



เอกสารแปลและเรียบเรียง

คู่มือมาตรฐานทางเทคนิคและระเบียบการจัดการทีมกีฬา

Dodge Disc (Technical Standards & Team Management Manual)

ผศ.ดร. อิชฎี ภูอินทร์

นายกสมาคมกีฬาจานร่อนแห่งประเทศไทย

กันยายน 2569

คู่มือฉบับนี้เรียบเรียงจากกติกาประเภทกีฬาดอร์จิสก์ที่จัดทำโดยสหพันธ์กีฬาจานร่อนโลก (World Flying Disc Federation, WFDF) เพื่อเป็นระเบียบปฏิบัติมาตรฐานสำหรับผู้ฝึกสอน นักกีฬา และเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมการแข่งขัน Dodge Disc เป็นไปอย่างเที่ยงธรรม เป็นระเบียบและสอดคล้องกับมาตรฐานการบริหารจัดการกีฬาสากล

1. ปรัชญาและจิตวิญญาณแห่งเกม (Spirit of the Game)

"Spirit of the Game" (SOTG) คือรากฐานทางธรรมาภิบาลของกีฬา Dodge Disc

ซึ่งกำหนดให้การแข่งขันดำเนินไปภายใต้ระบบ **การตัดสินด้วยตนเอง (Self-officiating)**

ผู้เล่นทุกคนต้องตระหนักว่าตนเองมีสถานะเป็น "ผู้ตัดสิน"

ในสนามและมีหน้าที่ในการควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกฎกติกาด้วยความซื่อสัตย์

หน้าที่และความรับผิดชอบในระบบการตัดสินด้วยตนเอง

- **ธรรมาภิบาลส่วนบุคคล:** ผู้เล่นต้องยอมรับหน้าที่ในการบังคับใช้กฎกติกาด้วยความยุติธรรม โดยเชื่อมั่นว่าไม่มีผู้เล่นฝ่ายใดจงใจละเมิดกฎอย่างตั้งใจ
- **การบริหารจัดการข้อพิพาท (Dispute Resolution):** เมื่อเกิดการเรียกฟาล์ว (Call) ผู้เล่นที่เกี่ยวข้องโดยตรงต้องอธิบายเหตุการณ์อย่างจริงจังและกระชับ โดยต้องบรรลุข้อสรุปภายใน **30 วินาที** หากหาข้อยุติไม่ได้ภายในเวลาที่กำหนด ทีมต้องส่งงานคืนให้แก่จุดครอบครองสุดท้ายที่ไม่มีข้อโต้แย้งเพื่อรักษาความต่อเนื่องของเกม

- **พลวัตของความสนใจ:** การจำกัดเวลาในการตัดสินใจมีวัตถุประสงค์เพื่อรักษา "ความสุขแห่งการเล่น" (Joy of Play) และความต่อเนื่องของจังหวะเกม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของกีฬาประเภทนี้

รายการพฤติกรรมที่ละเมิดจิตวิญญาณแห่งเกม (Spirit Violations)

พฤติกรรมต่อไปนี้ถือเป็นความผิดวินัยร้ายแรงและส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของการแข่งขัน:

- การเล่นที่ก่อให้เกิดอันตราย (Dangerous Play) และพฤติกรรมก้าวร้าว
- การเจตนาละเมิดกฎกติกาเพื่อสร้างความได้เปรียบ
- การเยาะเย้ย ข่มขู่ หรือแสดงท่าทางไม่ให้เกียรติคู่ต่อสู้และเจ้าหน้าที่
- การใช้สิทธิ์เรียกฟาล์ว (Call) เพื่อเป็นการแก้แค้นหรือตอบโต้ฝ่ายตรงข้าม (Retaliation)
- ทักษะที่มุ่งเน้นชัยชนะโดยปราศจากจริยธรรม (Win-at-all-costs)

