



## กติกาบาสเกตบอล 2022 OFFICIAL BASKETBALL 2022

กติกาบาสเกตบอล 2022 ฉบับนี้ ได้กำหนด ผู้เล่น หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน หรือ บุคคลอื่นเป็นเพศชาย(เขา) ทั้งหมด ซึ่งให้ใช้รวมไปถึงเพศหญิงด้วย ทั้งนี้ต้องเข้าใจว่ากติกาได้จัดขึ้นเพื่อนำไปปฏิบัติเท่านั้น

### กติกาหมวดที่ 1 การแข่งขัน : Rule one - The game

#### ข้อ 1 คำจำกัดความ

##### 1.1 การแข่งขันบาสเกตบอล : Basketball game

บาสเกตบอลเป็นการเล่นโดยทีม 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน จุดมุ่งหมายของแต่ละทีม คือการทำคะแนนด้านห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม และขณะเดียวกัน ป้องกันฝ่ายตรงข้ามไม่ให้ทำคะแนนด้านห่วงตาข่ายของตนเอง

การแข่งขันถูกควบคุมโดยผู้ตัดสิน, เจ้าหน้าที่โต๊ะ และ ผู้ควบคุมการแข่งขัน (ถ้ามี)

##### 1.2 ห่วงตาข่ายฝ่ายตรงข้าม / ห่วงตาข่ายทีมตนเอง : Basket - Opponents / Own

ห่วงตาข่ายที่ทีมรุกไปทำคะแนน คือห่วงตาข่ายฝ่ายตรงข้าม และ ห่วงตาข่ายที่ทีมรุกป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามทำคะแนน คือห่วงตาข่ายทีมตนเอง

##### 1.3 ผู้ชนะการแข่งขัน : Winner of a game

ทีมที่มีคะแนนมากกว่าเมื่อสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

## กติกาหมวดที่ 2 สนามแข่งขัน และ อุปกรณ์ : Rule two -Playing court and equipment

### ข้อ 2 สนามแข่งขัน : Court

#### 2.1 สนามแข่งขัน : Court

สนามแข่งขัน ต้องเป็นพื้นเรียบ แข็ง ไม่มีสิ่งกีดขวาง(ภาพที่ 1) โดยมีขนาด ยาว 28 เมตร และกว้าง 15 เมตร ซึ่งวัดจากขอบในของเส้นขอบสนาม

#### 2.2 พื้นสนาม : Floor

พื้นสนาม รวมถึงพื้นที่ที่ห่างจากเส้นสนาม ปราศจากสิ่งกีดขวางอย่างน้อย 2 เมตร(ภาพที่ 2) ดังนั้นพื้นสนามต้องมีความยาวอย่างน้อย 32 เมตร และความกว้างอย่างน้อย 19 เมตร

#### 2.3 แดนหลัง : Backcourt

แดนหลัง ของทีม ประกอบด้วย ห่วงตาข่ายของทีมตนเอง, ส่วนของกระดานหลังที่ยื่นเข้ามาในสนามแข่งขัน และ ส่วนของสนามแข่งขันที่กำหนดโดยเส้นหลังที่อยู่ด้านหลังห่วงตาข่ายของทีมตนเอง, เส้นข้าง และ เส้นกลาง

#### 2.4 แดนหน้า : Frontcourt

แดนหน้า ของทีม ประกอบด้วย ห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม, ส่วนของกระดานหลังที่ยื่นเข้ามาในสนามแข่งขัน และ ส่วนของสนามแข่งขันที่กำหนดโดยเส้นหลังที่อยู่ด้านหลังห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม, เส้นข้าง และ ขอบในของเส้นกลางไกลห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม

#### 2.5 เส้น : Lines

เส้นทุกเส้นจะต้องตีด้วยสีเดียวกัน เป็นสีขาว หรือสีอื่น ที่ตัดกันกับสีของสนาม กว้าง 5 เซนติเมตร สามารถมองเห็นได้ชัดเจน

#### 2.5.1 เส้นเขตสนาม : Boundary line

สนามแข่งขันจะกำหนดด้วยเส้นเขตสนาม, ประกอบด้วย เส้นหลัง และ เส้นข้าง เส้นดังกล่าวไม่ใช่ส่วนของสนามแข่งขัน

สิ่งกีดขวางใด ๆ รวมทั้งที่นั่งของทีมที่ประกอบด้วย หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง ผู้ติดตามทีม ต้องอยู่ห่างจากสนามแข่งขันอย่างน้อย 2 เมตร

#### 2.5.2 เส้นกลาง , วงกลมกลาง และครึ่งวงกลมโยนโทษ

: Centre line, Centre circle and free-throw semi-circles

เส้นกลาง จะต้องตีเส้นขนานกับเส้นหลังจากจุดกึ่งกลางของเส้นข้าง เส้นกลาง

**วงกลมกลาง** จะต้องตีเส้นวงกลมที่กึ่งกลางสนามแข่งขัน และมีรัศมี 1.80 เมตร โดยวัดถึงขอบนอกของเส้นรอบวง

**ครึ่งวงกลมโยนโทษ** จะต้องตีเส้นครึ่งวงกลมไว้ในสนามแข่งขัน มีรัศมี 1.80 เมตร โดยวัดถึงขอบนอกของเส้นรอบวง ซึ่งมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่กึ่งกลางเส้น โยนโทษ (ภาพที่ 3)

### 2.5.3 เส้นโยนโทษ, เขตกำหนดเวลา และ ช่องยืนเพื่อแย่งบอลในการโยนโทษ

: Free-throw lines, restricted areas and free-throw rebound places

**เส้นโยนโทษ** จะต้องตีเส้นขนานกับเส้นหลังของแต่ละข้าง โดยจะต้องมีขอบนอกไกลสุดห่างจากขอบในของเส้นหลัง 5.80 เมตร และ มีความยาว 3.60 เมตร จุดกึ่งกลางของเส้นโยนโทษ จะต้องอยู่บนเส้นสมมติที่ลากต่อเชื่อมกันจากจุดกึ่งกลางของเส้นหลังทั้งสองข้าง

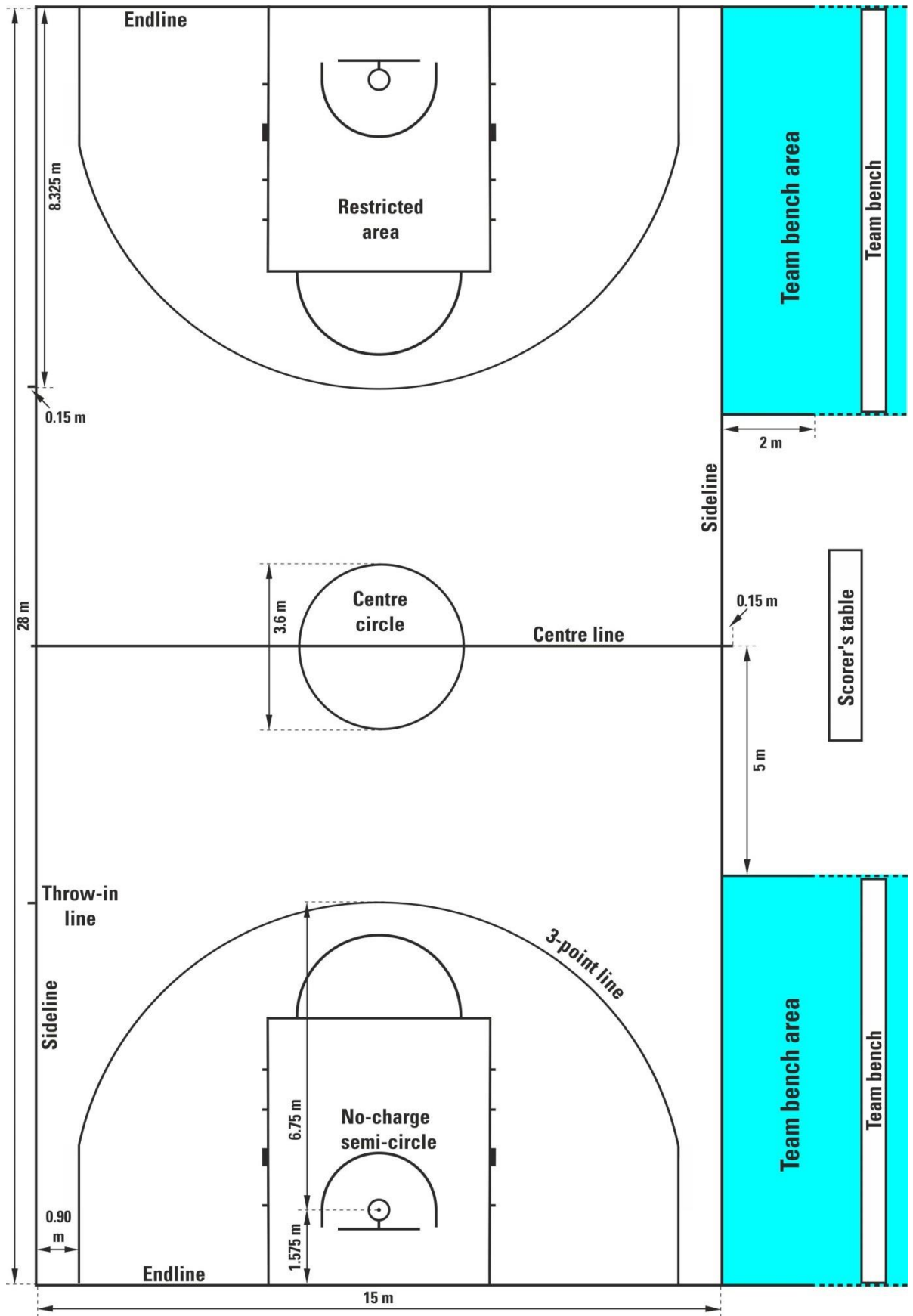
**เขตกำหนดเวลา** จะต้องตีเป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากอยู่ในสนามแข่งขันที่กำหนดโดยเส้นหลัง, เส้นที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ และ เส้นที่ลากมาจากเส้นหลัง โดยมีขอบนอกห่างจากจุดกึ่งกลางของเส้นหลัง 2.45 เมตร และสิ้นสุดที่ขอบนอกของเส้นที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ เส้นต่าง ๆ เหล่านี้ ยกเว้นเส้นหลัง ถือเป็นส่วนหนึ่งของเขตกำหนดเวลา

**ช่องยืนแย่งบอลการโยนโทษ**ตามแนวเขตกำหนดเวลา สงวนไว้เพื่อให้ผู้เล่นยืนในระหว่างการโยนโทษ ให้ทำช่องยืนดังกล่าวตามภาพที่ 2

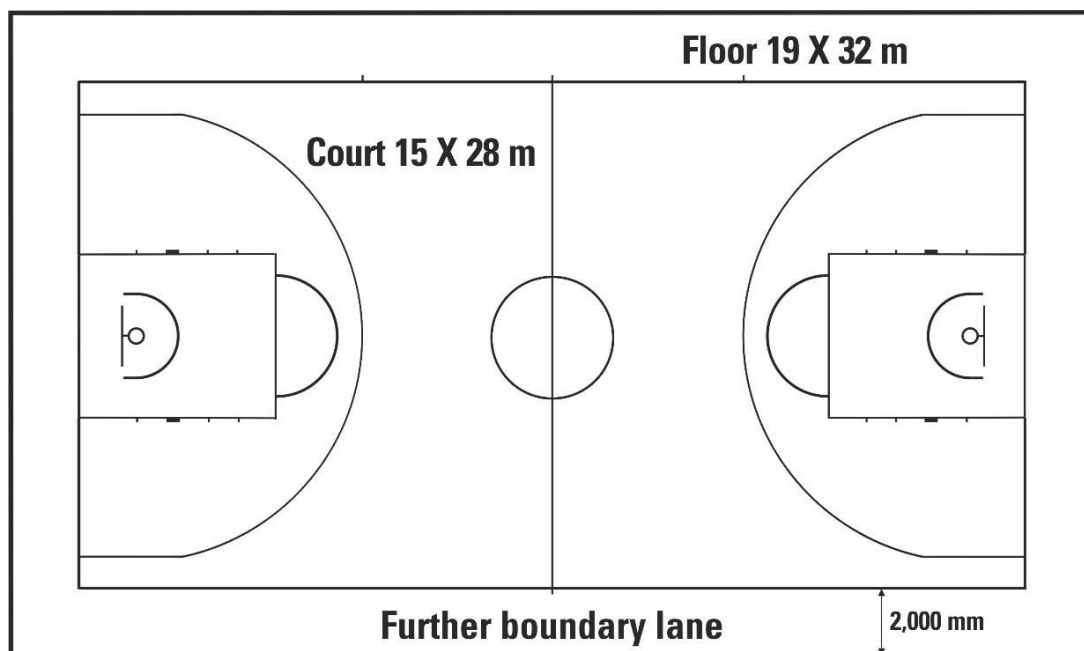
### 2.5.4 เขตการยิงประตู 3 คะแนน : 3- point field goal area

เขตยิงประตู 3 คะแนนของทีม (ภาพที่ 1 และ ภาพที่ 3) คือพื้นที่ทั้งหมดของสนามแข่งขัน ยกเว้น พื้นที่ใกล้ห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม โดยมีเขตกำหนดและรวมถึงดังต่อไปนี้ :

- เส้นขนาน 2 เส้น ที่ต่อขึ้นตั้งฉากออกจากเส้นหลัง โดยมีขอบนอกห่างจากขอบในของเส้นข้าง 0.90 เมตร
  - เส้นโค้งที่มีรัศมี 6.75 เมตร วัดจากจุดกึ่งกลางห่วงตาข่ายที่ตั้งลงมาบนพื้นสนาม โดยวัดถึงขอบนอกของเส้น จุดกึ่งกลางห่วงตาข่ายบนพื้นสนามถึงขอบในของจุดกึ่งกลางของเส้นหลัง มีระยะ 1.575 เมตร เส้นโค้งต้องเชื่อมต่อกับเส้นขนานทั้งสองเส้น
- เส้น 3 คะแนน ไม่ใช่ส่วนของเขตยิงประตูเพื่อทำ 3 คะแนน



ภาพที่ 1 สนามแข่งขัน : Full size playing court



ภาพที่ 2 สนามแข่งขันและพื้นสนาม Court and floor

#### 2.5.5 เขตที่นั่งของทีม : Team bench areas

เขตที่นั่งของทีม จะต้องกำหนดไว้นอกสนามแข่งขันด้วยเส้น 2 เส้น ดังภาพที่ 1

ในเขตที่นั่งของทีมจะต้องจัดที่นั่งจำนวน 16 ที่นั่ง สำหรับบุคคลที่เกี่ยวข้องในทีมซึ่งประกอบด้วย หัวหน้าผู้ฝึกสอน, ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1, ผู้เล่นสำรอง, ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และ ผู้ติดตามทีม บุคคลอื่นจะต้องอยู่หลังเขตที่นั่งของทีมและห่างออกไปอย่างน้อย 2 เมตร

#### 2.5.6 เส้นส่งบอลเข้าเล่น : Throw-in lines

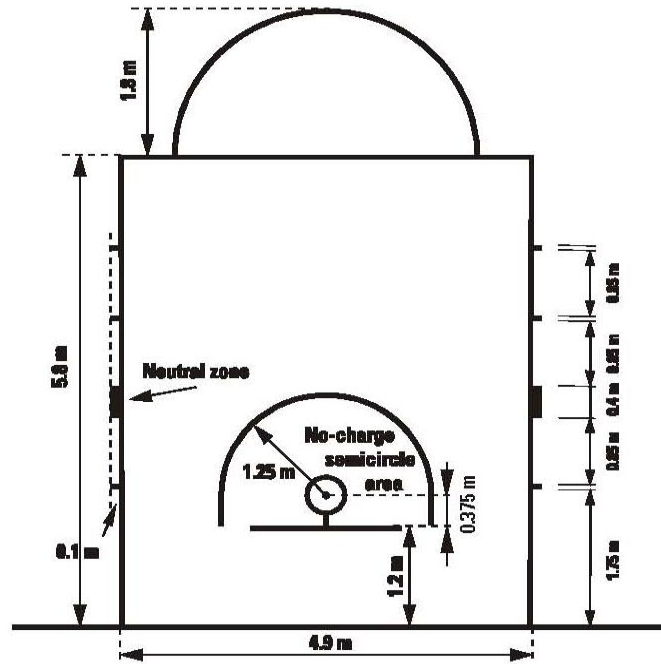
จะต้องตีเส้น 2 เส้น ยาว 0.15 เมตร ที่เส้นข้างนอกสนามแข่งขันด้านตรงข้ามโต๊ะผู้บันทึกคะแนน โดยวัดจากขอบนอกของเส้นเหล่านี้ถึงขอบในของเส้นหลังที่ไกลที่สุด 8.325 เมตร

#### 2.5.7 เขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชน : No-charge semi-circle areas

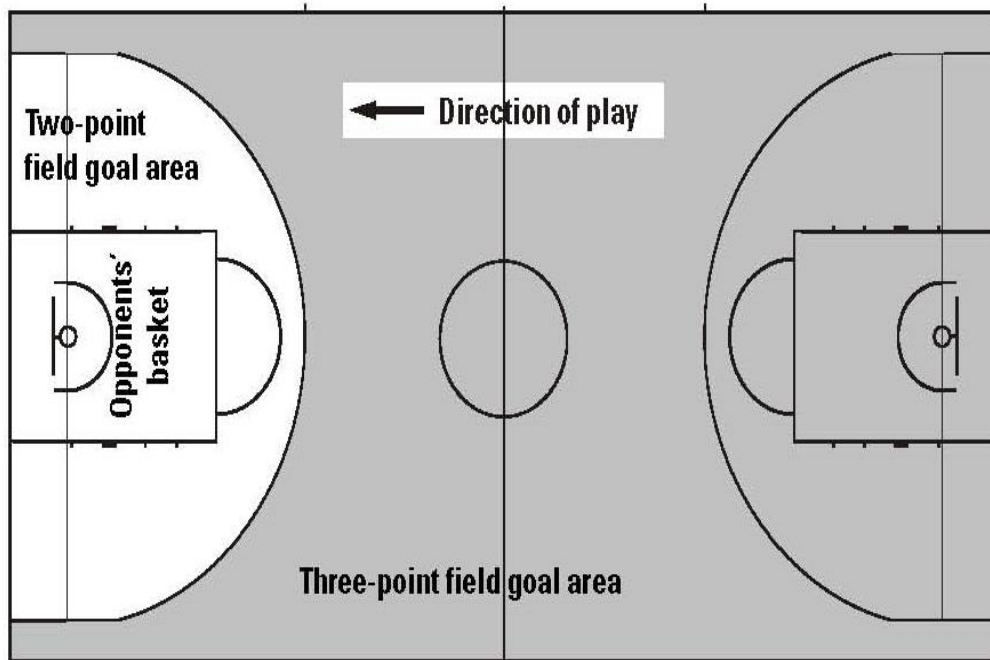
จะต้องตีเส้นครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชนในสนามแข่งขัน ตามที่กำหนดดังนี้ :

- ครึ่งวงกลมที่มีรัศมี 1.25 เมตร วัดจากจุดกึ่งกลางห่วงตาข่ายที่ติดตั้งลงบนพื้นสนามถึงขอบในถึงขอบในของครึ่งวงกลม เส้นครึ่งวงกลมเชื่อมต่อกับ :
- เส้นขนาน 2 เส้น ที่ตั้งฉากกับเส้นหลัง วัดจากขอบในถึงจุดกึ่งกลางห่วงตาข่ายที่ติดตั้งลงบนพื้นสนาม 1.25 เมตร มีความยาว 0.375 เมตร และสิ้นสุดที่ระยะห่าง 1.20 เมตร จากขอบในของเส้นหลัง

เขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดภัยฟาวล์ชั้น ครอบคลุมทั้งหมดด้วยเส้นสมมติที่เชื่อมต่อกับปลายสุดของ  
เส้นขนานที่ลากตรงลงมาด้านล่างจากขอบในของกระดานหลัง  
เส้นเขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดภัยฟาวล์ชั้น เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดภัยฟาวล์ชั้น



ภาพที่ 3 เขตกำหนดเวลา : Restricted area



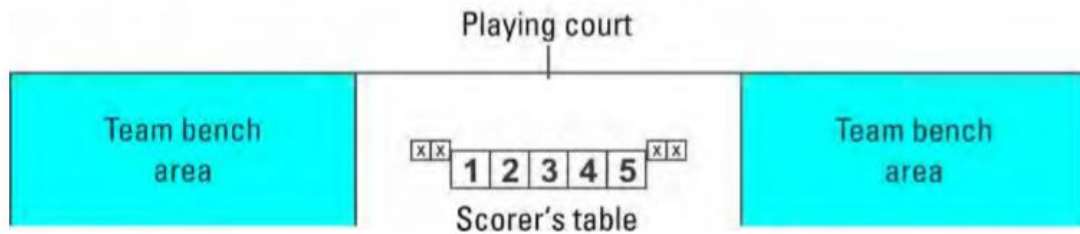
ภาพที่ 4 เขตยิงประตู 2 คะแนน / เขตยิงประตู 3 คะแนน

: Two-point / Three-point field goal area

## 2.6 ตำแหน่งของโต๊ะผู้บันทึกคะแนน และ ที่นั่งผู้เล่นขอเปลี่ยนตัว(ภาพที่ 4)

### Position of the scorer's table and substitution chairs (Diagram 4)

- |                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| 1 = Shot clock operator | 3 = Commissioner, if present |
| 2 = Timer               | 4 = Scorer                   |
| x = Substitution chairs | 5 = Assistant scorer         |



The scorer's table and its chairs must be placed on a platform. The announcer and/or statisticians (if present) can be seated at the side of and/or behind the scorer's table.

### ภาพที่ 5 โต๊ะผู้บันทึกคะแนน และ ที่นั่งผู้เล่นขอเปลี่ยนตัว

: Scorer's table and substitution chairs

### ข้อ 3 อุปกรณ์การแข่งขัน : Equipment

อุปกรณ์การแข่งขันที่ต้องจัดเตรียมมีดังนี้ :

- ชุดอุปกรณ์กระดานหลัง ประกอบด้วย :
    - กระดานหลัง
    - ชุดห่วงตาข่าย ประกอบด้วย ห่วงชนิดต้านแรงดึง(Pressure release) และตาข่าย
    - โครงสร้างเครื่องยึดกระดานหลังรวมถึงนมหุ้ม
  - ลูกบาสเกตบอล
  - นาฬิกาแข่งขัน
  - ป้ายคะแนน(Scoreboard)
  - นาฬิกายิงประตู(Shot clock)
  - นาฬิกาจับเวลา หรือ อุปกรณ์ที่เหมาะสม(มองเห็นชัดเจน) สำหรับจับเวลาออก (ไม่ใช่ นาฬิกาแข่งขัน)
  - อุปกรณ์ให้สัญญาณเสียง 2 ชุด ที่ให้เสียงดัง และ แตกต่างกันอย่างชัดเจน
- อุปกรณ์แต่ละชุดเพื่อสำหรับ
- ผู้ควบคุมนาฬิกาการยิงประตู
  - ผู้จับเวลา

- ไบบันทึกระยะ
- ป้ายแสดงจำนวนการฟาวล์ของผู้เล่น
- ป้ายแสดงจำนวนการฟาวล์ของทีม
- ลูกศรแสดงการสลับการครอบครองบอล
- พื้นสนามแข่งขัน
- สนามแข่งขัน
- แสงสว่างที่พอเหมาะ

สำหรับคำอธิบายรายละเอียดของอุปกรณ์บาสเกตบอลที่มากกว่านี้ ให้ดูในภาคผนวกของอุปกรณ์การแข่งขัน

---

### กติกามวยที่ 3 ทีม : Rule three - Teams

---

#### ข้อ 4 ทีม : Teams

##### 4.1 คำจำกัดความ

- 4.1.1 สมาชิกของทีมมีคุณสมบัติเข้าแข่งขัน เมื่อเขาได้รับมอบอำนาจให้ลงแข่งขันให้กับทีม ตามระเบียบที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด รวมถึงการกำหนดอายุ
- 4.1.2 สมาชิกของทีมมีสิทธิ์ลงแข่งขัน เมื่อเขามีชื่อในไบบันทึกระยะก่อนเริ่มการแข่งขัน ทุกรายได้ที่เขาไม่ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน หรือ กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง
- 4.1.3 ในระหว่างเวลาแข่งขัน สมาชิกของทีมมีสถานะดังนี้ :
- ผู้เล่น เมื่อเขาอยู่ในสนาม และมีสิทธิ์แข่งขัน
  - ผู้เล่นสำรอง เมื่อเขาไม่ได้อยู่ในสนามแข่งขัน แต่เขามีสิทธิ์ลงแข่งขัน
  - เป็นผู้เล่นที่ถูกให้ออก (excluded player) เมื่อเขาได้กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และไม่มีสิทธิ์ลงแข่งขันอีกต่อไป
- 4.1.4 ในระหว่างช่วงพักการแข่งขัน สมาชิกของทีมทุกคนที่มีสิทธิ์ลงแข่งขัน มีสถานะเป็นผู้เล่น

##### 4.2 หลักเกณฑ์

- 4.2.1 แต่ละทีม จะประกอบด้วย :
- สมาชิกที่มีสิทธิ์ลงแข่งขัน จำนวนไม่เกิน 12 คน รวมทั้งหัวหน้าทีม
  - หัวหน้าผู้ฝึกสอน 1 คน
  - ผู้ติดตามทีมไม่เกิน 8 คน รวมผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ที่อาจนั่งอยู่ในเขตที่นั่งของทีม ในกรณีที่มีผู้ช่วยผู้ฝึกสอน 2 คน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนแรกต้องมีชื่อในไบบันทึกระยะ



4.2.2 ในเวลาแข่งขัน ผู้เล่น 5 คนของแต่ละทีม จะอยู่ในสนามแข่งขัน และสามารถเปลี่ยนตัวได้

4.2.3 ผู้เล่นสำรองกลายเป็นผู้เล่น และ ผู้เล่นกลายเป็นผู้เล่นสำรอง เมื่อ :

- ผู้ตัดสินกักมือเรียกให้ผู้เล่นสำรองเข้าไปในสนามแข่งขัน
- ในระหว่างเวลานอก หรือ ช่วงพักการแข่งขัน, ผู้เล่นสำรองขอเปลี่ยนตัวกับผู้จับเวลา

#### 4.3 ชุดแข่งขัน

4.3.1 ชุดแข่งขันของสมาชิกของทีมทั้งหมด จะประกอบด้วย :

- เสื้อแข่งขัน ที่มีสีเด่นชัดเหมือนกัน ทั้งด้านหน้า และ ด้านหลัง ถ้าเสื้อมีแขน แขนเสื้อต้องไม่เลยข้อศอก ผู้เล่นทุกคนต้องเก็บชายเสื้อไว้ในกางเกงของตนเอง และอนุญาตให้ใส่ชุดที่มีเสื้อติดกับกางเกงที่เป็นชิ้นเดียวกัน (All-in-one) ได้
- กางเกงแข่งขัน ที่มีสีเด่นชัดเหมือนกัน ทั้งด้านหน้า และ ด้านหลัง เหมือนกับเสื้อ ชายกางเกงต้องยาวสุดที่เหนือเข่า
- รองเท้าของผู้เล่นมีสีเด่นชัดเหมือนกันทุกคนในทีม สามารถมองเห็นได้

4.3.2 สมาชิกของทีมแต่ละคน จะต้องใส่เสื้อที่มีหมายเลขทั้งด้านหน้า และ ด้านหลัง ด้วยตัวเลขที่มีสีเข้มตัดกับสีของเสื้ออย่างเด่นชัด

ตัวเลขจะต้องมองเห็นได้ชัดเจน และมีลักษณะดังนี้ :

- ตัวเลขด้านหลังต้องสูงอย่างน้อย 16 เซนติเมตร
- ตัวเลขด้านหน้าต้องสูงอย่างน้อย 8 เซนติเมตร
- ตัวเลขต้องมีความกว้างอย่างน้อย 2 เซนติเมตร
- ทีมต้องใช้หมายเลข 0 และ 00 และจาก 1 ถึง 99
- ผู้เล่นทีมเดียวกัน ต้องไม่ใส่เสื้อชุดแข่งขันที่มีหมายเลขเดียวกัน
- การโฆษณา หรือ สัญลักษณ์ (logo) จะต้องมียะห่างจากตัวเลขอย่างน้อย 4 เซนติเมตร

4.3.3 ทีมต้องมีเสื้อชุดแข่งขันอย่างน้อย 2 ชุด และ :

- ทีมชื่อแรกในตารางการแข่งขัน (ทีมเหย้า) จะต้องใส่เสื้อชุดสีอ่อน(ควรเป็นสีขาว)
- ทีมชื่อที่สองในตารางการแข่งขัน (ทีมเยือน) จะต้องใส่เสื้อชุดสีเข้ม
- อย่างไรก็ตาม หาก 2 ทีมตกลงกันได้ พวกเขาสามารถเปลี่ยนสีเสื้อได้

#### 4.4 อุปกรณ์อื่น ๆ

4.4.1 อุปกรณ์ทุกชนิดที่ผู้เล่นใช้ ต้องเป็นอุปกรณ์ที่จัดไว้สำหรับการเล่นบาสเกตบอล ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ใด ที่ออกแบบให้เพิ่มความสูงของผู้เล่น หรือ เอื้อมได้ไกลขึ้น หรือ วิธีใดวิธีหนึ่งที่ทำให้ได้เปรียบอย่างไม่ยุติธรรม

#### 4.4.2 ผู้เล่นจะต้องไม่สวมใส่อุปกรณ์ (วัสดุสิ่งของ) ที่อาจเป็นเหตุทำให้ผู้เล่นอื่นได้รับบาดเจ็บ

- **ไม่อนุญาต** ให้ใช้สิ่งต่อไปนี้ :

- เครื่องป้องกันนิ้วมือ, มือ, ข้อมือ, ข้อศอก หรือ แขนท่อนล่าง ฝืด ที่ครอบศีรษะ หรือ เครื่องรัด (braces) ที่ ทำด้วยหนัง, พลาสติก, พลาสติกอ่อน, โลหะ หรือ วัสดุแข็งอื่นใด แม้จะหุ้มด้วยสิ่งอ่อนนุ่มก็ตาม
- วัสดุที่อาจจะบาด หรือ ทำให้เกิดรอยถลอก(เล็บมือต้องตัดให้เรียบร้อย)
- สิ่งคลุมศีรษะ เครื่องประดับผม หรือ ประดับเพชรพลอย

- **อนุญาต** ให้ใช้สิ่งต่อไปนี้ :

- อุปกรณ์ป้องกันไหล่, แขนท่อนบน, ขาท่อนบน, ขาท่อนล่าง ที่ทำด้วยวัสดุที่ห่อหุ้มอย่างดี
- ปลอกแขนกระชับกล้ามเนื้อ ที่รัดกล้ามเนื้อขา ที่ทำจากผ้า
- อุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บที่ศีรษะ ต้องไม่มีส่วนปิดบังใบหน้าทั้งหมด หรือบางส่วน(ตา จมูก ปาก เป็นต้น) ต้องไม่เป็นอันตรายต่อผู้สวมใส่ หรือผู้เล่นอื่น เครื่องป้องกันการบาดเจ็บที่ศีรษะต้องไม่มีส่วนประกอบอื่น ๆ รอบใบหน้า หรือคอ ต้องไม่มีส่วนที่ปูดออกมา
- ที่รัดหัวเข่าที่มีสิ่งห่อหุ้มอย่างดี
- อุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บที่จมูก, แม้จะทำด้วยวัสดุแข็ง
- อุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บที่ปาก ชนิดโปร่งใส ไม่มีสี
- แวนตา, หากไม่ทำให้เกิดอันตรายกับผู้เล่นอื่น
- ที่รัดข้อมือ และที่คาดศีรษะ มีขนาดกว้างไม่เกิน 10 เซนติเมตร ทำด้วยผ้ายืด
- ผ้าเทปยึดกล้ามเนื้อแขน, ไหล่, ขา
- ที่รัดข้อเท้า

ผู้เล่นทุกคนในทีม ที่สวมใส่ที่รัดกล้ามเนื้อแขน และที่รัดกล้ามเนื้อขา ที่ทำจากผ้า ที่ครอบศีรษะ ที่รัดข้อมือ ที่คาดศีรษะ และผ้าเทปยึดกล้ามเนื้อ ต้องมีสีเดียวกัน

#### 4.4.3 ในระหว่างการแข่งขันผู้เล่นสามารถสวมรองเท้าให้มีสีสวยงามได้ ต้องเหมือนกันทั้งสองข้าง ไม่ให้มีแสงไฟกระพริบ หรือแสงสะท้อนออกมา

#### 4.4.4 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นต้องไม่แสดงเครื่องหมายการค้า, การส่งเสริมการขาย หรือ การกุศลใด ๆ เครื่องหมาย หรือ สัญลักษณ์ใด แต่ไม่รวมรวมถึงที่แสดงบนร่างกาย, ทรงผม หรือ ส่วนอื่นใดของเขา

#### 4.4.5 อุปกรณ์อื่นใดที่ไม่ได้กล่าวระบุไว้ในกติกาข้อนี้ ต้องได้รับการรับรองจากคณะกรรมการเทคนิคของสหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ (FIBA Technical Commission)

**ข้อ 5 ผู้เล่นบาดเจ็บและการช่วยเหลือ : Players – Injury and assistance**

- 5.1 ในกรณีที่ผู้เล่นเกิดการบาดเจ็บ ผู้ตัดสินอาจจะหยุดการแข่งขันได้
- 5.2 ถ้าการบาดเจ็บเกิดขึ้นในขณะที่บอลกำลังเป็นบอลดี ผู้ตัดสินต้องไม่เป่านกหวีดจนกว่าทีมที่ครอบครองบอลจะได้ยิงประตู, เสียการครอบครองบอล, ถีบบอลเพื่อหยุดการเล่น หรือ บอลกลายเป็นบอลตาย แต่หากจำเป็นเพื่อคุ้มครองผู้เล่นที่บาดเจ็บ, ผู้ตัดสินสามารถหยุดการแข่งขันได้ทันที
- 5.3 ถ้าผู้เล่นที่บาดเจ็บไม่สามารถเล่นต่อไปได้ในทันที(ภายในประมาณ 15 วินาที) หรือ ถ้าเขาได้รับการดูแลรักษา หรือการช่วยเหลือในทีมของเขาจากหัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน สมาชิกในทีม และ/หรือ ผู้ติดตามทีม เขาจะต้องถูกเปลี่ยนตัว นอกจากทีมนั้นจะเหลือผู้เล่นในสนามแข่งขันน้อยกว่า 5 คน
- 5.4 หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม อาจจะเข้าไปในสนามแข่งขันได้ โดยได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินเท่านั้น เพื่อดูแลรักษาผู้เล่นที่บาดเจ็บ ก่อนที่เขาจะถูกเปลี่ยนตัว
- 5.5 แพทย์อาจจะเข้าไปในสนามแข่งขันได้ โดยไม่ต้องรับการอนุญาตจากผู้ตัดสิน ถ้าแพทย์พิจารณาว่าผู้เล่นที่บาดเจ็บต้องได้รับการดูแลรักษาอย่างทันทีทันใด
- 5.6 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นที่มีเลือดออก หรือ แผลเปิดจะต้องถูกเปลี่ยนตัว เขาอาจจะกลับเข้าไปในสนามแข่งขันได้อีก หลังจากบริเวณที่มีบาดแผล หรือ แผลเปิดได้รับการปิดอย่างเรียบร้อย และ เลือดหยุดไหลแล้วเท่านั้น
- 5.7 ถ้าผู้เล่นที่บาดเจ็บ หรือ ผู้เล่นที่มีเลือดออก หรือ แผลเปิด มีอาการดีขึ้นในระหว่างเวลานอกที่ขอ โดยทีมใดทีมหนึ่ง ก่อนที่ผู้จับเวลาจะให้สัญญาณการเปลี่ยนตัว ผู้เล่นคนนั้นอาจจะเล่นต่อไปได้
- 5.8 ผู้เล่นที่ถูกกระบุโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอนให้เล่นตอนเริ่มต้นการแข่งขัน หรือ ผู้เล่นที่ได้รับการรักษาในระหว่างการโยนโทษ อาจจะถูกเปลี่ยนตัวได้ ถ้าหากมีการบาดเจ็บ ในกรณีนี้, ฝ่ายตรงข้ามมีสิทธิ์เปลี่ยนตัวตามในจำนวนที่เท่ากันได้ด้วยเช่นกัน, ถ้าต้องการ

**ข้อ 6 หัวหน้าทีม : อำนาจ และ หน้าที่ : Captain - Duties and powers**

- 6.1 หัวหน้าทีม(CAP) คือ ผู้เล่นที่ถูกแต่งตั้งโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอนให้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของทีม ในสนามแข่งขัน ในระหว่างการแข่งขัน เขาอาจจะติดต่อกับผู้ตัดสินด้วยกริยาที่สุภาพ เพื่อขอทราบข้อมูลอย่างใดก็ตาม เขาจะติดต่อได้เฉพาะเมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย และ นาฬิกาแข่งขันหยุดเดินเท่านั้น
- 6.2 หัวหน้าทีม จะต้องแจ้งต่อหัวหน้าผู้ตัดสินภายใน 15 นาที หลังจบการแข่งขัน หากทีมของเขาต้องการประท้วงผลการแข่งขัน และ ลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนนที่ช่อง “ ลายมือชื่อหัวหน้าทีมกรณีมีการประท้วง ”

ข้อ 7 หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 : อำนาจ และ หน้าที่

:Head coach and first assistant coach: Duties and powers

- 7.1 ก่อนเริ่มการแข่งขันตามกำหนดการอย่างน้อย 40 นาที หัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือ ตัวแทนของแต่ละทีม จะต้องส่งรายชื่อผู้เล่น รวมทั้งหมายเลขของสมาชิกของทีมที่มีคุณสมบัติในการเข้าแข่งขัน พร้อมทั้งชื่อของหัวหน้าทีม, หัวหน้าผู้ฝึกสอน, ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 ต่อผู้บันทึกคะแนน สมาชิกของทีมทุกคนที่มีชื่อในใบบันทึกคะแนน จะมีสิทธิ์แข่งขัน แม้ว่าผู้เล่นเหล่านั้นจะมาถึงภายหลังการเริ่มการแข่งขันแล้วก็ตาม
- 7.2 ก่อนเริ่มการแข่งขันตามกำหนดการอย่างน้อย 10 นาที หัวหน้าผู้ฝึกสอนของแต่ละทีมจะต้องยื่นยื่นรับรองรายชื่อ และ หมายเลขของสมาชิกในทีมของเขา รวมทั้งชื่อหัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 โดยการลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนน ขณะเดียวกันเขาจะต้องระบุผู้เล่น 5 คนแรก ที่จะเริ่มต้นการแข่งขัน โดยหัวหน้าผู้ฝึกสอนทีมเอ (A) จะต้องเป็นฝ่ายให้ขอมูลดังกล่าวก่อน
- 7.3 หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม คือผู้ที่ได้รับอนุญาตให้นั่งอยู่ในเขตที่นั่งของทีม และ อยู่ภายในบริเวณพื้นที่นั่งของทีมเท่านั้น ช่วงพักการแข่งขัน หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม จะยังคงนั่งอยู่ในที่นั่งของทีม
- 7.4 หัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 อาจจะไปที่โต๊ะผู้บันทึกคะแนนได้ในระหว่างการแข่งขัน เพื่อขอทราบข้อมูลทางสถิติ เฉพาะเมื่อบอลตาย และ นาฬิกาการแข่งขันหยุดเดินเท่านั้น
- 7.5 ระหว่างเกมการแข่งขัน หัวหน้าผู้ฝึกสอนอาจจะพูดคุยสื่อสารกับผู้ตัดสินได้ โดยสุภาพ แลในขณะบอลตาย นาฬิกาการแข่งขันหยุดเดิน
- 7.6 ในระหว่างการแข่งขัน อนุญาตให้หัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 คนใดคนหนึ่งเท่านั้น ยืนได้ระหว่างเกมการแข่งขัน เขาอาจจะพูดคุยติดต่อกับผู้เล่นได้ โดยมีข้อแม้ว่าเขาจะต้องคงอยู่ในเขตที่นั่งของทีม ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนไม่สามารถพูดคุยสื่อสารกับผู้ตัดสินได้
- 7.7 ถ้ามี ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 ชื่อของเขาจะต้องถูกบันทึกลงในใบบันทึกคะแนน ก่อนเริ่มต้นการแข่งขัน (ไม่จำเป็นต้องมีลายมือชื่อ) เขาจะต้องรับหน้าที่ และ อำนาจทั้งหมดของหัวหน้าผู้ฝึกสอน ในกรณีที่หัวหน้าผู้ฝึกสอน ไม่สามารถทำหน้าที่ต่อไปได้ด้วยเหตุผลใดก็ตาม
- 7.8 เมื่อหัวหน้าทีมต้องออกจากสนามแข่งขัน หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องแจ้งหมายเลขของผู้เล่นที่จะปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าทีมแทน ในสนามแข่งขันให้ผู้ตัดสินทราบ
- 7.9 หัวหน้าทีมจะต้องทำหน้าที่หัวหน้าผู้ฝึกสอน ถ้าทีมนั้นไม่มีหัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือ หัวหน้าผู้ฝึกสอนไม่สามารถทำหน้าที่ต่อไปได้ และไม่มีชื่อ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 อยู่ในใบบันทึกคะแนน(หรือไม่สามารถทำหน้าที่ได้) ถ้าหัวหน้าทีมต้องออกจากสนามแข่งขัน เขาอาจจะเป็นหัวหน้าผู้ฝึกสอนต่อไปได้ แต่ถ้า

- เขาต้องออกจากสนามแข่งขันจากการทำฟาวล์เสียสิทธิ์ หรือ เขาไม่สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกสอนต่อไปได้ เพราะการบาดเจ็บ ผู้เล่นที่เปลี่ยนมาเป็นหัวหน้าทีม สามารถเป็นผู้ฝึกสอนแทนเขาได้ด้วย
- 7.10 หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องเป็นคนระบุตัวผู้โยนโทษ ในทุกกรณีที่กติกาไม่ได้ระบุผู้โยนโทษไว้

---

## กติกาหมวดที่ 4 ระเบียบการแข่งขัน : Rule four - Playing regulations

---

### ข้อ 8 เวลาการแข่งขัน , คะแนนเท่ากัน และ การต่อเวลาพิเศษ

: Playing time, tied score and overtime

- 8.1 การแข่งขัน ต้องประกอบด้วย 4 ช่วงเวลา ช่วงเวลาละ 10 นาที
- 8.2 จะต้องมีช่วงพักการแข่งขัน ก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตามตารางการแข่งขัน 20 นาที
- 8.3 จะต้องมีช่วงพักการแข่งขัน 2 นาที ระหว่างช่วงเวลาที่หนึ่ง กับ ช่วงเวลาที่สอง(ครึ่งแรก), ระหว่างช่วงเวลาที่สาม กับ ช่วงเวลาที่สี่ (ครึ่งหลัง) และ ก่อนแต่ละช่วงการต่อเวลาพิเศษ
- 8.4 จะต้องมีช่วงพักครึ่งเวลาการแข่งขัน 15 นาที
- 8.5 ช่วงพักการแข่งขัน เริ่มต้น :
- 20 นาที ก่อนเริ่มการแข่งขันตามตารางการแข่งขัน
  - เมื่อเสียงสัญญาณนาฬิกาจับเวลาแข่งขันดังขึ้น เมื่อหมดทุกช่วงเวลา
- 8.6 ช่วงพักการแข่งขัน สิ้นสุด :
- เมื่อเริ่มต้นการแข่งขันของช่วงเวลาที่หนึ่ง ขณะที่ลูกบอลหลุดจากมือของหัวหน้าผู้ตัดสินในการโยนบอล เพื่อเล่นลูกกระโดด
  - เมื่อเริ่มต้นการแข่งขันของทุกช่วงเวลา เมื่อลูกบอลอยู่กับผู้เล่นที่จะส่งบอลเข้าเล่น
- 8.7 ถ้าคะแนนเท่ากัน เมื่อหมดเวลาการแข่งขันของช่วงเวลาที่สี่ การแข่งขันจะต้องดำเนินต่อไปด้วยการต่อเวลาเป็นเวลา 5 นาที หากจำเป็นอาจต้องต่อเวลาหลายครั้งก็ได้ เพื่อให้มีผลชนะ – แพ้ ถ้าผลรวมของการแข่งขันแบบเหย้า – เยือน 2 เกม มีผลแพ้-ชนะอย่างละ 1 เกม และคะแนนรวมตามระบบเท่ากันเมื่อสิ้นสุดเกมที่สอง ให้ทำการแข่งขันอีก 5 นาที จนกว่าจะมีผลแพ้ – ชนะ
- 8.8 การฟาวล์ที่เกิดขึ้นใกล้กับหมดช่วงเวลาการแข่งขัน หรือช่วงต่อเวลา ผู้ตัดสินต้องกำหนดเวลาการแข่งขัน ให้เหลืออยู่อย่างน้อย 0.1 วินาที
- 8.9 ถ้ามีการกระทำฟาวล์ระหว่างช่วงพักการแข่งขัน, การโยนโทษใด ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงนี้ จะต้องดำเนินการก่อนเริ่มการแข่งขันช่วงต่อไป หรือช่วงต่อเวลา

## ข้อ 9 การเริ่มต้น และการสิ้นสุดของช่วงเวลาแข่งขัน หรือ ช่วงต่อเวลา

: Start and end of a quarter, overtime or the game

- 9.1 ช่วงเวลาที่หนึ่ง เริ่มต้นเมื่อลูกบอลหลุดจากมือของหัวหน้าผู้ตัดสินในขณะที่โยนบอล เพื่อเล่นลูกกระโดดในวงกลมกลาง
- 9.2 ช่วงเวลาอื่นทั้งหมด หรือช่วงต่อเวลา เริ่มต้นเมื่อลูกบอลอยู่กับผู้เล่นที่จะส่งบอลเข้าเล่น
- 9.3 การแข่งขันไม่สามารถเริ่มต้นได้ ถ้าทีมใดทีมหนึ่งไม่อยู่ในสนามแข่งขัน ด้วยผู้เล่น 5 คนที่พร้อมจะแข่งขัน
- 9.4 สำหรับการแข่งขันทุกครั้ง ให้ทีมที่มีชื่อแรกในตารางการแข่งขัน(ทีมเหย้า) เมื่อหันหน้าเข้าหาสนามแข่งขันจะต้อง
  - ใต้ที่นั่งของทีม และห่างตาข่ายฝ่ายตัวเองอยู่ทางด้านซ้ายของโต๊ะผู้บันทึกคะแนน
  - อบอุ่นร่างกายก่อนเกมการแข่งขัน ในครึ่งสนามหน้าที่นั่งของทีมตนเอง
 อย่างไรก็ตาม ถ้าทั้งสองทีมตกลงกันได้ พวกเขาสามารถสลับเปลี่ยนที่นั่งของทีม และ/หรือ การอบอุ่นร่างกายของทีมได้สำหรับครั้งแรก
- 9.5 ทีมจะต้องเปลี่ยนแดนการอบอุ่นร่างกายและห่างตาข่ายในครึ่งเวลาหลัง
- 9.6 ในทุกช่วงของการต่อเวลา ทั้งสองทีมต้องเริ่มแข่งขันอีกครั้ง ด้วยการรุกไปยังห่างตาข่ายเดิมเหมือนในช่วงเวลาที่สี่
- 9.7 ช่วงเวลาการแข่งขัน, ช่วงต่อเวลา หรือเกมแข่งขัน จะสิ้นสุดลงเมื่อเสียงสัญญาณนาฬิกาแข่งขันดังขึ้น สำหรับช่วงเวลานั้น ๆ หากกระดานหลังได้ติดตั้งอุปกรณ์แสงไฟสีแดงรอบขอบนอกกระดาน ให้ยึดแสงไฟเป็นหลักเหนือเสียงสัญญาณของนาฬิกาแข่งขัน

## ข้อ 10 สถานภาพของลูกบอล : Status of the ball

- 10.1 ลูกบอลสามารถเป็นได้ทั้ง บอลดี หรือ บอลตาย
- 10.2 ลูกบอลกลายเป็น **บอลดี** (ball becomes live) เมื่อ :
  - ในระหว่างการเล่นลูกกระโดด ลูกบอลหลุดจากมือของหัวหน้าผู้ตัดสินขณะที่โยนบอล
  - ในระหว่างการโยนโทษ ลูกบอลอยู่กับผู้เล่นที่จะโยนโทษ
  - ในระหว่างการส่งบอลเข้าเล่น ลูกบอลอยู่ในมือของผู้เล่นที่จะส่งบอลเข้าเล่น
- 10.3 ลูกบอลกลายเป็น **บอลตาย** (ball becomes dead) เมื่อ :
  - การยิงประตู หรือ การโยนโทษเป็นผล
  - ผู้ตัดสินเป่านกหวีดของเขา ขณะที่ลูกบอลเป็นบอลดี

- เป็นที่แน่ชัดว่า ลูกบอลไม่ลงห่างตัวจากการเล่นโยนโยช ที่ต้องดำเนินการต่อไป โดย
  - มีการโยนโยชอีก
  - มีบทลงโทษเพิ่มอีก(การเล่นโยนโยช และ/หรือ การได้ครอบครองบอล)
- เสี่ยงสัญญาณนาฬิกาแข่งขันดังหมดเวลา สำหรับช่วงเวลาการแข่งขัน หรือช่วงต่อเวลา
- เสี่ยงสัญญาณของนาฬิกาข้อมือประตูดัง ในขณะที่มีทีมครอบครองบอล
- ลูกบอลที่ลอยอยู่ในอากาศจากการยิงประตู ถูกผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่ง หลังจาก :
  - ผู้ตัดสินเป่านกหวีดของเขา
  - เสี่ยงสัญญาณนาฬิกาเวลาการแข่งขันดังหมดช่วงเวลา
  - เสี่ยงสัญญาณของนาฬิกาข้อมือประตูดัง

#### 10.4 ลูกบอลไม่ กลายเป็น บอลตาย และ ให้นับเป็นประตู เมื่อ :

- ลูกบอลลอยอยู่ในอากาศจากการยิงประตู แล้ว :
  - ผู้ตัดสินเป่านกหวีดของเขา
  - เสี่ยงสัญญาณนาฬิกาเวลาการแข่งขันดังหมดช่วงเวลาการแข่งขันหรือช่วงต่อเวลา
  - เสี่ยงสัญญาณของนาฬิกาข้อมือประตูดัง
- ลูกบอลลอยอยู่ในอากาศจากการโยนโยช และผู้ตัดสินเป่านกหวีด เนื่องจากมีการละเมิดกติกาที่กระทำโดยผู้เล่นอื่นที่ไม่ใช่ผู้เล่นโยนโยช
- ลูกบอลอยู่ในครอบครองของผู้เล่นในขณะที่กำลังยิงประตู และ เขาได้สิ้นสุดการยิงประตูจากการเคลื่อนที่ต่อเนื่อง ซึ่งได้เริ่มต้นมาก่อนที่จะเกิดการฟาวล์ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หรือผู้เกี่ยวข้องของทีมตรงข้ามที่นั่งอยู่ในที่นั่งของทีม  
ข้อกำหนดต่อไปนี้ ไม่ให้นำมาใช้ และ ไม่นับเป็นประตู ถ้า
  - หลังจากผู้ตัดสินเป่านกหวีดของเขา แล้วได้ทำท่ากำลังยิงประตูครั้งใหม่ (new act of shooting)

#### ข้อ 11 ตำแหน่งของ ผู้เล่น และ ผู้ตัดสิน : Location of a player and an a referee

- 11.1 ตำแหน่งของ ผู้เล่น ถูกกำหนดโดยพื้นที่ซึ่งเขากำลังสัมผัสพื้นสนาม ขณะที่เขากำลังลอยตัวในอากาศ เขายังคงอยู่ในสถานภาพเหมือนตอนที่เขาได้สัมผัสพื้นสนามครั้งสุดท้าย รวมทั้งเส้นเขตสนาม, เส้นกลาง, เส้นเขตยิงประตู 3 คะแนน, เส้นโยนโยช, เส้นเขตกำหนดเวลา และ เส้นกำหนดเขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดภัยฟาวล์
- 11.2 ตำแหน่งของ ผู้ตัดสิน ถูกกำหนดในลักษณะเช่นเดียวกันกับผู้เล่น ถ้าลูกบอลสัมผัสผู้ตัดสินให้เปรียบเสมือนกับลูกบอลถูกพื้นสนามที่ตำแหน่งนั้นของผู้ตัดสิน

## ข้อ 12 ลูกกระโดด และ การสลับการครอบครองบอล : Jump ball and alternating possession

### 12.1 คำจำกัดความ : ลูกกระโดด

12.1.1 ลูกกระโดด เกิดขึ้นเมื่อผู้ตัดสินโยนบอลขึ้นระหว่างผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามกัน 2 คน

12.1.2 ลูกยึด(held ball) เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นหนึ่งคนหรือมากกว่าจากทีมตรงข้ามกัน ไข่มือกเดียว หรือ สองมือจับบอลไว้อย่างมั่นคง โดยไม่มีผู้เล่นคนใดสามารถครอบครองบอลได้ โดยปราศจากการเล่นที่รุนแรง

### 12.2 วิธีดำเนินการเล่นลูกกระโดด : Jump ball procedure

12.2.1 ผู้เล่นลูกกระโดดแต่ละคน จะต้องยืนให้เท่าทั้งสองข้างอยู่ในครึ่งวงกลมด้านไกลห่วงตาข่ายของเขาเอง และ ต้องให้เท้าข้างหนึ่งอยู่ใกล้เส้นกลาง

12.2.2 ผู้เล่นทีมเดียวกัน จะต้องไม่ยื่นชิดติดกันรอบวงกลม ถ้าฝ่ายตรงข้ามต้องการเข้าไปยืน ณ ตำแหน่งนั้น

12.2.3 ผู้ตัดสินจะต้องโยนบอลตรงขึ้นเป็นแนวตั้งระหว่างผู้เล่นลูกกระโดด 2 คน ,ให้สูงกว่าที่ผู้เล่นคนใดสามารถกระโดดเอื้อมถึง

12.2.4 ลูกบอลจะต้องถูกปิดด้วยมือเดียว (สองมือ) ของผู้เล่นลูกกระโดดอย่างน้อย 1 คน หลังจากลูกบอลขึ้นไปถึงจุดสูงสุด

12.2.5 ผู้เล่นลูกกระโดด จะต้องไม่ออกจากตำแหน่งของเขาจนกว่าลูกบอลได้ถูกปิดอย่างถูกกติกา

12.2.6 ผู้เล่นลูกกระโดด จะต้องไม่จับบอล หรือ ปิดบอลมากกว่าสองครั้ง จนกว่าลูกบอลได้สัมผัสผู้เล่นที่ไม่ได้เล่นลูกกระโดด หรือ ได้สัมผัสพื้น

12.2.7 หากลูกบอลไม่ได้ถูกปิดโดยผู้เล่นลูกกระโดดอย่างน้อยหนึ่งคน จะต้องดำเนินการเล่นลูกกระโดดใหม่

12.2.8 ผู้เล่นที่ไม่ได้เล่นลูกกระโดด จะต้องไม่ทำให้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายอยู่บนแนวเส้นรอบวง หรือ ยื่นล้ำข้ามเส้นรอบวงกลม (รูปทรงกระบอก) ก่อนที่ลูกบอลจะถูกปิด

การละเมิดกติกาข้อ 12.2.1, 12.2.4, 12.2.6 และ 12.2.8 เป็นการทำผิดระเบียบ

### 12.3 บทลงโทษ

- ให้ทีมตรงข้ามได้ส่งบอลเข้าเล่นใกล้กับจุดที่ทำผิดระเบียบ ยกเว้นพื้นที่ใต้แนวกระดานหลัง

### 12.4 สถานการณ์ลูกกระโดด : Jump ball situations

สถานการณ์ลูกกระโดดเกิดขึ้น เมื่อ :

- มีการขานลูกยึด
- ลูกบอลออกนอกสนาม และ ผู้ตัดสินไม่แน่ใจ หรือ ชัดแย้งกันว่าผู้เล่นฝ่ายใดเป็นผู้สัมผัสลูกบอลเป็นคนสุดท้าย
- เกิดการทำผิดระเบียบการโยนโทษของทั้งสองฝ่าย ในระหว่างการโทษครั้งสุดท้าย หรือ ครั้งเดียวที่ไม่เป็นผลสำเร็จ



- บอลดี ติดค้างระหว่างห่วงกับกระดานหลัง (ยกเว้น ระหว่างมีการโยนโทษหลายครั้ง และ หลังจากการโยนโทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียว ที่ติดตามด้วยการส่งบอลเข้าเล่นที่แนวยื่นต่อของเส้นส่งบอลแดนหน้า ดานตรงข้าม โตะผู้บันทึกคะแนน)
- ลูกบอลกลายเป็นบอลตาย ขณะที่ไม่มีทีมใดครอบครองบอล หรือ มีสิทธิ์ได้ครอบครองบอล
- ภายหลังจากการยกเลิกบทลงโทษที่เท่ากันของทั้งสองทีม, ไม่มีบทลงโทษการฟาวล์อื่นเหลือให้ดำเนินการต่อไป และไม่มีทีมใดได้ครอบครองบอลมาก่อน หรือ มีสิทธิ์ได้ครอบครองบอลก่อนมีการฟาวล์ครั้งแรก หรือ ก่อนมีการทำผิดระเบียบครั้งแรก
- เริ่มต้นการแข่งขันช่วงเวลาหนึ่ง ยกเว้นช่วงเวลาอื่น

## 12.5 คำจำกัดความ : การสลับการครอบครองบอล : Alternating possession definition

การสลับการครอบครองบอล คือวิธีการที่ทำให้บอลกลายเป็นบอลดี ด้วยการส่งบอลเข้าเล่นแทนการเล่นลูกกระโดด

## 12.6 วิธีดำเนินการ การสลับการครอบครองบอล : Alternating possession procedure

- 12.6.1 ในสถานการณ์ลูกกระโดดทั้งหมด ทั้งสองทีมจะต้องสลับการครอบครองบอล โดยการส่งบอลเข้าเล่น ณ ตำแหน่งที่ใกล้กับที่เกิดสถานการณ์ลูกกระโดด ยกเว้นแนวใต้กระดานหลัง
- 12.6.2 ทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอลครั้งแรกในสนามแข่งขัน ภายหลังจากการเล่นลูกกระโดดเมื่อตอนเริ่มต้นการแข่งขันของช่วงที่หนึ่ง จะเป็นทีมแรกที่ได้สิทธิ์การสลับการครอบครองบอล
- 12.6.3 ทีมที่ได้สิทธิ์ในการสลับการครอบครองบอลครั้งต่อไป ณ ตอนสิ้นสุดการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลา จะเป็นฝ่ายเริ่มต้นการแข่งขันในช่วงเวลาต่อไปด้วยการส่งบอลเข้าเล่น ณ แนวค้อยื่นของเส้นกลางด้านตรงข้าม โตะผู้บันทึกคะแนน ยกเว้น จะมีการโยนโทษและการครอบครองบอล ที่ต้องดำเนินการเพิ่มเติม
- 12.6.4 ทีมที่ได้สิทธิ์ในการส่งบอลจากการสลับการครอบครองบอล จะแสดงให้เห็นด้วยลูกศรสลับการครอบครองบอลที่ชี้ไปทางด้านห่วงตาข่ายของคู่แข่ง ทิศทางของลูกศรสลับการครอบครองบอล จะชี้กลับตรงข้ามทันที เมื่อการส่งบอลเข้าเล่นจากการสลับการครอบครองบอลสิ้นสุด
- 12.6.5 การทำผิดระเบียบของทีมในระหว่างการส่งบอลเข้าเล่นจากการสลับการครอบครองบอล จะทำให้ทีมนั้นสูญเสียการส่งบอลเข้าเล่นจากการสลับการครอบครองบอล ทิศทางของลูกศรการสลับการครอบครองบอลจะชี้กลับตรงข้ามทันที แสดงว่าฝ่ายตรงข้ามกับทีมที่ทำผิดระเบียบ จะเป็นฝ่ายได้สิทธิ์ในการส่งบอลจากการสลับการครอบครองบอลเมื่อเกิดสถานการณ์ลูกกระโดดครั้งต่อไป จากนั้นให้เริ่มการแข่งขันใหม่ โดยให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้ามกับทีมที่ทำผิดระเบียบเพื่อส่งบอลเข้าเล่น ณ จุดส่งบอลเข้าเล่นครั้งแรก

12.6.6 การฟาวล์โดยทีมใดทีมหนึ่ง (ที่เกิดขึ้น) :

- ก่อน เริ่มต้นแข่งขันของช่วงเวลาอื่น ที่นอกเหนือจาก ช่วงเวลาที่หนึ่ง หรือ
- ในระหว่าง การส่งบอลเข้าเล่นจากการสลับการครอบครองบอล

จะไม่เป็นเหตุให้ ทีมที่ได้สิทธิ์ส่งบอลเข้าเล่น ต้องสูญเสียสิทธิ์ในการสลับการครอบครองบอล

**ข้อ 13** วิธีการเล่นลูกบอล : How the ball is played

### 13.1 คำจำกัดความ

ในระหว่างการแข่งขัน ลูกบอลจะถูกเล่นด้วยมือเดียว(สองมือ) เท่านั้น และอาจถูกส่ง, โยน, ปัด, กัด หรือ เลี้ยง ไปในทิศทางใดก็ได้ ภายใต้ข้อกำหนดของกติกา

### 13.2 หลักเกณฑ์

ผู้เล่นจะต้องไม่วิ่งไปพร้อมกับลูกบอล, ไม่เจตนา (deliberately) เตะ หรือ สกัดกั้นลูกบอลด้วย ส่วนใดๆ ของขา หรือ ชกลูกบอลด้วยหมัด

อย่างไรก็ตาม ถ้าลูกบอลบังเอิญมากระทบ หรือ สัมผัสลูกบอลด้วยส่วนหนึ่งส่วนใดของขา ถือว่าไม่เป็น การทำผิดระเบียบ

การละเมิดกติกาข้อ 13.2 เป็นการทำให้ผิดระเบียบ

**ข้อ 14** การครอบครองบอล : Control of the ball

### 14.1 คำจำกัดความ

14.1.1 การครอบครองบอลของทีม เริ่มต้น เมื่อผู้เล่นของทีมนั้นได้ครอบครองบอลดี (live ball) โดยการ ถือบอล หรือ เลี้ยงบอล หรือ บอลคืออยู่ที่ผู้ถูกกำหนดให้เล่นบอลของทีมเขา

14.1.2 การครอบครองบอลของทีม ยังคงต่อเนื่อง เมื่อ :

- ผู้เล่นของทีมนั้นกำลังครอบครองบอลดี
- ลูกบอลกำลังถูกส่งระหว่างผู้เล่นทีมเดียวกัน

14.1.3 การครอบครองบอลของทีม สิ้นสุด เมื่อ :

- ฝ่ายตรงข้ามได้ครอบครองบอล
- ลูกบอลกลายเป็นบอลตาย
- ลูกบอลปล่อยจากมือของผู้เล่นที่ยังประคอง หรือ โยน โทษ

## ข้อ 15 ผู้เล่นอยู่ในท่ากำลังยิงประตู : Player in the act of shooting

### 15.1 คำจำกัดความ

**15.1.1 การยิงประตู (A shot for field goal) หรือ การโยนโทษ (a free throw)** คือการกระทำเมื่อลูกบอลถูกจับอยู่ในมือ(สองมือ) ของผู้เล่น และ ต่อจากนั้นลูกบอลถูกโยนขึ้นไปในอากาศตรงไปยังห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม

**การปัดเพื่อยิงประตู (A tap for field goal)** คือการกระทำเมื่อลูกบอลถูกควบคุมด้วยมือเดียว (สองมือ) ให้ตรงไปยังห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม

**การยัดห่วง (A dunk for field goal)** คือการกระทำเมื่อลูกบอลถูกแรงกดลงไปในห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้ามด้วยมือเดียว หรือ สองมือ

การเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่องในขณะที่พุ่งไปยังห่วงตาข่าย หรือการเคลื่อนที่เข้ายิงประตูในลักษณะอื่นคือการที่ผู้เล่นจับลูกบอลในขณะที่เคลื่อนที่อย่างต่อเนื่อง หรือสิ้นสุดการเลี้ยงบอลอย่างสมบูรณ์ แล้วยิงประตูอย่างต่อเนื่อง โดยปกติจะเคลื่อนที่ขึ้นข้างบน

### 15.1.2 ท่ากำลังยิงประตู : The act of shooting on a shot

- เริ่มต้น เมื่อผู้เล่นเริ่มยิง โดยผู้ตัดสินพิจารณาว่าเขาพยายามเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่อง โดยนำลูกบอลไปยังห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม
- สิ้นสุด เมื่อลูกบอลได้หลุดออกจากมือเดียว (สองมือ) หรือเกิดทำยิงประตูใหม่ ถ้ายิงประตูลอยตัวในอากาศ ท่ากำลังยิงประตูสิ้นสุดเมื่อเท้าทั้งสองข้างได้ลงสู่พื้นแล้วและในกรณี

### 15.1.3 การเคลื่อนที่ต่อเนื่อง ในขณะที่พุ่งไปยังห่วงตาข่าย หรือการเคลื่อนที่เข้ายิงประตูในลักษณะอื่น

- เริ่มต้น เมื่อลูกบอลได้พักอยู่ในมือเดียว(สองมือ) , สิ้นสุดการเลี้ยงบอล หรือจับลูกบอลกลางอากาศ และผู้ตัดสินพิจารณาว่าเขาเริ่มเคลื่อนไหวยิงประตู โดยปล่อยลูกบอลเพื่อยิงประตู
- สิ้นสุด เมื่อลูกบอลได้หลุดจากมือเดียว(สองมือ) หรือ เริ่มท่ากำลังยิงประตูใหม่ ถ้าผู้ยิงประตูลอยตัวในอากาศ ท่ากำลังยิงประตูสิ้นสุดเมื่อเท้าทั้งสองข้างได้ลงสู่พื้นแล้ว

15.1.4 ไม่มีความสัมพันธ์ใดระหว่างจำนวนการก้าวเท้าอย่างถูกต้องกับท่าการยิงประตู

15.1.5 ระหว่างกำลังยิงประตู ผู้ยิงอาจถูกฝ่ายตรงข้ามดึงแขนของเขาเพื่อไม่ให้ได้คะแนน ในกรณีนี้ลูกบอลไม่จำเป็นต้อง หลุดออกจากมือ

15.1.6 เมื่อผู้เล่นอยู่ในท่ากำลังยิงประตูแล้วถูกกระทำฟาวล์ จากนั้นผู้เล่นนั้นส่งบอล พิจารณาว่าผู้เล่นนั้นไม่อยู่ในท่าการยิง ประตู

## ข้อ 16 ประตู่ : การได้ประตู่และค่าของประตู่ : Goal - When made and its value

### 16.1 คำจำกัดความ

- 16.1.1 ประตู่ทำได้ เมื่อบอลดีเข้าไปในห่วงตาข่ายจากด้านบน แล้วคงอยู่ภายในตาข่าย หรือ ผ่านห่วงตาข่ายลงไป
- 16.1.2 ลูกบอลจะถูกพิจารณาว่าอยู่ภายในห่วงตาข่าย เมื่อส่วนเพียงเล็กน้อยของลูกบอลอยู่ภายในตาข่าย และต่ำกว่าระดับของห่วง

### 16.2 หลักเกณฑ์

- 16.2.1 ให้ประตู่แก่ทีมที่รุกห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งลูกบอลได้ลงห่วงตาข่าย ดังนี้ :
- ประตู่ที่ได้ปล่อยจากการโยนโทษ นับ 1 คะแนน
  - ประตู่ที่ได้ปล่อยจากเขตพื้นที่ 2 คะแนน นับ 2 คะแนน
  - ประตู่ที่ได้ปล่อยจากเขตพื้นที่ 3 คะแนน นับ 3 คะแนน
  - หลังจากลูกบอลได้สัมผัสห่วงจากการโยนโทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียว แล้วลูกบอลถูกสัมผัสอย่างถูกต้องโดยผู้เล่นฝ่ายรุก หรือ ฝ่ายป้องกัน ก่อนที่ลูกบอลจะลงห่วง ให้นับประตู่ นั้นเป็น 2 คะแนน
- 16.2.2 ถ้าผู้เล่น บังเอิญ ทำคะแนนโดยการยิงประตู่ลงห่วงตาข่ายของทีมเขาเอง ให้นับประตู่เป็น 2 คะแนน และ จะบันทึกเป็นการทำคะแนน โดยหัวหน้าทีมตรงข้ามที่อยู่ในสนามแข่งขัน
- 16.2.3 ถ้าผู้เล่น เจตนา ทำคะแนน โดยการยิงประตู่ลงห่วงตาข่ายของทีมเขาเอง ถือเป็นการทำผิดระเบียบ และไม่นับเป็นประตู่
- 16.2.4 ถ้าผู้เล่นทำให้ลูกบอลทะลุผ่านห่วงตาข่ายจากด้านล่างขึ้นไปทั้งลูก ถือเป็นการทำผิดระเบียบ
- 16.2.5 นาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 0.3 วินาที(เศษสามส่วนสิบของวินาที) หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นที่ได้ครอบครองบอลจากการส่งบอลเข้าเล่น หรือ จากการแย่งบอลหลังจากการโยนโทษครั้งสุดท้าย หรือ ครั้งเดียวได้พยายามยิงประตู่ ถ้านาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 0.2 วินาที หรือ 0.1 วินาที แล้ววิธีการยิงประตู่ ที่ถูกต้องตามกติกา คือการยิงประตู่โดยการปิดบอล หรือ การยัดลูกบอลลงห่วงโดยตรงเท่านั้น มือของผู้เล่นนั้นต้องไม่สัมผัสลูกบอลในขณะที่เวลาการแข่งขันหรือนาฬิกาการแข่งขันแสดง 0.0

## ข้อ 17 การส่งบอลเข้าเล่น : Throw - in

### 17.1 คำจำกัดความ

- 17.1.1 การส่งบอลเข้าเล่น เกิดขึ้นเมื่อลูกบอลถูกส่งเข้าไปในสนามแข่งขัน โดยผู้เล่นที่อยู่นอกสนามเป็นผู้ส่งเข้าเล่น

## 17.2 วิธีดำเนินการ

- 17.2.1 ผู้ตัดสินต้องยื่นบอล หรือ วางบอล ให้ผู้เล่นที่ส่งบอลเข้าเล่น เขาอาจจะโยน หรือ ส่งบอลกระทบพื้นไปให้ผู้เล่น โดยมีเงื่อนไข ดังนี้ :
- ผู้ตัดสินอยู่ห่างจากจุดที่ผู้เล่นที่ส่งบอลเข้าเล่น ไม่เกิน 4 เมตร
  - ผู้เล่นที่ส่งบอลเข้าเล่น อยู่ ณ ตำแหน่งที่ถูกต้องตามที่ผู้ตัดสินกำหนด
- 17.2.2 ผู้เล่นต้องส่งบอลเข้าเล่น ณ จุดใกล้กับที่มีการทำผิดระเบียบ หรือ จุดใกล้กับที่ผู้ตัดสินได้หยุดการแข่งขัน ยกเว้นพื้นที่ใต้กระดานหลัง
- 17.2.3 เมื่อเริ่มต้นช่วงเวลาแข่งขันที่ไม่ใช่ช่วงเวลาแข่งขันช่วงที่ 1 การส่งบอลเข้าเล่นจะต้องดำเนินการ ณ แนวยื่นต่อของเส้นกลาง ด้านตรงข้ามโต๊ะผู้บันทึกคะแนน ผู้เล่นที่ส่งบอลเข้าเล่น จะต้องยื่นคร่อมแนวเส้นที่ยื่นต่อของเส้นกลาง ด้านตรงข้ามโต๊ะผู้บันทึกคะแนน และมีสิทธิ์ส่งบอลไปให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่ ณ ที่ใดก็ได้ในสนามแข่งขัน
- 17.2.4 หากนาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 2:00 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงเวลาที่ 4 หรือในช่วงต่อเวลา การส่งบอลเข้าเล่นที่หลังจากการขอเวลานอกของทีมที่ได้สิทธิ์ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหลัง จะต้องดำเนินการ ณ เส้นส่งบอลเข้าเล่น (throw-in line) ในแดนหน้าของทีม ด้านตรงข้ามโต๊ะผู้บันทึกคะแนน หรือในแดนหลัง ใกล้กับจุดที่หยุดเกมการแข่งขัน
- 17.2.5 การทำฟาวล์บุคคล ที่กระทำโดยผู้เล่นของทีมที่ครอบครองบอลดี หรือ ผู้เล่นของทีมที่มีสิทธิ์ได้บอล การส่งบอลเข้าเล่น จะต้องดำเนินการ ณ จุดใกล้กับที่มีการละเมิดกติกาที่สุด
- 17.2.6 หลังจากการฟาวล์เทคนิค การส่งบอลเข้าเล่น ต้องส่งใกล้กับจุดที่หยุดการแข่งขันเมื่อมีการขานฟาวล์เทคนิค นอกเหนือจากกติกาจะระบุเป็นอย่างอื่น
- 17.2.7 หลังจากการฟาวล์ขานน้ำใจนักกีฬา หรือการฟาวล์ไล่ออก การส่งบอลเข้าเล่น ต้องส่งที่เส้นส่งบอลแดนหน้า นอกเหนือจากกติกาจะระบุเป็นอย่างอื่น
- 17.2.8 หลังจากการฟาวล์ชกต่อยกัน เกมการแข่งขันต้องดำเนินการตามกติกาข้อ 39
- 17.2.9 หลังจากลูกบอลลงห่วงประตู แต่ไม่เป็นคะแนนนับ การส่งบอลเข้าเล่นจะต้องส่งที่เส้นข้าง ไม่เกินแนวเส้นโยนโทษ
- 17.2.10 จากการยิงประตู หรือ การโยนโทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียวเป็นผลสำเร็จ :
- ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งของทีมที่เสียคะแนน จะต้องส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นหลังของทีม ณ จุดใดก็ได้ การส่งบอลดังกล่าวให้นำไปใช้ร่วมกับกรณีหลังจากผู้ตัดสินยื่นบอล หรือ วางบอลให้ผู้เล่นที่ส่งบอลเข้าเล่น ภายหลังจากหมดเวลาออก หรือ ภายหลังจากการหยุดการแข่งขันด้วยกรณีใด ๆ ก็ตาม หลังจากการยิงประตู หรือ การโยนโทษครั้งสุดท้าย หรือ ครั้งเดียวเป็นผลสำเร็จ

- ผู้เล่นที่ส่งบอลเข้าเล่น อาจเคลื่อนที่ไปทางด้านข้าง และ/หรือ ถอยหลัง เขา อาจจะส่งบอลระหว่างเพื่อนร่วมทีมที่อยู่นอกเส้นหลัง แต่จะเริ่มนับ 5 วินาที เมื่อลูกบอลอยู่กับผู้เล่นคนแรกที่อยู่นอกสนาม

### 17.3 หลักเกณฑ์

#### 17.3.1 ผู้ส่งบอลเข้าเล่น ต้องไม่ :

- ใช้เวลามากกว่า 5 วินาที ในการปล่อยบอล
- ก้าวเท้าเข้าไปในสนามแข่งขัน ขณะที่ถือลูกบอลอยู่ในมือของเขา
- ทำให้ลูกบอลสัมผัสบริเวณนอกสนาม ภายหลังจากที่ได้ปล่อยบอลจากการส่งบอลเข้าเล่น
- สัมผัสลูกบอลในสนามแข่งขัน ก่อนที่ลูกบอลจะได้สัมผัสผู้เล่นคนอื่น
- ทำให้ลูกบอลลงห่วงตาข่ายโดยตรง
- เคลื่อนที่ออกจากบริเวณที่กำหนดให้ส่งบอลเข้าเล่นนอกเส้นเขตสนาม โดยเคลื่อนที่ไปทางด้านข้างในทิศทางเดียว หรือทั้งสองทิศทาง เป็นระยะทางรวมกันเกินกว่า 1 เมตร ก่อนที่จะปล่อยบอล อย่างไรก็ตาม อนุญาตให้เขาเคลื่อนที่ถอยหลังโดยตรงจากเส้นเขตสนามได้ไกลตามที่สภาวะแวดล้อมจะเอื้ออำนวย

#### 17.3.2 ในระหว่างการส่งบอลเข้าเล่น ผู้เล่นอื่น ต้องไม่ :

- ให้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายล้ำออกนอกเส้นเขตสนาม ก่อนที่ลูกบอลจะถูกส่งเข้าเล่นผ่านเส้นเขตสนาม
- เข้าประชิดผู้ส่งบอลเข้าเล่นไกลกว่า 1 เมตร เมื่อพื้นที่การส่งบอลเข้าเล่นระหว่างเส้นเขตสนามกับสิ่งกีดขวางต่าง ๆ นอกสนาม มีระยะห่างน้อยกว่า 2 เมตร

#### 17.3.3 เมื่อเวลาการแข่งขันแสดง 2.00 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงการเล่นที่ 4 หรือช่วงต่อเวลา เมื่อมีการส่งบอลเข้าเล่น ผู้ตัดสินต้องแสดงสัญญาณเตือนห้ามล้ำแนวเส้นสมมุติ ก่อนยื่นบอลให้กับผู้ส่งบอลเข้าเล่น ถ้าผู้เล่นฝ่ายป้องกัน :

- เคลื่อนที่โดยใช้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายของเขา ล้ำออกนอกเส้นเขตสนามเพื่อขัดขวางการส่งบอลเข้าเล่น หรือ
- เขาไกลผู้ส่งบอลเข้าเล่นน้อยกว่า 1 เมตร เมื่อพื้นที่การส่งบอลเข้าเล่นมีระยะห่างจากเส้นน้อยกว่า 2 เมตร

เป็นการผิดระเบียบ และอาจนำไปสู่ฟาวล์เทคนิคได้

การละเมิดกติกาข้อ 17.3 เป็นการทำผิดระเบียบ

### 17.4 บทลงโทษ

ให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้าม เพื่อส่งบอลเข้าเล่น ณ บริเวณจุดที่ส่งบอลเข้าเล่นเดิม

## ข้อ 18 เวลานอก : Time - out

### 18.1 คำจำกัดความ

เวลานอก คือการหยุดการแข่งขัน โดยการร้องขอจากหัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1

### 18.2 หลักเกณฑ์

18.2.1 เวลานอก แต่ละครั้งจะต้องมีช่วงเวลา 1 นาที

18.2.2 จะอนุญาตให้เวลานอกได้ ในระหว่างโอกาสการให้เวลานอกเริ่มต้นขึ้น

18.2.3 โอกาสการให้เวลานอก เริ่มต้นเมื่อ :

- สำหรับทั้งสองทีม เมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย นาฬิกาแข่งขันหยุดเดิน และ ผู้ตัดสินสิ้นสุดการสื่อสารกับเจ้าหน้าที่โต๊ะผู้บันทึกคะแนน
- สำหรับทั้งสองทีม เมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย ภายหลังการโยนโทษครั้งสุดท้าย หรือ ครั้งเดียวเป็นผลสำเร็จ
- สำหรับทีมที่เสียคะแนน(non-scoring team) เมื่อมีการทำคะแนนได้จากการยิงประตู

18.2.4 โอกาสการให้เวลานอก สิ้นสุด เมื่อลูกบอลอยู่ในมือของผู้เล่นที่จะส่งบอลเข้าเล่น หรือ เพื่อโยนโทษ ครั้งแรก

18.2.5 ให้แต่ละทีมขอเวลานอกได้ ดังนี้

- เวลานอก 2 ครั้ง ในระหว่างครึ่งเวลาแรก
- เวลานอก 3 ครั้ง ในระหว่างครึ่งเวลาหลัง โดยให้เวลานอกได้สูงสุดไม่เกิน 2 ครั้ง เมื่อเวลาการแข่งขันแสดง 2 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงการเล่นที่ 4
- เวลานอก 1 ครั้ง ในแต่ละช่วงต่อเวลา

18.2.6 เวลานอกที่ไม่ได้ใช้ ไม่สามารถนำไปใช้ในครึ่งเวลาต่อไป หรือ ช่วงต่อเวลาพิเศษ

18.2.7 เวลานอกจะให้กับทีมที่หัวหน้าผู้ฝึกสอนใดร้องขอไว้ก่อน ยกเว้น เวลานอกที่ให้จากการเสีย คะแนนจากการยิงประตูโดยฝ่ายตรงข้าม และ ไม่มีการเรียกการทำผิดกติกา

18.2.8 ไม่อนุญาตให้เวลานอกแก่ทีมที่ทำคะแนน เมื่อนาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 2:00 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงเวลาที่ 4 และ ในแต่ละช่วงต่อเวลา ยกเว้นผู้ตัดสินได้หยุดการแข่งขัน

### 18.3 วิธีดำเนินการ

18.3.1 เฉพาะหัวหน้าผู้ฝึกสอน หรือ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 เท่านั้น ที่มีสิทธิ์ร้องขอเวลานอก เขาต้องสื่อสารให้ผู้บันทึกคะแนนมองเห็น หรือ เขาอาจไปที่โต๊ะผู้บันทึกคะแนน และ ขอเวลานอกให้ชัดเจนพร้อมกับแสดงสัญญาณตามที่กำหนดไว้อย่างถูกต้องด้วยมือของเขา

18.3.2 การขอเวลานอกอาจจะยกเลิกได้ แต่ต้องก่อนที่สัญญาณของผู้จับเวลาจะดังเพื่อการขอเวลานอกครั้งนั้นเท่านั้น

18.3.3 ช่วงของเวลานอก :

- เริ่มต้น เมื่อผู้ตัดสินเป่านกหวีด และ แสดงสัญญาณเวลานอก
- สิ้นสุด เมื่อผู้ตัดสินเป่านกหวีด และกักมือเรียกทั้งสองทีมกลับเข้าไปในสนามแข่งขัน

18.3.4 ทันทีที่โอกาสการขอเวลานอกเริ่มต้น ผู้จับเวลาจะต้องให้เสียงสัญญาณแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ ว่า ทีมได้มีการร้องขอเวลานอก

ทันทีที่โอกาสการขอเวลานอกเกิดขึ้น ผู้จับเวลาจะต้องหยุดนาฬิกาแข่งขัน และให้เสียงสัญญาณ

18.3.5 ในระหว่างเวลานอก และ ระหว่างช่วงพักการแข่งขัน ก่อนเริ่มการแข่งขันช่วงเวลาที่สอง ช่วงเวลาที่สี่ หรือ แต่ละช่วงต่อเวลา ผู้เล่นอาจจะออกจากสนามแข่งขัน และ นั่งในเขตที่นั่งของทีม รวมถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องในทีมอาจเข้าไปในสนามแข่งขันได้ โดยมีข้อยกเว้นว่าพวกเขาจะต้องอยู่ในบริเวณเขตพื้นที่นั่งของทีม

18.3.6 ถ้าทีมใดทีมหนึ่งร้องขอเวลานอก หลังจากที่ลูกบอลอยู่ในมือผู้โยนโทษในการ โยนโทษครั้งแรกหรือครั้งเดียว อนุญาตให้เวลานอกได้ ถ้า :

- การโยนโทษครั้งสุดท้ายเป็นผลสำเร็จ
- การโยนโทษครั้งสุดท้ายไม่เป็นผล ที่ตามด้วยการส่งบอลเข้าเล่น
- ได้มีการขานฟาวล์ระหว่างการโยนโทษ ในกรณีนี้ ให้ดำเนินการโยนโทษให้เสร็จสมบูรณ์ก่อน และ จะให้เวลานอกก่อนที่จะดำเนินการลงโทษการฟาวล์ครั้งใหม่ นอกเหนือจากกติกาจะระบุเป็นอย่างอื่น
- ได้มีการขานฟาวล์ ก่อนบอลกลายเป็นบอลดีหลังการโยนโทษครั้งสุดท้าย ในกรณีนี้ จะให้เวลานอกก่อนที่จะดำเนินการลงโทษการฟาวล์ครั้งใหม่
- ได้มีการขานการทำผิดระเบียบก่อนบอลกลายเป็นบอลดีหลังการโยนโทษครั้งสุดท้าย ในกรณีนี้ จะให้เวลานอกก่อนที่จะดำเนินการส่งบอลเข้าเล่น

ในเหตุการณ์ของการโยนโทษที่เป็นชุดต่อเนื่องกัน และ/หรือ การได้ครอบครองบอลจากผลของการฟาวล์ที่มากกว่า 1 ครั้ง บทลงโทษของแต่ละชุดให้ดำเนินการแยกจากกัน

**ข้อ 19 การเปลี่ยนตัว : Substitution**

**19.1 คำจำกัดความ**

การเปลี่ยนตัว คือการหยุดการแข่งขันที่ร้องขอโดยผู้เล่นสำรอง เพื่อเปลี่ยนเป็นผู้เล่น



## 19.2 หลักเกณฑ์

- 19.2.1 ทีมอาจจะเปลี่ยนตัวผู้เล่นคนเดียว(หลายคน)ได้ ในระหว่างโอกาสของการเปลี่ยนตัว
- 19.2.2 โอกาสของการเปลี่ยนตัว เริ่มต้น เมื่อ :
- สำหรับทั้งสองทีม เมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย นาฬิกาแข่งขันหยุดเดิน และ ผู้ตัดสินสิ้นสุดการสื่อสารกับโต๊ะผู้บันทึกคะแนน
  - สำหรับทั้งสองทีม เมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย ภายหลังการโยนโทษครั้งสุดท้าย หรือ ครั้งเดียว เป็นผลสำเร็จ
  - สำหรับทีมที่เสียคะแนน(non-scoring team) เมื่อมีการเสียคะแนนจากการยิงประตู เมื่อนาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 2:00 นาที หรือ น้อยกว่าในช่วงเวลาที่สี่ และในแต่ละช่วงต่อเวลา
- 19.2.3 โอกาสของการเปลี่ยนตัว สิ้นสุด เมื่อลูกบอลอยู่ในมือผู้เล่นที่จะส่งบอลเข้าเล่น หรือ โยนโทษครั้งแรก
- 19.2.4 ผู้เล่นที่เปลี่ยนตัวเป็นผู้เล่นสำรอง และ ผู้เล่นสำรองที่เปลี่ยนตัวเป็นผู้เล่นตามลำดับนั้น ไม่สามารถกลับไปแข่งขัน หรือ ออกจากการแข่งขันได้ จนกว่าบอลจะกลายเป็นบอลตายอีกครั้ง หลังจากเวลาการแข่งขันได้เดินไปแล้ว ยกเว้น :
- ทีมนั้น มีผู้เล่นจำนวนน้อยกว่า 5 คนในสนามแข่งขัน
  - ผู้เล่นที่มีสิทธิ์ได้ โยนโทษจากผลของการแก้ไขข้อผิดพลาด นั่งอยู่ในที่นั่งของทีม ภายหลังได้เปลี่ยนตัวอย่างถูกต้องแล้ว
- 19.2.5 ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนตัวแก่ทีมที่ทำคะแนนได้ เมื่อนาฬิกาแข่งขันหยุดเดินที่ต่อจากการยิงประตูเป็นผลสำเร็จ เมื่อนาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 2:00 นาที หรือ น้อยกว่าในช่วงเวลาที่สี่ และ แต่ละช่วงต่อเวลา นอกจาก ผู้ตัดสินได้หยุดการแข่งขัน
- 19.2.6 ถ้าผู้เล่นได้รับการดูแลรักษา หรือการช่วยเหลือ เขาจะต้องถูกเปลี่ยนตัว นอกจากทีมนั้นจะเหลือผู้เล่นในสนามแข่งขันน้อยกว่า 5 คน

## 19.3 วิธีดำเนินการ

- 19.3.1 เฉพาะผู้เล่นสำรองเท่านั้น ที่มีสิทธิ์ร้องขอเพื่อเปลี่ยนตัว เขา(ไม่ใช่หัวหน้าผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1) จะต้องไปที่โต๊ะผู้บันทึกคะแนน และ แจ้งขอเปลี่ยนตัวให้ชัดเจนพร้อมกับแสดงสัญญาณตามที่กำหนดไว้อย่างถูกต้องด้วยมือของเขา หรือ นั่งที่เก้าอี้สำหรับเปลี่ยนตัว เขาต้องพร้อมที่จะลงแข่งขันทันที
- 19.3.2 การร้องขอเปลี่ยนตัวอาจจะยกเลิกได้ แต่ต้องก่อนที่สัญญาณของผู้จับเวลาจะดังเพื่อการขอเปลี่ยนตัวครั้งนั้นเท่านั้น
- 19.3.3 ทันทีที่โอกาสของการเปลี่ยนตัวเริ่มขึ้น ผู้จับเวลาจะต้องให้เสียงสัญญาณแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบว่าได้มีการขอเปลี่ยนตัว

19.3.4 ผู้เล่นสำรอง จะต้องอยู่นอกเส้นเขตสนาม จนกว่าผู้ตัดสินจะเป่านกหวีดให้สัญญาณเปลี่ยนตัว และกัปตันเรียกให้เขาเข้าไปในสนามแข่งขัน

19.3.5 ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัว ให้ออกไปยังที่นั่งของทีมโดยตรงได้ โดยไม่ต้องแจ้งผู้จับเวลา หรือ ผู้ตัดสิน

19.3.6 การเปลี่ยนตัวจะต้องทำให้เสร็จสิ้นอย่างรวดเร็วเท่าที่จะทำได้ ผู้เล่นที่ได้กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง หรือ ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน ต้องถูกเปลี่ยนตัวออกทันที(ภายในเวลาประมาณ 30 วินาที) ถ้าผู้ตัดสินเห็นว่า มีการถ่วงเวลาการแข่งขัน ให้ปรับเป็นเวลานอกกับทีมที่ทำผิด ถ้าหากทีมนั้นไม่มีเวลานอกเหลืออยู่ อาจปรับฟาวล์เทคนิคเนื่องจากการถ่วงเวลาการแข่งขันต่อหัวหน้าผู้ฝึกสอน, บันทึกอักษรเป็น “B”

19.3.7 ถ้าการขอเปลี่ยนตัวใดร้องขอในระหว่างเวลานอก หรือ ในระหว่างช่วงพักการแข่งขันอื่นนอกเหนือจาก ช่วงพักครึ่งเวลา ผู้เล่นที่จะเปลี่ยนตัวต้องแจ้งผู้จับเวลา ก่อนลงแข่งขัน

19.3.8 ถ้าผู้โยนโทษต้องถูกเปลี่ยนตัว เพราะเขา :

- ได้รับบาดเจ็บ
- ทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง
- ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

การโยนโทษครั้งเดียว(หลายครั้ง) ต้องทำโดยผู้เล่นที่เปลี่ยนตัวกับเขา และ ผู้เล่นที่เปลี่ยนตัวเขามานั้น ไม่สามารถถูกเปลี่ยนตัวได้ จนกว่าเขาจะได้เล่นในช่วงเวลาการแข่งขันได้เดินไปแล้ว

19.3.9 ถ้าได้มีการร้องขอเปลี่ยนตัวโดยทีมใดทีมหนึ่ง หลังจากลูกบอลอยู่ในมือผู้โยนโทษเพื่อการโยนโทษ ครั้งแรก หรือ ครั้งเดียว ให้เปลี่ยนตัวได้ ถ้า :

- การโยนโทษครั้งสุดท้ายเป็นผลสำเร็จ
- การโยนโทษครั้งสุดท้ายไม่เป็นผล แล้วตามด้วยการส่งบอลเข้าเล่น
- มีการขานฟาวล์ระหว่างการโยนโทษ ในกรณีนี้จะต้องดำเนินการโยนโทษให้เสร็จสิ้นก่อน จึงให้เปลี่ยนตัวก่อนที่จะดำเนินการตามบทลงโทษของการฟาวล์ครั้งใหม่ นอกเหนือจากกติกาจะระบุเป็นอย่างอื่น
- มีการขานฟาวล์ ก่อนบอลกลายเป็นบอลดี หลังการโยนโทษครั้งสุดท้าย ในกรณีนี้ จะให้เปลี่ยนตัว ก่อนดำเนินการตามบทลงโทษการฟาวล์ครั้งใหม่
- มีการขานการทำผิดระเบียบก่อนบอลกลายเป็นบอลดี หลังการโยนโทษครั้งสุดท้าย ในกรณีนี้ จะให้เปลี่ยนตัว ก่อนที่จะดำเนินการส่งบอลเข้าเล่น

ในกรณีของการโยนโทษที่เป็นชุดต่อเนื่องกัน และ/หรือ การได้ครอบครองบอลจากผลของการฟาวล์ที่มากกว่า 1 ครั้ง บทลงโทษของแต่ละชุดให้ดำเนินการแยกจากกัน

## ข้อ 20 การแพ้การแข่งขัน โดยการถูกปรับแพ้ : Game lost by forfeit

### 20.1 หลักเกณฑ์

ทีมจะแพ้การแข่งขัน โดยการถูกปรับแพ้ ถ้า :

- ทีมนั้นยังไม่มาแสดงตน หรือ ไม่สามารถจัดผู้เล่นให้ครบ 5 คน ที่พร้อมจะทำการแข่งขัน หลังจากเวลาผ่านไปแล้ว 15 นาที จากเวลาตามตารางการแข่งขัน
- การกระทำใด ๆ ที่ขัดขวางการแข่งขันไม่ให้สามารถเล่นต่อไปได้
- ปฏิเสธที่จะทำการแข่งขัน หลังจากหัวหน้าผู้ตัดสินได้สั่งให้ทำการแข่งขัน

### 20.2 บทลงโทษ

20.2.1 ให้ฝ่ายตรงข้ามเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน และจะต้องบันทึกคะแนนเป็น 20 ต่อ 0 นอกจากนั้น ทีมที่ถูกปรับแพ้จะได้ 0 คะแนน ในการจัดอันดับของทีม

20.2.2 สำหรับระบบการแข่งขัน 2 ครั้ง(เหย้า-เยือน) นับคะแนนลำดับ(คะแนนรวมสะสม) และการแข่งขันรอบคัดเลือก : Play-Offs( 3เกม) ทีมที่ถูกปรับแพ้ในเกมแรก, เกมที่สอง หรือ เกมที่สาม จะต้องเป็นฝ่ายแพ้การแข่งขัน หรือ แพ้ในระบบรอบคัดเลือก : Play-Offs โดยการ “ ถูกปรับแพ้”(Forfeit) กรณีนี้ จะไม่บังคับใช้กับการแข่งขันระบบคัดเลือก : Play-Offs( 5 เกม และ 7 เกม )

20.2.3 ถ้าในการแข่งขันแบบทัวร์นาเมนต์(Tournament) ทีมที่ถูกปรับแพ้เป็นครั้งที่สอง จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันแบบทัวร์นาเมนต์ และ จะต้องให้ผลการแข่งขันทั้งหมดที่ทีมนั้นเข้าร่วมแข่งขันเป็นโมฆะ

## ข้อ 21 การแพ้การแข่งขัน โดยมีผู้เล่นไม่เพียงพอ : Game lost by default

### 21.1 หลักเกณฑ์

ทีมจะแพ้การแข่งขัน โดยมีจำนวนผู้เล่นไม่เพียงพอ ถ้าในระหว่างการแข่งขัน ทีมนั้นมีผู้เล่นน้อยกว่า 2 คนในสนามแข่งขันที่พร้อมจะแข่งขัน

### 21.2 บทลงโทษ

21.2.1 ถ้าทีมซึ่งจะเป็นทีมชนะการแข่งขันมีคะแนนนำ ให้ถือผลคะแนน ณ เวลาที่ได้หยุดการแข่งขัน ถ้าทีมซึ่งจะเป็นทีมชนะการแข่งขัน มีคะแนนตามหลัง คะแนนจะต้องถูกบันทึกเป็น 2 - 0 แก่ทีมที่ชนะ ทีมที่มีจำนวนผู้เล่นไม่เพียงพอ จะได้ 1 คะแนน ในการจัดอันดับของทีม

21.2.2 สำหรับระบบการแข่งขัน 2 ครั้ง(เหย้า-เยือน) นับคะแนนลำดับ(คะแนนรวมสะสม) ทีมที่แพ้เพราะมีผู้เล่นไม่เพียงพอ ในเกมที่หนึ่ง หรือ เกมที่สอง จะเป็นฝ่ายแพ้ในระบบนั้น โดย “ มีผู้เล่นไม่เพียงพอ ” (default)

---

## กติกามวยที่ 5 การผิดระเบียบ : Rule five - Violations

---

### ข้อ 22 การผิดระเบียบ : Violations

#### 22.1 คำจำกัดความ

การผิดระเบียบ คือการกระทำที่เป็นการละเมิดกติกา

#### 22.2 บทลงโทษ

ให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้าม เพื่อส่งเข้าเล่น ณ จุดใกล้กับที่มีการละเมิดกติกาที่สุด ยกเว้น แนวใต้กระดาน หลัง เว้นแต่กติกาจะกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

### ข้อ 23 ผู้เล่นออกนอกสนาม และ ลูกบอลออกนอกสนาม : Player out-of-bounds and ball out-of-bounds

#### 23.1 คำจำกัดความ

23.1.1 ผู้เล่น ออกนอกสนาม เมื่อส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายของเขาสัมผัสพื้น หรือ วัตถุอื่นใดที่ไม่ใช่ผู้เล่น ซึ่งอยู่บน เหนือ หรือ นอกเส้นเขตสนาม

23.1.2 ลูกบอล ออกนอกสนาม เมื่อลูกบอลสัมผัส :

- ผู้เล่น หรือ บุคคลอื่นที่อยู่บนสนาม
- พื้น หรือ วัตถุอื่นใดที่อยู่บน, เหนือ หรือ นอกเส้นเขตสนาม
- เครื่องยึดกระดานหลัง ส่วนหลังของกระดานหลัง หรือ วัตถุอื่นใดที่อยู่เหนือสนามแข่งขัน

#### 23.2 หลักเกณฑ์

23.2.1 ลูกบอลได้ออกนอกสนาม โดยผู้เล่นคนสุดท้ายที่สัมผัสลูกบอล หรือ ลูกบอลสัมผัสผู้เล่น ก่อนที่ลูกบอลจะออกนอกสนาม แม้ว่าลูกบอลนั้นได้ออกนอกสนามโดยลูกบอลไปสัมผัสสิ่งอื่นใดที่ไม่ใช่ผู้เล่น

23.2.2 ถ้าลูกบอลออกนอกสนามเพราะสัมผัสผู้เล่น หรือ ถูกสัมผัสโดยผู้เล่นที่อยู่บน หรือ นอกเส้นเขตสนาม ถือว่าผู้เล่นคนนั้นเป็นผู้ทำให้ลูกบอลออกนอกสนาม

23.2.3 ถ้าผู้เล่นคนเดียว(หลายคน) เคลื่อนที่ออกนอกสนาม หรือ กลับแดนหลังของเขา ในระหว่าง เกิดลูกยึด ถือว่าเกิดสถานการณ์ลูกกระโดด

## ข้อ 24 การเลี้ยงบอล : Dribbling

### 24.1 คำจำกัดความ

24.1.1 การเลี้ยงบอล คือการเคลื่อนที่ของบอลดี ที่กระทำโดยผู้เล่นที่ครอบครองบอล ด้วยการ โยน, ปัด, กลิ้ง หรือทำบอลกระทบพื้นสนาม

24.1.2 การเลี้ยงบอล เริ่มต้น เมื่อผู้เล่นที่ได้ครอบครองบอลดีในสนามแข่งขัน, โยน, ปัด, กลิ้ง หรือทำบอลกระทบพื้นสนาม แล้วสัมผัสลูกบอลอีกครั้งก่อนที่ลูกบอลจะสัมผัสผู้เล่นอื่น

ในระหว่างการเลี้ยงบอล ลูกบอลอาจจะถูกโยนขึ้นไปในอากาศ โดยมีเงื่อนไขว่า ลูกบอลต้องสัมผัสพื้นหรือผู้เล่นอื่น ก่อนผู้เล่นที่โยนบอลจะไปสัมผัสบอลด้วยมือของเขาอีกครั้ง

ไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับจำนวนก้าวของผู้เล่นในการเคลื่อนที่ เมื่อลูกบอลไม่ได้สัมผัสมือของเขา

การเลี้ยงบอล สิ้นสุด เมื่อผู้เล่นสัมผัสบอลพร้อมกันทั้งสองมือ หรือ ทำให้ลูกบอลพักอยู่ในมือเดียว หรือ สองมือ

24.1.3 ผู้เล่นที่เสียการครอบครองบอลโดยบังเอิญ แล้วกลับมาครอบครองบอลดีในสนามแข่งขันได้อีกครั้ง ให้พิจารณาว่าเป็นการทำบอลหลุดมือโดยไม่เจตนา(Fumbling the ball)

24.1.4 การกระทำต่อไปนี้ไม่ใช่การเลี้ยงบอล :

- การยิงประตูต่อเนื่องกัน
- การทำบอลหลุดมือโดยไม่เจตนา ขณะเริ่มต้น หรือ สิ้นสุดการเลี้ยงบอล
- การพยายามเข้าครอบครองบอล ด้วยการปัดบอลออกจากกลุ่มผู้เล่นอื่น
- การปัดบอลออกจากการครอบครองของผู้เล่นอื่น
- การสกัดกั้นการส่งบอล แล้ว ครอบครองบอลได้
- การโยนบอลจากมือข้างหนึ่งไปยังอีกข้างหนึ่ง แล้วทำให้ลูกบอลพักอยู่ในมือเดียวหรือสองมือ ก่อนที่ลูกบอลจะสัมผัสพื้น โดยมีเงื่อนไขว่า ต้องไม่ทำผิดระเบียบการพาดบอลเคลื่อนที่
- การโยนบอลการส่งบอลกระทบกระดานหลัง แล้วครอบครองบอลได้อีกครั้งหนึ่ง

### 24.2 หลักเกณฑ์

ผู้เล่นจะต้องไม่เลี้ยงบอลเป็นครั้งที่ 2 หลังจากการเลี้ยงบอลครั้งแรกได้สิ้นสุด นอกจากในระหว่างการเลี้ยงบอล 2 ครั้ง เขาได้เสียการครอบครองบอลดีในสนามแข่งขัน เพราะว่า :

- การยิงประตู
- บอลสัมผัสผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม
- ส่งบอล แล้วลูกบอลหลุดมือโดยไม่เจตนาไปสัมผัส หรือ ถูกผู้เล่นคนอื่นสัมผัส

## ข้อ 25 การพาสบอลเคลื่อนที่ : Travelling

### 25.1 คำจำกัดความ

- 25.1.1 การพาสบอลเคลื่อนที่ คือการเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ ที่ผิดกติกาของเท้าข้างเดียวหรือทั้งสองข้าง ที่นอกเหนือไปจากข้อกำหนดในกติกาฯ ในขณะที่กำลังถือบอลคืออยู่ในสนามแข่งขัน
- 25.1.2 การหมุนตัว (pivot) คือการเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ อย่างถูกกติกาของผู้เล่นในขณะที่กำลังถือบอลดีในสนามแข่งขัน ด้วยการก้าวเท้าหนึ่งครั้ง หรือ มากกว่า ด้วยเท้าข้างเดียวกัน ในขณะที่เท้าอีกข้างหนึ่งเรียกว่า เท้าหลัก (pivot foot) เป็นจุดสัมผัสที่ยังคงติดอยู่กับพื้นสนาม

### 25.2 หลักเกณฑ์

#### 25.2.1 การสร้างเท้าหลักโดยผู้เล่นที่จับบอลดีในสนามแข่งขัน :

ผู้เล่นที่จับบอลขณะกำลังยื่นควยเท้าทั้งสองข้างบนพื้นสนาม :

- ถ้ายกเท้าข้างหนึ่งขึ้น เท้าอีกข้างหนึ่งจะกลายเป็นเท้าหลัก
- เมื่อจะเลี้ยงบอล ต้องปล่อยลูกบอลให้หลุดจากมือ ก่อนยกเท้าหลัก
- เมื่อจะส่งบอล หรือยิงประตู ผู้เล่นสามารถยกเท้าหลักได้ แต่ต้องปล่อยให้ลูกบอลหลุดจาก

มือก่อนที่เท้าใดเท้าหนึ่งสัมผัสพื้นสนาม

ผู้เล่นกำลังเคลื่อนที่ หรือสิ้นสุดการเลี้ยงบอลอย่างสมบูรณ์ อาจใช้จังหวะเพื่อหยุดได้ 2 จังหวะ ต่อจากนั้น ส่งบอล หรือยิงประตู :

- ถ้าได้รับบอล ผู้เล่นจะต้องปล่อยบอลเพื่อเริ่มต้นการเลี้ยงบอลก่อนจะถึงจังหวะที่ 2
- จังหวะที่ 1 เมื่อเท้าข้างหนึ่ง หรือเท้าทั้งสองข้างสัมผัสพื้นภายหลังได้ครอบครองลูกบอล
- จังหวะที่ 2 เกิดขึ้นภายหลังจังหวะที่ 1 เมื่อเท้าอีกข้างหนึ่งสัมผัสพื้น หรือเท้าทั้งสองข้างสัมผัสพื้นในเวลาเดียวกัน ใกล้เคียงกัน (simultaneously)
- ถ้าผู้เล่นได้ทำการหยุดโดยจังหวะแรกใช้สองเท้าลงพื้น หรือเท้าถูกพื้นเวลาใกล้เคียงกัน เขาอาจจะหมุนตัวได้ โดยใช้เท้าข้างใดข้างหนึ่งเป็นเท้าหลัก (Pivot foot) ถ้าเขากระโดดขึ้นบนอากาศด้วยเท้าทั้งสองข้าง จะต้องไม่มีเท้าใดเท้าหนึ่งสัมผัสพื้นสนามก่อนปล่อยลูกบอลออกจากมือ
- ถ้าผู้เล่นลงสู่พื้นด้วยเท้าเพียงข้างเดียว ผู้เล่นนั้น ต้องใช้เท้าข้างนั้นเป็นเท้าหลัก
- ถ้าผู้เล่นกระโดดขึ้นบนอากาศด้วยเท้าข้างหนึ่งในจังหวะที่ 1 เขาอาจลงสู่พื้นด้วยเท้าคู่ในเวลาเดียวกันเพื่อเป็นจังหวะที่ 2 ในสถานการณ์นี้ผู้เล่นนั้นต้องไม่ใช่เท้าใดในการหมุนตัว ถ้าเท้าใดเท้าหนึ่ง หรือทั้งสองเท้ายกขึ้นจากพื้น เท้าต้องไม่สัมผัสพื้นสนามก่อนที่ลูกบอลถูกปล่อยออกจากมือ
- ถ้าเท้าทั้งคู่ลงพื้นสนามแล้ว ผู้เล่นนั้นลงสู่พื้นสนามด้วยเท้าคู่ในเวลาเดียวกัน เมื่อยกเท้าใดเท้าหนึ่ง เท้าที่เหลือจะกลายเป็นเท้าหลัก

- ผู้เล่นจะต้องไม่ถูกพื้นสนามอย่างต่อเนื่อง ด้วยเท้าข้างเดียวกัน หรือทั้งสองข้างภายหลังสิ้นสุดการเลี้ยงบอล หรือครอบครองลูกบอล

### 25.2.2 ผู้เล่นล้มลง, นอน หรือนั่งอยู่บนพื้น : Player falling, lying or sitting on the floor

- เป็นการเล่นที่ ถูกกตিকা เมื่อผู้เล่นล้มลง แล้วสิ้นไถลไปบนพื้นในขณะกำลังถือบอล หรือในขณะที่นอน หรือนั่งอยู่บนพื้น แล้วได้ครอบครองบอล
- เป็นการเล่นที่ ผิดระเบียบ ถ้าผู้เล่นคนนั้น มวนตัว หรือ พยายามลุกขึ้นยืน ในขณะกำลังถือบอล

### ข้อ 26 เวลา 3 วินาที : 3 seconds

#### 26.1 หลักเกณฑ์

26.1.1 ผู้เล่นจะต้องไม่ อยู่ในเขตกำหนดเวลา ของฝ่ายตรงข้ามนานเกินกว่า 3 วินาที ต่อเนื่องกันในขณะที่ทีมของเขา กำลังครอบครองบอลอยู่ในแดนหน้า และ นาฬิกาแข่งขันกำลังเดิน

26.1.2 อนุโลมให้สำหรับผู้เล่นที่ :

- ทำให้เห็นว่าเขาพยายามที่จะออกจากเขตกำหนดเวลา
- อยู่ในเขตกำหนดเวลา ในขณะที่เขา หรือ เพื่อนร่วมทีมของเขาอยู่ในท่ากำลังยิงประตู และ ลูกบอลกำลังออก หรือ เพิ่งออกจากมือของผู้เล่นที่ยิงประตู
- เลี้ยงบอลอยู่ในเขตกำหนดเวลาเพื่อยิงประตู หลังจากได้ยืนในนั้นมาแล้วเป็นเวลานานน้อยกว่า 3 วินาที ต่อเนื่องกัน

26.1.3 การทำให้ตัวเขาออกนอกเขตกำหนดเวลา ผู้เล่นจะต้องให้เท้าทั้งสองข้างอยู่บนพื้นนอกเขตกำหนดเวลา

### ข้อ 27 ผู้เล่นถูกป้องกันแบบประชิด : Closely guarded player

#### 27.1 คำจำกัดความ

ผู้เล่นที่กำลังถือบอลดีในสนามแข่งขันถูกป้องกันอย่างประชิด เมื่อฝ่ายตรงข้ามอยู่ในตำแหน่งกำลังป้องกันที่ถูกกตিকা อย่างรุกเร้า กระตือรือร้น ในระยะห่างไม่เกิน 1 เมตร

#### 27.2 หลักเกณฑ์

ผู้เล่นที่ถูกป้องกันแบบประชิดจะต้องส่งบอล, ยิงประตู หรือ เลี้ยงบอล ภายในเวลา 5 วินาที

ข้อ 28 เวลา 8 วินาที : 8 seconds

28.1.1 เมื่อใดก็ตามที่ :

- ผู้เล่นในแดนหลังได้ครอบครองบอลดี หรือ
- ในการส่งบอลเข้าเล่น ลูกบอลสัมผัส หรือ ถูกสัมผัสอย่างถูกกติกา โดยผู้เล่นคนใดก็ตามในแดนหลัง และ ผู้เล่นของทีมที่ส่งบอลเข้าเล่นนั้นยังคงครอบครองบอลอยู่ในแดนหลังของทีมตัวเอง

ทีมนั้นต้องทำให้ลูกบอลขึ้นไปในแดนหน้า ภายในเวลา 8 วินาที

28.1.2 ทีมใดทำให้ลูกบอลขึ้นไปในแดนหน้าของตัวเอง เมื่อใดก็ตามที่ :

- ลูกบอล, ไม่ได้อยู่ในการครอบครองบอลของผู้เล่นคนใด, สัมผัสกับแดนหน้า
- ลูกบอลสัมผัส หรือ ถูกสัมผัสอย่างถูกกติกา โดยผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีเท้าทั้งสองข้างสัมผัสกับแดนหน้าของเขาโดยสมบูรณ์
- ลูกบอลสัมผัส หรือ ถูกสัมผัสอย่างถูกกติกา โดยผู้เล่นฝ่ายป้องกันที่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายสัมผัสแดนหลังของเขา
- ลูกบอลสัมผัสผู้ตัดสินที่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายของเขา สัมผัสแดนหน้าของทีมที่ครอบครองบอล
- ในระหว่างการเลี้ยงบอลจากแดนหลังขึ้นไปแดนหน้า ลูกบอล และ เท้าทั้งสองข้างของผู้เลี้ยงบอลสัมผัสแดนหน้าโดยสมบูรณ์

28.1.3 ช่วงเวลา 8 วินาที จะนับต่อเนื่องจากเวลาที่เหลือ เมื่อทีมเดิมที่ได้ครอบครองบอลมาก่อน เป็นฝ่ายได้ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหลัง จากผลของ :

- ลูกบอลได้ออกนอกสนาม
- ผู้เล่นของทีมเดียวกันได้รับบาดเจ็บ
- ทีมนั้นถูกขานฟาวล์เทคนิค
- สถานการณ์ลูกกระโดด
- การฟาวล์คู่
- การยกเลิกบทลงโทษที่เท่ากันของทั้งสองทีม



**ข้อ 29 เวลา 24 วินาที : 24 seconds**

### 29.1 หลักเกณฑ์

29.1.1 เมื่อใดก็ตาม ที่ :

- ผู้เล่นได้ครอบครอง บอลดี ใน สนามแข่งขัน
- ในการส่งบอลเข้าเล่น ลูกบอลสัมผัส หรือ ถูกสัมผัสอย่างถูกกติกาโดยผู้เล่นคนใดก็ตาม ในสนามแข่งขัน และ ผู้เล่นของทีมที่ส่งบอลเข้าเล่นนั้นยังคงครอบครองบอล

ทีมนั้นจะต้องพยายามยิงประตูภายในเวลา 24 วินาที

องค์ประกอบของการยิงประตูภายในเวลา 24 วินาที :

- ลูกบอลต้องออกจากมือของผู้เล่น ก่อนเสียงสัญญาณของนาฬิกายิงประตูดังขึ้น และ
- ภายหลังจากลูกบอลได้ออกจากมือของผู้เล่น ลูกบอลจะต้องสัมผัสห่วง หรือ ลงห่วงตาข่าย

29.1.2 เมื่อใดที่มี การยิงประตูในช่วงใกล้สิ้นสุดเวลา 24 วินาที และ เสียงสัญญาณของนาฬิกายิงประตูดังขึ้นในขณะที่ลูกบอลกำลังลอยอยู่ในอากาศ :

- ถ้าลูกบอลลงห่วงตาข่าย ถือว่าไม่เกิดการทำผิดระเบียบ ไม่ต้องสนใจเสียงสัญญาณ และให้นับเป็นประตู
- ถ้าลูกบอลสัมผัสห่วงแต่ไม่เข้าห่วงตาข่าย ถือว่าไม่เกิดการทำผิดระเบียบ ไม่ต้องสนใจเสียงสัญญาณ แล้วให้การแข่งขันดำเนินต่อไป
- ถ้าลูกบอลไม่สัมผัสห่วง ถือว่าเกิดการทำผิดระเบียบ อย่างไรก็ตาม ถ้าฝ่ายตรงข้ามได้ครอบครองบอลในทันทีอย่างชัดเจน ไม่ต้องสนใจเสียงสัญญาณ แล้วให้การแข่งขันดำเนินต่อไป

เมื่อกระดานหลังที่ติดตั้งอุปกรณ์แสงไฟสีเหลืองอยู่ด้านบน แสงไฟจะกระพริบหลังเสียงนาฬิกายิงประตูดัง

**ข้อกำหนดทั้งหมด** ที่เกี่ยวกับการปรับเป็นประตู(Goaltending) และ การรบกวนห่วงตาข่าย (Interference) จะต้องนำมาบังคับใช้

### 29.2 วิธีดำเนินการ

29.2.1 เมื่อใดก็ตามที่ผู้ตัดสินได้หยุดการแข่งขัน นาฬิกายิงประตูจะต้องตั้งเวลาใหม่ :

- สำหรับ การฟาวล์ หรือ การทำผิดระเบียบ(ไม่ใช่ลูกบอลออกนอกสนาม) โดยทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอล
- สำหรับ เหตุผลที่ถูกต้องใด ๆ ที่กระทำโดยทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอล
- สำหรับ เหตุผลที่ถูกต้องใด ๆ ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับทั้ง 2 ทีม

ในสถานการณ์เหล่านี้ การครอบครองบอล จะต้องให้แก่ทีมเดิมที่ได้ครอบครองบอลอยู่ก่อน

หากการส่งบอลเข้าเล่น ได้ให้แก่ทีมเดิมที่ได้ครอบครองบอลอยู่ก่อนในแดนหลัง นาฬิกาข้อมือจะต้องตั้งเวลาใหม่เป็น 24 วินาที

หากการส่งบอลเข้าเล่น ได้ดำเนินการอยู่ในแดนหน้า นาฬิกาข้อมือจะต้องตั้งเวลาใหม่ดังต่อไปนี้ :

- ถ้านาฬิกาข้อมือ แสดงเวลา 14 วินาที หรือ มากกว่า เมื่อเวลาการแข่งขันได้หยุดลง นาฬิกาข้อมือจะต้องไม่ตั้งใหม่ แต่จะดำเนินการแข่งขันต่อจากเวลาที่ได้หยุดไว้
- ถ้านาฬิกาข้อมือ แสดงเวลา 13 วินาที หรือน้อยกว่า เมื่อเวลาการแข่งขันได้หยุดลง นาฬิกาข้อมือจะต้องตั้งเป็นเวลา 14 วินาที

อย่างไรก็ตาม ถ้าการแข่งขันได้หยุดลง โดยผู้ตัดสินด้วยเหตุผลที่ถูกต้องตามกติกา ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับทีมใด และภายใต้การพิจารณาของผู้ตัดสินว่าการตั้งนาฬิกาข้อมือใหม่ จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามจะอยู่ในสถานะเสียเปรียบ นาฬิกาข้อมือจะต้อง เดินต่อเนื่องจากเวลาที่ได้หยุดไว้

29.2.2 นาฬิกาข้อมือ จะต้องตั้งเวลาใหม่ เมื่อการส่งบอลเข้าเล่น ได้ให้แก่ทีมตรงข้ามหลังจากการแข่งขันได้หยุดลง โดยผู้ตัดสิน ด้วยเหตุจากการฟาวล์หรือการผิดระเบียบ ที่ได้กระทำโดยทีม ครอบครองบอล(รวมถึงลูกบอลออกนอกสนาม)

นาฬิกาข้อมือ จะต้องตั้งเวลาใหม่ ถ้าทีมที่ได้ครอบครองบอลใหม่ได้ส่งบอลเข้าเล่น รวมถึงการส่งบอลเข้าเล่นจากการสลับการครอบครองบอล

ถ้าส่งในแดนหลัง นาฬิกาข้อมือ จะต้องตั้งเวลาเป็น 24 วินาที

ถ้าส่งในแดนหน้า นาฬิกาข้อมือ จะต้องตั้งเวลาเป็น 14 วินาที

29.2.3 ถ้าเกมการแข่งขันหยุดลง เนื่องจากผู้ตัดสินขานฟาวล์เทคนิคแก่ทีมที่ครอบครองบอล หลังการโยนโทษ เกมดำเนินการ โดยทีมครอบครองบอล ส่งบอลเข้าเล่นใกล้กับจุดที่หยุดเกมการแข่งขัน นาฬิกาข้อมือยังเหลือคงเดิม ไม่ตั้งใหม่

29.2.4 เมื่อเวลาการแข่งขันแสดง 2:00 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงการเล่นที่ 4 หรือช่วงต่อเวลา ถ้าทีมที่ได้ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหลังขอเวลานอก หัวหน้าผู้ฝึกสอนทีมนั้น มีสิทธิ์ที่จะเลือกส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นส่งบอลแดนหน้า หรือเลือกส่งบอลเข้าเล่นในแดนหลังใกล้จุดเดิม

ภายหลังเวลานอก,การส่งบอลเข้าเล่น กำหนดดังนี้

- ถ้าการส่งนั้นเป็นผลจากบอลออกนอกสนาม
  - ในแดนหลัง นาฬิกาข้อมือ จะเดินต่อจากเวลาเดิมที่หยุดไว้
  - ในแดนหน้า นาฬิกาข้อมือแสดง 13 วินาที หรือน้อยกว่า จะเดินต่อจากเวลาเดิมที่หยุดไว้
  - ถ้านาฬิกาข้อมือแสดง 14 วินาที หรือมากกว่า จะต้องตั้งเวลาเป็น 14 วินาที
- ถ้าการส่งนั้นเป็นผลจากการฟาวล์ หรือการผิดระเบียบ(ที่ไม่ใช่บอลออกนอกสนาม)
  - ในแดนหลัง นาฬิกาข้อมือ จะตั้งเป็น 24 วินาที
  - ในแดนหน้า นาฬิกาข้อมือจะตั้งเป็น 14 วินาที

- ถ้าการขอเวลานอก โดยทีมที่ครอบครองบอลใหม่
    - ในแดนหลัง นาฬิกาขิงประตู่ จะตั้งเป็น 24 วินาที
    - ในแดนหน้า นาฬิกาขิงประตู่จะตั้งเป็น 14 วินาที
- 29.2.5 เมื่อทีมนั้นได้ส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นส่งบอลแดนหน้า ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบทลงโทษ การฟาวล์ขาดน้ำใจ นักกีฬา หรือการฟาวล์เสียสิทธิ์ นาฬิกาขิงประตู่จะตั้งเป็น 14 วินาที
- 29.2.6 หลังจาก ลูกบอลได้สัมผัสหว่างตาข่ายของทีมตรงข้าม นาฬิกาขิงประตู่จะต้องตั้งเวลาใหม่ เป็น
- 24 วินาที ถ้าทีมตรงข้ามได้ครอบครองบอล
  - 14 วินาที ถ้าทีมที่ได้ครอบครองบอล เป็นทีมเดิมที่ได้ครอบครองบอล ก่อนที่ลูกบอลได้สัมผัสหว่าง
- 29.2.7 หากสัญญาณนาฬิกาขิงประตู่ **ตั้งผิดพลาด** ในขณะที่มีทีมกำลังครอบครองบอลหรือไม่มีทีมครอบครองบอล ไม่ต้องสนใจเสียงสัญญาณนั้น และให้การแข่งขันดำเนินต่อไป
- อย่างไรก็ตาม หากผู้ตัดสินพิจารณาว่า ฝ่ายตรงข้ามจะอยู่ในสถานะที่เสียเปรียบ จะต้องหยุดการแข่งขัน เวลาของนาฬิกาขิงประตู่ จะต้องแก้ไขให้ถูกต้อง แล้วให้ทีมเดิมได้ครอบครองบอล

**ข้อ 30 ลูกบอลกลับสู่แดนหลัง : Ball returned to the backcourt**

### 30.1 คำจำกัดความ

- 30.1.1 ทีมอยู่ในการครอบครองบอลดีในแดนหน้าของเขา เมื่อ :
- ผู้เล่นของทีมนั้น กำลังสัมผัสแดนหน้าของเขา ด้วยเท้าทั้งสองข้างในขณะที่กำลังถือบอล, กำลังจับบอล หรือ กำลังเลี้ยงบอลในแดนหน้าของเขา หรือ
  - ลูกบอลถูกส่งระหว่างผู้เล่นของทีมนั้น ในแดนหน้าของเขา
- 30.1.2 ทีมอยู่ในการครอบครองบอลดีในแดนหน้าของเขา ทำลูกบอลกลับสู่แดนหลังของเขาอย่าง ผิดกติกา ถ้าผู้เล่นของทีมนั้นเป็นคนสุดท้ายที่สัมผัสบอลในแดนหน้าของเขา แล้วลูกบอลถูกสัมผัสครั้งแรก โดยผู้เล่นของทีมนั้น
- ผู้ที่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายเขา สัมผัสกับแดนหลัง หรือ
  - หลังจากลูกบอลได้สัมผัสแดนหลังของทีมนั้น

ข้อกำหนดนี้ บังคับใช้กับทุกสถานการณ์ในแดนหน้าของทีม รวมถึงการส่งบอลเข้าเล่น

อย่างไรก็ตาม จะไม่บังคับใช้กับผู้เล่นที่กระโดดจากแดนหน้าของเขา แล้วเป็นทีมครอบครองบอลใหม่ ในขณะที่ยังคงลอยตัวอยู่ในอากาศ และ ลงสู่พื้นพร้อมกับลูกบอลในแดนหลังของทีมเขา

### 30.2 หลักเกณฑ์

ทีมที่ครอบครองบอลดีในแดนหน้าของเขา จะต้องไม่ทำให้ลูกบอลกลับสู่แดนหลังของเขาอย่างผิดกติกา

### 30.3 บทลงโทษ

จะต้องให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้าม เพื่อส่งเขาเล่นในแดนหน้าของเขา ณ บริเวณที่ใกล้กับที่มีการละเมิดกติกาที่สุด ยกเว้น แนวใต้กระดานหลัง

## ข้อ 31 การปรับเป็นประตู และ การรบกวนห่วงตาข่าย : Goaltending and Interference

### 31.1 คำจำกัดความ

#### 31.1.1 การยิงประตู หรือ การโยนโทษ :

- เริ่มต้น เมื่อลูกบอลหลุดออกจากมือของผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู
- สิ้นสุด เมื่อลูกบอล :
  - ลงห่วงตาข่ายโดยตรงจากด้านบน และ คงอยู่ในตาข่าย หรือ ผ่านห่วงตาข่ายลงมา
  - ไม่มีโอกาสที่จะลงห่วงตาข่าย
  - กระทบห่วง
  - สัมผัสพื้น
  - กลายเป็นบอลตาย

### 31.2 หลักเกณฑ์

31.2.1 การปรับเป็นประตู(Goaltending) เกิดขึ้นในระหว่าง การยิงประตู เมื่อผู้เล่นสัมผัสบอลขณะที่ลูกบอลลอยอยู่เหนือระดับห่วงอย่างสมบูรณ์ และ :

- ลูกบอลลดต่ำมา ที่ห่วงตาข่าย หรือ
- หลังจาก ลูกบอลได้กระทบกระดานหลัง

31.2.2 การปรับเป็นประตู(Goaltending) เกิดขึ้นในระหว่าง การโยนโทษ เมื่อผู้เล่นสัมผัสบอลขณะที่ลูกบอลลอยขึ้นไปห้วงตาข่าย และ ก่อนที่ลูกบอลจะสัมผัสห่วง

31.2.3 ข้อกำหนดของการปรับเป็นประตู ให้บังคับใช้ จนกระทั่ง

- ลูกบอลไม่มีโอกาสที่จะลงห่วงตาข่าย
- ลูกบอลได้กระทบห่วง

31.2.4 การรบกวนห่วงตาข่าย(Interference) เกิดขึ้นเมื่อ :

- ภายหลังจากการยิงประตู หรือ การโยนโทษครั้งสุดท้าย เมื่อผู้เล่นสัมผัสห่วงตาข่าย หรือ กระดานหลัง ในขณะที่ลูกบอลกระทบอยู่กับห่วง

- ภายหลังการโยนโทษ ที่ติดตามด้วยการโยนโทษเพิ่มอีก ผู้เล่นสัมผัสห่วงตาข่าย หรือ กระดาน หลัง ในขณะที่ลูกบอลยังมีโอกาสที่จะลงห่วงตาข่าย
- ผู้เล่นยื่นมือลอดผ่านห่วงตาข่ายจากด้านล่างขึ้นไป และ สัมผัสลูกบอล
- ผู้เล่นฝ่ายป้องกันสัมผัสบอล หรือ สัมผัสห่วงตาข่าย ในขณะที่ลูกบอลอยู่ภายในห่วงตาข่าย เพื่อเป็นการขัดขวางไม่ให้ลูกบอลผ่านห่วงตาข่ายลงมา
- ผู้เล่นทำให้ห่วงตาข่ายสั่นสะเทือน หรือ จับห่วงตาข่าย ซึ่งผู้ตัดสินพิจารณาว่าการกระทำนั้น เป็นการขัดขวางไม่ให้ลูกบอลลงห่วงตาข่าย หรือ เป็นเหตุทำให้ลูกบอลลงห่วงตาข่าย
- ผู้เล่นจับห่วงตาข่ายเพื่อเล่นบอล

#### 31.2.5 เมื่อ :

- ผู้ตัดสินขานนกหวีดในขณะที่ลูกบอลอยู่ในมือของผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู หรือ ลูกบอลกำลังลอยอยู่ในอากาศจากการยิงประตู
- เสียงสัญญาณของนาฬิกาแข่งขันดังหมดเวลาการแข่งขัน ในขณะที่ลูกบอลกำลังลอยอยู่ในอากาศจากการยิงประตู หรือการโยนโทษครั้งสุดท้าย

ห้ามผู้เล่นสัมผัสบอล หลังจากที่ถูกบอลได้กระทบห่วง ในขณะที่ลูกบอลยังมีโอกาสที่จะลงห่วงตาข่าย **ข้อกำหนดทั้งหมด** ที่เกี่ยวข้องการปรับเป็นประตู (Goaltending) และ การรบกวนห่วงตาข่าย (Interference) จะต้อนนำมาบังคับใช้

### 31.3 บทลงโทษ

31.3.1 ถ้าการผิดระเบียบกระทำโดย **ผู้เล่นฝ่ายรุก** จะไม่ให้คะแนน และให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อส่งเข้าเล่น ณ แนวยื่นต่อของเส้นโยนโทษ เว้นแต่กติกาได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

31.3.2 ถ้าการผิดระเบียบกระทำโดย **ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน** ให้ทีมฝ่ายรุกได้คะแนน :

- 1 คะแนน ถ้าลูกบอลถูกปล่อยจากการโยนโทษ
- 2 คะแนน ถ้าลูกบอลถูกปล่อยจากเขตพื้นที่ 2 คะแนน
- 3 คะแนน ถ้าลูกบอลถูกปล่อยจากเขตพื้นที่ 3 คะแนน

การให้เป็นคะแนน ให้เปรียบเสมือนลูกบอลได้ลงห่วงตาข่าย

31.3.3 หากการปรับเป็นประตู (Goaltending) เป็นการกระทำผิดโดย **ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน** ในระหว่างการโยนโทษครั้งสุดท้าย หรือครั้งเดียว จะตองให้ 1 คะแนนแก่ทีมฝ่ายรุก ติดตามด้วยปรับฟาวล์เทคนิคต่อผู้เล่นฝ่ายป้องกันนั้น

---

## กติกามวยที่ 6 การฟาวล์ : Rule Six - Foul

---

### ข้อ 32 การฟาวล์ : Foul

#### 32.1 คำจำกัดความ

- 32.1.1 การฟาวล์คือ การละเมิดกติกาที่เกี่ยวข้องกับการถูกต้องตัว (personal contact) กับฝ่ายตรงข้ามที่ผิดกติกา และ/หรือ พฤติกรรมที่ไม่ใช่วิสัยนักกีฬา (unsportsmanlike behavior)
- 32.1.2 ทีมหนึ่งๆ อาจถูกเรียกฟาวล์จำนวนเท่าใดก็ได้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงการลงโทษ การปรับเป็นฟาวล์แต่ละครั้ง ให้นักกลงในใบบันทึกต่อผู้ที่กระทำผิด และ ให้ออกโทษไปตามกติกา

### ข้อ 33 การปะทะ : หลักการทั่วไป : Contact - General principles

#### 33.1 หลักการรูปทรงกระบอก : Cylinder principles

- 33.1.1 หลักการรูปทรงกระบอก คือการกำหนดพื้นที่สมมติภายในรูปทรงกระบอกของผู้เล่นที่อยู่บนพื้น ขนาดรูปทรงกระบอกและระยะห่างของเท้า จะแตกต่างกันระหว่างความสูงและขนาดร่างกายของผู้เล่น รวมถึงพื้นที่วางขึ้นไปเหนือผู้เล่นนั้นทั้งฝ่ายรับ และฝ่ายรุก ที่ไม่มีบอล ถูกกำหนดโดยขอบเขตต่อไปนี้ :
- ด้านหน้า กำหนดโดยฝ่ามือของมือทั้งสองข้าง
  - ด้านหลัง โดยกำหนดสะโพก และ
  - ด้านข้าง กำหนดโดยขอบด้านนอกของแขน และขาทั้งสองข้าง

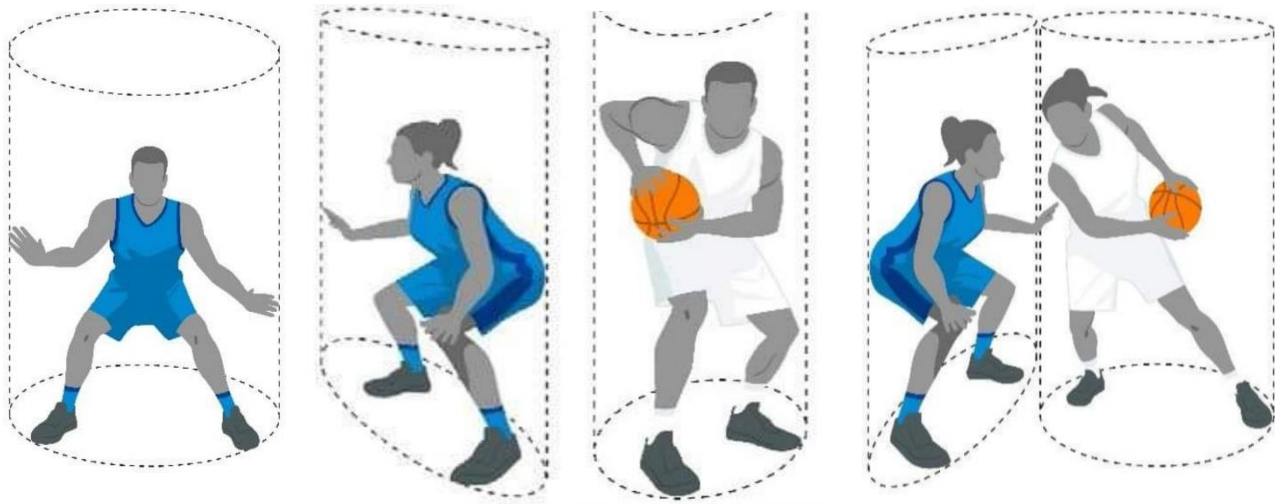
มือและแขนทั้งสองข้าง อาจะยื่นออกไปด้านหน้าของลำตัวได้ แต่ต้องไม่เลยออกไปเกินกว่าตำแหน่งของเท้า และเข้า ด้วยการงอข้อศอก ทำให้แขนท่อนล่าง และ มือถูกยกขึ้นอยู่ในตำแหน่งการป้องกันที่ถูกต้อง

ผู้เล่นฝ่ายป้องกันต้องไม่เข้าไปในทรงกระบอกของผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีลูกบอลแล้วก่อให้เกิดการปะทะที่ผิดกติกา ในขณะที่ผู้เล่นฝ่ายรุกพยายามเล่นบาสเกตบอลปกติ ภายในทรงกระบอกของเขา ขอบเขตของผู้เล่นฝ่ายรุกในขณะที่มีลูกบอล ได้แก่

- ด้านหน้า กำหนดโดยเท้า เข่า และแขนงอลง ในขณะที่จับลูกบอลไว้ที่เหนือสะโพก
- ด้านหลัง โดยกำหนดสะโพก และ
- ด้านข้าง กำหนดโดยขอบด้านนอกของข้อศอก และขาทั้งสองข้าง

ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีลูกบอลจะต้องทำให้มีพื้นที่เพียงพอ สำหรับการ เล่นบาสเกตบอลตามปกติ ภายในทรงกระบอกของเขา รวมถึงการเริ่มเลี้ยงบอล การหมุนตัว การยิงประตู และการส่งบอล

ผู้เล่นฝ่ายรุกไม่สามารถกางแขนและขาออกนอกทรงกระบอกของเขา จนทำให้เกิดการปะทะที่ผิดกติกา กับผู้เล่นฝ่ายป้องกันเพื่อให้ได้พื้นที่เพิ่มขึ้น



ภาพที่ 6 หลักการรูปทรงกระบอก : Cylinder principle

### 33.2 หลักการของแนวตั้ง : Principle of verticality

ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละคนมีสิทธิ์ที่จะอยู่ ณ ตำแหน่งใดก็ได้ (รูปทรงกระบอก) ในสนามแข่งขัน โดยไม่มีฝ่ายตรงข้ามยืนอยู่ก่อน

หลักการนี้ เป็นการป้องกันพื้นที่ว่างบนพื้นที่ที่เขาขึ้น และ พื้นที่ว่างเหนือตัวเขาขึ้นไป เมื่อเขากระโดดขึ้นในแนวตั้งภายในพื้นที่ว่างนั้น

ทันทีที่ผู้เล่นออกจากตำแหน่งแนวตั้งของเขา (รูปทรงกระบอก) และ เกิดมีการปะทะกับฝ่ายตรงข้าม ที่ได้จัดตำแหน่งแนวตั้งของเขาอยู่ก่อนแล้ว (รูปทรงกระบอก) ผู้เล่นที่ออกจากตำแหน่งแนวตั้ง (รูปทรงกระบอก) เป็นผู้รับผิดชอบต่อการปะทะนั้น

ผู้เล่นฝ่ายป้องกันต้องไม่ถูกลงโทษ เนื่องจากการกระโดดขึ้นจากพื้นในแนวตั้ง (ในรูปทรงกระบอก) ของเขา หรือ ได้ยื่นมือและแขนขึ้นเหนือตัวเขาภายในรูปทรงกระบอกของเขา

ผู้เล่นฝ่ายรุก ไม่ว่าจะอยู่บนพื้น หรือ ลอยตัวอยู่ในอากาศ จะต้องไม่ทำให้เกิดการปะทะกับผู้เล่นฝ่ายป้องกันที่อยู่ในตำแหน่งการป้องกันที่ถูกกติกา โดยการ :

- ไข้แขน ทำให้ตัวเขามีพื้นที่ว่างมากขึ้น (ผลักออก)
- กางขา หรือ แขนของเขาออกกว้าง จนทำให้เกิดมีการปะทะในระหว่างการยิงประตู หรือ ทันทีภายหลังการยิงประตู

### 33.3 ตำแหน่งการป้องกันที่ถูกกติกา : Legal guarding position

ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน ได้จัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกา เมื่อ :

- เขายืนหันหน้า (facing) เขาหาฝ่ายตรงข้าม, และ

- เขายืนด้วยเท้าทั้งสองข้างอยู่บนพื้น

ตำแหน่งของการป้องกันที่ถูกกติกา จะยื่นขึ้นไปเป็นแนวตั้งเหนือตัวเขา(รูปทรงกระบอก) จากพื้นถึงเข่า เขาอาจจะยกแขนและมือขึ้นเหนือศีรษะของเขา หรือ กระโดดขึ้นในแนวตั้ง แต่เขาจะต้องคงอยู่ในตำแหน่งแนวตั้งของพวกเขา ภายในกรอบรูปทรงกระบอกสมมติ

### 33.4 การป้องกันผู้เล่นที่ครอบครองบอล : Guarding a player who controls the ball

ขณะที่กำลังป้องกัน ผู้เล่นที่ครอบครองบอล(กำลังถือบอลหรือกำลังเลี้ยงบอล) องค์ประกอบของเวลาและระยะทาง (elements of time and distance) จะไม่นำมาบังคับใช้

ผู้เล่นที่ครอบครองบอลต้องคาดการณ์ว่าจะถูกป้องกัน และ ต้องเตรียมพร้อมที่จะหยุด หรือ เปลี่ยนทิศทางของเขาในเวลาใดก็ตามที่ ฝ่ายตรงข้าม ได้จัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกาตรงหน้าเขา แม้ว่าการเล่นนั้นจะเกิดขึ้นในช่วงเสี้ยววินาทีก็ตาม

ผู้เล่นที่กำลังป้องกัน(ฝ่ายป้องกัน) ต้องจัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกา โดยไม่ทำให้เกิดการปะทะ ก่อนเข้าไปอยู่ในตำแหน่งของเขา

ทันทีที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันได้จัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกา เขาอาจจะเคลื่อนที่เพื่อป้องกันฝ่ายตรงข้ามของเขา แต่เขาต้องไม่ยื่นแขน, ไหล่, สะโพก หรือ ขา เพื่อขัดขวางผู้เล่นบอลที่กำลังเลี้ยงผ่านเขาไป

ในการพิจารณาสถานการณ์ การชน/การสกัดกั้น(charge/block) ที่เกี่ยวกับผู้เล่นที่มีบอล ผู้ตัดสิน จะต้องใช้หลักการ ต่อไปนี้ :

- ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน ต้องจัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกา โดยการหันหน้าเขาหาผู้เล่นที่มีบอล และมีเท้าทั้งสองข้างอยู่บนพื้น
- ผู้เล่นฝ่ายป้องกัน อาจจะยืนอยู่กับที่, กระโดดขึ้นในแนวตั้ง, เคลื่อนที่ไปทางด้านข้าง หรือ ถอยหลัง เพื่อให้คงอยู่ในตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกา
- ขณะที่กำลังเคลื่อนที่ เพื่อให้คงอยู่ในตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกา เท้าข้างหนึ่งหรือทั้งสองข้าง อาจจะยกขึ้นจากพื้นชั่วระยะหนึ่ง ตราบที่ยังเคลื่อนที่ไปทางด้านข้างหรือถอยหลัง แต่ไม่ใช่เคลื่อนที่เข้าไปหาผู้เล่นที่ครอบครองบอล
- การปะทะ จะต้องเกิดขึ้นที่ลำตัว ซึ่งในกรณีนี้ ผู้เล่นฝ่ายป้องกันจึงจะได้รับการพิจารณาว่าเขาได้อยู่ในตำแหน่งที่เกิดการปะทะก่อน
- เมื่อได้จัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกาแล้ว ผู้เล่นฝ่ายป้องกันอาจจะหมุนตัวภายในรูปทรงกระบอกของเขาเพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บ

ในทุกสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้นนี้ จะต้องพิจารณาว่าการปะทะนั้น ได้เกิดขึ้น เพราะผู้เล่นที่ครอบครองบอล



### 33.5 การป้องกันผู้เล่นที่ไม่ได้ครอบครองบอล : Guarding a player who does not control the ball

ผู้เล่นที่ไม่ได้ครอบครองบอล มีสิทธิ์เคลื่อนที่ได้โดยอิสระ และ อยู่ ณ ตำแหน่งใด ๆ ก็ได้ในสนามแข่งขัน ที่ไม่มีผู้เล่นอื่นยืนอยู่ก่อน

ขณะกำลังป้องกันผู้เล่นที่ไม่ได้ครอบครองบอล จะต้องนำ องค์ประกอบของเวลาและระยะทาง มา บังคับใช้ ผู้เล่นฝ่ายป้องกันไม่สามารถเข้าไปยืนในตำแหน่งใกล้เคียงเกินไป และ/หรือ รวดเร็วจนเกินไป ในเส้นทางของฝ่ายตรงข้ามที่กำลังเคลื่อนที่ จนทำให้เขาไม่มี เวลา หรือมีระยะทางเพียงพอที่จะหยุด หรือ เปลี่ยนทิศทางของเขา

ระยะทางเป็นส่วนสำคัญโดยตรงกับความเร็วของฝ่ายตรงข้าม แต่ต้องไม่น้อยกว่า 1 ก้าวปกติ

หากผู้เล่นฝ่ายป้องกันไม่เคารพต่อองค์ประกอบของเวลาและระยะทาง ในการจัดตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกาก แล้วเกิดการปะทะกับฝ่ายป้องกัน เขาต้องรับผิดชอบต่อการปะทะนั้น

พื้นที่ที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันอยู่ในตำแหน่งขั้นต้นของการป้องกันที่ถูกกติกาก เขาอาจเคลื่อนที่เพื่อป้องกันฝ่ายตรงข้ามของเขา เขาต้องไม่ขัดขวางฝ่ายตรงข้ามที่กำลังเคลื่อนที่ผ่านตัวเขาไป โดยการยื่นแขน, ไหล่, สะโพก หรือ ขา ไปในเส้นทางของฝ่ายตรงข้าม เขาอาจจะหมุนตัวภายในรูปทรงกระบอกของเขา เพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บ

### 33.6 ผู้เล่นที่ลอยตัวอยู่ในอากาศ : A player who is in the air

ผู้เล่นที่ได้กระโดดจากพื้นสนามแข่งขันขึ้นไปในอากาศ มีสิทธิ์ที่จะลงสู่พื้นสนาม ณ จุดเดิม

เขามีสิทธิ์ลงสู่พื้นสนามแข่งขัน ณ จุดอื่นได้ โดยมีเงื่อนไขว่า บริเวณที่เขาลงสู่พื้น และ ระหว่างเส้นทางจากจุดที่เขากระโดดขึ้นกับจุดที่เขาลงสู่พื้น ไม่มีฝ่ายตรงข้ามคนเดียว(หลายคน) ยืนอยู่ก่อนที่เขาจะกระโดด

หากผู้เล่นที่ได้กระโดดขึ้น และ ลงสู่พื้น แต่ด้วยแรงส่งของเขา(momentum) ทำให้เขาไปปะทะกับฝ่ายตรงข้ามที่ได้อยู่ในตำแหน่งการป้องกันที่ถูกกติกาก ซึ่งอยู่ห่างออกไปจากจุดที่ลงสู่พื้น ผู้กระโดดเป็นผู้รับผิดชอบต่อการปะทะนั้น

ฝ่ายตรงข้ามต้องไม่เคลื่อนที่เข้าไปในเส้นทางของผู้เล่น หลังจากที่ผู้เล่นได้กระโดดขึ้นไปในอากาศแล้ว การเคลื่อนที่เข้าไปด้านล่างผู้เล่นที่ลอยตัวอยู่ในอากาศ แล้วทำให้เกิดการปะทะ โดยปกติเป็นการฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา(unsportsmanlike foul) และ ในสภาวะที่มั่นใจ อาจปรับเป็นฟาวล์เสียสิทธิ์ได้ (disqualifying foul)

### 33.7 การก้ำบัง : การก้ำบังที่ถูกกติกาก และ ผิดกติกาก : Screening - Legal and illegal

การก้ำบัง คือการพยายามยับยั้ง หรือ ป้องกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่ไม่มีลูกบอล ไม่ให้ไปยังตำแหน่งที่ต้องการในสนามแข่งขัน

การกำบังที่ **ถูกกติกา** คือการที่ผู้เล่นทำการกำบังฝ่ายตรงข้าม โดย :

- ยืนนิ่ง (ในรูปทรงกระบอกของเขา) เมื่อเกิดการปะทะ
- เท้าทั้งสองข้างอยู่บนพื้น เมื่อเกิดการปะทะ

การกำบังที่ **ผิดกติกา** คือการที่ผู้เล่นทำการกำบังฝ่ายตรงข้าม โดย :

- กำลังเคลื่อนที่ เมื่อเกิดการปะทะ
- ไม่ได้ให้ระยะห่างเพียงพอในการทำกำบังนอกสายตาของฝ่ายตรงข้ามที่ยืนนิ่ง เมื่อเกิดการปะทะ
- ละเมิดเรื่ององค์ประกอบของเวลา และ ระยะทาง ของฝ่ายตรงข้ามที่กำลังเคลื่อนที่ เมื่อเกิดการปะทะ

หากการกำบังทำ **อยู่ใน** สายตาของฝ่ายตรงข้ามที่ยืนนิ่ง(ด้านหน้าหรือด้านข้าง) ผู้กำบังอาจจะทำการกำบังในระยะใกล้กับฝ่ายตรงข้ามได้ตามที่เขาต้องการ โดยมีข้อกำหนดว่า ต้องไม่เกิดการปะทะ

หากการกำบังทำอยู่ **นอกสายตา** ของฝ่ายตรงข้ามที่ยืนนิ่ง ผู้กำบังต้องยอมให้มีระยะห่างแก่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อก้าวเท้าได้ 1 ก้าวปกติ โดยไม่มีการปะทะ

หากฝ่ายตรงข้าม กำลังเคลื่อนที่ ให้นำองค์ประกอบของเวลาและระยะทางมาบังคับใช้ ผู้กำบังต้องเว้นให้มีระยะห่างเพียงพอ เพื่อให้ผู้เล่นที่ถูกกำบังสามารถหลีกเลี่ยงการถูกกำบัง ด้วยการหยุด หรือ เปลี่ยนทิศทาง

ระยะทางที่กำหนดคือ ต้องไม่น้อยกว่า 1 ก้าว และ ไม่เกินกว่า 2 ก้าวปกติ

ผู้เล่นที่ถูกกำบังอย่างถูกกติกา ต้องรับผิดชอบต่อการปะทะกันใด ๆ กับผู้เล่นที่ได้ทำกำบัง

### 33.8 การชน : Charging

การชน คือการปะทะร่างกายที่ผิดกติกาในขณะที่มีลูกบอลหรือไม่มีก็ตาม ด้วยการผลัก หรือ เคลื่อนที่เขารุนแรงตัวของฝ่ายตรงข้าม

### 33.9 การสกัดกั้น : Blocking

การสกัดกั้น คือการปะทะร่างกายที่ผิดกติกา ซึ่งเป็นการขัดขวางการเคลื่อนไปข้างหน้าของฝ่ายตรงข้ามที่มีลูกบอลหรือไม่มีก็ตาม

ผู้เล่นที่พยายามทำกำบังจะกระทำฟาวล์สกัดกั้นได้ ถ้าการปะทะกันเกิดขึ้น เมื่อเขากำลังเคลื่อนที่ และฝ่ายตรงข้ามยืนนิ่งหรือถอยห่างจากเขา

หากผู้เล่นไม่สนใจที่จะเล่นลูกบอล หันหน้าเข้าหาฝ่ายตรงข้าม แล้วขยับตำแหน่งของเขาไปตามการเคลื่อนตำแหน่งของฝ่ายตรงข้าม ในเบื้องต้นเขาต้องรับผิดชอบต่อการปะทะใด ๆ ที่เกิดขึ้น ยกเว้นจะมีปัจจัยอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง

ข้อความ “ยกเว้นจะมีปัจจัยอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง” หมายถึง การจงใจผลัก, เขวี้ยง หรือ ดึง โดยผู้เล่นที่ถูกกำบัง

เป็นการเล่นที่ถูกกตติกา สำหรับผู้เล่นที่ยื่นแขน กางข้อศอก ออกนอกกรอบทรงกระบอกของเขาเพื่อ การเข้าหาตำแหน่งบนพื้นสนาม แต่เขาต้องลดแขน หรือ หุบข้อศอกลงมาเข้าไปในกรอบทรงกระบอก เมื่อฝ่ายตรงข้ามพยายามที่จะเคลื่อนผ่านไป ถ้าแขน หรือ ข้อศอกอยู่นอกกรอบทรงกระบอกของเขา และ เกิดการปะทะ จะถือเป็นการสกัดกั้น หรือ การดึง

### 33.10 เขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชน : No charge semi-circle area

เขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชน ได้ทำลงไปบนสนามแข่งขัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกำหนดเขตพื้นที่ โดยเฉพาะสำหรับการตีความเกี่ยวกับสถานการณ์ การชน / การสกัดกั้น ใต้ห่วงตาข่าย

ในสถานการณ์ของการรุกเข้าไปในเขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชนแต่ละครั้ง การปะทะใด ๆ ที่เกิดจาก ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ลอยตัวอยู่ในอากาศต่อผู้เล่นฝ่ายป้องกันภายในครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชน จะต้องไม่เรียกเป็นการฟาวล์ของฝ่ายรุก นอกจากผู้เล่นฝ่ายรุกใช้มือ, แขน, ขา หรือ ร่างกายอย่างผิดกตติกา กตติกาข้อนี้ให้บังคับใช้ เมื่อ

- ผู้เล่นฝ่ายรุก เป็นผู้ครอบครองบอลขณะลอยตัวอยู่ในอากาศ และ
- เขาพยายามยิงประตู หรือ ส่งบอล และ
- ขณะปะทะกัน ผู้เล่นฝ่ายป้องกันมี เท้าข้างหนึ่ง หรือ เท้าทั้งสองข้างอยู่ภายใน เขตพื้นที่ครึ่งวงกลมปลอดการฟาวล์ชน

### 33.11 การสัมผัสฝ่ายตรงข้ามด้วยมือ และ/หรือ แขน

: Contacting an opponent with the hand(s) and/or arm(s)

การใช้มือสัมผัสฝ่ายตรงข้าม การกระทำในลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการฟาวล์เสมอไป

ผู้ตัดสินจะต้องพิจารณาว่า ผู้เล่นทั้งสองที่ทำให้เกิดการปะทะนั้น มีการได้เปรียบหรือไม่ ถ้าการสัมผัสโดยผู้เล่นด้วยวิธีการใด ๆ ก็ตาม เป็นการจำกัดการเคลื่อนที่โดยอิสระของฝ่ายตรงข้าม การสัมผัสนั้นถือเป็นการทำฟาวล์

การใช้มือ หรือ การยื่นแขนที่ผิดกตติกา เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นฝ่ายป้องกันที่อยู่ในตำแหน่งการป้องกัน และ ใช้มือ หรือ แขนของเขา วาง และคงอยู่บนร่างกายฝ่ายตรงข้ามที่มีบอลหรือไม่มีบอล เพื่อหน่วงเหนี่ยวการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าของฝ่ายตรงข้าม

การแตะสัมผัสอย่างซ้ำ ๆ หรือ “ แหยบ ” (jab) ฝ่ายตรงข้ามที่มีบอลหรือไม่มีบอล ถือเป็นการฟาวล์เพราะ อาจจะไปสู่การเล่นที่รุนแรง

ถือเป็นการทำฟาวล์ โดย ผู้เล่นฝ่ายรุกที่มีบอล เมื่อเขา :

- ใช้แขน หรือ ศอก “ เกี้ยว ” (Hook) หรือ โอบรอบตัวผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เพื่อให้ได้เปรียบ

- “ผลักออก” (Push off) เพื่อขัดขวางผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจากการเล่นบอล หรือ พยายามจะเล่นบอล หรือ เพื่อให้มีพื้นที่ว่างมากขึ้นแก่ตัวเอง
- ไขแขนท่อนล่าง หรือ มือยื่นออกไป ในขณะที่กำลังเลี้ยงบอล เพื่อป้องกันฝ่ายตรงข้ามเข้ามาแย่งบอล

ถือเป็นการกระทำฟาวล์ โดย ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ไม่มีบอล ที่ใช้วิธีการ “ผลักออก” เพื่อ :

- ให้มีอิสระในการรับบอล
- ขัดขวางผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามออกจากการเล่น หรือ พยายามจะเล่นบอล
- ทำให้มีพื้นที่ว่างมากขึ้นเพื่อตัวเอง

### 33.12 การเล่นตำแหน่งโพสต์ : Post play

หลักการของแนวตั้ง(หลักการรูปทรงกระบอก) ให้นำมาบังคับใช้กับการเล่นตำแหน่งโพสต์ ผู้เล่นฝ่ายรุกในตำแหน่งโพสต์ และ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่ป้องกันเขา ต้องเคารพสิทธิซึ่งกันและกันในตำแหน่งแนวตั้ง (รูปทรงกระบอก)

ถือเป็นการฟาวล์โดยผู้เล่นฝ่ายรุก หรือ ผู้เล่นฝ่ายป้องกันในตำแหน่งโพสต์ ที่ใช้ไหล่ หรือ สะโพกดันฝ่ายตรงข้ามให้ออกจากตำแหน่ง หรือ รับกววนอิสระในการเคลื่อนที่ของฝ่ายตรงข้าม ด้วยการยื่นแขน, ไหล่, สะโพก, ขา หรือ ส่วนอื่นใดของร่างกาย

### 33.13 การป้องกันจากด้านหลังที่ผิดกติกา : illegal guarding from the rear

การป้องกันจากด้านหลังที่ผิดกติกา คือการปะทะตัวฝ่ายตรงข้ามจากด้านหลังโดยผู้เล่นฝ่ายป้องกัน ในความเป็นจริง การที่ผู้เล่นฝ่ายป้องกันกำลังพยายามที่จะเล่นบอลนั้น ไม่จำเป็นว่า ต้องเป็นการปะทะจากเขาที่เกิดกับฝ่ายตรงข้ามจากด้านหลัง

### 33.14 การดึง : Holding

การดึง คือการถูกต้องตัวฝ่ายตรงข้ามที่ผิดกติกา ซึ่งเป็นการรับกววนอิสระในการเคลื่อนที่ การถูกต้องตัว (การดึง) แบบนี้ สามารถเกิดขึ้นได้กับส่วนอื่นใดของร่างกาย

### 33.15 การผลัก/ดัน : Pushing

การผลัก/ดัน คือการปะทะตัวฝ่ายตรงข้ามที่ผิดกติกาด้วยส่วนใด ๆ ของร่างกาย เมื่อผู้เล่นออกแรงดัน หรือ พยายามดันฝ่ายตรงข้ามที่ครอบครองบอล หรือ ปราศจากลูกบอล

### 33.16 การหลอกกว่าถูกกระทำฟาวล์ : Fake being foul

การหลอกเป็นการกระทำใด ๆ โดยผู้เล่นคนใดคนหนึ่งที่เปรียบเสมือนแกล้งว่าเขาได้ถูกกระทำฟาวล์ หรือการกระทำเหมือนละครที่แสดงเกินความเป็นจริง เหมือนกับว่าถูกกระทำฟาวล์ เพื่อให้ได้เปรียบในการเล่น

## ข้อ 34 ฟาวล์บุคคล : Personal foul

### 34.1 คำจำกัดความ

34.1.1 การฟาวล์บุคคล คือ การปะทะที่ผิดกติกาของผู้เล่นกับฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะเป็บบอลดี หรือ บอลตาย ก็ตาม ผู้เล่นจะต้อง ไม่ดึง, สกัดกั้น, ผลัก, ชน, ทำให้เกิดการสะดุด หรือ กีดขวางการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าของฝ่ายตรงข้ามด้วยการยื่นมือของเขา, แขน, ศอก, ไหล่, สะโพก, ขา, เข่า หรือ เท้า หรือ ก้มงอตัวของเขาให้อยู่ในตำแหน่งที่ผิดวิสัย(นอกกรอบทรงกระบอกของเขา) หรือ ต้องไม่ใช้วิธีการเล่นที่รุนแรง หรือนอกกติกา

34.1.2 การฟาวล์ขณะส่งบอลเข้าเล่น (Throw - in foul) คือการฟาวล์บุคคลที่กระทำการฟาวล์ในขณะที่ส่งบอลเข้าเล่น เป็นการฟาวล์บุคคลโดยฝ่ายป้องกันในสนามกระทำฟาวล์ เกิดขึ้นภายใน 2 นาทีสุดท้ายของช่วงการเล่นที่ 4 หรือภายใน 2 นาทีสุดท้ายของช่วงต่อเวลา ถ้าบอลยังอยู่ในมือของผู้ตัดสินในขณะที่จะทำการส่งบอลเข้าเล่น หรืออยู่ในมือของผู้ที่จะส่งบอลเข้าเล่น

### 34.2 บทลงโทษ

จะต้องปรับฟาวล์บุคคลต่อผู้ที่กระทำฟาวล์

34.2.1 หากการฟาวล์ได้กระทำต่อผู้เล่นที่ไม่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู :

- ให้ดำเนินการแข่งขันต่อไป ด้วยการส่งบอลเข้าเล่น โดยทีมที่ถูกกระทำฟาวล์ ณ บริเวณใกล้กับที่มีการละเมิดกติกา
- ถ้าหากว่า ทีมที่กระทำฟาวล์อยู่ในสถานการณ์ของการลงโทษการฟาวล์ทีม จะต้อง นำกติกาข้อ 41 (บทลงโทษการฟาวล์ทีม) มาบังคับใช้

34.2.2 หากการฟาวล์ได้กระทำต่อผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู ผู้เล่นคนนั้นจะต้องได้โยนโทษ ดังต่อไปนี้ :

- ถ้าการยิงประตูปล่อยจากพื้นที่นั้นเป็นผลสำเร็จ จะต้องนับเป็นประตู และให้โยนโทษเพิ่มอีก 1 ครั้ง
- ถ้าการยิงประตูปล่อยจากเขตพื้นที่ 2 คะแนน และไม่เป็บบลสำเร็จ ให้โยนโทษ 2 ครั้ง
- ถ้าการยิงประตูปล่อยจากเขตพื้นที่ 3 คะแนน และไม่เป็บบลสำเร็จ ให้โยนโทษ 3 ครั้ง

34.2.3 ถ้าเป็นการฟาวล์ขณะส่งบอลเข้าเล่น (Throw - in foul) ให้ผู้ที่ถูกกระทำฟาวล์ได้โยนโทษ 1 ครั้ง แล้วกลับไปสู่การเล่น โดยทีมที่ถูกกระทำฟาวล์ส่งบอลเข้าเล่น ใกล้กับจุดที่ถูกกระทำฟาวล์

## ข้อ 35 ฟาวล์คู่ : Double foul

### 35.1 คำจำกัดความ

35.1.1 การฟาวล์คู่ คือ สถานการณ์ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามกัน 2 คน กระทำฟาวล์บุคคล หรือฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา/ฟาวล์เสียสิทธิ์ ซึ่งกันและกัน ณ ช่วงเวลาใกล้เคียงกัน

35.1.2 เพื่อพิจารณาลักษณะการฟาวล์ 2 ลักษณะนี้เป็นการฟาวล์คู่ ควรจะพิจารณาเหตุการณ์ลักษณะดังต่อไปนี้

- การทำฟาวล์ของทั้งคู่ เป็นการฟาวล์บุคคล
- การทำฟาวล์ของทั้งคู่ เป็นการปะทะกันด้วยร่างกาย
- การทำฟาวล์ของทั้งคู่ เกิดขึ้นระหว่างคู่แข่งชั้นกัน กระทำฟาวล์ซึ่งกันและกัน
- การทำฟาวล์ของทั้งคู่ เป็นการฟาวล์ ประเภทเดียวกัน ได้แก่ฟาวล์บุคคล ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา และฟาวล์เสียสิทธิ์

### 35.2 บทลงโทษ

การฟาวล์บุคคล หรือฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา/ฟาวล์เสียสิทธิ์ จะต้องปรับเป็นฟาวล์ ต่อผู้กระทำผิดแต่ละคน ไม่ต้องมีการโยนโทษ แล้วให้ดำเนินการแข่งขันต่อไป ดังนี้ :

ถ้า ณ ช่วงเวลาที่เกิดการฟาวล์คู่ :

- มีการยิงประตูได้อย่างถูกต้อง หรือ การโยนโทษครั้งสุดท้ายเป็นคะแนน จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมที่เสียคะแนนเพื่อส่งเข้าเล่น ณ จุดใดก็ได้ที่เส่นหลัง
- มีทีมครอบครองบอล หรือ ได้สิทธิ์ครอบครองบอล จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมนั้นเพื่อส่งเข้าเล่น ณ บริเวณที่ไกลที่สุดกับจุดที่ละเมิดกติกา
- ไม่มีทีมใดครอบครองบอล หรือ ได้สิทธิ์ครอบครองบอล ถือว่าเกิดสถานการณ์ลูกกระโดด

### ข้อ 36 ฟาวล์เทคนิค : Technical foul

#### 36.1 หลักเกณฑ์ของการประพฤติปฏิบัติ : Rules of conduct

36.1.1 การจัดการแข่งขันที่ถูกต้องสมบูรณ์แบบ ต้องได้รับความร่วมมืออย่างจริงจังและเต็มใจ จากผู้เล่น หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม ที่มีต่อผู้ตัดสิน เจ้าหน้าที่โต๊ะ รวมถึงผู้ควบคุมการแข่งขัน, ถ้ามี

36.1.2 แต่ละทีมต้องแข่งขันให้เต็มความสามารถเพื่อให้ได้ชัยชนะ แต่ต้องแข่งขันภายใต้จิตวิญญาณของความมีน้ำใจนักกีฬา และ การเล่นที่ยุติธรรม

36.1.3 การเจตนา หรือ ไม่ให้ความร่วมมือซ้ำ ๆ หรือ ไม่แข่งขันด้วยความมีจิตใจของนักกีฬาและไม่ปฏิบัติตามเจตนารมณ์ของกติกานี้ จะถูกพิจารณาเป็นฟาวล์เทคนิค

36.1.4 ผู้ตัดสินอาจจะป้องกันการทำฟาวล์เทคนิคด้วยการเตือน หรือ อาจจะมองข้ามการละเมิดกติกาเล็กน้อยที่เห็นได้ชัดว่าไม่มีเจตนา และ ไม่มีผลโดยตรงต่อการแข่งขัน เว้นแต่มีการกระทำผิดในเรื่องเดิมซ้ำ ๆ อีกหลังจากได้ตักเตือนแล้ว

36.1.5 ถ้าการละเมิดกติกา ได้ถูกตรวจพบภายหลังบอลกลายเป็นบอลดี จะต้องหยุดการแข่งขัน และ ปรับฟาวล์เทคนิค การลงโทษจะถูกดำเนินการเสมือนว่าการฟาวล์เทคนิค ได้เกิดขึ้น ณ เวลาที่ได้ปรับฟาวล์เทคนิค

นั้น สิ่งใดก็ตามที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาระหว่างการละเมิดกติกาถึงการหยุดการแข่งขัน จะต้องคงไว้ตามกติกา

## 36.2 คำจำกัดความ

36.2.1 ฟาวล์เทคนิค คือ การฟาวล์ของผู้เล่นที่ไม่ถูกต้องตัวกัน รวมถึงพฤติกรรมกระทำในลักษณะต่าง ๆ ที่มีได้จำกัดถึงสิ่งต่อไปนี้

- เพิกเฉยต่อการตักเตือนของผู้ตัดสิน
- ไม่เคารพต่อการปฏิบัติหน้าที่ผู้ตัดสิน, ผู้ควบคุมการแข่งขัน, เจ้าหน้าที่โต๊ะ หรือ บุคคลอื่นที่นั่งอยู่ในที่นั่งของทีม
- ใช้อาวุธ หรือ แสดงท่าทางเยาะเย้ย หรือ ขู่ขอรบกวนผู้ชม
- หลอกกล่อ หรือ ขู่ขู่ฝ่ายตรงข้าม
- ขัดขวางการมองเห็นของฝ่ายตรงข้าม โดยใช้มือโบกปิดบังสายตา
- เหวี่ยงสกอกเกินเหตุจำเป็น
- ถ่วงเวลาการแข่งขัน โดยเจตนาสัมผัสลูกบอล หลังจากลูกบอลผ่านห่วงตาข่ายลงมา หรือ โดยการขัดขวางการส่งบอลเข้าเล่นอย่างทันท่วงที
- หลอกว่าลูกกระทำฟาวล์
- โหนห่วงในลักษณะที่ทำให้ห่วงต้องรับน้ำหนักผู้เล่น ยกเว้น ผู้เล่นจับห่วงไว้ชั่วขณะภายหลังการยัดห่วง หรือ ผู้ตัดสินพิจารณาว่าเป็นความพยายามป้องกันตัวเอง หรือ ผู้เล่นอื่นไม่ให้ได้รับบาดเจ็บ
- ทำให้เกิดการปรับเป็นประตุ(Goaltending) โดยผู้เล่นฝ่ายป้องกันในระหว่างการโยน โทษครั้งสุดท้าย ทีมฝ่ายรุกจะได้รับ 1 คะแนน ติดตามด้วยการลงโทษผู้เล่นฝ่ายป้องกันโดยการปรับฟาวล์เทคนิค

36.2.2 การฟาวล์เทคนิคของบุคคลอื่นที่นั่งอยู่ในที่นั่งของทีมคือการฟาวล์เนื่องจากการพุดจาด้วยกิริยาที่ไม่สุภาพ หรือ ถูกต้องตัวผู้ตัดสิน, ผู้ควบคุมการแข่งขัน, เจ้าหน้าที่โต๊ะ หรือ ฝ่ายตรงข้าม หรือการละเมิดกติกา ที่เกี่ยวกับขั้นตอน หรือ ลักษณะวิธีดำเนินการ

36.2.3 ผู้เล่นจะถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน เมื่อเขาถูกปรับฟาวล์เทคนิค 2 ครั้ง หรือถูกขานฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา 2 ครั้ง หรือ ถูกขานฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา 1 ครั้ง และถูกขานฟาวล์เทคนิคอีก 1 ครั้ง

36.2.4 หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน เมื่อ :

- เขาถูกปรับฟาวล์เทคนิค(C) 2 ครั้ง จากการแสดงพฤติกรรม การไม่มีน้ำใจนักกีฬาด้วยตัวของเขา

- เขาถูกปรับฟาวล์เทคนิค 3 ครั้ง โดยเป็นการฟาวล์ทั้งหมดของพวกเขา(B) หรือ เป็นการฟาวล์หนึ่งครั้ง(C) ของพวกเขา อันมีผลมาจากการแสดงพฤติกรรมที่ไม่มีความจำเป็นนักกีฬาของบุคคลอื่นที่นั่งอยู่ในที่นั่งของทีม

36.2.5 หากผู้เล่นหรือหัวหน้าผู้ฝึกสอนถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันภายใต้กติกาข้อ 36.3.3 หรือ 36.3.4 จะถูกลงโทษเฉพาะการฟาวล์เทคนิคครั้งนั้นเท่านั้น และ ไม่ต้องดำเนินการลงโทษเพิ่มเติมจากการตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน

### 36.3 บทลงโทษ

36.3.1 หากการฟาวล์เทคนิค กระทำ :

- โดยผู้เล่น จะต้องปรับฟาวล์เทคนิคต่อผู้เล่นคนนั้นเหมือนการฟาวล์ของผู้เล่น และ จะนับเป็น 1 ครั้งของฟาวล์ทีม
- โดยบุคคลอื่นที่นั่งในที่นั่งของทีม จะต้องปรับเป็นฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน และ จะไม่นับเป็น 1 ครั้งของฟาวล์ทีม

36.3.2 ให้ฝ่ายตรงข้ามโยนโทษ 1 ครั้ง แล้วคิดตามด้วย :

- ให้ดำเนินการโยนโทษทันที หลังการโยนโทษ ให้ทีมที่ได้ครอบครองบอล หรือ ได้สิทธิ์ครอบครองบอล ในขณะที่การฟาวล์เทคนิคเกิดขึ้น เป็นผู้ส่งบอลเข้าเล่นใกล้กับจุดที่หยุดการแข่งขัน
- ให้ดำเนินการโยนโทษทันที ก่อนการโยนโทษตามบทลงโทษอื่น หรือระหว่างบทลงโทษอื่น หลังการโยนโทษ ให้ทีมที่ได้ครอบครองบอล หรือ ได้สิทธิ์ครอบครองบอลในขณะที่การฟาวล์เทคนิคเกิดขึ้น เป็นผู้ส่งบอลเข้าเล่นใกล้กับจุดที่หยุดการแข่งขัน
- ถ้าการยิงประตู หรือการโยนโทษครั้งสุดท้ายเป็นผล การส่งบอลเข้าเล่นจะส่งที่หลังเส้นหลัง
- ไม่มีทีมครอบครองบอล หรือ ได้สิทธิ์ครอบครองบอล ให้เป็นสถานการณ์ลูกกระโดด
- การเล่นลูกกระโดดที่วงกลมกลาง เพื่อเริ่มต้นการแข่งขันช่วงเวลาหนึ่ง

ข้อ 37 ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา : Unsportsmanlike foul

#### 37.1 คำจำกัดความ

37.1.1 การฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา คือการฟาวล์ที่มีการปะทะตัวของผู้เล่น ซึ่งผู้ตัดสินพิจารณา ดังนี้ :

- การปะทะฝ่ายตรงข้ามซึ่งไม่พยายามอย่างแท้จริงที่จะเล่นบอลโดยตรง ด้วยความมีจิตใจเป็นนักกีฬา และ เจตนาารมณ์ของกติกา
- การปะทะที่รุนแรง มากเกินความจำเป็น โดยผู้เล่นพยายามเล่นบอล หรือปะทะกับคู่แข่ง
- การปะทะที่ไม่ควรกระทำโดยผู้เล่นฝ่ายรับเพื่อหยุดการเคลื่อนที่ไปยังหน้าของผู้เล่นฝ่ายรุก



ข้อกำหนดนี้ให้พิจารณาจนกระทั่งผู้เล่นฝ่ายรุกนั้นอยู่ในท่าการยิงประตู

- การปะทะที่ผิดกติกาที่กระทำโดยผู้เล่นฝ่ายป้องกันจากด้านหลัง หรือ ด้านข้างของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งกำลังรุกไปยังห่วงตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม และไม่มีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามอื่น อยู่ระหว่างผู้เล่นที่กำลังรุกไปข้างหน้ากับห่วงตาข่าย และ
  - ผู้เล่นที่กำลังรุกไปข้างหน้าอยู่ในระหว่างการครอบครองบอล หรือ
  - ผู้เล่นที่กำลังรุกไปข้างหน้ากำลังพยายามจะครอบครองบอล หรือ
  - ลูกบอลถูกปล่อย(จากการส่ง) ออกไปยังผู้เล่นที่กำลังรุกไปข้างหน้า

ข้อกำหนดนี้ให้พิจารณาจนกระทั่งผู้เล่นฝ่ายรุกนั้นอยู่ในท่าการยิงประตู

37.1.2 ผู้ตัดสินต้องตีความการฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬาอย่างเสมอต้นเสมอปลายตลอดการแข่งขัน และพิจารณาตัดสินเฉพาะการกระทำเท่านั้น

## 37.2 บทลงโทษ

37.2.1 จะต้องปรับเป็นฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬาต่อผู้ที่กระทำผิด

37.2.2 จะต้องให้ผู้เล่นที่ถูกกระทำฟาวล์ได้โยนโทษ และ ติดตามด้วย :

- การส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นส่งบอลแดนหน้าด้านตรงข้าม โตะผู้บันทึกคะแนน
- การเล่นลูกกระโดดที่วงกลมกลาง เพื่อเริ่มต้นการแข่งขันของช่วงเวลาที่ยาวขึ้น

จำนวนครั้งของการโยนโทษ ให้เป็นดังนี้ :

- ถ้าการฟาวล์ได้กระทำกับผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในท่าการยิงประตู : ให้โยนโทษ 2 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ได้กระทำกับผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู ถ้าทำประตูได้ ให้นับเป็นคะแนน และ ให้โยนโทษเพิ่มอีก 1 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ได้กระทำกับผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู และ ทำประตูไม่ได้ : ให้โยนโทษ 2 หรือ 3 ครั้ง

37.2.3 ผู้เล่นจะต้องถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน เมื่อเขาถูกปรับฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา 2 ครั้ง หรือถูกขานฟาวล์เทคนิค 2 ครั้ง หรือ ถูกขานฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา 1 ครั้ง และถูกขานฟาวล์เทคนิคอีก 1 ครั้ง

37.2.4 หากผู้เล่นถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน(Disqualified) ตามกติกาข้อ 37.2.3 จะต้องลงโทษเฉพาะการฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬารั้งนั้นเท่านั้น และไม่ต้องดำเนินการลงโทษเพิ่มเติมจากการตัดสิทธิ์การแข่งขัน

## ข้อ 38 ฟาวล์เสียสิทธิ์ : Disqualifying foul

### 38.1 คำจำกัดความ

38.1.1 ฟาวล์เสียสิทธิ์ คือการกระทำใด ๆ ที่ผิดวิสัยนักกีฬาที่ปรากฏชัดเจนของผู้เล่น หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม

38.1.2 หัวหน้าผู้ฝึกสอนที่ถูกปรับพาวล์เสียสิทธิ์ จะต้องให้ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ที่ได้มีชื่อในใบบันทึกคะแนน ปฏิบัติหน้าที่แทน ถ้าไม่มีชื่อผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 ในใบบันทึกคะแนน เขาจะต้องให้หัวหน้าทีม(CAP) ปฏิบัติหน้าที่แทน

### 38.2 ความรุนแรง: Violence

38.2.1 การกระทำที่รุนแรงอาจเกิดขึ้นได้ในระหว่างการแข่งขัน ซึ่งขัดต่อจิตวิญญาณของความมีน้ำใจนักกีฬา และการเล่นที่ยุติธรรม การกระทำเหล่านี้ต้องได้รับการยุติทันทีโดยผู้ตัดสิน และถ้าจำเป็น อาจใช้เจ้าหน้าที่รักษาความสงบเรียบร้อยเขาระงับเหตุ

38.2.2 เมื่อใดก็ตามที่เกิดการกระทำที่รุนแรงซึ่งนำไปสู่ผู้เล่น หรือ บุคคลที่เกี่ยวข้องในทีมในสนามแข่งขัน หรือ ในบริเวณใกล้เคียง ผู้ตัดสิน ต้องใช้ทุกวิธีการเพื่อยุติการกระทำนั้น

38.2.3 บุคคลใด ๆ ที่ได้กล่าวข้างต้น ที่มีความผิดเนื่องจากการกระทำที่ก้าวร้าวอย่างชัดเจนต่อฝ่ายตรงข้าม หรือ ผู้ตัดสิน จะต้องถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน หัวหน้าผู้ตัดสินต้องรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อฝ่ายจัดการแข่งขัน

38.2.4 เจ้าหน้าที่รักษาความสงบเรียบร้อย อาจจะไปในสนามแข่งขันได้ ถ้ามีการร้องขอให้เขาระงับเหตุจากผู้ตัดสิน อย่างไรก็ตาม หากมีผู้ชมเข้าไปในสนามแข่งขัน โดยมีเจตนาชัดเจนว่าจะทำให้เกิดความรุนแรง เจ้าหน้าที่รักษาความสงบเรียบร้อยต้องเข้าขัดขวางเพื่อคุ้มครองทีม และ ผู้ตัดสินทันที

38.2.5 พื้นที่ทั้งหมดของสนามแข่งขัน รวมทั้งทางเข้า-ออก, ทางเดินตามอาคาร, ห้องพักนักกีฬา เป็นต้น จะอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของฝ่ายจัดการแข่งขัน และ เจ้าหน้าที่รักษาความสงบเรียบร้อย

38.2.6 ผู้ตัดสินต้องไม่อนุญาตให้การกระทำใด ๆ ของผู้เล่น หรือ บุคคลที่เกี่ยวข้องในทีมที่อาจจะทำให้เกิดความเสียหายต่ออุปกรณ์การแข่งขัน เมื่อผู้ตัดสิน สังเกตเห็นพฤติกรรมในลักษณะดังกล่าว หัวหน้าผู้ฝึกสอนของทีมที่กระทำผิดจะต้องถูกเตือน หากยังมีการกระทำซ้ำ ๆ อีก จะต้องเรียกพาวล์เทคนิคต่อบุคคลที่ก่อเหตุทันที

### 38.3 บทลงโทษ

38.3.1 จะต้องปรับเป็นพาวล์เสียสิทธิ์ต่อผู้ที่กระทำผิด

38.3.2 เมื่อใดก็ตามที่ผู้กระทำผิดถูกปรับเป็นพาวล์เสียสิทธิ์ตามกติกาที่เกี่ยวข้องนี้ เขาจะต้องออกไป และอยู่ในห้องพักนักกีฬาของเขาตลอดเวลาการแข่งขัน หรือ ถ้าเขาเลือก เขาอาจจะออกไปจากอาคารแข่งขัน

38.3.3 จะต้องให้โทษ :

- แก่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามคนใดก็ได้ ตามที่ใดระบุโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอน ในกรณีของการพาวล์ที่ไม่มี การถูกต้องตัวกัน
- แก่ผู้เล่นที่ถูกกระทำพาวล์ ในกรณีของการพาวล์ที่มีการถูกต้องตัวกัน

ติดตามด้วย :

- การส่งบอลเขาเล่น ที่เส้นส่งบอลแดนหน้า
- การเล่นลูกกระโดดที่วงกลมกลาง เพื่อเริ่มต้นการแข่งขันช่วงเวลาหนึ่ง

### 38.3.4 จำนวนครั้งของการโยนโทษ จะต้องให้ดังนี้ :

- ถ้าการฟาวล์เป็นการฟาวล์ที่ไม่มีการปะทะ : ให้โยนโทษ 2 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ได้กระทำต่อผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในท่ากำลังยิงประตู : ให้โยนโทษ 2 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ได้กระทำต่อผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู : ถ้าทำประตูได้ ให้นับเป็นคะแนน และให้โยนโทษเพิ่มอีก 1 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ได้กระทำต่อผู้เล่นที่อยู่ในท่ากำลังยิงประตู และ ทำประตูไม่ได้ : ให้โยนโทษ 2 หรือ 3 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ กระทำโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอน ให้โยนโทษ 2 ครั้ง
- ถ้าการฟาวล์ กระทำโดย ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และ ผู้ติดตามทีม ให้เป็นฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน โยนโทษ 2 ครั้งรวมถึงการฟาวล์เสียสิทธิ์ ที่ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีมที่ออกจากที่นั่งของทีม ในระหว่างการทะเลาะวิวาท
  - สำหรับการฟาวล์เสียสิทธิ์ที่ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง แต่ละคนกระทำ ให้โยนโทษ 2 ครั้ง การฟาวล์เสียสิทธิ์ทั้งหมดนี้ ให้เป็นการฟาวล์ของแต่ละคน
  - สำหรับการฟาวล์เสียสิทธิ์ที่ผู้ติดตามทีม ให้โยนโทษ 2 ครั้ง การฟาวล์เสียสิทธิ์ทั้งหมดนี้ ให้เป็นการฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน การโยนโทษทั้งหมดให้ดำเนินการ ยกเว้น บทลงโทษที่เท่ากัน ของสองทีม ให้ยกเลิก

## ข้อ 39 การทะเลาะวิวาท : Fighting

### 39.1 คำจำกัดความ

การทะเลาะวิวาท คือการกระทบกระทั่งร่างกายซึ่งกันและกัน ระหว่างฝ่ายตรงข้ามกัน 2 คน หรือมากกว่า(ผู้เล่น ผู้เล่นสำรอง หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม)

กติกาข้อนี้ให้บังคับใช้เฉพาะกับผู้เล่นสำรอง หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม ที่ออกจากเขตของบริเวณที่นั่งของทีม ในระหว่างการทะเลาะวิวาท หรือ ในระหว่างสถานการณ์ใด ๆ ที่อาจจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท

### 39.2 หลักเกณฑ์

39.2.1 ผู้เล่นสำรอง, ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง หรือ ผู้ติดตามทีมที่ออกจากเขตที่นั่งของทีมในระหว่างการทะเลาะวิวาท หรือ ในระหว่างสถานการณ์ที่อาจจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท จะต้องถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

39.2.2 เฉพาะหัวหน้าผู้ฝึกสอน และ/ หรือ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 เท่านั้น ที่อนุญาตให้ออกจากเขตที่นั่งของทีมในระหว่าง การทะเลาะวิวาท หรือ ในระหว่างสถานการณ์ที่อาจจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท เพื่อช่วยผู้ตัดสิน ทำให้เหตุการณ์สงบหรือยุติลง ในสถานการณ์นี้ พวกเขาจะไม่ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

39.2.3 หากหัวหน้าผู้ฝึกสอน และ/หรือ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ออกจากเขตที่นั่งของทีม และไม่ช่วยเหลือ หรือ ไม่พยายามช่วยผู้ตัดสินเพื่อให้เหตุการณ์สงบหรือยุติลง พวกเขาจะต้องถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

### 39.3 บทลงโทษ

39.3.1 ไม่ต้องคำนึงถึง จำนวนของบุคคลที่เกี่ยวข้องในทีมที่ถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน เนื่องจากการออกไปจากเขตที่นั่งของทีม จะต้องปรับพาวล์เทคนิคเพียงครั้งเดียวต่อผู้ฝึกสอน(B)

39.3.2 หากบุคคลของทั้งสองทีมถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขันภายใต้กติกาข้อนี้ และ ไม่มีบทลงโทษการพาวล์อื่น เหลืออยู่ให้ดำเนินการ จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไปดังนี้

ถ้าในเวลาเดียวกันกับการแข่งขันได้หยุดลง เนื่องจากการทะเลาะวิวาท :

- มีการได้คะแนนจากการยิงประตู จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมที่เสียคะแนน เพื่อส่งเข้าเล่น ณ จุดใดก็ได้ที่เส้นหลัง
- มีทีมใดครอบครองบอล หรือ มีสิทธิ์ได้ครอบครองบอล จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมนั้น เพื่อส่งเข้าเล่นกับจุดที่ใกล้หยุดการแข่งขันเมื่อเกิดการทะเลาะวิวาท
- ไม่มีทีมใดครอบครองบอล หรือ มีสิทธิ์ได้ครอบครองบอล ถือเป็นสถานการณ์ลูกกระโดด

39.3.3 การพาวล์เสียสิทธิ์ทั้งหมด จะต้องบันทึกเช่นเดียวกับที่ได้อธิบายไว้ในข้อ บี 8.3(B.8.3) และ จะไม่นับเป็นการพาวล์ทีม

39.3.4 บทลงโทษทั้งหมดที่มีต่อผู้เล่นในสนามแข่งขัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการทะเลาะวิวาท หรือ สถานการณ์ใด ๆ ที่อาจจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท จะต้องดำเนินการไปตามกติกาข้อ 42 (สถานการณ์พิเศษ)

39.3.5 บทลงโทษทั้งหมดที่มีต่อผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นที่พาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการทะเลาะวิวาท หรือ สถานการณ์ใด ๆ ที่อาจจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท จะต้องดำเนินการไปตามกติกาข้อ 38.3.4 (จุดที่ 6)

---

## กติกาหมวดที่ 7 บทบัญญัติทั่วไป : Rule seven - General provisions

---

### ข้อ 40 ผู้เล่นฟาวล์ 5 ครั้ง : Five fouls by a player

- 40.1 ผู้เล่นที่ได้กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง จะได้รับการแจ้งจากผู้ตัดสิน และ ต้องออกจากการแข่งขันทันที เขาต้องถูกเปลี่ยนตัวภายในเวลา 30 วินาที
- 40.2 การฟาวล์โดยผู้เล่นที่ได้กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้งไปแล้ว ให้พิจารณาว่าเป็นการฟาวล์ของผู้เล่นที่ถูกให้ออก ดังนั้นจึงปรับฟาวล์ และ บันทึกเป็นการฟาวล์ต่อหัวหน้าผู้ฝึกสอน (B) ในใบบันทึกคะแนน

### ข้อ 41 การฟาวล์ทีม และ บทลงโทษ : Team Fouls : Penalty

#### 41.1 คำจำกัดความ

- 41.1.1 การฟาวล์ทีมคือ การฟาวล์บุคคล, การฟาวล์เทคนิค, การฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา หรือ การฟาวล์เสียสิทธิ์ ที่ได้กระทำโดยผู้เล่น ทีมอยู่ในสถานการณ์ของการลงโทษฟาวล์ทีม ภายหลังจากที่ทีมได้กระทำฟาวล์ 4 ครั้งของทีมในหนึ่งช่วงการเล่น
- 41.1.2 การฟาวล์ทีมทั้งหมดที่ได้กระทำในช่วงพักการแข่งขัน จะถูกพิจารณาว่าเป็นการกระทำฟาวล์ในช่วงเวลาต่อไป หรือ ช่วงต่อเวลาที่ตามมา
- 41.1.3 การฟาวล์ทีมทั้งหมดที่ได้กระทำในช่วงต่อเวลา จะถูกพิจารณาว่าเป็นการกระทำฟาวล์ในช่วงเวลาที่สี่

#### 41.2 หลักเกณฑ์

- 41.2.1 เมื่อทีมอยู่ในสถานการณ์ของการลงโทษฟาวล์ทีม การทำฟาวล์บุคคลของผู้เล่นทุกครั้งถัดไป ที่ได้กระทำต่อผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในท่ากำลังยิงประตู จะต้องถูกลงโทษโดยการโยนโทษ 2 ครั้ง แทนการส่งบอลเข้าเล่น ผู้เล่นที่ถูกกระทำฟาวล์ จะเป็นผู้โยนโทษ
- 41.2.2 หากการฟาวล์บุคคล ได้กระทำโดยผู้เล่นของทีมที่กำลังครอบครองบอลดี หรือ ทีมที่มีสิทธิ์ได้ครอบครองบอล การฟาวล์นั้นจะถูกลงโทษด้วยการส่งบอลเข้าเล่นโดยฝ่ายตรงข้าม

### ข้อ 42 สถานการณ์พิเศษ : Special situations

#### 42.1 คำจำกัดความ

ในช่วงเดียวกันกับที่นาฬิกาแข่งขันหยุดเดิน ซึ่งตามด้วยการละเมิดกติกา สถานการณ์พิเศษอาจจะเกิดขึ้นได้ เมื่อมีการละเมิดกติกาเพิ่มขึ้น

#### 42.2 วิธีดำเนินการ

- 42.2.1 จะต้องปรับเป็นฟาวล์ทั้งหมด และ ระบุการลงโทษทั้งหมด

- 42.2.2 จะต้องพิจารณาจัดลำดับการทำฟาวล์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- 42.2.3 บทลงโทษที่เท่ากันทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับทั้งสองทีม และ การลงโทษการทำฟาวล์คู่ทั้งหมดจะต้องถูกยกเลิกตามลำดับที่ผู้ตัดสินได้เรียกฟาวล์ เมื่อบทลงโทษได้ถูกบันทึก และยกเลิกแล้ว ให้พิจารณาเหมือนว่าการฟาวล์เหล่านั้นไม่เคยเกิดขึ้น
- 42.2.4 ถ้ามีการขานฟาวล์เทคนิค ให้ดำเนินการบทลงโทษของการฟาวล์เทคนิคก่อนที่จะดำเนินการบทลงโทษอื่นที่กำลังดำเนินการ หรือก่อนบทลงโทษอื่นจะเริ่มต้น
- ถ้ามีการขานฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน ที่ถูกตัดสินให้กระทำโดยผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 ผู้ติดตามทีม ให้ดำเนินการลงโทษหลังสุด ยกเว้นการยกเลิกบทลงโทษที่เท่ากัน
- 42.2.5 สิทธิ์ในการครอบครองบอลที่เป็นส่วนหนึ่งของบทลงโทษครั้งสุดท้าย จะยกเลิกสิทธิ์การครอบครองบอลอื่นที่มีมาก่อน
- 42.2.6 ทัณฑ์ที่บอลได้กลายเป็นบอลดีในขณะการโยน โทษครั้งแรกหรือครั้งเดียว หรือ ในขณะการส่งบอลเข้าเล่น การลงโทษนั้นไม่สามารถใช้ยกเลิกบทลงโทษอื่น ๆ ที่เหลืออยู่
- 42.2.7 บทลงโทษอื่นทั้งหมดที่เหลืออยู่ จะต้องดำเนินการไปตามลำดับที่ได้เรียกฟาวล์
- 42.2.8 ถ้าหลังจากยกเลิกบทลงโทษที่เท่ากันของทั้งสองทีมแล้ว ไม่มีบทลงโทษอื่นเหลืออยู่ไว้ให้ดำเนินการ จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไป ดังนี้ :
- ถ้า ณ เวลาเดียวกันโดยประมาณกับที่มีการละเมิดกติกาครั้งแรก :
- มีการได้คะแนนจากการยิงประตู หรือ โยนโทษครั้งสุดท้าย จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมที่เสียคะแนน เพื่อส่งเข้าเล่น ณ จุดใดก็ได้ที่เส้นหลัง
  - มีทีมที่ได้ครอบครองบอลหรือมีสิทธิ์ได้ครอบครองบอล จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมนั้น เพื่อส่งเข้าเล่น ณ จุดที่ไกลที่สุดที่ได้ละเมิดกติกาครั้งแรก
  - ไม่มีทีมใดได้ครอบครองบอลหรือมีสิทธิ์ได้ครอบครองบอล ถือว่าเกิดสถานการณ์ลูกกระโดด

## ข้อ 43 การโยนโทษ : Free Throws

### 43.1 คำจำกัดความ

- 43.1.1 การโยนโทษ คือ การให้โอกาสแก่ผู้เล่นเพื่อทำคะแนน 1 คะแนน จากตำแหน่งหลังเส้นโยนโทษภายในครึ่งวงกลม โดยไม่มีการรบกวน
- 43.1.2 ชูขของการโยนโทษ หมายถึงการโยนโทษทั้งหมด และ การครอบครองบอลที่ตามมา ซึ่งเป็นผลมาจากการลงโทษของการทำฟาวล์ครั้งเดียว

## 43.2 หลักเกณฑ์

43.2.1 เมื่อมีการเรียกฟาวล์บุคคล ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา หรือฟาวล์เสียสิทธิ์ที่มีการถูกต้องตัวกัน จะต้องให้โยนโทษ ดังนี้ :

- ผู้เล่นที่ถูกกระทำฟาวล์ จะต้องเป็นผู้ได้โยนโทษ
- ถ้ามีการร้องขอเปลี่ยนตัวผู้โยนโทษ เขาต้องโยนโทษให้เสร็จก่อนออกจากการแข่งขัน
- ถ้าเขาต้องออกจากการแข่งขัน เนื่องจากการบาดเจ็บ, ได้กระทำฟาวล์ครั้งที่ 5 หรือ ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน ผู้ที่เข้ามาแทนเขาจะต้องเป็นผู้โยนโทษ หากไม่มีผู้เล่นสำรอง เพื่อนร่วมทีมคนใดคนหนึ่งที่ถูกกระบุโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอน จะเป็นผู้โยนโทษแทน

43.2.2 ถ้าเป็นการเรียกฟาวล์เทคนิค หรือฟาวล์เสียสิทธิ์ที่ไม่ถูกต้องตัวกัน สมาชิกคนใดก็ได้ของทีมฝ่ายตรงข้ามที่ถูกกระบุโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอนจะเป็นผู้โยนโทษ

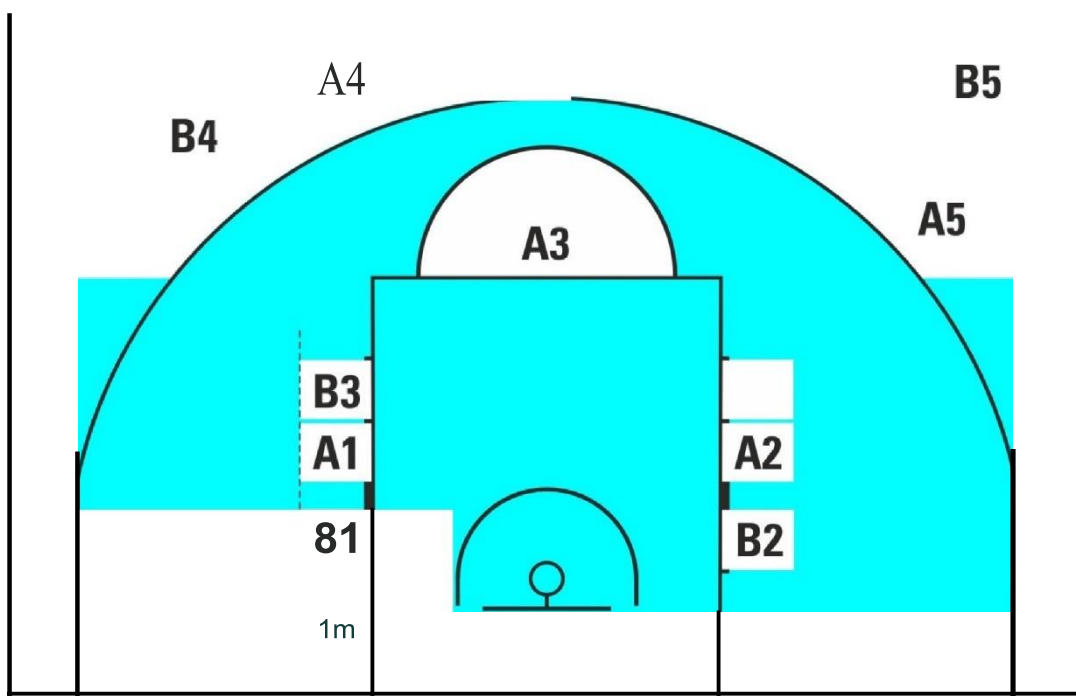
43.2.3 ผู้โยนโทษ จะต้อง :

- เข้าไปอยู่ในตำแหน่งหลังเส้นโยนโทษ และอยู่ภายในครึ่งวงกลม
- ใช้วิธีการใดก็ได้เพื่อโยนโทษ ด้วยวิธีที่ให้ลูกบอลลงห่างตาข่ายจากด้านบน หรือ ลูกบอลสัมผัสหัว
- ปลดปล่อยลูกบอลภายในเวลา 5 วินาที หลังจากผู้ตัดสินได้ให้ลูกบอลกับเขา
- ไม่สัมผัสเส้นโยนโทษ หรือ เข้าไปในเขตกำหนดเวลา จนกว่าลูกบอลได้ลงห่างตาข่าย หรือ ได้สัมผัสหัว
- ไม่หลอกโยนโทษ

43.2.4 ผู้เล่นที่อยู่ในช่องยื่นแย่งบอลการโยนโทษ จะมีสิทธิ์เข้าไปยืนสลับตำแหน่งกันในช่องเหล่านั้น ซึ่งถูกพิจารณาให้มีความลึก 1 เมตร (ภาพที่ 6)

ในระหว่างการโยนโทษ ผู้เล่นเหล่านี้จะต้องไม่ :

- เข้าไปยืนในช่องยื่นเพื่อแย่งบอลการโยนโทษ ที่พวกเขาไม่มีสิทธิ์ยื่น
- เข้าไปในเขตกำหนดเวลา, เขตปลอดผู้เล่น หรือ ออกจากช่องยื่นแย่งบอลการโยนโทษ จนกว่าลูกบอลได้ถูกปล่อยออกจากมือของผู้โยนโทษ
- แสดงท่าทางรบกวนสมาธิผู้โยนโทษ



ภาพที่ 7 ตำแหน่งของผู้เล่นในระหว่างการโยนโทษ : Players' positions during free throws

43.2.5 ผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในช่องยื่นแย่งบอลการโยนโทษ จะต้องคงอยู่หลังแนวที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ และ หลังเส้นเขตยิงประตู 3 คะแนน จนกว่าการโยนโทษจะสิ้นสุด

43.2.6 ในระหว่างการโยนโทษ ที่จะติดตามด้วยการโยนโทษชุดอื่น หรือ โดยการส่งบอลเข้าเล่น ผู้เล่นทุกคน จะต้องคงอยู่หลังแนวที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ และ หลังเส้นเขตยิงประตู 3 คะแนน

การละเมิด กติกาข้อ 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 และ 43.2.6 ถือเป็นการทำผิดระเบียบ

### 43.3 บทลงโทษ

43.3.1 ถ้า การโยนโทษเป็นผลสำเร็จ และ มีการกระทำผิดระเบียบโดยผู้โยนโทษ คะแนนที่ทำได้อาจไม่นับคะแนน

บรรดาการกระทำผิดระเบียบของผู้เล่นอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการโยนโทษเป็นผลสำเร็จ หรือ หลังจากการทำผิดระเบียบโดยผู้โยนโทษ จะถูกเพิกเฉย

จะต้องให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อส่งเข้าเล่น ณ แนวที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ ยกเว้น จะมีการโยนโทษอื่นเพิ่มเข้ามา หรือ ดำเนินการต่อไปด้วยการครอบครองบอล

43.3.2 ถ้า การโยนโทษเป็นผลสำเร็จ และ มีการกระทำผิดระเบียบโดยผู้เล่นอื่นที่นอกเหนือจากผู้โยนโทษ :

- จะต้องนับคะแนน ถ้าทำได้
- การทำผิดระเบียบ จะถูกเพิกเฉย



ในกรณีการโยนโทษครั้งสุดท้าย จะต้องให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อส่งเข้าเล่น ณ จุดใดก็ได้จากเส้นหลัง

43.3.3 ถ้า การโยนโทษไม่เป็นผลสำเร็จ และ มีการกระทำผิดระเบียบโดย :

- ผู้โยนโทษหรือเพื่อนร่วมทีม ของเขาในการโยนโทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียว จะต้องให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อส่งเข้าเล่น ณ แนวที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ ยกเว้น ทีมนั้นเป็นฝ่ายมีสิทธิ์ได้ครอบครองบอลต่อไป
- ฝ่ายตรงข้ามกับผู้โยนโทษ จะต้องให้ผู้โยนโทษได้โยนโทษใหม่
- ทั้งสองทีมในการโยนโทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียว ถือว่าเกิดสถานการณ์ลูกกระโดด

ข้อ 44 การแก้ไขข้อผิดพลาด : Correctable errors

#### 44.1 คำจำกัดความ

ผู้ตัดสินสามารถแก้ไขข้อผิดพลาด หากไม่ได้ปฏิบัติตามกติกาโดยไม่ได้ตั้งใจ เฉพาะสถานการณ์ต่อไปนี้เท่านั้น :

- ให้โยนโทษกับทีมที่ไม่สมควรได้โยนโทษ
- ไม่ให้โยนโทษกับทีมที่สมควรได้โยนโทษ
- ให้คะแนน หรือ ยกเลิกคะแนนผิดพลาด
- ให้ผู้เล่นผิดคนได้โยนโทษ

#### 44.2 วิธีดำเนินการทั่วไป

44.2.1 เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดดังกล่าวข้างต้น จะต้องได้รับการยอมรับจากผู้ตัดสิน, ผู้ควบคุมการแข่งขัน (ถ้ามี) หรือ เจ้าหน้าที่โต๊ะ ก่อนบอลกลายเป็นบอลดี ต่อจากบอลตายครั้งแรกภายหลังนาฬิกาแข่งขัน ได้เริ่มเดินต่อจากข้อผิดพลาด

44.2.2 ผู้ตัดสินสามารถหยุดการแข่งขันได้ทันที เมื่อยอมรับข้อผิดพลาด トラบใดที่ไม่ทำให้ทีมใดอยู่ในสถานะที่เสียเปรียบ

44.2.3 การทำฟาวล์ใด ๆ, คะแนนที่ทำได้, เวลาที่ใช้ไป และ การกระทำอื่นใดที่อาจเกิดขึ้นหลังจากที่ได้เกิดข้อผิดพลาด และ ก่อนการยอมรับข้อผิดพลาด จะต้องคงไว้ตามกติกา

44.2.4 หลังจากการแก้ไขข้อผิดพลาด จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไป ณ จุดที่การแข่งขันได้หยุดลงเพื่อทำการแก้ไขข้อผิดพลาด โดยให้ลูกบอลแก่ทีมที่มีสิทธิ์ได้ครอบครอง ณ เวลาที่หยุดการแข่งขันเพื่อทำการแก้ไขข้อผิดพลาด ยกเว้นในกติกาจะกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

44.2.5 ทันทีที่ข้อผิดพลาดที่ยังคงแก้ไขได้ ได้รับการยอมรับ จากนั้น :

- ถ้าผู้เล่นที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขข้อผิดพลาดอยู่ในที่นั่งของทีม ภายหลังจากที่ได้ถูกเปลี่ยนตัวอย่างถูกต้อง เขาต้องกลับเข้าไปในสนามแข่งขัน เพื่อร่วมในการแก้ไขข้อผิดพลาด ณ จุดนี้เขาจะกลายเป็นผู้เล่น  
เมื่อการแก้ไขข้อผิดพลาดได้เสร็จสมบูรณ์แล้ว เขาอาจจะยังคงอยู่ในการแข่งขัน นอกจากการเปลี่ยนตัวตามกติกาจะถูกร้องขออีกครั้ง ในกรณีนี้ ผู้เล่นอาจจะออกจากสนามแข่งขันได้
- ถ้าผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวเนื่องจากเขาได้รับบาดเจ็บ หรือได้รับการช่วยเหลือ, ได้กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง หรือ ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน ผู้เล่นที่เปลี่ยนตัวเข้ามาแทนเขาต้องร่วมในการแก้ไขข้อผิดพลาด

44.2.6 การแก้ไขข้อผิดพลาดไม่สามารถถูกแก้ไขได้ ภายหลังจากหัวหน้าผู้ตัดสินได้ลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนนแล้ว

44.2.7 ข้อผิดพลาดใด ๆ ในการบันทึกคะแนน, การจับเวลา และ การทำงานของนาฬิกาข้อมือ โดยเจ้าหน้าที่โต๊ะที่เกี่ยวข้องกับคะแนน, จำนวนของการฟาวล์, จำนวนของเวลานอก, เวลาของนาฬิกาแข่งขัน และ นาฬิกาข้อมือที่ถูกไขไป หรือ ถูกตัดออกไป สามารถแก้ไขได้โดยผู้ตัดสิน ก่อนที่หัวหน้าผู้ตัดสินจะลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนน ณ เวลาใดก็ได้

#### 44.3 วิธีดำเนินการในกรณีพิเศษ : Special procedure

44.3.1 การให้โยนโทษแก่ทีมที่ไม่สมควรได้โยนโทษ

การโยนโทษซึ่งเป็นผลมาจากความผิดพลาดที่ได้กระทำไปแล้ว จะต้องถูกยกเลิก และจะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไปดังนี้ :

- ถ้าเวลาแข่งขันยังไม่ได้เริ่มเดิน จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมที่ถูกยกเลิกการโยนโทษ เพื่อส่งเขาเล่นจากแนวที่ยื่นต่อของเส้นโยนโทษ
  - ถ้านาฬิกาแข่งขันได้เริ่มเดินไปแล้ว และ :
  - ทีมที่กำลังครอบครองบอลหรือทีมที่ได้สิทธิ์ครอบครองบอล ณ เวลาที่ข้อผิดพลาดได้รับการยอมรับ เป็นทีมเดียวกันกับทีมที่ครอบครองบอล ณ เวลาที่เกิดความผิดพลาด หรือ
  - ไม่มีทีมใดกำลังครอบครองบอล ณ เวลาที่ข้อผิดพลาดได้รับการยอมรับ
 จะต้องให้ลูกบอลแก่ทีมที่ได้สิทธิ์การครอบครองบอล ณ เวลาที่เกิดความผิดพลาด
- ถ้านาฬิกาแข่งขันได้เริ่มเดินไปแล้ว และ ณ เวลาที่ข้อผิดพลาดได้รับการยอมรับ ทีมที่กำลังครอบครองบอล หรือ ทีมที่ได้สิทธิ์การครอบครองบอล เป็นฝ่ายตรงข้ามกับทีมที่กำลังครอบครองบอล ณ เวลาที่เกิดข้อผิดพลาด ถือว่าเกิดสถานการณ์ลูกกระโดด

- ถ้านาฬิกาแข่งขันได้เริ่มเดินไปแล้ว และ ณ เวลาที่ข้อผิดพลาดได้รับการยอมรับ มีการฟาวล์ที่มีบทลงโทษเกี่ยวกับการได้โยนโทษ จะต้องดำเนินการโยนโทษก่อน และจะต้องให้ลูกบอลเพื่อการส่งเข้าเล่นแก่ทีมที่ได้ครอบครองบอลมาก่อน ณ เวลาที่ได้เกิดความผิดพลาด

#### 44.3.2 การไม่ให้โยนโทษกับทีมที่สมควรได้โยนโทษ

- ไม่มีการเปลี่ยนการครอบครองบอลหลังจากได้เกิดข้อผิดพลาด จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไป หลังจากการแก้ไขข้อผิดพลาดแล้ว เหมือนกับการเล่นหลังการโยนโทษปกติ
- ถ้าเป็นทีมเดียวกันทำคะแนนได้ ภายหลังจากได้ครอบครองบอลที่ไม่ถูกต้องเพื่อส่งเข้าเล่นข้อผิดพลาดนั้นให้ผ่านเลยไปโดยไม่ต้องแก้ไข

44.3.3 ให้ผู้เล่นผิดคนได้โยนโทษ บรรดาการโยนโทษที่ได้ดำเนินการไปแล้ว จะต้องถูกยกเลิก รวมถึงการครอบครองบอลซึ่งหากเป็นส่วนหนึ่งของบทลงโทษนั้น และ จะต้องให้ลูกบอลแก่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อส่งเข้าเล่นจากแนวอื่นต่อของเส้นโยนโทษ ยกเว้นเกมได้หยุดลงและมีการแก้ไขข้อผิดพลาด จะต้องให้ลูกบอลกับทีมที่ได้ครอบครองบอล ก่อนแก้ไขข้อผิดพลาด

---

## กติกามวดที่ 8 ผู้ตัดสิน, เจ้าหน้าที่โต๊ะ และ ผู้ควบคุมการแข่งขัน : อำนาจ และ หน้าที่

### Rule eight: Referees, table officials and commissioner - Duties and powers

---

ข้อ 45 ผู้ตัดสิน, เจ้าหน้าที่โต๊ะ และ ผู้ควบคุมการแข่งขัน : Referees, table officials and commissioner

45.1 ผู้ตัดสิน(Referees) จะต้องเป็นหัวหน้าผู้ตัดสิน (Crew chief) และผู้ช่วยผู้ตัดสิน (umpire) 1 หรือ 2 คน โดยมี เจ้าหน้าที่โต๊ะ(table officials) และ ผู้ควบคุมการแข่งขัน(commissioner) ถ้ามี เป็นผู้ช่วยเหลือ

45.2 เจ้าหน้าที่โต๊ะ (table officials) จะต้องเป็นผู้บันทึกคะแนน (scorer), ผู้ช่วยผู้บันทึกคะแนน (assistant scorer), ผู้จับเวลา (timer) และ ผู้ควบคุมนาฬิกายิงประตู (Shot clock operator)

45.3 ผู้ควบคุมการแข่งขัน (commissioner) จะต้องนั่งอยู่ระหว่างผู้บันทึกคะแนนกับผู้จับเวลา หน้าที่หลักอันดับแรกของเขาในระหว่างการแข่งขันคือ ควบคุมดูแลการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่โต๊ะ และ ช่วยหัวหน้าผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน ให้การปฏิบัติงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

45.4 ผู้ตัดสินที่ได้รับมอบหมายให้ตัดสิน ไม่ควรมีส่วนเกี่ยวข้องกับทีมใดทีมหนึ่งในสนามแข่งขัน

45.5 ผู้ตัดสิน, เจ้าหน้าที่โต๊ะ และ ผู้ควบคุมการแข่งขัน จะต้องควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกานี้ และ ไม่มีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงกติกา

45.6 ชุดแต่งกายของผู้ตัดสิน จะต้องประกอบด้วย เสื้อผู้ตัดสิน, กางเกงขายาวสีดำ, ถุงเท้าสีดำ และ รองเท้าบาสเกตบอลสีดำ

45.7 ผู้ตัดสิน และ เจ้าหน้าที่โต๊ะ จะต้องแต่งกายที่เป็นรูปแบบเดียวกัน

ข้อ 46 หัวหน้าผู้ตัดสิน : อำนาจ และ หน้าที่ : Crew chief - Duties and powers

หัวหน้าผู้ตัดสิน จะต้อง :

- 46.1 ตรวจสอบ และ รับรองอุปกรณ์ทุกชนิดที่ใช้ในระหว่างการแข่งขัน
- 46.2 กำหนดนาฬิกาแข่งขัน, นาฬิกายิงประตู, นาฬิกาจับเวลา และให้การยอมรับเจ้าหน้าที่โต๊ะทุกคน
- 46.3 เลือกลูกบอลสำหรับแข่งขันอย่างน้อย 2 ลูก จากลูกบอลที่ใช้แล้วที่ได้จัดเตรียมไว้โดยทีมเหย้า ถ้าไม่มีลูกบอลใดที่เหมาะสมที่จะใช้เป็นลูกบอลสำหรับแข่งขัน เขาอาจจะเลือกลูกบอลที่มีคุณภาพดีที่สุดในที่จะหาได้มาใช้
- 46.4 ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นคนใดสวมใส่อุปกรณ์ที่อาจจะทำให้ผู้เล่นอื่นบาดเจ็บ
- 46.5 ดำเนินการเล่นลูกกระโดดเพื่อเริ่มต้นการแข่งขันช่วงเวลาที่หนึ่ง และ การส่งบอลเข้าเล่นจากการสลับการครอบครองบอล เพื่อเริ่มต้นการแข่งขันช่วงอื่น ๆ และช่วงต่อเวลา
- 46.6 มีอำนาจที่จะหยุดการแข่งขัน เมื่อมีสถานการณ์ที่มีเหตุสมควร
- 46.7 มีอำนาจที่จะตัดสินใจให้ทีมแพ้ด้วยการถูกปรับแพ้ (forfeit)
- 46.8 ตรวจสอบใบบันทึกคะแนน ด้วยความละเอียดรอบคอบ หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน หรือ ณ เวลาใดก็ตามที่เขาคิดว่ามีความจำเป็น
- 46.9 รับรอง และ ลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนนเมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ถือเป็น การสิ้นสุด การปฏิบัติหน้าที่อย่างเป็นทางการ และ ความเกี่ยวข้อง กับการแข่งขัน อำนาจ ของผู้ตัดสิน จะเริ่มต้นเมื่อเขามาถึงสนามแข่งขันก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตามกำหนดการ 20 นาที และ สิ้นสุดเมื่อสัญญาณนาฬิกาแข่งขันดังหมดเวลาแข่งขัน เมื่อได้รับรองผล โดยผู้ตัดสิน
- 46.10 เขียนบันทึกที่ด้านหลังของใบบันทึกคะแนน ในห้องพักผู้ตัดสิน ก่อนลงลายมือชื่อเมื่อมีเหตุการณ์ต่อไปนี้:
  - การปรับเป็นแพ้ (forfeit) หรือ มีการฟาวล์เสียสิทธิ์ใด ๆ
  - การแสดงพฤติกรรมผิดวิสัยนักกีฬาใด ๆ ของสมาชิกของทีม หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้ติดตามทีม ที่เกิดขึ้นก่อน 20 นาที ก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตามกำหนดการ หรือ ในระหว่างการสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน และ การลงลายมือชื่อรับรองในใบบันทึกคะแนน

ในกรณีนี้หัวหน้าผู้ตัดสิน(ผู้ควบคุมการแข่งขัน - ถ้ามี) ต้องส่งรายงานอย่างละเอียดเสนอไปยังฝ่ายจัดการแข่งขัน

- 46.11 ทำการตัดสินใจครั้งสุดท้าย เมื่อใดที่จำเป็นหรือเมื่อผู้ตัดสินขัดแย้งกัน ในการตัดสินใจครั้งสุดท้ายนี้ เขาอาจจะปรึกษากับผู้ช่วยผู้ตัดสิน, ผู้ควบคุมการแข่งขัน ถ้ามี และ/หรือ เจ้าหน้าที่โต๊ะ
- 46.12 สำหรับเกมที่ต้องใช้ระบบการดูภาพซ้ำ (Instant Replay System : IRS) ให้ดูรายละเอียดที่หมวด F
- 46.13 ให้ขานสัญญาณนกหวีด ก่อนเริ่มการแข่งขัน 3 นาที และ 1.5 นาที ช่วงการเล่นที่ 1 และ 3 และ 30 วินาที ช่วงการเล่นที่ 2-4 และช่วงต่อเวลา
- 46.14 มีอำนาจตัดสินใจในเรื่องใด ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้เป็นการเฉพาะในกติกา

**ข้อ 47 ผู้ตัดสิน : อำนาจ และ หน้าที่ : Referees - Duties and powers**

- 47.1 ผู้ตัดสินจะมีอำนาจในการตัดสินในเรื่องการละเมิดกติกา ไม่ว่าจะเป็นการกระทำผิดภายใน หรือ นอกเส้นเขตสนามรวมถึงโต๊ะผู้บันทึกคะแนน, ที่นั่งของทีม และ บริเวณที่ติดกับเส้นหลัง
- 47.2 ผู้ตัดสินจะต้องขานสัญญาณนกหวีดเมื่อเกิดการละเมิดกติกา, เมื่อช่วงเวลาหมดลง หรือ เมื่อผู้ตัดสินเห็นว่า จำเป็นให้หยุดการแข่งขัน ผู้ตัดสินไม่ต้องขานสัญญาณนกหวีดภายหลังการยิงประตูเป็นผลสำเร็จ, การโยนโทษเป็นผลสำเร็จ หรือ เมื่อบอลกลายเป็นบอลดี
- 47.3 เมื่อตัดสินในเรื่องการถูกต้องตัวกัน หรือ การผิดระเบียบ ในแต่ละกรณี ผู้ตัดสินต้องใส่ใจ และให้ความสำคัญต่อหลักการเบื้องต้น ดังต่อไปนี้ :
- ความมีจิตใจเป็นนักกีฬาและเจตนาธรรม (spirit and intent) ของกติกา รวมทั้งความจำเป็นในการส่งเสริมความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล
  - ความคงเส้นคงวาในการใช้หลักการของ “ การได้เปรียบ/เสียเปรียบ ” ผู้ตัดสินไม่ควรทำให้ความไหลลื่นของการแข่งขันหยุดชะงักโดยไม่จำเป็น เพียงเพื่อลงโทษการถูกต้องตัวโดยบังเอิญ ซึ่งไม่ได้ทำให้ผู้เล่นที่รับผิดชอบได้เปรียบ หรือ ทำให้ฝ่ายตรงข้ามของเขาเสียเปรียบ
  - ความคงเส้นคงวาในการใช้สามัญสำนึก (common sense) ในแต่ละเกมการแข่งขัน พิจารณาถึงความสามารถของผู้เล่นที่เกี่ยวข้อง รวมถึงทัศนคติ และ ความประพฤติของพวกเขาในระหว่างการแข่งขัน
  - ความคงเส้นคงวาในการรักษาของความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมเกมกับความไหลลื่นของการแข่งขัน, มี “ ความรู้สึก (feeling) ” ในสิ่งที่ผู้มีส่วนร่วมกำลังพยายามกระทำ และ การเรียกฟาวล์ในสิ่งที่ถูกต้องสำหรับการแข่งขัน
- 47.4 เมื่อมีการยื่นประท้วงโดยทีมใดทีมหนึ่ง หัวหน้าผู้ตัดสิน(หรือผู้ควบคุมการแข่งขัน-ถ้ามี) จะต้องเขียนรายงานการประท้วงไปยังฝ่ายจัดการแข่งขันภายใน 1 ชั่วโมง หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน
- 47.5 ถ้าผู้ตัดสินบาดเจ็บ หรือ ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ต่อไป ด้วยเหตุใดก็ตามภายใน 5 นาที หลังเกิดเหตุ จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไป โดยผู้ตัดสินที่เหลืออยู่จะปฏิบัติหน้าที่โดยลำพัง สำหรับเวลาที่เหลืออยู่ของการแข่งขัน ยกเว้นมีความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนผู้ตัดสินสำรองที่มีคุณสมบัติเข้ามาแทนผู้ตัดสินที่

ได้รับบาดเจ็บ หลังจากปรึกษากับผู้ควบคุมการแข่งขัน(ถ้ามี) ผู้ตัดสินที่เหลือ จะเป็นผู้ตัดสินใจในความ เป็นไปได้ของการปฏิบัติหน้าที่แทน

- 47.6 สำหรับการแข่งขันในระดับนานาชาติทั้งหมด ถ้าจำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยวาจา เพื่อให้การตัดสิน มีความชัดเจน จะต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร
- 47.7 ผู้ตัดสินแต่ละคนมีอำนาจ (power) ในการตัดสินภายในขอบเขตตามหน้าที่ของเขา แต่เขาไม่มีอำนาจ (authority) ที่จะเพิกเฉย หรือ สอบถามคำตัดสินของผู้ตัดสินคนอื่น
- 47.8 การตัดสินและการตีความกติกาของผู้ตัดสินถือว่าการสิ้นสุด ไม่สามารถโต้แย้งหรือเพิกเฉยได้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงว่าได้มีการตัดสินอย่างชัดเจน(explicit decision)หรือไม่ ยกเว้น ในกรณีที่มีการ ประท้วงตาม ระเบียบขั้นตอนที่ถูกต้อง (ดูในหมวด C)

#### ข้อ 48 ผู้บันทึกคะแนน และ ผู้ช่วยผู้บันทึกคะแนน : หน้าที่ - Scorer and assistant scorer Duties

- 48.1 ผู้บันทึกคะแนน จะต้องจัดเตรียมใบบันทึก และ จะต้องทำการบันทึกสิ่งต่อไปนี้ :
- ทีม โดยบันทึกชื่อทีม และ หมายเลขของผู้เล่น ที่จะเริ่มต้นการแข่งขัน และ ผู้เล่นสำรอง ทั้งหมดที่ลงแข่งขัน เมื่อมีการละเมิดกติกาเกี่ยวกับผู้เล่น 5 คนแรก ที่จะเริ่มต้นการแข่งขัน, ผู้เล่นสำรอง หรือ หมายเลขของผู้เล่น เขาจะต้องแจ้งผู้ตัดสินที่อยู่ใกล้ โดยเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้
  - บันทึกตามลำดับของคะแนน โดยทำการบันทึกการยิงประตู และ การโยนโทษที่ทำได้
  - การปรับฟาวล์ต่อผู้เล่นแต่ละคน เขาจะต้องบันทึกการฟาวล์ที่ปรับต่อหัวหน้าผู้ฝึกสอนแต่ละคน และ ต้องแจ้งผู้ตัดสินทันที เมื่อหัวหน้าผู้ฝึกสอนถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน ในทำนองเดียวกัน เขาต้องแจ้งผู้ตัดสินทันที เมื่อผู้เล่นกระทำฟาวล์เทคนิค 2 ครั้ง หรือ ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา 2 ครั้ง หรือฟาวล์เทคนิค 1 ครั้ง และฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬาอีก 1 ครั้ง ซึ่งเขาจะต้องถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน
  - เวลานอก เขาต้องแจ้งหัวหน้าผู้ฝึกสอนผ่านผู้ตัดสิน เมื่อหัวหน้าผู้ฝึกสอนไม่มีเวลานอก เหลืออยู่ในแต่ละครึ่งเวลา หรือ ช่วงต่อเวลา
  - การสลับการครอบครองบอลครั้งต่อไป โดยควบคุมลูกศรการสลับการครอบครองบอล ผู้บันทึกคะแนนจะต้องพลิกกลับทิศทางของลูกศรทันทีภายหลังการสิ้นสุดการแข่งขันในครึ่งเวลาแรก เนื่องจากทีมจะต้องเปลี่ยนห่วงตาข่ายกันสำหรับครึ่งเวลาหลัง
  - เมื่อหัวหน้าผู้ฝึกสอนขอคุณภาพซ้ำโดยการเห็นชอบจากผู้ตัดสิน เขาจะต้องแจ้งผู้ตัดสินทันที ถ้า การขอนั้นกระทำเป็นครั้งที่ 2

48.2 ผู้ช่วยผู้บันทึกคะแนน จะต้องควบคุมป้ายคะแนน(scoreboard) และ ผู้ช่วยผู้บันทึกคะแนน และผู้จับเวลา ในกรณีที่เกิดความขัดแย้งใด ๆ ระหว่างป้ายคะแนนกับใบบันทึกคะแนน ซึ่งไม่สามารถตกลงกันได้ จะต้องยึดใบบันทึกคะแนนเป็นหลัก และ จะต้องแก้ไขป้ายคะแนนให้ถูกต้องตามนั้น

48.3 หากพบว่าในใบบันทึกคะแนน มีการบันทึกคะแนนผิดพลาด :

- ในระหว่างการแข่งขัน ผู้จับเวลา ต้องรอบอลตายครั้งแรก ก่อนให้เสียงสัญญาณของเขา
- หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน และ ก่อนที่หัวหน้าผู้ตัดสินลงลายมือชื่อในใบบันทึก ความผิดพลาดจะต้องได้รับการแก้ไข แม้ว่าการแก้ไขจะมีผลกระทบต่อผลสุดท้ายของการแข่งขัน
- หลังจากหัวหน้าผู้ตัดสินได้ลงลายมือชื่อในใบบันทึกแล้ว ข้อผิดพลาดไม่สามารถแก้ไขได้ หัวหน้าผู้ตัดสิน หรือ ผู้ควบคุมการแข่งขัน ถ้ามี ต้องเขียนรายงานโดยละเอียดไปยังฝ่ายจัดการแข่งขัน

ข้อ 49 ผู้ช่วยเวลา : หน้าที่ : Timer - Duties

49.1 ผู้ช่วยเวลา ต้องจัดเตรียมนาฬิกาแข่งขัน และ นาฬิกาจับเวลา และจะต้อง :

- จับเวลาแข่งขัน, เวลานอก และ เวลาพักการแข่งขัน
- มั่นใจว่าเสียงสัญญาณเวลาการแข่งขันมีเสียงดังมาก และดังโดยอัตโนมัติ เมื่อหมดเวลาแข่งขันของช่วงเวลา หรือต่อเวลา
- ไซ้ทุกวิถีทางเพื่อแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบทันที หากเสียงสัญญาณของเขาขัดข้องหรือไม่ได้ยินเสียงสัญญาณ
- แสดงจำนวนครั้งของการกระทำฟาวล์ที่กระทำโดยผู้เล่นแต่ละคน ด้วยการยกป้ายจำนวนครั้ง การทำฟาวล์ของผู้เล่นคนนั้นขึ้น ในลักษณะที่ให้หัวหน้าผู้ฝึกสอนทั้งสองทีมมองเห็นได้ชัดเจน
- แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบทันที เมื่อมีผู้เล่นฟาวล์ครบ 5 ครั้ง
- จัดวางเครื่องหมายการฟาวล์ที่มบบนโต๊ะผู้บันทึกคะแนน ที่ด้านใกล้กับที่นั่งของทีมที่อยู่ในสถานการณ์ของการลงโทษฟาวล์ทีม เมื่อบอลกลายเป็นบอลดีต่อจากการฟาวล์ทีมครั้งที่ 4 ในช่วงเวลานั้น
- ดูแลการเปลี่ยนตัว
- ดูแลการขอเวลานอก เขาจะต้องแจ้งผู้ตัดสินว่ามีการขอเวลานอก และ โอกาสของการขอเวลานอกมาถึง
- ให้เสียงสัญญาณของเขา เฉพาะ เมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย และ ก่อนที่บอลกลายเป็นบอลดีอีกครั้ง เสียงสัญญาณของเขาไม่ทำให้นาฬิกาแข่งขันหยุดเดิน หรือ หยุดการแข่งขัน หรือ ทำให้อบอลกลายเป็นบอลตาย

49.2 ผู้จับเวลา จะต้องจับ เวลาการแข่งขัน ดังนี้ :

- เริ่มเดินนาฬิกาแข่งขัน เมื่อ
  - ในระหว่างการเล่นลูกกระโดด, ลูกบอลถูกปัดอย่างถูกต้องโดยผู้เล่นลูกกระโดดคนใดคนหนึ่ง
  - หลังจากการโยน โทษครั้งสุดท้ายหรือครั้งเดียวไม่สำเร็จ และ บอลยังเป็นบอลดีต่อไป ลูกบอลสัมผัส หรือ ถูกสัมผัสโดยผู้เล่นในสนามแข่งขัน
  - ในระหว่างการส่งบอลเข้าเล่น, ลูกบอลสัมผัสหรือถูกสัมผัสโดยผู้เล่นในสนามแข่งขันอย่างถูกต้อง
- หยุดนาฬิกาแข่งขัน เมื่อ
  - หมดเวลาตอนสิ้นสุดของช่วงเวลาแข่งขัน และต่อเวลา หากนาฬิกาแข่งขันไม่หยุดโดยอัตโนมัติด้วยตัวนาฬิกาแข่งขันเอง
  - ผู้ตัดสิน ให้สัญญาณนกหวีดของเขาในขณะที่เป็นบอลดี
  - มีการทำประตูที่เป็นคะแนนต่อทีมที่ได้ร้องขอเวลานอก
  - มีการทำประตูที่เป็นคะแนน เมื่อนาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 2 นาที หรือ น้อยกว่าในช่วงเวลาที่สี่ และ ในแต่ละช่วงต่อเวลา
  - มีเสียงสัญญาณนาฬิกายังประตูดัง ในขณะที่ทีมใดทีมหนึ่งกำลังครอบครองบอล

49.3 ผู้จับเวลา จะต้องจับ เวลานอก ดังนี้ :

- เริ่มเดินนาฬิกาจับเวลาทันที เมื่อผู้ตัดสิน ให้สัญญาณนกหวีดของเขา และ ให้สัญญาณเวลานอก
- ให้เสียงสัญญาณของเขา เมื่อเวลานอกได้ผ่านไป 50 วินาที
- ให้เสียงสัญญาณของเขา เมื่อเวลานอกได้สิ้นสุดลง

49.4 ผู้จับเวลา จะต้องจับเวลา ช่วงพักการแข่งขัน ดังนี้ :

- เริ่มเดินนาฬิกาจับเวลาทันที เมื่อช่วงเวลาแข่งขันหรือต่อเวลาก่อนหน้าได้สิ้นสุดลง
- ให้เสียงสัญญาณของเขาเพื่อแจ้งผู้ตัดสินก่อนเริ่มช่วงเวลาที่หนึ่ง และ ช่วงเวลาที่สาม เมื่อเหลือเวลา 3 นาที และ 1.5 นาที ก่อนที่จะเริ่มต้นช่วงการแข่งขัน
- ให้เสียงสัญญาณของเขาเพื่อแจ้งผู้ตัดสิน ก่อนเริ่มช่วงเวลาที่สอง, ช่วงเวลาที่สี่ และ แต่ละช่วงต่อเวลา เมื่อเหลือเวลา 30 วินาที ก่อนที่จะเริ่มต้นช่วงการแข่งขันหรือต่อเวลา
- ให้เสียงสัญญาณของเขา และในขณะเดียวกันให้หยุดนาฬิกาจับเวลาทันที เมื่อเวลาช่วงพักการแข่งขันได้สิ้นสุด



## ข้อ 50 ผู้ควบคุมนาฬิกายิงประตู : หน้าที่ Shot clock operator - Duties

ผู้ควบคุมนาฬิกายิงประตู จะต้องจัดเตรียมนาฬิกายิงประตู ซึ่งจะตอง :

### 50.1 เริ่มเดิน หรือ ตั้งเวลาใหม่ เมื่อ :

- มีทีมได้ครอบครองบอลดีในสนามแข่งขัน ทว่าภายหลังที่มีการสัมผัสลูกบอลเพียงเล็กน้อย โดยฝ่ายตรงข้าม ไม่ทำให้เริ่มเดินเวลานาฬิกายิงประตูรอบใหม่ หากทีมเดิมยังคงได้ครอบครองบอล
- ในการส่งบอลเข้าเล่น ลูกบอลสัมผัส หรือ ถูกสัมผัสอย่างถูกกติกาโดยผู้เล่นคนใดก็ตามในสนามแข่งขัน

### 50.2 หยุดเดิน แต่ไม่ตั้งเวลาใหม่ แสดงเวลาที่เหลืออยู่ให้เห็นเมื่อทีมเดิมที่ครอบครองบอลอยู่ก่อนได้ส่งบอลเข้าเล่น อันเป็นผลมาจาก :

- ลูกบอลออกนอกเขตสนาม
- ผู้เล่นของทีมเดียวกันได้รับบาดเจ็บ
- ผู้เล่นทีมอื่นถูกขานฟาวล์เทคนิค
- สถานการณ์ลูกกระโดด(ที่ไม่ใช่ลูกบอลติดค้างก้านหว่างกับกระดานหลัง)
- การฟาวล์คู่
- การยกเลิกบทลงโทษที่เท่ากันของทั้งสองทีม

หยุดเดิน แต่ไม่ตั้งเวลาใหม่ แสดงเวลาที่เหลืออยู่ให้เห็นเมื่อทีมเดิมที่ครอบครองบอลอยู่ก่อนได้ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหน้า และเวลานาฬิกายิงประตู แสดง 14 วินาที หรือมากกว่า เนื่องจากการฟาวล์ หรือการผิดระเบียบ

### 50.3 หยุดเดิน และ ตั้งเวลา 24 ใหม่ โดยไม่แสดงเวลาให้เห็น เมื่อ :

- ลูกบอลลงหว่างตาข่ายอย่างถูกกติกา
- ลูกบอลกระทบหว่างตาข่ายของฝ่ายตรงข้าม และลูกบอลถูกครอบครองโดยทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอล ก่อนลูกบอลได้กระทบหว่าง
- ทีมได้ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหลัง :
  - เป็นผลมาจากการฟาวล์ หรือ การผิดระเบียบ (ที่ไม่ใช่บอลออกนอกสนาม)
  - เกิดสถานการณ์ลูกกระโดด แล้วทีมเดิมไม่ได้ส่ง
  - การแข่งขันได้หยุดลง เนื่องจากการกระทำที่ไม่เกี่ยวข้องกับทีมครอบครองบอล
  - การแข่งขันได้หยุดลง เนื่องจากการกระทำที่ไม่เกี่ยวข้องกับทีมใด ยกเว้นฝ่ายตรงข้ามอยู่ในสถานะเสียเปรียบ
- ทีมได้โยนโทษ

#### 50.4 หยุดเดิน และตั้งเวลา 14 วินาที โดยแสดงเวลาให้เห็น เมื่อ

- ทีมเดิมที่ครอบครองบอลอยู่ก่อน ได้ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหน้า และ นาฬิกาขึงประตูเหลือ 13 วินาที หรือ น้อยกว่า แสดงบนนาฬิกาขึงประตู
  - เป็นผลมาจากการฟาวล์ หรือ การผิดระเบียบ(ที่ไม่ใช่บอลออกนอกสนาม )
  - การแข่งขันได้หยุดลง เนื่องจากการกระทำที่ไม่เกี่ยวข้องกับทีมครอบครองบอล
  - การแข่งขันได้หยุดลง เนื่องจากการกระทำที่ไม่เกี่ยวข้องกับทีมใด ยกเว้นฝ่ายตรงข้าม อยู่ในสถานะเสียเปรียบ
- ทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอล ได้ส่งบอลเข้าเล่นในแดนหน้า เป็นผลมาจากทีมครอบครองบอล
  - กระทำฟาวล์ หรือ การผิดระเบียบ(รวมทั้งบอลออกนอกสนาม )
  - สถานการณ์ลูกกระโดด
- ทีมได้ส่งบอลเข้าเล่นที่เส้นส่งบอลแดนหน้า จากบทลงโทษของการฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา หรือ การฟาวล์เสียสิทธิ์
- ภายหลังที่ลูกบอลได้สัมผัสห่างจากการขึงประตู หรือ ภายหลังจากการโยนโทษครั้งสุดท้ายแล้ว บอลไม่ลงห่าง (รวมถึงบอลดีดค้ำก้านห่างกับกระดานหลัง )หรือการส่ง, ถ้าทีมที่ครอบครองบอล เป็นทีมเดิมที่ครอบครองบอล ก่อนที่บอลจะสัมผัสห่างประตู
- นาฬิกาการแข่งขันแสดง 2.00 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงการเล่นที่ 4 หรือช่วงต่อเวลา ตามด้วยทีมที่ได้ส่งบอลในแดนหลังขอเวลานอก และหัวหน้าผู้ฝึกสอนใช้สิทธิ์เลือกส่ง ที่เส้นส่งบอลแดนหน้า และนาฬิกาขึงประตู แสดง 14 วินาที หรือมากกว่าในขณะที่หยุดเกมการแข่งขัน

#### 50.5 ปิดเครื่อง หลังจากบอลกลายเป็นบอลตาย และ นาฬิกาแข่งขันได้หยุดเดินในทุกช่วงเวลาแข่งขันหรือช่วง

ต่อเวลา เมื่อมีทีมหนึ่งทีมใดได้ครอบครองใหม่ และ มีเวลาเหลือไม่น้อยกว่า 14 วินาที แสดงบนนาฬิกาแข่งขัน

เสียงสัญญาณของนาฬิกาขึงประตู ไม่ทำให้เวลาแข่งขันหยุดเดิน หรือ หยุดการแข่งขัน, หรือไม่เป็นเหตุทำให้บอลกลายเป็นบอลตาย ยกเว้นมีทีมใดที่กำลังครอบครองบอลอยู่

**A สัญญาณของผู้ตัดสิน: REFEREES' SIGNALS**

- A.1 สัญญาณมือตามภาพประกอบในกติกาเป็นสัญญาณเฉพาะของผู้ตัดสินเท่านั้น
- A.2 ขณะกำลังรายงานไปยังโต๊ะบันทึกคะแนนให้ใช้คำพูดเพื่อสนับสนุนการสื่อสาร ซึ่งเป็นข้อแนะนำที่ควรปฏิบัติเป็นอย่างยิ่ง (ในการแข่งขันระดับนานาชาติเป็นภาษาอังกฤษ)
- A.3 เป็นสิ่งสำคัญที่เจ้าหน้าที่โต๊ะ ต้องทำความเข้าใจกับสัญญาณเหล่านี้

สัญญาณเวลาการแข่งขัน : Game clock signals

**การหยุดเวลา**

<b>การหยุดเวลา</b>	<b>สำหรับการฟาวล์</b>	<b>นาฬิกาเริ่มเดิน</b>
		
1	2	3
เปิดฝ่ามือ	กำหมัด	สับมือลง

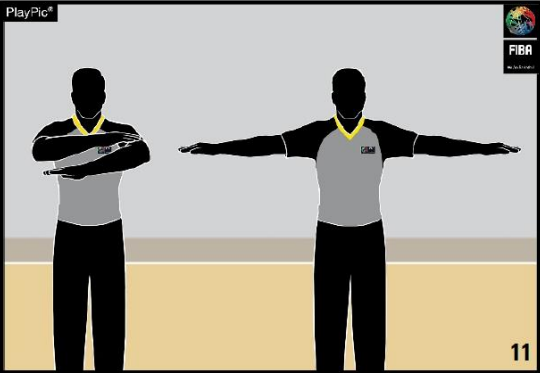
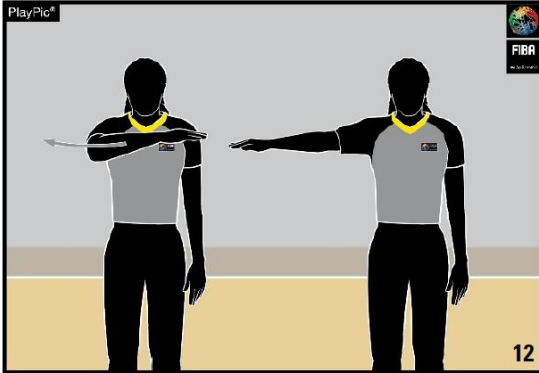
**การให้คะแนน : Scoring**

<b>1 คะแนน</b>	<b>2 คะแนน</b>	<b>3 คะแนน</b>
		
4	5	6
1 นิ้ว	2 นิ้ว	3 นิ้วกางออก
สับดัดข้อมือลง	สับดัดข้อมือลง	แขนเดียว: พยายามยิง / สองแขน: การยิงเป็นผล

การเปลี่ยนตัว และ เวลานอก : Substitution and Time-out

<p>การเปลี่ยนตัว</p>  <p>7</p>	<p>ก๊วกมือ - เข้า</p>  <p>8</p>	<p>การให้เวลานอก</p>  <p>9</p>	<p>เวลานอกสี่</p>  <p>10</p>
<p>ไขว้แขน โบกเข้าลำตัว</p>	<p>หงายฝ่ามือ</p>	<p>แสดงอักษร 'T' ด้วยนิ้วชี้</p>	<p>กางแขนออก พร้อมกับกำหมัด</p>

การแจ้งให้ทราบ : Informative

<p>การยกเลิกคะแนน , การยกเลิก</p>  <p>11</p>	<p>การแสดงการนับ</p>  <p>12</p>
<p>ไขว้แขนแบบกรรไกร ตามแนวขวางผ่านออกครั้งเดียว</p>	<p>เคลื่อนขยับฝ่ามือในขณะที่กำลังนับ</p>

<p>การสื่อสาร</p>  <p>13</p>	<p>ตั้งนาฬิกาข้อมือประตูใหม่</p>  <p>14</p>	<p>ทิศทางการเล่น และ/หรือ บอลออกนอกสนาม</p>  <p>15</p>	<p>ลูกยัด/สถานการณ์ ลูกกระโดด</p>  <p>16</p>
<p>ขกนิ้วหัวแม่มือ</p>	<p>เหยียดนิ้วชี้หมุนข้อมือ</p>	<p>ชี้ทิศทางการเล่น แขนขนานกับเส้นข้าง</p>	<p>ชูนิ้วหัวแม่มือ จากนั้น ชี้ทิศทางการเล่นโดยใช้ ลูกศรสลับการครอบครองบอล</p>

การผิดระเบียบ : Violations

การพาบอลเคลื่อนที่



หมุนข้อมือ

3 วินาที

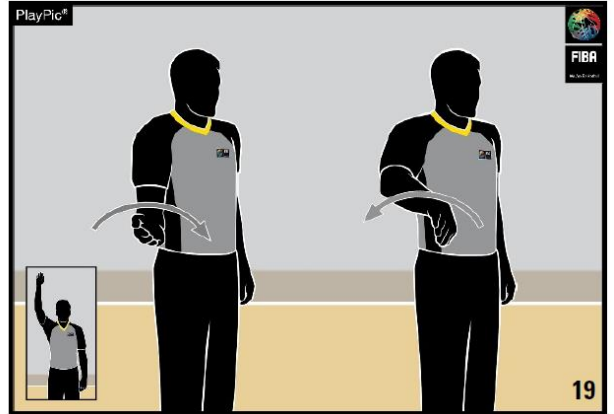
การเลี้ยงบอลผิดกติกา  
เลี้ยงบอลสองหน้า



ตีด้วยฝ่ามือ

5 วินาที

การเลี้ยงบอลผิดกติกา  
พาลูกบอล



หมุนฝ่ามือครึ่งรอบ

8 วินาที

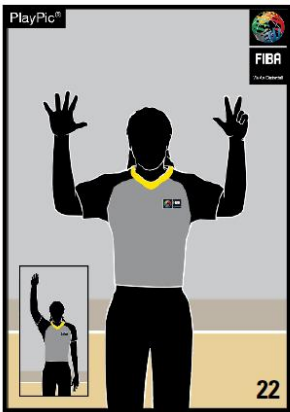
Shot clock



เหยียดแขน แสดง 3 นิ้ว



แสดง 5 นิ้ว

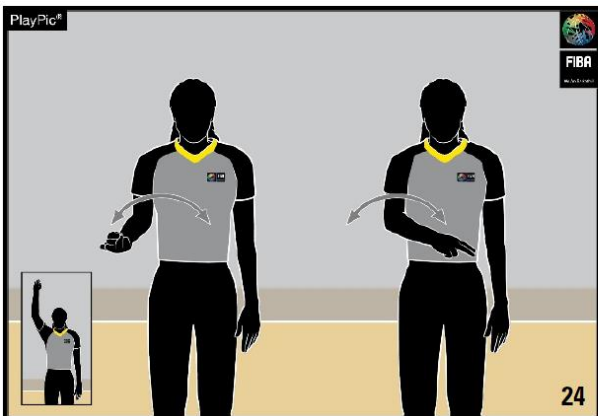


แสดง 8 นิ้ว



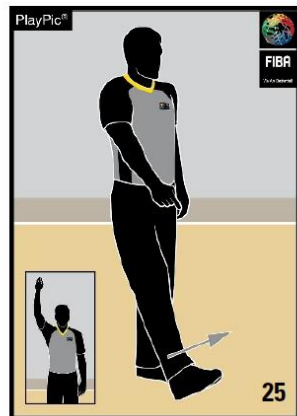
นิ้วมือแตะที่ไหล่

ลูกบอลกลับสู่แดนหลัง



โบกเขนด้านหน้าลำตัว

เจตนาเตะบอล



ชี้ไปที่เท้า

การปรับเป็นคะแนน

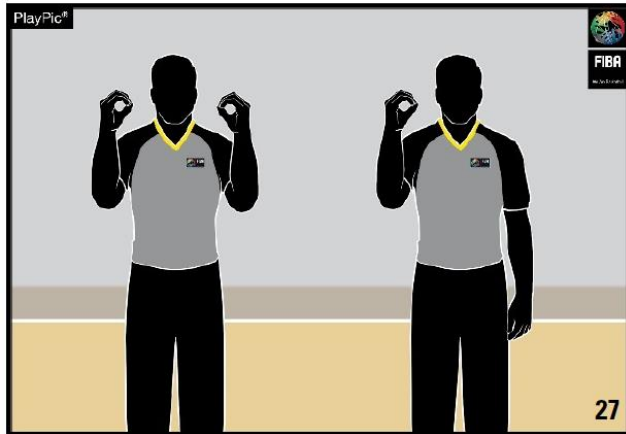
การรบกวนห่วงตา



หมุนนิ้วมือรอบนิ้วชี้

หมายเลขของผู้เล่น : Number of Player

หมายเลข 00 และ 0



มือทั้งสองข้างแสดง

หมายเลข 0

มือขวาแสดง

หมายเลข 0

หมายเลข 1 - 5



มือขวา แสดง

หมายเลข 1 - 5

หมายเลข 6 - 10



มือขวาแสดง หมายเลข 5

มือซ้าย แสดง

หมายเลข 1 - 5

หมายเลข 11 - 15

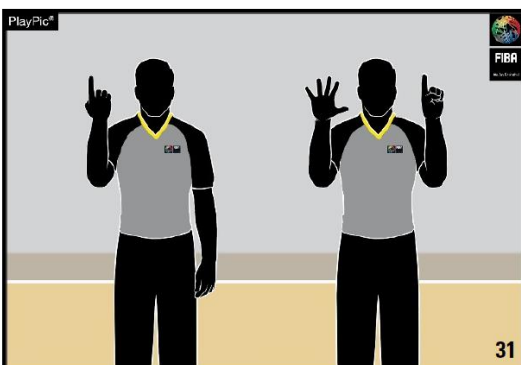


มือขวา กำหมัด

มือซ้าย แสดง

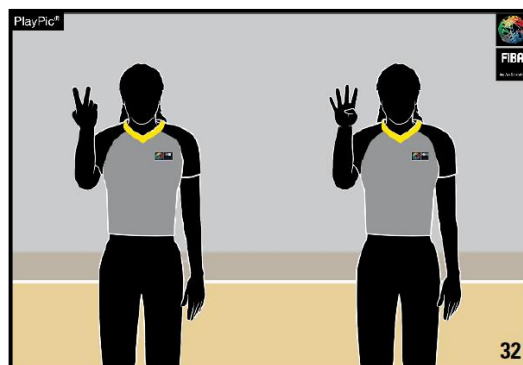
หมายเลข 1 - 5

หมายเลข 16



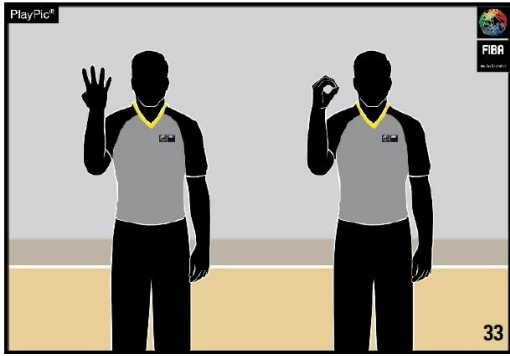
ขั้นแรก พลิกหลังมือแสดงหมายเลข 1  
สำหรับเลขหลักสิบ จากนั้น เปิดฝ่ามือออก  
แสดงหมายเลข 6 สำหรับเลขหลักหน่วย

หมายเลข 24



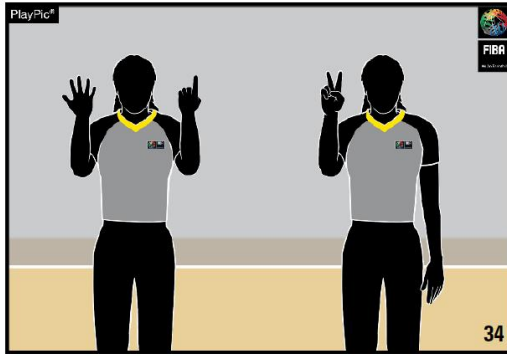
ขั้นแรก พลิกหลังมือแสดงหมายเลข 2  
สำหรับเลขหลักสิบ จากนั้น เปิดฝ่ามือออก  
แสดงหมายเลข 4 สำหรับเลขหลักหน่วย

หมายเลข 40



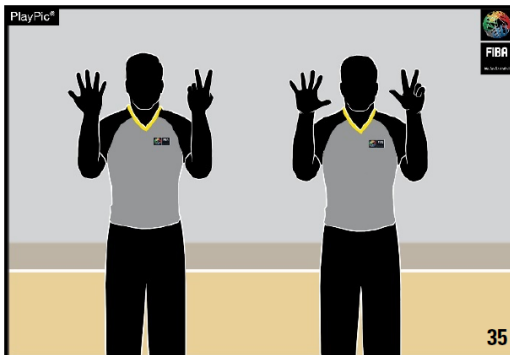
ขั้นแรก พลิกหลังมือแสดงหมายเลข 4 สำหรับเลขหลักสิบ จากนั้น เปิดฝ่ามือออก แสดงหมายเลข 0 สำหรับเลขหลักหน่วย

หมายเลข 62



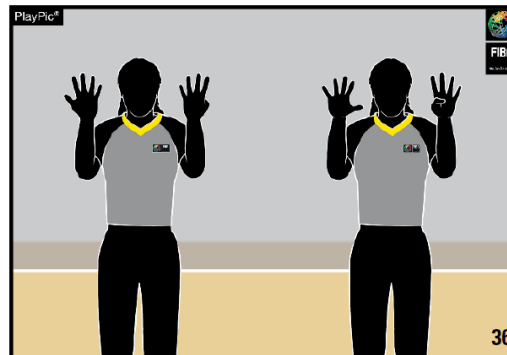
ขั้นแรก พลิกหลังมือแสดงหมายเลข 6 สำหรับเลขหลักสิบ จากนั้น เปิดฝ่ามือออก แสดงหมายเลข 2 สำหรับเลขหลักหน่วย

หมายเลข 78



ขั้นแรก พลิกหลังมือแสดงหมายเลข 7 สำหรับเลขหลักสิบ จากนั้น เปิดฝ่ามือออก แสดงหมายเลข 8 สำหรับเลขหลักหน่วย

หมายเลข 99

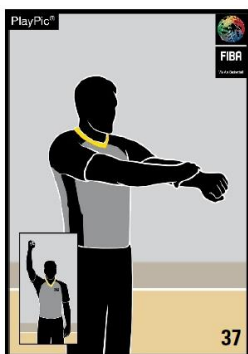


ขั้นแรก พลิกหลังมือแสดงหมายเลข 9 สำหรับเลขหลักสิบ จากนั้น เปิดฝ่ามือออก แสดงหมายเลข 9 สำหรับเลขหลักหน่วย

ชนิดของการฟาวล์ : Type of Fouls

การสกัดกั้น  
(ฝ่ายป้องกัน)

การดึง



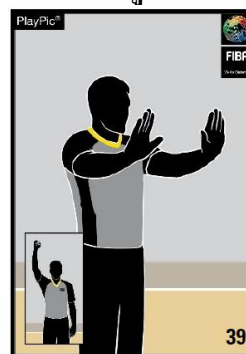
จับข้อมือดึงลง

การกำบังที่ผิดกติกา



มือทั้งสองอยู่บนสะโพก

การผลักหรือชน  
ที่ไม่มีลูกบอล



แสดงท่าผลัก

การใช้มือเหนี่ยวรั้ง



จับฝ่ามือและ  
เคลื่อนไปข้างหน้า

การใช้มืออย่างผิดกติกา



ตีข้อมือ

การชน ขณะมีลูกบอล



กำหนดชกฝ่ามือ

การปะทะที่มือ อย่างผิดกติกา



ใช้ฝ่ามือตีที่แขน

การเกี่ยว-โอบรอบตัว



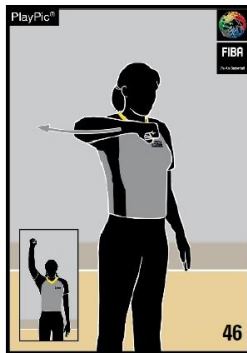
ทำมืออ้อมด้านหลัง

ฝ่าแนวทรงกระบอก



ขยับมือและแขนทั้งสองข้าง ลง-ขึ้น

การเหวี่ยงศอก เกินเหตุจำเป็น



เหวี่ยงศอกกลับด้านหลัง

การตีศีรษะ



แสดงท่าตีที่ศีรษะ

การฟาวล์โดย ทีมครอบครอง



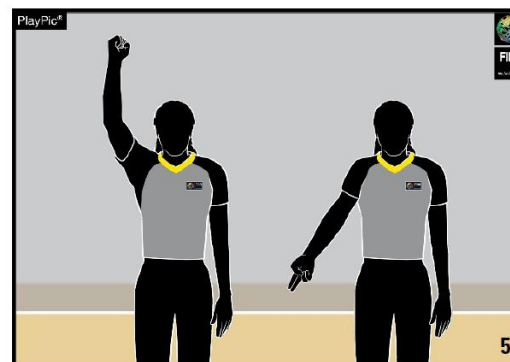
กำหนดชี้ไปยังห่วง ทีมตรงข้าม

การฟาวล์ อยู่ในท่ากำลังยิงประตู



ยกแขนเดียวพร้อมกำหนด ติดตามด้วย การระบุจำนวนของการโยนโทษ

การฟาวล์ ไม่ได้ อยู่ในท่ากำลังยิงประตู



ยกแขนเดียวพร้อมกำหนด ติดตามด้วย การชี้ไปที่พื้น



การฟาวล์ลักษณะพิเศษ : Special Fouls

การฟาวล์คู่

การฟาวล์เทคนิค

การฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา

การฟาวล์เสียสิทธิ์



โบกหมัดขึ้นทั้งสองมือ



แสดงตัว 'T' ด้วยฝ่ามือ



กำข้อมือขึ้นข้างบน



กำหมัดขึ้นทั้งสองมือ

หลอกว่าถูกฟาวล์

การล้ำแนวเส้นสามมิติ



ยกมือขึ้น 2 ครั้ง



ยกแขนขนานกับเส้นสามม  
(2 นาทีสุดท้าย Q4 ช่วงต่อเวลา)

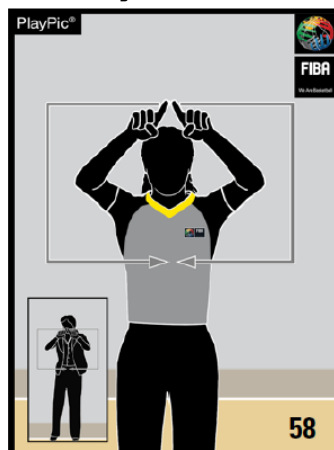
การขอดูภาพซ้ำ Instant replay system

ผู้ตัดสินขอ

หัวหน้าผู้ฝึกสอนขอ



เหยียดแขนแนวนอนใช้นิ้วชี้

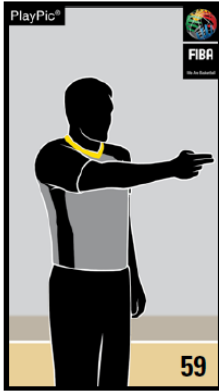


ทำรูปสี่เหลี่ยมเหมือนจอโทรทัศน์

การดำเนินการลงโทษการฟาวล์ : Foul Penalty Administration

การรายงานไปยังเจ้าหน้าที่โต๊ะ : Reporting to Table

หลังจากการฟาวล์  
ที่ไม่มีการโยนโทษ



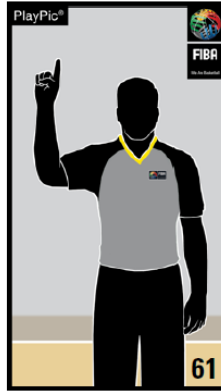
ชี้ทิศทางของการเล่น  
แขนขนานกับเส้นข้าง

หลังจากการฟาวล์  
โดยทีมครอบครอง



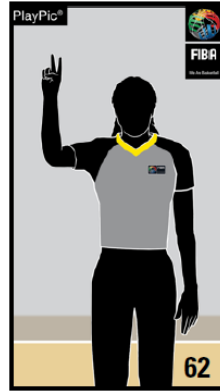
กำหมัดไปโนทิศทาง  
ของการเล่น  
แขนขนานกับเส้นข้าง

โยนโทษ 1 ครั้ง



ยกนิ้ว 1 นิ้ว

โยนโทษ 2 ครั้ง



ยกนิ้ว 2 นิ้ว

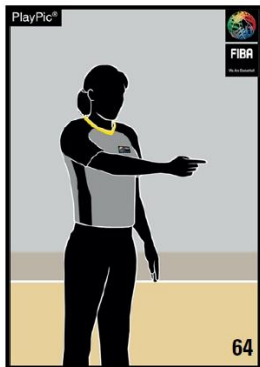
โยนโทษ 3 ครั้ง



ยกนิ้ว 3 นิ้ว

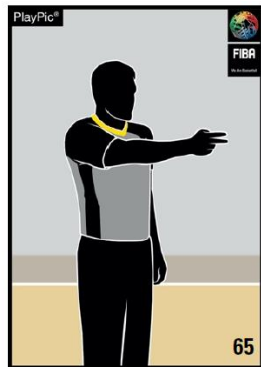
การดำเนินการโยนโทษ โดยผู้ตัดสินนำ : Administrating Free Throws – Active Referee (Lead)

โยนโทษ 1 ครั้ง



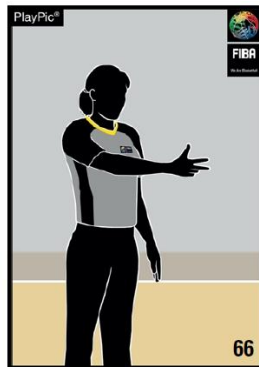
นิ้วเดียวแนวนอน

โยนโทษ 2 ครั้ง



2 นิ้ว แนวนอน

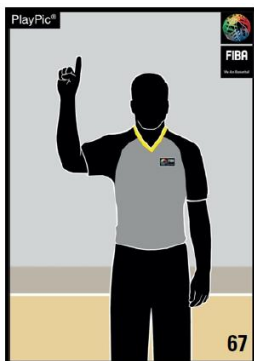
โยนโทษ 3 ครั้ง



3 นิ้ว แนวนอน

การดำเนินการโยนโทษ โดยผู้ตัดสินตาม และกลาง : Administrating Free Throws – Passive Referee (Trail & Centre)

โยนโทษ 1 ครั้ง



ยกนิ้วชี้

โยนโทษ 2 ครั้ง



นิ้วชิดกัน ขึ้นทั้งสองมือ

โยนโทษ 3 ครั้ง



กาง 3 นิ้ว ขึ้นทั้งสองมือ

ภาพที่ 8 สัญญาณของผู้ตัดสิน : Referees' signals



- B.1 ไบบันทีกคะแนนตามภาพที่ 8 เป็นแบบไบบันทีกที่ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการเทคนิคของฟีบ้า (Technical Commission)
- B.2 ไบบันทีกคะแนนประกอบด้วย ต้นฉบับ 1 แผ่น และ สำเนา 3 แผ่น แต่ละแผ่นมีสีต่างๆ ดังนี้ ต้นฉบับ เป็นสีขาว สำหรับ ฟีบ้า (FIBA), สำเนาแผ่นที่หนึ่ง เป็นสีน้ำเงิน สำหรับฝ่ายจัดการแข่งขัน, สำเนาแผ่นที่สอง เป็นสีชมพู สำหรับทีมชนะ และ สำเนาแผ่นที่สาม เป็นสีเหลือง สำหรับทีมแพ้  
 หมายเหตุ : 1. ไบบันทีกคะแนนควรใช้ปากกาที่มีสีแตกต่างกัน 2 สี สีแดงใช้สำหรับ ช่วงเวลาแรก กับช่วงเวลาที่สอง และสีน้ำเงิน หรือสีดำใช้สำหรับช่วงเวลาที่สอง กับ ช่วงเวลาที่สี่ สำหรับการต่อเวลาให้ใช้สีน้ำเงิน หรือสีดำ เหมือนช่วงเวลาที่สองกับช่วงเวลาที่ยี่  
 2. ไบบันทีกคะแนนอาจจะจัดเตรียมไว้ในระบบอิเล็กทรอนิกส์ได้
- B.3 ก่อนเริ่มต้นการแข่งขันตามกำหนดการอย่างน้อยที่สุด 40 นาที ไบบันทีกคะแนน จะต้องจัดเตรียมไบบันทีก ตามวิธีการดังต่อไปนี้
- B.3.1 เขาต้องเขียนชื่อทีม 2 ทีมในช่องบนสุดของไบบันทีกคะแนน ทีมเอ (A) จะต้องเป็นทีมเหย้า (ทีมเจ้าบ้าน) สำหรับทัวร์นาเมนต์หรือ การแข่งขันในสนามแข่งขันกลาง, เป็นชื่อทีมแรกในกำหนดการแข่งขัน เสมอ ส่วนอีกทีมหนึ่งจะต้องเป็น ทีมบี(B)
- B.3.2 ต่อจากนั้นเขาจะต้องเขียน:
- ชื่อของการแข่งขัน
  - ลำดับที่ของการแข่งขัน
  - วันที่ เดือน ปี, เวลา และ สถานที่แข่งขัน
  - ชื่อของหัวหน้าผู้ตัดสิน(Crew chief) และ ผู้ช่วยผู้ตัดสิน(umpires) และสัญชาติของเขา(I O C โค้ด)



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A	HOOPERS	Team B	POINTERS				
Competition	WCM	Date	22.11.2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)	Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

ภาพที่ 10 ส่วนบนของไบบันทีกคะแนน : Top of the scoresheet

- B.3.3 ต่อจากนั้น เขาจะต้องเขียนชื่อสมาชิกของแต่ละทีม ตามรายชื่อสมาชิกของทีมที่ได้รับการรับรองโดยหัวหน้าผู้ฝึกสอนหรือตัวแทนของเขา ทีมเอ (A) จะต้องอยู่ส่วนบน และ ทีมบี(B) จะต้องอยู่ส่วนล่างของไบบันทีกคะแนน



- B.4.3 ระบุผู้เล่น 5 คนแรกที่จะเริ่มต้นการแข่งขัน โดยทำเครื่องหมาย x ตัวเล็กข้างหมายเลขผู้เล่นในช่อง “ผู้เล่นลงแข่งขัน”
- B.4.4 ลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนน หัวหน้าผู้ฝึกสอนของทีมเอ(A) จะต้องเป็นฝ่ายดำเนินการตามที่กล่าวข้างต้นก่อน
- B.5 ในช่วงเริ่มต้นการแข่งขัน ผู้บันทึกคะแนนจะต้องวงกลมรอบเครื่องหมาย x ของผู้เล่น 5 คนของแต่ละทีมที่จะเริ่มต้นการแข่งขัน
- B.6 ในระหว่างแข่งขัน ผู้บันทึกคะแนนจะต้องเขียนเครื่องหมาย x (ไม่ใช่วงกลมรอบ) ในช่อง “ผู้เล่นที่ลงแข่งขัน” เมื่อผู้เล่นสำรองลงแข่งขัน สำหรับการเป็นผู้เล่นครั้งแรก
- B.7 เวลานอก: Time-outs
  - B.7.1 การให้เวลานอก จะต้องบันทึกในใบบันทึกคะแนน ในช่องใต้ชื่อทีมโดยเขียนนาทีของเวลาแข่งขันลงในช่องต่อจากH1 สำหรับครั้งแรก ในช่องต่อจากH2 สำหรับครั้งหลัง และในช่องต่อจากOT สำหรับช่วงต่อได้ถึง 3 ช่วงต่อเวลา
  - B.7.2 ในช่วงสิ้นสุดการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลา หรือช่วงต่อเวลา จะต้องขีดเส้นขนาน 2 เส้นในช่องที่ไม่ได้ใช้ ทีมที่ไม่ได้ขอเวลานอก ก่อนเวลา 2 นาทีสุดท้ายของช่วงการเล่นที่ 4 ผู้บันทึกคะแนนจะต้องขีดเส้นขนาน 2 เส้นในช่องแรกสำหรับครั้งเวลาหลังของทีม

Time-outs			Team fouls										
H1	7		Q1	X	X	X	X	Q2	X	X	X	X	
H2		9	10	Q3	X	X	X	4	Q4	X	X	X	X
OT				HCC	Q4	9							
Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls								
001	MAYER,	F.	5	X	P <sub>2</sub>								
002	JONES,	M.	8	X	P	P <sub>2</sub>							
003	SMITH,	E.	9	X	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>					
004	FRANK,	Y.	12	X	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD						
010	NANCE,	L.	18	X	P	U <sub>1</sub>							
012	KING,	H. (CAP)	22	X	P <sub>1</sub>								
014	WONG,	P.	24										
015	RUSH,	S.	25	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>							
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD					
022	SANCHES,	N.	42	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD				
024	MANOS,	K.	55	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>							
Head coach	788	LOOR, A.						C, B,					
First assistant coach	555	MONTA, B.											

ภาพที่ 12 ส่วนของทีมในใบบันทึกคะแนน ภายหลังจากการแข่งขัน

## B.8 การฟาวล์: Fouls

- B.8.1 การฟาวล์ของผู้เล่น ซึ่งอาจจะเป็นฟาวล์บุคคล, ฟาวล์เทคนิค, ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา หรือ ฟาวล์เสียสิทธิ์การแข่งขัน จะต้องถูกบันทึกเป็นการฟาวล์ของผู้เล่น
- B.8.2 การกระทำฟาวล์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 ผู้ติดตามทีม ซึ่งอาจจะเป็นฟาวล์เทคนิค หรือ ฟาวล์เสียสิทธิ์การแข่งขัน จะต้องถูกบันทึกเป็นการฟาวล์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน
- B.8.3 การฟาวล์ทั้งหมด จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้
- B.8.3.1 ฟาวล์บุคคล จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “P”
- B.8.3.2 ฟาวล์เทคนิคผู้เล่น จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “T” การฟาวล์เทคนิคครั้งที่สอง จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “ T ” เช่นเดียวกัน ติดตามด้วยตัวอักษร “ GD ” สำหรับการตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขันในช่องว่างถัดไป
- B.8.3.3 ฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน สำหรับความประพฤติส่วนตัวที่ผิดวิสัยนักกีฬาของเขา จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “ C ” การฟาวล์เทคนิคในลักษณะเดียวกันเป็นครั้งที่สอง จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “ C ” เช่นเดียวกัน และ ติดตามด้วยตัวอักษร “ GD ” ในช่องว่างถัดไป
- B.8.3.4 ฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอนสำหรับเหตุผลอื่น ๆ จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “B” การฟาวล์เทคนิคครั้งที่สาม(หนึ่งในสามครั้ง บันทึกเป็น“ C ”) จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “ B ” หรือ “ C ” ติดตามด้วยตัวอักษร “ GD ” ในช่องว่างถัดไป
- B.8.3.5 ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “U” การฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬาครั้งที่สอง จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “ U ” เช่นเดียวกัน และ ติดตามด้วยตัวอักษร “ GD ” ในช่องว่างถัดไป
- B.8.3.6 ฟาวล์เทคนิคโดยผู้เล่น รวมทั้งฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา หรือฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬา รวมทั้งฟาวล์เทคนิค ให้บันทึกตัวอักษร” U” หรือ” T” และ ติดตามด้วยตัวอักษร “GD” ในช่องว่าง ถัดไป
- B.8.3.7 ฟาวล์เสียสิทธิ์ จะต้องถูกระบุโดยบันทึกเป็นตัวอักษร “D”
- B.8.3.8 การฟาวล์ทุกครั้งที่เกี่ยวข้องกับการโยนโทษ จะต้องถูกระบุโดยการเพิ่มเติมตัวเลขจำนวนครั้งของการโยนโทษ(1, 2 หรือ 3) ในลักษณะเดียวกันข้างตัวอักษร P, T, C, B, U หรือ D
- B.8.3.9 การฟาวล์ทั้งหมดของทั้งสองทีมที่เกี่ยวข้องกับการลงโทษที่มีบทลงโทษเหมือนกัน และได้ยกเลิกตามกติกาข้อ 42(สถานการณ์พิเศษ) จะต้องถูกระบุโดยการเพิ่มเติมตัวอักษร “c” ตัวเล็ก ข้างตัวอักษร P, T, C, B, U หรือ D
- B.8.3.10 การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นฟาวล์ครบ 5 ครั้งและ ผู้ติดตามทีม ที่ออกจากที่นั่งของทีม ในกรณีทะเลาะวิวาท เป็นฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน บันทึก B2

B.8.3.11 บันทึกรหัส F หลัง D1 หรือ D2 ในช่องว่างที่เหลือทั้งหมดของผู้ที่ถูกไล่ออก ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นฟาวล์ครบ 5 ครั้ง ในกรณีชกต่อๆ ในช่วงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน ผู้บันทึกจะต้องขีดเส้นช่องว่างที่เหลือ ด้วยการขีดเส้นหนาตามแนวนอน

B.8.3.12 ตัวอย่างสำหรับการบันทึกฟาวล์เสียสิทธิ์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นฟาวล์ครบ 5 ครั้ง

และ ผู้ติดตามทีม

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้ช่วยผู้ฝึกสอน จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้เล่นสำรอง จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้

001	MAYER,	F.	5	⊗	D			
-----	--------	----	---	---	---	--	--	--

และ

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้เล่นที่ถูกให้ออกหลังจากกระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้ง จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

และ

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้ติดตามทีม จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 ตัวอย่างสำหรับการบันทึกฟาวล์เสียสิทธิ์สำหรับการออกจากที่นั่งของทีมเพื่อเกิดการทะเลาะวิวาท:

Fighting ของ หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และ ผู้ติดตามทีมไม่ต้องคำนึงถึงจำนวนบุคคลที่ฟาวล์เสียสิทธิ์ ที่ออกจากที่นั่งของทีม ให้เป็นฟาวล์เทคนิค หัวหน้าผู้ฝึกสอน 1 ครั้ง บันทึก B2 หรือ D2



การฟาวล์เสียสิทธิ์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 จะต้องบันทึกดังต่อไปนี้  
เฉพาะหัวหน้าผู้ฝึกสอน ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

เฉพาะผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

ถ้าหัวหน้าผู้ฝึกสอนและ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้เล่นสำรองแต่ละคน ที่ถูกตัดสิทธิ์ ให้บันทึกดังต่อไปนี้  
ถ้าผู้เล่นสำรองฟาวล์น้อยกว่า 4 ครั้ง ให้บันทึก D แล้วบันทึก F ในช่องที่เหลือทั้งหมด

003	SMITH,	E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

และ

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

ถ้าผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ครั้งที่ 5 (Fifth foul) ให้บันทึก D และบันทึกตัวอักษร F ลงในช่องหลังจากฟาวล์ครั้งสุดท้าย

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

และ

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

ถ้าผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้งไปแล้ว (Exclude player) จะต้อง  
บันทึกตัวอักษร D ตามด้วย F ลงในช่องหลังจากฟาวล์ครั้งสุดท้าย

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	DF
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

และ

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้ติดตามทีม จะปรับเป็นฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน ต้องบันทึกดังต่อไปนี้

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub> (B)
First assistant coach	555	MONTA, B.	

การตัดสิทธิ์การแข่งขันแต่ละครั้งของผู้ติดตามทีม จะต้องปรับเป็นการฟาวล์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน บันทึกตัวอักษร B แต่จะต้องไม่นับรวมกับการฟาวล์เทคนิค 3 ครั้งและถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันของเขา

B.8.3.14 ตัวอย่างสำหรับการบันทึกฟาวล์เสียสิทธิ์จากการมีส่วนร่วมในการทะเลาะวิวาทของหัวหน้าผู้ฝึกสอน, ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1, ผู้เล่นสำรอง, ผู้เล่นที่ฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และผู้ติดตามทีม

ไม่ต้องคำนึงถึงจำนวนบุคคลที่ฟาวล์เสียสิทธิ์ ที่ออกจากที่นั่งของทีม ให้เป็นฟาวล์เทคนิคของหัวหน้าผู้ฝึกสอน 1 ครั้ง บันทึก B2 หรือ D2  
 ถ้าหัวหน้าผู้ฝึกสอนเป็นผู้ก่อการทะเลาะวิวาท ให้บันทึก D2 เท่านั้น

เฉพาะหัวหน้าผู้ฝึกสอน ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub> F F
First assistant coach	555	MONTA, B.	

เฉพาะผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>
First assistant coach	555	MONTA, B.	D F F

ถ้าหัวหน้าผู้ฝึกสอนและ ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนที่ 1 ถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub> F F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D F F

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้เล่นสำรองแต่ละคน ที่ถูกตัดสิทธิ์ ให้บันทึกดังต่อไปนี้  
 ถ้าผู้เล่นสำรองฟาวล์น้อยกว่า 4 ครั้ง ให้บันทึก D แล้วบันทึก F ในช่องที่เหลือทั้งหมด

003	SMITH,	E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

และ

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>
First assistant coach	555	MONTA, B.	

ถ้าผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ครั้งที่ 5 (Fifth foul) ให้บันทึก D และบันทึกตัวอักษร F ลงในช่องหลังจากฟาวล์ครั้งสุดท้าย

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

และ

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

ถ้าผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ครบ 5 ครั้งไปแล้ว (Exclude player) จะต้องบันทึกตัวอักษร D2 ตามด้วย F ลงในช่องหลังจากฟาวล์ครั้งสุดท้าย

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub> F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

และ

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้ติดตามทีม จะปรับเป็นฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน ต้องบันทึกดังต่อไปนี้

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub> (B <sub>2</sub> )		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

การฟาวล์เสียสิทธิ์ของผู้ติดตามทีม 2 คน จะปรับเป็นฟาวล์เทคนิคหัวหน้าผู้ฝึกสอน ต้องบันทึก ดังต่อไปนี้

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub> (B <sub>2</sub> B <sub>2</sub> )		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

การตัดสิทธิ์การแข่งขันแต่ละครั้งของผู้ติดตามทีม จะต้องปรับเป็นการฟาวล์ของหัวหน้าผู้ฝึกสอน บันทึกตัวอักษร B2 แต่จะต้องไม่นับรวมกับการฟาวล์เทคนิค 3 ครั้งและถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันของเขา  
หมายเหตุ การฟาวล์เทคนิค หรือการฟาวล์เสียสิทธิ์ตามกติกาข้อ 39 ไม่นับรวมเป็นการฟาวล์ทีม

B.8.4 เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันของช่วงเวลาที่ 2 และสิ้นสุดเกมการแข่งขัน ผู้บันทึกต้องขีดเส้นหนาระหว่างช่องที่ใช่ กับช่องที่ไม่ได้ใช่ และเมื่อสิ้นสุดเกมการแข่งขัน ผู้บันทึกต้องขีดเส้นขนานช่องที่ว่าง

## B.9 ฟาวล์ทีม

B.9.1 สำหรับแต่ละช่วงเวลา(Q1,Q2,Q3และQ4) จะมีช่องบันทึกฟาวล์ทีม 4 ช่องในใบบันทึกคะแนน (ทันทีที่ชื่อทีม และ เหนือชื่อผู้เล่น) เพื่อบันทึกการฟาวล์ทีม

B.9.2 เมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นกระทำฟาวล์บุคคล, ฟาวล์เทคนิค, ฟาวล์ผิดวินัยนักกีฬา, หรือฟาวล์เสียสิทธิ์ ผู้บันทึกคะแนนจะต้องบันทึกเป็นการฟาวล์ต่อทีมของผู้เล่นคนนั้น โดยการทำเครื่องหมาย X ตัวใหญ่ ในช่องที่ได้กำหนดไว้ตามลำดับ

B.9.3. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันแต่ละของช่วงเวลา ให้ผู้บันทึกขีดเส้นขนาน 2 เส้นในช่องที่ว่าง

**B.10 การบันทึกคะแนน**

B.10.1 ผู้บันทึกคะแนน จะต้องบันทึกคะแนนตามลำดับ โดยต่อเนื่องทันทีที่แต่ละทีมทำได้

B.10.2 ใบบันทึกคะแนน มี 4 แถว สำหรับบันทึก

B.10.3 แต่ละแถวถูกแบ่งเป็นอีก 4 ช่อง, 2 ช่องด้านซ้ายมีไว้เพื่อทีมเอ (A) และ 2 ช่องด้านขวามีไว้เพื่อทีมบี(B) ช่องกลางมีไว้ เพื่อสำหรับบันทึกคะแนนของแต่ละทีม (160 คะแนน)

ผู้บันทึกคะแนน จะต้อง :

- อันดับแรก ให้ขีดเส้นทแยง (/) สำหรับทุกคะแนนที่ได้ถูกต้องจากการยิงประตู และทำวงกลมทึบ(●) สำหรับทุกคะแนนที่ได้ถูกต้องจากการโยนโทษ ไปตลอดทั้งหมดของคะแนนรวมที่ได้สะสมครั้งใหม่ โดยทีมที่ทำคะแนนได้
- ต่อจากนั้น ในช่องว่างด้านเดียวกันกับจำนวนคะแนนรวมใหม่(ด้านข้างคะแนนใหม่/หรือ ●) ให้ใส่หมายเลขของผู้เล่นที่ทำคะแนนได้จากการยิงประตูหรือโยนโทษ

**B.11 การบันทึกคะแนน: คำแนะนำเพิ่มเติม**

: The running score : Additional instructions

B.11.1 ผู้เล่นที่ยิงประตู 3 คะแนนได้ จะต้องบันทึกโดยการทำวงกลมรอบหมายเลขของผู้เล่น

B.11.2 คะแนนที่ได้จากการทำประตูโดยบังเอิญของผู้เล่นด้านห่วงตาข่ายของทีมเขาเอง จะต้องบันทึกเป็นการทำคะแนนของหัวหน้าทีมฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ในสนามแข่งขัน

B.11.3 คะแนนที่ได้ในกรณีที่ลูกบอลไม่ลงห่วงตาข่าย (กติกาย่อ 31 การปรับเป็นประตู และการรบกวนห่วงตาข่าย) จะต้องบันทึกเป็นการทำคะแนนโดยผู้เล่นที่ได้พยายามยิงประตู

B.11.4 ในช่วงสิ้นสุดการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลาหรือช่วงต่อเวลา ผู้บันทึกคะแนนจะต้องทำวงกลม (○) ทำวงกลมหนารอบตัวเลขของคะแนนที่ได้หลังสุดของแต่ละทีม ติดตามด้วยการ ขีดเส้นหนาตามแนวอนัติคะแนนที่ได้ และ ใส่หมายเลขผู้เล่นแต่ละคนที่ได้ทำคะแนนหลังสุด

	A	B
	1	● 6
	2	● 6
6	3	3
	4	4
11	5	5 ● 5
11	●	● 5
	7	7
10	8	8
	9	9 ● 10
	10	10
10	11	11
	12	12 ● 7
4	13	13 7
5	14	14
5	15	15 6
	16	16
5	17	17
	18	18 ● 6
6	19	19
	20	20 9
	21	21
11	22	22 9
	23	23 9
11	24	24
	25	25 7
	26	26 7
5	27	27
	28	28 ● 6
10	29	29
	30	30 8
4	31	31
	32	32 5
4	33	33 5
4	34	34
	35	35 10
10	36	36
	37	37 12
	38	38
10	39	39 12
10	40	40 12

ภาพที่ 13 การบันทึกคะแนน : Running score

- B.11.5 ในช่วงเริ่มต้นการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลาหรือช่วงต่อเวลาผู้บันทึกคะแนนจะต้อง บันทึกคะแนนตามลำดับโดยต่อเนื่องต่อไป ต่อจากคะแนนที่ได้หยุดไว้
- B.11.6 เมื่อใดก็ตาม หากเป็นไปได้ ผู้บันทึกคะแนนควรตรวจสอบคะแนนของเขากับป้ายคะแนน ถ้ามีความขัดแย้งกัน และ คะแนนของเขาถูกต้อง เขาจะต้องรีบทำการแก้ไขป้ายคะแนนทันที กรณีเกิดความสงสัยหรือ ถ้ามีทีมใดคัดค้านกับการแก้ไข เขาจะต้องแจ้งหัวหน้าผู้ตัดสิน(Crew chief) โดยเร็วที่สุด เมื่อบอลกลายเป็นบอลตาย และ นาฬิกาแข่งขันได้หยุดเดิน
- B.11.7 ผู้ตัดสินอาจตรวจสอบความถูกต้องในไบบันทึก รวมถึงคะแนน จำนวนการฟาวล์ จำนวนเวลานอก ภายใต้ข้อกำหนดของกติกา หัวหน้าผู้ตัดสินจะลงเครื่องหมายความถูกต้อง การแก้ไขความถูกต้องนี้ ควรบันทึกที่ด้านหลังไบบันทึกคะแนนด้วย

**B.12 การบันทึกคะแนน: การสรุปคะแนน: The running score - Summing up**

- B.12.1 ในช่วงสิ้นสุดการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลาและช่วงต่อเวลาสุดท้าย ผู้บันทึกคะแนนจะต้องบันทึกคะแนนของช่วงเวลานั้น ลงในส่วนที่แบ่งเป็นช่องที่ด้านล่างของไบบันทึกคะแนน
- B.12.2 ทันทีที่สิ้นสุดเวลาการแข่งขัน ผู้บันทึกต้องลงเวลาในช่องลงเวลาที่หมดเวลาการแข่งขันที่เวลาเท่าไรที่บรรทัดล่างสุดในไบบันทึก
- B.12.3 ในช่วงสิ้นสุดการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลา ผู้บันทึกคะแนนจะต้องขีดเส้นหนา 2 เส้นตามแนวนอนใต้ตัวเลขของคะแนนสุดท้ายที่ทำได้โดยผู้เล่นของแต่ละทีม รวมถึงใต้หมายเลขของผู้เล่นที่ได้ทำคะแนนสุดท้ายนั้น เขายังจะต้องขีดเส้นทแยงมุมไปถึงส่วนล่างของช่องเพื่อทำลายตัวเลข(คะแนนตามลำดับ) ที่เหลือสำหรับแต่ละทีม

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

ภาพที่ 14 การสรุปการคะแนน: Summing up

- B.12.4 ในช่วงสิ้นสุดการแข่งขันของแต่ละช่วงเวลา ผู้บันทึกคะแนนจะต้องบันทึกคะแนนสุดท้าย และ ชื่อทีมที่ชนะการแข่งขัน
  - B.12.5 เจ้าหน้าที่โต๊ะทั้งหมด ลงลายมือชื่อที่หน้าชื่อของตนเอง
  - B.12.6 ทันทีที่ผู้ช่วยผู้ตัดสินได้ลงลายมือชื่อแล้ว หัวหน้าผู้ตัดสินจะเป็นผู้รับรองและลงลายมือชื่อในไบบันทึกคะแนนเป็นคนสุดท้าย การลงลายมือชื่อถือเป็นการสิ้นสุดการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสินอย่างเป็นทางการ และ ความเกี่ยวข้องกับการแข่งขัน
- หมายเหตุ** ถ้ามีหัวหน้าทีม(CAP) ของทีมหนึ่งทีมใดลงลายมือชื่อเพื่อประท้วงในไบบันทึกคะแนนในช่องลายมือชื่อของหัวหน้าทีมในกรณีมีการประท้วง เจ้าหน้าที่โต๊ะทุกคนรวมทั้งผู้ช่วยผู้ตัดสิน จะต้องอยู่จนกว่าหัวหน้าผู้ตัดสินจะอนุญาตให้ออกไปได้ ภายใต้การดำเนินการของหัวหน้าผู้ตัดสิน

Scorer	<u>MAIER, N.</u>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>		
Assistant scorer	<u>SABAY, D.</u>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>		
Timer	<u>LEBLANC, R.</u>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>		
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>		
			Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>		
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>			
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Umpire 2	<u>K. Bartok</u>					Name of winning team	<u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest	_____	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>						

ภาพที่ 15 ส่วนล่างของใบบันทึก : Bottom of the scoresheet

### B.13 หัวหน้าผู้ฝึกสอนขออุทธรณ์ Head coach's challenge

B.13.1 การใช้ IRS จะมีการขอลาเล่นของทีมหัวหน้าผู้ฝึกสอน (HCC) ได้ 1 ครั้ง จะต้องกรอกลงในใบบันทึกในช่อง HCC ในช่องแรก – กรอกช่วงเวลาแข่งขัน หรือช่วงต่อเวลา(Q1, Q2, Q3, Q4 หรือ OT) และในช่องที่สอง - ให้ระบุนาทีของเวลาแข่งขันหรือช่วงต่อเวลา

### C ขั้นตอนการประท้วงผลการแข่งขัน: PROTEST PROCEDURE

- C.1 ทีม อาจจะยื่นประท้วงผลการแข่งขัน ถ้าผลประโยชน์ สิ่งที่ดีกว่าที่ได้รับ แต่ไม่เป็นผลด้วยสาเหตุต่อไปนี้
- ผู้บันทึกคะแนน ผู้จับเวลาการแข่งขัน ผู้จับเวลานาฬิกาการยิงประตู ทำหน้าที่ผิดพลาด โดยตัดสินใจไม่ได้แก้ไขให้ถูกต้อง
  - การตัดสินใจปรับทีมให้แพ้ ยกเลิก เลื่อนเวลา ไม่ย้อนกลับ หรือไม่ยอมแข่งขันต่อไป
  - ผิดระเบียบ เนื่องจากกติกาที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติที่เหมาะสม
- C.2 เพื่อให้เป็นผล ยอมรับได้ จะต้องดำเนินการ ดังนี้
- อย่างช้าไม่เกิน 15 นาทีหลังหมดเวลาการแข่งขัน หัวหน้าทีมต้องแจ้งต่อหัวหน้าผู้ตัดสินว่าทีมของเขาต้องการประท้วงผลการแข่งขัน โดยลงลายมือชื่อในช่อง “ลายมือชื่อของหัวหน้าทีมในกรณีมีการประท้วง”
  - ทีมที่ประท้วงส่งเอกสาร ที่มีข้อมูล เหตุผลในการประท้วงให้หัวหน้าผู้ตัดสินภายใน 1 ชั่วโมง หลังหมดเวลาการแข่งขัน
  - วางเงินมัดจำการประท้วงจำนวน 1500 ฟรังก์สวิส (CHF) และจะได้รับคืนถ้าการประท้วงเป็นผลสำเร็จ
- C.3 หัวหน้าผู้ตัดสิน (ผู้ควบคุมการแข่งขัน-ถ้ามี) ดำเนินการตามเหตุผลที่ประท้วง ด้วยการเขียนรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นส่งตัวแทนสหพันธ์ หรือฝ่ายจัดการแข่งขัน

- C.4 ข้อมูลในการประท้วง ควรเป็นข้อมูลที่ชี้แจงถึงขั้นตอนในการประท้วงที่เหมาะสม สมควรยอมรับได้ เพื่อให้เกิดการตัดสินใจให้มากที่สุดเท่าที่กระทำได้ พร้อมเหตุการณ์อื่น ๆ อีก ภายหลังจากไม่เกิน 24 ชั่วโมงหลังหมดเวลาการแข่งขัน เนื้อหาการประท้วงอาจมีหลักฐานที่สนับสนุนต่อการตัดสินใจ เช่น ข้อมูลย้อนหลังของเกมแข่งขัน ข้อมูลการประท้วงจะต้องไม่ตัดสินการเปลี่ยนผลการแข่งขันอย่างเดี่ยวเท่านั้น ยกเว้นเป็นที่ชัดเจนพร้อมหลักฐานว่าเป็นจริง ไม่ใช่ข้อผิดพลาดที่ทำให้เกิดการประท้วงเกิดขึ้น การยอมรับผลการประท้วงใหม่จะเกิดขึ้นตามข้อเท็จจริง
- C.5 การตัดสินผลการประท้วง จะพิจารณาจากข้อบังคับของกติกาที่ไม่สามารถทบทวน หรือยื่นอุทธรณ์ได้ ยกเว้นการอุทธรณ์ต่อระเบียบปฏิบัติที่ให้โอกาสในการอุทธรณ์
- C.6 กติกาที่พิเศษเฉพาะสำหรับการแข่งขันของสหพันธ์ หรือการแข่งขันที่ไม่ได้กำหนด แทนที่ในระเบียบการ:
- ก) ในกรณีที่การแข่งขันเป็นแบบ Tournament ข้อมูลการประท้วงทั้งหมด ควรเป็นคณะกรรมการฝ่ายเทคนิค( ดูระเบียบของสหพันธ์เล่มที่ 2 )
- ข) สำหรับการแข่งขันแบบเหยา – ยีอน ข้อมูลการประท้วงควรเป็นข้อมูลควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เหมาะสม ตามระเบียบข้อบังคับของสหพันธ์ สำหรับหัวข้อในเนื้อหาที่ส่งผลต่อการประท้วง ควรมาจากผู้ที่มีประสบการณ์ 1-2 คน ในเรื่องกติกา และการแปลความตามกติกา ในเอกสารอย่างเป็นทางการของสหพันธ์ ( ดูระเบียบของสหพันธ์เล่มที่ 2 )

## E การขอเวลานอกเพื่อการโฆษณา: Media time out

### E.1 คำจำกัดความ

ฝ่ายจัดการแข่งขันอาจกำหนดด้วยตนเองว่าจะใช้เวลาออกเพื่อการโฆษณาหรือไม่ และ ถ้ามีช่วงเวลาของเวลานอก จะมีช่วงเวลาประมาณ(60, 75, 90 หรือ 100 วินาที)

### E.2 หลักเกณฑ์

- E.2.1 ในแต่ละช่วงเวลา อนุญาตให้มีเวลานอกเพื่อการโฆษณา 1 ครั้ง เป็นการเพิ่มเติมจากเวลานอกปกติ ไม่อนุญาตให้มีเวลานอกเพื่อการโฆษณา ในช่วงต่อเวลาพิเศษ
- E.2.2 เวลานอกครั้งแรกในแต่ละช่วงเวลา (ทีมหรือเพื่อการโฆษณา) จะเป็นช่วงเวลา 60, 75, 90 หรือ 100 วินาที
- E.2.3 ช่วงเวลาของเวลานอกอื่น ๆ ทั้งหมด ต้องเป็นเวลา 60 วินาที
- E.2.4 ทั้งสองทีม จะมีสิทธิ์ได้เวลานอกได้ทีละ 2 ครั้ง ในระหว่างครั้งแรก และทีละ 3 ครั้งในระหว่างครั้งเวลาหลัง

เวลานอกเหล่านี้ อาจจะต้องขอ ณ เวลาใดก็ได้ในระหว่างการแข่งขัน และ ช่วงเวลาของเวลานอก อาจจะเป็นดังนี้ :

- 60, 75, 90 หรือ 100 วินาที ถ้าถูกพิจารณาว่าเป็นเวลานอกเพื่อการ โฆษณา ซึ่งเป็นเวลานอก ครั้งแรกของช่วงเวลา หรือ
- 60 วินาที ถ้าถูกพิจารณาว่าไม่ได้เป็นเวลานอกเพื่อการ โฆษณา ซึ่งได้ถูกร้องขอ โดยทีมใดทีม หนึ่ง หลังจากได้ให้เวลานอกเพื่อการ โฆษณาไปแล้ว

### E.3 ขั้นตอนการดำเนินการ

- E.3.1 ตามหลักการแล้ว เวลานอกเพื่อการ โฆษณา ควรใช้ในช่วงเวลาที่เหลือ 5 นาที ของช่วงการเล่น อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะตาม เงื่อนไขนี้ ไม่มีหลักประกันว่าต้องเป็นไปตามกรณีนี้
- E.3.2 หากไม่มีทีมใดได้ร้องขอเวลานอกก่อน 5 นาทีสุดท้ายของเวลาที่เหลือในช่วงการเล่น ถ้าเป็นเช่นนั้น จะอนุญาตให้เป็นเวลานอกเพื่อการ โฆษณา ณ โอกาสแรกเมื่อลูกบอลกลายเป็นบอลตาย และเวลาแข่งขัน ได้หยุดเดิน เวลานอกครั้งนี้ ไม่นับเป็นเวลานอกของทีมใดทีมหนึ่ง
- E.3.3 ถ้ามีทีมใดทีมหนึ่ง ได้รับเวลานอกก่อน 5 นาทีสุดท้ายของเวลาที่เหลือในช่วงการเล่น เวลานอกครั้งนี้ เปรียบเสมือนการใช้เวลานอกเพื่อการ โฆษณา เวลานอกครั้งนี้ ต้องนับเสมือนเป็นทั้งเวลานอกเพื่อการ โฆษณา และ เวลานอกสำหรับทีมที่ร้องขอ
- E.3.4 ด้วยวิธีการตามขั้นตอนนี้ ทำให้มีเวลานอกอย่างน้อยที่สุดหนึ่ง 1 ครั้งในแต่ละช่วงเวลา และมากที่สุด 6 ครั้ง ในครึ่งเวลาแรก และมีเวลานอกมากที่สุด 8 ครั้ง ในครึ่งเวลาหลัง

## F ระบบการดูภาพซ้ำ

- F.1 คำจำกัดความ  
ระบบการดูภาพซ้ำ (IRS) คือกระบวนการทำงานของผู้ตัดสินที่ใช้ตรวจสอบการตัดสินใจของเขา โดยดู สถานการณ์เกมจากหน้าจอด้วยเทคโนโลยีวิดีโอ ที่ได้รับอนุมัติแล้ว
- F.2 ขั้นตอนการดำเนินการ Procedure
- F.2.1 ผู้ตัดสินมีอำนาจที่จะใช้ระบบการดูภาพซ้ำ (IRS) ได้ จนกว่าหัวหน้าผู้ตัดสินจะลงลายมือชื่อ ในใบบันทึกคะแนน ภายในขอบเขตที่ระบุไว้ในภาคผนวกนี้
- F.2.2 การใช้ระบบการดูภาพซ้ำ (IRS) ให้ดำเนินการภายหลังที่ผู้ตัดสินได้หยุดเกมการแข่งขันด้วยเหตุผลใดก็ตาม และระบบการดูภาพซ้ำ (IRS) ถูกนำมาใช้
- F.2.3 การใช้ระบบการดูภาพซ้ำ (IRS) ให้ปฏิบัติตามดังนี้
- หัวหน้าผู้ตัดสินจะต้องให้การรับรองอุปกรณ์ IRS ก่อนการแข่งขัน ถ้ามี
  - หัวหน้าผู้ตัดสินเป็นคนตัดสินใจว่าจะใช้การตรวจสอบด้วย IRS หรือไม่



- ถ้าการตัดสินใจของผู้ตัดสินจำเป็นต้องตรวจสอบด้วย IRS ผู้ตัดสินจะต้องแสดงการตัดสินใจครั้งแรกในสนามแข่งขันให้เห็นก่อน
- หลังจากรวบรวมข้อมูลทั้งหมดจากผู้ตัดสินอื่น เจ้าหน้าที่โต๊ะและผู้ควบคุมการแข่งขันแล้ว จะต้องเริ่มการตรวจสอบให้เร็วที่สุดเท่าที่ทำได้
- หัวหน้าผู้ตัดสิน และผู้ช่วยผู้ตัดสินอย่างน้อย 1 คน(ที่เรียกการละเมิดกติกา) จะเข้าร่วมในการตรวจสอบ ถ้าหัวหน้าผู้ตัดสินเป็นผู้เรียกการละเมิดกติกา เขาจะต้องเลือกผู้ช่วยผู้ตัดสินคนใดคนหนึ่งเพื่อร่วมกับเขาในการตรวจสอบ
- ในระหว่างการตรวจสอบด้วย IRS หัวหน้าผู้ตัดสินต้องแน่ใจว่าไม่มีบุคคลที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้าถึงหน้าจอ
- การตรวจสอบต้องทำก่อนจะมีการให้เวลานอกหรือเปลี่ยนตัว ก่อนพักการแข่งขัน และก่อนที่จะกลับมาเล่นใหม่
- ถ้าให้เวลานอกหรือเปลี่ยนตัวไปแล้ว และมีการใช้ IRS เวลานอกหรือเปลี่ยนตัวสามารถยกเลิกได้ จนกว่าจะมีการรายงานการตัดสินใจขั้นสุดท้าย
- ภายหลังมีการรายงานการตัดสินใจขั้นสุดท้าย หัวหน้าผู้ฝึกสอนสามารถยกเลิกการขอเวลานอกหรือเปลี่ยนตัว หรือขอเวลานอกหรือเปลี่ยนตัวได้
- หลังจากการตรวจสอบ ผู้ตัดสินที่เรียกการละเมิดกติกา จะต้องเป็นผู้รายงานการตัดสินใจขั้นสุดท้าย และการแข่งขันจะดำเนินต่อไปตามนั้น
- การตัดสินใจของผู้ตัดสินสามารถแก้ไขได้ในเฉพาะกรณีตรวจสอบของ IRS แสดงให้เห็นภาพหลักฐานที่ปรากฏอย่างชัดเจนสามารถสรุปความเห็นให้แก้ไขได้

### F.3 หลักเกณฑ์: Rule

สถานการณ์ของเกม ดังต่อไปนี้อาจได้รับการตรวจสอบ

#### F.3.1 เมื่อสิ้นสุดเวลาของแต่ละช่วงเวลา หรือช่วงต่อเวลา

- การยิงประตูที่เป็นผลสำเร็จว่า ลูกบอลได้หลุดออกจากมือก่อนที่เสียงสัญญาณหมดเวลาการแข่งขันของช่วงเวลา หรือช่วงต่อเวลาดังขึ้นหรือไม่
- จำนวนเวลาของนาฬิกา ที่จะต้องแสดงบนนาฬิกาของการแข่งขัน ถ้า :
  - เกิดการผิดระเบียบการออกนอกสนามของผู้ยิงประตู
  - เกิดการผิดระเบียบเกี่ยวกับนาฬิกายิงประตู
  - เกิดการผิดระเบียบเกี่ยวกับเวลา 8 นาที
  - การฟาวล์ที่ได้กระทำก่อนหมดช่วงเวลา หรือช่วงต่อเวลา
  - ช่วงพักการแข่งขันจะยังไม่เริ่มจนกว่ามีการรายงานการตัดสินใจขั้นสุดท้ายจากการใช้ IRS และเวลาการแข่งขัน หรือช่วงต่อเวลาได้สิ้นสุดลง

### F.3.2 เมื่อนาฬิกาแข่งขันแสดงเวลา 2:00 นาที หรือน้อยกว่าในช่วงเวลาที่ 4 และแต่ละช่วงต่อเวลา กรณี

- การยิงประตูที่เป็นผลสำเร็จว่า ลูกบอลได้หลุดออกจากมือก่อนที่เสียงสัญญาณนาฬิกา  
ยิงประตูหรือไม่
- ผู้ตัดสินมีอำนาจที่จะหยุดเกมเพื่อตรวจสอบได้ทันทีว่า ได้ 2 หรือ 3 คะแนน
- ผู้ตัดสินต้องระบุนความจำเป็นในการตรวจสอบIRS ต้องตรวจหลังจากการยิงประตูใน  
ครั้งแรกที่ผู้ตัดสินหยุดเกม ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม
- ขณะยิงประตู ลูกบอลได้หลุดออกจากมือก่อนมีการกระทำฟาวล์ใด ๆ หรือไม่
- เวลาแข่งขัน / Shot clock หดลงหรือไม่
- มีการฟาวล์โดยฝ่ายตรงข้ามขณะการยิงประตูเริ่มขึ้นแล้วหรือไม่ หรือ  
มีการฟาวล์โดยเพื่อนร่วมทีมของผู้ยิงประตู ขณะลูกบอลยังอยู่ในมือของผู้ยิงประตู  
หรือไม่
- เป็นการตัดสินการผิดระเบียบการปรับเป็นประตู และการรบกวนห่วงตาข่าย  
(goaltending / basket interference) ว่าตัดสินได้ถูกต้องหรือไม่
- หากมีการตัดสินไม่ถูกต้อง การแข่งขันจะเล่นต่อไปดังนี้
  - ถ้าลูกบอลลงห่วงอย่างถูกต้อง-นับเป็นประตู/ให้ทีมฝ่ายรับส่งบอลเข้าเล่น  
จากเส้นหลัง
    - ถ้ามีผู้เล่นของทีมใดทีมหนึ่งได้ครอบครองลูกบอล(ทันที/ชัดเจน)
    - ทีมนั้นจะได้ส่งบอลเข้าเล่นจากจุดใกล้กับที่ลูกบอลอยู่ เมื่อมีการหยุดเกม
    - ไม่มีใครได้ครอบครองลูกบอล(ทันที/ชัดเจน) ให้เป็นสถานการณ์  
ลูกกระโดด (ดูลูกศร)
- เพื่อระบุนตัวของผู้เล่นที่ทำให้ลูกบอลออกนอกสนาม

### F.3.3 เวลาใดก็ได้ในระหว่างการแข่งขัน กรณี

- การยิงประตูที่เป็นผลสำเร็จ จะนับเป็น 2 หรือ 3 คะแนน  
ผู้ตัดสินมีอำนาจที่จะหยุดเกมเพื่อตรวจสอบได้ทันทีว่า ได้ 2 หรือ 3 คะแนน  
ผู้ตัดสินต้องระบุนความจำเป็นในการตรวจสอบIRS ต้องตรวจหลังจากการ  
ยิงประตูในครั้งแรกที่ผู้ตัดสินหยุดเกม ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม
- จะต้องให้โยนโทษ 2 หรือ 3 ครั้ง หลังจากมีการกระทำฟาวล์กับผู้เล่นที่กำลังยิงประตูที่  
ไม่เป็นผลสำเร็จ
- เพื่อพิจารณาการฟาวล์บุคคล ฟาวล์ผิดวิสัยนักกีฬาหรือฟาวล์เสียสิทธิ์ มีความ  
เหมาะสมกับบรรทัดฐานของการฟาวล์แต่ละประเภทหรือไม่ หรือเพื่อยกระดับ/ลด  
ระดับการฟาวล์ หรือจะต้องพิจารณาเป็นการฟาวล์เทคนิคหรือไม่
- ภายหลังจากนาฬิกาแข่งขันหรือนาฬิกายิงประตูขัดข้อง จะต้องแก้ไขจำนวนเวลาที่ถูกต้อง  
อย่างไร

- เพื่อระบุผู้ยิงลูกโทษที่ถูกต้อง
  - เพื่อชี้ตัวสมาชิกของทีม หัวหน้าผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอนคนที่ 1 และผู้ติดตามทีมที่เกี่ยวข้องของระหว่างเหตุการณ์ความรุนแรง
- ผู้ตัดสินมีอำนาจที่จะหยุดเกมเพื่อตรวจสอบได้ทันทีว่าผู้ใดเกี่ยวข้องกับระหว่างเหตุการณ์ความรุนแรง หรืออาจก่อให้เกิดความรุนแรงผู้ตัดสินต้องระบุความจำเป็นในการตรวจสอบIRS ที่ต้องตรวจสอบเหตุการณ์ความรุนแรง หรืออาจก่อให้เกิดความรุนแรงหลังจากที่ผู้ตัดสินหยุดเกม ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม

#### F.4 หัวหน้าผู้ฝึกสอนขอคุณภาพซ้ำ Head coach's challenge

F.4.1 ในเกมที่มี IRS หัวหน้าผู้ฝึกสอนขอคุณภาพซ้ำ โดยแจ้งกับผู้ตัดสินที่อยู่ใกล้กับเขามากที่สุด เพื่อให้ผู้ตัดสินใช้ IRS ได้

F.4.2 ขั้นตอนของ Head coach challenge:

- หัวหน้าผู้ฝึกสอนขอคุณภาพซ้ำ 1 ครั้งต่อหนึ่งเกม ไม่ว่าจะการคุณภาพซ้ำ จะสำเร็จหรือไม่
- หัวหน้าผู้ฝึกสอนขอขอคุณภาพซ้ำได้ตลอดเวลาการแข่งขัน (เฉพาะเหตุการณ์ในข้อ F.3 เท่านั้น)
- หัวหน้าผู้ฝึกสอนต้องขอคุณภาพซ้ำ กับผู้ตัดสินที่อยู่ใกล้ที่สุด (มองเห็นได้ชัดเจน)
- หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องส่งเสียงเป็นภาษาอังกฤษว่า “Challenge” และแสดงสัญญาณขอคุณภาพซ้ำ (ภาพสี่เหลี่ยมเหมือนจอบที่วี) คำขอถือเป็นที่สุด / ยกเลิกไม่ได้
- การขอคุณภาพซ้ำ และ การตรวจสอบIRS จะเกิดขึ้นเมื่อผู้ตัดสินหยุดเกมครั้งแรกหลังจากการตัดสิน
- ถ้าเกมยังเล่นต่อไปโดยไม่หยุด ผู้ตัดสินมีอำนาจหยุดเกมทันทีเมื่อรู้ว่าการขอคุณภาพซ้ำ โดยไม่ทำให้ทีมใดเสียเปรียบ
- หัวหน้าผู้ฝึกสอนจะต้องระบุให้ผู้ตัดสินที่อยู่ใกล้ที่สุดทราบถึงเหตุการณ์ที่ต้องการตรวจสอบ
- ผู้ตัดสินต้องยืนยันว่าการขอคุณภาพซ้ำ ถูกต้อง โดยแจ้งผู้บันทึกว่าให้มีการขอคุณภาพซ้ำ โดยทำสัญญาณรูปที่ 58
- ในระหว่างการตรวจสอบ IRS ผู้เล่นทุกคนต้องอยู่ในสนามแข่งขัน
- หากการตรวจสอบIRS ระบุว่าการขอคุณภาพซ้ำ คำตัดสินเห็นพ้องไปกับทีมที่ร้องขอ คำตัดสินแรกจะถูกเปลี่ยนกลับ
- หากการตรวจสอบIRS ระบุว่าการขอคุณภาพซ้ำ คำตัดสินไม่เห็นพ้องไปตามทีมที่ร้องขอ คำตัดสินแรกจะต้องคงไว้

- ผู้ตัดสินต้องใช้ขั้นตอนปฏิบัติเดียวกันกับการตรวจสอบตามกฎของIRS
- หลังจากผู้ตัดสินแจ้งผลการตัดสินขั้นสุดท้ายแล้ว เกมจะเล่นต่อไปเหมือนขั้นตอนหลังการตรวจสอบIRS

## จบกติกา และ วิธีดำเนินการแข่งขัน

---

## บรรณานุกรม

---

ชาญ ชมมณฑา. กติกาบาสเกตบอล ฉบับปี 2563 (2020). กรุงเทพฯ : 2563. (อัดสำเนา)

FIBA Central Board, International Basketball Federation (FIBA). Official Basketball Rules 2022

Mies, Switzerland, 25 March 2022