

กติกากีฬากีฬา สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กฎกติกาที่ใช้บังคับ (GOVERNING RULES)

กฎกติกากรีฑาสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการนั้น จะนำมาใช้ควบคุมการตัดสิน ในการแข่งขันกรีฑาสเปเชียลโอลิมปิกทุกประเภท เนื่องจากเป็นกีฬาสากล สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกฎกติกากรีฑานี้ขึ้น ภายใต้กติกาปัจจุบันของสหพันธ์กีฬานานาชาติ International Association of Athletics Federations (IAAF) ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.iaaf.org>

กฎกติกาของสหพันธ์กีฬานานาชาติ (IAAF) หรือ National Governing Body (NGB) rules จะนำมาบังคับใช้ในการแข่งขัน ยกเว้น หากมีข้อจำกัดอื่นใดที่แตกต่างออกไป ให้ยึดตามกฎกติกากรีฑาสเปเชียลโอลิมปิก ในกรณีเช่นนี้ จะนำกฎกติกาการแข่งขันกรีฑาสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการมาใช้ โดยอ้างอิงหัวข้อที่ 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-RulesArticle-1.pdf>

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ จรรยาบรรณ, มาตรฐานการฝึกซ้อม, ความรู้เรื่องการรักษาพยาบาล และความปลอดภัย, การจัดแบ่งดิวิชั่น, รางวัล, หลักเกณฑ์ความก้าวหน้าไปสู่ระดับที่สูงขึ้นของการแข่งขัน และยูนิฟายด์นักกีฬากลุ่มดาวนซินโดรม ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันในรายการปัญญากรีฑา และกระโดดสูงได้

2. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (OFFICIAL EVENTS)

รายการแข่งขันประเภทต่าง ๆ เป็นการเปิดโอกาสให้กับนักกีฬาทุกระดับความสามารถได้เข้าร่วมแข่งขัน แต่ละทีมสามารถเลือกรายการส่งเข้าแข่งขัน โดยโค้ชมีหน้าที่รับผิดชอบในการฝึกทักษะ และเลือกประเภทรายการแข่งขัน ที่เหมาะสมกับนักกีฬาตามที่สนใจ

รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการของสเปเชียลโอลิมปิก มีดังนี้:

2.1 รายการแข่งขัน ประเภทลู่ (Track Events)

- 2.1.1 วิ่ง 25 เมตร
- 2.1.2 วิ่ง 50 เมตร
- 2.1.3 วิ่ง 100 เมตร
- 2.1.4 วิ่ง 200 เมตร
- 2.1.5 วิ่ง 400 เมตร
- 2.1.6 วิ่ง 800 เมตร
- 2.1.7 วิ่ง 1,500 เมตร
- 2.1.8 วิ่ง 3,000 เมตร
- 2.1.9 วิ่ง 5,000 เมตร
- 2.1.10 วิ่ง 10,000 เมตร

2.2 รายการวิ่งข้ามรั้ว (Hurdle events)

- 2.2.1 ข้ามรั้วชาย 110 เมตร
- 2.2.2 ข้ามรั้วหญิง 100 เมตร
- 2.2.3 วิ่งผลัด 4 X 100 เมตร
- 2.2.4 วิ่งผลัด 4 X 200 เมตร
- 2.2.5 วิ่งผลัด 4 X 400 เมตร
- 2.2.6 วิ่งผลัด 4 X 100 เมตร ยูนิฟายด์
- 2.2.7 วิ่งผลัด 4 X 200 เมตร ยูนิฟายด์
- 2.2.8 วิ่งผลัด 4 X 400 เมตร ยูนิฟายด์

2.3 รายการแข่งขัน ประเภทลาน (Field Events)

- 2.3.1 กระโดดไกล
- 2.3.2 ยืนกระโดดไกล
- 2.3.3 กระโดดสูง
- 2.3.4 ขว้างลูกซอฟบอล
- 2.3.5 ขว้างลูกเทนนิส
- 2.3.6 ท่อน้ำหนัก
 - 2.3.6.1 น้ำหนักลูกท่อน้ำหนัก ชาย 4.0 กิโล / 8.8 ปอนด์
 - 2.3.6.2 น้ำหนักลูกท่อน้ำหนัก หญิง 3.0 กิโล / 6.6 ปอนด์
 - 2.3.6.3 น้ำหนักลูกท่อน้ำหนัก ชาย (อายุ 8-11 ปี) 3.0 กิโล / 6.6 ปอนด์
 - 2.3.6.4 น้ำหนักลูกท่อน้ำหนัก หญิง (อายุ 8-11 ปี) 2.0 กิโล / 4.4 ปอนด์
- 2.3.7 มินิ ฟุ่งแหลน
 - 2.3.7.1 ชาย: น้ำหนัก 400 กรัม
 - 2.3.7.2 หญิง: น้ำหนัก 300 กรัม
 - 2.3.7.3 ชายและหญิง (รุ่นอายุ 8-15 ปี): น้ำหนัก 300 กรัม
- 2.3.8 ปัญจกรีฑา (วิ่ง 100 เมตร, กระโดดไกล, ท่อน้ำหนัก, กระโดดสูง, วิ่ง 800 เมตร)

2.4 รายการแข่งขันเดิน (Race Walking Events)

- 2.4.1 เดิน 25 เมตร
- 2.4.2 เดิน 50 เมตร
- 2.4.3 เดิน 100 เมตร
- 2.4.4 เดิน 400 เมตร
- 2.4.5 เดิน 800 เมตร
- 2.4.6 เดิน 1,500 เมตร

2.5 รายการแข่งขันเดิน ใช้อุปกรณ์ช่วย (Assisted Walk Events)

- 2.5.1 เดิน ใช้อุปกรณ์ช่วย 10 เมตร
- 2.5.2 เดิน ใช้อุปกรณ์ช่วย 25 เมตร
- 2.5.3 เดิน ใช้อุปกรณ์ช่วย 50 เมตร

2.6 รายการแข่งขันวีลแชร์ (Wheelchair Events)

- 2.6.1 วีลแชร์ 10 เมตร
- 2.6.2 วีลแชร์ 25 เมตร
- 2.6.3 วีลแชร์ 30 เมตร สลาลม
- 2.6.4 วีลแชร์ ผลิต 4 X 25 เมตร
- 2.6.5 วีลแชร์มอเตอร์ 30 เมตร สลาลม
- 2.6.6 วีลแชร์มอเตอร์ 50 เมตร สลาลม
- 2.6.7 วีลแชร์มอเตอร์ ผ่านสิ่งกีดขวาง 25 เมตร
- 2.6.8 วีลแชร์ 100 เมตร
- 2.6.9 วีลแชร์ 200 เมตร
- 2.6.10 วีลแชร์ 400 เมตร
- 2.6.11 วีลแชร์ ทุ่มน้ำหนัก
 - 2.6.11.1 ชาย: น้ำหนัก 2 กิโล / 4.4 ปอนด์
 - 2.6.11.2 หญิง: น้ำหนัก 2 กิโล / 4.4 ปอนด์

2.7 ประเภทถนน (Road Races)

- 2.7.1 ฮาฟมาราธอน
- 2.7.2 มาราธอน

2.8 การแข่งขันประเภททีม (Team Competition)

- 2.8.1 ประเภททีมยูนิฟายด์

3. กฎกติกา และการปรับเปลี่ยนกติกาการแข่งขัน (Rules and Modifications)

3.1 กฎกติกาทั่วไป และการปรับเปลี่ยนกติกาการแข่งขัน ประเภทลู่วิ่ง (For Track Events)

3.1.1 การใช้บล็อก และการออกสตาร์ท

- 3.1.1.1 ในการแข่งขันรายการ 100 เมตร, 200 เมตร, 400 เมตร, ข้ามรั้ว 100 เมตรชาย, ข้ามรั้ว 110 เมตรหญิง, ผลิต 4X100 เมตร นักกีฬาสามารถเลือกใช้ หรือไม่ใช้ บล็อกสตาร์ทก็ได้

3.1.2 คำสั่งในการออกสตาร์ท (Starting Race / Commands)

- 3.1.2.1 คำสั่งในการออกสตาร์ท คือ “เข้าที่” (On your Marks) / ”ระวัง” (Set) และเมื่อ นักกีฬาทุกคนพร้อมและนิ่ง จากนั้นจะให้สัญญาณยิงปืน เพื่อปล่อยตัวนักกีฬา

3.1.2.2 ส่วนรายการวิ่งประเภทอื่น, รายการแข่งขันเดินทุกประเภท และการแข่งขันวีลแชร์ทุกประเภท คำสั่งในการออกสตาร์ท คือ “เข้าที่” (On your Marks) และเมื่อนักกีฬาทุกคนพร้อมและนิ่งแล้ว จากนั้นจะให้สัญญาณยิงปืน เพื่อปล่อยตัวนักกีฬา โดยมีของนักกีฬาอาจไม่ต้องสัมผัสพื้น

3.1.2.3 ผู้ปล่อยตัวนักกีฬาอาจออกคำสั่งเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาท้องถิ่น ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน สำหรับการแข่งขันสเปเชียลโอลิมปิก เวิร์ล ชัมเมอร์เกมส์นั้น ผู้ปล่อยตัวจะออกคำสั่งเป็น “ภาษาอังกฤษ”

3.1.3 การออกสตาร์ท ในระยะที่เกินกว่า 400 เมตร

3.1.3.1 ระยะ 800 เมตร ผู้แข่งขันจะวิ่งในช่องวิ่งของตนเองนับตั้งแต่เริ่มต้นจนครบระยะ 100 เมตร หรือ วิ่งสุดทางโค้งแล้ว จึงจะตัดเข้าไปวิ่งในช่องที่ 1 ได้

3.1.3.2 ระยะ 1,500 เมตร และระยะไกล การเริ่มวิ่งจะใช้เส้นโค้งเป็นเส้นปล่อยตัว

3.1.4 การออกสตาร์ท ประเภทวิ่งผลัด (Starting Relays)

3.1.4.1 ผลัด 4 x 400 เมตร การออกคำสั่ง 3 ระยะจะนำมาใช้ในการปล่อยตัว โดยผู้วิ่งคนแรกจะวิ่งอยู่ในช่องวิ่งของตนเอง คนที่ 2 จะวิ่งในช่องวิ่งของตนเองจนกระทั่งสุดทางโค้งแรกแล้ว จึงจะตัดเข้าช่องในได้ ส่วนคนที่ 3 และคนที่ 4 จะยืนคอยรับไม้ในเขตรับไม้บริเวณเส้นชัยในการแข่งขันวิ่งผลัด 4 x 400 เมตร ที่มีไม่เกิน 4 ทีมนั้น แนะนำให้ผู้วิ่งไม้แรกวิ่งโค้งเดียวแล้วตัดเข้าช่องในได้เลย อย่างไรก็ตาม การแข่งขันวิ่งผลัด 4 x 400 เมตรทุกรายการควรใช้รูปแบบที่กล่าวมาเบื้องต้น อย่างไรก็ตามหนึ่งเพียงรูปแบบเดียวเท่านั้น

3.1.5 การปล่อยตัวนักกีฬา ควรให้โอกาสผู้แข่งขันได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ โดย:

3.1.5.1 ให้ความผู้แข่งขันพอสมควร เพื่อให้มีความพร้อมหลังการ “เข้าที่”

3.1.5.2 ลำดับการปล่อยตัวต่อไปจะยังไม่เริ่ม หากมีนักกีฬายังไม่นิ่ง

3.1.5.3 ไม่ควรปล่อยเวลานานเกินไป หลังให้สัญญาณ “ระวัง”

3.1.6 การออกตัวพาวล์ (False Starts)

3.1.6.1 อนุญาตให้มีการออกตัวพาวล์ได้เพียง 1 ครั้งในการแข่งขัน โดยไม่มีการตัดสิทธิ์ แต่ถ้ามีผู้แข่งขันคนใดออกตัวพาวล์อีก นักกีฬาคนนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

3.1.7 วิ่งผิดช่องวิ่ง (Lane Violations)

3.1.7.1 นักกีฬาทุกคนต้องวิ่งอยู่ในช่องวิ่งของตนเอง ตั้งแต่เส้นเริ่มจนถึงเส้นชัย

3.1.7.2 หากผู้แข่งขันถูกนักกีฬาคนอื่นดันหรือเบียด จนหลุดออกจากช่องวิ่งของตนเอง แต่ไม่ส่งผลทำให้การวิ่งนั้นได้เปรียบ จะไม่ถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

3.1.7.3 หากผู้แข่งขันวิ่งหลุดออกจากช่องวิ่งของตนเอง ทั้งทางตรงและทางโค้ง แต่ไม่ส่งผลทำให้การวิ่งนั้นได้เปรียบ และไม่ได้ไปกีดขวางผู้แข่งขันคนอื่น จะไม่ถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

3.1.8 การแข่งขันเดิน (Race Walking)

- 3.1.8.1 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาแข่งขันเดินและวิ่ง ในรายการแข่งขันเดียวกัน จะต้องเลือกรายการใดรายการหนึ่ง จากรายการแข่งขันในประเภทผู้ทั้งหมด
- 3.1.8.2 เท้าข้างใดข้างหนึ่งของนักกีฬา จะต้องสัมผัสพื้นตลอดเวลา
- 3.1.8.3 การแข่งขันเดินทุกรายการ นักกีฬาไม่จำเป็นต้องเดินเหยียดขาให้ตรงในขณะที่แข่งขัน
- 3.1.8.4 การแข่งขันรายการเดิน จนถึงระยะ 400 เมตร ผู้แข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันโดยไม่มีการเตือน เมื่อมีผู้ตัดสินมากกว่า 2 คนขึ้นไป ลงความเห็นว่าเป็นการผิดเทคนิคการเดิน ซึ่งทำให้ได้เปรียบผู้แข่งขันคนอื่น ๆ

3.1.9 รายการวิ่งข้ามรั้ว (Hurdle Events)

- 3.1.9.1 ในการวิ่งข้ามรั้วหญิง 100 เมตร รั้วสูง 0.762 เมตร ระยะห่างของรั้วอันแรก จากเส้นเริ่ม 13.00 เมตร วางรั้วห่างกัน 8.50 เมตร และรั้วอันสุดท้ายวางห่างจากเส้นชัย 10.50 เมตร
- 3.1.9.2 ในการวิ่งข้ามรั้วชาย 110 เมตร รั้วสูง 0.840 เมตร ระยะห่างของรั้วอันแรก จากเส้นเริ่ม 13.72 เมตร วางรั้วห่างกัน 9.14 เมตร และรั้วอันสุดท้ายวางห่างจากเส้นชัย 14.02 เมตร

3.1.10 การใช้เครื่องวัดกระแสลม (Use of Wind Gauge)

- 3.1.10.1 สำหรับการแข่งขันทุกรายการ ไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องวัดและบันทึกกระแสลม

3.2 กติกาทั่วไป สำหรับการแข่งขันประเภทลาน (General Rules for Field Events)

3.2.1 ข้อกำหนดด้านเวลา และการวัดระยะ

- 3.2.1.1 รายการกระโดดไกล ยืนกระโดดไกล และการพุ่ง ทุ่ม ขว้าง (ทุ่มน้ำหนัก ขว้างลูกซอฟบอล มินิพุ่งแหลน และขว้างลูกเทนนิส) นักกีฬาจะมีโอกาสทำการแข่งขันคนละ 3 ครั้ง โดยจะมีการวัดและบันทึกผลทุกครั้ง หากผลออกมาเท่ากันจะตัดสินโดยใช้การวัดระยะไกลที่สุด / ไกลที่สุดอันดับ 2 / และไกลที่สุดอันดับ 3 การวัดจะใช้อุปกรณ์การวัดที่มีหน่วยวัดระยะมาตรฐาน
- 3.2.1.2 สำหรับการแข่งขันประเภทลานบุคคล กระโดดไกล ยืนกระโดดไกล ทุ่ม พุ่ง ขว้าง และรายการรวม ผู้แข่งขันอาจถูกจับฟาวล์ หากไม่เริ่มทำการแข่งขันภายใน 1 นาที หลังกรรมการเรียกชื่อ รวมถึงการระบุชื่อตัวตนแล้ว สำหรับกระโดดสูง หากมีนักกีฬาคงอยู่ในการแข่งขัน 3 คนหรือมากกว่า จะให้เวลานักกีฬาคนละ 1 นาที แต่หากมีนักกีฬาคงเหลือ 2 หรือ 3 คน จะให้เวลา 1.5 นาที และหากมีนักกีฬาเหลือเพียงคนเดียว จะให้เวลา 2 นาที

3.2.2 การใช้เครื่องวัดกระแสลม (Use of Wind Gauge)

- 3.2.2.1 สำหรับการแข่งขันทุกรายการ ไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องวัด และบันทึกกระแสลม

3.2.3 รายการกระโดดไกล (Long Jump)

- 3.2.3.1 การกระโดดไกล นักกีฬาจะต้องสามารถกระโดดได้อย่างน้อย 1 เมตร ซึ่งจะเป็น ระยะห่างที่สูงสุด ระหว่างกระดานกระโดดและบ่อทราย กระดานกระโดดอาจวางตรงไหนก็ได้ แต่ให้ห่างจากขอบบ่อทรายด้านหน้าออกมา 1 เมตร

- 3.2.3.2 การวัดระยะ วัดจากเส้นพาวล์ ไปยังจุดลงสัมผัสพื้นทราย ที่อยู่ใกล้เส้นพาวล์ที่สุดเป็นแนวตั้งฉาก จุดสัมผัสพื้นนั้น อาจเป็นรอยจากส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย หรือชุดแข่งขันของนักกีฬา
- 3.2.3.3 ในการแข่งขัน นักกีฬาอาจได้รับการช่วยเหลือจากกรรมการผู้ตัดสิน ในการกำหนดจุดเริ่มต้นทางวิ่ง

3.2.4 รายการยืนกระโดดไกล (Standing Long Jump)

- 3.2.4.1 ผู้แข่งขันจะเริ่มต้นด้วยการยืนให้ทั้ง 2 ข้างอยู่หลังเส้นพาวล์ และอาจมีกระดานบอร์ดเหมือนการกระโดดไกล นักกีฬาอาจใช้บอร์ดกระดานนั้นในการยืนกระโดดไกล
- 3.2.4.2 นักกีฬาจะต้องยืนอยู่หลังเส้นพาวล์ทุกครั้ง
- 3.2.4.3 ผู้แข่งขันจะต้องกระโดดเท้าคู่ อาจโยกตัวไปข้างหลังหรือข้างหน้า ยกสันเท้า หรือปลายเท้า แต่ห้ามยกเท้าใดเท้าหนึ่งลอยขึ้นจากพื้น
- 3.2.4.4 การวัดระยะ วัดจากเส้นพาวล์ ไปยังจุดลงสัมผัสพื้นที่อยู่ใกล้เส้นพาวล์ที่สุดเป็นแนวตั้งฉาก จุดสัมผัสพื้นนั้น อาจเป็นรอยจากส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย หรือชุดแข่งขันของนักกีฬา
- 3.2.4.5 คำแนะนำในการแข่งขันยืนกระโดดไกล สนามควรเป็นพื้นทราย และเส้นพาวล์จะกำหนดไว้ตรงปลายของพื้นที่เดียวกันกับวิ่งกระโดดไกล แต่หากใช้แผ่นยาง ควรมีเนื้อที่กว้าง-ยาวเพียงพอ ทั้งก่อนและหลังกระโดด และผิวของแผ่นยางจะต้องมีความปลอดภัยมากที่สุด เพื่อป้องกันการลื่นไถล

3.2.5 รายการกระโดดสูง (High Jump)

- 3.2.5.1 ผู้แข่งขันจะต้องกระโดดขึ้น ด้วยเท้าข้างเดียว
- 3.2.5.2 เริ่มระดับความสูง อย่างน้อย 1 เมตร ในการแข่งขันกระโดดสูงทุกรายการ
- 3.2.5.3 ผู้แข่งขันจะต้องไม่กระโดดพุ่งไปข้างหน้า หรือกระโดดเท้าคู่ เพื่อข้ามคานไม้
- 3.2.5.4 นักกีฬาดาวนซิลโดรม ที่ตรวจพบว่ามีปัญหาเรื่องสภาพข้อต่อ ข้อกระดูกสันหลัง จะไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขันในรายการปัญจกรีฑา หรือกระโดดสูง
- 3.2.5.5 หากมีผลเสมอกันในการแข่งขัน หลังกระโดดครบแล้ว นักกีฬาจะได้รับเหรียญรางวัลในอันดับเดียวกัน โดยไม่มีการกระโดดใหม่เพื่อหาผู้ชนะ
- 3.2.5.6 ในการแข่งขันกระโดดสูง นักกีฬาอาจได้รับความช่วยเหลือจากกรรมการผู้ตัดสินในการช่วยกำหนดจุดกระโดดให้
- 3.2.5.7 ผู้แข่งขันอาจถูกจับพาวล์ หากไม่เริ่มทำการแข่งขันภายใน 1 นาที หลังกรรมการเรียกชื่อรวมถึงการระบุชื่อตัวตนแล้ว หากมีนักกีฬาคงอยู่ในการแข่งขัน 3 คนหรือมากกว่า จะให้เวลานักกีฬาคนละ 1 นาที แต่หากมีนักกีฬาคงเหลือ 2 หรือ 3 คน จะให้เวลา 1.5 นาที และหากมีนักกีฬาเหลือเพียงคนเดียว จะให้เวลา 2 นาที

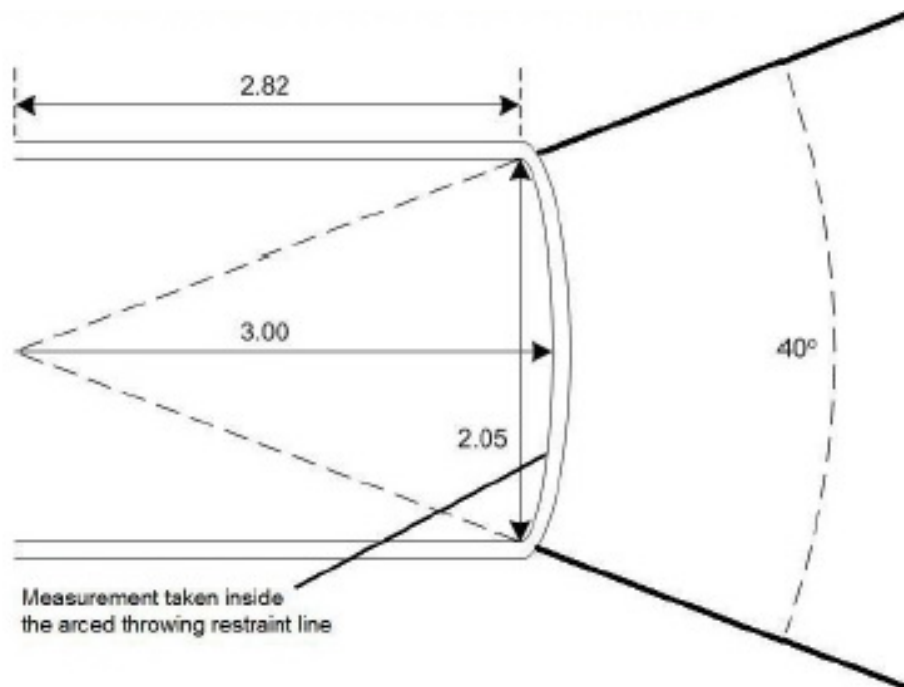
3.2.6 รายการทุ่มน้ำหนัก (Shot Put)

- 3.2.6.1 ลูกทุ่มน้ำหนัก อาจเป็นเหล็ก ทองเหลือง หรือ โลหะสังเคราะห์
- 3.2.6.2 การแบ่งดิวิชั่น นักกีฬาทุ่มน้ำหนักวีลแชร์ สามารถจัดให้อยู่ร่วมกับดิวิชั่นทั่วไปได้ แต่น้ำหนักของลูก จะต้องเท่ากับนักกีฬาคอนอื่น ๆ เช่นเดียวกัน
- 3.2.6.3 การทุ่มลูกที่ถูกต้องนั้น จะต้องทุ่มภายในบริเวณพื้นที่วงกลม นักกีฬาหรือรถวีลแชร์จะต้องไม่สัมผัสส่วนบนของไม้ขวาง, ขอบบนที่เป็นเหล็กวงกลม หรือสัมผัสพื้นผิวที่อยู่ภายนอกวงกลม แต่สัมผัสด้านในของไม้ขวางได้ ไม่ผิดกติกา
- 3.2.6.4 ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือใด ๆ ยกเว้น เทปพันข้อมือ เพื่อใช้ป้องกันอาการบาดเจ็บเท่านั้น
- 3.2.6.5 การทุ่ม ลูกจะถูกดันออกจากหัวไหล่ด้วยมือข้างเดียวเท่านั้น เมื่อผู้แข่งขันอยู่ในท่าทางพร้อมทุ่มในพื้นที่วงกลมแล้ว ขณะกำลังจะทุ่มนั้น ลูกจะต้องสัมผัสหรืออยู่ชิดบริเวณคอหรือคาง มือจะต้องไม่อยู่ต่ำกว่า หรืออยู่ด้านหลังแนวหัวไหล่ทั้ง 2 ข้าง
- 3.2.6.6 การทุ่มที่ระบุว่าเป็นการพาวล์ และจะไม่มีภาวะวืดระยะนั้น จะเกิดขึ้นหลังจากเดินเข้าไปในพื้นที่วงกลม และเริ่มทำการทุ่มลูก โดยผู้แข่งขันกระทำการใดสิ่งหนึ่ง ต่อไปนี้คือ
 - 3.2.6.6.1 ใช้วิธีการใด ๆ ที่ผิดกติกาการทุ่มน้ำหนัก หรือ
 - 3.2.6.6.2 ลูกที่ทุ่มออกไปนั้น ตกบนหรือออกนอกเส้นรัศมี ที่กำหนดไว้

3.2.7 รายการขว้างลูกซอฟบอล และลูกเทนนิส (Softball Throw and Tennis Ball Throw)

- 3.2.7.1 การดำเนินการ
 - 3.2.7.1.1 เส้นรอบวงของลูกซอฟบอลที่ใช้แข่งขัน 30 เซนติเมตร (11 ¾ นิ้ว)
 - 3.2.7.1.2 การขว้างลูกเทนนิส ใช้ลูกเทนนิสมาตรฐาน
- 3.2.7.2 ผู้แข่งขันสามารถใช้วิธีขว้างแบบใดก็ได้
- 3.2.7.3 จัดเตรียมพื้นที่การขว้างลูก ดังต่อไปนี้
 - 3.2.7.3.1 กำหนดเส้นขนาน ความกว้างห่างกัน 2.05 เมตร ยาว 2.82 เมตร ด้วย เส้นสีขาว กว้าง 5 เซนติเมตร กำหนดจุดตรงกลางระหว่างเส้นขนาน และวาดเส้นโค้งจากปลายเส้นขนานทั้ง 2 ข้างในรัศมี 3 เมตร จากนั้นกำหนดพื้นที่จุดตกสำหรับวืดระยะ โดยลากเส้นขยายออกไป ผ่านจุดตัดของขอบวงกลม และเส้นขนานทั้ง 2 ข้าง รัศมี 40 องศา ด้วยเส้นสีขาวขนาดเส้นกว้าง 5 เซนติเมตร ซึ่งพื้นที่สำหรับการขว้างลูกนั้น จะอยู่ระหว่างเส้นขนาน และด้านหลังเส้นโค้งวงกลมที่วาดไว้ (ดูตามภาพ)

3.2.7.4 รูปภาพพื้นที่แข่งขัน ขว้างลูกซอฟบอล และขว้างลูกเทนนิส



3.2.7.5 การวัดระยะของการขว้างแต่ละลูกนั้น จะวัดจากจุดที่ลูกบอลสัมผัสพื้นครั้งแรก มายังขอบด้านในของเส้นโค้ง

3.2.7.6 จะถือเป็นการพาวล์ หากนักกีฬา

3.2.7.6.1 ขว้างลูกซอฟบอล หรือลูกเทนนิส ไม่ตกอยู่ในกรอบพื้นที่วัดระยะ

3.2.7.6.2 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้แข่งขัน สัมผัสหรือก้าวเกินเส้นโค้ง

3.2.8 มินิพุ่งแหลน (Mini Javelin)

3.2.8.1 ส่วนที่เป็นลำท่อน, ด้ามจับ และครีป จะทำด้วยพลาสติกหรือวัสดุที่มีความแข็งแรงเหมาะสม

3.2.8.2 ส่วนปลายสุดของแหลน จะมีลักษณะเป็นยางนิ่ม รูปร่างโค้งมน และทื่อ

3.2.8.3 อาจมี 3 หรือ 4 ครีป ลักษณะแบนเรียบ ไม่ขรุขระ และตั้งฉากกับลำท่อน

3.2.8.4 มีน้ำหนัก อย่างน้อย 300 กรัม สำหรับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง (อายุ 8 - 15 ปี)

น้ำหนัก 300 กรัม ใช้สำหรับเด็กผู้หญิง และ 400 กรัม ใช้สำหรับเด็กผู้ชาย

3.2.8.5 ตารางจำเพาะขนาดมินิแหลน น้ำหนัก 300 และ 400 กรัม (หน่วยเป็นมิลลิเมตร)

ขนาดมินิແหลນ (Mini Javelin Dimension)	น้อยที่สุด (มิลลิเมตร)	มากที่สุด (มิลลิเมตร)
ความยาวทั้งหมด	685	705
ความยาวส่วนหัว	84	94
ส่วนที่หนาที่สุด ของปลายແหลນ	37	43
ความยาวจากส่วนปลาย ถึงกึ่งกลางด้ามจับ	365	380
เส้นผ่าศูนย์กลาง ส่วนหน้าของด้ามจับ	30	38
เส้นผ่าศูนย์กลาง ส่วนหลังของด้ามจับ	24	30
เส้นผ่าศูนย์กลาง ของด้ามจับ	34	40
ความยาวของด้ามจับ	99	109
ความยาวจากส่วนด้านด้ามจับ ถึงปลายสุดແหลນ	322	332
ความยาวของครีป	162	168
ความกว้างของครีป	95	105
จำนวนครีป	3	4



- 3.2.8.6 นักกีฬาจะต้องจับส่วนที่เป็นด้ามจับ ด้วยมือข้างเดียวเท่านั้น
- 3.2.8.7 มินิແหลນ จะต้องพุ่งออกจากเหนือหัวไหล่ หรือ เหนือแขนท่อนบนโดยตรง ห้ามใช้วิธีเหวี่ยงหรือขว้าง
- 3.2.8.8 ห้ามมิให้ผู้แข่งขันหมุนรอบตัวเอง ดังนั้นແหลນจะพุ่งออกจากด้านหลัง ไปด้านหน้าให้ลอยไปตกลงภายในกรอบพื้นที่วัดระยะ
- 3.2.8.9 การวัดระยะ จะวัดจากจุดของส่วนปลายของແหลນที่ตกลงกระแทกพื้นครั้งแรก ไปยังขอบในของเส้นโค้ง
- 3.2.8.10 พื้นที่มินิพุ่งແหลນและพื้นที่วัดระยะนั้น ได้อธิบายไว้ในกติกาขว้างลูกซอฟบอล และขว้างลูกเทนนิส
- 3.2.8.11 จะถือเป็นการฟาวล์ หากนักกีฬา..
- 3.2.8.11.1 ใช้เทคนิคพุ่งมินิແหลນ ผิดกติกา
- 3.2.8.11.2 ส่วนปลายของมินิແหลນ ไม่ได้สัมผัสพื้นก่อนส่วนอื่น ๆ ของແหลນ
- 3.2.8.11.3 ส่วนปลายของมินิແหลນ ไม่ได้สัมผัสพื้นภายในพื้นที่วัดระยะ
- 3.2.8.11.4 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้แข่งขัน สัมผัสหรือก้าวเกินเส้นโค้ง

3.3 กฎกติกาทั่วไปสำหรับรายการประเภทรวม (General Rules for Combined Events)

3.3.1 ปัญจกรีฑา (Pentathlon)

- 3.3.1.1 ปัญจกรีฑา ประกอบด้วย 5 รายการ คือ วิ่ง 100 เมตร, กระโดดไกล, ทุ่มน้ำหนัก, กระโดดสูง และวิ่ง 800 เมตร
- 3.3.1.2 ตารางคะแนนปัญจกรีฑา สามารถดูได้ในท้ายบท แต่หากเวลาและระยะที่นักกีฬาทำได้นั้น ไม่มีระบุไว้ในตาราง ให้ใช้สกอร์ที่มีคะแนนน้อยกว่าใกล้เคียงที่สุด
- 3.3.1.3 รูปแบบการแข่งขันปัญจกรีฑา อาจใช้แข่งขันแบบ 1 หรือ 2 วันต่อเนื่อง รูปแบบการแข่งขันแบบ 2 วันนั้น ให้แข่งขันรายการที่ 1 ที่ 2 และที่ 3 ในวันแรก ส่วนรายการที่ 4 และที่ 5 ให้แข่งขันในวันที่สอง

3.4 กฎกติกาทั่วไปสำหรับการแข่งขันวีลแชร์ (General Rules for Wheelchair Events)

3.4.1 นักกีฬาวีลแชร์ สามารถเข้าร่วมการแข่งขันกรีฑาในรายการต่าง ๆ ได้

3.4.2 ทุ่มน้ำหนักวีลแชร์ (Wheelchair Shot Put)

- 3.4.2.1 การแข่งขันทุ่มน้ำหนัก สามารถจัดให้นักกีฬาวีลแชร์อยู่ในดิวิชั่นทั่วไปได้ แต่นักกีฬาของลูกทุ่มนั้น จะต้องเท่ากันกับนักกีฬาอื่นทุกคน
- 3.4.2.2 อ้างอิง กติกาข้อ 3.2.6 รายการทุ่มน้ำหนัก

3.4.3 หลักการ รายการแข่งขันวีลแชร์ (Main Principles for Wheelchair Races)

- 3.4.3.1 ทุกล้อรถของนักกีฬาวีลแชร์ จะต้องอยู่หลังเส้นเริ่ม
- 3.4.3.2 เริ่มจับเวลาตั้งแต่เห็นควันปืนจากผู้ปล่อยตัว จนถึงเมื่อล้อหน้า (ทั้ง 1 หรือ 2 ล้อ) สัมผัสเส้นชัยเป็นแนวตั้งฉาก
- 3.4.3.3 วีลแชร์ที่ใช้เครื่องยนต์เคลื่อนที่ จะไม่อนุญาตให้นำมาใช้ในการแข่งขันวีลแชร์ทั่วไป
- 3.4.3.4 ต้องเป็นนักกีฬาที่ใช้วีลแชร์จริงเท่านั้น ถึงจะมีสิทธิ์เข้าแข่งขันได้
- 3.4.3.5 ไม่สามารถช่วยดัน ผลัก ดึง หรืออย่างอื่น ให้กับนักกีฬาระหว่างแข่งขันได้
- 3.4.3.6 ช่องวิ่งสำหรับรายการแข่งขันวีลแชร์ จะมีความกว้างเท่ากับ 2 ช่องวิ่งปกติ

3.4.4 รายการแข่งขันวีลแชร์ ระยะ 10 เมตร / 25 เมตร (10/25 Meter Wheelchair Races)

- 3.4.4.1 ผู้แข่งขันจะต้องอยู่ภายในช่องวิ่งของตนเอง ตั้งแต่เส้นเริ่ม จนถึงเส้นชัย โดยไม่ไปรบกวนกีดขวางช่องวิ่งผู้แข่งขันคนอื่น ซึ่งการรบกวนกีดขวางนั้น ผู้ตัดสินอาจตัดสินให้ขี้ออกจากการแข่งขันได้

3.4.5 รายการวีลแชร์สลาลอม ระยะ 30 เมตร (30 Meter Wheelchair Slalom)

- 3.4.5.1 จากเส้นเริ่มต้น ให้วางกรวยห่างกัน 5 เมตร โดยให้วางไว้บริเวณตรงกลางช่องวิ่ง
- 3.4.5.2 ให้นักกีฬาเคลื่อนเข้าสนาม และอ้อมผ่านกรวยทางด้านขวาก่อน จากนั้นสลับกันไปจนถึงเส้นชัย โดยไม่ไปกีดขวางรบกวนผู้แข่งขันคนอื่นในสนาม
- 3.4.5.3 การชนกรวยล้มถือเป็นการฟาวล์ จะลงโทษโดยการบวกเวลาเพิ่ม 3 วินาที

3.4.6 รายการวีลแชร์ ผลัด 4 x 25 เมตร (4 x 25 Meter Wheelchair Shuttle Relay)

3.4.6.1 ทีมประกอบด้วยนักกีฬาวีลแชร์ 4 คน แข่งขันผลัดคนละ 25 เมตร

3.4.6.2 นักกีฬาคนที่ 2 คนที่ 3 และคนที่ 4 จะยังไม่เคลื่อนที่ออกจากเส้นเริ่มจนกว่าล้อหน้าวีลแชร์ของเพื่อนร่วมทีม จะผ่านเส้น 1 เมตรเข้ามา (อยู่ขนานกับเส้นเริ่ม)

3.5 กฎกติกาทั่วไปสำหรับการแข่งขัน วีลแชร์มอเตอร์ (General Rules for Motorized Wheelchair)

3.5.1 หลักการ (Main Principles)

3.5.1.1 รายการนี้ สำหรับวีลแชร์ที่ใช้เครื่องยนต์เท่านั้น

3.5.1.2 ล้อหน้าทั้ง 2 ข้าง ของรถวีลแชร์แต่ละคน จะเกี่ยวข้องกับการตัดสิน ตั้งแต่การเริ่มต้น และการเข้าเส้นชัย ทุกรายการแข่งขัน

3.5.1.3 หากผู้แข่งขันสับสนในการเรียงลำดับผ่านสิ่งกีดขวาง จะไม่มีการตักเตือนใด ๆ จากผู้ตัดสิน จะปล่อยให้การผ่านสิ่งกีดขวางที่ไม่ถูกต้องนั้นดำเนินต่อไป หรือ การผ่านนั้นไม่สมบูรณ์ ก่อนถึงเส้นชัย กรณีเหล่านี้ จะถูกพิจารณาตัดสินให้แยกจากการแข่งขัน

3.5.1.4 ผู้แข่งขันจะถูกตัดสินหรือแยกจากการแข่งขัน หากโค้ชหรือผู้ช่วยเข้าไปในสนามขณะแข่งขัน (ซึ่งโค้ชสามารถสอนได้จากพื้นที่ที่กำหนดให้ด้านนอกสนาม) โดยผู้ตัดสินจะไม่มีอาการแจ้งเตือนล่วงหน้า

3.5.1.5 ในการแข่งขันรายการวีลแชร์มอเตอร์ ควรมีการแข่งขันตั้งคาระดับความเร็ว ทั้ง high speed หรือ low speed ลงในแบบฟอร์มการแข่งขัน

3.5.1.6 เริ่มจับเวลาตั้งแต่เห็นควันปืนจากผู้ปล่อยตัว จนถึงเมื่อล้อหน้าวีลแชร์ สัมผัสเส้นชัย เป็นแนวตั้งฉาก

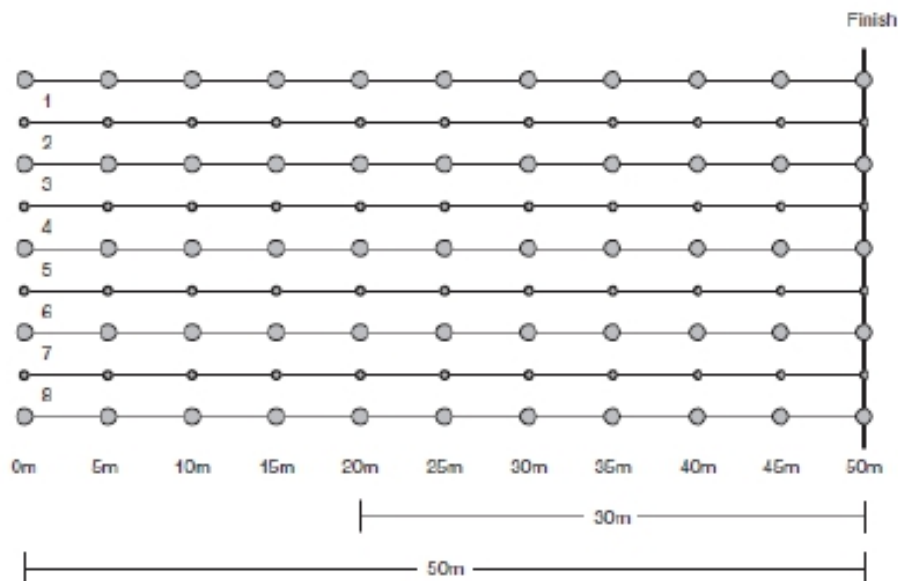
3.5.2 การแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ สลalom (Motorized Wheelchair Slalom)

3.5.2.1 นักกีฬาจะใช้ 2 ช่องวิ่งเป็นทางของตนเอง เพื่อให้มีพื้นที่กว้างพอสำหรับรถวีลแชร์

3.5.2.2 วางกรวยบนเส้นเริ่มและเส้นชัย กว้างห่างกัน 2.44 เมตร (หรือเท่ากับ 2 ช่องวิ่ง) เพื่อแสดงช่องการแข่งขัน ตั้งแต่เส้นเริ่มจนถึงเส้นชัย เป็น 4 ช่อง

3.5.2.3 จากเส้นเริ่มต้นให้วางกรวยจราจร (หรือเสาธงสลalom ความสูงอย่างน้อย 1.22 เมตร) วางห่างกัน 5 เมตร โดยให้วางกรวยไว้ตรงกลางของช่องวิ่ง

3.5.2.4 รูปภาพสนามแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ สลalom ระยะ 30 และ 50 เมตร



3.5.2.5 นักกีฬาเคลื่อนวีลแชร์ออกไป และอ้อมไปทางขวาของสิ่งกีดขวาง (กรวย) อันแรก และสลับไปจนถึงเส้นชัย โดยไม่ไปรบกวนนักกีฬาคนอื่นในสนาม การชนกรวยล้มถือเป็นการฟาวล์ จะลงโทษโดยการบวกเวลาเพิ่ม 3 วินาที

3.5.2.6 แต่ไม่มีการลงโทษ หากนักกีฬาเพียงสัมผัส หรือทำให้กรวยนั้นเคลื่อนที่ออกไป

3.5.3 การแข่งขันวีลแชร์มอเตอร์ ผ่านสิ่งกีดขวาง 25 เมตร

3.5.3.1 กำหนดพื้นที่สี่เหลี่ยม ห่างจากเส้นเริ่ม 2 เมตร 1 พื้นที่ และห่างจากเส้นชัย 2 เมตร 1 พื้นที่

3.5.3.2 วางกรวย 4 อัน ระหว่างพื้นที่สี่เหลี่ยมนั้น ห่างกันกรวยละ 3 เมตร

3.5.3.3 กติกา

3.5.3.3.1 นักกีฬาหันหน้าเข้าสนามแข่งขัน

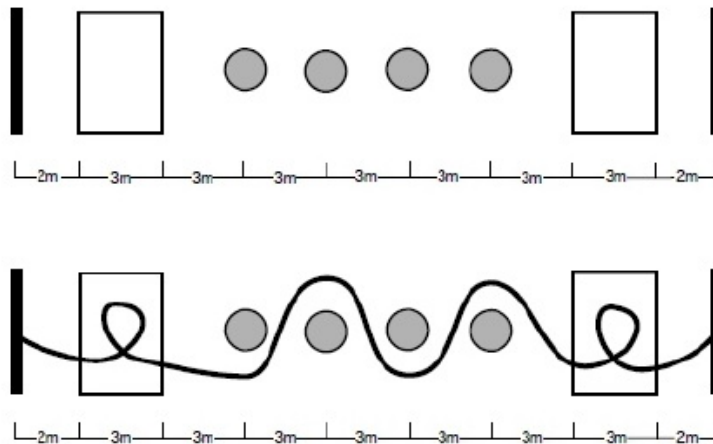
3.5.3.3.2 หลังได้รับสัญญาณเริ่ม ให้นักกีฬาเคลื่อนวีลแชร์เข้าไปในพื้นที่สี่เหลี่ยม และเคลื่อนที่หมุนรอบตัวเอง 360 องศา จากนั้นให้เคลื่อนที่อ้อมกรวยที่วางห่างกัน 3 เมตร ลักษณะซิก-แซก ทั้ง 4 อัน จากนั้น เคลื่อนเข้าไปในพื้นที่สี่เหลี่ยมก่อนถึงเส้นชัย และเคลื่อนที่หมุนรอบตัวเอง 360 องศาอีกครั้ง ก่อนเคลื่อนที่เข้าสู่เส้นชัย

3.5.3.3.3 กรอบสี่เหลี่ยมเป็นพื้นที่ ที่ให้นักกีฬาหมุนรอบตัวเอง 360 องศาเท่านั้น จะไม่มีการตัดคะแนนหรือบวกเพิ่มเวลา ในกรณีที่รถวีลแชร์นักกีฬาไปสัมผัสเส้น หรือหลุดออกนอกกรอบพื้นที่ เส้นกรอบสี่เหลี่ยมนั้นอาจใช้เทปขาวติดแสดง

3.5.3.3.4 การชนจนทำให้กรวยล้มถือเป็นการทำฟาวล์ จะลงโทษโดยการบวกเพิ่มเวลา 3 วินาที ผู้แข่งขันที่ไม่พยายามผ่านอ้อม ระหว่างกรวย 4 อัน อย่างชัดเจน

3.5.3.3.5 ผู้ตัดสินอาจพิจารณาตัดสินที่นักกีฬา ให้ออกจากการแข่งขันได้

3.5.3.3.6 ห้ามมีนักกีฬาเกิน 3 คน บนพื้นที่แข่งขัน ในเวลาเดียวกัน



3.6 กฎกติกาทั่วไป สำหรับการแข่งขันเดินโดยใช้อุปกรณ์ช่วย (General Rules for Assisted Walk)

3.6.1 นักกีฬาต้องแสดงอุปกรณ์ช่วยการเดิน ซึ่งอาจประกอบด้วย ไม้ค้ำ ไม้เท้า หรือวอล์คเกอร์

3.6.2 การจัดเตรียม (Set-Up)

3.6.2.1 นักกีฬาจะใช้ 2 ช่องวิ่งเป็นทางของตนเอง เพื่อให้มีพื้นที่กว้างพอในการใช้อุปกรณ์ช่วยเดิน

3.6.2.2 วางกรวยบนเส้นเริ่มและเส้นชัย กว้างห่างกัน 2.44 เมตร (หรือเท่ากับ 2 ช่องวิ่ง) เพื่อแสดงช่องการแข่งขัน ตั้งแต่เส้นเริ่มจนถึงเส้นชัย เป็น 4 ช่อง

3.6.2.2.1 จากเส้นเริ่มกำหนดช่องเดินแต่ละช่อง ด้วยการวางกรวยระยะห่าง 5 เมตร

3.6.3 กติกา (Rules)

3.6.3.1 นักกีฬายืนหลังเส้นเริ่ม พร้อมอุปกรณ์ช่วยเดิน

3.6.3.2 นักกีฬาเดิน โดยใช้อุปกรณ์ช่วยเดิน

3.6.3.3 นักกีฬาเดินในช่องของตนเอง

3.6.3.4 นักกีฬาจะไม่ได้รับการช่วยเหลือ จากโค้ช หรือผู้ตัดสิน ฯลฯ

3.6.3.5 จับเวลาเดินของนักกีฬา ตั้งแต่เห็นควันทันป็นของผู้ปล่อยตัว ไปจนถึงเมื่อลำตัวของนักกีฬา เดินผ่านเส้นชัยเป็นแนวตั้งฉาก

3.7 กฎกติกาทั่วไป สำหรับนักกีฬาตาบอดและหูหนวก (General Rules for Blind and Deaf Athletes)

3.7.1 เชือกหรือไกด์รันเนอร์ จะเป็นตัวช่วยนักกีฬาที่บกพร่องทางการมองเห็น

3.7.2 ไกด์รันเนอร์ จะไม่สามารถวิ่งนำหน้านักกีฬาได้ และห้ามไม่ให้มีการช่วยดึง หรือผลักดันนักกีฬาให้ไปข้างหน้าได้เช่นกัน

3.7.3 การให้สัญญาณเริ่มโดยการตะแคงตัว จะใช้สำหรับนักกีฬาที่ทั้งหูหนวกและตาบอด

3.7.4 ผู้วิ่งเป็นไกด์รันเนอร์จะสวมใส่เสื้อเอี๊ยมสีส้มสด เพื่อให้เห็นความแตกต่างกับนักกีฬาอย่างชัดเจน โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะเป็นผู้จัดหาเสื้อเอี๊ยมนั้นให้

3.8 กฎกติกาทั่วไป สำหรับการแข่งขันวิ่งผลัด ประเภททีมยูนิฟายด์ (Unified Sports Relays)

- 3.8.1 วิ่งผลัดประเภททีมยูนิฟายด์ จะประกอบด้วยนักกีฬาพิเศษ 2 คน และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ 2 คน
- 3.8.2 สามารถกำหนดให้นักกีฬาวิ่งในลำดับใด ก่อน-หลังก็ได้

3.9 กฎกติกาทั่วไป สำหรับการแข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ (Unified Sports Team Athletics)

3.9.1 กฎกติกากรีฑาสเปเชียลโอลิมปิก ประเภทยูนิฟายด์ จะควบคุมโดยสหพันธ์กรีฑานานาชาติ (IAAF) และกฎกติกาของสเปเชียลโอลิมปิก ซึ่งจะเปิดโอกาสให้โรงเรียน หรือกลุ่มสมาชิกได้ทำการแข่งขัน ซึ่งจะแยกรายการแข่งขันสำหรับทีมที่มีความสมบูรณ์ในความเป็นทีมยูนิฟายด์ได้แข่งขันกัน รายการนี้อาจจัดขึ้นในการแข่งขันกรีฑายูนิฟายด์โดยเฉพาะ หรือจัดรวมในการแข่งขันกรีฑาสเปเชียลโอลิมปิกก็ได้

3.9.2 จำนวนนักกีฬา และผู้ฝึกสอน (Roster Size and Coaches)

- 3.9.2.1 ทีม มีนักกีฬาไม่เกิน 20 คน ประกอบไปด้วยนักกีฬาพิเศษ และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ ในจำนวนที่เท่ากัน
- 3.9.2.2 แต่ละทีมจะต้องมีผู้ใหญ่ที่ไม่ได้ลงแข่งขัน ทำหน้าที่รับผิดชอบในการส่งชื่อนักกีฬา และดูแลจัดการทีม ระหว่างการแข่งขัน

3.9.3. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (Official Events and Entry Requirements)

- 3.9.3.1 มีรายการแข่งขันดังต่อไปนี้ ซึ่งอาจรวมถึงการแข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ด้วย
- 3.9.3.2 รายการประเภทลู่
 - 3.9.3.2.1 วิ่ง 100 เมตร
 - 3.9.3.2.2 วิ่ง 200 เมตร
 - 3.9.3.2.3 วิ่ง 400 เมตร
 - 3.9.3.2.4 วิ่ง 800 เมตร
 - 3.9.3.2.5 วิ่ง 1,500 เมตร
- 3.9.3.3 รายการประเภทลาน
 - 3.9.3.3.1 ทุ่มน้ำหนัก
 - 3.9.3.3.2 วิ่งกระโดดไกล
 - 3.9.3.3.3 มินิฟุ้งแหลน
- 3.9.3.4 ประเภทวิ่งผลัด
 - 3.9.3.4.1 วิ่งผลัด 4 x 100 เมตร
 - 3.9.3.4.2 วิ่งผลัด 4 x 400 เมตร
- 3.9.3.5 ผู้แข่งขันแต่ละทีม สามารถลงแข่งขันได้ไม่เกิน 3 รายการ รวมรายการวิ่งผลัดด้วย
- 3.9.3.6 ทีม ไม่จำเป็นต้องส่งแข่งขันทุกรายการ
- 3.9.3.7 สำหรับรายการวิ่งผลัดยูนิฟายด์ ทีมจะต้องประกอบด้วยนักกีฬาพิเศษ 2 คน และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ 2 คน โค้ชสามารถกำหนดให้นักกีฬาวิ่งในลำดับใด ก่อนก็ได้

3.9.4 การจัดติวชั้น (Divisioning)

3.9.4.1 นักกีฬาพิเศษและนักกีฬาพาร์ทเนอร์ ยูนิฟายด์ทุกทีม จะถูกจัดให้แข่งขันในรอบติวชั้นก่อน เพื่อนำไปแบ่งกลุ่มติวชั้นเป็นลำดับต่อไป ซึ่งแต่ละกลุ่มนั้นจะประกอบไปด้วยทีม ที่มี นักกีฬาพิเศษ และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ ในระดับความสามารถใกล้เคียงกัน โดยจะใช้เวลา ตัดสินในการแข่งขัน ประเภทคู่ หรือ ใช้ระยะตัดสินในการแข่งขันประเภทลาน

3.9.5 คะแนนประเภททีม (Team Scoring)

3.9.5.1 สกอร์คะแนนสำหรับกรีฑาประเภททีมยูนิฟายด์นั้น จะใช้คะแนนตามลำดับการเข้าเส้นชัย ทุกติวชั้น คือ ที่ 1 ได้ 5 คะแนน / ที่ 2 ได้ 3 คะแนน / ที่ 3 ได้ 1 คะแนน

3.9.5.2 ในการแข่งขันประเภททีม คะแนนที่ได้จากการเข้าเส้นชัยนั้น จะนำมารวมกับคะแนนที่ได้มาทั้งหมด เพื่อนำมาเป็นคะแนนรวมของทีม และทีมที่มีคะแนนมากที่สุด จะถือเป็นทีม อันดับหนึ่ง.

1. ตารางคะแนนปัญญากรีฑา ประเภทวิ่ง 100 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon First Event — 100 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
10.24	1200	10.69	1077	11.14	954	11.59	859	12.04	765
10.25	1197	10.70	1074	11.15	961	11.60	857	12.05	763
10.26	1194	10.71	1072	11.16	959	11.61	855	12.06	761
10.27	1191	10.72	1069	11.17	956	11.62	853	12.07	759
10.28	1188	10.73	1067	11.18	954	11.63	851	12.08	757
10.29	1186	10.74	1064	11.19	952	11.64	848	12.09	755
10.30	1183	10.75	1061	11.20	949	11.65	846	12.10	753
10.31	1180	10.76	1059	11.21	947	11.66	844	12.11	751
10.32	1177	10.77	1056	11.22	944	11.67	842	12.12	749
10.33	1174	10.78	1054	11.23	942	11.68	840	12.13	747
10.34	1172	10.79	1051	11.24	940	11.69	838	12.14	745
10.35	1169	10.80	1048	11.25	937	11.70	835	12.15	743
10.36	1166	10.81	1046	11.26	935	11.71	833	12.16	741
10.37	1163	10.82	1043	11.27	933	11.72	831	12.17	739
10.38	1160	10.83	1041	11.28	930	11.73	829	12.18	737
10.39	1158	10.84	1038	11.29	928	11.74	827	12.19	735
10.40	1155	10.85	1036	11.30	926	11.75	825	12.20	733
10.41	1152	10.86	1033	11.31	923	11.76	823	12.21	731
10.42	1149	10.87	1031	11.32	921	11.77	820	12.22	729
10.43	1147	10.88	1028	11.33	919	11.78	818	12.23	727
10.44	1144	10.89	1025	11.34	916	11.79	816	12.24	725
10.45	1141	10.90	1023	11.35	914	11.80	814	12.25	724
10.46	1138	10.91	1020	11.36	912	11.81	812	12.26	722
10.47	1136	10.92	1018	11.37	909	11.82	810	12.27	720
10.48	1133	10.93	1015	11.38	907	11.83	808	12.28	718
10.49	1130	10.94	1013	11.39	905	11.84	806	12.29	716
10.50	1128	10.95	1010	11.40	902	11.85	804	12.30	714
10.51	1125	10.96	1008	11.41	900	11.86	801	12.31	712
10.52	1122	10.97	1005	11.42	898	11.87	799	12.32	710
10.53	1120	10.98	1003	11.43	895	11.88	797	12.33	708
10.54	1117	10.99	1000	11.44	893	11.89	795	12.34	707
10.55	1114	11.00	998	11.45	891	11.90	793	12.35	705
10.56	1111	11.01	995	11.46	889	11.91	791	12.36	703
10.57	1109	11.02	993	11.47	886	11.92	789	12.37	701
10.58	1106	11.03	990	11.48	884	11.93	787	12.38	699
10.59	1103	11.04	988	11.49	882	11.94	785	12.39	697
10.60	1101	11.05	986	11.50	880	11.95	783	12.40	695
10.61	1098	11.06	983	11.51	877	11.96	781	12.41	694
10.62	1095	11.07	981	11.52	875	11.97	779	12.42	692
10.63	1093	11.08	978	11.53	873	11.98	777	12.43	690
10.64	1090	11.09	976	11.54	871	11.99	775	12.44	688
10.65	1087	11.10	973	11.55	868	12.00	773	12.45	686
10.66	1085	11.11	971	11.56	866	12.01	771	12.46	684
10.67	1082	11.12	968	11.57	864	12.02	769	12.47	683
10.68	1080	11.13	966	11.58	862	12.03	767	12.48	681

Pentathlon First Event — 100 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
12.49	679	12.94	603	13.39	536	13.84	478	14.73	431
12.50	677	12.95	601	13.40	534	13.85	477	14.75	430
12.51	675	12.96	600	13.41	533	13.86	475	14.78	429
12.52	674	12.97	598	13.42	532	13.87	474	14.80	428
12.53	672	12.98	596	13.43	530	13.88	473	14.83	427
12.54	670	12.99	595	13.44	529	13.89	472	14.85	426
12.55	668	13.00	593	13.45	527	13.90	471	14.88	425
12.56	667	13.01	592	13.46	526	13.91	470	14.91	424
12.57	665	13.02	590	13.47	525	13.92	469	14.93	423
12.58	663	13.03	589	13.48	523	13.93	467	14.96	422
12.59	661	13.04	587	13.49	522	13.94	466	14.98	421
12.60	660	13.05	585	13.50	521	13.95	465	15.01	420
12.61	658	13.06	584	13.51	519	13.96	464	15.04	419
12.62	656	13.07	582	13.52	518	13.97	463	15.06	418
12.63	654	13.08	581	13.53	517	13.98	462	15.09	417
12.64	653	13.09	579	13.54	515	13.99	461	15.11	416
12.65	651	13.10	578	13.55	514	14.00	460	15.14	415
12.66	649	13.11	576	13.56	513	14.02	459	15.17	414
12.67	647	13.12	575	13.57	511	14.04	458	15.19	413
12.68	646	13.13	573	13.58	510	14.07	457	15.22	412
12.69	644	13.14	572	13.59	509	14.09	456	15.25	411
12.70	642	13.15	570	13.60	508	14.12	455	15.27	410
12.71	641	13.16	569	13.61	506	14.14	454	15.30	409
12.72	639	13.17	567	13.62	505	14.17	453	15.32	408
12.73	637	13.18	566	13.63	504	14.19	452	15.35	407
12.74	635	13.19	564	13.64	502	14.22	451	15.38	406
12.75	634	13.20	563	13.65	501	14.24	450	15.40	405
12.76	632	13.21	561	13.66	500	14.27	449	15.43	404
12.77	630	13.22	560	13.67	499	14.29	448	15.46	403
12.78	629	13.23	558	13.68	497	14.32	447	15.48	402
12.79	627	13.24	557	13.69	496	14.35	446	15.51	401
12.80	625	13.25	556	13.70	495	14.37	445	15.54	400
12.81	624	13.26	554	13.71	494	14.40	444	15.56	399
12.82	622	13.27	553	13.72	492	14.42	443	15.59	398
12.83	621	13.28	551	13.73	491	14.45	442	15.62	397
12.84	619	13.29	550	13.74	490	14.47	441	15.64	396
12.85	617	13.30	548	13.75	489	14.50	440	15.67	395
12.86	616	13.31	547	13.76	487	14.52	439	15.70	394
12.87	614	13.32	545	13.77	486	14.55	438	15.72	393
12.88	612	13.33	544	13.78	485	14.57	437	15.75	392
12.89	611	13.34	543	13.79	484	14.60	436	15.78	391
12.90	609	13.35	541	13.80	483	14.62	435	15.80	390
12.91	608	13.36	540	13.81	481	14.65	434	15.83	389
12.92	606	13.37	538	13.82	480	14.68	433	15.86	388
12.93	604	13.38	537	13.83	479	14.70	432	15.88	387

2. ตารางคะแนนปีญจกรีธา ประเภทวิ่ง 100 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon First Event — 100 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
15.91	386	17.17	341	18.52	296	19.97	251	21.56	206
15.94	385	17.20	340	18.55	295	20.00	250	21.59	205
15.97	384	17.23	339	18.58	294	20.04	249	21.63	204
15.99	383	17.26	338	18.61	293	20.07	248	21.67	203
16.02	382	17.28	337	18.64	292	20.10	247	21.71	202
16.05	381	17.31	336	18.67	291	20.14	246	21.74	201
16.08	380	17.34	335	18.70	290	20.17	245	21.78	200
16.10	379	17.37	334	18.74	289	20.21	244	21.82	199
16.13	378	17.40	333	18.77	288	20.24	243	21.86	198
16.16	377	17.43	332	18.80	287	20.27	242	21.90	197
16.18	376	17.46	331	18.83	286	20.31	241	21.93	196
16.21	375	17.49	330	18.86	285	20.34	240	21.97	195
16.24	374	17.52	329	18.89	284	20.38	239	22.01	194
16.27	373	17.55	328	18.92	283	20.41	238	22.05	193
16.29	372	17.58	327	18.96	282	20.45	237	22.09	192
16.32	371	17.61	326	18.99	281	20.48	236	22.12	191
16.35	370	17.64	325	19.02	280	20.52	235	22.16	190
16.38	369	17.67	324	19.05	279	20.55	234	22.20	189
16.41	368	17.69	323	19.08	278	20.59	233	22.24	188
16.43	367	17.72	322	19.12	277	20.62	232	22.28	187
16.46	366	17.75	321	19.15	276	20.66	231	22.32	186
16.49	365	17.78	320	19.18	275	20.69	230	22.36	185
16.52	364	17.81	319	19.21	274	20.73	229	22.40	184
16.54	363	17.84	318	19.24	273	20.76	228	22.44	183
16.57	362	17.87	317	19.28	272	20.80	227	22.48	182
16.60	361	17.90	316	19.31	271	20.83	226	22.52	181
16.63	360	17.93	315	19.34	270	20.87	225	22.56	180
16.66	359	17.96	314	19.37	269	20.90	224	22.60	179
16.68	358	17.99	313	19.41	268	20.94	223	22.64	178
16.71	357	18.02	312	19.44	267	20.97	222	22.68	177
16.74	356	18.05	311	19.47	266	21.01	221	22.72	176
16.77	355	18.08	310	19.50	265	21.05	220	22.76	175
16.80	354	18.11	309	19.54	264	21.08	219	22.80	174
16.83	353	18.14	308	19.57	263	21.12	218	22.84	173
16.85	352	18.17	307	19.60	262	21.15	217	22.88	172
16.88	351	18.21	306	19.64	261	21.19	216	22.92	171
16.91	350	18.24	305	19.67	260	21.23	215	22.96	170
16.94	349	18.27	304	19.70	259	21.26	214	23.00	169
16.97	348	18.30	303	19.73	258	21.30	213	23.04	168
17.00	347	18.33	302	19.77	257	21.34	212	23.08	167
17.03	346	18.36	301	19.80	256	21.37	211	23.12	166
17.05	345	18.39	300	19.83	255	21.41	210	23.16	165
17.08	344	18.42	299	19.87	254	21.45	209	23.20	164
17.11	343	18.45	298	19.90	253	21.48	208	23.25	163
17.14	342	18.48	297	19.94	252	21.52	207	23.29	162

3. ตารางคะแนนปีญจกรีธา ประเภทวิ่ง 100 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon First Event — 100 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
23.33	161	25.37	116	27.87	71	31.42	26
23.37	160	25.42	115	27.93	70	31.53	25
23.41	159	25.47	114	28.00	69	31.63	24
23.46	158	25.52	113	28.06	68	31.75	23
23.50	157	25.57	112	28.13	67	31.86	22
23.54	156	25.62	111	28.19	66	31.98	21
23.58	155	25.67	110	28.26	65	32.10	20
23.63	154	25.72	109	28.32	64	32.22	19
23.67	153	25.77	108	28.39	63	32.34	18
23.71	152	25.82	107	28.46	62	32.47	17
23.76	151	25.88	106	28.53	61	32.60	16
23.80	150	25.93	105	28.59	60	32.74	15
23.84	149	25.98	104	28.66	59	32.88	14
23.89	148	26.03	103	28.73	58	33.02	13
23.93	147	26.09	102	28.80	57	33.18	12
23.97	146	26.14	101	28.87	56	33.34	11
24.02	145	26.19	100	28.95	55	33.50	10
24.06	144	26.25	99	29.02	54	33.68	9
24.11	143	26.30	98	29.09	53	33.86	8
24.15	142	26.35	97	29.17	52	34.06	7
24.20	141	26.41	96	29.24	51	34.28	6
24.24	140	26.46	95	29.32	50	34.51	5
24.29	139	26.52	94	29.39	49	34.77	4
24.33	138	26.57	93	29.47	48	35.07	3
24.38	137	26.63	92	29.55	47	35.43	2
24.42	136	26.68	91	29.63	46	35.90	1
24.47	135	26.74	90	29.71	45		
24.51	134	26.80	89	29.79	44		
24.56	133	26.85	88	29.87	43		
24.61	132	26.91	87	29.95	42		
24.65	131	26.97	86	30.03	41		
24.70	130	27.03	85	30.11	40		
24.75	129	27.08	84	30.20	39		
24.79	128	27.14	83	30.28	38		
24.84	127	27.20	82	30.37	37		
24.89	126	27.26	81	30.46	36		
24.93	125	27.32	80	30.55	35		
24.98	124	27.38	79	30.64	34		
25.03	123	27.44	78	30.73	33		
25.08	122	27.50	77	30.83	32		
25.13	121	27.56	76	30.92	31		
25.17	120	27.62	75	31.02	30		
25.22	119	27.68	74	31.12	29		
25.27	118	27.75	73	31.22	28		
25.32	117	27.81	72	31.32	27		

4. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทวิ่ง 100 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon Second Event — Long Jump (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
8.10	1200	7.63	1083	7.16	973	6.69	868	6.22	768
8.09	1197	7.62	1081	7.15	971	6.68	866	6.21	766
8.08	1194	7.61	1079	7.14	968	6.67	864	6.20	764
8.07	1192	7.60	1076	7.13	966	6.66	861	6.19	762
8.06	1189	7.59	1074	7.12	964	6.65	859	6.18	760
8.05	1187	7.58	1071	7.11	961	6.64	857	6.17	758
8.04	1184	7.57	1069	7.10	959	6.63	855	6.16	756
8.03	1182	7.56	1067	7.09	957	6.62	853	6.15	754
8.02	1179	7.55	1064	7.08	955	6.61	851	6.14	752
8.01	1177	7.54	1062	7.07	952	6.60	848	6.13	750
8.00	1174	7.53	1059	7.06	950	6.59	846	6.12	748
7.99	1172	7.52	1057	7.05	948	6.58	844	6.11	746
7.98	1169	7.51	1055	7.04	946	6.57	842	6.10	744
7.97	1167	7.50	1052	7.03	943	6.56	840	6.09	742
7.96	1164	7.49	1050	7.02	941	6.55	838	6.08	740
7.95	1162	7.48	1048	7.01	939	6.54	836	6.07	738
7.94	1159	7.47	1045	7.00	937	6.53	833	6.06	736
7.93	1157	7.46	1043	6.99	934	6.52	831	6.05	734
7.92	1154	7.45	1040	6.98	932	6.51	829	6.04	732
7.91	1152	7.44	1038	6.97	930	6.50	827	6.03	730
7.90	1149	7.43	1036	6.96	928	6.49	825	6.02	728
7.89	1147	7.42	1033	6.95	925	6.48	823	6.01	726
7.88	1145	7.41	1031	6.94	923	6.47	821	6.00	724
7.87	1142	7.40	1029	6.93	921	6.46	819	5.99	722
7.86	1140	7.39	1026	6.92	919	6.45	816	5.98	720
7.85	1137	7.38	1024	6.91	916	6.44	814	5.97	718
7.84	1135	7.37	1022	6.90	914	6.43	812	5.96	716
7.83	1132	7.36	1019	6.89	912	6.42	810	5.95	714
7.82	1130	7.35	1017	6.88	910	6.41	808	5.94	712
7.81	1127	7.34	1015	6.87	907	6.40	806	5.93	710
7.80	1125	7.33	1012	6.86	905	6.39	804	5.92	708
7.79	1122	7.32	1010	6.85	903	6.38	802	5.91	706
7.78	1120	7.31	1008	6.84	901	6.37	800	5.90	704
7.77	1117	7.30	1005	6.83	899	6.36	797	5.89	702
7.76	1115	7.29	1003	6.82	896	6.35	795	5.88	700
7.75	1113	7.28	1001	6.81	894	6.34	793	5.87	698
7.74	1110	7.27	998	6.80	892	6.33	791	5.86	696
7.73	1108	7.26	996	6.79	890	6.32	789	5.85	694
7.72	1105	7.25	994	6.78	888	6.31	787	5.84	692
7.71	1103	7.24	991	6.77	885	6.30	785	5.83	690
7.70	1100	7.23	989	6.76	883	6.29	783	5.82	688
7.69	1098	7.22	987	6.75	881	6.28	781	5.81	686
7.68	1096	7.21	984	6.74	879	6.27	779	5.80	684
7.67	1093	7.20	982	6.73	877	6.26	777	5.79	682
7.66	1091	7.19	980	6.72	874	6.25	775	5.78	680
7.65	1088	7.18	978	6.71	872	6.24	773	5.77	678
7.64	1086	7.17	975	6.70	870	6.23	770	5.76	676

5. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทกระโดดไกล (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Second Event — Long Jump (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
5.75	674	5.28	586	4.81	503	4.34	426	3.87	354
5.74	673	5.27	584	4.80	501	4.33	424	3.86	352
5.73	671	5.26	582	4.79	500	4.32	423	3.85	351
5.72	669	5.25	581	4.78	498	4.31	421	3.84	349
5.71	667	5.24	579	4.77	496	4.30	419	3.83	348
5.70	665	5.23	577	4.76	495	4.29	418	3.82	347
5.69	663	5.22	575	4.75	493	4.28	416	3.81	345
5.68	661	5.21	573	4.74	491	4.27	415	3.80	344
5.67	659	5.20	572	4.73	490	4.26	413	3.79	342
5.66	657	5.19	570	4.72	488	4.25	412	3.78	341
5.65	655	5.18	568	4.71	486	4.24	410	3.77	339
5.64	653	5.17	566	4.70	484	4.23	408	3.76	338
5.63	651	5.16	564	4.69	483	4.22	407	3.75	336
5.62	649	5.15	563	4.68	481	4.21	405	3.74	335
5.61	648	5.14	561	4.67	479	4.20	404	3.73	334
5.60	646	5.13	559	4.66	478	4.19	402	3.72	332
5.59	644	5.12	557	4.65	476	4.18	401	3.71	331
5.58	642	5.11	555	4.64	474	4.17	399	3.70	329
5.57	640	5.10	554	4.63	473	4.16	398	3.69	328
5.56	638	5.09	552	4.62	471	4.15	396	3.68	326
5.55	636	5.08	550	4.61	469	4.14	394	3.67	325
5.54	634	5.07	548	4.60	468	4.13	393	3.66	324
5.53	632	5.06	547	4.59	466	4.12	391	3.65	322
5.52	630	5.05	545	4.58	465	4.11	390	3.64	321
5.51	629	5.04	543	4.57	463	4.10	388	3.63	319
5.50	627	5.03	541	4.56	461	4.09	387	3.62	318
5.49	625	5.02	539	4.55	460	4.08	385	3.61	316
5.48	623	5.01	538	4.54	458	4.07	384	3.60	315
5.47	621	5.00	536	4.53	456	4.06	382	3.59	314
5.46	619	4.99	534	4.52	455	4.05	381	3.58	312
5.45	617	4.98	532	4.51	453	4.04	379	3.57	311
5.44	615	4.97	531	4.50	451	4.03	378	3.56	309
5.43	614	4.96	529	4.49	450	4.02	376	3.55	308
5.42	612	4.95	527	4.48	448	4.01	375	3.54	307
5.41	610	4.94	525	4.47	447	4.00	373	3.53	305
5.40	608	4.93	524	4.46	445	3.99	372	3.52	304
5.39	606	4.92	522	4.45	443	3.98	370	3.51	303
5.38	604	4.91	520	4.44	442	3.97	369	3.50	301
5.37	603	4.90	519	4.43	440	3.96	367	3.49	300
5.36	601	4.89	517	4.42	438	3.95	366	3.48	298
5.35	599	4.88	515	4.41	437	3.94	364	3.47	297
5.34	597	4.87	513	4.40	435	3.93	363	3.46	296
5.33	595	4.86	512	4.39	434	3.92	361	3.45	294
5.32	593	4.85	510	4.38	432	3.91	360	3.44	293
5.31	591	4.84	508	4.37	430	3.90	358	3.43	292
5.30	590	4.83	507	4.36	429	3.89	357	3.42	290
5.29	588	4.82	505	4.35	427	3.88	355	3.41	289

6. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทกระโดดไกล (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Second Event — Long Jump (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
3.40	288	2.93	227	2.46	171	1.99	122	1.49	75
3.39	286	2.92	225	2.45	170	1.98	121	1.48	74
3.38	285	2.91	224	2.44	169	1.97	120	1.47	73
3.37	283	2.90	223	2.43	168	1.96	119	1.46	72
3.36	282	2.89	222	2.42	167	1.95	118	1.45	71
3.35	281	2.88	221	2.41	166	1.94	117	1.43	70
3.34	279	2.87	219	2.40	165	1.93	116	1.42	69
3.33	278	2.86	218	2.39	164	1.92	115	1.41	68
3.32	277	2.85	217	2.38	163	1.91	114	1.40	67
3.31	275	2.84	216	2.37	161	1.90	113	1.39	66
3.30	274	2.83	215	2.36	160	1.89	112	1.37	65
3.29	273	2.82	213	2.35	159	1.88	111	1.36	64
3.28	271	2.81	212	2.34	158	1.87	110	1.35	63
3.27	270	2.80	211	2.33	157	1.86	109	1.34	62
3.26	269	2.79	210	2.32	156	1.85	108	1.33	61
3.25	268	2.78	208	2.31	155	1.84	107	1.31	60
3.24	266	2.77	207	2.30	154	1.83	106	1.30	59
3.23	265	2.76	206	2.29	153	1.82	105	1.29	58
3.22	264	2.75	205	2.28	152	1.81	104	1.28	57
3.21	262	2.74	204	2.27	151	1.80	103	1.27	56
3.20	261	2.73	203	2.26	150	1.79	102	1.25	55
3.19	260	2.72	201	2.25	149	1.78	101	1.24	54
3.18	258	2.71	200	2.24	147	1.77	100	1.23	53
3.17	257	2.70	199	2.23	146	1.76	99	1.22	52
3.16	256	2.69	198	2.22	145	1.75	98	1.20	51
3.15	254	2.68	197	2.21	144	1.73	97	1.19	50
3.14	253	2.67	195	2.20	143	1.72	96	1.18	49
3.13	252	2.66	194	2.19	142	1.71	95	1.17	48
3.12	251	2.65	193	2.18	141	1.70	94	1.15	47
3.11	249	2.64	192	2.17	140	1.69	93	1.14	46
3.10	248	2.63	191	2.16	139	1.68	92	1.13	45
3.09	247	2.62	190	2.15	138	1.67	91	1.12	44
3.08	246	2.61	188	2.14	137	1.66	90	1.10	43
3.07	244	2.60	187	2.13	136	1.65	89	1.09	42
3.06	243	2.59	186	2.12	135	1.64	88	1.08	41
3.05	242	2.58	185	2.11	134	1.63	87	1.06	40
3.04	240	2.57	184	2.10	133	1.61	86	1.05	39
3.03	239	2.56	183	2.09	132	1.60	85	1.04	38
3.02	238	2.55	182	2.08	131	1.59	84	1.03	37
3.01	237	2.54	180	2.07	130	1.58	83	1.01	36
3.00	235	2.53	179	2.06	129	1.57	82	1.00	35
2.99	234	2.52	178	2.05	128	1.56	81		
2.98	233	2.51	177	2.04	127	1.55	80		
2.97	232	2.50	176	2.03	126	1.54	79		
2.96	230	2.49	175	2.02	125	1.53	78		
2.95	229	2.48	174	2.01	124	1.51	77		
2.94	228	2.47	173	2.00	123	1.50	76		

7. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทกระโดดไกล (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Third Event — Shot Put (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
20.40	1200	19.71	1152	19.01	1104	18.30	1056	17.58	1008
20.39	1199	19.69	1151	18.99	1103	18.28	1055	17.57	1007
20.38	1198	19.68	1150	18.98	1102	18.27	1054	17.55	1006
20.36	1197	19.66	1149	18.96	1101	18.25	1053	17.54	1005
20.35	1196	19.65	1148	18.95	1100	18.24	1052	17.52	1004
20.33	1195	19.64	1147	18.93	1099	18.22	1051	17.51	1003
20.32	1194	19.62	1146	18.92	1098	18.21	1050	17.49	1002
20.30	1193	19.61	1145	18.90	1097	18.19	1049	17.48	1001
20.29	1192	19.59	1144	18.89	1096	18.18	1048	17.46	1000
20.27	1191	19.58	1143	18.87	1095	18.16	1047	17.45	999
20.26	1190	19.56	1142	18.86	1094	18.15	1046	17.43	998
20.25	1189	19.55	1141	18.84	1093	18.14	1045	17.42	997
20.23	1188	19.53	1140	18.83	1092	18.12	1044	17.40	996
20.22	1187	19.52	1139	18.82	1091	18.11	1043	17.39	995
20.20	1186	19.50	1138	18.80	1090	18.09	1042	17.37	994
20.19	1185	19.49	1137	18.79	1089	18.08	1041	17.36	993
20.17	1184	19.48	1136	18.77	1088	18.06	1040	17.34	992
20.16	1183	19.46	1135	18.76	1087	18.05	1039	17.33	991
20.14	1182	19.45	1134	18.74	1086	18.03	1038	17.31	990
20.13	1181	19.43	1133	18.73	1085	18.02	1037	17.30	989
20.12	1180	19.42	1132	18.71	1084	18.00	1036	17.28	988
20.10	1179	19.40	1131	18.70	1083	17.99	1035	17.27	987
20.09	1178	19.39	1130	18.68	1082	17.97	1034	17.25	986
20.07	1177	19.37	1129	18.67	1081	17.96	1033	17.24	985
20.06	1176	19.36	1128	18.65	1080	17.94	1032	17.22	984
20.04	1175	19.34	1127	18.64	1079	17.93	1031	17.21	983
20.03	1174	19.33	1126	18.62	1078	17.91	1030	17.19	982
20.01	1173	19.31	1125	18.61	1077	17.90	1029	17.18	981
20.00	1172	19.30	1124	18.59	1076	17.88	1028	17.16	980
19.98	1171	19.29	1123	18.58	1075	17.87	1027	17.15	979
19.97	1170	19.27	1122	18.56	1074	17.85	1026	17.13	978
19.96	1169	19.26	1121	18.55	1073	17.84	1025	17.12	977
19.94	1168	19.24	1120	18.54	1072	17.82	1024	17.10	976
19.93	1167	19.23	1119	18.52	1071	17.81	1023	17.09	975
19.91	1166	19.21	1118	18.51	1070	17.79	1022	17.07	974
19.90	1165	19.20	1117	18.49	1069	17.78	1021	17.06	973
19.88	1164	19.18	1116	18.48	1068	17.76	1020	17.04	972
19.87	1163	19.17	1115	18.46	1067	17.75	1019	17.03	971
19.85	1162	19.15	1114	18.45	1066	17.73	1018	17.01	970
19.84	1161	19.14	1113	18.43	1065	17.72	1017	17.00	969
19.83	1160	19.12	1112	18.42	1064	17.70	1016	16.98	968
19.81	1159	19.11	1111	18.40	1063	17.69	1015	16.97	967
19.80	1158	19.09	1110	18.39	1062	17.67	1014	16.95	966
19.78	1157	19.08	1109	18.37	1061	17.66	1013	16.94	965
19.77	1156	19.07	1108	18.36	1060	17.64	1012	16.92	964
19.75	1155	19.05	1107	18.34	1059	17.63	1011	16.91	963
19.74	1154	19.04	1106	18.33	1058	17.61	1010	16.89	962
19.72	1153	19.02	1105	18.31	1057	17.60	1009	16.88	961

8. ตารางคะแนนปีญจกรีธา ประเภททุ่มน้ำหนัก (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Third Event — Shot Put (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
16.86	960	16.13	912	15.40	864	14.66	816	13.91	768
16.85	959	16.12	911	15.38	863	14.64	815	13.90	767
16.83	958	16.10	910	15.37	862	14.63	814	13.88	766
16.82	957	16.09	909	15.35	861	14.61	813	13.86	765
16.80	956	16.07	908	15.34	860	14.60	812	13.85	764
16.78	955	16.06	907	15.32	859	14.58	811	13.83	763
16.77	954	16.04	906	15.31	858	14.57	810	13.82	762
16.75	953	16.03	905	15.29	857	14.55	809	13.80	761
16.74	952	16.01	904	15.28	856	14.54	808	13.79	760
16.72	951	16.00	903	15.26	855	14.52	807	13.77	759
16.71	950	15.98	902	15.24	854	14.50	806	13.75	758
16.69	949	15.97	901	15.23	853	14.49	805	13.74	757
16.68	948	15.95	900	15.21	852	14.47	804	13.72	756
16.66	947	15.93	899	15.20	851	14.46	803	13.71	755
16.65	946	15.92	898	15.18	850	14.44	802	13.69	754
16.63	945	15.90	897	15.17	849	14.43	801	13.68	753
16.62	944	15.89	896	15.15	848	14.41	800	13.66	752
16.60	943	15.87	895	15.14	847	14.40	799	13.64	751
16.59	942	15.86	894	15.12	846	14.38	798	13.63	750
16.57	941	15.84	893	15.11	845	14.36	797	13.61	749
16.56	940	15.83	892	15.09	844	14.35	796	13.60	748
16.54	939	15.81	891	15.08	843	14.33	795	13.58	747
16.53	938	15.80	890	15.06	842	14.32	794	13.57	746
16.51	937	15.78	889	15.04	841	14.30	793	13.55	745
16.50	936	15.77	888	15.03	840	14.29	792	13.53	744
16.48	935	15.75	887	15.01	839	14.27	791	13.52	743
16.47	934	15.74	886	15.00	838	14.26	790	13.50	742
16.45	933	15.72	885	14.98	837	14.24	789	13.49	741
16.44	932	15.71	884	14.97	836	14.22	788	13.47	740
16.42	931	15.69	883	14.95	835	14.21	787	13.46	739
16.41	930	15.67	882	14.94	834	14.19	786	13.44	738
16.39	929	15.66	881	14.92	833	14.18	785	13.42	737
16.38	928	15.64	880	14.91	832	14.16	784	13.41	736
16.36	927	15.63	879	14.89	831	14.15	783	13.39	735
16.35	926	15.61	878	14.87	830	14.13	782	13.38	734
16.33	925	15.60	877	14.86	829	14.11	781	13.36	733
16.32	924	15.58	876	14.84	828	14.10	780	13.34	732
16.30	923	15.57	875	14.83	827	14.08	779	13.33	731
16.29	922	15.55	874	14.81	826	14.07	778	13.31	730
16.27	921	15.54	873	14.80	825	14.05	777	13.30	729
16.25	920	15.52	872	14.78	824	14.04	776	13.28	728
16.24	919	15.51	871	14.77	823	14.02	775	13.27	727
16.22	918	15.49	870	14.75	822	14.01	774	13.25	726
16.21	917	15.48	869	14.74	821	13.99	773	13.23	725
16.19	916	15.46	868	14.72	820	13.97	772	13.22	724
16.18	915	15.44	867	14.71	819	13.96	771	13.20	723
16.16	914	15.43	866	14.69	818	13.94	770	13.19	722
16.15	913	15.41	865	14.68	817	13.93	769	13.17	721

9. ตารางคะแนนปีญจกรีธา ประเภททุ่มน้ำหนัก (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Third Event — Shot Put (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
13.16	720	12.39	672	11.62	624	10.84	576	10.05	528
13.14	719	12.38	671	11.60	623	10.82	575	10.04	527
13.12	718	12.36	670	11.59	622	10.81	574	10.02	526
13.11	717	12.34	669	11.57	621	10.79	573	10.00	525
13.09	716	12.33	668	11.56	620	10.78	572	9.99	524
13.08	715	12.31	667	11.54	619	10.76	571	9.97	523
13.06	714	12.30	666	11.52	618	10.74	570	9.95	522
13.04	713	12.28	665	11.51	617	10.73	569	9.94	521
13.03	712	12.26	664	11.49	616	10.71	568	9.92	520
13.01	711	12.25	663	11.47	615	10.69	567	9.90	519
13.00	710	12.23	662	11.46	614	10.68	566	9.89	518
12.98	709	12.22	661	11.44	613	10.66	565	9.87	517
12.97	708	12.20	660	11.43	612	10.64	564	9.85	516
12.95	707	12.18	659	11.41	611	10.63	563	9.84	515
12.93	706	12.17	658	11.39	610	10.61	562	9.82	514
12.92	705	12.15	657	11.38	609	10.60	561	9.80	513
12.90	704	12.14	656	11.36	608	10.58	560	9.79	512
12.89	703	12.12	655	11.35	607	10.56	559	9.77	511
12.87	702	12.10	654	11.33	606	10.55	558	9.76	510
12.85	701	12.09	653	11.31	605	10.53	557	9.74	509
12.84	700	12.07	652	11.30	604	10.51	556	9.72	508
12.82	699	12.06	651	11.28	603	10.50	555	9.71	507
12.81	698	12.04	650	11.26	602	10.48	554	9.69	506
12.79	697	12.02	649	11.25	601	10.46	553	9.67	505
12.77	696	12.01	648	11.23	600	10.45	552	9.66	504
12.76	695	11.99	647	11.22	599	10.43	551	9.64	503
12.74	694	11.97	646	11.20	598	10.42	550	9.62	502
12.73	693	11.96	645	11.18	597	10.40	549	9.61	501
12.71	692	11.94	644	11.17	596	10.38	548	9.59	500
12.69	691	11.93	643	11.15	595	10.37	547	9.57	499
12.68	690	11.91	642	11.13	594	10.35	546	9.56	498
12.66	689	11.89	641	11.12	593	10.33	545	9.54	497
12.65	688	11.88	640	11.10	592	10.32	544	9.52	496
12.63	687	11.86	639	11.09	591	10.30	543	9.51	495
12.62	686	11.85	638	11.07	590	10.28	542	9.49	494
12.60	685	11.83	637	11.05	589	10.27	541	9.47	493
12.58	684	11.81	636	11.04	588	10.25	540	9.46	492
12.57	683	11.80	635	11.02	587	10.23	539	9.44	491
12.55	682	11.78	634	11.00	586	10.22	538	9.42	490
12.54	681	11.77	633	10.99	585	10.20	537	9.41	489
12.52	680	11.75	632	10.97	584	10.18	536	9.39	488
12.50	679	11.73	631	10.95	583	10.17	535	9.37	487
12.49	678	11.72	630	10.94	582	10.15	534	9.36	486
12.47	677	11.70	629	10.92	581	10.14	533	9.34	485
12.46	676	11.68	628	10.91	580	10.12	532	9.32	484
12.44	675	11.67	627	10.89	579	10.10	531	9.31	483
12.42	674	11.65	626	10.87	578	10.09	530	9.29	482
12.41	673	11.64	625	10.86	577	10.07	529	9.27	481

10. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภททุ่มน้ำหนัก (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Third Event — Shot Put (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
9.26	480	8.45	432	7.64	384	6.81	336	5.98	288
9.24	479	8.43	431	7.62	383	6.79	335	5.96	287
9.22	478	8.42	430	7.60	382	6.78	334	5.94	286
9.21	477	8.40	429	7.58	381	6.76	333	5.93	285
9.19	476	8.38	428	7.57	380	6.74	332	5.91	284
9.17	475	8.37	427	7.55	379	6.73	331	5.89	283
9.16	474	8.35	426	7.53	378	6.71	330	5.87	282
9.14	473	8.33	425	7.52	377	6.69	329	5.85	281
9.12	472	8.32	424	7.50	376	6.67	328	5.84	280
9.11	471	8.30	423	7.48	375	6.66	327	5.82	279
9.09	470	8.28	422	7.47	374	6.64	326	5.80	278
9.07	469	8.26	421	7.45	373	6.62	325	5.78	277
9.06	468	8.25	420	7.43	372	6.60	324	5.77	276
9.04	467	8.23	419	7.41	371	6.59	323	5.75	275
9.02	466	8.21	418	7.40	370	6.57	322	5.73	274
9.01	465	8.20	417	7.38	369	6.55	321	5.71	273
8.99	464	8.18	416	7.36	368	6.53	320	5.70	272
8.97	463	8.16	415	7.35	367	6.52	319	5.68	271
8.96	462	8.15	414	7.33	366	6.50	318	5.66	270
8.94	461	8.13	413	7.31	365	6.48	317	5.64	269
8.92	460	8.11	412	7.29	364	6.47	316	5.63	268
8.91	459	8.10	411	7.28	363	6.45	315	5.61	267
8.89	458	8.08	410	7.26	362	6.43	314	5.59	266
8.87	457	8.06	409	7.24	361	6.41	313	5.57	265
8.85	456	8.04	408	7.23	360	6.40	312	5.56	264
8.84	455	8.03	407	7.21	359	6.38	311	5.54	263
8.82	454	8.01	406	7.19	358	6.36	310	5.52	262
8.80	453	7.99	405	7.17	357	6.34	309	5.50	261
8.79	452	7.98	404	7.16	356	6.33	308	5.49	260
8.77	451	7.96	403	7.14	355	6.31	307	5.47	259
8.75	450	7.94	402	7.12	354	6.29	306	5.45	258
8.74	449	7.93	401	7.10	353	6.27	305	5.43	257
8.72	448	7.91	400	7.09	352	6.26	304	5.42	256
8.70	447	7.89	399	7.07	351	6.24	303	5.40	255
8.69	446	7.87	398	7.05	350	6.22	302	5.38	254
8.67	445	7.86	397	7.04	349	6.20	301	5.36	253
8.65	444	7.84	396	7.02	348	6.19	300	5.35	252
8.64	443	7.82	395	7.00	347	6.17	299	5.33	251
8.62	442	7.81	394	6.98	346	6.15	298	5.31	250
8.60	441	7.79	393	6.97	345	6.13	297	5.29	249
8.59	440	7.77	392	6.95	344	6.12	296	5.27	248
8.57	439	7.76	391	6.93	343	6.10	295	5.26	247
8.55	438	7.74	390	6.92	342	6.08	294	5.24	246
8.54	437	7.72	389	6.90	341	6.06	293	5.22	245
8.52	436	7.70	388	6.88	340	6.05	292	5.20	244
8.50	435	7.69	387	6.86	339	6.03	291	5.19	243
8.48	434	7.67	386	6.85	338	6.01	290	5.17	242
8.47	433	7.65	385	6.83	337	5.99	289	5.15	241

11. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภททุ่มน้ำหนัก (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Third Event — Shot Put (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
5.13	240	4.28	192	3.41	144	2.53	96	1.64	48
5.12	239	4.26	191	3.39	143	2.52	95	1.62	47
5.10	238	4.24	190	3.38	142	2.50	94	1.61	46
5.08	237	4.22	189	3.36	141	2.48	93	1.59	45
5.06	236	4.21	188	3.34	140	2.46	92	1.57	44
5.04	235	4.19	187	3.32	139	2.44	91	1.55	43
5.03	234	4.17	186	3.30	138	2.42	90	1.53	42
5.01	233	4.15	185	3.28	137	2.40	89	1.51	41
4.99	232	4.13	184	3.27	136	2.39	88	1.49	40
4.97	231	4.12	183	3.25	135	2.37	87	1.47	39
4.96	230	4.10	182	3.23	134	2.35	86	1.46	38
4.94	229	4.08	181	3.21	133	2.33	85	1.44	37
4.92	228	4.06	180	3.19	132	2.31	84	1.42	36
4.90	227	4.04	179	3.17	131	2.29	83	1.40	35
4.88	226	4.03	178	3.16	130	2.28	82	1.38	34
4.87	225	4.01	177	3.14	129	2.26	81	1.36	33
4.85	224	3.99	176	3.12	128	2.24	80	1.34	32
4.83	223	3.97	175	3.10	127	2.22	79	1.32	31
4.81	222	3.95	174	3.08	126	2.20	78	1.31	30
4.80	221	3.94	173	3.07	125	2.18	77	1.29	29
4.78	220	3.92	172	3.05	124	2.16	76	1.27	28
4.76	219	3.90	171	3.03	123	2.15	75	1.25	27
4.74	218	3.88	170	3.01	122	2.13	74	1.23	26
4.72	217	3.86	169	2.99	121	2.11	73	1.21	25
4.71	216	3.85	168	2.97	120	2.09	72	1.19	24
4.69	215	3.83	167	2.96	119	2.07	71	1.17	23
4.67	214	3.81	166	2.94	118	2.05	70	1.16	22
4.65	213	3.79	165	2.92	117	2.03	69	1.14	21
4.64	212	3.77	164	2.90	116	2.01	68	1.12	20
4.62	211	3.76	163	2.88	115	2.00	67	1.10	19
4.60	210	3.74	162	2.86	114	1.98	66	1.08	18
4.58	209	3.72	161	2.85	113	1.96	65	1.06	17
4.56	208	3.70	160	2.83	112	1.94	64	1.04	16
4.55	207	3.68	159	2.81	111	1.92	63	1.02	15
4.53	206	3.67	158	2.79	110	1.90	62	1.01	14
4.51	205	3.65	157	2.77	109	1.89	61	0.99	13
4.49	204	3.63	156	2.75	108	1.87	60	0.97	12
4.47	203	3.61	155	2.74	107	1.85	59	0.95	11
4.46	202	3.59	154	2.72	106	1.83	58	0.93	10
4.44	201	3.57	153	2.70	105	1.81	57	0.91	9
4.42	200	3.56	152	2.68	104	1.79	56	0.89	8
4.40	199	3.54	151	2.66	103	1.77	55	0.87	7
4.39	198	3.52	150	2.64	102	1.75	54	0.85	6
4.37	197	3.50	149	2.63	101	1.74	53	0.84	5
4.35	196	3.48	148	2.61	100	1.72	52	0.82	4
4.33	195	3.47	147	2.59	99	1.70	51	0.80	3
4.31	194	3.45	146	2.57	98	1.68	50	0.78	2
4.30	193	3.43	145	2.55	97	1.66	49	0.76	1

12. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภททุ่มน้ำหนัก (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Fourth Event – High Jump (Score recorded in meters, centimeters)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
2.29	1200	1.82	799	1.35	438
2.28	1191	1.81	791	1.34	430
2.27	1182	1.80	783	1.33	423
2.26	1173	1.79	775	1.32	416
2.25	1164	1.78	767	1.31	409
2.24	1155	1.77	759	1.30	401
2.23	1146	1.76	751	1.29	394
2.22	1138	1.75	743	1.28	387
2.21	1129	1.74	735	1.27	380
2.20	1120	1.73	727	1.26	373
2.19	1111	1.72	719	1.25	366
2.18	1102	1.71	711	1.24	359
2.17	1094	1.70	703	1.23	351
2.16	1085	1.69	695	1.22	344
2.15	1076	1.68	688	1.21	337
2.14	1068	1.67	680	1.20	330
2.13	1059	1.66	672	1.19	323
2.12	1050	1.65	664	1.18	316
2.11	1042	1.64	656	1.17	309
2.10	1033	1.63	649	1.16	302
2.09	1025	1.62	641	1.15	295
2.08	1016	1.61	633	1.14	288
2.07	1007	1.60	625	1.13	282
2.06	999	1.59	618	1.12	275
2.05	990	1.58	610	1.11	268
2.04	982	1.57	602	1.10	261
2.03	973	1.56	595	1.09	254
2.02	965	1.55	587	1.08	247
2.01	957	1.54	579	1.07	240
2.00	948	1.53	572	1.06	234
1.99	940	1.52	564	1.05	227
1.98	931	1.51	556	1.04	220
1.97	923	1.50	549	1.03	213
1.96	915	1.49	541	1.02	207
1.95	906	1.48	534	1.01	200
1.94	898	1.47	526	1.00	193
1.93	890	1.46	519	0.99	187
1.92	881	1.45	511	0.98	180
1.91	873	1.44	504	0.97	173
1.90	865	1.43	497	0.96	167
1.89	857	1.42	489	0.95	160
1.88	848	1.41	482	0.94	153
1.87	840	1.40	474	0.93	147
1.86	832	1.39	467	0.92	140
1.85	824	1.38	460	0.91	134
1.84	816	1.37	452	0.90	127
1.83	808	1.36	445		

13. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทกระโดดสูง (หน่วยเป็นเมตร/เซนติเมตร)

Pentathlon Fifth Event — 400 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
45.40	1200	46.31	1152	47.25	1104	48.22	1056	49.21	1008
45.41	1199	46.33	1151	47.27	1103	48.24	1055	49.23	1007
45.43	1198	46.35	1150	47.29	1102	48.26	1054	49.25	1006
45.45	1197	46.37	1149	47.31	1101	48.28	1053	49.27	1005
45.47	1196	46.39	1148	47.33	1100	48.30	1052	49.29	1004
45.49	1195	46.41	1147	47.35	1099	48.32	1051	49.31	1003
45.51	1194	46.43	1146	47.37	1098	48.34	1050	49.34	1002
45.53	1193	46.45	1145	47.39	1097	48.36	1049	49.36	1001
45.55	1192	46.47	1144	47.41	1096	48.38	1048	49.38	1000
45.57	1191	46.49	1143	47.43	1095	48.40	1047	49.40	999
45.58	1190	46.51	1142	47.45	1094	48.42	1046	49.42	998
45.60	1189	46.53	1141	47.47	1093	48.44	1045	49.44	997
45.62	1188	46.55	1140	47.49	1092	48.46	1044	49.46	996
45.64	1187	46.57	1139	47.51	1091	48.49	1043	49.48	995
45.66	1186	46.59	1138	47.53	1090	48.51	1042	49.50	994
45.68	1185	46.61	1137	47.55	1089	48.53	1041	49.52	993
45.70	1184	46.62	1136	47.57	1088	48.55	1040	49.55	992
45.72	1183	46.64	1135	47.59	1087	48.57	1039	49.57	991
45.74	1182	46.66	1134	47.61	1086	48.59	1038	49.59	990
45.76	1181	46.68	1133	47.63	1085	48.61	1037	49.61	989
45.78	1180	46.70	1132	47.65	1084	48.63	1036	49.63	988
45.79	1179	46.72	1131	47.67	1083	48.65	1035	49.65	987
45.81	1178	46.74	1130	47.69	1082	48.67	1034	49.67	986
45.83	1177	46.76	1129	47.71	1081	48.69	1033	49.69	985
45.85	1176	46.78	1128	47.73	1080	48.71	1032	49.72	984
45.87	1175	46.80	1127	47.75	1079	48.73	1031	49.74	983
45.89	1174	46.82	1126	47.77	1078	48.75	1030	49.76	982
45.91	1173	46.84	1125	47.79	1077	48.77	1029	49.78	981
45.93	1172	46.86	1124	47.81	1076	48.79	1028	49.80	980
45.95	1171	46.88	1123	47.83	1075	48.81	1027	49.82	979
45.97	1170	46.90	1122	47.85	1074	48.84	1026	49.84	978
45.99	1169	46.92	1121	47.87	1073	48.86	1025	49.86	977
46.01	1168	46.94	1120	47.90	1072	48.88	1024	49.89	976
46.02	1167	46.96	1119	47.92	1071	48.90	1023	49.91	975
46.04	1166	46.98	1118	47.94	1070	48.92	1022	49.93	974
46.06	1165	47.00	1117	47.96	1069	48.94	1021	49.95	973
46.08	1164	47.02	1116	47.98	1068	48.96	1020	49.97	972
46.10	1163	47.04	1115	48.00	1067	48.98	1019	49.99	971
46.12	1162	47.06	1114	48.02	1066	49.00	1018	50.01	970
46.14	1161	47.08	1113	48.04	1065	49.02	1017	50.04	969
46.16	1160	47.10	1112	48.06	1064	49.04	1016	50.06	968
46.18	1159	47.12	1111	48.08	1063	49.06	1015	50.08	967
46.20	1158	47.14	1110	48.10	1062	49.08	1014	50.10	966
46.22	1157	47.16	1109	48.12	1061	49.11	1013	50.12	965
46.24	1156	47.18	1108	48.14	1060	49.13	1012	50.14	964
46.26	1155	47.20	1107	48.16	1059	49.15	1011	50.16	963
46.28	1154	47.22	1106	48.18	1058	49.17	1010	50.19	962
46.29	1153	47.23	1105	48.20	1057	49.19	1009	50.21	961

14. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทวิ่ง 400 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon Fifth Event — 400 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
50.23	960	51.28	912	52.36	864	53.48	816	54.64	768
50.25	959	51.30	911	52.38	863	53.50	815	54.66	767
50.27	958	51.32	910	52.40	862	53.53	814	54.69	766
50.29	957	51.34	909	52.43	861	53.55	813	54.71	765
50.31	956	51.37	908	52.45	860	53.57	812	54.74	764
50.34	955	51.39	907	52.47	859	53.60	811	54.76	763
50.36	954	51.41	906	52.50	858	53.62	810	54.79	762
50.38	953	51.43	905	52.52	857	53.64	809	54.81	761
50.40	952	51.45	904	52.54	856	53.67	808	54.84	760
50.42	951	51.48	903	52.57	855	53.69	807	54.86	759
50.44	950	51.50	902	52.59	854	53.72	806	54.88	758
50.47	949	51.52	901	52.61	853	53.74	805	54.91	757
50.49	948	51.54	900	52.64	852	53.76	804	54.93	756
50.51	947	51.57	899	52.66	851	53.79	803	54.96	755
50.53	946	51.59	898	52.68	850	53.81	802	54.98	754
50.55	945	51.61	897	52.70	849	53.84	801	55.01	753
50.57	944	51.63	896	52.73	848	53.86	800	55.03	752
50.60	943	51.66	895	52.75	847	53.88	799	55.06	751
50.62	942	51.68	894	52.77	846	53.91	798	55.08	750
50.64	941	51.70	893	52.80	845	53.93	797	55.11	749
50.66	940	51.72	892	52.82	844	53.96	796	55.13	748
50.68	939	51.75	891	52.84	843	53.98	795	55.16	747
50.70	938	51.77	890	52.87	842	54.00	794	55.18	746
50.73	937	51.79	889	52.89	841	54.03	793	55.21	745
50.75	936	51.81	888	52.91	840	54.05	792	55.23	744
50.77	935	51.84	887	52.94	839	54.08	791	55.26	743
50.79	934	51.86	886	52.96	838	54.10	790	55.28	742
50.81	933	51.88	885	52.98	837	54.12	789	55.31	741
50.84	932	51.90	884	53.01	836	54.15	788	55.33	740
50.86	931	51.93	883	53.03	835	54.17	787	55.36	739
50.88	930	51.95	882	53.05	834	54.20	786	55.38	738
50.90	929	51.97	881	53.08	833	54.22	785	55.41	737
50.92	928	51.99	880	53.10	832	54.25	784	55.44	736
50.95	927	52.02	879	53.12	831	54.27	783	55.46	735
50.97	926	52.04	878	53.15	830	54.29	782	55.49	734
50.99	925	52.06	877	53.17	829	54.32	781	55.51	733
51.01	924	52.09	876	53.19	828	54.34	780	55.54	732
51.03	923	52.11	875	53.22	827	54.37	779	55.56	731
51.06	922	52.13	874	53.24	826	54.39	778	55.59	730
51.08	921	52.15	873	53.27	825	54.42	777	55.61	729
51.10	920	52.18	872	53.29	824	54.44	776	55.64	728
51.12	919	52.20	871	53.31	823	54.47	775	55.66	727
51.14	918	52.22	870	53.34	822	54.49	774	55.69	726
51.17	917	52.24	869	53.36	821	54.51	773	55.71	725
51.19	916	52.27	868	53.38	820	54.54	772	55.74	724
51.21	915	52.29	867	53.41	819	54.56	771	55.77	723
51.23	914	52.31	866	53.43	818	54.59	770	55.79	722
51.25	913	52.34	865	53.45	817	54.61	769	55.82	721

15. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทวิ่ง 400 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon Fifth Event — 400 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
55.84	720	57.10	672	58.41	624	59.80	576	61.26	528
55.87	719	57.13	671	58.44	623	59.83	575	61.29	527
55.89	718	57.15	670	58.47	622	59.86	574	61.32	526
55.92	717	57.18	669	58.50	621	59.89	573	61.35	525
55.95	716	57.21	668	58.53	620	59.92	572	61.38	524
55.97	715	57.23	667	58.55	619	59.94	571	61.42	523
56.00	714	57.26	666	58.58	618	59.97	570	61.45	522
56.02	713	57.29	665	58.61	617	60.00	569	61.48	521
56.05	712	57.31	664	58.64	616	60.03	568	61.51	520
56.07	711	57.34	663	58.67	615	60.06	567	61.54	519
56.10	710	57.37	662	58.70	614	60.09	566	61.57	518
56.13	709	57.39	661	58.72	613	60.12	565	61.61	517
56.15	708	57.42	660	58.75	612	60.15	564	61.64	516
56.18	707	57.45	659	58.78	611	60.18	563	61.67	515
56.20	706	57.48	658	58.81	610	60.21	562	61.70	514
56.23	705	57.50	657	58.84	609	60.24	561	61.73	513
56.26	704	57.53	656	58.87	608	60.27	560	61.77	512
56.28	703	57.56	655	58.90	607	60.30	559	61.80	511
56.31	702	57.58	654	58.92	606	60.33	558	61.83	510
56.33	701	57.61	653	58.95	605	60.37	557	61.86	509
56.36	700	57.64	652	58.98	604	60.40	556	61.89	508
56.39	699	57.67	651	59.01	603	60.43	555	61.93	507
56.41	698	57.69	650	59.04	602	60.46	554	61.96	506
56.44	697	57.72	649	59.07	601	60.49	553	61.99	505
56.46	696	57.75	648	59.10	600	60.52	552	62.02	504
56.49	695	57.78	647	59.13	599	60.55	551	62.06	503
56.52	694	57.80	646	59.15	598	60.58	550	62.09	502
56.54	693	57.83	645	59.18	597	60.61	549	62.12	501
56.57	692	57.86	644	59.21	596	60.64	548	62.15	500
56.60	691	57.89	643	59.24	595	60.67	547	62.19	499
56.62	690	57.91	642	59.27	594	60.70	546	62.22	498
56.65	689	57.94	641	59.30	593	60.73	545	62.25	497
56.67	688	57.97	640	59.33	592	60.76	544	62.28	496
56.70	687	58.00	639	59.36	591	60.79	543	62.32	495
56.73	686	58.02	638	59.39	590	60.82	542	62.35	494
56.75	685	58.05	637	59.41	589	60.85	541	62.38	493
56.78	684	58.08	636	59.44	588	60.88	540	62.42	492
56.81	683	58.11	635	59.47	587	60.92	539	62.45	491
56.83	682	58.13	634	59.50	586	60.95	538	62.48	490
56.86	681	58.16	633	59.53	585	60.98	537	62.52	489
56.89	680	58.19	632	59.56	584	61.01	536	62.55	488
56.91	679	58.22	631	59.59	583	61.04	535	62.58	487
56.94	678	58.25	630	59.62	582	61.07	534	62.61	486
56.97	677	58.27	629	59.65	581	61.10	533	62.65	485
56.99	676	58.30	628	59.68	580	61.13	532	62.68	484
57.02	675	58.33	627	59.71	579	61.16	531	62.71	483
57.05	674	58.36	626	59.74	578	61.20	530	62.75	482
57.07	673	58.39	625	59.77	577	61.23	529	62.78	481

16. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทวิ่ง 400 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon Fifth Event — 400 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
62.81	480	64.49	432	66.31	384	68.32	336	72.42	288
62.85	479	64.52	431	66.35	383	68.36	335	72.62	287
62.88	478	64.56	430	66.39	382	68.41	334	72.83	286
62.92	477	64.60	429	66.43	381	68.45	333	73.03	285
62.95	476	64.63	428	66.47	380	68.50	332	73.23	284
62.98	475	64.67	427	66.51	379	68.54	331	73.44	283
63.02	474	64.71	426	66.55	378	68.59	330	73.64	282
63.05	473	64.74	425	66.59	377	68.63	329	73.85	281
63.08	472	64.78	424	66.63	376	68.68	328	74.06	280
63.12	471	64.82	423	66.67	375	68.72	327	74.26	279
63.15	470	64.85	422	66.71	374	68.77	326	74.47	278
63.19	469	64.89	421	66.75	373	68.81	325	74.68	277
63.22	468	64.93	420	66.79	372	68.86	324	74.89	276
63.26	467	64.96	419	66.83	371	68.90	323	75.09	275
63.29	466	65.00	418	66.87	370	68.95	322	75.30	274
63.32	465	65.04	417	66.91	369	69.00	321	75.51	273
63.36	464	65.08	416	66.95	368	69.04	320	75.72	272
63.39	463	65.11	415	66.99	367	69.09	319	75.93	271
63.43	462	65.15	414	67.03	366	69.14	318	76.14	270
63.46	461	65.19	413	67.08	365	69.18	317	76.35	269
63.50	460	65.23	412	67.12	364	69.23	316	76.56	268
63.53	459	65.26	411	67.16	363	69.28	315	76.77	267
63.57	458	65.30	410	67.20	362	69.32	314	76.98	266
63.60	457	65.34	409	67.24	361	69.37	313	77.19	265
63.64	456	65.38	408	67.28	360	69.42	312	77.41	264
63.67	455	65.41	407	67.33	359	69.47	311	77.62	263
63.70	454	65.45	406	67.37	358	69.51	310	77.83	262
63.74	453	65.49	405	67.41	357	69.56	309	78.05	261
63.77	452	65.53	404	67.45	356	69.61	308	78.26	260
63.81	451	65.57	403	67.49	355	69.66	307	78.47	259
63.84	450	65.60	402	67.54	354	69.71	306	78.69	258
63.88	449	65.64	401	67.58	353	69.75	305	78.90	257
63.92	448	65.68	400	67.62	352	69.80	304	79.12	256
63.95	447	65.72	399	67.66	351	69.85	303	79.34	255
63.99	446	65.76	398	67.71	350	69.90	302	79.55	254
64.02	445	65.80	397	67.75	349	69.95	301	79.77	253
64.06	444	65.84	396	67.79	348	70.00	300	79.99	252
64.09	443	65.87	395	67.84	347	70.20	299	80.20	251
64.13	442	65.91	394	67.88	346	70.40	298	80.42	250
64.16	441	65.95	393	67.92	345	70.60	297	80.64	249
64.20	440	65.99	392	67.97	344	70.80	296	80.86	248
64.24	439	66.03	391	68.01	343	71.00	295	81.08	247
64.27	438	66.07	390	68.05	342	71.20	294	81.30	246
64.31	437	66.11	389	68.10	341	71.40	293	81.52	245
64.34	436	66.15	388	68.14	340	71.61	292	81.74	244
64.38	435	66.19	387	68.18	339	71.81	291	81.96	243
64.41	434	66.23	386	68.23	338	72.01	290	82.18	242
64.45	433	66.27	385	68.27	337	72.21	289	82.41	241

17. ตารางคะแนนปัญจกรีฑา ประเภทวิ่ง 400 เมตร (หน่วยเป็นวินาที/เศษส่วนร้อย)

Pentathlon Fifth Event — 400 Meter Race (Score recorded in seconds, hundredths)

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
82.63	240	93.92	192	106.72	144	121.89	96	141.59	48
82.85	239	94.17	191	107.01	143	122.24	95	142.09	47
83.07	238	94.42	190	107.30	142	122.59	94	142.59	46
83.30	237	94.67	189	107.59	141	122.95	93	143.10	45
83.52	236	94.92	188	107.88	140	123.31	92	143.61	44
83.75	235	95.17	187	108.17	139	123.67	91	144.13	43
83.97	234	95.42	186	108.46	138	124.03	90	144.65	42
84.20	233	95.68	185	108.76	137	124.39	89	145.18	41
84.43	232	95.93	184	109.05	136	124.76	88	145.72	40
84.65	231	96.18	183	109.35	135	125.12	87	146.26	39
84.88	230	96.44	182	109.64	134	125.49	86	146.81	38
85.11	229	96.70	181	109.94	133	125.87	85	147.37	37
85.34	228	96.95	180	110.24	132	126.24	84	147.93	36
85.57	227	97.21	179	110.54	131	126.62	83	148.50	35
85.79	226	97.47	178	110.84	130	126.99	82	149.08	34
86.02	225	97.73	177	111.15	129	127.38	81	149.67	33
86.25	224	97.99	176	111.45	128	127.76	80	150.27	32
86.49	223	98.25	175	111.76	127	128.14	79	150.87	31
86.72	222	98.51	174	112.06	126	128.53	78	151.49	30
86.95	221	98.77	173	112.37	125	128.92	77	152.11	29
87.18	220	99.03	172	112.68	124	129.31	76	152.75	28
87.41	219	99.30	171	112.99	123	129.71	75	153.40	27
87.65	218	99.56	170	113.30	122	130.11	74	154.06	26
87.88	217	99.83	169	113.61	121	130.51	73	154.73	25
88.12	216	100.09	168	113.93	120	130.91	72	155.41	24
88.35	215	100.36	167	114.24	119	131.33	71	156.11	23
88.59	214	100.62	166	114.56	118	131.73	70	156.82	22
88.82	213	100.89	165	114.88	117	132.14	69	157.55	21
89.06	212	101.16	164	115.19	116	132.56	68	158.29	20
89.30	211	101.43	163	115.51	115	132.98	67	159.05	19
89.54	210	101.70	162	115.84	114	133.40	66	159.83	18
89.77	209	101.97	161	116.16	113	133.82	65	160.64	17
90.01	208	102.25	160	116.48	112	134.23	64	161.46	16
90.25	207	102.52	159	116.81	111	134.68	63	162.31	15
90.49	206	102.79	158	117.14	110	135.11	62	163.18	14
90.73	205	103.07	157	117.47	109	135.55	61	164.09	13
90.97	204	103.34	156	117.80	108	135.99	60	165.02	12
91.22	203	103.62	155	118.13	107	136.44	59	166.00	11
91.46	202	103.90	154	118.46	106	136.88	58	167.02	10
91.70	201	104.17	153	118.80	105	137.34	57	168.08	9
91.95	200	104.45	152	119.13	104	137.79	56	169.20	8
92.19	199	104.73	151	119.47	103	138.25	55	170.38	7
92.43	198	105.02	150	119.81	102	138.71	54	171.64	6
92.68	197	105.30	149	120.15	101	139.18	53	172.99	5
92.93	196	105.58	148	120.50	100	139.66	52	174.45	4
93.17	195	105.86	147	120.84	99	140.14	51	176.07	3
93.42	194	106.15	146	121.19	98	140.62	50	177.90	2
93.67	193	106.43	145	121.54	97	141.10	49	180.00	1

กติกากีฬาว่ายน้ำ สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กฎกติกา

กฎกติกากีฬาว่ายน้ำ สเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการ จะใช้ควบคุมในการแข่งขันกีฬาว่ายน้ำสเปเชียลโอลิมปิกทั้งหมด เนื่องจากเป็นกีฬาสากลระดับนานาชาติ สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกฎกติกาการแข่งขันเหล่านี้โดยยึดกติกาของ สหพันธ์ว่ายน้ำนานาชาติ Fédération Internationale de Natation (FINA) ซึ่งสามารถศึกษากฎกติกากีฬาว่ายน้ำเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.fina.org/> FINA ในระดับประเทศ กฎกติกาของ Governing Body (NGB) จะถูกนำมาใช้ตัดสิน ยกเว้นในกรณีที่มีข้อขัดแย้งกับกติกากีฬาว่ายน้ำของสเปเชียลโอลิมปิก ในกรณีดังกล่าว ให้ถือกติกากีฬาว่ายน้ำของสเปเชียลโอลิมปิกเป็นเกณฑ์ตัดสิน

นักกีฬาที่เป็นดาวนซินโดรม หรือได้รับการวินิจฉัยว่าเป็น Atlanto-Axial Instability จะไม่ได้รับอนุญาตให้แข่งขันรายการว่ายน้ำเดี่ยว รายการว่ายเดี่ยวผสม และการกระโดดด้วยศีรษะพุ่งลงน้ำ

อ้างอิงบทความที่ 1 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-RulesArticle-1.pdf> สำหรับศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับจรรยาบรรณ, มาตรฐานการฝึกอบรม, ความรู้ด้านการรักษาพยาบาล และความปลอดภัย, ข้อกำหนดการแบ่งกลุ่มดิวิชั่น, เหยี่ยูรางวัล, เกณฑ์สำหรับความก้าวหน้าสู่การแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น และกีฬาอนุนิฟายด์

2. รายการแข่งขัน

รายการแข่งขัน มีทั้งรายการระดับพื้นฐาน, รายการประเภทเดี่ยว และรายการว่ายน้ำผลัด ได้ถูกกำหนดไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้กับนักกีฬาในทุกระดับความสามารถ ทีมจึงสามารถตัดสินใจเลือกลงแข่งขันตามรายการที่กำหนด โดยโค้ชจะเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดโปรแกรมการฝึกซ้อม ที่เหมาะสมกับทักษะและความสนใจของนักกีฬาแต่ละคน ต่อไปนี้เป็นรายการแข่งขันกีฬาว่ายน้ำสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการ:

2.1 รายการแข่งขันระดับพื้นฐาน (สำหรับนักกีฬาทักษะต่ำ)

เดินในน้ำ 15 เมตร

ลอยตัวในน้ำ 15 เมตร

เกาะโปมเตะซา 15 เมตร

ลอยตัวในน้ำ 25 เมตร

ว่ายน้ำพร้อมการช่วยเหลือ 15 เมตร

ว่ายน้ำปราศจากการช่วยเหลือ 15 เมตร

ว่ายน้ำพร้อมการช่วยเหลือ 25 เมตร

2.2 รายการแข่งขันประเภทเดี่ยว

ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 25 เมตร

ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 50 เมตร
ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 100 เมตร
ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 200 เมตร
ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 400 เมตร
ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 800 เมตร
ว่ายน้ำฟรีสไตล์ 1,500 เมตร
ว่ายน้ำกรรเชียง 25 เมตร
ว่ายน้ำกรรเชียง 50 เมตร
ว่ายน้ำกรรเชียง 100 เมตร
ว่ายน้ำกรรเชียง 200 เมตร
ว่ายน้ำกบ 25 เมตร
ว่ายน้ำกบ 50 เมตร
ว่ายน้ำกบ 100 เมตร
ว่ายน้ำกบ 200 เมตร
ว่ายน้ำผีเสื้อ 25 เมตร
ว่ายน้ำผีเสื้อ 50 เมตร
ว่ายน้ำผีเสื้อ 100 เมตร
ว่ายน้ำผีเสื้อ 200 เมตร
ว่ายน้ำเดี่ยวผสม 100 เมตร
ว่ายน้ำเดี่ยวผสม 200 เมตร
ว่ายน้ำเดี่ยวผสม 400 เมตร

2.3 รายการแข่งขันว่ายน้ำผลัด

ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ 4 x 25 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ 4 x 50 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ 4 x 100 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ 4 x 200 เมตร
ว่ายน้ำผลัดผสม 4 x 25 เมตร
ว่ายน้ำผลัดผสม 4 x 50 เมตร
ว่ายน้ำผลัดผสม 4 x 100 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ 4 x 25 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ 4 x 50 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ 4 x 100 เมตร
ว่ายน้ำผลัดฟรีสไตล์ยูนิฟายด์ 4 x 200 เมตร

- ว่ายน้ำผลัดผสมยูนิฟายด์ 4 x 25 เมตร
- ว่ายน้ำผลัดผสมยูนิฟายด์ 4 x 50 เมตร
- ว่ายน้ำผลัดผสมยูนิฟายด์ 4 x 100 เมตร

3. กติกาการแข่งขัน

กติกาเทคนิคของการแข่งขันที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎกติกาของ FINA หรือที่ <http://www.fina.org/> ฝ่ายจัดการแข่งขันอาจนำกฎกติกาของสมาคมกีฬาในประเทศนั้นๆ มาใช้ในการตัดสินได้ กฎกติกาของ FINA มักจะนำมาใช้สำหรับรายการแข่งขันระดับนานาชาติ ซึ่งอาจมีข้อยกเว้นกฎกติกาบางข้อดังนี้

3.1 รายการแข่งขันทั้งหมด

- 3.1.1 ผู้ตัดสินชี้ขาด เป็นผู้ประสานงานกับผู้อำนวยความสะดวกการแข่งขัน ซึ่งมีอำนาจในการปรับเปลี่ยนกฎกติกาบางข้อเป็นรายกรณี เพื่อความปลอดภัยและสุขภาพของนักกีฬา ผู้ตัดสินชี้ขาดสามารถเข้าไปปรับกฎกติกาการแข่งขันในชั้นตอนใดก็ได้ เพื่อให้แน่ใจว่าเหมาะสม โดยสังเกตการปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎระเบียบ รวมถึงกระบวนการตัดสิน คำประท้วงที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันทั้งหมด
- 3.1.2 ผู้ตัดสินชี้ขาด จะเป็นผู้ควบคุมและมีอำนาจเหนือกรรมการตัดสิน และเจ้าหน้าที่ทุกคน โดยเป็นผู้พิจารณาอบหมายหน้าที่ และให้คำแนะนำกับเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับกฎระเบียบการแข่งขันของสเปเชียลโอลิมปิก เพื่อให้เป็นไปตามกฎกติกาของสเปเชียลโอลิมปิก และกฎกติกาของสหพันธ์ว่ายน้ำนานาชาติ FINA และจะเป็นผู้ตัดสินปัญหาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องตามสภาพความเป็นจริงที่ปรากฏในการแข่งขัน และตัดสินในชั้นสุดท้ายภายใต้กฎกติกาที่กำหนดไว้ ถือเป็นอันที่สิ้นสุด
- 3.1.3 นักว่ายน้ำที่ยืนบนพื้นสระขณะแข่งขันว่ายน้ำฟรีสไตล์ หรือ ว่ายน้ำฟรีสไตล์ในรายการว่ายน้ำผลัด จะไม่ถูกจับพาวล์ แต่นักว่ายน้ำจะต้องไม่เดิน
- 3.1.4 อนุญาตให้นักว่ายน้ำที่ยืนบนพื้นสระเพื่อพักระหว่างการแข่งขันลอยตัวในน้ำ, ว่ายน้ำแบบมีการช่วยเหลือ และ ว่ายน้ำปราศจากการช่วยเหลือ 15 เมตรนักกีฬาที่เดิน หรือกระโดด จะถูกปรับเป็นแพ, ยกเว้น การแข่งขันเดินในน้ำ 15 เมตร
- 3.1.5 นักว่ายน้ำที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หรือบกพร่องทางการมองเห็น สามารถขออนุญาตให้มีผู้ช่วยเหลือ โดยแจ้ง ณ โต๊ะลงทะเบียนได้
นักกีฬาที่บกพร่องทางการได้ยิน ให้ใช้รหัส 'A' เพื่อขอให้ผู้ช่วย คอยให้สัญญาณเริ่มทำการแข่งขัน
นักกีฬาที่บกพร่องทางสายตา ให้ใช้รหัส 'T' เพื่อขอให้ผู้ช่วย คอยเคาะให้สัญญาณขณะทำการแข่งขัน
- 3.1.6 ห้ามผู้แข่งขันใช้ หรือสวมใส่อุปกรณ์ที่ช่วยเพิ่มความเร็ว, ช่วยในการลอยตัว หรือเพิ่มความปลอดภัยระหว่างการแข่งขัน เช่น ถังมือ ตีนกบ ฟิน ฯลฯ (ยกเว้น รายการลอยตัวในน้ำ)
อนุญาตให้นักว่ายน้ำสวมแว่นตากันน้ำได้
- 3.1.7 นักว่ายน้ำอาจได้รับความช่วยเหลือ ให้ขึ้นจากน้ำเมื่อแจ้งความประสงค์ นักกีฬาสามารถเลือก

ที่จะออกตัว ด้วยการยื่นบนแท่นกระโดด หรือ ข้างท่านกระโดด หรือลงไปยื่นในน้ำเพื่อออกตัวในน้ำ สำหรับการยื่นออกตัวในน้ำนั้น มือหนึ่งจะต้องสัมผัสขอบสระ หรือจับแท่นกระโดด ส่วนการออกตัวในท่ากรรเชียง นักกีฬาต้องจับแท่นหรือสัมผัสขอบสระ ด้วย 2 มือ ในระดับเดียวกัน

3.2 อุปกรณ์

3.2.1 ชุดว่ายน้ำต้องเหมาะสม สอดคล้องกับกฎกติกาของ FINA ในปัจจุบัน อาจมีข้อยกเว้น โดยฝ่ายเทคนิคกีฬา / หัวหน้าผู้ตัดสิน / ผู้อำนวยการด้านการแพทย์ / วัฒนธรรม / ศาสนา หรือเพื่อความสะดวกสบาย ข้อยกเว้นเหล่านี้ จะครอบคลุม อนุญาตให้นักว่ายน้ำทั้งชายและหญิง สวมใส่ชุดว่ายน้ำที่ปกปิดส่วนต่างๆ ของร่างกาย และผลิตจากวัสดุสิ่งทอสำหรับการแข่งขันว่ายน้ำเท่านั้น

3.2.2 ผู้เข้าแข่งขันที่ต้องการร้องขอยกเว้น เรื่องชุดว่ายน้ำ ตามกฎกติกาของ FINA จะต้องแจ้งยืนยันคำร้องในตอนลงทะเลเป็ย็น สระแข่งขันจะต้องมีการแสดงเส้นลู่ว่ายน้ำบนพื้น ตามกฎระเบียบของ FINA

3.2.3 การจับเวลา: นาฬิกาจับเวลา, จับเวลาแบบอิเล็กทรอนิกส์, จับเวลาแบบแผ่นสัมผัส หากการจับเวลาแบบอิเล็กทรอนิกส์ไม่พร้อมใช้งาน อาจจำเป็นต้องใช้ผู้ตัดสินจับเวลาแบบ 3 คนต่อลู่วสระ โดยไม่ต้องมีหัวหน้าเส้นชัย ในกรณีนี้ สถิติและอันดับของนักว่ายน้ำอย่างเป็นทางการ จะเป็นไปตามสถิติเวลาที่จับบันทึกไว้

3.2.4 ธงกรรเชียงควรแขวนอยู่ห่างจากหัวและท้ายสระ ในระยะ 5 เมตร ห่างจากผนังสระ เพื่อเป็นการแสดงระยะห่างก่อนถึงผนังทั้งสองด้านของสระ ผู้จัดการแข่งขันไม่ควรเคลื่อนย้ายธงกรรเชียงออก ทั้งในระหว่างการฝึกซ้อมและแข่งขัน

3.2.5 สำหรับรายการแข่งขัน ลอยตัวในน้ำ นักกีฬาแต่ละคนจะต้องใช้อุปกรณ์ของตนเอง โดยอุปกรณ์จะต้องพันติดอยู่รอบลำตัว ซึ่งอุปกรณ์นี้จะช่วยพยุงให้ใบหน้าของนักกีฬาพ้นเหนือผิวน้ำเท่านั้น โดยไม่ได้ช่วยพยุงส่วนอื่นของร่างกาย (ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ลักษณะเป็นท่อหรือฟองน้ำ ที่นำมาพันรอบแขน)

3.2.6 แผ่นนับจำนวนเที่ยว (Lap cards) จะนำมาใช้ในแข่งขันในรายการว่ายน้ำ 400 เมตร หรือมากกว่า

3.3 รายการว่ายน้ำผลัด

3.3.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้ว่ายน้ำ 4 คน

3.3.2 นักว่ายน้ำแต่ละคนต้องว่ายระยะทาง 1 ใน 4 ของระยะทางทั้งหมด ไม่อนุญาตให้นักว่ายน้ำคนใด ว่ายในระยะทางที่แตกต่างจากสมาชิกในทีมว่ายน้ำผลัด

3.3.3 ทีมว่ายน้ำผลัดที่มีสมาชิกทั้งชายและหญิงรวมกัน จะต้องแข่งขันในการว่ายน้ำผลัดทีมชาย

3.3.4 สมาชิกที่จบการว่ายน้ำแล้ว จะต้องขึ้นจากสระให้เร็วที่สุดหลังการว่ายน้ำ แต่หากไม่สามารถออกจากสระได้ในทันที อาจได้รับอนุญาตให้คงอยู่ในลู่วสระของตนเองได้ จนกว่าการแข่งขันว่ายน้ำผลัดจะเสร็จสิ้น โดยจะต้องไม่ไปกีดขวางผู้ว่ายน้ำคนอื่น หรือไปรบกวนอุปกรณ์การจับเวลา

3.3.5 นักว่ายน้ำที่ยังคงอยู่ในสระ ควรเคลื่อนตัวให้ออกห่างจากผนังสระ และอยู่ใกล้กับเชือกกันลู่

แต่ต้องไม่ไปกีดขวางนักว่ายน้ำในลู่อื่น ซึ่งอาจจะทำให้ถูกตัดสิทธิ์ ในการแข่งขันได้

3.4 รายการเดินและลอยตัวในน้ำ (สำหรับนักกีฬาทักษะต่ำ ได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน)

3.4.1 รูปแบบการจัด

3.4.1.1 จะต้องเป็นผู้ดูแลอย่างน้อย 1 คน ต่อนักกีฬา 2 คน ในขณะแข่งขัน

3.4.1.2 กำหนดจุดเริ่มต้นในน้ำ และจุดสิ้นสุดถึงเส้นชัยอย่างชัดเจน

3.4.1.3 ในรายการเดิน สระต้องไม่ลึกเกิน 1 เมตร (3.5 ฟุต)

3.4.1.4 อนุญาตให้นักว่ายน้ำที่เป็นโรคลมชักบ้าหมู ควรสวมใส่ชิ้นส่วนอุปกรณ์ที่แสดงให้เจ้าหน้าที่ช่วยเหลือชีวิต (เป็นผู้ที่ผ่านการรับรอง) รวมทั้งผู้ตัดสิน, ผู้จับเวลา และกรรมการตัดสิน ในทุกรายการได้ทราบ

3.4.2 กติกา

3.4.2.1 รายการเดินในน้ำ เท้าของนักว่ายน้ำจะต้องแตะพื้นสระอย่างน้อย 1 ข้าง ตลอดเวลา

3.4.2.2 ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์/ท่อนช่วยในการลอยตัว ยกเว้น รายการลอยตัวในน้ำ

3.5 รายการว่ายน้ำโดยปราศจากการช่วยเหลือ (Unassisted Swims)

3.5.1 นักว่ายน้ำต้องว่ายน้ำให้ครบระยะทางที่ระบุ โดยไม่มีการช่วยเหลือโดยสัมผัสตัวผู้ว่ายน้ำ

3.5.2 หัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน อาจอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถส่งเสียงให้กำลังใจ หรือบอกทิศทางจากด้านข้างสระได้

3.5.3 เกาะแผ่นบอร์ดเตะขา 15 เมตร

3.5.3.1 กติกาการแข่งขัน

3.5.3.1.1 เริ่มต้น ผู้ว่ายน้ำอยู่ในสระน้ำ มือข้างหนึ่งสัมผัสขอบสระ หรือมือทั้งสองข้างเกาะแผ่นบอร์ดเตะขา โดยให้แผ่นหลังของผู้ว่ายน้ำสัมผัสขอบสระ

3.5.3.1.2 แข่งขัน มือทั้ง 2 ข้าง จะต้องเกาะแผ่นบอร์ดไว้ตลอดเวลา โดยผู้ว่ายน้ำสามารถใช้การเตะขาในลักษณะท่านอนหงาย หรือนอนคว่ำก็ได้ แต่ไม่อนุญาตให้ใช้แขนช่วยว่ายน้ำ ผู้ว่ายน้ำอาจหยุดยืนเพื่อเป็นการพักเหนื่อยได้ แต่ห้ามเดินหรือกระโดด

3.5.3.1.3 สิ้นสุด เมื่อแผ่นบอร์ดสัมผัสขอบสระที่จุดสิ้นสุด หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายสัมผัสขอบสระ โดยมือข้างหนึ่งของผู้ว่ายน้ำจะต้องเกาะแผ่นบอร์ดไว้

3.5.3.1.4 ประเภทของแผ่นบอร์ด

ความยาว ไม่เกิน 470 มิลลิเมตร

ความกว้าง ไม่เกิน 330 มิลลิเมตร

ความหนา ไม่เกิน 45 มิลลิเมตร

ทำจากวัสดุที่สามารถช่วยพยุงให้ตัวลอย

3.6 รายการว่ายน้ำพร้อมการช่วยเหลือ (Assisted Swim)

3.6.1 นักกีฬาจะมีผู้ดูแล หรือผู้ฝึกสอนประจำตัว ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยนักกีฬาอยู่ในสระน้ำ ผู้ช่วยสามารถสัมผัส หรือแนะนำทิศทางให้กับผู้ว่ายน้ำ แต่ไม่อนุญาตให้ช่วยพยุงตัว หรือผลักดันนักกีฬาให้เคลื่อนที่ไปข้างหน้า

3.6.2 ผู้ช่วยอาจอยู่ในสระ หรือบนขอบสระก็ได้

3.6.3 อนุญาตให้นักกีฬาสามารถใช้อุปกรณ์ช่วยในการลอยตัวได้ (ดูข้อ 3.2.5)

3.7 ว่ายน้ำผลัดยูนิพายด์

3.7.1 ทีมผลัดยูนิพายด์ ประกอบด้วยนักกีฬาพิเศษ 2 คน และนักกีฬายูนิพายด์ 2 คน

3.7.2 ในทีมผลัดยูนิพายด์ นักกีฬาพิเศษและนักกีฬายูนิพายด์ จะว่ายน้ำในลำดับใดก็ได้

3.8 แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ – ผลที่มีความแตกต่าง

3.8.1 นักกีฬาที่มีสถิติเกินกว่า 15 เปอร์เซ็นต์ จากสถิติในรอบดิวิชั่นหรือผลที่ส่งรายงานมา จะถูกปรับสิทธิ์ผลการแข่งขันเป็นแพ้ ซึ่งจะใช้กับการแข่งขันในรายการ 25 เมตรขึ้นไป ยกเว้น การแข่งขันว่ายน้ำ 25 เมตรฟรีสไตล์ และแข่งขันลอยตัวในน้ำ 25 เมตร

3.8.2 นักกีฬาที่มีสถิติเกินกว่า 25 เปอร์เซ็นต์ จากสถิติในรอบดิวิชั่นหรือผลที่ส่งมาจะถูกปรับเป็นแพ้ ซึ่งจะใช้กับการแข่งขันในรายการ 25 เมตรฟรีสไตล์, แข่งขันลอยตัวในน้ำ 25 เมตร, ว่ายน้ำผลัด 4 x 25 เมตรฟรีสไตล์ และรายการระยะสั้น

3.8.3 เป็นความรับผิดชอบของผู้ฝึกสอน ที่จะต้องยืนยันผลสถิติของนักกีฬาที่ถูกต้อง ซึ่งหากผลสถิติไม่ตรงตามความเป็นจริง จะส่งผลกระทบต่อการจัดดิวิชั่นตามระดับความสามารถของนักกีฬา

3.8.4 นักกีฬาที่ถูกตัดสิทธิ์ปรับเป็นแพ้ จากการผิดกติกาเรื่องการแสดงความสามารถอย่างเต็มที่นั้น จะได้รับแถบริบบิ้นเป็นผู้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน

3.8.5 รายการที่ไม่มีการแข่งขันว่ายน้ำในรอบดิวิชั่น ผู้ฝึกสอนจะต้องส่งผลยืนยัน สถิติการว่ายน้ำของนักกีฬาล่าสุด ซึ่งต้องเป็นสถิติเวลาที่ที่ดีที่สุดของนักกีฬาผู้นั้น ซึ่งหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขันจะเป็นผู้กำหนด ระยะเวลาสิ้นสุดในการส่งผลสถิติ

4. บุคลากร

เจ้าหน้าที่ทุกคน (ผู้ตัดสิน, ผู้จับเวลา, กรรมการ) จะต้องเป็นผู้ที่ผ่านการอบรม แต่หากผู้ใดไม่มี จำเป็นต้องมีการฝึกอบรม ให้ความรู้ก่อนการปฏิบัติหน้าที่ อย่างเหมาะสม

4.1 ผู้อำนวยการจัดการแข่งขัน / ผู้ตัดสินชี้ขาด / กรรมการจัดการแข่งขัน

4.1.1 ความรับผิดชอบของผู้อำนวยการจัดการแข่งขัน

4.1.1.1 เป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการ ระบุรายการแข่งขันทั้งหมด

4.1.1.2 มีการอบรมให้ความรู้ บุคลากร / กรรมการตัดสิน ก่อนการแข่งขันทุกคน

4.1.1.3 ประสานงานด้านสถานที่ อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกกับทางเจ้าภาพ ก่อนเดินทางไปถึง

- 4.1.1.4 ตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีบุคลากรที่เหมาะสมสำหรับการปฏิบัติหน้าที่
- 4.1.1.5 มีการวางแผนดำเนินงานในกรณีฉุกเฉิน ตามหัวข้อที่ 5 เรื่องความปลอดภัย
- 4.1.1.6 ให้แน่ใจว่าด้านสถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการแข่งขัน มีคุณภาพ และมาตรฐานสากล ตามรายการดังต่อไปนี้
 - 4.1.1.6.1 อุปกรณ์ช่วยชีวิต
 - 4.1.1.6.2 มีขอบเขต ระบุพื้นที่ในการใช้ดำเนินงานชัดเจน (แบ่งโซน)
 - 4.1.1.6.3 ความสะอาด และคุณภาพของน้ำ
 - 4.1.1.6.4 องค์กรประกอบสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย
 - 4.1.1.6.5 รายการแข่งขันที่ใช้พื้นที่ชายหาดหรือทะเลสาบ หัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขันจะต้องเพิ่มความรอบคอบเป็นพิเศษ เพื่อป้องกันช่วยเหลือการว่ายน้ำ ให้มีความปลอดภัยสำหรับทุกคน
 - 4.1.1.6.6 ให้แน่ใจว่าไลฟ์การ์ด มีความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่ สำหรับนักกีฬาที่มีประวัติการรักษาเกี่ยวกับ อาการลมชัก
 - 4.1.1.6.7 ข้อจำกัดของนักกีฬาบางคน (เช่น ดาว์ซินโดรม ที่มีปัญหา Atlanta – Axial Instability ในการแข่งขันว่ายน้ำผีเสื้อ, ว่ายน้ำผสม, หรือการพุ่งศีรษะลงสระ) ผู้อำนวยการจัดการแข่งขันจะต้องศึกษากติกาทั่วไปของสเปเชียลโอลิมปิกฯ โดยเฉพาะในเรื่องของข้อจำกัดดังกล่าว

4.2 ฝ่ายเทคนิค

- 4.2.1 ฝ่ายเทคนิค จะเป็นที่ปรึกษาสำคัญสำหรับกีฬาโดยเฉพาะ และเป็นผู้เข้าใจกฎกติกา และการปรับเปลี่ยนกติกา รวมถึงกติกาล่าสุด ของสเปเชียลโอลิมปิกเป็นอย่างดี
- 4.2.2 ฝ่ายเทคนิค จะเป็นที่ปรึกษาของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ทั้งทางด้านเทคนิค ด้านความปลอดภัย ด้านคุณภาพและสิ่งแวดล้อมที่ดี ในการแข่งขัน
- 4.2.3 ฝ่ายเทคนิค จะเป็นผู้พิจารณาและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ในขั้นตอนสุดท้าย

4.3 กรรมการผู้ชี้ขาด

4.4 กรรมการจับฟาวล์ (ทำร้าย และการกลับตัว)

4.5 หัวหน้าผู้จับเวลา

4.6 ผู้จับเวลา

4.7 ผู้ปล่อยตัว

4.8 ผู้ประกาศ

4.9 ผู้ประเมินผล

4.10 ผู้จับเวลาเส้นชัย ใช้ผู้จับเวลา 3 คน ต่อ 1 คู่สระ (หากไม่มีระบบจับเวลาแบบอิเล็กทรอนิกส์)

4.11 ไลฟ์การ์ด

- 4.11.1 ไลฟ์การ์ด ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- 4.11.1.1 ผ่านการอบรม มีใบรับรองไลฟ์การ์ด (ไม่เกิน 2 ปี)
- 4.11.1.2 ผ่านการอบรม มีใบรับรองด้าน CPR (ไม่เกิน 2 ปี)
- 4.11.1.3 ผ่านการอบรม มีใบรับรองด้านปฐมพยาบาลหรือเทียบเท่า(ไม่เกิน 2 ปี)

4.12 หัวหน้าผู้ฝึกสอน

- 4.12.1 หัวหน้าผู้ฝึกสอน ต้องมีคุณสมบัติดังนี้
 - 4.12.1.1 ผ่านการรับรองเป็นผู้ฝึกสอนจากสเปเชียลโอลิมปิคไทย
 - 4.12.1.2 ควรได้รับการรับรองด้าน CPR และปฐมพยาบาล หรือเทียบเท่า
 - 4.12.1.3 มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการช่วยชีวิตทางน้ำ
 - 4.12.1.4 หากหัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือผู้ฝึกสอน จำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นไลฟ์การ์ด ควรจะต้องมีคุณสมบัติตามที่ระบุข้างต้นด้วย

5. มาตรการในด้านความปลอดภัย

การฝึกซ้อม, นันทนาการ และการแข่งขันกีฬาสเปเชียลโอลิมปิค จะต้องดำเนินการภายใต้มาตรการรักษาความปลอดภัย ที่ดูแลความปลอดภัย และสุขภาพของนักกีฬาพิเศษ ผู้ฝึกสอน และอาสาสมัคร ดังต่อไปนี้

5.1 ระเบียบทั่วไป

- 5.1.1 มีไลฟ์การ์ดประจำหน้าที่ 1 คน ต่อนักว่ายน้ำที่อยู่ในสระ 25 คน
- 5.1.2 หน้าที่รับผิดชอบของไลฟ์การ์ด คือ การรักษาความปลอดภัย ในกรณีที่ไลฟ์การ์ดต้องพัก การปฏิบัติงานช่วงเวลาหนึ่ง และในเวลานั้นไม่มีผู้ใดปฏิบัติงานแทน จะต้องทำการให้หยุดการฝึกซ้อมหรือแข่งขัน ในช่วงระยะเวลาที่ไม่มีไลฟ์การ์ดประจำการ
- 5.1.3 ผู้อำนวยการแข่งขันจะต้องกำหนดแผนงาน เพื่อใช้ในกรณีฉุกเฉินก่อนเริ่มงาน และตรวจสอบว่ามีผู้ฝึกสอนในจำนวนที่เหมาะสม เพียงพอสำหรับการปฏิบัติงานหรือไม่
- 5.1.4 จะต้องมีประวัติสุขภาพของนักกีฬาพิเศษ และได้มีการตรวจสอบข้อมูลของนักกีฬาพิเศษ เพื่อรับทราบความเสี่ยงของนักกีฬาบางคน เพื่อเตรียมการรองรับไว้ล่วงหน้า
- 5.1.5 แสดงความลึกของสระให้เห็นอย่างชัดเจน
- 5.1.6 ความลึกที่จุดกระโดดจากแท่น จะต้องไม่ต่ำกว่า 1.52 เมตร (5 ฟุต)
- 5.1.7 อนุญาตให้กระโดดจากขอบสระได้ กรณีที่สระมีความลึก ไม่ต่ำกว่า 1.22 ม. (4 ฟุต)
- 5.1.8 ควรแสดงเขตนํ้าลึก ขณะทำกิจกรรมนันทนาการทางน้ำ เพื่อความปลอดภัย
- 5.1.9 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาพิเศษใช้สระ จนกว่าได้รับการตรวจสอบเพื่อความปลอดภัยก่อน
- 5.1.10 นักว่ายน้ำดาวนซินโดรม ซึ่งได้พบว่ามี Atlanta – Axial Instability จะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าแข่งขันรายการว่ายน้ำผีเสื้อ หรือ ใช้ศีรษะกระโดดพุ่งลงน้ำ
- 5.1.11 หากกรรมการตัดสิน หรือฝ่ายจัดการแข่งขัน เห็นว่านักกีฬาไม่สามารถว่ายน้ำได้ตามระยะทางที่แข่งขัน และอาจตกอยู่ชั้นอันตรายถึงแก่ชีวิต ผู้ตัดสิน และหัวหน้าฝ่ายเทคนิค จะต้องทดสอบนักกีฬา

ผู้นั้นเพื่อพิจารณาว่าสามารถทำการแข่งขันต่อไปได้หรือไม่ รวมถึงการแข่งขันในรอบต่อไป หรือในรอบชิงชนะเลิศ

5.2 แผนปฏิบัติงานในกรณีฉุกเฉิน

- 5.2.1 ผู้จัดการแข่งขันต้องกำหนดให้มีแผนการในกรณีฉุกเฉิน เพื่อบังคับใช้ในกรณีจำเป็น ก่อนที่นักกีฬาจะลงไปในสระว่ายน้ำ ไม่ว่าจะเป็นการฝึกซ้อม, แข่งขัน หรือนันทนาการ แผนการนี้จะต้องแสดงรายละเอียดก่อนเริ่มงานอย่างชัดเจน เป็นลายลักษณ์อักษร ดังต่อไปนี้
- 5.2.2 ติดต่อขอความช่วยเหลือทางการแพทย์ จากนอกบริเวณสระว่ายน้ำ ในกรณีที่ไม่มี แพทย์พยาบาลประจำสระว่ายน้ำ
- 5.2.3 กำหนดตำแหน่งจุดประจำการ และพื้นที่รับผิดชอบของไลฟ์การ์ดแต่ละคน
- 5.2.4 มีการรับข่าวสารข้อมูลพยากรณ์อากาศ โดยเฉพาะในกรณีที่สระว่ายน้ำอยู่ในที่แจ้ง
- 5.2.5 ระบบการทำรายงานในกรณีมีอุบัติเหตุเกิดขึ้น
- 5.2.6 วางขั้นตอนการรายงานต่อผู้บังคับบัญชา รวมถึงการกำหนดผู้ที่จะต้องแถลงข่าวกับ สื่อมวลชน เมื่อเกิดเหตุการณ์ร้ายแรง
- 5.2.7 รับข่าวสารข้อมูลพยากรณ์อากาศ ในกรณีแข่งขันว่ายน้ำระยะไกล (Open Water)
- 5.2.8 มาตรการอื่นๆ ให้เป็นไปตามแผนปฏิบัติการของสเปเชียลโอลิมปิคไทย

5.3 คุณสมบัติของผู้ควบคุมความปลอดภัย

5.3.1 การจัดกิจกรรมกีฬาว่ายน้ำสเปเชียลโอลิมปิคทุกรายการ หรือกิจกรรมนันทนาการ จะต้องมีการปฏิบัติตามในฐานะผู้ควบคุมความปลอดภัย ในจำนวนที่เหมาะสม และมีคุณสมบัติถูกต้องกับบทบาทหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้

5.3.1.1 โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

5.3.1.1.1 มีจำนวนไลฟ์การ์ด อัตรา 1 คนต่อนักกีฬาว่ายน้ำ 25 คน

5.3.1.2 โปรแกรมการฝึกซ้อม

5.3.1.2.1 มีจำนวนไลฟ์การ์ด อัตรา 1 คนต่อนักกีฬาว่ายน้ำ 25 คน

5.3.1.2.2 มีจำนวนผู้ฝึกสอนเพียงพอในการดูแล และฝึกซ้อมนักกีฬา (ผ่านการอบรมของสเปเชียลโอลิมปิคไทย)

5.3.1.3 การแข่งขัน

5.3.1.3.1 มีจำนวนไลฟ์การ์ด อัตรา 1 คนต่อนักกีฬาว่ายน้ำ 25 คน

5.3.1.3.2 มีจำนวนผู้ฝึกสอน (ผ่านการอบรมของสเปเชียลโอลิมปิคไทย)

1 หรือ 2 คน ในการดูแลนักกีฬาที่มีแนวโน้มจะเป็นลมชัก.

กติกากีฬาบอชชี สเปเชียลโอลิมปิคไทย

1. กฎกติกาที่ใช้บังคับ

สหพันธ์กีฬาบอชชี นานาชาติ คือ สเปเชียลโอลิมปิคสากล ดังนั้นกฎกติกากีฬาบอชชีทั้งหมด จะใช้ควบคุมในการแข่งขันกีฬาสเปเชียลโอลิมปิคอย่างเป็นทางการ ซึ่งหากต้องการข้อมูลเพิ่มเติม ในเรื่องของบทนำ การฝึกซ้อมแบบมาตรฐาน ความรู้เกี่ยวกับรักษาพยาบาล การป้องกันเพื่อความปลอดภัย การจัดแบ่งดิวิชั่น 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

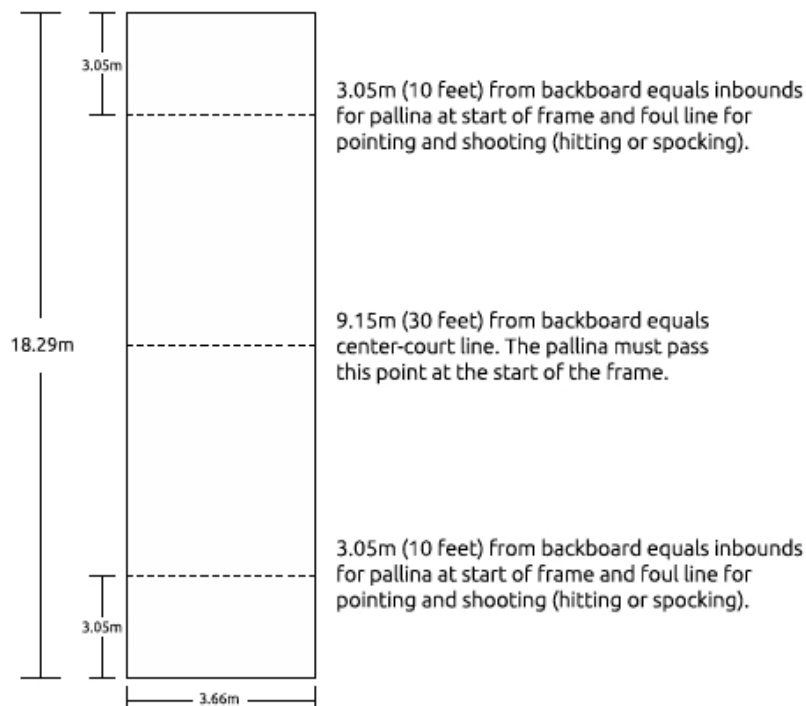
- 3.1.1. พื้นที่สนามแข่งขันมีความกว้าง 3.66 เมตร (12 ฟุต) และ ความยาว 18.29 เมตร (60 ฟุต)
- 3.1.2. สภาพพื้นผิวของสนาม อาจเป็นพื้นหินกรวดบดละเอียด, พื้นดินเหนียว, พื้นสนามหญ้า, พื้นสนามหญ้าเทียม หรือพื้นพรมสังเคราะห์ โดยห้ามไม่ให้มีสิ่งกีดขวางใด ๆ ทั้งถาวรและชั่วคราวอยู่ในสนาม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทิศทางการส่งลูกได้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

3.1.3 ขอบสนาม ได้แก่ขอบด้านข้างและด้านท้ายของสนาม ซึ่งอาจทำมาจากวัสดุชนิดใดก็ได้ ที่มีสภาพภาพแข็งแรง ขอบด้านท้ายของสนาม ควรมีความสูงอย่างน้อย 16 ซม. (6.3 นิ้ว) ส่วนขอบทางด้านข้าง ควรมีความสูงอย่างน้อย 8 ซม. (3.15 นิ้ว) ขอบทั้งด้านข้างและด้านหลังสนาม ควรทำด้วยวัสดุที่มีสภาพแข็งแรงทนทาน เช่น ไม้ หรือพลาสติกหนา ที่สามารถเล่นลูกชิ่ง 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 เส้นที่ต้องโยนลูกแก่นไม้ให้ต่ำกว่าเส้นนี้ ในการเริ่มเล่นแต่ละเกม และในระหว่างการแข่งขัน ลูกแก่นอาจมีการเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งได้ อย่างไรก็ตาม ตำแหน่งของลูกแก่นจะต้องอยู่ไม่ต่ำกว่าเส้นครึ่งสนาม (**เส้น 30 ฟุต**) ซึ่งหากอยู่ต่ำกว่า จะพิจารณาให้เฟรมนั้นเป็นโมฆะ

3.1.3.3 เส้น 10 ฟุต และเส้น 30 ฟุต เป็นเส้นถาวรที่ลากจากด้านข้างของกระดานด้านหนึ่ง ไปสู่อีกด้านหนึ่ง (ตามภาพ)



ขนาดสนามกีฬาบอคซี ยาว 60 ฟุต x กว้าง 12 ฟุต (เส้นฟาวล์ 10 ฟุต และเส้นกึ่งกลาง 30 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 แต่จะต้องมีสีที่แตกต่างกับสีของลูกฝ่ายตรงข้าม อย่างชัดเจนทั้ง 4 ลูก

3.2.1.2 ลูกบอชชี ที่ใช้ในการเล่นจะมีจำนวน 8 ลูก และ 1 ลูกแก่น (อาจเรียกว่า ลูกเป้า ลูกแจ๊ค)

3.2.1.3 แต่ละฝ่ายหรือทีม จะมีลูกบอชชีจำนวนฝ่ายละ 4 ลูก และมีสีที่แตกต่างกันทั้ง 2 ทีม

3.2.1.4 ลูกบอชชี อาจมีลายเส้นเพื่อระบุให้ทราบว่า เป็นลูกของผู้เล่นหรือทีมเดียวกัน

3.2.1.5 ลูกแก่น จะต้องมีขนาดที่ไม่ใหญ่เกินกว่า 63 มิลลิเมตร (2.5 นิ้ว) และไม่เล็กกว่า 48 มิลลิเมตร (1.875 นิ้ว) สีของลูกแก่นจะต้องแตกต่างกับสีลูกบอชชีทั้ง 2 ทีมชัดเจน

3.2.2 อุปกรณ์วัดระยะ

3.2.2.1 อาจใช้อะไรก็ได้ที่สามารถวัดระยะ ระหว่างสิ่งสองสิ่งได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ อุปกรณ์วัดระยะนั้น ต้องเป็นที่ยอมรับในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ สำหรับในรอบจัด ระดับความสามารถ หรือดิวิชั่น มักจะใช้ตลับเทปวัดที่เป็นเหล็กแบบยืดหดได้ โดยมีหน่วยวัดย่อยที่ระบุเป็นเซนติเมตรด้วย

3.2.3 แลมป์ (ทางลาด)

3.2.3.1 แลมป์หรือทางลาด ใช้สำหรับนักกีฬาที่มีร่างกายไม่สามารถก้ำลูก ด้วยมือของตนเองได้

3.2.3.2 แลมป์หรืออุปกรณ์ที่ช่วยในการเล่น จะต้องได้รับการอนุญาตจากฝ่ายจัดการแข่งขันก่อน

3.2.3.3 ห้ามใช้เครื่องกลในการเคลื่อนปล่อยลูกบอชชี หรือลูกแก่น

3.2.3.4 นักกีฬาที่ใช้ทางลาด จะต้องวางตัวแยกจากผู้เล่นคนอื่นในการจัดดิวิชั่น และสามารถลงทำการแข่งขันในประเภทเดียว ได้เท่านั้น

3.2.3.5 กฎกติกาอื่น ๆ ทั้งหมด จะมีผลบังคับใช้ในรอบดิวิชั่นและรอบการแข่งขัน กับนักกีฬาที่ใช้แลมป์หรือทางลาดด้วย

4. กฎกติกาการแข่งขัน

4.1 การแบ่งดิวิชั่น

4.1.1 ข้อเสนอแนะก่อนการแข่งขันเริ่มขึ้น ฝ่ายจัดการแข่งขันควรมีการจัดแบ่งดิวิชั่นอย่างเหมาะสม การจัดนักกีฬาให้อยู่ในแต่ละดิวิชั่นนั้น อาจดูจากประสบการณ์การแข่งขันที่ผ่านมา หรือผลการแข่งขันจากรายการใหญ่ หรือจากรอบดิวิชั่น ซึ่งกระบวนการในรอบดิวิชั่นนั้น จะมีส่วนช่วยในการจัดอันดับตามระดับความสามารถนักกีฬา เพื่อจัดให้อยู่ในกลุ่มที่มีความสามารถเท่าเทียมกันมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

4.1.2 ในรอบตีวี่ชั้น นักกีฬาแต่ละคนจะได้โยนลูกทั้ง 3 ระยะเวลา โดยนักกีฬาจะโยนลูกที่เส้นเริ่มทั้ง สองด้าน สลับกัน และขณะที่โยนลูกนั้น ส่วนใดของร่างกาย จะต้องไม่ไปสัมผัสเส้นพาวล์

4.1.3 กรรมการตัดสินจะวางลูกแก่นไว้ที่จุดบนเส้น 9.15 เมตร หรือ เส้น 30 ฟุต ให้นักกีฬาโยนลูกบอล เข้าหาลูกแก่นจำนวน 8 ลูก จากนั้นกรรมการจะวัดลูกที่ใกล้ลูกแก่นมากที่สุด จำนวน 3 ลูก และจดบันทึก ระยะเวลาหน่วยเป็นเซนติเมตร

4.1.4 กรรมการตัดสินจะวางลูกแก่นไว้ที่จุดบนเส้น 12.20 เมตร หรือ เส้น 40 ฟุต ให้นักกีฬาโยนลูกบอล เข้าหาลูกแก่นจำนวน 8 ลูก จากนั้นกรรมการจะวัดลูกที่ใกล้ลูกแก่นมากที่สุด จำนวน 3 ลูก และจดบันทึก ระยะเวลาหน่วยเป็นเซนติเมตร

4.1.5 กรรมการตัดสินจะวางลูกแก่นไว้ที่จุดบนเส้น 15.24 เมตร หรือ เส้น 50 ฟุต ให้นักกีฬาโยนลูกบอล เข้าหาลูกแก่นจำนวน 8 ลูก จากนั้นกรรมการจะวัดลูกที่ใกล้ลูกแก่นมากที่สุด จำนวน 3 ลูก และจดบันทึก ระยะเวลาหน่วยเป็นเซนติเมตร

4.1.6 ขณะที่นักกีฬาโยนลูกบอลขึ้นนั้น ลูกแก่นอาจมีการเคลื่อนจากจุดที่วางไว้ ทั้งระยะ 30 / 40 / 50 ฟุต จึงให้นำลูกแก่นที่เคลื่อนออกไปนั้นนำกลับมาวาง ณ จุดกำหนดเดิม ก่อนที่จะโยนลูกต่อไป หรือก่อนจะทำการวัดระยะ และหากลูกบอลขี้นมาหยุดตรงจุดที่วางลูกแก่นให้นำลูกแก่นที่เคลื่อนออกไปนั้นกลับมาวาง ณ จุดเดิม และวางลูกบอลขี้นลูกนั้น ให้ติดชิดอยู่ด้านหลังลูกแก่นก่อนที่จะโยนลูกที่เหลือ และหากโยนลูกจนครบแล้ว ลูกบอลขี้นนั้นยังอยู่ชิดติดลูกแก่นเหมือนเดิม จะวัดระยะลูกบอลขี้นนั้น เป็น 0 เซนติเมตร

4.1.7 การวัดระยะนั้น จะวัดจากกึ่งกลางด้านข้างลูกบอลขี้น ถึงกึ่งกลางด้านข้างลูกแก่น จากนั้นสรุป ยอดระยะห่างรวมจำนวน 9 ลูก เพื่อเป็นคะแนนความสามารถของนักกีฬา และนำไปจัดแบ่งกลุ่มตีวี่ชั้น

4.1.8 ในการแบ่งตีวี่ชั้นสำหรับประเภทคู่ และประเภททีม ควรเป็นผลคะแนนรวมของนักกีฬาทั้ง 2 คน ในประเภทคู่ และคะแนนรวมของนักกีฬาทั้ง 4 คน ในประเภททีม

4.1.9 ในการจัดแบ่งตีวี่ชั้นนั้น ให้คำนึงถึงกฎของสเปเชียลโอลิมปิก คือ ให้นักกีฬาแสดงออก หรือ เล่นให้เต็มตามกำลังความสามารถของนักกีฬา ตั้งแต่รอบตีวี่ชั้นจนถึงรอบชิงชนะเลิศ

4.2 การโยนเหรียญ

4.2.1 การโยนเหรียญเพื่อตัดสินว่าทีมใด จะได้สิทธิ์โยนลูกแก่น และเลือกสีของลูกบอลขี้นก่อน

4.2.2 ผู้ตัดสินสามารถอนุญาตให้หัวหน้าทีมคนใดคนหนึ่ง ทำการโยนเหรียญแทนได้ ซึ่งการโยนเหรียญควร กระทำบนพื้นสนาม ที่ใช้ในการแข่งขัน

4.3 กฎการขึ้นลูกแก่น

4.3.1 ทีมที่ได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่น จะมีโอกาสขึ้นลูกแก่นได้ไม่เกิน 3 ครั้ง โดยลูกแก่นจะต้องเลยเส้นครึ่ง สนามหรือเส้น 30 ฟุตขึ้นไป และไม่ถึงเส้น 10 ฟุตของด้านฝั่งตรงข้าม หรือหากลูกแก่นวิ่งไปหยุดอยู่บน เส้น 30 ฟุต หรือหยุดอยู่บนเส้น 10 ฟุตของด้านฝั่งตรงข้าม ให้ถือว่าการเล่นขึ้นลูกแก่นนั้น ไม่สำเร็จ ซึ่งหากผู้เล่น

ทำการขึ้นลูกแก่นไม่สำเร็จ ครบ 3 ครั้ง จะให้โอกาสผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ขึ้นลูกแก่น 1 ครั้ง แต่หากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามนั้นยังขึ้นลูกแก่นไม่สำเร็จอีก ผู้ตัดสินจะนำลูกแก่นไปวางไว้ที่จุด 40 ฟุต และให้ผู้เล่นฝ่ายที่ชนะนั้น เป็นฝ่ายส่งลูกบอลขึ้นลูกแก่นอีกครั้ง

*** ข้อควรจำ ทีมชนะจะได้สิทธิ์ขึ้นลูกแก่น และส่งลูกบอลลูกแรกเสมอ ***

4.4 ขั้นตอนการเล่น

4.4.1 ทีมที่ชนะในการโยนเหรียญ จะได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่นเพื่อเริ่มต้นเกม **ผู้เล่นที่ขึ้นลูกแก่นแล้ว จะต้องเป็นผู้ที่กลิ้งบอลลูกแรกด้วย** จากนั้นทีมฝ่ายตรงข้ามจะเป็นฝ่ายกลิ้งลูกบ้าง และจะต้องกลิ้งลูกให้ไกลลูกแก่นมากกว่าทีมคู่ต่อสู้ ซึ่งอาจจะต้องกลิ้งจนครบทั้ง 4 ลูก (เพราะหากลูกที่กลิ้งไปแล้วนั้น อยู่ไกลจากลูกแก่นมากกว่าลูกของทีมคู่ต่อสู้)

ลูกบอลของฝ่ายใด อยู่ใกล้ลูกแก่นมากกว่า จะเรียกว่าลูกนั้นว่า IN

ส่วนลูกบอลของทีมฝั่งตรงข้าม จะเรียกลูกนั้นว่า OUT

เมื่อทีมได้ลูก IN แล้ว ผู้เล่นจะต้องก้าวเท้าออกไปรอด้านนอก

และเปลี่ยนให้ผู้เล่นทีมลูก OUT ก้าวเท้าเข้ามา เป็นฝ่ายกลิ้งลูกบ้าง

4.5 แต้มคะแนนแรก

4.5.1 ทีมที่ได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่นนั้น เท่ากับได้เปรียบในการได้คะแนน “แต้มแรก” แล้ว

ตัวอย่างเช่น ทีม A ชนะในการโยนเหรียญเพื่อขึ้นลูกแก่น และกลิ้งลูกบอลแรก / ต่อมาทีม B เลือกตีลูกบอลทีม A ให้ออกจากตำแหน่ง / แต่ทั้งลูกบอลทีม A และทีม B กระทบหลุดออกนอกสนามทั้งสองลูก เหลือเพียงแต่ลูกแก่นที่อยู่ในสนาม กรณีนี้ยังคงให้สิทธิ์ทีม A ได้กลิ้งลูกเพื่อเล่นใหม่เป็นแต้มแรกอีกครั้ง

4.6 การส่งลูก

4.6.1 ผู้เล่นสามารถเลือกกลิ้งลูกลักษณะชกกระแทกได้ แต่ลูกบอลต้องอยู่ภายในสนาม ห้ามกระดอนออกนอกสนาม หรือ ห้ามผู้เล่นทำผิดระเบียบโดยการไปสัมผัสเส้นพาวล์ ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะโยนเพื่อให้ลูกบอล IN หรือ เลือกตีลูกของทีมคู่ต่อสู้ให้หลุดออกจากตำแหน่งไป เพื่อให้เป็นคะแนนเพิ่มของทีม หรือลดคะแนนของทีมฝ่ายตรงข้ามได้ ผู้เล่นสามารถจับลูกในลักษณะคว่ำมือ หรือหงายมือ ได้นานพอจนมั่นใจก่อนจะปล่อยลูกบอลได้มือได้

4.7 การปรับกฎกติกาเพื่อความเหมาะสม

4.7.1 ประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน ควรพิจารณาปรับกฎกติกาให้เหมาะสมกับผู้บกพร่องทางร่างกายที่มีส่วนร่วมในการแข่งขัน เพื่อป้องกันมิให้เกิดความได้เปรียบ-เสียเปรียบกับนักกีฬาคนอื่น เช่น ควรมีการปรับกฎกติกา ในลักษณะการส่งลูก (ยืนหรือนั่ง) ไม่ว่าจะโยนเพื่อทำแต้ม หรือการตีลูกของทีมคู่ต่อสู้ ออกไป

4.8 จำนวนลูกบอลสำหรับผู้เล่น

- 4.8.1 ประเภทเดี่ยว ผู้เล่น 1 คน ลูกบอชชี 4 ลูก
- 4.8.2 ประเภทคู่ ผู้เล่น 2 คน ลูกบอชชีคนละ 2 ลูก
- 4.8.3 ประเภททีม ผู้เล่น 4 คน ลูกบอชชีคนละ 1 ลูก

4.9 การสอน

4.9.1 ผู้จัดการฝ่ายจัดการแข่งขัน ควรอธิบายผู้สอนหรือผู้ชมให้ทราบว่า การสอนนักกีฬา และ/หรือนักกีฬาพาร์ทเนอร์ ในพื้นที่ขณะทำการแข่งขันนั้น เป็นการฝ่าฝืนกฎกติกา

ข้อยกเว้น สำหรับกฎกติกาข้อนี้ คือ

4.9.1.1 รอบติวขึ้น ผู้สอนอาจพูดคุยกับนักกีฬาหลังกลิ้งบอล 2 ลูกแรก ในแต่ละระยะได้

4.9.1.2 ในรอบแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันอาจอนุญาตให้ผู้สอน สามารถพูดคุยกับนักกีฬา

ในช่วงหลังจบเฟรมได้ (Coaches Time Out) ซึ่งกระบวนการนี้ จะแจ้งให้ผู้สอนทราบก่อนเริ่มการแข่งขัน

4.9.2 หากผู้ตัดสินเห็นว่า โค้ช / นักกีฬาพาร์ทเนอร์ / ผู้ชม ทำผิดระเบียบดังกล่าว สามารถตัดสินลงโทษได้ ตั้งแต่การว่ากล่าวตักเตือน จนถึงหากมีพฤติกรรมกระทำซ้ำๆ หรือแสดงออก ซึ่งความไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ผู้ตัดสินก็สามารถเชิญให้ออกจากการแข่งขันนั้นได้ทันที

4.10 คะแนน

4.10.1 หลักการนับคะแนนควรเป็นมาตรฐานในเกมการแข่งขันรายการใหญ่ อย่างไรก็ตาม รูปแบบการนับคะแนนนั้น ต้องเป็นที่ยอมรับโดยหลักสากลด้วย

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

4.10.3 เมื่อสิ้นสุดเกม (เมื่อทั้งสองทีมโยนลูกจนครบทุกลูกแล้ว) การตัดสินให้คะแนน กำหนดไว้ ดังนี้ คือ นับจำนวนลูกบอล ที่ใกล้ลูกแก่น มากกว่าทีมคู่ต่อสู้ ซึ่งอาจวัดด้วยตาเปล่า หรือใช้อุปกรณ์วัดระยะ

4.10.4 ผู้เล่นอาจร้องขอให้มีการวัดด้วยอุปกรณ์วัดระยะได้ เมื่อมองระยะห่างด้วยตาเปล่าไม่ชัดเจน (โดยวัดจากกึ่งกลางด้านข้างลูกบอชชี ถึงกึ่งกลางด้านข้างลูกแก่น)

4.10.5 เมื่อจบเฟรมผู้ตัดสินประกาศแต้ม และชี้ที่ได้คะแนน ให้ผู้เล่นที่อยู่ด้านนอกของสนามได้ทราบ ก่อนที่จะเคลื่อนลูกแก่น และลูกบอชชีออกไป โดยให้ผู้ตัดสินสังเกตด้วยว่า ผู้เล่นได้รับทราบคะแนนที่แจ้งนั้นหรือไม่

4.10.6 ผู้เล่นสามารถร้องขอให้มีการวัดระยะใหม่ได้ หากไม่เห็นด้วยกับการตัดสินของผู้ตัดสิน

4.10.7 เมื่อผู้เล่นหรือทีม ยอมรับคะแนนที่ตัดสิน กรรมการประจำสนามจะทำการเคลื่อนย้ายลูกบอลขึ้นและลูกแก่น 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 ทีมที่กลิ้งลูกมาล่าสุดนั้น จะต้องกลิ้งลูกเพิ่มจนกระทั่งลูกเข้าไปอยู่ใกล้ลูกแก่นได้มากกว่า

เช่น ทีม A กลิ้งลูกไปอยู่ใกล้ลูกแก่น และถือเป็นการได้แต้มคะแนนแรก จากนั้น ทีม B กลิ้งลูกไปยังลูกแก่น และผู้ตัดสินเห็นว่าลูกบอลของทั้ง 2 ทีม อยู่ใกล้ลูกแก่นในระยะที่เท่ากัน ทีม B จะต้องกลิ้งลูกถัดไปจนกว่าลูกของทีมตนเองนั้น จะไปอยู่ใกล้ลูกแก่นมากกว่าลูกของทีม A

ถ้าทีม B สามารถกลิ้งลูกไปอยู่ใกล้ลูกแก่นได้มากกว่าแล้ว แต่ถูกทีม A ตีลูกนั้นออกไปได้ จนทำให้เกิดกรณีใกล้ลูกแก่นเท่ากันอีก ก็จะเปลี่ยนให้ทีม A เป็นฝ่ายที่ต้องกลิ้งลูกถัดไปแทน 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 ใบบันทึกคะแนน

4.10.13.1 เป็นความรับผิดชอบของหัวหน้าทีม หรือผู้สอนของแต่ละทีม จะต้องเซ็นชื่อใบบันทึกผลหลังจบเกมการแข่งขัน เพื่อเป็นการยอมรับผลการแข่งขันที่ถูกต้อง แต่หากต้องการยื่นใบประท้วงเพราะไม่เห็นด้วยกับผลบันทึกการแข่งขันนั้น หัวหน้าทีม หรือผู้สอนของทีม จะต้องไม่เซ็นชื่อลงในใบบันทึกผลดังกล่าว

4.11 การกำหนดตัวผู้เล่น

4.11.1 หัวหน้าทีม

4.11.1.1 แต่ละทีมจะต้องแต่งตั้งหัวหน้าทีม และแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันหัวหน้าทีมไม่สามารถเปลี่ยนแปลงระหว่างเกมได้ แต่สามารถเปลี่ยนแปลง ระหว่างทัวร์นาเมนต์ได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินได้ทราบ ก่อนลงทำการแข่งขันในเกมถัดไป

4.11.2 การหมุนตัวผู้เล่น

4.11.2.1 ทีมอาจจะเลือกผู้เล่นคนใดมาเล่นลูกบอลก่อนหรือหลังได้ แต่ผู้เล่นที่ทำการขึ้นลูกแรกจะต้องเป็นผู้เล่นลูกบอลแรกเสมอ การหมุนตัวผู้เล่นอาจเปลี่ยนแปลงลำดับ แตกต่างออกไประหว่างเฟรมต่อเฟรมได้ 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 การขึ้นลูกแรก ระหว่างนักกีฬาพิเศษหรือนักกีฬาปกติ แต่สามารถบอกให้เปลี่ยนผู้ขึ้นลูกแรก 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 ในกรณี ที่ผู้เล่นต้องการให้การรักษาพยาบาล หรือ ในกรณีฉุกเฉินเท่านั้น ซึ่งการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง แบบฉุกเฉินนั้น จะต้องเปลี่ยนเมื่อจบเฟรมเท่านั้น แต่หากไม่สามารถรอให้จบเฟรมได้ ให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ

** อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นสำรองที่เปลี่ยนตัวลงไปเล่นแทนที่แล้วนั้น จะต้องเล่นต่อเนื่องจนจบเกม **

4.14 การปรับแพ้

4.14.1 ทีมที่มีจำนวนผู้เล่นน้อยกว่ากติกากำหนดไว้ จะถูกปรับเป็นฝ่ายแพ้ในการแข่งขันแมทช์นั้น

4.15 เวลานอก

4.15.1 ผู้ตัดสินอาจอนุญาตให้เป็นเวลานอกได้ หากเห็นว่าอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้จริง ๆ

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, จากสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ หรือจากเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น

4.16.2.1 ในกรณีเหล่านี้ ให้ถือเอาการตัดสินใจของหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน เป็นอันสิ้นสุด

4.17 การเข้าตำแหน่งของลูก 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 ตอนที่ลูกบอลลูกปล่อยออกจากมือนักกีฬา / แต่หากเป็นกระจก จะสั่งให้มึนแสงอยู่เหนือบริเวณลูกแก่น

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 มีกริยาท่าทางพฤติกรรมแสดงออก หรือใช้คำพูดที่ก่อให้เกิดปัญหาอย่างชัดเจน อาจถูกตัดสินให้ออกจากรายการแข่งขันทันที

4.20 เครื่องแต่งกาย

4.20.1 การแต่งกายที่เหมาะสม

4.20.1.1 ผู้เล่นควรสวมใส่เครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับตัวเอง และกีฬาบอชชี

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 คือการตัดสินที่สามารถกระทำได้ที่ โดยผู้ตัดสินที่ได้รับการอนุญาต ซึ่งผู้ตัดสินจะเป็นผู้แจ้งให้หัวหน้าทีมทั้งสองทีมทราบ และชี้แจงถึงการพาว์ลที่เกิดขึ้น

5.1.2 ทีมที่ได้พาวล์ อาจเลือกที่จะปฏิเสธการลงโทษของกรรมการตัดสิน คือ ยอมรับลูกบอลที่พาวล์นั้น และเล่นต่อไป (ให้ยึดถือคำตัดสินของกรรมการเป็นอันสิ้นสุด เว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น)

5.2 ข้อกำหนดที่ไม่ได้กล่าวไว้

5.2.1 หากมีกรณีใด ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในกติกา ให้ถือเอาคำตัดสินชี้ขาดของหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขันเป็นอันสิ้นสุด

5.3 การประท้วง

5.3.1 การประท้วงคำตัดสินของผู้ตัดสิน หรือหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขัน **จะต้องจัดทำโดยผู้ที่ผ่านการอบรมโค้ชบอชซ์เท่านั้น ภายใน 15 นาทีของการแข่งขัน และยื่นต่อคณะกรรมการ หรือหัวหน้าฝ่ายจัดการแข่งขันเพื่อพิจารณา**

5.3.2 หลังจากนั้นคณะกรรมการตัดสิน จะพิจารณาบนพื้นฐานของความถูกต้องและยุติธรรม ในสถานการณ์ที่อาจไม่ได้ระบุไว้ในข้อตกลงนี้

5.4 การประท้วงปรับเป็นแพ้

5.4.1 หากทีมถูกปรับเป็นแพ้ เนื่องจากไม่ได้มารายงานตัวเพื่อแข่งขันตามโปรแกรมที่จัดไว้ หรือกระทำฝ่าฝืนข้อห้ามที่กำหนดไว้ จะไม่มีการรับคำร้องจากการยื่นประท้วงใด ๆ ทั้งสิ้น

5.5 กติกาเฉพาะ

5.5.1 พาวล์ – เส้นพาวล์

5.5.1.1 ทั้งการกลิ้งลูกเพื่อทำคะแนน หรือเพื่อตีก่อน หากส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายผู้เล่นรวมถึงเท้า หรืออุปกรณ์ใด ๆ ที่ผู้เล่นใช้อยู่ เช่น วิลแชร์ ไม้ค้ำ ไม้เท้า เป็นต้น

จะต้องไม่สัมผัสเส้นพาวล์ จนกว่าจะปล่อยลูกบอชซ์ หรือลูกแก่น และลูกนั้นได้สัมผัสพื้นสนามด้านหน้าเส้นพาวล์แล้ว

5.5.1.2 หากผู้ตัดสินเห็นลักษณะเหล่านั้นอย่างชัดเจน จะพิจารณาเป็นการพาวล์

5.5.1.3 และผู้ตัดสินจะถือการโยนลูกของผู้เล่น (ทีม) ที่พาวล์นั้น เป็นลูกเสีย

5.5.1.4 ถ้าเป็นไปได้ ผู้ตัดสินควรหาวิธีในการหยุดลูกที่ปล่อยมาแล้ว ก่อนจะสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ จากนั้นให้ยกลูกนั้นออกไป และแจ้งผู้เล่นให้ทราบว่า **ลูกนี้เป็นลูกเสีย**

แต่หากลูกที่ปล่อยออกมาแล้วนั้น ไปสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ จนเคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

5.5.2 ลูกบอล หรือ ลูกแก่น

5.5.2.1 หัวหน้าผู้ตัดสินจะยังไม่เรียกให้ผู้เล่นโยนลูกถัดไป จนกว่าลูกแก่นหรือลูกที่เล่นอยู่นั้นจะ

หยุดสนิท

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 ก่อนไปสัมผัสลูกแก่น หรือ

ลูกบอลลูกอื่น ๆ จากนั้นให้ยกลูกนั้นออกไป และแจ้งผู้เล่นให้ทราบว่า **ลูกนี้เป็นลูกเสีย**

แต่หากลูกที่ปล่อยออกมาแล้วนั้น ไปสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ เคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

ในข้อนี้หมายถึงกรณีที่ ผู้เล่นประเภทคู่ (2 คน) แต่ไปเล่นลูกบอล 3 ลูก เกินจากที่กำหนดไว้เล่นคนละ 2 ลูก หรือผู้เล่นประเภททีม(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 ให้ถือว่าเป็นลูกเหล่านั้นเป็นลูกเสีย 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 แต่ถ้าทีมที่ได้พาวล์ ไม่มีบอลที่เป็นคะแนนอยู่ในสนาม และไม่มีบอลที่ยังไม่ได้เล่นเหลืออยู่ ผู้ตัดสินจะให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ และเริ่มต้นเฟรมนั้นใหม่อีกครั้ง

ทางด้านฝั่งที่เริ่มเล่นเดิม

5.6 การพาวล์ โดยผู้ตัดสินไปเคลื่อนย้ายลูกแก่น / ลูกบอล ก่อนกำหนด

5.6.1 ขณะเล่น (บอลส่วนใหญ่เล่นไปแล้ว)

5.6.1.1 หากผู้ตัดสินที่กำลังวัดระยะ บังเอิญไปถูกลูกแก่น หรือลูกที่เป็นคะแนนนั้น เคลื่อนย้ายไปจากจุดเดิม ให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ และเริ่มต้นเล่นเฟรมนั้นใหม่ ทางด้านฝั่งเดิม

5.6.2 หลังจากเล่นบอลครบทุกลูกแล้ว

5.6.2.1 หากผู้ตัดสินเห็นเป็นคะแนนอย่างชัดเจน สามารถให้เป็นคะแนนได้เลย แต่หากไม่แน่ใจ ให้ถือว่าเฟรมนั้นเป็นโมฆะ และเริ่มต้นเล่นเฟรมนั้นใหม่ ทางด้านฝั่งเดิม

5.7 รบกวณขณะบอลเคลื่อนที่

5.7.1 โดยหนึ่งในผู้เล่นของทีมตนเอง

5.7.1.1 เมื่อผู้เล่นไปรบกวณลูกของทีมฝ่ายตนเอง ในขณะที่บอลกำลังเคลื่อนที่ ผู้ตัดสินเห็นเป็นลูกพาวล์ และจะต้องแจ้งให้ผู้เล่นทราบว่า **ลูกที่โยนมานั้นเป็นลูกเสีย**

5.7.1.2 ถ้าเป็นไปได้ ผู้ตัดสินควรหาวิธีในการหยุดลูกที่ปล่อยมาแล้ว ก่อนสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ จากนั้นให้ยกลูกนั้นออกไป และแจ้งผู้เล่นให้ทราบว่า **ลูกนี้เป็นลูกเสีย** แต่หากลูกที่ปล่อยออกมาแล้วนั้น ไปสัมผัสลูกแก่น หรือลูกอื่น ๆ เคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอลที่เคลื่อนออกไปนั้น นำกลับมาวางใกล้จุดตำแหน่งเดิมให้มากที่สุด และเล่นต่อไป

5.7.2 โดยผู้เล่นทีมฝ่ายตรงกันข้าม

5.7.2.1 ถ้าผู้เล่นไปรบกวณหรือไปสัมผัสลูกของทีมฝ่ายตรงกันข้าม ในขณะที่บอลกำลังเคลื่อนที่ ทีมนั้นจะถูกจับพาวล์ และทีมที่ได้พาวล์ สามารถเลือกการพาวล์ได้ดังต่อไปนี้

5.7.2.1.1 ให้เล่นลูกนั้นใหม่อีกครั้ง

5.7.2.1.2 ขอให้เฟรมนั้นเป็นโมฆะ

5.7.2.1.3 ปฏิเสธไม่เอาโทษ ยอมรับลูกที่รบกวณ และเล่นต่อไป

5.7.3 โดยสิ่งที่ทำให้มีผล ทำให้ลูกหยุดชะงัก

5.7.3.1 ถ้าผู้ชม สัตว์ หรือวัตถุใด ๆ ไปสัมผัสขณะลูกเคลื่อนที่ แต่ยังไม่ไปสัมผัสลูกอื่นจะให้ผู้เล่นคนนั้น โยนลูกขึ้นมาใหม่

5.7.4 โดยสิ่งที่ทำให้มีผล ต่อตำแหน่งของลูก

5.7.4.1 ถ้าผู้ชม สัตว์ หรือวัตถุใด ๆ ไปสัมผัสขณะลูกเคลื่อนที่ และลูกนั้นไปสัมผัสลูกอื่น และเป็นคะแนนด้วย ให้ถือเฟรมนั้นเป็นโมฆะ

5.7.5 สิ่งที่ทำให้มีผล ต่อการเล่น

5.7.5.1 การกระทำใด ๆ ที่ไปสัมผัสทำให้ตำแหน่งของลูกแก่น หรือลูกบอลของแต่ละทีม เพื่อให้ลูกบอลเข้าไปใกล้ลูกแก่นมากที่สุด ให้ถือเฟรมนั้นถือเป็นโมฆะ

5.7.5.2 ในกรณีที่มียานวณลูกบอลหรือลูกแก่น จากสนามอื่นกระดอนหลุดเข้ามาในสนาม จนทำให้ลูกบอลในสนามถูกเคลื่อนที่ออกไป ลูกบอลที่เคลื่อนที่เหล่านั้นจะถูกนำกลับมาวางให้ใกล้ตำแหน่งเดิมมากที่สุด โดยผู้ตัดสินและหัวหน้าทีมทั้ง 2 ทีมรับทราบ กรณีเช่นนี้ นอกจากมีลูกเสียจากสนามอื่นกระดอนเข้ามาแล้ว 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 ให้ถือว่าเฟรมนั้น เป็นโมฆะ และให้เริ่มเล่นใหม่ทางด้านฝั่งเดิม

5.9 การหมุนตัวผู้เล่นผิด

5.9.1 การเล่นแต่้มแรก

5.9.1.1 หากผู้เล่นในทีมขึ้นลูกแก่น และส่งลูกบอลลูกแรกเป็นคนละคนกัน ผู้ตัดสินจะนำลูกแก่น และลูกบอลนั้นกลับมาเริ่มเล่นใหม่

5.9.1.2 จากนั้นผู้ตัดสินจะให้ทีมฝ่ายตรงข้าม ได้สิทธิ์ในการขึ้นลูกแก่น และบอลลูกแรก แทนในฝั่งเริ่มเล่นเดิม

5.9.2 การเล่นซ้ำ

5.9.2.1 หากผู้เล่นส่งบอลลงไปซ้ำ ทั้งที่ลูกบอลของทีมตนเองเป็นลูก IN และทีมฝ่ายตรงข้ามยังมีลูกเหลืออยู่ ให้ผู้ตัดสินพยายามหยุดบอลลูกนั้น ก่อนที่จะไปสัมผัสลูกอื่น โดยให้ถือลูกนั้นเป็นลูกเสีย และนำออกจากสนาม

5.9.2.2 แต่หากผู้ตัดสินไม่สามารถหยุดลูกบอลนั้นก่อนไปสัมผัสลูกอื่นได้ ให้ผู้ตัดสินนำลูกบอล / ลูกแก่น ที่เคลื่อนหลุดออกไปจากตำแหน่งนั้น กลับมาวาง ณ จุดเดิมให้มากที่สุด และถือว่าลูกนั้น เป็นลูกเสีย 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 ผู้ตัดสินสำรองอาจเกิดขึ้นได้ในช่วงการแข่งขัน ซึ่งจะต้องได้รับอนุญาตจากประธาน ฝ่ายจัดการแข่งขัน และหัวหน้าทีม ของทั้ง 2 ทีม เท่านั้น

6.2.2 การเพิ่มผู้ตัดสิน

6.2.2.1 อาจจัดให้มีผู้ตัดสินเพิ่มขึ้น ในช่วงการแข่งขัน โดยได้รับอนุญาตจากประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน

6.2.3 การร้องขอ

6.2.3.1 อาจมีการร้องขอให้เปลี่ยนผู้ตัดสินระหว่างการแข่งขันได้ หากทีมมีเหตุผลเสนอต่อประธาน ฝ่ายจัดการแข่งขันเพียงพอ

6.3 ชุดยูนิฟอร์มผู้ตัดสิน

6.3.1 ชุดผู้ตัดสินควรเป็นชุดที่ ผู้เล่นสามารถสังเกตเห็นได้ง่าย และชัดเจน

7. คำนิยามคำศัพท์การเล่น

7.1 ลูกดี คือ ลูกที่ได้โยนลงไปบนสนามแล้ว

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 ลูกที่สัมผัสขอบด้านบน ของขอบสนาม
- 7.2.5 ลูกที่สัมผัสส่วนที่อยู่เหนือสนาม
- 7.2.6 ลูกที่เกิดจากการที่เท้า ไปสัมผัสเส้นพาวล์
- 7.2.7 ลูกที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายลูกของทีมตัวเอง
- 7.2.8 ลูกที่เกิดจากผู้เล่นในทีม ไปสัมผัสลูกขณะเคลื่อนที่
- 7.2.9 ลูกที่เล่นซ้ำ ก่อนที่ลูกแก่นหรือลูกบอลที่เพิ่งโยนไป และยังไม่หยุดไม่สนิท
- 7.3 ลูกบอชชี คือ ลูกบอลที่ใช้เล่น (ลูกขนาดใหญ่)
- 7.4 ลูกแก่น คือ ลูกบอลขนาดเล็ก
- 7.5 การตีหรือการยิง คือ การกลิ้งลูกบอลที่มีความเร็วและแรง จนชนกระดานด้านหลัง (หากผิดเป้าหมาย)
- 7.6 การกระทบซึ่ง คือ การเล่นลูกกระทบกับขอบกระดาน ซึ่งสามารถกระทำได้ด้านข้างทั้ง 2 ข้าง และ ด้านหลัง
- 7.7 การทำคะแนน คือ การโยนลูกเข้าไปใกล้ลูกแก่น เพื่อให้ได้คะแนน
- 7.8 เฟรม คือ ช่วงการแข่งขันระหว่างเกม ที่เล่นลูกจากด้านใดด้านหนึ่ง ของสนามและมีคะแนนเกิดขึ้น
- 7.9 บอล IN คือ ลูกบอลที่ผู้ตัดสินที่เห็นแล้ว หรือวัดระยะแล้ว และแจ้งเป็นลูกที่ใกล้ลูกแก่น หรือเป็นลูกที่ได้คะแนน
- 7.10 พาวล์ คือ การทำใด ๆ ที่ฝ่าฝืน หรือผิดกฎกติกาที่กำหนดไว้

กติกากีฬาแบดมินตัน สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กฎกติกาที่ใช้บังคับ (GOVERNING RULES)

กติกากีฬาแบดมินตันสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการนั้น จะนำมาใช้ควบคุมการตัดสิน ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันสเปเชียลโอลิมปิกทุกประเภท เนื่องจากเป็นกีฬาสากล สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกติกาแบดมินตันนี้ขึ้น ภายใต้กติกาปัจจุบันของสหพันธ์แบดมินตันโลก Badminton World Federation (BWF) ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.bwfbadminton.org>

กติกาแบดมินตันของสหพันธ์แบดมินตันโลก BWF หรือ National Governing Body (NGB) rules จะนำมาบังคับใช้ในการแข่งขัน ยกเว้น หากมีข้อจำกัดอื่นใดที่แตกต่างออกไป ให้ยึดตามกติกาแบดมินตันสเปเชียลโอลิมปิก ในกรณีเช่นนี้ จะนำกฎกติกาการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน สเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการมาใช้ โดยอ้างอิงหัวข้อที่ 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-RulesArticle-1.pdf> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ จรรยาบรรณ, มาตรฐานการฝึกซ้อม, ความรู้เรื่องการรักษาพยาบาล และความปลอดภัย, การจัดแบ่งดิวิชั่น, รางวัล, หลักเกณฑ์ความก้าวหน้าไปสู่ระดับที่สูงขึ้นของการแข่งขัน และกีฬายูนิฟายด์

2. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (OFFICIAL EVENTS)

รายการแข่งขันต่าง ๆ รวมถึงรายการพื้นฐาน รายการส่วนบุคคล และรายการผสม ซึ่งเปิดโอกาสให้กับนักกีฬาทุกระดับความสามารถได้เข้าร่วมแข่งขัน แต่ละทีมสามารถเลือกรายการส่งเข้าแข่งขัน โดยโค้ชมีหน้าที่รับผิดชอบในการฝึกทักษะ และเลือกประเภทรายการแข่งขันที่เหมาะสมกับนักกีฬาตามที่สนใจ

รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการของสเปเชียลโอลิมปิก มีดังนี้:

- การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล
- ประเภทเดี่ยว
- ประเภทคู่
- ประเภทคู่ ยูนิฟายด์
- ประเภทคู่ผสม
- ประเภทคู่ผสม ยูนิฟายด์

3. กฎการแข่งขัน (COMPETITION RULES)

3.1 การปรับกติกา สำหรับนักกีฬาสเปเชียลโอลิมปิก วิลแชร์

3.1.1 นักกีฬาสเปเชียลโอลิมปิกวิลแชร์ สามารถเลือกเสิร์ฟลูกเหนือศีรษะ จากทางด้านซ้าย หรือขวา ของพื้นที่เสิร์ฟได้

3.1.2 พื้นที่เสิร์ฟจะย่อระยะสั้นลงมาครั้งหนึ่ง สำหรับนักกีฬาสเปเชียลโอลิมปิก วิลแชร์

3.2 กีฬาประเภทคู่ยูนิฟายด์

3.2.1 ประเภทคู่ยูนิฟายด์ จะประกอบด้วยนักกีฬาพิเศษ 1 คน และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ 1 คน

3.2.2 แต่ละทีมจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกเสิร์ฟ หรือเลือกแดน

3.3 การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล

3.3.1 การส่งลูกด้วยมือ

3.3.1.1 ผู้ส่งลูก (ปกติคือโค้ช) จะถือลูกขนไก่จำนวน 5 ลูกในคราวเดียว จากนั้นจะปาลูกขนไก่ลักษณะคล้ายการปาลูกดอก ไปยังนักกีฬาที่เสิร์ฟ

3.3.1.2 นักกีฬาพยายามตีลูกขนไก่ด้วยไม้แร็กเกต ซึ่งจะได้รับ 1 คะแนนเมื่อตีลูก

3.3.2 การส่งลูกด้วยไม้แร็กเกต (สำหรับการตีลูกเหนือศีรษะ)

3.3.2.1 ผู้ส่งลูก (ปกติคือโค้ช) จะถือลูกขนไก่จำนวน 5 ลูกในคราวเดียว จากนั้นตีลูกขนไก่ระดับสูงไปยังนักกีฬา โดยการตีลูกได้มือ

3.3.2.2 นักกีฬาจะได้รับ 1 คะแนนเมื่อตีลูก

3.3.2.3 หากนักกีฬาตีพลาดหรือตีลูก ให้โค้ชรับส่งลูกต่อไปทันที และนับคะแนนต่อไป

3.3.3 ทดสอบการเดาะลูก

3.3.3.1 นักกีฬาเดาะลูกขนไก่ ให้ลอยขึ้นไปในอากาศ

3.3.3.2 จะได้รับครั้งละ 1 คะแนน ที่เดาะลูกสำเร็จ โดยกำหนดเวลา 30 วินาที

3.3.3.3 หากลูกขนไก่ตกลงพื้น ให้ส่งลูกถัดไป และนับคะแนนต่อไป

3.3.4 การตีลูกโพร์แฮนด์

3.3.4.1 นักกีหายืนตรงกึ่งกลางคอร์ทสนาม โดยที่ผู้ส่ง (โค้ช) จะยืนอยู่ฝั่งตรงข้าม นักกีฬาอีกด้านหนึ่งของเน็ต

3.3.4.2 ผู้ส่งจะเสิร์ฟลูกได้มือ ไปยังด้านโพร์แฮนด์ของนักกีฬา

3.3.4.3 นักกีฬาจะมีโอกาสตี 5 ครั้ง และจะได้รับครั้งละ 1 คะแนน เมื่อตีลูกโพร์แฮนด์ ข้ามเน็ตและตกลงบนคอร์ทได้สำเร็จ

3.3.5 การตีลูกแบคแฮนด์

3.3.5.1 การปฏิบัติและการให้คะแนน จะเหมือนกับการตีลูกโฟร์แฮนด์ เพียงแต่ผู้ส่ง (โค้ช) ให้ตีลูกเปลี่ยนไปยังด้านแบคแฮนด์ของนักกีฬา

3.3.6 การเสิร์ฟ

3.3.6.1 นักกีฬามีโอกาสเสิร์ฟ จากคอร์ทเสิร์ฟด้านละ 5 ครั้ง

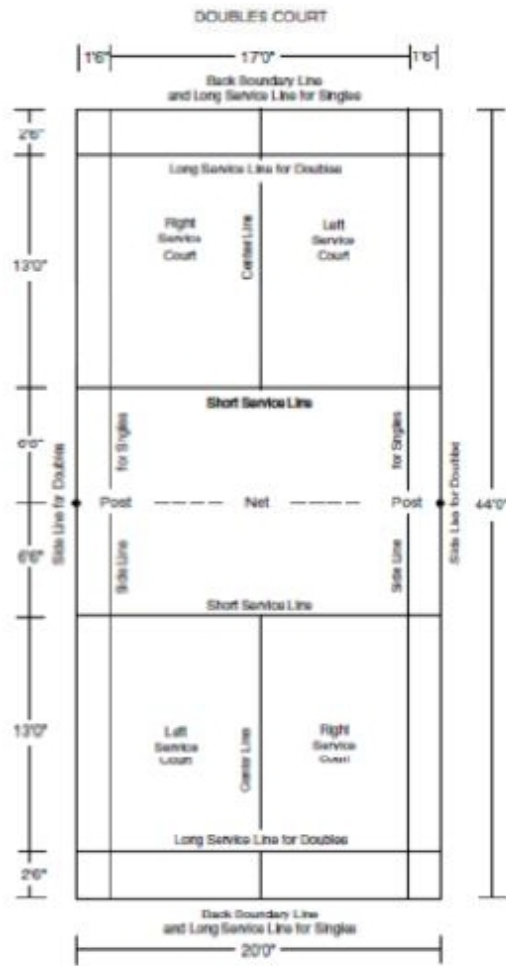
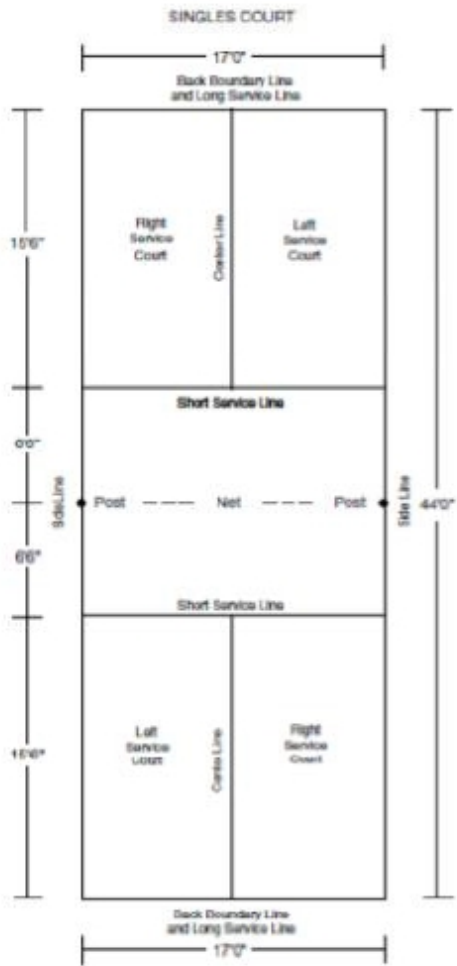
3.3.6.2 หากไม่สามารถเสิร์ฟลูกได้มือได้ สามารถเสิร์ฟลูกเหนือศีรษะแทนได้

3.3.6.3 ได้รับครั้งละ 1 คะแนน จากการเสิร์ฟลูกตกลงในคอร์ทสนามได้ถูกต้อง

3.3.6.4 ได้รับ 0 คะแนน หากเสิร์ฟออกนอกคอร์ทเสิร์ฟ

3.3.7 สรุปคะแนนรวม

3.3.7.1 โดยนำคะแนนจากการแข่งขันทักษะส่วนบุคคลทั้ง 6 แบบ มารวมกัน.



กติกากีฬาฟุตบอล สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กฎกติกา (GOVERNING RULES)

กฎกติกาฟุตบอลสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการนั้น จะนำมาใช้ควบคุมการตัดสิน ในการแข่งขันกีฬาฟุตบอล สเปเชียลโอลิมปิกทุกประเภท เนื่องจากเป็นกีฬาสากล สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกติกาฟุตบอลนี้ขึ้น ภายใต้กติกา ปัจจุบันของสหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ หรือฟีฟ่า (FIFA) มาใช้บังคับในการจัดการแข่งขัน ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ได้ที่ <http://www.fifa.com/worldfootball/lawsofthegame.html>

ยกเว้นหากมีข้อจำกัดอื่นใดที่แตกต่างออกไป ให้ยึดตามกฎกติกาฟุตบอล ของสเปเชียลโอลิมปิกนานาชาตินั้น ถือเป็นอันสิ้นสุด สำหรับนักกีฬาที่วินิจฉัยแล้วว่าเป็น ประเภทดาว์ซิมโดม อาจไม่เหมาะที่จะมาเข้าร่วมในการแข่งขันในกีฬา ฟุตบอล

2. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (OFFICIAL EVENTS)

รายการแข่งขัน มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอโอกาสให้กับนักกีฬาทุกระดับความสามารถ แต่ละทีมสามารถเลือก รายการเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันได้ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ฝึกสอนที่จะเลือกรายการแข่งขันที่เหมาะสม และฝึกฝนนักกีฬาตาม ระดับความสามารถ ทักษะ และความสนใจของนักกีฬา

- 2.1 การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล
- 2.2 ฟุตบอล 5 คน (กลางแจ้ง)
- 2.3 ฟุตบอล 7 คน และ 8 คน (กลางแจ้ง)
- 2.4 ฟุตบอล 11 คน (ตามกฎกติกาฟีฟ่า)
- 2.5 ฟุตซอล (ตามกฎกติกาฟีฟ่า)
- 2.6 ฟุตบอล 5 คน ประเภทยูนิฟายด์
- 2.7 ฟุตบอล 7 คน ประเภทยูนิฟายด์
- 2.8 ฟุตบอล 11 คน ประเภทยูนิฟายด์
- 2.9 ฟุตซอล ประเภทยูนิฟายด์

3. การแบ่งระดับความสามารถ (DIVISIONING)

3.1 ในการจัดแบ่งระดับความสามารถนั้น ทีมอาจถูกจัดแบ่งดิวิชั่นโดยดูจากการประเมินทักษะใน ประเภททีม หรือดูจากแบบฟอร์มการจัดดิวิชั่น หรือจากสถิติไอของทีมนั้นที่ส่งผลมา และจากการสังเกตโดยตรง ณ สนามแข่งขันในรอบดิวิชั่น

3.2 ในรอบดิวิชั่น ทุกทีมจะต้องลงเล่นเพื่อประเมินความสามารถนักกีฬาอย่างน้อย 2 เกม และทุกคน ลงเล่นอย่างน้อย 8 นาที สำหรับฟุตบอล 5 คน และ 7 คน และอย่างน้อย 15 นาทีสำหรับฟุตบอล 11 คน

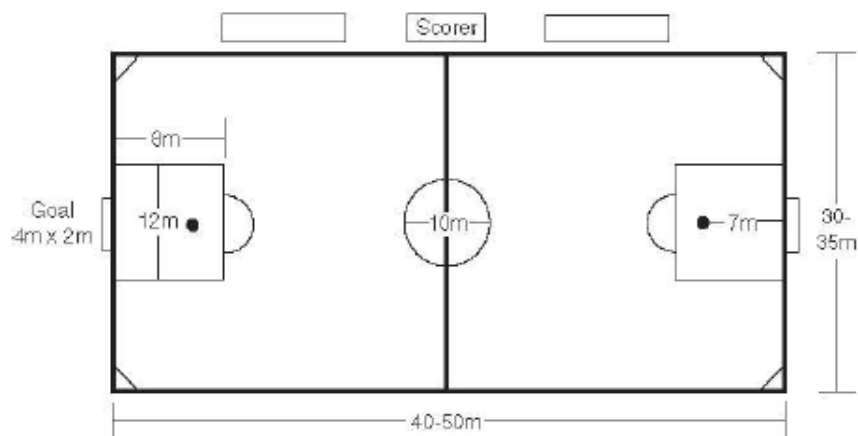
3.3 คณะกรรมการฝ่ายจัดแบ่งดิวิชั่น จะต้องแน่ใจว่าได้ประเมินความสามารถผู้รักษาประตูของทีมด้วย

4. กฎกติกาทั่วไป และการแก้ไขเปลี่ยนแปลง (GENERAL RULES AND MODIFICATIONS)

4.1 ฟุตบอล 5 คน

สเปเชียลโอลิมปิกเสนอการเล่นฟุตบอล 5 คนนี้ สำหรับผู้เล่นที่มีความสามารถระดับต่ำ หรือในระดับท้องถิ่นเท่านั้น ซึ่งจะไม่มีการแข่งขันในระดับเวิร์ลเกมส์

4.1.1 ภาพสนาม



SPECTATOR AREA

4.1.2 ลักษณะสนาม

4.1.2.1 สนามฟุตบอล 5 คน มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดความยาวระหว่าง 40-50 เมตร กว้างระหว่าง 30-35 เมตร สำหรับการทีมที่มีระดับความสามารถต่ำ แนะนำให้ใช้สนามที่มีขนาดเล็ก

4.1.2.2 สนามจะมีเส้นกำหนดต่าง ๆ (ตามรูปภาพประกอบ)

4.1.2.3 ประตู มีขนาดความกว้าง x ความสูง อย่างน้อย 3 x 2 เมตร และไม่เกิน 4 x 2 เมตร

4.1.2.4 กรอบเขตโทษหน้าประตู ขนาด 8 x 12 เมตร

สำหรับประตูที่มีขนาด 4 x 2 เมตร กำหนดจุดโทษ ณ จุด 7 เมตร

และ ประตูที่มีขนาด 3 x 2 เมตร กำหนดจุดโทษ ณ จุด 6 เมตร

4.1.2.5 แนะนำให้เล่นบนพื้นสนามหญ้าจริง

4.1.3 ลูกบอล

4.1.3.1 อายุ 8-12 ปี ใช้ลูกบอลขนาดเบอร์ 4 (ขนาดระหว่าง 63.5-66 ซม. หรือ 25-26 นิ้ว)

4.1.3.2 นอกนั้นใช้ลูกบอล ขนาดเบอร์ 5 (ขนาดระหว่าง 68-70 ซม. หรือ 27-28 นิ้ว)

4.1.4 จำนวนผู้เล่น

4.1.4.1 อนุญาตให้ฝ่ายจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ในระดับเวิร์ลเกมส์ สามารถส่งรายชื่อผู้เล่นได้ไม่เกิน 10 คน

4.1.4.2 ในการแข่งขัน ทั้ง 2 ทีมจะประกอบไปด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 5 คน โดยมีผู้รักษาประตู 1 คน และจะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน อยู่ในสนามขณะแข่งขันเสมอ

4.1.4.3 ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นสำรอง และผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนออกมาแล้วนั้น สามารถเปลี่ยนลงไปเล่นได้ อีก แต่จะต้องรอให้เป็นลูกออก / ระหว่างพักครึ่ง / หลังจากทำประตูได้ / หรือช่วงเวลานอก ในกรณีที่มีผู้เล่นบาดเจ็บ โดยผู้ฝึกสอนจะต้องแจ้งผู้ตัดสิน หรือไลน์แมนให้ทราบก่อนทำการเปลี่ยนตัว และนักกีฬา จะลงสนามได้ เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ อนุญาต ลงสนามได้

4.1.5 อุปกรณ์ของนักกีฬา

4.1.5.1 เสื้อจะต้องมีหมายเลข

4.1.5.2 นักกีฬาจะต้องสวมสนับแข้ง

4.1.5.3 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาสวมใส่สตั๊ดปุ่มโลหะ

4.1.6 ผู้ตัดสิน

4.1.6.1 การแข่งขันแต่ละเกมจะมีผู้ตัดสิน 1 คน เป็นผู้มีอำนาจเต็มที่ในการใช้กฎกติกาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ตามที่ได้รับการแต่งตั้ง

4.1.7 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน

4.1.7.1 แต่งตั้งผู้ช่วยผู้ตัดสินจำนวน 2 คน ในเกมการแข่งขันระดับภูมิภาค หรือนานาชาติ

4.1.7.2 สำหรับการแข่งขันในระดับท้องถิ่น หรือระดับชาตินั้น สามารถจัดให้มีผู้ตัดสิน 2 คน ได้ หากมีผู้ช่วยผู้ตัดสินไม่เพียงพอ

4.1.8 ระยะเวลา

4.1.8.1 เกมการแข่งขันจะแบ่งเวลาเป็น 2 ครึ่งๆละ 15 นาที พักครึ่ง 5 นาที โดยผู้ตัดสินจะเป็นผู้รับผิดชอบจับเวลา

4.1.8.2 หากมีการต่อเวลาพิเศษในกรณีที่ผลเสมอกัน จะใช้การต่อเวลาพิเศษ ครึ่งละ 5 นาที และหากยังคงเสมอกันอีก จะตัดสินหาผู้ชนะโดยการเตะโทษ ณ จุดเตะโทษ

4.1.9 เริ่มการเล่น

4.1.9.1 ผู้เล่นทุกคน ยกเว้น ผู้เตะลูกเริ่มเล่น จะต้องอยู่ในแดนครึ่งสนามของฝ่ายตนเอง

- 4.1.9.2 ลูกบอลจะต้องวางอยู่บนจุดกึ่งกลางสนาม
- 4.1.9.3 ผู้ตัดสินให้สัญญาณเริ่มเล่น
- 4.1.9.4 เมื่อลูกบอลถูกเตะเคลื่อนที่ออกจากจุด ถือเป็นการเริ่มเล่นโดยสมบูรณ์
- 4.1.9.5 หากบอลที่เริ่มเล่นนั้น เตะไปยังประตูโดยตรงและบอลเข้าประตู ให้ถือเป็นการได้ประตู เช่นเดียวกับการเตะลูกคอนเนอร์

4.1.10 บอลอยู่ใน และนอกการเล่น

- 4.1.10.1 บอลที่หลุดออกนอกเส้นข้างไป ให้วางลูกบอลแล้วเตะเข้ามา
- 4.1.10.2 บอลที่หลุดข้ามเส้นหลัง ให้ถือเป็นการได้ประตู หรือเป็นลูกเตะคอนเนอร์
- 4.1.10.3 บอลที่หลุดออกนอกเส้นข้าง หรือเส้นหลังนั้น ลูกบอลต้องหลุดออกทั้งใบ

4.1.11 การเล่นเกมรอบประตู

- 4.1.11.1 เมื่อลูกบอลผ่านเข้ามาในกรอบเขตประตูโดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้รักษาประตู สามารถใช้มือรับลูกนั้นได้ และสามารถส่งบอลโดยการขว้าง โยน หรือกลิ้งบอล กลับเข้าสู่การเล่นในพื้นที่นอกกรอบประตูได้ แต่ต้องไม่ให้เกินเส้นกึ่งกลางครึ่งสนาม (คือ ลูกบอลจะต้องสัมผัสพื้น หรือผู้เล่นคนอื่น ก่อนข้ามเส้นครึ่งสนาม) และผู้รักษาประตูจะต้องปล่อยบอล ให้ออกนอกกรอบประตูให้เร็วที่สุดเท่าที่มีโอกาสกระทำได้
- 4.1.11.2 จากกติกาด้านบน เมื่อผู้รักษาประตูจับลูกด้วยมือแล้ว ให้ถือเป็นการเล่นโดยสมบูรณ์
- 4.1.11.3 บทลงโทษ
 - 4.1.11.3.1 หากผู้รักษาประตู ขว้างบอลเกินเส้นกึ่งกลางสนาม โดยที่บอลไม่ได้ตกลงสัมผัสพื้น หรือถูกผู้เล่นคนอื่นก่อน ผู้ตัดสินจะเป่านกหวีด และนำบอลมา วางบนเส้นกึ่งกลางสนาม ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะเริ่มเล่น โดยให้ถือเป็นการลูกโทษโดยอ้อม (2 จังหวะ)
 - 4.1.11.3.2 หากผู้รักษาประตูที่กำลังส่งบอล และลูกบอลไปสัมผัสผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ในพื้นที่กรอบประตูนั้น ผู้ตัดสินจะเป่านกหวีด และให้ผู้รักษาประตูเริ่ม ส่งบอลใหม่อีกครั้ง

4.1.12 การได้ประตู

- 4.1.12.1 ลูกบอลจะต้องผ่านเส้นประตูไปทั้งใบ จึงถือเป็นการได้ประตูโดยสมบูรณ์

4.1.13 การฟาวล์ ละเมิดกฏกติกา (ยกเว้น ไม่มีการล้ำหน้า)

- 4.1.13.1 ทุกการทำฟาวล์ ให้เตะลูกฟรีคิกโดยอ้อม (สองจังหวะ) ยกเว้น ลูกโทษ ณ จุดเตะโทษ (เตะจังหวะเดียว)
- 4.1.13.2 นักกีฬาที่ถูกไล่ออกจากสนาม (โดยได้รับใบเหลืองสองใบ หรือได้รับใบแดง) นักกีฬาผู้นั้น จะไม่ได้รับอนุญาตให้กลับเข้ามาเล่นเกมได้อีก และทีมจะต้องเล่นด้วยจำนวนผู้เล่นที่น้อยกว่าเป็นเวลา 2 นาที

4.1.13.2.1 ผู้ตัดสินจะเป็นผู้จับเวลา 2 นาทีนั้น

4.1.13.2.2 นักกีฬาสำรองที่จะลงมาเล่นแทนนั้น จะต้องรอจนครบเวลา 2 นาที โดยต้องให้ผู้ตัดสินรับทราบ และเมื่อลูกบอลตาย (ไม่ได้อยู่ในการเล่น)

4.1.14 การเริ่มเล่นใหม่

4.1.14.1 หากมีการฟาวล์ใด ๆ จากผู้เล่นฝ่ายรุกในพื้นที่เขตประตู ให้ผู้เล่นฝ่ายรับเป็นฝ่ายเริ่มเล่นลูก โดยผู้รักษาประตู

4.1.15 การเตะฟรีคิก

4.1.15.1 การเตะลูกฟรีคิก ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอล 5 เมตร ทุกกรณี

4.1.15.2 หากมีลูกเตะฟรีคิกโดยอ้อม (2 จังหวะ) ของฝ่ายรุกเกิดขึ้นในระยะที่น้อยกว่า 5 เมตรจากเส้นประตู ผู้ตัดสินจะต้องนำลูกมาวาง ให้ห่างจากเส้นประตูนั้น 5 เมตร

4.1.16 จุดเตะโทษ

4.1.16.1 จุดเตะโทษ กำหนดให้ห่างจากเส้นประตู 7 หรือ 6 เมตร ขึ้นอยู่กับขนาดความกว้าง ของเสาประตู

4.1.17 การเตะลูกจากเส้นข้าง (หากเป็นฟุตบอล 11 คน จะใช้มือทุ่มบอล)

4.1.17.1 เมื่อลูกบอลหลุดออกนอกเส้นข้างทั้งใบแล้ว จะใช้การเตะกลับเข้าสู่การเล่น ตรงบริเวณจุดที่บอลหลุดข้ามเส้นออกไป (ให้วางบนเส้น) ซึ่งลูกบอลจะต้องวางให้นิ่งสนิทก่อนการเตะ เมื่อลูกบอลเคลื่อนที่ออกจากจุดไปแล้ว จึงถือเป็นการเล่นที่สมบูรณ์ และผู้ที่เตะบอลออกจากจุดแล้วนั้น จะไม่สามารถไปเล่นบอลลูกนั้นซ้ำได้อีกจนกว่าลูกบอลจะไปสัมผัสผู้เล่นคนอื่นก่อน โดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอล 5 เมตร

4.1.17.2 การเตะลูกจากเส้นข้าง และเข้าประตูโดยตรงนั้น ถือว่าไม่ได้ประตู

4.1.17.3 ผู้รักษาประตูไม่สามารถสัมผัสบอลด้วยมือได้ เมื่อผู้เล่นในทีมเดียวกันส่งบอลคืนให้จากเส้นด้านข้าง

4.1.17.3 ผู้รักษาประตูจะไม่สามารถสัมผัสบอลด้วยมือได้ เมื่อผู้เล่นในทีมเดียวกันส่งบอลคืนหลังให้ระหว่างการเล่นปกติ

4.1.18 บทลงโทษ

4.1.18.1 หากผู้เล่นไปสัมผัสบอลซ้ำ หลังจากเตะลูกจากเส้นด้านข้าง ผู้ตัดสินจะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เล่นลูกฟรีคิกโดยอ้อม (2 จังหวะ) ณ จุดที่มีการทำฟาวล์เกิดขึ้น

4.1.19 เตะลูกมุม

4.1.19.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกจะได้ลูกเตะมุม เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับทำลูกหลุดออกนอกเส้นหลัง

4.1.19.2 ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอล 5 เมตร

4.1.20 พักดื่มน้ำ

4.1.20.1 ในกรณีที่มีสภาพอากาศร้อนอบอ้าว คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน อาจให้สัญญาณผู้ตัดสินเพื่อหยุดเกมสำหรับพักดื่มน้ำ (ไม่เกิน 3 นาที) ซึ่งมักอยู่ในช่วงครึ่งเวลาของการแข่งขันในแต่ละครึ่ง

4.1.21 การต่อเวลาพิเศษ / การเตะจุดโทษ

4.1.21.1 ในการเล่นระบบลีกทั่วไป มักจะนำมาใช้ตัดสินหาผู้ชนะ เมื่อมีผลเสมอกัน

4.1.21.2 ในการเล่นระบบทัวร์นาเมนต์ จะใช้การต่อเวลาพิเศษครึ่งละ 5 นาที

4.1.21.3 หากต่อเวลาพิเศษแล้ว ยังคงมีผลเสมอกันอยู่ ให้ตัดสินหาผู้ชนะ โดยการเตะจุดโทษ

4.1.21.3.1 ผู้ตัดสินเป็นผู้เลือก ใช้ประตูทางด้านฝั่งใด

4.1.21.3.2 ผู้ตัดสินโยนเหรียญ และให้หัวหน้าทีมที่ชนะในการโยนเหรียญเลือกว่า จะเป็นฝ่ายยิงก่อนหรือหลัง

4.1.21.3.3 แต่ละทีมจะเลือกผู้เล่น 5 คน ที่อยู่ในสนามจนจบการแข่งขันเท่านั้น

4.1.21.3.4 ทีมที่ทำประตูได้มากที่สุด หลังการเตะจุดโทษ 5 คนเป็นผู้ชนะ โดยผู้ตัดสินจะเป็นผู้บันทึกผลตั้งแต่เริ่มเตะ

4.1.21.3.5 อธิบายขั้นตอนการเตะจุดโทษ 5 คน ของทั้ง 2 ทีม ด้านล่าง

4.1.21.3.6 ทั้ง 2 ทีม สลับการเตะจุดโทษ

4.1.21.3.7 หากทราบผลการเตะจุดโทษ แพ้-ชนะ ที่ชัดเจนก่อนแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องเตะจนครบทั้ง 5 คน

4.1.21.3.8 หากเตะจุดโทษครบ 5 คนของทั้ง 2 ทีมแล้ว ผลยังคงเสมอกันอยู่ จะให้เตะต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้-ชนะ

4.1.21.3.9 หากผู้รักษาประตูมีอาการบาดเจ็บขณะทำการเตะจุดโทษ และไม่สามารถเล่นต่อไปได้ ให้นักกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้เล่นสำรอง สามารถลงไปเล่นแทนได้

4.1.21.3.10 ในกรณีนี้ ผู้เล่นที่อยู่ในสนามจนหมดเวลา รวมถึงการต่อเวลาพิเศษเท่านั้น จึงจะสามารถเป็นผู้ทำการเตะจุดโทษได้

4.1.21.3.11 หากจบการแข่งขันแล้ว ทีมที่มีนักกีฬามากกว่าฝ่ายตรงข้าม จะต้องลดนักกีฬาออกเพื่อให้มีจำนวนเหลือเท่ากัน หัวหน้าทีมจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ชื่อและหมายเลขของผู้เล่นที่ถูกตัดออกไป และผู้ตัดสินจะต้องแน่ใจว่านักกีฬาของทั้ง 2 ทีมมีจำนวนเท่ากัน และพร้อมทำการเตะจุดโทษ อยู่ภายในวงกลมกลางสนาม

4.1.21.3.12 ในการเตะจุดโทษนั้น ให้นักกีฬาแต่ละคนไปเตะจุดโทษ และห้ามนักกีฬาค้นเดิมไปเตะซ้ำเป็นครั้งที่สองก่อนนักกีฬาคนอื่นที่ยังไม่ได้เตะครั้งแรกเลย

4.1.21.3.13 เมื่อทุกคนใช้สิทธิ์ในการเตะจุดโทษจนครบแล้ว การเรียงลำดับผู้เตะในครั้งต่อไปนั้น ไม่จำเป็นต้องเหมือนกันกับการเตะในรอบแรก

4.1.21.3.14 สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปเป็นผู้รักษาประตูแทนตอนไหนก็ได้ ในระหว่างการเตะจุดโทษ

4.1.21.3.15 การเตะลูกโทษของประเภททีมยูนิฟายด์ ผู้เตะจะต้องสลับกันระหว่างนักกีฬาพิเศษ กับนักกีฬาพาร์ทเนอร์ โดยนักกีฬาพิเศษของแต่ละทีมจะเป็นผู้ที่เริ่มเตะก่อน

4.1.22 การสอนจากพื้นที่นั่ง

4.1.22.1 จัดพื้นที่นั่งสำหรับนักกีฬาและผู้ฝึกสอน ของทั้งสองทีม

4.1.22.2 กำหนดพื้นที่นั่งลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความยาว 15 เมตร อยู่บริเวณด้านข้างห่างจากเส้นข้างสนาม 5 เมตร และภายใน 10 เมตร ของเส้นกึ่งกลางสนาม

4.1.22.3 จัดแยกพื้นที่นั่งของแต่ละทีม ให้เห็นอย่างชัดเจน ภายในพื้นที่ที่กำหนด

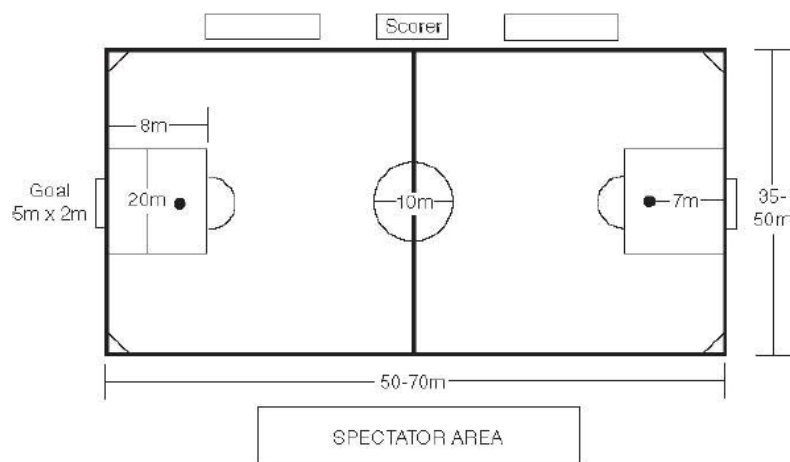
4.1.22.4 ผู้ฝึกสอนและผู้เล่นสำรอง จะต้องอยู่ในพื้นที่นั่งตลอดเวลา อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนเพียง 1 คน เท่านั้นที่สามารถยื่นสอนได้ ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามกฎ ทีมอาจถูกสั่งระงับ และส่งผลกระทบต่อการเล่นข้างสนามได้

4.1.22.5 ผู้ฝึกสอนควรใช้ถ้อยคำในการสอน และสนับสนุนนักกีฬา ด้วยวาจาที่สุภาพ

4.1.22.6 การใช้วาจาที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น หรือผู้ตัดสิน หรือแสดงอำนาจในการสอนข้างสนามมากเกินไป ถือเป็นกรกระทำที่ไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งอาจถูกผู้ตัดสินตักเตือนได้ และหากยังคงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นอยู่ ผู้ตัดสินสามารถเชิญให้ออกจากสนามแข่งขันได้

4.2 ฟุตบอล 7 คน และ 8 คน

4.2.1 ภาพสนาม



4.2.2 ลักษณะสนาม

- 4.2.2.1 สนามฟุตบอล 7 คน มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดความยาวระหว่าง 50-70 เมตร กว้างระหว่าง 35-50 เมตร สำหรับการทีมที่มีระดับความสามารถต่ำ แนะนำให้ใช้สนามที่มีขนาดเล็ก
- 4.2.2.2 ประตู จะมีขนาดความกว้าง x ความสูง อย่างน้อย 5 x 2 เมตร
- 4.2.2.3 กรอบเขตโทษหน้าประตู ขนาด 8 x 20 เมตร โดยมีจุดเตะโทษ ณ จุด 7 เมตร
- 4.2.2.4 แนะนำให้เล่นบนพื้นสนามหญ้าจริง

4.2.3 ลูกบอล

- 4.2.3.1 อายุ 8-12 ปี ใช้ลูกบอลเบอร์ 4 (ขนาดระหว่าง 63.5 – 66 ซม. หรือ 25 – 26 นิ้ว)
- 4.2.3.2 นอกนั้นใช้ลูกบอล เบอร์ 5 (ขนาดระหว่าง 68 – 70 เซนติเมตร หรือ 27 – 28 นิ้ว)

4.2.4 จำนวนผู้เล่น

- 4.2.4.1 อนุญาตให้ฝ่ายจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ในระดับเวิร์ลเกมส์ สามารถส่งรายชื่อผู้เล่นได้ไม่เกิน 12 คน
- 4.2.4.2 ในการแข่งขัน ทั้ง 2 ทีมจะประกอบไปด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 7 คนหรือ 8 คน โดยมีผู้รักษาประตู 1 คน และต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 5 คน อยู่ในสนามขณะแข่งขันเสมอ
- 4.2.4.3 ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นสำรอง และผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนออกมาแล้วนั้น สามารถเปลี่ยนลงไปเล่นได้ อีก แต่จะต้องรอให้เป็นลูกออก / ระหว่างพักครึ่ง / หลังจากทำประตูได้ / หรือช่วงเวลานอก ในกรณีที่มีผู้เล่นบาดเจ็บ โดยผู้ฝึกสอนจะต้องแจ้งผู้ตัดสิน หรือไลน์แมนให้ทราบก่อนทำการเปลี่ยนตัว และนักกีฬาจะลงสนามได้ เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณอนุญาตลงได้

4.2.5 อุปกรณ์ของนักกีฬา

- 4.2.5.1 เสื้อจะต้องมีหมายเลข
- 4.2.5.2 นักกีฬาจะต้องสวมสนับแข้ง
- 4.2.5.3 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาสวมใส่สตั๊ดปุ่มโลหะ

4.2.6 ผู้ตัดสิน

- 4.2.6.1 การแข่งขันแต่ละเกมจะมีผู้ตัดสิน 1 คน เป็นผู้มีอำนาจเต็มที่ในการใช้กฎกติกาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ตามที่ได้รับการแต่งตั้ง

4.2.7 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน

- 4.2.7.1 แต่งตั้งผู้ช่วยผู้ตัดสินจำนวน 2 คน ในเกมการแข่งขันระดับภูมิภาค หรือนานาชาติ
- 4.2.7.2 สำหรับการแข่งขันในระดับท้องถิ่น หรือระดับชาตินั้น สามารถจัดผู้ตัดสิน 2 คนได้ หากมีผู้ช่วยผู้ตัดสินไม่เพียงพอ

4.2.8 ระยะเวลา

4.2.8.1 เกมการแข่งขันจะแบ่งเวลาเป็น 2 ครั้งๆละ 20 นาที พักครึ่ง 5 นาที โดยผู้ตัดสินจะเป็นผู้รับผิดชอบจับเวลา

4.2.8.2 หากมีการต่อเวลาพิเศษในกรณีที่ผลเสมอกัน จะใช้การต่อเวลาพิเศษ ครั้งละ 5 นาที และหากยังคงเสมอกันอีก จะตัดสินหาผู้ชนะโดยการเตะโทษ ณ จุดเตะโทษ

4.2.9 เริ่มการเล่น

4.2.9.1 ผู้เล่นทุกคน ยกเว้นผู้เตะลูกเริ่มเล่น จะต้องอยู่ในแดนครึ่งสนามของฝ่ายตนเอง

4.2.9.2 ลูกบอลจะต้องวางอยู่บนจุดกึ่งกลางสนาม

4.2.9.3 ผู้ตัดสินให้สัญญาณเริ่มเล่น

4.2.9.4 เมื่อลูกบอลถูกเตะเคลื่อนที่ออกจากจุด ถือเป็นการเริ่มเล่นโดยสมบูรณ์

4.2.9.5 หากบอลที่เริ่มเล่นนั้น เตะไปยังประตูโดยตรงและบอลเข้าประตู ให้ถือเป็นการได้ประตู เช่นเดียวกับการเตะลูกคอนเนอร์

4.2.10 บอลอยู่ใน และนอกการเล่น

4.2.10.1 บอลที่หลุดออกนอกเส้นข้างไป ให้วางลูกบอลแล้วเตะเข้ามา

4.2.10.2 บอลที่หลุดข้ามเส้นหลังไป ให้ถือเป็นการเตะโทษ หรือเป็นลูกเตะคอนเนอร์

4.2.10.3 บอลที่หลุดออกนอกเส้นข้าง หรือเส้นหลังนั้น ลูกบอลต้องหลุดออกทั้งใบ

4.2.11 การเล่นบริเวณกรอบเขตประตู

4.2.11.1 เมื่อลูกบอลผ่านเข้ามาในกรอบเขตประตูโดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้รักษาประตูสามารถใช้มือรับลูกนั้นได้ และสามารถส่งบอลโดยการขว้าง โยน หรือกลิ้งบอล กลับเข้าสู่การเล่นในพื้นที่นอกกรอบประตูได้ แต่ต้องไม่ให้เกินเส้นกึ่งกลางครึ่งสนาม (คือ ลูกบอลจะต้องสัมผัสพื้น หรือผู้เล่นคนอื่น ก่อนข้ามเส้นครึ่งสนาม) และผู้รักษาประตูจะต้องปล่อยบอล ให้ออกนอกกรอบประตูให้เร็วที่สุดเท่าที่มีโอกาสกระทำได้

4.2.11.2 จากกติกาข้างต้น เมื่อผู้รักษาประตูจับลูกด้วยมือแล้ว ให้ถือเป็นการเล่นโดยสมบูรณ์

4.2.12 บทลงโทษ

4.2.12.1 หากผู้รักษาประตู ขว้างบอลเกินเส้นกึ่งกลางสนาม โดยที่บอลไม่ได้ตกลงสัมผัสพื้น หรือถูกผู้เล่นคนอื่นก่อน ผู้ตัดสินจะเป่านกหวีด และนำบอลมาวางบนเส้นกึ่งกลางสนาม ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะเริ่มเล่น โดยให้ถือเป็นการเตะโทษโดยอ้อม (2 จังหวะ)

4.2.12.2 หากผู้รักษาประตูที่กำลังส่งบอล และลูกบอลไปสัมผัสผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในพื้นที่ กรอบประตูนั้น ผู้ตัดสินจะเป่านกหวีด และให้ผู้รักษาประตูเริ่มส่งบอลใหม่อีกครั้ง

4.2.13 การได้ประตู

4.2.13.1 ลูกบอลจะต้องผ่านเส้นประตูไปทั้งใบ จึงถือเป็นการได้ประตูโดยสมบูรณ์

4.2.14 การฟาวล์ ละเมิดกฎกติกา (ยกเว้น ไม่มีการล้าหน้า)

4.2.14.1 การผลัก การเตะ แชนด์บอล หรือการเข้าปะทะ ให้เตะฟรีคิกโดยตรง (จังหวัดเดียว) ส่วนการขัดขวางการเล่นหรือการเล่นที่เป็นอันตราย ให้เตะฟรีคิกโดยอ้อม 2 จังหวัด

4.2.14.2 นักกีฬาที่ถูกไล่ออกจากสนาม (โดยได้รับใบเหลืองสองใบ หรือได้รับใบแดง) นักกีฬาผู้นั้น จะไม่ได้รับอนุญาตให้กลับเข้ามาเล่นในเกมนั้นได้อีก และทีมจะต้องเล่นด้วยจำนวนผู้เล่นที่น้อยกว่าเป็นเวลา 2 นาที

4.2.14.2.1 ผู้ตัดสินจะเป็นผู้จับเวลา 2 นาทีนั้น

4.2.14.2.2 นักกีฬาสำรองที่จะลงมาเล่นแทนนั้น จะต้องรอจนครบเวลา 2 นาที ให้ผู้ตัดสินรับทราบ และเมื่อลูกบอลตาย (ไม่ได้อยู่ในการเล่น)

4.2.15 การเริ่มเล่นใหม่

4.2.15.1 หากมีการฟาวล์ใด ๆ จากผู้เล่นฝ่ายรุกในพื้นที่เขตประตู ให้ผู้เล่นฝ่ายรับเป็นฝ่ายเริ่มเล่นลูก โดยผู้รักษาประตู

4.2.16 การเตะฟรีคิก

4.2.16.1 การเตะลูกฟรีคิก ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอล 5 เมตร ทุกกรณี

4.2.16.2 หากมีลูกเตะฟรีคิกโดยอ้อม (2 จังหวัด) ของฝ่ายรุกเกิดขึ้นในระยะที่น้อยกว่า 5 เมตรจากเส้นประตู ผู้ตัดสินจะนำลูกบอลมาวาง ให้ห่างจากเส้นประตูนั้น 5 เมตร

4.2.17 เตะจุดโทษ

4.2.17.1 จุดเตะโทษ จะกำหนดไว้ห่างจากเส้นประตู 7 เมตร ให้ผู้เล่นทุกคน อยู่ด้านนอกกรอบเขตโทษ รวมถึงด้านนอกส่วนโค้งของกรอบเขตโทษ ยกเว้น ผู้เตะกับผู้รักษา ประตู โดยที่ผู้รักษาประตูจะต้องยืนอยู่บนเส้นประตูเสมอ จนกว่าจะมีการเตะบอล

4.2.18 การเตะลูกจากเส้นด้านข้าง (หากเป็นฟุตบอล 11 คน จะใช้มือทุ่มบอล)

4.2.18.1 เมื่อลูกบอลหลุดออกนอกเส้นข้างทั้งใบแล้ว จะใช้การเตะกลับเข้าสู่การเล่น ตรงบริเวณจุดที่บอลหลุดข้ามเส้นออกไป (ให้วางบนเส้น) ซึ่งลูกบอลจะต้องวางให้นิ่ง ก่อนการเตะ เมื่อลูกบอลเคลื่อนที่ออกจากจุดไปแล้ว ถือเป็นการเล่นโดยสมบูรณ์ และผู้ที่เตะบอลออกจากจุดแล้วนั้น จะไม่สามารถไปเล่นบอลนั้นซ้ำได้อีก จนกว่าลูกบอลจะไปสัมผัสผู้เล่นคนอื่นก่อน และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอลนั้น 5 เมตร

4.2.18.2 การเตะลูกจากด้านข้าง และเข้าประตูโดยตรง ถือว่าไม่ได้ประตู

4.2.18.3 ผู้รักษาประตูจะไม่สามารถสัมผัสบอลด้วยมือได้ เมื่อผู้เล่นในทีมเดียวกันส่งบอลคืนให้จากเส้นด้านข้าง

4.2.18.3 ผู้รักษาประตูจะไม่สามารถสัมผัสบอลด้วยมือได้ เมื่อผู้เล่นในทีมเดียวกันส่งบอลคืนหลังให้ระหว่างการเล่นปกติ

4.2.19 บทลงโทษ

4.2.19.1 หากผู้เล่นสัมผัสบอลซ้ำ หลังจากเตะลูกจากเส้นด้านข้าง ผู้ตัดสินจะให้ฝ่ายตรงข้าม ได้เล่นลูกฟรีคิกโดยอ้อม (2 จังหวะ) ณ จุดที่มีการทำฟาวล์เกิดขึ้น

4.2.20 เตะลูกมุม

4.2.20.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกจะได้ลูกเตะมุม เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับทำลูกหลุดออกนอกเส้นหลัง

4.2.20.2 ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอล 5 เมตร

4.2.21 พักดื่มน้ำ

4.2.21.1 ในกรณีที่มีสภาพอากาศร้อนอบอ้าว คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน อาจให้สัญญาณผู้ตัดสินเพื่อหยุดเกมสำหรับพักดื่มน้ำ (ไม่เกิน 3 นาที) ซึ่งมักอยู่ในช่วงครึ่งเวลาของการแข่งขันในแต่ละครึ่ง

4.2.22 การต่อเวลาพิเศษ / การเตะจุดโทษ

4.2.22.1 ในการเล่นระบบลีกทั่วไป มักจะนำมาใช้ตัดสินหาผู้ชนะ เมื่อมีผลเสมอกัน

4.2.22.2 ในการเล่นระบบทัวร์นาเมนต์ จะใช้การต่อเวลาพิเศษครึ่งละ 5 นาที

4.2.22.3 หากต่อเวลาพิเศษแล้ว ยังคงมีผลเสมอกันอยู่ ให้ตัดสินหาผู้ชนะโดยการเตะจุดโทษ

4.2.22.3.1 ผู้ตัดสินเป็นผู้เลือก ใช้ประตูทางด้านฝั่งใด

4.2.22.3.2 ผู้ตัดสินโยนเหรียญ และให้หัวหน้าทีมที่ชนะในการโยนเหรียญเลือกว่าจะเป็นฝ่ายยิงก่อนหรือหลัง

4.2.22.3.3 แต่ละทีมจะเลือกผู้เล่น 5 คน ที่อยู่ในสนามจนจบการแข่งขันเท่านั้น

4.2.22.3.4 ทีมที่ทำประตูได้มากที่สุด หลังการเตะจุดโทษ 5 คนเป็นผู้ชนะ โดยผู้ตัดสินจะเป็นผู้บันทึกผลตั้งแต่เริ่มเตะ

4.2.22.3.5 อธิบายขั้นตอนการเตะจุดโทษ 5 คน ของทั้ง 2 ทีม ด้านล่าง

4.2.22.3.6 ทั้ง 2 ทีม สลับการเตะจุดโทษ

4.2.22.3.7 หากทราบผลการเตะจุดโทษ แพ้-ชนะ ที่ชัดเจนก่อนแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องเตะจนครบทั้ง 5 คน

4.2.22.3.8 หากเตะจุดโทษครบ 5 คนของทั้ง 2 ทีมแล้ว ผลยังคงเสมอกันอยู่ จะให้เตะต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้-ชนะ

- 4.2.22.3.9 หากผู้รักษาประตูมีอาการบาดเจ็บขณะทำการเตะจุดโทษ และไม่สามารถเล่นต่อไปได้ ให้นักกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้เล่นสำรอง สามารถลงไปเล่นแทนได้
- 4.2.22.3.10 ในกรณีนี้ ผู้เล่นที่อยู่ในสนามจนหมดเวลา รวมถึงการต่อเวลาพิเศษเท่านั้น จึงจะสามารถเป็นผู้ทำการเตะจุดโทษได้
- 4.2.22.3.11 หากจบการแข่งขันแล้ว ทีมที่มีนักกีฬามากกว่าฝ่ายตรงข้าม จะต้องลดนักกีฬาออกเพื่อให้มีจำนวนเหลือเท่ากัน หัวหน้าทีมจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ชื่อและหมายเลขของผู้เล่นที่ถูกตัดออกไป และผู้ตัดสินจะต้องแน่ใจว่านักกีฬาของทั้ง 2 ทีมมีจำนวนเท่ากัน และพร้อมทำการเตะจุดโทษ อยู่ภายในวงกลมกลางสนาม
- 4.2.22.3.12 ในการเตะจุดโทษนั้น ให้นักกีฬาแต่ละคนไปเตะจุดโทษ และห้ามนักกีฬาคนเดิมไปเตะซ้ำเป็นครั้งที่สองก่อนนักกีฬาคนอื่นที่ยังไม่ได้เตะครั้งแรกเลย
- 4.2.22.3.13 เมื่อทุกคนใช้สิทธิ์ในการเตะจุดโทษจนครบแล้ว การเรียงลำดับผู้เตะในครั้งต่อไปนั้น ไม่จำเป็นต้องเหมือนกันกับการเตะในรอบแรก
- 4.2.22.3.14 สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปเป็นผู้รักษาประตูแทนตอนไหนก็ได้ ในระหว่างการเตะจุดโทษ
- 4.2.22.3.15 การเตะลูกโทษของประเภททีมยูนิฟายด์ ผู้เตะจะต้องสลับกันระหว่าง นักกีฬาพิเศษ กับนักกีฬาพาร์ทเนอร์ โดยนักกีฬาพิเศษของแต่ละทีม จะเป็นผู้ที่เริ่มเตะก่อน

4.2.23 การสอนจากพื้นที่นั่ง

- 4.2.23.1 จัดพื้นที่นั่งสำหรับนักกีฬาและผู้ฝึกสอน ของทั้งสองทีม
- 4.2.23.2 กำหนดพื้นที่นั่ง ลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความยาว 15 เมตร อยู่บริเวณด้านข้างห่างจากเส้นข้างสนาม 5 เมตร และภายใน 10 เมตร ของเส้นกึ่งกลางสนาม
- 4.2.23.3 จัดแยกพื้นที่นั่งของแต่ละทีม ให้เห็นอย่างชัดเจน ภายในพื้นที่ที่กำหนด
- 4.2.23.4 ผู้ฝึกสอนและผู้เล่นสำรอง จะต้องอยู่ในพื้นที่นั่งตลอดเวลา อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนเพียง 1 คนเท่านั้นที่สามารถยืนสอนได้ ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามกฎ ทีมอาจถูกสั่งระงับ และส่งผลกระทบต่อการเล่นข้างสนามได้
- 4.2.23.5 ผู้ฝึกสอนควรใช้ถ้อยคำในการสอน และสนับสนุนนักกีฬา ด้วยวาจาที่สุภาพ
- 4.2.23.6 การใช้วาจาที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น หรือผู้ตัดสิน หรือแสดงอำนาจในการสอนข้างสนามมากเกินไป ถือเป็นกรกระทำที่ไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งอาจถูกผู้ตัดสินตักเตือนได้ และหากยังคงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นอยู่ ผู้ตัดสินสามารถเชิญให้ออกจากสนามแข่งขันได้

4.3 ฟุตบอล 11 คน

4.3.1 ลักษณะสนาม

- 4.3.1.1 สนามฟุตบอล 11 คน มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความยาวของเส้นกรอบเขตโทษ จะใหญ่กว่าเส้นเขตประตู
- 4.3.1.2 ขนาดความยาวระหว่าง 90-120 เมตร กว้างระหว่าง 45-90 เมตร
- 4.3.1.3 ประตู จะมีขนาดความกว้าง x ความสูง 7.32 x 2.44 เมตร
- 4.3.1.4 แนะนำให้เล่นบนพื้นสนามหญ้าจริง

4.3.2 ลูกบอล

- 4.1.3.1 อายุ 8-12 ปี ใช้ลูกบอลเบอร์ 4 (ขนาดระหว่าง 63.5 – 66 ซม. หรือ 25 – 26 นิ้ว)
- 4.1.3.2 นอกนั้น ใช้ลูกบอลเบอร์ 5 (ขนาดระหว่าง 68 – 70 เซนติเมตร หรือ 27 – 28 นิ้ว)

4.3.3 จำนวนผู้เล่น

- 4.3.3.1 อนุญาตให้ฝ่ายจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนดจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ในระดับเวิร์ลเกมส์ สามารถส่งรายชื่อผู้เล่นได้ไม่เกิน 16 คน
- 4.3.3.2 ในการแข่งขันทั้ง 2 ทีม จะประกอบไปด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 11 คน โดยมีผู้รักษาประตู 1 คน และจะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 7 คน อยู่ในสนามขณะแข่งขันเสมอ
- 4.3.3.3 อนุญาตให้ทีมใช้ผู้เล่นสำรองที่ส่งรายชื่อมาได้ครบทุกคน ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนออกมาแล้ว จะไม่สามารถลงไปเล่นซ้ำในเกมนั้นได้อีก (ยกเว้น กติกาจะถูกรับเปลี่ยน เพื่อให้เหมาะสมกับนักกีฬาที่มีความสามารถระดับต่ำ) ในกรณีนี้ หากพิจารณาคุณภาพของเกมแล้ว มีแนวโน้มว่าจะส่งผลเสียมากกว่า อนุญาตให้ใช้กติกาไม่จำกัดผู้เล่นสำรอง คือ ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวออกมาแล้วสามารถกลับไปเล่นได้อีก ซึ่งการตัดสินใจว่าจะใช้กฎใดนั้น ควรมีการแจ้งให้ทุกทีมที่เข้าร่วม ได้ทราบล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน

4.3.4 อุปกรณ์ของนักกีฬา

- 4.3.4.1 เสื้อจะต้องมีหมายเลข
- 4.3.4.2 นักกีฬาจะต้องสวมสนับแข้ง
- 4.3.4.3 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาสวมใส่สตั๊ดปมโลหะ

4.3.5 ผู้ตัดสิน

- 4.3.5.1 การแข่งขันแต่ละเกมจะมีผู้ตัดสิน 1 คน เป็นผู้มีอำนาจเต็มที่ในการใช้กฎกติกาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ตามที่ได้รับการแต่งตั้ง

4.3.6 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน

- 4.3.6.1 แต่งตั้งผู้ช่วยผู้ตัดสินจำนวน 2 คน ในแต่ละเกม

4.3.7 ระยะเวลา

4.3.7.1 คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน อาจปรับลดเวลาการเล่นลง (จากเดิมครึ่งเวลาละ 45 นาที) ขึ้นอยู่กับระดับความสามารถ และสมรรถภาพทางกายของทีมที่กำลังเล่น

4.3.7.2 อนุญาตให้เล่นอย่างน้อย ครึ่งละ 20 นาที

4.3.8 เริ่มการเล่น

4.3.8.1 ผู้เล่นทุกคน ยกเว้นผู้เตะลูกเริ่มเล่น จะต้องอยู่ในแดนครึ่งสนามของฝ่ายตนเอง

4.3.8.2 ลูกบอลจะต้องวางอยู่บนจุดกึ่งกลางสนาม

4.3.8.3 ผู้ตัดสินให้สัญญาณเริ่มเล่น

4.3.8.4 เมื่อลูกบอลถูกเตะเคลื่อนที่ออกจากจุด ถือเป็นการเริ่มเล่นโดยสมบูรณ์

4.3.8.5 หากบอลที่เริ่มเล่นนั้น เตะไปยังประตูโดยตรงและบอลเข้าประตู ให้ถือเป็นการได้ประตู เช่นเดียวกับการเตะลูกคอนเนอร์

4.3.9 บอลอยู่ใน และนอกการเล่น

4.3.9.1 บอลที่หลุดออกนอกเส้นข้างไป ให้ทุ่มบอลเข้ามา

4.3.9.2 บอลที่หลุดข้ามเส้นหลังไป ให้ถือเป็นประตู หรือเป็นลูกเตะคอนเนอร์

4.3.9.3 บอลที่หลุดออกนอกเส้นข้าง หรือเส้นหลังนั้น ลูกบอลต้องหลุดออกทั้งใบ

4.3.10 การได้ประตู

4.3.10.1 ลูกบอลจะต้องผ่านเส้นประตูไปทั้งใบ จึงถือเป็นการได้ประตูโดยสมบูรณ์

4.3.11 การฟาวล์ ละเมิดกฎกติกา

4.3.11.1 การผลัก การเตะ แสนด์บอล หรือการเข้าปะทะ ให้เตะฟรีคิกโดยตรง (จังหวัดเดียว)

ส่วนการขัดขวางการเล่นหรือการเล่นที่เป็นอันตราย ให้เตะฟรีคิกโดยอ้อม 2 จังหวัด

4.3.11.2 นักกีฬาที่ถูกไล่ออกจากสนาม (โดยได้รับใบเหลืองสองใบ หรือได้รับใบแดง) นักกีฬาผู้นั้นจะไม่ได้รับอนุญาตให้กลับเข้ามาเล่นในเกมนั้นได้อีก และทีมจะต้องเล่นโดยที่มีผู้เล่นเหลือน้อยกว่า

4.3.12 การเตะฟรีคิก

4.3.12.1 ลูกฟรีคิก ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอลอย่างน้อย 9.15 ม. (10 หลา)

4.3.13 เตะจุดโทษ

4.3.13.1 เตะ ณ จุดเตะโทษที่กำหนดไว้ ให้ผู้เล่นทุกคน อยู่ด้านนอกกรอบเขตโทษ รวมถึงด้านนอกส่วนโค้งของกรอบเขตโทษ ยกเว้น ผู้เตะกับผู้รักษาประตู โดยที่ผู้รักษาประตูจะต้องยืนอยู่บนเส้นประตูเสมอ จนกว่าจะมีการเตะบอล

4.3.14 การทุ่ม

4.3.14.1 เมื่อลูกบอลหลุดออกนอกเส้นข้างทั้งใบแล้ว จะใช้การทุ่มกลับเข้าสู่การเล่น จากบริเวณที่บอลหลุดข้ามเส้นออกไป (บนเส้น) ผู้ที่ทุ่มบอลออกไปแล้วนั้น จะไม่สามารถไปเล่นบอลนั้นซ้ำได้อีก จนกว่าลูกบอลจะไปสัมผัสผู้เล่นคนอื่นก่อน และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอลนั้น 5 เมตร

4.3.14.2 การทุ่มลูกจากด้านข้าง และเข้าประตูโดยตรง ไม่ถือว่าได้ประตู

4.3.15 เตะลูกมุม

4.3.15.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกจะได้ลูกเตะมุม เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับทำลูกหลุดออกเส้นหลัง

4.3.15.2 ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องอยู่ห่างจากลูกบอลอย่างน้อย 9.15 เมตร (10 หลา)

4.3.16 พักดื่มน้ำ

4.3.16.1 ในกรณีที่มีสภาพอากาศร้อนอบอ้าว คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน อาจให้สัญญาณผู้ตัดสินเพื่อหยุดเกมสำหรับพักดื่มน้ำ (ไม่เกิน 3 นาที) ซึ่งมักอยู่ในช่วงครึ่งเวลาของการแข่งขันในแต่ละครึ่ง

4.3.17 การต่อเวลาพิเศษ / การเตะจุดโทษ

4.3.17.1 การเล่นเกมปกติทั่วไป มักจะนำมาใช้ตัดสินหาผู้ชนะ เมื่อมีผลเสมอกัน

4.3.17.2 การเล่นเกมทัวร์นาเมนต์ จะนำต่อเวลาพิเศษ ครึ่งละ 7 นาที พักนาทีครึ่ง มาใช้

4.3.17.3 การเล่นเกมทัวร์นาเมนต์ จะใช้การต่อเวลาพิเศษครึ่งละ 7 นาที พักนาทีครึ่ง

4.3.17.4 หากต่อเวลาพิเศษแล้ว ยังคงมีผลเสมอกันอยู่ ให้ตัดสินหาผู้ชนะโดยการเตะจุดโทษ

4.3.17.4.1 ผู้ตัดสินเป็นผู้เลือก ใช้ประตูทางด้านฝั่งใด

4.3.17.4.2 ผู้ตัดสินโยนเหรียญ และให้หัวหน้าทีมที่ชนะในการโยนเหรียญเลือกว่าจะเป็นฝ่ายยิงก่อนหรือหลัง

4.3.17.4.3 แต่ละทีมจะเลือกผู้เล่น 5 คน ที่อยู่ในสนามจนจบการแข่งขัน ส่วนคนที่เหลือให้เตรียมพร้อมสำหรับยิงจุดโทษต่อไปด้วย (ในกรณีที่ 5 คนแรกผลยังคงเสมอกัน)

4.3.17.4.4 ทีมที่ทำประตูได้มากที่สุด หลังการเตะจุดโทษ 5 คนเป็นผู้ชนะ โดยผู้ตัดสินจะเป็นผู้บันทึกผลตั้งแต่เริ่มเตะ

4.3.17.4.5 อธิบายขั้นตอนการเตะจุดโทษ 5 คน ของทั้ง 2 ทีม ด้านล่าง

4.3.17.4.6 ทั้ง 2 ทีม สลับการเตะจุดโทษ

4.3.17.4.7 หากทราบผลการเตะจุดโทษ แพ้-ชนะ ที่ชัดเจนก่อนแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องเตะจนครบทั้ง 5 คน

4.3.17.4.8 หากเตะจุดโทษครบ 5 คนของทั้ง 2 ทีมแล้ว ผลยังคงเสมอกันอยู่ จะให้เตะต่อไปจนกว่าจะรู้ผลแพ้-ชนะ ในจำนวนการเตะที่เท่ากัน

- 4.3.17.4.9 หากผู้รักษาประตูมีอาการบาดเจ็บขณะทำการเตะจุดโทษ และไม่สามารถเล่นต่อไปได้ ให้นักกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้เล่นสำรองลงไปเล่นแทนได้ (โดยไม่เกินจำนวนครั้งของการเปลี่ยนตัว ที่ตกลงในระเบียบไว้แล้ว)
- 4.3.17.4.10 ในกรณีนี้ ผู้เล่นที่อยู่ในสนามจนหมดเวลา รวมถึงการต่อเวลาพิเศษเท่านั้น จึงจะสามารถเป็นผู้ทำการเตะจุดโทษได้
- 4.3.17.4.11 หากจบการแข่งขันแล้ว ทีมที่มีนักกีฬามากกว่าฝ่ายตรงข้าม จะต้องลดนักกีฬาออกเพื่อให้มีจำนวนเหลือเท่ากัน หัวหน้าทีมจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ชื่อและหมายเลขของผู้เล่นที่ถูกตัดออกไป และผู้ตัดสินจะต้องแน่ใจว่านักกีฬาของทั้ง 2 ทีมมีจำนวนเท่ากัน และพร้อมทำการเตะจุดโทษ อยู่ภายในวงกลมกลางสนาม
- 4.3.17.4.12 ในการเตะจุดโทษนั้น ให้นักกีฬาแต่ละคนไปเตะจุดโทษ และห้ามนักกีฬาคนเดิมไปเตะซ้ำเป็นครั้งที่สอง ก่อนนักกีฬาคนอื่นที่ยังไม่ได้เตะครั้งแรกเลย
- 4.3.17.4.13 เมื่อทุกคนใช้สิทธิ์ในการเตะจุดโทษจนครบแล้ว การเรียงลำดับผู้เตะในครั้งต่อไปนั้น ไม่จำเป็นต้องเหมือนกันกับการเตะในรอบแรก
- 4.3.17.4.14 สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปเป็นผู้รักษาประตูแทนตอนไหนก็ได้ ในระหว่างการเตะจุดโทษ
- 4.3.17.4.15 การเตะลูกโทษของประเภททีมยูนิฟายด์ ผู้เตะจะต้องสลับกันระหว่างนักกีฬาพิเศษ กับนักกีฬาพาร์ทเนอร์ และเป็นผู้เล่นที่อยู่ในสนามจนจบการแข่งขันเท่านั้น โดยนักกีฬาพิเศษของแต่ละทีม จะเป็นผู้เริ่มเตะก่อน

4.3.18 การสอนจากพื้นที่นั่ง

- 4.3.18.1 จัดพื้นที่นั่งสำหรับนักกีฬาและผู้ฝึกสอน ของทั้งสองทีม
- 4.3.18.2 กำหนดพื้นที่นั่ง ลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความยาว 15 เมตร อยู่บริเวณด้านข้างห่างจากเส้นข้างสนาม 5 เมตร และภายใน 10 เมตร ของเส้นกึ่งกลางสนาม
- 4.3.18.3 จัดแยกพื้นที่นั่งของแต่ละทีม ให้เห็นอย่างชัดเจน ภายในพื้นที่ที่กำหนด
- 4.3.18.4 ผู้ฝึกสอนและผู้เล่นสำรอง จะต้องอยู่ในพื้นที่นั่งตลอดเวลา อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนเพียง 1 คนเท่านั้นที่สามารถยืนสอนได้ ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามกฎ ทีมอาจถูกสั่งระงับ และส่งผลกระทบต่อการเล่นข้างสนามได้
- 4.3.18.5 ผู้ฝึกสอนควรใช้ถ้อยคำในการสอน และสนับสนุนนักกีฬา ด้วยวาจาที่สุภาพ
- 4.3.18.6 การใช้วาจาที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น หรือผู้ตัดสิน หรือแสดงอำนาจในการสอนข้างสนามมากเกินไป ถือเป็นกรกระทำที่ไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งอาจถูกผู้ตัดสินตักเตือนได้ และหากยังคงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นอยู่ ผู้ตัดสินสามารถเชิญให้ออกจากสนามแข่งขันได้

4.4 ฟุตซอล

4.4.1 กติกาฟุตซอลสเปเชียลโอลิมปิก จะใช้กติกาเดียวกันกับกติกาฟุตซอล ที่ใช้ในปัจจุบันของฟีฟ่า

4.5 การแข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ (ฟุตบอล 11 คน / 8 คน / 7 คน / 5 คน และฟุตซอล)

4.5.1 จำนวนผู้เล่น

4.5.1.1 ยังคงใช้หลักอัตราส่วน จำนวนนักกีฬาพิเศษ และนักกีฬาพาร์ทเนอร์

4.5.1.2 ขณะเล่น, ทีมจะมีผู้เล่นจำนวน..

4.5.1.2.1 การแข่งขันฟุตบอล 11 คน จะมีผู้เล่นไม่เกิน 11 คน และไม่น้อยกว่า 7 คน โดยมีอัตราส่วน
ดังนี้ คือ

นักกีฬาพิเศษ 6 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 5

นักกีฬาพิเศษ 5 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 5

นักกีฬาพิเศษ 5 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 4

นักกีฬาพิเศษ 4 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 4

นักกีฬาพิเศษ 4 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 3

4.5.1.2.1.1 หากมีนักกีฬาในสนามผิดอัตราส่วนจากที่กำหนดนี้ ถือเป็นผิดกติกา

4.5.1.2.1.2 ในกรณีที่นักกีฬาพิเศษ หรือนักกีฬาพาร์ทเนอร์ ได้รับใบแดงออกจากสนาม จะไม่
บังคับให้เพื่อนร่วมทีมออกจากสนาม เพื่อปฏิบัติตามหลักอัตราส่วนจำนวนนักกีฬายูนิฟายด์ได้

4.5.1.2.2 การแข่งขันฟุตบอล 8 คน จะมีผู้เล่นไม่เกิน 8 คน และไม่น้อยกว่า 5 คน โดยมีอัตราส่วน
ดังนี้ คือ

นักกีฬาพิเศษ 4 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 4

นักกีฬาพิเศษ 4 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 3

นักกีฬาพิเศษ 3 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 3

นักกีฬาพิเศษ 3 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 2

4.5.1.2.2.1 หากมีนักกีฬาในสนามผิดอัตราส่วนจากที่กำหนดนี้ ถือเป็นผิดกติกา

4.5.1.2.3 การแข่งขันฟุตบอล 7 คน จะมีผู้เล่นไม่เกิน 7 คน และไม่น้อยกว่า 5 คน โดยมีอัตราส่วน
ดังนี้ คือ

นักกีฬาพิเศษ 4 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 3

นักกีฬาพิเศษ 3 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 3

นักกีฬาพิเศษ 3 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 2

4.5.1.2.3.1 หากมีนักกีฬาในสนามฝึกอัตราส่วนจากที่กำหนดนี้ ถือเป็นฝึกกติกา

4.5.1.2.4 การแข่งขันฟุตบอล 5 คน และฟุตซอล มีผู้เล่นไม่เกิน 5 คน และไม่น้อยกว่า 3 คน โดยมีอัตราส่วนดังนี้ คือ

นักกีฬาพิเศษ 3 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 2

นักกีฬาพิเศษ 2 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 2

นักกีฬาพิเศษ 2 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ 1

4.5.1.2.4.1 หากมีนักกีฬาในสนามฝึกอัตราส่วนจากที่กำหนดนี้ ถือเป็นฝึกกติกา

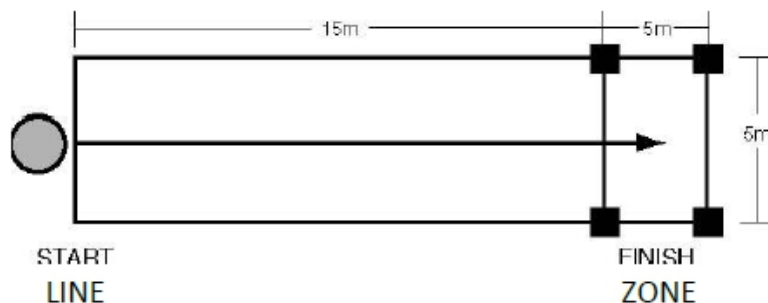
4.5.1.2.4.2 แต่ละทีมควรมีผู้ฝึกสอน รับผิดชอบในการจัดตัวผู้เล่น และจัดการทีม

4.6 การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล (Individual Skills Competition) (ISC)

4.6.1 การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล ประกอบด้วย 3 รายการคือ การเลี้ยง / การยิง / การวิ่งและยิง

ผู้เข้าแข่งขัน จะทำการแข่งขันในรอบแรก รายการละ 1 ครั้ง ผลรวมจากทั้ง 3 รายการนั้น จะนำไปจัดกลุ่มดิวิชั่น เพื่อรวมกับนักกีฬาที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน ไปแข่งขันในรอบแข่งขันจริง (รอบชิงเหรียญ) และในรอบการแข่งขันจริง นักกีฬาแต่ละคน จะทำการแข่งขัน รายการละ 2 ครั้ง และนำผลคะแนนรวมที่ได้ มาสรุปจัดลำดับมอบเหรียญรางวัล

4.6.1.1 รายการที่ 1 เลี้ยงลูกบอล Dribbling



4.6.1.1.1 อุปกรณ์

4.6.1.1.1.1 ลูกบอลขนาด เบอร์ 4 หรือ 5 / เทปกาว หรือซอล์ค / กรวยใหญ่ 4 อัน

4.6.1.1.2 วิธีปฏิบัติ

4.6.1.1.2.1 ให้นักกีฬาเลี้ยงบอลจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด โดยให้อยู่ในช่องที่กำหนดจุดพื้นที่สิ้นสุดจะกำหนดไว้โดย วางกรวยและเส้นที่เห็นอย่างชัดเจน เวลาจะหยุดเมื่อนักกีฬาหยุดลูกบอลในพื้นที่สิ้นสุด หากนักกีฬาเลี้ยงลูกหลุดออกไป จะต้องเลี้ยงกลับมาหยุด ณ จุดสิ้นสุดให้สำเร็จ

4.6.1.1.3 การให้คะแนน

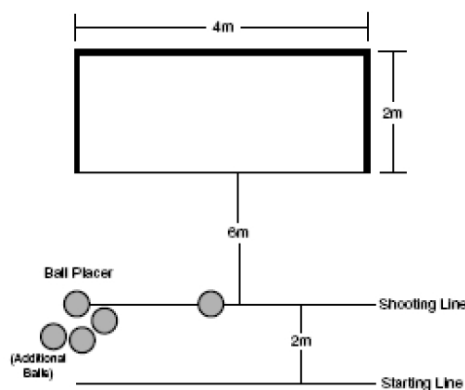
4.6.1.1.3.1 จับเวลาขณะที่นักกีฬาทำการแข่งขัน (เป็นวินาที) และแปลงเวลาที่ได้ เป็นคะแนน ตามตารางด้านล่าง และตัดออกทุก ๆ 5 คะแนน ที่นักกีฬาเลี้ยงลูกบอลออกนอกช่องที่กำหนด หรือใช้มือสัมผัสลูกบอล

หมายเหตุ หากลูกบอลหลุดออกนอกเส้นข้าง ผู้ตัดสินจะนำลูกบอลสำรองที่เตรียมไว้ วางด้านตรงข้ามที่ลูกหลุดออกไป

4.6.1.1.4 ตารางแปลงเวลาเป็นคะแนน

เวลา (วินาที)	คะแนน
5 – 10	60 คะแนน
11 – 15	55 คะแนน
16 – 20	50 คะแนน
21 – 25	45 คะแนน
26 – 30	40 คะแนน
31 – 35	35 คะแนน
36 – 40	30 คะแนน
41 – 45	25 คะแนน
46 – 50	20 คะแนน
51 – 55	15 คะแนน
มากกว่า 55	10 คะแนน

4.6.1.2 รายการที่ 2 การยิง Shooting



4.6.1.2.1 อุปกรณ์

4.6.1.2.1.1 ลูกบอล เบอร์ 4 หรือ 5 / เทปกาวหรือซอล์ค / ประตูขนาด 4 x 2 เมตรพร้อมตาข่าย

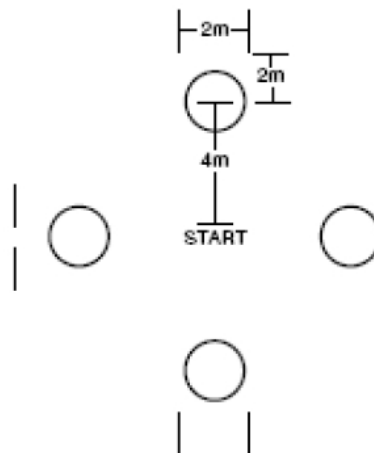
4.6.1.2.2 วิธีปฏิบัติ

4.6.1.2.2.1 นักกีฬาอยู่ที่จุดเริ่มต้น จากนั้นเดินหรือวิ่งไปเตะบอลให้เข้าประตู ตรงเส้นที่ห่างจากประตูระยะ 6 เมตร อนุญาตให้นักกีฬาเตะบอลครั้งละ 1 ลูก จากนั้นให้นักกีฬากลับมาที่จุดเริ่มต้น โดยเจ้าหน้าที่จะวางลูกเพื่อทำการเตะครั้งต่อไปจนครบ 5 ลูก เวลาจะหยุดเมื่อนักกีฬาเตะบอลลูกสุดท้าย และ/หรือ นาฬิกาจะหยุดเมื่อครบเวลา 2 นาที

4.6.1.2.3 การให้คะแนน

4.6.1.2.3.1 ยิงเข้าประตูสำเร็จ ได้ 10 คะแนน

4.6.1.3 รายการที่ 3 การวิ่งและเตะ Run and Kick



4.6.1.4 อุปกรณ์

4.6.1.4.1 ลูกบอลขนาด เบอร์ 4 หรือ 5 จำนวน 4 ลูก

4.6.1.4.2 กำหนดจุดเริ่มต้น บริเวณตรงกลาง

4.6.1.4.3 วางเป้าหมาย/ประตู กว้าง 2 เมตร (กรวยหรือเสาธง) ห่างจากจุดวางลูก 2 เมตร

4.6.1.5 วิธีปฏิบัติ

4.6.1.5.1 นักกีฬาอยู่ที่จุดเริ่มต้น จากนั้นวิ่งไปเตะลูกบอล (ลูกไหนก่อนก็ได้) ให้เข้าเป้าหมาย/ ประตู ให้นักกีฬาเตะบอลครั้งละลูกเท่านั้น และกลับมาที่จุดเริ่มต้นเหมือนเดิม วิ่ง ไปเตะบอลลูกต่อไป ให้เข้าเป้าหมาย นาฬิกาจะหยุดเมื่อลูกสุดท้ายผ่านเป้าหมาย

4.6.1.6 การให้คะแนน

4.6.1.6.1 จะบันทึกเวลาที่ได้ (เป็นวินาที) ตั้งแต่ นักกีฬาเริ่มวิ่ง จนไปถึงเตะบอลลูกสุดท้าย และแปลง เป็นคะแนน ตามตารางด้านล่าง

4.6.1.6.2 จะบวกคะแนนพิเศษเพิ่มให้ทุก ๆ 5 คะแนน ที่ทำการเตะลูกเข้าเป้าได้สำเร็จ

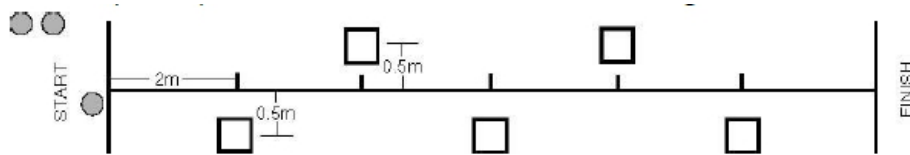
4.6.1.7 ตารางแปลงเวลาเป็นคะแนน

เวลา (วินาที)	คะแนน
11 – 15	50 คะแนน
16 – 20	45 คะแนน
21 – 25	40 คะแนน
26 – 30	35 คะแนน
31 – 35	30 คะแนน
36 – 40	25 คะแนน
41 – 45	20 คะแนน
46 – 50	15 คะแนน
51 – 55	10 คะแนน
มากกว่า 55	5 คะแนน

5. การทดสอบทักษะประเภททีม (FOOTBALL TEAM SKILLS ASSESSMENT TEST)

5.1 การทดสอบทักษะประเภททีมนี้ อาจนำไปใช้ในการวัดระดับความสามารถของผู้เล่นและทีม เพื่อการจัดแบ่งกลุ่มดิวิชั่นในเบื้องต้นได้ แต่ไม่ใช้การแข่งขันทักษะส่วนบุคคล ดังที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้

5.1.1 การเลี้ยงบอล Dribbling



5.1.1.1 จัดเตรียม

5.1.1.1.1 กำหนดพื้นที่เลี้ยงบอลลักษณะซิกแซก ระยะ 12 เมตร โดยวางกรวยทรงสูง 5 อัน (ความสูง 18 นิ้ว) ระยะห่าง 2 เมตร และวางห่างจากเส้นกึ่งกลางออกมา 0.5 เมตร และลูกบอล 3 ลูก วางที่จุดเส้นเริ่มต้น

5.1.1.2 การทดสอบ

5.1.1.2.1 ทดสอบเวลา 1 นาที

5.1.1.2.2 ให้ผู้เล่นเลี้ยงบอลซิกแซกอ้อมกรวย (สาลอม) ให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

5.1.1.2.3 จากนั้นให้หยุดบอลที่จุดสิ้นสุด (บอลต้องหยุดสนิท) แล้วรีบวิ่งกลับมาที่เส้นเริ่ม

5.1.1.2.4 หากยังมีเวลาเหลืออยู่ ให้ผู้เล่นเริ่มต้นเลี้ยงบอลลูกถัดไป

5.1.1.2.5 ให้ผู้เล่นปฏิบัติซ้ำต่อเนื่อง จนครบเวลา 1 นาที

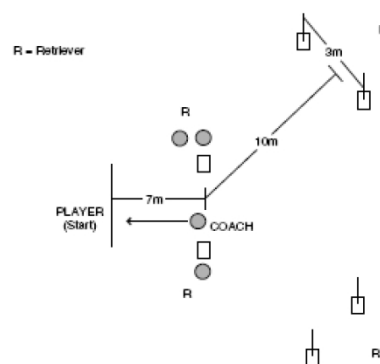
5.1.1.2.6 ให้สัญญาณเป่านกหวีด เพื่อให้ผู้เล่นทราบครบเวลาทดสอบ 1 นาทีแล้ว

5.1.1.3 การให้คะแนน

5.1.1.3.1 เลี้ยงผ่านกรวย (ด้านนอก) ได้สำเร็จ กรวยละ 5 คะแนน (มี 25 คะแนน ต่อ1ลูก)

5.1.1.3.2 กรวยที่ถูกชนล้มลง จะไม่นับเป็นคะแนน

5.1.2 การคอนโทรลและการส่งบอล Control & Pass



5.1.2.1 จัดเตรียม

5.1.2.1.1 กำหนดพื้นที่โค้ชส่งบอล ให้ห่างจากเส้นเริ่ม 7 เมตร และกว้าง 5 เมตร

5.1.2.1.2 กำหนดจุดเป้าหมายส่งบอล ให้ห่างจากพื้นที่โค้ชส่งบอล 10 เมตร 2 จุด กว้างจุดละ 3 เมตร อาจมีเสาธงเหนือกรวย (สูงประมาณ 1 เมตร) เพื่อให้เห็นเป้าหมายได้ชัดเจน

5.1.2.1.3 ลูกบอล 4-8 ลูก หากมีลูกบอลไม่พอให้ใช้ระบบการหมุนเวียนลูกที่เตะไปแล้วนั้น ส่งกลับมายังโค้ชให้เร็วที่สุด

5.1.2.2 การทดสอบ

5.1.2.2.1 ทดสอบเวลา 1 นาที

5.1.2.2.2 โค้ชจะกลิ้งบอลด้วยน้ำหนักรับกลาง ไปยังผู้เล่นที่รออยู่

5.1.2.2.3 ผู้เล่นอาจารย์ที่เส้น หรือเคลื่อนที่ออกมาจับบอลที่ด้านหน้าของเส้นเริ่มได้

5.1.2.2.4 เมื่อผู้เล่นคอนโทรลบอลได้แล้ว ให้ส่งบอลผ่านเข้าเป้าหมาย (กรวย)

5.1.2.2.5 โค้ชจะบอกและแสดงให้ผู้เล่นทราบ เพื่อพาลูกบอลไปทางด้านซ้ายหรือขวา ของเป้าหมาย

5.1.2.2.6 ผู้เล่นสามารถคอนโทรลบอลไปให้ใกล้เป้าหมาย ได้มากที่สุดตามที่ต้องการก่อนส่งลูกบอลได้

5.1.2.2.7 โค้ชจะส่งลูกบอลลูกถัดไปเร็วที่สุด เมื่อผู้เล่นได้วนกลับมาที่เส้นจุดเริ่มต้น

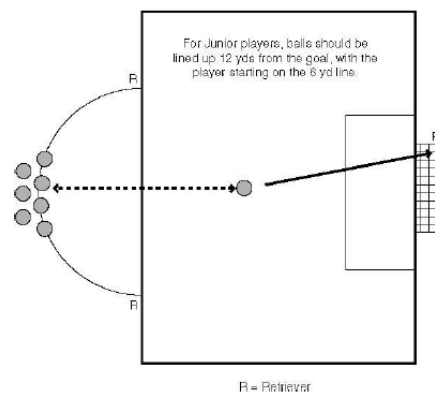
5.1.2.2.8 ให้สัญญาณเป่านกหวีด เพื่อให้ผู้เล่นทราบครบเวลาทดสอบ 1 นาทีแล้ว

5.1.2.3 การให้คะแนน

5.1.2.3.1 ผู้เล่นที่สามารถส่งบอลผ่านเข้าเป้าหมายได้สำเร็จ จะได้ลูกละ 10 คะแนน

5.1.2.3.2 ลูกบอลที่ชนกรวย และผ่านเข้าประตู/เสาไป ให้นับเป็นคะแนน

5.1.1 การยิงประตู Shooting



5.1.3.1 จัดเตรียม

5.1.3.1.1 พื้นที่กรอบเขตโทษ / จุดเตะโทษ / ประตูและตาข่ายมาตรฐาน บนสนาม
สีเขียวพื้นผ้า

5.1.3.1.2 ลูกบอล 4 – 8 ลูก วางไว้บนบริเวณด้านบนของเส้นโค้งกรอบเขตโทษ หากมีลูกบอล
ไม่พอให้ใช้ระบบการหมุนเวียนลูกที่เตะไปแล้วนั้น ส่งกลับมายังจุดวางบอลให้เร็วที่สุด

5.1.3.2 การทดสอบ

5.1.3.2.1 ผู้เล่นยืนที่จุดเริ่มต้น จากนั้นวิ่งไปที่ลูกบอล แล้วเลี้ยงบอลกลับเข้ามาในพื้นที่
กรอบเขตโทษ และยิงประตู โดยพยายามยิงบอลให้ลูกกลอยเข้าประตู

5.1.3.2.2 ผู้เล่นสามารถเลือกยิงได้ทุกกระยะ ในพื้นที่กรอบเขตโทษ

5.1.3.2.3 หลังจากยิงบอลแล้ว ให้ผู้เล่นรีบกลับมาที่จุดเริ่มต้นให้เร็วที่สุด และปฏิบัติในลูก
ถัดไป

5.1.3.2.4 ให้สัญญาณเป่านกหวีด เพื่อให้ผู้เล่นทราบครบเวลาทดสอบ 1 นาทีแล้ว

5.1.3.3 การให้คะแนน

5.1.3.3.1 ผู้เล่นที่สามารถยิงบอลกลอยเข้าประตูสำเร็จ ได้ลูกละ 10 คะแนน สำหรับ
ลูกบอลที่ตกลงสัมผัสพื้นก่อนข้ามเส้นเข้าประตู ได้ลูกละ 5 คะแนน.

กติกาเทเบิลเทนนิส สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กฎกติกาที่ใช้บังคับ (Governing Rules)

กติกาเทเบิลเทนนิสสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการนั้น จะนำมาใช้ควบคุมการตัดสิน ในการแข่งขันกีฬาเทเบิลเทนนิสสเปเชียลโอลิมปิกทุกประเภท เนื่องจากเป็นกีฬาสากล สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกติกาเทเบิลเทนนิสนี้ขึ้น ภายใต้กติกาปัจจุบันของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) และ เทเบิลเทนนิส พาราลิมปิกนานาชาติ (IPTTC) ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.ittf.com> และ <http://www.ipttc.org/respectively> ซึ่งกฎกติกาของ IPTTC นั้น จะนำมาใช้ในการแข่งขันประเภทวีลแชร์อีกด้วย

กฎกติกาของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ ITTF, IPTTC หรือ National Governing Body (NGB) rules จะนำมาบังคับใช้ในการแข่งขัน ยกเว้น หากมีข้อจำกัดอื่นใดที่แตกต่างออกไป ให้ยึดตามกฎกติกา เทเบิลเทนนิสสเปเชียลโอลิมปิก ในกรณีเช่นนี้ จะนำกฎกติกาการแข่งขันกีฬาเทเบิลเทนนิส สเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการมาใช้ โดยอ้างอิงหัวข้อที่ 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-RulesArticle-1.pdf>

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ จรรยาบรรณ, มาตรฐานการฝึกซ้อม, ความรู้เรื่องการรักษาพยาบาล และความปลอดภัย, การจัดแบ่งดิวิชั่น, รางวัล, หลักเกณฑ์ความก้าวหน้าไปสู่ระดับที่สูงขึ้นของการแข่งขัน และยูนิฟายด์

2. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (Official Events)

รายการต่าง ๆ ที่ได้บรรจุลงในการแข่งขันนั้น เปิดโอกาสให้กับนักกีฬาทุกระดับความสามารถได้เข้าร่วมแข่งขัน แต่ละทีมสามารถเลือกรายการส่งเข้าแข่งขัน โดยโค้ชมีหน้าที่รับผิดชอบในการฝึกทักษะ และเลือกประเภทรายการแข่งขันที่เหมาะสมกับนักกีฬาตามที่สนใจ

รายการแข่งขัน

- 2.1 การแข่งขัน เสริฟลงเป้าหมาย (Target Serve)
- 2.2 การแข่งขัน เคาะลูกปิงปอง (Racket Bounce)
- 2.3 การแข่งขัน ดีโต้ (Return Shot)
- 2.4 การแข่งขัน ทักษะส่วนบุคคล (Individual Skills Competition)
- 2.5 การแข่งขัน ประเภทเดี่ยว (Singles)
- 2.6 การแข่งขัน ประเภทคู่ (Doubles)
- 2.7 การแข่งขัน ประเภทคู่ผสม (Mixed Doubles)
- 2.8 การแข่งขัน ประเภทวีลแชร์ (Wheelchair Competition)

2.9 การแข่งขัน ประเภทคู่ ยูนิฟายด์ (Unified Sports @ Doubles)

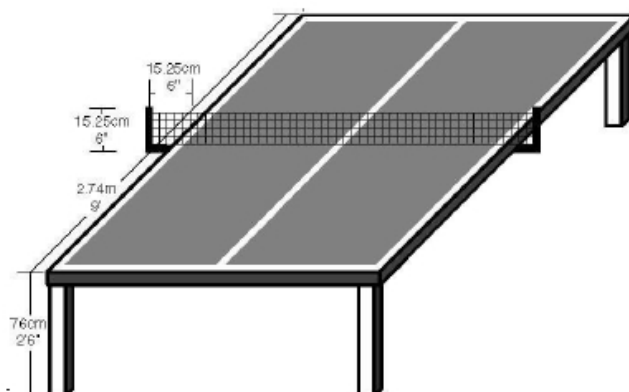
2.10 การแข่งขัน ประเภทคู่ผสม ยูนิฟายด์ (Unified Sports Mixed Doubles)

3. โต๊ะและอุปกรณ์ (Facilities and Equipment)

3.1 โต๊ะเทเบิลเทนนิส (The Table)

- 3.1.1 พื้นหน้าด้านบนของโต๊ะเรียกว่า “พื้นผิวโต๊ะ” จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีความยาว 2.74 เมตร (9 ฟุต) ความกว้าง 1.525 เมตร (5 ฟุต) และจะต้องสูงได้ระดับ โดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นผิวโต๊ะสูง 76 เซนติเมตร (2 ฟุต 6 นิ้ว) เส้นขาวที่อยู่ด้านหลังเรียก “เส้นสกัด” ส่วนเส้นขาวที่อยู่ด้านข้างเรียก “เส้นข้าง”
- 3.1.2 พื้นผิวโต๊ะอาจทำด้วยวัสดุใดๆ ก็ได้ แต่จะต้องมีความกระดอนสม่ำเสมอ เมื่อเอาลูกเทเบิลเทนนิสมาตรฐานปล่อยลงจากความสูง 30.5 เซนติเมตร (12 นิ้ว) ลูกจะกระดอนขึ้นมาประมาณ 22-25 เซนติเมตร (8.75 - 9.75 นิ้ว) มีเส้นสีขาวกว้าง 2 เซนติเมตร (3/4 นิ้ว) บริเวณขอบโต๊ะ
- 3.1.3 สำหรับประเภทคู่ จะแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วนเท่าๆกัน มีเส้นสีขาวขนาดกว้าง 3 มิลลิเมตร (1/8 นิ้ว) โดยขีดขนานกับเส้นข้าง เรียกว่า “เส้นกลาง”
- 3.1.4 พื้นผิวโต๊ะให้รวมถึงขอบบนสุดของโต๊ะ แต่ไม่รวมถึงด้านข้างของโต๊ะที่อยู่ต่ำกว่าขอบบนสุดของโต๊ะลงมา

3.2 โต๊ะปิงปอง (Diagram)



3.3 ตาข่าย (The Net)

- 3.3.1 พื้นผิวโต๊ะแบ่งออกเป็นสองแดนเท่า ๆ กัน กั้นด้วยตาข่ายซึ่งตั้งและตั้งฉากกับพื้นผิวโต๊ะ

3.3.2 ตาข่ายจะต้องขึงตึงและยึดด้วยเชือกผูกติดปลายยอดเสา ตั้งให้ตรงสูงจากพื้นโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว)

3.3.3 ตาข่ายมีความยาว 183 เซนติเมตร (6 ฟุต) และยื่นออกไปจากเส้นข้างถึงตัวเสาด้านละ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว) ส่วนล่างสุดตลอดแนวยาวของตาข่ายจะต้องชิดกับพื้นโต๊ะ และส่วนปลายสุดของตาข่ายจะต้องชิดกับเสาตั้งทั้งสองข้าง

3.3.4 ตาข่ายจะประกอบไปด้วย ตาข่าย เชือกผูก และเสาตั้ง รวมไปถึงส่วนที่จับยึดติดกับโต๊ะ

3.4 ลูกเทเบิลเทนนิส (The Ball)

3.4.1 มีลักษณะกลม และมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 40 มิลลิเมตร (1.57 นิ้ว)

3.4.2 มีน้ำหนัก 2.7 กรัม

3.4.3 ทำมาจากเซลลูโลยด์ หรือวัสดุพลาสติกอื่นที่คล้ายคลึงกัน สีขาว หรือสีส้ม และเป็นสีด้าน

3.5 ไม้เทเบิลเทนนิส (The Racket)

3.5.1 ไม้เทเบิลเทนนิสจะมีรูปร่าง ขนาด หรือน้ำหนัก ใดๆก็ได้

3.5.2 หน้าไม้จะต้องเป็นไม้ ที่มีลักษณะหนา แบนเรียบ และแข็ง

3.5.3 อย่างน้อยที่สุด 85 % ของความหนาของหน้าไม้ จะต้องทำด้วยไม้ธรรมชาติ

3.5.4 ชั้นที่อัดอยู่ติดภายในหน้าไม้ อาจทำด้วยวัสดุอื่น เช่น คาร์บอนไฟเบอร์ กลาสไฟเบอร์ หรือ กระดาษอัด แต่จะต้องมีความหนาไม่เกิน 7.5 % ของความหนาทั้งหมดของไม้ หรือไม่เกิน 0.35 มิลลิเมตร แล้วแต่กรณีใดจะมีค่าน้อยกว่า

3.5.5 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านที่ใช้ในการตีลูกจะต้องมีวัสดุปิดทับ วัสดุนั้นอาจจะเป็นยางเม็ด ธรรมดาแผ่นเดียวกัน โดยหันเอาเม็ดออกมาด้านนอกและไม่มีฟองน้ำรองรับ แผ่นยางชนิดนี้ เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้ว จะมีความหนาไม่เกิน 2 มิลลิเมตร (1/16 นิ้ว) หรือ เมื่อนำแผ่นยางแผ่นเดียวกันชนิดมีฟองน้ำรองรับ โดยจะหันเอาเม็ดยางอยู่ด้านในหรืออยู่ ด้านนอกก็ได้ แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้ว จะต้องมีความหนาทั้งสิ้น ไม่เกิน 4 มิลลิเมตร

3.5.6 วัสดุปิดทับหน้าไม้จะต้องปิดทับคลุมตลอดหน้าไม้ นั้น และจะต้องไม่เกินขอบของหน้าไม้ ออกไป ยกเว้น ส่วนที่ใกล้กับด้ามจับที่สุด และที่วางนิ้ว อาจจะมีหุ้มหรือไม่หุ้มด้วยวัสดุใด ๆ ก็ได้

3.5.7 วัสดุชั้นภายในหน้าไม้และที่คลุมปิดหน้าไม้ หรือบริเวณด้านที่ใช้ตีลูกนั้น จะต้องเป็นเนื้อแผ่น เดียวกัน และมีความหนาสม่ำเสมอและหนาเท่ากันตลอด

3.5.8 เมื่อเริ่มการแข่งขัน และเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่น จะต้องแสดงไม้เทเบิลเทนนิสที่จะเปลี่ยน ให้คู่แข่งและผู้ตัดสินตรวจสอบก่อน และ อนุญาตให้ลองตีลูกก่อนได้

- 3.5.9 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสที่มีวัสดุปิดทับ หรือไม่มีวัสดุปิดทับ ด้านหนึ่งต้องเป็นสีแดงสว่าง และอีกด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีดำ ตามขอบไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องเป็นสีดำ ไม่สะท้อนแสง และไม่ให้มีส่วนใดส่วนหนึ่งเป็นสีขาว
- 3.5.10 สิ่งที่ใช้ปิดคลุมหน้าไม้ นั้น จะต้องไม่มีผลต่อทางร่างกาย ไม่มีสารเคมี หรือสารพิษอื่นใด
- 3.5.11 การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยของความสม่ำเสมอของผิวหน้าไม้ หรือวัสดุปิดทับ หรือความไม่สม่ำเสมอของสี หรือขนาด เนื่องจากการเสียหายจากอุบัติเหตุการใช้งาน หรือสีจางลง อาจอนุญาตให้ใช้ได้โดยมีเงื่อนไขว่า เหตุเหล่านั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญต่อ คุณลักษณะของผิวหน้าไม้ หรือผิววัสดุปิดทับ

4. คำจำกัดความ (Glossary)

4.1 การตีโต้ (Rally)

- 4.1.1 คือ ระยะเวลาที่ลูกอยู่ในการเล่น

4.2 ส่งใหม่ (Let)

- 4.2.1 คือ การตีโต้ที่ไม่มีผลได้คะแนน

4.3 คะแนน (Point)

- 4.3.1 คือ การตีโต้ที่มีผลได้คะแนน

4.4 มือที่ถือไม้ (Racket Hand)

- 4.4.1 คือ มือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิส

4.5 มืออิสระ (Free Hand)

- 4.5.1 คือ มือข้างในขณะที่ไม่ได้ถือไม้เทเบิลเทนนิส

4.6 การตีลูก (Strike)

- 4.6.1 คือ การที่ผู้เล่นสัมผัสลูกด้วยไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถืออยู่ หรือสัมผัสลูกด้วยมือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิสตั้งแต่ข้อมือลงไป

4.7 การขวางลูก (Obstructs)

- 4.7.1 คือ ขณะที่อยู่ในการเล่น หลังจากฝ่ายตรงข้ามตีลูกมาโดยลูกนั้นยังไม่ได้กระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง ปรากฏว่าผู้เล่นหรือสิ่งใดๆที่เขาสวมใส่หรือถืออยู่ สัมผัสลูกขณะที่ลูกนั้นอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกนั้นมีทิศทางวิ่งเข้าหาพื้นผิวโต๊ะ

4.8 ผู้ส่ง (Server)

- 4.8.1 คือ ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสครั้งแรก ในการตีโต้

4.9 ผู้รับ (Receiver)

- 4.9.1 คือ ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสครั้งที่ 2 ของการตีโต้

4.10 ผู้ตัดสิน (Umpire)

4.10.1 คือ บุคคลที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อควบคุมการแข่งขัน

4.11 สิ่งสวมใส่ หรือถือ (Wears or Carries)

4.11.1 คือ สิ่งใด ๆก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่ หรือถืออยู่ตั้งแต่เริ่มการตีโต้

4.12 ลูกผ่าน / อ้อมตาข่าย (Pass Over)

4.12.1 ลูกเทเบิลเทนนิสที่ถูกพิจารณาว่าผ่านหรืออ้อมตาข่าย คือ ลูกที่ผ่านตาข่ายโดยผ่านใต้เสาตาข่าย หรือผ่านด้านบนนอกเสาตาข่ายที่ยื่นออกไป หรือในกรณีที่ตีแล้วลูกกระดอนถอยหลังชนตาข่ายกลับมาด้วยแรงหมุนของมันเอง

4.13 เส้นสกัด (End Line)

4.13.1 ให้รวมไปถึงเส้นสมมุติที่ลากต่อออกไปจากเส้นสกัดทั้งสองด้านด้วย

5. กฎกติกาการแข่งขัน (Rules of Competition)

5.1 กติกาขั้นพื้นฐานสำหรับประเภทเดี่ยวและประเภทคู่

5.1.1 เกมการแข่งขัน (A Game)

5.1.1.1 ผู้เล่นหรือคู่เล่น ที่ทำคะแนนได้ถึง 11 คะแนนก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ ยกเว้น ถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน ในกรณีนี้จะต้องเล่นต่อไป โดยฝ่ายที่ทำคะแนนได้มากกว่า อีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนน ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

5.1.2 แมตช์การแข่งขัน (A Match)

5.1.2.1 ในหนึ่งแมตช์ ประกอบด้วยผู้ชนะตามจำนวนเกมที่เป็นเลขคี่ (เช่น 2ใน3 / 3ใน5)

5.1.3 เลือกรับลูก และเลือกแดน (The Choice of Ends and Service)

5.1.3.1 ในการแข่งขัน จะใช้การเสี่ยงทายโดยการโยนเหรียญ เพื่อเลือกสิทธิ์จะเป็นฝ่ายส่งหรือฝ่ายรับลูกก่อน

5.1.3.2 ฝ่ายที่ชนะในการเสี่ยงทาย มีสิทธิ์เลือกดังต่อไปนี้

5.1.3.2.1 เลือกส่ง หรือเลือกรับลูกก่อน ส่วนฝ่ายแพ้ จะเป็นผู้เลือกแดน

5.1.3.2.2 เลือกแดน และให้ฝ่ายแพ้ เป็นผู้เลือกส่ง หรือรับลูกก่อน

5.1.3.2.3 ในเกมแรกของประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิ์ในการส่งก่อน จะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน

5.1.3.2.4 จากนั้น ฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ

5.1.3.2.5 เมื่อผู้ส่ง ได้ส่งลูกครบ 2 ครั้งแล้ว ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับลูกคนแรกนั้น จะเป็นผู้ส่งลูกคนต่อไป

5.1.4 การเปลี่ยนแดน (The Change of Ends)

5.1.4.1 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมแรก จะเป็นฝ่ายรับลูกก่อนในเกมถัดไป สลับกันจนจบแมตช์ และในเกมสุดท้ายของประเภทคู่ ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย

จะต้องเปลี่ยนแดนทันที เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน

5.1.5 ลำดับการเล่น (The Order of Play)

5.1.5.1 ประเภทเดี่ยว เริ่มจากฝ่ายส่งได้ส่งลูก ฝ่ายรับจะตีได้รับลูกกลับไป หลังจากนั้นทั้ง 2 ฝ่าย จะผลัดกันตีโต้

5.1.5.2 ประเภทคู่ เริ่มจากผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะตีลูกกลับไป แล้วคู่ของฝ่ายส่งจะตีลูกกลับ และคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไป จากนั้นจะตีสลับกันเช่นนี้ตามลำดับ

5.1.6 การเปลี่ยนเสิร์ฟ (The Change of Service)

5.1.6.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 2 คะแนน จนกระทั่งจบเกม หรือจนกระทั่งทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน หรือนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลามาใช้ การส่งจะผลัดกันส่งฝ่ายละ 1 คะแนน

5.1.6.2 ประเภทคู่

5.1.6.2.1 ในการส่งลูก 2 คะแนนครั้งแรก ผู้เล่นฝ่ายส่งจะอยู่ทางด้านขวา และส่งลูกทแยงไปทางด้านขวาของผู้เล่นฝ่ายรับ

5.1.6.2.2 ในการส่งลูก 2 คะแนนครั้งที่ 2 จะส่งลูกโดยผู้ที่เป็นผู้รับใน 2 คะแนนแรก และผู้เล่นพาร์ทเนอร์ของฝ่ายส่งครั้งแรก จะเป็นผู้รับ

5.1.6.2.3 ในการส่งลูก 2 คะแนนครั้งที่ 3 จะส่งโดยผู้เล่นพาร์ทเนอร์ของฝ่ายส่งครั้งแรก และผู้เล่นพาร์ทเนอร์ของฝ่ายรับครั้งแรก จะเป็นผู้รับ

5.1.6.2.4 ในการส่งลูก 2 คะแนนครั้งที่ 4 จะส่งโดยผู้เล่นพาร์ทเนอร์ของฝ่ายรับครั้งแรก และผู้เล่นฝ่ายส่งครั้งแรก จะเป็นผู้รับ

5.1.6.2.5 ในการส่งลูก 2 คะแนนครั้งที่ 5 จะส่งและรับโดยผู้เล่นเดิม ของการส่งใน 2 คะแนนแรก และจะสลับลักษณะนี้ไปจนกระทั่งจบเกม หรือมีแต้มเท่ากันที่ 20 คะแนน

5.1.6.2.6 ในแต่ละเกมของประเภทคู่ ลำดับการรับ-ส่งลูก จะตรงกันข้ามกับเกมก่อนหน้านั้นทุกครั้ง

5.1.6.3 เมื่อมี 10 คะแนนเท่ากัน การรับและการส่งยังคงสลับกันเหมือนเดิม แต่ให้ผู้เล่นผลัดกันส่งลูกคนละ 1 ครั้ง จนกระทั่งจบเกม

5.1.6.4 เมื่อผู้เล่น หรือคู่เล่น ที่เป็นผู้ส่งลูกในเกมแรก จะต้องเป็นผู้รับลูกคนแรก
เช่นเดียวกัน จนกระทั่งจบแมตช์

5.1.7 ผิดลำดับในการส่ง รับ และเปลี่ยนแดน (Out of Order of Serving, Receiving or Ends)

5.1.7.1 ถ้าผู้เล่นไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดน ผู้ตัดสินจะยุติการเล่น
ทันที และจะเริ่มเล่นใหม่เมื่อผู้เล่นเปลี่ยนแดนกันถูกต้องตามลำดับที่ได้จัดไว้แล้ว
และนับคะแนนที่ได้ต่อไป

5.1.7.2 ถ้าผู้เล่นส่งหรือรับลูกผิดลำดับ ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันที และจะเริ่มเล่นใหม่เมื่อ
ผู้ส่ง หรือผู้รับลูก ถูกต้องตามลำดับที่ได้จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมตช์นั้น
และนับคะแนนที่ได้ต่อไป

5.1.7.3 กรณีใดๆก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ก่อนจะพบการเล่นผิดลำดับนั้น ให้ถือเป็น
คะแนนคงเดิมได้

5.1.8 การส่งลูกที่ถูกต้อง (A Good Service)

5.1.8.1 เมื่อเริ่มส่ง ลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางอยู่บนฝ่ามือของมืออิสระ โดยแบฝ่ามือออก
และลูกจะต้องหยุดนิ่ง

5.1.8.2 มืออิสระและไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือพื้นผิวโต๊ะ โดยที่ลูกเทเบิลเทนนิส
จะต้องวางนิ่งอยู่บนฝ่ามือตลอด จนกว่าจะปล่อยลูกในการเสิร์ฟต่อไป

5.1.8.3 ในการส่งลูก ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นไปข้างบนด้วยมืออิสระ ให้ใกล้เคียงกับเส้นตั้ง
ฉาก และให้สูงจากจุดที่ออกจากฝ่ามือไม่น้อยกว่า 16 ซม. (6 นิ้ว) โดยไม่เป็นลูก
ที่ถูกทำให้หมุนด้วยความตั้งใจ

5.1.8.4 ผู้ส่งจะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดลงแล้ว และให้
ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อน แล้วกระดอนข้ามตาข่ายไปกระทบแดนของฝ่ายรับ

5.1.8.5 สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครึ่งแดนด้านขวาของผู้ส่งก่อน
แล้วข้ามตาข่ายไปกระทบครึ่งแดนด้านขวาของฝ่ายรับ

5.1.8.6 ในการส่งลูกขณะเล่น หากผู้ส่งไม่สามารถส่งลูกได้สำเร็จ ผู้ส่งจะไม่ได้คะแนน

5.1.8.7 พื้นที่ที่ปล่อยลูก แขนอิสระและมือจะต้องเคลื่อนที่ออกจากพื้นที่พื้นผิวโต๊ะ เพราะ
เป็นพื้นที่ในการเล่นสำหรับลูกเทเบิลเทนนิส ตาข่าย และส่วนประกอบของตา
ข่ายที่ยื่นออกไปเท่านั้น

5.1.8.8 การส่งลูกที่ไม่ถูกต้องอย่างชัดเจนนั้น ผู้ตัดสินจะขานให้เป็นคะแนนของฝ่ายตรงข้าม
ทันที โดยไม่มีการเตือน

- 5.1.8.8.1 ยกเว้น หากผู้ช่วยและผู้ตัดสินไม่แน่ใจว่า ผู้ส่งได้ส่งลูกถูกต้องตามกติกาหรือไม่ ในครั้งแรกของการแข่งขัน จะยุติการเล่นและทำการเตือนผู้ส่งโดยยังไม่คิดคะแนน แต่หากมีการกระทำเช่นเดิมเกิดขึ้นซ้ำในครั้งต่อไป และยังเป็นผู้ส่งคนเดิมในเกมนั้นอีก จะถูกพิจารณาว่าการส่งลูกนั้นไม่ถูกต้องทันที
- 5.1.8.8.2 ผู้ส่งอาจได้รับการอนุโลมได้บ้าง หากผู้ส่งคนนั้นแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึงการหย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย จนเป็นเหตุทำให้ไม่สามารถส่งลูกได้ถูกต้องตามกติกา ทั้งนี้ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินได้ทราบก่อนการแข่งขันทุกครั้ง
- 5.1.9 การรับลูกที่ถูกต้อง (A Good Return)
- 5.1.9.1 เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้ถูกส่ง หรือตีได้ไปตกลงในแดนฝ่ายตรงข้ามอย่างถูกต้อง ฝ่ายรับตีลูกกลับไปเพื่อให้ลูกกระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่งโดยตรง หรือสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของตาข่ายแล้วตกลงในแดนฝ่ายตรงข้าม
- 5.1.9.2 ถ้าลูกเทเบิลเทนนิสที่ได้ถูกส่ง หรือตีได้กลับขณะเล่น การตีแล้วลูกหมุนข้ามตาข่ายกลับมานั้น ให้ถือเป็นลูกที่ได้สัมผัสพื้นฝ่ายตรงข้ามโดยตรงแล้ว
- 5.1.10 ลูกอยู่ในการเล่น (Ball in Play)
- 5.1.10.1 ลูกซึ่งอยู่ในการเล่น นับตั้งแต่ลูกหยุดนิ่งก่อนที่จะทำการส่งลูก จนกระทั่งลูกได้สัมผัสกับสิ่งอื่น ๆ นอกจากพื้นผิวโต๊ะ ส่วนหนึ่งส่วนใดของตาข่าย หรือไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถืออยู่ หรือมือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิสตั้งแต่ข้อมือลงไป หรือขณะที่มีการตีได้จนกระทั่งเป็นลูกที่ขานให้ส่งใหม่ หรือขานให้คะแนน
- 5.1.11 ลูกที่ให้ส่งใหม่ (A Let)
- 5.1.11.1 การตีได้ ที่ถือให้เป็นการส่งใหม่นั้น จะต้องมีลักษณะดังนี้
- 5.1.11.1.1 ถ้าลูกที่ฝ่ายส่ง ได้ส่งไปกระทบส่วนต่าง ๆ ของตาข่าย แล้วข้ามไปในแดนของฝ่ายรับโดยถูกต้อง แล้วฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับไปขวางลูก หรือไปตีลูกก่อนที่ลูกจะตกกระทบแดนของตนเองภายในเส้นสกัด
- 5.1.11.1.2 หากผู้ตัดสินเห็นว่า ลูกที่ส่งออกไปแล้วนั้น ฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับยังไม่พร้อมที่จะรับ โดยมีข้อแม้ว่า ฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับนั้น ต้องไม่พยายามตีลูก
- 5.1.11.1.3 หากผู้ตัดสินเห็นว่า มีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุมของผู้เล่นจนทำให้การส่ง การรับ หรือการเล่นนั้นเสียไป
- 5.1.11.1.4 หากการตีได้นั้นถูกรบกวน หรือเป็นเหตุให้การเล่นนั้นยุติลง

- 5.1.11.1.5 หากการส่งลูกของผู้เล่นนั้นถูกระงับ และถูกเตือนให้ส่งให้ถูกต้อง
- 5.1.11.1.6 หากผู้ตัดสินเห็นว่า สถานการณ์ในขณะที่เล่นอยู่นั้นถูกรบกวน และจะส่งผลต่อการเล่น

5.1.12 การเสียคะแนน (Loss of a Point)

- 5.1.12.1 นอกเหนือจากการตีโต้จะถูกสั่งให้เป็นการส่งลูกใหม่แล้ว (Let) ผู้เล่นจะเสียคะแนนในสถานการณ์ดังต่อไปนี้
 - 5.1.12.1.1 ถ้าผู้เล่นไม่สามารถส่งลูกได้อย่างถูกต้อง
 - 5.1.12.1.2 ถ้าผู้เล่นไม่สามารถรับลูกได้อย่างถูกต้อง
 - 5.1.12.1.3 ถ้าผู้เล่น ขวางลูก
 - 5.1.12.1.4 ถ้าผู้เล่นตีลูกด้วยด้านข้างของไม้ หรือหน้าไม้ที่ไม่ถูกต้องตามกติกา
 - 5.1.12.1.5 ถ้าผู้เล่นหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ ทำให้พื้นผิวโต๊ะมีการเคลื่อนที่ระหว่างเล่น
 - 5.1.12.1.6 ถ้ามืออิสระของผู้เล่น ไปสัมผัสพื้นผิวโต๊ะ ระหว่างการเล่น
 - 5.1.12.1.7 ถ้าผู้เล่นหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ ไปสัมผัสลูก
 - ส่วนประกอบของตาข่ายระหว่างการเล่น
 - 5.1.12.1.8 ในประเภทคู่หากผู้เล่นตีลูกผิดพลาดดับ ยกเว้นการส่งลูก และรับลูกเสิร์ฟ

5.2. การปรับกติกาสำหรับการแข่งขันประเภทวีลแชร์ (Modifications for Wheelchair Competition)

- 5.2.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นผู้ที่ใช้วีลแชร์ทุกคน
 - 5.2.1.1 ใช้เบาะรองนั่งขนาดใดก็ได้ ที่ทำมาจากแผ่นยาง หรือโฟมสำหรับทำที่นอน
 - 5.2.1.2 วีลแชร์ไม่จำเป็นต้องมีพนักรองแผ่นหลัง
- 5.2.2 โต๊ะไม่ควรมีสิ่งกีดขวาง เพื่อให้รถวีลแชร์ของผู้แข่งขันสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างเป็นปกติ และสะดวก
- 5.2.3 ในการเสิร์ฟ จะต้องให้ผู้รับสามารถตีโต้กลับไปได้ อย่างไรก็ตาม หากผู้รับไปตีลูกก่อนข้ามเส้นข้างหรือตีลูกหลังกระทบพื้นผิวโต๊ะเป็นครั้งที่สองแล้ว ให้ถือเป็นลูกเสิร์ฟที่ดี และจะไม่มีการเล่นใหม่
 - 5.2.3.1 ในการเสิร์ฟ ผู้เล่นวีลแชร์ ไม่จำเป็นต้องแสดงลูกบอลขึ้นบนฝ่ามืออิสระ ผู้เล่นอาจถือลูกและแสดงการโยนลูกขึ้นในลักษณะใดก็ได้ แต่จะต้องไม่มีเจตนาทำให้ลูกหมุน ทั้งนี้ผู้ตัดสินจะเป็นผู้รับผิดชอบในการตรวจสอบการเสิร์ฟลูกนั้น ถูกต้องหรือไม่
- 5.2.4 ขณะเล่น มืออิสระของผู้เล่นวีลแชร์อาจไปสัมผัสพื้นผิวของโต๊ะได้ โดยไม่เสียคะแนน แต่อย่างไรก็ตาม นักกีฬาวีลแชร์จะไม่สามารถใช้มืออิสระช่วยในการตีลูกได้ และในขณะที่เล่นพื้นผิวโต๊ะจะต้องไม่เคลื่อนที่
- 5.2.5 เท้าหรือที่เท้าเท้าของผู้แข่งขัน จะต้องไม่สัมผัสพื้นขณะเล่น

- 5.2.6 ขณะเล่น ผู้แข่งขันจะต้องไม่ลุกขึ้นจากเบาะนั่งอย่างเห็นได้ชัดเจน
- 5.2.7 การเสิร์ฟในประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะถูกส่งไปทางครึ่งคอร์ทสนามด้านขวาของผู้รับ ผู้เสิร์ฟและผู้รับบอลแรกได้อย่างถูกต้อง จากนั้นผู้เล่นหรือคู่เล่นคนใด ก็สามารถตีโต้ลูกกลับไปได้ และวีลแชร์ผู้เล่นนั้นจะต้องไม่ยื่นเกินเส้นสมมุติของเส้นกลางของโต๊ะ หากเกินออกไป ผู้ตัดสินจะขานให้คะแนนกับคู่เล่นฝ่ายตรงข้าม

5.3. การแข่งขันทักษะรายบุคคล (Individual Skills Competition)

5.3.1 โยน-รับลูกเทเบิลเทนนิส (Hand Toss)

- 5.3.1.1 นักกีฬาใช้มือเดียวหรือสองมือ โยนลูกเทเบิลเทนนิสลอยบนอากาศ เป็นเวลา 30 วินาที จากนั้นอาจใช้มือจับหรือตะปบลูกให้ได้ จะได้ครั้งละ 1 คะแนน หากนักกีฬาทำลูกหล่นให้ส่งลูกใหม่ที่มือ และนับคะแนนต่อเนื่องไป

5.3.2 เตะลูกเทเบิลเทนนิส (Racket Bounce)

- 5.3.2.1 นักกีฬาใช้ไม้เทเบิลเทนนิสเตะลูกให้ลอยขึ้นบนอากาศ เป็นเวลา 30 วินาที เตะได้ครั้งละ 1 คะแนน หากนักกีฬาทำลูกหล่น ผู้ตัดสินจะส่งลูกใหม่ที่มือ และนับคะแนนต่อเนื่องไป

5.3.3 โฟร์แฮนด์ วอลเลย์ (Forehand Volley)

- 5.3.3.1 นักกีฬายืนพร้อมกับผู้เล่นอีกคน (ผู้ส่งลูก) ซึ่งอยู่กันคนละฝั่งของโต๊ะ ใช้ลูกเทเบิลเทนนิส 5 ลูก ผู้ส่งลูกจะโยนลูกไปยังด้านโฟร์แฮนด์ของนักกีฬา และจะได้ 1 คะแนน หากนักกีฬาตีลูกกลับไปยังด้านข้างของผู้ส่งได้ โดยลูกจะต้องสัมผัสพื้นโต๊ะก่อนจึงจะถือว่าเป็นคะแนน และนักกีฬาจะได้ 5 คะแนน หากเลือกตีลูกกลับไปยังช่องเสิร์ฟได้ถูกต้อง

5.3.4 แบ็คแฮนด์ วอลเลย์ (Backhand Volley)

- 5.3.4.1 ทำลักษณะเดียวกันกับ โฟร์แฮนด์ วอลเลย์ เพียงแต่ให้ผู้ส่งเปลี่ยนทิศทางในการส่งลูก ไปยังด้านแบ็คแฮนด์ของนักกีฬา

5.3.5 การเสิร์ฟ (Serve)

- 5.3.5.1 นักกีฬาจะเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส 5 ลูก จากทางด้านขวาของโต๊ะ และอีก 5 ลูก ทางด้านซ้าย ลูกที่ตกลงในช่องเสิร์ฟได้ถูกต้อง จะได้ลูกละ 1 คะแนน

5.3.6 สรุปคะแนน (Final Score)

- 5.3.6.1 ผลคะแนนของนักกีฬาแต่ละรายการ ทั้ง 5 แบบที่ทำได้นั้น จะนำผลมารวมกันเพื่อสรุปคะแนนในการทดสอบทักษะรายบุคคล

5.4. การแข่งขันยูนิฟายด์ประเภทคู่ และคู่ผสม (Unified Sports Doubles and Mixed Doubles)

- 5.4.1 ยูนิฟายด์ประเภทคู่ แต่ละทีมจะประกอบด้วยนักกีฬาพิเศษ 1 คน และนักกีฬาคู่พาร์ทเนอร์ 1 คน
- 5.4.2 แต่ละทีมกำหนดเองว่า จะให้ใครเป็นผู้เสิร์ฟก่อน

5.5 การเสิร์ฟลงเป้าหมาย (Target Serve)

- 5.5.1 นักกีฬาจะเสิร์ฟลูกเทเบิลเทนนิส จำนวน 5 ลูก จากทางด้านขวาของโต๊ะ และอีก 5 ลูก ทางด้านซ้ายของโต๊ะ ลูกที่ตกลงในช่องเสิร์ฟได้ถูกต้อง จะได้ลูกละ 1 คะแนน

5.6 เตะลูกเทเบิลเทนนิส (Racket Bounce)

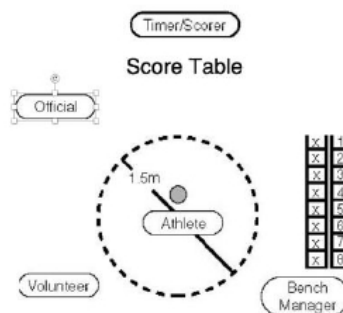
- 5.6.1 นักกีฬาใช้ไม้เทเบิลเทนนิส พยายามเตะลูกให้ลอยขึ้นบนอากาศ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ภายในเวลา 30 วินาที
- 5.6.2 หากนักกีฬาทำลูกหล่น ผู้ตัดสินจะส่งลูกใหม่ให้ที่มือ และนับคะแนนต่อเนื่องไป
- 5.6.3 ให้นักกีฬาปฏิบัติ 2 ครั้ง และเลือกเอาจำนวนครั้งที่ทำได้ดีกว่า เป็นคะแนน

5.7 ตีโต้ (Return Shot)

- 5.7.1 ให้นักกีฬายืนที่โต๊ะฝั่งตรงข้ามกับผู้ส่ง
- 5.7.2 ผู้ส่งโยนลูกไปทางด้านโพร์แฮนด์ของนักกีฬา
- 5.7.3 หากนักกีฬาตีลูกกลับไปยังฝั่งของผู้โยนได้สำเร็จ โดยที่ลูกบอลจะต้องตกลงพื้นโต๊ะ จะได้ลูกละ 1 คะแนน แต่ถ้าตีลูกไปติดตาข่ายและลูกกลับมาตกด้านนักกีฬา จะไม่มีคะแนน
- 5.7.4 นักกีฬาจะได้ 5 คะแนน หากเลือกตีลูกให้กลับไปตกในช่องเสิร์ฟ ในกรณีนี้ นักกีฬาจะไม่ได้รับคะแนนบวกเพิ่ม 1 คะแนน จากการตีลูกข้ามไปยังฝั่งของผู้ส่งลูกได้
- 5.7.5 นักกีฬาพยายามตีโต้ รวมทั้งหมด 5 ลูก
- 5.7.6 ซึ่งมีคะแนนเต็ม รวม 25 คะแนน หากตีโต้ลูกกลับไปยังช่องเสิร์ฟได้ถูกต้องทุกลูก.

กติกากีฬาบาสเกตบอล สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กติกากีฬาบาสเกตบอลสเปเชียลโอลิมปิกอย่างเป็นทางการนั้น จะครอบคลุมการแข่งขันกีฬาสเปเชียลโอลิมปิกทั้งหมดด้วย เนื่องจากบาสเกตบอลเป็นกีฬาระดับนานาชาติ สเปเชียลโอลิมปิกสากลจึงได้กำหนดกติกากีฬาบาสเกตบอลขึ้นมา โดยยึดหลักกติกามาตรฐานของ สหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ (FIBA) และกติกาดูเฉพาะของแต่ละประเทศ National Governing Body (NGB) นำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสิน กติกากีฬาของ FIBA มักจะนำไปใช้ในการแข่งขันระดับนานาชาติ ส่วนกติกาของ NGB จะนำไปใช้ในการแข่งขันระดับภายในประเทศ และระดับท้องถิ่น ยกเว้น หากมีกติกาข้อใดขัดแย้งกับกติกากีฬาของสเปเชียลโอลิมปิก ในกรณีนี้ให้นำกติกากีฬาของสเปเชียลโอลิมปิก มาใช้บังคับในการแข่งขัน
2. รายการแข่งขัน อย่างเป็นทางการ (Official Events)
 1. แข่งขันเลี้ยงลูกเร็ว (Speed Dribble)
 2. แข่งขันทักษะประเภทบุคคล (Individual Skills Competition)
 3. แข่งขันทักษะประเภททีม (Team Skills Competition)
 4. แข่งขันประเภททีม (5 x 5 Team Competition)
 5. แข่งขันประเภททีม (3 x 3 Team Competition)
 6. แข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ (Unified Sports @Team Competition 5 x 5)
 7. แข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ (3 x 3 Team Competition)
3. การแข่งขันรายการเลี้ยงลูกเร็ว (Speed Dribble Rules)



3.1 อุปกรณ์:

3.1.1 เทปวัดระยะ

3.1.2 เทปกาว หรือชอล์ค

3.1.3 ลูกบาส 1 ลูก (การแข่งขันรอบคัดเลือกสำหรับผู้หญิงและเด็ก อาจเลือกใช้ลูกบาสที่มีขนาดเล็กลงมา คือ มีเส้นรอบวง 72.4 ซม.(28 ½ นิ้ว) และน้ำหนักระหว่าง 510-567 กรัม (18-20ออนซ์)

3.1.4 นาฬิกาจับเวลา

3.1.5 นกหวีด

3.2 กำหนดพื้นที่: เส้นวงกลม รัศมีความกว้าง 1.5 เมตร 1 วง

3.3 วิธีปฏิบัติ:

3.3.1 นักกีฬาใช้มือข้างเดียวในการเลี้ยงลูกเท่านั้น

3.3.2 นักกีฬายืน, นั่งบนรถวีลแชร์หรือนั่งบนเก้าอี้ (มีลักษณะคล้ายคลึงกัน) ในขณะที่แข่งขันได้

3.3.3 นักกีฬาจะเริ่ม และหยุดการเลี้ยงลูก เมื่อได้ยินสัญญาณเสียงนกหวีด

3.3.4 จุดประสงค์ เลี้ยงลูกบาสให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ภายในเวลา 1 นาที

3.3.5 นักกีฬาจะต้องเลี้ยงลูกบาส ให้อยู่ภายในวงกลมที่กำหนดไว้เท่านั้น

3.3.6 หากลูกหลุดออกนอกวงกลม ให้รีบส่งลูกคืน (ที่มีมือ) นักกีฬา และเลี้ยงลูกต่อไป

3.3.7 ในการทดสอบนี้ หากทำลูกหลุดออกนอกวงกลมครั้งที่ 3 จะหยุดการนับจำนวนทันที

3.4. การให้คะแนน:

3.4.1 เลี้ยงลูกกระทบพื้นได้อย่างถูกต้อง จะได้ครั้งละ 1 คะแนน ภายในเวลา 1 นาที

4. การแข่งขันทักษะประเภทบุคคล (Individual Skills Rules) มีอยู่ 2 ระดับ

4.1 ระดับ 1

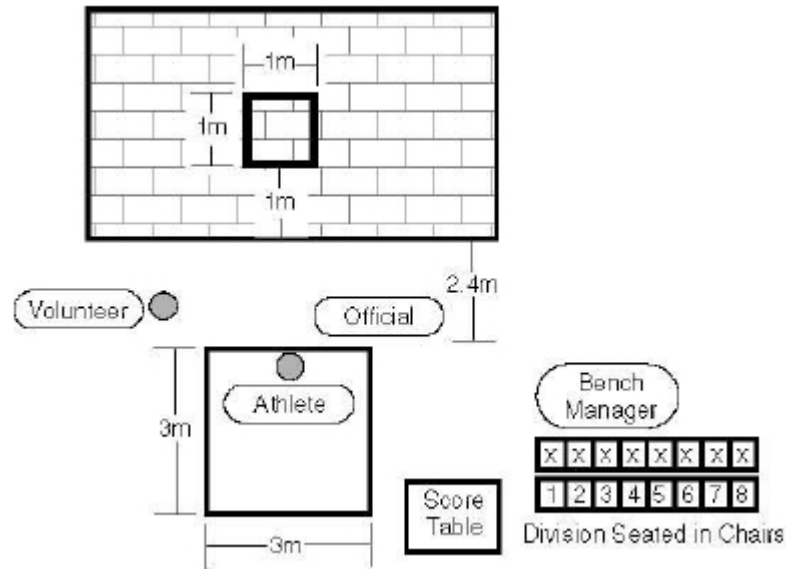
การแข่งขันทักษะประเภทบุคคล ระดับ 1 นี้ มี 3 รายการคือ

- ส่งลูกเข้าเป้า
- เลี้ยงลูกระยะ 10 เมตร
- และชูตลูกตามจุด

คะแนนรวมของนักกีฬา จะตัดสินหลังทำการแข่งขันครบทั้ง 3 รายการ แล้วนำผลคะแนนมารวมกัน นักกีฬาจะอยู่ในดิวิชั่นใด ขึ้นอยู่กับผลคะแนนรวมจาก 3 รายการนี้

ซึ่งในแต่ละรายการนั้น จะมีผังรูปภาพประกอบที่ระบุพื้นที่, ขนาด, ระยะ, ตำแหน่งของผู้ตัดสิน และอาสาสมัคร โดยแนะนำให้อาสาสมัครแต่ละคนอยู่ประจำจุด และปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง ตลอดการแข่งขัน

4.1.1. รายการที่ 1 ส่งลูกเข้าเป้า (Target Pass)



4.1.1.1 **วัตถุประสงค์:** เพื่อเป็นการวัดทักษะการส่งลูกบาส ของนักกีฬา

4.1.1.2 **อุปกรณ์:** ลูกบาสเกตบอล 2 ลูก การแข่งขันรอบคิวิชั้นสำหรับผู้หญิงและเด็ก อาจเลือกใช้ลูกบาสที่มีขนาดเล็กลงมา คือ มีเส้นรอบวง 72.4 ซม.(28 ½ นิ้ว) และน้ำหนักระหว่าง 510-567 กรัม (18-20ออนซ์) ผนังผิวเรียบ / ซอล์ค หรือเทปกาว และเทปวัดระยะ

4.1.1.3 **กำหนดพื้นที่:** กำหนดกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 1X1 เมตร โดยขีดเส้นซอล์ค หรือเทปกาวติดไว้บนผนัง ให้ส่วนล่างของสี่เหลี่ยมสูงจากพื้น 1 เมตร และกำหนดพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 3X3 เมตรบนพื้นห่างจากผนังออกมา 2.4 เมตร สำหรับนักกีฬายืน หรือส่วนหน้าของลอร์ดนักกีฬาวิลแชร์ จะต้องไม่ล้ำออกมานอกเส้นกรอบสี่เหลี่ยม จากนั้นให้นักกีฬาส่งลูกได้คนละ 5 ครั้ง

4.1.1.4 **การให้คะแนน:**

4.1.1.4.1 ได้ 3 คะแนน เมื่อส่งลูกกระทบผนังภายในกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส

4.1.1.4.2 ได้ 2 คะแนน เมื่อส่งลูกกระทบลูกขอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส

4.1.1.4.3 ได้ 1 คะแนน เมื่อส่งลูกกระทบผนังแต่ไม่เข้า หรือไม่ถูกขอบกรอบสี่เหลี่ยม

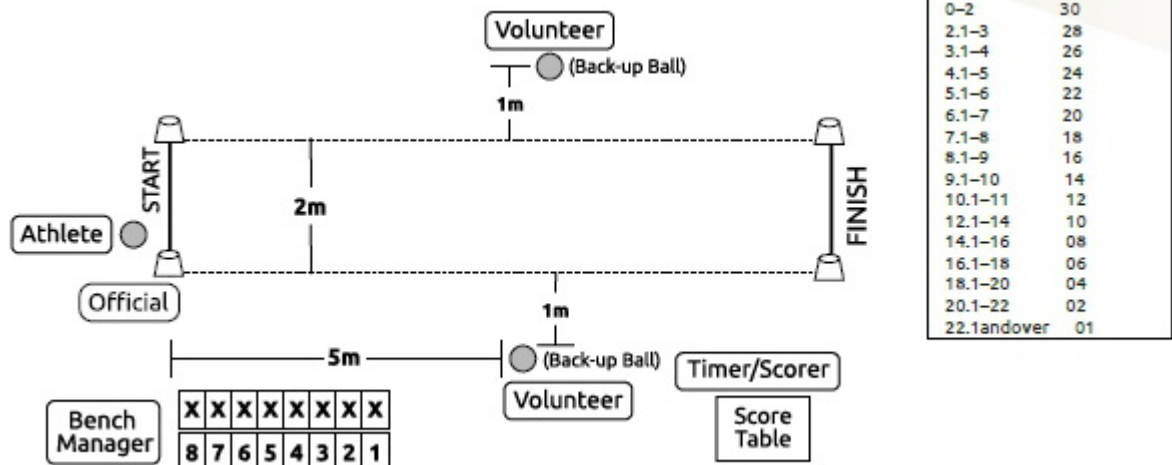
4.1.1.4.4 จะได้เพิ่ม 1 คะแนน เมื่อสามารถจับลูกที่ลูกกระเด็นลอยกลับมา (1 ครั้งหรือมากกว่า) ขณะที่อยู่ในพื้นที่กรอบสี่เหลี่ยมได้

4.1.1.4.5 ได้ 0 คะแนน หากลูกบาสที่ส่งไปนั้น ตกลงสัมผัสพื้นก่อนจะไปกระทบผนัง

4.1.1.4.6 คะแนนของนักกีฬา จะเป็นคะแนนรวมจากการส่งลูกครบทั้ง 5 ครั้ง

4.1.2 รายการที่ 2 เลี้ยงลูกระยะ 10 เมตร (10 Meter Dribble)

วินาที คะแนน



4.1.2.1 วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการวัดทักษะความเร็ว ในการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลของนักกีฬา

4.1.2.2 วิธีปฏิบัติ: นักกีฬายืนหลังเส้นเริ่ม (ระหว่างกรวย) เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณให้นักกีฬาเลี้ยงลูกด้วยมือข้างเดียว และเคลื่อนที่ออกไปในระยะ 10 เมตร ให้เร็วที่สุด

ส่วนนักกีฬาวิลแชร์ อาจเลือกใช้การดันรถ 2 ครั้ง ตามด้วยการเลี้ยงลูก 2 ครั้ง จึงจะถือเป็นการเลี้ยงลูกที่ถูกต้อง นักกีฬาจะต้องผ่านเส้นชัยระหว่างกรวยทั้ง 2 ข้าง และจะต้องจับลูกไว้ให้ได้หลังการเลี้ยงลูกสิ้นสุดลง หากนักกีฬาสูญเสียการคอนโทรลลูกบาส ทำลูกหลุดออกนอกกรอบไป เวลาจะเดินต่อไปโดยไม่หยุดเวลา แต่นักกีฬาสามารถเลือกหยิบลูกบาสสำรองจากจุดที่อยู่ใกล้ที่สุด เพื่อเลี้ยงลูกต่อไปได้จนจบการแข่งขัน

4.1.2.3 การให้คะแนน:

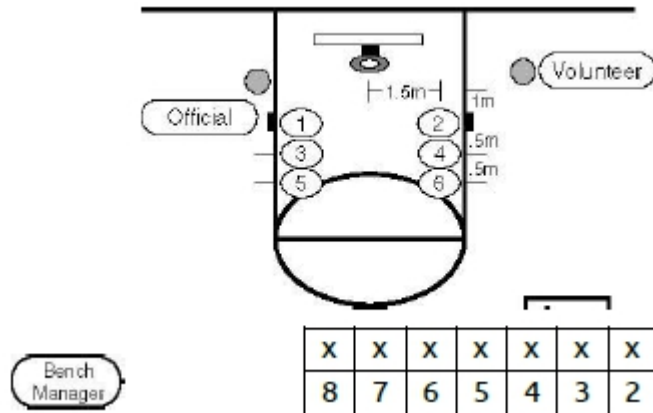
4.1.2.3.1 เริ่มต้นจับเวลาเมื่อให้สัญญาณคำว่า “ไป” และจะหยุดเวลาเมื่อนักกีฬาได้ผ่านเส้นชัยระหว่างกรวยทั้ง 2 ข้าง และสามารถจับลูกไว้ได้ เมื่อสิ้นสุดการเลี้ยงลูก

4.1.2.3.2 นักกีฬาจะถูกทำโทษด้วยการบวกเวลาเพิ่มขึ้น 1 วินาทีทุกครั้ง จากการเลี้ยงลูกที่ไม่ถูกต้อง เช่น การเลี้ยงลูกด้วยสองมือ, หรือ ถือลูกวิ่งโดยไม่ยอมเลี้ยง เป็นต้น

4.1.2.3.3 ให้นักกีฬาทำการแข่งขันคนละ 2 ครั้ง เวลาที่ถูกบวกเพิ่มนั้น จะนำไปรวมกับเวลาที่ มีผลดีที่สุด จากนั้นนำเวลารวมที่ได้นำไปแปลงเป็นคะแนน โดยดูจากตารางแปลงคะแนน (ตามภาพ)

4.1.2.3.4 คะแนนของนักกีฬาในการแข่งขันนี้ ให้เลือกเอาคะแนนที่ดีที่สุดจากการปฏิบัติทั้ง 2 ครั้ง แล้วนำมาแปลงเป็นคะแนน ในกรณีที่นักกีฬามีคะแนนเท่ากัน ให้ดูจากเวลาจริงที่ทำได้ (ก่อนแปลงเป็นคะแนน) นำมาตัดสินเพื่อหาอันดับ

4.1.3 รายการที่ 3 ชู้ตลูกตามจุด (Spot Shot)



4.1.3.1 วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการวัดทักษะการชู้ตลูกของนักกีฬา

4.1.3.2 อุปกรณ์: ลูกบาสเกตบอล 2 ลูก การแข่งขันรอบคัดเลือกสำหรับผู้หญิงและเด็ก อาจเลือกใช้ลูกบาสที่มีขนาดเล็กลงมา คือ มีเส้นรอบวง 72.4 ซม.(28 ½ นิ้ว) และน้ำหนักระหว่าง 510-567 กรัม (18-20ออนซ์)

ผนังผิวเรียบ / ซอล์ค หรือเทปกาว และเทปวัดระยะ และแป้นบาสพร้อมห่วง ขนาดมาตรฐาน ห่วงสูงจากพื้น 3.05 เมตร (10 ฟุต) ส่วนการแข่งขันสำหรับเด็ก อาจใช้แป้นบาสพร้อมห่วงสูงจากพื้น 2.44 เมตร (8 ฟุต)

4.1.3.3 วิธีปฏิบัติ: กำหนดตำแหน่งชู้ตลูก จำนวน 6 จุด บริเวณด้านหน้าของแป้นบาสให้นักกีฬาชู้ตลูกทั้ง 6 จุด ๆ ละ 2 ครั้ง โดยเริ่มชู้ตที่จุด 2, 4 และ 6 ก่อน จากนั้นไปชู้ตที่จุด 1, 3 และ 5 ตามระยะที่กำหนดไว้ ดังนี้

4.1.3.3.1 จุดที่ 1 และ 2 ห่างจากกึ่งกลางห่วง ออกมาทางด้านซ้ายและขวา ด้านละ 1.50 เมตร และห่างต่ำ ลงมา 1 เมตร

4.1.3.3.2 จุดที่ 3 และ 4 ห่างจากกึ่งกลางห่วง ออกมาทางด้านซ้ายและขวา ด้านละ 1.50 เมตร และห่างต่ำ ลงมา 1.50 เมตร

4.1.3.3.3 จุดที่ 5 และ 6 ห่างจากกึ่งกลางห่วง ออกมาทางด้านซ้ายและขวา ด้านละ 1.50 เมตร และห่างต่ำ ลงมา 2 เมตร

4.1.3.4 การให้คะแนน:

4.1.3.4.1 ลูกที่ชู้ตลงจากจุดที่ 1 และจุดที่ 2 จะได้ลูกละ 2 คะแนน

4.1.3.4.2 ลูกที่ชู้ตลงจากจุดที่ 3 และจุดที่ 4 จะได้ลูกละ 3 คะแนน

4.1.3.4.3 ลูกที่ชู้ตลงจากจุดที่ 5 และจุดที่ 6 จะได้ลูกละ 4 คะแนน

4.1.3.4.4 สำหรับลูกที่ชู้ตไม่ลง แต่กระทบแป้นหรือห่วง จะได้ลูกละ 1 คะแนน

4.1.3.4.5 คะแนนของนักกีฬา จะเป็นคะแนนรวมจากการชู้ตลูก ครบทั้ง 12 ครั้ง

4.1.3.4.6 ผลคะแนนรวมสุดท้ายของนักกีฬา สำหรับการแข่งขันทักษะประเภทบุคคลนี้ คือ คะแนนสรุปที่รวบรวมได้จากการแข่งขันทั้ง 3 รายการ

4.2 ระดับ 2

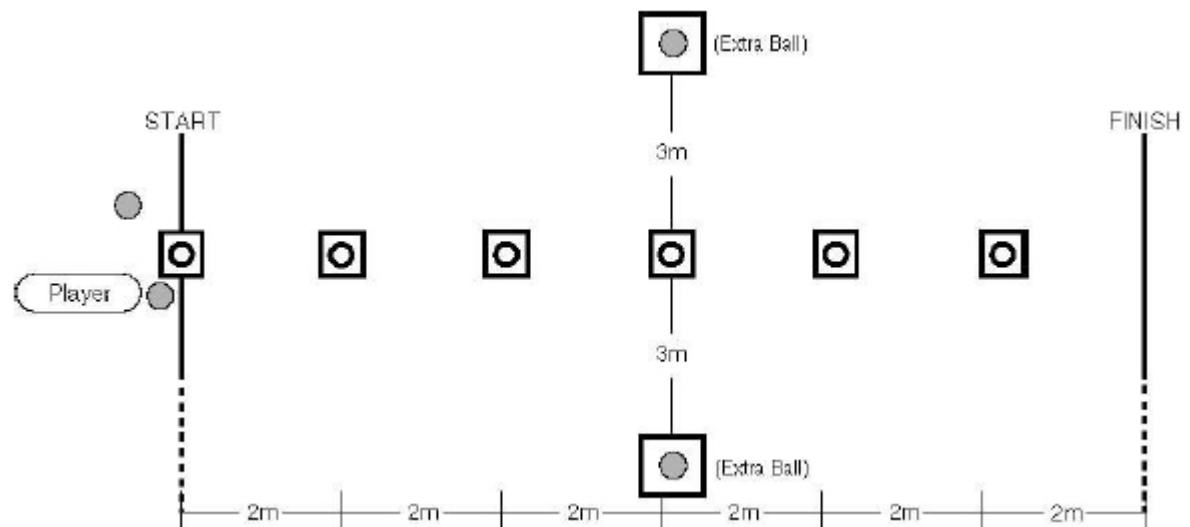
การแข่งขันทักษะประเภทบุคคล ระดับ 2 นี้ มี 3 รายการคือ

- เลี้ยงลูกระยะ 12 เมตร
- ชู้ตลูกในเขต
- รับและส่งลูก

คะแนนรวมของนักกีฬา จะตัดสินหลังทำการแข่งขันครบทั้ง 3 รายการ แล้วนำผลคะแนนมารวมกัน นักกีฬาจะอยู่ในดิวิชั่นใด ขึ้นอยู่กับผลคะแนนรวมจาก 3 รายการนี้

ซึ่งในแต่ละรายการนั้น จะมีผังรูปภาพประกอบที่ระบุพื้นที่, ขนาด, ระยะ, ตำแหน่งของผู้ตัดสิน และอาสาสมัคร โดยแนะนำให้อาสาสมัครแต่ละคนอยู่ประจำจุด และปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง ตลอดการแข่งขัน

4.2.1 รายการที่ 1 เลี้ยงลูกระยะ 12 เมตร (12 Meter Dribble)



4.2.1.1 วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการวัดทักษะความเร็วในการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลของนักกีฬา

4.2.1.2 อุปกรณ์: กรวย 6 อัน / เทปกาว / นาฬิกาจับเวลา / ลูกบาส 4 ลูก

4.2.1.3 กำหนดพื้นที่: กำหนดพื้นที่สำหรับการเลี้ยง จากเส้นเริ่มถึงเส้นชัยระยะ 12 เมตร วางกรวย 6 อัน ห่างกันกรวยละ 2 เมตร วางลูกบาสสำรองไว้ 3 จุด ห่างจากกรวยด้านซ้าย-ขวา ด้านละ 3 เมตร และที่เส้นเริ่ม

4.2.1.3 วิธีปฏิบัติ:

4.2.1.3.1 ให้ผู้เล่นเลี้ยงลูกอ้อมผ่านกรวย จำนวน 6 อัน ที่วางเป็นแนวเส้นตรง ระยะห่างกัน กรวยละ 2 เมตร ระยะรวม 12 เมตร

4.2.1.3.2 ผู้เล่นเลือกเริ่มเลี้ยงลูกจากทางด้านขวา หรือด้านซ้ายของกรวยอันแรกได้ แต่หลังจากนั้น จะต้องเลี้ยงสลับไปอีกทางด้านหนึ่งเสมอ

4.2.1.3.3 เมื่อเลี้ยงผ่านกรวยอันสุดท้าย จนถึงเส้นชัยแล้ว ผู้เล่นจะต้องเลี้ยงลูกหมุนกลับมา และอ้อมกรวยลักษณะสาลอม และปฏิบัติซ้ำเช่นนี้จนกระทั่งเวลาครบ 1 นาที

4.2.1.3.4 ในกรณีที่ผู้เล่นสูญเสียการคอนโทรลลูก หรือลูกหลุดออกไป จะไม่หยุดเวลา

4.2.1.3.5 เมื่อลูกหลุดออกไป ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ลูกเดิม หรือลูกสำรองจุดที่ใกล้ที่สุด เพื่อนำกลับเข้ามา ปฏิบัติต่อ ณ บริเวณไหนของสนามก็ได้

4.2.1.4 จับเวลา: 1 นาที

4.2.1.5 การให้คะแนน: ผู้เล่นจะต้องเลี้ยงลูกให้ถูกต้อง และคอนโทรลลูกผ่านกึ่งกลางระหว่างกรวยให้สำเร็จ ได้กรวยละ 1 คะแนน

4.2.1.6 การทำหน้าที่ของอาสาสมัคร:

4.2.1.6.1 อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่ ไม่ควรไปรบกวนหรือสอนผู้เล่น ในขณะที่กำลังทดสอบ

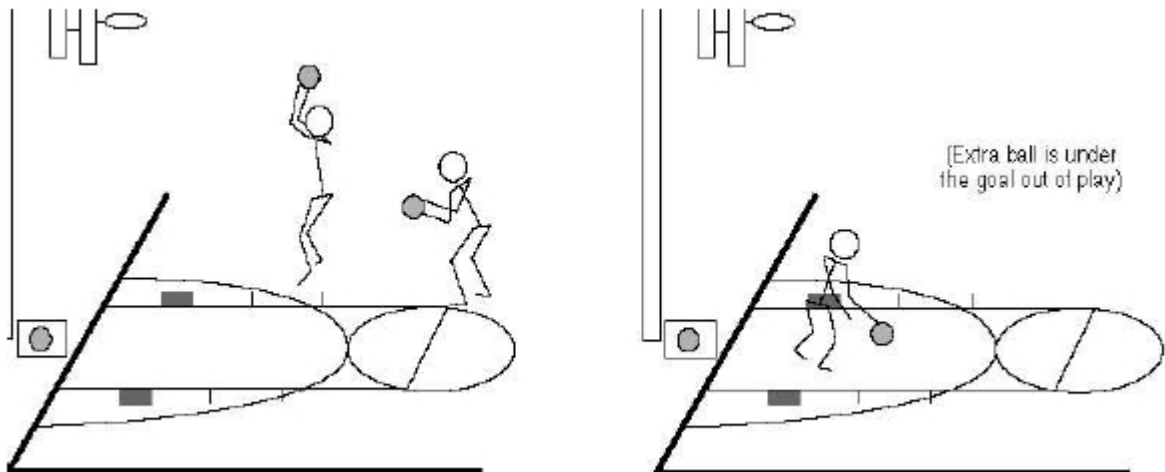
- อาสาสมัคร A จะทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายแนะนำวิธีการปฏิบัติให้กับนักกีฬา ในลักษณะเป็นกลุ่ม
- อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตแสดงตัวอย่างการปฏิบัติที่ถูกต้อง
- เมื่อเริ่มการทดสอบ อาสาสมัคร A จะเป็นผู้ส่งลูกบาสให้ผู้เล่น โดยให้สังเกตความพร้อมของนักกีฬาก่อน จากนั้นจึงจะให้สัญญาณคำว่า “พร้อม / ไป” และคอยนับจำนวนกรวยที่ผู้เล่นเลี้ยงผ่าน ภายในเวลา 1 นาทีด้วย

4.2.1.6.2 อาสาสมัคร B และ C จะยืนอยู่ด้านหลังลูกบาสสำรอง และจะคอยส่งลูกให้กับนักกีฬา เมื่อทำลูกหลุดออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับนักกีฬาจะเลือกใช้ลูกเดิม หรือลูกที่วางสำรองไว้ก็ได้

4.2.1.6.3 อาสาสมัคร D จะเป็นผู้จับเวลา และบันทึกคะแนนของนักกีฬา

4.2.1.6.4 อาสาสมัคร ควรรับผิดชอบและปฏิบัติหน้าที่ประจำจุด ที่ได้รับมอบหมายไว้เท่านั้น

4.2.2 รายการที่ 2 ชู้ตลูกเหนือเส้นเขต (Perimeter Shooting)



4.2.2.1 วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการวัดทักษะการชู้ตลูกบาส ของนักกีฬา

4.2.2.2 อุปกรณ์: เทปกาว / นาฬิกาจับเวลา / ไม้บันทึกคะแนน / ลูกบาสเกตบอล 2 ลูก (1 ลูก สำหรับการทดสอบ, และ 1 ลูกสำรอง (กรณีที่ถูกหลุดออกนอกพื้นที่ไป)

4.2.2.3 วิธีปฏิบัติ:

4.2.2.3.1 เริ่มต้นผู้เล่นสามารถยืนตรงไหนก็ได้ บริเวณเส้นเขตโทษ

4.2.2.3.2 ให้ผู้เล่นเลี้ยงลูกไปข้างหน้าบริเวณด้านนอกเขตเส้นโค้ง (2.75 เมตร) และชู้ตลูกตรงไหนก็ได้ แต่ต้องอยู่ด้านนอกเขตของเส้นโค้งที่กำหนดไว้ (เส้นโค้งนี้จะมีจุดสัมผัสกับส่วนโค้งของเส้นวงกลมเขตโทษ ตามรูปภาพ)

4.2.2.3.3 จากนั้นผู้เล่นจะเลี้ยงลูกที่ชู้ตไปแล้วนั้น (ไม่ว่าลูกจะลงห่วงหรือไม่ก็ตาม) โดยให้เลี้ยงลูกออกมาบริเวณด้านนอกเขตเส้นโค้งก่อนทุกครั้ง จึงจะทำการชู้ตลูกครั้งต่อไปได้

4.2.2.3.4 ผู้เล่นสามารถชู้ตลูกได้จำนวนหลายครั้ง ตามวิธีปฏิบัติข้างต้น ภายในเวลา 1 นาที

4.2.2.4 จับเวลา: 1 นาที

4.2.2.5 การให้คะแนน: นักกีฬาชู้ตลงห่วง จะได้ลูกละ 2 คะแนน

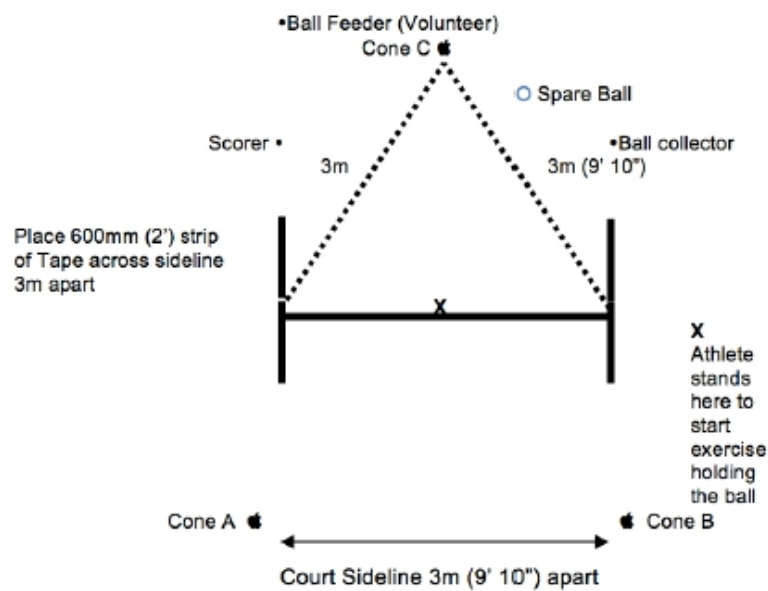
4.2.2.6 การทำหน้าที่ของอาสาสมัคร:

4.2.2.6.1 อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่ ไม่ควรไปรบกวนหรือสอนผู้เล่น ในขณะที่กำลังทดสอบ

- อาสาสมัคร A จะทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายแนะนำวิธีการปฏิบัติให้กับนักกีฬา ในลักษณะเป็นกลุ่ม /อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตแสดงตัวอย่างการทดสอบที่ถูกต้อง

- 4.2.2.6.2 อาสาสมัคร A จะเป็นผู้ส่งลูกบาส ให้ผู้เล่นเริ่มปฏิบัติ โดยให้สัญญาณยกมือขึ้น และลดมือต่ำลง พร้อมให้สัญญาณเป่านกหวีด จากนั้นจะเป็นผู้นับจำนวนลูกที่ลงห่วง ภายในเวลา 1 นาทีด้วย
- 4.2.2.6.3 อาสาสมัคร B จะยืนอยู่ด้านหลังตำแหน่งวางลูกสำรอง และคอยส่งลูกให้นักกีฬาเมื่อ ทำลูกหลุดออกไป / อาสาสมัคร C จะเป็นผู้จับเวลา และบันทึกคะแนนของนักกีฬา
- 4.2.2.6.4 อาสาสมัคร ควรรับผิดชอบและปฏิบัติหน้าที่ตามจุด ที่ได้รับมอบหมายไว้เท่านั้น

4.2.3 รายการที่ 3 การรับและส่งลูก (Catch and Pass)



4.2.3.1 วัตถุประสงค์: เพื่อเป็นการวัดทักษะการรับ-ส่งลูกบาส ของนักกีฬา

4.2.3.2 อุปกรณ์:

- 4.2.3.2.1 กรวย 3 อัน / ลูกบาส 2 ลูก/ เทปกาว / นกหวีด / ใบบันทึกสกอร์ / นาฬิกาจับเวลา
- 4.2.3.2.2 กำหนดเส้นขนาน 2 เส้น ยาว 2 ฟุต เป็นจุดกรวย A และจุดกรวย B ระยะห่าง 3 เมตร โดยมีเส้นกลางระหว่างกรวย จากนั้นกำหนดจุดกรวย C ให้ห่างจากจุดกรวย A และกรวย B ออกไปด้านละ 3 เมตร ลักษณะเป็นยอดสามเหลี่ยม
- 4.2.3.2.3 กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางระหว่างกรวย A และ B เป็นจุด X สำหรับนักกีฬายืนถือลูกบาสเพื่อเตรียมพร้อมเริ่มต้นการแข่งขัน
- 4.2.3.2.4 ผู้ส่งลูก (Ball Feeder) ยืนด้านหลังกรวย C
- 4.2.3.2.5 วางลูกบาสสำรอง บริเวณด้านหน้าใกล้กรวย C

4.2.3.3 วิธีปฏิบัติ:

- 4.2.3.3.1 เริ่มต้น ให้นักกีฬาส่งลูกให้กับผู้ส่งลูก จากนั้นเคลื่อนตัวไปยังจุดกรวย A หรือจุด B
- 4.2.3.3.2 เมื่อนักกีฬาเคลื่อนตัวไปยังจุดกรวย A หรือจุด B แล้ว ให้ผู้ส่ง ส่งลูกบาสให้กับนักกีฬา
- 4.2.3.3.3 ผู้ส่งจะส่งลูกได้ต่อเมื่อเท้าของนักกีฬาอย่างน้อย 1 ข้าง สัมผัสเส้นขนานจุดกรวย A หรือ B
- 4.2.3.3.4 เมื่อนักกีฬารับลูกบาสแล้ว จะส่งลูกคืนให้กับผู้ส่งได้ต่อเมื่อเท้าข้างใดข้างหนึ่ง หรือเท้าทั้ง 2 ข้าง สัมผัสหรือข้ามผ่านเส้นขนานแล้ว
- 4.2.3.3.5 เมื่อนักกีฬาส่งลูกให้กับผู้ส่งแล้ว จะต้องรีบเคลื่อนตัวไปยังอีกเส้นขนานอีกด้านหนึ่ง โดยเร็ว เพื่อการรับและส่งลูกบาสในลำดับต่อไป
- 4.2.3.3.6 ให้นักกีฬาเคลื่อนตัว รับและส่งลูกบาสในลักษณะเช่นนี้ ต่อเนื่องจนครบเวลา 1 นาที
- 4.2.3.3.7 การส่งลูกในลักษณะกระดอนพื้นนั้น อาจใช้กับนักกีฬาที่มีระดับความสามารถต่ำได้

4.2.3.4 ระยะเวลา: ทดสอบ 1 นาที

4.2.3.5 การให้คะแนน:

- 4.2.3.5.1 นักกีฬาส่งลูกให้กับผู้ส่ง (รับได้) ได้ลูกละ 1 คะแนน
- 4.2.3.5.2 นักกีฬารับลูกจากผู้ส่งได้ (โดยไม่หลุดมือ) ได้ลูกละ 1 คะแนน
- 4.2.3.5.3 นักกีฬาจะต้องพยายามคอนโทรลบอลให้ถูกต้อง ทั้งการรับและส่งบอล

5. กติกาทักษะบาสเกตบอล ประเภททีม (Team Skills Basketball)

5.1 อุปกรณ์:

- 5.1.1 ลูกบาสเกตบอล 2 ลูก (สำหรับการแข่งขันจัด Division ของผู้หญิงและเด็ก อาจเลือกใช้ลูกที่มีขนาดเล็กลงมา ขนาดเส้นรอบวง 72.4 ซม. (28 ½ นิ้ว) และมีน้ำหนักระหว่าง 510-567 กรัม (18-20 ออนซ์)
- 5.1.2 เทปวัดระยะ
- 5.1.3 เทปกาว หรือ ซอล์ค
- 5.1.4 แป้นและห่วงมาตรฐาน (การแข่งขันสำหรับเด็ก อาจใช้แป้นที่มีห่วงสูงจากพื้น 2.44 ม.)
- 5.1.5 ใบบันทึกคะแนน
- 5.1.6 สกอร์บอร์ด

5.2 จัดเตรียมพื้นที่:

- 5.2.1 กำหนดตำแหน่ง 5 จุดลงบนพื้น คล้ายกับโซนการตั้งรับ 2-1-2 โดยให้ตำแหน่งแต่ละจุดมีระยะห่างกัน 4 เมตร
- 5.2.2 กำหนดให้ตำแหน่งที่ #5 ห่างจากจุดใต้ห่วงออกมาด้านหน้า ระยะ 2 เมตร

5.2.3 ทีมจะต้องส่งรายชื่อนักกีฬา ก่อนเริ่มปฏิบัติ

5.2.4 ทีมจะต้องสวมเสื้อที่มีหมายเลข สามารถมองเห็นชัดเจน

5.3 วิธีปฏิบัติ:

5.3.1 ฝ่ายจัดการแข่งขันจะกำหนดว่า จะเล่นจำนวนกี่เกม โดยให้ผู้เล่นทั้ง 5 คนของทั้ง 2 ทีม อยู่บริเวณท้ายสนามคนละแดนกัน โดยจะมีเพียง 1 ทีมเท่านั้น ที่ทำการทดสอบอยู่ในสนาม

5.3.2 การทดสอบจะแบ่งเป็น 2 ครั้งเวลา ครั้งละ 5 รอบ โดยจะให้ผู้เล่นอยู่ประจำจุดทั้ง 5 จุดๆละ 1 ครั้งเท่านั้น ในแต่ละครั้งเวลา

5.3.3 ผู้เล่นทั้ง 5 คนนั้น จะต้องพยายามรับ-ส่งลูก ไปยังผู้เล่นในตำแหน่งถัดไป ให้ถูกต้องแม่นยำ

5.3.4 ผู้ตัดสินจะส่งลูกให้ที่มือของผู้เล่นในตำแหน่งที่ #1 เพื่อเป็นการเริ่มต้นปฏิบัติของแต่ละรอบ

5.3.5 ผู้เล่นตำแหน่งที่ #1 จะส่งลูกไปยังผู้เล่นตำแหน่งที่ #2 / จากนั้นผู้เล่นตำแหน่งที่ #2 จะส่งลูกไปยังผู้เล่นตำแหน่งที่ #3 / ให้ปฏิบัติในลักษณะเช่นนี้อย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งลูกไปถึงผู้เล่นตำแหน่งที่ #5

5.3.6 นักกีฬาสามารถส่งลูกด้วยวิธีใดก็ได้ แต่จะต้องส่งเรียงตามลำดับตำแหน่งให้ถูกต้องสามารถส่งลูกกระดอนพื้นได้ แต่ลูกกระดอนลงพื้นได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น

5.3.7 หากส่งลูกหลุดจากตัวนักกีฬาออกไป ผู้ตัดสินหรือนักกีฬา จะนำลูกที่หลุดไปนั้นกลับมาส่งต่ออย่างไรก็ตาม นักกีฬาจะต้องกลับไปยังตำแหน่งเดิมก่อนที่จะส่งลูกไปยังผู้เล่น ในตำแหน่งถัดไป

* การส่งลูกที่ถูกต้อง คือ การส่งลูกไปยังผู้รับ และผู้รับสามารถรับลูกนั้นได้*

5.3.8 เมื่อลูกบาสถูกส่งไปถึงผู้เล่นในตำแหน่งที่ #5 แล้ว ผู้เล่นในตำแหน่งนี้ จะได้โอกาสเป็นผู้ชู้ตลูกทำคะแนน

5.3.9 ไม่อนุญาตให้แอสลัมดั่งค์ นักกีฬาจะไม่สามารถรับคะแนนใด ๆ หากชู้ตลูกในลักษณะแอสลัมดั่งค์

5.3.10 นักกีฬาในตำแหน่งที่ #5 จะมีโอกาสทำคะแนนได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น

5.3.11 หลังจากผู้เล่นในตำแหน่งที่ #5 ได้ชู้ตลูกเพื่อทำคะแนนแล้ว ถือเป็นการทดสอบครบ 1 รอบ

5.3.12 เมื่อทีมแรกปฏิบัติจนครบรอบแล้ว ทีมที่สองจะเริ่มปฏิบัติตามขั้นตอน เป็นลำดับต่อไป

5.3.13 ผู้เล่นจะต้องหมุนเรียงตามลำดับหมายเลข ในตำแหน่งถัดไปหลังครบในแต่ละรอบ

5.3.14 เปลี่ยนทีมสลับกัน เมื่อเสร็จสิ้นการทดสอบทีมในแต่ละรอบ เมื่อครบ 5 รอบ ถือเป็นจบครั้งแรก

5.3.15 อนุญาตให้พักช่วงครึ่งเวลา 5 นาที

5.3.16 ทีมจะเปลี่ยนแดนเมื่อครบเซต 5 รอบในครั้งแรก และเริ่มปฏิบัติให้ครบเซต อีก 5 รอบในครึ่งเวลาหลัง

5.3.17 อนุญาตให้ผู้เล่นสำรองสามารถเปลี่ยนลงไปเล่นแทนได้ หลังจากทดสอบครบรอบโดยสมบูรณ์แล้วเท่านั้น

5.3.18 การสอน จะต้องห่างออกมาด้านข้างอย่างน้อย 4 เมตร บริเวณตำแหน่งที่ #2 และตำแหน่งที่ #4 โดยการสอนนั้น อาจสื่อด้วยวาจาหรือท่าทางให้กับผู้เล่นได้ ส่วนนักกีฬาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นอาจได้รับการช่วยเหลือจากโค้ชส่งสัญญาณให้ ในขณะที่อยู่ในตำแหน่งนั้น ๆ ได้

5.4 การให้คะแนน

- 5.4.1 ทีมจะได้ครั้งละ 1 คะแนน จากการส่งลูกที่ถูกต่อง
- 5.4.2 ทีมจะได้ครั้งละ 1 คะแนน จากการรับลูกได้สำเร็จ
- 5.4.3 ทีมจะได้ลูกละ 2 คะแนน จากการชู้ตลูกลงได้สำเร็จ
- 5.4.4 จะได้โบนัสเพิ่ม 1 คะแนน สำหรับการส่งและรับลูกได้อย่างสมบูรณ์ ในแต่ละรอบ
- 5.4.5 คะแนนที่ทีมสามารถทำได้สูงสุด ต่อรอบ คือ 55 คะแนน
- 5.4.6 สรุปผลคะแนนของทีม คือ คะแนนรวมที่ทำได้ที่ 2 ครั้งเวลา (10 รอบ)
- 5.4.7 ทีมที่มีคะแนนรวมสูงสุด จะเป็นฝ่ายชนะ
- 5.4.8 หากทั้ง 2 ทีม มีคะแนนรวมเท่ากัน ให้ปฏิบัติทดสอบเพิ่มอีกรอบ จนกว่าจะได้ทีมที่มีคะแนนมากกว่า จึงถือเป็นฝ่ายชนะ

6. การแข่งขันประเภททีม (Team Competition)

6.1 การจัดติวชั้น (Divisioning)

- 6.1.1 หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องเขียนคะแนน ที่ได้จากการทดสอบประเมินทักษะบาสเกตบอล BSAT ทั้งสองแบบ ตัวอย่างเช่น การเลี้ยงลูก และชู้ตลูกในเขต ของผู้เล่นแต่ละคน ลงในใบส่งรายชื่อแข่งขัน
- 6.1.2 การทดสอบเหล่านี้ เป็นการประเมินผู้เล่นและทีมเท่านั้น ไม่ใช่เป็นรายการเพื่อแข่งขันชิงเหรียญรางวัล และริบบิ้น รายละเอียดของการประเมินนักกีฬา (BSAT) สามารถดูเพิ่มเติมได้ใน Section D
- 6.1.3 หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องระบุ ผู้เล่นที่มีความสามารถในการเล่นดีที่สุดในสนาม 5 คน โดยทำความเข้าใจสัญลักษณ์เป็นรูปดาวไว้ ถัดจากชื่อ - นามสกุล ลงในใบส่งรายชื่อ
- 6.1.4 คะแนนของทีม จะเลือกนำเอาคะแนนที่ได้สูงสุดของผู้เล่นจำนวน 7 คนมารวมกัน เพื่อนำไปจัดแบ่งติวชั้น
- 6.1.5 ทีมจะถูกจัดแบ่งกลุ่มติวชั้นในเบื้องต้น โดยดูจากคะแนนการประเมินทดสอบของทีม
- 6.1.6 เกมการเล่นในรอบคัดเลือกนั้น จะเป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนนำผลคะแนนไปจัดแบ่งติวชั้น
- 6.1.7 ในรอบคัดเลือกทุกทีมจะต้องเล่นอย่างน้อย 1 เกม ซึ่งในแต่ละเกมจะให้เล่นอย่างน้อยทีมละ 6 นาที
 - 6.1.7.1 ทีมอาจถูกโยกย้ายกลุ่มได้ตลอดกระบวนการจัดแบ่งติวชั้น เพื่อรักษาความสมดุลของการแข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการฝ่ายจัดติวชั้นนั้น จะเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อเข้าสู่การแข่งขันในรอบต่อไป
 - 6.1.7.2 ฝ่ายจัดติวชั้น จะพยายามจัดแบ่งกลุ่มให้ถูกต้องตามกระบวนการทุกขั้นตอน เพื่อความยุติธรรมของการจัดการแข่งขัน เป้าหมายสูงสุดของคณะกรรมการฝ่ายจัดติวชั้น คือ เลือกทีมที่มีความสามารถ

ใกล้เคียงกันที่สุดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน คำตัดสินของ คณะกรรมการถือเป็นอันสิ้นสุด และไม่สามารถยื่นอุทธรณ์ได้

6.1.8 นักกีฬาของแต่ละทีม จะต้องลงเล่นให้ครบทุกคน

6.2 การปรับแก้ไขการแข่งขัน (Competition Adaptations)

การแก้ไขปรับเปลี่ยนกฎกติกาของ FIBA และ NGB ซึ่งอาจจะต้องนำมาประยุกต์ใช้ในการแข่งขัน กับบาสเกตบอลสเปเชียลโอลิมปิก ประเภททีม การปรับเปลี่ยนนี้ถือเป็นทางเลือก แต่ยังคงไว้บังคับใช้กับประเภทบุคคล

6.2.1 ระยะเวลาแข่งขัน อาจปรับเปลี่ยนได้ตามดุลยพินิจของผู้จัดการฝ่ายจัดการแข่งขัน

6.2.2 ระยะเวลาชุด 24 หรือ 30 วินาที ขึ้นอยู่กับคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

6.2.3 อนุญาตให้ผู้เล่น ก้าวได้มากกว่า 2 ก้าว ตามกฎของ NGB อย่างไรก็ตาม ถ้าผู้เล่นที่จะทำคะแนน พาลูกเคลื่อนที่หรือหลบหลีกการป้องกัน โดยใช้จำนวนก้าวที่เพิ่มขึ้น และเห็นว่าเป็นการเอาเปรียบ ให้ถือเป็นการทำผิดกติกาทันที

6.2.4 ในเขตโทษ ผู้เล่นจะต้องปล่อยลูกภายในเวลา 10 วินาที ผู้ตัดสินจะเป็นผู้จับเวลา เมื่อผู้ชู้ตเข้าไปอยู่ในเขตโทษ

6.2.5 ในการทุ่มลูกในแดนบน สามารถส่งลูกกลับคืนแดนหลังโดยตรงได้

6.2.6 การป้องกัน 5 วินาที บังคับใช้ในแดนบนเท่านั้น

6.2.7 ได้สิทธิ์ส่งลูก 2 ครั้ง (ไม่ใช่การชู้ต) หลังการฟาวล์ครั้งที่ 4 (รวมถึงผู้เล่นฟาวล์เทคนิค)

6.2.8 หากจำเป็นต้องสวมใส่อุปกรณ์ทางการแพทย์ จะต้องได้รับการอนุญาตก่อนการแข่งขัน รวมถึงการสวมใส่อุปกรณ์บนใบหน้า, ไต้แขน (ตั้งแต่ข้อศอกถึงข้อมือ), หัวเข่า, ขา จะต้องมีการรับรองจากแพทย์

6.3 ทีมและผู้เล่น (Team and Players)

6.3.1 ทีมจะประกอบด้วยผู้เล่นลงสนาม 5 คน

6.3.2 จำนวนผู้เล่น รวมผู้เล่นสำรอง จะต้องไม่เกิน 10 คน

6.4 การแต่งกาย (Uniform/Apparel)

6.4.1 ผู้เล่นทุกคนจะต้องสวมใส่ชุดบาสเกตบอล ที่มีหมายเลข และรองเท้ากีฬาพื้นยาง

6.4.2 ชุดของทีม เสื้อและกางเกงจะต้องมีสี และรูปแบบที่เหมือนกัน

6.4.3 หากสวมใส่เสื้อด้านใน จะต้องมีสีที่ตรงกับสีของตัวเสื้อบาส (ไม่ใช่สีที่ขอบเสื้อ) เสื้อด้านในอาจเป็นเสื้อแขนสั้น หรือเสื้อกล้าม (ไม่อนุญาตให้ใส่เสื้อแขง ที่ตัดแขนออก)

6.4.4 การคลุมศีรษะ อนุญาตให้สวมใส่ได้ แต่ต้องเป็นไปตามกฎของ FIBA

6.4.4.1 การคลุมศีรษะ จะต้องเป็นไปตามมาตรฐานความปลอดภัย มีสีที่บและไม่มีการตกแต่งลวดลาย

6.4.5 หากมีนักกีฬาไม่สวมใส่ชุดการแข่งขันตามกฎระเบียบ จะไม่อนุญาตให้ลงเล่น

7. การแข่งขันแบบ 3 ต่อ 3 (3x3 Competition)

7.1 การจัดติวชั้น (Divisioning)

7.1.1 หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องยืนยันคะแนน ที่ได้จากการทดสอบประเมินทักษะบาสเกตบอล BSAT ทั้งสองแบบ ตัวอย่างเช่น การเลี้ยงลูก และชู้ตลูกในเขต ของผู้เล่นแต่ละคน ลงในใบส่งรายชื่อแข่งขัน

7.1.2 หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องแจ้งผู้เล่นที่มีความสามารถดีที่สุด 3 คน ที่จะจัดลงสนามโดยทำสัญลักษณ์รูปดาวหน้ารายชื่อนักกีฬา

7.1.3 จะคิดเป็นคะแนนของทีม โดยบวกผลคะแนนจากผู้เล่นที่มีความสามารถดีที่สุด 4 คน เพื่อจัดติวชั้น

7.1.4 ทีมจะถูกอยู่ในกลุ่มติวชั้นใด ขึ้นอยู่กับผลคะแนนรวมของทีม

7.1.5 เริ่มเกมในรอบคัดเลือก หลังจากการดำเนินการจัดติวชั้นเสร็จสิ้นแล้ว

7.1.5.1 รอบคัดเลือกทุกทีมจะต้องเล่นอย่างน้อย 1 เกม แต่ละเกมเล่นไม่เกิน 6 นาที

7.1.5.1.1 ทีมอาจถูกโยกย้ายกลุ่มได้ตลอดกระบวนการจัดแบ่งติวชั้น เพื่อรักษาความสมดุลของการแข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการฝ่ายจัดติวชั้นนั้น จะเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อเข้าสู่งการแข่งขันในรอบต่อไป

7.1.5.1.2 ฝ่ายจัดติวชั้น จะพยายามจัดแบ่งกลุ่มให้ถูกต้องตามกระบวนการทุกขั้นตอน เพื่อความยุติธรรมของการจัดการแข่งขัน เป้าหมายสูงสุดของคณะกรรมการฝ่ายจัดติวชั้น คือ เลือกทีมที่มีความสามารถใกล้เคียงกันที่สุดในให้อยู่ใน กลุ่มเดียวกัน การตัดสินของคณะกรรมการ ถือเป็นอันสิ้นสุดและไม่สามารถยื่นอุทธรณ์ได้

7.1.6 นักกีฬาของแต่ละทีม จะต้องลงเล่นให้ครบหมดทุกคน

7.2 เป้าหมาย (The Goal)

7.2.1 บาสเกตบอลแบบ 3 ต่อ 3 อาจบรรจุเพิ่มลงในรายการแข่งขันประเภททีมของสเปเชียลโอลิมปิก

7.2.2 สำหรับนักกีฬาที่มีความสามารถระดับต่ำ อาจลงเล่นเต็มสนามได้

7.2.3 อย่างไรก็ตาม ต้องพยายามเล่นตามกฎระเบียบ บาสเกตบอลประเภททีม ทุกครั้งที่เป็นไปได้

7.3 พื้นที่สนาม และอุปกรณ์ (Playing Area and Equipment)

7.3.1 ครึ่งสนามบาสเกตบอล กรอบสนาม คือ เส้นหลังอยู่ได้ห่าง เส้นข้าง 2 ด้าน และเส้นกึ่งกลางสนาม

- 7.3.2 แต่ละทีมจะต้องสวมใส่ชุดแข่งขัน ที่มีสีเดียวกันทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
มีหมายเลขบนเสื้อทั้งด้านหน้าและด้านหลัง เป็นเลขอารบิก
ตัวเลขด้านหลัง มีขนาดความสูงอย่างน้อย 20 เซนติเมตรหรือ 6-8 นิ้ว
ตัวเลขด้านหน้า มีขนาดความสูงอย่างน้อย 10 เซนติเมตร หรือ 4 นิ้ว
ตัวเลขมีความกว้าง ไม่น้อยกว่า 2 เซนติเมตร หรือ ¾ นิ้ว
หมายเลขทั้งหมดนั้น จะถูกกำหนดขึ้นตามกฎหมายของ NGB

7.4 ทีมและผู้เล่น (Team and Players)

- 7.4.1 แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน ประกอบด้วยผู้เล่นตัวจริงลงสนาม 3 คน และผู้เล่นสำรอง 2 คน
7.4.2 การเล่นเกม 3 ต่อ 3 แต่ละทีมจะต้องเริ่มเล่นโดยมีผู้เล่น 3 คน หลังเริ่มการแข่งขันแล้ว ทีมอาจมีผู้เล่นคงเหลือน้อยกว่า 3 คน เนื่องจากนักกีฬาไม่สบาย หรือได้รับอาการบาดเจ็บได้
สำหรับประเภททีมยูนิฟายด์ 3 ต่อ 3 ทีมจะต้องมีผู้เล่นคงเหลืออย่างน้อย 2 คนในสนาม
อัตราส่วนจะเป็นนักกีฬา 1 คน และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ 1 คน หากไม่มีนักกีฬาพิเศษคงเหลือ
ในสนาม เนื่องจากถูกไล่ออก หรือได้รับอาการบาดเจ็บ ทีมจะถูกปรับเป็นแพ้ในเกมนั้น

7.5 การเล่นเกม (The Game)

- 7.5.1 เวลาการเล่น 10 นาที หรือจนกระทั่งทีมใดทำคะแนนได้ถึง 21 แต้มก่อน
ชู้ตทำคะแนนในเขตเส้นโค้งได้ นับลูกละ 1 คะแนน
ชู้ตทำคะแนนนอกเส้นโค้งได้ นับลูกละ 2 คะแนน
ชู้ตลูกโทษได้ นับลูกละ 1 คะแนน
7.5.1.1 นาฬิกาจะหยุดเมื่อมีสถานการณ์บอลลายทั้งหมด(เช่น ฟาวล์, ผิดระเบียบ,ชู้ตโทษ และ
ขอเวลานอก)
7.5.1.2 เริ่มเล่นด้วยการโยนเหรียญเพื่อเลือกสิทธิ์ ทีมที่ชนะในการเสี่ยงเหรียญได้สิทธิ์ เลือกเล่นลูกก่อน
หรือหลังก็ได้ รวมถึงการเริ่มเล่นในช่วงต่อเวลาพิเศษ โดยไม่มีการจัมพ์บอล การจัมพ์บอล จะให้เป็นอีก
ทางเลือกในการครองบอลระหว่างการเล่น
7.5.1.3 หากมีผลเสมอกันในช่วงเวลาปกติ ทีมที่ไม่ได้สิทธิ์เล่นลูกในการเริ่มเล่นนั้น จะได้สิทธิ์เล่นลูก
ในช่วงต่อเวลาพิเศษ และทีมที่ทำคะแนนได้ 2 คะแนนก่อน ถือเป็นทีมชนะ

7.6 การแข่งขัน (Competition)

- 7.6.1 ผู้ตัดสินจะถือลูกบาสไว้ หลังกรณีบอลลาย
7.6.2 ผู้ตัดสินจะหยุดเวลาทุกครั้งที่ยบอลลาย โดยการเป่านกหวีด หลังการชู้ตลูกลงได้ เวลาจะคงเดินอยู่

- 7.6.3 จะเปลี่ยนทีมการครองบอล หลังมีการชู้ตทำคะแนนได้ ผู้เล่นของทีมที่ไม่ได้คะแนน จะนำบอลออกมา นอกเส้นโค้ง โดยการเลี้ยงหรือส่งบอล ก่อนส่งเข้าไปในสนามใกล้แป้น (ไม่ใช่จากเส้นด้านหลัง) ทีมฝ่ายรับไม่มีสิทธิ์ เล่นบอลในเขตห้ามฟาวล์บริเวณใต้แป้น อย่างไรก็ตาม หากทำฟาวล์ขณะชู้ตและลูกลงห่วง ได้คะแนน และให้โยน โทษ 1 ครั้ง หากทำฟาวล์ขณะชู้ตทำคะแนน และลูกลงห่วง ฝ่ายรุกจะได้สิทธิ์ในการส่งลูกเพิ่ม 1-2 ครั้ง
- 7.6.4 การเปลี่ยนการครองบอลของทั้งทีมใดทีมหนึ่ง เมื่อบอลตาย ให้เริ่มต้นด้วยการเช็คบอล เช่น เปลี่ยนการ ครองบอล (ระหว่างผู้เล่นฝ่ายรับกับผู้เล่นฝ่ายรุก) ด้านบนสนามนอกเส้นโค้ง
- 7.6.5 หากฝ่ายรับแย่งการครองบอลได้ จะต้องนำบอลออกมานอกเส้นโค้งก่อน โดยการส่งหรือเลี้ยงบอล และจะ เริ่มจับเวลา 12 วินาที เมื่อบอลและผู้เล่นอยู่นอกเส้นโค้ง
- 7.6.6 หากฝ่ายรับแย่งการครองบอลได้ แล้วพยายามชู้ตลูกโดยไม่ได้นำลูกออกมาเส้นโค้งก่อน ถือเป็นบอลตาย และจะเริ่มเล่นใหม่ ด้วยการส่งบอลบริเวณส่วนบนสนาม นอกเส้นโค้ง
- 7.6.7 เปลี่ยนผู้เล่นสำรองได้เมื่อบอลตาย โดยผู้เล่นสำรองสามารถเข้าไปเล่นได้ต่อเมื่อเพื่อนร่วมทีมก้าวเท้าออก นอกสนาม หรือด้วยการสัมผัสมือเปลี่ยนตัวด้านเส้นตรงข้ามแป้น การเปลี่ยนตัวไม่จำเป็นต้องแจ้งผู้ตัดสิน หรือแจ้ง ที่โต๊ะเจ้าหน้าที่
- 7.6.8 อนุญาตให้ทีมสามารถขอเวลานอกได้ 1 ครั้ง (60 วินาที) กรณีผู้เล่นได้รับอาการบาดเจ็บ ผู้ตัดสินอาจให้เป็น เวลานอกได้
- 7.6.9 การจัมพ์บอล จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ใช้มือเดียวหรือสองมือแย่งบอลไว้อย่างเหนียวแน่นไม่ยอม ปล่อย กรณีนี้จะให้ผู้เล่นฝ่ายรับ ได้เริ่มเล่นลูก
- 7.6.10 ในสนาม แป้นบาสถือเป็นส่วนหนึ่งของสนาม ผู้เล่นไม่สามารถสัมผัสแป้นบาสในการเล่นได้ เว้นแต่เขา คอนโทรลลูกบอลอยู่ และหากลูกบอลสัมผัสแป้น ไม่ถือเป็นลูกออก ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นใช้แป้นเพื่อการเล่นที่ ได้เปรียบ หรือทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบ
- 7.6.11 ผู้ตัดสินจะอนุญาตให้เป็นเวลานอก เมื่อผู้เล่นหรือโค้ช ร้องขอหรือให้สัญญาณมือ

7.7 การฟาวล์ และโยนโทษ (Fouls and Penalties)

7.7.1 การฟาวล์ คือ การทำฟาวล์บุคคลกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หรือการแสดงพฤติกรรมขาดความมีน้ำใจเป็น นักกีฬา หรือการเข้าปะทะผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

7.7.2 การทำฟาวล์ (ฟาวล์บุคคล, ฟาวล์เทคนิค) ทีมฝ่ายที่ได้ฟาวล์จะได้ครองบอลลูก จากด้านหลังเส้นฟาวล์ หาก ผู้เล่นฝ่ายรับทำฟาวล์ขณะชู้ตลูกลงห่วง ฝ่ายรุกจะได้สิทธิ์โยนโทษ และได้ครองบอลเล่นต่อ

7.7.3 การฟาวล์บุคคล หรือฟาวล์ทีม ไม่จำกัดจำนวนครั้ง ผู้ตัดสินสามารถตักเตือนผู้เล่นที่ไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การเล่นที่ขาดความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และหากกระทำซ้ำอีกผู้ตัดสินสามารถให้ออกจากเกมนั้นได้

7.7.4 การฟาวล์เทคนิค จะได้สิทธิ์โยนโทษ 1 ครั้ง และได้ครองบอลต่อ การฟาวล์ที่แสดงขาดความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา จะได้โยนโทษ 2 ครั้ง และได้ครองบอลต่อ

7.7.5 การส่งบอลเข้าเล่น ผู้เล่นจะต้องปล่อยบอลภายใน 5 วินาที และหากปล่อยบอลเกิน 5 วินาที จะเปลี่ยนฝ่ายการส่งบอล

7.8 จุดที่ต้องระวัง (double dribble)

7.8.1 การเลี้ยงดับเบิล (มากกว่า 2 ก้าว) ถือเป็นการผิดระเบียบ

7.8.2 เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยน / ทางเลือก

7.8.3 อาจอนุญาตให้ผู้เล่นเลี้ยงลูกมากกว่า 2 ก้าวได้ แต่อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นทำคะแนนได้ จากการก้าวเท้าที่เพิ่มมา จนเป็นเหตุทำให้เกิดการได้คะแนนนั้น ให้ถือเป็นการผิดกติกาทันที

7.9 รายการยูนิฟายด์ (Unified Sports Events)

7.9.1 การแข่งขันประเภททีมยูนิฟายด์ (รวมถึงการแข่งขันทีม 3 ต่อ 3)

7.9.1.1 ส่งรายชื่อนักกีฬาพิเศษ และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ จำนวนตามอัตราส่วน

7.9.1.2 การแข่งขันแบบ 3 ต่อ 3 เริ่มต้นเกมต้องมีผู้เล่นฝ่ายละ 3 คนในสนาม แต่หากมีผู้เล่นได้รับบาดเจ็บหรือไม่สบาย จะอนุญาตลงเล่นอย่างน้อย 2 คนคือ นักกีฬาพิเศษ 1 คน และนักกีฬาพาร์ทเนอร์ 1 คน หากปฏิบัติตามอัตราส่วนไม่ได้ ทีมจะถูกปรับเป็นแพ้

7.9.1.3 การแข่งขันแบบ 5 ต่อ 5 เริ่มต้นเกมต้องมีผู้เล่นฝ่ายละ 5 คนในสนาม ตามกฎกติกาของ FIBA อนุญาตให้มีนักกีฬาลงสนามก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 3 คน และหลังการแข่งขันเริ่มขึ้นแล้ว จำนวนผู้เล่นในสนามจะมีอัตราส่วน ดังนี้ :

3 นักกีฬาพิเศษ + 2 นักกีฬาพาร์ทเนอร์

2 นักกีฬาพิเศษ + 2 นักกีฬาพาร์ทเนอร์

2 นักกีฬาพิเศษ + 1 นักกีฬาพาร์ทเนอร์

1 นักกีฬาพิเศษ + 1 นักกีฬาพาร์ทเนอร์

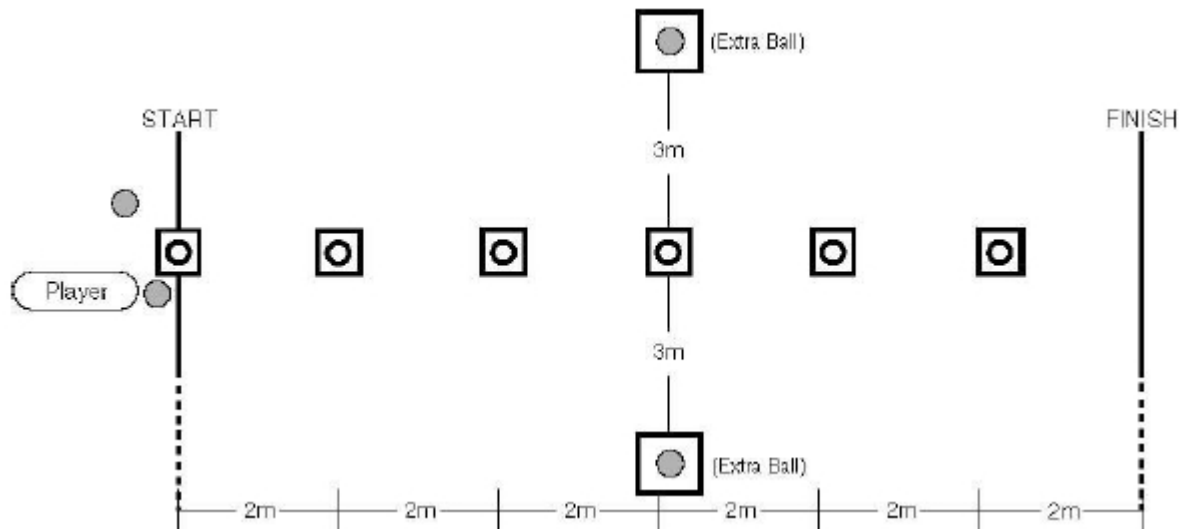
หากปฏิบัติตามอัตราส่วนไม่ได้ ทีมจะถูกปรับเป็นแพ้

7.9.1.3.1 ยกเว้น: หากมีผู้เล่น 3 นักกีฬาพิเศษ + 1 นักกีฬาพาร์ทเนอร์ เนื่องจากนักกีฬาพาร์ทเนอร์ฟาวล์บุคคลนั้น สามารถเล่นต่อไปได้

7.9.1.4 แต่ละทีมควรมีผู้ใหญ่ ที่ไม่ใช่ผู้เล่น คอยทำหน้าที่เป็นผู้สอนในขณะที่ทำการแข่งขัน

8. การทดสอบ ประเมินทักษะกีฬาบาสเกตบอล Basketball Skills Assessment Test (BAST)

8.1 การเลี้ยงลูกบาส (Dribbling)



8.1.1 กำหนดพื้นที่: กำหนดพื้นที่ในสนามบาสเกตบอล (อาจใช้ด้านข้าง หรือ ด้านล่างกึ่งกลาง ของสนาม) วางกรวย 6 อัน ห่างกัน 2 เมตร เตรียมลูกบาส 4 ใบ / ใบแรกสำหรับนักกีฬาทำการทดสอบ / สองใบสำรองไว้ 2 จุดซ้าย-ขวา (ในกรณีเลี้ยงลูกหลุดออกนอกสนาม) และอีก 1 ลูก สำหรับการทดสอบต่อไป

8.1.2 เวลาทดสอบ: 1 นาที

8.1.3 วิธีทดสอบ:

8.1.3.1 อธิบายการเลี้ยงบอล ให้ผู้เล่นเลี้ยงบอลอ้อมกรวยผ่านทางซ้ายหรือขวา ทั้ง 6 อัน รวมระยะ 12 เมตร

8.1.3.2 ผู้เล่นอาจเลือกการเลี้ยงลูกอ้อมไปทางด้านขวา หรือซ้ายของกรวยอันแรกก่อนก็ได้ หลังจากนั้นจะต้องเลี้ยงอ้อมกรวยสลับไปอีกทางด้านหนึ่งเสมอ

8.1.3.3 เมื่อเลี้ยงผ่านกรวยอันสุดท้าย และถึงเส้นชัย ผู้เล่นจะต้องวางลูกลง และรีบวิ่งกลับมายังเส้นเริ่ม และปฏิบัติซ้ำลักษณะสละลม

8.1.3.4 นักกีฬาปฏิบัติต่อเนื่องจนครบ 1 นาที

8.1.3.5 หากผู้เล่นสูญเสียการคอนโทรลลูก เวลาจะเดินต่อไป

8.1.3.6 เมื่อลูกหลุดออกไป ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ลูกสำรองที่จุดใกล้ที่สุด และเริ่มปฏิบัติต่อ ณ จุดใดของสนามก็ได้

8.1.4 การให้คะแนน:

8.1.4.1 นักกีฬาจะต้องเลี้ยงและคอนโทรลลูกบาสอย่างถูกต้อง ผ่านกึ่งกลางระหว่างกรวยให้สำเร็จ

8.1.4.2 จะนับคะแนน ตามจำนวนที่เลี้ยงผ่านกึ่งกลางกรวยได้สำเร็จ ภายในเวลา 1 นาที

8.1.5 การทำหน้าที่ของอาสาสมัคร:

8.1.5.1 อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่ในการทดสอบ จะต้องไม่ไปรบกวนผู้เล่นขณะที่กำลังทดสอบ

8.1.5.2 อาสาสมัคร A จะทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายแนะนำวิธีปฏิบัติ ลักษณะเป็นกลุ่ม / ในขณะที่อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตแสดงตัวอย่างการปฏิบัติที่ถูกต้อง

8.1.5.3 อาสาสมัคร A จะเป็นผู้ส่งลูกบาสให้ผู้ทำการทดสอบ ให้สัญญาณมือเมื่อนักกีฬาพร้อม และเป่านกหวีดเริ่มทดสอบ และนับจำนวนกรวยที่นักกีฬาทำได้ ภายในเวลา 1 นาที

8.1.5.4 อาสาสมัคร B และ C ที่ยืนด้านหลังตำแหน่งวางลูกสำรอง และจะคอยส่งลูกให้กับนักกีฬา เมื่อทำลูกหลุดออกไป

8.1.5.5 อาสาสมัคร D จะเป็นผู้จับเวลา และบันทึกคะแนนของนักกีฬา

8.1.5.6 อาสาสมัครจะรับผิดชอบ และปฏิบัติหน้าที่ประจำจุด ที่ได้รับมอบหมายไว้เท่านั้น

8.2 การชู้ตลูก

8.2.1 จัดเตรียม: พื้นที่เขตโทษสนามบาสเกตบอล, เทปกาว และลูกบาส 2 ลูก (1 ลูก สำหรับนักกีฬาทดสอบ อีก 1 ลูก สำรองไว้กรณีทำลูกหลุดออกไป

8.2.2 เวลาทดสอบ: 1 นาที

8.2.3 วิธีทดสอบ

8.2.3.1 เริ่มต้นให้นักกีฬายืนตรงส่วนโค้งของกรอบเขตโทษ ทางด้านซ้ายหรือทางด้านขวาก็ได้ จากนั้นให้นักกีฬาเลี้ยงลูกเข้าไปชู้ตลูกนอกเส้นโค้ง 2.75 เมตร (9 ฟุต)

8.2.3.2 พยายามชู้ตลูกตรงส่วนไหนก็ได้นอกเส้นโค้ง 2.75 เมตร (เป็นเส้นที่สัมผัสกับเส้นวงกลมเขตโทษ)

8.2.3.3 เมื่อผู้เล่นรีบาวด์ลูกหลังชู้ตได้แล้ว (ลงหรือไม่ลงห่วง) ให้เลี้ยงลูกออกนอกเส้นโค้ง ตรงไหนก็ได้ ก่อนจะทำการชู้ตลูกทำคะแนนอีกครั้ง

8.2.3.4 ผู้เล่นสามารถชู้ตลูกได้ตามวิธีทดสอบข้างต้น ได้มากเท่าที่ทำได้ ภายในเวลา 1 นาที

8.2.4 การให้คะแนน

8.2.4.1 ชู้ตลูกลงห่วงสำเร็จ จะได้ลูกละ 2 คะแนน ภายในเวลา 1 นาที

8.2.5 การทำหน้าที่ของอาสาสมัคร:

8.2.5.1 อาสาสมัครที่ปฏิบัติหน้าที่ในการทดสอบ จะต้องไม่ไปรบกวนผู้เล่นขณะที่กำลังทดสอบ

8.2.5.2 อาสาสมัคร A จะทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายแนะนำวิธีปฏิบัติ ลักษณะเป็นกลุ่ม / ในขณะที่อาสาสมัคร B จะเป็นผู้สาธิตแสดงตัวอย่างการปฏิบัติที่ถูกต้อง

8.2.5.3 อาสาสมัคร A จะเป็นผู้ส่งลูกบาสให้ผู้ทำการทดสอบ ให้สัญญาณมือเมื่อนักกีฬาพร้อม และเป่านกหวีดเริ่มทำการทดสอบ และนับจำนวนกรวยที่ทำได้ ภายในเวลา 1 นาที

8.2.5.4 อาสาสมัคร B จะยืนด้านหลังตำแหน่งวางลูกสำรอง และจะคอยส่งลูกให้กับนักกีฬา เมื่อทำลูกหลุดออกไป

8.1.5.5 อาสาสมัคร C จะเป็นผู้จับเวลา และบันทึกคะแนนของนักกีฬา

8.1.5.6 อาสาสมัครจะรับผิดชอบ และปฏิบัติหน้าที่ประจำจุด ที่ได้รับมอบหมายไว้เท่านั้น

9. สนามและอุปกรณ์ (Court and Equipment)

9.1 ลูกบาสเกตบอล

9.1.1 การแข่งขันสำหรับนักกีฬาชาย อายุ 12 ปีขึ้นไป จะใช้ลูกบาสขนาดเบอร์ 7 เส้นผ่าศูนย์กลางระหว่าง 749-780 มิลลิเมตร (29.5-30.7 นิ้ว) / น้ำหนักระหว่าง 567-650 กรัม (20-23 ออนซ์)

9.1.2 การแข่งขันสำหรับนักกีฬาหญิง อายุ 12 ปีขึ้นไป จะใช้ลูกบาสขนาดเบอร์ 6 เส้นผ่าศูนย์กลางระหว่าง 724-737 มิลลิเมตร (28.5-29 นิ้ว) / น้ำหนักระหว่าง 510-567 กรัม (18-20 ออนซ์)

9.1.3 การแข่งขันสำหรับนักกีฬาชายและหญิง อายุต่ำกว่า 12 ปี จะใช้ลูกบาสขนาดเล็ก เบอร์ 5 เส้นผ่าศูนย์กลางระหว่าง 686-724 มิลลิเมตร (27-28.5 นิ้ว) / น้ำหนักระหว่าง 397-454 กรัม (14-16 ออนซ์)

9.2 แป้นและห่วงบาส

9.2.1 แป้นบาส ประกอบด้วย แป้นกระดาน, ห่วง และตาข่าย

9.2.2 สำหรับการแข่งขัน ห่วงบาสจะสูงจากพื้น 3.05 เมตร (10 ฟุต)

9.2.3 สำหรับการแข่งขันในรุ่นเล็ก ห่วงบาสจะสูงจากพื้น 2.44 เมตร (8 ฟุต).

กติกา กีฬา คริกเก็ต สเปเชียลโอลิมปิกไทย

1. กฎกติกาที่ใช้บังคับ (GOVERNING RULES)

กฎกติกา กีฬา คริกเก็ต สเปเชียลโอลิมปิกไทยอย่างเป็นทางการนั้น จะนำมาใช้ควบคุมการตัดสิน ในการแข่งขันกีฬา คริกเก็ต สเปเชียลโอลิมปิกทุกรายการ เนื่องจากคริกเก็ตเป็นกีฬาสากล สเปเชียลโอลิมปิกจึงได้กำหนดกติกา กีฬา คริกเก็ตนี้ขึ้น ภายใต้กติกาปัจจุบันของสมาพันธ์คริกเก็ตนานาชาติ International Cricket Council (ICC) ซึ่งสามารถ ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://icc-cricket.yahoo.com> กฎกติกาสมาพันธ์คริกเก็ตนานาชาติ ICC หรือ National Governing Body (NGB) Rules จะนำมาบังคับใช้ในการแข่งขัน ยกเว้น หากมีข้อจำกัดอื่นใดที่แตกต่างออกไป ให้ยึดถือ ตามกฎกติกาคริกเก็ตของสเปเชียลโอลิมปิก มาบังคับใช้ในการแข่งขัน

โดยอ้างอิงหัวข้อที่ 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-RulesArticle-1.pdf> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ จรรยาบรรณผู้ฝึกสอน, มาตรฐานการฝึกซ้อม, ความรู้เกี่ยวกับเรื่อง การรักษาพยาบาล และความปลอดภัย, การจัดแบ่งดิวิชั่น, การมอบรางวัล, หลักเกณฑ์ความก้าวหน้าของการแข่งขันไปสู่ ระดับที่สูงขึ้น และประเภททีมยูนิฟายด์

2. รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (OFFICIAL EVENTS)

จุดประสงค์ เพื่อให้ให้นักกีฬาทุกระดับความสามารถได้มีโอกาสลงทำการแข่งขัน จึงจำเป็นต้องกำหนดรายการ แข่งขันต่างๆ เพื่อให้ผู้ฝึกสอนได้เตรียมความพร้อมในการฝึกซ้อม และตัดสินใจเลือกรายการแข่งขัน ที่เหมาะสมตรงกับ ทักษะความสามารถ และความสนใจของนักกีฬา

รายการแข่งขันในสเปเชียลโอลิมปิก มีดังนี้:

- 2.1 การทดสอบทักษะกีฬาคริกเก็ต
- 2.2 การแข่งขันประเภททีม

3. กฎกติกาการแข่งขันทั่วไป และการปรับเปลี่ยนกติกา (GENERAL RULES AND MODIFICATIONS)

3.1 ข้อที่ 1 การลงสนาม

3.1.1 ลงสนามระหว่าง 2 ทีม ประกอบด้วยผู้เล่นทีมละ 11 คน มี 1 คน ทำหน้าที่เป็นหัวหน้าทีม

3.1.2 ทีมที่มีผู้เล่นลงสนามน้อยกว่า 8 คน จะถูกปรับเป็นแพ้ โดยหัวหน้าทีมฝ่ายตรงข้าม จะเป็นผู้แจ้ง
จับเวลา 15 นาที เมื่อเวลาใด? (ในกรณีที่มิได้มีผู้เล่นเดินทางมาถึงสนามล่าช้า ล่วงเลยเวลาแข่งขัน
ที่กำหนดไว้)

3.2 ข้อที่ 2 การเล่น

- 3.2.1 การแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 ช่วง (Innings) จะเล่นทีมละ 20 overs ผู้เล่นจะขว้างคนละ 2 overs ยกเว้น wicketkeeper ตัวอย่างเช่น $10 \times 2 = 20$ overs หากผู้ขว้างไม่สามารถขว้างลูกได้เนื่องจากเกิดการบาดเจ็บหรือมีอาการป่วย โค้ชสามารถนำผู้เล่นคนที่ 9 หรือ 10 ทำหน้าที่ขว้างบอลที่เหลือจนครบได้
- 3.2.2 การขว้างบอล จะต้องขว้างลูกลักษณะเหวี่ยงข้ามผ่านหัวไหล่ออกไป
- 3.2.3 เมื่อจบการแข่งขันทั้ง 2 ช่วง (Innings) ทีมที่มีคะแนนสูงกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ
- 3.2.4 คะแนนของทีม คำนวณได้จากคะแนนรวมที่วิ่งได้ ลบด้วย wicket ที่เสียไปใน 20 overs
- 3.2.5 ในกรณี 2 ทีมมีคะแนนเท่ากัน จะคำนวณคะแนนเพื่อหาผู้ชนะโดย
 - 3.2.5.1 ทีมที่เสีย wickets จำนวนน้อยกว่า
 - 3.2.5.2 ทีมที่ได้ 6's คะแนนมากกว่า
 - 3.2.5.3 ทีมที่ได้ 4's คะแนนมากกว่า
 - 3.2.5.4 ทีมที่เสียคะแนนพิเศษ น้อยกว่า
 - 3.2.5.5 ถ้าทั้ง 2 ทีมมีคะแนนเท่ากัน จะตัดสินหาผู้ชนะด้วยการโยนเหรียญ

3.3 ข้อที่ 3 การควบคุมการเล่น

- 3.3.1 ก่อนการแข่งขัน แต่งตั้งผู้ตัดสิน 2 คน เพื่อทำหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม
- 3.3.2 ไม่สามารถเปลี่ยนผู้ตัดสินระหว่างแข่งขัน โดยปราศจากความยินยอมของโค้ชทั้ง 2 ทีมได้
- 3.3.3 ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ชี้ขาดในการเล่นของผู้เล่น อย่างเป็นธรรม
- 3.3.4 กรณีขัดแย้งใดๆ ให้ถือคำตัดสินของผู้ตัดสิน เป็นอันสิ้นสุด

3.4 ข้อที่ 4 ผู้เล่นสำรอง

- 3.4.1 สามารถเปลี่ยนผู้เล่นสำรอง เมื่อมีผู้เล่นบาดเจ็บ หรือมีอาการป่วยขณะเล่นได้
- 3.4.2 สามารถเปลี่ยนผู้เล่นสำรอง ทดแทนตำแหน่งผู้ตี หรือผู้ขว้างได้
- 3.4.3 ไม่สามารถเปลี่ยน Wicketkeeper หากไม่ได้รับการยินยอมจากโค้ชฝ่ายตรงข้ามได้
- 3.4.4 สามารถเปลี่ยนผู้วิ่ง Runners หากมีอาการบาดเจ็บได้
- 3.4.5 ผู้ที่เดินทางมาถึงสนามและลงทะเบียนล่าช้า จะกำหนดให้เป็นผู้เล่นสำรอง แต่จะไม่อนุญาตให้สำรองผู้ตี หรือผู้ขว้างได้

3.5 ข้อที่ 5 บอลเสีย (No ball)

3.5.1 บอลเสียจะเกิดขึ้นเมื่อ

- 3.5.1.1 ลูกบอลที่ผู้ขว้างกำลังขว้างหรือปล่อยลูก ด้วยลักษณะแขนเหยียดตรงหรืองอนั้น หากแขนงอตลอดการส่ง ถือเป็นการขว้างที่ถูกต้อง โดยผู้ตัดสินจะเป็นผู้พิจารณา และตัดสินด้วยความเป็นธรรม
- 3.5.1.2 เมื่อถึงจุดจะขว้างบอล เท่าหลังผู้ขว้างอยู่บน หรือออกนอกเส้น
- 3.5.1.3 เมื่อลูกบอลกระเด็นเกิน 2 ครั้ง ก่อนถึงผู้ตี
- 3.5.1.4 เมื่อผู้ขว้างกำลังจะขว้างบอลแล้วมีผู้เล่นฝ่ายรับมากกว่า 2 คนอยู่ด้านหลังผู้ตี leg side หรือถ้าอยู่บนเส้นจะพิจารณาตามกฎ
- 3.5.1.5 เมื่อผู้รับ หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้เล่นฝ่ายรับอยู่บนสนาม (Pitch) ก่อนการเล่น
- 3.5.1.6 เมื่อผู้ขว้างเปลี่ยนท่วงท่าการขว้าง หรือเปลี่ยนทิศทางการวิ่ง โดยไม่ได้แจ้งผู้ตัดสิน เช่น วิ่งรอบ wicket / วิ่งข้าม wicket ซึ่งผู้ตัดสินจะต้องแจ้งเตือนให้ผู้ตีทราบถึงการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว
- 3.5.1.7 เมื่อ Wicket keeper รับบอลด้านหน้าเสา wicket ขณะที่ลูกบอลยังไม่สัมผัสตัวผู้ตีหรือไม้ตี
- 3.5.1.8 Wicket keeper ไม่สามารถยื่นมือไปข้างหน้าเส้นเขตของ wicket ก่อนที่บอลจะถูกขว้างโดยผู้ขว้าง

3.5.2 บอลจะเสียเพิ่มเป็น 2 คะแนน และบวกเพิ่มกับจำนวนคะแนนของลูกนั้น

3.5.3 ใน 1 โอเวอร์ (over) ถ้ามีบอลเสียมากกว่า 2 ครั้ง ให้ขว้างลูกเพิ่มหรือขว้างใหม่ (แต่ใน over จะขว้างได้ไม่เกิน 8 ลูก)

3.5.4 ผู้ตีจะถูกทำให้出局 ต่อเมื่อมีการวิ่ง RUN – OUT เท่านั้น หรือผู้ตีเจตนารบกวนผู้เล่นฝ่ายรับ

3.6 ข้อที่ 6 การวางตำแหน่งผู้รับ

- 3.6.1 ทีมผู้เล่นฝ่ายรับ จะต้องไม่มีผู้รับ อยู่ด้านหลังผู้ตีมากกว่า 2 คน ทางด้านบนฝั่ง leg side
- 3.6.2 ทีมผู้เล่นฝ่ายรับ ห้ามขยับตัวในขณะที่ผู้ขว้างกำลังจะทำการขว้างบอล หรือรบกวนผู้ตีในขณะที่กำลังจะตี
- 3.6.3 ถ้าลูกบอลถูกปล่อยออกจากมือผู้ขว้างแล้ว ถือว่านับเป็น 1 บอล

3.6.4 ห้ามทีมผู้เล่นฝ่ายรับ หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายยื่นเข้ามาในสนาม (Pitch) ในขณะที่ผู้ขว้างกำลังจะขว้างบอล จนกระทั่งลูกบอลถึงผู้ตี

3.6.5 ถ้าทีมผู้เล่นฝ่ายรับ ฝ่าฝืนกรณีข้างต้นทั้งหมด ผู้ตัดสินจะขานว่า NO-BALL (บอลเสีย)

3.7 ข้อที่ 7 การให้คะแนน

3.7.1 การให้คะแนนมีดังนี้

3.7.2 ทุกครั้งที่ผู้ตีและคู่ตี วิ่งสลับกันและเข้าเส้นปลอดภัย จะนับเป็น 1 คะแนน

3.7.3 เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับขว้างลูกกลับมาที่ wicket แล้วทีมผู้รับพลาด ฝั่งผู้ตีวิ่งสลับกันและเข้าเส้นปลอดภัย ถือว่าเป็นคะแนน

3.7.4 เมื่อผู้ตี ตีลูกบอลออกนอกเส้นขอบสนาม โดยที่ลูกบอลตกลงพื้นก่อนแล้วจึงออกนอกสนาม จะนับเป็น 4 คะแนน และหากตีลอยออกนอกเส้นสนาม โดยไม่ตกพื้นภายในสนาม จะนับเป็น 6 คะแนน

3.7.5 จะมีคะแนนพิเศษเพิ่ม 2 คะแนน เมื่อบอลนั้นคือ Wide (ลูกกว้าง) และ No-Ball (บอลเสีย)

3.8 ข้อที่ 8 บอลกว้าง (Wides)

3.8.1 ลูกที่ขว้างออกนอกเส้น Wide โดยไม่สัมผัสส่วนใดๆของผู้ตี และไม่อยู่ในแนวของ Wicket

3.8.1.1 เมื่อลูกบอลถูกขว้างโดยผู้ขว้างแล้วบอลตกบนเส้นหรือนอกเส้น (wide) ถือว่าลูกนั้นเป็นลูก Wide

3.8.1.2 เมื่อลูกบอลผ่านหรือตกทางด้าน Leg side และผู้ตีถอยออกไปตี ถือว่าไม่เป็นลูก Wide

3.8.1.3 เมื่อบอลที่ขว้างมาสูงกว่าไหล่ของผู้ตีในท่ายืนเตรียมตี หรือสูงกว่าอกในท่ายืนปกติ และลูกบอลผ่านเส้นเขตตี

3.8.2 Wide จะนับเป็นคะแนนพิเศษ 2 คะแนน แต่จะไม่นับเป็น 1 บอลใน Over นั้น

3.8.3 การออกของผู้ตีจากลูก Wide จะออกได้โดยวิ่งออก (Run-out) , ตีถูกเสาหลังผู้ตี, ทำให้ผู้ตีออกโดย Wicket keeper (Stumps), ผู้ตีใช้มือจับบอลโดยเจตนา, ผู้ตีมีเจตนาบิดขวางทีมผู้เล่นฝ่ายรับ

3.8.4 ลูก Wide จะนับเหมือนลูก No-Ball (บอลเสีย)

3.9 ข้อที่ 9 การร้องขอ

3.9.1 ผู้ตัดสินจะไม่ให้ผู้ตี-ออก หากทีมฝ่ายรับไม่ร้องขอ ฉะนั้นควรร้องขอในทันที

3.9.2 ทีมฝ่ายรับสามารถร้องขอได้ทุกกรณีที่คาดการณ์ว่า เกิดเหตุการณ์ที่น่าจะทำให้ผู้ตีออก

3.9.3 การร้องขอ จะต้องกล่าวเป็นคำพูดเท่านั้น เช่น How's that? (เกิดอะไรขึ้น?)

3.9.4 การตัดสินใจของผู้ตัดสินถือว่าเป็นที่สิ้นสุด ซึ่งบางครั้งอาจมีการเปลี่ยนคำตัดสิน ให้ใช้คำตัดสินนั้นเป็นอันสิ้นสุด

3.10 ข้อที่ 10 การทำให้ผู้ตีออกจากสนาม (การทำ Wicket)

3.10.1 ผู้ตีจะต้องออก เมื่อลูกบอล, ผู้ตี หรือไม้ตี ไปสัมผัสทำให้ตัวนอน 1 หรือ 2 เคลื่อนหลุดออกจากเสา Wicket

3.10.2 เมื่อผู้ตี ตีลูกบอลออกไปแล้วเกิดกรณี ตัวนอนหล่น แต่เสา Wicket ยังตั้งอยู่ ทีมผู้เล่นฝ่ายรับสามารถนำลูกบอลมาทำให้เสา Wicket หลุดจากฐานได้อีกครั้ง

3.11 ข้อที่ 11 การออกของผู้ตี

3.11.1 ผู้ตีจะออกได้เพียงครั้งละ 1 คน

3.11.2 ในกรณีที่จะทำให้ผู้ตี ออกจากการตี มีดังนี้:

3.11.2.1 การขว้าง

3.11.2.1.1 หลังจากผู้ขว้าง ขว้างบอลไปโดนเสา Wicket แล้วทำให้ตัวนอนหล่น ในกรณีนี้ลูกบอลอาจจะสัมผัสตัวผู้ตีหรือไม้ตี ก่อนโดนเสาก็ได้

3.11.2.2 การรับลูกบอล

3.11.2.2.1 เมื่อลูกบอลสัมผัสไม้ หรือถุงมือที่จับไม้ (จากข้อมือลงมา) และฝ่ายรับรับลูกบอลได้โดยที่บอลยังไม่สัมผัสพื้น

3.11.2.2.2 เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับจับลูกได้ ยกเว้นลูกถูกตีลอยเป็น 6 คะแนน หากบอลสัมผัสผู้เล่นฝ่ายรับ แต่ลูกลอยหลุดออกนอกเขตไป ให้เป็น 6 คะแนน และผู้ตีไม่ออก

3.11.2.2.3 หากผู้เล่นฝ่ายรับจับบอลได้ แต่หลุดออกนอกเขต ผู้ตีจะไม่ออก และให้เป็น 6 คะแนน

3.11.2.2.4 หมายเหตุ หากบอลสไตรค์ โดยไม่ใช่ไม้หรือคน และเกิดจากฝ่ายรับ ผู้ตีจะไม่ออก

3.11.2.3 เส่า (Stumped)

3.11.2.3.1 ผู้ตี อาจถูกให้ออก หากผู้รักษา Wicket keeper นำลูกบอล และชนเส่า Wicket ล้มได้ แต่หากว่า Wicket keeper รับลูกบอลหน้าแนว Wicket ลูกนั้นจะถือว่าเป็นบอลเสีย / Wicket keeper จะเล่นลูกด้านหน้าแนว Wicket ได้ต่อเมื่อ ผู้ตีตีบอล หรือลูกสัมผัสไม้ตีแล้ว

3.11.2.4 การวิ่งรันเอาท์ (Run-Out)

3.11.2.4.1 ในขณะที่บอลกำลังเล่น ผู้ตีและคู่ตีวิ่งออกจากเส้นปลอดภัย ทีมผู้เล่นฝ่ายรับสามารถนำลูกบอลมาแตะ Wicket ทางด้านใดด้านหนึ่งได้ เมื่อผู้ตีและคู่ตีวิ่งเข้าเส้นปลอดภัยไม่ทัน

3.11.2.5 ลูกบอลโดนขาผู้ตีก่อนถึงเส่า Wicket (L.B.W) Leg before Wicket

3.11.2.5.1 เมื่อผู้ขว้าง ขว้างลูกบอลออกจากมือไปแล้วลูกจะตกกระทบพื้น หรือไม่ตกกระทบกับพื้น แล้วลูกบอลไปโดนขาของผู้ตี ในแนวของเส่า Wicket จะถือว่าเป็นการขัดขวางลูกบอลไม่ให้ถูก Wicket โดยเจตนา หรือไม่เจตนาก็ตาม

3.11.2.6 ผู้ตี ติโดน Wicket ของตนเอง (Hit Wicket)

3.11.2.6.1 ถ้าหลังจากที่ผู้ขว้าง ขว้างลูกบอลไปแล้ว ไม้หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายของผู้ตีสัมผัสโดน Wicket และ Bail หล่น ในกรณีที่ผู้ตี ติลูกบอลไปแล้วต้องการวิ่งทำคะแนน แต่ถ้าไม้หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้ตีไปสัมผัสโดน Wicket ถือว่าไม่ออก

3.11.2.7 การขัดขวางผู้เล่นฝ่ายรับ

3.11.2.7.1 ผู้ตีจะออกเมื่อ

3.11.2.7.1.1 ผู้ตีขัดขวางการเล่นลูกบอลของทีมผู้เล่นฝ่ายรับโดยที่ลูกนั้นยังดำเนินอยู่

3.11.2.7.1.2 ผู้ตีขัดขวางการรับลูกบอลของทีมผู้เล่นฝ่ายรับโดยเจตนา

3.11.2.7.1.3 หมายเหตุ หากทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามบาดเจ็บโดยเจตนา จะถูกลงโทษตามกฎ

3.12 ข้อที่ 12 การประพุดติผิด และบทลงโทษ

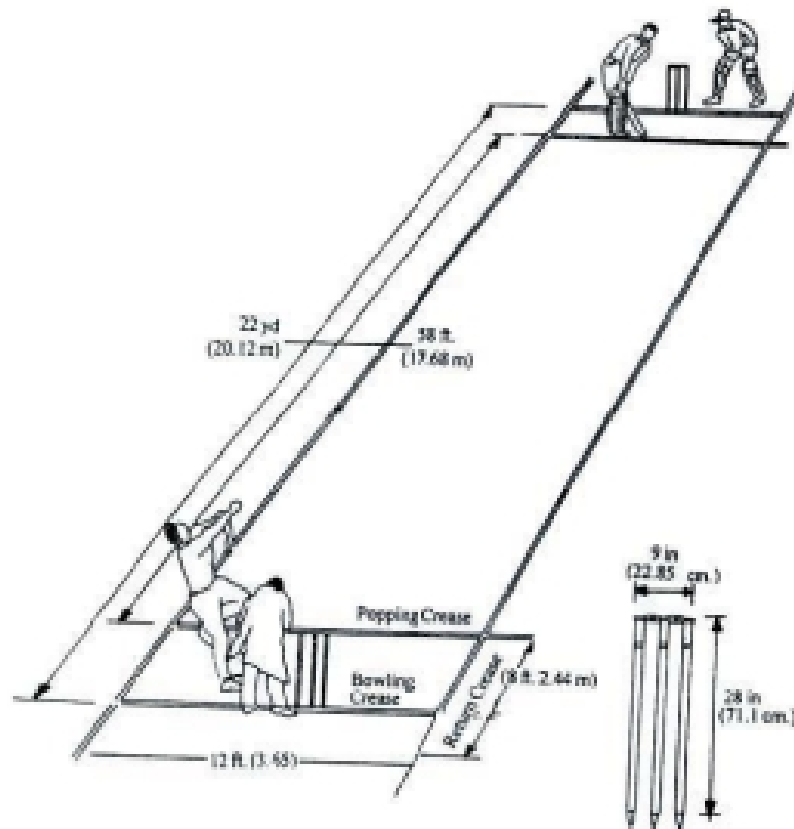
- 3.12.1 ใช้คำพูดหยาบคาย ใช้ความรุนแรง แสดงกิริยาไม่เหมาะสม และทำให้เสียเวลาแข่งขัน จะถูกปรับคะแนน 5 คะแนน หากผู้ตัดสินเตือนและไม่ปฏิบัติตาม จะถูกไล่ออกจากสนาม หรือให้ออกจากการแข่งขัน หรือลงโทษปรับ 5 คะแนน
- 3.12.2 ผู้ตัดสินสามารถยุติการแข่งขัน และให้ฝ่ายที่ประพุดติผิดเกินควรมัน เป็นฝ่ายแพ้ได้
- 3.12.3 การปรับคะแนนจะปรับจากคะแนนดี
- 3.12.4 ผู้ฝึกสอนและหัวหน้าทีมจะเป็นผู้รับผิดชอบ ให้การแข่งขันอยู่ภายใต้กฎและกติกา
- 3.12.5 ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ตัดสินใจว่า การแข่งขันนั้นอยู่ภายใต้กฎและกติกาหรือไม่
- 3.12.6 ผู้ตัดสินจะเป็นผู้เจรจาในกรณีที่มีผู้เล่น เล่นไม่เหมาะสม และลูกนั้นจะถือว่าเป็นบอลตาย
- 3.12.7 ผู้ตัดสินมีอำนาจในการยุติการแข่งขัน หากสถานการณ์นอกสนามไม่เอื้ออำนวยให้แข่งขันต่อได้ และจะกลับมาแข่งขันกันต่อ เมื่อสถานการณ์กลับมาอยู่ในภาวะปกติ
- 3.12.8 บทลงโทษที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันทั้งหมด จะอยู่ภายใต้อำนาจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

3.13 ข้อที่ 13 เกณฑ์การให้คะแนนการแข่งขัน

- 3.13.1 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการแข่งขัน

3.14 ข้อที่ 14 พื้นที่และขนาดของสนามแข่งขัน

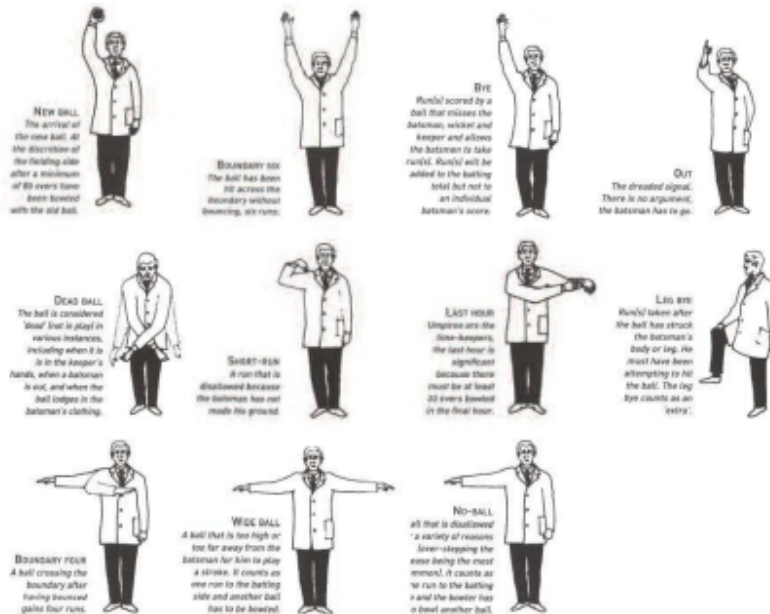
- 3.14.1 The wicket คือ พื้นที่ระหว่างที่ทำการขว้าง การตี และการวิ่งไปพื้นที่ปลอดภัย
- 3.14.2 The stumps คือ เสาไม้ ควรมีขนาด และระยะวางเสาที่ห่างเท่ากัน เพื่อป้องกันไม่ให้ลูกบอลลอดผ่านไปได้ ส่วนยอดเสาจะมีความสูงวัดจากพื้น 71.1 เซนติเมตร
- 3.14.3 The bails คือ ตัวหนอน มีความยาว 11.1 เซนติเมตร และเมื่อวางในตำแหน่ง ส่วนปลายจะต้องไม่ยื่นเกินออกมาจากเสา 1.3 เซนติเมตร
- 3.14.4 กำหนด Wicket 2 เซ็ต มีความกว้างเซ็ตละ 22.86 เซนติเมตร (1 เซ็ต ประกอบด้วย เสา 3 แท่ง ตัวหนอน 2 ชิ้น วางด้านบนระหว่างเสา) ให้วางตรงข้ามกันของสนาม โดยมีระยะห่างกัน 20 เมตร หรือ 22 หลา
- 3.14.5 กำหนดเส้น Wicket line ทั้งสองด้านกว้าง 1.83 เมตร และวางเสาอยู่ตรงกลาง
- 3.14.6 เส้นปลอดภัย จะอยู่ด้านหน้าเส้น Wicket line ออกมา 1.22 เมตรทั้งสองด้าน
- 3.14.7 อาจมีเส้นที่ยื่นออกไปจาก Wicket line สำหรับการวิ่งไปกลับของเส้นปลอดภัย โดยอาจใช้เส้นที่มีสีแตกต่าง ยื่นออกมาจากขอบสนาม (Pitch)
- 3.14.8 ผู้เล่นทุกคนจะต้องเล่นตามกฎกติกา และข้อบังคับ



3.15 ข้อที่ 15 กติกาพื้นฐาน

- 3.15.1 ทีมจะต้องส่งรายชื่อนักกีฬา ก่อนเริ่มการแข่งขัน และไม่สามารถเปลี่ยนรายชื่อนั้นได้ จนกว่าจะมีนักกีฬาบาดเจ็บ หรือมีอาการป่วย โดยได้รับความยินยอมจากผู้ฝึกสอน หรือหัวหน้าทีมฝ่ายตรงข้าม
- 3.15.2 เส้นเขตแดนให้เป็นไปตามระเบียบกีฬาคrickเก็ต
- 3.15.3 คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน จะพิจารณาเลือกลูกบอลสำหรับการแข่งขัน
- 3.15.4 แนะนำให้ผู้เล่นจะต้องสวมใส่ชุดแข่งขัน และอุปกรณ์ป้องกัน ในการแข่งขันทุกคน
- 3.15.5 ผู้เล่นสวมใส่ชุดแข่งขัน ตามมาตรฐานของกีฬาคrickเก็ต
- 3.15.6 แนะนำให้สวมใส่กางเกงขายาว
- 3.15.7 จะต้องสวมใส่รองเท้ากีฬา
- 3.15.8 ผู้ตีจะต้องสวมใส่สนับแข้ง Cricket Pad ส่วนผู้รักษา Wicket จะต้องสวมใส่สนับแข้ง Wicketkeeper Pad

- 3.15.9 ผู้ตีจะต้องสวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน / แผ่นป้องกันหน้าท้องสำหรับผู้ชาย / แผ่นป้องกันหน้าอก
สำหรับผู้หญิง เพื่อความปลอดภัยในสุขภาพ และป้องกันการบาดเจ็บ
- 3.15.10 ผู้ตี และผู้รักษา Wicketkeeper จะต้องสวมใส่ถุงมือ
- 3.15.11 ผู้ตี แนะนำให้สวมใส่หมวกคริกเก็ต เพื่อป้องกันศีรษะ



4. การทดสอบทักษะ Cricket Skills Test

4.1 กติกาทดสอบทักษะทั่วไป

4.1.1 สกอร์ทีม

4.1.1.1 ก่อนเริ่มการแข่งขัน จะต้องจัดแบ่งดิวิชั่น โดยทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันแต่ละทีม

จะต้องส่งผลคะแนนของทีม มาให้คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน

4.1.1.2 โดยจะหาค่าเฉลี่ยคะแนนบุคคล จำนวน 8 คนที่ดีที่สุด เป็นคะแนนของทีม

4.1.2 รายการทดสอบทักษะ

4.1.2.1 ทดสอบทักษะกีฬาคริกเก็ต ประกอบด้วย 5 แบบทดสอบ คือ

4.1.2.1.1 การตี

4.1.2.1.2 การขว้าง

4.1.2.1.3 การขว้างลูกในสนาม

4.1.2.1.4 การรับลูกในสนาม

4.1.2.1.5 การหยุดลูกในสนาม

4.1.2.2 ในการทดสอบเหล่านี้ ควรใช้สนามคริกเก็ต และผู้เล่นควรสวมใส่ชุด และอุปกรณ์ป้องกันของกีฬาคริกเก็ต

4.1.2.3 ปฏิบัติแบบทดสอบละ 6 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 3 คะแนน

4.1.3 การให้คะแนน

4.1.3.1 แต่ละแบบทดสอบ มีคะแนนไม่เกิน 18 คะแนน

4.1.3.2 คะแนนรวมทักษะส่วนบุคคลไม่เกิน 90 คะแนน (5 แบบทดสอบ)

4.1.4 ชุดแข่งขันกีฬาคริกเก็ต

4.1.4.1 ผู้เล่นทุกคนจะสวมใส่กางเกงขาสั้น หรือขายาวก็ได้, สวมใส่เสื้อ และรองเท้ากีฬา, ใส่หมวกคริกเก็ต หรือหมวกเบสบอล เป็นทางเลือกได้

4.1.5 ลูกคริกเก็ต

4.1.5.1 ใช้ลูกบอล น้ำหนัก 156-163 กรัม หรือ $5\frac{1}{2}$ - $5\frac{3}{4}$ ออนซ์ จำนวน 2 หรือ 4 ลูก

4.1.6 ความปลอดภัย

4.1.6.1 เมื่อผู้เล่นจะทำการตี จะต้องสวมใส่สนับแข้ง, ถุงมือ และแผ่นป้องกันหน้าท้อง สำหรับผู้ชาย และแผ่นป้องกันหน้าอกสำหรับผู้หญิง

4.1.6.2 การสวมใส่หมวกคริกเก็ตนั้นเป็นทางเลือก แต่เมื่อถึงรายการตี ซึ่งจะหันหน้าไปทางผู้ขว้าง และลูกอาจขว้างมาด้วยความเร็ว จึงแนะนำให้ผู้ตีควรสวมใส่หมวกคริกเก็ตทุกคน

4.1.6.3 สำหรับผู้ที่ทำหน้าที่เป็น ผู้รักษา Wicketkeeper ในการทดสอบการโยนลูกในสนาม ควรสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันครบชุด

4.2 ทดสอบทักษะที่ 1 การตี

4.2.1 สังเกตผู้ตี ดังนี้

4.2.1.1 มองผู้ขว้างที่กำลังวิ่งมา

4.2.1.2 ยกไม้เพื่อพร้อมตีลูก

4.2.1.3 เคลื่อนที่เข้าไปยังตำแหน่งพร้อมตีลูก

4.2.1.4 เคลื่อนที่ไม่ไปข้างหน้า

4.2.1.5 ไม้ตีลูกบอลให้ถูก

4.2.2 วิธีปฏิบัติ

4.2.2.1 ก่อนทำการทดสอบ แจ้งผู้เล่นให้ทราบถึง 3 ทักษะสำคัญที่ต้องการทดสอบ คือ

4.2.2.1.1 การยกไม้ และเคลื่อนที่ไปหาลูกบอล

4.2.2.1.2 การเคลื่อนที่ของเท้า

4.2.2.1.3 การตีลูกบอล

4.2.2.2 ผู้ทดสอบ/ผู้ขว้าง ยืนบนพื้นที่ขว้างบอล Bowling Crease และขว้างลูกจำนวน 6 ครั้ง ไปยังพื้นที่ที่ผู้ตียืนอยู่ โดยผู้ตีควรสวมใส่ชุดแข่งขันแบบเต็มชุด

4.2.2.3 ผู้ทดสอบจะตรวจสอบความพร้อมของผู้ตี ก่อนการขว้างลูกทุกครั้ง “พร้อมไหม?”

4.2.2.4 ควรขว้างบอลให้ตกพื้น บริเวณหน้าผู้ตีประมาณ 3 เมตร ลูกบอลที่ไม่ตกลงพื้นที่จะไม่นับเป็น 1 ครั้งของผู้ตี โดยผู้ตีจะต้องได้โอกาสตีลูก 6 บอล

4.2.2.5 ความเร็วของบอลที่ขว้าง จะต้องไม่เร็วหรือช้าเกินไป แต่ควรมีความเร็วเท่า ๆ กัน และเป็นความเร็วระดับปานกลางในการเล่น

4.2.3 ทดสอบทักษะการตี

4.2.3.1 ผู้ขว้างสามารถเลือกขว้าง ทางด้านขวาหรือทางด้านซ้ายของ Wicket บนพื้นที่ขว้างได้

4.2.4 ตารางคะแนนทดสอบรายการตี (Batting Scoring Table)

คะแนน	ทักษะ
3	ยกไม้พร้อมตี / เท้าเคลื่อนที่ / เหวี่ยงไม้เพื่อตีลูก / ตีลูกลูกบอล
2	ยกไม้พร้อมตี / เท้าเคลื่อนที่ / เหวี่ยงไม้เพื่อตีลูก / แต่ไม่ถูกลูกบอล
1	เหวี่ยงไม้เพื่อตีลูก / ถูกหรือไม่ถูกลูกบอล
0	เท้าไม่เคลื่อนที่ / หรือไม่เหวี่ยงไม้เพื่อตีลูก

หมายเหตุ ผู้ตี จะไม่สามารถทำได้ 2 หรือ 3 คะแนน หากเท้าไม่เคลื่อนที่ หรือ เพียงแคื่อยืนเหวี่ยงไม้ อย่างเดียว เพราะการเคลื่อนที่ของเท้า นั้น ถือเป็นการทดสอบแบบทักษะนี้ ในขั้นเริ่มแรก

4.3 ทดสอบทักษะที่ 2 การขว้าง

4.3.1 สังเกตผู้ขว้าง ดังนี้

4.3.1.1 วิ่งเข้าไปในพื้นที่ขว้าง อย่างนุ่มนวล

4.3.1.2 ทำการขว้างลูกที่ถูกต้อง ทั้งลักษณะท่าทาง และทำหน้าที่อยู่ในพื้นที่ขว้างลูก

4.3.1.3 ขว้างลูกให้ถูก Wicket ซึ่งวางอยู่ปลายสนามอีกด้านหนึ่ง

4.3.2 วิธีปฏิบัติ

4.3.2.1 ก่อนทำการทดสอบ แจ้งผู้เล่นให้ทราบถึง 3 ทักษะสำคัญที่ต้องการทดสอบ คือ

4.3.2.1.1 การวิ่งเข้าไปในพื้นที่ขว้าง อย่างนุ่มนวล

4.3.2.1.2 ลักษณะท่าทางการขว้างที่ถูกต้อง (โค้ชควรสาธิตให้ผู้เล่นเข้าใจ)

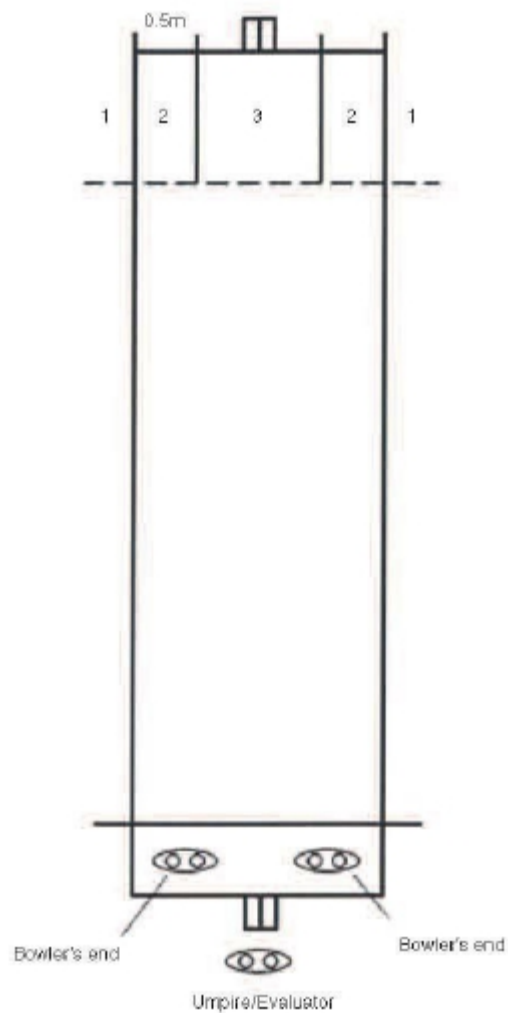
4.3.2.1.3 ความแม่นยำในการขว้างลูกถูกเสา ซึ่งวางอยู่ปลายสนามอีกด้านหนึ่ง

4.3.2.2 ความยาวของสนาม ควรอยู่ระหว่าง 18-20 เมตร

4.3.3 การกำหนดเป้าหมาย Wickets

4.3.3.1 กำหนดเป้าหมาย โดยการวางกรวย หรือขีดเส้นซอล์ค, เส้นห่างข้างเสา Wickets 0.5 เมตร และ 1 เมตร ออกไปทางด้านซ้ายและขวาทั้ง 2 ข้าง

4.3.4 รูปภาพทดสอบทักษะ การขว้าง



- 4.3.4.1 ผู้ทดสอบ/กรรมการ จะประจำตามตำแหน่ง คนที่ 1 อยู่ด้านหลังเสา Wickets ฝั่งของผู้ขว้าง คนที่ 2 อยู่ตรงมุมสามเหลี่ยม ของเสา Wickets ด้านท้ายของผู้ตี ซึ่งสามารถมองเห็นเส้นและความสูงของลูกบอลผ่านไปยังเสา Wickets ของผู้ตี
- 4.3.4.2 Inner Zone คือ พื้นที่ด้านในเส้น หรือเส้นชอล์ค ที่ห่างจากเสา Wickets มาข้างละ 0.5 เมตร
- 4.3.4.3 Outer Zone คือ พื้นที่ด้านนอกเส้น หรือเส้นชอล์ค ที่ห่างจากเสา Wickets มาข้างละ 1 เมตร

4.3.5 ตารางคะแนนทดสอบรายการขว้าง (Bolwing Scoring Table)

คะแนน	ทักษะ
3	ลูกกระเด็นไม่เกิน 2 ครั้ง และบอลสัมผัสพื้นในพื้นที่ Inner Zone หรือ 0.5 เมตร
2	ลูกกระเด็นไม่เกิน 2 ครั้ง และบอลสัมผัสพื้นในพื้นที่ Outer Zone หรือ 1 เมตร
1	ลูกกระเด็นไม่เกิน 2 ครั้ง แต่บอลสัมผัสพื้นนอกพื้นที่ Outer Zone
0	ลูกกระเด็น 3 ครั้ง หรือมากกว่า และ/หรือบอลสัมผัสพื้นนอกพื้นที่ Outer Zone

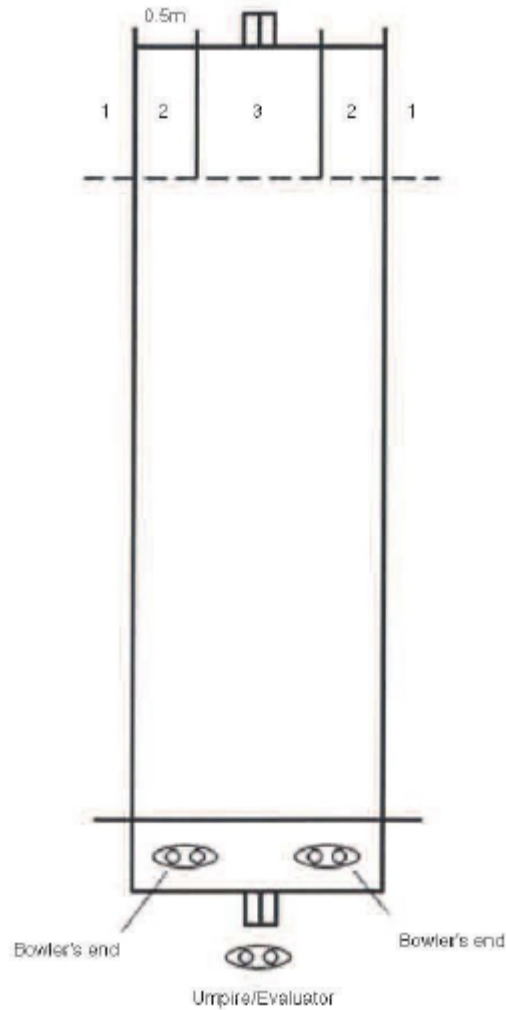
- 4.3.5.1 **หมายเหตุ** นักกีฬาคริกเก็ตที่ดี ควรจะได้ 2 หรือ 3 คะแนนในการขว้างลูก หากผู้ตีได้ 0 คะแนน อาจจะไม่มีการตั้งพื้นฐานจำเป็น ในการเล่นกีฬาคริกเก็ต

4.3.6 การพิจารณา

- 4.3.6.1 **คำถาม** เราจะประเมินอย่างไร หากเป็นการโยน?
- 4.3.6.2 **คำตอบ** โยนได้ *แต่อาจจะเป็นอันตราย หากโยนไปถูกศีรษะ หรือส่วนบนของร่างกายผู้ตี
- 4.3.6.3 การโยนที่สูงกว่าพื้น 1.5 เมตร ผ่านข้ามเสา Wickets จะไม่นับ และอาจให้โยนใหม่อีกครั้ง
- 4.3.6.4 การพิจารณาว่าการโยนนี้ ถูกต้องหรือเป็นอันตราย ขึ้นอยู่กับทักษะการตัดสินใจของกรรมการ ซึ่งจะยืนอยู่ในตำแหน่งของผู้ตัดสิน ฝั่งผู้ขว้างบอล

4.3.7 รูปภาพทดสอบทักษะ การขว้าง

- 4.3.7.1 ผู้ขว้างสามารถเลือกขว้างลูกจากทางด้านขวา หรือด้านซ้ายของเสา Wicket ฝั่งผู้ขว้างได้



4.4 ทดสอบทักษะที่ 3 การขว้างลูก-ในสนาม

4.4.1 สังเกต 3 ทักษะที่แตกต่าง ในการขว้างลูกในสนาม ดังนี้

4.4.1.1 มีการขว้างลูกพื้นฐานจำเป็นอยู่ 2 ชนิด คือ

4.4.1.1.1 การขว้างให้ผู้รักษา Wicketkeeper ระยะใกล้ ได้อย่างแม่นยำ

4.4.1.1.2 การขว้างระยะไกลจากนอกสนาม มายัง Wicket หรือผู้เล่นที่อยู่ใกล้

4.4.1.1.3 อาจมีการสาธิตให้ผู้เล่นได้ดูเป็นแบบอย่าง ลักษณะกว้างขวางที่แม่นยำ

3 แบบ หรือการขว้างระยะไกล 3 แบบ

4.4.1.1.4 ทดสอบทักษะความแม่นยำ

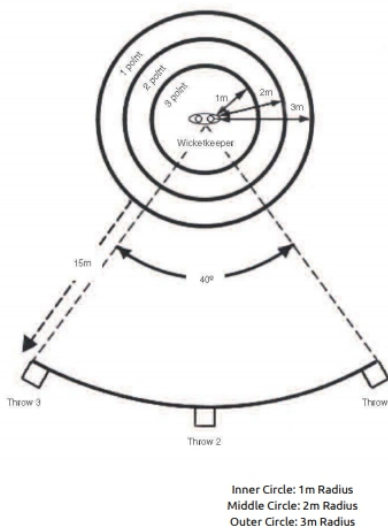
4.4.1.1.4.1 ระยะห่าง 15 เมตร จาก wicket และผู้รักษา

Wicketkeeper จะสวมใส่ชุดป้องกัน และยืนตรงกลางของวงกลม, ผู้ขว้างจะขว้างลูก 3 จุดไปยังผู้รักษา Wicketkeeper

4.4.2 ตารางคะแนน ความแม่นยำ

คะแนน	ทักษะ
3	<ul style="list-style-type: none"> - ขว้างลูกบอลไปยังมือของ Wicketkeeper และสามารถรับลูกได้ - ลูกสัมผัสมือ ภายในช่วงความยาวแขน - โดยเท้าไม่เคลื่อนที่ไปหาบอล โซน 1 เมตร (Zone 1)
2	<ul style="list-style-type: none"> - ขว้างบอลไปยังมือของ Wicketkeeper - แต่ต้องก้าวเท้าออกไปรับบอล ทางด้านซ้ายหรือด้านขวา ได้ไม่เกิน 1 ก้าว - และไปหยุดลูกบอลในโซน 2 เมตร (Zone 2)
1	<ul style="list-style-type: none"> - ขว้างบอลไปยังมือของ Wicketkeeper - แต่ต้องก้าวเท้าออกไปรับบอล ทางด้านซ้ายหรือด้านขวา เกินกว่า 2 ก้าว - เพื่อไปรับบอล ในโซน 3 เมตร (Zone 3)
0	<ul style="list-style-type: none"> - บอลไปไม่ถึงมือผู้รับ Wicketkeeper - หรือขว้างบอลกว้างออกไปนอกโซน 3 เมตร (Zone 3)

4.4.3 รูปภาพการทดสอบทักษะ การขว้างลูก-ในสนาม



4.5 ทดสอบทักษะที่ 4 การรับลูก-ในสนาม

4.5.1 สังเกตผู้รับ ดังนี้

4.5.2 การรับระดับเอว และการรับลูกย้อยสูง

4.5.3 วิธีปฏิบัติ

4.5.3.1 มีการรับ ชั้นพื้นฐานที่ใช้ในกีฬาคริกเก็ต 2 ชนิด คือ

4.5.3.1.1 สามารถรับลูกสูงระดับเอว แล้วส่งต่อให้ Wicketkeeper และ ผู้รับที่อยู่ใกล้ได้

4.5.3.1.2 สามารถรับลูกที่ลอยสูง ในเขต Out Field ได้

4.5.3.2 สาธิตให้ผู้เล่นได้ดูเป็นแบบอย่าง ถึงความสามารถในการรับลูกบอล สูงระดับเอว 3 แบบ ด้วยการขว้างบอลต่ำกว่าแขน ระยะ 5 เมตร

4.5.3.3 สาธิตให้ผู้เล่นได้ดูเป็นแบบอย่าง ถึงความสามารถในการรับลูกบอล ที่ลอยสูง ด้วยการโยนบอลต่ำกว่าแขน ให้สูงขึ้นจากพื้น 10-15 เมตร

4.5.3.4 ผู้ทดสอบจะตรวจสอบความพร้อมของผู้รับ ก่อนการขว้างลูกทุกครั้ง “พร้อมไหม”

4.5.4 ตารางคะแนน การรับลูก

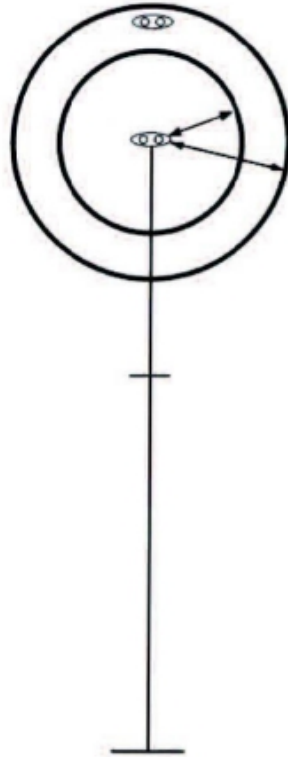
คะแนน	ทักษะ
3	- มองลูกบอล - เคลื่อนตัวอยู่หลังลูกบอล - มือพร้อมจะรับลูก ทั้งมือเดียว และสองมือ
2	- มองลูกบอล - เคลื่อนตัวอยู่หลังลูกบอล แต่รับลูกหลุดมือ
1	- พยายามรับบอล แต่ทำลูกหลุดมือ
0	- ไม่เคลื่อนตัว - ไม่มองลูก หรือ ไม่รับบอล

4.5.6.1 **หมายเหตุ** นักกีฬาคริกเก็ตที่ดี ควรจะได้ 2 หรือ 3 คะแนนในการรับลูก หากผู้ใดได้ 0 คะแนน ผู้นั้นอาจจะยังไม่มีทักษะพื้นฐานจำเป็น ในการเล่นกีฬาคริกเก็ต

4.5.7 รูปภาพทดสอบทักษะการรับลูก

4.5.7.1 ขว้างบอลระดับเหนือศีรษะไปยังผู้รับ ผู้ที่เริ่มต้น จากด้านหลังวงกลม 3 เมตร ผู้ทดสอบจะโยนลูกใต้แขน จากเส้นระยะ 15 เมตร

4.5.7.2 ขว้างบอลระดับเอวของผู้รับ จากเส้น 5 เมตร ตำแหน่งการยืนของผู้รับ อยู่ตรงกลางวงกลม 2 เมตร



รูปภาพทดสอบทักษะ การรับลูก

4.6 ผู้เล่นฝ่ายรับ - การหยุดลูกบอล / ทักษะการเป็นฝ่ายรับ

4.6.1 วิธีปฏิบัติ

4.6.1.1 ผู้เล่นแต่ละคน จะต้องทำการหยุดลูกให้ได้ โดยการกลิ้งลูกบอลบนพื้น 3 ระยะ
คือ ระยะ 10 / 20 / 30 เมตร ระยะ 2 ครั้ง

4.6.1.2 ผู้ทดสอบจะกลิ้งลูกโดยการปล่อยลูกไต่มือ ให้ลูกกลิ้งไปตามพื้นและตามตำแหน่ง
พื้นที่ในกรอบการขว้าง โดยผู้เล่นจะยืนบริเวณแนวเส้นส่วนโค้ง ที่ระยะ 10 เมตร,
20 เมตร และ 30 เมตร

4.6.1.3 การกลิ้งลูกบอล จะกลิ้งให้ไปถึงผู้เล่นด้วยความเร็วมากพอ ที่จะให้ผู้เล่นได้
แสดงถึงความสามารถในการหยุดลูกบอลแต่ละลูก ได้อย่างชัดเจน

4.6.1.4 โค้ชสามารถบอกให้ผู้เล่น ขว้างลูกบอลส่งกลับมายังผู้ทดสอบ หรือ Wicketkeeper หลังหยุดบอลได้ เช่นกัน

4.6.2 ตารางคะแนน การหยุดลูก

คะแนน	ทักษะ
3	ยืนหลังลูกบอล / มองบอลที่กำลังเคลื่อนที่มาข้างหน้า / สามารถหยุดบอลได้
2	ร่างกายไม่อยู่หลังบอลอย่างถูกต้อง / แต่สามารถหยุดบอลได้
1	ร่างกายไม่อยู่หลังบอล / มีปัญหาในการหยุดลูก และการจับลูกบอล
0	ไม่เคลื่อนที่ไปหาลูกบอลหรือหยุดบอลเลย

หมายเหตุ นักกีฬาคริกเก็ตที่ดี ควรจะได้ 2 หรือ 3 คะแนนในการหยุดลูก หากผู้ใด ได้ 0 คะแนน ผู้นั้นอาจจะยังไม่มีทักษะพื้นฐานจำเป็น ในการเล่นกีฬาคริกเก็ต

4.7 รูปภาพ ทักษะการเป็นฝ่ายรับ

ผู้ทดสอบ จะกลิ้งลูกบอล 2 ลูก จากพื้นที่สี่เหลี่ยมขนาดความกว้าง 3 x 2 เมตรไปยังนักกีฬา ซึ่งจะ ยืนอยู่ตำแหน่งใด ตำแหน่งหนึ่ง ของ 3 พื้นที่สนาม (ที่ด้านในเส้นโค้ง 10, 20, และ 30 เมตร) จากนั้นจะให้นักกีฬาจับลูก ที่เสมือนเป็นลูกที่ถูกตีออกมาแล้ว ที่เส้นระยะ 10 และ 20 เมตร โดยจะบอกให้นักกีฬา ป้องกันลูกไม่ให้ลูกหลุดออกจากเส้น 30 เมตรไป

