



## ฉกกับต์เกมส์

ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล (รหัส 03)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

โดยที่เป็นการสมควรวางระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล กีฬาสาธิตสามัคคี

อาศัยอำนาจตามข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี คณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล กีฬาสาธิตสามัคคี ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566”

ข้อ 2 กติกาการแข่งขัน ให้ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬาซอฟท์บอลแห่งประเทศไทย กำหนดใช้ในปัจจุบัน (ค.ศ. 2018 - 2021)

ข้อ 3 การจัดการแข่งขันซอฟท์บอลแบบ Fast Pitch แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.1 ประเภททีมชาย ระดับมัธยมศึกษา

3.2 ประเภททีมหญิง ระดับมัธยมศึกษา

3.3 ในกรณีที่เกิดปัญหาที่ไม่ได้ระบุไว้ในข้อบังคับหรือกติกาการแข่งขัน การวินิจฉัยในกรณีนั้น ๆ ให้เป็นหน้าที่ของผู้แทนเทคนิค และประธานกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลเป็นผู้พิจารณาตัดสิน

ข้อ 4 คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน ให้เป็นไปตามข้อ 9 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสาธิตสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

ข้อ 5 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ให้แต่ละโรงเรียนสาธิตส่งรายชื่อนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน ได้ประเภทละไม่น้อยกว่า 9 คน แต่ไม่เกิน 18 คน และเจ้าหน้าที่ไม่เกิน 3 คน ประกอบด้วยผู้จัดการทีม 1 คน ผู้ฝึกสอน 1 คน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน 1 คน

ข้อ 6 ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

6.1 การจัดการแข่งขันตั้งแต่รอบแรกถึงรอบสุดท้าย (Page System) ให้ทำการแข่งขัน 7 อินนิง หรือจำกัดเวลาแข่งขันจำนวน 1 ชั่วโมง 30 นาที ยกเว้นนัดชิงชนะเลิศ (Grand Final) ให้ทำการแข่งขัน 7 อินนิง หรือจำกัดเวลาแข่งขันจำนวน 2 ชั่วโมง

6.2 กรณีเกิดเหตุสุดวิสัยทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ ให้ผู้ตัดสิน คงผลการเล่นและเวลาที่ทำการแข่งขันนั้นไว้ โดยให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันพิจารณา และแจ้งให้ผู้จัดการทีม หรือผู้แทนทีมทราบ กำหนดวันและเวลาในการดำเนินการแข่งขันต่อไปให้สมบูรณ์ ยกเว้นได้ทำการแข่งขันไปแล้ว 3 อินนิงเป็นต้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันนั้นสมบูรณ์ โดยให้พิจารณาผลการแข่งขันจากอินนิงที่สมบูรณ์

6.3 การสิ้นสุดการแข่งขันจากผลต่างของคะแนน

6.3.1 ในอินนิงที่ 3 ถ้าทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 15 รั้นขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

6.3.2 ในอินนิงที่ 4 ถ้าทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 10 รั้นขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

6.3.3 ตั้งแต่อินนิงที่ 5 เป็นต้นไป ถ้าทีมใดมีคะแนนนำคู่แข่งตั้งแต่ 7 รั้นขึ้นไป ให้ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุด

6.4 กรณีทำการแข่งขันครบ 7 อินนิง หรือเวลาของการแข่งขันหมดลง ผลของคะแนน การแข่งขันเท่ากัน ให้นำกติกาการเล่นไทเบรก (Tie breaker) มาใช้ทำการแข่งขันจนสิ้นสุด

6.5 ผู้ฝึกสอน

6.5.1 ผู้ฝึกสอนต้องแต่งกายให้เรียบร้อย หรือสวมชุดแข่งขันที่มีสีเดียวกับสีของทีม รวมถึงการสวมรองเท้าที่เหมาะสม และผู้ฝึกสอนชายต้องสวมหมวกถ้าผู้ฝึกสอนสวมหมวกแตกต่างจากนักกีฬา จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินประจำเพลต

6.5.2 ผู้ฝึกสอนด้านเบสหนึ่งและด้านเบสสาม ต้องอยู่ภายในเขตผู้ฝึกสอน ที่กำหนดไว้เท่านั้น สำหรับกรณียกเว้นในการออกจากเขตผู้ฝึกสอน สามารถกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

6.5.2.1 ให้สัญญาณผู้วิ่งสไลด์

6.5.2.2 ให้สัญญาณผู้วิ่งเคลื่อนไปข้างหน้า

6.5.2.3 ให้สัญญาณผู้วิ่งกลับไปเบส

6.5.2.4 เคลื่อนที่ให้พ้นจากการเล่นและไม่รบกวนการเล่นของผู้เล่นฝ่ายรับ

6.5.2.5 ถ้าผู้ฝึกสอนออกจากเขตผู้ฝึกสอนและผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้ว เห็นว่ามีเจตนาพูดหรือส่งสัญญาณให้ผู้ตี ผู้ตัดสินจะลงโทษโดยปรับเป็นการขอเวลานอกของทีมฝ่ายรุก (หากใน อินนิ่งนั้นทีมฝ่ายรุกได้มีการขอเวลานอกไปแล้ว จะส่งผลให้เป็นการขอเวลานอกเกินสิทธิ์ กรณีนี้ผู้ฝึกสอนจะต้อง ถูกไล่ออกจากการแข่งขัน)

6.5.3 ผู้ฝึกสอนประจำเบสต้องปรึกษา พุดคุย หรือสื่อสารกับสมาชิกทีมของทีมตนเองเท่านั้น

6.5.4 ผู้ฝึกสอนที่อยู่ในเขตผู้ฝึกสอนมีอุปกรณ์ได้เฉพาะสมุดบันทึกผล ปากกา หรือดินสอ และอุปกรณ์ช่วยนับ (Indicator) อุปกรณ์ทั้งหมดมีไว้เพื่อเก็บข้อมูลและบันทึกผลการแข่งขันเท่านั้น

6.5.5 ผู้ฝึกสอนต้องไม่ใช้วาจาที่ไม่เหมาะสม ที่มีผลในทางลบต่อผู้เล่น ผู้ตัดสิน หรือผู้ชม

## 6.6 ผู้ตี

6.6.1 ผู้ตีต้องเข้าอยู่ในเขตผู้ตีภายในเวลา 10 วินาที หลังจากผู้ตัดสินเปลตขาน “เพลย์บอล”

6.6.2 หลังจากผู้ตีอยู่ในเขตผู้ตี ระหว่างการพิตช์แต่ละครั้ง ขณะที่รับสัญญาณหรือ ฝึกซ้อมเหวี่ยงไม้ตี ทำของผู้ตีต้องอยู่ภายในเขตผู้ตีอย่างน้อยหนึ่งข้าง สำหรับกรณียกเว้นในการออกจากเขตผู้ตี สามารถกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

6.6.2.1 ผู้ตีตีลูกบอลที่ถูกพิตช์มาเป็นแฟร์บอลหรือฟาวล์บอล

6.6.2.2 ผู้ตีเหวี่ยงไม้ตีทำสแล็ปฮิต หรือเหวี่ยงไม้ตีแล้วยังไว้

(Check Swing)

6.6.2.3 ผู้ตีถูกบังคับให้ออกจากเขตผู้ตี เนื่องจากลูกบอลที่ถูกพิตช์มา

อาจถูกผู้ตี

6.6.2.4 ไวลด์พิตช์หรือพาสต์บอล

6.6.2.5 มีการเล่น (พยายามทำเอาท์) ที่โฮมเพลต

6.6.2.6 ผู้ตัดสินขาน “ไทม์”

6.6.2.7 พิตเชอร์ออกจากเขตพิตเชอร์ หรือแคตเชอร์ออกจากเขตแคตเชอร์

6.6.2.8 หลังจากพิตเชอร์ พิตช์เป็น “บอล” 3 ครั้ง ลูกต่อมาพิตเชอร์

พิตช์มาเป็น “สไตรค์” แต่ผู้ตีคิดว่าเป็น “บอล”

6.7 การเข้าที่นั่งพักนักกีฬา ให้สิทธิ์ทีมรุกก่อนเข้าที่นั่งพักข้างสนามแข่งขันด้าน เบสหนึ่ง และทีมรับก่อนเข้าที่นั่งพักข้างสนามแข่งขันด้านเบสสาม

6.8 การส่งรายชื่อก่อนการแข่งขัน ให้ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอน ส่งใบแสดงลำดับการขึ้นตี (Lineup Card) ซึ่งระบุชื่อ หมายเลขเสื้อ ตำแหน่งที่เล่น รวมทั้งชื่อและหมายเลขเสื้อของผู้เล่นสำรองต่อผู้ตัดสินก่อนกำหนดเวลาเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย 15 นาที

6.9 กรรมการผู้ตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล

#### ข้อ 7 วิธีจัดการแข่งขัน

7.1 กรณีมีจำนวนทีมสมัครแข่งขันไม่เกิน 5 ทีม ให้จัดการแข่งขันดังนี้

7.1.1 ถ้ามีจำนวน 3 ทีม ให้ทำการแข่งขันแบบพบกันหมด 2 ครั้ง (Double Round Robin) นับคะแนนรวมทั้งหมดที่ได้ ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 คะแนนรองลงมาเป็นอันดับที่ 2 และ 3 ตามลำดับ หากทีมใดมีคะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาจัดอันดับตามข้อ 9.4

7.1.2 ถ้ามีจำนวน 4 - 5 ทีม ให้ทำการแข่งขันแบบพบกันหมด (Round Robin) นับคะแนนรวมทั้งหมดที่ได้ นำมาจัดอันดับเพื่อเข้าไปแข่งขันในรอบสุดท้าย (Page System) โดยให้ทีมที่ได้อันดับที่ 1 และ 2 ทำการแข่งขันกันเป็นคู่แรก และทีมที่ได้อันดับที่ 3 และ 4 ทำการแข่งขันกันเป็นคู่ถัดไป หากทีมใดมีคะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาจัดอันดับตามข้อ 9.4

7.2 กรณีมีจำนวนทีมสมัครแข่งขัน 6 - 8 ทีม ให้แบ่งทีมออกเป็น 2 สาย และทำการแข่งขันรอบแรกแบบพบกันหมดในแต่ละสาย นำมาจัดอันดับเพื่อเข้าไปแข่งขันในรอบสุดท้าย (Page System) โดยให้ทีมที่ได้อันดับที่ 1 ของแต่ละสายทำการแข่งขันกันเป็นคู่แรก และทีมที่ได้อันดับที่ 2 ของแต่ละสายทำการแข่งขันกันเป็นคู่ถัดไป หากทีมใดมีคะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาจัดอันดับตามข้อ 9.4

สำหรับการพิจารณาแบ่งทีมออกเป็น 2 สาย ให้ดำเนินการดังนี้

จำนวนทีม	สาย A	สาย B
6 ทีม	3	3
7 ทีม	3	4
8 ทีม	4	4

7.3 กรณีมีจำนวนทีมสมัครแข่งขันมากกว่า 8 ทีม ให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล

7.4 กรณีทีมที่ได้ทำการแข่งขันในรอบสุดท้าย (Page System) แต่ไม่ได้ทำการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final) มีจำนวน 2 ทีม ให้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ร่วมกัน

ข้อ 8 อุปกรณ์และเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแข่งขัน

8.1 สนาม อุปกรณ์สนาม และลูกซอฟท์บอล ที่ใช้ในการแข่งขันให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล

8.2 นักกีฬาต้องสวมชุดแข่งขันที่เหมาะสม มีสีและแบบเดียวกันทั้งทีม มีหมายเลขที่เห็นได้ชัดเจน และผู้เล่นประเภททีมชายต้องสวมหมวกขณะที่เล่นเป็นฝ่ายรับ

8.3 ไม่อนุญาตให้นักกีฬาสวมรองเท้าที่มีพื้นเป็นไบโโลหะลงแข่งขัน

8.4 อุปกรณ์และเครื่องแต่งกายอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากข้อ 8.1, 8.2 และ 8.3 ให้เป็นไปตามข้อ 2 ของระเบียบนี้

ข้อ 9 การให้คะแนน และการพิจารณาจัดอันดับทีม

9.1 ทีมชนะได้ 3 คะแนน

9.2 ทีมแพ้ได้ 1 คะแนน

9.3 ทีมแพ้ได้ 0 คะแนน ในกรณีที่ทีมถูกปรับเป็นแพ้ เนื่องจากไม่มีความพร้อมและสามารถทำการแข่งขันตามกติกาหลังจากกรรมการขานเริ่มการแข่งขัน (Line Up) ไปแล้ว 15 นาที ให้ทีมแข่งขันที่ไม่มีความพร้อมนั้นแพ้ และให้ทีมคู่แข่งที่มีความพร้อมชนะผ่าน โดยมีผลการแข่งขันเป็น 7 ต่อ 0 รั้น

9.4 การพิจารณาจัดอันดับทีม ในกรณีที่ทีมมีคะแนนเท่ากันให้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

9.4.1 ถ้ามีทีมที่ได้คะแนนเท่ากันจำนวน 2 ทีม ให้ทีมที่ชนะในรอบนั้นเป็นทีมที่ได้อันดับดีกว่า

9.4.2 ถ้ามีทีมที่ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 2 ทีม ให้มีการจัดอันดับของทีม โดยพิจารณาจากจำนวนวันที่เสียทั้งหมดของคู่กรณีในรอบนั้น ทีมที่มีจำนวนวันเสียน้อยกว่าถือเป็นทีมที่มีอันดับดีกว่า หากจำนวนวันที่เสียยังเท่ากันอีกให้พิจารณาดังนี้

9.4.2.1 กรณีจัดอันดับแล้ว แต่ยังมีคู่กรณีจำนวน 2 ทีมที่มีวันเสียทั้งหมดเท่ากัน ให้พิจารณาตามข้อ 9.4.1 เพื่อจัดเรียงอันดับเป็นที่ยุติ

9.4.2.2 กรณีจัดอันดับแล้ว แต่ยังมีคู่กรณีจำนวนมากกว่า 2 ทีมที่มีวันเสียทั้งหมดเท่ากัน ให้ใช้การจับสลากเพื่อจัดเรียงอันดับเป็นที่ยุติ

ข้อ 10 กำหนดการแข่งขัน ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลเป็นผู้กำหนดวัน เวลา และสถานที่ในการแข่งขัน ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีเหตุจำเป็น

ข้อ 11 ผู้เข้าแข่งขัน ทีมใดไม่ลงแข่งขันตามวันเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันควร หรือผลออกจากการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ให้ “ปรับเป็นแพ้” ในกรณีดังกล่าวให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลรายงานคณะกรรมการบริหารกีฬาสาธิตสามัคคี พิจารณาโทษตามข้อ 26 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการ

บริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

ข้อ 12 การประท้วง ให้กระทำภายใน 4 ชั่วโมง หลังการแข่งขันเสร็จสิ้นและให้เป็นไปตามข้อ 22 ข้อ 23 และข้อ 24 แห่งข้อบังคับคณะกรรมการบริหารกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566

ข้อ 13 รางวัลการแข่งขัน

13.1 รางวัลที่ 1 เหรียญชูบทองและเกียรติบัตร

13.2 รางวัลที่ 2 เหรียญชูบเงินและเกียรติบัตร

13.3 รางวัลที่ 3 เหรียญชูบทองแดงและเกียรติบัตร

13.4 โล่รางวัลและเกียรติบัตร สำหรับนักกีฬาดีเด่นชายและหญิงรวม 2 รางวัล

ข้อ 14 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ระเบียบนี้ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการฝ่ายเทคนิคกีฬา

ข้อ 15 ให้ประธานกรรมการอำนวยการรักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2566



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดา สวาทยานันท์)

ประธานคณะกรรมการบริหาร การแข่งขันกีฬาสีสามัคคี  
สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม  
ครั้งที่ 46 พ.ศ. 2566