

# กฎและกติกาเซปักตะกร้อ

## กติกาเซปักตะกร้อ ของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)

### ข้อ 1. สนามแข่งขัน (THE COURT)

1.1 สนาม พื้นี่ของสนามมีความยาว 13.40 เมตร และกว้าง 6.10 เมตรจะต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ วัตถุประสงค์จากพื้นสนามสูงขึ้นไป 8 เมตร (พื้นสนามไม่ควรเป็นหญ้าหรือสนามทราย)

1.2 เส้นสนาม ขนาดของเส้นสนามทุกเส้นที่เป็นขอบเขตของสนามต้องไม่กว้างกว่า 4 เซนติเมตรให้ตีเส้นจากขอบนอกเข้ามาในสนาม และถือเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สนามแข่งขันด้วย เส้นเขตสนามทุกเส้นต้องห่างจากสิ่งกีดขวางอย่างน้อย 3 เมตร

1.3 เส้นกลาง มีขนาดความกว้างของเส้น 2 เซนติเมตร โดยจะแบ่งพื้นที่ของสนามออกเป็นด้านซ้ายและขวาเท่า ๆ กัน

1.4 เส้นเสี้ยววงกลม ที่มุมสนามของแต่ละด้านตรงเส้นกลาง ให้จุดศูนย์กลางอยู่ที่กึ่งกลางของเส้นกลาง ตัดกับเส้นขอบนอกของเส้นข้าง เขียนเส้นเสี้ยววงกลมทั้งสองด้าน รัศมี 90 เซนติเมตร ให้ตีเส้นขนาดความกว้าง 4 เซนติเมตร นอกเขตรัศมี 90 เซนติเมตร

1.5 วงกลมเสิร์ฟ ให้มีรัศมี 30 เซนติเมตร โดยวัดจากขอบด้านนอกของเส้นหลังเข้าไปในสนามยาว 2.45 เมตร และวัดจากเส้นข้างเข้าไปในสนามยาว 3.05 เมตร ใช้ตรงจุดตัดจากเส้นหลัง และเส้นข้างเป็นจุดศูนย์กลาง ให้เขียนเส้นวงกลมขนาดความกว้าง 4 เซนติเมตร นอกเขตรัศมี 30 เซนติเมตร

### ข้อ 2. เสา (THE POST)

2.1 เสามีความสูง 1.55 เมตร สำหรับผู้ชาย และ 1.45 เมตร สำหรับผู้หญิง เสาให้ตั้งอยู่อย่างมั่นคงพอที่จะทำให้ตาข่ายตึงได้ โดยเสาต้องทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรง และรัศมีไม่เกิน 4 เซนติเมตร

2.2 ตำแหน่งของเสา ให้ตั้งหรือวางไว้อย่างมั่นคงนอกสนามตรงกับแนวเส้นกลางห่างจากเส้นข้าง 30 เซนติเมตร

### ข้อ 3. ตาข่าย (THE NET)

3.1 ตาข่ายให้ทำด้วยเชือกอย่างดีหรือไนลอน มีรูตาข่าย กว้าง 6-8 เซนติเมตร มีความกว้างของพื้นตาข่าย 70 เซนติเมตร และความยาวไม่น้อยกว่า 6.10 เมตร ให้มีวัสดุที่ทำเป็นแถบ ขนาดความกว้าง 5 เซนติเมตร ตรงด้านข้างของตาข่ายทั้งสองด้านจากบนถึงล่างตรงกับแนวเส้นข้างซึ่งเรียกว่า "แถบแสดงเขตสนาม"

3.2 ตาข่ายให้มีแถบหุ้มขนาดกว้าง 5 เซนติเมตร ทั้งด้านบนและด้านล่าง โดยมีลวดหรือเชือกไนลอนอย่างใดร้อยผ่านแถบ และจึงตาข่ายให้ตึงเสมอระดับหัวเสา ความสูงของตาข่ายโดยวัดจากพื้นถึงส่วนบนของตาข่ายที่กึ่งกลางสนามมีความสูง 1.52 เมตร สำหรับชาย และสำหรับหญิง 1.42 เมตร และวัดตรงเสาทั้งสองด้าน มีความสูง 1.55 เมตร สำหรับชาย และสำหรับหญิง 1.45 เมตร

#### **ข้อ 4. ลูกตะกร้อ (THE TAKRAW BALL)**

- 4.1 ลูกตะกร้อต้องมีลักษณะลูกทรงกลม ทำด้วยใยสังเคราะห์อัดสานชั้นเดียว
- 4.2 ลูกตะกร้อที่ไม่ได้เคลือบด้วยยางสังเคราะห์ต้องมีลักษณะดังนี้
  - 4.2.1 มี 12 รู
  - 4.2.2 มีจุดตัดไขว้ 20 จุด
  - 4.2.3 มีขนาดเส้นรอบวง 41-43 ซม. สำหรับชาย และ 42-44 ซม. สำหรับหญิง
  - 4.2.4 มีน้ำหนัก 170-180 กรัม สำหรับชาย และ 150-160 กรัม สำหรับหญิง
- 4.3 ลูกตะกร้ออาจมีสีเดียวหรือหลายสีหรือใช้สีสะท้อนแสง ก็ได้ แต่จะต้องไม่เป็นสีที่เป็นอุปสรรคต่อผู้เล่น (ลดความสามารถของผู้เล่น)
- 4.4 ลูกตะกร้ออาจทำด้วยยางสังเคราะห์หรือเคลือบด้วยวัสดุที่มีความคงทน เพื่อให้มีความอ่อนนุ่มต่อการกระทบกับผู้เล่น ลักษณะของวัสดุและวิธีการผลิตลูกตะกร้อหรือการเคลือบลูกตะกร้อด้วยยางหรือวัสดุที่อ่อนนุ่มต้องได้รับการรับรองมาตรฐานจาก ISTAF (สหพันธ์) ก่อนการใช้ในการแข่งขัน
- 4.5 รายการแข่งขันระดับโลก, นานาชาติ และการแข่งขันระดับภูมิภาคที่ได้รับการรับรองจาก ISTAF รวมทั้งในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์, เวิลด์เกมส์, กีฬาเครือจักรภพ, เอเชียเกมส์ และซีเกมส์ ต้องใช้ลูกตะกร้อที่ได้รับการรับรองจาก ISTAF

#### **ข้อ 5. ผู้เล่น (THE PLAYERS)**

- 5.1 การแข่งขันมี 2 ทีม ประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 3 คน
- 5.2 ผู้เล่นคนหนึ่งในสามคนจะเป็นผู้เสิร์ฟ และอยู่ด้านหลัง เรียกว่า "ผู้เสิร์ฟ" (SERVER OR TEKONG)
- 5.3 ผู้เล่นอีกสองคนอยู่ด้านหน้า โดยคนหนึ่งจะอยู่ด้านซ้ายและอีกคนหนึ่งจะอยู่ด้านขวา คนที่อยู่ด้านซ้าย เรียกว่าหน้าซ้าย (LEFT INSIDE) และคนที่อยู่ด้านขวา เรียกว่า (RIGHT INSIDE)
- 5.4 ประเภททีม
  - 5.4.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นอย่างน้อย 9 คน (3 ทีม ผู้เล่น ทีมละ 3 คน) และไม่เกิน 15 คน แต่ให้ขึ้นทะเบียนเพียง 12 คนในการแข่งขัน
  - 5.4.2 ก่อนการแข่งขัน แต่ละทีมต้องมีผู้เล่นที่ขึ้นทะเบียนอย่างน้อย 9 คน ในสนามแข่งขัน

5.4.3 ทีมใดที่มีผู้เล่นน้อยกว่า 9 คน จะไม่อนุญาตให้เข้าแข่งขัน และถือว่าถูกปรับเป็นแพ้ในการแข่งขัน

## 5.5 ประเภททีมเดี่ยว

5.5.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน และไม่เกิน 5 คน (ผู้เล่น 3 คน สාරอง 2 คน) ผู้เล่นทุกคน ต้องขึ้นทะเบียน

5.5.2 ก่อนการแข่งขันแต่ละทีมต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน พร้อมอยู่ในสนาม

5.5.3 ทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คน ในสนามแข่งขันจะไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขันและถูกตัดสินเป็นแพ้ในการการแข่งขัน

## ข้อ 6. เครื่องแต่งกายของผู้เล่น (PLAYER'S ATTIRE)

6.1 อุปกรณ์ที่ผู้เล่นใช้ต้องเหมาะสมกับการเล่นเซปักตะกร้อ อุปกรณ์ใดที่ออกแบบเพื่อเพิ่มหรือลดความเร็วของลูกตะกร้อ เพิ่มความสูงของผู้เล่นหรือการเคลื่อนไหว หรือโดยทำให้ได้เปรียบ หรืออาจเป็นอันตรายต่อตัวผู้เล่นและคู่แข่ง จะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้