การปฏิบัติตามปรัชญานี้เป็นเงื่อนไขเบื้องต้นก่อนที่นักกีฬาจะเข้าสู่การใช้เครื่องมือทางเทคนิคและอุปกรณ์มาตรฐานที่จะกล่าวถึงในส่วนต่อไป

2. มาตรฐานอุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย (Technical Equipment & Uniform Specifications)

ความเท่าเทียมในการแข่งขันต้องได้รับการคุ้มครองด้วยการควบคุมมาตรฐานอุปกรณ์ เพื่อให้แน่ใจว่าชัยชนะมาจากทักษะและการวางแผนกลยุทธ์ของนักกีฬาเท่านั้น

ข้อกำหนดมาตรฐานของจาน (Disc Dimensions)

จานต้องเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานทางเทคนิคอย่างเคร่งครัดดังนี้: คุณลักษณะทางเทคนิค | มาตรฐานการผลิต ||
----- | ----- || **วัสดุ (Material)** | Nylon และ Foam (ความอ่อนนุ่มมาตรฐานสูง) ||

เส้นผ่านศูนย์กลาง (Diameter) | 270 มม.

น้ำหนัก (Weight) | 80 - 90 กรัม

ความหนา (Thickness) | 150 มม.

ความสูง (Height) | 40 - 50 มม. |

กำหนดให้จานผลิตจาก Nylon และ Foam ที่มีน้ำหนักเบา (80-90 กรัม)

มีจุดประสงค์เพื่อความปลอดภัยสูงสุดและเพื่อสนับสนุนกติกาที่อนุญาตให้ใช้เทคนิคการ "รับจานด้วยร่างกาย" (Body Catches) เช่น การหนีบด้วยรักแร้หรือขา

ซึ่งวัสดุที่นิ่มและมีความยืดหยุ่นสูงจะช่วยให้นักกีฬาสามารถใช้เทคนิคเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่เกิดการบาดเจ็บ

มาตรฐานเครื่องแต่งกาย (Uniform Standards)

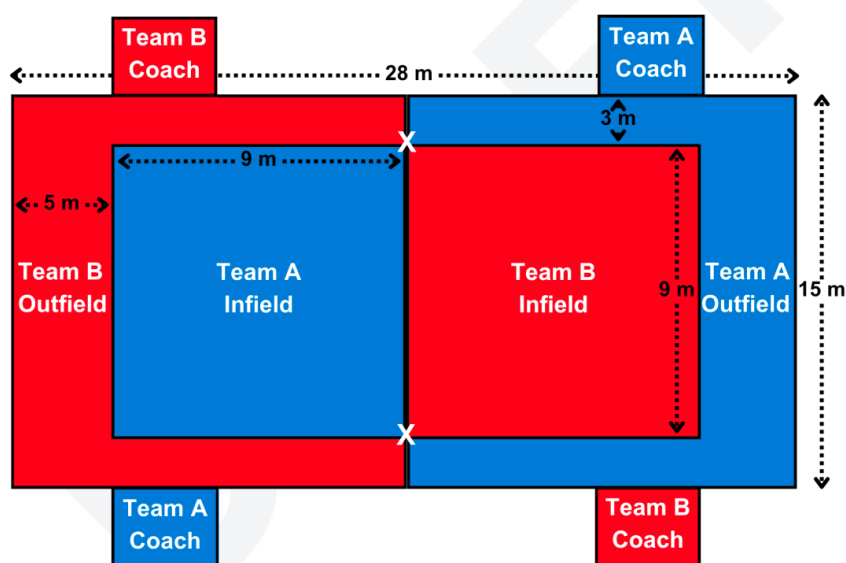
- **อัตลักษณ์ทีม:** นักกีฬาในทีมเดียวกันต้องสวมชุดแข่งขันที่เหมือนกัน และต้องมีสีที่ตัดกับคู่ต่อสู้อย่างชัดเจน (Contrasting Colors)
- **การระบุตัวเลข:** ชุดแข่งขันต้องปรากฏหมายเลข (00-99) ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง โดยหมายเลขต้องมีความสูงไม่น้อยกว่า 100 มม. เพื่อความชัดเจนในการบันทึกสถิติและการตัดสินมาตรฐานอุปกรณ์เหล่านี้ถูกกำหนดให้สอดคล้องกับ สนามแข่งขัน ซึ่งเป็นองค์ประกอบถัดไปที่จะกำหนดขอบเขตของการเล่น

