

กติกาเซปักตะกร้อ  
ของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF)

ข้อ 1. สนามแข่งขัน (THE COURT)

1.1 สนาม พื้นที่ของสนามมีความยาว 13.40 เมตร และกว้าง 6.10 เมตร จะต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ วัตจากพื้น

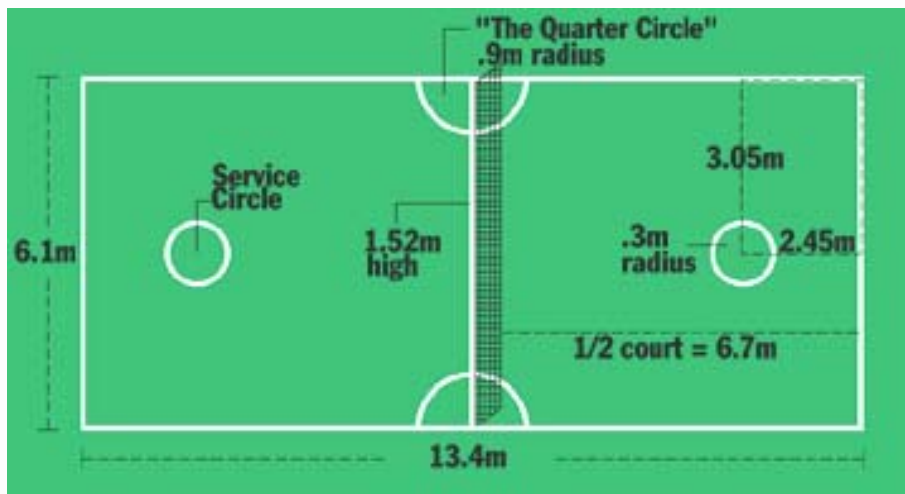
สนามสูงขึ้นไป 8 เมตร (พื้นสนามไม่ควรเป็นหญ้าหรือสนามทราย)

1.2 เส้นสนาม ขนาดของเส้นสนามทุกเส้นที่เป็นขอบเขตของสนามต้องไม่กว้างกว่า 4 เซนติเมตร ให้ตีเส้นจาก

ขอบนอกเข้ามาในสนาม และถือเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สนามแข่งขันด้วย เส้นเขตสนามทุกเส้นต้องห่างจาก

สิ่งกีดขวางอย่างน้อย 3 เมตร

1.3 เส้นกลาง มีขนาดความกว้างของเส้น 2 เซนติเมตร โดยจะแบ่งพื้นที่ของสนามออกเป็นด้านซ้ายและขวาเท่า ๆ กัน



1.4 เส้นเสี้ยววงกลม ที่มุมสนามของแต่ละด้านตรงเส้นกลาง ให้จุดศูนย์กลางอยู่ที่กึ่งกลางของเส้นกลาง ตัดกับเส้น

ขอบนอกของเส้นข้าง เขียนเส้นเสี้ยววงกลมทั้งสองด้าน รัศมี 90 เซนติเมตร ให้ตีเส้นขนาดความกว้าง 4 เซนติเมตร นอกเขตรัศมี 90 เซนติเมตร

1.5 วงกลมเสิร์ฟ ให้มีรัศมี 30 เซนติเมตร โดยวัดจากขอบด้านนอกของเส้นหลังเข้าไปในสนามยาว 2.45 เมตร และ

วัดจากเส้นข้างเข้าไปในสนามยาว 3.05 เมตร ใช้ตรงจุดตัดจากเส้นหลัง และเส้นข้างเป็นจุดศูนย์กลาง ให้เขียน

เส้นวงกลมขนาดความกว้าง 4 เซนติเมตร นอกเขตรัศมี 30 เซนติเมตร

### ข้อ 2. เสา (THE POST)

2.1 เสามีความสูง 1.55 เมตร สำหรับผู้ชาย และ 1.45 เมตร สำหรับผู้หญิง เสาให้ตั้งอยู่อย่างมั่นคงพอที่จะทำให้ตา

ข่ายตึงได้ 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 เซนติ

เมตร และความยาวไม่น้อยกว่า 6.10 เมตร ให้มีวัสดุที่ทำเป็นแถบ ขนาดความกว้าง 5 เซนติเมตร ตรงด้านข้าง

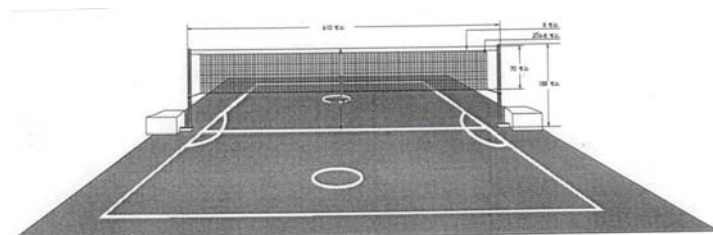
ของตาข่ายทั้งสองด้านจากบนถึงล่างตรงกับแนวเส้นข้างซึ่งเรียกว่า "แถบแสดงเขตสนาม"

3.2 ตาข่ายให้มีแถบหุ้มขนาดกว้าง 5 เซนติเมตร ทั้งด้านบนและด้านล่าง โดยมีลวดหรือเชือกไนลอนอย่างดีร้อย

ผ่านแถบ และจึงตาข่ายให้ตึงเสมอระดับหัวเสา ความสูงของตาข่ายโดยวัดจากพื้นถึงส่วนบนของตาข่ายที่กึ่ง

กลางสนามมีความสูง 1.52 เมตร สำหรับชาย และสำหรับหญิง 1.42 เมตร และวัดตรงเสาทั้งสองด้าน มีความ

สูง 1.55 เมตร สำหรับชาย และสำหรับหญิง 1.45 เมตร



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

4.1 ลูกตะกร้อต้องมีลักษณะลูกทรงกลม ทำด้วยใยสังเคราะห์ถักสานชั้นเดียว

4.2 ลูกตะกร้อที่ไม่ได้เคลือบด้วยยางสังเคราะห์ต้องมีลักษณะดังนี้

4.2.1 มี 12 รู

4.2.2 มีจุดตัดใย 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 (ลด

ความสามารถของผู้เล่น)

4.4 ลูกตะกร้ออาจทำด้วยยางสังเคราะห์หรือเคลือบด้วยวัสดุนุ่มที่มีความคงทน เพื่อให้มีความอ่อนนุ่มต่อการกระ

ทบกับผู้เล่น ลักษณะของวัสดุและวิธีการผลิตลูกตะกร้อหรือการเคลือบลูกตะกร้อด้วยยางหรือวัสดุที่อ่อนนุ่ม

ต้องได้รับการรับรองมาตรฐานจาก ISTAF (สหพันธ์) ก่อนการใช้ในการแข่งขัน

4.5 รายการแข่งขันระดับโลก, นานาชาติ และการแข่งขันระดับภูมิภาคที่ได้รับรองจาก ISTAF รวมทั้งในการแข่ง

ชั้นโอลิมปิกเกมส์, เวิลด์เกมส์, กีฬาเครือจักรภพ, เอเชียเกมส์ และซีเกมส์ ต้องใช้ลูกตะกร้อที่ได้รับการรับรอง

