

กติกาแฮร์บอล

โดย..สมาคมแฮร์บอลประเทศไทย

1.1 การแข่งขันแฮร์บอล

ผู้แข่งขันที่จะต้องเขียนรายชื่อให้นักกีฬาและผู้ฝึกสอนของทั้งสองทีมให้เรียบร้อยแฮร์บอลเป็นการเล่นโดยทีม 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 7 คนในสนามแข่งขัน และ/หรือ ผู้เล่นสำรองอีก 5 คน ในพื้นที่สนามหนึ่งสำรอง จุดมุ่งหมายของแต่ละทีมคือ การทำคะแนนให้ลงทะลักรัด้านที่มีผู้ถือทะลักรัด้านเดียวของทีมของตนและป้องกันไม่ให้ทีมตรงข้ามทำคะแนน

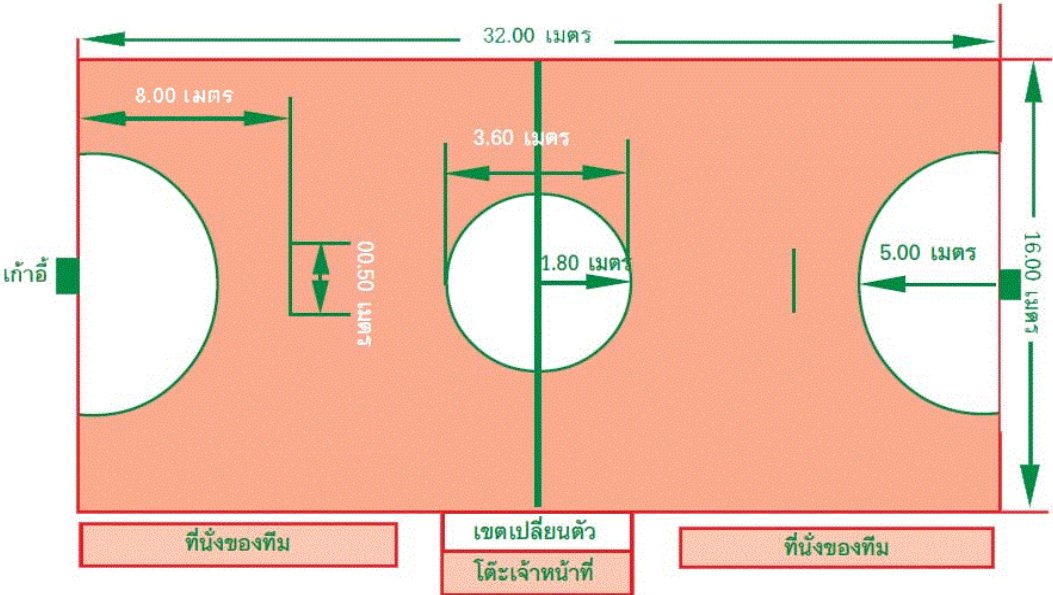
การแข่งขันถูกควบคุมโดยกรรมการ, เจ้าหน้าที่โต๊ะ และผู้ควบคุมการแข่งขัน

1.2 ผู้ชนะการแข่งขัน

ทีมที่มีคะแนนมากกว่าเมื่อสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

ข้อ 2 สนามแข่งขัน

2.1 สนามเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ากว้าง 16 เมตร (เส้นหลัง) ยาว 32 เมตร (เส้นข้าง) หรือกว้าง 15 เมตร ยาว 28 เมตร เท่ากับสนามบาสเกตบอลมาตรฐาน สนามแบ่งเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน ด้วยเส้นแบ่งแดน (เส้นกลางสนาม) ขนาดสนามนี้จะเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม โดยให้มีบริเวณเขตรอบสนามอย่างน้อย 1 เมตร ถ้าเป็นสนามในร่มความสูงจากพื้นสนามขึ้นไปไม่ควรน้อยกว่า 6 เมตร



2.2 วงกลมกลางสนาม ที่จุดกึ่งกลางของเส้นแบ่งแดน ให้เขียนวงกลมรัศมี 1.80 เมตร

2.3 เขตผู้ป้องกันทะลักรัด้าน ที่จุดกึ่งกลางของเส้นหลังทั้งสองด้าน เขียนครึ่งวงกลม รัศมี 5.00 เมตร ในสนามแข่งขันเขตนี้เรียกว่า เขตผู้ป้องกันทะลักรัด้าน (เส้นเป็นส่วนหนึ่งของเขตผู้ป้องกันทะลักรัด้าน)

2.4 เส้นนิโทษ ถัดจากจุดกึ่งกลางเส้นหลังเข้าไปในสนาม 8.00 เมตร ลากเส้นให้ขนานกับเส้นหลัง ยาว 50 เซนติเมตร

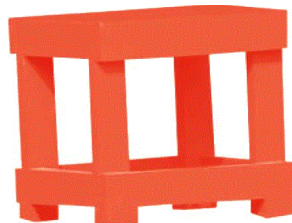
2.5 พื้นที่มาแรงสีรอง จะอยู่ด้านเดียวกับโต๊ะบิงโก จะต้องมีไม้ยาว 15 ตัวสีหรือผู้เล่น ผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน และเจ้าหน้าที่ประจำทีม (ตามรูป)

2.6 โต๊ะบิงโก และไม้ยาวเปลี่ยนตัว จะอยู่ด้านนอกตรงกลางสนามห่างจากเส้นข้างไม่น้อยกว่า 2 เมตร

2.7 เส้นทุกเส้นกว้าง 5 เซนติเมตร (ควรเป็นสีขาว)

ข้อ 3 อุปกรณ์การแข่งขันทennis

3.1 เก้าอี้ เป็นเก้าอี้ชนิด 4 ขา มีความแข็งแรงมั่นคง ไม่มีส่วนที่พับ สูง 35 - 40 เซนติเมตร ขนาดของที่นั่งกว้าง 30 - 35 เซนติเมตร หรือเป็นเก้าอี้ที่มีขนาดใกล้เคียงและเป็นชนิดโต๊ะบิงโกทั้งสองตัว เก้าอี้ที่วางไว้ที่จุดกึ่งกลางของเส้นหลัง โดยให้ขาหน้าของเก้าอี้ทั้งสองวางอยู่บนเส้นสนาม



3.2 ตะกร้า ขนาดสูง 30 - 35 เซนติเมตร ปากตะกร้าเป็นรูปทรงกลม มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 30 - 35 เซนติเมตร ทำด้วยหวายที่ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้เล่น หรือวัสดุอื่น ๆ ที่ไม่ก่อให้เกิดอันตราย มีน้ำหนักเบาเท่ากันทั้ง 2 ฝั่ง



3.3 ลูกบอล ใช้ลูกแร็บบอล หรือลูกฟุตบอลขนาดเบอร์ 4 - 5 หรือลูกบอลที่ฝ่ายจัดการแข่งขันรับรองซึ่งฝ่ายจัดการแข่งขัน จะต้องแจ้งให้ผู้แข่งขันทราบก่อนในระเบียบการแข่งขัน



