวลา เช่น เล่นครบ 15 นาที (โดยฝ่ายจัดการแข่งขันจะแจ้งเริ่มจับเวลาเมื่อใด)

4.10.3 เมื่อสิ้นสุดเกม (เมื่อทั้งสองทีมโยนลูกจนครบทุกลูกแล้ว) การตัดสินให้คะแนน กำหนดไว้ดังนี้ คือ นับจำนวนลูกบอล ที่ใกล้ลูกแก่น มากกว่าทีมคู่ต่อสู้ ซึ่งอาจวัดด้วยตาเปล่า หรือ ใช้อุปกรณ์วัดระยะ

4.10.4 ผู้เล่นอาจร้องขอให้มีการวัดด้วยอุปกรณ์วัดระยะได้ เมื่อมองระยะห่างด้วยตาเปล่าไม่ชัดเจน (โดยวัดจากกึ่งกลางด้านข้างลูกบอชชี ถึงกึ่งกลางด้านข้างลูกแก่น)

4.10.5 เมื่อจบเฟรมผู้ตัดสินประกาศแต้ม และสีที่ได้คะแนน ให้ผู้เล่นที่อยู่ด้านนอกของสนามได้ทราบ ก่อนที่จะเคลื่อนลูกแก่น และลูกบอชชีออกไป โดยให้ผู้ตัดสินสังเกตด้วยว่า ผู้เล่นได้รับทราบคะแนนที่แจ่มแจ้งนั้น หรือไม่

4.10.6 ผู้เล่นสามารถร้องขอให้มีการวัดระยะใหม่ได้ หากไม่เห็นด้วยกับการตัดสินของผู้ตัดสิน

4.10.7 เมื่อผู้เล่นหรือทีม ยอมรับคะแนนที่ตัดสิน กรรมการประจำสนามจะทำการเคลื่อนย้ายลูกบอชชี และลูกแก่น เพื่อเริ่มทำการแข่งขันในเฟรมต่อไป

4.10.8 คะแนนของทีมที่ชนะในแต่ละเฟรมนั้น จะบ่งบอกให้ทราบว่าทีมนั้นได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่น ในเฟรมถัดไป

4.10.9 ผู้ตัดสินจะรับผิดชอบในการเปลี่ยนตัวเลขบนสกอร์บอร์ด และสกอร์การ์ด ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของหัวหน้าทีมที่จะคอยดูความถูกต้องของคะแนน ที่แสดงตลอดเกมการแข่งขัน

4.10.10 การเสมอกันระหว่างเฟรม

4.10.10.1 ในกรณีที่ลูกบอลของทั้ง 2 ทีม อยู่ใกล้ลูกแก่นในระยะที่เท่ากัน ทีมที่กิ้งลูกมาล่าสุดนั้น จะต้องกิ้งลูกเพิ่มจนกระทั่งลูกเข้าไปอยู่ใกล้ลูกแก่นได้มากกว่า

เช่น ทีม A กิ้งลูกไปอยู่ใกล้ลูกแก่น และถือเป็นการได้แต้มคะแนนแรก จากนั้น ทีม B กิ้งลูกไปยังลูกแก่น และผู้ตัดสินเห็นว่าลูกบอลของทั้ง 2 ทีม อยู่ใกล้ลูกแก่นในระยะที่เท่ากัน ทีม B จะต้องกิ้งลูกถัดไปจนกว่าลูกของทีมตนเองนั้น จะไปอยู่ใกล้ลูกแก่นมากกว่าลูกของทีม A

ถ้าทีม B สามารถกิ้งลูกไปอยู่ใกล้ลูกแก่นได้มากกว่าแล้ว แต่ลูกทีม A ตีลูกนั้นออกไปได้ จนทำให้เกิดกรณีใกล้ลูกแก่นเท่ากันอีก ก็จะเปลี่ยนให้ทีม A เป็นฝ่ายที่ต้องกิ้งลูกถัดไปแทน จนกว่าลูกของทีมตนเองจะเข้าไปใกล้กับลูกแก่นมากกว่าอีกครั้ง

4.10.11 การเสมอกันเมื่อสิ้นสุดเฟรม

4.10.11.1 ในกรณีที่ลูกบอลของทั้ง 2 ทีม อยู่ใกล้ลูกแก่นในระยะที่เท่ากัน และไม่มีลูกเหลือให้โยนแล้ว ให้ถือว่าเสมอกัน คือ ไม่มีการให้คะแนนในเฟรมนั้น และต้องให้ฝ่ายที่ขึ้นลูกแก่นเดิมนั้น เริ่มต้นขึ้นลูกแก่นในเฟรมใหม่อีกครั้ง ณ ฝั่งสนามด้านเดิม

4.10.12 การนับคะแนน

4.10.12.1 ประเภททีม 4 คน (ลูกบอลคนละ 1 ลูก) 16 แต้ม / เกม

4.10.12.2 ประเภทคู่ 2 คน (ลูกบอลคนละ 2 ลูก) 12 แต้ม / เกม

4.10.12.3 ประเภทเดี่ยว (ลูกบอลคนละ 4 ลูก) 12 แต้ม / เกม

4.10.13 ไบบันทีกคะแนน

4.10.13.1 เป็นความรับผิดชอบของหัวหน้าทีมแต่ละทีมที่จะต้องเซ็นชื่อหลังจบเกมการแข่งขัน เพื่อเป็นการแสดงการยอมรับผลการแข่งขันที่ถูกต้อง แต่หากต้องการยื่นคำประท้วงเพราะไม่เห็นด้วยกับผลการแข่งขันนั้น หัวหน้าทีมจะต้องไม่เซ็นชื่อในไบบันทีกผลดังกล่าว

#### 4.11 การกำหนดตัวผู้เล่น

4.11.1 หัวหน้าทีม

4.11.1.1 แต่ละทีมจะต้องแต่งตั้งหัวหน้าทีม และแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขัน หัวหน้าทีมไม่สามารถเปลี่ยนแปลงระหว่างเกมได้ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงระหว่างพักรับประทานน้ำได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินได้ทราบ ก่อนลงทำการแข่งขันในเกมถัดไป

4.11.2 การหมุนตัวผู้เล่น

4.11.2.1 ทีมอาจจะเลือกผู้เล่นคนใดมาเล่นลูกบอลก่อนหรือหลังได้ แต่ผู้เล่นที่ทำการขึ้นลูกแก่นจะต้องเป็นผู้เล่นลูกบอลแรกเสมอ การหมุนตัวผู้เล่นอาจเปลี่ยนแปลงลำดับแตกต่างออกไประหว่างเฟรมต่อเฟรมได้ อย่างไรก็ตาม ห้ามผู้เล่นกลิ้งลูกเกินจำนวนของตนเองในแต่ละเฟรม

#### 4.12 ทีมยูนิฟายด์

4.12.1 ทีมยูนิฟายด์ ประเภทคู่ จะประกอบไปด้วย นักกีฬาพิเศษ 1 คน และนักกีฬาปกติ 1 คน

4.12.2 ทีมยูนิฟายด์ ประเภททีม จะประกอบไปด้วย นักกีฬาพิเศษ 2 คน และนักกีฬาปกติ 2 คน

4.12.3 ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนกฎกติกา การขึ้นลูกแก่น ระหว่างนักกีฬาพิเศษหรือนักกีฬาปกติ แต่สามารถบอกให้เปลี่ยนผู้ขึ้นลูกแก่น ตอนเปลี่ยนเฟรม หรือ เปลี่ยนเกมใหม่ได้

#### 4.13 ผู้เล่นสำรอง

4.13.1 ผู้ตัดสินจะต้องแจ้งเตือน เรื่องผู้เล่นสำรอง ที่ต้องแจ้งให้ทราบก่อนการแข่งขัน มิฉะนั้นอาจถูกปรับแพ้ในเกมนั้นได้

4.13.2 ผู้เล่นสำรอง อนุญาตให้มีผู้เล่นสำรอง 1 คนต่อทีม ต่อเกมเท่านั้น ผู้เล่นสำรองสามารถลงไปเล่นแทนผู้เล่นคนไหนในทีมของตัวเองก็ได้ และสามารถเปลี่ยนผู้เล่น คนที่แตกต่างกันไปในทีม ที่ไม่ใช่ในเกมเดียวกันก็ได้

4.13.3 การเปลี่ยนผู้เล่นสำรองระหว่างเกม / อนุญาตให้เปลี่ยนผู้เล่นสำรองระหว่างเกมได้ ในกรณีที่ผู้เล่นต้องการให้การรักษาพยาบาล หรือ ในกรณีฉุกเฉินเท่านั้น ซึ่งการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง แบบฉุกเฉินนั้น จะต้องเปลี่ยนเมื่อจบเฟรมเท่านั้น แต่หากไม่สามารถรอให้จบเฟรมได้ ให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ

\*\*\* อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นสำรองที่เปลี่ยนตัวลงไปเล่นแทนที่แล้วนั้น จะต้องเล่นต่อเนื่องจนจบเกม \*\*\*

#### 4.14 การปรับแพ้

4.14.1 ทีมที่มีจำนวนผู้เล่นน้อยกว่าตีกำหนดไว้ จะถูกปรับเป็นฝ่ายแพ้ในการแข่งขันแมทช์นั้น

#### 4.15 เวลานอก

4.15.1 ผู้ตัดสินอาจอนุญาตให้เป็นเวลานอกได้ หากเห็นว่าอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้จริงๆ

4.15.2 ฝ่ายจัดการแข่งขัน อาจกำหนดเวลานอกไว้ จำกัดไม่เกิน 10 นาที

#### 4.16 การแข่งขันล่าช้า

4.16.1 การตั้งใจทำให้เกมล่าช้า

4.16.1.1 หากผู้ตัดสินเห็นว่า เป็นการจงใจทำให้การแข่งขันล่าช้า โดยไม่มีเหตุผลอันควร ผู้ตัดสินจะต้องตักเตือน

4.16.1.2 และหากยังไม่พร้อมเล่นในทันที ทีมที่ล่าช้านั้นจะถูกปรับให้เป็นฝ่ายแพ้

4.16.2 เกมล่าช้าจากสภาวะอากาศ, จากสิ่งที่คุณควบคุมไม่ได้ หรือจากเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น

4.16.2.1 ในกรณีเหล่านี้ ให้ถือเอาการตัดสินใจของหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน เป็นอันสิ้นสุด

#### 4.17 การเช็คตำแหน่งของลูก และนับคะแนน

4.17.1 หนึ่งในผู้เล่นของทีม สามารถเดินมาดูตำแหน่งของลูก จากด้านข้างของสนามก่อนโยนลูกต่อไปได้ เช่นเดียวกับกับตอนกรรมการกำลังวัดระยะตำแหน่งของลูก และการให้คะแนน (เดินมาดูได้)

#### 4.18 สถานการณ์อื่น ๆ

4.18.1 ลูกบอลแตกหัก

4.18.1.1 ระหว่างการแข่งขัน หากลูกบอชชี หรือลูกแก่น เกิดแตกเสียหายขึ้นมา ให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ

4.18.1.2 ฝ่ายจัดการแข่งขัน มีหน้าที่นำลูกบอชชี หรือลูกแก่นใหม่ มาทดแทนลูกที่แตกหักเสียหาย

4.18.2 ความพร้อมของสนามแข่งขัน

4.18.2.1 ก่อนการแข่งขัน

4.18.2.1.1 ทุกสนามควรมีความพร้อม จนเป็นที่น่าพอใจของหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน ก่อนเริ่มทำการแข่งขัน

4.18.2.2 ระหว่างแข่งขัน

4.18.2.2.1 สนามอาจยังไม่ต้องการซ่อมแซมในระหว่างทำการแข่งขัน

4.18.2.2.2 แต่สามารถเคลื่อนย้ายวัตถุต่าง ๆ เช่น ก้อนหิน ถ้วยแก้ว หรือสิ่งกีดขวางใด ๆ ในระหว่างแข่งขันได้

4.18.3 สภาพสนามที่ผิดปกติ

4.18.3.1 หากฝ่ายจัดการแข่งขันเห็นว่า สนามแข่งขันอยู่ในสภาพที่ไม่สามารถจะเล่นได้ อาจยุติและย้ายไปเล่นสนามอื่น หรือเลื่อนกำหนดเวลาแข่งขันออกไป

4.18.4 การเคลื่อนลูกบอชชี หรือ ลูกแก่น

4.18.4.1 ห้ามผู้เล่นโยนลูกต่อไป จนกว่าลูกแก่นหรือลูกบอลที่เพิ่งโยนไปนั้น หยุดสนิท

4.18.5 ต้องการช่วยเหลือ

4.18.5.1 หากสภาพทางกายภาพของนักกีฬาต้องการใช้ตัวช่วย ในการจุดตำแหน่งของลูก จะเป็นดุลยพินิจของฝ่ายจัดการแข่งขัน เพื่ออนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ตัวช่วย เช่น กล้องส่องทางไกล เพื่อดูระยะห่างของลูก

4.18.5.2 อุปกรณ์ตัวช่วย เช่น กระจก หรือ กรวยสีสะท้อนแสง จะเป็นตัวช่วยในการมองเห็น สำหรับนักกีฬาที่บกพร่องทางสายตา / ถ้าเป็นกรวยจะวางไว้ใกล้ลูกแก่นมากที่สุด ซึ่งปกติจะวางไว้ด้านหลังลูกแก่น และจะยกออก ตอนที่ลูกบอลถูกปล่อยออกจากมือนักกีฬา / แต่หากเป็นกระจก จะสั่งให้มีเสียงอยู่เหนือบริเวณลูกแก่น

#### 4.19 พฤติกรรมของผู้เล่น

4.19.1 ขณะเล่น

4.19.1.1 นักกีฬาควรก้าวออกนอกขอบสนามทุกครั้ง เพื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามก้าวเข้ามาเล่น

4.19.2 การแสดงความไม่มีน้ำใจนักกีฬา

4.19.2.1 ผู้เล่นควรแสดงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาตลอดเวลา

4.19.2.2 การแสดงออกใด ๆ ที่บ่งบอกถึงความไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา เช่น ใช้วาจาดูถูกเหยียดหยาม มีกิริยาท่าทางพฤติกรรมแสดงออก หรือใช้คำพูดที่ก่อให้เกิดปัญหาอย่างชัดเจน อาจถูกตัดสินให้ออกจากรายการแข่งขันทันที



## 4.20 เครื่องแต่งกาย

### 4.20.1 การแต่งกายที่เหมาะสม

4.20.1.1 ผู้เล่นควรสวมใส่เครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับตัวเอง และกีฬาบอซซี่

### 4.20.2 รองเท้า

4.20.2.1 ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นสวมใส่รองเท้า ที่ทำให้พื้นสนามแข่งขันเสียหาย หรือเป็นเหตุทำให้พื้นผิวของสนามเป็นหลุม

4.20.2.2 แนะนำให้ผู้เล่นทุกคน ควรสวมใส่รองเท้ากีฬาชนิดหุ้มส้น

### 4.20.3 เครื่องแต่งกายที่ไม่เหมาะสม

4.20.3.1 ผู้เล่นที่สวมใส่เครื่องแต่งกายที่ไม่เหมาะสม หรือไม่ถูกต้องนั้น อาจไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมทำการแข่งขัน

## 5. บทลงโทษ และการประท้วง

### 5.1 ข้อบังคับใช้

5.1.1 คือการตัดสินที่สามารถกระทำได้ทันที โดยผู้ตัดสินที่ได้รับการอนุญาต ซึ่งผู้ตัดสินจะเป็นผู้แจ้งให้หัวหน้าทีมทั้งสองทีมทราบ และชี้แจงถึงการฟาวล์ที่เกิดขึ้น

5.1.2 ทีมที่ได้ฟาวล์ อาจเลือกที่จะปฏิเสธการลงโทษของกรรมการตัดสิน คือ ยอมรับลูกบอลที่ฟาวล์นั้น และเล่นต่อไป (ให้ยึดถือคำตัดสินของกรรมการเป็นอันสิ้นสุด เว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น)

### 5.2 ข้อกำหนดที่ไม่ได้กล่าวไว้

5.2.1 หากมีกรณีใด ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในกติกา ให้ถือเอาคำตัดสินชี้ขาดของหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขันเป็นอันสิ้นสุด

### 5.3 การประท้วง

5.3.1 การประท้วงคำตัดสินของผู้ตัดสิน หรือหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน **จะต้องจัดทำโดยผู้ที่ผ่านการอบรมโค้ชบอซซี่เท่านั้น ภายใน 15 นาทีของการแข่งขัน และยื่นต่อคณะกรรมการหรือหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขันเพื่อพิจารณา**

5.3.2 หลังจากนั้นคณะกรรมการตัดสิน จะพิจารณาบนพื้นฐานของความถูกต้องและยุติธรรม ในสถานการณ์ที่อาจไม่ได้ระบุไว้ในข้อตกลงนี้

## 5.4 การประท้วงปรับเป็นแพ้

5.4.1 หากทีมถูกปรับเป็นแพ้ เนื่องจากไม่ได้มารายงานตัวเพื่อแข่งขันตามโปรแกรมที่จัดไว้ หรือกระทำฝ่าฝืนข้อห้ามที่กำหนดไว้ จะไม่มีการรับคำร้องจากการยื่นประท้วงใด ๆ ทั้งสิ้น

## 5.5 กติกาเฉพาะ

### 5.5.1 ฟาวล์ – เส้นฟาวล์

5.5.1.1 ทั้งการ โยนลูกเพื่อทำคะแนน หรือ เพื่อตีออก ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายผู้เล่น รวมถึงเท้า หรืออุปกรณ์ใด ๆ ที่ผู้เล่นใช้อยู่ เช่น วิลแชร์ ไม้ค้ำ ไม้เท้า เป็นต้น จะต้องไม่สัมผัสเส้นฟาวล์ จนกว่าจะปล่อยลูก และลูกสัมผัสพื้นสนามด้านหน้าเส้นฟาวล์

5.5.1.2 หากผู้ตัดสินเห็นลักษณะเหล่านั้นอย่างชัดเจน จะพิจารณาเป็นการฟาวล์

5.5.1.3 และผู้ตัดสินจะถือการ โยนลูกของผู้เล่น (ทีม) ที่ฟาวล์นั้น เป็นลูกเสีย

5.5.1.4 ถ้าเป็นไปได้ ผู้ตัดสินควรหาวิธีในการหยุดลูกที่ปล่อยมาแล้ว ก่อนจะสัมผัสลูกแก่นหรือลูกอื่น ๆ จากนั้นให้ยกลูกนั้นออกไป และแจ้งผู้เล่นให้ทราบว่า **ลูกนี้เป็นลูกเสีย**

แต่หากลูกที่ปล่อยออกมาแล้วนั้น ไปสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ จนเคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

### 5.5.2 ลูกบอล หรือ ลูกแก่น

5.5.2.1 หัวหน้าผู้ตัดสินจะยังไม่เรียกให้ผู้เล่น โยนลูกถัดไป จนกว่าลูกแก่นหรือลูกที่เล่นอยู่นั้นจะหยุดสนิท

5.5.2.2 แต่ถ้าผู้เล่น โยนลูกถัดไปก่อนที่ลูกแก่น หรือลูกที่โยนไปแล้วนั้น อยู่จะหยุดสนิท ให้ผู้ตัดสินหยุดลูกนั้นก่อน แต่หากหยุดไม่ทัน และไปสัมผัสลูกอื่น ๆ เคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิมอีก ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนที่ออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และยกลูกที่ฟาวล์นั้นออกจากสนามเช่นกัน

5.5.3 ผู้เล่น เล่นลูกเกินจำนวนที่กำหนดไว้ ทั้งในประเภทคู่ และประเภททีม

5.5.3.1 เมื่อผู้เล่น กลิ้งลูกเกินจำนวนของตนเอง **ลูกที่เกิน ให้ถือเป็นลูกเสีย**

5.5.3.2 ถ้าเป็นไปได้ ผู้ตัดสินควรหาวิธีในการหยุดลูกที่ปล่อยมาแล้ว ก่อนไปสัมผัสลูกแก่นหรือลูกบอลลูกอื่น ๆ จากนั้นให้ยกลูกนั้นออกไป และแจ้งผู้เล่นให้ทราบว่า **ลูกนี้เป็นลูกเสีย**

แต่หากลูกที่ปล่อยออกมาแล้วนั้น ไปสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ เคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนที่ออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

ในข้อนี้หมายถึงกรณีที่ ผู้เล่นประเภทคู่ (2 คน) แต่ไปเล่นลูกบอล 3 ลูก เกินจากที่กำหนดไว้เล่นคนละ 2 ลูก หรือ ผู้เล่นประเภททีม (4 คน) แต่ไปเล่นลูกบอล 2 ลูก เกินจากที่กำหนดไว้เล่นคนละ 1 ลูก