รองจาก 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 เรียกว่า

หน้าซ้าย (LEFT INSIDE) และคนที่อยู่ด้านขวา เรียกว่า (RIGHT INSIDE)



### 5.4 ประเภททีม

5.4.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นอย่างน้อย 9 คน (3 ทีม ผู้เล่น ทีมละ 3 คน) และไม่เกิน 15 คน แต่ให้ขึ้นทะเบียน

เพียง 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 สำรอง 2 คน) ผู้เล่นทุกคนต้องขึ้นทะเบียน

5.5.2 ก่อนการแข่งขันแต่ละทีมต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน พร้อมอยู่ในสนาม

5.5.3 ทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คน ในสนามแข่งขันจะไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขันและถูกตัดสินเป็นแพ้ในการการแข่งขัน

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

6.1 อุปกรณ์ที่ผู้เล่นใช้ต้องเหมาะสมกับการเล่นเซปักตะกร้อ อุปกรณ์ใดที่ออกแบบเพื่อเพิ่มหรือลดความเร็วของ

ลูกตะกร้อ เพิ่มความสูงของผู้เล่นหรือการเคลื่อนไหว หรือโดยทำให้ได้เปรียบ หรืออาจเป็นอันตรายต่อตัวผู้

เล่นและคู่แข่ง จะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้

6.2 เพื่อป้องกันการขัดแย้งหรือโต้เถียงกันโดยไม่จำเป็น ทีมที่เข้าแข่งขันต้องใช้เสื้อสีต่างกัน

6.3 แต่ละทีมต้องมีชุดแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด เป็นสีอ่อนและสีเข้ม หากทีมที่เข้าแข่งขันใช้เสื้อสีเดียวกัน ทีมเจ้า

บ้านต้องเปลี่ยนเสื้อทีม ในกรณีสนามกลางทีมที่มีชื่อแรกในโปรแกรมแข่งขันต้องเปลี่ยนสีเสื้อ

6.4 อุปกรณ์ของผู้เล่นประกอบด้วย เสื้อยืดคอปกหรือไม่มีปก กางเกงขาสั้น, ถุงเท้า และรองเท้า พื้นยางไม่มีส้น

ส่วนต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายของผู้เล่นถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย และเสื้อจะต้องอยู่ในกางเกงตลอดเวลา

การแข่งขันในกรณีที่อากาศเย็น อนุญาตให้ผู้เล่นสวมชุดวอร์มในการแข่งขัน

6.5 เสื้อผู้เล่นทุกคนจะต้องติดหมายเลขทั้งด้านหน้าและด้านหลัง และผู้เล่นแต่ละคนต้องใช้หมายเลขประจำนั้น

ตลอดการแข่งขัน ให้แต่ละทีมใช้หมายเลข 1-15 เท่านั้น สำหรับขนาดของหมายเลขด้านหลังสูงไม่น้อยกว่า

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 อีก

สำหรับการแข่งขันประเภททีมชุด เฉพาะครั้งนั้น ๆ

7.2 การเปลี่ยนตัวผู้เล่นจะกระทำในเวลาใดก็ได้ โดยผู้จัดการทีมยื่นขอต่อกรรมการประจำสนาม (Official Referee) เมื่อลูกตะกร้อไม่ได้อยู่ในการเล่น (ลูกตาย)

7.3 แต่ละทีมเดี่ยว (Regu) อาจมีผู้เล่นสำรองไม่เกิน 2 คน แต่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้เพียง 1 คน  
ในการแข่งขัน

นั้น ๆ

7.4 แต่ละทีมจะอนุญาตให้เปลี่ยนตัวผู้เล่นกรณีบาดเจ็บและไม่มีผู้เล่นมาก่อน แต่ถ้า  
ได้มีการเปลี่ยน

ตัวผู้เล่นไปก่อนแล้ว จะไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนตัวอีก และถือว่าทีมดังกล่าวแพ้ในการ  
แข่งขัน

7.5 ทีมใดที่มีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คน จะไม่อนุญาตให้แข่งขัน เว้นแต่ผู้เล่นถูกลงโทษให้ออกจากการ  
แข่งขัน ทีมนั้น

สามารถเล่นต่อได้โดยไม่มีการเปลี่ยนตัว

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

8.1 ก่อนเริ่มการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินกระทำการเสี่ยงโดยใช้เหรียญหรือวัตถุกลมแบน ผู้ชนะ  
การเสี่ยงจะได้

สิทธิ์เลือก "ข้าง" หรือเลือก "ส่ง" ผู้แพ้การเสี่ยงต้องปฏิบัติตามกติกาการเสี่ยง

8.2 ทีมที่ชนะการเสี่ยงจะต้องอบอุ่นร่างกายเป็นระยะเวลา 2 นาที ในสนามแข่งขันก่อนทีมที่แพ้  
การเสี่ยงด้วยลูก

ตะกร้อที่ใช้ในการแข่งขัน โดยอนุญาตให้มีบุคคลในสนามเพียง 5 คน

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

9.1 เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นทั้งสองทีมต้องยืนอยู่ในที่ที่กำหนดไว้ในแดนของตนในลักษณะเตรียมพร้อม

9.2 ผู้เสิร์ฟต้องวางเท้าข้างหนึ่งในวงกลมเสิร์ฟ

9.3 ผู้เล่นหน้าทั้งสองคนของฝ่ายเสิร์ฟต้องยืนในเสี้ยววงกลมของตนเอง

9.4 ผู้เล่นของฝ่ายรับ (ฝ่ายตรงข้าม) จะยืนอยู่ที่ใดก็ได้ในแดนของตนเอง

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

10.1 ฝ่ายที่เสิร์ฟ จะต้องเริ่มเสิร์ฟในเซตแรก ฝ่ายที่ชนะในเซตแรกจะเป็นผู้เริ่มเสิร์ฟในเซตที่สอง

10.2 ผู้ส่งลูกจะต้องโดนลูกตะกร้อเมื่อกรรมการตัดสินขานคะแนน หากผู้เล่นโยนลูกตะกร้อ  
ก่อนที่กรรมการผู้ตัดสิน

สินชานคะแนน กรรมการต้องตัดสินและให้เริ่มใหม่ หากกระทำซ้ำตามที่กล่าวอีกจะตัดสินว่า "เสีย" (Fault)

10.3 ระหว่างการเสิร์ฟ ทันทีที่ผู้เสิร์ฟเตะลูกตะกร้ออนุญาตให้ผู้เล่นทุกคนเคลื่อนที่ได้ในแดนของตน

10.4 การเสิร์ฟที่ถูกต้องเมื่อลูกตะกร้อข้ามตาข่าย ไม่ว่าจะลูกตะกร้อจะสัมผัสตาข่ายหรือไม่ และตกลงในแดนหรือ

ขอบเขตของสนามฝ่ายตรงข้าม

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 ภายหลังจากที่ผู้ตัดสินชานคะแนนแล้ว ผู้เล่นหน้าที่ทำหน้าที่โยนลูกกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดกับลูก ตะกร้อ เช่น โยนลูกเล่น, เคาะลูกเล่น, โยนลูกให้ผู้เล่นหน้าอีกคนหนึ่ง เป็นต้น