3. สนามแข่งขันและเขตพื้นที่ทางเทคนิค (Field of Play & Technical Zones)

โครงสร้างสนามแข่งขันถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการเคลื่อนที่ที่รวดเร็วและการจัดวางตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ ระหว่างพื้นที่ Infield และ Outfield

มิติสนามและข้อกำหนดเชิงพื้นที่

- **Infield (พื้นที่เล่นชั้นใน):** ขนาด 18 x 9 เมตร (มาตรฐานเดียวกับสนามวอลเลย์บอล)
- **Outfield (พื้นที่เล่นชั้นนอก):** ขนาด 28 x 15 เมตร (มาตรฐานเดียวกับสนามบาสเกตบอล)
- **เพดานสนาม:** ต้องมีความสูงไม่น้อยกว่า 7 เมตร และไม่มีสิ่งกีดขวาง
- **พื้นผิวสนาม:** แนะนำให้ใช้พื้นไม้ (Hardwood floor) เพื่อความมั่นคงในการเคลื่อนที่
- **สถานะเส้นสนาม:** เส้นสนามต้องมีความกว้าง 500 - 800 มม. และให้ถือว่าเส้นเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เล่น (Field of Play) ทั้งในเขต Infield และ Outfield



เขตพื้นที่ทางเทคนิค (Coach Area)

- แต่ละทีมได้รับอนุญาตให้มี Coach Area ได้ไม่เกิน 2 จุดต่อทีม
- ขนาดพื้นที่: ไม่เกิน 2 x 1 เมตร
- ตำแหน่ง: ต้องตั้งอยู่ห่างจากเส้นกึ่งกลางสนาม 7 เมตร และต้องอยู่นอกเขตพื้นที่ Outfield อย่างชัดเจนเมื่อพื้นที่เล่นถูกกำหนดไว้อย่างแม่นยำแล้ว

การบริหารจัดการทรัพยากรบุคคลภายในทีมจึงต้องเป็นไปตามระเบียบบัญชีรายชื่อที่เคร่งครัดดังต่อไปนี้

4. มาตรฐานการบริหารจัดการทีมและบัญชีรายชื่อ (Team Composition & Roster Governance)

การจัดโครงสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพคือหลักประกันความพร้อมในการสื่อสารและการปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้าหน้าที่สนาม

ระเบียบบัญชีรายชื่อ (Roster Regulations)

- **จำนวนนักกีฬา:** บัญชีรายชื่อสูงสุดไม่เกิน 15 คน โดยนักกีฬา 1 คนลงแข่งได้เพียง 1 ทีมต่อทัวร์นาเมนต์
- **จำนวนผู้เล่นในสนาม:** ทีมต้องส่งผู้เล่นลงสนามระหว่าง 7 ถึง 10 คน หากทีมใดมีผู้เล่นในสนามน้อยกว่า 7 คน ณ เวลาเริ่มแข่งขัน ทีมนั้นจะถูกปรับแพ้ (Forfeit) ทันทีด้วยสกอร์ 0:9
- **เจ้าหน้าที่ทีม:** อนุญาตให้มีผู้ฝึกสอนและทีมงานไม่เกิน 6 คน โดยในแต่ละ Coach Area ปฏิบัติหน้าที่ได้ไม่เกิน 2 คน

บทบาทหน้าที่เชิงอำนาจ

- **Captains (กัปตันทีม):** เป็นผู้แทนอย่างเป็นทางการในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์และสื่อสารกับเจ้าหน้าที่
- **Spirit Captains (กัปตันสปิริต):**
มีอำนาจสูงสุดในการบริหารจัดการและคลี่คลายข้อพิพาทด้านจิตวิญญาณแห่งเกมร่วมกับฝ่ายตรงข้าม และ Game Officials

ข้อห้ามทางเทคนิค

โค้ชและเจ้าหน้าที่ทีม **ห้ามใช้** อุปกรณ์ส่งสัญญาณทุกชนิดที่รบกวนสมาธิหรือจังหวะการแข่งขัน เช่น นกหวีด, ไมโครโฟน หรือสัญญาณไฟ ความสมบูรณ์ของบัญชีรายชื่อทีมเป็นเพียงจุดเริ่มต้น
ความเข้าใจในระเบียบวิธีปฏิบัติและกลไกด้านเวลาคือปัจจัยที่จะกำหนดผลการแข่งขัน

5. ระเบียบวิธีปฏิบัติในการแข่งขันและกลไกเวลา (Game Procedures & Temporal Standards)

กลไกเวลาถูกบังคับใช้เพื่อขับเคลื่อนความเร็วของเกมและป้องกันพฤติกรรมการประวิงเวลา

โดยมีขั้นตอนปฏิบัติที่สำคัญดังนี้

ขั้นตอนการเริ่มเกม (Match Start Procedure)

1. **Disc Flip:** กัปตันทีมทั้งสองทีมต้องพบกันเพื่อทำการโยนจาน (Disc Flip) โดยทีมเยือนเป็นผู้ขว้าง "หัว" หรือ "ก้อย"
2. **สิทธิ์ในการเลือก:** ทีมที่ขว้างถูกต้องมีสิทธิ์เลือกที่จะ "เริ่มครอบครองจาน" หรือ "เลือกฝั่งสนาม" ทีมที่ขว้างผิดจะได้สิทธิ์เลือกในส่วนที่เหลือ
3. **การเริ่มต้น:** เกมจะเริ่มเมื่อจานถูกส่งไปยังพื้นที่ Outfield และเวลาการแข่งขันจะเริ่มนับทันทีหลังจากการขว้างครั้งแรก

โครงสร้างเวลาการแข่งขัน (Temporal Structure)

- **จำนวนรอบ:** 3 หรือ 5 รอบ (ตามระเบียบของฝ่ายจัดการแข่งขัน)
- **ระยะเวลา:** รอบละ 3 นาที 30 วินาที | เวลาพักระหว่างรอบ 1 นาที 30 วินาที
- **เงื่อนไขการจบการแข่งขัน:** รอบการแข่งขันจะสิ้นสุดลงเมื่อ (1) ทีมใดทีมหนึ่งกำจัดผู้เล่น Infield ฝ่ายตรงข้ามได้หมด หรือ (2) หมดเวลาการแข่งขัน

กลไกการจำกัดเวลาการครองจาน

- **Possession Time (5 วินาที):** ผู้เล่นที่ถือจานต้องส่งหรือขว้างโจมตีภายใน 5 วินาที
- **Shot Clock (15 วินาที):** ทีมต้องทำการ "Attack" (การขว้างในลักษณะพุ่งโจมตี) ภายใน 15 วินาที เพื่อให้เป็นไปตามปรัชญาการรักษาความต่อเนื่องของเกม
- **การ Reset Shot Clock:** จะเกิดขึ้นต่อเมื่อมีการ Attack, การเปลี่ยนสิทธิ์ครอบครองจาน หรือฝ่ายรับทำผิดกติกาการเพิกเฉยต่อกลไกเวลาเหล่านี้จะนำไปสู่การเสียสิทธิ์ซึ่งถูกจัดประเภทไว้ในอนุกรมวิธานของการละเมิดกฎ

6. เกมการแข่งขัน

6.1 ระยะเวลาการแข่งขัน (Duration)

- **จำนวนรอบ (Rounds):** โดยทั่วไปการแข่งขันจะประกอบด้วย 3 หรือ 5 รอบ ตามที่ผู้อำนวยการจัดการแข่งขัน (Tournament Director) กำหนด
- **ระยะเวลาต่อรอบ (Round Duration):** แต่ละรอบใช้เวลา 3 นาที 30 วินาที
 - รอบการแข่งขันจะ สิ้นสุดทันที เมื่อผู้เล่นของทีมใดทีมหนึ่งที่อยู่ใน Infield ถูกกำจัดออกทั้งหมด
- **ช่วงพักระหว่างรอบ:** โดยทั่วไปกำหนดให้มีเวลาพัก 1 นาที 30 วินาที ระหว่างแต่ละรอบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของผู้อำนวยการจัดการแข่งขัน (Tournament Director)

6.2 การเริ่มเกม (Start of the Game)

- ก่อนเริ่มเกม ให้ผู้เล่นฝ่ายละ 1 คนเข้าร่วมการเสี่ยงทายโดยการโยนหมุนจาน (Disc Flip) โดยทีมเยือนเป็นฝ่ายเรียก **หัวหรือก้อย**
- หากทีมที่เรียกทายถูก ทีมนั้นมีสิทธิ์เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่าง
 1. เริ่มเกมด้วยการครอบครองดิสก์ หรือ
 2. เลือกฝั่งสนามที่ต้องการ
 โดยทีมตรงข้ามจะได้รับสิทธิ์ในตัวเลือกที่เหลือ
- หากทีมที่เรียกทายผิด **ทีมเจ้าบ้าน** จะเป็นผู้เลือกสิทธิ์ดังกล่าว
- การเล่นเริ่มต้นเมื่อมีการส่งจานให้ผู้เล่นใน **Outfield** และเวลาการแข่งขันจะเริ่มนับหลังจากการขว้างครั้งแรก
- สำหรับ **รอบ (Round)** ถัดไป ทีมที่ไม่ได้เริ่มต้นด้วยการครอบครองจานในรอบก่อนหน้านี้จะเป็นฝ่ายเริ่มต้นด้วยดิสก์

6.3 ตำแหน่งผู้เล่น (Player Positions)

- เมื่อเริ่มต้นแต่ละรอบ แต่ละทีมสามารถกำหนด **ตำแหน่งและจำนวนผู้เล่นใน Infield และ Outfield** ได้ตามต้องการ
- แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นใน **Infield อย่างน้อย 1 คน** และใน **Outfield อย่างน้อย 1 คน** เมื่อเริ่มต้นรอบ
- ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นใน Infield สามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ トラバได้ที่ไม่ได้เป็นผู้ครอบครองจาน
- ผู้เล่นใน Outfield สามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระเช่นเดียวกัน トラバได้ที่ไม่ได้เป็นผู้ครอบครองจาน

6.4 การเล่น (Gameplay)

- การแข่งขัน Dodge Disc ใช้จานจำนวน **1 แผ่น**
- ผู้เล่นของแต่ละทีมมีเป้าหมายในการส่งจานระหว่างผู้เล่นในทีม และกำจัดผู้เล่น **Infield ของฝ่ายตรงข้าม** โดย
 - ขว้างจานให้โดนผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เช่น โดนที่แขน ลำตัว **ต่ำกว่าระดับไหล่** หรือขา หรือ
 - ขว้างแล้วผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถรับจานได้ (Dropped Catch)
- ผู้เล่นต้องส่งหรือขว้างจานภายใน **5 วินาที** นับจากเวลาที่ครอบครองจาน
- แต่ละทีมมีเวลา **15 วินาที (Shot Clock)** ในการโจมตีฝ่ายตรงข้าม
- Shot Clock จะถูกตั้งกลับเป็น 15 วินาที เมื่อเกิดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งดังต่อไปนี้
 - มีการโจมตี (Attack) เกิดขึ้น
 - มีการเปลี่ยนการครอบครองจาน (Change of Possession)

- มีการทำผิดกติกาฝ่ายรับ หรือได้รับคำเตือน (Defensive Violation/Warning)
- ผู้เล่นที่โดนจานหรือทำงานหลุดมือ/รับไม่สำเร็จ จะต้อง ย้ายไปยัง Outfield ของทีมตนเองทันที โดยการแข่งขันยังคงดำเนินต่อไปโดยไม่มีการหยุดเกม
- หากการขว้างครั้งเดียวโดนผู้เล่นใน Infield มากกว่า 1 คน และไม่มีผู้เล่นคนใดสามารถรับจานได้ ผู้เล่นทุกคนที่ถูกจานโดนจะต้องย้ายไปยัง Outfield ของทีมตนเอง

ตัวอย่าง: หากทีม A มีผู้เล่นใน Infield 4 คน และผู้เล่นทีม B ขว้างจานโดนผู้เล่นทีม A จำนวน 2 คนในการขว้างครั้งเดียว โดยไม่มีการรับจาน ผู้เล่นทีม A ทั้ง 2 คนจะต้องย้ายไป Outfield ทันที และเกมดำเนินต่อไปโดยไม่หยุดเวลา

- หากผู้เล่นโดนจาน แต่มีผู้เล่นในทีมเดียวกันสามารถ **รับดิสก์ได้ (Catch)** การเล่นจะดำเนินต่อไปโดย **ไม่มีผู้เล่นคนใดต้องย้ายไปยัง Outfield**
- ผู้เล่นที่อยู่ใน **Outfield** สามารถกลับเข้าสู่ **Infield** ได้ โดยการขว้างจานแล้วสามารถกำจัดผู้เล่นของฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ใน Infield ได้
- ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนย้ายระหว่าง **Infield และ Outfield** ผ่านบริเวณที่กำหนดไว้สำหรับการเข้า-ออกเท่านั้น
- แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นอยู่ใน **Outfield อย่างน้อย 1 คนตลอดการแข่งขัน**

6.5 กติกาเฉพาะเกี่ยวกับจาน (Disc-Specific Rules: Possession and Movement)

- การรับจาน (Catch) สามารถใช้ **มือและ/หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย** ในการรับได้ เช่น หนีบจานไว้ระหว่างขา หรือบริเวณรักแร้ เป็นต้น
- ผู้เล่นใน **Outfield** สามารถส่งจานให้ผู้เล่นของทีมตนเองที่อยู่ใน Infield หรือ Outfield ได้ แต่ห้ามส่งให้ผู้เล่นที่อยู่ในฝั่งเดียวกันกับตนเอง
- ผู้เล่นใน **Infield** สามารถส่งจานให้ผู้เล่นของทีมตนเองที่อยู่ใน Outfield เท่านั้น
- หากจานตกอยู่บนพื้นและ/หรือกำลังกลิ้ง ให้ถือว่า **ทีมที่มี Infield อยู่ในฝั่งจานอยู่** เป็นฝ่ายครอบครองจาน
- หากจานกลิ้งและหยุดนิ่ง **ตรงเส้นพอดี้** ให้ทีมที่ครอบครองจานก่อนหน้านั้นเป็นฝ่ายได้ครอบครองจานต่อไป (กล่าวคือ **ฝ่ายรับ**)
- หากผู้เล่นของทั้งสองทีมสามารถรับจานได้พร้อมกัน ให้ทีมที่ครอบครองจานก่อนหน้านั้นเป็นฝ่ายได้ครอบครองจานต่อไป (กล่าวคือ **ฝ่ายรับ**)

6.6 การตัดสินผู้ชนะ (Winning)

- ในระหว่างรอบการแข่งขัน หากทีมใดสามารถกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ใน Infield ได้ทั้งหมด ทีมนั้นจะชนะรอบนั้นทันที โดยไม่คำนึงถึงเวลาที่เหลืออยู่

- เมื่อหมดเวลาของรอบ ทีมที่มี **จำนวนผู้เล่นใน Infield มากกว่า** จะเป็นผู้ชนะในรอบนั้น
- ทีมที่ชนะ **จำนวนรอบมากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนรอบทั้งหมด** จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน (Game)

ตัวอย่างการตัดสิน:

หากแข่งขัน 5 รอบ ทีม A ชนะ 3 รอบ และทีม B ชนะ 2 รอบ ทีม A เป็นผู้ชนะการแข่งขัน เนื่องจากชนะจำนวนรอบมากกว่า

6.7 การเสมอ (Tie)

- เมื่อหมดเวลาของรอบ ถ้าทั้งสองทีมที่มี **จำนวนผู้เล่นใน Infield เท่ากันจะมีผลเสมอ**

อนุกรมวิธานของการละเมิดกฎและการลงโทษ (Taxonomy of Violations & Infractions)

การละเมิดกฎทางเทคนิคนำไปสู่การเสียสิทธิ์ครอบครองดิสก์ (Turnover) หรือผลลัพธ์ตามประเภทความผิด ดังนี้:

- **6.1 Throwing Violation:**
การขว้างหรือการเคลื่อนที่ต่อเนื่องหลังการขว้างที่เหยียบหรือก้าวล้ำเส้นขอบสนาม
- **6.2 Passing Violation:** การส่งจานให้เพื่อนในเขตพื้นที่เดียวกัน (เช่น Infield ไป Infield) หรือการส่งที่ไม่พุ่งข้ามพื้นที่ Infield ของฝ่ายตรงข้าม
- **6.3 Position Violation:** การรบกวนเกมขณะเคลื่อนย้ายเขตพื้นที่ หรือการเอื้อมมือเข้าไปในเขตพื้นที่ฝ่ายตรงข้ามเพื่อป้องกัน
- **6.4 Boundary Violation:** การรับจานที่ตามมาด้วยการเหยียบหรือข้ามเส้นขอบสนาม
- **6.5 5-Second Violation:** การครองจานเกินเวลาโดยไม่ส่งหรือขว้าง
- **6.6 Contact Violation:** การสัมผัสตัวฝ่ายตรงข้ามด้วยจาน (โดยมิใช่การขว้าง), การสัมผัสร่างกายโดยตรง หรือ การสัมผัสแผ่นจานที่อยู่ในความควบคุมของฝ่ายตรงข้าม
- **6.7 Shot Clock Violation:** การครองจานรวมเกิน 15 วินาทีโดยไม่มีการขว้างโจมตี (Attack)
- **6.8 Reentering Violation:** ผู้เล่น Outfield ที่ได้สิทธิ์กลับเข้าสนามจะเสียสิทธิ์หาก: (1) สัมผัสจานโดยเจตนาระหว่างเคลื่อนที่ (2) ไม่เคลื่อนที่ไปยังจุดทางเชื่อมทันที หรือ (3) ขัดขวางการบุกของฝ่ายตรงข้าม (Handblocking) นอกเหนือจากระเบียบพื้นฐานแล้ว การแข่งขันระดับชิงแชมป์สากลจะมีมาตรฐานการบริหารจัดการที่สูงขึ้นในเชิงระบบ

7. มาตรฐานการแข่งขันระดับชิงแชมป์และบทบาทเจ้าหน้าที่ (Championship Standards & Officials)

ในการแข่งขันภายใต้การรับรองของสถาบันสากล (WFDF Sanctioned)

ระบบการจัดอันดับและหน้าที่ของเจ้าหน้าที่จะมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น

รูปแบบการแข่งขันและระบบคะแนน

- **Group Stage (พบกันหมด):** คะแนน ชนะ 3 / เสมอ 1 / แพ้ 0
- **Playoff Stage (แพ้คัดออก):** แข่งขัน 5 รอบต่อเกม จบเกมทันทีเมื่อทีมชนะรอบมากกว่ากึ่งหนึ่ง

ลำดับเกณฑ์การตัดสินกรณีคะแนนเท่ากัน (7-Step Tiebreak Criteria)

หากคะแนนในตารางเท่ากัน ให้พิจารณาตามลำดับความสำคัญดังนี้ (ทีละข้อจนกว่าจะพบผล):

1. จำนวนเกมที่ชนะ (นับเฉพาะเกมที่แข่งระหว่างทีมที่คะแนนเท่ากัน)
2. จำนวนเกมที่ถูกรับแพ้ (Forfeited) น้อยที่สุด
3. ผลต่างคะแนน (Point Difference) เฉพาะเกมที่แข่งระหว่างทีมที่คะแนนเท่ากัน
4. ผลต่างคะแนน (Point Difference) เมื่อนับจากทุกเกมที่แข่งกับคู่ต่อสู้ที่มีร่วมกันทั้งหมด
5. จำนวนคะแนนที่ได้ต่อเกม (Points Scored) เฉพาะเกมที่แข่งระหว่างทีมที่คะแนนเท่ากัน
6. จำนวนคะแนนที่ได้ต่อเกม (Points Scored) จากทุกเกมที่แข่งกับคู่ต่อสู้ที่มีร่วมกันทั้งหมด
7. การขว้างจานวัดระยะ (Distance Throw): แต่ละทีมส่งตัวแทน 1 คนขว้างจานจากเส้นหลังสนาม ทีมที่จานหยุดนิ่งใกล้จุดหมายที่สุดเป็นผู้ชนะ

บทบาทของเจ้าหน้าที่การแข่งขัน (Game Officials)

- **Game Advisors (2 คน):** ให้คำแนะนำกฎกติกาและช่วยสื่อสารกรณีข้อพิพาท กรณีไม่สามารถหาข้อยุติได้ภายใน 30 วินาที **คำตัดสินของ Game Advisors ถือเป็นที่สุด** (ยกเว้นผู้เล่นจะคัดค้านกรณีที่โทษต่อทีมตนเอง)
- **Line Advisors (2-4 คน):** ฝ้าสังเกตเส้นสนามและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการละเมิดขอบเขตเมื่อมีการร้องขอ
- **Scorekeeper/Timekeeper (1 คน):** ควบคุมนาฬิกาและบันทึกคะแนนให้เป็นไปตามจังหวะเกม

การแบ่งรุ่นอายุและประเภทการแข่งขัน (Age & Playing Divisions)

เกณฑ์อายุให้นับ ณ วันที่ **31 ธันวาคม** ของปีที่มีการจัดการแข่งขัน | รุ่นการแข่งขัน (Age Division) | เพศ

(Gender) | อายุขั้นต่ำ (Min) | อายุสูงสุด (Max) || ----- | ----- | ----- ||

Youth | Women / Open | 6 / 9 / 12 | 11 / 14 / 17 ||

Junior | Women / Open | 14 | 20 ||

University | Women / Open | 14 | 24 ||

Senior | Women / Open | 16 | N/A ||

Masters | Women / Open | 30 (W) / 33 (O) | N/A ||

Grand Masters | Women / Open | 37 (W) / 40 (O) | N/A ||

Great Grand Masters | Women / Open | 45 (W) / 48 (O) | N/A ||

Legends | Women / Open | 65 | N/A |

สรุปปิดท้าย: คู่มือมาตรฐานฉบับนี้เป็นเอกสารควบคุมการปฏิบัติ

สมาคมและทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันมีหน้าที่รับผิดชอบในการตรวจสอบการปรับปรุงเวอร์ชัน (Version Control)

อย่างต่อเนื่อง เพื่อรักษามาตรฐานความปลอดภัยและความเป็นมืออาชีพของกีฬาสืบไป