

ระเบียบการแข่งขันกีฬาเอ็กซ์ตรีม
กีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 34 (พ.ศ. 2561) “น่านเกมส์”
ณ จังหวัดน่าน

1. สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

นายกสมาคม	นายปิติ ภิรมย์ภักดี
เลขาธิการ	นายชัยภักดิ์ จาตุรงค์กุล
สถานที่ติดต่อ	(Head Office) 968 อาคารอื้อจือเหลียง ชั้นที่ 8 ถ.พระรามที่ 4 ข.สีลม ข.บางรัก กทม 10500 (Office) เลขที่ 286 การกีฬาแห่งประเทศไทย (สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย) ห้อง 253 อาคารราชมังคลากีฬาสถาน แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ โทรศัพท์ / แฟกซ์ / มือถือ / 089-7822199

2. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

ประธานฝ่ายกีฬาเอ็กซ์ตรีมของจังหวัดเจ้าภาพ	ประธานกรรมการ
ผู้แทนสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย	รองประธานกรรมการ
คณะกรรมการกีฬาจังหวัดเจ้าภาพ	กรรมการ
นายกสมาคมกีฬาจังหวัดเจ้าภาพ	กรรมการ
บุคคลที่จังหวัดเจ้าภาพแต่งตั้ง	กรรมการและเลขานุการ
พนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

3. คณะกรรมการพิจารณาการประท้วง

3.1 คณะกรรมการพิจารณาการประท้วงคุณสมบัตินักกีฬา ประกอบด้วย

ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากีฬาเป็นเลิศ กทท.	ประธานกรรมการ
นายกสมาคมกีฬาจังหวัดเจ้าภาพ	กรรมการ
ผู้แทนสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย	กรรมการ
ผู้แทนกองนิติการ กทท.	กรรมการ
ผู้อำนวยการกองแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ กทท.	กรรมการและเลขานุการ
หัวหน้างานแข่งขันและทะเบียนกีฬาระดับชาติ กทท.	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

3.2 คณะกรรมการพิจารณาประท้วงเทคนิค ประกอบด้วย

ผู้แทนสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย	ประธานกรรมการ
ประธานฝ่ายเทคนิคสมาคมฯ	กรรมการ
ประธานฝ่ายจัดการแข่งขันกีฬา	กรรมการ
ผู้แทนการกีฬาแห่งประเทศไทย	กรรมการ
ผู้จัดการทีมทุกทีมที่เข้าแข่งขัน (ยกเว้น คู่กรณี)	กรรมการ
บุคคลที่จังหวัดเจ้าภาพกีฬาเยาวชนแห่งชาติแต่งตั้ง	กรรมการและเลขานุการ

4. ข้อบังคับและกติกาการแข่งขัน

- 4.1 ให้ใช้กติกาการแข่งขัน ฉบับปัจจุบันที่สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย รับรอง และประกาศใช้
- 4.2 คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้ปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 34 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550
- 4.3 ให้ใช้อุปกรณ์การแข่งขันที่ได้รับการรับรองโดยสมาคมฯ

5. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

- ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550
- 5.1 ผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นนักกีฬาสัมครเล่น
 - 5.2 มีสัญชาติไทย
 - 5.3 ไม่เป็นนักกีฬาที่อยู่ในระยะเวลาที่สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย ลงโทษ หรือประธานกรรมการอำนวยการแข่งขัน หรือการกีฬาแห่งประเทศไทย ลงโทษให้พักการแข่งขัน

6. ประเภทการแข่งขัน รวม 5 ประเภทกีฬา (41 รายการแข่งขัน) ประกอบด้วย

- 6.1 อินไลน์สเก็ต (INLINE SKATE)
 - 6.1.1. อินไลน์ สตั้น (INLINE STUNT) , (3)
 - 6.1.2. อินไลน์ สปีดสเก็ต (INLINE SPEED SKATE) , (16)
- 6.2 สเก็ตบอร์ด (SKATEBOARD) , (6)
- 6.3 โรลเลอร์ สपोर्ट (ROLLER SPORTS)
 - 6.3.1. โรลเลอร์ สपोर्ट สลาลอม (ROLLER SPORTS SLALOM) , (13)
- 6.4 จักรยาน บี เอ็ม เอ็กซ์ สตั้น (BMX STUNT) , (2)
- 6.5 จักรยาน บี เอ็ม เอ็กซ์ แพลตแลนด์ (BMX FLATLAND) , (1)

7. เจ้าหน้าที่ประจำทีม ใช้อัตราส่วนเจ้าหน้าที่ 1 คน ต่อนักกีฬา 5 คน (1 : 5)

8. หลักเกณฑ์การแข่งขัน และการจัดการแข่งขัน

8.1 ระดับภาค ไม่มีการคัดเลือก โดยให้แต่ละจังหวัดต้องสมัครเข้าร่วมแข่งขันฯ ตามระยะเวลา ที่ กกท. กำหนด หลังจากสมัครเข้าร่วมการแข่งขันฯ เรียบร้อยแล้ว ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ทั้งสิ้น

8.2 ระดับชาติ ให้แต่ละจังหวัดส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ดังนี้

8.2.1 นักกีฬาที่จะเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ในชนิดกีฬาเอ็กซ์ตรีม จะต้องมียุตั้งตั้งแต่ 8-20 ปี (เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2541 - 2553)

8.2.2 ชนิดกีฬา โรลเลอร์ สपोर्ट จะต้องมียุตั้งตั้งแต่ 6-20 ปี (เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2541-2555)

- ประเภทบุคคล (INDIVIDUAL)

8.2.3 นักกีฬาที่เคยคิดทีมชาติ หรือเคยเข้าแข่งขันในรายการแข่งขันระดับชิงแชมป์เอเชีย ชิงแชมป์โลก หรือรายการแข่งขันระดับสากล หรือเป็นนักกีฬาระดับอาชีพ ในระยะ 5 ปี ที่ผ่านมา นับจากวันกำหนดแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ สามารถลงทำการแข่งขันได้ไม่เกิน 2 รายการ

8.2.4 นักกีฬาคู่ผสมรวมดา 1 คน สามารถลงทำการแข่งขันได้ไม่เกิน 3 รายการแข่งขัน จังหวัดสามารถส่ง นักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้รายการละ 2 คน

8.2.5 รายการแข่งขันประเภทคู่ (Pair),(Freestyle Pair Slalom) จังหวัดสามารถส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้ จังหวัดละ 1 ทีมๆ ละ 2 คน (ไม่จำกัดเพศ)

8.2.6 การแข่งขันกีฬา INLINE SPEED SKATE ระยะ 1,000 m. นักกีฬาต้องมีสถิติที่สามารถทำเวลาได้ ไม่เกิน 3.30 นาที จึงจะสามารถเข้าร่วมการแข่งขัน

ประเภทกีฬาแข่งขัน

1. ประเภท อินไลน์สเก็ต รวม 19 รายการ ประกอบด้วย

1.1 อินไลน์สเก็ตพาร์ค (Inline Skate Stunt Park) มี 3 รายการ คือ

- ประเภทอินไลน์สเก็ตสตันพาร์ค (Inline Skate Stun Park) มี 1 รายการ คือ

1. ประเภทบุคคล (Individual)

- ประเภท Skate cross มี 1 รายการ คือ

1. ประเภทบุคคล (Individual)

- ประเภทกระโดดสูง (High Jump) มี 1 รายการ คือ

1. ประเภทบุคคล (Individual)

1.2 อินไลน์สเก็ตความเร็ว (Inline Speed Skate) มี 16 รายการ คือ

1. ระยะทาง 300 เมตร มี 4 รายการ (ช , ญ)

1.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)

1.1.1 อายุ 8 - 12 ปี

1.1.2 อายุ 13-20 ปี

1.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)

1.2.1 อายุ 8 - 12 ปี

1.2.2 อายุ 13-20 ปี

2. ระยะทาง 500 เมตร มี 4 รายการ (ช , ญ)
 - 2.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)
 - 2.1.1 อายุ 8 - 12 ปี
 - 2.1.2 อายุ 13 – 20 ปี
 - 2.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)
 - 2.2.1 อายุ 8 - 12 ปี
 - 2.2.2 อายุ 13 - 20 ปี
3. ระยะทาง 1,000 เมตร มี 4 รายการ (ช , ญ)
 - 3.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)
 - 3.1.1 อายุ 8 - 12 ปี
 - 3.1.2 อายุ 13 – 20 ปี
 - 3.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)
 - 3.2.1 อายุ 8 - 12 ปี
 - 3.2.2 อายุ 13 – 20 ปี
4. ระยะ 100 เมตร มี 4 รายการ (ช , ญ)
 - 4.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)
 - 4.1.1 อายุ 8 – 12 ปี
 - 4.1.2 อายุ 13 – 20 ปี
 - 4.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman)
 - 4.2.1 อายุ 8 – 12 ปี
 - 4.2.2 อายุ 13 – 20 ปี

การจัดการแข่งขัน Inline Skate

การแข่งขันอินไลน์สเก็ตพาร์ค (Inline Skate Stun Park) ประเภทบุคคล (Individual) การแข่งขันใน รอบคัดเลือกและรอบชิงเหรียญ มีเวลาให้นักกีฬาแสดงท่าต่างๆ ในสนามที่ใช้ในการแข่งขัน รอบละ 60วินาที จำนวน 2 รอบ ใช้คะแนนรอบที่ดีที่สุดในการตัดสิน เข้ารอบชิงเหรียญ

คณะกรรมการตัดสินจะพิจารณา จาก 4 หมวด หัวข้อในการให้คะแนน คือ

1. ความยากของท่าที่ใช้แสดง (Difficulty)
2. ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง (Execution)
3. การวางแผนการเชื่อมโยงอุปกรณ์ในสนาม (Line)
4. ความคิดสร้างสรรค์ (Style)

การแข่งขันอินไลน์สเก็ตประเภท Skate cross มีรายการแข่งขัน (Event) ดังนี้

ประเภทบุคคล (Individual)

ใช้สนามสเก็ตพาร์คในการแข่งขัน รูปแบบการแข่งขัน นักกีฬาจะต้องวิ่งตามเส้นทางที่กำหนดไว้ โดยมีสัญลักษณ์เป็นกรวยวางไว้ให้นักกีฬาวิ่งอ้อมกรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด หากมีการวิ่งลัดกรวย ชน

หรือสัมผัสกับกรวย หรือออกนอกเส้นทาง กรรมการจะให้นักกีฬากลับมาเริ่มใหม่ ณ จุดออกนอกเส้นทาง หรือวิ่งลัดกรวยนั้น ในรอบคัดเลือก และรอบชิงเหรียญ จะปล่อยตัวนักกีฬาทีละคน นักกีฬามีโอกาสวิ่งได้ 2 ครั้ง กรรมการจะคัดเลือกจากเวลาครั้งที่ดีที่สุด เข้าไปในรอบชิงเหรียญ นักกีฬาที่ทำเวลาดีที่สุด 10 อันดับ จะได้รับคัดเลือกเข้าไปแข่งในรอบชิงเหรียญ

การแข่งขันอินไลน์สเก็ตประเภทกระโดดสูง (High Jump)

ประเภทบุคคล (Individual)

ทำการแข่งขันบนพื้นระนาบ ให้นักกีฬากระโดดข้ามคานวัดระดับ โดยกำหนดความสูงเริ่มต้นที่ 50 ซม. นักกีฬามีโอกาสกระโดดในแต่ละความสูง คนละ 3 ครั้ง (หากกระโดดในครั้งที่ 1 ผ่านแล้ว นักกีฬาสามารถขอสถิติในการกระโดดครั้งที่ 2 และ 3 ได้ ในระดับความสูงนั้น) ลำดับการกระโดด ตามลำดับรายชื่อของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จนครบตามจำนวนนักกีฬา ที่เข้าร่วมการแข่งขัน ในกรณีที่นักกีฬากระโดดไม่ผ่านระดับความสูงในครั้งที่ 1 ให้นักกีฬาท่านนั้น กลับไปเริ่มกระโดดในครั้งต่อไปทันที หากการกระโดดในครั้งที่ 2 และ 3 ยังไม่ผ่าน ถือว่านักกีฬาท่านนั้นหมดสิทธิ์จากการแข่งขัน (ดกรอบ)

การปรับระดับความสูงของคานวัดระดับ

คณะกรรมการจะพิจารณาการปรับระดับความสูงของคานวัดระดับ โดยใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการ (ระหว่าง 1 – 10 ซม.)