11.1.2 ผู้เล่นหน้ายกเท้าหรือเหยียบเส้นหรือวางเท้านอกเส้น หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายแตะตาข่าย

ขณะโยนลูกตะกร้อ

11.1.3 ผู้เสิร์ฟกระโดดเสิร์ฟในขณะที่เตะส่งลูก หรือทำหลักที่แตะพื้นเหยียบเส้นวงกลมก่อนและระหว่างการ

ส่งลูก

11.1.4 ผู้เสิร์ฟไม่ได้เตะลูกที่ผู้โยน โยนไปให้เพื่อการเสิร์ฟ

11.1.5 ลูกเตะกร็อบถูกผู้เล่นคนอื่นภายในทีมก่อนข้ามไปยังพื้นที่ของฝ่ายตรงข้าม

11.1.6 ลูกเตะกร็อบข้ามตาข่ายแต่ตกลงนอกเขตสนาม

11.1.7 ลูกเตะกร็อบไม่ข้ามไปยังฝ่ายตรงข้าม

11.1.8 ผู้เล่นใช้มือข้างหนึ่งข้างใดหรือทั้งสองข้าง หรือส่วนอื่นของแขนเพื่อช่วยในการเตะลูก แม้มือหรือแขน

ไม่ได้เตะลูกเตะกร็อบโดยตรง แต่เตะหรือสัมผัสสิ่งหนึ่งสิ่งใดในขณะที่กระทำ

ดังกล่าว

11.1.9 ผู้ส่งลูกโยนลูกเตะกร็อบก่อนที่กรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนเป็นครั้งที่สอง หรือกระทำบ่อย ๆ ในการแข่งขัน

11.2 ฝ่ายเสิร์ฟและฝ่ายรับในระหว่างการเสิร์ฟ

11.2.1 กระทำการในลักษณะทำให้เสียสมาธิ หรือส่งเสียงรบกวน หรือตะโกนไปยังฝ่ายตรงข้าม

11.3 สำหรับผู้เล่นทั้งสองฝ่ายระหว่างการแข่งขัน

11.3.1 เขี่ยเบสบอลแบ่งครึ่งสนาม ยกเว้นการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Follow Through) ภายหลังการรุก หรือการป้องกัน

11.3.2 ผู้เล่นที่สัมผัสลูกเตะกร็อบในแดนของฝ่ายตรงข้าม

11.3.3 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นล้ำไปในแดนของกลุ่มแข่งขันไม่ว่าจะเป็นด้านบนหรือด้านล่างของตา

ข่าย ยกเว้นการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Follow Through)

11.3.4 เล่นลูกเกิน 3 ครั้งติดต่อกัน

11.3.5 ลูกเตะกร็อบสัมผัสแขน

11.3.6 หยุดลูกหรือยึดลูกเตะกร็อบไว้ได้แขน หรือระหว่างขาหรือร่างกาย

11.3.7 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่นหรืออุปกรณ์ เช่น รองเท้า, เสื้อ, ผ้าพันศีรษะเตะตาข่าย หรือเสาดตา

ข่าย หรือเก้าอี้กรรมการผู้ตัดสิน หรือตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้าม

11.3.8 ลูกเตะกร็อบถูกเพดาน, หลังคา หรือผนัง หรือวัตถุสิ่งใด

11.3.9 ผู้เล่นคนใดที่ใช้อุปกรณ์ภายนอกเพื่อช่วยในการเตะ

## ข้อ 12. การนับคะแนน (SCORING SYSTEM)

12.1 ผู้เล่นฝ่ายเสิร์ฟหรือฝ่ายรับทำผิดพลาด (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)

(7)

12.5 ก่อนเริ่มการแข่งขันเซตไทเบรก กรรมการผู้ตัดสินต้องให้มีการเสี่ยงเหรียญ หรือแผ่นกลม และทีมที่ชนะ

การเสี่ยงต้องเป็นผู้ส่งลูก เมื่อทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนได้ถึง 8 คะแนน ต้องมีการเปลี่ยนแดน

## ข้อ 13. การขอเวลานอก (TIME – OUT)

13.1 ในแต่ละเซตถ้าทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนถึง 11 คะแนน จะได้เวลาพัก 1 นาที ในระหว่างการแข่งขันเซต

ไทเบรก หากทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนได้ถึง 8 คะแนน ก็จะได้พักโดยอัตโนมัติ ระหว่างเวลาพักจะอนุญาต

ให้มีนักกีฬาและเจ้าหน้าที่อยู่ในเส้นหลังเพียง 5 คน

13.2 ซึ่งตามข้อ 14.1 จะประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน และเจ้าหน้าที่ทีม 2 คน

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

14.1 กรรมการผู้ตัดสินสามารถหยุดการแข่งขันชั่วคราว เมื่อผู้เล่นบาดเจ็บและต้องการการปฐมพยาบาล โดยให้

เวลาไม่เกิน 5 นาที

14.2 นักกีฬาที่บาดเจ็บจะได้รับการพักไม่เกิน 5 นาที หลังจาก 5 นาทีแล้ว นักกีฬาไม่สามารถทำการแข่งขันต่อ

ต้องมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่น แต่ถ้าทีมที่มีนักกีฬาบาดเจ็บได้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปแล้ว การแข่งขันจะได้รับ

การประกาศให้ทีมตรงข้ามชนะ

14.3 ในกรณีที่มีการขัดขวาง รบกวนการแข่งขัน หรือสาเหตุอื่นใด กรรมการผู้ตัดสินจะเป็นผู้พิจารณาหยุดการ

แข่งขันชั่วคราว โดยการหารือกับคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

14.4 ในการหยุดการแข่งขันชั่วคราว ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นทุกคนออกจากสนาม และไม่อนุญาตให้คัมมน้ำหรือได้รับ

ความช่วยเหลือใด ๆ

#### ข้อ 15. วินัย (DISCIPLINE)

15.1 ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกการแข่งขัน

15.2 ในระหว่างการแข่งขันเฉพาะหัวหน้าทีมเท่านั้นที่จะเป็นผู้ติดต่อกับกรรมการผู้ตัดสินไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่

เกี่ยวกับตนเอง หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่นในทีม หรือเรื่องที่ต้องการซักถามเพื่อขออธิบายในการตัดสิน

ของกรรมการผู้ตัดสิน ซึ่งกรรมการผู้ตัดสินต้องอธิบายหรือชี้แจงตามที่หัวหน้าทีมซักถาม

15.3 ผู้จัดการทีม, ผู้ฝึกสอน, นักกีฬา และเจ้าหน้าที่ประจำทีม จะไม่ได้รับอนุญาตให้ถกเถียงต่อการตัดสินของ

กรรมการผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขัน หรือแสดงปฏิกิริยาที่จะเป็นผลเสียต่อการแข่งขัน หากมีการกระทำได้กล่าวจะถือเป็นการผิดวินัยร้ายแรง

## ข้อ 16. การลงโทษ (PANALTY)

การทำผิดกติกาและผิดวินัยจะมีการลงโทษดังนี้ :-

### การลงโทษทางวินัย

#### 16.1 การตักเตือน

ผู้เล่นจะถูกตักเตือนและได้รับบัตรเหลืองหากมีความผิดข้อหนึ่งข้อใดใน 6 ประการดังนี้

16.1.1 ปฏิบัติตนในลักษณะขาดวินัยและไม่มีน้ำใจนักกีฬา

16.1.2 แสดงกิริยาและวาจาไม่สุภาพ

16.1.3 ไม่ปฏิบัติตามกติกาการแข่งขันบ่อย 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 ใช้วาจาหรือปฏิกิริยาหยาบคายหรือดูถูกฝ่ายตรงข้าม

16.2.5 ได้รับการเตือนและบัตรเหลืองเป็นครั้งที่ 2 ในการแข่งขันนั้น

16.3 ผู้เล่นที่กระทำผิดถูกตักเตือนด้วยบัตรเหลืองหรือให้ออกจากการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นความผิดทั้งในหรือนอก

สนามแข่งขันที่กระทำต่อคู่แข่ง, ผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน, กรรมการผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือนักเตะคนอื่น ๆ ให้

พิจารณาโทษวินัย ดังนี้ :-

16.3.1 ได้รับบัตรเหลืองใบแรก

โทษ : ตักเตือน

16.3.2 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สอง ในผู้เล่นคนเดิมในเกมแข่งขันต่างเกม แต่เป็นรายการแข่งขันเดียวกันโทษ : พักการแข่งขัน 1 เกม

16.3.3 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สาม หลังจากพักการแข่งขัน เพราะได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ในรายการแข่งขัน

เดียวกันและในผู้เล่นคนเดิม

โทษ : พักการแข่งขัน 2 เกม

ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรหรือบุคคลที่ผู้เล่นสังกัดเป็นผู้รับผิดชอบ

#### 16.3.4 ได้รับบัตรเหลืองใบที่สี่

ได้รับบัตรเหลืองหลังจากต้องพักการแข่งขัน 2 เกม จากการที่ได้รับบัตรเหลืองใบที่สามในรายการ

แข่งขันเดียวกันโดยผู้เล่นคนเดิม

โทษ : ให้พักการแข่งขันในเกมต่อไป และในรายการแข่งขันที่รับรองโดยองค์กรกีฬาตะกร้อ ที่เกี่ยวข้อง

ข้อจกนกว่าจะได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการวินัยในเรื่องดังกล่าว

#### 16.3.5 ได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ในผู้เล่นคนเดียวและในเกมแข่งขันเดียวกัน

โทษ : พักการแข่งขัน 2 เกม

ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรหรือบุคคลากรที่เกี่ยวข้องเป็นผู้รับผิดชอบ

ได้รับบัตรแดงในกรณีทำผิดวินัย หรือกระทำผิดกติกาในการแข่งขันในเกมอื่น ซึ่งอยู่ในรายการ

แข่งขันเดียวกัน

16.4 ผู้เล่นที่กระทำผิดกติกาอย่างร้ายแรง ไม่ว่าจะกระทำในสนามหรือนอกสนามแข่งขัน ซึ่งกระทำผิดต่อฝ่ายตรง

ข้าม, เพื่อนร่วมทีม, กรรมการผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสินหรือบุคคลอื่น โดยได้รับบัตรแดงจะได้รับพิจารณา

โทษดังนี้

#### 16.4.1 ได้รับบัตรแดง

โทษ : ให้ไล่ออกจากการแข่งขันและพักการแข่งขันในทุกการแข่งขันที่รับรองจากองค์กรที่

กำกับดูแลกีฬาเซปักตะกร้อ จนกว่าคณะกรรมการวินัยจะมีการประชุม และพิจารณาในเรื่องดังกล่าว

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

17.1 กฎระเบียบด้านวินัย จะใช้กับเจ้าหน้าที่ประจำทีม ในกรณีที่ทำผิดวินัย หรือรบกวนการแข่งขัน ทั้งภายใน

และภายนอกสนาม

17.2 เจ้าหน้าที่ประจำทีม ผู้ใดประพฤติไม่สมควรหรือกระทำการรบกวนการแข่งขัน จะถูกเชิญออกจากบริเวณ

สนามแข่งขัน โดยเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน หรือกรรมการผู้ตัดสิน และจะถูกพักการปฏิบัติหน้าที่ภายในทีม

จนกว่าคณะกรรมการวินัยจะมีการประชุมเพื่อพิจารณาตัดสินปัญหาดังกล่าว

#### ข้อ 18. บททั่วไป (GENERAL)

18.1 ในการแข่งขันหากมีปัญหาหรือเรื่องราวใด ๆ เกิดขึ้นซึ่งไม่ได้กำหนดหรือระบุไว้ในกติกาการแข่งขัน ให้ถือ

การตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินเป็นที่สิ้นสุด.

กติกานี้ได้รับความเห็นชอบจากการประชุมของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ (ISTAF) เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2550 ณ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

กติกาเซปักตะกร้อ ประเภท 2 คน

## (Law of the Game Sepaktakraw Double Regu)

### ข้อ 1. สนามแข่งขัน (THE COURT)

1.1 สนามเป็นสิ่งเหลี่ยมผืนผ้า ขนาดพื้นที่ 13.4 X 6.1 เมตร ต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ เมื่อวัดความสูงจากพื้นสนาม

ขึ้นไป 8 เมตร

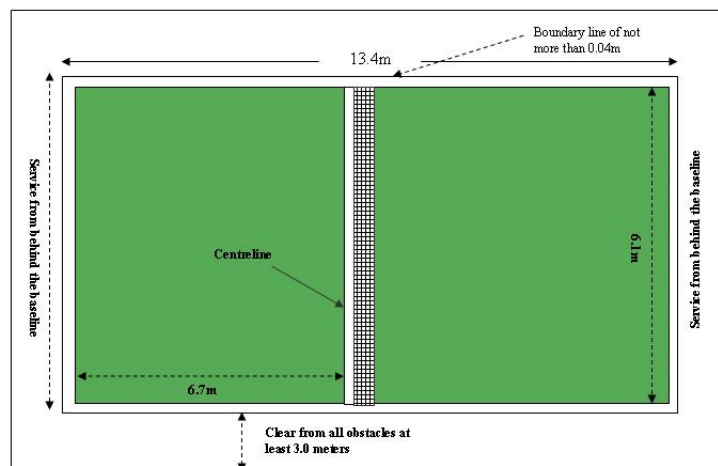
1.2 ขนาดความกว้างของเส้นแสดงเขตสนามต้องไม่เกิน 4 เซนติเมตร ให้ตีเส้นขอบนอกเข้ามาในเขตสนาม และ

ถือเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สนามแข่งขัน

1.3 จากเส้นแสดงเขตสนามออกไปต้องมีพื้นที่ว่างอย่างน้อย 3 เมตร โดยรอบสนามและต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ

1.4 เส้นแบ่งกลางสนาม มีความกว้าง 2 เซนติเมตร เพื่อแบ่งพื้นที่สนามเป็น 2 ด้าน คือ ด้านซ้ายและด้านขวาเท่า ๆ

กัน



### ข้อ 2. เสา (THE POST)

2.1 เสามีความสูงจากพื้นสนาม 1.55 เมตร สำหรับชาย และ 1.45 เมตร สำหรับหญิง และต้องมีความมั่นคงที่จะทำ