3.4 นาฬิกาจับเวลา 2 เรือน ใช้สีหรือจับเวลาชนิดอื่น และเวลาแข่งขัน

3.5 ไม้บิงโกการแข่งขัน

3.6 ป้ายคะแนน

- 3.7 สัญญาอนุญาตเวลาการแข่งขัน (นกหวีด ระฆัง กิ่ง ฯลฯ)
- 3.8 ป้ายบอกจำนวนครั้งของการฟาล์วบุคคล
- 3.9 ลูกศรเพื่อใช้ในการตัดสินลงบอล

ข้อ 4 ทีม

4.1 คำจำกัดความ

4.1.1 สมาชิกของทีมจะมีสิทธิ์ลงแข่งขัน เมื่อเขามีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในระเบียบฯ รวมทั้งระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดอายุ ตามที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนดไว้

4.1.2 สมาชิกของทีมมีสิทธิ์ลงแข่งขัน เมื่อเขามีชื่อในใบปฐมนิเทศก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตราใบที่ เขาไม่ได้ทำฟาล์วเสียสิทธิ์ หรือทำฟาล์วครั้งที่ 5

4.1.3 ในระหว่างเวลาแข่งขัน สมาชิกของทีมมีสถานะ ดังนี้ :

- ผู้เล่น เมื่อเขาอยู่ในสนาม และมีสิทธิ์ลงแข่งขัน
- ผู้เล่นสำรอง เมื่อเขาไม่ได้อยู่ในสนามแข่งขัน แต่เขามีสิทธิ์ลงแข่งขัน
- เป็นผู้เล่นที่ถูกทำให้ออก เมื่อเขาทำฟาล์วครั้งที่ 5 และไม่มีความผิดลงแข่งขัน

4.1.4 ในระหว่างช่วงพักการแข่งขัน สมาชิกทุกคนของทีมที่มีสิทธิ์ลงแข่งขัน มีสถานะเป็นผู้เล่น

4.2 หลักเกณฑ์

4.2.1 แต่ละทีม ต้องประกอบด้วย :

- สมาชิกที่มีสิทธิ์ลงแข่งขันจำนวน ไม่เกิน 12 คน รวมทั้งหัวหน้าทีม
- ผู้ฝึกสอน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ถ้าทีมต้องการมีผู้ช่วยผู้ฝึกสอน
- ผู้ติดตามทีม ที่อาจนั่งอยู่ในเขตที่นั่งของทีม และมีหน้าที่พิเศษ เช่น ผู้จัดการทีม นักกายภาพบำบัด นักสถิติ เป็นต้น

4.2.2 เมื่อเริ่มทำการแข่งขัน ต้องมีผู้เล่นในสนามฝ่ายละ 7 คน และในระหว่างการแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีผู้เล่นน้อยกว่า 5 คน ให้ปรับแพ้

4.2.3 ผู้เล่นสำรองกลายเป็นผู้เล่น และผู้เล่นกลายเป็นผู้เล่นสำรอง เมื่อ :

- กรรมการยกมือให้ผู้เล่นสำรองเข้าไปในสนามแข่งขัน และต้องทำการเปลี่ยนตัวที่บริเวณแดนแบ่งแดนด้านเดียวกับโต๊ะเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน (เขตเปลี่ยนตัว)
- ในระหว่างเวลาพักหรือช่วงพักการแข่งขัน, ผู้เล่นสำรองขอเปลี่ยนตัวกับผู้เล่นที่กั้นคาน

4.3 ชุดแข่งขัน

4.3.1 ชุดแข่งขันของทีมต้องประกอบด้วย :

- เลื่อน ต้องมีสี่เหลี่ยมบนทั้งด้านหน้า และด้านหลัง ผู้เล่นทุกคนต้องเก็บชายเลื่อนไว้ในกางเกง
- กางเกงขาสั้น ต้องมีสี่เหลี่ยมบนทั้งด้านหน้า และด้านหลัง แต่ไม่จำเป็นต้องมีสี่เหลี่ยมกับข้อมือ
- เลื่อนของผู้ป้องกันเตะก้านต้องไม่มีสีแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น

4.3.2 สมาชิกของแต่ละทีมจะต้องใส่เสื้อชุดแข่งขันที่มีตัวเลขเห็นได้อย่างชัดเจน มีสีติดกับข้อมือติดไว้ทั้งด้านหน้า และด้านหลัง ตัวเลขจะต้องมองเห็นได้ชัดเจน และ :

- ตัวเลขด้านหลังต้องสูงอย่างน้อย 20 เซนติเมตร
- ตัวเลขด้านหน้าต้องสูงอย่างน้อย 10 เซนติเมตร
- ตัวเลขต้องมีความกว้างอย่างน้อย 2 เซนติเมตร
- ทุกทีมต้องใช้หมายเลข 1 ถึงหมายเลข 12
- ผู้เล่นทีมเดียวกัน ต้องไม่ใส่เสื้อชุดแข่งขันที่มีหมายเลขเดียวกัน

4.3.3 ทีมจะต้องมีชุดแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด และ :

- ทีมชื่อแรกในโปรแกรมการแข่งขัน ต้องใส่เสื้อสีอ่อน (ควรเป็นสีขาว)
- ทีมชื่อที่สองในโปรแกรมการแข่งขัน ต้องใส่เสื้อสีเข้ม
- อย่างไรก็ตาม หากทีมมีสีเสื้อแตกต่างกัน สามารถแข่งขันได้

4.4 อุปกรณ์อื่นๆ

4.4.1 อุปกรณ์ทุกอย่างที่ผู้เล่นใช้ต้องเป็นอุปกรณ์ที่ซื้อได้สำหรับการเล่นแฮร์ริบอล ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ใด ๆ ที่ทำให้ผู้เล่นสูงขึ้น เลื่อนได้ไกลขึ้น หรือทำให้ได้เปรียบโดยไม่มีเหตุสมควร

4.4.2 ผู้เล่นจะต้องไม่ใช้อุปกรณ์(เครื่องใช้) ที่อาจเป็นเหตุทำให้ผู้เล่นอื่นได้รับบาดเจ็บ

ข้อ 5 ผู้ป้องกันเตะก้าน

5.1 ผู้ป้องกันเตะก้านเพียงคนเดียวเท่านั้น ที่มีสิทธิเข้าไปในเขตป้องกันเตะก้านได้

5.2 ผู้ป้องกันเตะก้านสามารถเคลื่อนที่ไปในเขตป้องกันเตะก้านพร้อมกับลูกบอลได้ โดยปราศจากข้อจำกัดใด ๆ ภายใต้วงเวลา 3 วินาที

5.3 ผู้ป้องกันเตะก้านสามารถถอยออกมาพร้อมเล่นในสนามแข่งขันได้แต่ต้องปฏิบัติตามเหลี่ยม กับผู้เล่นในสนามทั่ว ๆ ไป

5.4 หลังจากลูกบอลลงเตะก้านจากการยิงประตูธรรมดา หรือหลังจากการยิงโทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียวได้ผล ผู้ป้องกันเตะก้านต้องนำลูกบอลส่งเข้าเล่นที่จุดใด ๆ จากแนวเส้นหลัง

- **การทำผิดกติกาของผู้ป้องกันเตะก้านัก**

5.5 ทำการป้องกันในลักษณะถูกต้องแล้ว และ/หรือ อุบัติการณ์ ที่อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่นได้ (บ้านทีกฟาล์ว)

5.6 ทำให้ลูกบอลออกเส้นหลัง (ส่งเข้าเล่นที่มุมสนาม)

5.7 หนีลูกบอลจากสนามนอกเขตป้องกันเตะก้านัก เข้าไปในเขตป้องกันเตะก้านัก (ส่งที่มุมสนาม)

5.8 กระทำฟาล์วนอกพื้นที่ป้องกันเตะก้านัก เหมือนผู้เล่นทั่วไป (บ้านทีกฟาล์ว)

5.9 ขณะที่ถูกบอลกำลังลอยอยู่ในทิศทางของการยิงประตูเหนือเตะก้านัก

- ผู้ป้องกันเตะก้านัก ปัดไลนเตะก้านัก ซึ่งผู้ตัดสินพิจารณาว่า การกระทำนั้นทำให้ บอลไม่ลงเตะก้านัก ผู้ตัดสินจะให้คะแนน เป็นของผู้ยิงประตู
- และถ้าถูกตัวผู้เตะก้านัก เก้าอี้ ซึ่งผู้ตัดสินพิจารณาว่า การกระทำนั้นก่อให้เกิดอันตราย คะแนนจะนับ และบ้านทีกฟาล์ว ผู้ป้องกันเตะก้านัก

ข้อ 6 ผู้ถือเตะก้านัก

- 6.1 ต้องอยู่บนเก้าอี้พร้อมกับเตะก้านัก
- 6.2 ไม่มีสิทธิ์เข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นในสนามขณะกำลังแข่ง
- 6.3 ห้ามใช้เตะก้านักหรือส่วนหนึ่งของร่างกาย กีดกันการป้องกันของผู้ป้องกันเตะก้านัก (บ้านทีกฟาล์ว)
- 6.4 สามารถเคลื่อนไหวเตะก้านักได้ทุกลักษณะ
- 6.5 ผู้ถือเตะก้านัก ต้องใช้เตะก้านักบอลจากการยิงประตู เท่านั้นห้ามใช้มือหรือส่วนหนึ่งของร่างกาย เพื่อประวิงชนในกรณีรับลูก และต้องทรงตัวอยู่บนเก้าอี้ได้อย่างมั่นคง
- 6.6 สามารถรับลูกบอล ขณะกำลังอยู่ในสนาม โดยต้องไม่ตกจากเก้าอี้ หรือมีส่วนหนึ่งของร่างกาย สัมผัสพื้นสนาม
- 6.7 หลังจากลูกบอลลงเตะก้านักจากการยิงประตูธรรมดา หรือหลังจากการยิงโทษครั้งสุดท้าย หรือครึ่งเต็มจบเป็นผล ผู้ถือเตะก้านักต้องเทลูกบอลออกจากเตะก้านักใกล้เก้าอี้ที่ขึ้นอยู่ หรือส่งบอลให้กับผู้ป้องกันเตะก้านักโดยเร็ว

ข้อ 7 ผู้เล่นบาดเจ็บ

- 7.1 ในเหตุการณ์ที่ผู้เล่นเกิดบาดเจ็บ กรรมการสามารถหยุดการแข่งขึ้นได้
- 7.2 ถ้าการบาดเจ็บเกิดขึ้นในขณะที่บอลกำลังเล่นอยู่ กรรมการต้องไม่เป่านกหวีดจนกว่าทีมที่ครอบครองบอลจะยิงประตู เลื่อนการครอบครองบอล แต่ถ้าจำเป็นเพื่อป้องกันผู้เล่นที่บาดเจ็บ กรรมการสามารถหยุดเกมได้ทันทีที่ผู้บาดเจ็บจะต้องเป็นรายชื่อออกให้แพทย์และผู้ฝึกสอนของทั้งสองทีมให้เร็วที่สุด
- 7.3 ถ้าผู้เล่นที่บาดเจ็บไม่สามารถเล่นต่อไปได้ในทันที (ภายในเวลาประมาณ 15 วินาที) หรือถ้าเขาได้รับ การรักษาเขาจะต้องเปลี่ยนตัวออก นอกจากทีมมีผู้เล่นในสนามแข่งขึ้นน้อยกว่า 7 คน
- 7.4 ผู้ฝึกสอน, ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน, ผู้เล่นสำรอง, ผู้เล่นที่ถูกให้ออก และผู้ติดตามทีมอาจจะเข้าไปในสนามแข่ง ขึ้น โดยกรได้รับอนุญาตจากกรรมการ เพื่อดูแลผู้เล่นที่บาดเจ็บ

- 7.5 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นที่เกิดบาดเจ็บหรือมีเลือดออกต้องเปลี่ยนตัวออก เขาสามารถกลับลงมาในสนามแข่งขันได้ หลังจากเลือดหยุดไหล และบาดเจ็บได้รับการปิดแผลเรียบร้อยแล้ว

ข้อ 8 ผู้ฝึกสอน : หน้าที่และสิทธิ

8.1 ก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตามกำหนดการอย่างน้อย 20 นาที ผู้ฝึกสอนหรือตัวแทนของเขาของแต่ละทีมจะต้องส่งใบรายชื่อผู้เล่น หมายเลขผู้เล่นที่คุณผสมปฏิบัติในการลงแข่งขัน พร้อมระบุชื่อหรือหน้าทีม, ชื่อผู้ฝึกสอน, ชื่อผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ต่อผู้บันทึกคะแนน ผู้เล่นของทีมทุกคนที่มีชื่อในใบบันทึกคะแนนจะมีสิทธิ์ลงแข่งขันแม้ว่าเขาจะมาถึงหลังจากได้เริ่มต้นการแข่งขันไปแล้วก็ตาม

8.2 ก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตามกำหนดการอย่างน้อย 10 นาที ผู้ฝึกสอนของแต่ละทีมจะต้องนำนักกีฬา มาตรวจสุขภาพ และคุณผสมปฏิบัติของนักกีฬา พร้อมทั้งยื่นรายชื่อผู้เล่นของทีม หมายเลขผู้เล่น และชื่อผู้ฝึกสอน โดยการลงชื่อในใบบันทึกคะแนน ผู้ช่วยผู้บันทึกต้องดูแลป้ายคะแนน

8.3 ผู้ฝึกสอน, ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน, สมาชิกของทีม และผู้ติดตามทีม เป็นบุคคลที่ได้รับอนุญาตให้นั่งอยู่ในเขตที่นั่งของทีม และคงอยู่ในเขตที่นั่งของทีมเท่านั้น

8.4 เฉพาะผู้ฝึกสอนคนเดียวที่ได้รับอนุญาตให้ยื่นได้ในระหว่างการแข่งขัน เขาอาจจะพูดคุยติดต่อกับผู้เล่นได้โดยเขาต้องอยู่ในเขตที่นั่งของทีม

8.5 ผู้ฝึกสอนต้องเป็นคนที่รับผิดชอบผู้บาดเจ็บของทีมเขา ในทุกกรณีให้ผู้บาดเจ็บไม่ได้รับบาดเจ็บโดยชกติด

ข้อ 9 เวลาการแข่งขัน และการต่อเวลาแข่งขัน

9.1 เวลาการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 ครั้ง โดยกำหนดตามอายุของผู้แข่งขันดังนี้ อายุไม่เกิน 12 ปี ครั้งละ 15 นาที อายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ครั้งละ 20 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาที (เวลาการแข่งขันนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมกับขงนักกีฬา) โดยต้องแจ้งไว้ในระเบียบการแข่งขันก่อน

9.2 เวลาการแข่งขันเริ่มขึ้นเมื่อ ผู้ตัดสินได้โยนลูกบอลขึ้นระหว่างผู้เล่นสองคนของแต่ละฝ่ายที่อยู่ในวงกลม และลูกบอลได้ถูกผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแล้ว

9.3 การแข่งขันไม่สามารถเริ่มได้ ถ้าทีมใดทีมหนึ่งมีผู้เล่นไม่ครบ 7 คน

9.4 การแข่งขันทุกครั้ง ให้ทีมที่มีชื่อแรกในโปรแกรม ได้ที่นั่งของทีม และ ป้อมกันประตูอยู่ทางด้านซ้ายของโต๊ะผู้บันทึกคะแนน เมื่อหันหน้าเข้าหาสนาม

9.5 เมื่อเริ่มแข่งขันครึ่งเวลาหลัง ให้ทั้งสองทีมเปลี่ยนแดนกัน

9.6 เวลาแข่งขัน สิ้นสุดเมื่อได้จับสัญญาณเสียงหมดเวลาจากโต๊ะผู้บันทึก

9.7 เวลารอก ให้แต่ละทีมขอเวลานอกได้ครึ่งเวลาละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 นาที

9.8 การต่อเวลาพิเศษ เมื่อผลการแข่งขันเสมอกัน ให้ต่อเวลาเพิ่มพิเศษอีกช่วงละ 5 นาทีจนกว่าจะมีผลแพ้ชนะกันหรือจะมีข้อตกลงเป็นอย่างอื่น โดยทุกช่วงการต่อเวลาพิเศษให้ทั้งสองทีมบุกไปทางประตูเดิมเหมือนครึ่งหลัง

9.9 การขอเวลานอกในชว่เวลาเพิ่มพิเศษ ให้ขอเวลานอกได้ช่วงละ 1 ครั้ง

9.10 ทีมใดที่มากแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลาการแข่งขัน 15 นาทีให้ปรับเป็นแพ้ โดยปรับทีมคะแนนให้กับทีมชนะ 20 : 0

ข้อ 10 เขตผู้ป้องกันเตะกัร

10.1 เขตป้องกันเตะกัร และเส้นครึ่งวงกลมเป็นพื้นที่ของป้องกันเตะกัรเพียงคนเดียวเท่านั้น

10.2 ผู้เล่นในสนามเข้าไปในเขตป้องกันเตะกัร จะถูกลงโทษดังนี้

- ฝ่าเขตป้องกัน เข้าไปในเขตผู้ป้องกันเตะกัร เพื่อป้องกันการเล่นประตุ ขณะที่มีการเล่นประตุ ถ้าถูกบอลลงเตะกัรให้ได้คะแนน ถ้าถูกบอลไม่ลงเตะกัรให้โทษโทษ 2 ครั้ง (โดยผู้เล่นที่ทำการประตุ)
- ฝ่าเขตป้องกันเข้าไปในขณะที่ไม่มีการประตุ (ส่งข้าง)
- ฝ่าขลุกร เข้าไปในเขตป้องกันเตะกัรของฝ่ายตรงข้าม (ส่งข้าง)
- ลูกบอลที่วาง หรือกลิ้งอยู่ในเขตป้องกันเตะกัร ผู้ป้องกันเตะกัร จะต้องส่งบอลภายในเวลา 3 วินาที

ข้อ 11 การเล่นลูกบอล

อนุญาตให้ผู้เล่นกระทำ ดังนี้

11.1 จับ ตี บัด กลิ้ง ส่ง หรือขว้างลูกบอลด้วยมือ แขน ศีรษะ หรือลิ้นต่อหรือเตะเอาขึ้นไป

11.2 ครอบครองลูกบอลด้วยมือเดียวหรือสองมือ หรือกอดลูกบอลที่อยูบนพื้นสนาม หรือโยนลูกบอลขึ้นไปในอากาศได้ โดยใช้เวลาไม่เกิน 3 วินาที

- ในกรณีนี้ที่ผู้เล่นรับบอลแล้วล้มลงในสนาม ขณะยังถือบอลอยู่ในมือ ผู้เล่นคนนั้นจะต้องส่งบอลภายในเวลา 3 วินาที
- ในกรณีนี้ที่ผู้เล่นถูกป้องกันแบบประตุ ผู้เล่นคนนั้นจะต้องส่งบอลภายในเวลา 3 วินาทีเช่นกัน

11.3 ถือลูกบอล และเคลื่อนไหวไปมาได้ด้วยการหมุนตัวโดยมีเท้าหลัก

หลักการของเท้าหลัก

- เมื่อผู้เล่นรับบอลกลางอากาศ แล้วลงสู่พื้นด้วยเท้าใดเท้าหนึ่งก่อน (ซ้าย หรือ ขวา) ให้ถือว่าเท้าที่ลงสู่พื้นก่อนเป็นเท้าหลัก
- เมื่อผู้เล่นรับบอลขณะที่มีเท้าทั้งสองข้างอยู่บนพื้น หรือรับบอลกลางอากาศแล้วลงสู่พื้นพร้อมกันทั้งสองเท้า ถ้าผู้เล่นคนนั้นจับขลุกร หรือเคลื่อนที่เท้าใดก่อน ให้ถือว่าเท้าที่เคลื่อน หรือเท้าที่ไม่เคลื่อนที่เป็นเท้าหลัก

11.4 กระโดดรับ หรือกระโดดส่ง

11.5 ใช้ลิ้นตัวบังคับคู่ต่อสู้ ในขณะที่กำลังครอบครองลูกบอลอยู่ โดยไม่ก่อให้เกิดอันตราย

ไมอนุญาตให้ผู้เล่นกระทำ ดังนี้

11.6 ห้ามผู้เล่นกระโดดชิงประตู หรือเปลี่ยนเท้าหลัก ขณะชิงประตู (ส่งข้าง)

11.8 เจตนาพุ่งตัวลงเพื่อครอบครองลูกบอล (ส่งข้าง)

- ในกรณีที่ผู้เล่นเจตนาปิดบอล หลบคู่ต่อสู้ เพื่อไปรับบอลอีกครั้ง โดยที่บอลยังไม่ได้สัมผัสกับผู้เล่นคนอื่น ถือว่าเป็นการผิดระเบียบ (ส่งข้าง)

11.9 เล่นลูกบอลด้วยส่วนหนึ่งส่วนใด ตั้งแต่สะเอวลงไป (ส่งข้าง)

- ในกรณีที่บอลไปโดนเท้า หรือส่วนที่ต่ำกว่าเอว โดยไม่เจตนา และผู้ตัดสินเห็นว่าไม่เป็นผลกับการ ได้เปรียบของ ทีมใดทีมหนึ่ง การเล่นจะดำเนินต่อไป

11.10 ชี้นิ้วลูกบอลให้เพื่อนร่วมทีมด้วยมือต่อมือ (ส่งข้าง)

11.11 ทำให้คู่ต่อสู้ได้รับอันตรายโดยใช้ลูกบอล (ปรับทีกฟาล์ว)

11.12 ทูบ ตบ ตี ลูกบอลจากมือคู่ต่อสู้ (ปรับทีกฟาล์ว)

11.13 กีดขวางคู่ต่อสู้ด้วยมือ แขน ขา หรือลิ้นตัวในลักษณะที่เป็นอันตรายกับคู่ต่อสู้ (ปรับทีกฟาล์ว)

11.14 ดึง ดัน ผลัก ชก ชวน เตะ คู่ต่อสู้ทุกลักษณะ (ปรับทีกฟาล์ว) ถ้าเป็นการฟาล์วที่รุนแรง ผู้ตัดสินอาจจะตัดสินให้หยุดเกมจากการแข่งขันทันที

ข้อ 12 การได้คะแนน

12.1 จะนับคะแนน เมื่อผู้ชิงประตูมีเท้าหลักติดอยู่กับพื้น หรือมีทั้งสองเท้าติดอยู่กับพื้น และบอลได้ลงเตะก้าน โดยผู้ถือเตะก้านต้องทรงตัวอยู่บนเท้าข้างมั่นคง และผู้ตัดสินในสนามได้ให้สัญญาณนกหวีดแล้ว

12.2 ได้คะแนนเมื่อบอลกลิ้งอยู่ในเขตผู้ป้องกันเตะก้าน และผู้ถือเตะก้านสามารถใช้เตะก้านช้อนบอลให้อยู่ในเขตผู้ป้องกันได้ (โดยต้องไม่ผิด กติกาข้อ 6.6)

12.2 ผู้เล่นฝ่ายป้องกันพยายามป้องกันโดยผิดกติกา ถ้าลูกบอลลงเตะก้าน ให้นับว่าได้คะแนน

12.3 ถ้าผู้จับเวลาให้สัญญาณหมดเวลาการแข่งขันก่อนที่ลูกบอลจะหลุดจากมือผู้ชิงประตูถือว่าไม่ได้คะแนน

12.4 คะแนนที่ได้จากการชิงประตู มีค่า 2 คะแนน คะแนนที่ได้จากการชิงโทษมีค่าครั้งละ 1 คะแนน

12.5 ฝ่ายที่ทำคะแนนได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะในการแข่งขัน

ข้อ 13 การเริ่มเล่นลูกกระโดด และการสลับกันครอบครองบอล

13.1 การเริ่มเล่นในครึ่งเวลาแรก จะเริ่มโดยผู้ตัดสินเป็นผู้โยนลูกกระโดดที่วงกลมกลางสนาม

13.2 ผู้ตัดสินเป็นผู้โยนลูกกระโดดขึ้นไปบนอากาศ ในแนวตั้งระหว่างผู้กระโดดทั้งสองฝ่าย

13.3 ผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ผู้กระโดด จะต้องยืนในแดนหลังของตนเองนอกเส้นวงกลม(ยกเว้นผู้ถือตะกร้า)

13.4 ผู้กระโดดต้องปิดลูกบอลในขณะที่ถูกบอลลอยอยู่ในจุดสูงสุดได้คนละไม่เกิน 2 ครั้ง จากนั้นผู้กระโดดจะถูกลูกบอลอีกไม่ได้ จนกว่าลูกบอลจะได้ถูกผู้เล่นคนอื่น ๆ หรือสัมผัสพื้น

13.5 ถ้าผู้ตัดสินโยนบอลในการเริ่มเล่นลูกกระโดดแล้ว บอลสัมผัสพื้นสนามโดยไม่ได้สัมผัสกับผู้เล่นลูกกระโดดคนใด ให้เริ่มเล่นลูกกระโดดใหม่

13.6 การสลับกันครอบครองบอล

13.6.1 วิธีการสลับกันครอบครองบอล

- ทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอลในสนามแข่งขัน ถ้าหลังจากการเล่นลูกกระโดดเมื่อเริ่มต้นการแข่งขันของครึ่งแรก จะได้สิทธิ์การสลับกันครอบครองบอลครั้งแรก
- ทีมที่ได้สิทธิ์ในการสลับกันครอบครองบอล จะแสดงให้เห็นด้วยลูกศร (ที่โต๊ะบันทึก) ที่ชี้ไปทางตำแหน่งของฝ่ายตรงข้าม
- ลูกศรจะต้องกลับตรงข้ามทันที เมื่อทีมที่ได้สิทธิ์ในการสลับกันครอบครองบอล ได้ส่งบอลเข้าเล่นแล้ว

13.6.2 สถานการณ์ของการสลับกันครอบครองบอล ผู้ช่วยผู้บันทึกต้องดูแลปฏิบัติตาม

- มีการขานลูกชี้
- ลูกบอลออกนอกสนาม และกรรมการไม่แน่ใจ หรือตกลงไม่ได้ว่า ฝ่ายตรงข้ามกันคนใด ถูกลูกบอลเป็นคนสุดท้าย
- ผู้ตัดสินหยุดการเล่น โดยไม่มีทีมใดครอบครองบอล
- เริ่มครึ่งหลังหรือ ช่วงต่อเวลาพิเศษ

ข้อ 14 การส่งลูกเข้าเล่นจากเส้นข้าง เส้นหลัง มุมสนาม และการพิชิตระเบียบการส่งบอล

14.1 ส่งบอลที่เส้นข้าง เมื่อ

- เมื่อลูกบอลออกนอกสนามทางด้านข้าง โดยสัมผัสกับพื้นด้านนอกของสนาม เส้นสนามหรือบุคคล วัตถุ ที่มีส่วนหนึ่งส่วนใด สัมผัสกับพื้นที่ด้านนอกสนาม
- มีการขว้างลูกบอล (ลูกศรที่โต้ะบ้านทีก)
- เกิดการพิชิตระยะเบียด หรือการฟาล์วต่าง ๆ (ส่งใกล้กับจุดพิชิตระยะเบียด)
- รั้มครึ่งหลัง หรือช่วงต่อเวลาพิเศษ (ส่งที่เส้นข้างกลางสนามตรงข้ามโต้ะบ้านทีก)
- บทลงโทษจากการฟาล์วที่ต่อต่อส่งบอลเข้าเส้น (ส่งที่เส้นข้างกลางสนามตรงข้ามโต้ะบ้านทีก)

14.1.1 วิธีตีการเนินการส่งเข้าเส้นจากเส้นข้าง

- เมื่อเกิดการพิชิตระยะเบียด ผู้ตัดสินจะชี้บอกทีมที่ได้ส่งบอลเข้าเส้น และจุดที่จะส่งบอลโดยผู้ตัดสินจะไม่ชี้บอล ผู้เล่นใด ๆ ของทีมสามารถส่งบอลเข้าเส้นได้ทันทีหากผู้ตัดสินเห็นว่าผู้ส่งบอลเข้าเส้นไม่ส่งในจุดที่ให้ส่ง หรือเคลื่อนที่ออกจากจุดที่ให้ส่งเกิน 1 เมตร อาจจะมีจุดอื่นว่าเป็นการพิชิตระยะเบียด และเปลี่ยนทีมส่งบอลเข้าเส้นได้
- เมื่อเกิดการฟาล์ว หลังจากผู้ตัดสินแจ้งฟาล์วต่อโต้ะบ้านทีกแล้ว จะส่งบอลให้กับทีมที่ได้ส่งบอลเข้าเส้นที่เส้นข้างใกล้กับพื้นที่กระทำฟาล์ว

14.2 ส่งบอลที่เส้นหลัง เมื่ออยู่แผลเวลาการแข่งขัน

- หลังจากได้คะแนนจากการยิงปกติ
- หลังจากได้คะแนนจากการโยนโทษครึ่งสุดท้าย หรือครึ่งเดียว

14.2.1 วิธีตีการเนินการส่งเข้าเส้นจากเส้นหลัง

- หลังจากผู้ตัดสินเป่านกหวีดให้คะแนนแล้ว ผู้ถือตะกร้าต้องเทลูกบอลออกจากตะกร้า ใกล้กับเก้าอี้ที่ตนยืนอยู่ หรือส่งบอลให้ผู้ป้องกันตะกร้า โดยเร็ว
- ให้ผู้ป้องกันตะกร้า ของทีมที่เสียคะแนน เป็นผู้ส่งเข้าเส้นจากเส้นหลัง
- สามารถเคลื่อนที่ได้ตลอดแนวของเส้นหลัง แต่ต้องส่งบอลภายในเวลา 5 วินาที

14.3 ส่งบอลที่มุมสนาม เมื่อ

- ผู้ป้องกันตะกร้าทำบอลออกที่เส้นหลัง
- บอลสัมผัสโดนตะกร้าออกที่เส้นหลัง
- เกิดการพิชิตระยะเบียดส่งบอลเข้าเส้นของผู้ป้องกันตะกร้าที่เส้นหลัง

14.3.1 วิธีตีการเนินการส่งเข้าเส้นจากมุมสนาม

- ผู้ตัดสินจะชี้บอกทีมที่ได้ส่งบอลเข้าเส้น และมุมสนามที่จะส่งบอลเข้าเส้นโดยผู้ตัดสินจะไม่ชี้บอล ผู้เล่นใด ๆ ของทีมสามารถส่งบอลเข้าเส้นได้ทันที

14.4 การพิจารณารูปขบสงบอลเง้าเล่น

- ใช้เวลาในการสงบอลเง้าเล่น 5 วินาที
- มีส่วนใด ๆ ของร่างกาย เง้าไปในสนามก่อนปล่อยบอลออกจากมือ
- เคลื่อนที่เกิน 1 เมตร (โดยประมาณ) จากจุดที่ให้สงเง้าเล่น
- สัมผัสบอลในสนาม ก่อนที่บอลจะสัมผัสผู้เล่นใด ๆ ในสนาม
- ชิงประตูโดยตรง ก่อนบอลสัมผัสผู้เล่นในสนาม (ยกเว้นสัมผัสโดนผู้ป้องกันเตะถ้า ที่ป้องกันการชิงจากนอกสนาม)
- สงบอลออกนอกสนาม
- สงบอลมือต่อมือให้กับผู้เล่นในสนาม

ข้อ 15 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น

15.1 เปลี่ยนตัวได้เมื่อ

- เกิดการพิจารณารูปขบสงบอลที่ผิดกติกาหนึ่ง
- เกิดบอลชืด
- เกิดการฟาล์ว และผู้ตัดสินแจ้งการฟาล์วต่อโต๊ะปรับทีกแล้ว
- อยู่ในช่องของการพักครึ่ง หรือเวลานอก
- บอลลงเตะจากการเล่นชิงประตู โดยทีมที่เสียคะแนนขอเปลี่ยนตัวเมื่อทีมที่เสียคะแนนขอเปลี่ยนตัว ทีมตรงข้ามอาจจะขอเปลี่ยนตัวได้อย่างไรก็ตามทีมที่ได้คะแนนไม่สามารถขอเวลานอกได้
- ก่อนบอลไปอยู่ในมือของผู้เล่นที่ได้โยนโทษครั้งแรก หรือครั้งแรก
- หลังจากการเล่นโทษครั้งแรก หรือครั้งสุดท้าย

15.2 วิธีดำเนินการเปลี่ยนตัว

- ผู้เล่นที่จะขอเปลี่ยนตัวต้องแจ้งให้โต๊ะปรับทีกทราบว่าขอเปลี่ยนตัวกับหมายเลขใด
- ผู้เล่นที่จะขอเปลี่ยนตัวต้องมาหนึ่งที่เก้าอี้เปลี่ยนตัวที่จัดไว้ให้ บริเวณโต๊ะปรับทีก
- ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวออกต้องมาเปลี่ยนตัวที่หน้าโต๊ะปรับทีก ก่อนกลับไปนั่งที่ม้านั่งสำรอง และต้องกระทำการเปลี่ยนตัวโดยรวดเร็ว
- การเปลี่ยนตัวผู้ป้องกันเตะถ้า ต้องได้รับการรับรองจากผู้ตัดสินอย่างชัดเจน และผู้ที่เปลี่ยนเข้ามาเป็นผู้ป้องกันเตะถ้าต้องมีสีของเสื้อแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ
- การยกเลิกการเปลี่ยนตัว ต้องแจ้งต่อโต๊ะปรับทีก และก่อนที่โต๊ะปรับทีกให้สัญญาณ

อย่างไรก็ตาม ถ้าผู้ตัดสินเห็นว่าทีมที่ขอเปลี่ยนตัว กระทำการล่าช้าหรือต่อเวลา ผู้ตัดสินอาจจะปรับเป็นเวลานอกให้กับทีมที่เปลี่ยนตัวล่าช้า หากทีมที่เปลี่ยนตัวล่าช้าไม่มีเวลานอกเหลืออยู่ในช่วงเวลานั้น จะปรับเป็นฟาล์วเทคนิคผู้ฝึกสอน

ข้อ 16 การขอละเล่นนอก

16.1 ขอละเล่นนอกได้เมื่อ

- เกิดการพิตละเบี่ยงปรงของทิมใดทิมหนึ่ง
- เกิดบอลลีต
- เกิดการฟาล์ว และผู้ตัดสินแจ้งการฟาล์วต่อโต๊ะบ่นทีกแล้ว
- บอลลงทะกร้าจากการชิงประตุ โดยทิมที่เสียคะแนนขอละเล่นนอก
- ก่อนบอลลีไปอยู่ในมือของผู้เล่นที่ได้โยนโทษครั้งแรก หรือครั้งเดียว
- หลังจากการโยนโทษครั้งเดียว หรือครั้งสุดท้าย
- อาจขอละเล่นนอก ต่อจากช่วงละเล่นนอกที่เพิ่งหมดลงได้

16.2 วิธีตั้งเนินการขอละเล่นนอก

- แต่ละทิมมีละเล่นนอกครั้งละ 2 ครั้ง
- ละเล่นนอกในช่วงต่อละเล่นพิเศษ ช่วงละ 1 ครั้ง
- ไม่สามารถนำละเล่นนอกที่ไม่ได้ใช้มารวมใน แต่ละช่วงแข่งชิงได้
- เมื่อต้องการขอละเล่นนอก ผู้พิกลงต้องแจ้งให้โต๊ะบ่นทีกทราบอย่างชัดเจนน
- การยกเลิกการขอละเล่นนอก ต้องแจ้งต่อโต๊ะบ่นทีก และก่อนที่โต๊ะบ่นทีกให้สัญญาณ
- เมื่อหมดช่วงละเล่นนอก และผู้ตัดสินเรียกลงสนาม ผู้เล่นต้องลงสนามโดยรวดเร็ว

อย่างไรก็ตาม ถ้าผู้ตัดสินเห็นว่าทิมที่ขอละเล่นนอก ลงสนามล่าช้าหรือต่อเวลา ผู้ตัดสินอาจปรับเป็นละเล่นนอกอีก ครั้งให้กับทิมที่ลงสนามล่าช้า หากทิมที่ลงสนามล่าช้า ไม่มีละเล่นนอกเหลืออยู่ในช่วงแข่งชิงนั้น จะปรับเป็นฟาล์ว เทคนิกผู้พิกลง

ข้อ 17 การทำฟาล์ว

17.1 การฟาล์วบุคคล

ฟาล์วบุคคล คือ การฟาล์วที่มีการถูกลงโทษของผู้เล่นต่อฝ่ายตรงข้าม โดยการดึง, ฝักัดกัน, ฝักัด, ชวน, ทำให้อะตุลล้ม หรือกีดขวางการเคลื่อนที่ของฝ่ายตรงข้ามด้วยการชิงมือ, แขน, ศอก, ไหล่, ฝักัด, ปรง, เป่า หรือเท้า และการปิดบอลในมือของผู้เล่นที่ถือบอล

17.2 การฟาล์วพิตวิสัยบนทีกีฬา

การฟาล์วพิตวิสัยบนทีกีฬา คือ การฟาล์วที่รุนแรง หรือผู้ตัดสินพิจารณาว่าเป็นการฟาล์วที่ร้ายซึ่งความเสียหายของ ทีกีฬา

17.3 การพาล์วทางเทคนิค

การพาล์วทางเทคนิค คือ การพาล์วที่ไม่มีการถูกต้องต่อผู้เล่น การพาล์วนี้อาจจะเกิดจากการใช้จากไม่สุภาพ หรือผู้ตัดสินพิจารณาว่าเป็นการเล่นที่เอาเปรียบอย่างไม่เป็นธรรม

17.4 การพาล์วเสียสิทธิ์

การพาล์วเสียสิทธิ์ คือ การพาล์วผิดวิสัยของนักกีฬา และ/หรือ การผิดมารยาท อย่างร้ายแรง

17.5 การพาล์วคู่

การพาล์วคู่ คือ การพาล์วที่กระทำโดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามกัน ในระยะเวลาใกล้เคียงกัน

17.6 ทีมพาล์ว

ทีมพาล์ว คือ ผลรวมการพาล์วของผู้เล่นในการแข่งขัน ดังนี้

- เมื่อมีการขานพาล์วของผู้เล่นทีมใด จะบันทึกทีมพาล์วให้กับทีมนั้นด้วย
- ในแต่ละครั้งของการแข่งขันทีมแข่งขันมีสิทธิกระทำพาล์วร่วมได้ไม่เกิน 5 ครั้ง
- เมื่อมีการต่อเวลาพิเศษทีมพาล์วจะยังคงนับต่อจากครั้งหลัง

17.7 วิธีการดำเนินการเกี่ยวกับการพาล์ว

- ผู้เล่นสามารถพาล์วได้ 5 ครั้ง ตลอดการแข่งขัน
- เมื่อผู้เล่นกระทำพาล์วเป็นครั้งที่ 5 ผู้เล่นคนนั้นต้องออกจากการแข่งขัน
- เมื่อมีการขานพาล์วผิดวิสัยนักกีฬา ผู้เล่นที่ถูกกระทำพาล์วได้โทษ 2 ครั้ง และทีมของผู้เล่นที่ถูกกระทำพาล์วได้ส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นข้างกลางสนามตรงข้ามได้ะบันทึก
- เมื่อผู้เล่นกระทำพาล์วผิดวิสัยนักกีฬาเป็นครั้งที่ 2 ต้องออกจากการแข่งขัน
- เมื่อมีการขานพาล์วทางเทคนิคให้กับทีมใดทีมหนึ่ง ทีมตรงข้ามจะได้โทษ 2 ครั้ง โดยผู้ฝึกสอน เป็นคนระบุผู้โทษ และทีมนั้นจะส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นข้างกลางสนามตรงข้ามได้ะบันทึก
- เมื่อมีการขานพาล์วเสียสิทธิ์ ผู้เล่นที่ถูกกระทำพาล์วได้โทษ 2 ครั้ง และทีมของผู้เล่นที่ถูกกระทำพาล์วได้ส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นข้างกลางสนามตรงข้ามได้ะบันทึก
- เมื่อผู้เล่นคนใดกระทำพาล์วเสียสิทธิ์เขาต้องออกจากการแข่งขัน
- เมื่อเกิดการพาล์วคู่ ถ้ามีทีมครอบครองบอลอยู่ให้ทีมเดิมได้ครอบครองบอลต่อ
- เมื่อเกิดการพาล์วคู่ ถ้าไม่ทราบว่ามีใครครอบครองบอลให้ตัดสินครอบครองได้ะบันทึก
- เมื่อทีมใดถูกบันทึกว่ากระทำพาล์วมาแล้ว 5 ครั้งในช่องการแข่งขันนั้น ถ้ามีการกระทำพาล์วครั้งต่อไปของทีมนั้นให้ผู้เล่นที่ถูกกระทำพาล์วได้โทษ 2 ครั้ง
- เมื่อผู้ฝึกสอนกระทำพาล์วทางเทคนิคเป็นครั้งที่ 3 เขาต้องออกจากการแข่งขัน

ข้อ 18 การโยนโทษ

18.1 จะให้โยนโทษเมื่อ

- ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน (ไม่ใช่ผู้ป้องกันเตะก้านัก) เข้าไปในเขตผู้ป้องกันเตะก้านัก เพื่อประโยชน์ในการป้องกันการยิงประตู โดยผู้ตัดสินพิจารณาว่าเป็นการทำให้บอลไม่เข้าเตะก้านัก (โยนโทษ 2 ครั้ง)
- มีการกระทำฟาล์วผู้เล่นที่พยายามยิงประตู (โยนโทษ 2 ครั้ง)
- มีการกระทำฟาล์วทางเทคนิค (โยนโทษ 2 ครั้ง และได้ส่งบอลเข้าเล่น)
- มีการกระทำฟาล์วผิดกติกาเกี่ยวกับไฟฟ้า หรือฟาล์วรุนแรง (โยนโทษ 2 ครั้ง และได้ส่งบอลเข้าเล่น)
- มีการกระทำฟาล์วเสียดสีขู่ (โยนโทษ 2 ครั้ง และได้ส่งบอลเข้าเล่น)
- ผู้เล่นฝ่ายเดียวกับผู้ป้องกันเตะก้านักเจตนาส่งบอลให้ผู้ป้องกันเตะก้านัก ในเขตป้องกันเตะก้านัก (โยนโทษ 1 ครั้ง โดยผู้ฝึกสอนที่มตรงข้ามเป็นคนกำหนดผู้โยนโทษ)
- จากบทลงโทษของการฟาล์วทีม (โยนโทษ 2 ครั้ง โดยผู้ที่ถูกกระทำฟาล์ว)

18.2 วิธีดำเนินการโยนโทษ

- ผู้เล่นที่ได้โยนโทษอาจจะใช้มือเดียว หรือสองมือในการโยนโทษ
- ผู้เล่นที่ได้โยนโทษต้องอยู่หลังเส้นโยนโทษ ห้ามให้เท้าสัมผัสเส้นโยนโทษ
- เมื่อผู้เล่นที่ได้โยนโทษ ชักวางเท้าเรียบร้อยแล้ว ต้องไม่ทำให้เท้าทั้งสองข้างขยับ ระหว่างการโยนโทษ (อาจเปิดส้นเท้าได้บ้าง แต่เพียงเล็กน้อย)
- ผู้ป้องกันเตะก้านักไม่มีสิทธิป้องกันบอลจากการโยนโทษและต้องไปยืนอยู่ที่มุมสนามด้านใดด้านหนึ่ง
- ผู้ถือเตะก้านักสามารถเคลื่อนที่เตะก้านักไปในทิศทางใด ๆ เพื่อรับบอล และบอลต้องไม่ถูกมือ หรือส่วนหนึ่งของร่างกาย ก่อนผู้ตัดสินให้สัญญาณคะแนน
- ผู้ถือเตะก้านักที่รับบอลจากการโยนโทษต้องยืนอย่างมั่นคงบนเท้า
- ในกรณีโยนโทษ ผู้โยนโทษต้องโยนบอลให้ลงเตะก้านักโดยตรง จากมือผู้โยนโทษถึงเตะก้านัก
- ถ้าผู้เล่นที่ไม่ได้โยนโทษ ไปกระทำการโยนโทษแทนผู้เล่นที่ได้โยนโทษผู้ตัดสินอาจจะยกเลิกการโยนโทษ และคะแนนที่ได้จากการโยนโทษครั้งนั้น โดยให้ฝ่ายตรงข้ามได้ส่งบอลเข้าเล่นข้างสนามแนวเดียวกับเส้นโยนโทษ ด้านใดด้านหนึ่ง

การกระทำใด ๆ ที่ผิดระเบียบข้อ 15.2 จะไม่ได้คะแนน

ข้อ 19 ผู้ตัดสิน

19.1 การแข่งขันครั้งหนึ่งประกอบด้วยผู้ตัดสิน 2 คน

19.2 ผู้ตัดสินมีหน้าที่ควบคุมการแข่งขัน ตั้งแต่เริ่มเล่นจนถึงสิ้นสุดการแข่งขัน

- 19.3 ผู้ตัดสินต้องตรวจสอบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน
- 19.4 สิ้อานาจสั่งหยุดการแข่งขัน เมื่อมีเหตุที่เหมาะสม
- 19.5 สิ้อานาจตัดสินใจปรับปรับให้ทีมแพ้การแข่งขัน
- 19.6 สิ้อานาจ ในการตัดสินปัญหาใด ๆ ก็ตามที่ไม่ได้ระบุไว้ในกติกา
- 19.7 ให้การรับรอง และลงชื่อในใบบันทึกคะแนนเมื่อหมดเวลาการแข่งขัน

ข้อ 20 เจ้าหน้าที่โต๊ะบันทึก ประกอบด้วย

20.1 ผู้บันทึก 1 คน

- ผู้บันทึกจะต้องเขียนราคาช้อนักกีฬาและผู้ฝึกสอนของทั้งสองทีมให้เร็วพร้อม
- ผู้บันทึกจะต้องให้ผู้ฝึกสอนทั้งสองทีมลงลายมือชื่อรับรองผู้เล่นก่อนการแข่งขัน
- เป็นผู้ดูแลการสลับกันของลูกศร
- เป็นผู้ดูแลเรื่องการเปลี่ยนตัว และการขอเวลานอก
- แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบเมื่อมีการฟาล์วทีม และเมื่อผู้เล่นทำฟาล์วครั้งที่ 5

20.2 ผู้ช่วยผู้บันทึก 1 คน

- ผู้ช่วยผู้บันทึกต้องดูแลป้ายคะแนน
- ช่วยเหลือผู้บันทึกในการให้สัญญาณเปลี่ยนตัว และขอเวลานอก
- แสดงป้ายฟาล์วบุคคล

20.3 ผู้จับเวลา

- ดูแลเวลาการแข่งขัน
- ดูแลเวลานอก

กติกากาแฟชัวร์บอล



โดย..

สมาคมกีฬาบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย