

กติกาสำหรับการแข่งขันกีฬากอล์ฟระดับทวีปเอเชีย

กติกาสำหรับการแข่งขันกีฬากอล์ฟระดับทวีปเอเชียจะเป็นไปตามกติกาการแข่งขันของสหพันธ์กีฬากอล์ฟสากล

คำนิยามและคุณลักษณะ

1. กีฬากอล์ฟ

กีฬากอล์ฟเป็นกีฬาที่เล่นโดยทีมผู้เล่นผู้ซึ่งเป็นสมาชิกที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายของสมาคมกีฬากอล์ฟระดับชาติของแต่ละประเทศซึ่งเป็นสมาชิกของสหพันธ์กีฬากอล์ฟแห่งทวีปเอเชีย (ATWF) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องเป็นผู้เล่นสมัครเล่นโดยได้รับการอนุมัติจากสหพันธ์ฯ และผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกติกาและคำสั่งของสหพันธ์

2 ประเภทการแข่งขัน

ในการแข่งขันกีฬากอล์ฟระดับเอเชียประเภทการแข่งขันที่ได้รับการรับรองจะแบ่งออกเป็นแต่ละประเภทดังต่อไปนี้

กลางแจ้งและในร่ม

ชายและหญิง

รุ่นมาสเตอร์ รุ่นซีเนียร์ รุ่นอายุต่ำกว่า 23 ปี และรุ่นจูเนียร์

รุ่นผสม 4X4 ชายและหญิง

3 รุ่นน้ำหนัก

ในการแข่งขันระดับเอเชียทั้งหมดให้ใช้รุ่นน้ำหนักตามตาราง โดยน้ำหนักของแต่ละรุ่นรวมแล้วจะต้องไม่เกินตามตารางด้านล่าง

3.1 รุ่นจูเนียร์

รุ่น	น้ำหนัก	ผู้เล่น 8 คน	ผู้เล่น 4 คน	ผู้เล่น 2 คน
ชาย	Middle	560 กิโลกรัม	280 กิโลกรัม	140 กิโลกรัม
หญิง	Ultra Feather	480 กิโลกรัม	240 กิโลกรัม	120 กิโลกรัม
ผสม	Light	520 กิโลกรัม	260 กิโลกรัม	130 กิโลกรัม

3.2 รุ่นอายุต่ำกว่า 23 ปี

รุ่น	น้ำหนัก	ผู้เล่น 8 คน	ผู้เล่น 4 คน	ผู้เล่น 2 คน
ชาย	Light Heavy	600 กิโลกรัม	300 กิโลกรัม	150 กิโลกรัม
หญิง	Feather	500 กิโลกรัม	250 กิโลกรัม	130 กิโลกรัม
ผสม	Middle	560 กิโลกรัม	280 กิโลกรัม	140 กิโลกรัม

3.3 รุ่นซีเนียร์

รุ่น	น้ำหนัก	ผู้เล่น 8 คน	ผู้เล่น 4 คน	ผู้เล่น 2 คน
ชาย	Heavy	640 กิโลกรัม	320 กิโลกรัม	160 กิโลกรัม
	Light Heavy	600 กิโลกรัม	300 กิโลกรัม	150 กิโลกรัม
หญิง	Light Middle	540 กิโลกรัม	270 กิโลกรัม	140 กิโลกรัม
	Feather	500 กิโลกรัม	250 กิโลกรัม	130 กิโลกรัม
ผสม	Light Heavy	600 กิโลกรัม	300 กิโลกรัม	150 กิโลกรัม
	Middle	560 กิโลกรัม	280 กิโลกรัม	140 กิโลกรัม

3.4 รุ่นมาสเตอร์

รุ่น	น้ำหนัก	ผู้เล่น 8 คน	ผู้เล่น 4 คน	ผู้เล่น 2 คน
ชาย	Light Heavy	600 กิโลกรัม	300 กิโลกรัม	150 กิโลกรัม

	หญิง	Feather	500 กิโลกรัม	250 กิโลกรัม	130 กิโลกรัม
	ผสม	Middle	560 กิโลกรัม	280 กิโลกรัม	140 กิโลกรัม

4 การชั่งน้ำหนักและการประทับตรา

1. นักกีฬาทั้งหมดจะต้องไปขอรับใบรับรองที่ได้มีการจ่ายเงินไปก่อนหน้านั้นเป็นอันดับแรก
2. ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องขึ้นชั่งน้ำหนักตามกำหนดการที่มีการระบุไว้แล้ว
3. ใบรับรองที่สามารถดาวน์โหลดได้จะมีการระบุนักกีฬาทั้งหมดจากแต่ละประเทศไว้ ผู้ควบคุมการแข่งขันและผู้แทนของแต่ละประเทศที่ได้รับการแต่งตั้งเท่านั้นที่จะมีสิทธิเข้าดูข้อมูลดังกล่าวได้
4. นักกีฬาแต่ละท่านจะขึ้นชั่งน้ำหนักบนตาชั่งของใครของมัน จำนวนตาชั่งจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขันและคณะกรรมการจากเอทีดับบลิวเอฟ ในการชั่งแบบเป็นทางการจะมีการชั่งน้ำหนักเพียงแค่ครั้งเดียว
5. หลังจากการชั่งน้ำหนักนักกีฬา น้ำหนักจะมีการบันทึกไว้ในแผ่นกระดาษแบบอิเล็กทรอนิกส์และมีการเซ็นต์กำกับด้วยลายมืออีกครั้งหนึ่งเพื่อเป็นการสนับสนุนความถูกต้อง
6. นักกีฬาจะได้รับใบรับรองน้ำหนักซึ่งนักกีฬาจะต้องส่งใบรับรองดังกล่าวต่อไปให้กับโค้ชของตัวเองในแต่ละทีม
7. การเข้าร่วมการแข่งขันแบบสโมสรทั่วไป (Open Clubs)
โค้ชของแต่ละสโมสรที่จะเข้าร่วมการแข่งขันในรายการของเอทีดับบลิวเอฟจะต้องนำส่งรายการชั่งน้ำหนักแบบสมบูรณ์ให้แก่ผู้ควบคุมการแข่งขัน โดยในใบรายการชั่งน้ำหนักจะต้องระบุชื่อผู้แข่งขัน หมายเลขใบรับรอง และน้ำหนักของผู้แข่งขันแต่ละคน และน้ำหนักรวมของแต่ละรุ่น ซึ่งจะมีผู้เล่นจำนวน 8 คน โค้ช 1 คนและผู้ดูแลทีมอีก 1 คนเท่านั้น
- 7.1 โค้ชสามารถเปลี่ยนผู้เล่นคนใดคนหนึ่งหรือทั้งหมดได้จนกระทั่งถึงก่อนที่จะมีการประทับตรา และตราบน้ำหนักที่น้ำหนักรวมสูงสุดไม่เกินที่กำหนดไว้ในแต่ละรุ่น การ

แจ้งเปลี่ยนผู้เล่นโดยโค้ชจะต้องแจ้งต่อผู้ควบคุมการแข่งขันเป็นเวลา 30 นาที ก่อนที่การประทับตราจะเริ่มขึ้น

8. การชั่งน้ำหนักของทีมชาติ

8.1 โค้ชของแต่ละทีมชาติสามารถเลือกนักกีฬาคนใดคนหนึ่งเพื่อที่จะทำการชั่งน้ำหนักได้จากรายการชั่งน้ำหนักซึ่งสามารถโหลดได้จากไฟล์อิเล็กทรอนิกส์

8. โค้ชสามารถแจ้งเปลี่ยนผู้เล่นคนใดคนหนึ่งหรือทั้งทีมได้จนกระทั่งถึงก่อนที่ **2** จะมีการประทับตรา และตราบน้ำหนักสูงสุดไม่เกินที่กำหนดไว้ในแต่ละรุ่น การแจ้งเปลี่ยนผู้เล่นโดยโค้ชจะต้องแจ้งต่อผู้ควบคุมการแข่งขันเป็นเวลา 30 นาทีก่อนที่การประทับตราจะเริ่มขึ้น

9. โค้ชของแต่ละทีมชาติจะต้องนำส่งใบรับรองการชั่งน้ำหนักแบบสมบูรณ์ต่อผู้ควบคุมการแข่งขันตามตารางเวลาที่กำหนดไว้ก่อนหน้า

10. หลังจากที่มีการตรวจสอบใบรับรองการชั่งน้ำหนักและหมายเลขใบรับรองแล้ว ผู้ควบคุมการแข่งขันก็จะเสนอบรรจรายชื่อนักกีฬาเข้าสู่การแข่งขันในแต่ละรุ่น

11. จะมีการติดตั้งสแกนเนอร์และบาร์โค้ดไว้เพื่อตรวจสอบการเปลี่ยนผู้เล่นสำรอง และการตรวจสอบน้ำหนักของแต่ละทีมไว้ตามจุดต่างๆตลอดการแข่งขัน

5 การจำกัดอายุ

5.1 รุ่นจูเนียร์

ผู้เล่นที่มีสิทธิร่วมการแข่งขันในรุ่นจูเนียร์ได้จะต้องมีอายุ 15 ปีนับตั้งแต่ต้นปีที่มีการแข่งขัน และไม่เกิน 18 ปีภายในสิ้นปีเดียวกัน

5.2 รุ่นอายุต่ำกว่า 23 ปี

ผู้เล่นที่มีสิทธิเข้าร่วมการแข่งขันในรุ่นอายุต่ำกว่า 23 ปีจะต้องมีอายุครบ 18 ปีนับตั้งแต่ต้นปีที่มีการแข่งขันแต่ต้องไม่เกิน 22 ปีภายในสิ้นปีเดียวกัน

5.3 รุ่นซีเนียร์

ผู้เล่นชายที่มีสิทธิเข้าร่วมการแข่งขันในรุ่นซีเนียร์จะต้องมีอายุในต้นปีที่มีการแข่งขันครบ 18 ปี

ผู้เล่นหญิงที่มีสิทธิเข้าร่วมการแข่งขันจะต้องมีอายุครบ 16 ปีตั้งแต่ต้นปีที่มีการแข่งขัน

5.4 รุ่น มาสเตอร์

ผู้เล่นที่มีสิทธิเล่นในรุ่นมาสเตอร์จะต้องเป็นผู้ที่มีอายุครบ 30 ปีในต้นปีที่เข้าร่วมการแข่งขัน

6 ทีมและผู้เล่นสำรอง

6.1 จำนวนผู้เล่นในทีม

6.1.1 ประเภทผู้เล่น 8 คน

แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นจำนวน 8 คนตั้งแต่เริ่มต้นการแข่งขัน

6.1.2 ประเภทผู้เล่น 4 คน

แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นจำนวน 4 คนตั้งแต่เริ่มต้นการแข่งขัน

6.1.3 ประเภทผู้เล่น 2 คน

แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นจำนวน 2 คนตั้งแต่เริ่มต้นการแข่งขัน

การแข่งขันจะเริ่มขึ้นได้ก็ต่อเมื่อทั้ง 2 ทีมอยู่ในตำแหน่งที่พร้อมที่จะดึงเชือกโดยให้อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ตัดสิน

6.2 สมาชิกทีมชาติ

สมาชิกของทีมชาติแต่ละทีมจะต้องเป็นพลเมืองของประเทศนั้น ๆ ที่พวกเขาเป็นตัวแทน การพิสูจน์สัญชาติความเป็นพลเมืองจะได้รับการยอมรับกรณีเดียวโดยผ่านการโชว์หนังสือเดินทางหรือบัตรประจำตัวที่รัฐบาลของแต่ละประเทศนั้น ๆ ออกให้ สมาชิกทีมชาติจะประกอบด้วยผู้เล่น (ผู้ตั้ง) โค้ชและผู้ดูแลประจำทีม

6.3 เงื่อนไขการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง

การเปลี่ยนผู้เล่นสำรองจะเปลี่ยนได้เพียงคนเดียวตลอดการแข่งขัน หลังจากที่มีการเปลี่ยนผู้เล่นสำรองแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้อีก

6.3.1 สำหรับประเภทผู้เล่น 8 คน จะอนุญาตให้เปลี่ยนผู้เล่นสำรองได้เพียง 1 คน โดยผู้เล่นที่เปลี่ยนเข้าไปจะต้องเป็นเพศเดียวกันกับผู้เล่นที่ถูก เปลี่ยนออก

6.3.2 ประเภทผู้เล่น 4 คน ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง

6.3.3 ประเภทผู้เล่น 2 คน ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง

การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองจะสามารถกระทำได้ด้วยเหตุผลทางด้านแท็คติกหรือเกิดจากการบาดเจ็บของนักกีฬา

การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อหลังจากที่ทีมได้ผ่านการชั่งน้ำหนักและเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งแรกของแมทช์แรก

ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวจะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันในแมทช์ถัดไปทุกแมทช์ในการแข่งขันรุ่นน้ำหนักนั้นๆ

ผู้เล่นสำรองจะต้องเป็นผู้ที่จดทะเบียนเป็นผู้เล่นของสโมสรหรือชาติที่ตนเองเป็นตัวแทน

6.4 ขั้นตอนการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง

ผู้เล่นทั้งที่ถูกเปลี่ยนเข้าไปและถูกเปลี่ยนออกจะต้องรายงานตัวต่อเจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมการแข่งขันที่กำหนดไว้ในสภาพการแต่งกายที่สมบูรณ์ (สวมเสื้อเชิ้ต กางเกงสั้น ถุงเท้ายาวและรองเท้า) พร้อมด้วยใบรับรอง ก่อนที่จะถูกส่งตัวไปยังเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเรื่องการเปลี่ยนตัวซึ่งจะถูกกำหนดโดยหัวหน้าคณะผู้ตัดสิน

6.4.1

ใบรับรองจะถูกใช้เพื่อเช็คความถูกต้องของนักกีฬาและพิกัดน้ำหนัก โดยผ่านการสแกนและพิมพ์ข้อมูลดังกล่าวเข้าไปในระบบข้อมูล

ผู้เล่นตัวสำรองจะต้องมีน้ำหนักเท่ากับหรือน้อยกว่าผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวออก น้ำหนักรวมของทีมจะไม่สามารถเกินกำหนดในแต่ละรุ่นได้จากการเปลี่ยนตัวสำรองถึงแม้ว่าทีมจะส่งผู้เล่นที่มีน้ำหนักรวมน้อยกว่าน้ำหนักสูงสุดที่อนุญาต ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นการแข่งขันก็ตาม

หลังจากที่มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองหัวหน้าผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องจะต้องยกเลิกตราประทับหรือการทำเครื่องหมายของผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวออกในทันทีและให้ทำการประทับตราหรือทำเครื่องหมายลงบนผู้เล่นสำรองแทนโดยจะต้องทำเครื่องหมายที่เห็นได้ชัดเจน หัวหน้าผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องจะต้องบันทึกลงในใบรับรองน้ำหนัก ด้วยการเพิ่มและการตัดหมายเลขรับรองของผู้เล่นทั้งที่ถูกเปลี่ยนเข้าและเปลี่ยนออกทั้งหมด

6.5 จำนวนผู้เล่นขั้นต่ำ

จะไม่มีข้อยกเว้นอนุญาตให้ตัวผู้เล่นสำรองคนที่ 2 เข้าไปทำการแข่งขัน กรณีที่เกิดเหตุผู้เล่นคนที่ 2 ได้รับบาดเจ็บ ทีมแข่งขันจะได้รับอนุญาตให้ใช้ผู้เล่นเพียง 7 คนได้ แต่ถ้ามีเหตุอันใดที่ทำให้จำนวนผู้เล่นเหลือน้อยกว่า 7 คนที่มั้นนั้นจะไม่สามารถได้รับอนุญาตให้ทำการแข่งขันต่อ

โค้ช/เทรนเนอร์ (ผู้ดูแลทีม)

- ทีมแต่ละทีมจะสามารถมีโค้ชได้ 1 คนเพื่อช่วยกำกับการแข่งขัน ยกเว้นประเภทการแข่งขันที่มีผู้เล่น 2 คน
- แต่ละทีมจะสามารถมีเทรนเนอร์(ผู้ดูแลทีม)ได้ 1 คน หน้าที่ของเทรนเนอร์คือการดูแลลูกทีมทั้งก่อนและหลังการแข่งขัน เทรนเนอร์จะไม่ได้รับอนุญาตให้ติดต่อสื่อสารกับลูกทีมระหว่างการแข่งขันและจะต้องอยู่ในตำแหน่งที่ถูกกำหนดให้โดยผู้ตัดสินประจำการแข่งขัน

8 อุปกรณ์การแข่งขัน

8.1 ชุดกีฬา

8.1.1 ชุดสำหรับผู้ตั้งเชือก

ทีมแข่งขันจะต้องสวมใส่ชุดกีฬาที่เหมาะสมอันประกอบด้วยกางเกงขาสั้น เสื้อเชิ้ตกีฬาหรือเสื้อแขนยาว และถุงเท้ายาวถึงเข่าหรือถุงเท้ากีฬา ชุดกีฬาแต่ละทีมจะต้องเป็นชุดเหมือนกัน

8.1.2 ชุดกีฬาสำหรับโค้ชและผู้ดูแลทีม

ทั้งโค้ชและผู้ดูแลทีมจะใส่ชุดกีฬาเหมือนกับนักกีฬาในทีมหรือจะใส่กางเกงขาวาวพร้อมเสื้อแจ็คเก็ตกีฬาสวมทับก็ได้โดยให้สีเหมือนกับชุดกีฬาในทีมเดียวกัน

8.1.3 เครื่องป้องกันศีรษะ

ผู้ตั้งเชือก โค้ชและผู้ดูแลทีมจะได้รับอนุญาตให้สวมเครื่องป้องกันศีรษะต่อไปนี้ หมวก พลาสติกป้องกันลูกตาและหน้าและผ้าโพกหัว โดยเครื่องป้องกันศีรษะจะต้องมีสีเดียวกันกับชุดกีฬาของนักกีฬาในทีม เครื่องป้องกันศีรษะบางประเภทที่จะต้องใส่ตามความเชื่อทางศาสนาอาจจะได้รับอนุญาตให้สวมใส่ได้ ทั้งนี้ให้ขึ้นอยู่กับพิจารณาเป็นรายกรณีไป

8.1.4 เสื้อผ้าป้องกันการบาดเจ็บ

เสื้อผ้าป้องกันผิวหนังสามารถสวมใส่ให้อยู่ใต้ชุดกีฬาได้ตามความเหมาะสม และการได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน ส่วนของเข็มขัดป้องกันการบาดเจ็บจะ

ได้รับอนุญาตให้สวมใส่ทับบนชุดกีฬาเท่านั้น เสื้อผ้าป้องกันการบาดเจ็บของผู้คัดท้ายจะต้องมีความหนาไม่เกิน 5 ซม. และจะต้องสวมไว้ได้ชุดกีฬาและให้อยู่ระหว่างเชือกกับลำตัว อุปกรณ์ที่มีลักษณะเป็นห่วง ตะขอหรือที่มีเหลี่ยม ความคมเพื่อใช้สำหรับการล็อกเชือกจะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้บนเสื้อผ้าป้องกันการบาดเจ็บโดยเด็ดขาด แนะนำให้ใช้เสื้อคลุมสำหรับผู้คัดท้าย (ดูหน้า 29)

8.2 เรือขึ้น (ยางเหนียว)

การใช้เรือขึ้นมีไว้เพื่อช่วยในการจับยึดเชือกและการใช้เรือขึ้นก็จะอนุญาตให้ใช้เฉพาะกับมือเพียงอย่างเดียว ในการแข่งขันประเภทในร่มการใช้เรือขึ้นจะต้องได้รับอนุญาตและได้รับคำแนะนำจากผู้ตัดสินเท่านั้น

8.3 การแต่งกายตอนชั่งน้ำหนัก

ทีมชายให้สวมใส่กางเกงขาสั้นในขนาดที่เหมาะสมและไม่บางเท่านั้น

ทีมหญิงให้สวมใส่กางเกงขาสั้นและเสื้อเชิ้ตที่มีขนาดเหมาะสมและไม่บางเท่านั้น

รองเท้าบู๊ตไม่จำเป็นต้องสวมใส่ระหว่างการชั่งน้ำหนักบนตาชั่ง

8.4 รองเท้า

8.4.1 รองเท้าสำหรับการแข่งขันกลางแจ้ง

พื้น ส้นและด้านข้างของส้นรองเท้าจะต้องเรียบเสมอกัน การติดปุ่มหรือตะปู ทั้งบนส้นและพื้นรองเท้าไม่สามารถกระทำได้ การมัดเชือกรองเท้าก็จะต้องไม่ใช้วัสดุที่อาจจะก่อให้เกิดการบาดเจ็บได้ ส้นรองเท้าที่เป็นโลหะมีความหนาไม่เกิน 6.5 มิลลิเมตรและพื้นเรียบตลอดด้านข้างและด้านล่างจะได้รับอนุญาตให้สวมใส่ได้ ขนาดของส้นรองเท้าไม่ควรเกินความยาว 1 ใน 3 ของความยาวของพื้นรองเท้าหรือไม่น้อยกว่า 1 ใน 4 ของความยาวพื้นรองเท้า ความสูงของส้นรองเท้าซึ่งวัดจากพื้นรองเท้าขึ้นมาไม่ควรน้อยกว่า 6.5 มิลลิเมตร และไม่ควรมากกว่า 25 มิลลิเมตร (รวมแผ่นพื้นโลหะ) ดูหน้า 25

8.4.2 รองเท้าสำหรับการแข่งขันในร่ม

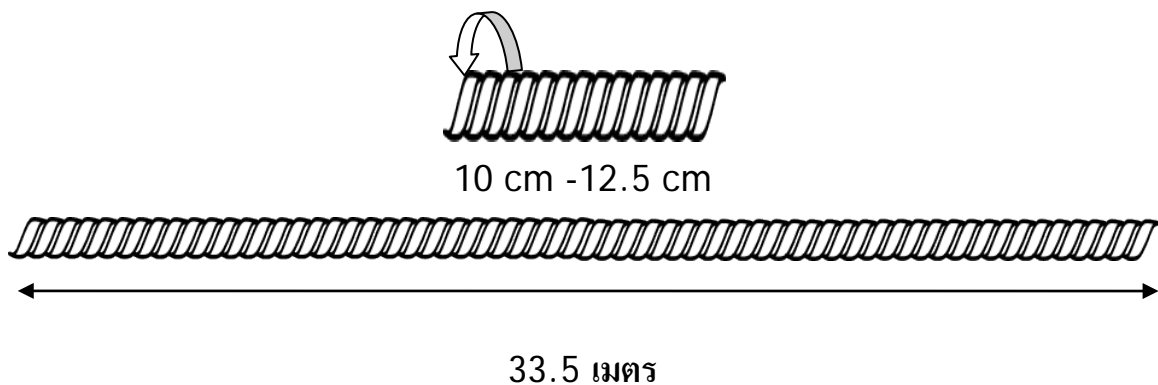
รองเท้าที่จะใช้สำหรับการแข่งขันในร่มควรเป็นรองเท้าที่ผลิตโดยผู้ผลิตรองเท้าทั่วไป พื้นรองเท้าสามารถปรับเปลี่ยนได้แต่ไม่ควรให้กว้างหรือยาวกว่าส่วนบนของรองเท้า พื้นรองเท้าควรทำจากยางที่ช่วยยึดเท้าให้ติดกับลู่วิ่งให้มากที่สุด

และจะต้องไม่เป็นพื้นที่ที่ก่อความเสียหายให้แก่พื้นลู่วางหรือพื้นสนามการ
แข่งขัน ขนาดความกว้างและยาวสูงสุดของพื้นรองเท้าจะต้องไม่เกินความยาว
ของเท้าเปล่าของผู้เล่น 20 เซนติเมตร วัสดุที่ใช้ประกอบพื้นรองเท้าควรเป็นพื้น
ผ้าที่แห้งและสะอาดปราศจากสารเคมีและสารหล่อลื่นใดๆ กรณีที่มีข้อขัดแย้ง
เกี่ยวกับรองเท้าให้เจ้าหน้าที่ที่ดูแลการแข่งขันเป็นผู้ตัดสินชี้ขาด (ดู หน้า
24)

9 คุณลักษณะของเชือก

9.1 ขนาดมิติของเชือก

เชือกจะต้องมีขนาดเส้นรอบวงไม่น้อยกว่า 10 ซม. หรือไม่มากกว่า 12.5 ซม. และจะต้อง
ไม่มีปมหรือที่ไว้สำหรับมือยึดถือ ปลายเชือกจะต้องทำเป็นปมปิด ขนาดความยาวของ
เชือกจะต้องไม่น้อยกว่า 33.5 เมตร (ตามภาพ)



9.2 การทำเครื่องหมายบนเชือก

การใช้เทปพันหรือการทำเครื่องหมายบนเชือกควรดำเนินการในลักษณะที่
ให้ผู้ตัดสินสามารถปรับเปลี่ยนได้เมื่อในกรณีที่เชือกขยายตัวหรือหดตัว

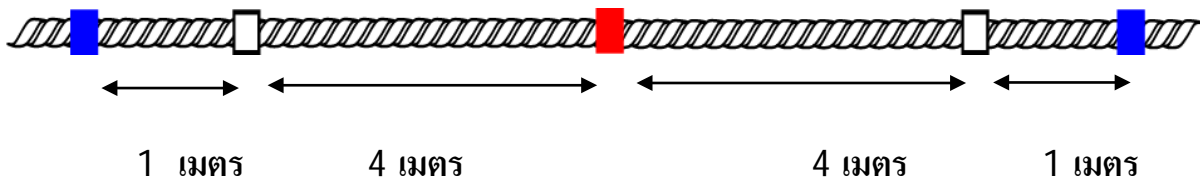
9.2.1

การทำเครื่องหมายเชือกสำหรับการแข่งขันกลางแจ้ง

เทป 5 ซีนหรืออุปกรณ์การทำเครื่องหมายอื่นๆ ควรพันแปะติดบนเชือก
โดยให้มีลักษณะดังต่อไปนี้

a) ให้ใช้ 1 เทปหรือ 1 เครื่องหมายพันอยู่กึ่งกลางเชือก

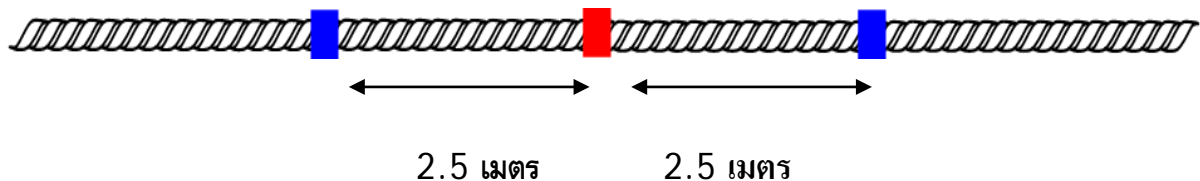
- b) ให้ใช้ 2 เทปหรือ 2 เครื่องหมายพื้นให้ห่างจากจุดกึ่งกลางเชือกออกไปด้านละ 4 เมตร
- c) ให้ใช้ 2 เทปหรือ 2 เครื่องหมายพื้นให้ห่างออกไปจากจุดกึ่งกลางเชือกด้านละ 5 เมตร
- d) เทปที่ทำเครื่องหมายตาม ข้อ เอ บี และ ซี ข้างต้นให้ใช้สีต่างกัน จำนวน 3 สี (ตามภาพด้านล่าง)



9.2.2 การทำเครื่องหมายเชือกสำหรับการแข่งขันในร่ม

ให้ใช้ เทป 3 ชิ้นหรือ 3 เครื่องหมายพื้นบนเชือกดังต่อไปนี้

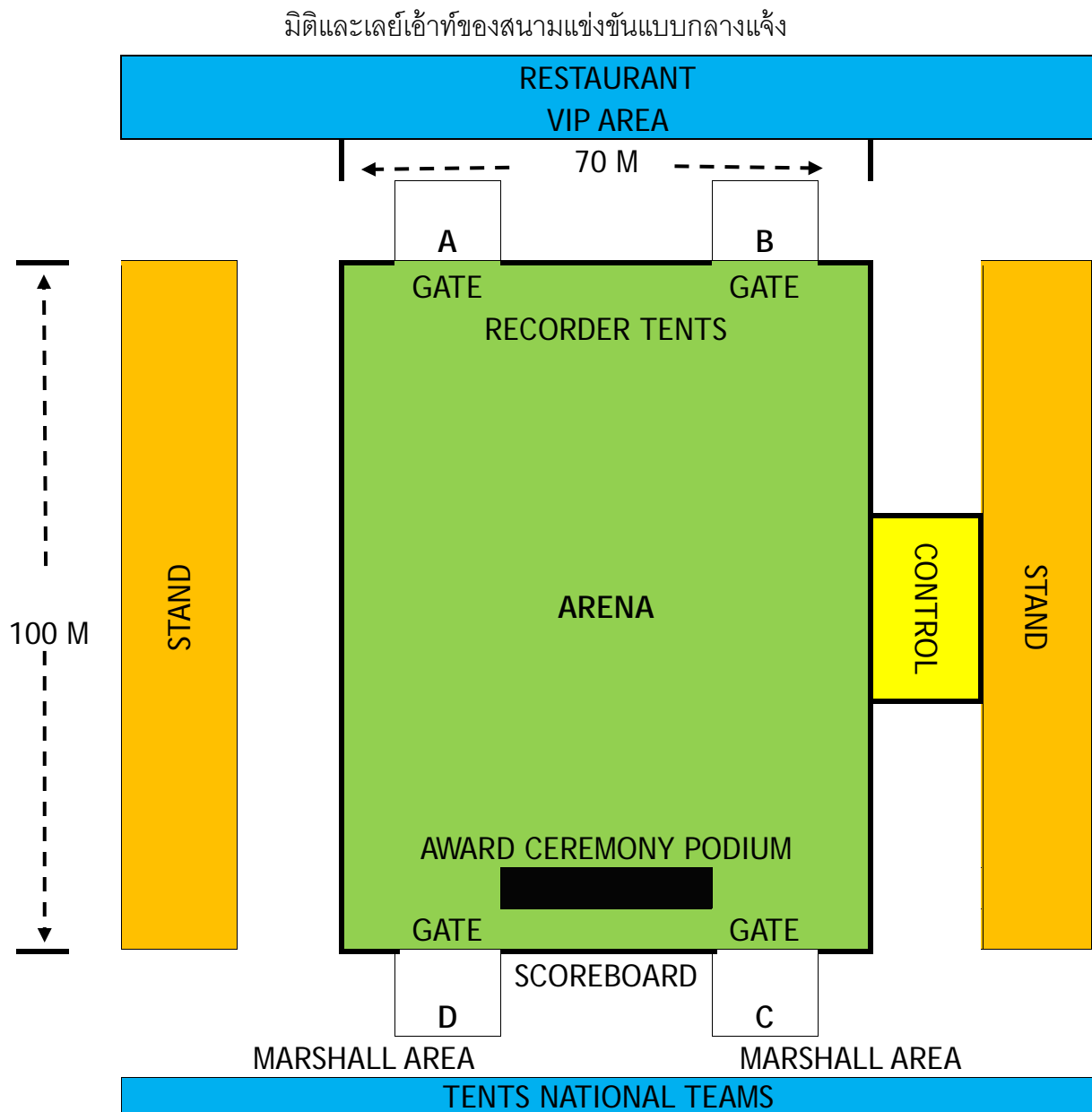
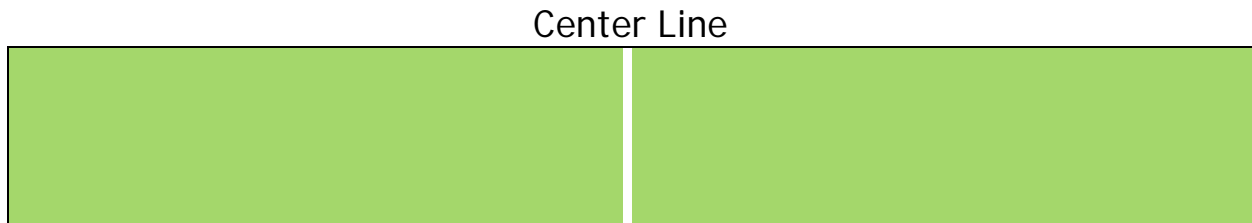
- a) เทปที่ 1 ให้พื้นบริเวณกึ่งกลางเชือก
- b) เทปที่ 2 ให้พื้นห่างจากจุดกึ่งกลางออกไปทั้ง 2 ด้านๆละ 2.5 เมตร
- c) เทปที่ใช้พื้นตามข้อ เอและบี จะต้องเป็น 2 สีต่างกัน (ตามภาพ)



10 พื้นที่ใช้ทำการแข่งขันและการทำเครื่องหมาย

10.1 พื้นที่สำหรับการแข่งขันแบบกลางแจ้งและการทำเครื่องหมาย

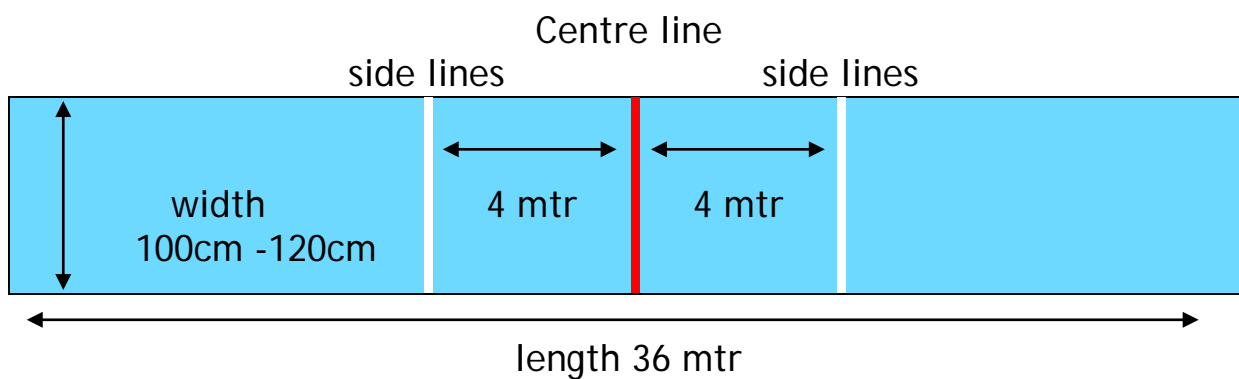
พื้นที่สำหรับการแข่งขันจะต้องเรียบและมีหญ้าปกคลุมเสมอกันบริเวณพื้นสนาม
ต้องทำเครื่องหมายเป็นเส้นกึ่งกลางสนาม 1 เส้น (ตามภาพ)



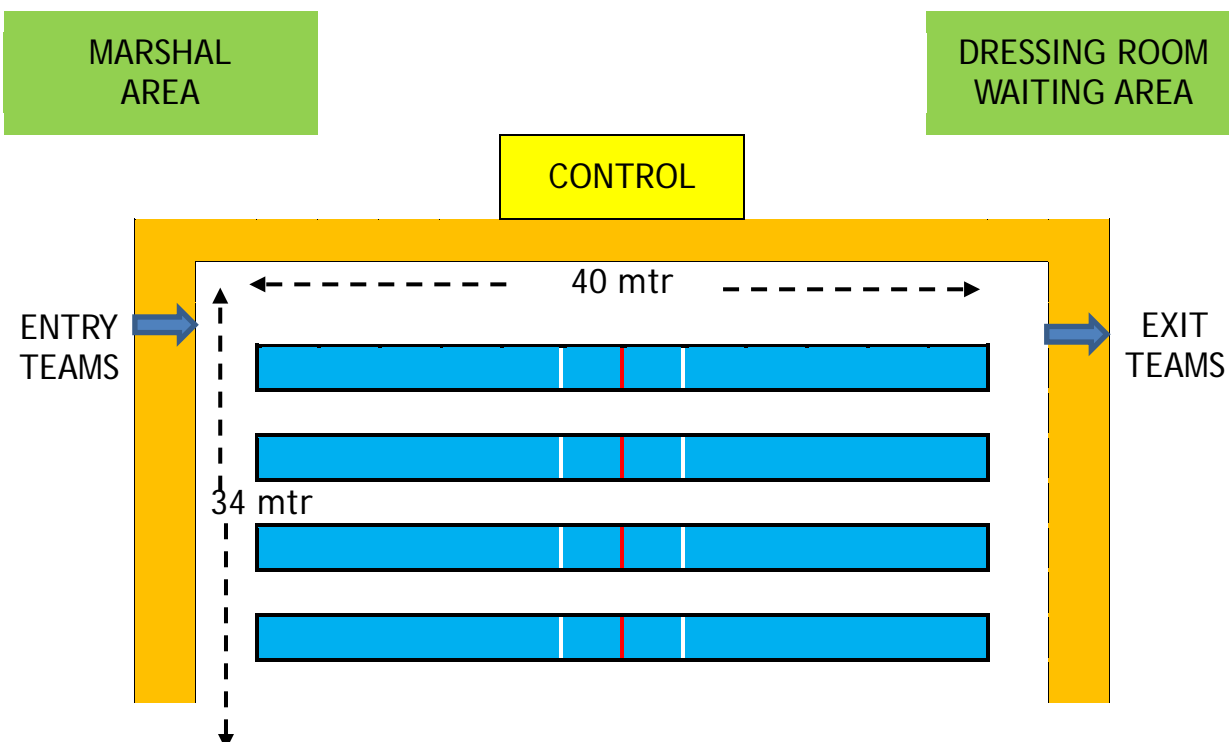
10.2 พื้นที่ใช้ทำการแข่งขันแบบในร่มและการทำเครื่องหมาย

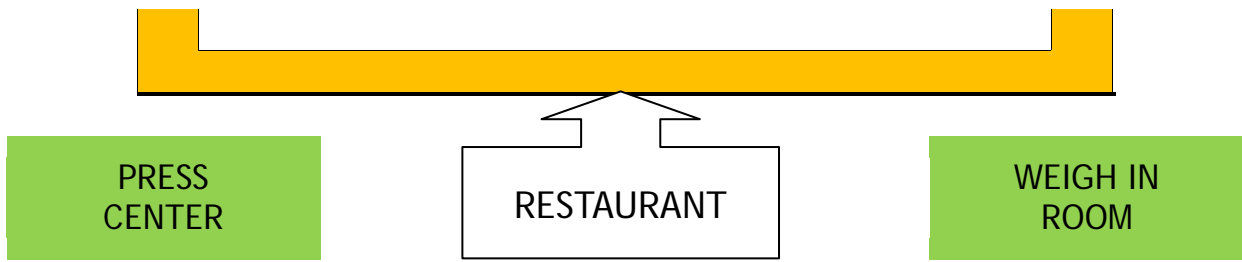
วัสดุที่ใช้ทำพื้นผิวของสนาม (ลู่วาง) ควรเป็นวัสดุที่ช่วยยึดรองเท้าสำหรับการแข่งขันแบบในร่มไม่ให้ลื่นและต้องได้รับการรับรองจากสหพันธ์กีฬาชกกระเเย่โลก (TWIF) ความยาวของลู่วางจะต้องยาว 36 เมตร ความกว้างของลู่วางจะต้องอยู่ระหว่าง 100-120 ซม. หรือ 1-1.20 เมตร

ต้องทำเครื่องหมายเป็นเส้นกึ่งกลาง 1 เส้นและเส้นด้านข้างทั้ง 2 ด้านอีก ด้านละ 1 เส้นโดยให้ห่างจากเส้นกึ่งกลางด้านละ 4 เมตร (ตามภาพ)



มิติและเลย์เอาต์สนามแข่งขันแบบในร่ม





กติกาเทคนิคการดึงเชือก

11 การจับเชือก

ไม่อนุญาตให้ผู้แข่งขันจับเชือกบริเวณภายในพื้นที่ที่ได้รับการทำเครื่องหมายไว้แล้ว ผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมควรจับเชือกให้ใกล้จุดที่มีการทำเครื่องหมายจุดนอกสุดของแต่ละด้านให้ใกล้ที่สุดเท่าที่จะทำได้ (ตามภาพ)



ห้ามไม่ให้มีการทำปมหรือห่วงบนเชือก รวมทั้งห้ามไม่ให้นำเชือกไปคล้องผ่านส่วนหนึ่งส่วนใดของลำตัวผู้แข่งขันในทีมเป็นอันขาด การนำเชือกมาไขว้กันถือว่าการสร้างห่วง ช่วงเริ่มต้นของการแข่งขันควรวางเชือกโดยให้บริเวณที่ทำเครื่องหมายตรงจุดกึ่งกลางให้อยู่เหนือบริเวณที่ทำเครื่องหมายตรงจุดกึ่งกลางในสนาม

12 ตำแหน่งการดึง

ยกเว้นผู้ค้ำทำย ผู้แข่งขันทุกคนควรจับเชือกด้วยมือเปล่าทั้ง 2 มือในท่าการจับที่เป็นปกติ โดยการหงายฝ่ามือขึ้นทั้ง 2 มือ และให้เชือกทอดผ่านระหว่างลำตัวกับช่วงส่วนบนของแขน สำหรับการจับเชือกของผู้ค้ำทำยให้ดูกติกาข้อ 13

การจับเชือกแบบอื่นที่ป้องกันการเคลื่อนไหวของเชือกอย่างเป็นอิสระ จะถือว่าการคล้องเชือกและจะถือว่าการทำผิดกติกาการแข่งขัน **เท้าของผู้แข่งขันจะต้องเหยียดไปข้างหน้าของหัวเข่าและสมาชิกในทีมทุกคนจะต้องอยู่ในท่าดึงเชือกตลอดเวลาการแข่งขัน**

13 ตำแหน่งของผู้ตัดท้าย

ผู้เล่นคนสุดท้ายจะถูกเรียกว่า ผู้ตัดท้าย เชือกควรผ่านด้านข้างของลำตัว ทอดผ่านแผ่นหลังเป็นเส้นทแยงมุมและพาดข้ามไหล่ด้านตรงกันข้ามจากด้านหลังไปสู่ด้านหน้า เชือกส่วนที่เหลือควรให้ผ่านใต้รักแร้ในทิศทางลักษณะกลับหลังและให้ออกด้านนอกขณะที่ปลายเชือกส่วนที่เหลือให้ปล่อยเป็นอิสระ ผู้ตัดท้ายควรจับเชือกในท่าจับปรกติโดยให้หงายฝ่ามือขึ้นทั้ง 2 มือ และให้ทั้ง 2 แขนยื่นออกไปด้านหน้า ผู้ตัดท้ายจะได้รับอนุญาตให้เก็บเชือกไว้ในระดับต่ำกว่าเข็มขัดเพื่อป้องกันการบาดเจ็บได้ และการสัมผัสกับเข็มขัดด้วยเหตุผลด้านความปลอดภัยจะไม่ถือว่าเป็นการลือคเชือกแต่อย่างใด

การทำผิดกติกา

14 การทำผิดกติการะหว่างการแข่งขัน

14.1 การผิดกติกาทั่วไป

- 1 การนั่ง เจตนา นั่งลงบนพื้นสนามหรือไม่สามารถคืนสู่ตำแหน่งของการตั้งได้ในทันทีหลังจากมีการลื่นล้ม
- 2 การยัน ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายนอกจากเท้าสัมผัสหรือแตะพื้น
- 3 การลือค การจับเชือกในลักษณะที่ไม่ปล่อยให้เชือกเคลื่อนไหวได้โดยอิสระ
- 4 การจับยึด การจับยึดที่อยู่นอกเหนือจากกติกาข้อ 11 12 และ 13
- 5 พร้อพียง การถือเชือกในตำแหน่งที่เชือกไม่ทอดผ่านระหว่างลำตัวกับช่วงบนของท่อนแขน
- 6 ตำแหน่ง การนั่งบนเท้าโดยที่เท้าไม่ได้เหยียดไปด้านหน้าของหัวเข่า
- 7 การสาวเชือก การสาวเชือกระหว่างแข่งขัน
- 8 การพาย การนั่งบนพื้นแบบซ้ำ ๆ กันขณะที่มีการเคลื่อนเท้าไปด้านหลัง
- 9 ตำแหน่งคัดท้าย ตำแหน่งที่ผิดปรกติไปจากตำแหน่งที่อธิบายในกติกาข้อที่ 13

- 10 เทรนเนอร์ เทรนเนอร์สื่อสารกับลูกทีมระหว่างการแข่งขัน
- 11 ไม่จริงจัง ทั้ง 2 ทีมไม่พยายามแข่งขันกันอย่างจริงจังระหว่างการแข่งขันนำไปสู่การยั่วยุกันอย่างยาวนาน ซึ่งจะนำมาซึ่งการสูญเสียความเคารพเชื่อถือนอกกีฬาและจะนำไปสู่การประกาศของผู้ตัดสินว่า “ไม่ดิง” ซึ่งจะสามารถประกาศได้ทุกเวลาตลอดการแข่งขัน การดิงครั้งใหม่จะเริ่มขึ้นในเลนใหม่หรือเลนที่อยู่ใกล้ที่สุดกับเลนการแข่งขันเก่าและเป็นเลนที่มีพื้นดินแตกหรือเสียหายน้อยกว่าเก่า ถ้าการดิงแบบไม่จริงจังใช้เวลามากกว่า 10 นาที หัวหน้าผู้ตัดสินจะส่งสัญญาณให้ผู้ตัดสินกลางสนามประกาศ “ไม่ดิง”

14.2 การทำผิดกติการะหว่างการแข่งขันแบบกลางแจ้ง

- 12 การใช้เท้ายึด การใช้เท้าทำหลุมบนพื้นดินก่อนที่จะมีคำสั่ง “เชือกดิง”

14.3 การทำผิดกติการะหว่างการแข่งขันแบบในร่ม

- 13 การก้าวเท้าออก การก้าวเท้าออกนอกลู่วางระหว่างการแข่งขันแบบในด้านข้าง ร่ม

15 การถูกดิสควอลิฟายหรือถูกตัดสิทธิ์

ทีมแข่งขันจะได้รับการเตือนในข้อหาทำผิดกติกาจำนวน 2 ครั้งในการดิง 1 ครั้งก่อนที่จะถูกตัดสิทธิ์ ในการทำผิดกติกาทั้งหมด ทีมแข่งขันอาจจะถูกตัดสิทธิ์ได้เพียงแค่ผู้แข่งขัน 1 คนในทีมทำผิดกติกา

16 การละเมิดกฏกติกา

การไม่ปฏิบัติตามกฏกติกาการแข่งขันของสหพันธ์เอเชียอาจจะถูกตัดสิทธิ์การร่วมแข่งขันได้ทันที

แม่ทัพการแข่งขันและการให้คะแนน

17 จำนวนแมทช์การแข่งขัน การตั้งและระยะเวลาการพัก

จำนวนคะแนนการแข่งขันจะอยู่ในรูปสมการ $(n \times (n-1) \div 2)$ แมทช์ โดย n แทน

จำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน แต่ละแมทช์จะประกอบไปด้วยการตั้ง ในจำนวน 2 ครั้ง

การหยุดพักอย่างเหมาะสมจะได้รับอนุญาตระหว่างการตั้ง

ระยะเวลาพักสูงสุดจะไม่เกิน 6 นาทีระหว่างการแข่งขัน โดยจะเริ่มนับตั้งแต่นักกีฬาเดิน

ออกจากสนามแข่งขันและสิ้นสุดเมื่อทีมแข่งขันกลับเข้าสู่พื้นที่ที่กำหนดไว้เพื่อ

เตรียมพร้อมต่อการกลับเข้าสู่สนามแข่งขัน

18 การโยนเหรียญ

ก่อนการตั้งจะเริ่มขึ้นการเลือกแดนจะถูกกำหนดโดยการโยนเหรียญเสี่ยงทาย หลังจาก

การตั้งครั้งแรก ทั้ง 2 ทีมจะต้องทำการเปลี่ยนแดน ถ้าการตั้งครั้งที่ 3 จำเป็นต้องเกิดขึ้น

ให้ใช้วิธีการเลือกแดนโดยการโยนเหรียญเหมือนเดิม

19 การชนะการแข่งขัน

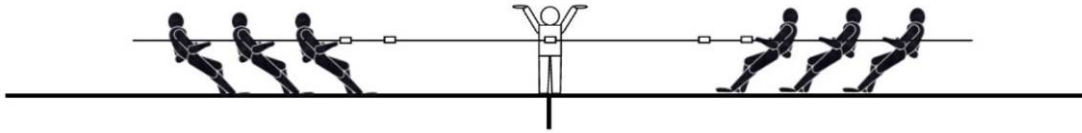
19.1 การชนะการตั้งโดยทั่วไป

การตั้งที่จะได้รับชัยชนะจะเกิดขึ้นได้โดยการตั้งเชือกให้ข้ามระยะทางที่กำหนดไว้ตามเครื่องหมายบนเชือกหรือโดยการตัดสินของทีมแข่งขันโดยกรรมการผู้ตัดสิน

19.2 การชนะการตั้งแบบกลางแจ้ง

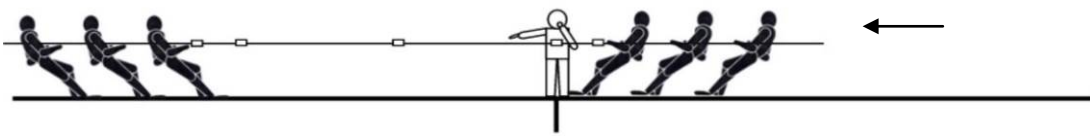
การชนะจะเกิดขึ้นเมื่อเครื่องหมายด้านหนึ่งที่ทำไว้บนเชือกถูกตั้งข้ามผ่านเส้นจุดกึ่งกลางที่ทำไว้ในสนาม

เริ่มการแข่งขัน



(เส้นกึ่งกลาง)

การชนะ การชี้ผู้ชนะ



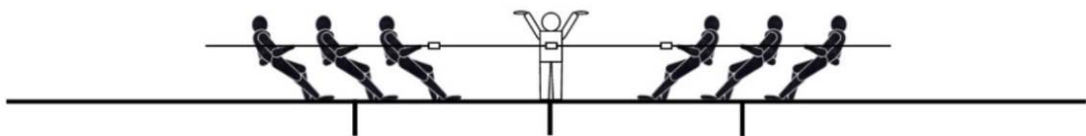
(เส้นกึ่งกลาง)

19.3

การชนะการดึงแบบในร่ม

การชนะจะเกิดขึ้นเมื่อเครื่องหมายกึ่งกลางเชือกถูกดึงข้ามผ่าน
เครื่องหมายด้านข้างบนลู้อย่าง

เริ่มการแข่งขัน

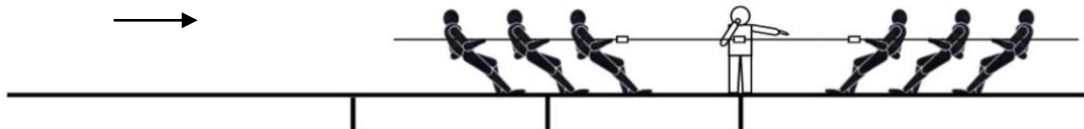


(เส้นกึ่งกลาง)

(เครื่องหมายด้านข้าง)

(เครื่องหมายด้านข้าง)

การชนะ การชี้ผู้ชนะ



(เล่นกึ่งกลาง)

(เครื่องหมายด้านข้าง)

(เครื่องหมายด้านข้าง)

20

คะแนน

20.1

คะแนนการแข่งขัน

ทีมที่ชนะการแข่งขัน 2 ครั้งติดต่อกันจะได้คะแนน 3 คะแนน ส่วนทีมที่แพ้ ทั้ง 2 ครั้งจะได้ 0 คะแนน ทีมที่ชนะการแข่งขันทีละครั้งจะได้ทีละ 1 คะแนน

20.2

รอบพูล-ออฟ รอบเซมิ-ไฟนอล และรอบสุดท้าย

แมทช์การแข่งขันจะเป็นการดิงในแบบ 2 ใน 3 ทีมที่ชนะการดิง 2 ครั้งต่อ 0 จะได้ คะแนน 3 คะแนน ทีมที่แพ้จะได้ 0 คะแนน ทีมที่ชนะการดิง 2 ต่อ 1 จะได้คะแนน 2 คะแนน ทีมที่แพ้จะได้คะแนน 1 คะแนน

21 ไม่ดิง

“ไม่ดิง” จะถูกประกาศในกรณีดังต่อไปนี้

- a) ทั้ง 2 ทีมกระทำผิดกติกา หลังจากถูกเตือน 2 ครั้ง
- b) ทั้ง 2 ทีมกระทำผิดข้อหา ไม่จริงจัง
- c) ทั้ง 2 ทีมปล่อยเชือกก่อนการดิงจะสิ้นสุด
- d) การดิงถูกก่อกวนโดยปราศจากการกระทำผิดกติกาโดยผู้เล่นของทีมใดทีมหนึ่ง

เมื่อมีการประกาศ ไม่ดิงตามกรณี a) b) และ c)ข้างต้น จะไม่มีการอนุญาตให้หยุดพักการแข่งขัน และการดิงจะต้องเริ่มขึ้นใหม่ในทันทีโดยปราศจากความช่วยเหลือหรือการบริการใดๆทั้งสิ้น ยกเว้นกรณีสุดท้ายตามข้อ d) การอนุญาตให้หยุดพักการแข่งขันตามความเหมาะสมสามารถอนุญาตได้

การตัดสิน

22

เจ้าหน้าที่และผู้ตัดสิน

เจ้าหน้าที่ควบคุมการแข่งขันระดับนานาชาติควรเป็นบุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งมาจากสหพันธ์กีฬาศักดิ์เยอสากล

การคัดเลือกผู้ตัดสินครั้งสุดท้ายสำหรับการแข่งขันระดับนานาชาติควรให้อยู่ในความรับผิดชอบของคณะกรรมการด้านเทคนิค

23

อำนาจของกรรมการ ผู้ควบคุมการแข่งขัน และหัวหน้าผู้ตัดสิน

กรณีที่มีสโมสรหรือตัวบุคคลในการแข่งขันแต่ละครั้งมีส่วนร่วมในพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งการสูญเสียความเคารพนับถือในตัวกีฬาศักดิ์เยอ กรรมการ ผู้ควบคุมการแข่งขันและหัวหน้าผู้ตัดสิน ในการประสานงานซึ่งกันและกัน มีอำนาจที่จะไล่สโมสรหรือตัวบุคคลนั้นๆ ออกจากการแข่งขันได้ระหว่างการแข่งขัน กรรมการจะต้องทำรายงานเสนอต่อคณะกรรมการบริหารของสหพันธ์กีฬาศักดิ์เยอแห่งทวีปเอเชีย (เอทีดับบลิวเอฟ) ซึ่งตามกฎหมายในมาตราที่ 12 ให้อำนาจคณะกรรมการดำเนินการทางวินัยต่อสโมสรหรือตัวบุคคลได้อย่างชอบธรรม

24

อำนาจและขอบเขตความรับผิดชอบของผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินที่ได้รับการแต่งตั้งประจำแมตช์การแข่งขันมีสิทธิขาดแต่เพียงผู้เดียว โดยมีความรับผิดชอบดังต่อไปนี้

- (1) การยืนยันว่ากฎกติกาของเอทีดับบลิวเอฟจะได้รับการปฏิบัติตาม
- (2) ต้องแน่ใจว่าเชือกที่จะใช้สำหรับการแข่งขันมีสภาพความพร้อมก่อนที่ทีมแข่งขันจะเดินทางถึงสนามแข่งขัน
- (3) ต้องดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปตามตารางเวลาที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า
- (4) อนุญาตให้มีการพักระหว่างการแข่งขันตามกติกาข้อที่ 17

- (5) ประกาศ “ไม่ดึง”
- (6) ตัดสิทธิ์ทีมแข่งขันหลังจากการเตือนครบจำนวนครั้งที่กำหนด
- (7) ผู้ตัดสินสามารถเตือนแบบเป็นมิตร (ไม่คิดจำนวนครั้ง) ได้เพียง 1 ครั้งต่อทีมใดทีมหนึ่งได้ระหว่างการแข่งขัน
- (8) ตัดสิทธิ์ทีมแข่งขันได้โดยที่ไม่ต้องเตือนเนื่องจากทีมนั้นๆกระทำผิดมารยาทของนักกีฬา ทั้งโดยคำพูดหรือโดยการแสดงออกทางการกระทำ ซึ่งจะนำมาซึ่งความเสื่อมเสียต่อวงการกีฬาศักดิ์เกียรติยศได้

กรณีที่ผู้ตัดสินจะต้องให้คำเตือนโดยผ่านทางกรให้สัญญาณ การเอ่ยชื่อทีมและประกาศตามด้วย “เตือนครั้งที่ 1” หรือ “เตือนครั้งสุดท้าย” จะต้องประกาศให้ชัดเจนและสั้นกระชับ ผ่านการใช้สัญญาณ คำตัดสินของผู้ตัดสินให้ถือเป็นที่สุดทุกครั้ง

25 ความรับผิดชอบของผู้ตัดสินข้างสนาม

ผู้ตัดสินข้างสนามจะปฏิบัติหน้าที่ตามคำแนะนำของผู้ตัดสินในสนาม ระหว่างการแข่งขันผู้ตัดสินข้างสนามจะต้องอยู่ในตำแหน่งด้านข้างของทั้ง 2 ทีมที่ทำการแข่งขันและอยู่ในตำแหน่งตรงข้ามกับผู้ตัดสินในสนาม ผู้ตัดสินข้างสนามจะเป็นผู้สังเกตการทำผิดกติกาของทีมที่ทำการแข่งขันและจะเป็นผู้ส่งรหัสสัญญาณการทำผิดกติกาของผู้เล่นให้แก่ผู้ตัดสินในสนาม ผู้ตัดสินข้างสนามจะทำหน้าที่แจ้งผู้ทำผิดกติกาถึงตำแหน่งของผู้ตัดสินในสนาม

26 ผู้ดูแลเรื่องการชั่งน้ำหนัก

การแข่งขันในเอเชีย เอทีดับบลิวเอฟอาจจะทำการแต่งตั้ง สจ๊วต ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้ตัดสินที่ดูแลเรื่องการชั่งน้ำหนักนักกีฬา ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในการชั่งน้ำหนักและการตีตราประทับให้แก่ักกีฬาทุกคน

สัญญาณและคำสั่ง

27 ขั้นตอนการเริ่มต้นการแข่งขัน

เมื่อผู้ตัดสินได้รับสัญญาณความพร้อมจากโค้ชของทั้ง 2 ทีม ผู้ตัดสินจะส่งสัญญาณทั้ง

คำพูดและคำสั่งที่เห็นได้ดังต่อไปนี้

หยิบเชือก	เชือกจะถูกยกขึ้นตามรายละเอียดในย่อหน้าที่ 11 12 และ 13 โดยที่เท้าของนักกีฬาจะวางราบลงบนพื้นสนาม
เชือกตึง	การทำให้เชือกตึง ในการแข่งขันแบบกลางแจ้ง นักกีฬาแต่ละคน อาจจะเท้าข้างหนึ่งยึดพื้นเอาไว้ด้วยส้นรองเท้าหรือด้านข้างของรองเท้าบูต
นิ่ง	ผู้ตัดสินจะให้สัญญาณการดึงเชือกมาไว้จุดกึ่งกลางสนาม สัญญาณการนิ่งจะเกิดขึ้นเมื่อเครื่องหมายกึ่งกลางเชือกอยู่เหนือเส้นกึ่งกลางบนสนาม
ดึง	หลังจากที่นิ่งได้ระยะหนึ่ง

28 การหยุดดึง

การหยุดดึงจะสามารถทำได้โดยการส่งสัญญาณด้วยการเป่านกหวีดของผู้ตัดสินและการชี้นิ้วไปในทิศทางของทีมผู้ชนะ หรือ ในกรณีของการประกาศ “ไม่ดึง” ผ่านการไขว้แขนและชี้ไปที่เครื่องหมายจุดกึ่งกลางสนาม

29 ชุดคำสั่งในการแข่งขันกีฬาชักกะเย่อ

คำสั่ง	การส่งสัญญาณ
1 ทีมพร้อม	ส่งสัญญาณให้ทีมด้วยแขน
2 หยิบเชือก	ยื่นแขนออกไปด้านหน้าลำตัว
3 เชือกตึง	แขนเหยียดขึ้นบนพร้อมด้วยหันฝ่ามือเข้าด้านใน
4 เชือกสู่จุดกลาง	ส่งสัญญาณด้านข้างให้ขยับเข้าสู่จุดกึ่งกลาง
5 นิ่ง	แขนเหยียดขึ้นบนพร้อมหงายฝ่ามือออกด้านนอก

- | | | |
|----|-------------|--|
| 6 | ดึง | สะบัดแขนลงด้านข้าง |
| 7 | ชี้ผู้ชนะ | เป่านกหวีดและชี้ไปที่ทีมผู้ชนะ |
| 8 | เปลี่ยนข้าง | เป่านกหวีดและไขว้แขนเหนือศีรษะ |
| 9 | ไม่ดึง | เป่านกหวีดและไขว้แขนหน้าลำตัว |
| 10 | เตือน | ยกแขนไปในทางด้านทีมที่ทำผิดกติกาและยกนิ้วขึ้น 1 หรือ 2 นิ้วตามจำนวนครั้งที่กระทำผิดกติกา |

30 ชุดของการทำผิดกติกาทั่วไปในการแข่งขันกีฬาชักกะเย่อ

- | | การทำผิด | สัญญาณ |
|----|---------------------|---------------------------------------|
| 1 | การนั่ง | การเขยิบมือที่กางออกในแนวขวาง |
| 2 | การยัน | เปิดฝ่ามือในแนวขวางและชี้ไปที่พื้นดิน |
| 3 | การลื้อค | ข้อศอกแตะที่อนขาส่วนบนที่ยกขึ้น |
| 4 | การยึด | สองกำปั้นอยู่หน้าซึ่งกันและกัน |
| 5 | พรีอปปิ้ง | ยกแขนเคลื่อนไหวข้างลำตัว |
| 6 | ตำแหน่ง | ใช้ส่วนขาด้านล่างเตะและเหยียดออกไป |
| 7 | สาวเชือก | ใช้กำปั้นสาวไปข้างหน้า |
| 8 | การพาย | แสดงการพายผ่านแขนและลำตัวด้านบน |
| 9 | การยึดของผู้คัดท้าย | ใช้มือแตะแผ่นหลัง |
| 10 | เทรนเนอร์ | ใช้นิ้วมือแตะริมฝีปาก |
| 11 | เท้ายึด | เตะด้วยสันเท้าลงบนพื้น |
| 12 | เท้าออกด้านนอก | เหยียดเท้าข้างหนึ่งออกด้านนอก |

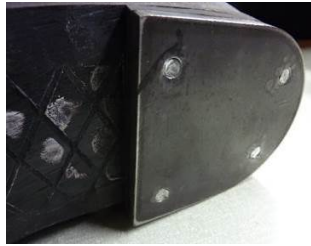
รองเท้าใช้สำหรับการแข่งขันแบบในร่ม



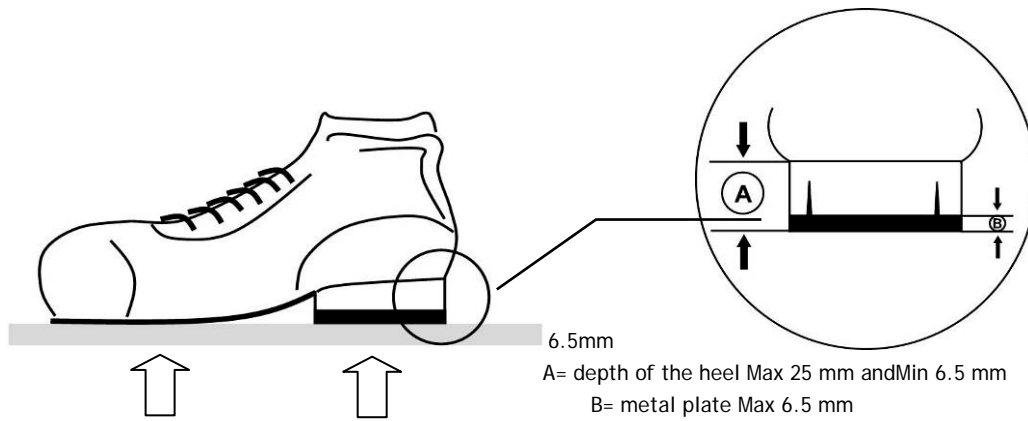
The shoes to be used for indoor tug of war should be as originally produced by any sport shoe manufacturer.

รองเท้าใช้สำหรับการแข่งขันแบบกลางแจ้ง

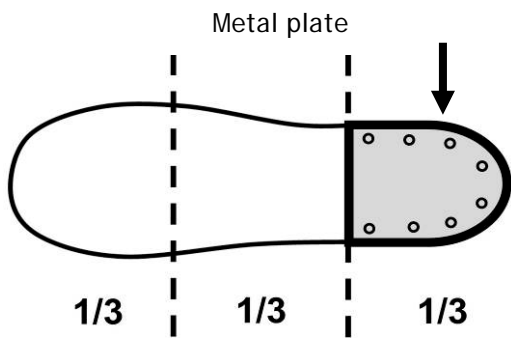




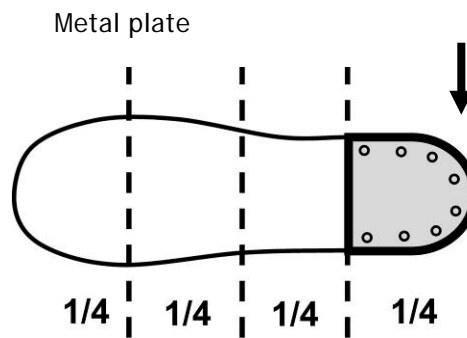
ลักษณะสันรองเท้าใช้สำหรับการแข่งขันแบบกลางแจ้ง



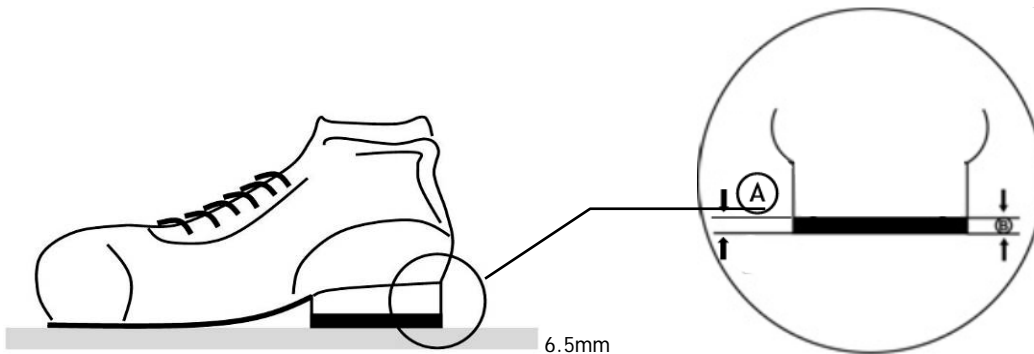
Sole and heel perfectly flush



heel is no more than 1/3 of total footprint



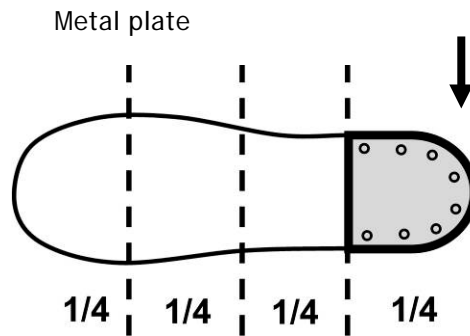
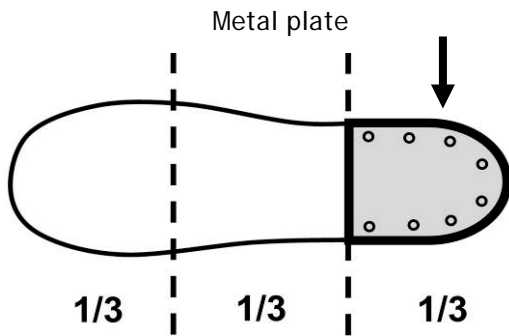
heel is no less than 1/4 of total footprint



A= depth of the heel Max 25 mm andMin 6.5 mm

B= metal plate Max 6.5 mm

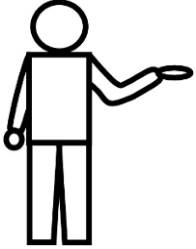

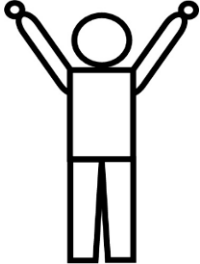

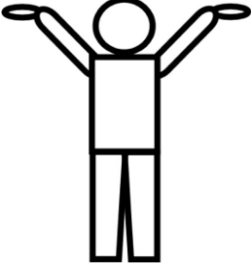
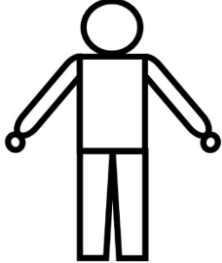
The side of the heel and sole must be perfectly flush

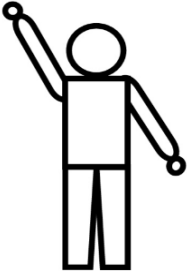


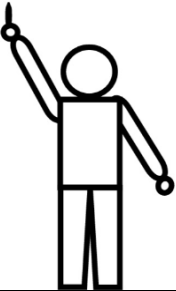
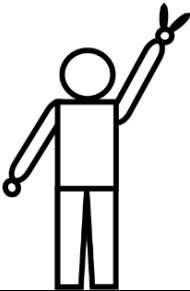


heel is no more than 1/3 of total footprint


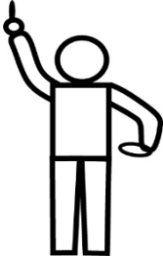

heel is no less than 1/4 of total footprint


สัญญาณคำสั่ง

		
ทิมพร้อม	หยิบเขือก	เขือกตั้ง
		
ย้ายเขือกเข้าจุดกลาง	นิ่ง	ดึง

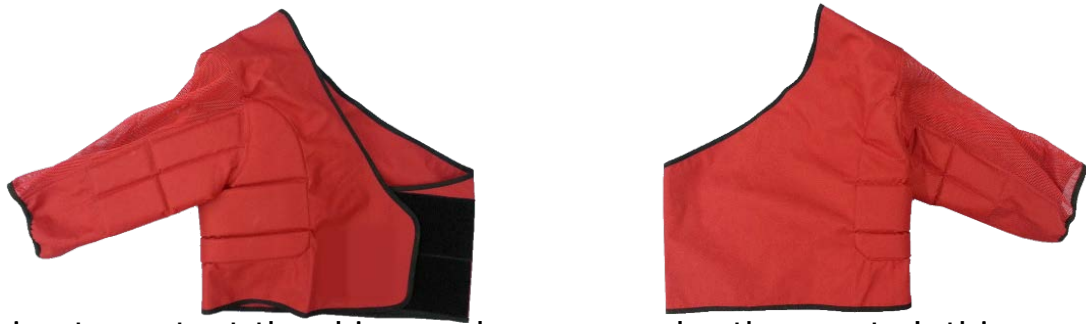
		
ชี้ผู้ชนะ	เปลี่ยนข้าง	ไม่ดึง
		
เตือนครั้งที่ 1	เตือนครั้งที่ 2	

สัญญาณคำสั่ง

		
นั่ง	ยัน	ถือค

		
ยี่ด	พริ้อพปิ่ง	ตำแหน่ง
		
สาวเชือก	พาย	คัดท้าย
		
เทรนเนอร์	เท้ายี่ด	เท้าออกด้านข้าง

เสื้อป้องกันการบาดเจ็บของผู้ตั้ง



Clothing to protect the skin may be worn under the sport clothing subject to judge's approval.

เสื้อป้องกันการบาดเจ็บผู้คัดท้าย



The protective clothing worn by the anchor shall not exceed a maximum thickness of 5 centimetres; it must always be worn under the sport clothing and placed between the rope and the body.

เข็มขัดป้องกันการบาดเจ็บ