การกระโดด และ การลงสู่พื้น (Jump & Landing)

นักกีฬาต้องทำการกระโดดข้ามคานระดับความสูงที่กำหนด โดยไม่สัมผัสกับคานวัดระดับ และไม่ทำให้คานวัดระดับตก หากสัมผัสกับคานวัดระดับ หรือทำให้คานวัดระดับตก ถือว่าไม่ผ่าน ในระดับความสูงนั้น ภายหลังจากนักกีฬาทำการกระโดดผ่านคานวัดระดับความสูงในระยะที่กำหนด ในแต่ละรอบการแข่งขันแล้วนั้น ในการลงสู่พื้นจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬา สัมผัสกับพื้นสนามแข่งขันและสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการจัดการ แข่งขันกำหนด (3 เมตร จากฐานเสา วัดระดับความสูง) จึงจะถือว่านักกีฬาท่านนั้นผ่าน ในการกระโดดระดับความสูงนั้น แต่หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน ก่อนที่จะไหลผ่านระยะที่กำหนด (3 เมตร) ถือว่าการกระโดดครั้งนั้น ไม่ผ่าน

การแข่งขันอินไลน์สเก็ตประเภทความเร็ว (Inline Speed Skate)

ประเภทบุคคล (Individual)

- ประเภทบุคคลชาย (Individual Man)
- ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman)

รายการแข่งขัน(Event)

- ระยะทาง 300 เมตร
- ระยะทาง 500 เมตร
- ระยะทาง 1,000 เมตร
- ระยะทาง 100 เมตร

การแข่งขัน Inline Speed Skate 300 m. Sprint

รอบคัดเลือก จะแข่งขันตามลำดับรายชื่อนักกีฬา นักกีฬาที่ทำเวลาดีที่สุด 15 อันดับแรก จะได้เข้าไปแข่งในรอบชิงเหรียญ

รอบชิงชนะเลิศ

การจัดอันดับการปล่อยตัว ในรอบชิงชนะเลิศ นักกีฬาที่ทำเวลาได้มากที่สุดในรอบคัดเลือก จะได้ทำการแข่งขันเป็นคนแรกในรอบชิงชนะเลิศ โคนเรียงลำดับการปล่อยตัวตามเวลา ที่นักกีฬาทำได้ในรอบคัดเลือกตามลำดับ นักกีฬาที่ทำเวลาได้ดีที่สุดในรอบชิงชนะเลิศอันดับที่ 1 – 3 จะได้รับเหรียญรางวัล (เหรียญทอง , เงิน และทองแดง) ตามลำดับ

การแข่งขัน Inline Speed Skate 500 , 1,000 m.

คณะกรรมการจะแบ่งนักกีฬาออกเป็น (กลุ่ม , Heat) ๆ ละ 4 -10 คน (โดยการจับสลาก ในวันประชุมผู้จัดการทีม) นักกีฬาที่ทำเวลาดีที่สุดของแต่ละกลุ่มๆละ 2 คนจะได้เข้าไปในรอบชิงเหรียญกรรมการจะตัดสินจากนักกีฬาที่ทำเวลาดีที่สุดในรอบชิงเหรียญ

การปล่อยตัวนักกีฬา และการเตือน Warning

การแข่งขันประเภทบุคคล (Individual) 300 m.

- กรรมการควบคุมการปล่อยตัว จะขานชื่อนักกีฬาที่จะทำการแข่งขันทีละ 1 คน เพื่อให้ให้นักกีฬาเข้าประจำจุดสตาร์ทก่อนการแข่งขัน (กรรมการจะยกธงแดง) เมื่อนักกีฬาพร้อม ณ เส้นสตาร์ท กรรมการจะตรวจสอบว่าตำแหน่งวางเท้าของนักกีฬาไม่ผิดกฎการออกสตาร์ท (กรรมการจะยกธงขาว) หมายความว่าพร้อมสำหรับการแข่งขัน นักกีฬาสามารถออกสตาร์ทได้ทันที เมื่อนักกีฬาพร้อม และถือว่าการเริ่มต้นการแข่งขันของนักกีฬาคนนั้นๆ

การแข่งขันประเภท (กลุ่ม , Heat) (Speed Skate 500 , 1,000 m.)

รอบคัดเลือก (Qualify Round)

- กรรมการควบคุมการปล่อยตัว จะขานชื่อนักกีฬาที่จะทำการแข่งขันใน (กลุ่ม, Heat) นั้นๆ เพื่อให้ให้นักกีฬาเข้าประจำจุดสตาร์ทก่อนการแข่งขัน (ลำดับการออกสตาร์ทในรอบแรก Qualify Round จะใช้การจับสลากจัดอันดับการยืน ณ จุดสตาร์ท) (กรรมการจะยกธงแดง) เมื่อนักกีฬาพร้อม ณ เส้นสตาร์ท กรรมการจะตรวจสอบว่าตำแหน่งวางเท้าของนักกีฬาไม่ผิดกฎการออกสตาร์ท (กรรมการจะยกธงขาว) หมายความว่าพร้อมสำหรับการแข่งขัน กรรมการผู้ควบคุมการปล่อยตัวจะขานคำว่า “ Attention “ แล้วกดกระดิ่งสั้น 1 ครั้ง ถือเป็นการปล่อยตัวเริ่มการแข่งขัน

- ในกรณีที่มีการออกสตาร์ทฟาว์ กรรมการควบคุมการปล่อยตัวจะกดกระดิ่งยาว 1 ครั้ง เพื่อเป็นการแจ้งให้ทราบว่ามีการฟาว์สตาร์ทเกิดขึ้น นักกีฬาจะต้องมาเริ่มต้นสตาร์ทใหม่ ตามลำดับ

- นักกีฬาที่ “ฟาว์สตาร์ท” จะได้รับการเตือน (Warning) ครั้งที่ 1

- ในกรณีที่มีการ “ฟาว์สตาร์ท” ครั้งที่ 2 โดยเป็นนักกีฬาคนเดิม นักกีฬาคนนั้นจะถูกเตือน (Warning) ครั้งที่ 2 และถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที “DQ” (Dis Qualified)

- **ในกรณีการ “ฟาว์สตาร์ท” ในรอบชิงชนะเลิศ (Final Round) นักกีฬาที่ “ฟาว์สตาร์ท” จะถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขันทันที “DQ” (Dis Qualified)**

- นักกีฬาที่เข้าอันดับ 1 และ 2 ในแต่ละ (กลุ่ม , Heat) จะได้สิทธิ์ผ่านเข้าสู่ การแข่งขันในรอบต่อไป **รอบก่อนรองชนะเลิศ , รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ (Quarter Final , Semi Final , Final)**

คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะทำการแบ่งกลุ่มนักกีฬาที่ชนะอันดับที่ 1 และ 2 ของแต่ละ (กลุ่ม , Heat) การแข่งขันในรอบคัดเลือก เพื่อจัด (กลุ่ม , Heat) ในการแข่งขันรอบก่อนรองชนะเลิศ โดย นักกีฬาที่เข้าเป็นอันดับ 1 หรือ 2 (ขึ้นอยู่กับจำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน) รอบก่อนรองชนะเลิศ จะได้สิทธิ์ผ่านเข้าสู่รอบรองชนะเลิศต่อไป (เช่นเดียวกับ ในรอบรองชนะเลิศ นักกีฬาที่สามารถเข้าเส้นชัย เป็นอันดับ 1 หรือ 2 (ขึ้นอยู่กับจำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน) ของรอบรองชนะเลิศจะได้สิทธิ์เข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศต่อไป)

นักกีฬาที่สามารถผ่านเส้นชัยอันดับที่ 1 – 3 ในรอบชิงชนะเลิศจะได้รับเหรียญรางวัล (เหรียญทอง , เงิน และทองแดง) ตามลำดับ

หมายเหตุ : จำนวนนักกีฬา 1 หรือ 2 ที่จะผ่านเข้าสู่รอบก่อนรองชนะเลิศ , รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ (Quarter Final , Semi Final , Final) นั้น คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะแจ้งให้ทราบในวันประชุมผู้จัดการทีม Team Manager Meeting เพื่อรับทราบโดยทั่วกันก่อนการแข่งขัน

การแข่งขัน Inline Speed Skate 100 m. Sprint

รอบคัดเลือก จะแข่งขันตามลำดับรายชื่อนักกีฬา (R.1) นักกีฬาที่ทำเวลาดีที่สุด (8 หรือ 16 หรือ 32 ฯลฯ) อันดับแรก จะได้เข้าไปแข่งในรอบไขว้คู่ต่อไป(ตามตารางไขว้คู่)

รอบที่ 1 (R.1) เป็นการแข่งขันแบบจับเวลาบุคคล แล้วนำผลเวลาที่ได้ มาไขว้คู่ตามตารางกำหนด

รอบที่ 2 (R.2) เป็นการแข่งขันแบบไขว้คู่ นักกีฬาทำการแข่งขันแบบแพ้ตกรอบ (1 / 1) ผู้ชนะเข้าสู่รอบต่อไป

รอบที่ 3 (R.3) เป็นการแข่งขันแบบไขว้คู่ นักกีฬาทำการแข่งขันแบบแพ้ตกรอบ (1 / 1) (เข้าไปชิงอันดับที่ 3) ผู้ชนะเข้าสู่รอบต่อไป

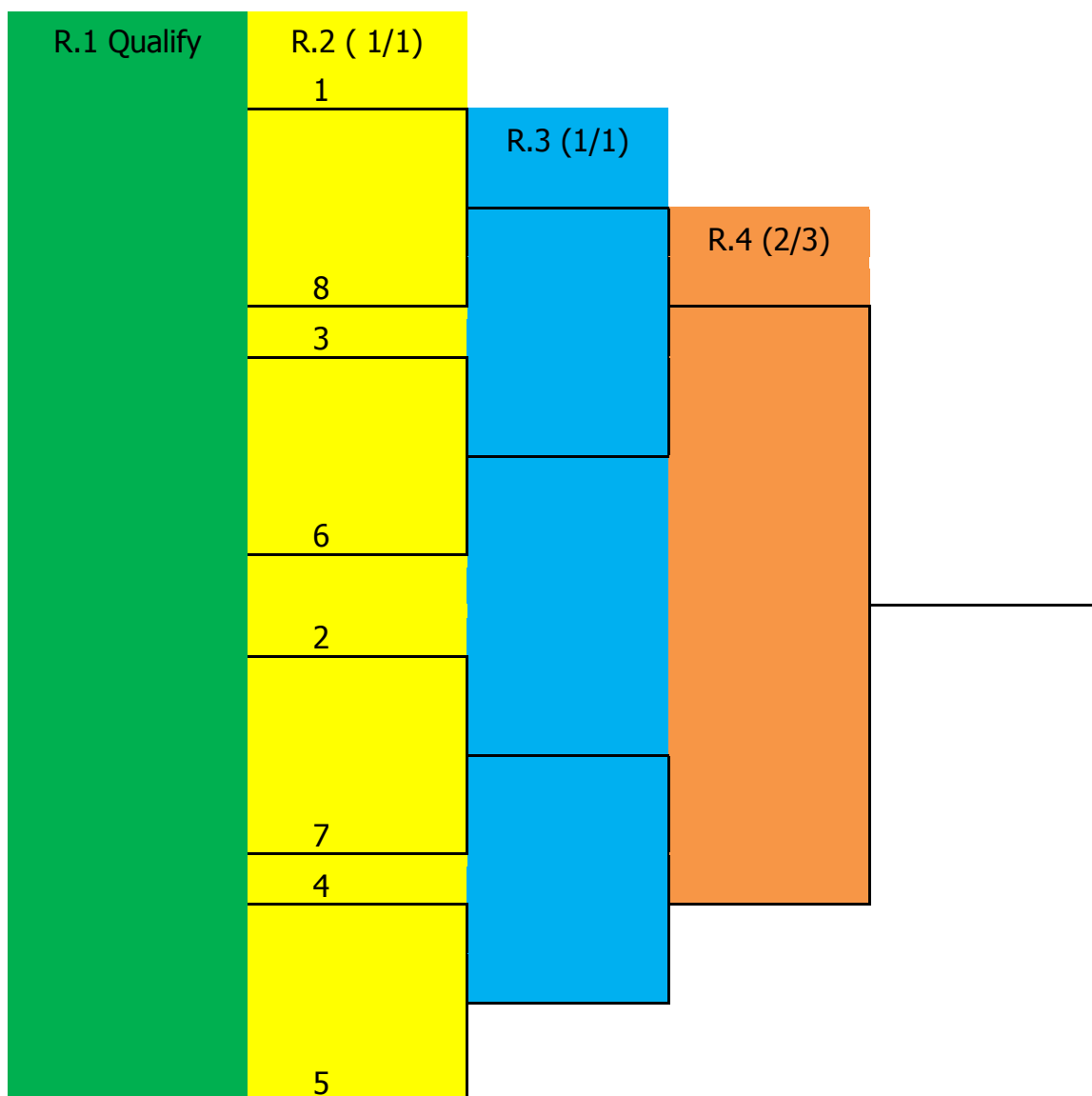
รอบรองชิงชนะเลิศ และรองชิงชนะเลิศ

รอบที่ 4 (R.4) (ชิงอันดับที่ 3) เป็นการแข่งขันแบบไขว้คู่ นักกีฬามีโอกาสในการแข่งขันแบบ (2/3) (สองในสาม) โดยนักกีฬาจะทำการแข่งขันรวมทั้งหมด 3 ครั้ง หากฝ่ายใดชนะ 2 ครั้งก่อนถือเป็นผู้ชนะ (ได้อันดับที่ 3)

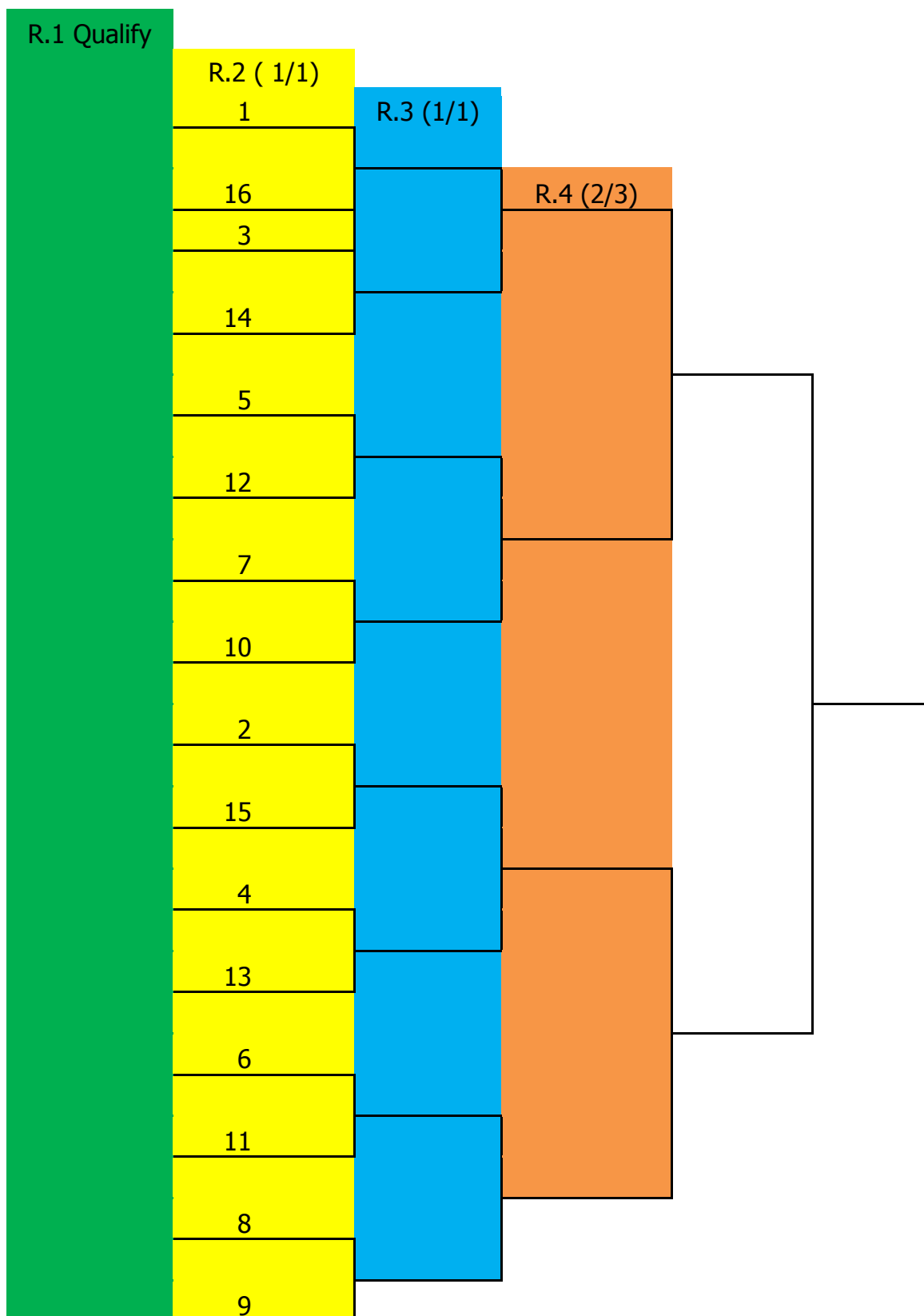
รอบที่ 5 (R.5) (ชิงอันดับที่ 1) เป็นการแข่งขันแบบไขว้คู่ นักกีฬามีโอกาสในการแข่งขันแบบ (2/3) (สองในสาม) โดยนักกีฬาจะทำการแข่งขันรวมทั้งหมด 3 ครั้ง หากฝ่ายใดชนะ 2 ครั้งก่อนถือเป็นผู้ชนะ (ได้อันดับที่ 1) ผู้แพ้ได้อันดับที่ 2

หมายเหตุ : ในรอบ 4 (R.4) และ 5 (R.5) ในแต่ละคู่การแข่งขันนักกีฬาจะต้องสลับด้านในการออกสตาร์ท ภายหลังเสร็จสิ้นในแต่ละรอบ

รูปแบบตารางใช้คู่การแข่งขัน Speed Skate 100 m.
รอบ 8 คน



รูปแบบตารางใช้คู่อันดับแข่งขัน Speed Skate 100 m.
รอบ 16 คน



การแข่งขันโรลเลอร์ สปอร์ต สลาลอม (ROLLER SPORTS SLALOM) มี 13 รายการ คือ

1. Freestyle Classic Slalom

- 1.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)
 - 1.1.1 อายุ 8-12 ปี
 - 1.1.2 อายุ 13-20 ปี
- 1.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)
 - 1.2.1 อายุ 8-12 ปี
 - 1.2.2 อายุ 13-20 ปี

2. Freestyle Pair Slalom

- 2.1 ประเภทคู่ (ทีม), (1)

3. Freestyle Battle Slalom

- 3.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(1)
- 3.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(1)

4. Speed Slalom

- 4.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)
 - 4.1.1 อายุ 8-12 ปี
 - 4.1.2 อายุ 13-20 ปี
- 4.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)
 - 4.2.1 อายุ 8-12 ปี
 - 4.2.2 อายุ 13-20 ปี

5. Freestyle Slide

- 5.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(1)
- 5.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(1)

กฎและกติกาของฟรีสไตล์สลาลอม (Freestyle Slalom Rules)

1. ประเภทของการแข่งขัน การแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอม ประกอบด้วย

1.1 ฟรีสไตล์สลาลอมประเภทเดี่ยว (Freestyle Classic Slalom) มีเวลาในการแข่งขันแต่ละรอบประมาณ 80-100 วินาที โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องเลือกเพลงของตัวเอง เพื่อใช้ประกอบการเล่น กรรมการจะให้คะแนนหลังจากผู้เข้าแข่งขันเล่นจบ

1.2 แข่งสปีดสลาลอม (Speed Slalom) ผู้แข่งขันที่ทำเวลาได้ดีที่สุดจะถูกคัดเลือกให้เข้าไปแข่งในรอบสุดท้ายซึ่งเป็นการแข่งแบบ KO basic หรือ แบบแพ้คัดออก ผู้เข้าแข่งขันที่วิ่งชนะได้ถึง 2 ใน 3 ก่อนถือเป็นผู้ชนะในรอบนั้นๆ และจะต้องมาแข่งกับผู้แข่งขันที่เหลือจนกระทั่งถึงรอบสุดท้าย เพื่อให้ได้ผู้ชนะของรายการ

1.3 ฟรีสไตล์สลาลอมประเภททีม ในการแข่งขันฟรีสไตล์ประเภททีมต้องประกอบด้วยนักสเก็ต 2 คน หรือมากกว่า กติกาการแข่งขันก็จะคล้ายกับการแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอมประเภทเดี่ยว แต่สิ่งที่เน้นเพิ่มเข้าไปในการแข่งขันประเภทนี้ คือ ความอาร์ต เข้าจังหวะและพร้อมเพรียงกันระหว่างคนในทีม

2. หลักการลงทะเบียนแข่งขัน

- 2.1 ผู้เข้าแข่งขันจำเป็นต้องแสดงข้อมูลที่ถูกต้อง เช่น วันเดือนปีเกิด ชื่อ – นามสกุล หากข้อมูลไม่ถูกต้อง และมีการตรวจพบในภายหลัง กรรมการมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์นักกีฬาในการเข้าแข่งขัน หรือรับรางวัลทันที
- 2.2 สำหรับการแข่งขันฟรีสไตล์สลาตม และวิ่งสปีดสลาตม ควรแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ชายและผู้หญิง
- 2.3 สำหรับรุ่นการแข่งขันให้ยึดตามผู้จัดการแข่งขันเป็นหลักโดยจะมีการประกาศก่อนถึงงานแข่ง

3. พื้นที่สำหรับแข่งขัน

- 3.1 พื้นที่ที่ได้รับอนุญาตให้มีการแข่งขันควรมีขนาด 40x10 เมตร หรือ 40x8 เมตร เป็นอย่างน้อย
- 3.2 โตะกรรมการ
- 3.3 ตำแหน่งของโคน
 - 3.3.1 มีจำนวนแถวของโคนทั้งหมด 4 แถว และแต่ละแถวต้องวางห่างกัน 2 เมตร
 - 3.3.2 ทั้ง 4 แถวต้องมีจำนวน โคนแถวละ 20 โคน ซึ่งกำหนดให้โคนในแต่ละแถววางห่างกัน 50 ซม., 80 ซม., 120 ซม. และ 80 ซม. ตามลำดับ
 - 3.3.3 โคนทั้ง 4 แถวต้องวางเป็นเส้นตรง (โดยวัดจากกึ่งกลางของโตะกรรมการ)
 - 3.3.4 ใช้สัญลักษณ์วงกลมเพื่อระบุจุดวาง โคนแต่ละ โคน และต้องแสดงจุดที่เป็นจุดศูนย์กลางไว้ด้วย

4. การแข่งขันฟรีสไตล์สลาตม

- 4.1 มีจำนวนแถวของโคนทั้งหมด 3 แถว โดยกำหนดให้โคนในแต่ละแถววางห่างกัน 50 ซม., 80 ซม. และ 120 ซม.ตามลำดับ
- 4.2 โตะของกรรมการตัดสินควรอยู่ด้านหน้าของโคนแถว 50 ซม. โดยวางห่างจากโคน 2 เมตร

5. การแข่งขันสปีดสลาตม

- 5.1 มีจำนวนแถวของโคน 2 แถว ซึ่งวางห่างกัน 3 เมตร
 - 5.2 ในแต่ละแถวประกอบไปด้วยโคนจำนวน 20 โคน แต่ละ โคนวางห่างกัน 80 ซม.
 - 5.3 ควรมีอุปกรณ้วางคั่นระหว่างแถวของ โคนทั้ง 2 แถว ซึ่งต้องมีความยาวอย่างน้อย 15.2 เมตร
 - 5.4 เส้นที่เป็นจุดสตาร์ท 2 เส้น ควรห่างกัน 15 เซนติเมตร เพื่อแยกช่องวิ่ง 2 ช่องออกให้เห็นชัดเจน
 - 5.5 โคนแรกควรวางห่างจากเส้นสตาร์ท 12 เมตร และ โคนสุดท้ายควรวางห่างจากเส้นชัย 80 ซม.
 - 5.6 ความยาวโดยรวมของโคนแต่ละแถวคำนวณได้ คือ; $12 \text{ เมตร} + 0.8 \times 19 + 0.8 = 28 \text{ เมตร}$
 - 5.7 ควรกำหนดระยะความปลอดภัยเพื่อไว้ด้วย เพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เข้าแข่งขันได้
- พื้นที่แข่งขันควรมีความกว้างอย่างน้อย 40 x 8 เมตร
- 5.8 พื้นที่ที่ใช้ในการแข่งขันที่นอกเหนือจากพื้นที่แข่ง 40 ม. X 8 ม. อาจจัดให้เป็นพื้นที่อบอุ่นร่างกาย สำหรับนักกีฬา
 - 5.9 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถใช้พื้นที่อบอุ่นร่างกายที่จัดไว้ให้ได้

6. ขั้นตอนการดำเนินงานการแข่งขันฟรีสไตล์สลาตม

- 6.1 ในการแข่งขันจะมีรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน หรือรอบตัดสินเพียงอย่างเดียว ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน หรือการตัดสินใจของกรรมการ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเล่นอย่างน้อย 1 ครั้ง ในการแข่งทุกรอบ

6.2 ผู้เข้าแข่งขันอาจจะเลือกเพลงของตัวเองเพื่อประกอบการแข่งขันได้ โดยกรรมการจะเริ่มจับเวลาเมื่อผู้เข้าแข่งขันวิ่งเข้าโคนแรกและสิ้นสุดเมื่อเล่นจบโคนสุดท้าย การแข่งประเภทนี้จะไม่มีอุปกรณ์จับเวลาแสดงให้เห็น

6.3 ในขณะที่กรรมการกำลังให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันคนก่อนหน้าทีเพิ่งเล่นจบไป ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสามารถเข้ามาในพื้นที่แข่งขันเพื่ออบอุ่นร่างกายเป็นระยะเวลาสั้นๆก่อนได้

6.4 การแข่งขันฟรีสไตล์สตาลม อาจจะมียอบคัดเลือกและรอบตัดสิน ลำดับของการแข่งในรอบคัดเลือกจะถูกจัดโดยการสุ่ม ส่วนการแข่งขันในรอบตัดสินนั้นลำดับการแข่งขันจะถูกจัดโดยเรียงลำดับจากผู้ที่ได้คะแนนน้อยที่สุดไปถึงผู้ที่ได้คะแนนสูงที่สุด

6.5 บางครั้งอาจมีเพียงรอบตัดสินเพียงอย่างเดียว ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ร่วมการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันจะถูกกำหนดลำดับการแข่งขันโดยวิธีสุ่มหากไม่สามารถจัดเรียงลำดับคะแนนจากการแข่งขันครั้งก่อนๆ ได้

6.6 อาจจัดรอบคัดเลือกเพิ่มขึ้นได้ ถ้าผู้เข้าแข่งขันนั้นๆที่มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเข้าร่วมในการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ โดยมีเงื่อนไขในการแข่งรอบคัดเลือกเหมือนกับกติกาปกติที่ใช้ในการแข่งที่กำหนดไว้

6.7 การแข่งขันฟรีสไตล์สตาลมประเภทเดี่ยวจะใช้เวลาประมาณ 90 ± 10 วินาที ในการแข่งแต่ละรอบ

6.8 การแข่งขันฟรีสไตล์สตาลมประเภทคู่จะใช้เวลาประมาณ 180 ± 15 วินาที ในการแข่งแต่ละรอบ