5.5.3.3 ประเภทคู่ ผู้เล่น 2 คน จะมีผู้เล่น 1 คน เล่นบอลที่เหลือเพียงลูกเดียว

5.5.3.4 ประเภททีม ผู้เล่น 4 คน จะเหลือผู้เล่นที่ไม่ได้เล่นบอล จึงต้องตัดสินใจว่า จะเป็นใครที่ไม่ได้เล่นลูก

5.5.4 การฟาวล์ โดยการไปเคลื่อนย้ายลูกของทีมตนเอง

5.5.4.1 ถ้าผู้เล่นไปเคลื่อนย้ายลูกของทีมตัวเอง 1 ลูกหรือมากกว่า ให้ถือว่าเป็นลูกเสีย และเล่นต่อไป

5.5.5 การฟาวล์ โดยการไปเคลื่อนย้ายลูกของทีมฝ่ายตรงกันข้าม

5.5.5.1 หลังจากลูกบอล ทั้ง 8 ลูกได้กลิ้งมาแล้ว หากมีผู้เล่นไปเคลื่อนย้ายลูกบอลของทีมฝ่ายตรงกันข้าม 1 ลูกหรือมากกว่า ให้ถือเป็นคะแนนของทีมตรงกันข้ามนั้น ตามจำนวนลูกที่ถูกเคลื่อนย้ายไป

5.5.5.2 แต่ถ้าผู้เล่นไปเคลื่อนย้ายลูกบอลของทีมฝ่ายตรงกันข้าม 1 ลูกหรือมากกว่า แต่ยังคงมีลูกที่ยังไม่ได้เล่นเหลืออยู่ ผู้ตัดสินจะนำลูกที่ถูกเคลื่อนย้ายไปนั้น นำกลับมาวางในตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

5.5.6 การฟาวล์ โดยผู้เล่นไปเคลื่อนย้ายลูกแก่น

5.5.6.1 ถ้าลูกแก่นถูกเคลื่อนย้าย โดยผู้เล่นทีมฝ่ายตรงข้าม จะได้คะแนนตามจำนวนบอลที่เป็นคะแนนอยู่ในสนาม บวกจำนวนลูกบอลที่ยังไม่ได้เล่น

5.5.6.2 แต่ถ้าทีมที่ได้ฟาวล์ ไม่มีบอลที่เป็นคะแนนอยู่ในสนาม และไม่มีบอลที่ยังไม่ได้เล่นเหลืออยู่ ผู้ตัดสินจะให้ถือว่าเป็นฟรีคิก และเริ่มต้นฟรีคิกใหม่อีกครั้งทางด้านฝั่งที่เริ่มเล่นเดิม

**5.6 การฟาวล์ โดยผู้ตัดสินไปเคลื่อนย้ายลูกแก่น / ลูกบอล ก่อนกำหนด**

5.6.1 ขณะเล่น (บอลส่วนใหญ่เล่นไปแล้ว)

5.6.1.1 หากผู้ตัดสินที่กำลังวัดระยะ บังเอิญไปถูกลูกแก่น หรือลูกที่เป็นคะแนนนั้น เคลื่อนย้ายไปจากจุดเดิม ให้ถือว่าเป็นฟรีคิก และเริ่มต้นเล่นฟรีคิกใหม่ ทางด้านฝั่งเดิม

5.6.2 หลังจากเล่นบอลครบทุกลูกแล้ว

5.6.2.1 หากผู้ตัดสินเห็นเป็นคะแนนอย่างชัดเจน สามารถให้เป็นคะแนนได้เลย แต่หากไม่แน่ใจ ให้ถือว่าเป็นฟรีคิก และเริ่มต้นเล่นฟรีคิกใหม่ ทางด้านฝั่งเดิม

## 5.7 ระเบ็วขณะบอลเคลื่อนที่

5.7.1 โดยหนึ่งในผู้เล่นของทีมตนเอง

5.7.1.1 เมื่อผู้เล่นไปรบบวนลูกของทีมฝ่ายตนเอง ในขณะที่บอลกำลังเคลื่อนที่ ผู้ตัดสินเห็นเป็นลูกฟาวล์ และจะต้องแจ้งให้ผู้เล่นทราบว่า ลูกที่โยนมานั้นเป็นลูกเสีย

5.7.1.2 ถ้าเป็นไปได้ ผู้ตัดสินควรหาวิธีในการหยุดลูกที่ปล่อยมาแล้ว ก่อนสัมผัสลูกแก่นหรือลูกอื่น ๆ จากนั้นให้ยกลูกนั้นออกไป และแจ้งผู้เล่นให้ทราบว่า ลูกนี้เป็นลูกเสีย

แต่หากลูกที่ปล่อยออกมาแล้วนั้น ไปสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ เคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

5.7.2 โดยผู้เล่นทีมฝ่ายตรงกันข้าม

5.7.2.1 ถ้าผู้เล่นไปรบบวนหรือไปสัมผัสลูกของทีมฝ่ายตรงกันข้าม ในขณะที่บอลกำลังเคลื่อนที่ ทีมนั้นจะถูกจับฟาวล์ และทีมที่ได้ฟาวล์ สามารถเลือกการฟาวล์ได้ ดังต่อไปนี้

5.7.2.1.1 ให้เล่นลูกนั้นใหม่อีกครั้ง

5.7.2.1.2 ขอให้เฟรมนั้นเป็นโมฆะ

5.7.2.1.3 ปฏิเสธไม่เอาโทษ ยอมรับลูกที่รบบวน และเล่นต่อไป

5.7.3 โดยสิ่งที่มีผล ทำให้ลูกหยุดชะงัก

5.7.3.1 ถ้าผู้ชม สัตว์ หรือวัตถุใด ๆ ไปสัมผัสขณะลูกเคลื่อนที่ แต่ยังไม่ไปสัมผัสลูกอื่น จะให้ผู้เล่นคนนั้น โยนลูกขึ้นมาใหม่

5.7.4 โดยสิ่งที่มีผล ต่อตำแหน่งของลูก

5.7.4.1 ถ้าผู้ชม สัตว์ หรือวัตถุใด ๆ ไปสัมผัสขณะลูกเคลื่อนที่ และลูกนั้นไปสัมผัสลูกอื่น และเป็นคะแนนด้วย ให้ถือเฟรมนั้นเป็นโมฆะ

5.7.5 สิ่งที่มีผล ต่อการเล่น

5.7.5.1 การกระทำใด ๆ ที่ไปสัมผัสทำให้ตำแหน่งของลูกแก่น หรือลูกบอลของแต่ละทีม เพื่อให้ลูกบอลเข้าไปใกล้ลูกแก่นมากที่สุด ให้ถือเฟรมนั้นถือเป็นโมฆะ

5.7.5.2 ในกรณีที่มีจำนวนลูกบอลหรือลูกแก่น จากสนามอื่นกระดอนหลุดเข้ามาในสนาม จนทำให้ลูกบอลในสนามถูกเคลื่อนที่ออกไป ลูกบอลที่เคลื่อนที่เหล่านั้นจะถูกนำกลับมาวางให้ใกล้ตำแหน่งเดิมมากที่สุด โดยผู้ตัดสินและหัวหน้าทีมทั้ง 2 ทีมรับทราบ กรณีเช่นนี้ นอกจากมีลูกเสียจากสนามอื่นกระดอนเข้า

มาแล้ว อาจมีวัตถุอื่น ๆ / ผู้ชม / หรือสัตว์ต่าง ๆ ที่อาจหลุดเข้ามาในสนามจนเป็นเหตุทำให้ตำแหน่งของลูกบอลเคลื่อนที่ได้เช่นกัน

## 5.8 การส่งลูกบอลผิดสี

### 5.8.1 สามารถเปลี่ยนลูกได้

5.8.1.1 หากผู้เล่นโยนลูกบอลผิดสี และลูกบอลนั้นไม่สามารถหยุดโดยผู้เล่น หรือผู้ตัดสินได้ จะต้องรอให้ลูกที่โยนไปแล้วนั้นหยุดสนิท และให้ผู้ตัดสินนำลูกสีที่ถูกต้องมาวางแทนได้

### 5.8.2 ไม่สามารถเปลี่ยนลูกได้

5.8.2.1 หากผู้เล่นโยนลูกบอลผิดสี และไม่สามารถเปลี่ยนสีลูกนั้นแทนได้ ให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ และให้เริ่มเล่นใหม่ทางด้านฝั่งเดิม

## 5.9 การหมุนตัวผู้เล่นผิด

### 5.9.1 การเล่นแต่้มแรก

5.9.1.1 หากผู้เล่นในทีมขึ้นลูกแก่้น และส่งลูกบอลลูกแรกเป็นคนละคนกัน ผู้ตัดสินจะนำลูกแก่้นและลูกบอลนั้นกลับมาเริ่มเล่นใหม่

5.9.1.2 จากนั้นผู้ตัดสินจะให้ทีมฝ่ายตรงข้าม ได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่้น และบอลลูกแรกแทน ในฝั่งเริ่มเล่นเดิม

### 5.9.2 การเล่นซ้ำ

5.9.2.1 หากผู้เล่นส่งบอลลงไปซ้ำ ทั้งที่ลูกบอลของทีมตนเองเป็นลูก IN และทีมฝ่ายตรงข้ามยังมีลูกเหลืออยู่ ให้ผู้ตัดสินพยายามหยุดบอลลูกนั้น ก่อนที่จะไปสัมผัสลูกลูกอื่น โดยให้ถือลูกนั้นเป็นลูกเสีย และนำออกจากสนาม

5.9.2.2 แต่หากผู้ตัดสินไม่สามารถหยุดลูกบอลนั้นก่อนไปสัมผัสลูกอื่นได้ ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอล / ลูกแก่้น ที่เคลื่อนหลุดออกไปจากตำแหน่งนั้น กลับมาวาง ณ จุดเดิมให้มากที่สุด และถือว่าลูกนั้นเป็นลูกเสีย และนำออกจากสนาม

## 6. กรรมการตัดสิน

### 6.1 การคัดค้าน

#### 6.1.1 การคัดค้านผู้ตัดสิน

6.1.1.1 แต่ละทีมมีสิทธิ์คัดค้านการตัดสินด้วยเหตุผลใด ๆ ก็ได้ ก่อนเกมการแข่งขันจะเริ่มต้นขึ้น

6.1.1.2 การคัดค้านนั้น จะถูกพิจารณาและตัดสินโดย ประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน

## 6.1.2 การมีส่วนร่วมเป็นผู้ตัดสิน

6.1.2.1 ไม่อนุญาตให้สมาชิกของทีม หรือผู้ลงทะเบียนเป็นผู้เล่นสำรอง มาเป็นผู้ช่วยในการตัดสิน ในขณะที่ทีมของตนเองกำลังแข่งขัน

## 6.2 ผู้ตัดสินสำรอง

### 6.2.1 ขณะแข่งขัน

6.2.1.1 ผู้ตัดสินสำรองอาจเกิดขึ้นได้ในระหว่างการแข่งขัน ซึ่งจะต้องได้รับอนุญาตจากประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน และหัวหน้าทีม ของทั้ง 2 ทีม เท่านั้น

### 6.2.2 การเพิ่มผู้ตัดสิน

6.2.2.1 อาจจัดให้มีผู้ตัดสินเพิ่มขึ้น ในระหว่างเกมการแข่งขัน โดยได้รับอนุญาตจากประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน

### 6.2.3 การร้องขอ

6.2.3.1 อาจมีการร้องขอให้เปลี่ยนผู้ตัดสินระหว่างการแข่งขันได้ หากทีมมีเหตุผลเสนอต่อประธานฝ่ายจัดการแข่งขันเพียงพอ

## 6.3 ชุดยูนิฟอร์มผู้ตัดสิน

6.3.1 ชุดผู้ตัดสินควรเป็นชุดที่ ผู้เล่นสามารถสังเกตเห็นได้ง่าย และชัดเจน

## 7. คำนิยามคำศัพท์การเล่น

7.1 ลูกดี คือ ลูกที่ได้โยนลงไปในสนามแล้ว

7.2 ลูกเสีย คือ ลูกที่ถูกตัดสินเป็นลูกฟาวล์ หรือผิดกติกา เช่น

7.2.1 ลูกเสียจากการทำผิดกติกา

7.2.2 ลูกที่โยนหลุดออกนอกสนาม

7.2.3 ลูกที่สัมผัสบุคคล หรือวัตถุใด ๆ ภายนอกสนาม

7.2.4 ลูกที่สัมผัสขอบค้ำบน ของขอบสนาม

7.2.5 ลูกที่สัมผัสส่วนที่อยู่เหนือสนาม

7.2.6 ลูกที่เกิดจากการที่เท้า ไปสัมผัสเส้นฟาวล์

7.2.7 ลูกที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายลูกของทีมตัวเอง

7.2.8 ลูกที่เกิดจากผู้เล่นในทีม ไปสัมผัสลูกขณะเคลื่อนที่

7.2.9 ลูกที่เล่นซ้ำ ก่อนที่ลูกแก่นหรือลูกบอลที่เพิ่งโยนไป และยังหยุดไม่สนิท

7.3 ลูกบอลชู้ คือ ลูกบอลที่ใช้เล่น (ลูกขนาดใหญ่)

7.4 ลูกแก่น คือ ลูกบอลขนาดเล็ก

7.5 การตีหรือการยิง คือ การกลิ้งลูกบอลที่มีความเร็วและแรง จนชนกระดานด้านหลัง (หากผิดเป้าหมาย)

7.6 การกระทบซึ่ง คือ การเล่นลูกกระทบกับขอบกระดาน ซึ่งสามารถกระทำได้ด้านข้างทั้งสองข้าง และด้านหลัง

7.7 การทำคะแนน คือ การโยนลูกเข้าไปใกล้ลูกแก่น เพื่อให้ได้คะแนน

7.8 เฟรม คือ ช่วงการแข่งขันระหว่างเกม ที่เล่นลูกจากด้านใดด้านหนึ่ง ของสนามและมีคะแนนเกิดขึ้น

7.9 บอล IN คือ ลูกบอลที่ผู้ตัดสินที่เห็นแล้ว หรือวัดระยะแล้ว และแจ้งเป็นลูกที่ใกล้ลูกแก่น หรือเป็นลูกที่ได้คะแนน

7.10 ฟาวล์ คือ การทำใด ๆ ที่ฝ่าฝืน หรือผิดกฎกติกาที่กำหนดไว้.

\*\*\*\*\*

## กติกาสเปเชียลโอลิมปิกไทย

### การแข่งขันกีฬาฟุตบอล

การแข่งขันฟุตบอลในกีฬาสเปเชียลโอลิมปิก ใช้ระเบียบและกติกาของ FIFA ในกรณีที่มีข้อขัดแย้งใด ๆ ให้ถือปฏิบัติตามระเบียบและกติกาของสเปเชียลโอลิมปิก

#### **หมวด ก : ประเภทของการแข่งขัน**

1. ฟุตบอลทีม 11 คน ใช้กฎของ FIFA
2. ฟุตบอลทีม 5 คน (กลางแจ้ง)
3. การแข่งขันฟุตซอล ใช้กฎของ FIFA
4. ฟุตบอลทีม 7 คน
5. การแข่งขันยูนิฟายด์ทีม 11 คน
6. การแข่งขันยูนิฟายด์ทีม 5 คน
7. การแข่งขันยูนิฟายด์ทีม 7 คน

การแข่งขันในรายการข้างล่างนี้เหมาะกับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ

8. การแข่งขันทักษะเดี่ยว

#### **หมวด ข : การแบ่งดิวิชั่น (Division)**

1. การแข่งขันประเภททีมสามารถแบ่ง Division โดยการใช้ทักษะทีมในการประเมินผลก่อนส่งผลการแข่งขันเพื่อไปคัดเลือก
2. ในการคัดเลือกทีมแบ่งการประเมินผลได้เป็น 2 ทีม คือ ทีม 5 คน ใช้เวลา 8 นาที และ ทีม 11 คน ใช้เวลา 15 นาที
3. คณะกรรมการการจัดแบ่ง Division ต้องได้ทำการประเมินผู้รักษาประตูด้วย



## หมวด ค : กฎกติกาการแข่งขัน

### 1. การเล่นฟุตบอลทีม 5 คน

#### 1. ผู้เล่น

- สนามในการแข่งขันเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 50 เมตร \* 35 เมตร ขนาดเล็ก 40 เมตร \* 30 เมตร สนามเล็กเหมาะสำหรับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ
- สนามการแข่งขัน (ดูขนาดผู้เล่นทีม 5 คน)
- ขนาดของประตูกว้าง 4 เมตร สูง 2 เมตร
- ขอแนะนำว่าพื้นที่เล่นควรจะเป็นสนามหญ้า

#### 2. ลูกบอล (ขนาดเหมือนกับผู้เล่น 11 คน) ขนาดเบอร์ 4 สำหรับรุ่นอายุ 8-12 ปี และเบอร์ 5 สำหรับผู้เล่นทุกคน

#### 3. จำนวนของผู้เล่น

- จำนวนของผู้เล่นนั้นให้กำหนดโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ในการแข่งขันกีฬาสเปเชียลโอลิมปิกเวิร์ลเกมส์นั้นจำนวนของผู้เข้าแข่งขันไม่เกิน 10 คน
- ผู้เล่นในแต่ละทีมควรมีผู้เล่น 5 คน และจะต้องมี 1 คนที่เป็นผู้รักษาประตู และต้องมีผู้เล่นไม่น้อยกว่า 3 คน
- การเปลี่ยนตัวผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน (ผู้เล่นสามารถกลับไปเล่นได้ทันทีหลังจากได้เปลี่ยนตัวแล้ว) การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสามารถเปลี่ยนได้ตลอดเวลาในขณะที่บอลออกนอกเส้น ในระหว่างการเล่น หลังจากยิงประตูได้ ระหว่างพักบาดเจ็บ โค้ชต้องให้สัญญาณกับผู้ตัดสิน หรือ ผู้กำกับเส้น เพื่อที่จะทำการเปลี่ยนตัว ผู้เล่นเพียงแต่เดินออกจากสนามเมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ

#### 4. อุปกรณ์ในการเล่น (เหมือนกับผู้เล่นทีม 11 คน)

- เสื้อต้องมีเบอร์ติดอยู่
- สนับแข้งต้องมี

#### 5. ผู้ตัดสิน 1 คน

#### 6. ผู้กำกับเส้น 2 คน

#### 7. ระยะเวลาในการแข่งขัน

- ระยะเวลาในการแข่งขันแบ่งเป็นครึ่งละ 15 นาที พักระหว่างการแข่งขัน 5 นาที ผู้ตัดสินต้องเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียกนักกีฬาทำการแข่งขัน

- การต่อเวลาเมื่อได้คะแนนเสมอกัน โดยใช้ระบบ “Golden goal” ครั้งละ 5 นาที (ทีมใดยิงเข้าประตูก่อนเป็นผู้ชนะ) ถ้าเกมส์การแข่งขันยังเสมอกันอยู่ ก็ให้ใช้การยิงที่จุดโทษ (ให้ดูการแข่งขันทีม 11 คน)

#### 8. การเขี่ยบอล (ใช้ระบบทีม 11 คน)

การเล่นต้องเริ่มโดยผู้เล่นคนหนึ่งเตะลูก (เตะลูกบอลซึ่งวางนิ่งอยู่ ณ จุดศูนย์กลางของสนาม) เข้าไปในแดนของคู่ต่อสู้กึ่งกลางสนาม ลูกบอลจะยังไม่อยู่ในการเล่นถ้าไม่เคลื่อนที่ไปไกลอย่างน้อยมีระยะเท่ากับเส้นรอบวงของลูกบอล และจะไม่ได้ถือว่าได้เตะเริ่มเล่นแล้วโดยถูกต้อง ผู้เตะจะเล่นลูกบอลนั้นซ้ำไม่ได้จนกว่าจะได้ถูกหรือเล่นโดยผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเสียก่อน

#### 9. การเตะบอลและบอลออกนอกเขตสนาม

- ลูกบอลออกเส้นข้าง ให้เตะลูกบอลเข้ามา
- ลูกบอลออกเส้นหลังโดยฝ่ายรับให้เป็นลูกเตะมุม
- ลูกบอลออกนอกเส้นหลังโดยฝ่ายรุก ให้ผู้รักษาประตูส่งเข้าเล่น โดยการขว้างด้วยมือ

#### 10. Goal Clearance

- 10.1 การเริ่มเล่นโดยผู้รักษาประตูหากผิดกติกาให้เริ่มเล่นใหม่ (ผู้ตัดสินให้คำแนะนำและบอกกติกาให้ผู้รักษาประตูทราบ)
- 10.2 จากการทุ่มของผู้รักษาประตู ถ้าลูกฟุตบอลนั้นได้สัมผัสโดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามและอยู่ในเขตโทษ ให้ทำการทุ่มใหม่อีกครั้ง
- 10.3 การเริ่มเล่นโดยผู้รักษาประตูโดยการส่งลูกออกจากเขตประตูผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถสัมผัสลูกบอลก่อนลูกบอลผ่านเส้นครึ่งสนาม (หากทำผิดกติกาข้อนี้ให้ผู้เล่นฝ่ายรุกได้เตะ Free Kick) บนเส้นข้างสนามในแนวเดียวกันกับจุดเกิดเหตุ

11. การนับประตู (เหมือนทีม 11 คน) ให้ถือว่าเป็นประตูในเมื่อลูกบอลได้ผ่านเส้นประตูเข้าไปในระหว่างเสาประตูทั้งสอง และภายใต้ก้านประตู โดยผู้เล่นฝ่ายรุกไม่ได้ขว้าง หรือใช้มือ หรือแขนทำให้ลูกบอลนั้นเข้าไปในประตู นอกจากผู้รักษาประตูซึ่งอยู่ภายในเขตโทษของตน

12. การทำฟาล์วและพฤติกรรมไม่เหมาะสมของผู้เล่นจะถูกลงโทษตามกติกา (ใช้กติกาของฟุตบอล)

#### 13. การเริ่มเตะใหม่ ยกเว้น

การได้ลูกเตะฟรีคิกนั้นผู้รับจะเป็นฝ่ายได้โดยอยู่ในเขตโทษ โดยเริ่มจากการทุ่มของผู้รักษาประตู

#### 14. การได้ลูกฟรีคิก

ฝ่ายตรงข้ามข้ามต้อง ถอยออกไปอย่างน้อย 5 เมตรจากบอลที่จะเตะลูกฟรีคิก

#### 15. การเตะลูกโทษ

การเตะจุดโทษนั้นต้องอยู่ห่างจากเส้น 7 เมตร ผู้เล่นทุกคนยกเว้นคนที่เตะลูกบอลต้องอยู่ห่างจากเส้นจุดโทษ ผู้รักษาประตูจะต้องยืนอยู่ในเขตของตัวเองจนกว่าจะได้มีการเตะลูกโทษ

#### 16. การเตะลูกเข้าเล่นให้ใช้กติกาของฟุตซอล

16.1 เมื่อลูกฟุตบอลได้ออกเส้นข้างไป ต้องมีการเตะลูกฟุตบอลเข้ามาในสนาม ในจุดที่ลูกบอลออกไป โดยผู้เล่นจากฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ถูกฟุตบอลเป็นผู้ที่เตะเข้า และลูกฟุตบอลก็ต้องวางเป็นที่ ก่อนที่จะทำการเตะ ลูกบอลไม่สามารถเล่นได้จนกว่าลูกฟุตบอลได้ถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจากฝ่ายตรงข้ามต้องถอยห่างมา 5 เมตรจากจุดที่จะทำการเตะ

16.2 ไม่สามารถทำคะแนนได้โดยการใช้เตะลูกเข้า

16.3 ผู้รักษาประตูไม่สามารถรับลูกบอลได้เมื่อลูกฟุตบอลได้เตะเข้ามา

#### 17. การเตะลูกจากมุม ฝ่ายตรงข้ามต้องห่างจากจุดเตะมุม 5 เมตร

### หมายเหตุ

1. การแข่งขันใช้กติกาของ FIFA
2. การตัดสินวินิจฉัยปัญหาให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ
3. การตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

### หมวด : กีฬาฟุตบอล การประเมินทีมทักษะ

คะแนนนักกีฬาแต่ละคนจะต้องได้รับการประเมินและส่งให้กับคณะกรรมการจัดการแข่งขันฟุตบอล การทดสอบได้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้ตัดสินมีความคิดพื้นฐานในการประเมินความสามารถในระดับทีมในการแข่งขัน โดยคณะกรรมการได้ใช้แบบประเมินไปแบ่ง Division

ในการประเมินผลช่วยให้ส่งเสริมประสิทธิภาพ ไม่ใช่เพื่อทำการแทนที่ ในการสังเกตหรือการประเมิน

#### 1. ฟุตบอล การประเมินทีมทักษะ การเลี้ยงลูก

##### 1.1 อุปกรณ์

การเลี้ยงลูก 12 เมตร มี กรวย 5 อัน (สูงประมาณ 18 นิ้ว) ห่างกัน 2 เมตร วางเหลื่อมกันประมาณ 0.5 เมตร มีลูกฟุตบอล 3 – 5 ลูกที่จุดเริ่มต้น

##### 1.2 การประเมิน

- เวลา 1 นาที
- ผู้เล่นเลี้ยงลูกฟุตบอลเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ อ้อมไปตามกรวย
- ผู้เล่นต้องเลี้ยงไปที่จุดเส้นชัย (ลูกบอลต้องหยุด) และวิ่งกลับที่จุดเริ่มต้น

- ถ้ามีเวลาเหลือ ให้ผู้เล่นเริ่มเลี้ยงไปใหม่และทำซ้ำกันอีก
- ผู้เล่น ๆ ไปเรื่อย ๆ จนกว่าเวลา 1 นาทีผ่านไป
- สัญญาณการเป่านกหวีดจะดังเมื่อ 1 นาที และเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน

### 1.3 คะแนน

ผู้เล่นจะได้ 5 คะแนนเมื่อลูกบอลผ่านกรวย (จะได้คะแนน 25 คะแนนเมื่อวิ่งได้ดี) กรวยที่ล้มลงไม่นับ

## 2. ฟุตบอล (ประเพณีทีมทักษะ) การควบคุมบอลและผ่านบอล

### 2.1 อุปกรณ์

- ใช้กรวย 2 อันทำเป็นประตู กว้าง 5 เมตร และ ห่าง 7 เมตรจากจุดยิง
- ลูกฟุตบอล 4- 8 ลูก (ถ้าลูกฟุตบอลน้อย ให้ใช้ 4 ลูกได้แต่ต้องมีระบบการหมุนเวียนมาให้กับโค้ช)

### 2.2 การประเพณี

- เวลา 1 นาที
- โค้ชเป็นผู้ส่งบอลให้กับผู้เล่น
- ผู้เล่นต้องรอบอลที่จุดเริ่มต้น
- ผู้เล่นต้องเลี้ยงลูกให้เข้าไปที่ประตู
- โค้ชสามารถบอกให้เลี้ยงลูกไปซ้ายหรือไปขวาเพื่อไปเข้าที่ประตู
- บอลลูกที่ 1 – ขวา/ บอลลูกที่ 2 ซ้าย/ บอลลูกที่ 3 ขวา
- ผู้เล่นสามารถเลี้ยงลูกให้ไกลที่สุดก่อนที่จะยิงไปที่ประตู
- โค้ชสามารถส่งบอลต่อไปได้เมื่อผู้เล่นมายืนที่จุดเริ่มต้น
- หลังจาก 1 นาที สัญญาณนกหวีดจะดังขึ้นเมื่อสิ้นสุดการประเพณี

### 2.3 คะแนน

ผู้เล่นจะได้คะแนน 10 คะแนน สำหรับการยิงประตูที่สวยงาม

ลูกบอลที่ยิงไปถูกกรวยสามารถได้คะแนน

## 3. ฟุตบอล การประเพณีทีมทักษะ การยิงประตู

### 2.1 อุปกรณ์

- การยิงลูกโทษในเขตจุดโทษ ในสนามกีฬาปกติ
- ฟุตบอล 4 – 8 ลูก วางไว้ในเขตจุดโทษ (ถ้ามีลูกฟุตบอลน้อย ให้ใช้ลูกฟุตบอล 4 – 5 ลูกและมีการใช้ระบบหมุนเวียนลูกฟุตบอล)

## 2.2 การประเมิน

- ผู้เล่นเริ่มที่จุดโทษ วิ่งไปที่ลูกบอลลูกแรก เก็บบอล เลี้ยงลูกไปที่จุดโทษแล้วยิง พยายามยิงฟุตบอลในอากาศไปที่ประตู
- ผู้เล่นสามารถยิงได้จากระยะไหนก็ได้เมื่อยืนอยู่ในจุดโทษ
- สัญญาณนกหวีดจะดังขึ้น เมื่อถึงเวลา 1 นาที

## 2.3 คะแนน

ผู้เล่นจะได้ 10 คะแนน เมื่อยิงฟุตบอลในอากาศไปที่ประตู และ 5 คะแนนเมื่อลูกฟุตบอลอยู่ที่พื้นดิน ก่อนที่จะยิงเข้าประตู

## กติกาเทเบิลเทนนิสเปเชียวโอลิมปิกไทย

### การแข่งขันเทเบิลเทนนิส (ปิงปอง)

#### หมวด ก. การแบ่งการแข่งขัน

1. ประเภทเดี่ยว
2. ประเภทคู่
3. ประเภทคู่ผสม
4. การแข่งขันวิลแชร์
5. การแข่งขันทักษะเดี่ยว
6. คู่ยูนิฟายด์
7. คู่ยูนิฟายด์ผสม

การแข่งขันดังรายการข้างล่างนี้ เหมาะสมกับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ

8. Target Serve
9. Racket Bounce
10. Return Shot

#### หมวด ข. กติกาเทเบิลเทนนิส

##### 1. โต้ะ

- พื้นหน้าด้านบนของโต้ะเรียกว่า พื้นผิวโต้ะ จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีความยาว 2.74 เมตร ความกว้าง 1.525 เมตร และจะต้องสูงได้ระดับโดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นผิวโต้ะสูง 76 เซนติเมตร
- พื้นผิวโต้ะอาจทำด้วยวัสดุใด ๆ ก็ได้ แต่จะต้องมีความกระดอนสม่ำเสมอเมื่อเอาลูกเทเบิลเทนนิสมาตรฐานทิ้งลงในระยะสูง 30 เซนติเมตร ซึ่งวัดจากพื้นผิวโต้ะจนลูกกระดอนขึ้นมาประมาณ 23 เซนติเมตร พื้นผิวโต้ะจะต้องเป็นสีเข้มและเป็นสีด้านไม่สะท้อนแสง ขอบด้านบนพื้นผิวโต้ะทั้ง 4 ด้าน จะทำด้วยเส้นสีขาว มีขนาดกว้าง 2 เซนติเมตร เส้นของพื้นผิวโต้ะด้านยาว ทั้งสองข้างเรียกว่า “เส้นข้าง” เส้นของพื้นผิวโต้ะด้านกว้างเรียกว่า “เส้นสกัด”
- พื้นผิวโต้ะแบ่งออกเป็นแดนเท่า ๆ กัน กั้นด้วยตาข่ายซึ่งตั้งฉากกับพื้นผิวโต้ะ

- สำหรับประเภทคูในแต่ละแคว้นจะถูกแบ่งเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน ด้วยเส้นสีขาวมีขนาดกว้าง 3 มิลลิเมตร โดยขีดขนานกับเส้นข้างเรียกว่า “เส้นกลาง” และให้ถือว่าเส้นกลางนี้เป็นส่วนหนึ่งของคอร์คด้านขวาของโต๊ะด้วย
  - พื้นผิวโต๊ะให้รวมถึงขอบบนสุดของโต๊ะ แต่ไม่รวมถึงด้านข้างของโต๊ะที่อยู่ต่ำกว่าขอบบนสุดของโต๊ะลงมา
2. ส่วนประกอบของตาข่าย
- ตาข่ายจะต้องขึงตึงด้วยเชือกซึ่งผูกติดปลายยอดเสา ซึ่งตั้งตรงสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร
  - ตาข่ายจะต้องขึงตึง และยึดโดยมีความยาว 183 เซนติเมตร และยื่นออกไปจากเส้นข้างของโต๊ะถึงตัวเสา ด้านละ 15.25 เซนติเมตร ส่วนล่างสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องอยู่ชิดกับพื้นผิวโต๊ะและส่วนปลายสุดของตาข่ายทั้งสองข้างจะต้องอยู่ชิดกับเสาใหม่มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
  - ส่วนประกอบของตาข่ายจะประกอบไปด้วย ตาข่าย ที่แขวน และเสาตั้ง รวมไปถึงที่จับยึดกับ โต๊ะ เทเบิลเทนนิส
3. ลูกเทเบิลเทนนิส
- ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 40 มิลลิเมตร
  - ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องมีน้ำหนัก 2.7 กรัม
  - ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องทำด้วยเซลลูลอยด์ หรือวัสดุพลาสติกอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน โดยให้มีสีขาว สีส้ม และเป็นสีด้าน
4. ไม้เทเบิลเทนนิส
- ไม้เทเบิลเทนนิสจะมีรูปร่าง ขนาด หรือน้ำหนักอย่างไรก็ได้
  - หน้าไม้จะต้องแบน เรียบ และแข็ง
  - อย่างน้อยที่สุด 85 % ของความหนาของไม้ จะต้องทำด้วยไม้ธรรมชาติ
  - ชั้นที่อัดอยู่ติดภายในหน้าไม้ซึ่งทำด้วยวัสดุอื่นใด เช่น คาร์บอนไฟเบอร์ กลาสไฟเบอร์ หรือ กระจาดอัด จะต้องมีความหนาไม่เกิน 7.5 % ของความหนาทั้งหมดของไม้ หรือไม่เกิน 0.35 เซนติเมตร สุดแต่แต่กรณีใดจะมีค่าน้อยกว่า
  - หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านที่ใช้ในการตีลูกจะต้องมีวัสดุปิดทับ วัสดุนั้นจะเป็นยางเม็ดธรรมชาติแผ่นเดียวกัน โดยหันเอาเม็ดออกมาด้านนอก และไม่มีฟองน้ำรองรับ แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้ว จะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 2 มิลลิเมตร หรือแผ่นยางแผ่นเดียวกันชนิดมีฟองน้ำ

รองรับโดยจะหันเอาเม็ดยางอยู่ในหรือเอาเม็ดยางอยู่ด้านนอกก็ได้ แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้ และรวมกับกาวแล้ว จะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 4 มิลลิเมตร

- วัสดุปิดทับหน้าไม้จะต้องปิดทับคลุมตลอดหน้าไม้ด้านนั้น ๆ และจะต้องไม่เกินขอบของหน้าไม้ ออกไป ยกเว้นส่วนที่ใกล้กับด้ามจับที่สุด และที่วางนิ้วอาจจะหุ้มหรือไม่หุ้มด้วยวัสดุใด ๆ ก็ได้ ซึ่งอาจจะถูกพิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของด้ามจับ
- เมื่อเริ่มการแข่งขัน และเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแสดงไม้เทเบิลเทนนิสที่เขาเปลี่ยนให้กับคู่แข่งและกรรมการผู้ตัดสินตรวจสอบก่อนทุกครั้ง
- หน้าไม้เทนนิสด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีแดงสว่าง และอีกด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีดำ โดยไม่คำนึงว่าหน้าไม้ด้านนั้นจะใช้ตีลูกเทเบิลเทนนิสหรือไม่จะต้องมีสีกลมกลืนอย่างสม่ำเสมอ ไม่สะท้อนแสง ตามขอบของไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องไม่สะท้อนแสงหรือมีส่วนหนึ่งส่วนใดเป็นสีขาว
- การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยของความสม่ำเสมอของผิวหน้าไม้ วัสดุปิดทับ หรือความไม่สม่ำเสมอของสี หรือขนาด เนื่องจากการเสียหายจากอุบัติเหตุ การใช้งานหรือสีจาง อาจจะอนุญาตให้ใช้ได้โดยมีเงื่อนไขว่าเหตุเหล่านั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญต่อคุณลักษณะของผิวหน้าไม้หรือผิววัสดุปิดทับ

## 5. คำจำกัดความ

- การตีได้ คือ ระยะเวลาที่ลูกอยู่ในการเล่น
- การตีได้ที่ไม่มีผลได้คะแนนเรียกว่า “ส่งใหม่”
- การตีได้ที่มีผลได้คะแนน เรียกว่า “ได้คะแนน”
- มือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิส เรียกว่า “เร็กเกต แอนด์”
- มือในขณะที่ไม่ได้ถือไม้เทเบิลเทนนิส เรียกว่า “มืออิสระ”
- ถ้าผู้เล่นสัมผัสลูกด้วยไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถือ หรือ สัมผัสมือขณะที่ถือไม้ตั้งแต่ข้อมือลงไป เรียกว่า “การตีลูก” คือ ผู้เล่น
- ถ้าผู้เล่นหรือสิ่งใด ๆ ที่เขาสวมใส่หรือถืออยู่ สัมผัสลูกลูกในขณะที่ลูกกำลังอยู่ในการเล่น โดยที่ลูกนั้นยังไม่ได้กระทบแดนของเขาหลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามตีลูกมาให้ และลูกนั้นยังไม่ผ่านพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกนั้นยังไม่พ้นเส้นสกัดเรียกว่า “ขวางลูก” คือ ผู้เล่น
- ผู้ตีลูกเทเบิลเทนนิสครั้งแรกในการตีได้ เรียกว่า “ผู้ส่ง”
- ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสครั้งที่ 2 ในการตีได้ เรียกว่า “ผู้รับ”
- ผู้ตัดสิน คือบุคคลที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อควบคุมเกมการแข่งขัน
- ผู้ช่วยผู้ตัดสิน คือ ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อช่วยผู้ตัดสินในการตัดสิน



- สิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถือ หมายถึงสิ่งใด ๆ ก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่ หรือที่กำลังถืออยู่ในขณะที่เริ่มต้นตีโต้
- ลูกเทเบิลเทนนิสจะถูกพิจารณาว่าผ่านหรืออ้อมตาข่าย ถ้าลูกผ่านตาข่าย ผ่านใต้เสาตาข่าย หรือผ่านด้านนอกเสาตาข่ายที่ยื่นออกไป หรือในกรณีที่ตีลูกแล้วกระดอนถอยหลังข้ามตาข่ายกลับมาด้วยแรงหมุนของมันเอง
- เส้นสกัด ให้รวมไปถึงเส้นสกัดสมมติที่ต่อออกไปในแนวเดียวกันด้วย

## หมวด ค กฎกติกาการแข่งขัน

### 1. กติกาขั้นพื้นฐานสำหรับประเภทเดี่ยวและประเภทคู่

#### 1.1 เกมการแข่งขัน

ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ทำคะแนนได้ 11 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ เว้นเสียแต่ถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากันจะต้องเล่นต่อไป โดยฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

#### 1.2 แมตช์การแข่งขัน

ในหนึ่งแมตช์ประกอบด้วยผู้ชนะ 2 ใน 3 เกม

#### 1.3 ลำดับการส่ง รับ และแดน

1.3.1 สิทธิในการเลือกก่อนจะใช้วิธีเสี่ยงทายโดยการให้เหรียญโยน

1.3.2 ผู้ที่ชนะในการเสี่ยงทายมีสิทธิเลือกดังต่อไปนี้

1.3.2.1 เลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดนอย่างใดอย่างหนึ่ง

1.3.2.2 สละสิทธิให้ผู้แพ้ในการเสี่ยงทายเป็นฝ่ายเลือกก่อน

1.3.2.3 ในประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิในการส่งลูกก่อน จะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน

- ในเกมแรก และฝ่ายรับจะเป็นผู้รับ สำหรับในเกมถัดไปของแมตช์นั้นฝ่ายส่งจะเป็นผู้เลือกส่ง โดยฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ
- สำหรับในเกมถัดไปของแมตช์นั้นฝ่ายส่งจะเป็นผู้เลือกส่ง โดยฝ่ายรับจะมีผู้รับก็คือผู้ที่ส่งให้เขาในเกมก่อนหน้านั้นเอง

#### 1.4 การเปลี่ยนแดน

ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันที เมื่อการแข่งขันในแต่ละเกมสิ้นสุดลงสลับกันจนจบแมตช์ และในการแข่งขันเกมสุดท้าย ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนน

## 1.5 ลำดับการเล่น

- 1.5.1 ประเภทเดี่ยว ฝ่ายส่งได้ส่งลูกอย่างถูกต้อง ฝ่ายรับจะตีโต้กลับไป หลังจากนั้นฝ่ายส่งและฝ่ายรับจะผลัดกันตีโต้
- 1.5.2 ประเภทคู่ ผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะต้องตีลูกกลับแล้วคู่ของฝ่ายจะตีลูกกลับไป จากนั้นคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไปเช่นนี้สลับกันในการโต้ลูก