ให้ตาข่ายตึงตลอดเวลา ควรทำด้วยวัสดุที่แข็งแรงมีรัศมีไม่เกิน 4 เซนติเมตร

2.2 เสาต้องตั้งตรงและให้มั่นคงอยู่ในแนวเดียวกับเส้นแบ่งครึ่งสนาม ห่างจากเส้นเขตสนาม 30 เซนติเมตร

### ข้อ 3. ตาข่าย (THE NET)

3.1 ตาข่ายต้องทำจากเชือกหรือไนลอนอย่างดี มีช่องตาข่ายกว้าง 6-8 เซนติเมตร

3.2 พื้นตาข่ายกว้าง 70 เซนติเมตร และต้องยาวไม่น้อยกว่า 6.1 เมตร จึงตรงเหนือแนวเส้นแบ่งครึ่งสนาม

3.3 ทั้งสองด้านของตาข่าย ตามแนวเส้นเขตสนามให้มีแถบขนาดความกว้าง 5 เซนติเมตร ติดไว้กับตาข่ายจาก

ด้านบนถึงด้านล่างตรงกับแนวเส้นข้างของสนาม เรียก "แถบแสดงเขตสนาม" และถือเป็นส่วนหนึ่งของ

ตาข่าย

3.4 ตาข่ายให้มีแถบหุ้มกว้าง 5 เซนติเมตร ทั้งด้านบนและด้านล่างโดยมีลวดหรือไนลอนอย่างดีร้อยผ่านแถบ

และจึงตาข่ายให้ตึงเสมอระดับหัวเสา

3.5 ความสูงของตาข่ายจากจุดกลางของพื้นสนาม 1.52 เมตร สำหรับชาย และ 1.42 เมตร สำหรับหญิง ขณะเดียว

กั้นความสูงที่เสาต้องวัดได้ 1.55 เมตร สำหรับชาย และ 1.45 เมตร สำหรับหญิง

### ข้อ 4. ลูกตะกร้อ (TAKRAW BALL)

4.1 ลูกตะกร้อต้องมีลักษณะทรงกลม ทำด้วยใยสังเคราะห์สานชั้นเดียว

4.2 ลูกตะกร้อซึ่งไม่ได้หุ้มด้วยยางสังเคราะห์มีลักษณะดังนี้

4.2.1 มี 12 รู

4.2.2 มีจุดตัดไขว้ 20 จุดตัดไขว้

4.2.3 มีขนาดเส้นรอบวงไม่น้อยกว่า 41-43 เซนติเมตร สำหรับชาย และ 42-44 เซนติเมตร สำหรับหญิง

4.2.4 มีน้ำหนัก 170-180 กรัม สำหรับชาย 150-160 กรัม สำหรับหญิง

4.3 ลูกตะกร้อ อาจมีสีเดียว หรือหลายสี หรือสีสะท้อนแสงก็ได้ แต่จะต้องไม่เป็นสีที่ทำให้เป็นอุปสรรคต่อผู้

เล่น

4.4 ลูกตะกร้ออาจหุ้มด้วยยางสังเคราะห์ หรือวัสดุผิวนุ่มที่มีความทนทาน เพื่อลดแรงกระทบต่อผู้เล่น ลักษณะ

ของวัสดุ และวิธีทำลูกตะกร้อหรือการเคลือบลูกตะกร้อด้วยยางดังกล่าว ต้องได้รับการรับรองจากสหพันธ์

เซปักตะกร้อนานาชาติ ก่อนใช้ในการแข่งขัน

4.5 ในการแข่งขันระดับโลก, นานาชาติ, ภูมิภาค ที่ได้รับการรองรับจากสหพันธ์เซปัก  
ตะกร้อนานาชาติ รวมทั้งใน

การแข่งขัน โอลิมปิกเกมส์, เวิลด์เกมส์, กีฬาเครือจักรภพ, เอเชียเกมส์ และซีเกมส์ ต้อง  
แข่งขันด้วยลูกตะกร้อ

ที่ได้รับการรับรองจาก สหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ

#### ข้อ 5. ผู้เล่น (THE PLAYERS)

5.1 การแข่งขันจะมีผู้เล่น 2 ทีม โดยมีผู้เล่นทีมละ 2 คน

5.2 ผู้เล่นของทีมเสิร์ฟคนหนึ่งต้องอยู่ด้านหลังของเส้นหลังทำหน้าที่เป็นผู้เสิร์ฟ  
(TEKONG) ซึ่งจะเป็นทั้งผู้โยน

ด้วย ทั้งนี้จะยืนอยู่ ณ จุดใดหลังเส้นหลังก็ได้

5.3 ผู้เล่นที่ไม่ได้เสิร์ฟ เรียก "Alternate Tekong" รวมทั้งผู้เล่นของฝ่ายรับจะร้องอยู่ใน  
พื้นที่สนามของแต่ละฝ่าย

5.4 การแข่งขันประเภททีมชุด 2 คน

5.4.1 แต่ละทีมต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 6 คน และไม่เกิน 9 คน โดยต้องลงทะเบียนผู้เล่น  
ทุกคน (3 ทีม ผู้เล่น 6

คน ผู้เล่นสำรอง 3 คน)

5.4.2 ก่อนเริ่มการแข่งขันแต่ละทีมต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 6 คน อยู่ในสนามแข่งขัน ทีม  
ใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 6

คน จะไม่ได้รับอนุญาตให้แข่งขันและจะถูกตัดสินให้เป็นแพ้

5.5 การแข่งขันประเภททีมเดี่ยว 2 คน

5.5.1 แต่ละทีมต้องมีผู้เล่น 3 คน (ผู้เล่น 2 คน ผู้เล่นสำรอง 1 คน) ทุกคนต้อง  
ลงทะเบียน

5.5.2 ก่อนการแข่งขันแต่ละทีมต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 2 คน อยู่ในสนามแข่งขัน

5.5.3 ทีมใดมีผู้เล่นน้อยกว่า 2 คนจะไม่อนุญาตให้แข่งขันและจะถูกตัดสินให้เป็นแพ้

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

6.1 อุปกรณ์ทุกอย่างของผู้เล่นต้องเหมาะสมกับกีฬาเซปักตะกร้อ อุปกรณ์ที่ออกแบบเพื่อเพิ่ม  
หรือลดความเร็วของ

ลูกตะกร้อ เพิ่มความสูงหรือการเคลื่อนไหวของผู้เล่นหรือด้วยวิธีการใด ๆ ที่  
เป็นการเอาเปรียบหรือเป็น

อันตรายต่อผู้เล่นเอง หรือผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้

6.2 เพื่อป้องกันข้อขัดแย้งหรือความเข้าใจสับสนที่ไม่จำเป็น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องสวมเสื้อสี  
ต่างกัน

6.3 ทุกทีมต้องมีเสื้อแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด เป็นสีอ่อนและสีเข้ม หากทั้งสองทีมที่เข้าแข่งขันมีเสื้อสีเดียวกัน ทีม

เจ้าบ้านต้องเปลี่ยนเสื้อ ในการแข่งขันสนามกลาง ทีมที่มีชื่ออันดับแรกของโปรแกรมต้องเปลี่ยนเสื้อ

