

บทที่ 13

เซปักตะกร้อ (SEPAK TAKRAW)

เซปักตะกร้อ ซึ่งเป็นกีฬาที่กำลังเป็นที่นิยมของประชาชนชาวไทยโดยทั่วไป การเล่นตะกร้อแบบเซปักนั้น ชาวมาเลเซียเป็นผู้คิดขึ้นแล้วทำการเล่นเข้าแสดงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาแหลมทอง (Seap Games) ครั้งที่ 3 เมื่อปี พ.ศ. 2508 ที่ประเทศมาเลเซีย เพื่อให้มีการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อขึ้น นับจากนั้นเป็นต้นมา ก็ได้นำเอากีฬาเซปักตะกร้อเข้าแข่งขันในกีฬาแหลมทองเพิ่มขึ้นอีก 1 ประเภท ประเทศที่ได้ชนะเลิศกีฬาประเภทนี้มากที่สุดคือ ประเทศมาเลเซีย กับประเทศไทย

หลักการเล่นเซปักตะกร้อ

การเล่นเซปักตะกร้อ มีหลักการและวิธีการเล่นอยู่หลายประการ ดังนี้

1. การเสิร์ฟลูก
2. การรับลูกเสิร์ฟ
3. การโต้ลูก
4. การรุก (เข้าทำหรือฆ่า)
5. การบล็อกลูก

การเสิร์ฟลูก

การเล่นเซปักตะกร้อตามกติกาต้องมีคนโยน ซึ่งอยู่ภายในคอร์ดของวงกลมที่กำหนดให้ ผู้เสิร์ฟจะต้องยืนขาหนึ่งอยู่ในวงกลมตามกติกา มีหลักในการเล่นดังนี้

1. เสิร์ฟลูกเฉียงดเนินตัวและแรง
2. เสิร์ฟลูกส้นหน้าเน็ตสลับกับลูกยาว
3. เสิร์ฟลูกไปยังมุมซ้ายหรือขวาของแดนหลัง
4. เสิร์ฟไปยังจุดอ่อนของกลุ่มแข่งขัน เช่น คนที่รับลูกไม่เก่งหรือเสิร์ฟไปทางซ้ายของกลุ่มแข่งขัน
5. เสิร์ฟลูกไปยังที่ว่างระหว่างผู้เล่น

6. การเสิร์ฟลูก ควรใช้ส่วนหน้าของเท้า เช่น ข้างเท้าด้านใน เพื่อให้เกิดความแม่นยำ
7. ควรเสิร์ฟลูกให้หมุนเพื่อให้รับลูกหรือตั้งลูกลำบาก

การรับลูกเสิร์ฟ

1. ให้ผู้เล่นทุกคนยืนย่อตัวและเตรียมพร้อม
2. ให้คุมพื้นที่ให้ได้
3. คนรับลูกครั้งแรกควรตั้งลูก
4. คนที่ 2 และ 3 ควรเป็นผู้เข้าทำคะแนน
5. ถ้าลูกมาต่ำให้ใช้เท้าตั้งลูก
6. ถ้าลูกมาสูงให้ใช้ศีรษะตั้งลูก

การโต้ลูก

1. ให้โต้ลูกไปยังแดนหลัง
2. ให้โต้ลูกไปยังที่ว่าง
3. ให้โต้ลูกไปยังเท้าที่ไม่ถนัด
4. โต้ลูกให้เร็วและแรงเพื่อยากแก่การตั้งลูก
5. ให้โต้ลูกหยอดหน้าเน็ต
6. ให้โต้ลูกใส่จุดอ่อนของกลุ่มแข่งขัน เช่น คนรับลูกไม่เก่ง
7. ให้โต้ลูกลงเส้นข้างหรือมุม

การรุก (การเข้าทำ)

1. ใช้การหลอกล่อก่อนเข้าทำ เช่น ส่งไปทางซ้ายแล้วเข้าทำให้ลูกตกในแดนขวา
2. ตั้งลูกให้สูงเพื่อให้มีโอกาสเข้าทำได้ง่าย
3. ควรพยายามตั้งลูกถึง 2 ครั้ง ครั้งที่ 3 เป็นการเข้าทำ
4. ใช้ลูกเหยียบ
5. ใช้ลูกโดดเตะ
6. ใช้ลูกโหม่ง ทำได้ง่ายและรวดเร็ว

การบล็อกลูก

1. การใช้เท้าใดเท้าหนึ่งเข้าบล็อกลูก
2. การใช้ลำตัวเข้าบล็อกลูก
3. การใช้ฝ่าเท้าเข้าบล็อกลูก

แบบฝึกการเล่นเซปักตะกร้อ

1. การฝึกการเสิร์ฟลูก ให้ฝึกการเสิร์ฟลูกซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง จนชำนาญ

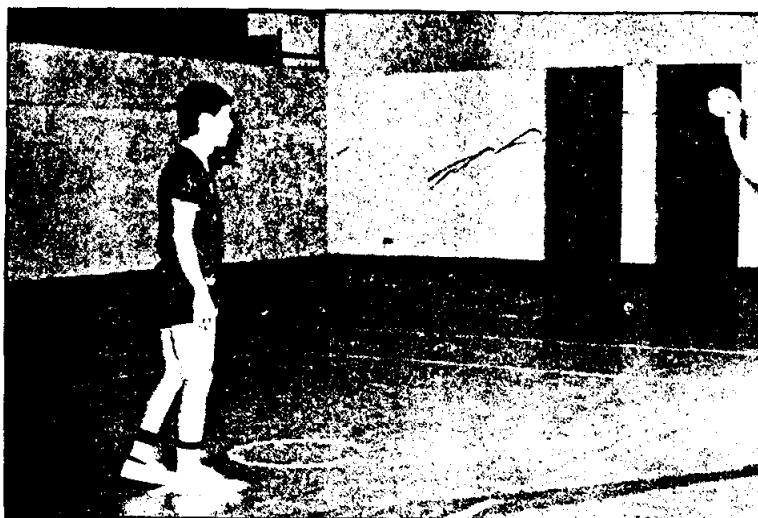


2. การตั้งลูก

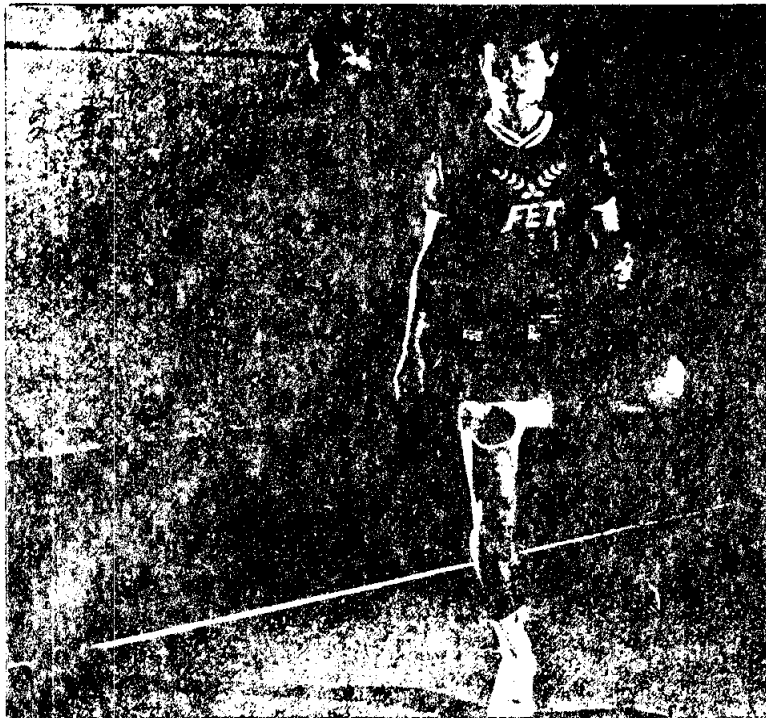
2.1 ตั้งลูกหน้าเน็ตจากการเสิร์ฟ



2.2 ตั้งลูกหน้าเน็ตจากการขว้างลูก



2.3 ตั้งลูกหน้าเน็ตด้วยการทำด้วยตนเองหลาย ๆ ครั้งโดยไม่ให้ลูกตก

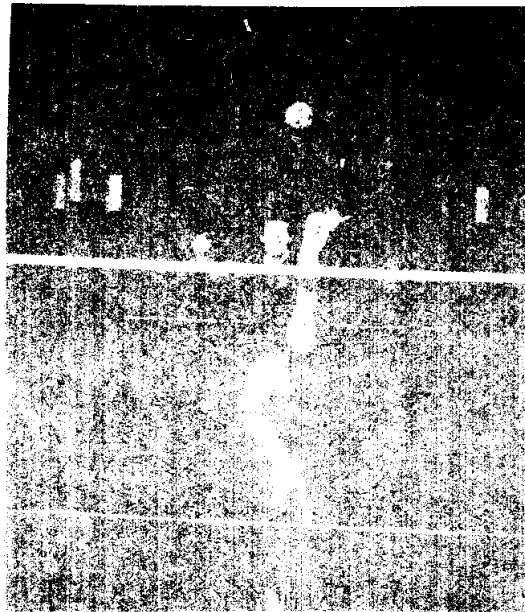


3. การตบหน้าเน็ต

3.1 ใช้ศีรษะโขกลูกหน้าเน็ต



3.2 ใช้ฝ่าเท้าเหยียบลูกหน้าเน็ต

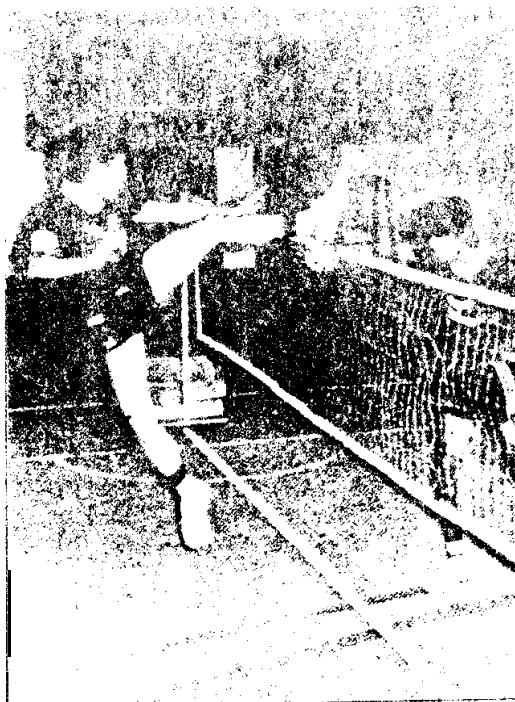


3.3 ใช้ลำตัวโหม่งลูกหน้าเน็ต



4. การบดอัดลูก

4.1 การใช้แบบอัดลูก

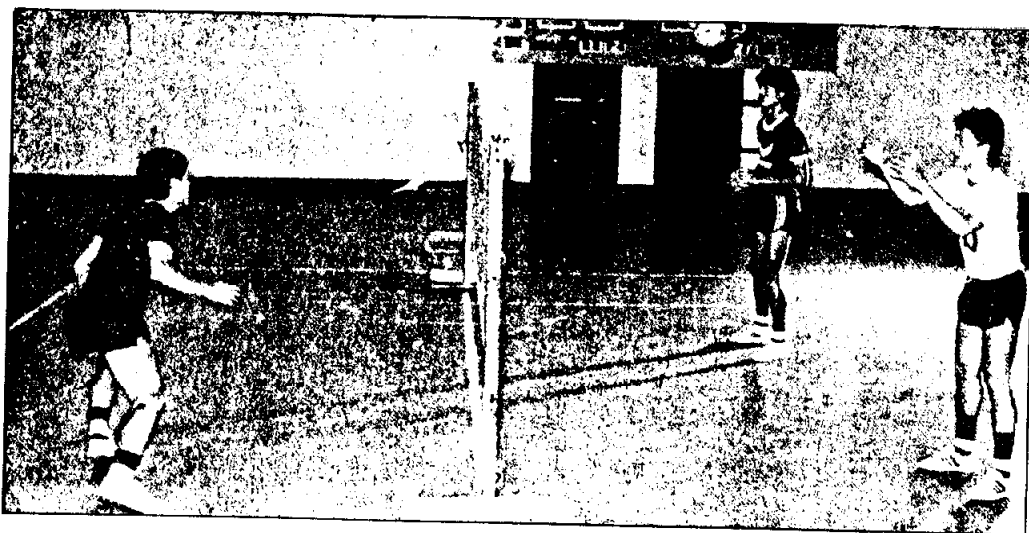


4.3 การใช้ลำตัวบล็อกลูก



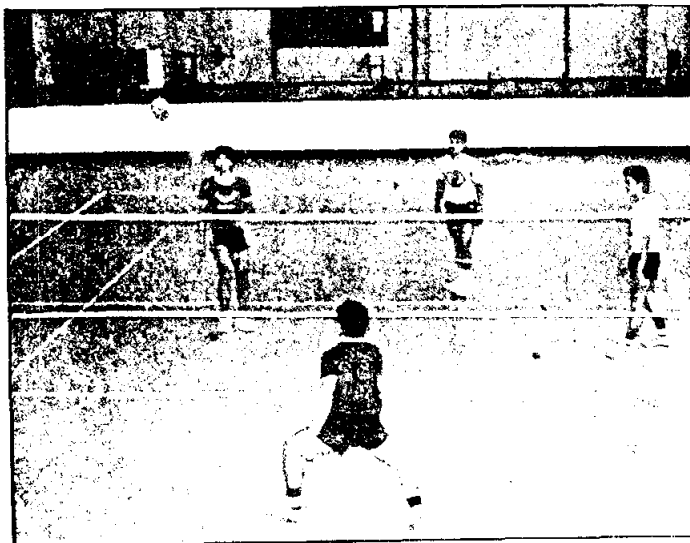
5. การฝึกรับลูก

โดยการใช้ลูกตะกร้อ 2 ลูก โยนลูกให้ผู้เล่นคนเดียวให้เล่นลูกให้ข้ามตาข่าย โดยโยนลูกจากผู้ฝึกไปข้ามซ้ายและข้างขวา ให้ผู้เล่นวิ่งเล่นลูกโดยไม่หยุดจนเหนื่อย ให้รับลูกและเล่นลูกได้ทุกท่า



6. ฟุตบอลเป็นทีม

- 6.1 ใช้แบบ 3 ต่อ 1 คือฝ่ายหนึ่งมี 3 คน แต่ฝ่ายหนึ่งมีคนเดียว จุดมุ่งหมายคือ ฝึกความไวไวให้แก่ฝ่ายคนเดียว และฝึกความแม่นยำแก่ฝ่าย 3 คน
- 6.2 ใช้แบบข้างละ 3 ต่อ 2 เล่นในแบบเดียวกัน
- 6.3 ใช้แบบ 3 ต่อ 3 ซึ่งเป็นการฝึกโดยทั่วไป



กติกาเซปักตะกร้อ

ข้อ 1. สนามแข่งขัน (THE COURT)

1.1 สนาม พื้นที่ของสนามมีความยาว 13.40 เมตร และ กว้าง 6.10 เมตร และจะต้องไม่มีสิ่งกีดขวางใด ๆ วัตถุจากพื้นสนามสูงขึ้นไป 8 เมตร (พื้นสนามไม่ควรเป็นสนามหญ้าหรือสนามทราย)

1.2 เส้นสนาม ขนาดของเส้นสนามทุกเส้นที่เป็นขอบเขตของสนามต้องไม่กว้างกว่า 4 เซนติเมตร ให้ตีเส้นจากขอบนอกเข้ามาในสนามและถือเป็นส่วนของพื้นที่สนามแข่งขันด้วย เส้นเขตสนามทุกเส้นต้องห่างจากสิ่งกีดขวางอย่างน้อย 3 เมตร

1.3 เส้นกลาง มีขนาดความกว้างของเส้น 4 เซนติเมตร โดยจะแบ่งพื้นที่ของสนามออกเป็นด้านซ้ายและขวาเท่า ๆ กัน

1.4 เส้นเสี้ยววงกลม ให้จุดศูนย์กลางอยู่ที่กึ่งกลางของเส้นกลาง ตัดกับขอบด้านในของเส้นข้าง เขียนเส้นเสี้ยววงกลมทั้งสองด้าน รัศมี 90 เซนติเมตร ให้ตีเส้นขนาดความกว้าง 4 เซนติเมตร นอกเขตรัศมี 90 เซนติเมตร

1.5 วงกลมเสิร์ฟ ให้มีรัศมี 30 เซนติเมตร โดยวัดจากจุดกึ่งกลางของเส้นหลังเข้าไปในสนามยาว 2.45 เมตร และวัดจากเส้นข้างเข้าไปในสนามยาว 3.05 เมตร ใช้ตรงจุดตัดจากเส้นหลังและเส้นข้างเป็นจุดศูนย์กลาง (ดูรูปขนาดสนามจากภาคผนวก)

ข้อ 2. เสา (THE POST)

2.1 เสามีความสูง 1.55 เมตร เสาให้ตั้งอยู่อย่างมั่นคงพอที่จะทำให้ดาข่ายตึงได้ โดยเสาต้องทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรง และมีรัศมีไม่เกิน 4 เซนติเมตร

2.2 ตำแหน่งของเสา ให้ตั้งหรือวางไว้อย่างมั่นคงนอกสนามตรงกับแนวเส้นกลาง

ข้อ 3. ดาข่าย (THE NET)

3.1 ดาข่ายให้ทำด้วยเชือกอย่างดีหรือในล่อน มีรูตาข่ายกว้าง 6-8 เซนติเมตร มีความกว้างของพื้นตาข่าย 70 เซนติเมตร และความยาว 6.10 เมตร ต้องมีวัสดุที่ทำเป็นแถบของตาข่ายทั้งด้านบนและด้านล่างกว้าง 5 เซนติเมตร โดยมีเชือกอย่างดีร้อยผ่านแถบ และขึงให้ตึงเหนือระดับเสาได้

3.2 ความสูงของดาข่าย โดยวัดจากพื้นถึงส่วนบนของดาข่ายที่กึ่งกลางสนาม มีความสูง 1.52 เมตร และวัดตรงเสาทั้งสองด้าน มีความสูง 1.55 เมตร

ข้อ 4. ลูกตะกร้อ (THE TAKRAW BALL)

ลูกตะกร้อต้องมีลักษณะเป็นลูกทรงกลม ทำด้วยหวายหรือใยสังเคราะห์ชั้นเดียว มี 12 รู กับ 20 จุด ตัดไขว้ หากทำด้วยหวายต้องมีจำนวน 9–11 เส้น ขนาดของเส้นรอบวง ต้องไม่น้อยกว่า 42 เซนติเมตร และไม่มากกว่า 44 เซนติเมตร น้ำหนักก่อนใช้แข่งขันต้องไม่น้อยกว่า 170 กรัม และไม่เกินกว่า 180 กรัม

ข้อ 5. ผู้เล่น (THE PLAYERS)

5.1 กีฬาเซปักตะกร้อนี้เป็นการเล่นระหว่าง 2 ทีม ประกอบไปด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 3 คน สාරอง 1 คน เรียกว่าทีมเดี่ยว (REGU) ประเภททีมชุด (TEAM) ประกอบด้วย 3 ทีมเดี่ยว จำนวนผู้เล่นฝ่ายละ 9 คน และสාරอง 3 คน

5.2 ผู้เล่นคนหนึ่งในสามคนจะเป็นผู้เสิร์ฟ และอยู่ด้านหลังเรียกว่า ผู้เล่นหลัง (BACK)

5.3 ผู้เล่นอีกสองคนอยู่ด้านหน้า คนที่อยู่ด้านซ้าย เรียกว่า หน้าซ้าย (LEFT INSIDE) และอีกคนหนึ่งอยู่ด้านขวา เรียกว่า หน้าขวา (RIGHT INSIDE)

ข้อ 6. เครื่องแต่งกายของผู้เล่น (PLAYERS ATTIRE)

6.1 ผู้เล่นต้องสวมเสื้อยืด กางเกงขาสั้น และรองเท้ากีฬาพื้นยาง ห้ามผู้เล่นสวมสิ่งอื่นใดที่จะเป็นอันตรายแก่ฝ่ายตรงข้ามในระหว่างการแข่งขัน กรณีที่อากาศหนาวอนุญาตให้ผู้เล่นสวมชุดวอร์มแข่งขันได้

6.2 ส่วนต่างๆ ของเครื่องแต่งกายของผู้เล่นถือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย และเสื้อจะต้องอยู่ในกางเกงตลอดเวลาการแข่งขัน

6.3 สิ่งใดก็ตามที่จะช่วยเร่งความเร็วของลูกตะกร้อ หรือช่วยในการเคลื่อนที่ของผู้เล่น ไม่อนุญาตให้ใช้

6.4 หัวหน้าทีม (REGU) จะต้องใส่ปลอกแขน ที่แขนเสื้อด้านซ้าย

6.5 เสื้อของผู้เล่นทุกคนจะต้องติดหมายเลขที่ด้านหลังให้เห็นได้ชัดเจน มีขนาดความสูงไม่น้อยกว่า 19 เซนติเมตร (ใช้หมายเลข 1–12)

ข้อ 7. การเปลี่ยนตัวผู้เล่น (SUBSTITUTION)

7.1 การเปลี่ยนตัวผู้เล่นจะกระทำในเวลาใดก็ได้ โดยผู้จัดการทีมยื่นขอต่อกรรมการผู้ชี้ขาด เมื่อลูกเตะกร้อไม่ได้อยู่ในการเล่น

7.2 แต่ละทีม (REGU) อนุญาตให้เปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ 1 คนเท่านั้น

7.3 เมื่อผู้เล่นถูกผู้ตัดสินให้ออกจากการแข่งขัน จะได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ ถ้าหากว่ายังมีได้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่น

7.4 ผู้เล่นคนใดที่ลงแข่งขันในแต่ละทีม (REGU) หรือได้เปลี่ยนตัวไปแล้ว จะไม่อนุญาตให้ลงแข่งขันในทีม (REGU) อื่น ๆ อีก สำหรับการแข่งขันประเภททีมชุด (TEAM) เฉพาะครั้งนั้น ๆ

7.5 ทีมใด (REGU) มีผู้เล่นน้อยกว่า 3 คน จะไม่อนุญาตให้การแข่งขันดำเนินต่อไป และจะปรับทีม (REGU) นั้นเป็นแพ้การแข่งขัน

ข้อ 8. เจ้าหน้าที่ (OFFICIALS)

กีฬาเซปักตะกร้อ มีเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในการแข่งขัน ดังต่อไปนี้

8.1 กรรมการผู้ชี้ขาด 1 คน

8.2 กรรมการผู้ตัดสิน 2 คน (ผู้ตัดสิน 1 คน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน 1 คน)

8.3 กรรมการผู้กำกับเส้น 6 คน (กำกับเส้นข้าง 4 คน และกำกับเส้นหลัง 2 คน)
(ดูรูปภาพภาคผนวก)

ข้อ 9. การเสี่ยงและการอบอุ่นร่างกาย (THE TOSS AND WARM UP)

ก่อนเริ่มการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสินจะเสี่ยงผู้ชนะการเสี่ยงมีสิทธิเลือกส่งลูกก่อนหรือเลือกแดนก็ได้ ทีมที่เป็นผู้ส่งลูกก่อน จะเป็นทีมที่อบอุ่นร่างกายในสนามก่อน ในแต่ละทีม (REGU) อนุญาตให้อบอุ่นร่างกายได้ 2 นาที ด้วยเตะลูกเตะกร้อที่ใช้แข่งขัน

ข้อ 10. ตำแหน่งของผู้เล่นระหว่างการส่งลูก (POSITION OF PLAYERS DURING SERVICE)

10.1 เมื่อเริ่มเล่น ผู้เล่นทั้งสองทีม (BOTH REGU) ต้องยืนอยู่ในที่ที่กำหนดไว้ในแดนของตน ลักษณะที่เตรียมพร้อม

10.2 ในการส่งลูก ผู้เล่นหลังต้องวางเท้าข้างหนึ่งอยู่ในวงกลมส่งลูกและเท้าอีกข้างหนึ่งที่จะใช้เตะลูกเตะกร้อต้องอยู่นอกวงกลม

10.3 ผู้เล่นด้านหน้าทั้งสองคนของฝ่ายเสิร์ฟ จะต้องยืนอยู่ในเสี้ยววงกลมของตนเอง

10.4 ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม จะยืนอยู่ที่ใดก็ได้ในแดนของตนเอง

ข้อ 11. การเริ่มเล่นและการส่งลูก (START OF PLAY AND THE SERVICE)

11.1 การเริ่มเล่นจะให้ฝ่ายที่เลือกส่งจากการเสี่ยง เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมแรก ทีมที่ชนะในเกมแรกจะเป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมที่สอง และทีมที่ชนะในเกมที่สองจะเป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมที่สาม

11.2 เมื่อกรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนแล้วถือว่าเป็นการเริ่มเล่น ผู้เล่นจะต้องโยนลูกเตะกร้อออกไปให้ผู้เล่นหลังเสิร์ฟ หากผู้เล่นโยนลูกเตะกร้อออกไปก่อนกรรมการผู้ตัดสินขานคะแนนจะต้องให้โยนใหม่ และต้องเตือนผู้เล่นคนนั้น

11.3 ผู้เล่นหลังจะเตะลูกเตะกร้อไปยังฝ่ายตรงข้ามโดยผู้เล่น โยนลูกเตะกร้อไปให้ และเมื่อผู้เล่นหลังได้เตะลูกเตะกร้อแล้วผู้เล่นทุกคนสามารถเคลื่อนที่ได้ในแดนของตน

11.4 การพิจารณาลูกที่ส่งจะเข้าสู่การเล่น เมื่อลูกเตะกร้อได้ข้ามไปยังฝ่ายตรงข้าม ระหว่างแถบตาข่ายไม่ว่าจะสัมผัสตาข่าย หรือไม่ก็ตาม และอยู่ในขอบเขตของสนาม

11.5 การส่งลูกของผู้เล่นหลังจากจะกระทำโดยวิธีการเตะลูกเตะกร้อแบบใดก็ได้ แต่เท้าข้างหนึ่งจะต้องอยู่ในวงกลมส่งลูก

ข้อ 12. การผิดกติกา (FAULTS)

12.1 สำหรับผู้เล่นฝ่ายส่งระหว่างการส่งลูก

12.1.1 ผู้เล่นหน้าคนที่ทำหน้าที่โยนลูก กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งโดยไม่ได้โยนลูกให้ผู้เล่นหลังเตะส่งลูก เช่น โยนลูก เคาะลูก โยนลูกให้ผู้เล่นหน้าอีกคนหนึ่ง ฯลฯ หลังจากทีกรรมการผู้ตัดสินได้ขานคะแนนแล้ว

12.1.2 ผู้เล่นหน้า ยกเท้า หรือเหยียบเส้น หรือ ลูกตาข่ายหรือส่วนของร่างกายล้ำเข้าไปยังแดนฝ่ายตรงข้ามขณะที่มีการส่งลูก

12.1.3 ผู้เล่นหลังในขณะที่เตะส่งลูก เหยียบเส้นวงกลมหรือเท้าอีกข้างหนึ่งที่อยู่ในวงกลมไม่ได้สัมผัสพื้นระหว่างการเตะส่งลูก

- 12.1.4 ผู้เล่นหลังไม่ได้เตะลูกส่งที่ผู้โยนโยนไปให้เพื่อส่งลูก
- 12.1.5 ลูกเตะหรือถูกผู้เล่นคนอื่นก่อนข้ามตาข่าย
- 12.1.6 ลูกเตะหรือข้ามตาข่ายแล้วตกนอกเขตพื้นที่ของสนาม
- 12.1.7 ลูกเตะหรือไม่ข้ามตาข่าย
- 12.2 สำหรับผู้เล่นฝ่ายรับระหว่างการส่งลูก
เจตนากระทำในลักษณะทำให้ฝ่ายส่งลูกเสียสมาธิ หรือส่งเสียงรบกวนหรือร้องตะโกน
- 12.3 สำหรับผู้เล่นทั้งสองฝ่ายระหว่างการแข่งขัน
 - 12.3.1 เขี่ยบอลเส้นกลาง
 - 12.3.2 ถูกลูกเตะหรือในแดนฝ่ายตรงข้าม
 - 12.3.3 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายล้ำเข้าไปในแดนฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะเป็นด้านบนหรือด้านล่างของตาข่าย ยกเว้นการล้ำภายหลังการเล่นลูก (Follow through)
 - 12.3.4 เล่นลูกเกินกว่า 3 ครั้ง
 - 12.3.5 ลูกถูกมือ (พิจารณาตั้งแต่ส่วนของแขนท่อนบนจนถึงปลายนิ้วมือ)
 - 12.3.6 ลูกครูด (Roll over)
 - 12.3.7 หยดลูก หรือยัดลูกไว้ระหว่างขา หรือ ลำตัว
 - 12.3.8 ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายหรืออุปกรณ์ของเครื่องแต่งกายผู้เล่นลูกตาข่ายหรือตกลงบนพื้นที่ฝ่ายตรงข้าม หรือถูกเสาตาข่ายหรือถูกเก้าอี้กรรมการผู้ตัดสิน
 - 12.3.9 ลูกเตะหรือลูกส่งกีดขวาง เช่น เพดาน หลังคา หรือผนัง
 - 12.3.10 ลูกเตะหรือไม่ข้ามตาข่าย
 - 12.3.11 ผู้เล่นถ่วงเวลาโดยเจตนา

ข้อ 13. การเปลี่ยนส่ง (CHANGE OF SERVICE)

ให้เปลี่ยนการส่งลูกเมื่อผู้เล่นฝ่ายส่งลูกกระทำผิดกติกาในข้อ 12 หรือฝ่ายตรงข้ามสามารถโต้กลับทำให้ลูกตายในขอบเขตสนามของฝ่ายส่งลูกให้

ข้อ 14. การขอเวลานอก (TIME OUT)

แต่ละทีม (REGU) สามารถขอเวลานอกได้เกมละ 1 ครั้ง เป็นเวลา 1 นาที โดยผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนขอเวลานอกต่อกรรมการผู้ตัดสิน เมื่อลูกเตะหรือไม่ได้ใช้ในการเล่น

ข้อ 15. การให้คะแนน (SCORING OF POINTS)

ฝ่ายส่งลูกจะได้คะแนนเมื่อฝ่ายรับกระทำผิดกติกาในข้อ 12 หรือไม่สามารถได้ลูกเตะกร้อกลับไปยังแดนของฝ่ายส่งได้

ข้อ 16. การนับคะแนน (SCORING)

16.1 ทีมที่ชนะ (Regu) ในเกมหนึ่ง ๆ คือ ทีมที่ทำคะแนนได้ 15 คะแนน หรือสูงที่สุด 18 คะแนน แล้วแต่กรณี

16.2 หลังจากจบเกมที่ 1 หลังจากจบการแข่งขัน การเปลี่ยนแดน อนุญาตให้ผู้เล่นพักได้ 2 นาที เพื่อแข่งขันเกมที่ 2 และหากมีการแข่งขันในเกมที่ 3 อนุญาตให้พักได้ 5 นาที หลังจากจบเกมที่ 2 เพื่อแข่งขันเกมที่ 3

16.3 หากแต่ละทีม (Regu) ชนะการแข่งขันทีมละ 1 เกม ให้แข่งขันเป็นเกมตัดสินในเกมที่ 3 โดยให้ทำการเปลี่ยนแดนเมื่อฝ่ายใดทำคะแนนได้ 8 คะแนน หากลืมหักก็ให้กระทำการเปลี่ยนแดนทันทีที่ทำได้ และให้คงคะแนนเดิมไว้

16.4 เมื่อทั้งสองทีมได้คะแนนในแต่ละเกมเท่ากันที่ 13-13 หรือ 14-14 ฝ่ายที่ได้คะแนน 13 หรือ 14 ก่อนมีสิทธิเลือกกำหนดการเล่น คือ เลือกการเล่นอีก 5 หรือ 3 คะแนน หากไม่มีการเลือกกำหนดให้การแข่งขันดำเนินไปจนสิ้นสุด 15 คะแนน

16.4.1 หลังจากการกำหนดการเล่นที่ 13-13 หรือ 14-14 ให้กรรมการผู้ตัดสินนับ 0-0 ใหม่ ฝ่ายที่ได้คะแนน 5 หรือ 3 คะแนน (ตามที่กำหนด) จะเป็นฝ่ายชนะการแข่งขันในเกมนั้น ๆ

16.4.2 หากทีมใด (Regu) ปฏิเสธการเลือกกำหนดการเล่นในครั้งแรกแล้ว (13-13) จะไม่มีสิทธิเลือกกำหนดการเล่นอีกหากคะแนนเท่ากันในครั้งที่สอง (14-14)

ข้อ 17. อุบัติเหตุและการหยุดการแข่งขัน (TEMPORARY SUSPENSION OF PLAY)

17.1 กรรมการผู้ตัดสินสามารถหยุดการแข่งขันได้ไม่เกิน 5 นาที เนื่องจากมีสิ่งกีดขวางหรือรบกวนการแข่งขัน หรือผู้เล่นเกิดการบาดเจ็บและต้องรับการปฐมพยาบาลทันที

17.2 ในระหว่างการหยุดการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนต้องอยู่ในสนามแข่งขัน และไม่อนุญาตให้ดื่มดื่มน้ำ

ข้อ 18. วินัย และมารยาทในการแข่งขัน (DISCIPLINE)

18.1 ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกการแข่งขัน

18.2 ในการแข่งขันจะอนุญาตให้หัวหน้าทีมเท่านั้นที่เป็นผู้ติดต่อหรือซักถามต่อกรรมการผู้ตัดสินในลักษณะที่สุภาพ

ข้อ 19. ความผิดและบทลงโทษ (PENALTY)

ผู้เล่นที่กระทำความผิดจะต้องถูกเตือน และถูกลงโทษในกรณีดังต่อไปนี้

19.1 แสดงกิริยาที่ไม่สมควรด้วยวาจา หรือท่าทางต่อกรรมการผู้ตัดสิน, ผู้เล่น ผู้ชม หรือเจ้าหน้าที่คนอื่นใด

19.2 ใช้วาจาที่ไม่สุภาพต่อเจ้าหน้าที่, ผู้เล่น หรือผู้ชม

19.3 กระทำตนไม่เหมาะสม หรือแสดงกิริยาในลักษณะเป็นการใช้อิทธิพลต่อการตัดสินของกรรมการผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่คนอื่นใด

19.4 ออกนอกสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากกรรมการผู้ตัดสิน (ยกเว้นกติกาข้อ 16.2)

19.5 ส่งลูกเตะกร้อให้ฝ่ายตรงข้ามด้วยเท้า

19.6 ปฏิบัติตนไม่สุภาพ ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

19.7 ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขันและไม่เชื่อฟังคำสั่ง

ผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามกติกาข้อ 19 จะต้องถูกลงโทษดังนี้

1. ตักเตือน - บัตรเหลือง

2. ให้ออกจากการแข่งขัน - บัตรแดง

ข้อพิจารณาประกอบการให้ผู้เล่นออกจากการแข่งขัน ให้พิจารณาลักษณะของการกระทำความผิดโดยเจตนา ดังนี้

1. ได้รับการตักเตือนแล้ว และกระทำความผิดซ้ำอีก

2. ประพฤติปฏิบัติในลักษณะของความผิดร้ายแรง (เช่น การประท้วง, การทำร้าย การถ่มน้ำลาย ฯลฯ)

3. การใช้วาจาที่ไม่สุภาพ หรือกล่าวคำหยาบ

หมายเหตุ หากผู้เล่นคนใดถูกลงโทษให้ออกจากการแข่งขันจะไม่อนุญาตให้ลงทำการแข่งขันในครั้งต่อไป จนกว่าจะได้รับการพิจารณาอนุญาตจากคณะกรรมการฝ่ายวินัย และมารยาทเรียบร้อยแล้ว

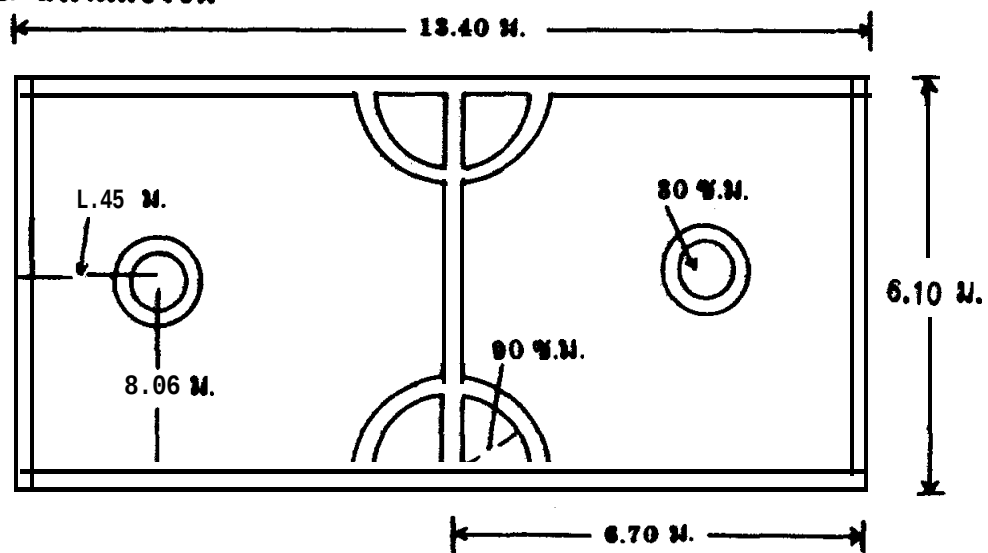
ข้อ 20. ความผิดของเจ้าหน้าที่ทีม (MISCONDUCT OF TEAM OFFICIALS)

หากเจ้าหน้าที่ของทีมใดกระทำความผิดเกี่ยวกับทางวินัยและมารยาท เจ้าหน้าที่ของทีมคนนั้นจะถูกพิจารณาลงโทษตามควรแก่กรณีเช่นเดียวกันตามบทลงโทษทางวินัยและมารยาท

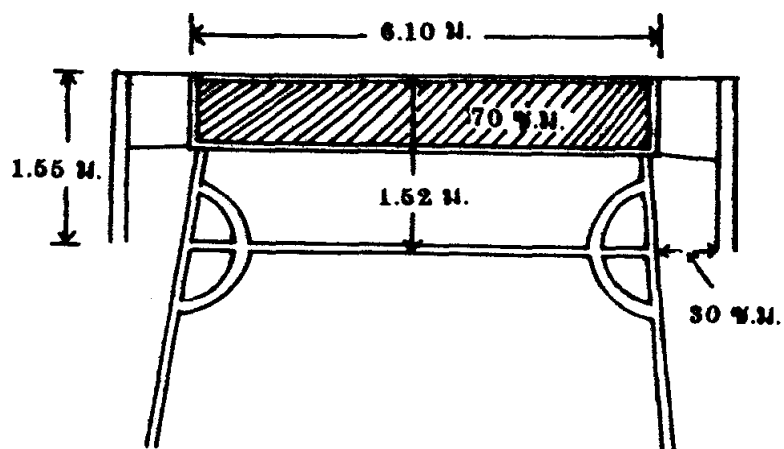
ข้อ 21. บททั่วไป (GENERAL)

ให้กรรมการผู้ชี้ขาดเป็นผู้พิจารณาใช้ดุลยพินิจในการตัดสินปัญหาใด ๆ ที่เกิดขึ้น นอกเหนือจากที่มีระบุไว้ในกติกาการแข่งขันเพื่อยุติปัญหา และถือเป็นสิ้นสุดจะอุทธรณ์มิได้

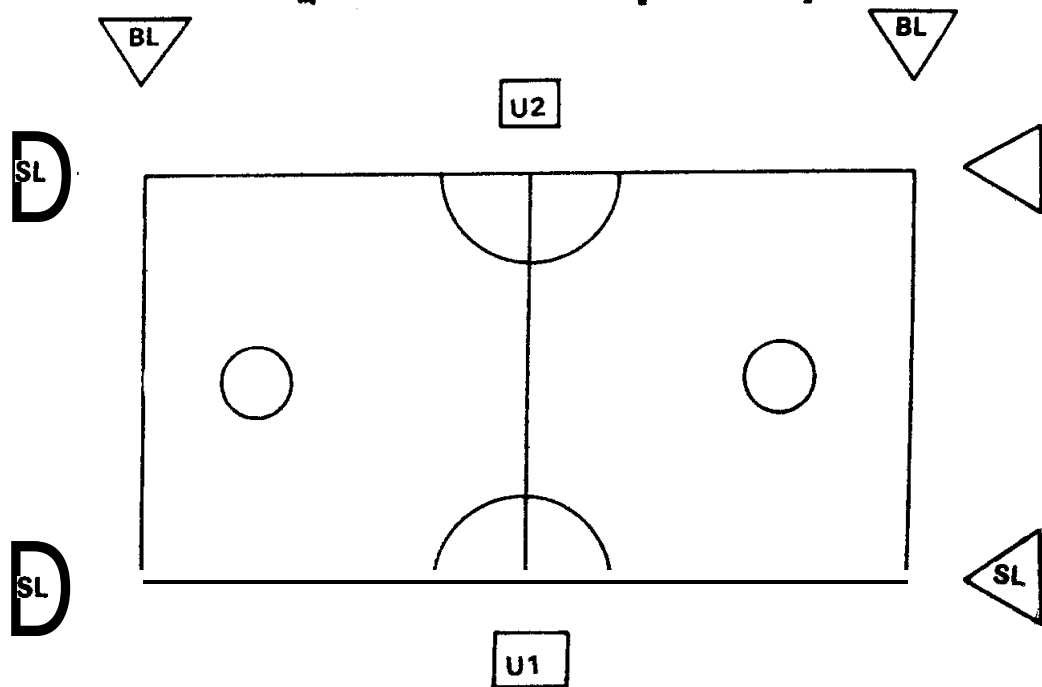
1. สนามแข่งขัน



2. เสาและคาน้ำย



3. ตำแหน่งการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการผู้ตัดสินและผู้กำกับเส้น



- U1 = กรรมการผู้ตัดสิน 1
 U2 = กรรมการผู้ตัดสิน 2
 SL = ผู้กำกับเส้นข้าง
 BL = ผู้กำกับเส้นหลัง

วิธีการตัดสินเซปักตะกร้อ

การตัดสินเซปักตะกร้อ ผู้ตัดสินจะต้องดำเนินการตามวิธีการตัดสิน (กติกา) ดังนี้

1. สนาม กว้าง 22 ฟุต ยาว 44 ฟุต
2. ตาข่าย วัดจากขอบบนถึงพื้นตรงกึ่งกลางเส้นแบ่งแดนสูง 1.50 ม.
3. เสี้ยววงกลม รัศมี 3 ฟุต
4. วงกลมผู้ส่ง รัศมี 1 ฟุต จุดศูนย์กลางวงกลมห่างเส้นหลัง 8 ฟุต
5. เล่นลูกหรือการโต้ลูก ให้แต่ละทีมเล่นลูกได้ไม่เกิน 3 ครั้ง
6. ลูกกรุด นับ
7. ฝ่ายส่งลูก จะเป็นหน้าซ้ายหรือขวาเป็นคนโยนลูกก็ได้
8. ก่อนโยนลูก ผู้เล่นทั้งหน้าซ้ายและหน้าขวาต้องอยู่ในเสี้ยววงกลมทั้ง 2 คน

ขณะโยนลูกต้องไม่เหยียบเส้นทั้ง 2 คน

9. เมื่อผู้ส่งเตะลูกแล้ว ทั้งหน้าซ้ายและขวาออกจากวงกลมได้ทันที ถ้าละเมิดจะตัดสินให้เสียสิทธิการส่งทันที

10. ระวังไม่ให้โยนลูกก่อนขานคะแนน
11. ผู้โยนลูกเท้าทั้ง 2 อยู่ในครึ่งวงกลม
12. ผู้โยนขณะโยนลูก เท้าทั้ง 2 จะต้องยืนอยู่กับพื้น
13. ขณะโยน เท้าทั้ง 2 จะเหยียบเส้นไม่ได้ทั้ง 3 ประการ ถ้าละเมิดจะเสียสิทธิทันที
14. ฝ่ายรับ จะเลือกที่ยืนในแดนของตนเองได้
15. ในระหว่างเกมผู้เล่นขอเปลี่ยนตำแหน่งไม่ได้ เมื่อขึ้นเกมใหม่ขอเปลี่ยนตำแหน่งได้ โดยได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน

16. ผู้ส่งลูก ขณะส่งลูกเท้าข้างใดข้างหนึ่งต้องอยู่ในวงกลม และเหยียบเส้นไม่ได้

17. ผู้โยน โยนลูกให้แล้วผู้ส่งไม่เตะ จะด้วยเหตุใดก็ตาม ต้องเสียสิทธิการส่ง

18. ฝ่ายเสิร์ฟ เล่นลูกล้ำตาข่าย (Over net) ฐานติดตามลูก (Follow through) ไม่ได้ ขณะเดียวกันฝ่ายรับเล่นลูกล้ำตาข่ายก็ไม่ได้เช่นเดียวกัน

19. ฝ่ายติดตามลูก (Over net) ด้วยศีรษะ ถ้าฝ่ายรับใช้เท้ายกขึ้นอัดฝ่ายรับเสีย

20. เกมหนึ่ง 15 คะแนน ถ้าคะแนน 13 หรือ 14 เท่ากัน ต้อง “ดิวส์” ให้ 13 ดิวส์ 5 และ 14 ดิวส์ 3 จะมีดิวส์หรือไม่ ตามฝ่ายที่ได้ 13 หรือ 14 ก่อน การนับดิวส์นับต่อจาก 13 หรือ 14 เป็น 14 หรือ 15 จนถึง 18 หรือ 17 แล้วแต่กรณี

21. ลูกที่ถือว่า “เสีย” (ฟาวล์)

- ลูกอ้อมเสา
- เล่นลูกเกินกว่า 3 ครั้ง
- เล่นลูกสกอก
- ลูกถูกมือ ลูกแขน จะเจตนาหรือไม่เจตนาก็ตาม
- ผู้เล่นเหยียบเส้นแบ่งแดน
- ลูกตกถูกพื้น ทั้งในและนอกสนาม
- ส่วนร่างกาย เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ของผู้เล่นลูกตาข่าย
- ลูกส่งที่กระทบตาข่ายแล้วตกนอกสนาม

22. ผู้เล่นในเกมใด เป็นผู้เริ่มส่งในเกมต่อไป แต่ลูกตะกร้อต้องเปลี่ยนเป็นของอีกฝ่ายหนึ่ง เว้นแต่ตกลงกัน

ถ้าแข่งขันเกมที่ 3 ต้องเปลี่ยนแดนอีกครั้ง พร้อมทั้งลูกตะกร้อ เมื่อถึง 8 คะแนน

23. แข่งขัน 2 เกมแรก ไม่มีพักระหว่างเกม จะแข่งเกมที่ 3 ยอมให้พักได้ไม่เกิน 5 นาที

หน้าที่ของผู้ตัดสิน

1. ผู้ช่วยผู้ตัดสินอยู่ใกล้เสาตาข่ายตรงข้ามกรรมการผู้ตัดสิน มีหน้าที่ช่วยดูลูกอ้อม ละเมิดกติกา ลูกดี ลูกออกบริเวณเส้นแบ่งแดนใกล้ตัว

2. ปกติผู้ช่วยผู้ตัดสินถ้าไม่มีการตกลงกันไว้ก่อนกับผู้ตัดสิน ไม่ควรแสดงสัญญาณใด ๆ ถ้าผู้ตัดสินไม่ถาม ยกเว้นลูกอ้อม

การให้สัญญาณ การให้หรือใช้สัญญาณมือ ดังนี้

1. ลูกอ้อม ใช้มือทั้ง 2 ยกมาข้างหน้า ประสานกันเป็นวงกลมคล้ายจะกอด
2. ละเมิดกติกา เพราะผู้เล่น เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ของผู้เล่น ลูกตาข่าย ใช้มือแตะที่ตาข่าย

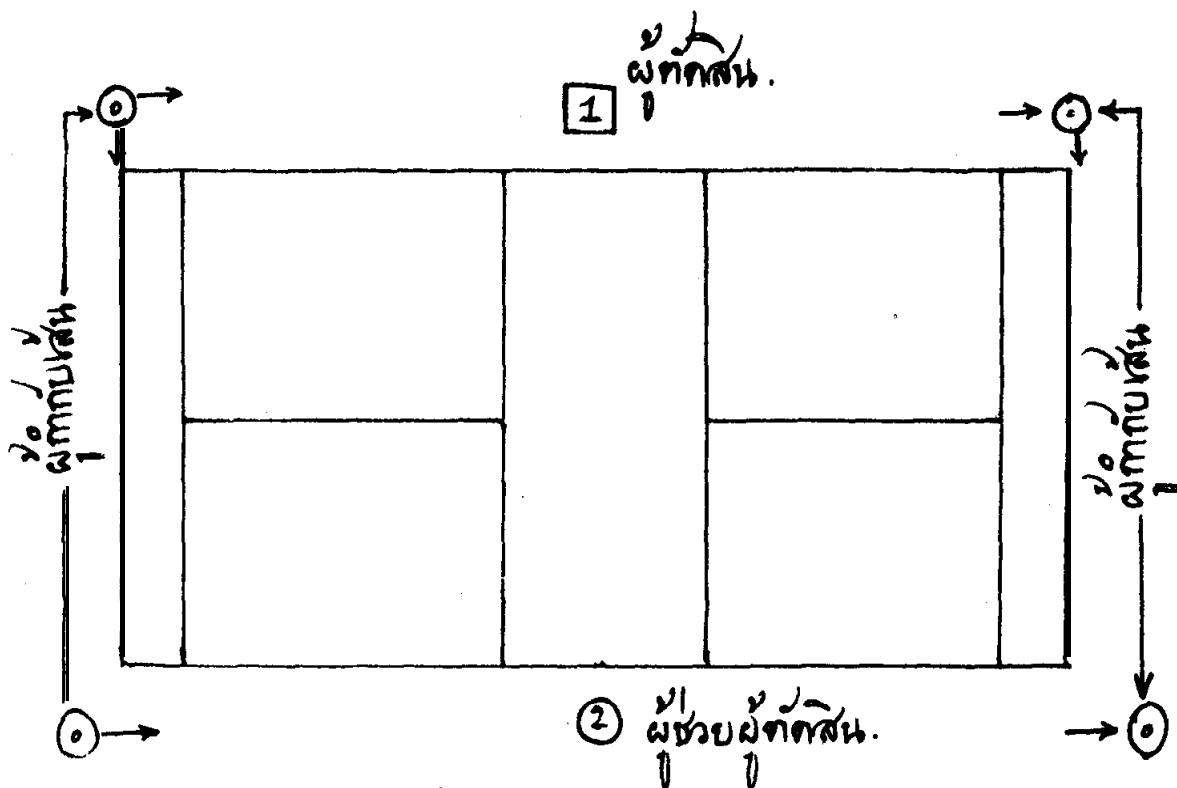
3. ละเมิดกติกา เพราะเหยียบเส้นแบ่งแดน ใช้นิ้วชี้ชี้ลงที่บริเวณตาข่าย

4. ลูกดี กว่ามือชี้เหยียดเข้าไปในสนาม

5. ลูกออก ฝ่ามือทั้งสองข้างไปข้างหลัง

หน้าที่ผู้กำกับเส้น

ผู้กำกับเส้นแต่ละคนอยู่คนละมุมของสนาม ตามแผนผัง



1. ผู้กำกับเส้น 2 คน อยู่คนละมุมสนาม ตามแนวเส้นข้างตรงกันข้ามกับผู้ตัดสิน ดูลูกดี-ออก ตามแนวเส้นข้างจากเส้นแบ่งสนามถึงเส้นหลัง ตรงตำแหน่งที่ตนอยู่ โดยหันหน้าไปตามแนวเส้นข้าง

2. ผู้กำกับเส้นอีก 2 คน อยู่คนละมุมสนามตามแนวเส้นข้างด้านเดียวกับผู้ตัดสิน หันหน้าตามผู้ตัดสิน ดูลูกดี-ออก แนวเส้นหลัง และเส้นข้างจากเส้นแบ่งสนามถึงเส้นหลัง

การให้สัญญาณ ใช้สัญญาณของผู้กำกับเส้น ดังนี้

1. ลูกดี คว่ำมือชี้เหยียดเข้าไปในสนาม
2. ลูกออก ผายมือทั้งสองข้างออกไปข้างหลัง

โดยปกติผู้กำกับเส้นไม่ควรให้สัญญาณใดๆ ก่อนผู้ตัดสินถาม เว้นแต่ได้ตกลงไว้ก่อนกับผู้ตัดสิน

การตัดสินเซปักตะกร้อ

การตัดสินเซปักตะกร้อ ผู้ตัดสินต้องดำเนินการตัดสิน ดังนี้

ก. เริ่มการแข่งขัน

1. นำนักกีฬาไปทำความเคารพประธาน (ถ้ามี)
2. ให้นักกีฬาสัมผัสมือกัน
3. ทำการเสี่ยงเลือกแดนหรือเลือกส่ง
4. ให้ทดลองเสิร์ฟลูกฝ่ายละ 3 ครั้ง
5. เริ่มการแข่งขันโดยขาน 0-0

ข. ระหว่างแข่งขัน

1. ขานคะแนน เช่น 0-0 หรือ 1-0 แล้วแต่กรณี
2. ขานดีหรือเสีย
3. ขานเปลี่ยนส่ง
4. ขานส่ง
5. ขานดีวิธถ้าทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 13 หรือ 14 เท่ากัน
6. ขานเปลี่ยนแดนในเกมส์ที่ 3 เมื่อลูกถูกทำไว้โดยฝ่ายใดถึง 8 คะแนน
7. ขานเกมส์เมื่อฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดทำได้ 15 แต้ม
8. ให้สัญญาณมือ เช่น ลูกอ้อม ลูกดี ลูกออก
9. ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา

สิ้นสุดการแข่งขัน

1. ให้นักกีฬาสัมผัสมือกัน
2. ประกาศผลการแข่งขัน
3. ทำใบบันทึกเพื่อส่งประธานจัดการแข่งขัน

การตัดสินเซปักตะกร้อ ในการแข่งขันระหว่างชาติ

การตัดสินเซปัก-ตะกร้อ ระหว่างชาติ การตัดสินขอมใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก
ภาษาอังกฤษที่ผู้ตัดสินควรทราบ ดังนี้

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1. เซปัก-ตะกร้อ | SEPAK-TAKRAW |
| 2. สนาม | COURT of PLAY |
| 3. เส้นข้าง | SIDE LINES |

4. เส้นหลัง	BASE LINES
5. เส้นแบ่งแดน	HALF -WAY LINE
6. เส้นวงกลม	QUARTER-CIRCLES
7. วงกลมส่ง	"TEKONO" CIRCLES
8. กรรมการผู้ตัดสิน	UMPIRE
9. ผู้กำกับเส้น	LINESMEN
10. เสาตาข่าย	NET POSTS
11. ตาข่าย	NET
12. นักกีฬา	PLAYERS
13. การเสี่ยง	DRAWING of LOTS
14. การละเมิดกติกา	FAULT
15. บาดเจ็บ	INJURY

ก่อนการแข่งขัน เมื่อนักกีฬาไปเคารพประธาน บอก

16. “นักกีฬาทั้ง 2 ทีม เคารพประธาน ตรง” “Both team pay respect to the chairman, ATTENTION”

เริ่มการแข่งขัน นักกีฬาลงสนามเสี่ยงเลือกแดน-เลือกส่ง

17. “เสี่ยงหัวก้อยกันนะ” ท่านเอาหัว หรือก้อย (ด้านแดงหรือขาว)” “Let's draw of lots, will you take choice head or tail? (red or white)

18. “คุณเป็นผู้ชนะ จะเลือกแดนหรือเลือกส่ง” “You're the winner, will you take side or service”

19. “ตกลง คุณเลือกด้าน และคุณเลือกส่ง” Wright, You take side and you take service”

20. คุณเลือกด้านไหน ?.....ตกลง

“Which side do you take? Right”

เมื่อขึ้นที่ตัดสิน เริ่มประกาศ

21. “ณ บัดนี้ จะเป็นการแข่งขัน เซปัก-ตะกร้อ ระหว่างทีม.....
.....ทางด้านซ้าย (หรือขวา) มือ กับทีม.....
ทางด้านขวา (หรือซ้าย) มือ ทีม..... เลือกด้าน และทีม.....
..... เลือกส่ง

“Now will be the competition of Sepek-Takraw between team, left (or right) hand side and
team Right (or left) hand side Team takes side and Team takes service

สั่งนักกีฬาอบอุ่นร่างกาย (Warmup)

22. ทีม.....ทดลองส่ง 3 ครั้ง

“..... Team three times test service”

สั่งเริ่มการแข่งขัน

23. “ทั้ง 2 ทีม เตรียมตัว ส่งลูกได้”

“Both team, Ready-SERVICE”

สั่งห้ามโยนลูกก่อนขานคะแนน

24. “อย่าโยนลูกก่อนขานคะแนนนะ”

“Don't throw the ball before declaring point”

ลูกกระทบตาข่าย ต้องส่งใหม่

25. “กระทบตาข่ายครั้งที่ 1 ส่งใหม่ “First- Net, Reservice”

“กระทบตาข่ายครั้งที่ 2 ส่งใหม่ “Second-Net, Reservice”

และครั้งสุดท้าย “and the last”

ลูกกระทบตาข่ายแล้วไม่ตกแดนฝ่ายรับ

26. “กระทบตาข่าย เสีย เปลี่ยนส่ง” “Net-Fault-Service Over”

สั่งเปลี่ยนส่ง

“เปลี่ยนส่ง” – “Service Over”

ลูกละเมิดกติกา (ฟาวล์) ขาน

27. “เสีย” “Fault”

28. “เสีย –เหยียบเส้น” – “Fault, Step on the line”

28. “เสีย –ถูกตาข่าย” “Fault, touch the net”

การขานคะแนน

- 30. “ได้คะแนน” – “Point” แล้วขานคะแนน
- 31. คะแนน 0 (ศูนย์) ใช้คำว่า “LOVE”
- 32. คะแนนที่เท่ากันเช่น 5 - 5 ปกติใช้คำว่า ALL เช่น “5 เท่ากัน” – “Five all”

แต่ไม่ควรใช้การขานตรงตัว

“5-5” – “Five-five” จะเหมาะกว่า

ใบบันทึก

การแข่งขันตะกร้อข้ามตาข่ายแบบ

วันที่ เดือน พ.ศ.

ระหว่างทีม กับทีม

เกมส์ที่ 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

เกมส์ที่ 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

เกมส์ที่ 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

ดีวส์

1	2	3	4	5

ดีวส์

1	2	3	4	5

ดีวส์

1	2	3	4	5

ทีม..... ชนะ..... เกมต่อ..... เกมส์

(ลงชื่อ)..... กรรมการ

(ลงชื่อ)..... กรรมการ ii

(ลงชื่อ)..... กรรมการ

★★★★★★★★★★★★