## 1.6 การเปลี่ยนเสิร์ฟ

- 1.6.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 2 คะแนน จนกระทั่งการแข่งขันเกมสุดท้าย หรืออย่างน้อยผู้เล่นทั้งสองคนหรือคู่เล่นทำคะแนนได้ 10 คะแนน หรือเมื่อนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลามาใช้การตีลูกและรับลูกสลับกันเหมือนเดิม การส่งจะผลัดการส่งฝ่ายละ 1 คะแนน
  - 1.6.2 ประเภทคู่
    - 1.6.2.1 ฝ่ายซึ่งมีสิทธิในการส่งก่อน จะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน
    - 1.6.2.2 ฝ่ายรับจะเป็นผู้รับ
    - 1.6.2.3 ฝ่ายส่งจะเป็นผู้เลือกส่ง
    - 1.6.2.4 ฝ่ายส่งจะเป็นผู้เลือกส่ง โดยฝ่ายรับจะมีผู้รับ
  - 1.6.3 ทั้งฝ่ายส่งและฝ่ายรับ ตีโต้สลับกันไป จนกระทั่งจบเกมส์หรือทำคะแนนได้ 20 คะแนน
  - 1.6.4 ในการแข่งขันประเภทคู่ ผู้รับกลายเป็นผู้ส่งบ้าง โดยส่งให้กับคู่ของผู้ที่ส่งลูกให้
  - 1.6.5 เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 10 คะแนน การรับและการส่งให้ทำเหมือนกัน ยกเว้นผู้เล่นแต่ละคน การส่งผลัดกันส่งจนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน
  - 1.6.6 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ทำการส่งลูกก่อนจะได้รับการตีโต้กลับสลับกันไปจนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน
- ## 1.7 การผิดพลาดในการเล่น การรับและแดน
- 1.7.1 ถ้าผู้เล่นไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดน กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ทราบ และจะเริ่มเล่นใหม่โดยเปลี่ยนแดนกันให้ถูกต้องตามลำดับที่จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมตช์นั้นต่อจากคะแนนที่ทำได้
  - 1.7.2 ถ้าผู้เล่นส่งหรือรับผิดลูกผิดพลาด กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาดและจะทำการเริ่มเล่นใหม่ โดยผู้เล่นและผู้รับที่ควรจะเป็นผู้ส่งและผู้รับตามลำดับที่ได้จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมตช์นั้นต่อจากคะแนนที่ทำได้
  - 1.7.3 กรณีใด ๆ ก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ได้ก่อนที่จะค้นพบข้อผิดพลาดให้ถือว่าใช้ได้

## 1.8 การส่งลูก

- 1.8.1 เมื่อเริ่มส่งลูก ลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางเป็นอิสระอยู่บนฝ่ามือของมืออิสระ โดยแบฝ่ามือออกและลูกต้องหยุดนิ่ง
- 1.8.2 ทั้งลูกเทเบิลเทนนิสและไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือพื้นผิวโต๊ะตลอดเวลาที่เริ่มทำการส่งลูกจนกระทั่งไม่ได้กระทบลูกไปแล้ว
- 1.8.3 ในการส่งลูก ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นไปข้างบนด้วยมือให้ใกล้เคียงกับเส้นตั่งฉากมากที่สุด และให้สูงจากจุดที่ลูกออกจากฝ่ามือไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตร
- 1.8.4 ผู้ส่งจะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดลงแล้ว เพื่อให้ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อนแล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบแดนของฝ่ายรับ
- 1.8.5 สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครึ่งแดนขวาของผู้ส่งก่อนแล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบครึ่งแดนขวาของฝ่ายรับ
- 1.8.6 ในการส่งลูก ผู้ส่งไม่สามารถส่งลูกได้ในขณะที่เล่น ผู้ส่งจะไม่ได้คะแนน
- 1.8.7 ในการส่งลูก ขณะที่ลูกกระทบหน้าไม้ จะต้องอยู่นอกเส้นสกัดทางด้านผู้ส่ง หรืออาณาเขตสมมุติที่ต่อออกไปจากเส้นสกัด และต้องไม่เลยส่วนที่ไกลที่สุดของลำตัวออกไปทางด้านหลัง ยกเว้น แขน ศีรษะ หรือขา
- 1.8.8 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องส่งลูกให้ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินเห็น โดยไม่มีการกล่าวเตือน
  - 1.8.8.1 ยกเว้นถ้าผู้ตัดสินสงสัยในลักษณะการส่งลูก แต่ทั้งเขาและผู้ช่วยผู้ตัดสิน ไม่นั่นใจว่าผู้ส่งได้ส่งลูกถูกต้องตามกติกาในโอกาสแรกของแมตช์นั้น จะทำการเตือนผู้ส่งโดยยังไม่ได้ตัดคะแนน สำหรับในครั้งต่อไปในแมตช์เดียวกันนั้น หากผู้ส่งเดิมยังคงส่งลูกที่เป็นข้อสงสัยในทำนองเดียวกัน หรือลักษณะน่าสงสัยอื่น ๆ อีก ผู้ส่งจะเสียคะแนนทันทีโดยไม่มีการเตือน
  - 1.8.8.2 ผู้ส่งอาจได้รับการอนุโลมได้บ้าง หากผู้ส่งคนนั้นแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึงการหย่อนสมรรถภาพทางกาย จนเป็นเหตุให้ไม่สามารถส่งลูกได้ถูกต้องตามกติกา ทั้งนี้ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันทุกครั้ง

## 1.9 ลูกที่ให้ส่งใหม่

การตีโต้กันซึ่งถือให้เป็นการส่งใหม่ ถ้าลูกที่ฝ่ายส่งได้ไปกระทบส่วนต่าง ๆ ของตาข่าย แล้วข้ามไปแดนของฝ่ายรับโดยถูกต้อง หรือส่งไปกระทบส่วนต่าง ๆ ของเน็ตแล้ว ฝ่ายรับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูกหรือตีลูกก่อนที่ลูกจะตกกระทบแดนของเขาในเส้นสกัด

### 1.10 ลูกซึ่งอยู่ในการเล่น

ลูกซึ่งอยู่ในการเล่นนับตั้งแต่ลูกได้หยุดนิ่งก่อนที่จะทำการส่งลูกจนกระทั่ง ลูกได้สัมผัสกับสิ่งอื่น ๆ นอกจากพื้นผิวโต๊ะ ส่วนต่าง ๆ ของเน็ต ไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถืออยู่ หรือมือที่ถือไม้เทนนิสตั้งแต่ข้อมือลงไป การตีโต้ซึ่งถือส่งให้เป็นลูกที่ให้ส่งใหม่ หรือได้คะแนน

### 1.11 การเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส

การตีโต้ซึ่งถือให้เป็นการส่งใหม่ ต้องมีลักษณะดังนี้

- ถ้าลูกฝ่ายส่งได้ส่งไปกระทบส่วนต่าง ๆ ของตาข่ายแล้วข้ามไปในแดนของผู้รับ โดยถูกต้อง หรือไปส่งกระทบส่วนต่าง ๆ ของเน็ตแล้ว ฝ่ายรับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูกก่อนที่จะถูกกระทบแดนของเขาไปในเส้นสกัด
- ในความเห็นของผู้ตัดสิน ถ้าลูกที่ส่งออกไปแล้ว ฝ่ายรับหรือคู่รับยังไม่พร้อมที่จะรับ โดยมีข้อแม้ว่าฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับไม่พยายามตีลูก
- ในความเห็นของผู้ตัดสินหากมีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุมของผู้เล่น จนทำให้การส่ง การรับหรือการเล่นนั้นเสียไป
- ถ้าการเล่นยุติโดยการแก้ไขข้อผิดพลาดในการเล่น
- เพื่อเตือนหรือลงโทษผู้เล่น
- ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากเห็นว่าสภาพการเล่นถูกรบกวนอันจะเป็นผลต่อการเล่น

### 10.12 เสียคะแนน

ผู้เล่นจะเสียคะแนนในกรณีดังนี้

- ถ้าผู้เล่นไม่สามารถส่งลูกได้ถูกต้อง
- ถ้าผู้เล่นไม่สามารถรับลูกได้ถูกต้อง
- ถ้าผู้เล่นขวางลูก
- ถ้าผู้เล่นตีลูกเทเบิลเทนนิสด้วยหน้าไม้ที่ไม่ถูกต้อง
- ถ้าผู้เล่นหรือสิ่งใดก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ทำให้พื้นผิวโต๊ะเคลื่อนที่ในขณะที่ลูกยังอยู่ในการเล่น
- ถ้ามืออิสระของผู้เล่นสัมผัสพื้นผิวโต๊ะในขณะที่ลูกยังอยู่ในการเล่น
- ถ้าผู้เล่นหรือสิ่งใดก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ทำให้พื้นผิวโต๊ะเคลื่อนที่ในขณะที่ลูกยังอยู่ในการเล่น
- ในประเภทคู่ ถ้าผู้เล่นตีลูกผิดพลาดดับ ยกเว้นในการรับส่งลูก

## 2. การแข่งขันสำหรับวิลแชร์

### 2.1 ผู้แข่งขันทุกต้องที่แข่งในวิลแชร์

- เบาะรองนั่งขนาดใด ๆ ก็ได้ ที่ทำมาจากยาง โปรงสำหรับทำที่นอน
- รถนั่งวิลแชร์ไม่จำเป็นต้องมีที่รองหลัง

### 2.2 โຕ้ะไม่ควรมีสิ่งกีดขวางในการขยับตัวและล้อหลังนั้นสามารถเคลื่อนย้ายไปได้ของผู้แข่งขันวิลแชร์

### 2.3 ในการแข่งขันผู้รับลูกก็ต้องตีลูกกลับไปยังฝ่ายตรงข้าม แต่อย่างไรก็ตามถ้าผู้รับตีลูกก่อนที่ลูกจะข้ามเส้นข้างหรือรับลูกกระเด็นครั้งที่ 2 ในแดนของผู้รับ การรับลูกถือได้ว่าสมบูรณ์แล้ว

- ในการแข่งขันวิลแชร์ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องรับลูกบอลที่อยู่สูงมากกว่าจากการใช้มืออิสระ ผู้เล่นในครั้งนี้อาจจะถือลูกเทเบิลเทนนิสและตีได้ในอริยบทต่าง ๆ ได้ โดยไม่ต้องไปคำนึงถึงวิธีการต่าง ๆ ไม่หมุนลูกบอกลงทางลูกเทนนิส การรับผิด ชอบในการส่งลูกไปยังฝ่ายตรงข้ามทำการตรวจสอบโดยผู้ตัดสิน

### 2.3 ในระหว่างการแข่งขันผู้แข่งขันวิลแชร์สามารถสัมผัสพื้นผิวโต๊ะด้วยมือเปล่า ๆ ได้ โดยไม่เสียด้าน แต่อย่างไรก็ตามผู้แข่งขันวิลแชร์ไม่สามารถใช้มือเปล่า ๆ ในการตีได้ลูกกลับไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง

### 2.4 ผู้แข่งขันวิลแชร์ทำอาจจะไม่ได้สัมผัสพื้นดินในระหว่างการแข่งขัน

### 2.5 ผู้แข่งขันวิลแชร์ไม่สามารถยกเบาะรองนั่งให้เห็นได้ชัดในการแข่งขัน

### 2.6 ในการเล่นประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสอาจลงไปที่เส้นข้างของฝ่ายรับในข้างขวาของโต๊ะ ผู้เล่นส่งลูกไปและผู้รับก็รับลูก ทั้งผู้เล่นหรือคู่เล่นตีโต้สลับกันไป ผู้เล่นวิลแชร์ไม่ยื่นสิ่งใด ๆ ไปในเส้นกลางของโต๊ะ ผู้ตัดสินจะให้คะแนนกับฝ่ายตรงข้ามถ้าผู้เล่นยื่นสิ่งใดไปในโต๊ะ

## 3. การแข่งขันทักษะเดี่ยว

### 3.1 การโยนเหรียญเสี่ยงทาย

นักกีฬาใช้มือเดียวหรือสองมือในการ โยนลูกเทเบิลเทนนิสในอากาศใช้เวลาประมาณ 30 วินาที

ถ้านักกีฬาสามารถจับลูกเทเบิลเทนนิสได้ก็ได้คะแนน 1 คะแนนในแต่ละครั้ง แต่ถ้านักกีฬาไม่สามารถจับลูกเทเบิลเทนนิสได้ก็ให้โยนอีกและคอยนับคะแนน

### 3.2 Racket Bounce

ให้นักกีฬาตีลูกกระเดื่องโดยใช้ไม้เทเบิลเทนนิสโดยจับเวลาประมาณ 30 วินาที โดยลูกเทเบิลเทนนิสถูก ไม้เทเบิลเทนนิสในแต่ละครั้งได้ 1 คะแนน ถ้านักกีฬายังไม่สามารถทำได้ก็ให้ลองใหม่และคอยนับ คะแนน

### 3.3 Forehand Volley

นักกีฬายืนข้างโต๊ะซึ่งจะมีคนส่งลูกให้อยู่อีกข้างหนึ่ง ใช้ลูกเทเบิลเทนนิสทั้งหมด 5 ลูก โดยผู้รับลูก จะต้องตีลูกเทเบิลเทนนิสแบบหน้าไม้ นักกีฬาจะได้ 1 คะแนน ถ้าตีลูกไปอีกข้างหนึ่ง ลูกเทเบิลเทนนิส ต้องตกลงบนโต๊ะเทเบิลเทนนิสจึงจะได้คะแนน

### 3.4 Backhand Volley

เหมือนกันกับ Forehand Volley ยกเว้นผู้ส่งลูกเทเบิลเทนนิสส่งแบบหลังไม้

### 3.5 การเสิร์ฟลูก

นักกีฬาต้องเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส 5 ลูกจากด้านขวาไปด้านซ้ายของโต๊ะเทเบิลเทนนิส ลูกเทเบิลเทนนิสไปตกยังด้านที่ถูกตีกี่จะได้คะแนน 1 คะแนน

### 3.6 คะแนนรวมสุดท้าย

การแข่งขันทักษะเดี่ยวทั้งหมดให้นำคะแนนทั้งหมดมารวมกันจะได้ยอดรวมของการแข่งขันทักษะเดี่ยว

## 4. การแข่งขันคู่ยูนิฟายด์และคู่ผสมยูนิฟายด์

- ในการแข่งขันคู่ยูนิฟายด์ควรประกอบไปด้วยนักกีฬาพิเศษและคู่พาร์ทเนอร์
- ในทีมการแข่งขันยูนิฟายด์ควรกำหนดลำดับของการเสิร์ฟ

ในการแข่งขันรายการข้างล่างนี้เหมาะสำหรับนักกีฬาที่มีความสามารถต่ำ

## 5. เป้าหมายในการส่งลูกเทเบิลเทนนิส

นักกีฬาจะต้องส่งลูกเทเบิลเทนนิส 5 ลูกจากทางด้านขวา และอีก 5 ลูกจากทางด้านซ้ายของโต๊ะเทเบิลเทนนิส และถ้าลูกเทเบิลเทนนิสได้ลงไปยังเป้าหมายได้ลูกตีกี่จะได้ 1 คะแนนต่อครั้ง

## 6. การตีลูกกระเดื่องโดยใช้ไม้เทเบิลเทนนิส

นักกีฬาใช้ไม้เทเบิลเทนนิสตีลูกเทเบิลเทนนิสให้ลอยไปในอากาศ โดยใช้เวลา 30 วินาที

ถ้านักกีฬาไม่สามารถควบคุมลูกได้ ก็ให้ใช้ลูกเทเบิลเทนนิสใหม่แล้วนับคะแนน

นักกีฬาใช้เวลา 30 วินาทีในการแข่งขัน 2 รอบ คะแนนที่สูงที่สุดในแต่ละรอบต้องมีการจดบันทึกไว้

## 7. การตีลูกโต้กลับ

- นักกีฬาอื่นอยู่ทางด้านหนึ่งของโต๊ะเทเบิลเทนนิส คนที่ทำการส่งลูกมายังนักกีฬาต้องอยู่อีกข้างหนึ่ง
- คนส่งลูกให้นักกีฬาจะต้องส่งลูกเทเบิลเทนนิสโดยการตีแบบหน้ามือ
- การได้คะแนนนั้น นักกีฬาจะต้องสามารถตีลูกเทเบิลเทนนิสกลับมาอยู่อีกข้างได้ โดยที่ลูกเทเบิลเทนนิสนั้นตกลงโต๊ะจึงนับ 1 คะแนน ถ้าลูกเทเบิลเทนนิสตกไปที่ตาข่ายและตกข้างที่นักกีฬาอยู่ก็จะไม่ได้คะแนน
- นักกีฬาจะต้องตีลูกทั้งหมด 5 ลูก
- คะแนนสูงสุดที่จะได้ทั้งหมด 25 คะแนน

#### ระเบียบการแข่งขัน

1. การเสิร์ฟให้ลูกปิงปองกระดอนจากพื้นได้หนึ่งครั้ง แล้วให้ตีข้ามตาข่ายได้ ทั้งนี้ต้องได้รับความยินยอมตามข้อตกลงของผู้จัดการทีม และนักกีฬานั้น ๆ
2. ใช้กติกการแข่งขันของ ITTF
3. กติกานอกเหนือจากระเบียบการแข่งขันครั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
4. คำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นสิ้นสุด

---

แปลจาก 2004-2007 Revised Special Olympics Summer Sports Rule : TABLE TENNIS (as of March 2006)

## กติกา กีฬา บาสเกตบอล สเปน เซียล โอลิมปิก

กติกา กีฬา บาสเกตบอล สเปน เซียล โอลิมปิก อย่างเป็นทางการนั้น จะใช้ควบคุมในการแข่งขันกีฬา สเปน เซียล โอลิมปิก ทั้งหมด เพราะถือเป็นกีฬาสากล ซึ่ง สเปน เซียล โอลิมปิก ได้ตั้งกฎกติกาชนิดนี้ โดยอ้างอิงข้อมูลกฎ กติกาของ สหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ หรือ (ฟีบ้า) ซึ่งสามารถค้นหาได้ทางเว็บไซต์ [www.fiba.com](http://www.fiba.com) โดยจะ นำกฎกติกาของ FIBA หรือ International Governing Body (NGB) มาใช้บังคับ ยกเว้น หากมีข้อใดที่ขัดแย้งกับ กติกาบาสเกตบอลของ สเปน เซียล โอลิมปิก ในกรณีให้ยึดหลักกฎกติกาบาสเกตบอลของ สเปน เซียล โอลิมปิก โดย สามารถอ้างอิงจาก <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx> เพื่อค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ที่เกี่ยวข้องกับ จรรยาบรรณ, มาตรฐานการฝึกซ้อม, การรักษาพยาบาลและความปลอดภัย, การจัดระดับความสามารถ, การ มอบรางวัล, หลักเกณฑ์ความก้าวหน้าของการแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น และประเภททีมยูนิฟายด์

### รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่ สเปน เซียล โอลิมปิก กำหนดไว้ ซึ่งในแต่ละรายการนั้น ได้จัดให้มีความ เหมาะสมกับนักกีฬาในทุกระดับความสามารถ เพื่อให้ได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขัน ซึ่งแต่ละทีม (โปรแกรม) สามารถตัดสินใจเลือกรายการ และ/หรือ ขอคำแนะนำการดำเนินการจัดการแข่งขันในแต่ละรายการได้ ซึ่งถือเป็น หน้าที่ที่ผู้ฝึกสอนต้องรับผิดชอบในการนำเสนอวิธีการฝึกซ้อม รวมถึงการเลือกชนิดรายการ ให้เหมาะสมกับ ทักษะและความสนใจของนักกีฬาแต่ละคน

1. การเลี้ยงลูกเร็ว
2. การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล
3. ทักษะบาสเกตบอลประเภททีม
4. การแข่งขันประเภททีม
5. การแข่งขันประเภท 3 ต่อ 3 ครั้งสนาม
6. การแข่งขันประเภททีม ยูนิฟายด์
7. การแข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ 3 ต่อ 3 ครั้งสนาม

### สนาม และ อุปกรณ์

1. การแข่งขันสำหรับนักกีฬาชาย ในรุ่นอายุ 12 ปีขึ้นไป ใช้ลูกบาสเกตบอล ขนาดเบอร์ 7 (เส้นรอบวงระหว่าง 749 – 780 มิลลิเมตร หรือ 29.5 – 30.7 นิ้ว และน้ำหนักระหว่าง 567 – 650 กรัม หรือ 20 – 23 ออนซ์)
2. การแข่งขันสำหรับนักกีฬาหญิง ในรุ่นอายุ 12 ปีขึ้นไป ใช้ลูกบาสเกตบอล ขนาดเบอร์ 6 (เส้นรอบวงระหว่าง 724 – 737 มิลลิเมตร หรือ 28.5 – 29 นิ้ว และน้ำหนักระหว่าง 510 – 567 กรัม หรือ 18 – 20 ออนซ์)



- 3.กาแข่งขันสำหรับนักกีฬาชายและหญิง ในรุ่นอายุต่ำกว่า 12 ปี ใช้ลูกบาส ขนาดเบอร์ 5 (เส้นรอบวงระหว่าง 686 – 724 มิลลิเมตร หรือ 27 – 28.5 นิ้ว และน้ำหนักระหว่าง 397 – 454 กรัม หรือ 14 – 16 ออนซ์)
4. กีฬาบาสเกตบอลจะประกอบด้วย แป้น, ห่วง และตาข่าย สำหรับการแข่งขันทั่วไป ห่วงบาสเกตบอลจะสูงจากพื้น 3.05 เมตร (10 ฟุต) ขณะที่การแข่งขันในรุ่นเล็ก ห่วงบาสเกตบอลจะสูงจากพื้น 2.44 เมตร (8 ฟุต)

### กติกาการแข่งขัน

#### การเลี้ยงลูกด้วยความเร็ว

( คิดปะ - รูปภาพประกอบ )

#### อุปกรณ์

- 1) ตลับเทปวัดระยะ
  - 2) เทปกาวัดพื้น หรือ ซอล์ด
  - 3) ลูกบาสเกตบอล 1 ลูก (ในการแข่งขันสำหรับผู้หญิงและรุ่นเล็ก จะใช้ลูกบาสเกตบอลลูกเล็ก (เบอร์ 6) ที่มีขนาด 72.4 เซนติเมตร (28.5 นิ้ว) เส้นรอบวงระหว่าง 510 – 567 กรัม (18 – 20 ออนซ์)
  - 4) นาฬิกาจับเวลา
  - 5) ผู้นับจำนวนครั้ง
  - 6) นกหวีด
- b. กำหนดเส้นวงกลม เส้นรัศมีกว้าง 1.5 เมตร ( 4 ฟุต 11 นิ้ว)
- c. กติกา
- 1) นักกีฬาควรมือเดียวในการเลี้ยงลูก
  - 2) นักกีฬาจะต้องเลือกยืน หรือนั่งในรอกวิลแชร์ หรือเก้าอี้ชนิดอื่น ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ขณะทำการแข่งขัน
  - 3) ให้นักกีฬา เริ่มและหยุดการเลี้ยง เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด
  - 4) วัตถุประสงค์ ให้นักกีฬาเลี้ยงลูกให้ได้จำนวนครั้งให้มากที่สุด ภายในเวลา 60 วินาที

5) ขณะที่เลี้ยงลูก ผู้เล่นจะต้องอยู่ภายในพื้นที่วงกลมที่กำหนด

6) หากลูกบาสเกตบอลกลิ้งหลุดออกนอกพื้นที่วงกลมออกไป จะต้องรีบเก็บลูกส่งคืนที่มือผู้เล่น เพื่อดำเนินการเลี้ยงลูกต่อไป

#### d. การให้คะแนน

1) นักกีฬาจะได้รับครั้งละ 1 คะแนนที่เลี้ยงลูกได้อย่างถูกต้อง ภายใน 60 วินาที

2) การนับคะแนนจะสิ้นสุดทันที หากนักกีฬาทำลูกบาสเกตบอลหลุดออกนอกพื้นที่วงกลม ครบในครั้งที่ 3

#### b. การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล

ซึ่งมีการแข่งขันทักษะส่วนบุคคล 2 ระดับ คือ

##### ระดับที่ 1

การแข่งขันทักษะส่วนบุคคลในระดับที่ 1 นี้มี 3 รายการ คือ การส่งลูกกระทบเป้า / การเลี้ยงลูกเคลื่อนที่ระยะ 10 เมตร และการชูตลูก โดยจะนำผลคะแนนที่ได้ในการแข่งขันของแต่ละรายการมารวมกันทั้ง 3 รายการ หลังทราบผลคะแนนรวมทั้ง 3 รายการแล้ว จะนำมาจัดอันดับระดับความสามารถ ซึ่งในแต่ละรายการนั้นจะมีภาพประกอบระบุจำนวน และจุดตำแหน่งสำหรับอาสาสมัครที่ทำหน้าที่จัดการแข่งขัน อีกทั้งยังแนะนำให้อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่นั้น ควรเป็นกลุ่มหรือชุดเดิมตลอด เพื่อให้การแข่งขันมีความต่อเนื่องจนจบการแข่งขัน

##### รายการที่ 1 ส่งลูกกระทบเป้า

( ดิฉปะ - รูปภาพประกอบ )

1) วัตถุประสงค์ เพื่อวัดระดับความสามารถด้านการส่งลูกบาสเกตบอลของนักกีฬา

2) อุปกรณ์

ลูกบาสเกตบอล 2 ใบ (ในการแข่งขันสำหรับผู้หญิง และคิวิชันรุ่นเล็ก อาจนำลูกบาสขนาดเล็กมาใช้ได้ เส้นรอบวง 72.4 ซม.(28.5 นิ้ว) และน้ำหนักระหว่าง 510 – 567 กรัม (18 – 20 ออนซ์) พนักผิวเรียบ, ซอล์ค/เทปกาว และตลับเทปวัดระยะ

3) วิธีปฏิบัติ

กำหนดกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 1 เมตร (3 – 3.5 ฟุต) บนพนัก ด้วยซอล์คหรือเทปกาว โดยให้เส้นด้านล่างของกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสนั้นสูงจากพื้นขึ้นมา 1 เมตร (3 - 3.5 ฟุต)เช่นเดียวกัน และกำหนดกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสลงบนที่พื้น ขนาด 3 เมตร (9 ฟุต 9 นิ้ว) ให้ห่างจากฝาผนัง 2.4 เมตร ( 7 ฟุต) โดยกำหนดให้ผู้เล่นยืนภายในกรอบสี่เหลี่ยมดังกล่าว หากเป็นนักกีฬาที่นั่งรถวีลแชร์ จะต้องไม่ให้เพลาล้อส่วนหน้าของรถวีลแชร์ ล้อออกนอกเส้นมา ผู้เล่นจะมีโอกาสส่งลูกจำนวน 5 ครั้ง

4) การนับคะแนน

a) หากส่งลูกกระทบพนักภายในสี่เหลี่ยมจัตุรัส นักกีฬาจะได้รับลูกละ 3 คะแนน

b) หากส่งลูกกระทบบริเวณเส้นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส นักกีฬาจะได้รับลูกละ 2 คะแนน

c) แต่หากส่งลูกกระทบพนัก แต่ไม่เข้าในเป้าหรือไม่สัมผัสเส้นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส นักกีฬาจะได้รับลูกละ 1 คะแนน

d) ขณะที่ยืนอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยม นักกีฬาเลี้ยงลูกให้กระดอนขึ้นมาและสามารถจับลูกในขณะที่ลอยได้ มากกว่า 1 ครั้ง จะได้รับคะแนนเพิ่มอีก 1 คะแนน

e) นักกีฬาจะไม่ได้รับคะแนนเลย หากลูกที่ส่งไปนั้นตกลงสู่พื้นก่อนที่จะไปกระทบพนัก และให้สรุปคะแนนรวมของนักกีฬาหลังจากส่งครบทั้ง 5 ครั้ง

รายการที่ 2 เลี้ยงลูกเคลื่อนที่ระยะ 10 เมตร

( ตีคปะ - รูปภาพประกอบ )

1) วัตถุประสงค์ : เพื่อวัดความเร็ว และทักษะในการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลของนักกีฬา

2) อุปกรณ์

ลูกบาศก์ขนาด 3 ไร่ (ในการแข่งขันสำหรับผู้หญิง และดิวิชั่นในรุ่นเล็ก อาจนำลูกบาศก์ขนาดเล็กมาใช้ได้ เส้นรอบวง 72.4 ซม.(28.5 นิ้ว) และน้ำหนักระหว่าง 510 – 567 กรัม (18 – 20 ออนซ์) กระจายจรจร 4 อัน, ซอล์ค/เทพกาว ตลับเทพวัดระยะ และนาฬิกาจับเวลา

### 3) วิธีปฏิบัติ

- a) ให้นักกีฬาเตรียมพร้อมที่ด้านหลังเส้นเริ่มต้น และระหว่างกรวย
- b) ให้นักกีฬาเริ่มต้นเลี้ยงลูกและเคลื่อนที่ เมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการ
- c) นักกีฬาเลี้ยงลูกด้วยมือเดียว เคลื่อนที่ไปในระยะ 10 เมตร ( 32 ฟุต 9.3/4 นิ้ว)
- d) หากเป็นนักกีฬาวิลแชร์ จะต้องคันรถเคลื่อนที่ 2 ครั้ง สลับกับการเลี้ยงลูก 2 ครั้ง จึงถือเป็นการเลี้ยงลูกที่ถูกต้อง
- e) นักกีฬาจะต้องผ่านเส้นสิ้นสุด ระหว่างกรวย และสามารถจับลูกเมื่อหยุดการเลี้ยงลูกได้
- f) หากนักกีฬาจะไม่สามารถควบคุมลูกบาศก์ได้, การจับเวลาที่จะยังคงดำเนินต่อไป อย่างไรก็ตาม หากลูกบาศก์หลุดออกนอกกรอบระยะ 2 เมตรไป นักกีฬาสามารถเลือกหยิบลูกสำรองที่วางไว้ใกล้ที่สุด และนำมาปฏิบัติต่อไปจนจบได้

### 4) การนับคะแนน

- a). นาฬิกาจะเริ่มจับเวลา เมื่อนักกีฬาผ่านเส้นเริ่มต้น หลังได้รับสัญญาณ “ ไป “ และหยุดเวลา เมื่อนักกีฬาผ่านเส้นสิ้นสุดระหว่างกรวย และสามารถจับลูกไว้ได้
- b) จะถูกลงโทษเพิ่มเวลา 1 วินาทีทุกครั้งที่นักกีฬาเลี้ยงลูกไม่ถูกต้อง ( ตัวอย่าง เช่นเลี้ยงลูก 2 มือ, การพาลูกวิ่ง เป็นต้น)
- c) ให้นักกีฬาได้ปฏิบัติจำนวน 2 ครั้ง ซึ่งคะแนนในแต่ละครั้งนั้น จะนำไปรวมกับเวลาที่ถูกรวมในการลงโทษที่ผ่านมาด้วย จากนั้นให้นำไปแปลงเป็นคะแนนรวม โดยถือตารางการแปลงคะแนนเป็นเกณฑ์ (ตามภาพ)
- d) ให้นำคะแนนที่ดีที่สุดจากการทดสอบ 2 ครั้ง มาแปลงเป็นคะแนน (ในกรณีที่คะแนนเท่ากันให้ดูที่เวลาจริง เพื่อหาความแตกต่างมาจัดอันดับ)

### C. ผู้ตัดสินตามจุด

(ติด ปะ - รูปภาพประกอบ)

1) วัตถุประสงค์ เพื่อวัดระดับทักษะในการชู้ตลูกของนักกีฬา

2) อุปกรณ์

ลูกบาสเกตบอล 2 ใบ (ในการแข่งขันสำหรับผู้หญิง และคิวิชั่นรุ่นเล็ก อาจนำลูกบาสขนาดเล็กมาใช้ได้ เส้นรอบวง 72.4 ซม.(28.5 นิ้ว) และน้ำหนักระหว่าง 510 – 567 กรัม (18 – 20 ออนซ์) กรวยจราจร 4 อัน, ซอล์/ เทปขาว คลับเทปวัดระยะ และ แป้นพร้อมห่วง มีความสูง 3.05 เมตร (10 ฟุต) หรืออาจใช้เป็นพร้อมห่วง สูง 2.44 เมตร (8 ฟุต) สำหรับรุ่นเด็ก

3) วิธีปฏิบัติ

กำหนดจุด 6 จุดบนพื้นสนาม วัดระยะในแต่ละจุด โดยเริ่มจากจุดด้านหน้าขอบ ดังนี้คือ

a) ตำแหน่ง 1 และ 2 = ระยะ 1.5 เมตร ( 4 ฟุต 11 นิ้ว) ไปทางด้านซ้ายและขวา บวกเพิ่มออกไป 1 เมตร (3.5 ฟุต)

b) ตำแหน่ง 3 และ 4 = ระยะ 1.5 เมตร ( 4 ฟุต 11 นิ้ว) ไปทางด้านซ้ายและขวา บวกเพิ่มออกไป 1.5 เมตร (4 ฟุต 11 นิ้ว)

c) ตำแหน่ง 5 และ 6 = ระยะ 1.5 เมตร ( 4 ฟุต 11 นิ้ว) ไปทางด้านซ้ายและขวา บวกเพิ่มออกไป 2 เมตร (6 ฟุต 6.3/4 นิ้ว)

d) ให้นักกีฬามีโอกาสชู้ตลูกทั้ง 6 จุดๆละ 2 ครั้ง โดยเริ่มจากจุดที่ 2, 4, 6 และย้ายมาที่จุด 1, 3, 5

4) การนับคะแนน

a) ลูกที่ชู้ตลงจากตำแหน่งที่ 1 และ 2 จะได้รับ 2 คะแนน

b) ลูกที่ชู้ตลงจากตำแหน่งที่ 3 และ 4 จะได้รับ 3 คะแนน

c) ลูกที่ชู้ตลงจากตำแหน่งที่ 5 และ 6 จะได้รับ 4 คะแนน

d) ลูกที่ชู้ตออกไปแล้วไม่ลงห่วง แต่สัมผัสเป็นบาส และ/หรือสัมผัสห่วง จะได้รับ 1 คะแนน

e) สรุปคะแนนรวมของนักกีฬา จากการชู้ตลูกทั้งหมด 12 ครั้ง

f) คะแนนรวมของนักกีฬาจากการทดสอบทักษะส่วนบุคคล ให้ตัดสินจากการนำคะแนนที่ปฏิบัติไว้ในแต่ละรายการ มารวมกันทั้ง 3 รายการ

ระดับที่ 2

การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล ในระดับที่ 2 มีรายการคือ การเลี้ยงลูกเคลื่อนที่ 12 เมตร, การรับ-ส่งลูก และการชูตลูก การตัดสิน จะนำผลคะแนนที่ได้ในการแข่งขันแต่ละรายการมารวมกันทั้ง 3 รายการ หลังทราบผลคะแนนรวมทั้ง 3 รายการแล้วจะนำมาจัดอันดับระดับความสามารถ ซึ่งในแต่ละรายการนั้นจะมีภาพประกอบระบุจำนวน และจุดตำแหน่ง สำหรับอาสาสมัครที่ทำหน้าที่จัดการแข่งขัน อีกทั้งยังแนะนำให้อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่นั้น ควรเป็นกลุ่มเดิมตลอด เพื่อให้มีความต่อเนื่องจนจบการแข่งขัน

#### a. การเลี้ยงลูกเคลื่อนที่ระยะ 12 เมตร

(ติด-ปะ รูปภาพประกอบ)

- 1) วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการวัดระดับความสามารถด้านการเลี้ยงลูกเคลื่อนที่ด้วยความเร็วของนักกีฬา
- 2) อุปกรณ์  
จัดเตรียมพื้นที่, เทปขาว และบาสเกตบอล 2 ลูก, ลูกแรกสำหรับนักกีฬาที่ทำการแข่งขัน ส่วนอีกลูกสำหรับกรณีที่ลูกกระดอนหลุดออกออกไป
- 3) วิธีปฏิบัติ
  - a) ให้คำแนะนำแก่นักกีฬาในการเลี้ยงลูกผ่านสิ่งกีดขวางทาง ทางด้านซ้ายหรือขวาก่อนก็ได้ จำนวน 6 อัน ห่างกันอันละ 2 เมตร รวม 12 เมตร
  - b) นักกีฬาจะต้องเริ่มต้นจากทางด้านขวาหรือด้านซ้ายของสิ่งกีดขวางอันแรก จากนั้นเลี้ยงผ่านสิ่งกีดขวางสลับด้าน ลักษณะสาลอม
  - c) เมื่อเลี้ยงผ่านสิ่งกีดขวางจนถึงเส้นชัย นักกีฬาจะต้องวางลูกลงกับพื้น แล้วรีบวิ่งกลับไปเพื่อปฏิบัติเช่นเดิมในลูกที่ 2
  - d) ลูกบาสที่ 2 หรือลูกที่ยังคงเหลือ ต้องวางไว้กับพื้น สำหรับนักกีฬาที่จะใช้ปฏิบัติต่อไป

e) นักกีฬาปฏิบัติต่อเนื่องไปจนครบ 60 วินาที ถ้านักกีฬาไม่สามารถควบคุมลูกบาสได้ นาฬิกาที่ยังคงเดินต่อเนื่องต่อไป

f) นักกีฬาสามารถนำลูกบาสสำรอง ที่วางไว้ในบริเวณที่ใกล้ที่สุดลูกไหนก็ได้

4) ใช้เวลาในการทดสอบ 60 วินาที

5) การนับคะแนน

จะได้รับคะแนนที่เลี้ยงผ่านกรวย กรวยละ 1 คะแนน (ตัวอย่าง หากนักกีฬาเลี้ยงลูกตั้งแต่จุดเริ่มต้นลักษณะสนาม เข้า-ออก ผ่านกรวยที่วางไว้ และวางลูกลงบนเส้นสิ้นสุดได้สำเร็จ จะได้รับ 5 คะแนนเต็ม และนักกีฬาจะต้องพยายามเลี้ยงและควบคุมลูกผ่านพื้นที่ตรงกลางระหว่างกรวย จึงจะถือว่าเลี้ยงลูกผ่านกรวยนั้นๆ ได้สำเร็จ คะแนนของนักกีฬาจึงขึ้นอยู่กับการเล่นลูกผ่านกรวยได้สำเร็จกี่อันภายใน 60 วินาที

6) Staging

อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่ไม่ควรไปรบกวนนักกีฬาที่กำลังทดสอบ อาสาสมัคร A จะเป็นผู้แนะนำวิธีปฏิบัติให้กับกลุ่มนักกีฬาได้เข้าใจ ขณะที่อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตการปฏิบัติที่ถูกต้อง และอาสาสมัคร A จะเป็นผู้ส่งลูกให้กับนักกีฬาที่ทำการทดสอบ โดยถามนักกีฬาว่า พร้อมหรือไม่?(เตรียมตัว) จากนั้นกล่าวว่า พร้อม (ระวัง) และ ไป โดยนับจำนวนกรวยที่นักกีฬาเลี้ยงผ่านสำเร็จ ภายในเวลา 60 วินาที

b) อาสาสมัคร B และ C จะยืนอยู่ด้านหลังลูกสำรอง เพื่อคอยส่งเมื่อนักกีฬาทำหลุดออกไป ส่วนอาสาสมัคร D คอยจับเวลาและบันทึกคะแนน ซึ่งอาสาสมัครแต่ละคนจะปฏิบัติหน้าที่ตามที่กำหนดไว้เท่านั้น

## b. ทักษะการชู้ตลูก

(ติด-ปะรูปภาพประกอบ)

1) วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการวัดทักษะด้านการชู้ตลูกบาสเกตบอลของนักกีฬา

## 2) อุปกรณ์

จัดเตรียมพื้นที่, เทปกาว และบาสเกตบอล 2 ลูก, ลูกแรกสำหรับนักกีฬาที่ทำการแข่งขัน ส่วนอีกลูกสำหรับกรณีที่ลูกกระดอนหลุดออกออกไป

## 3) วิธีปฏิบัติ

- a) นักกีฬายืนตรงจุดเส้นสัมผัสระหว่าง เส้นวงกลมและเส้นเขตโทษ ด้านซ้ายหรือขวาก็ได้
- b) นักกีฬาสามารถเลี้ยงลูกไปข้างหน้าเพื่อชู้ต บริเวณด้านนอกเส้นโค้ง เขต 2.75 เมตร (9 ฟุต) โดยจะชู้ตบริเวณไหนก็ได้ที่อยู่นอกบริเวณเส้นโค้ง 2.75 เมตร (ซึ่งเส้นส่วนโค้งจะสัมผัสกับเส้นวงกลมเขตโทษ)
- c) นักกีฬาจะไปรับลูกที่ชู้ตออกไป (ไม่ว่าลูกนั้นจะลงห่วงหรือไม่ก็ตาม) จากนั้นเลี้ยงลูกออกมาจากบริเวณส่วนโค้ง ก่อนที่จะทำการชู้ตลูกต่อไป
- d) นักกีฬาสามารถชู้ตลูกกี่ครั้งก็ได้ ตามที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น ในเวลา 1 นาที

## 4) ใช้เวลาในการทดสอบ 60 วินาที

## 5) การนับคะแนน

หากชู้ตลง จะได้ลูกละ 2 คะแนน ภายในเวลา 1 นาที

## 6) Staging

- A) อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่ไม่ควรไปรบกวนนักกีฬาที่กำลังทดสอบ อาสาสมัคร A จะเป็นผู้แนะนำวิธีปฏิบัติให้กับกลุ่มนักกีฬาได้เข้าใจ ขณะที่อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตการปฏิบัติที่ถูกต้อง
- b) อาสาสมัคร A จะเป็นผู้ส่งลูกให้กับนักกีฬาที่ทำการทดสอบ โดยถามนักกีฬาว่า พร้อมหรือไม่? (เตรียมตัว) จากนั้นกล่าวว่า พร้อม (ระวัง) และ ไป โดยนับจำนวนลูกที่ชู้ตลงห่วงสำเร็จ ภายในเวลา 1 นาที
- c) อาสาสมัคร B จะยืนอยู่ด้านหลังลูกสำรอง เพื่อคอยส่งเมื่อนักกีฬาทำหลุดออกไป ส่วนอาสาสมัคร C คอยจับเวลาและบันทึกคะแนนของนักกีฬา
- d) อาสาสมัครแต่ละคนจะปฏิบัติหน้าที่ตามจุดที่กำหนดไว้เท่านั้น

## c. Event #3: จับและส่ง

(ติด-ปะรูปภาพประกอบ)



1) วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการวัดทักษะการส่งและการรับลูกบาสเกตบอลของนักกีฬา

2) อุปกรณ์

a) กรวย 3 อัน, ลูกบาส 2 ใบ, เทปกาว, นกหวีด, บันทึกระยะแนบ และนาฬิกา

b) กำหนดเส้นสนามด้วย เส้นแถบของเทปกาว ขนาด 600 มม.( 2 นิ้ว) ห่างจากกรวย A และ B ยาว 3 เมตร (9' 10") จำนวน 2 เส้น ส่วนกรวย C ให้วัดจากเส้นข้างออกไปด้านละ 3 เมตร ลักษณะเป็นสามเหลี่ยม

c) และกำหนดเส้นด้วยเทปกาว บริเวณตรงกลางของกรวย A และ B เพื่อเป็นพื้นที่ให้นักกีฬายืนถือลูกเพื่อพร้อมที่จะปฏิบัติ

d) ผู้ส่งลูกจะยืนด้านหลัง กรวย C

e) ลูกสำรองจะอยู่ใกล้บริเวณกรวย C

3) วิธีปฏิบัติ

a) เริ่มต้นโดยนักกีฬาส่งบอลไปยังจุดผู้ส่ง (feeder) จากนั้นเคลื่อนที่ด้วยความเร็วไปยังกรวย A หรือ B

b) เมื่อนักกีฬากลับมายังเส้นสิ้นสุด ให้ผู้ส่ง ส่งลูกให้นักกีฬารับ

c) นักกีฬาจะต้องยื่นเท้าข้ามเข้าไปในเส้นสิ้นสุดอย่างน้อย 1 ข้าง ที่จุดเวลารับลูก

d) หลังจากนักกีฬารับลูกแล้ว ต้องส่งลูกคืนกลับให้ผู้ส่ง จากด้านหลังเส้นสิ้นสุด โดยที่เท้าใดเท้าหนึ่งหรือทั้งสองข้างจะต้องสัมผัสพื้นบริเวณด้านเริ่มเส้นสิ้นสุด และเคลื่อนที่ส่งลูกคืนไปยังผู้ส่ง

e) เมื่อนักกีฬาส่งลูกแล้ว จะต้องเคลื่อนที่มายังกรวยอีกด้านหนึ่ง (เปลี่ยนสลับกรวย) เพื่อไปรับและส่งลูกอีกครั้ง

f) นักกีฬาส่งลูก และเคลื่อนที่รับลูกภายในเส้นที่กำหนดอย่างต่อเนื่อง ภายในเวลา 60 วินาที

g) อนุญาตให้นักกีฬาที่มีระดับความสามารถต่ำ สามารถส่งลูกที่อาจตกกระดอนลงพื้นก่อนได้

4) ใช้เวลาทดสอบครั้งละ 60 วินาที

5) การนับคะแนน

- a) การส่งลูกคืนให้ผู้ส่งได้สำเร็จ จะได้ครั้งละ 1 คะแนน (โดยการส่งลูกที่ดีนั้น ผู้รับต้องสามารถรับลูกได้ด้วย)
- b) การรับลูกได้สำเร็จ จะได้ครั้งละ 1 คะแนน (โดยการรับลูกที่ดีนั้น ลูกจะต้องไม่หลุดออกจากมือไปก่อน)
- c) ฉะนั้นนักกีฬาจะต้องควบคุมลูกให้ได้ (ทั้งรับและส่ง) เพื่อให้ตนเองมีคะแนน

c. ทักษะประเภททีม

( ติดปะ - รูปภาพประกอบ )

a. อุปกรณ์

- 1) ลูกบาสเกตบอล 2 ลูก (การแข่งขันสำหรับผู้หญิงและในรุ่นเด็ก อาจเลือกใช้ลูกบาสเกตบอลที่มีเส้นรอบวงขนาด 72.4 ซม.(28.5 นิ้ว) และมีน้ำหนักระหว่าง 510 – 567 กรัม (18-20 ออนซ์)
- 2) อุปกรณ์ตีลับเทปวัตรระยะ
- 3) เทปกาว หรือ ซอล์ค
- 4) เบาะบาสมาตราฐาน (อาจเลือกใช้เบาะบาสที่มีห่วงสูงจากพื้น 2.44 เมตร (8 ฟุต) สำหรับการแข่งขันในรุ่นเล็ก)
- 5) ไบบันทีกคะแนน
- 6) สกอร์บอร์ด

b. Set-up

- 1) กำหนดตำแหน่งจำนวน 5 จุดลงบนพื้น ลักษณะคล้ายโซนตั้งรับ 2-1-2 โดยให้ตำแหน่งของผู้เล่นในแต่ละจุดนั้น ห่างกันจุดละ 4 เมตร (13 ฟุต 1.5 นิ้ว)
- 2) กำหนดให้ตำแหน่งที่ # 5 ห่างออกมาได้ห่างด้านหน้า 2 เมตร (6 ฟุต 6.3/4 นิ้ว)
- 3) ให้ส่งรายชื่อทีมก่อนเริ่มทำการแข่งขัน
- 4) นักกีฬา / ทีมควรสวมใส่ชุดหรือเสื้อที่มีหมายเลขทุกคน

c. กฎกติกา

- 1) ผู้ควบคุมการแข่งขันจะต้องกำหนดว่าจะเล่นจำนวนกี่เกม โดยให้นักกีฬา 5 คนของทั้ง 2 ทีมนั้นอยู่กันคนละฝั่งด้านท้ายของสนาม และทำการแข่งขันครั้งละ 1 ทีมเท่านั้น
- 2) จัดการแข่งขันโดยแบ่งเป็น 2 ครั้งๆละ 5 รอบ ให้โอกาสนักกีฬายื่นประจำแต่ละตำแหน่ง รวม 5 ตำแหน่งของแต่ละครั้ง
- 3) หนึ่งในผู้เล่น 5 คนแรกนั้นจะเป็นผู้ที่ถือลูกไว้ ก่อนที่จะส่งต่อให้เพื่อนในตำแหน่งถัดไปได้ถูกต้อง
- 4) ผู้ตัดสินจะส่งลูกให้กับนักกีฬาในตำแหน่งที่ # 1 ถือไว้ทุกครั้ง ก่อนการแข่งขันจะเริ่มต้นในแต่ละรอบ
- 5) เริ่มต้นโดย ผู้เล่นในตำแหน่งที่ # 1 จะส่งลูกไปยังผู้เล่นในตำแหน่งที่ # 2 จากนั้นผู้เล่นในตำแหน่งที่ # 2 จะรับและส่งลูกไปยังผู้เล่นในตำแหน่งที่ # 3 กระทำเช่นนี้ตามลำดับอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งลูกไปถึงผู้เล่นในตำแหน่งที่ # 5
- 6) นักกีฬาอาจส่งลูกด้วยลักษณะใดก็ได้ แต่ต้องส่งลูกไปยังนักกีฬาเรียงตามลำดับหมายเลข และสามารถส่งลูกกระดอนลงพื้นได้ แต่อนุญาตให้ลูกกระดอนลงพื้นได้แค่เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
- 7) หากส่งลูกผ่านลำดับของนักกีฬาไป นักกีฬาหรือผู้ตัดสินอาจเรียกลูกกลับคืนมาก่อนได้ อย่างไรก็ตาม นักกีฬาจะต้องกลับมายังตำแหน่งเดิมของตนเอง ก่อนที่จะส่งลูกไปยังผู้เล่นคนถัดไป และการส่งลูกไปยังผู้รับนั้น จะต้องถูกต้องตามที่กำหนดไว้
- 8) เมื่อลูกบาสส่งมาถึงผู้เล่นในตำแหน่งที่ # 5 แล้ว ผู้เล่นในตำแหน่งนี้จะต้องชูดีให้ลงห่าง
- 9) อนุญาตให้ แสลมดังก์ ซึ่งนักกีฬาจะไม่ได้รับคะแนนใดๆหากมีการชูดีลูกลักษณะ แสลมดังก์
- 10) นักกีฬาในตำแหน่งที่ # 5 จะมีโอกาสทำคะแนนได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
- 11) หลังจากที่นักกีฬาในตำแหน่งที่ # 5 ชูดีลูกแล้ว ถือเป็นการครบ 1 รอบ
- 12) หลังจากที่ทีมแรกทำการแข่งขันครบรอบแล้ว ทีมที่สองเตรียมตัวปฏิบัติในรอบต่อไป
- 13) นักกีฬาจะต้องหมุนตำแหน่ง ตามลำดับตัวเลขถัดไป หลังเสร็จสิ้นในแต่ละรอบ

- 14) สลับการแข่งขันระหว่างทั้ง 2 ทีมในแต่ละรอบ จนครบ 5 รอบจึงถือเสร็จสิ้นเป็นครั้งแรก
- 15) หยุดพักระหว่างครึ่ง เป็นเวลา 5 นาที
- 16) ให้แต่ละทีมจะเปลี่ยนแดน หลังเสร็จสิ้นการแข่งขันจนครบ 5 รอบในครึ่งเวลาแรก เพื่อทำการแข่งขันต่อในครึ่งเวลาหลัง
- 17) อนุญาตให้เปลี่ยนผู้เล่นสำรอง หลังจบการแข่งขันครบรอบโดยสมบูรณ์
- 18) ผู้ฝึกสอนจะอยู่บริเวณเส้นด้านข้าง ซึ่งห่างจากจุดตำแหน่งที่ # 2 และ # 4 อย่างน้อย 4 เมตร (13 ฟุต 1.5 นิ้ว) โดยที่ผู้ฝึกสอนสามารถใช้คำพูดหรือสัญญาณสื่อสารกับนักกีฬาได้ นักกีฬาหุนหวนควรได้รับการช่วยเหลือในเรื่องตำแหน่ง

#### d. Scoring

- 1) ทีมจะได้ครั้งละ 1 คะแนน สำหรับการส่งที่ถูกต้อง
- 2) ทีมจะได้ครั้งละ 1 คะแนน สำหรับการรับที่สมบูรณ์
- 3) ทีมจะได้ครั้งละ 2 คะแนน สำหรับการชู้ตลูกลง
- 4) ในแต่ละรอบนั้น จะมีคะแนนโบนัสเพิ่มอีก 1 คะแนน หากการส่ง การรับ และการชู้ตลูกลงสำเร็จ
- 5) คะแนนสูงสุดที่ทีมสามารถสะสมได้ในแต่ละครึ่ง คือ 55 คะแนน
- 6) คะแนนรวมของทีม คือ ผลคะแนนรวมจากทั้งหมด 10 รอบ
- 7) ทีมที่มีคะแนนสูงสุด คือผู้ชนะ
- 8) หากมีคะแนนเท่ากันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน จะเพิ่มรอบให้แข่งขันต่อจนกว่าจะได้ทีมที่มีคะแนนมากกว่าคู่ต่อสู้ เป็นผู้ชนะ

### 4. Team Competition

#### a. Divisioning

- 1) หัวหน้าผู้ฝึกสอนต้องส่งผลคะแนนการทดสอบทักษะของนักกีฬาแต่ละคนก่อนทำการแข่งขัน ตัวอย่าง การเลี้ยงและการชู้ต (การทดสอบเหล่านี้ เป็นการประเมินนักกีฬา / ทีม เท่านั้น มิใช่การแข่งขันเพื่อมอบเหรียญรางวัลหรือแถบสี โดยให้ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน Section D
- 2) หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องระบุชื่อผู้เล่นที่ดีที่สุด โดยทำสัญลักษณ์รูปดาวลงบนใบส่งรายชื่อ 5 คน โดยให้ดูจากความสามารถในการลงเล่นบนสนาม
- 3) คะแนนทีม จะกำหนดโดยการนำผลคะแนนรวมที่ดีที่สุดของนักกีฬา 7 คน จากนั้นจะนำไปเรียงลำดับเพื่อจัดคิวขึ้น
- 4) ทีมจะอยู่ในกลุ่มใดเป็นอันดับแรก ขึ้นอยู่ผลของคะแนนทีม

ดำเนินการแข่งขันในรอบจัดหมวดหมู่ จากนั้นจะได้นำผลการแข่งขันเพื่อจัดคิวชั้น ตามขั้นตอนต่อไป

- a) ในรอบจัดหมวดหมู่นั้น ทีมจะลงเล่น 1 เกมหรือมากกว่า ซึ่งแต่ละเกมไม่ควรเกิน 6 นาที
- b) ซึ่งในแต่ละทีม ควรจัดให้นักกีฬาทุกคนได้ลงเล่น

#### b. Competition Adaptations

การปรับเพื่อให้การแข่งขันเหมาะสมนั้น จะขึ้นอยู่กับกฎกติกาการปรับเปลี่ยนของ FIBA ซึ่งกฎการปรับเปลี่ยนดังกล่าว อาจเป็นตัวเลือกที่จะนำไปบังคับใช้ในการแข่งขันบาสเกตบอล สเปนเซียลโอลิมปิก ซึ่งยังคงเป็นความรับผิดชอบเฉพาะของแต่ละสเปนเซียลโอลิมปิก โปรแกรม ที่จะเลือกนำไปใช้

- 1) ความยาวของเกม อาจถูกปรับให้สั้นขึ้น ซึ่งขึ้นกับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน
- 2) นักกีฬาอาจใช้เท้าเกิน 2 ก้าว ซึ่งตามกฎกติกา NGB ถือเป็นการฟาล์ว อย่างไรก็ตามหากนักกีฬาฝ่ายรุก ก้าวเท้าเกินกว่า 2 ก้าว ลักษณะเหมือนพาวิ่ง หรือพาหนี ที่ทำให้ได้เปรียบฝ่ายรับ ให้เป่าเป็นลูกฟาล์วทันที
- 3) การทุ่มฟาว์ลจะต้องปล่อยบอลภายใน 10 วินาที หลังได้รับลูกบาสจากผู้ตัดสิน
- 4) ลูกทุ่มจากคอร์ทด้านหน้า สามารถทุ่มกลับไปยังคอร์ทด้านหลังได้
- 5) การบังลูกระยะใกล้ จะนับ 5 วินาที ในคอร์ทด้านหน้าเท่านั้น
- 6) ในแต่ละครึ่งเวลา จะได้ส่งลูก 2 ครั้ง เมื่อคู่ต่อสู้ฟาล์วทีม ครั้งที่ 7
- 7) อุปกรณ์ทางการแพทย์ที่สวมใส่ รวมถึงอุปกรณ์ใดๆที่ใช้ป้องกันใบหน้า, บริเวณต่ำกว่าแขน (นับจากหัวไหล่ลงมาถึงข้อมือ), บริเวณเข่า หรือต่ำกว่าขา จะต้องได้รับอนุญาตก่อนทำการแข่งขัน รวมถึงเอกสารที่แพทย์ระบุเกี่ยวกับการให้ความช่วยเหลือ เพื่อลดความเสี่ยงที่จะเกิดอันตรายต่อนักกีฬา

#### c. ทีมและนักกีฬา

- 1) 1 ทีม จะประกอบไปด้วยผู้เล่นจำนวน 5 คน
  - 2) องค์ประกอบของทีม รวมถึงผู้เล่นสำรอง ห้ามเกิน 10 คน
- d. จุดที่ต้องเน้นย้ำ คือ นักกีฬาที่เลี้ยงลูกดับเบิ้ล ถือเป็นการฟาล์ว

#### e. เครื่องแต่งกาย

- 1) ผู้เล่นจะต้องสวมใส่ชุดสำหรับกีฬาบาสเกตบอล ที่มีหมายเลข และรองเท้ากีฬาพื้นยางเรียบ
- 2) ชุดการแข่งขัน ทั้งเสื้อและกางเกง จะต้องมียี่ห้อและสี แบบเดียวกันทั้งทีม

- 3) เสื้อตัวด้านใน หากต้องการสวมใส่ จะต้องมีสีที่เหมือนเสื้อตัวนอก ซึ่งเสื้อตัวในอาจสวมใส่เป็นบางคนหรือทุกคนได้ อนุญาตให้เสื้อแขนสั้น แต่ต้องไม่ใช่เสื้อที่ตัดแขน และขอบเสื้อรู้งหรือ ไม่เรียบร้อย
- 4) ที่คลุมศีรษะ ที่เป็นเหตุผลทางศาสนา จะต้องแจ้งไว้ก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น เพื่อเป็นการมาตรวจรักษาความปลอดภัยพื้นฐานเดียวกับที่ครอบศีรษะของทางการแพทย์ ที่คลุมศีรษะต้องเป็นชิ้นเดียว, สีทึบ ปราศจากสิ่งตกแต่ง  
ซึ่งไม่ได้จำกัดรูปแบบการตกแต่ง และมีข้อยกเว้นในนักกีฬาที่สวมใส่ที่ครอบศีรษะ ที่มีความกว้างไม่เกิน 2 นิ้ว ทำจากวัสดุที่ไม่เป็นอันตราย ไม่มีสิ่งตกแต่ง มีสีเดียว อาจทำด้วยวัสดุที่ยืดหยุ่นได้ เช่น หนังสนิคนุ่ม หรือ ยาง ส่วนยางหรือสายรัดที่ใช้รัดผม ไม่จำเป็นต้องสีเดียวกันกับชุดแข่งขัน อนุญาตให้ใช้ผ้ากันเหงื่อศีรษะได้ ในรายการที่นักกีฬาต้องการแพทย์ที่มีการรับรองทางการแพทย์ จำเป็นต้องใช้ที่ครอบหรือที่พันรอบศีรษะ โดยจะต้องทำมาจากวัสดุที่ไม่เป็นอันตราย ไม่แข็งเกินไป หรือไม่เป็นอันตรายต่อผู้เล่นคนอื่นๆ ซึ่งแพทย์จะต้องคลุมให้ดี ไม่ให้น้ำเกลือ และไม่ให้หลุดออกมาในระหว่างการเล่น
- 5) ในรายบุคคลหากไม่ยึดมั่นสวมใส่ยูนิฟอร์มที่ถูกต้องเหมาะสม จะไม่อนุญาตให้ลงไปเล่น

## **5. Half-Court Basketball: 3-on-3 Competition**

### **a. Divisioning**

- 1) หัวหน้าผู้ฝึกสอนต้องส่งผลคะแนนการประเมินทักษะทั้งการเลี้ยง และการชู้ตลูก ของนักกีฬาแต่ละคนก่อนทำการแข่งขัน
- 2) หัวหน้าผู้ฝึกสอนต้องระบุสัญลักษณ์นักกีฬาที่มีความสามารถในการเล่นในสนามดีที่สุด 3 คน โดยเขียนสัญลักษณ์เป็นรูปดาว ตรงบริเวณชื่อนักกีฬา
- 3) คะแนนทีมจะพิจารณาโดยการนำผลคะแนนของนักกีฬาที่ดีที่สุด 4 คน จากนั้นมาเรียงลำดับทั้ง 4 เพื่อจัดคิวชั้น
- 4) ทีมใดที่จะถูกจัดอยู่ในคิวชั้นใดก่อน ขึ้นอยู่กับผลคะแนนทีม BSAT
- 5) ดำเนินการแข่งขันในรอบจัดหมวดหมู่ก่อน จากนั้นจะนำผลการแข่งขันเพื่อไปจัดคิวชั้น เป็นลำดับต่อไป
  - a. ในรอบจัดหมวดหมู่นั้น ทีมอาจจะลงเล่น 1 เกมหรือมากกว่า ซึ่งแต่ละเกมไม่ควรเกิน 6 นาที
  - b. ซึ่งในแต่ละทีม ควรจัดให้นักกีฬาทุกคนได้ลงเล่น

### **b. The Goal**

- 1) ในการแข่งขันบาสเกตบอล สเปนเซียลโอลิมปิก แบบครึ่งสนาม อาจอนุญาตเพิ่มจำนวนนักกีฬาของทีมให้มากขึ้นได้

- 2) และการอนุญาตเช่นนี้อาจนำไปใช้กับนักกีฬาที่มีระดับความสามารถต่ำในการเล่นเต็มสนามได้อีกด้วย
- 3) อย่างไรก็ตาม ให้พยายามเล่นตามระเบียบบาสเกตบอล ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

### **c. พื้นทีและอุปกรณ์**

- 1) สนามบาสเกตบอลแบบครึ่งสนาม จะต้องมีย่านล้อมรอบ โดยมีเส้นหลัง, เส้นด้านข้างทั้ง 2 ข้าง, และเส้นแบ่งครึ่งสนาม
- 2) ทุกทีมจะต้องสวมใส่เสื้อที่มีลักษณะและสีเดียวกันทั้งด้านหน้าและด้านหลัง เสื้อของผู้เล่นทุกคนจะต้องมีหมายเลขทั้งด้านหน้าและหลังเป็นตัวเลขอารบิก สีล้วน ด้านหลังของเสื้อ ตัวเลขต้องมีความสูงอย่างน้อย 20 เซนติเมตร (6-8 นิ้ว) ด้านหน้าของเสื้อ ตัวเลขต้องมีความสูงอย่างน้อย 10 เซนติเมตร (4 นิ้ว) และกว้างไม่น้อยกว่า 2 เซนติเมตร (3/4 นิ้ว) ซึ่งตัวเลขทั้งหมดนั้นอยู่ในข้อกำหนดของ NGB

### **d. ทีมและผู้เล่น**

- 1) ทีมอาจมีจำนวนผู้เล่นมากถึง 5 คน โดยแบ่งเป็น 3 ผู้เล่นคนแรก และ 2 ผู้เล่นสำรอง
- 2) การแข่งขันแบบ 3 ต่อ 3 โดยใช้พื้นที่ครึ่งสนามบาสเกตบอล ซึ่งแต่ละทีมจะต้องเริ่มต้นเกมด้วยผู้เล่นจำนวน 3 คน หรือปรับตามความเหมาะสม

### **c. The Game**

- 1) ใช้เวลาแข่งขัน 20 นาที หรือจนกระทั่งทีมใดได้คะแนน 20 คะแนนก่อน การชู้ตลูกลงให้ 2 คะแนน หากชู้ตลูกในบริเวณ 3 คะแนนและลงห่วง จะได้รับ 3 คะแนน
- 2) นาฬิกาจะได้ออกไปจนกระทั่งจบเวลาการแข่งขันปกติ แต่นาฬิกาจะหยุดต่อเมื่อลูกตาย (เช่น มีการฟาล์ว, กระทำผิดกฎกติกา, การยิงประตู และการขอเวลานอก)
- 3) เกมจะเริ่มต้นโดยการเสีงทายเหรียญเพื่อได้ครองบอลก่อน โดยไม่มีการจับพ็อบอล ซึ่งการจับพ็อบอลนั้นจะเลือกใช้ในกรณีอื่นแทน สำหรับเกมการเริ่มต้นนั้นทีมที่ชนะในการเสีงทายเหรียญ จะเป็นฝ่ายครองบอล
- 4) ทีมชนะ คือทีมที่มีคะแนนถึง 20 คะแนนก่อน หรือทีมที่มีคะแนนมากกว่า หลังแข่งขันครบ 20 นาที
- 5) หากผลออกมาเสมอกันอยู่ หลังหมดเวลาการแข่งขันปกติ ให้ต่อเวลาพิเศษ และเสีงทายด้วยการโยนเหรียญอีกครั้ง

ให้พัก 1 นาที สำหรับช่วงต่อเวลาพิเศษ

เวลาพักระหว่างช่วงต่อเวลาพิเศษ รวม 3 นาที ซึ่งนาฬิกาจะหยุดทุกครั้งที่ถูกตาย

#### f. การแข่งขัน

- 1) ผู้ตัดสินจะถือลูกไว้ทุกครั้งหลังลูกบาส หลุดออกนอกกรอบไป
- 2) บอลที่ถือเป็นลูกตาย คือ เมื่อมีการฟาล์ว หรือกระทำผิดกติกา, การยิงประตู หรือทุกครั้งที่มีผู้ตัดสินเป่านกหวีด
- 3) ทีมจะต้องเปลี่ยนการครองบอลหลังมีการชู้ตลูกลงห่วง อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นผู้ทำฟาล์วขณะที่ชู้ตลูก และลูกลงห่วง ให้ถือเป็นคะแนน และทีมยังได้ครองบอลต่ออีกด้วย
- 4) การส่งลูกหรือลูกทุ่มในทุกกรณี ( ฟาล์ว, ฝ่าฝืนกติกา, หลุดออกนอกกรอบ, ลูกลง, เวลานอก) จะต้องส่งด้านหลังเส้น เป้าหมายส่งไปยังผู้เล่นที่อยู่ภายในวงกลม ส่วนผู้เล่นคนอื่นๆต้องอยู่ในกรอบครึ่งสนาม หลังได้รับบอลแล้วผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถชู้ตทำคะแนนได้
- 5) การเปลี่ยนการครองบอล ทีมที่ได้ครองบอลจะต้องไปเริ่มเล่นที่ด้านหลังเส้นฟาล์วทุกครั้งก่อนชู้ตลูกเพื่อทำคะแนน ในการกลับไปเริ่มที่เส้นหลัง ลูกบาสหรือเท้าของผู้เล่นที่ครองบอลจะต้องสัมผัสเส้นหรืออยู่ด้านหลังเส้นทุกครั้ง
- 6) การฝ่าฝืนกติกาจะเกิดขึ้นต่อเมื่อฝ่ายรับ ได้ครองบอลหลังฝ่ายรุกชู้ตทำคะแนน แต่ไม่ได้ไปเริ่มที่ด้านหลังเส้นฟาล์ว
- 7) การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง สามารถกระทำได้เมื่อลูกตาย เมื่อมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นอยู่ อีกทีมควรให้โอกาสให้การเปลี่ยนตัวเรียบร้อยก่อน และผู้เล่นที่จะลงไปเล่นนั้นจะต้องแจ้งให้ผู้จับบันทึกผล และผู้ตัดสินให้สัญญาณอนุญาตก่อนจึงจะลงเล่นได้
- 8) อนุญาตให้แต่ละทีมขอเวลานอกได้ 2 ครั้งๆละ 60 วินาที นาฬิกาจับเวลาจะหยุดเมื่อมีการขอเวลานอก หากมีผู้เล่นได้รับบาดเจ็บ ผู้ตัดสินอาจเป่าหยุดเกมให้เป็นเวลานอกได้ ซึ่งอยู่ในดุลยพินิจของผู้ตัดสินที่ต้องแจ้งให้ทราบด้วย ตัวอย่าง หากปล่อยเวลาเดินต่อไป อาจทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมกับผู้ที่เสียเปรียบ ฉะนั้นควรหยุดเวลา
- 9) เมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ใช้มือเดียวหรือทั้ง 2 มือแย่งบอลมาครองได้อย่างมั่นคง ให้ถือเป็นการครองบอลที่สมบูรณ์
- 10) อุปกรณ์สนาม ผู้เล่นที่สัมผัสอุปกรณ์สนาม ไม่ถือเป็นลูกออก แต่หากลูกบาสไปสัมผัสอุปกรณ์สนามให้ถือเป็นลูกออก ห้ามมิให้ผู้เล่นใช้อุปกรณ์สนามเพื่อความได้เปรียบหรือทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบ
- 11) ผู้ตัดสิน อนุญาตให้ผู้เล่นหรือผู้ฝึกสอน ให้ใช้คำพูด หรือสัญญาณมือในการขอเวลานอกได้

#### G การฟาล์ว และบทลงโทษ



- 1) การฟาล์ว คือ การกระทำผิดของบุคคลที่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่อฝ่ายตรงข้าม หรือ แสดงความไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา จึงต้องมีบทลงโทษต่อผู้กระทำผิดกติกา
- 2) ในการฟาล์วทุกประเภท (ไม่ว่าฟาล์วบุคคล, ฟาล์วรวม, ฟาล์วเทคนิค) ทีมที่ได้ครองบอลจะไปเริ่มเล่นที่จุดบริเวณหลังเส้นฟาล์ว ภายในส่วนบนของเส้นวงกลมเสมอ หากผู้เล่นถูกกระทำฟาล์วขณะชูตลูกและลูกลง ให้ถือเป็นคะแนนและได้ครองบอลเล่นต่อ จะไม่มีลูกทุ่มเข้ามาเล่นในทุกกรณี (ดูรูปภาพประกอบ)

(ติด-ปะรูปภาพประกอบ)

- 3) ในการแข่งขัน 3 ต่อ 3 ครึ่งสนาม จะไม่จำกัดจำนวนการฟาล์วบุคคลและการฟาล์วทีม อย่างไรก็ตามจะมีการเตือนผู้เล่นและผู้ฝึกสอน ซึ่งหากยังมีกระทำผิดอย่างต่อเนื่องหรือตั้งใจกระทำผิดอยู่ ก็อาจส่งผลสั่งห้ามผู้เล่นคนนั้นเล่นต่อได้อีก
- 4) ผู้เล่นฝ่ายรุกรวมถึงผู้ชูตลูก จะอยู่ในพื้นที่แดนรุกได้ไม่เกิน 3 วินาที หากเกินเวลาดังกล่าวให้เปลี่ยนการครองบอล
- 5) สำหรับผู้ที่ส่งลูกทุ่มเข้ามา ต้องปล่อยลูกภายใน 5 วินาที หากเกินเวลาจะต้องเปลี่ยนการครองบอล

#### **h. สิ่งที่ต้องเน้นย้ำ**

- 1) ผู้เล่นที่เลี้ยงลูกดับเบิ้ล ถือเป็น การทำผิดกติกา
- 2) เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยน

A อาจอนุญาตให้ผู้เล่น สามารถใช้เท้าได้มากกว่า 2 จังหวะ อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นที่จะทำคะแนน พาลูกวิ่งหรือพาลูกหนี ด้วยการใช้เท้าก้าวหลายจังหวะเพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้ นั้น ให้ถือเป็นลูกฟาล์วทันที

## b. รายการยูนิฟายด์

a. การแข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ (รวมถึง 3 ต่อ 3)

- 1) ส่งรายชื่อนักกีฬาพิเศษและนักกีฬาปกติ ตามจำนวนและสัดส่วนของประเภททีมยูนิฟายด์
- 2) การส่งรายชื่อนักกีฬาพิเศษไม่ควรเกิน 3 คน และนักกีฬาปกติไม่เกิน 2 คน (นักกีฬาพิเศษ 2 คน และนักกีฬาปกติ 1 คน ในการแข่งขัน 3 ต่อ 3 )
- 3) แต่ละทีม ควรมีผู้ฝึกสอนที่ไม่ได้ลงเล่น คอยรับผิดชอบในการส่งรายชื่อและควบคุมทีมระหว่างที่ทำการแข่งขัน

- Dribbling การเลี้ยงลูก

( ดิจปะ - รูปภาพประกอบ )

จัดเตรียม: พื้นที่สนามบาสเกตบอล (ควรเป็นแนวตามความยาวของเส้นด้านข้าง หรือส่วนล่างของเส้นกึ่งกลางสนาม), กรวย 6 อัน, เทปขาว และลูกบาสเกตบอล จำนวน 4 ลูก, หนึ่งลูกสำหรับนักกีฬาที่ทำการทดสอบ, อีก 2 ลูกวางสำรองสำหรับลูกที่หลุดออกไป และอีกลูกสำหรับการทดสอบในลูกต่อไป

การทดสอบ

ใช้เวลาทดสอบ 60 วินาที โดยให้ผู้เล่นเลี้ยงลูกผ่านสิ่งกีดขวางไปทางด้านขวาและสลับไปทางด้านซ้าย ผ่านกรวยทั้ง 6 อันที่วางเป็นแนวเส้นตรง ระยะห่างระหว่างกรวย 2 เมตร ( 6 ฟุต 6  $\frac{3}{4}$  นิ้ว) รวมระยะ 12 เมตร

ผู้เล่นอาจเริ่มต้นเลี้ยงลูกผ่านสิ่งกีดขวาง ไปทางด้านขวาหรือทางด้านซ้ายก่อนก็ได้ แต่เมื่อผ่านอันแรกแล้วต้องเลี้ยงสลับไปยังอีกด้านทุกครั้ง และเมื่อเลี้ยงจนถึงเส้นชัยแล้ว ผู้เล่นจะต้องจับลูกวางลงกับพื้น และรีบวิ่งกลับไปยังเส้นเริ่มต้นเพื่อเล่นลูกถัดไป จากนั้นปฏิบัติในลักษณะเดิมคล้ายสาลอม ให้ต่อเนื่องจนครบ 60 วินาที หากผู้เล่นไม่สามารถควบคุมลูกได้ ผู้เล่นสามารถเลือกหยิบลูกสำรองที่วางไว้ที่ใกล้ที่สุด เพื่อนำกลับเข้ามาบริเวณส่วนใดของสนามก็ได้ แต่เวลายังคงเดินต่อไป

การให้คะแนน

จะได้ครั้งละ 1 คะแนนที่เลี้ยงลูกผ่านกรวยสำเร็จ (ตัวอย่าง หากนักกีฬาเลี้ยงลูกจากเส้นเริ่ม โยกลบหลีกผ่านกรวยทั้งหมด และวางลูกตรงเส้นชัยได้สำเร็จ จะได้รับ 5 คะแนนเต็ม โดยนักกีฬาจะต้องเลี้ยงลูกให้ถูกต้อง และสามารถควบคุมลูกให้ผ่านกึ่งกลางบริเวณที่วางระหว่างกรวยได้สำเร็จ) คะแนนจะขึ้นอยู่กับจำนวนกรวยที่นักกีฬาเลี้ยงผ่านได้โดยถูกต้องสมบูรณ์ ภายใน 60 วินาที

## STAGING

อาสาสมัครที่มีหน้าที่ทำการทดสอบ จะต้องไม่ไปรบกวนนักกีฬาขณะที่ทำการทดสอบ

อาสาสมัคร A จะเป็นผู้แนะนำการวิธีการทดสอบ ให้กับกลุ่มผู้ที่จะทดสอบ

ในขณะที่อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตวิธีการทดสอบที่ถูกต้อง

อาสาสมัคร A จะส่งลูกบาสให้กับผู้ทดสอบ โดยให้ถามนักกีฬาก่อนว่า พร้อมหรือไม่? จากนั้นพูดคำว่า”พร้อม” และ”ไป” และให้นับจำนวนกรวยที่ผู้เล่นเลี้ยงผ่านได้ ภายในเวลา 1 นาที

ส่วนอาสาสมัคร B และ C จะยืนอยู่ด้านหลังลูกสำรอง เพื่อคอยส่งลูกให้ผู้เล่น ในกรณีที่ทำลูกบาสหลุดออกไป

ส่วนอาสาสมัคร D จะเป็นผู้จับเวลาและบันทึกผลการทดสอบของนักกีฬา

อาสาสมัครแต่ละคน จะทำหน้าที่ทดสอบในบริเวณที่ได้กำหนดไว้แล้วเท่านั้น

## 2. การชู้ตลูก

(ติด-ประรูปภาพประกอบ)

### เตรียมการทดสอบ

เป็นพร้อมหว่ง และพื้นที่บริเวณเขตโทษ ขนาดมาตรฐาน เทปกาว และ ลูกบาสเกตบอล 2 ลูก, หนึ่งลูกสำหรับนักกีฬาทำการทดสอบ ส่วนอีกลูกสำรองไว้สำหรับส่งให้ผู้เล่น ในกรณีที่ทำลูกบาสเกตบอล กระดอนหลุดออกไป

ใช้เวลาทดสอบ 1 นาที

ผู้เล่นยืนตรงบริเวณส่วนมุมด้านบนของเส้นเขตโทษ โดยจะเริ่มจากด้านซ้ายหรือด้านขวาก่อนก็ได้

ให้ผู้เล่นเลี้ยงลูกไปข้างหน้าเพื่อหาจังหวะชู้ตบริเวณด้านนอกของเส้นโค้ง ระยะ 2.75 เมตร (9 ฟุต) ซึ่งผู้เล่นจะเลือกชู้ตลูกจากบริเวณไหนก็ได้แต่ต้องอยู่ภายนอกส่วนโค้งที่กำหนดไว้เป็นเส้นปะ (ส่วนโค้งนี้จะอยู่ด้านในบริเวณเขตโทษและสัมผัสกับวงกลมของเขตจุดโทษ) ผู้เล่นจะตามไปเล่นลูกอีกหลังจากที่ได้ชู้ตไปแล้ว (จะลงหรือไม่ก็ตาม) และเลี้ยงลูกออกมานอกเส้นโค้งบริเวณใดก็ได้ ก่อนที่จะทำการชู้ตลูกอีกในครั้งต่อไป โดยผู้เล่นสามารถเลี้ยงลูกเพื่อไปชู้ตให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุดภายในเวลา 1 นาที

การให้คะแนน

หากผู้ทดลอง จะได้ลูกตะ 2 คะแนน ภายใน 1 นาที

## STAGING

อาสาสมัครที่มีหน้าที่ทำการทดสอบ จะต้องไม่ไปรบกวนนักกีฬาขณะที่ทำการทดสอบ

อาสาสมัคร A จะเป็นผู้แนะนำการวิธีการทดสอบ ให้กับกลุ่มผู้ที่จะทดสอบ

ในขณะที่อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตวิธีการทดสอบที่ถูกต้อง

อาสาสมัคร A จะส่งลูกบาสให้กับผู้ทดสอบ โดยให้ถามนักกีฬาก่อนว่า พร้อมหรือไม่? จากนั้นพูดคำว่า”พร้อม”

และ”ไป” และให้นับจำนวนลูกที่ผู้เล่นชู้ตลงห่วง ภายในเวลา 1 นาที

ส่วนอาสาสมัคร B จะยืนอยู่ด้านหลังลูกสำรอง เพื่อคอยส่งลูกให้ผู้เล่น ในกรณีที่ทำลูกบาสหลุดออกไป

ส่วนอาสาสมัคร C จะเป็นผู้จับเวลาและบันทึกผลการทดสอบของนักกีฬา

อาสาสมัครแต่ละคน จะทำหน้าที่ทดสอบในบริเวณที่ได้กำหนดไว้แล้วเท่านั้น.

## กติกากีฬาคริกเกต (CRICKET)

สำหรับกีฬาของบุคคลพิเศษ กฎกติกาสำหรับกีฬาคริกเกตทั้งหมดจะต้องพิเศษเพื่อให้เหมาะสมกับการแข่งขัน ในฐานะที่เป็นกีฬานานาชาติการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกสำหรับบุคคลพิเศษมีกฎและกติกาเฉพาะจาก National Governing Body (NGB) และได้มีการสร้างกฎกติกาขึ้นโดย สมาพันธ์คริกเกตนานาชาติอีกด้วย (International Cricket Council (ICC) ) กฎกติกาสามารถดูได้จาก <http://icc-cricket.yahoo.com> กฎระเบียบที่จะต้องได้รับการยกเว้นเมื่อพวกเขาอยู่ในความขัดแย้งกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกบุคคลกลุ่มพิเศษ สำหรับคริกเกตหรือหัวข้อในบทที่ 1 ในกรณีดังกล่าว กฎการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกบุคคลกลุ่มพิเศษ สำหรับคริกเกตที่นำมาใช้

ในบทความที่ 1 <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ จรรยาบรรณ , มาตรฐานในการฝึกอบรม , ความต้องการในด้านการแพทย์และความปลอดภัย , การแบ่งแยก , รางวัล , เกณฑ์เพื่อความก้าวหน้าไปในระดับที่สูงขึ้นจากการแข่งขันและสหพันธ์กีฬา

### หัวข้อ A กิจกรรมอย่างเป็นทางการ

- เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการที่มีอยู่ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกสำหรับบุคคลพิเศษ ช่วงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีจุดมุ่งหมายที่จะนำเสนอโอกาสในการแข่งขันสำหรับนักกีฬาทั้งหมดที่มีความสามารถ โปรแกรมอาจจะเป็นตัวกำหนดเหตุการณ์ในการสอน ผู้ฝึกสอนมีหน้าที่รับผิดชอบจัดให้มีการฝึกอบรมและเลือกเหตุการณ์ที่เหมาะสมกับทักษะของนักกีฬาแต่ละคนและกระตุ้นความสนใจ

1. ทดสอบทักษะของกีฬาคริกเกต
2. จัดการแข่งขันแบบทีม

### หัวข้อ B กฎทั่วไป

#### กฎข้อที่ 1 การลงทีม

- A. การแข่งขันจะเล่นระหว่างทีม 2 ทีม โดยผู้เล่นแต่ละทีมจะมี 11 คน และจะมี 1 คนที่จะเป็นหัวหน้าทีม

- B. ก่อนการแข่งขัน 15 นาที ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีผู้เล่นในสนามน้อยกว่า 8 คน ในการแข่งขัน นั้นจะถูกปรับแพ้

### กฎข้อที่ 2 การแข่งขัน

- A. หนึ่งการแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 ช่วง จะเล่นทีมละ 20 over ต่อ 1 ทีม แต่จะมีข้อยกเว้นสำหรับ wicket keeper ที่ไม่สามารถทำการขว้างบอลได้ ผู้ขว้างจะขว้างบอลได้คนละ 2 over เช่น  $10 \times 2 = 20$  over และถ้าเกิดการบาดเจ็บของผู้ขว้างสามารถเปลี่ยนผู้เล่นคนใหม่เพื่อให้มาขว้างบอลที่ เหลือแทนใน over นั้นๆ ได้ แต่ควรเลือกผู้ขว้าง คนที่ 9 หรือ 10 โดยผู้ฝึกสอนจะเป็นผู้พิจารณา
- B. ผู้ขว้างบอลทุกคนจะต้องขว้างลูกในลักษณะที่แขนไม่งอจนเกินไป
- C. เมื่อจบการแข่งขันจะต้องมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ชนะ สำหรับทีมที่มีคะแนนสูงสุด คะแนนของทีม คำนวณได้จากคะแนนรวมและหารด้วย wicket ที่เสียไปใน 20 over
- D. ในกรณีที่ทั้ง 2 ทีมมีคะแนนเท่ากันจะต้องมีแค่ 1 ทีมที่เป็นผู้ชนะคำนวณได้จาก
1. ทีมที่เสีย wickets น้อยที่สุด
  2. ทีมที่เสียคะแนน 6's มากที่สุด
  3. ทีมที่เสียคะแนน 4's มากที่สุด
  4. ทีมที่เสียคะแนนพิเศษน้อยที่สุด
  5. ถ้าทั้ง 2 ทีมยังคงมีคะแนนเท่ากัน จะตัดสินผู้ชนะด้วยการโยนเหรียญ

### กฎข้อที่ 3 การควบคุมการแข่งขัน

- A. ก่อนการแข่งขันผู้ตัดสินทั้ง 2 คนที่ได้รับการแต่งตั้งให้ควบคุมการแข่งขันต้องมีความเป็นธรรม และตัดสินอย่างยุติธรรม
- B. จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงผู้ตัดสินในระหว่างที่แข่งขัน โดยปราศจากความยินยอมของผู้ฝึกสอน ทั้ง 2 ทีม
- C. ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ชี้ขาดเพียงผู้เดียวในระหว่างการแข่งขันว่าเป็นการเล่นที่เหมาะสมหรือไม่ เหมาะสม

D. ในการตัดสินทั้งหมดของผู้ตัดสินถือว่าเป็นคำชี้ขาดต่อเหตุการณ์นั้นๆ

#### กฎข้อที่ 4 ผู้เล่นแทน

- A. ผู้เล่นแทนจะได้รับอนุญาตให้ลงแข่งขันแทนได้ในกรณีที่มีผู้เล่นในสนามเกิดการบาดเจ็บระหว่างการแข่งขัน
- B. ผู้เล่นแทนจะได้รับอนุญาตให้ตีและขว้างลูกได้ในตำแหน่งที่ไปแทนบุคคลนั้น
- C. ผู้เล่นแทนจะไม่ได้รับอนุญาตให้เป็น wicket keeper โดยปราศจากความยินยอมจากผู้ฝึกสอนของฝ่ายตรงข้าม
- D. การวิ่งทำคะแนนของผู้ตี ถ้าผู้ตีเกิดการบาดเจ็บผู้เล่นแทนจะได้รับอนุญาตให้วิ่งทำคะแนนแทนได้
- E. ผู้เล่นแทนจะใช้แทนผู้เล่นที่เป็นตัวจริงได้ในลักษณะที่ผู้เล่นตัวจริงมาไม่ทันการแข่งขัน แต่ผู้เล่นแทนจะไม่สามารถตีและขว้างลูกได้

#### กฎข้อที่ 5 บอลเสีย (No ball)

- A. บอลเสียจะเกิดขึ้นเมื่อ
  1. ลูกบอลที่ผู้ขว้างกำลังจะขว้างหรือปล่อยลูกลักษณะของแขนเหยียดตรงถือว่าเป็นการขว้างที่ดี โดยจะตัดสินโดยผู้ตัดสินในการแข่งขันนั้น
  2. เมื่อผู้ขว้างวิ่งถึงจุดที่จะขว้างบอลเท้าหลังของผู้ขว้างต้องอยู่บนเส้นหรือห้ามออกนอกเส้น
  3. เมื่อลูกบอลเต็งเกิน 2 ครั้ง ก่อนที่จะถึงผู้ตี
  4. เมื่อผู้ขว้างกำลังจะขว้างบอลแล้วมีผู้เล่นฝ่ายรับมากกว่า 2 คนอยู่ด้านหลังผู้ตี leg side หรือถ้าอยู่บนเส้นจะพิจารณาตามกฎ
  5. ผู้รับหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้เล่นฝ่ายรับห้ามอยู่บน “พิช” ก่อนผู้ขว้างจะทำการขว้างบอลหรือผู้เล่นฝ่ายรับรบกวนผู้ตี
  6. ผู้ขว้างต้องแจ้งผู้ตัดสินให้ทราบเมื่อต้องการเปลี่ยนทิศทางหรือท่วงท่าในการขว้างบอลและผู้ตัดสินจะต้องแจ้งเตือนให้ผู้ตีทราบถึงการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว
  7. Wicket keeper รับบอลข้างหน้า wicket ขณะที่ลูกบอลยังไม่สัมผัสตัวผู้ตี
  8. Wicket keeper ไม่สามารถยื่นมือไปข้างหน้าเส้นเขตของ wicket ก่อนที่บอลจะถูกขว้างโดยผู้ขว้าง

- B. บอลเสียจะเพิ่มเป็น 2 คะแนนและบวกเพิ่มกับจำนวนคะแนนของลูกนั้น
- C. ใน 1 over ถ้ามีบอลเสียมากกว่า 2 ครั้ง ให้ขว้างลูกเพิ่มหรือขว้างใหม่  
( แต่ใน over จะขว้างได้ไม่เกิน 8 ลูก )
- D. ผู้ตีจะสามารถออกจากลูกบอลเสียได้ก็ต่อเมื่อ วิ่ง RUN – OUT เท่านั้น หรือผู้ตีเจตนารบกวานผู้  
เล่นฝ่ายรับ

### กฎข้อที่ 6 การวางตำแหน่งผู้รับ

- A. ทีมผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องไม่มีผู้รับอยู่ด้านหลังผู้ตีมากกว่า 2 คนทางด้านบนฝั่ง leg side
- B. ทีมผู้เล่นฝ่ายรับห้ามขยับตัวในขณะที่ผู้ขว้างกำลังจะทำการขว้างบอลหรือรบกวานผู้ตีในขณะที่กำลัง  
จะตี
- C. ถ้าลูกบอลถูกปล่อยจากมือผู้ขว้างแล้วถือว่าเป็น 1 บอล
- D. ห้ามทีมผู้เล่นฝ่ายรับนำส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายยื่นเข้ามาใน “พิช” ในขณะที่ผู้ขว้างกำลังจะ  
ขว้างบอล
- E. ถ้าทีมผู้เล่นฝ่ายรับฝ่าฝืนกรณีข้างต้นทั้งหมดผู้ตัดสินจะขานว่า NO – BALL ( บอลเสีย )

### กฎข้อที่ 7 การให้คะแนน

- A. การให้คะแนนมีดังนี้
- B. ทุกครั้งที่ผู้ตีและคู่ตี วิ่งสลับกันและเข้าเส้นปลอดภัยจะนับเป็น 1 คะแนน
- C. เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับขว้างลูกกลับมาที่ wicket แล้วทีมผู้รับพลาดถ้าผู้ตีวิ่งสลับกันและเข้าเส้น  
ปลอดภัยถือว่าเป็นคะแนน
- D. เมื่อผู้ตี ตีลูกบอลออกเส้นขอบสนามโดยที่ลูกบอลตกพื้นแล้ววิ่งออกจะนับเป็น 4 คะแนน และ  
เมื่อตีลออกนอกเส้นสนามโดยไม่ตกพื้นภายในสนามก่อนจะนับเป็น 6 คะแนน
- E. จะมีคะแนนพิเศษ (extras) เพิ่ม 2 คะแนน เมื่อบอลนั้นคือ Wide (ลูกกว้าง) และ No-Ball (บอล  
เสีย)

### กฎข้อที่ 8 WIDE (บอลกว้าง)



- A. ลูกที่ขว้างออกนอกเส้น Wide โดยไม่สัมผัสส่วนใดๆของผู้ตี และไม่อยู่ในแนวของ Wicket
1. เมื่อลูกบอลถูกขว้างโดยผู้ขว้างแล้วบอลตกบนเส้นหรือนอกเส้น(wide)ถือว่าลูกนั้นเป็นลูก Wide
  2. เมื่อลูกบอลผ่านหรือตกทางด้าน Leg side และผู้ตีถอยออกไปตีถือว่าไม่เป็นลูก Wide
  3. เมื่อบอลที่ขว้างมาสูงกว่าไหล่ของผู้ตีในท่ายืนเตรียมตี หรือสูงกว่าอกในท่าขึ้นปกติ และลูกบอลผ่านเส้นเขตตี
- B. Wide จะนับเป็นคะแนนพิเศษ (extras) 2 คะแนน แต่จะไม่นับเป็น 1 บอลใน Over นั้น
- C. การออกของผู้ตีจากลูก Wide จะออกได้โดย วิ่งออก (Run-out) , ตีถูกเสาหลังผู้ตี (Hit Wicket) , ทำให้ผู้ตีออกโดย Wicket keeper (Stumps) , ผู้ตีใช้มือจับบอลโดยเจตนา , ผู้ตีมีเจตนาถีคขวางทีมผู้เล่นฝ่ายรับ
- D. ลูก Wide จะนับเหมือนลูก No-Ball (ดูรายละเอียดในข้อ 5 ; 8B และ C)

### กฎข้อที่ 9 การร้องขอ

- A. ผู้ตัดสินจะไม่ให้ผู้ตีออก หากทีมของผู้รับไม่ร้องขอ
- B. ทีมผู้รับสามารถร้องขอได้ทุกกรณีที่เกิดเหตุการณ์ที่น่าจะให้ผู้ตีออก
- C. การร้องขอจะต้องพูดเท่านั้น
- D. การตัดสินใจของผู้ตัดสินถือว่าเป็นที่สิ้นสุด หากมีการเปลี่ยนแปลงผู้ตัดสินจะเปลี่ยนคำตัดสินทันที

### กฎข้อที่ 10 การโดน Wicket ของผู้ตี

- A. เมื่อผู้ตี ตีถูก Wicket ตนเอง แล้ว Bail หล่นถือว่าออกจากการแข่งขัน
- B. เมื่อผู้ตี ตีลูกบอลออกไปแล้วเกิดกรณี Bail หล่นแต่ Wicket ยังตั้งอยู่ ทีมผู้เล่นฝ่ายรับสามารถนำลูกบอลมาแตะที่ Wicket ได้ทันที

## กฎข้อที่ 11 การออกของผู้ตี

- A. ผู้ตีจะออกได้เพียงทีละ 1 คน จะไม่สามารถออกพร้อมกันได้ทั้ง 2 คน
- B. ในกรณีที่ผู้ตีออกจากการตีมี ดังนี้
1. การขว้าง
    - หลังจากที่ผู้ขว้าง ขว้างบอลไปโดน Wicket แล้ว Bail หล่น ในกรณีนี้ลูกบอลอาจจะสัมผัสตัวหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้ตีก่อนก็ได้
  2. การรับลูกบอล
    - a. เมื่อลูกบอลที่ขว้าง โดยผู้ขว้างมาแล้วสัมผัสกับไม้และถุงมือของผู้ตี เมื่อทีมผู้เล่นฝ่ายรับรับลูกบอลได้โดยที่ลูกบอลยังไม่สัมผัสพื้นสนาม
    - b. เมื่อผู้ตี ตีลูกบอลแล้ว โคนผู้เล่นฝ่ายรับและลูกบอล ออกนอกเส้นขอบสนามถือเป็น 6 คะแนน
    - c. เมื่อผู้ตี ตีลูกบอลออกนอกสนามและผู้เล่นฝ่ายรับ รับบอลได้แต่ทำสัมผัสหรืออยู่นอกเส้นขอบสนามถือเป็น 6 คะแนน และผู้ตีไม่ออก
  3. การทำให้ผู้ตีออก โดย *Wicket keeper*
    - เมื่อผู้ขว้าง ขว้างลูกบอลไปแล้วและผู้ตีไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดหรือไม้ สัมผัสในเส้นเขตของผู้ตี เมื่อ *Wicket keeper* รับลูกจากหลังในแนว *Wicket* และนำลูกบอลไปแตะ *Wicket* ถือว่าออก / หากว่า *Wicket keeper* รับลูกบอลหน้าแนว *Wicket* ลูกนั้นถือว่าเป็นบอลเสีย (No-Ball)
  4. การวิ่งออก (*Run-Out*)
    - ในขณะที่บอลกำลังเล่น ผู้ตีและคู่ตีวิ่งออกจากเส้นปลอดภัย ทีมผู้เล่นฝ่ายรับสามารถนำลูกบอลมาแตะ *Wicket* ทางด้านใดด้านหนึ่งได้ เมื่อผู้ตีและคู่ตีวิ่งเข้าเส้นปลอดภัยไม่ทัน
  5. ลูกบอล โคนขาผู้ตีก่อนถึง *Wicket (L.B.W)*
    - เมื่อผู้ขว้าง ขว้างลูกบอลออกจากมือไปแล้วลูกจะตกกระทบพื้นหรือไม่ตกกระทบกับพื้นแล้วลูกบอล โคนขาของผู้ตีในแนวของ *Wicket* จะถือว่าเป็นการขัดขวางลูกบอลไม่ให้ถูก *Wicket* โดยเจตนาหรือไม่เจตนาก็ตาม
  6. ผู้ตี ตีโคน *Wicket* ของตนเอง (*Hit Wicket*)
    - ถ้าหลังจากที่ผู้ขว้าง ขว้างลูกบอลไปแล้วไม้หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายของผู้ตีสัมผัสโคน *Wicket* และ Bail หล่น

- ในกรณีที่ผู้ตี ตีลูกบอลไปแล้วต้องการวิ่งทำคะแนน แต่ถ้าไม้หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้ตีสัมผัสโคน Wicket ถือว่าไม่ออก

### 7. การขัดขวางผู้เล่นฝ่ายรับ

ผู้ตีจะออกเมื่อ

- ผู้ตีขัดขวางการเล่นลูกบอลของทีมผู้เล่นฝ่ายรับโดยที่ลูกนั้นยังดำเนินอยู่
- ผู้ตีขัดขวางการรับลูกบอลของทีมผู้เล่นฝ่ายรับโดยเจตนา

\*\*หมายเหตุ หากทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามบาดเจ็บโดยเจตนาจะถูกปรับโทษตามกฎข้อที่ 12

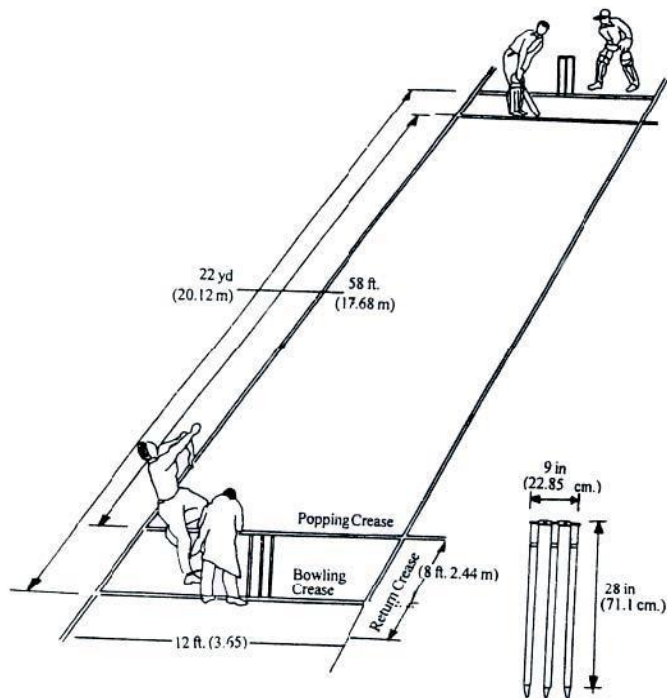
### กฎข้อที่ 12 การประพฤติผิดและบทลงโทษ

- ใช้คำพูดหยาบคาย ใช้ความรุนแรงแสดงกิริยาไม่เหมาะสมและทำให้เสียเวลาในขณะที่แข่งขันจะถูกปรับคะแนน 5 คะแนน หากผู้ตัดสินเตือนและไม่ปฏิบัติตามจะถูกออกจากการแข่งขันและถูกปรับคะแนนอีก 5 คะแนน
- ผู้ตัดสินสามารถยุติการแข่งขันและให้ฝ่ายที่ประพฤติผิดเกินควรเป็นฝ่ายแพ้ได้
- การปรับคะแนนจะปรับจากคะแนนตี
- ผู้ฝึกสอนและหัวหน้าทีมจะเป็นผู้รับผิดชอบให้การแข่งขันอยู่ภายใต้กฎและกติกา
- ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าการแข่งขันอยู่ภายใต้ กฎและกติกาหรือไม่
- ผู้ตัดสินจะเป็นผู้เจรจาในกรณีที่ผู้เล่น เล่นไม่เหมาะสมและลูกบอลนั้นจะถือว่าเป็นบอลตาย (Dead Ball)
- ผู้ตัดสินมีอำนาจในการยุติการแข่งขันหากการแข่งขันนั้น ไม่ได้ดำเนินตาม กฎกติกาและธรรมเนียมของกีฬาคริกเก็ต
- บทลงโทษที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันทั้งหมดจะอยู่ภายใต้อำนาจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

### กฎข้อที่ 13 เกณฑ์การให้คะแนนการแข่งขัน

- คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการแข่งขัน

### กฎข้อที่ 14 พื้นที่และขนาดของสนามที่ใช้ในการแข่งขัน



### กฎข้อที่ 15 กฎและกติกาพื้นฐาน

- A. ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต้องทำการส่งรายชื่อนักกีฬาก่อนทำการแข่งขัน และไม่สามารถเปลี่ยนรายชื่อ นักกีฬาได้ นอกจากกรณีที่นักกีฬาเกิดการบาดเจ็บสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นแทนได้ โดยจะต้อง ได้รับการยินยอมจากผู้ฝึกสอนและหัวหน้าทีมของฝ่ายตรงข้าม
- B. การให้คะแนน 6's 4's จะเป็นมาตรฐาน
- C. ลูกบอลที่ใช้ในการแข่งขันกำหนดโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
- D. ผู้เล่นทุกคนควรแต่งกายและสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันดังต่อไปนี้
1. สวมใส่ชุดแข่งตามมาตรฐานของกีฬาคริกเก็ต
  2. ควรสวมใส่กางเกงขายาว
  3. สวมใส่รองเท้ากีฬา

4. สวมใส่แพดป้องกันทั้งผู้ตีและ Wicket keeper
5. ผู้เล่นที่เป็นผู้ขายควรววมใส่กระบัง (Box) ผู้หญิงควรววมใส่อุปกรณ์ป้องกันหน้าอก (Chest Padding)
6. ผู้ตี และ Wicket keeper ควรววมใส่หมวกป้องกัน (Helmet)

**การส่งสัญญาณของผู้ตัดสิน (Umpires Signals)**