6.4 เครื่องแต่งกายของผู้เล่น ประกอบด้วย เสื้อยืดคอปกหรือไม่มีปก กางเกงขาสั้น, ถุงเท้า และรองเท้ากีฬาพื้นยาง

ไม่มีส้น อุปกรณ์ข้างต้นถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายของผู้เล่น เสื้อจะต้องอยู่ในกางเกงตลอดเวลา ในกรณีที่

อากาศเย็นอนุญาตให้ผู้เล่นสวมชุดวอร์มในการแข่งขัน

6.5 เสื้อของผู้เล่นต้องมีหมายเลขทั้งสองด้าน ผู้เล่นแต่ละคนต้องมีหมายเลขประจำตัวเพียงหมายเลขเดียวตลอด

เกมการแข่งขัน แต่ละทีมอนุญาตให้ใช้หมายเลข 1-15 เท่านั้น ขนาดของหมายเลขต้องมีความสูงไม่น้อยกว่า

19 เซนติเมตรที่ด้านหลัง และสูงไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร ตรงกลางหน้าอกของผู้เล่น

6.6 หัวหน้าทีม (Captain) ต้องสวมปลอกแขนสีต่างจากสีเสื้อที่แขนด้านซ้าย

6.7 กรณีที่ไม่ได้กำหนดไว้ในกติกาต้องได้รับความเห็นชอบจากกรรมการฝ่ายเทคนิคของสหพันธ์เซปักตะกร้อนานาชาติ

## ข้อ 7. ผู้เล่นสำรอง (SUBSTITUTION)

7.1 แต่ละทีมในประเภททีม 2 คน จะมีผู้เล่นสำรอง 1 คน หรือไม่มีก็ได้ โดยสามารถเปลี่ยนตัวได้ไม่เกิน 2 ครั้งต่อ

1 เซ้ท

7.2 ในกรณีที่บาดเจ็บ และได้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปแล้ว ทีมนั้นจะไม่อนุญาตให้แข่งขันอีกต่อไป

7.3 ทีมใดที่มีผู้เล่นน้อยกว่า 2 คน จะไม่ได้รับอนุญาตให้ทำการแข่งขันและจะถูกตัดสินเป็นแพ้

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

8.1 ก่อนเริ่มการแข่งขัน กรรมการประจำสนามจะเชิญหัวหน้าทีมมาเสี่ยงโดยโยนเหรียญหรือแผ่นกลม ฝ่ายที่

ชนะการเสี่ยงจะต้องเลือก "ข้าง" หรือ "เลิฟ" ก็ได้ ผู้แพ้การเสี่ยงต้องยอมรับผลดังกล่าว

8.2 ทีมที่ชนะการเสิร์ฟต้องอบอุ่นร่างกายก่อนเป็นเวลา 2 นาที โดยทีมที่แพ้การเสิร์ฟระหว่างการอบอุ่นร่างกาย

กาอนุญาตให้แต่ละทีมมีคนอยู่ในสนามเพียง 3 คน และต้องใช้ลูกตะกร้อที่ใช้ในการแข่งขันเท่านั้น

#### ข้อ 9. ตำแหน่งผู้เล่นในระหว่างการส่งลูก (POSITION OF PLAYERS DURING SERVICE)

9.1 เมื่อเริ่มการเล่น ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม ต้องอยู่ในแดนของตนและในท่าเตรียมพร้อม

9.2 ผู้ส่งลูกจะยืนอยู่ตรงจุดใดก็ได้ด้านหลังเส้นของแดนตนเพื่อทำหน้าที่เสิร์ฟ, ผู้เสิร์ฟจะต้องโยนลูกตะกร้อ เพื่อ

การเสิร์ฟด้วยตัวเอง

9.3 ผู้เล่นที่ไม่ได้ทำหน้าที่เสิร์ฟของฝ่ายที่ส่งลูก จะยืนอยู่ ณ ที่ใดก็ได้ภายในเขตแดนของตน แต่ต้องอยู่ในจุดนั้น

ในระหว่างส่งลูกตะกร้อ

9.4 ผู้เล่นของฝ่ายตรงข้ามหรือทีมรับ จะยืนอยู่ ณ ที่ใดก็ได้ภายในเขตแดนสนามของตน

#### ข้อ 10. การเริ่มเล่นและการส่งลูก (THE START OF PLAY AND SERVICE)

10.1 ฝ่ายที่ส่งลูกต้องเริ่มเล่นในเซตแรก ฝ่ายที่ชนะในเซตแรกจะเป็นผู้เริ่มเล่นและเสิร์ฟในเซตที่สอง

10.2 การโยนลูกตะกร้อต้องกระทำเมื่อกรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนแล้ว หากผู้ส่งโยนลูกตะกร้อก่อนกรรม

การผู้ตัดสินขานคะแนน กรรมการผู้ตัดสินจะตักเตือนและให้ส่งใหม่ หากมีการกระทำผิดซ้ำอีกจะถูกตัด

สินเป็นเสีย (Fault)

10.3 ระหว่างการส่งลูก เมื่อผู้ส่งเตะตะกร้อแล้ว ผู้เล่นทุกคนสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระภายในแดนของตน

10.4 การส่งลูกที่ถือว่าดี เมื่อลูกตะกร้อข้ามตาข่าย ซึ่งจะสัมผัสตาข่ายหรือไม่ก็ตาม และตกลงในเขตแดนของ

ฝ่ายตรงข้าม

10.5 ผู้เล่นของทีมส่งลูกจะหมุนเวียนกันส่งลูกทุกครั้งในแต่ละคะแนนจนกว่าฝ่ายตรงข้ามจะกลับเป็นผู้ได้

คะแนน

## ประเภททีมชุด 2 คน

10.6 ในระบบการแข่งขันแบบแพ้คัดออก ทีมที่ชนะการแข่งขันมีสิทธิ์ที่จะไม่แข่งในทีมที่ 3

10.7 ในระบบการแข่งขันแบบแบ่งสายต้องแข่งขันทั้ง 3 ทีมชุดที่ไม่มีทีมที่ 3 จะถูกตัดสินให้ "ยอมให้ชนะผ่าน" และทีมชนะจะได้รับคะแนน 21 คะแนนในแต่ละเซต

## ข้อ 11. การผิดกติกา (FAULT)

### 11.1 ระหว่างการส่งลูกของฝ่ายเสิร์ฟ

11.1.1 ผู้เล่นฝ่ายเสิร์ฟกระทำอย่างหนึ่งอย่างใด เช่น โยนลูกเล่น, เคาะลูก หรือเคาะลูกตะกร้อภายหลังจาก

ที่กรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนแล้ว

11.1.2 ผู้เล่นที่ไม่ได้ทำหน้าที่ส่งลูกของทีมเสิร์ฟเคลื่อนที่จากจุดที่ยืนอยู่ในขณะที่กำลังมีการส่งลูก

11.1.3 ผู้ส่งลูกกระโดดจากพื้น หรือก้าวข้ามเส้นแดนหลังหรือเหยียบเส้นหลัง หรือส่วนหนึ่งส่วนใดของ

ร่างกายแตะเส้นหลังในระหว่างการเสิร์ฟ

11.1.4 ผู้ส่งไม่ได้เตะลูกตะกร้อที่โยนเพื่อการเสิร์ฟ

11.1.5 ลูกตะกร้อสัมผัสผู้เล่นฝ่ายเดียวกันก่อนข้ามตาข่าย

11.1.6 ลูกตะกร้อข้ามตาข่ายแต่ตกลงนอกเขตแดนสนาม

11.1.7 ลูกตะกร้อไม่ข้ามตาข่ายไปยังฝ่ายตรงข้าม

11.1.8 ผู้เล่นใช้มือข้างหนึ่งข้างใด หรือทั้งสองมือหรือส่วนใดของแขนเพื่อช่วยในการเตะ แม้ว่ามือหรือ

แขนจะไม่ได้สัมผัสลูกตะกร้อโดยตรง แต่สัมผัสสิ่งอื่นหรือพื้นสนาม

11.1.9 ผู้ส่งลูกของทีมส่งโยนลูกตะกร้อก่อนกรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนเป็นครั้งที่ 2 หรือกระทำบ่อยๆ

ในระหว่างการแข่งขันดังกล่าว

### 11.2 ฝ่ายส่งลูกและรับลูกในระหว่างการเสิร์ฟ

11.2.1 กระทำการตะโกน หรือส่งเสียงรบกวนฝ่ายตรงข้าม

### 11.3 ระหว่างการแข่งขัน

11.3.1 เหยียบเส้นกึ่งกลางสนาม ยกเว้นการติดตาม (follow through) ภายหลังจากการรุกหรือการสกัดกั้น

### 11.3.2 ผู้เล่นสัมผัสลูกตะกร้อในแดนของฝ่ายตรงข้าม

11.3.3 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายข้ามไปยังพื้นที่เขตแดนของฝ่ายตรงข้ามไม่ว่าจะเหนือตาข่ายหรือใต้

ตาข่ายยกเว้นการติดตาม (follow through)

11.3.4 เล่นลูกเกิน 3 ครั้งติดต่อกัน

11.3.5 ลูกตะกร้อสัมผัสกับแขนหรือมือ

11.3.6 หยุดหรือยึดลูกตะกร้อไว้ได้แขน หรือระหว่างขา หรือร่างกาย

11.3.7 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายผู้เล่น เช่น รองเท้า, เสื้อ, ผ้าพันศีรษะ สัมผัสตาข่ายหรือเสา หรือเก็้อกรรมการผู้ตัดสิน หรือหล่นลงในเขตแดนของฝ่ายตรงข้าม

11.3.8 ลูกตะกร้อถูกเพดาน, หลังคา หรือผนัง หรือวัตถุอื่นใด

11.3.9 ผู้เล่นที่ใช้วัตถุอื่นใดเพื่อช่วยในการเตะ

## ข้อ 12. การนับคะแนน (SCORING SYSTEM)

12.1 เมื่อฝ่ายเสิร์ฟหรือฝ่ายรับทำผิดกติกา (Fault) ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนนและได้เสิร์ฟ หากผู้เล่นได้ทำ

หน้าที่ส่งลูกมาแล้วก่อนหน้าให้ผู้เล่นคนที่สองเป็นผู้เสิร์ฟ

12.2 ทีมที่ชนะการแข่งขันจะต้องทำได้ 21 คะแนน ยกเว้นคะแนนทั้งสองทีมเท่ากันที่ 20 : 20 ผู้ชนะต้องให้

คะแนนต่างกัน 2 คะแนน และคะแนนสูงสุดไม่เกิน 25 คะแนน เมื่อคะแนน 20 เท่ากัน กรรมการผู้ตัดสิน

จะต้องขานว่า "คิวส์คู่" ไม่เกิน 25 แต้ม

12.3 การแข่งขันต้องชนะกัน 2 เซ็ต และมีช่วงเวลาพัก 2 นาที ระหว่างเซ็ต

12.4 ถ้าแต่ละทีมชนะกันทีละเซ็ต การแข่งขันต้องดำเนินการในเซ็ตที่ 3 เรียกว่า "ไทเบรก" (Tiebreak) ซึ่งต้อง

แข่งขันกัน 15 คะแนน ยกเว้นคะแนนเท่ากันที่ 14 : 14 ผู้ชนะต้องได้คะแนนต่างกัน 2 คะแนนและคะแนน

สูงสุดต้องไม่เกิน 17 คะแนน โดยกรรมการผู้ตัดสินต้องขานว่า "คิวส์คู่" ไม่เกิน 17 แต้ม

12.5 ก่อนเริ่มการแข่งขันเซ็ตไทเบรก กรรมการผู้ตัดสินต้องเรียกหัวหน้าทีมมาเสียดด้วยเหรียญหรือแผ่นกลม ผู้

ชนะการเสียดต้องเป็นผู้เสิร์ฟ เมื่อการแข่งขันถึง 8 คะแนน ต้องเปลี่ยนแดน

### ข้อ 13. การขอเวลานอก (TIME – OUT)

13.1 การแข่งขันในแต่ละเซตเมื่อทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนถึง 11 คะแนน จะได้รับเวลานอกโดยอัตโนมัติ 1 นาที

ในระหว่างการแข่งขันเซตไทเบรคทั้งสองทีม จะได้รับเวลานอกเมื่อทีมหนึ่งทีมใดทำคะแนนได้ 8 คะแนน

และอนุญาตให้มีบุคคลอยู่ในพื้นที่ด้านหลังของสนามเพียง 4 คนเท่านั้น

13.2 บุคคลทั้ง 4 คน ประกอบด้วย ผู้เล่น 2 คน และบุคคลที่แต่งกายต่างจากนักกีฬาอีก 2 คน

### ข้อ 14. การหยุดการแข่งขันชั่วคราว (TEMPORARY SUSPENSION)

14.1 หากนักกีฬาได้รับบาดเจ็บ และต้องการการปฐมพยาบาล กรรมการผู้ตัดสินอาจสั่งให้หยุดการแข่งขันชั่วคราว

คราว โดยใช้เวลาไม่เกิน 5 นาที สำหรับแต่ละทีม

14.2 นักกีฬาที่ได้รับบาดเจ็บจะอนุญาตให้พักได้ 5 นาที แต่ถ้าครบ 5 นาที แล้วนักกีฬาไม่สามารถทำการแข่งขัน

ต่อไปได้ ต้องให้มีการเปลี่ยนตัว ถ้าทีมผู้เล่นที่ได้รับบาดเจ็บได้มีการเปลี่ยนตัวไปแล้ว การแข่งขันจะตัดสินให้

ฝ่ายตรงข้ามเป็นฝ่ายชนะ

14.3 ในกรณีที่มียุโรปสรรคขัดขวาง, การรบกวน และเกิดเหตุอื่นใด กรรมการผู้ตัดสินจะพิจารณาร่วมกับคณะ

กรรมการจัดการแข่งขัน เพื่อให้พักการแข่งขันชั่วคราว

14.4 ในระหว่างการพักการแข่งขันดังกล่าวไม่อนุญาตให้ผู้เล่นออกนอกบริเวณสนามแข่งขันเพื่อดื่มน้ำ หรือรับการช่วยเหลือใด ๆ

### ข้อ 15. วินัย และมารยาทในการแข่งขัน (DISCIPLINE)

15.1 นักกีฬาทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกการแข่งขัน

15.2 เฉพาะหัวหน้าทีมเท่านั้นที่จะทำหน้าที่ในการติดต่อกับกรรมการผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขัน ทั้งในเรื่อง

ของการซักถามเหตุผล, การขอคำอธิบายในคำตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินในการแข่งขัน ซึ่งกรรมการผู้ตัดสินต้องอธิบายหรือชี้แจงตามคำร้องขอ

15.3 ผู้จัดการทีม, ผู้ฝึกสอน, ผู้เล่นและเจ้าหน้าที่ประจำทีม จะไม่ได้รับอนุญาตให้ประท้วงหรือ  
ถกเถียงกับกรรม

การผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขันหรือกระทำการใด ๆ ที่จะเป็นอุปสรรคต่อการ  
แข่งขัน และในกรณีดัง

กล่าวถือเป็นความผิดวินัยร้ายแรง

## ข้อ 16. การลงโทษ (PANALTY)

การทำผิดกติกาและประพฤตินไม่เหมาะสมจะได้รับการพิจารณาโทษ ดังนี้ :-

### 16.1 การตักเตือน

16.1.1 ปฏิบัติตนไม่มีน้ำใจนักกีฬา, ประพฤติปฏิบัติไม่เหมาะสมกับการเป็นนักกีฬา, ไม่มี  
จรรยาบรรณ

และเป็นผลกระทบต่อการแข่งขัน

16.1.2 แสดงกิริยาวาจาไม่สุภาพ

16.1.3 กระทำผิดกติกาบ่อย ๆ

16.1.4 ถ่วงเวลาการแข่งขัน

16.1.5 เข้าออกสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

16.1.6 เจตนาออกจากสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน

### 16.2 การถูกไล่ออก

ผู้เล่นถูกไล่ออก และได้รับบัตรแดงหากกระทำผิดดังนี้ :-

16.2.1 มีความผิดเพราะการเล่นผิดกติการ้ายแรง

16.2.2 ประพฤติผิดร้ายแรงโดยเจตนาทำให้คู่แข่งได้รับบาดเจ็บ

16.2.3 ถ่มน้ำลายใส่ฝ่ายตรงข้ามหรือบุคคลอื่น

16.2.4 กระทำการ หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย ไม่เหมาะสมต่อผู้อื่น

16.2.5 ได้รับการตักเตือนด้วยบัตรเหลืองเป็นครั้งที่ 2 ในการแข่งขันครั้งนั้น

16.3 ผู้เล่นที่ถูกตักเตือนไม่ว่าในหรือนอกสนามแข่งขันโดยกระทำผิดต่อคู่แข่ง, เพื่อนร่วม  
ทีม, ผู้ตัดสิน, ผู้

ช่วยผู้ตัดสิน หรือบุคคลอื่นใด และถูกตักเตือนด้วยบัตรเหลืองในกรณีดังนี้ :-

16.3.1 บัตรเหลืองใบแรก

โทษ : ตักเตือนตามปกติ

16.3.2 ผู้เล่นคนเดียวกันได้รับการตัดเตือนด้วยบัตรเหลืองใบที่ 2 ในการแข่งขันคนละแมทช์ แต่ในราย

การแข่งขันเดียวกัน

**โทษ : พักการแข่งขัน 1 แมทช์**

16.3.3 ได้รับบัตรเหลืองใบที่ 3 หลังจากถูกพักการแข่งขัน โดยได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ผู้เล่นคนเดียวในราย

การแข่งขันเดียวกัน

**โทษ : พักการแข่งขัน 2 แมทช์**

ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา ซึ่งจ่ายโดยสโมสรต้นสังกัดหรือโดยผู้ที่รับผิดชอบต่อนัก

กีฬาคนนั้น

16.3.4 ได้รับบัตรเหลืองใบที่ 4

ได้รับบัตรเหลืองหลังจากถูกพักการแข่งขัน 2 แมทช์ จากการได้รับบัตรเหลืองใบที่ 3 ในการแข่ง

ขันรายการเดียวกันและนักกีฬาคนเดิม

โทษ : ให้พักการแข่งขันในเกมส์หรือแมทช์ที่เหลือและทุกรายการแข่งขันที่รับรองโดยองค์กร

กีฬาเซปักตะกร้อจนกว่าคณะกรรมการวินัยจะพิจารณาเหตุดังกล่าว

16.3.5 ได้รับบัตรเหลือง 2 ใบ ในเกมแข่งขันเดียวกันและผู้เล่นคนเดียว

**โทษ : พักการแข่งขัน 2 แมทช์**

ปรับเป็นเงิน 100 เหรียญสหรัฐอเมริกา โดยสโมสรต้นสังกัดหรือโดยผู้ที่รับผิดชอบต่อนักกีฬาคน

นั้น

ให้บัตรแดงกรณีกระทำผิดซ้ำเป็นครั้งที่ 3 ในการแข่งขันในเกมอื่นแต่เป็นรายการเดียวกัน

16.4 ผู้เล่นที่กระทำผิดและถูกตัดเตือนหรือถูกให้ออกจากการแข่งขันไม่ว่าจะกระทำผิดต่อคู่แข่ง, เพื่อนร่วม

ทีม, กรรมการผู้ตัดสิน, ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือบุคคลอื่น และได้รับบัตรแดง เนื่องจากกระทำผิดวินัยร้ายแรงจากสาเหตุดังนี้

#### 16.4.1 ได้รับบัตรแดง

โทษ : ให้ออกจากการแข่งขันและพักการแข่งขันในรายการที่รับรองโดยองค์กรที่ควบคุมการแข่งขัน  
ขั้นเซปป์ตะกร้อจนกว่าคณะกรรมการวินัยจะได้พิจารณาเรื่องดังกล่าว

#### ข้อ 17. การกระทำผิดวินัยของเจ้าหน้าที่ประจำทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)

17.1 เจ้าหน้าที่ประจำทีมที่กระทำผิดวินัย หรือรบกวนการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นในสนามหรือนอกสนามแข่งขัน

จะได้รับการพิจารณาโทษตามกติกา

17.2 ผู้ที่กระทำผิดโดยประพฤติดัวไม่เหมาะสมหรือรบกวนการแข่งขันจะถูกเชิญให้ออกจากสนามแข่งขัน โดย

เจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน หรือกรรมการผู้ตัดสินจะสั่งพักการปฏิบัติหน้าที่จนกว่าคณะกรรมการวินัยจะได้

มีการประชุมเพื่อพิจารณาเรื่องดังกล่าว

#### ข้อ 18. เรื่องทั่วไป (GENERAL)

18.1 ในกรณีที่มีปัญหาหรือเรื่องอื่น ๆ นอกเหนือจากที่ได้กำหนดไว้ในกติกานี้ การตัดสินของกรรมการผู้ตัดสิน

ถือเป็นที่สุด.

กติกานี้ได้รับความเห็นชอบจากการประชุมของสหพันธ์เซปป์ตะกร้อนานาชาติ (ISTAF) เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2550 ณ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย