

สารบัญ

ภาคผนวก ก

- หนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล
- หนังสือขออนุญาตสารคดีภาพในเมือง "เตย"

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรเวช ปะทะยศ อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวินัย ชูมนุม อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภชัย แสงสุทธิ อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรี ศิริอังกูร อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
5. นายคล้อย จันทร์มา ผู้อำนวยการศูนย์พลศึกษาและกีฬา
จังหวัดนครราชสีมา กรมพลศึกษา

บันทึกข้อความ



ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 2584 - 6

ที่ ทม 0510/ว 1954

วันที่ 15 มิถุนายน 2541

เรื่อง ขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะศึกษาศาสตร์

ด้วย นายมงคล ทะมั่งกลาง นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย เคยเพื่อการแข่งขัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และพิจารณาเนื้อหาของแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือในการทำวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาแล้วเห็นว่า บุคลากรในสังกัดของท่าน คือ

- | | |
|-------------------------|----------------|
| 1. ผศ.ดร. วีรเวช ปะทะยศ | ภาควิชาพลศึกษา |
| 2. ผศ. สุวินัย ชูมนุม | ภาควิชาพลศึกษา |
| 3. ผศ.ศุภชัย แสงสุทธิ | ภาควิชาพลศึกษา |

เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์สมหมาย ปวีเปรม)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ทม 0510/ 2 1454

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40002

19 มิถุนายน 2541

เรื่อง ขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อธิการบดีสถาบันราชภัฏนครราชสีมา

ด้วย นายมงคล ทะมั่งกลาง นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย เคยเพื่อการแข่งขัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และพิจารณาเนื้อหาของแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือในการทำวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่า คร. สุนทรีย์ ศิริอังกูร ภาควิชาพลศึกษา สถาบันราชภัฏนครราชสีมา เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมหมาย ปวีเปรม)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. (043) 236903



ที่ ทม 0510/2 ศธพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40002

15 มิถุนายน 2541

เรื่อง ขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดนครราชสีมา

ด้วย นายมงคล ทะมั่งกลาง นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย เคยเพื่อการแข่งขัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และพิจารณาเนื้อหาของแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือในการทำวิจัยก่อนที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่า นายคล้าย จันทร์มา ผู้อำนวยการศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดนครราชสีมา เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมหมาย ปวีเปรม)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ทม. 0510/2 1949

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40002

๒๙ พฤษภาคม 2541

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์

ด้วย นายมงคล ทะมั่งกลาง นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาเกมการ
เล่นพื้นเมืองของไทย เศษ เพื่อการแข่งขัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2541 จำนวน
96 คน ดังนั้น เพื่อให้การศึกษานี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้บุคคลดังกล่าวดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลใน
การทำวิทยานิพนธ์ตามความประสงค์ ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน - 30 กรกฎาคม 2541

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์อุทธิตา ท่วมสุข)
รักษาราชการแทนรองคณบดีฝ่ายวิชาการ
ปฏิบัติราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. (043) 236903



ที่ ทม. 0510/2 1749

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40002

๒๙ พฤษภาคม 2541

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมหิศราธิบดี

ด้วย นายมงคล ทะมั่งกลาง นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาเกมการ
เล่นพื้นเมืองของไทย เดช เพื่อการแข่งขัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2541 จำนวน
96 คน ดังนั้น เพื่อให้การศึกษานี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้บุคคลดังกล่าวดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลใน
การทำวิทยานิพนธ์ตามความประสงค์ ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน - 30 กรกฎาคม 2541

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์กุลธิดา ท่วมสุข)
รักษาราชการแทนรองคณบดีฝ่ายวิชาการ
ปฏิบัติราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. (043) 236903



ที่ ศธ 0508.24/159

ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดนครราชสีมา
ถนนกีฬากลาง อ.เมือง นม. 30000

22 กรกฎาคม 2541

เรื่อง ขออนุญาตสารธักกีฬาพื้นเมือง "เตย" ในพิธีเปิดการแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์

ด้วยนายมงคล ทะมั่งกลาง ศึกษาธิการ 7 กรมพลศึกษา จังหวัดนครราชสีมา ได้ทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการพัฒนาดักกีฬาพื้นเมืองไทย "เตย" เพื่อการแข่งขัน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์เป็นกลุ่มทดลอง ซึ่งบัดนี้ผลการวิจัยได้เสร็จสิ้นแล้ว เพื่อเป็นการประเมินผลการวิจัยขั้นสุดท้ายและถ่ายทอดวิธีคิดเพื่อนำเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยจึงใคร่ขออนุญาตจัดการแข่งขันและสารธักกีฬาพื้นเมือง "เตย" ระหว่างทีมโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์กับทีมโรงเรียนมหิศราธิบดี ในพิธีเปิดการแข่งขันกีฬาภายในของโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ ในวันที่ 31 กรกฎาคม 2541 โดยใช้เวลาในการแข่งขันประมาณ 30 นาที ทั้งนี้ได้ประสานงานกับหมวดพลานามัยเป็นการภายในเรียบร้อยแล้ว

ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดนครราชสีมาหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี เช่นเคย และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(นายกล้อย จันท์рма)

ผู้อำนวยการศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดนครราชสีมา

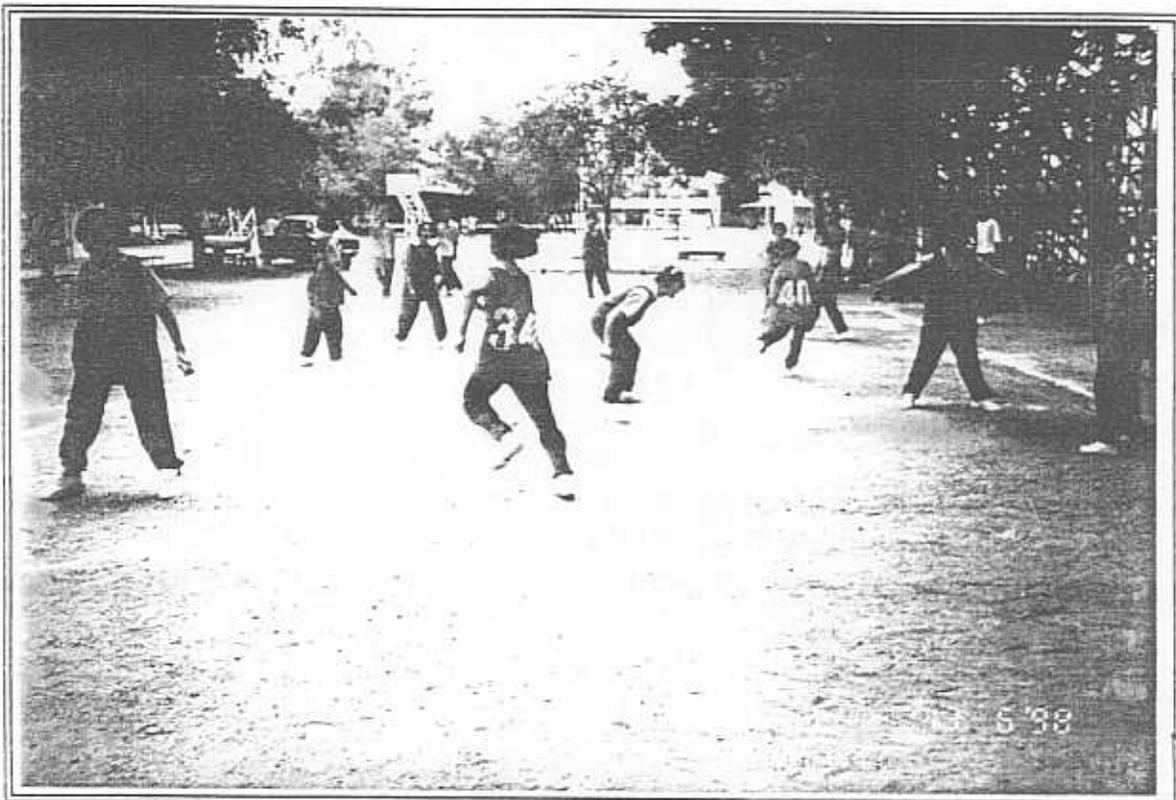
ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัด

โทร 044 - 259691

ภาคผนวก ข

- กติกาการแข่งขันเตช

กติกากาการแข่งขันเตย



โดย

นายมงคล ทะมั่งกลาง

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สารบัญ

	หน้า
กติกาการแข่งขันเตย	
กติกาตอนที่ 1 ลักษณะการแข่งขัน	1
ข้อที่ 1 นิยามศัพท์	1
กติกาตอนที่ 2 สนามและอุปกรณ์การแข่งขัน	1
ข้อที่ 2 ขนาดสนามแข่งขัน	1
ข้อที่ 3 อุปกรณ์การแข่งขัน	3
กติกาตอนที่ 3 ผู้เล่นและเจ้าหน้าที่ทีม	3
ข้อที่ 4 จำนวนผู้เล่น	3
ข้อที่ 5 จำนวนเจ้าหน้าที่ทีม	3
ข้อที่ 6 การแต่งกาย	3
กติกาตอนที่ 4 ผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่	4
ข้อที่ 7 จำนวนผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่	4
กติกาตอนที่ 5 ข้อกำหนดว่าด้วยเวลา	4
ข้อที่ 8 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน	4
กติกาตอนที่ 6 ข้อกำหนดว่าด้วยการแข่งขัน	5
ข้อที่ 9 การเริ่มการแข่งขัน	5
ข้อที่ 10 วิธีการแข่งขัน	5
ข้อที่ 11 การเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ	6
ข้อที่ 12 จำนวนรอบการแข่งขัน	6
ข้อที่ 13 การตัดสินผลการแข่งขัน	6
ข้อที่ 14 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น	7
ข้อที่ 15 การเปลี่ยนตำแหน่งการเล่น	7

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ข้อที่ 16 การกระทำผิดระเบียบ	7
ข้อที่ 17 การกระทำฟาวล์	8
ภาพสัญลักษณ์การตัดสินเตย	9
แนวปฏิบัติในการตัดสินเตย	11
ใบส่งรายชื่อนักกีฬา	12
ใบบันทึกการแข่งขันเตย	13
ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขันเตย	16

กติกาการแข่งขันเตย

กติกาตอนที่ 1 ลักษณะการแข่งขัน

ข้อที่ 1 นิยามศัพท์ การแข่งขันเตย หมายถึง การที่ผู้เล่น 2 ฝ่าย ๆ ละ 6 คน แบ่งเป็นผู้เล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ โดยการเสี่ยงเลือกรุกหรือรับก่อน มีจุดมุ่งหมายการแข่งขัน คือ ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรุกพยายามวิ่งผ่านเส้นสกัดจากหัวสนามตั้งแต่เส้นเริ่มจนกระทั่งผ่านเส้นสุดท้ายลงไป แล้ววิ่งย้อนกลับขึ้นมาจนผ่านเส้นเริ่มอีกครั้งหนึ่ง โดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับซึ่งยืนป้องกันภายในบริเวณช่องสกัดแต่ละช่องแตะต้องตัวได้ ให้ถือว่าได้คะแนน และทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

กติกาตอนที่ 2 สนามและอุปกรณ์การแข่งขัน

ข้อที่ 2 สนามแข่งขันเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 10 ม. ยาว 22.50 ม. และมีส่วนประกอบดังนี้

2.1 ช่องสกัด มีขนาดกว้าง 50 ซม. แบ่งสนามตามแนวยาวออกเป็น 2 ด้าน กว้างด้านละ 4.75 ม. เท่ากันเรียกว่าช่องสกัดกลาง และแบ่งสนามตามแนวกว้างออกเป็น 5 ส่วน กว้างส่วนละ 3.50 ม. เท่ากันเรียกว่าช่องสกัดที่ 1,2,3,4,5,6 ตามลำดับ และบริเวณมุมประชิดระหว่างช่องสกัดที่ 1 และ ช่องสกัดกลางให้ลากเส้นตรงข้ามมุมจากทั้งสอง โดยที่ปลายเส้นตรงข้ามมุมจากทั้งสองนั้นห่างจากมุมไปทางแฉกทั้งสองของมุมด้านละ 50 ซม. เท่ากันและให้ถือว่าบริเวณสามเหลี่ยมนี้เป็นส่วนหนึ่งของช่องสกัดด้วย

2.2 เส้นเริ่ม มีลักษณะเป็นเส้นประลากขนานกับช่องสกัดที่ 1 ทางด้านหัวสนาม ห่างกัน 2 ม. โดยเส้นประแต่ละเส้นยาว 1 ม. และห่างกัน 50 ซม. มีความยาวตลอดแนวเท่ากับความกว้างของสนาม โดยมีเส้นทึบเชื่อมต่อกับเส้นข้างสนามทั้งสองด้าน

2.3 ขนาดของเส้น เส้นสนามแต่ละเส้นกว้าง 5 ซม. เป็นสีขาวหรือสีที่มองเห็นได้ชัดเจนและให้ถือว่าเส้นเป็นส่วนหนึ่งของสนามด้วย

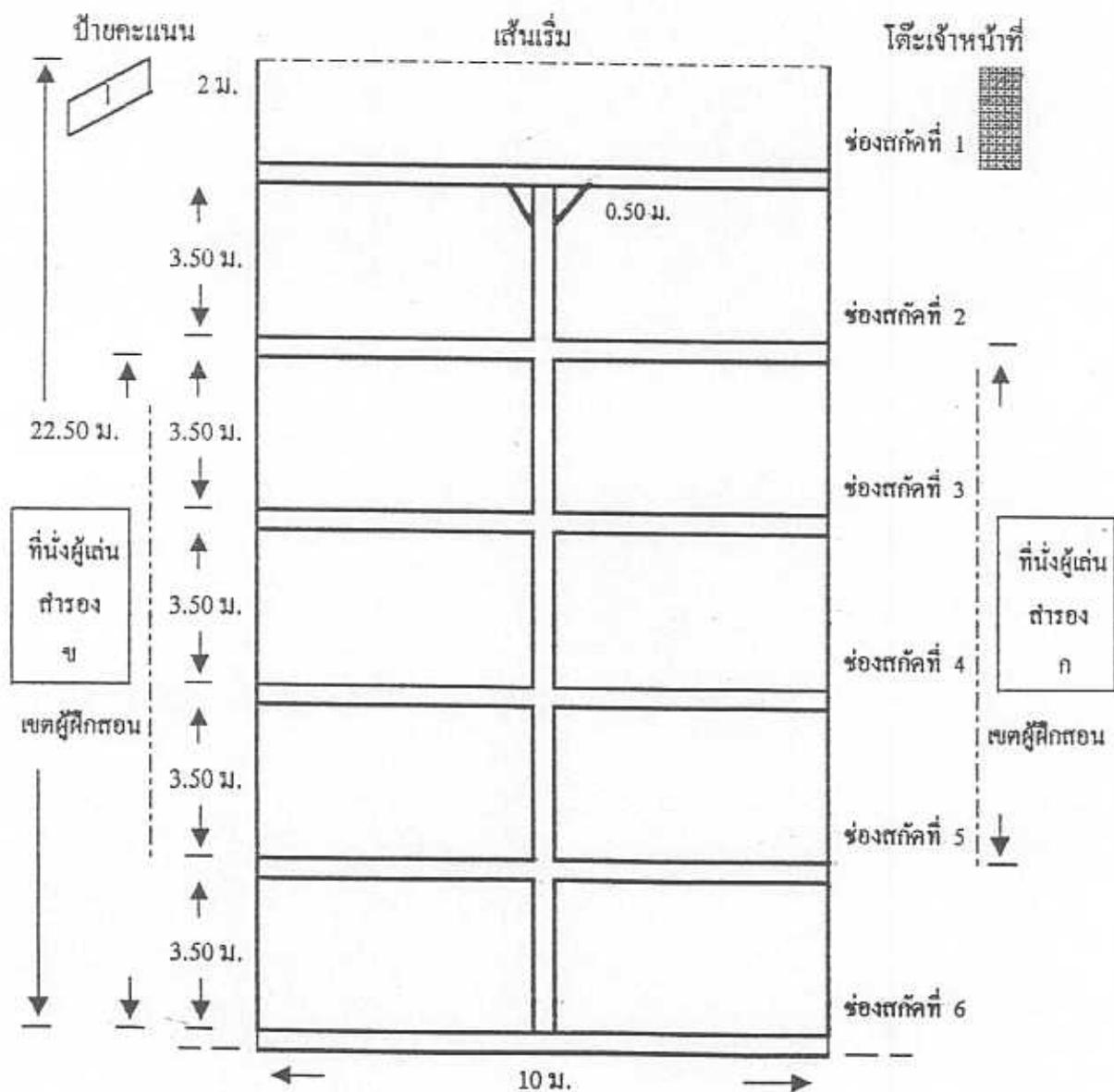
2.4 บริเวณที่นั่งผู้เล่นสำรองและผู้ฝึกสอน กำหนดไว้ ด้านข้างสนามบริเวณ

กึ่งกลางของทั้งสองด้าน ห่างจากขอบสนามด้านละ 4 ม. ซึ่งกำหนดไว้เป็นบริเวณที่นั่งของผู้เล่น
 ส้ารองและผู้ฝึกสอน โดยทีมที่ได้รุกก่อนจะนั่งอยู่ด้านเดียวกับโต๊ะเจ้าหน้าที่ และจะทำการเปลี่ยนที่
 นั่งก่อนการแข่งขันในครั้งเวลาหลัง บริเวณที่นั่งนี้จะมีเขตสำหรับให้ผู้ฝึกสอนใช้ในการแนะนำ
 ผู้เล่นขณะทำการแข่งขัน โดยเป็นเส้นประลากขนานกับเส้นข้างสนาม ขาวตั้งแต่ช่องสกัดที่ 2 ถึง
 ช่องสกัดที่ 5 และห่างจากเส้นข้าง 3 เมตร

2.5 โต๊ะเจ้าหน้าที่ กำหนดไว้ด้านข้างฝั่งขวาของข้างสนาม ตรงกึ่งกลางช่องสกัด
 ที่ 1 และห่างจากขอบสนาม 3 เมตร

2.6 ป้ายบอกคะแนน กำหนดไว้ด้านข้างฝั่งซ้ายของหัวสนามฝั่งตรงข้ามกับโต๊ะ
 เจ้าหน้าที่ และห่างจากขอบสนาม 3 ม. หันหน้าทำมุมเฉียงเข้าหาสนาม

รูปแบบสนามแข่งขัน



หมายเหตุ ช่องสกัดทุกช่องกว้างช่องละ 0.50 ม.

ข้อ 3 อุปกรณ์การแข่งขัน ประกอบด้วย

- 3.1 นาฬิกาบอกเวลาการแข่งขันในแต่ละรอบ 1 เรือน
- 3.2 นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
- 3.3 อุปกรณ์สัญญาณเสียงเมื่อหมดเวลา
- 3.4 ป้ายแสดงคะแนน
- 3.5 ใบบันทึกลงคะแนน

กติกาตอนที่ 3 ผู้เล่นและเจ้าหน้าที่ประจำทีม

ข้อที่ 4 จำนวนผู้เล่น แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นทีมละ 10 คน ลงทำการแข่งขันได้คราวละ 6 คน นอกนั้นเป็นผู้เล่นสำรอง 4 คน โดยมีผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่หัวหน้าทีม ซึ่งมีหน้าที่ควบคุมการเล่นในทีมของตนเอง และติดต่อสอบถามกรรมการผู้ตัดสินกรณีมีข้อสงสัยหรือปัญหาในการแข่งขัน

ข้อที่ 5 จำนวนเจ้าหน้าที่ แต่ละทีมให้มีผู้ฝึกสอนได้ 1 คน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน 1 คน ซึ่งมีหน้าที่ติดต่อประสานงานในการแข่งขัน ควบคุมนักกีฬา ตลอดทั้งติดต่อสอบถามกรรมการผู้ตัดสินกรณีมีข้อปัญหาต่างๆ และปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขัน โดยเคร่งครัด

ข้อที่ 6 การแต่งกาย

6.1 นักกีฬา นักกีฬาแต่ละคนจะต้องแต่งกายด้วยชุดกีฬาทางเกงขาสั้น เสื้อยืดแขนสั้นหรือแขนยาวสีเดียวกันตลอดทั้งทีม และติดหมายเลขประจำตัวที่เสื้อทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ด้วยขนาดและสีที่มองเห็น ได้ชัดเจน ตั้งแต่หมายเลข 1-10 และอนุญาตให้สวมรองเท้าผ้าใบหรือรองเท้าหนังชนิดมีปุ่มทำด้วยยางหรือพลาสติก ตลอดทั้งอุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บ เช่น สนับเข่า กางเกงรัดกล้ามเนื้อ หรือสิ่งอื่นใดที่มีได้เป็นอันตรายต่อคู่แข่ง ลงทำการแข่งขันได้ ไม่อนุญาตให้นักกีฬาสวมเครื่องประดับที่อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อคู่แข่ง เช่น แหวน, นาฬิกา, สร้อยข้อมือ สร้อยคอ ฯ ลงทำการแข่งขัน

6.2 เจ้าหน้าที่ประจำทีม จะต้องแต่งกายด้วยชุดสุภาพ ไม่อนุญาตให้ใส่กางเกงขาสั้น และสวมรองเท้าและลงทำหน้าที่ในการแข่งขัน

กติกาตอนที่ 4 ผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่

ข้อที่ 7 ในการแข่งขันให้มีผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ ดังนี้ คือ

- 7.1 ผู้ตัดสิน (Referee) จำนวน 2 คน มีหน้าที่ในการตัดสินและควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยจนเสร็จสิ้นการแข่งขัน
- 7.2 ผู้กำกับเส้น (Line men) จำนวน 2 คน มีหน้าที่ช่วยเหลือผู้ตัดสินเพื่อให้การแข่งขันดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย ควบคุมดูแลบริเวณเส้นข้างและให้สัญญาณแก่ผู้ตัดสินโดยการยกธงแสดงเมื่อผู้เล่นออกนอกสนามหรือถูกเตะต้องตัว
- 7.3 ผู้บันทึกผลการแข่งขัน มีหน้าที่บันทึกผลการแข่งขัน การทำคะแนน การกระทำฟาวล์
- 7.4 ผู้ช่วยผู้บันทึกผลการแข่งขัน มีหน้าที่ช่วยเหลือผู้บันทึกผลการแข่งขันในการบันทึกผลการแข่งขัน การทำคะแนน การกระทำฟาวล์
- 7.5 ผู้จับเวลาการแข่งขัน มีหน้าที่ในการจับเวลาการแข่งขัน, เวลานอก, เวลาพักระหว่างรอบ, เวลาพักครึ่งการแข่งขัน และเมื่อมีการแข่งขันในรอบต่อเวลาพิเศษ
- 7.6 ผู้ตัดสิน, ผู้กำกับเส้น และเจ้าหน้าที่จะต้องแต่งกายด้วยชุด ดังนี้
 1. เสื้อเชิ้ตสีขาว
 2. กางเกงขาขาวสีกรมท่า

กติกาตอนที่ 5 ข้อกำหนดว่าด้วยเวลา

ข้อที่ 8 ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน กำหนดดังนี้

- 8.1 เวลาในการแข่งขันกำหนดให้ฝ่ายรุกใช้เวลาในการรุกของแต่ละรอบ (Inning) ไม่เกิน 2 นาที
- 8.2 เมื่อหมดเวลาในการรุก 2 นาที หรือเมื่อฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่งถูกเตะต้องตัวได้ จะต้องทำการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับและเริ่มรุกใหม่ภายในเวลา 20 วินาที
- 8.3 เวลานอก ผู้ตัดสินสามารถสั่งหยุดการเล่นได้ชั่วคราวกรณีที่ผู้เล่นได้รับบาดเจ็บหรือมีเหตุรบกวนการแข่งขันได้คราวละไม่เกิน 1 นาที ทั้งนี้ไม่นับรวมกับเวลาการแข่งขันแต่ละรอบ
- 8.4 เวลาพักครึ่งการแข่งขัน เมื่อจบการแข่งขันในครึ่งเวลาแรก ให้พักครึ่งการแข่งขัน 5 นาที ก่อนที่จะเริ่มการแข่งขันในครึ่งเวลาหลังต่อไป

กติกาตอนที่ 6 ข้อกำหนดว่าด้วยการแข่งขัน

ข้อที่ 9 การเริ่มการแข่งขัน

9.1 การแข่งขันจะเริ่มมิได้ ถ้าผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่งมีไม้ครบ 6 คน หรือมอยู่ในสนามแข่งขัน โดยกำหนดให้ผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนยืนอยู่หลังเส้นเริ่ม และผู้เล่นฝ่ายรับทุกคนเข้าประจำช่องสกัดของตนเอง ตั้งแต่ช่องสกัดที่ 1,2,3,4,5, และ 6

9.2 ก่อนเริ่มการแข่งขันในครั้งแรก และรอบเวลาต่อพิเศษครั้งที่ 1 ให้ผู้ตัดสินเรียกหัวหน้าทีมทั้งสองทำการเสี่ยงหัวก้อยเพื่อเลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก่อน โดยทีมที่ชนะการเสี่ยงมีสิทธิในการเลือกก่อน

9.3 การแข่งขันจะเริ่มโดยผู้ตัดสินที่ 1 ให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการแข่งขัน จากนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถรุกได้ทันทีโดยไม่จำกัดจำนวน

ข้อที่ 10 วิธีการแข่งขัน

ฝ่ายรุก

10.1 ฝ่ายรุก จะต้องพยายามวิ่งผ่านเส้นสกัดตั้งแต่ช่องสกัดที่ 1 ลงไปจนผ่านเลขช่องสกัดสุดท้าย แล้ววิ่งย้อนกลับขึ้นมายังเส้นเริ่มอีกครั้งหนึ่ง โดยทีมให้ผู้เล่นฝ่ายรับใช้มือแตะต้องตัวได้ และเมื่อวิ่งผ่านช่องสกัดที่ 1 ขึ้นมาได้ให้ร้องดังก่า ว่า **เตย** พร้อมกับขุมมือขึ้นเหนือศีรษะก็จะถือว่าได้ 1 คะแนน / ผู้เล่น 1 คน และยังสามารถกลับเข้าเล่นต่อไปได้อีก ครบที่ข้อกำหนดว่าด้วยการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับยังไม่สิ้นสุด และถ้าในการรุกรอบเดียวกันนี้ ผู้เล่นคนใดสามารถทำเตยได้เป็นครั้งที่ 2, 3... เป็นต้น ไปจะได้คะแนนครั้งละ 2 คะแนน

10.2 การรุกของฝ่ายรุกจะต้องกระทำภายในเขตสนามเท่านั้นจะวิ่งออกนอกเขตสนามด้านข้างแล้วย้อนกลับเข้ามาในสนามอีกไม่ได้

10.3 ฝ่ายรุก เมื่อวิ่งผ่านช่องสกัดใด ๆ ไปแล้ว แต่ยังไม่พ้นช่องสกัดสุดท้าย จะวิ่งย้อนกลับขึ้นมายังช่องสกัดที่เคยวิ่งผ่านไปแล้วไม่ได้

10.4 การรุกในแต่ละรอบ ใช้เวลารอบละไม่เกิน 2 นาที ซึ่งเมื่อครบกำหนดเวลาแล้วก็จะเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับหรือ ในกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับแตะต้องตัวได้ 1 คน ก็ทำการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับทันที โดยไม่ต้องรอให้ครบกำหนดเวลา 2 นาที

10.5 ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ถูกแตะต้องตัวโดยสมบูรณ์ ถือว่าตาย (Touch Out) และจะต้องทำการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับทันที

ฝ่ายรับ

10.6 ผู้เล่นฝ่ายรับ มีหน้าที่ในการป้องกันการรุกของฝ่ายรุกโดยอนุญาต ให้ใช้เฉพาะมือเท่านั้น ในการและต้องตัวผู้เล่นฝ่ายรุก ตั้งแต่ระดับไหล่ลงมาถึงเท้า และขณะและต้องตัวนั้นเท้าทั้งสองข้างหรือข้างใดข้างหนึ่งของผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องอยู่บนพื้นสนามภายในบริเวณช่องสกัดของคนหรืออาจจะเหยียบเส้นสกัดก็ได้ กรณีที่มีเท้าเพียงข้างใดข้างหนึ่งอยู่บนพื้นสนามภายในช่องสกัดหรือเหยียบเส้นสกัดอยู่ขณะที่ทำการและต้องตัวผู้เล่นฝ่ายรุกรุนั้น เท้าอีกข้างหนึ่งจะต้องไม่อยู่บนพื้นสนามนอกช่องสกัด จึงจะถือว่า การและต้องตัวนั้นสมบูรณ์ ยกเว้น กรณีที่ผู้เล่นฝ่ายรับใช้การพุ่งและ ซึ่งก่อนพุ่งและนั้น เท้าทั้งสองหรือข้างใดข้างหนึ่งจะต้องอยู่บนพื้นสนามภายในบริเวณช่องสกัดหรือเหยียบเส้นสกัดอยู่ และเมื่อพุ่งและแล้วถ้าตัวและขาทั้งสองข้างจะต้องคลออยู่ภายในบริเวณช่องสกัดเท่านั้น จึงจะถือได้ว่าเป็นการและต้องตัวที่สมบูรณ์

10.7 กำหนดให้ผู้เล่นฝ่ายรับที่ทำหน้าที่หัวหน้าทีม มีหน้าที่ในการป้องกันช่องสกัดที่ 1 รวมถึงช่องสกัดตามแนวยาวกลางสนามด้วย ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ มีหน้าที่ป้องกันเฉพาะช่องสกัดของตนเองเท่านั้น

ข้อที่ 11 การเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ

- 11.1 เมื่อหมดเวลาในการรุกแต่ละรอบ (2 นาที)
- 11.2 เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่งถูกผู้เล่นฝ่ายรับและต้องตัว ได้โดยสมบูรณ์
- 11.3 เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับกระทำผิดกติกา จนถูกตัดสินให้ตาย หรือถูกให้ออกจากการแข่งขัน (ใบแดง)

ข้อที่ 12 จำนวนรอบการแข่งขัน (Inning)

- 12.1 ในการแข่งขันแต่ละครั้งเวลา ให้ทำการแข่งขันครั้งละเวลาละ 6 รอบและเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งแรก แล้วให้พักการแข่งขัน 5 นาที ก่อนที่จะทำการแข่งขันในครั้งเวลาหลังต่อไป
- 12.2 การแข่งขัน 1 รอบ หมายถึง การที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้เป็นทั้งฝ่ายรุก และฝ่ายรับทีมละ 1 ครั้ง

ข้อที่ 13 การตัดสินผลการแข่งขัน

- 13.1 การนับคะแนน ผู้เล่นที่สามารถทำ "เดย์" ได้ 1 คน ให้นับเป็น 1 คะแนน ยกเว้นผู้เล่นที่สามารถทำเดย์ได้เป็นครั้งที่ 2, 3... ในรอบเดียวกันจะได้ครั้งละ 2 คะแนน
- 13.2 การตัดสินแพ้ชนะ เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งเวลาหลังแล้ว ทีมใดที่ทำคะแนนได้มากกว่าถือเป็นฝ่ายชนะ และหากผลการแข่งขันยังเสมอกันอยู่ให้ทำการแข่งขันในรอบ

เวลาต่อพิเศษครั้งละ 1 รอบ (Inning) จนกว่าจะแพ้ชนะกัน แต่ทั้งนี้เมื่อรวมเวลาต่อพิเศษแล้วต้องไม่เกิน 3 รอบ และถ้าครบกำหนด 3 รอบแล้ว ยังเสมอกันอยู่ ให้ถือผลคะแนนทีมที่ทำได้สูงสุดในแต่ละรอบเป็นเกณฑ์การตัดสิน

ข้อที่ 14 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น

ทั้งสองทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ไม่จำกัด โดยจะทำการเปลี่ยนตัวได้ เมื่อ

1. ช่วงการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ หรือฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุก
2. จบการแข่งขันในแต่ละรอบ (Inning)
3. พักครึ่งการแข่งขัน
4. เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้รับบาดเจ็บ จะทำการแข่งขัน
5. เป็นฝ่ายรุก ทั้งนี้ไม่มีการทดเวลา
6. เฉพาะหัวหน้าทีม จะทำการเปลี่ยนตัวได้ก่อนการแข่งขันในครึ่งเวลาหลัง ก่อน

การแข่งขันในรอบเวลาต่อพิเศษเท่านั้น ยกเว้นกรณีได้รับบาดเจ็บจนไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้

การเปลี่ยนตัวจะต้องแจ้งผู้บันทึกทุกครั้ง และต้องกระทำให้เสร็จสิ้นในระยะเวลาอันรวดเร็ว

ข้อที่ 15 การเปลี่ยนตำแหน่งการเล่น

ผู้เล่นฝ่ายรับสามารถเปลี่ยนตำแหน่งการเล่นได้ก่อนที่การแข่งขันในรอบต่อไปจะเริ่มขึ้น ยกเว้นผู้ทำหน้าที่หัวหน้าทีม ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนตำแหน่งการเล่นจนกว่าจะเริ่มการแข่งขันใหม่ในครึ่งเวลาหลัง หรือรอบเวลาต่อพิเศษเท่านั้น โดยให้ถือว่าเป็นการเปลี่ยนผู้ทำหน้าที่หัวหน้าทีมด้วย

ข้อที่ 16 การกระทำผิดระเบียบ (Violations)

การกระทำต่อไปนี้ถือว่ามีผิดระเบียบการเล่น คือ

16.1 ฝ่ายรุกวิ่งออกนอกเขตสนามทางด้านข้างโดยเจตนาหรือไม่เจตนาก็ตามซึ่งการออกนอกเขตสนามนั้นหมายถึงเท้าทั้งสองข้างมิได้อยู่บนพื้นดินในเขตสนาม และในกรณีที่ทำไม่ได้สัมผัสพื้นดินนอกเขตสนามไม่ถือว่าเป็นผิดระเบียบ

16.2 ฝ่ายรุกวิ่งย้อนกลับผ่านช่องสกัดช่องใดช่องหนึ่งหรือหลายช่องขึ้นมา ก่อนที่จะวิ่งลงเลขผ่านช่องสกัดสุดท้ายแล้ว

บทลงโทษ

ผู้เล่นที่ทำผิดระเบียบในข้อ 16.1 และ 16.2 ให้ถือว่าตาย

ข้อที่ 17 การกระทำฟาวล์ (Fouls)

การกระทำต่อไปนี้ถือว่าเป็นการกระทำฟาวล์ คือ

17.1 ฝ่ายรับเจตนาใช้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายนอกเหนือจากมือ เช่น แขน, ขา, เท้า, เข่า, สอก ฯ และต้องตัวผู้เล่นฝ่ายรุก ทั้งนี้รวมถึงการใช้มือแตะบริเวณศีรษะและลำคอของผู้แข่งขันด้วย

17.2 ฝ่ายรุก เจตนาใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายกีดกันหรือขัดขวางการเล่นของฝ่ายรับ ทั้งนี้เพื่อให้ฝ่ายตนเองได้ประโยชน์

17.3 ใช้วาจาในการหลอกล่อหรือขู่ขู่คู่แข่ง

17.4 แสดงพฤติกรรมที่ขาดน้ำใจนักกีฬาต่อคู่แข่ง

17.5 แสดงกิริยา วาจาที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น, ผู้ตัดสิน, ตลอดทั้งผู้ช่วยผู้ตัดสิน

17.6 เจตนาทำร้ายคู่แข่ง เช่น โยน, ทุ่ม, ฟัน, ผลัก, ทุบ, ดัน, ดึง, เกี้ยว, กีดกัน, เตะ, ถีบ หรือทะเลาะวิวาท

บทลงโทษ

1. โใบเหลือง หมายถึง สักเดือน.ภาคโทษ

2. โใบแดง หมายถึง ให้ออกจากการแข่งขันในครั้งนั้น และถูกตัดสิทธิ์ลงทำการแข่งขันในครั้งต่อไปอีก 1 ครั้ง

กรณี que ผู้เล่นถูกใบแดง ให้ออกจากการแข่งขันจะไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นคนอื่น ๆ ลงเล่นแทนได้

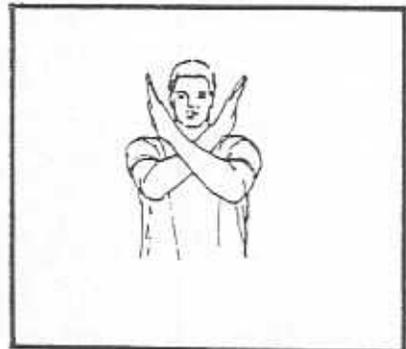
ผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ในข้อ 17.1, 17.2 และ 17.3 โใบครั้งแรกให้ภาคโทษ (ใบเหลือง) ไว้ก่อน ส่วนการกระทำฟาวล์ในข้อ 17.4, 17.5, 17.6 ให้ลงโทษโดยให้ออกจากการแข่งขัน (ใบแดง)

ภาพสัญลักษณ์การตัดสินเตย

1. สํารวจความพร้อม



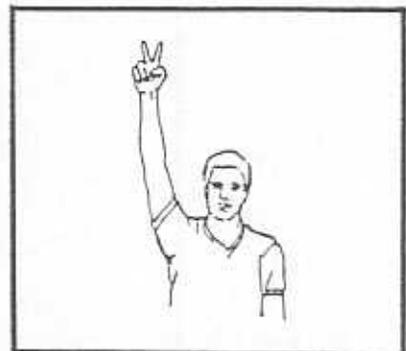
2. ผู้เล่นตาช (Touch-out)
เปลี่ยนจากรุกเป็นรับ



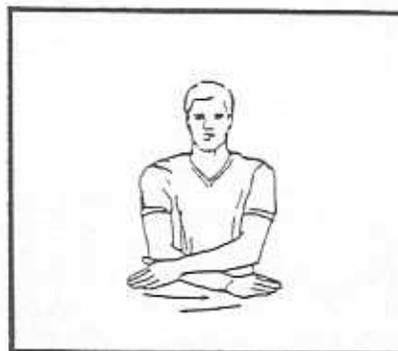
3. ใต้ 1 คะแนน



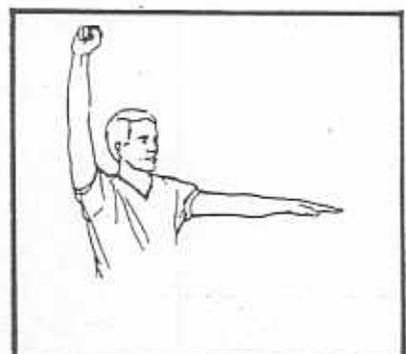
4. ใต้ 2 คะแนน
หมดเวลาในการรุก 2 นาที



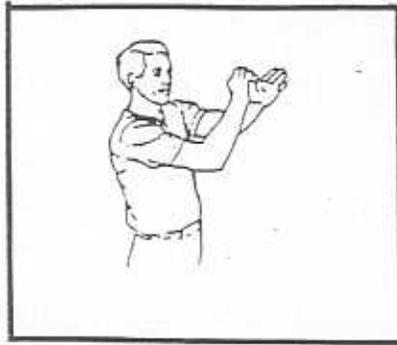
5. ไม่นับคะแนน
หมดเวลาการแข่งขัน



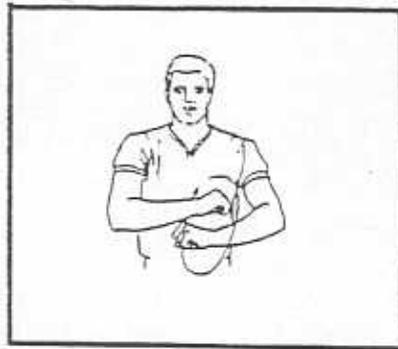
6. การทำฟาวล์



7. การกระทำฟาวล์โดยใช้มือ

8. การกระทำฟาวล์โดยกีดกัน
คู่ต่อสู้

9. การเปลี่ยนตัว



10. ขอลเวลาออก



แนวปฏิบัติในการตัดสินเตย

1. การเสีงหัวก้อย โดยผู้ตัดสินที่ 1 ดำเนินการเสีงหัวก้อยบริเวณข้างสนามก่อนเริ่มการแข่งขัน 5 นาที โดยการโยนนั้นให้เหรียญหล่นลงบนพื้นสนามทั้งนี้เพื่อความยุติธรรมแก่ทั้งสองฝ่าย
2. การเริ่มเล่น โดยผู้ตัดสินที่ 1 สำรวจความพร้อมของผู้เล่นและเจ้าหน้าที่ตั้งสัญญาณภาพที่ 1 แล้วจึงเป่าให้สัญญาณนกหวีด 1 ครั้ง เสียงหนัก-สั้น
3. การเปลี่ยนจากรุกเป็นรับ โดยผู้ตัดสินคนใดคนหนึ่งเห็นเหตุการณ์แล้วเป่านกหวีดเสียงหนัก-ยาว พร้อมกับแสดงสัญญาณดังภาพที่ 2 และขณะเดียวกันผู้ตัดสินอีกคนหนึ่งต้องแสดงสัญญาณรับให้สอดคล้องกันด้วย
4. การได้คะแนน เมื่อผู้เล่นทำคะแนนได้ 1 หรือ 2 คะแนน ให้ผู้ตัดสินที่ 1 เป่านกหวีดเสียงเบา-สั้น พร้อมกับแสดงสัญญาณคะแนนที่ได้ตั้งสัญญาณภาพที่ 3 หรือภาพที่ 4
5. การไม่นับคะแนน ในกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายรุกทำคะแนนได้ภายหลังจากเพื่อนร่วมทีมของตนเองได้ตาย ก่อนแล้ว ให้ผู้ตัดสินแสดงสัญญาณการไม่นับคะแนนดังภาพที่ 5 โดยไม่ต้องเป่านกหวีด
6. การกระทำฟาวล์ ในกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งกระทำฟาวล์ ให้ผู้ตัดสินที่เห็นเหตุการณ์นั้น ๆ เป่านกหวีดเสียงหนัก-ยาว แล้วแสดงสัญญาณดังภาพที่ 6 แสดงการกระทำฟาวล์และต่อด้วยสัญญาณภาพที่ 7 หรือ 8 ตามลักษณะการกระทำฟาวล์ต่อหน้าผู้ทำฟาวล์แล้วแจ้งหมายเลขผู้กระทำฟาวล์ต่อผู้บันทึกคะแนน ในกรณีที่ผู้ตัดสินได้ให้ใบเหลือง ใบแดง
7. การเปลี่ยนตัว ในกรณีที่ผู้เล่นขอเปลี่ยนตัวขณะที่การแข่งขันกำลังดำเนินอยู่ ให้ผู้ตัดสินเป่านกหวีดเสียงหนัก-สั้น 2 ครั้ง พร้อมกับแสดงสัญญาณดังภาพที่ 9 ต่อผู้บันทึกคะแนน
8. การขอเวลานอก ในกรณีที่ผู้ตัดสินขอเวลานอก ให้เป่านกหวีดเสียงหนัก-สั้น 2 ครั้ง พร้อมกับแสดงสัญญาณดังภาพที่ 10 ต่อผู้จับเวลาการแข่งขัน

ใบส่งรายชื่อนักกีฬาเตย

ทีม.....

ประเภท ชาย หญิง

สีเสื้อ.....สีกางเกง.....

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	หมายเลข	ตำแหน่ง	ลายเซ็น
1			หัวหน้าทีม	
2			ช่องสกัดที่ 2	
3			ช่องสกัดที่ 3	
4			ช่องสกัดที่ 4	
5			ช่องสกัดที่ 5	
6			ช่องสกัดที่ 6	
7			สำรอง 1	
8			สำรอง 2	
9			สำรอง 3	
10			สำรอง 4	

ลงชื่อ.....หัวหน้าทีม
(.....)

ลงชื่อ.....ผู้ฝึกสอน
(.....)

ลงชื่อ.....ผู้จัดการทีม
(.....)

ตัวอย่างการเขียนใบบันทึกคะแนน

1. ก่อนการแข่งขันอย่างน้อย 5 นาที ผู้ตัดสินจะต้องเรียกหัวหน้าทีมทั้งสองมาทำการเสียบหัวก๊อชเพื่อรูกหรือรับก่อน โดยทีมที่ได้รูกก่อนจะต้องลงชื่อในช่องทีม ก และทีมที่รับก่อนจะต้องลงชื่อในช่องทีม ข

2. ผู้บันทึก บันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ลงในช่องทีม ก และทีม ข

3. การบันทึกคะแนน ผู้บันทึกจะต้องบันทึกหมายเลขผู้ที่ทำคะแนน ได้แต่ละคนลงในช่อง r_1, r_2, \dots, r_6 (ร หมายถึงรอบการแข่งขัน) ตามรอบที่เป็นฝ่ายรูก และตรงกับช่องลำดับคะแนนที่ทำไว้

ตัวอย่าง เช่น ครึ่งเวลาแรกในรอบที่ 1 (r_1) ทีม ก โดยหมายเลข 5 ทำคะแนนได้เป็นคนที 1 ก็ใส่หมายเลข 5 ลงในช่อง r_1 และตรงกับคะแนนที่ 1 ของครึ่งเวลาแรก หมายเลข 4 ทีม ก ทำคะแนนได้เป็นคนที 2 ก็ใส่หมายเลข 4 ลงในช่อง r_1 และตรงกับคะแนนที่ 2 และในรอบเดียวกันนี้ หมายเลข 5 ทำเตบได้เป็นครั้งที่ 2 ซึ่งจะ ได้ 2 คะแนน ก็ให้ใส่หมายเลข 5 คร่อมกึ่งกลางระหว่างคะแนนที่ 3 - 4 และทำเครื่องหมายปิดกั้นนี้เรื่อยไป จนกระทั่งเปลี่ยนจากรูกเป็นรับในรอบแรก (r_2) ได้คะแนนเท่าไรก็ให้ขีดเส้นทึบ ได้หมายเลขสุดท้ายที่ทำคะแนนได้ แล้วรวมคะแนนที่ทำได้ในแต่ละรอบ ไว้ตอนล่างของแต่ละรอบ เมื่อหมดครึ่งเวลาใดก็ให้รวมคะแนนทั้งหมดที่ทำได้ในครึ่งเวลานั้น ดังตัวอย่าง

4. การบันทึกการลงโทษ โดยผู้บันทึก บันทึกหมายเลขผู้ที่ถูกลงโทษด้วยใบเหลือง หรือใบแดง ลงในช่องของทีม ก หรือทีม ข ให้ตรงกับช่องครึ่งเวลาแรก หรือครึ่งเวลาหลัง

5. สรุปผลการแข่งขัน เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันแล้วให้ผู้บันทึก รวมคะแนนแต่ละทีมที่ทำได้ในแต่ละครึ่งเวลา สรุปไว้ตอนท้ายสุด โดยให้หัวหน้าทีมทั้งสอง และผู้ตัดสินลงลายมือชื่อรับรองผลการแข่งขันไว้เป็นสำคัญ ดังตัวอย่างในหน้าถัดไป

ใบบันทึกผลการแข่งขันเตย

วันที่ 31 ก.ค. 2541 เวลา 14.30 น.

ทีม ก. โรงเรียนหนองทะเล จ. สส. สส

คู่ที่ 1 ประเภท ชาย อายุไม่เกิน 15 ปี

ทีม ข. โรงเรียนสหศึกษานานาชาติ จ. สส. เชียงว

ทีม ก. ร.ร. หนองทะเล จ. สส.		คะแนน	ครึ่งแรก						ครึ่งหลัง						ต่อเวลา		
หมายเลข	ชื่อ - สกุล		r ₁	r ₂	r ₃	r ₄	r ₅	r ₆	r ₁	r ₂	r ₃	r ₄	r ₅	r ₆	r ₁	r ₂	r ₃
1	อ.ร. กวีพงษ์ พงษ์พานิช	1	5	1	4	5	3	1	4	2	-	7	9	2			
2	ท. เฉลิมชัย ไชยวงศ์เกษม	2	4	3	6	1	2	5	3		8	10	1				
3	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	3	5			8		6				3	5				
4	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	4				9						4					
5	ท. พงษ์พานิช จุฬานานาชาติ	5										5					
6	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	6															
7	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	7															
8	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	8															
9	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	9															
10	ท. กวีพงษ์ ศฤงคาริโก	10	(4)	(2)	(2)	(4)	(1)	(2)	(3)	(2)	-	(2)	(5)	(3)			
รวม			15						15						รวม		

ทีม ข. ร.ร. สหศึกษานานาชาติ จ. สส.		คะแนน	ครึ่งแรก						ครึ่งหลัง						ต่อเวลา		
หมายเลข	ชื่อ - สกุล		r ₁	r ₂	r ₃	r ₄	r ₅	r ₆	r ₁	r ₂	r ₃	r ₄	r ₅	r ₆	r ₁	r ₂	r ₃
1	อ.ร. สหศึกษานานาชาติ	1	-	7	9	4	1	2	1	3	3	1	7	3			
2	ท. สหศึกษานานาชาติ	2		8	5	3	3		2	5	4		6	9			
3	ท. สหศึกษานานาชาติ	3				2	2				2						
4	ท. สหศึกษานานาชาติ	4															
5	ท. สหศึกษานานาชาติ	5															
6	ท. สหศึกษานานาชาติ	6															
7	ท. สหศึกษานานาชาติ	7															
8	ท. สหศึกษานานาชาติ	8															
9	ท. สหศึกษานานาชาติ	9															
10	ท. สหศึกษานานาชาติ	10	-	(2)	(2)	(3)	(5)	(1)	(2)	(2)	(3)	(1)	(2)	(2)			
รวม			13						12						รวม		

บันทึกผลการลงโทษ		ครึ่งแรก	ครึ่งหลัง	ต่อเวลา
ทีม ก.	ร.ร. หนองทะเล จ. สส. ไบเลื่อง	-	-	
	ร.ร. หนองทะเล จ. สส. ไบแดง	-	-	
ทีม ข.	ร.ร. สหศึกษานานาชาติ จ. สส. ไบเลื่อง	3	-	
	ร.ร. สหศึกษานานาชาติ จ. สส. ไบแดง	-	-	

ผลการแข่งขันทีม ร.ร. หนองทะเล จ. สส. ชนะ ทีม ร.ร. สหศึกษานานาชาติ จ. สส. ด้วยคะแนน 30 : 25

ลงชื่อ *กวีพงษ์* หัวหน้าทีม ก. ลงชื่อ *กวีพงษ์* ผู้ตัดสินที่ 1

ลงชื่อ *ศฤงคาริโก* หัวหน้าทีม ข. ลงชื่อ *กวีพงษ์* ผู้ตัดสินที่ 2

ลงชื่อ *กวีพงษ์* ผู้บันทึก

ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขัน

1. ผู้ฝึกสอนส่งรายชื่อนักกีฬา ตามแบบที่ฝ่ายจัดการแข่งขันจัดไว้ก่อนเริ่มการแข่งขัน 20 นาที
2. ผู้ตัดสินเรียกหัวหน้าทีมทำการเสีงหัวก้อยเลือกรุก หรือรับก่อนการแข่งขัน 5 นาที
3. ผู้ตัดสินเรียกนักกีฬาเข้าแถวกลางสนาม เคารพประธานการแข่งขัน แล้วจับมือกันก่อนเข้าประจำตำแหน่งทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับ โดยฝ่ายรุกทุกคนจะยืนอยู่หลังเส้นเริ่ม ส่วนฝ่ายรับยืนประจำอยู่ในช่องสกัดของตนเอง และหัวหน้าทีมจะต้องยืนอยู่ในช่องสกัดที่ 1 เท่านั้น โดยสวมปลอกแขนเป็นสัญลักษณ์
4. ผู้ตัดสินตรวจคู่นักกีฬาเข้าประจำตำแหน่งเรียบร้อย ตำรวจความพร้อมของคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ แล้ว ให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันด้วยการเป่านกหวีดเสียงหนัก-เบา แล้วจึงทำการแข่งขันตามกติกา 2 ครั้ง ๆ เวลาละ 6 รอบ
5. พักการแข่งขันระหว่างครึ่งเวลา 5 นาที
6. เริ่มการแข่งขันในครึ่งเวลาหลัง โดยทีมที่รับก่อนในครึ่งเวลาแรกจะเป็นฝ่ายได้รูกก่อน
7. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ทีมที่ทำคะแนน ได้มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ และหากผลการแข่งขันยังเสมอกันอยู่ ให้ทำการแข่งขันต่อไปครั้งละ 1 รอบ จนกว่าจะแพ้ชนะกัน แต่ทั้งนี้เมื่อรวมเวลาต่อพิเศษแล้วต้องไม่เกิน 3 รอบ และถ้าครบกำหนด 3 รอบแล้วยังเสมอกันอยู่ ให้ถือคะแนนที่ทำให้สูงสุดในแต่ละรอบเป็นเกณฑ์ตัดสิน โดยก่อนเริ่มการแข่งขันให้หัวหน้าทีมทำการเสีงหัวก้อยก่อน
8. เมื่อจบการแข่งขัน ผู้ตัดสินเรียกนักกีฬาทั้งสองทีมเข้าแถวกลางสนามและจับมือแสดงความมีน้ำใจนักกีฬา

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาคุณภาพพื้นเมืองของไทย "เดช" เพื่อการแข่งขัน
- แบบประเมินเพื่อการวิจัย (สำหรับผู้เล่น และผู้ชม)
- แบบประเมินเพื่อการวิจัย (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขัน
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น

ตอนที่ 1 รูปแบบและลักษณะการเล่นเคย

1. สนามแข่งขัน

รายการ		
1. สนามแข่งขันรูปทรงกลม		
1.1	รัศมี	1.50 ม.
1.2	รัศมี	1.80 ม.
2. สนามแข่งขันรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า		
ก. แบบไม่มีช่องวง		
2.1	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	6.50 ม. X 3.00 ม.
2.2	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	7.50 ม. X 3.00 ม.
2.3	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	8.50 ม. X 3.50 ม.
2.4	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	9.50 ม. X 3.50 ม.
2.5	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	10.00 ม. X 3.50 ม.
2.6	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	10.50 ม. X 4.00 ม.
ข. แบบมีช่องวง		
2.7	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	6.50 ม. X 3.00 ม.
2.8	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	7.50 ม. X 3.00 ม.
2.9	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	8.50 ม. X 3.50 ม.
2.10	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	9.50 ม. X 3.50 ม.
2.11	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	10.00 ม. X 3.50 ม.
2.12	ขนาดความกว้าง X ความลึกแต่ละช่อง	10.50 ม. X 4.00 ม.
ค. ความกว้างของช่องวง		
2.13	กว้างช่องละ	30 ซม.
2.14	กว้างช่องละ	50 ซม.
ง. ลักษณะของพื้นสนาม		
2.15	พื้นดิน, พื้นหญ้า	
2.16	พื้นปูน, พื้นปาร์เก้	

.....

.....

.....

.....

2. จำนวนผู้เล่น

รายการ			
1. ควรมีผู้เล่นฝ่ายละ 5 คน	สำรอง 5 คน	รวม	10 คน
2. ควรมีผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน	สำรอง 4 คน	รวม	10 คน
3. ควรมีผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน	สำรอง 6 คน	รวม	12 คน
4. ควรมีผู้เล่นฝ่ายละ 7 คน	สำรอง 5 คน	รวม	12 คน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

3. ลักษณะการเล่น

รายการ	
1. การรุก	
1.1	ฝ่ายรุกสามารถรุกพร้อมกันได้ทุกคนเมื่อเริ่มเล่น
1.2	ฝ่ายรุกสามารถรุกได้ครั้งละ 3 คน เมื่อเริ่มเล่น
2. การรับ	
2.1	ฝ่ายรับสามารถป้องกันการรุกโดยใช้มือและต้องตัวคู่ต่อสู้เท่านั้น
2.2	ฝ่ายรับสามารถป้องกันการรุกโดยใช้ข้อวัชระทุกส่วนของร่างกายและต้องตัวคู่ต่อสู้
3. การเปลี่ยนจากฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุก	ควรเปลี่ยนเมื่อ
3.1	ฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับและต้องตัวได้ 1 คน
3.2	ฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับและต้องตัวได้ 2 คน
3.3	ฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับและต้องตัวได้ 3 คน

รายการ
3.4 ฝ่ายรุกใช้เวลาในการรุกครบ 2 นาที
3.5 ฝ่ายรุกใช้เวลาในการรุกครบ 3 นาที
3.6 ฝ่ายรุกใช้เวลาในการรุกครบ 5 นาที
4. ผู้เล่นฝ่ายรุกเมื่อสามารถทำคะแนน (คะแนน) ได้แล้ว ควรจะ
4.1 ลงเล่นต่อได้จนกว่าจะเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ
4.2 ห้ามลงเล่นต่อจนกว่าจะขึ้นรอบใหม่

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

4. รูปแบบการแข่งขัน

รายการ
1. การแข่งขันควรวแข่งขันแบบ 2 ใน 3 เซ็ต ๆ ละ 11 - 15 คะแนน
2. การแข่งขันทวรวแข่งขันแบบ 4 ครั้ง ๆ ละ 2 รอบ ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ
3. การแข่งขันควรวเป็นแบบ 1 ครั้ง ๆ ละ 3 รอบ ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ
4. การแข่งขันควรวเป็นแบบ 2 ครั้ง ๆ ละ 6 รอบ ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ
5. เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วทั้งสองทีมยังเสมอกันอยู่ให้หาผู้ชนะ โดยแข่งขันต่อครั้งละ 1 รอบ จนกว่าจะแพ้ชนะกัน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

5. เวลาในการแข่งขัน

รายการ	
1. การรูกแต่ละรอบใช้เวลาไม่เกิน 2 นาที	
2. การรูกแต่ละรอบใช้เวลาไม่เกิน 3 นาที	
3. การรูกแต่ละรอบใช้เวลาไม่เกิน 5 นาที	
4. การพักครึ่งควรใช้เวลา 2 นาที	
5. การพักครึ่งควรใช้เวลา 3 นาที	
6. การพักครึ่งควรใช้เวลา 5 นาที	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

6. การตัดสินการแข่งขัน

รายการ	
1. ทำเลขได้ 1 คน ต่อ 1 คะแนน	
2. ทำเลขได้ 1 คน ต่อ 2 คะแนน	
3. ทำเลขได้เป็นครั้งที่ 2, 3 ในรอบเดียวกัน โดยบุคคลคนเดียว จะได้ครั้งละ 2 คะแนน	
4. เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วทั้งสองทีมยังเสมอกันอยู่ให้หาผู้ชนะ โดยแข่งขัน ต่อครั้งละ 1 รอบ จนกว่าจะแพ้ชนะกัน	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

7. การเริ่มต้นการแข่งขัน

รายการ
1. เริ่มต้นการแข่งขันโดยให้หัวหน้าทีมทำการเสิชงหัวก้อย
2. ผู้ชนะในการเสิชงมีสิทธิ
2.1 เลือกรุกหรือรับก่อนได้
2.2 ได้รุกก่อน
2.3 ได้รับก่อน
3. การเริ่มการแข่งขันผู้ตัดสินควรจะ
3.1 ให้สัญญาณมือ
3.2 ให้สัญญาณนกหวีด
3.3 ให้ทั้งสัญญาณมือและสัญญาณนกหวีด
4. การแข่งขันจะเริ่มมิได้ถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่ครบ 6 คน ที่จะต้องลงทำการแข่งขัน
5. ก่อนให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องยืนประจำตำแหน่งให้เรียบร้อย ตามที่กำหนด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

8. ระเบียบเกี่ยวกับเวลาในการแข่งขัน

รายการ
1. การแข่งขันจะเริ่มจับเวลาเมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณนกหวีด
2. การจับเวลาจะสิ้นสุดเมื่อ
2.1 หมดเวลาการแข่งขันแต่ละรอบ
2.2 ผู้ตัดสินให้สัญญาณเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ
3. ผู้ตัดสินสามารถขอเวลานอกได้เมื่อผู้เล่นเกิดการบาดเจ็บ

รายการ
4. ระยะเวลาในการแข่งขันที่เหมาะสมตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดการแข่งขัน
4.1 ประมาณ 25 นาที
4.2 ประมาณ 30 นาที
4.3 ประมาณ 35 นาที
4.4 ประมาณ 40 นาที

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

9. ระเบียบเกี่ยวกับผู้เล่น

รายการ
1. การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสามารถกระทำได้ก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบเท่านั้น และเปลี่ยนได้โดยไม่จำกัดจำนวน
2. หัวหน้าทีมสามารถเปลี่ยนตัวได้เฉพาะช่วงพักครึ่งการแข่งขันเท่านั้น ยกเว้นกรณีได้รับบาดเจ็บไม่สามารถทำการแข่งขันต่อได้
3. หัวหน้าทีมมีหน้าที่ป้องกันในช่องสกัดที่ 1 และสามารถวิ่งลงป้องกันในช่องสกัดกลางได้เพียงคนเดียวเท่านั้น
4. ผู้ป้องกันช่องสกัดสุดท้ายสามารถวิ่งขึ้นป้องกันในช่องกลางได้เช่นเดียวกับหัวหน้าทีม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

รายการ
<u>การกระทำต่อไปนี้เป็นฟาวล์ คือ</u>
1. ฝ่ายรับเจตนาใช้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายนอกเหนือจากมือ เช่น แขน, ขา, เท้า, เข่า, ศอก, ศีรษะ ฯ และดึงตัวผู้เล่นฝ่ายรุก
2. ฝ่ายรุกเจตนาใช้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายกีดกันหรือขัดขวางการป้องกันของฝ่ายรับ เช่น ขัดขา, กีดขวางการวิ่ง ฯ ทั้งนี้เพื่อให้ฝ่ายตนเองได้ประโยชน์
3. เจตนาทำร้ายคู่แข่ง เช่น ตี, ทุบ, ฟัน, ผลัก, ขัดขา, คั้น, ค้าง, กัด, กัดกัน, เตะ, เกี้ยว, ถีบ, หรือทะเลาะวิวาท
4. แสดงพฤติกรรมที่ขาดน้ำใจนักกีฬา
5. แสดงกิริยาวาจาที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น ผู้ตัดสิน
6. ใช้วาจาหลอกล่อหรือขู่ขู่คู่แข่ง
<u>บทลงโทษ</u>
1. ผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ในข้อ 1, 2 และ 6 ให้ลงโทษโดยการให้ใบเหลือง ซึ่งหมายถึง ตักเตือน, คาดโทษ
2. ผู้เล่นที่กระทำฟาวล์ในข้อ 3, 4, 5 ให้ลงโทษโดยการให้ใบแดง ซึ่งหมายถึง พักการแข่งขันตลอดครั้งเวลาที่กำลังแข่งขันอยู่ และสามารถลงเล่นต่อได้ในครึ่งเวลาหลัง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

11. คณะกรรมการผู้ตัดสิน

รายการ
ก. จำนวน
1. ผู้ตัดสินในสนาม 2 คน และผู้ช่วย 2 คน
2. ผู้ตัดสินในสนาม 3 คน และผู้ช่วย 3 คน
3. เจ้าหน้าที่บันทึกคะแนน 2 คน และผู้จับเวลา 1 คน

รายการสังเกต/สัมภาษณ์

ข. สัญญาณการตัดสินใจ

1. การสำรวจความพร้อมของผู้เล่น, ผู้ตัดสิน, ผู้ช่วย, และผู้จับเวลา โดยผู้ตัดสิน แสดงให้สัญญาณ มือขึ้นเหนือศีรษะแขนเหยียดตรง
2. การเริ่มเล่น โดยผู้ตัดสินเป่านกหวีดเสียงหนัก - สั้น 1 ครั้ง พร้อมขีมือเข้าไปในสนาม
3. การตาย (out) โดยผู้ตัดสินเป่านกหวีดเสียงหนัก - ยาว พร้อมขีมือไปยังผู้ที่ถูกแตะ ต้องตัว หรือผู้ที่ต้องตายโดยวิธีอื่น ๆ
4. การเปลี่ยนจากรุกเป็นรับ โดยผู้ตัดสินแสดงสัญญาณกางแขนเป็นรูปกากบาทเหนือศีรษะ
5. การกระทำฟาวล์ โดยผู้ตัดสินเป่านกหวีดเสียงหนัก - ยาว พร้อมกำมือชูขึ้นเหนือศีรษะ
6. การขอเวลานอก โดยผู้ตัดสินแสดงสัญญาณมือเป็นรูปตัวทีด้านหลังของตนเอง
7. การเปลี่ยนตัว โดยผู้ตัดสินแสดงสัญญาณหมุนมือทั้งสอง ไปรอบกันคล้ายกับสัญญาณ การเปลี่ยนตัวของกีฬาออลเล่ย์บอล
8. การได้คะแนน โดยผู้ตัดสินมือขึ้นเหนือศีรษะและแสดงนิ้วแทนจำนวนคะแนนที่ได้ พร้อมกับเป่านกหวีดสั้น 1 ครั้ง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

12. การดำเนินการแข่งขัน

รายการ

1. ผู้ฝึกสอนส่งใบรายชื่อให้นักกีฬา
2. ผู้ตัดสินเรียกนักกีฬาทั้งสองทีมเข้าแถวข้างสนาม และเรียกหัวหน้าทีมเพื่อทำการเสี่ยงหัว - ก้อย
3. นักกีฬาทั้งสองทีมจับมือกันก่อนที่จะลงทำการแข่งขัน
4. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันนักกีฬาทั้งสองทีมเข้าแถวจับมือกันเพื่อแสดงน้ำใจนักกีฬาระหว่างสนาม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

แบบประเมินเพื่อการวิจัย
เรื่อง การพัฒนาคณะกรรมการเล่นพื้นเมืองของไทย เชน เพื่อการแข่งขัน
(สำหรับผู้เล่น และผู้ชม)

.....

คำชี้แจงในตารางตอนแบบประเมิน

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากรรมการเล่นพื้นเมืองของไทยให้มีกฎ ระเบียบ กติกาการเล่น ที่เป็นมาตรฐาน สามารถจัดการแข่งขันได้และพัฒนาเป็นกีฬาต่อไป โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 เป็นแบบประเมินความคิดเห็นของท่านที่มีต่อผลพัฒนากรรมการเล่นพื้นเมืองของไทย " เชน " ในด้าน

1. ลักษณะทั่วไปของการแข่งขัน
2. ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน
3. ความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน
4. ความเหมาะสมในการดำเนินการแข่งขัน
5. ประโยชน์ของการเล่น เชน

ตอนที่ 1

สถานภาพของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องข้างหน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. สถานภาพของตัวท่าน

- () 1. ผู้เล่นเกมหรือผู้เข้าแข่งขัน
- () 2. นักเรียนที่มาชมการแข่งขัน
- () 3. ครูหรือบุคคลอื่นที่มาชมการแข่งขัน

2. เพศ

- () 1. ชาย
- () 2. หญิง

ตอนที่ 2

แบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลการพัฒนาเกมการเล่น เตะ ของไทย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็น ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้คือ

ระดับ 5 หมายถึง มีความคิดเห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความคิดเห็นด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความคิดเห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความคิดเห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความคิดเห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	<u>ลักษณะทั่วไปของการแข่งขัน</u>					
	1.1 ความน่าสนใจ					
	1.2 ความง่ายและสะดวกในการเล่น					
	1.3 ความสนุกสนานรื่นเริงใจ					
	1.4 ประโยชน์และคุณค่าที่ได้จากการเล่น					
	1.5 ความปลอดภัยในการเล่น					
	1.6 คุณค่าในด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทย					
2	<u>ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน</u>					
	2.1 การผลัดกันรุกและรับเป็นรอบ (Inning)					
	2.2 การใช้เวลาและจำนวนผู้ที่ถูกเตะต้องตัวเป็นเกณฑ์กำหนดในการรุก					
	2.3 การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ครั้ง ๆ ละ 6 รอบ					
	2.4 ผู้เล่นที่ทำคะแนน (เตะ) ได้แล้ว สามารถกลับลงเล่นได้อีก					
	2.5 เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วทั้งสองทีมยังเสมอกันอยู่ให้แข่งขันต่อครั้งละ 1 รอบ จนกว่าจะแพ้ชนะกัน					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
3	<u>ความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน</u>					
	3.1 ขนาดสนามรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ากว้าง 9.50 ม. ยาว 22.50 ม.					
	3.2 จำนวนผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน สำรอง 4 คน					
	3.3 เวลาในการรุกแต่ละรอบไม่เกิน 2 นาที					
	3.4 ฝ่ายรุกถูกแตะต้องตัวได้ 1 คน จะเปลี่ยนจากรุกเป็นรับได้ทันที					
	3.5 ทำคะแนนได้ 1 คน ค่อย 1 คะแนน ยกเว้นคนที่ทำคะแนนได้เป็นครั้งที่ 2, 3 ในรอบเดียวกัน จะได้ครั้งละ 2 คะแนน					
	3.6 การเปลี่ยนตัวผู้เล่นจะเปลี่ยนได้เมื่อขึ้นรอบใหม่ หรือพักครึ่งเวลาเท่านั้น					
	3.7 การสกัดกันโดยใช้ข้อวัชระส่วนอื่นใดนอกเหนือจากมือแล้วให้ถือเป็นการทำฟาวล์					
4	<u>ความเหมาะสมในการดำเนินการแข่งขัน</u>					
	4.1 การเริ่มแข่งขันด้วยการเสียง					
	4.2 การให้สัญญาณของผู้ตัดสิน					
	4.3 จำนวนผู้ตัดสิน 2 คน และผู้ช่วยผู้ตัดสินอีก 2 คน					
	4.4 ระเบียบพิธีการก่อนและหลังการแข่งขัน					
5	<u>ประโยชน์ของการเล่นเตย</u>					
	5.1 ด้านร่างกาย					
	5.1.1 พัฒนาการความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ					
	5.1.2 พัฒนาการความทนทานของกล้ามเนื้อ					
	5.1.3 พัฒนาการความเร็ว					
	5.1.4 เกิดความแคล่วคล่องว่องไว					
	5.1.5 พัฒนาการอ่อนตัว					
	5.1.6 ช่วยให้เกิดการทรงตัวที่ดี					
	5.1.7 ช่วยให้การทำงานของระบบประสาทและกล้ามเนื้อสัมพันธ์กันดี					
	5.1.8 ช่วยให้เกิดความทนทานของระบบหายใจและระบบไหลเวียนโลหิต					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
5.2	<u>ด้านจิตใจและอารมณ์</u>					
5.2.1	ทำให้้อารมณ์เบิกบานแจ่มใส					
5.2.2	เสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง					
5.2.3	ฝึกฝนความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา					
5.2.4	ฝึกฝนคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความอดทน ความเพียรพยายาม					
5.3	<u>ด้านสังคม</u>					
5.3.1	เสริมสร้างความสามัคคี					
5.3.2	ฝึกให้เป็นผู้เคารพต่อกฎกติกา					
5.3.3	ฝึกฝนการวางแผนการทำงานร่วมกัน					
5.4	<u>ด้านสติปัญญา</u>					
5.4.1	เป็นการแข่งขันที่ต้องใช้ปัญญาและไหวพริบ					
5.4.2	ฝึกการตัดสินใจที่ดี					
5.4.3	มีการวางแผนการเล่น					
5.4.4	มีการใช้ยุทธวิธีในการเล่น					
5.5	<u>ด้านอื่น ๆ</u>					
5.5.1	เป็นกีฬาที่ประหยัดค่าใช้จ่าย					
5.5.2	ช่วยอนุรักษ์ความเป็นไทย ภูมิปัญญาไทย					
5.5.3	ช่วยกระตุ้นความรู้สึกรักนิมไทย					
5.5.4	สามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินเพื่อการวิจัย
เรื่อง การพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย เลข เพื่อการแข่งขัน
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

.....

คำชี้แจงในการตอบแบบประเมิน

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทยให้มีกฎ ระเบียบ กติกาการเล่นที่เป็นมาตรฐาน สามารถจัดการแข่งขันได้และพัฒนาเป็นกีฬาต่อไป โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ตอนคือ

- ตอนที่ 1** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ประเมิน
- ตอนที่ 2** เป็นแบบประเมินความคิดเห็นของท่านที่มีต่อผลพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เลข" ในด้าน
1. ลักษณะทั่วไปของการแข่งขัน
 2. ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน
 3. ความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน
 4. ความเหมาะสมในการดำเนินการแข่งขัน
 5. ประโยชน์ของการเล่นเลข
 6. ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา

ตอนที่ 1**สถานะของผู้ตอบแบบประเมิน**

1. เพศ.....
2. อายุ.....ปี
3. อาชีพ.....
4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2

แบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลการพัฒนาเกมการแข่ง คย ของไทย

- คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็น ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้คือ
- ระดับ 5 หมายถึง มีความคิดเห็นดีมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความคิดเห็นดีอย่างมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความคิดเห็นดีปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความคิดเห็นดีวน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความคิดเห็นดีวน้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	<u>ลักษณะทั่วไปของการแข่งขัน</u>					
	1.1 ความน่าสนใจ					
	1.2 ความง่ายและสะดวกในการเล่น					
	1.3 ความสนุกสนานเร้าใจ					
	1.4 ประโยชน์และคุณค่าที่ได้จากการเล่น					
	1.5 ความปลอดภัยในการเล่น					
	1.6 คุณค่าในด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทย					
2	<u>ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน</u>					
	2.1 การผลัดกันรุกและรับเป็นรอบ (Inning)					
	2.2 การให้เวลาในการรุกรอบละ 2 นาที หรือฝ่ายรุก ถูกและต้องตัวได้ 1 คน เป็นเกณฑ์กำหนดในการรุก และรับ					
	2.3 การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ครึ่ง ๆ ละ 6 รอบ					
	2.4 ผู้เล่นที่ทำคะแนน (เดบ) ได้จะ ได้คนละ 1 คะแนน และ สามารถกลับลงเล่นได้อีก และถ้าทำคะแนนได้เพิ่ม ครั้งที่ 2, 3 ในรอบเดียวกันจะได้ครั้งละ 2 คะแนน					
	2.5 เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วทั้งสองทีมยังเสมอกันอยู่ให้ แข่งขันต่อครั้งละ 1 รอบ จนกว่าจะแพ้ชนะกัน					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
	5.2 ด้านจิตใจและอารมณ์					
	5.2.1 ทำให้อารมณ์เบิกบานแจ่มใส					
	5.2.2 เสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง					
	5.2.3 ฝึกฝนความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา					
	5.2.4 ฝึกฝนคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความอดทน ความเพียรพยายาม					
	5.3 ด้านสังคม					
	5.3.1 เสริมสร้างความสามัคคี					
	5.3.2 ฝึกให้เป็นผู้เคารพต่อกฎกติกา					
	5.3.3 ฝึกฝนการวางแผนการทำงานร่วมกัน					
	5.4 ด้านสติปัญญา					
	5.4.1 เป็นการแข่งขันที่ต้องใช้ปัญญาและไหวพริบ					
	5.4.2 ฝึกการตัดสินใจที่ดี					
	5.4.3 มีการวางแผนการเล่น					
	5.4.4 มีการใช้ยุทธวิธีในการเล่น					
	5.5 ด้านอื่น ๆ					
	5.5.1 เป็นกีฬาที่ประหยัดค่าใช้จ่าย					
	5.5.2 ช่วยอนุรักษ์ความเป็นไทย ภูมิปัญญาไทย					
	5.5.3 ช่วยกระตุ้นความรู้รักนิยามไทย					
	5.5.4 สามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน วิชาพลศึกษา					
6	ความสมบูรณ์ทางค่านองค์ประกอบของกีฬา					
	6.1 มีการแสดงออกถึงความสามารถทางกาย					
	6.2 มีการแข่งขัน					
	6.3 มีรูปแบบเป็นของตนเอง					
	6.4 มีกฎกติกา					
	6.5 มีระเบียบพิธีการแข่งขัน					
	6.6 มีมาตรฐานของกิจกรรม					

ข้อศกษณษะอึน ๑

.....

.....

.....

.....

.....