7. การให้คะแนนในการแข่งขันฟรีสไตล์สตาลม

คะแนนสูงสุดในการแข่งขันฟรีสไตล์สตาลมประเภทเดี่ยวคือ 130 คะแนน ซึ่งการให้คะแนนจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ คะแนนด้านเทคนิค (Technique) 60 คะแนน และคะแนนความอาร์ต (Artistic) 70 คะแนน ในส่วนของประเภทคู่ผลคะแนนรวมจะอยู่ที่ 200 คะแนน โดยแบ่งได้ 3 ฐานคะแนน คือ Technique Score 60คะแนน, Artistic Score 70คะแนน, และ Synchronization 70คะแนน คะแนนรวมสุดท้ายที่ได้จะถูกนำมาปัดเศษให้เป็นทศนิยม

7.1 คะแนนด้านเทคนิค (Technique Score)

ระดับด้านเทคนิค	คะแนน
A	50-60
B	40-50
C	30-40
D	20-30
E	10-20
F	0-10

7.2 คะแนนอาร์ต (Artistic Score) การใส่ความพลิ้วไหวและความต่อเนื่องต่างๆ

ระดับความอาร์ต	คะแนน
A	30-40
B	20-30
C	13-20

D	8-13
E	4-8
F	0-4

8. การให้คะแนนสำหรับฟรีสไตล์สลาอม คะแนนที่ให้แก่จะแบ่งออกเป็น 2 หมวด คือ คะแนนด้านเทคนิค และคะแนนด้านความอาร์ต อย่างไรก็ตามคะแนนด้านความอาร์ตนั้น ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ได้มาจากคะแนนด้านเทคนิคด้วย

8.1 เกณฑ์การให้คะแนนด้านเทคนิค

8.1.1 ความยากของท่า (Difficult of Tricks)

ผู้เข้าแข่งขันควรพยายามอย่างเต็มที่ที่จะใช้ท่าให้ครบทุกประเภท ทั้งท่านิ่ง ท่ากระโดด ท่าหมุน การเล่นบนล้อเดี่ยวและท่าอื่นๆ

8.1.2 ความเร็ว (Speed)

นอกจากคะแนนที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับจะขึ้นอยู่กับเวลาในการเล่นแต่ละรอบแล้วนั้น พวกเขาจำเป็นต้องแสดงสไตล์ของตัวเองออกมา และเล่นสลาอมท่าต่างๆ อย่างมีสไตล์ ซึ่งต้องสอดคล้องกับจังหวะของเพลง รวมถึงทักษะด้านเทคนิคของผู้เข้าแข่งขันนั้น ต้องแสดงออกมาให้เห็นถึงความลื่นไหลและงดงามด้วย

8.2 เกณฑ์การให้คะแนนด้านความอาร์ต

8.2.1 การจัดองค์ประกอบของลำตัว (Body Performance)

8.2.2 ผู้เข้าแข่งขันควรแสดงท่าอื่นๆออกมาได้อย่างสมบูรณ์ สง่างามและมีความลื่นไหล

8.2.3 การเล่นเข้ากับจังหวะเพลง (Music Expression) เลือกเพลงที่แสดงถึงบุคลิกและสไตล์ของผู้แข่งขันได้อย่างสมบูรณ์ ท่าที่ใช้ก็ควรที่จะเข้ากับเพลง เพื่อสื่อถึงดนตรี จังหวะ ทำนอง และอารมณ์ของเพลงได้ดี

8.2.4 การจัดท่าต่างๆ (Tricks Management) ผู้เข้าแข่งขันควรลำดับของท่าในการเล่นที่ควรมีระดับความยากที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นตอนเข้า โคนหรือออกจาก โคนนอกจากนี้ยังต้องแสดงให้เห็นถึงความลื่นไหลของการเปลี่ยนท่าการนำท่าต่างๆมาเล่นประกอบกันได้ อย่างง่ายดาย มั่นใจ และดูไม่แข็งทื่อด้วย

9. (ตามเอกสารตารางท่าแบบ)

10. ท่าเทคนิคที่จำเป็นสำหรับฟรีสไตล์สลาอม เทคนิคที่ต้องการทั้งหมดนี้ นับรวมตั้งแต่เทคนิคระดับ C ขึ้นไป

10.1 ท่านิ่ง

10.1.1 ตัวของผู้แข่งขันจะต้องอยู่ต่ำกว่าเข่าจึงจะถือว่าเป็นท่านิ่ง

10.1.2 ท่านิ่งจะถือว่าเป็นท่าที่สมบูรณ์แบบต่อเมื่อเล่นเข้า โคนได้ 4 โคน หรือมากกว่าอย่างต่อเนื่อง

10.1.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนจากท่านิ่งท่าหนึ่งไปเป็นอีกท่าหนึ่งได้หลังจากผ่านไป 4 โคน หรือมากกว่า โดยเปลี่ยนจากขาซ้ายเป็นขาขวา หรือเปลี่ยนทิศทางจากด้านหน้าเป็นด้านหลัง อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนท่านั้นควรกระทำในขณะที่ยังอยู่ในท่านิ่งและเปลี่ยนได้โดยไม่ติดขัด

10.2 ท่ากระโดด

10.2.1 ท่าทั้ง 2 ข้างของผู้แข่งขันต้องพ้นจากพื้นแล้วเท่านั้นจึงจะถือว่าเป็นท่ากระโดด

10.2.2 ท่ากระโดดจะถือว่าเป็นท่าที่สมบูรณ์แบบต่อเมื่อเล่นเข้า โคนได้ 4 โคน หรือมากกว่าอย่างต่อเนื่อง

10.2.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนจากท่ากระโดดท่าหนึ่งไปเป็นอีกท่าหนึ่งได้หลังจากผ่านไปแล้ว 4 โคน หรือมากกว่า โดยเปลี่ยนจากขาซ้ายเป็นขาขวา หรือเปลี่ยนทิศทางจากด้านหน้าเป็นด้านหลัง อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนท่านั้นควรเปลี่ยนได้โดยไม่ติดขัด

10.3 ท่าหมุน

10.3.1 เมื่อท่าทั้ง 2 ข้าง (2 ล้อ) หรือท่า 1 ข้าง (1 ล้อ) ของผู้แข่งขันสัมผัสพื้นขณะที่กำลังหมุนจึงจะถือว่าเป็นท่าหมุน

10.3.2 ท่าหมุนจะถือว่าเป็นท่าได้สมบูรณ์ก็ต่อเมื่อผู้แข่งขันหมุนได้ครบ 3 รอบ หรือหมุนตัวผ่านโคนได้ 3 โคน

10.3.3 ผู้แข่งขันจะไม่สามารถเปลี่ยนท่าหมุนได้ ขณะที่กำลังหมุนให้ครบ 3 รอบ หรือหมุนตัวผ่านโคน 3 โคน

10.4 การเล่นบนล้อเดียว

10.4.1 เมื่อผู้เข้าแข่งขันเล่นท่าได้สมบูรณ์โดยมีเพียงล้อ 1 ล้อเท่านั้นที่สัมผัสพื้นจึงจะถือว่าเป็นท่าเล่นบนล้อเดียว

10.4.2 การเล่นบนล้อเดียวจะถือว่าเป็นท่าได้สมบูรณ์ต่อเมื่อเล่นเข้าโคนได้ 4 โคน หรือมากกว่าอย่างต่อเนื่อง

10.4.3 ผู้แข่งขันจะไม่สามารถเปลี่ยนท่าได้ ก่อนผ่านเข้าโคน 4 โคน หรือมากกว่า (เช่น เปลี่ยนจากท่าขึ้นบนปลายเท้าเป็นขึ้นบนสันเท้า)

10.4.4 ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนทิศทางขณะแสดงท่าการเล่นบนล้อเดียวได้ ภายใต้เงื่อนไขที่จะต้องยังคงเล่นอยู่บนล้อเดิมตลอดการเปลี่ยนท่า

10.5 ทำอื่นๆ

10.5.1 ทำอื่นๆ คือท่าที่นอกเหนือจากท่าหนึ่ง ท่ากระโดด การเล่นบนล้อเดียว และท่าหมุน

10.5.2 ท่าที่เป็นทำอื่นๆนั้น ไม่มีการจำกัดจำนวน โคนที่ต่อเนื่องในการเล่น

10.5.3 ผู้แข่งขันสามารถนำท่าในระดับต่างๆมารวมกันได้แต่การเปลี่ยนท่าจะต้องเป็นไปด้วยความลื่นไหล ไม่ติดขัด

11. เกณฑ์การหักคะแนนในการเล่นฟรีสไตล์สลาลอม ผู้เข้าแข่งขันจำเป็นต้องเข้าโคนครบทั้ง 3 แถว อย่างน้อยแถวละ 1 ครั้ง

11.1 การหักคะแนนกรณีเตะ โคนและข้าม โคน

11.1.1 การเตะ โคนแต่ละครั้ง การข้าม โคน หรือ โคนเคลื่อนออกนอกสัญลักษณ์วางตำแหน่ง โคน จะโดนหัก 0.5 คะแนน

11.1.2 โคนใดก็ตามหากเคลื่อนออกจากจุดศูนย์กลาง (เห็นจุดสีแดงตรงกลาง) ถึงแม้ว่าจะยังอยู่บนสัญลักษณ์วางตำแหน่ง โคน ก็ยังให้หัก 0.5 คะแนน

11.1.3 ในกรณีที่ผู้แข่งขันเตะ โคนออกไปจากจุดวาง โคน แต่โคนกลับกลับมาที่จุดวาง โคนเดิม จะไม่โดนหักคะแนน

11.1.4 เกณฑ์การหักคะแนนทั้งหมดที่กล่าวมาด้านบนนั้น จะใช้หักจากคะแนนด้านเทคนิค

11.2 การหักคะแนนเวลา (ฟรีสไตล์ประเภทเดียว)

11.2.1 เวลาที่ใช้ในการเล่นฟรีสไตล์ประเภทเดียว คือ 90 ± 10 วินาที

11.2.2 ผู้แข่งขันควรเล่นภายในเวลาไม่เกิน 80-100 วินาที (รวมถึง 80 วินาที และ 100 วินาทีด้วย) ซึ่งจะไม่ถูกหักคะแนน

11.2.3 ถ้าเวลาที่ใช้ในการเล่นทั้งหมดนั้นน้อยกว่าเวลาขั้นต่ำที่กำหนดไว้หรือมากกว่าเวลาสูงสุดที่กำหนดไว้ต่อหนึ่งรอบ จะโดนหัก 5 คะแนน (ระหว่าง 70-79 วินาที หรือ 101-110 วินาที)

11.2.4 เกณฑ์การหักคะแนนทั้งหมดที่กล่าวมาด้านบน จะถูกหักจากคะแนนด้านความอาร์ต

11.2.5 ผู้แข่งขันจะไม่ได้คะแนน หากเล่นเกินเวลานอกเหนือจากที่กำหนดไว้ (*ไม่มีคะแนน)

11.2.6 หากข้ามโคนหรือเตะ โคน แม้จะเกินเวลาที่กำหนดมาแล้ว ก็ยังคงโดนหักคะแนนอยู่

11.3 การหักคะแนนเวลา (ฟรีสไตล์ประเภทคู่)

11.3.1 เวลาที่ใช้ในการเล่นฟรีสไตล์ประเภทคู่ คือ 180 ± 15 วินาที

11.3.2 ผู้แข่งขันควรเล่นภายในเวลาไม่เกิน 165-195 วินาที (รวมถึง 165 วินาที และ 195 วินาทีด้วย) ซึ่งจะไม่ถูกหักคะแนน

11.3.3 ถ้าผู้แข่งขันเล่นเสร็จก่อนเวลาขั้นต่ำที่กำหนดหรือเกินกว่าเวลาสูงสุดที่กำหนดไว้ (165-195 วินาที) ต่อหนึ่งรอบ จะโดนหัก 5 คะแนน (ระหว่างเวลา 160-165 วินาที หรือ 195-205 วินาที)

11.3.4 เกณฑ์การหักคะแนนทั้งหมดที่กล่าวมาด้านบนนั้น จะใช้หักจากคะแนนด้านความอาร์ต

11.3.5 ผู้แข่งขันจะไม่ได้คะแนน หากเล่นเกินเวลานอกเหนือจากที่กำหนดไว้ (*ไม่มีคะแนน)

11.3.6 หากข้ามโคนหรือเตะ โคน แม้จะเกินเวลาที่กำหนดมาแล้ว ก็ยังคงโดนหักคะแนนอยู่

11.4 การหักคะแนนด้านการทรงตัว ช่วงเวลาที่เล่นอยู่นั้น ผู้แข่งขันจะถูกหักคะแนน หากมีความผิดพลาดด้านการทรงตัวเกิดขึ้น ทั้งการล้มแบบรุนแรง (Serious Falling) และการล้มแบบร่างกายบางส่วน โคนพื้น (Non Serious Falling) จะถูกหักคะแนนทั้งด้านเทคนิค และความอาร์ต

11.4.1 การล้มแบบรุนแรง (Serious Falling) ร่างกายสัมผัสพื้น ล้ม นอน นิ่ง : หัก 2 คะแนน จากคะแนนด้านเทคนิค, หัก 1.5 คะแนน จากคะแนนด้านความอาร์ต

11.4.2 การล้มแบบร่างกายบางส่วน โคนพื้น (Non Serious Falling) : หัก 1.5 คะแนน จากคะแนนด้านเทคนิค, หัก 1 คะแนน จากคะแนนด้านความอาร์ต

11.4.3 เสียการทรงตัว (Loss of Balance) ร่างกายยังไม่สัมผัสพื้น การพิจารณาการหักคะแนนจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์และประสบการณ์ของกรรมการ: หัก 1 คะแนน จากคะแนนด้านเทคนิค, หัก 0.3-1 คะแนน จากคะแนนด้านความอาร์ต

12. การจัดอันดับผู้เข้าแข่งขันฟรีสไตล์สลาโลม การจัดอันดับของการแข่งฟรีสไตล์ จะเริ่มต้นตัดสินจากลำดับน้อยสุดขึ้นมาสู่ลำดับสูงสุด โดยการนำคะแนนเฉลี่ยจากกรรมการทุกคนมาใช้ในตัดสินการจัดอันดับ ในกรณีที่ผู้แข่งขันได้อันดับเดียวกัน กรรมการจะนำคะแนนด้านเทคนิคมาใช้ในการตัดสินเพื่อจัดอันดับ

ขั้นตอนการดำเนินงานการแข่งขันสปีดสลาโลม(Speed Slalom)

รอบคัดเลือก

- การแข่งขันในรอบคัดเลือกจะต้องอาศัยการจับเวลา(นาฬิกาจับเวลา) ส่วนในรอบสุดท้ายจะเป็นแบบแพ้คัดออก (KO Basic)

- ในรายการนี้ผู้แข่งขันจะถูกจัดเป็นรอบละ 2 คน หรือเดี่ยว ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของกรรมการ ผู้แข่งขันแต่ละคนต้องวิ่งคนละ 2 รอบในรอบคัดเลือก แล้วคัดเลือกผู้แข่งขันที่ทำเวลาได้ดีที่สุดมา เพื่อไปแข่งในรอบตัดสิน

รอบตัดสิน

- ผู้แข่งขันที่ทำเวลาได้ดีที่สุด 4 คนแรก (หรือ 8 คนแรก หรือ 16 คนแรก หรือ 32 คนแรก) ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น จำนวนผู้เข้าร่วมแข่งขัน หรือการตัดสินใจของกรรมการ จะถูกนำไปแข่งกันอีกครั้งในรอบตัดสิน

- การตัดสินในรอบนี้จะเป็นแบบแพ้คัดออก (KO Basic) ผู้แข่งขันจะถูกแบ่งเป็นกลุ่มละ 2 คน วิ่ง 3 รอบ ผู้ที่ชนะได้ถึง 2 ครั้งก่อน จะได้ไปแข่งกับผู้เข้าแข่งขันคนที่เหลือ

- ถ้ามีผู้แข่งขันขอสละสิทธิ์ ผู้แข่งขันคนต่อไปจะถูกเรียกมาแข่งโดยทันทีโดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผล

- ในรอบรองชนะเลิศผู้แข่งขันจะแข่งกันเพื่อชิงอันดับที่ 3 ส่วนผู้แข่งขันที่ทำเวลาได้ดีที่สุดจะได้เข้าไปแข่งต่อในรอบชิงชนะเลิศเพื่อหาผู้ชนะของรายการ

ข้อกำหนดและวิธีการสำหรับการแข่งสปีดสาลอม

จุดเริ่มต้น

- การให้สัญญาณในแต่ละรอบ เจ้าหน้าที่จะให้สัญญาณ ดังนี้ “On your mark”, “Ready”, “Go”

- ผู้แข่งขันจะต้องเตรียมพร้อมวิ่งภายในเวลา 5 วินาที เมื่อได้ยินสัญญาณว่า “On your mark” หรืออาจถือเป็นการทำผิดกติกา ถ้าหากยังไม่มีการเตรียมพร้อม มีการใช้อุปกรณ์จับเวลา (Chronometer Timing Device) ในการแข่งประเภทนี้ด้วย

- สัญญาณที่ให้เพื่อเตรียมตัวนั้น ใช้กับทั้งอุปกรณ์จับเวลาและนาฬิกาจับเวลาได้เหมือนกัน

- เมื่อได้ยินสัญญาณว่า “On your mark” ผู้เข้าแข่งขันควรเตรียมตัวให้พร้อม เมื่อได้ยินสัญญาณว่า “Ready” ผู้แข่งขันควรยืนนิ่งอยู่ในท่าเตรียมพร้อม และดูให้แน่ใจว่ายืนอยู่หลังเส้นสตาร์ท แม้กระทั่งล้อ 1 ล้อก็ไม่สามารถอยู่บนเส้นได้และ ผู้แข่งขันจะเริ่มวิ่งได้ต่อเมื่อได้ยินสัญญาณว่า “Go”

- เมื่อผู้แข่งขันเตรียมตัวพร้อมที่จะวิ่ง แท้ทั้ง 2 ข้างต้องสัมผัสกับพื้น รวมถึงล้อจะต้องไม่โดนเส้นสตาร์ทด้วย

- ผู้เข้าแข่งขันอาจจะปรับเปลี่ยนรูปแบบของท่าเริ่มต้นก็ได้ แต่อย่างไรก็ตามต้องระมัดระวังว่ายืนอยู่ในช่องวิ่งของตัวเองและไม่เหยียบเส้นสตาร์ท

การเข้าโคน

- เมื่อเริ่มเข้า โคนแรก ผู้แข่งขันสามารถอยู่บนขาข้างเดียวได้เท่านั้น

- ระหว่างการวิ่งผู้แข่งขันจะไม่สามารถอนุญาตให้เปลี่ยนขาได้ และขาอีกข้างที่ใช้ทรงตัวนั้นห้ามแตะพื้นโดยเด็ดขาด หากฝ่าฝืนจะถือเป็นการทำผิดกติกา (Penalty) ทันที

- ผู้แข่งขันต้องข้ามเส้นชัยไปด้วยขาเพียงหนึ่งข้างเท่านั้น และต้องเป็นข้างเดียวกับที่ใช้ตั้งแต่เริ่มออกตัว ซึ่งเวลาจะไม่ถูกบันทึกหากผู้แข่งขันฝ่าฝืน

เกณฑ์การหักคะแนนในการแข่งขันปีดสลาตม

การทำผิดกติกา

- ผู้แข่งขันจะต้องไม่ขยับส่วนใดๆของร่างกาย ก่อนได้ยินสัญญาณว่า “Go”
- ผู้แข่งขันสามารถยกมือแล้วบอกว่ายังไม่พร้อมได้ ก่อนที่กรรมการจะให้สัญญาณว่า “Ready” มิฉะนั้นจะถือว่าเป็นความผิด (Fault)
- ถ้าผู้แข่งขันทำผิดกติกา 2 ครั้ง ในรอบวิ่งนั้นๆ จะถูกตัดสินว่าเป็นการฝ่าฝืนกฎการแข่งขัน (disqualified)
- ถ้าผู้แข่งขันเปลี่ยนเท้าระหว่างช่วงที่กำลังวิ่ง เวลาของรอบนั้นจะไม่ถูกบันทึก
- ถ้าผู้แข่งขันเปลี่ยนเท้าหลังจากเพิ่งผ่าน โคนสุดท้าย แล้ววิ่งเข้าเส้นชัยไป จะถือว่าเป็นการฝ่าฝืนกฎ (disqualified) และเวลาจะไม่ถูกบันทึกด้วย

การหักคะแนนขณะวิ่ง

- การเตะ โคนหรือวิ่งข้าม โคนจะถูกบวกเวลาเพิ่มไปอีก 0.2 วินาที
- หากเตะ โคน โคน แต่ โคนยังอยู่บนจุดศูนย์กลางของเครื่องหมาย โคน ผู้แข่งขันจะไม่ถูกบวกเวลาเพิ่ม ยกเว้นกรณี que โคนออกไปนอกจุดศูนย์กลางของเครื่องหมาย โคน จะถูกบวกเวลาเพิ่มไปอีก 0.2 วินาที
- กรณีที่ผู้แข่งขันเตะ โคนออกไป แต่ โคนกลับกลิ้งมาที่เดิม จะถือว่าเป็นกรณียกเว้นและไม่โดนหักคะแนน
- หากผู้แข่งขันเตะ โคนตั้งแต่ 5 โคนขึ้นไป เวลาในรอบนั้นๆจะไม่ถูกบันทึก

การจัดอันดับสำหรับการแข่งขัน

รอบคัดเลือก

- หลังจากสิ้นสุดรอบคัดเลือก เวลาที่ดีที่สุดของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะถูกนำมาเรียงลำดับ เพื่อคัดเลือกให้ไปแข่งต่อในรอบตัดสิน อาจจะเป็น 4 อันดับแรก, 8 อันดับแรก, 16 อันดับแรก หรือ 32 อันดับแรก ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมอัตรการแข่งขัน
- ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทำเวลาที่ดีที่สุดได้เท่ากัน กรรมการจะนำเวลารองลงมาที่ถูกบันทึกไว้มาตัดสิน
- ยกเว้นในกรณีที่เวลารองลงมาของผู้เข้าแข่งขันเท่ากัน กรรมการก็จะตัดสินโดยใช้เวลาที่ผู้แข่งขันทำได้โดยไม่รวมการบวกเวลาจากจำนวน โคนที่เตะออก ผู้ที่ทำเวลาได้ดีกว่าเป็นผู้ชนะไป (ผู้แข่งขัน A: ทำเวลาได้ 5.6 วินาที เตะ 2 โคน เวลารวม 6 วินาที, ผู้แข่งขัน B: ทำเวลาได้ 5.8 วินาที เตะ 1 โคน เวลารวม 6 วินาที – ผู้ชนะคือ ผู้แข่งขัน A)
- นอกจากกรณีที่ยกเว้น หากเวลาที่บวกจากการเตะ โคนแล้วได้เท่ากัน กรรมการจะนำเวลารองลงมาใช้ในการตัดสิน ผู้ที่ทำเวลาได้ดีที่สุดเป็นผู้ชนะ
- ในกรณีที่เสมอกัน ผู้แข่งขันต้องแข่งกันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

รอบตัดสิน

- ในรอบตัดสิน (Final Round) จะเป็นการแข่งขันเพื่อหาอันดับที่ 1, อันดับที่ 2 และอันดับที่ 3
- หลังจากที่ได้อันดับที่ 5-8 ในรอบก่อนรองชนะเลิศ (Quarter Final) อีก 4 คนที่ชนะจะต้องไปแข่งกันต่อในรอบรองชนะเลิศ (Semi Final)

- หลังจากที่ได้อันดับที่ 9-16 ในรอบแรก (Preliminary Round) อีก 8 คนที่ชนะเลิศจะต้องไปแข่งกันต่อในรอบก่อนรองชนะเลิศ (Quarter Final)

- ถ้าผู้แข่งขันทั้ง 2 คนทำเวลาได้เท่ากันทั้ง 2 รอบ จำเป็นต้องดำเนินการแข่งต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะเลิศ

- ผู้เข้าแข่งขันสามารถสวมรองเท้าสเก็ต (Quad Skates) ริงได้ ยกเว้นรองเท้าสเก็ตที่มีมอเตอร์ (Automated Quad Skates)

หมายเลขประจำตัวแข่ง

- ผู้แข่งขันทุกคนต้องติดหมายเลขประจำตัวแข่งไว้ตลอดระยะเวลาของการแข่งขัน ในจุดที่สามารถเห็นได้ ตำแหน่งที่ติด คือบริเวณไหล่ด้านซ้าย และด้านหลังบริเวณสะโพก

ห้ามใช้สารเสพติด

- ในงานแข่งขันที่มีความต้องการตรวจสอบการใช้ยา ผู้จัดงานสามารถขอได้จากสำนักงานของสาธารณรัฐประชาชนจีน (Regulations of the People's Republic of China) หรือสมาคมโรลเลอร์สปอร์ตสากล (International Roller Sports Association)

มารยาทของนักกีฬา, กรรมการและผู้ประกาศภายในงานแข่งขัน (ประกาศเพิ่มเติมตั้งแต่วันที่ 15-04-2011)

- กรรมการผู้ตัดสินและผู้ประกาศ (MC) ภายในงาน จะต้องให้เกียรติผู้เข้าแข่งขันเป็นอย่างมาก โดยจะต้องรับผิดชอบต่อสถานการณ์ดังต่อไปนี้เป็นอย่างดีที่สุด ๐ หากผู้เข้าแข่งขันทำผิดกติกาอย่างใดอย่างหนึ่งแล้วจะต้องมีการเตือน ให้ทำการเรียกนักกีฬาผู้ทำผิดกติกามาพบ และทำความเข้าใจก่อนที่จะประกาศออกไป พร้อมทั้งทำการทบทวนกฎกติกาผู้สื่อข่าวอีกครั้งอย่างสุภาพ ๐ ห้ามมิให้กรรมการหรือผู้ประกาศ (MC) ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับความอับอายต่อหน้าสาธารณะชน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถร้องเรียนได้ที่ผู้จัดงานแข่งขันโดยตรง และผู้ประกาศอาจจะถูกถอดออกจากตำแหน่งโดยทันที

- นักกีฬาจะต้องให้เกียรติสนามแข่งขัน, กรรมการ และคณะผู้จัดงานเป็นอย่างมาก โดยจะต้องรับผิดชอบต่อสถานการณ์ดังต่อไปนี้เป็นอย่างดีที่สุด ๐ นักกีฬาจะต้องเคารพสนามแข่งขัน ด้วยการอยู่บริเวณโดยรอบสนามแข่งขัน และไม่เข้ามาในสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาต บทลงโทษ คืออาจจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน ในรายการที่กำลังแข่งขันอยู่ในทันที ไม่ว่าจะทำการแข่งขันไปแล้ว หรือยังไม่ได้ทำการแข่งขัน ๐ นักกีฬาจะต้องมารายงานตัวก่อนแข่งขันที่โต๊ะกรรมการภายในเวลาที่กำหนดเท่านั้น หากพ้นจากเวลาดังกล่าวทางคณะกรรมการมีสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การแข่งขันได้โดยทันที ๐ การประกาศข้อมูลใดๆ จากทางคณะกรรมการและทางผู้จัดงาน หัวหน้าทีมจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อผู้แข่งขันด้วยตัวเอง หากคณะกรรมการได้ให้ข้อมูลและมีการลงชื่อเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว ส่งผลให้นักกีฬาในสังกัดของตัวเอง พลาดสิทธิ์บางอย่างของการแข่งขันไป ๐ ขณะที่มีการแข่งขัน นักกีฬาควรอยู่เป็นกำลังใจให้กับนักกีฬาคนอื่นๆ เพราะนักกีฬาทุกๆ คน ตั้งใจฝึกฝนมาเพื่อให้เพื่อนๆ นักกีฬาด้วยกันเองชื่นชมและอยากให้เพื่อนเป็นกำลังใจให้ ดังนั้นตัวนักกีฬาเองควรเป็นผู้เริ่มที่จะให้เกียรติผู้อื่นก่อน (ขอยกเว้นคือควรไปอ้อมอ้อมก่อนถึงคิวแข่งขันของตัวเองไม่เกิน 2 คน)

วัฒนธรรมและมารยาทสำหรับผู้ชมกีฬา

ผู้ชมสามารถใช้เสียงเชียร์ได้ตามความเหมาะสม และจะต้องไม่เป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน หากเห็นผู้เข้าแข่งขันล้ม หรือ เล่นพลาด ควรให้กำลังใจด้วยการปรบมือ ไม่ควร โห่ร้อง หรือแสดงอาการที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับความอับอายจากสาธารณชน ขอขอบคุณทุกๆ ท่านที่ให้การสนับสนุนกีฬาด้วยดีเสมอมา และตลอดไป

การแข่งขันกีฬาสเก็ตบอร์ด Skateboard

ประเภทสเก็ตบอร์ดพาร์ค Skateboard Park

คณะกรรมการ และรูปแบบการแข่งขันฯ

คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน

การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 4 หมวด ดังนี้

1. ความยาก ของท่าที่ใช้แสดง (Difficulty and Height)
2. ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง (Execution)
3. การวางแผนการใช้อุปกรณ์ หรือความต่อเนื่องของการแสดง (Line)
4. ความคิดสร้างสรรค์ (Style)

รูปแบบการแข่งขันฯ

DAY 1 รอบคัดเลือก (1) Qualify Round

เป็นการแข่งขันแบบรัน (RUN) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 2 รัน (RUN) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อรัน (Time Per Run) รันละ 1 นาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละรัน (Best Score) ของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อพิจารณาเข้าสู่รอบต่อไป (12 คน To Battle R. 1) คณะกรรมการจะพิจารณาเลือกนักกีฬาที่มีคะแนนดีที่สุดในรอบคัดเลือก (Qualify) จำนวน 4 คน ผ่านเข้าสู่รอบที่ 3 (To Battle R,2)

นักกีฬาจำนวนที่เหลือ (8) คน จะต้องทำการแข่งขันแบบ battle ในรอบ Battle R.1 การประกบคู่แข่งขันจะกระทำโดยการจับสลาก (โดยกำหนดให้นักกีฬาที่ผ่านเข้ารอบดังกล่าวเป็นผู้จับสลากประกบคู่แข่งขัน)

รอบ Battle R.1

เป็นการแข่งขันแบบประกบคู่การแข่งขัน แบบราวด์ (Round) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 3 ราวด์ (Round) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อราวด์ Round (Time Per Round) ราวด์ละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละราวด์ (Best Score) ของแต่ละคู่แข่งขันที่ดีที่สุด 1 คน เพื่อเข้าสู่รอบต่อไป (4 คน To Battle R. 2) (ทำการแข่งขันต่อในวันที่ 2 ของการแข่งขัน)

DAY 2 รอบก่อนรองชนะเลิศ Quarter Final (Battle R.2)

เป็นการแข่งขันแบบประกบคู่การแข่งขัน แบบราวด์ (Round) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 3 ราวด์ (Round) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อราวด์ Round (Time Per Round) ราวด์ละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละราวด์ (Best Score) ของแต่ละคู่แข่งขัน ที่ดีที่สุด 1 คน เพื่อพิจารณาเข้าสู่รอบต่อไป (4 คน To Battle R. 3) (รอบรองชนะเลิศ Semi Final)

รอบรองชนะเลิศ Semi Final (Battle R.3)

เป็นการแข่งขันแบบประกบคู่การแข่งขันราวด์ (Round) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 3 ราวด์ (Round) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อราวด์ Round (Time Per Round) ราวด์ละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละราวด์ (Best Score) ของแต่ละคู่แข่งขัน ที่ดีที่สุด 1 คน เพื่อพิจารณาเข้าสู่รอบต่อไป (2 คน To Battle R.4) (รอบชิงชนะเลิศ Final)

หมายเหตุ : ผู้แพ้ในรอบรองชนะเลิศ Semi Final Battle R.3 จะครองอันดับที่ 3 ร่วมกัน (เหรียญทองแดง)

รอบชิงชนะเลิศ Final (Battle R.4)

เป็นการแข่งขันแบบประกบคู่การแข่งขันราวด์ (Round) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 3 ราวด์ (Round) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อราวด์ Round (Time Per Round) ราวด์ละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละราวด์ (Best Score) ของคู่ชิงชนะเลิศ เพื่อพิจารณาตัดสินชิงเหรียญรางวัล (เหรียญทอง)

ประเภทสเก็ตบอร์ด Skateboard Best Trick

คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 5 ท่าน

การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 2 หมวด ดังนี้

1. ความยาก ของท่าที่ใช้แสดง (Difficulty and Height)
2. ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง (Execution)

รูปแบบการแข่งขัน

แบ่งออกเป็น 2 สถานี (Station) โดยทำการแข่งที่ละสถานีเพื่อหาผู้ชนะชิงเหรียญรางวัล

คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะแบ่งนักกีฬาออกเป็นกลุ่มในการแข่งขัน (HEAT) โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักกีฬา 3 คน

รูปแบบการแข่งขันเป็น OPEN JAM กำหนดเวลาแข่งขันกลุ่มละ 5 นาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนจากนักกีฬาที่สามารถแสดงทางยากที่สุด และสมบูรณ์ที่สุด เพื่อรับเหรียญรางวัลประจำสถานี

ภายหลังจากนักกีฬาทำการแสดงท่า ผ่านสถานีที่กำหนด ในการลงสู่พื้น จะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬาสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน และสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด (3 เมตร จากฐานของอุปกรณ์แต่ละสถานี) จึงจะถือว่านักกีฬาท่านนั้นแสดงท่ายากได้สมบูรณ์

หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน ก่อนที่จะไหลผ่านระยะที่กำหนด (3 เมตร) ถือว่าการแสดงท่านั้นไม่สมบูรณ์

ในกรณีที่นักกีฬาแสดงท่าเหมือนกัน คณะกรรมการจะพิจารณา ให้คะแนนกับนักกีฬาที่แสดงท่านั้น ได้สมบูรณ์ก่อน

ประเภทสเก็ตบอร์ดกระโดดสูง Skateboard High Ollie

คณะกรรมการ และรูปแบบการแข่งขันฯ

คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 5 ท่าน

การพิจารณาการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 หมวด ดังนี้

1. ผ่าน
2. ไม่ผ่าน

อุปกรณ์การแข่งขัน

1. เสาระดับ
2. กานวัดระดับ
3. ธง (ขาว (ผ่าน) , แดง (ไม่ผ่าน))

รูปแบบการแข่งขันฯ

การแข่งขันแบบ การกระโดดข้ามกานวัดระดับ โดยกำหนดความสูงเริ่มต้นที่ 50 ซม. นักกีฬาทุกคนมีโอกาสกระโดดในแต่ละความสูง คนละ 3 ครั้ง (หากกระโดดในครั้งที่ 1 ผ่านแล้ว นักกีฬาสามารถขอสิทธิในการกระโดดครั้งที่ 2-3 ได้) ตามลำดับรายชื่อของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จนครบตามจำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน

ในกรณีที่นักกีฬากระโดดไม่ผ่านระดับความสูงในครั้งที่ 1 ให้นักกีฬาท่านนั้นกลับไปเริ่มกระโดดในครั้งต่อไปทันที หากการกระโดดในครั้งที่ 2 และ 3 ยังไม่ผ่าน ถือว่านักกีฬาท่านนั้นหมดสิทธิการแข่งขันฯ

การปรับระดับความสูงของกานวัดระดับ

คณะกรรมการจะพิจารณาการปรับระดับความสูงของกานวัดระดับ โดยใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการ (ระหว่าง 1 – 10 ซม.)

การกระโดด และการลงสู่พื้น (Jump & Landing)

นักกีฬาต้องทำการกระโดดข้ามกานวัดระดับความสูงที่กำหนด โดยไม่ทำให้กานวัดระดับตก หากกานวัดระดับตกถือว่าไม่ผ่านในระดับความสูงนั้น

ภายหลังจากนักกีฬาทำการกระโดด ผ่านกานวัดระดับความสูงในระยะที่กำหนดในแต่ละรอบการแข่งขันแล้วนั้น ในการลงสู่พื้น จะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬาสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน และสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด (3 เมตร จากฐานเสาวัดระดับความสูง) จึงจะถือว่านักกีฬาท่านนั้นผ่านในการกระโดดระดับความสูงนั้น หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน ก่อนที่จะไหลผ่านระยะที่กำหนด (3 เมตร) ถือว่าการกระโดดครั้งนั้นไม่ผ่าน

ประเภท Skateboard Long Ollie

คณะกรรมการ และรูปแบบการแข่งขันฯ

คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 5 ท่าน

การพิจารณาการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 หมวด ดังนี้

1. ผ่าน
2. ไม่ผ่าน

อุปกรณ์การแข่งขัน

1. แแถบจุดเริ่มกระโดด
2. แนววัดระยะ
3. อุปกรณ์กำหนดระยะ
4. ธง (ขาว (ผ่าน) , แดง (ไม่ผ่าน)) 2 ชุด

รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันแบบ การกระโดดไกลผ่านระยะที่กำหนด โดยกำหนดระยะเริ่มต้นจากจุดเริ่มกระโดด ที่ 1 เมตร นักกีฬาทุกคนมีโอกาสกระโดดในแต่ละระยะ คนละ 3 ครั้ง (หากกระโดด ในครั้งที่ 1 ผ่านแล้ว นักกีฬาสามารถขอสถิติในการกระโดดครั้งที่ 2 - 3 ได้) ตามลำดับรายชื่อของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จนครบตามจำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งหมด

ในกรณีที่นักกีฬากระโดดไม่ผ่านระยะในครั้งที่ 1 ให้นักกีฬาท่านนั้น วนกลับไปจุดเริ่มต้น เพื่อรอกระโดดภายหลังคนสุดท้ายแล้วเสร็จ ในระยะนั้นๆ (หากการกระโดดในครั้งที่ 2 และ 3 ยังไม่ผ่าน ถือว่า นักกีฬาท่านนั้นหมดสิทธิ์การแข่งขัน)

นักกีฬาต้องทำการกระโดดผ่านระยะที่กำหนด โดยไม่สัมผัส กับแถบจุดเริ่มกระโดด และอุปกรณ์ กำหนดระยะ หากสัมผัสถือว่าไม่ผ่านในการกระโดดระยะนั้น

ภายหลังที่นักกีฬาทำการกระโดด ผ่านคานวัดระยะที่กำหนดในแต่ละรอบการแข่งขันแล้วนั้น ใน การลงสู่พื้น จะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬาสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน และสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด (4 เมตร จากอุปกรณ์กำหนดระยะ) จึงจะถือว่า นักกีฬาท่านนั้นผ่านในการกระโดดระยะนั้น

หมายเหตุ : ในกรณีที่นักกีฬาไม่สามารถกระโดดผ่านในระยะที่กำหนด มากกว่า 2 คนขึ้นไป และครบตามจำนวนครั้งในการกระโดดระยะนั้นๆ (3 ครั้ง) ให้ทำการเลื่อนระยะการกระโดดลงมาที่ ระยะก่อนสุดท้าย และให้นักกีฬาทั้งหมดทำการกระโดดเพื่อหาผู้ชนะอีกคนละ 1 ครั้ง

หากภายหลังการเลื่อนระยะลงมาแล้วยังไม่มีนักกีฬาที่สามารถกระโดดได้ตามที่กำหนด ให้ทำการ ปรับเลื่อนระยะลงมา อีก 1 ช่วง (ก่อนหน้านั้น) และให้นักกีฬาทำการกระโดดอีกคนละ 1 ครั้ง (โดยหากยังไม่มี นักกีฬาที่สามารถกระโดดผ่านในระยะที่เลื่อนลงมาแล้วนั้น) ให้ทำการปรับเลื่อนลงจนกว่าจะมีผู้ชนะ

Skateboard Game Of SKATE

คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 1 ท่าน / 1 สนามแข่งขัน

การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 1 หมวด ดังนี้

1. ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง (Execution)

รูปแบบการแข่งขันฯ

คณะกรรมการจะทำการจับสลากแบ่งกลุ่มนักกีฬาออกเป็น 2 กลุ่ม ประกบคู่แข่งขัน และหาผู้ชนะ และรองชนะเลิศของแต่ละกลุ่มเพื่อชิงเหรียญรางวัล

เป็นการแข่งขันแบบประชันการแข่งกัน ผลัดกันแสดงท่าโดยผู้เล่นคนที่ 1 เริ่มก่อน และนักกีฬาคนต่อไปแสดงตาม ภายหลังจากการแสดงของนักกีฬาทั้งหมดในกลุ่ม (รอบที่ 1) นักกีฬาคนที่ 2 จะเป็นผู้แสดงท่า และนักกีฬาที่เหลือแสดงตาม (โดยผลัดกันแสดงตามอันดับรายชื่อในกลุ่ม)

หากนักกีฬาท่านใดไม่สามารถแสดงท่าตามได้สมบูรณ์ในครั้งที่ 1 จะได้รับการแสดงสถานะ ด้วยตัวอักษร “S” หากนักกีฬายังแสดงท่าตามไม่สมบูรณ์ จะได้รับการแสดงสถานะด้วยตัวอักษร K.A.T.E ตามลำดับ และนักกีฬาท่านใดได้รับการแสดงสถานะครบคำว่า S.K.A.T.E. ถือว่าหมดสิทธิ์จากการแข่งขันนั้นๆ

นักกีฬาที่ไม่ได้รับการแสดงสถานะด้วยตัวอักษร (S.K.A.T.E.) หรือได้รับการแสดงสถานะด้วยตัวอักษร แต่น้อยกว่าคู่แข่ง ในการแข่งขันนั้นๆ ถือเป็นผู้ชนะในการแข่งขันในรอบนั้นๆ จะได้สิทธิ์ผ่านเข้าสู่รอบต่อไป

ประเภท Skateboard Mini Ramp

คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 5 ท่าน
การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 4 หมวด ดังนี้

1. ความยาก ของท่าที่ใช้แสดง (Difficulty and Height)
2. ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง (Execution)
3. การวางแผนการใช้อุปกรณ์ หรือความต่อเนื่องของการแสดง (Line)
4. ความคิดสร้างสรรค์ (Style)

รูปแบบการแข่งขันฯ

รอบคัดเลือก Qualify Round

เป็นการแข่งขันแบบรัน (RUN) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 2 รัน (RUN) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อรัน (Time Per Run) รันละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละวัน (Best Score) ของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อพิจารณาเข้าสู่รอบชิงเหรียญรางวัล (10 คน)

รอบชิงชนะเลิศ Final Round

เป็นการแข่งขันแบบรัน (RUN) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 2 รัน (RUN) กำหนดเวลาการแข่งขันต่อรัน (Time Per Run) รันละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดในแต่ละวัน (Best Score) ของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อพิจารณาชิงเหรียญรางวัล

การแข่งขันจักรยานผาดโผนพาร์ค (BMX Stunt Park)

ประเภทจักรยานผาดโผนพาร์ค (BMX Stunt Park) มี 1 รายการ คือ

1. ประเภทบุคคล (Individual)

ประเภทความยากของท่า (Best Technical) มี 1 รายการ คือ

1. ประเภทท่ากระโดด (Air Technical)

วิธีจัดการแข่งขัน

การแข่งขันจักรยานผาดโผนพาร์ค (BMX Park) ประเภทบุคคล ในรอบคัดเลือกและรอบชิงเหรียญ มีเวลาให้นักกีฬาแสดงท่าต่างๆ ในสนามที่ใช้ในการแข่งขัน รอบละ 60 วินาที จำนวน 2 รอบ ใช้คะแนนรอบที่ดีที่สุดในการตัดสิน เข้ารอบชิงเหรียญ

หมวดการพิจารณาการให้คะแนน แบ่งออกเป็น 4 หมวด

1. ความยากของท่าที่ใช้แสดง
2. ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง
3. การวางแผนการใช้อุปกรณ์ในสนาม
4. ความคิดสร้างสรรค์

การแข่งขันจักรยานผาดโผน ประเภทความยากของท่า (Best Technical)

ประเภทท่ากระโดด จะแบ่งนักกีฬาออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน มีเวลากลุ่มละ 6 นาที โดยเรียงลำดับนักกีฬาในการออกมาแสดง จะใช้ท่ายากที่สุดของแต่ละนักกีฬาเพียงท่าเดียวในการตัดสินชิงเหรียญ ในแต่ละประเภท ในกรณีที่มึ่นักกีฬาแสดงท่าเหมือนกัน จะพิจารณาให้คะแนนกับนักกีฬาที่ทำท่าก่อน โดยประเภทท่ากระโดด ทำการแข่งขันบริเวณบ็อกจัมป์ (Box jump) หรืออุปกรณ์ประเภทแรมป์ และประเภทเทคนิคคอลล ทำการแข่งขัน บริเวณที่คณะกรรมการกำหนดโดยเป็นอุปกรณ์เดียว หรืออุปกรณ์ต่อเนื่องก็ได้

การแข่งขันจักรยาน BMX Freestyle FLATLAND

1. ข้อบังคับและกติกาการแข่งขัน

1.1 ให้ใช้กติกาการแข่งขัน (International BMX Freestyle Federation : IBMXFF) ฉบับปัจจุบันที่สมาคมฯ รับรอง และประกาศใช้

1.2 คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้ปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่34 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550

1.3 ให้ใช้อุปกรณ์การแข่งขันที่ได้รับการรับรองโดยสมาคมฯ

2. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550

2.1 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องมีอายุ 8-20 ปี (ตั้งแต่ พ.ศ. 2541-2553)

2.2 ผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นนักกีฬาสมัครเล่น

2.3 มีสัญชาติไทย

2.4 ไม่เป็นนักกีฬาที่อยู่ในระยะเวลาที่สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทยลงโทษ หรือ ปรธานกรรมการอำนวยการแข่งขันหรือการกีฬาแห่งประเทศไทย ลงโทษให้พักการแข่งขัน

3. ประเภทการแข่งขัน รวม 1 รายการ คือ

1. ประเภทบุคคล (BMX Freestyle Flatland)

4. หลักเกณฑ์การจัดการแข่งขัน

ระดับจังหวัด ให้แต่ละจังหวัดส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ดังนี้

- ประเภทบุคคล (BMX Freestyle Flatland) ส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้จังหวัดละ 2 คน

เกณฑ์การตัดสิน – วิธีจัดการแข่งขัน – คณะกรรมการ และเจ้าหน้าที่ประจำการแข่งขัน

1. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินจะพิจารณาการให้คะแนนจาก 4 หมวด ได้แก่

- ความยาก
- ความสมบูรณ์
- ความต่อเนื่อง
- ความคิดสร้างสรรค์

2. วิธีจัดการแข่งขัน

2.1 ประเภทบุคคล (BMX Freestyle Flatland)

รอบคัดเลือก (Qualify Round)

- เป็นการแข่งขันแบบรัน (Run)
- กำหนดเวลาในการแข่งขันของนักกีฬาแต่ละคน เป็นรันๆ (Run) ละ 2 นาที
- นักกีฬา 1 คนมีสิทธิทำการแข่งขันในรอบคัดเลือก (Qualify) ได้คนละ 2 รัน (Run)
- คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดของนักกีฬาในแต่ละรัน (Best Score) ของนักกีฬาคคนนั้นๆ จำนวน 10 คน และนำมาจัด Running Order สำหรับรอบชิงเหรียญรางวัล (Final Round)

รอบชิงเหรียญรางวัล (Final Round)

- เป็นการแข่งขันแบบรัน (Run)
- กำหนดเวลาในการแข่งขันของนักกีฬาแต่ละคน เป็นรันๆ (Run) ละ 2 นาที
- นักกีฬา 1 คนมีสิทธิทำการแข่งขันในรอบชิงเหรียญ (Final round) ได้คนละ 2 รัน (Run)
- คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุดของนักกีฬาในแต่ละรัน (Best Score) ของนักกีฬาคคนนั้นๆ สำหรับรอบชิงเหรียญรางวัล (Final Round) 3 อันดับ (เหรียญทอง , เงิน , ทองแดง)

การจับเวลาการแข่งขัน (BMX Freestyle Flatland)

- กรรมการจับเวลาจะเริ่มจับเวลาเมื่อนักกีฬาเริ่มแสดงท่าแรกของการแข่งขัน (2 นาที แบบรัน Run และ 1 นาที แบบ Battle)
- ภายหลังกหมดเวลาการแข่งขัน (2 นาที แบบรัน Run) กรรมการจับเวลาจะกริ่งยาว 1 ครั้ง ถือเป็น การสิ้นสุดเวลาสำหรับการแข่งขันใน รัน (Run)
- เมื่อมีเสียงกริ่งดังขึ้น คณะกรรมการตัดสินจะถือว่าหมดเวลาการพิจารณาท่าที่ใช้ในการให้คะแนนการแข่งขันของนักกีฬาคคนนั้นๆ ถึงแม้ว่านักกีฬากำลังแสดงท่าทาง (ท่าซูด) ยังไม่จบท่า (ท่าซูด) ในขณะที่เสียงกริ่งดัง คณะกรรมการตัดสินจะพิจารณา เพียงท่าที่นักกีฬากำลังแสดง จนถึงเสียงกริ่งดังเท่านั้น

คณะกรรมการ และเจ้าหน้าที่ประจำการแข่งขัน

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

- ประธาน (1) คน
- กรรมการตัดสิน (3) คน
- จนท. จับเวลา (2) คน
- Starter (2) คน
- จนท.สนาม (4) คน

ข้อปฏิบัติในการแข่งขันของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ทีม

1. นักกีฬาต้องเตรียมพร้อมที่จะเข้าร่วมการแข่งขันตามตารางการแข่งขันตลอดเวลา หากมีการเรียกนักกีฬาลงสนามผ่านไป 1 นาที ผู้ที่ไม่พร้อมลงแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันรายการนั้นทันที
2. ผู้จัดการทีม หรือผู้ฝึกสอนต้องเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีมตามที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนดหากไม่มีการเข้าร่วมประชุมดังกล่าว ให้ผู้แทนสมาคมทำรายงานให้การกีฬาแห่งประเทศไทยทราบ และพิจารณาต่อไป

การแต่งกายของนักกีฬา และผู้ฝึกสอน

1. นักกีฬาจะต้องแต่งกายด้วยชุดสุภาพ (การปกคลุมตา หรือป้ายชื่อใดๆ อนุญาตให้ติดสัญลักษณ์หรือธงประจำจังหวัด ขนาดไม่เกิน 12 x 8 เซนติเมตร บนหน้าอกด้านซ้าย ป้ายสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิตผู้สนับสนุน ติดอยู่ตำแหน่งที่กำหนด
2. ป้ายสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิต หรือผู้สนับสนุนที่ติดบนเสื้อนักกีฬาจะต้องได้รับการอนุมัติจากคณะผู้จัดการแข่งขัน (Directing Committee) เสมอ
3. ไม่อนุญาตให้นักกีฬาใส่ (หูฟัง , เครื่องเล่นเพลง , Ipod , Walk man , Mp3 , ฯลฯ) ในขณะที่ทำการฝึกซ้อม – แข่งขัน ในพื้นที่สนามแข่งขัน
4. ผู้ฝึกสอน (Coach) จะต้องแต่งกายด้วยชุดสุภาพ ชุดวอร์ม ไม่สวมรองเท้าแตะ และแสดงบัตรประจำตัวที่ออกให้สำหรับการแข่งขันตลอดเวลา

คำอธิบายเพิ่มเติม

1. การสวมใส่สิ่งอื่นๆ อันเนื่องมาจากการนับถือศาสนา หรือความเชื่อทางศาสนา เช่น ผ้าคลุมศีรษะของผู้นับถือศาสนาอิสลาม นักกีฬาจะต้องแจ้งต่อคณะกรรมการผู้ควบคุมการตัดสินล่วงหน้าก่อนวันเริ่มการแข่งขัน เพื่อพิจารณาอนุมัติ นักกีฬาจะไม่ได้รับอนุมัติให้สวมใส่สิ่งดังกล่าวหากแจ้งแบบกะทันหัน
2. หากนักกีฬา หรือผู้ฝึกสอนแต่งกายไม่ถูกต้องตามกฎ จะต้องทำการแต่งกายใหม่ให้เรียบร้อยโดยเร็ว ภายใน 1 นาที มิเช่นนั้น จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที

อุปกรณ์การแข่งขัน

ต้องเป็นอุปกรณ์ที่ได้รับการรับรองจากสมาคมฯ เท่านั้น

9. ให้เป็นไปตามข้อบังคับของสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (TESA)

10. ข้อปฏิบัติในการแข่งขันของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ทีม

- 10.1 นักกีฬาต้องเตรียมพร้อมที่จะเข้าร่วมการแข่งขันตามตารางการแข่งขันตลอดเวลา หากมีการเรียกนักกีฬาลงสนามผ่านไป 1 นาที ผู้ที่ไม่พร้อมลงแข่งขันจะถือว่าสละสิทธิ์ในการแข่งขันทันที

10.2 ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนต้องเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีม ตามที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด หากไม่เข้าร่วมประชุมดังกล่าว ให้ผู้แทนสมาคมทำรายงานให้การกีฬาแห่งประเทศไทยทราบ และพิจารณาต่อไป

11. การแต่งกายของนักกีฬา และผู้ฝึกสอน

11.1 นักกีฬาจะต้องสวมเสื้อ และกางเกงให้สุภาพ ไม่ขาด หรือมีรอยปะ, ลวดลายหรือปักชื่อใดๆ อนุญาตให้ติดสัญลักษณ์ หรือธงประจำจังหวัด ขนาดไม่เกิน 12 x 8 เซนติเมตร บนหน้าอกด้านซ้าย ป้ายสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิตชุดต้องติดอยู่ตำแหน่งที่กำหนด คือมุมขวาล่างของเสื้อ ส่วนหมายเลขประจำตัวของผู้เล่นแข่งขันที่กำหนดโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันจะต้องติดบนหมวกกันน็อก หรือเสื้อด้านหลังของนักกีฬา ให้เห็นชัดเจน ประเภทกีฬาที่แข่งขันและฝึกซ้อมในสนามสเก็ตพาร์ค ต้องสวมหมวกกันน็อกทุกครั้งในการเข้าใช้สนาม

11.2 ป้ายสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิต หรือผู้สนับสนุนที่ติดบนเสื้อนักกีฬา จะต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการแข่งขัน (Directing Committee) เสมอ

11.3 นักกีฬาประเภททีม ทุกประเภทกีฬา ต้องสวมเครื่องแต่งกาย ให้เหมือนกัน

11.4 ผู้ฝึกสอน (Coach) จะต้องแต่งกายให้สุภาพ ไม่สวมรองเท้าแตะ และแสดงบัตรประจำตัวที่ออกให้สำหรับการแข่งขันตลอดเวลา

คำอธิบายเพิ่มเติม

1. การสวมใส่สิ่งอื่นๆ อันเนื่องมาจากการนับถือศาสนา หรือความเชื่อทางศาสนา เช่น ผ้าคลุมศีรษะของผู้นับถือศาสนาอิสลาม นักกีฬาจะต้องแจ้งต่อคณะกรรมการผู้ควบคุมการตัดสินล่วงหน้าก่อน วันเริ่มการแข่งขัน เพื่อพิจารณาอนุมัติ นักกีฬาจะไม่ได้รับอนุมัติให้สวมใส่สิ่งดังกล่าวหากแจ้งแบบกะทันหัน

2. หากนักกีฬา หรือผู้ฝึกสอนแต่งกายไม่ถูกต้องตามกฎ จะต้องทำการแต่งกายใหม่ให้เรียบร้อยโดยเร็ว ภายใน 1 นาที มิเช่นนั้น จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที

12. อุปกรณ์การแข่งขัน

12.1 นักกีฬาต้องตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์ก่อนทำการฝึกซ้อม และแข่งขัน ทุกครั้ง

12.2 ประเภทกีฬาที่แข่งขันและฝึกซ้อมในสนามสเก็ตพาร์ค ต้องสวมหมวกกันน็อกทุกครั้ง ในการเข้าใช้สนาม

12.3 อุปกรณ์ป้องกันทุกชนิดต้องได้มาตรฐานตามที่สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (TESA) กำหนดไว้ โดยนักกีฬา เป็นผู้จัดเตรียมมาเองทั้งหมด

13. ข้อปฏิบัติในการแข่งขันของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ทีม

ตลอดเวลาที่ดำเนินการแข่งขัน นักกีฬาและเจ้าหน้าที่ทีมทุกคนต้องประพฤติตนให้เหมาะสม เป็นผู้มีน้ำใจ นักกีฬา ปฏิบัติตามกติกากการแข่งขันและมารยาทที่ดี หากมีการปฏิบัติตนไม่เหมาะสม คณะกรรมการอำนวยการแข่งขัน กีฬาเยาวชนแห่งชาติ จะพิจารณาโทษตามสมควรแต่กรณี

14. การตรวจสอบทางการแพทย์

14.1 ห้ามใช้สารกระตุ้น หรือสารเคมีอื่นๆ ตามที่การกีฬาแห่งประเทศไทยกำหนด

14.2 คณะกรรมการ มีสิทธิ์ดำเนินการตรวจสอบหากมีข้อสงสัยการละเมิดข้อห้ามข้างต้นแก่นักกีฬา

14.3 ผู้ชนะการแข่งขันที่ปฏิเสธการตรวจสอบ หรือตรวจพบว่ามีการละเมิดข้อห้ามดังกล่าว จะถูกริบตำแหน่ง และเหรียญรางวัล เพื่อมอบแก่ผู้ชนะในลำดับถัดไป

14.4 ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดให้มีการตรวจสอบดังกล่าว

14.5 รายละเอียดของการปฏิบัติได้กำหนดไว้ใน IOC Anti-doping by law

15. การประท้วง

15.1 หากมีการประท้วงทางเทคนิคให้ผู้ประท้วงยื่นเป็นลายลักษณ์อักษรพร้อมชำระเงินค่าธรรมเนียม 2,000 บาท ให้แก่คณะกรรมการพิจารณาคำประท้วง หลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงทันที ภายในเวลา 30 นาที

15.2 ค่าธรรมเนียมการประท้วงจะคืนให้ถ้าผลการพิจารณาเป็นไปตามที่ประท้วง แต่ถ้าหาก ผลการพิจารณา ยืนยันตามคำตัดสินเดิม ค่าธรรมเนียมดังกล่าวจะถูกยึดเป็นรายได้ของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

15.3 ผลการตัดสินคำประท้วงของคณะกรรมการพิจารณา ให้ถือเป็นที่สุดเด็ดขาด ไม่มีการอุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น

อนึ่ง เรื่องคุณสมบัติของนักกีฬา ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550

16. บทลงโทษ

16.1 นักกีฬาหรือผู้ฝึกสอน ที่มีเจตนาไม่ลงทำการแข่งขัน หรือละทิ้งการแข่งขันให้ปรับเป็นแพ้ และพิจารณาโทษ ดังนี้

16.1.1 ถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันรายการของการกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

16.1.2 ผู้ฝึกสอนห้ามลงทำหน้าที่ในสนามในรายการนั้น และปีต่อไปอีก 1 ปี ในรายการของการกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

16.2 นักกีฬา, ผู้ฝึกสอน หรือเจ้าหน้าที่ทีม (Official Delegates) ที่มีพฤติกรรมไม่สุภาพ ไร้มารยาทจะนำไปสู่การตัดสิทธิ์การแข่งขันของนักกีฬา ทีม หรือเจ้าหน้าที่ให้ออกจากการปฏิบัติหน้าที่ โดยการถูกลงโทษตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันตลอดรายการ หรือเฉพาะการแข่งขันประเภานั้น จะถูกลงโทษกรณี นักกีฬามุ่งร้าย ไม่เชื่อฟังกรรมการชี้ขาด ละเมิดกฎการแข่งขัน ทำให้เสียเกียรติของสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

16.3 นักกีฬา, ผู้ฝึกสอน หรือเจ้าหน้าที่ทีม (Official Delegates) กรณี ตามข้อ 16.2 ยังจะได้รับโทษห้ามเข้าแข่งขัน ห้ามทำหน้าที่ผู้ฝึกสอน หรือเจ้าหน้าที่ทีมในปีต่อไปอีก 1 ปี ในรายการของการกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

17. คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

กรรมการตัดสิน ต้องเป็นผู้ที่ขึ้นทะเบียนกับสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย และผ่านการพิจารณาคัดเลือกจากคณะกรรมการฝ่ายการตัดสินของ สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

18. จำนวนกรรมการตัดสิน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน

กำหนดให้เป็นไปตามสมพันธ์ฯ และสากลกำหนด

19. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลที่ 1	เหรียญชูบทอง	พร้อมประกาศนียบัตร
รางวัลที่ 2	เหรียญชูบเงิน	พร้อมประกาศนียบัตร
รางวัลที่ 3	เหรียญชูบทองแดง	พร้อมประกาศนียบัตร

โล่รางวัลนักกีฬาดีเด่น ชาย – หญิง และประกาศนียบัตร จำนวน 2 รางวัล

โล่รางวัลผู้ฝึกสอนดีเด่นทีมชาย – หญิง และประกาศนียบัตร จำนวน 2 รางวัล

หมายเหตุ : เหรียญรางวัล และใบประกาศนียบัตร ทางจังหวัดเจ้าภาพเป็นผู้ดำเนินการจัดเตรียมไว้ให้

ในส่วนโล่รางวัลนักกีฬาดีเด่น/ผู้ฝึกสอนดีเด่น กกท. เป็นผู้ดำเนินการให้

(ภาคผนวก)

1. หลักเกณฑ์การพิจารณาผู้ตัดสินลงทำการตัดสินในแต่ละแมตช์การแข่งขัน**คณะกรรมการผู้ตัดสิน**

- ผู้ตัดสินต้องผ่านการอบรมฯ จากสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย หรือการกีฬาแห่งประเทศไทย และผู้ตัดสินที่ผ่านการอบรมฯ ดังกล่าวต้องขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทย และได้รับการพิจารณาจากสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย เสนอรายชื่อให้การกีฬาแห่งประเทศไทย แต่งตั้งให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตัดสินกีฬา

- การปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสินต้องตระหนัก และคำนึงถึงการมีส่วนได้ส่วนเสีย ในกรณีที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรืออาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องในการปฏิบัติหน้าที่ เพื่อมิให้เกิดคำครหาหรือเกิดการประท้วงฯ อันเชื่อได้ว่าไม่โปร่งใส หรือยุติธรรมของการตัดสิน

2. หลักเกณฑ์ในการพิจารณานักกีฬาดีเด่น และผู้ฝึกสอนดีเด่น**หลักเกณฑ์การพิจารณานักกีฬาดีเด่น**

1. เป็นนักกีฬาที่ชนะเลิศในการแข่งขันแต่ละรายการ
2. เป็นนักกีฬาที่มีทักษะและเทคนิคการเล่นที่สูง
3. เป็นนักกีฬาที่มีมารยาทและมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
4. เป็นนักกีฬาที่ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ กติกาการแข่งขัน ข้อบังคับของสมาคมฯ และการกีฬาแห่งประเทศไทย
5. อื่น ๆ ตามมติข้อตกลงในที่ประชุมของกรรมการผู้ตัดสิน

หลักเกณฑ์การพิจารณาผู้ฝึกสอนดีเด่น

1. ผู้ฝึกสอนดีเด่น ต้องมีรายชื่อปรากฏในบัญชี กกท. ในการเข้าร่วมการแข่งขัน และปฏิบัติหน้าที่ในฐานะผู้ฝึกสอนในชนิดกีฬานั้นๆ เท่านั้น
2. ผู้ฝึกสอนดีเด่น ต้องเป็นผู้ที่มีมารยาทดี มีนักกีฬาได้รับเหรียญรางวัล เหรียญทองรวมมากที่สุด ถ้าเหรียญทองเท่ากัน ให้พิจารณาเหรียญเงิน และเหรียญทองแดงตามลำดับ
3. เป็นผู้ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ กติกาการแข่งขัน ข้อบังคับของสมาคมฯ และการกีฬาแห่งประเทศไทย
4. อื่น ๆ ตามมติข้อตกลงในที่ประชุมของกรรมการผู้ตัดสิน

3. กำหนดจำนวนรายการแข่งขัน และจำนวนเหรียญรางวัลรวมทั้งหมด ดังนี้

- รายการที่แข่งขัน จำนวน.....41.....รายการ
- เหรียญชูปทอง จำนวน.....42.....เหรียญ ประกาศนียบัตร.....42.....ใบ
- เหรียญชูปเงิน จำนวน.....42.....เหรียญ ประกาศนียบัตร.....42.....ใบ
- เหรียญชูปทองแดง จำนวน.....42.....เหรียญ ประกาศนียบัตร.....42.....ใบ

4. พิธีการมอบเหรียญรางวัล

1. ให้นักกีฬาผู้ที่ได้รับรางวัลการแข่งขันเป็นผู้รับรางวัลด้วยตนเอง และแต่งกายด้วยชุดแข่งขัน หรือแต่งกายด้วยชุดวอร์มทั้งชุด ซึ่งเป็นแบบชุดวอร์มของจังหวัดที่นักกีฬาสังกัด และการแต่งกายของนักกีฬาให้เป็นไปตามระเบียบฯ
2. พิธีเชิญธงฉลองเหรียญรางวัลให้ใช้เพลง “ประจำจังหวัด” ของจังหวัดที่ชนะเลิศ หากจังหวัดนั้นๆ ไม่มีเพลงประจำจังหวัด ให้ใช้เพลง “วันแห่งชัยชนะ” ของ การกีฬาแห่งประเทศไทย แทน

5. โลโก้ผู้ให้การสนับสนุน

- สำหรับเครื่องหมายการค้า คำโฆษณา หรือสัญลักษณ์อันเป็นการโฆษณาที่มีใช้สิทธิประโยชน์ของเกมการแข่งขันให้มีขนาดไม่เกิน 2 x 3 นิ้ว และห้ามนำตรา หรือเครื่องหมายการค้าที่เป็นการประชาสัมพันธ์การขาย หรือเกี่ยวกับบุหรี่ยาสูบ และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ใส่ลงทำการแข่งขันโดยเด็ดขาด

- อนุญาตให้ใช้ชื่อจังหวัด หรือชื่อนักกีฬาที่มีขนาด ดังนี้

1. ชื่อนักกีฬา มีขนาดตัวอักษรสูงไม่เกิน 5 ซม. จำนวนไม่เกิน 1 แถว
2. ชื่อจังหวัด มีขนาดตัวอักษรสูงไม่เกิน 5 ซม. จำนวนไม่เกิน 1 แถว

6. การประชุมผู้จัดการทีม จะต้องผู้จัดการทีม หรือผู้ฝึกสอนของแต่ละทีมเข้าร่วมประชุมอย่างน้อยทีมละ 1 คน หากจังหวัดใดไม่มีผู้เข้าร่วมประชุมจะต้องยอมรับ และปฏิบัติตามมติของที่ประชุมทุกประการ ทั้งนี้ กทท. ไม่อนุญาตให้นักกีฬาเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีม เพื่อทำหน้าที่แทน และผู้แทนสมาคมฯ จะต้องทำรายงานเสนอให้นักกีฬาแห่งประเทศไทยทราบต่อไป