6.2 เพื่อป้องกันการขัดแย้งหรือโต้เถียงกันโดยไม่จำเป็น ทีมที่เข้าแข่งขันต้องใช้เสื้อสีต่างกัน

6.3 แต่ละทีมต้องมีชุดแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด เป็นสีอ่อนและสีเข้ม หากทีมที่เข้าแข่งขันใช้เสื้อสีเดียวกัน ทีมเจ้าบ้านต้องเปลี่ยนเสื้อทีม ในกรณีสนามกลางทีมที่มีชื่อแรกใน โปรแกรมแข่งขันต้องเปลี่ยนสีเสื้อ

6.4 อุปกรณ์ของผู้เล่นประกอบด้วย เสื้อยืดคอปกหรือไม่มีปก กางเกงขาสั้น, ถุงเท้า และรองเท้าพื้นยาง ไม่มีส้นส่วนต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายของผู้เล่นถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย และเสื้อจะต้องอยู่ในกางเกงตลอดเวลาการแข่งขันในกรณีที่อากาศเย็น อนุญาตให้ผู้เล่นสวมชุดวอร์มในการแข่งขัน

6.5 เสื้อผู้เล่นทุกคนจะต้องติดหมายเลขทั้งด้านหน้าและด้านหลัง และผู้เล่นแต่ละคนต้องใช้หมายเลขประจำนั้นตลอดการแข่งขัน ให้แต่ละทีมใช้หมายเลข 1-15 เท่านั้น สำหรับขนาดของหมายเลข ด้านหลังสูงไม่น้อยกว่า 19 ซม. และสูงไม่น้อยกว่า 10 ซม. ด้านหน้า (ตรงกลางหน้าอก)

6.6 หัวหน้าทีมต้องสวมปลอกแขนด้านซ้ายของแขน และให้สีต่างจากสีเสื้อของผู้เล่น

6.7 กรณีที่ไม่ได้ระบุไว้ในกติกานี้ ต้องได้รับการรับรองจากกรรมการเทคนิคของ ISTAF ก่อน

## ข้อ 7. การเปลี่ยนตัวผู้เล่น (SUBSTITUTION)

7.1 ผู้เล่นคนใดที่ลงแข่งขันในแต่ละทีมหรือได้เปลี่ยนตัวไปแล้ว จะไม่อนุญาตให้ลงแข่งขันในทีมอื่น ๆ อีกสำหรับการแข่งขันประเภททีมชุด เฉพาะครั้งนั้น ๆ

7.2 การเปลี่ยนตัวผู้เล่นจะกระทำในเวลาใดก็ได้ โดยผู้จัดการทีมยื่นขอต่อกรรมการประจำสนาม (Official Referee) เมื่อลูกตะกร้อไม่ได้อยู่ในการเล่น (ลูกตาย)

7.3 แต่ละทีมเดี่ยว (Regu) อาจมีผู้เล่นสำรองไม่เกิน 2 คน แต่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้เพียง 1 คน ในการแข่งขันนั้น ๆ

7.4 แต่ละทีมจะอนุญาตให้เปลี่ยนตัวผู้เล่นกรณีบาดเจ็บและไม่มีผู้เล่นตัวอื่นมาทดแทน แต่ถ้าได้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปก่อนแล้ว จะไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนตัวอีก และถือว่าทีมดังกล่าวแพ้ในการแข่งขัน

7.5 ทีมใดที่มีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คน จะไม่อนุญาตให้แข่งขัน เว้นแต่ผู้เล่นถูกลงโทษให้ออกจากการแข่งขัน ทีมนั้นสามารถเล่นต่อได้โดยไม่มีผู้เล่นตัว

#### **ข้อ 8. การเสี่ยงและการอบอุ่นร่างกาย (THE COIN TOSS AND WARM UP)**

8.1 ก่อนเริ่มการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินกระทำการเสี่ยงโดยใช้เหรียญหรือวัตถุกลมแบน ผู้ชนะการเสี่ยงจะได้สิทธิ์เลือก "ข้าง" หรือเลือก "ส่ง" ผู้แพ้การเสี่ยงต้องปฏิบัติตามกติกาการเสี่ยง

8.2 ทีมที่ชนะการเสี่ยงจะต้องอบอุ่นร่างกายเป็นระยะเวลา 2 นาที ในสนามแข่งขันก่อนทีมที่แพ้การเสี่ยง ด้วยลูกเตะกร้อที่ใช้ในการแข่งขัน โดยอนุญาตให้มีบุคคลในสนามเพียง 5 คน

#### **ข้อ 9. ตำแหน่งผู้เล่นในระหว่างการเสิร์ฟ (POSITION OF PLAYERS DURING SERVICE)**

9.1 เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นทั้งสองทีมต้องยืนอยู่ในที่ที่กำหนดไว้ในแดนของตนในลักษณะเตรียมพร้อม

9.2 ผู้เสิร์ฟต้องวางเท้าข้างหนึ่งในวงกลมเสิร์ฟ

9.3 ผู้เล่นหน้าทั้งสองคนของฝ่ายเสิร์ฟต้องยืนในเส้นวงกลมของตนเอง

9.4 ผู้เล่นของฝ่ายรับ (ฝ่ายตรงข้าม) จะยืนอยู่ที่ใดก็ได้ในแดนของตนเอง

#### **ข้อ 10. การเริ่มเล่นและการเสิร์ฟ (THE START OF PLAY & SERVICE)**

10.1 ฝ่ายที่เสิร์ฟ จะต้องเริ่มเสิร์ฟในเซตแรก ฝ่ายที่ชนะในเซตแรกจะเป็นผู้เริ่มเสิร์ฟในเซตที่สอง

10.2 ผู้ส่งลูกจะต้องโดนลูกเตะกร้อเมื่อกรรมการตัดสินขานคะแนน หากผู้เล่นโยนลูกเตะกร้อก่อนที่กรรมการผู้ตัดสินขานคะแนน กรรมการต้องตักเตือนและให้เริ่มใหม่ หากกระทำซ้ำครั้งที่กล่าวอีกจะตัดสินว่า "เสีย" (Fault)

10.3 ระหว่างการเสิร์ฟ ทันทีที่ผู้เสิร์ฟเตะลูกเตะกร้ออนุญาตให้ผู้เล่นทุกคนเคลื่อนที่ได้ในแดนของตน

10.4 การเสิร์ฟที่ถูกต้องเมื่อลูกเตะกร้อข้ามตาข่าย ไม่ว่าลูกเตะกร้อจะสัมผัสตาข่ายหรือไม่ และตกลงในแดนหรือขอบเขตของสนามฝ่ายตรงข้าม

10.5 ในระบบการแข่งขันแบบแพ้คัดออกไม่จำเป็นต้องแข่งขันในทีมที่ 3 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกติกาตัดสินใจของทีมที่ชนะ

10.6 ในการแข่งขันในระบบแบ่งสายต้องแข่งขันทั้ง 3 ทีม หากชุดใดไม่มีทีมที่ 3 ต้องตัดสินเป็นยอมให้ชนะผ่าน และทีมที่ชนะผ่านจะได้รับคะแนน 21 คะแนน ในแต่ละเซต

## ข้อ 11. การผิดกติกา (FAULTS)

### 11.1 ผู้เล่นฝ่ายเสิร์ฟระหว่างการเสิร์ฟ

11.1.1 ภายหลังจากที่ผู้ตัดสินขานคะแนนแล้ว ผู้เล่นหน้าที่ทำหน้าที่โยนลูกกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดกับลูกตะกร้อ เช่น โยนลูกเล่น, เคาะลูกเล่น, โยนลูกให้ผู้เล่นหน้าอีกคนหนึ่ง เป็นต้น

11.1.2 ผู้เล่นหน้ายกเท้าหรือเหยียบเส้นหรือวางเท้านอกเส้น หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายเตะตาข่ายขณะโยนลูกตะกร้อ

11.1.3 ผู้เสิร์ฟกระโดดเสิร์ฟในขณะที่เตะส่งลูก หรือเท้าหลักที่เตะพื้นเหยียบเส้นวงกลมก่อนและระหว่างการส่งลูก

11.1.4 ผู้เสิร์ฟไม่ได้เตะลูกที่ผู้โยน โยนไปให้เพื่อการเสิร์ฟ

11.1.5 ลูกตะกร้อถูกผู้เล่นคนอื่นภายในทีมก่อนข้ามไปยังพื้นที่ของฝ่ายตรงข้าม

11.1.6 ลูกตะกร้อข้ามตาข่ายแต่ตกลงนอกเขตสนาม

11.1.7 ลูกตะกร้อไม่ข้ามไปยังฝ่ายตรงข้าม

11.1.8 ผู้เล่นใช้มือข้างหนึ่งข้างใดหรือทั้งสองข้าง หรือส่วนอื่นของแขนเพื่อช่วยในการเตะลูก แม้มือหรือแขนไม่ได้เตะลูกตะกร้อโดยตรง แต่เตะหรือสัมผัสสิ่งหนึ่งสิ่งใดในขณะที่กระทำดังกล่าว

11.1.9 ผู้ส่งลูกโยนลูกตะกร้อก่อนที่กรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนเป็นครั้งที่สอง หรือกระทำบ่อย ๆ ในการแข่งขัน

### 11.2 ฝ่ายเสิร์ฟและฝ่ายรับในระหว่างการเสิร์ฟ

11.2.1 กระทำการในลักษณะทำให้เสียสมาธิ หรือส่งเสียงรบกวน หรือตะโกนไปยังฝ่ายตรงข้าม

### 11.3 สำหรับผู้เล่นทั้งสองฝ่ายระหว่างการแข่งขัน

11.3.1 เหยียบเส้นแบ่งครึ่งสนาม ยกเว้นการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Follow Through) ภายหลังการรุก หรือการป้องกัน

11.3.2 ผู้เล่นที่สัมผัสลูกตะกร้อในแดนของฝ่ายตรงข้าม

11.3.3 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นล้ำไปในแดนของคู่แข่ง ไม่ว่าจะป็นด้านบน หรือด้านล่างของตาข่าย ยกเว้นการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Follow Through)

11.3.4 เล่นลูกเกิน 3 ครั้งติดต่อกัน

11.3.5 ลูกตะกร้อสัมผัสแขน

11.3.6 หยดลูกหรือยึดลูกตะกร้อไว้ใต้แขน หรือระหว่างขาหรือร่างกาย

11.3.7 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นหรืออุปกรณ์ เช่น รองเท้า, เสื้อ, ผ้าพันศีรษะเตะตาข่าย หรือเสาตาข่าย หรือเก้าอี้กรรมการผู้ตัดสิน หรือตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้าม

11.3.8 ลูกตะกร้อถูกเพดาน, หลังคา หรือผนัง หรือวัตถุสิ่งใด

11.3.9 ผู้เล่นคนใดที่ใช้อุปกรณ์ภายนอกเพื่อช่วยในการเตะ

## ข้อ 12. การนับคะแนน (SCORING SYSTEM)

- 12.1 ผู้เล่นฝ่ายเสิร์ฟหรือฝ่ายรับทำผิดกติกา (Fault) ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนนและจะได้เป็นผู้เสิร์ฟ
- 12.2 การชนะในแต่ละเซตต้องได้คะแนน 21 คะแนน ถ้าคะแนนเท่ากันที่ 20 : 20 ผู้ชนะต้องได้คะแนนต่างกัน 2 คะแนน และคะแนนสูงสุดไม่เกิน 25 คะแนน เมื่อคะแนนเท่ากัน 20 : 20 กรรมการผู้ตัดสินต้องขานว่า “คิวส์ไม่เกิน 25 คะแนน” (Setting up 25 point)
- 12.3 การแข่งขันต้องชนะกัน 2 เซต มีการพักระหว่างเซต 2 นาที
- 12.4 ถ้าแต่ละทีมชนะกันทีมละ 1 เซต ต้องมีการแข่งขันในเซตที่ 3 เรียกว่า ไทเบรก (Tiebreak) โดยแข่งขัน 15 คะแนน เว้นแต่คะแนนเท่ากันที่ 14 : 14 ผู้ชนะต้องมีคะแนนต่างกัน 2 คะแนน และคะแนนสูงสุดไม่เกิน 17 คะแนน กรรมการผู้ตัดสินต้องขานว่า “คิวส์ไม่เกิน 17 คะแนน” (Setting up 17 point)
- 12.5 ก่อนเริ่มการแข่งขันเซตไทเบรก กรรมการผู้ตัดสินต้องให้มีการเสี่ยงเหรียญ หรือแผ่นกลม และทีมที่ชนะการเสี่ยงต้องเป็นผู้ส่งลูก เมื่อทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนได้ถึง 8 คะแนน ต้องมีการเปลี่ยนแดน

## ข้อ 13. การขอเวลานอก (TIME – OUT)

- 13.1 ในแต่ละเซตถ้าทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนถึง 11 คะแนน จะได้เวลาพัก 1 นาที ในระหว่างการแข่งขันเซตไทเบรก หากทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนได้ถึง 8 คะแนน ก็จะได้พักโดยอัตโนมัติ ระหว่างเวลาพักจะอนุญาตให้นักกีฬาและเจ้าหน้าที่อยู่ในเส้นหลังเพียง 5 คน
- 13.2 ซึ่งตามข้อ 14.1 จะประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน และเจ้าหน้าที่ทีม 2 คน

## ข้อ 14. การหยุดการแข่งขันชั่วคราว (TEMPORARY SUSPENSION OF PLAY)

- 14.1 กรรมการผู้ตัดสินสามารถหยุดการแข่งขันชั่วคราว เมื่อผู้เล่นบาดเจ็บและต้องการการปฐมพยาบาล โดยให้เวลาไม่เกิน 5 นาที
- 14.2 นักกีฬาที่บาดเจ็บจะได้รับการพักไม่เกิน 5 นาที หลังจาก 5 นาทีแล้วนักกีฬาไม่สามารถทำการแข่งขันต่อต้องมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่น แต่ถ้าทีมที่มีนักกีฬาบาดเจ็บได้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปแล้ว การแข่งขันจะได้รับการประกาศให้ทีมตรงข้ามชนะ
- 14.3 ในกรณีที่มีการขัดขวาง รบกวนการแข่งขัน หรือสาเหตุอื่นใด กรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้พิจารณาหยุดการแข่งขันชั่วคราว โดยการหารือกับคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
- 14.4 ในการหยุดการแข่งขันชั่วคราว ไม่นอนุญาตให้ผู้เล่นทุกคนออกจากสนาม และไม่นอนุญาตให้ดื่มน้ำหรือได้รับความช่วยเหลือใด ๆ

## ข้อ 15. วินัย (DISCIPLINE)

15.1 ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกการแข่งขัน

15.2 ในระหว่างการแข่งขันเฉพาะหัวหน้าทีมเท่านั้นที่จะเป็นผู้ติดต่อกับกรรมการผู้ตัดสินไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่นในทีม หรือเรื่องที่ต้องการซักถามเพื่อขออธิบายในการตัดสินของกรรมการผู้ตัดสิน ซึ่งกรรมการผู้ตัดสินต้องอธิบายหรือชี้แจงตามที่หัวหน้าทีมซักถาม

15.3 ผู้จัดการทีม, ผู้ฝึกสอน, นักกีฬา และเจ้าหน้าที่ประจำทีม จะไม่ได้รับอนุญาตให้ถกเถียงต่อการตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขัน หรือแสดงพฤติกรรมที่จะเป็นผลเสียต่อการแข่งขัน หากมีการกระทำได้กล่าวจะถือเป็นการผิดวินัยร้ายแรง

## ข้อ 16. การลงโทษ (PANALTY)

การทำผิดกติกาและผิดวินัยจะมีการลงโทษดังนี้ :-

### การลงโทษทางวินัย

#### 16.1 การตักเตือน

ผู้เล่นจะถูกตักเตือนและได้รับบัตรเหลืองหากมีความผิดข้อหนึ่งข้อใดใน 6 ประการดังนี้

16.1.1 ปฏิบัติตนในลักษณะขาดวินัยและไม่มีน้ำใจนักกีฬา

16.1.2 แสดงกิริยาและวาจาไม่สุภาพ

16.1.3 ไม่ปฏิบัติตามกติกการแข่งขันบ่อย ๆ

16.1.4 ถ่วงเวลาการแข่งขัน

16.1.5 เข้าหรือออกสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

16.1.6 เจตนาเดินออกจากสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

#### 16.2 ความผิดที่ถูกให้ออกจากการแข่งขัน

ผู้เล่นกระทำผิดข้อใดข้อหนึ่งในห้าข้อดังกล่าวจะถูกให้ออกจากการแข่งขันและให้บัตรแดง ดังนี้ :-

16.2.1 กระทำผิดกติกาอย่างร้ายแรง

16.2.2 ประพฤติผิดร้ายแรง โดยเจตนาทำให้ฝ่ายตรงข้ามบาดเจ็บ

16.2.3 ถ่มน้ำลายใส่ฝ่ายตรงข้ามหรือผู้อื่น

16.2.4 ใช้นิ้วหรือปากกิริยาหยาบคายหรือถูกฝ่ายตรงข้าม

16.2.5 ได้รับการเตือนและบัตรเหลืองเป็นครั้งที่ 2 ในการแข่งขันนั้น

16.3 ผู้เล่นที่กระทำผิดถูกตักเตือนด้วยบัตรเหลืองหรือให้ออกจากการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นความผิดทั้งในหรือนอกสนามแข่งขันที่กระทำต่อคู่แข่ง, ผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน, กรรมการผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือบุคคลอื่น ๆ ให้พิจารณาโทษวินัย ดังนี้ :-

### 16.3.1 ได้รับบัตรเหลืองใบแรก

โทษ : ตักเตือน

16.3.2 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สอง ในผู้เล่นคนเดิมในเกมแข่งขันต่างเกม แต่เป็นรายการแข่งขันเดียวกัน

โทษ : พักการแข่งขัน 1 เกม

16.3.3 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สาม หลังจากพักการแข่งขัน เพราะได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ในรายการแข่งขันเดียวกันและในผู้เล่นคนเดิม

โทษ : พักการแข่งขัน 2 เกม

ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรหรือบุคคลที่ผู้เล่นสังกัดเป็นผู้รับผิดชอบ

### 16.3.4 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สี่

ได้รับบัตรเหลืองหลังจากต้องพักการแข่งขัน 2 เกม จากการที่ได้รับบัตรเหลืองใบที่สาม ในรายการแข่งขันเดียวกันโดยผู้เล่นคนเดิม

โทษ : ให้พักการแข่งขันในเกมต่อไป และในรายการแข่งขันที่รับรองโดยองค์กรกีฬา ตะกร้อ ที่เกี่ยวข้องจนกว่าจะได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการวินัยในเรื่องดังกล่าว

### 16.3.5 ได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ในผู้เล่นคนเดียวกันและในเกมแข่งขันเดียวกัน

โทษ : พักการแข่งขัน 2 เกม

ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรหรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องเป็นผู้รับผิดชอบได้รับบัตรแดงในกรณีทำผิดวินัย หรือกระทำผิดกติกาในการแข่งขันในเกมอื่น ซึ่งอยู่ในรายการแข่งขันเดียวกัน

16.4 ผู้เล่นที่กระทำผิดกติกาอย่างร้ายแรง ไม่ว่าจะกระทำในสนามหรือนอกสนามแข่งขัน ซึ่งกระทำผิดต่อฝ่ายตรงข้าม, เพื่อนร่วมทีม, กรรมการผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสินหรือบุคคลอื่น โดยได้รับบัตรแดงจะได้รับพิจารณาโทษดังนี้

### 16.4.1 ได้รับบัตรแดง

โทษ : ให้ไล่ออกจากการแข่งขันและพักการแข่งขันในทุกรายการแข่งขันที่รับรองจากองค์กรที่กำกับดูแลกีฬาเซปักตะกร้อ จนกว่าคณะกรรมการวินัยจะมีการประชุม และพิจารณาในเรื่องดังกล่าว



## **ข้อ 17. ความผิดของเจ้าหน้าที่ทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)**

17.1 กฎระเบียบด้านวินัย จะใช้กับเจ้าหน้าที่ประจำทีม ในกรณีที่ทำผิดวินัย หรือรบกวนการแข่งขัน ทั้งภายในและภายนอกสนาม

17.2 เจ้าหน้าที่ประจำทีม ผู้ใดประพฤติไม่สมควรหรือกระทำการรบกวนการแข่งขัน จะถูกเชิญออกจากบริเวณสนามแข่งขัน โดยเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน หรือกรรมการผู้ตัดสิน และจะถูกพักการปฏิบัติหน้าที่ภายในทีมจนกว่าคณะกรรมการวินัยจะมีการประชุมเพื่อพิจารณาตัดสินปัญหาดังกล่าว

## **ข้อ 18. บททั่วไป (GENERAL)**

18.1 ในการแข่งขันหากมีปัญหาหรือเรื่องราวใด ๆ เกิดขึ้นซึ่งไม่ได้กำหนดหรือระบุไว้ในกติกาการแข่งขัน ให้ถือการตัดสินของกรรมการ ผู้ตัดสินเป็นที่สิ้นสุด.