

คู่มือการเล่นพื้นบ้าน ปามอ เพื่อการแข่งขัน
สำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป



จัดทำโดย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

คู่มือการเล่นพื้นบ้าน ปามอ เพื่อการแข่งขัน

ประวัติของการเล่นพื้นบ้าน ปามอ

การเล่นพื้นบ้าน “ปามอ” หรือ “เขวี้ยงมอ” มีลักษณะการเล่นและกติกาที่มีความแตกต่างกันไปตามท้องถิ่นต่างๆ แต่ละจังหวัดทางภาคใต้ เป็นการเล่นพื้นบ้านที่ชาวบ้านรู้จักและเคยเล่นมาก่อน ไม่ต้องอาศัยทักษะมากนักก็เล่นได้ มีการบอกเล่ากันมาว่าแหล่งที่มาจากการเล่นของชาวมาเลเซีย ปามอ เป็นกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านที่เล่นง่าย วัสดุอุปกรณ์หาได้จากเศษวัสดุเหลือใช้ในท้องถิ่น วิธีการเล่นไม่ยุ่งยากกำหนดตกลงกันเองได้ สามารถเล่นได้ในบริเวณบ้าน วัด มัสยิด หรือโรงเรียน ทำให้สะดวกต่อการเล่น ลักษณะการการเล่น ปามอ มีอุปกรณ์การเล่น ได้แก่ ไม้ กระบอง รองเท้าแตะ ฝาน้ำอัดลม กระเบื้องหลังคา จนมาถึงปัจจุบันคือ การประดิษฐ์ไม้ให้เป็นลูกเกยมอ มีลูกบอลสำหรับขว้างมอ ทำจากกระดาษหรือ ภูเขาพลาสติก ขยำเป็นทรงกลมแล้วเอายางมารัดไว้ให้แน่น ลูกบอล ตามขนาดที่ต้องการ และมี อุปกรณ์กันหรือปกป้อง ได้แก่ ไม้ที่ทำได้จากไผ่ตัว รองเท้า ส่วน สนามแข่งขัน ได้แก่ หน้าบ้าน สนามในโรงเรียน ลานวัด หรือสถานที่ที่โล่งกว้าง ส่วนขนาด ผู้เล่นกำหนดกันเองว่ามีอาณาเขตจากไหนถึงไหน จำนวนผู้เล่น พบว่าจำนวนผู้เล่น ขึ้นอยู่กับจำนวนคนที่มาเล่น แต่ถ้ามีจำนวนน้อย จะไม่เล่นกัน สำหรับการแข่งขันจะแบ่งฝ่ายออกเป็น 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายรับและฝ่ายรุก โดยฝ่ายรุก ทำการขว้างบอลไปที่ มอ ให้แตกกระจาย และทำการก่อใหม่ โดยจะต้องหลบหลีกการขว้างบอลจากฝ่ายรับ และต้องมาต่อ มอ ให้เป็นรูปแบบเดิมในทีเดิม เมื่อต่อเสร็จ จะต้องทำการร้อง มอ เพื่อแสดงว่าฝ่ายตนเองเป็นผู้ชนะ และได้เล่นเป็นฝ่ายรุกต่อไป สำหรับกติกาการเล่นจะแตกต่างกันไปตามการกำหนดเองของผู้เล่นในแต่ละสถานที่จะไม่เหมือนกัน ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปทำให้การเล่น ปามอ เลือนหายไป จึงเป็นเรื่องน่าเสียดายที่คนรุ่นหลัง อาจไม่ทราบถึงการเล่นที่สนุกสนาน เพราะไม่รู้ถึงวิธีการเล่นและประโยชน์ของการเล่น ปามอ

จากสภาพการณ์ที่เลือนหายไปของการเล่น ปามอ ผู้วิจัย จึงต้องการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านปามอให้เป็นเกมส์ที่มีกฎระเบียบและกติกาการเล่นที่เป็นมาตรฐาน เพื่อเป็นการสืบสานการเล่นให้คงอยู่ และเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน โดยพัฒนาเกมส์ให้ผู้เล่นที่เป็นเยาวชนได้ออกกำลังกาย มีความคล่องแคล่วว่องไว และความอดทน ได้รับการฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ที่เกิดจากการสานภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเชื่อมโยงสู่การเรียนรู้ การพัฒนาปามอ จากการเล่นพื้นบ้านสู่การแข่งขันที่เป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากขึ้น อีกทั้งในอนาคตเมื่อการเล่น ปามอ ได้เป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้นแล้ว ส่งผลให้การเล่นพื้นบ้านอื่นๆ สามารถนำแนวทางการพัฒนาการเล่น ปามอ เป็นต้นแบบในการพัฒนาสู่การเป็นกีฬาที่มีมาตรฐานและมีกฎกติกาที่เป็นสากลมากขึ้นด้วย

คู่มือการเล่น ปามอ นี้ เกิดจากการวิจัยเรื่องการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านปามอเพื่อการแข่งขัน ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นฐานความคิดและสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยกำหนดประเด็นในการทบทวนในเนื้อหาได้แก่ นิยามและจุดมุ่งหมายการเล่น

สนามแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน ทีม ข้อบังคับเกี่ยวกับการแข่งขัน การฟาล์ว และเจ้าหน้าที่หรือกรรมการจัดการแข่งขัน โดยวิเคราะห์จากกีฬาที่มีความคล้ายคลึงกับการเล่นพื้นบ้านปามอ ได้แก่ เช่น แคร์บอล แอนด์บอล และบาสเก็ตบอล เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านปามอ ให้ได้รับความยอมรับในวงกว้างมากยิ่งขึ้นทั้งในระดับภูมิภาคและประเทศต่อไป อีกทั้งเพื่อการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านให้สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นต่อไป

ประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้าน “ปามอ”

สำหรับประโยชน์ของการเล่น ปามอ มีดังนี้

ด้านสมอง/การคิด

1. การเลือกผู้เล่นในแต่ละทีม จะทำการแบ่งฝ่ายโดยการประเมินศักยภาพของผู้เล่นและทำการเลือกหัวหน้าทีมที่เก่ง แข็งแรง และฉลาด เป็นผู้ที่มียุมากกว่าคนอื่นๆ จากนั้นก็ให้หัวหน้าทีมเลือกลูกทีมทีละคนจนครบ ในกรณีที่มีผู้เล่นเหลือ 1 คน ก็อาจจะเป็นตัวแถมของทีมที่พิจารณาแล้วว่าดีกว่า ประเด็นนี้ หัวหน้าทีมจะเป็นการใช้ความคิด วิเคราะห์ผู้เล่นแต่ละคน ว่าใครมีความสามารถอย่างไร ใครจะช่วยทีมได้แค่ไหน

2. การขว้างบอลให้ตัวผู้เล่นฝ่ายรุก ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องเลือกคนที่ต้องการกำจัดเป็นคนแรก คือคนเล่นเก่งๆ เพื่อให้ทีมฝ่ายรุกเสียขวัญ และจะต้องคิดวิธีการไล่ต้อน การขว้างบอลอย่างไรให้ถูกตัวผู้เล่น

3. เป็นการฝึกผู้เล่นฝ่ายรุก มีการคิดและสติในการหลบหลีกบอล สามารถจับทิศทางของบอลที่ฝ่ายรับปาใส่ว่าจะไปทิศทางไหน รวมทั้งรู้จักประเมินผู้เล่นในทีมว่าคนไหนให้ทำหน้าที่อะไร ช่วยฝึกใช้กลยุทธ์ให้ตัวเองเอาตัวรอดและช่วยให้ทีมเป็นฝ่ายชนะจากการเล่น รวมทั้งฝึกให้ผู้เล่นทำงานเป็นกลุ่มได้ด้วย

ด้านร่างกาย

1. ช่วยให้ผู้เล่นได้เคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่างๆซึ่งนอกจากจะเป็นการฝึกการใช้กล้ามเนื้อแล้วยังทำให้ผู้เล่นได้ออกกำลังกายด้วย ที่ผู้เล่นต้องหลบ วิ่ง ทำการยกแขน บางทีผู้เล่นต้องกระโดด และได้ฝึกการทรงตัวอีกด้วย

2. ทำให้ร่างกายแข็งแรงไม่ว่าจะเป็น แขน ขา หรือกล้ามเนื้อแขนและหัวใจ ที่มีการตื่นของการออกกำลังกาย

3. ฝึกการใช้สายตาในการสังเกต และฝึกความคล่องแคล่วว่องไวและความแม่นยำในการปาใส่และหลบหลีกลูกบอล

ด้านจิตใจ/สังคม

1. การมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

2. มีการเสียสละในการยอมรับลูกบอลแทนเพื่อนในกรณีที่ตัวเองเล่นต่อยกว่าเพื่อนในทีมฝ่ายรุก เพื่อให้เพื่อนได้จัดตั้งมือได้

3. รู้จักความเป็นพี่เป็นน้อง มีการช่วยเหลือกัน

4. มีความสุขได้หัวเราะ หยอกล้อกัน

5. รู้จักการยั้งคิด การยอมรับในบทบาทของตนเอง

6. ทำให้ผู้เล่นเกิดความสามัคคี การเล่นเป็นทีมในการที่ต้องร่วมแรงร่วมใจในการพยายามช่วยให้ทีมของตัวเองชนะ

7. ฝึกความสัมพันธ์กับผู้อื่น เพราะเป็นกิจกรรมที่เล่นคนเดียวไม่ได้

กิตติกรรมประกาศ

ผู้จัดทำคู่มือ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้เกี่ยวกับการละเล่นการปามอในอดีต ที่ให้ข้อมูลดังนี้คือ นายพีระ จันทรัตนานายมูอำมหัดชาเพียร ยาลาเตะ นางสาวนอริซัน เปาะแวนางสาวศิริพร อูมา นางสาวแวนชอลีอา เจะแต และนายคณิงและนางแสงหิรัญญา สหัสธารา

กฎ กติกาการเล่นพื้นบ้าน ปาโม เพื่อการแข่งขัน

หมวดที่ 1 นิยามและจุดมุ่งหมายการเล่น

การแข่งขัน ปาโม เป็นการเล่นระหว่าง 2 ทีม ประกอบด้วยผู้เล่น 2 ทีม ๆ ละ 9 คน ผู้เล่นตัวจริง 6 คน ตัวสำรอง 3 คน แบ่งเป็น

1. ผู้เล่นฝ่ายรับ
2. ผู้เล่นฝ่ายรุก แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ
 - ตำแหน่งตัวทำเกมส์ คือ ผู้ต่อเกมมอ จำนวน 4 คน
 - ตำแหน่งตัวปกป้อง คือ ผู้ที่ถือไม้ปกป้อง จำนวน 2 คน

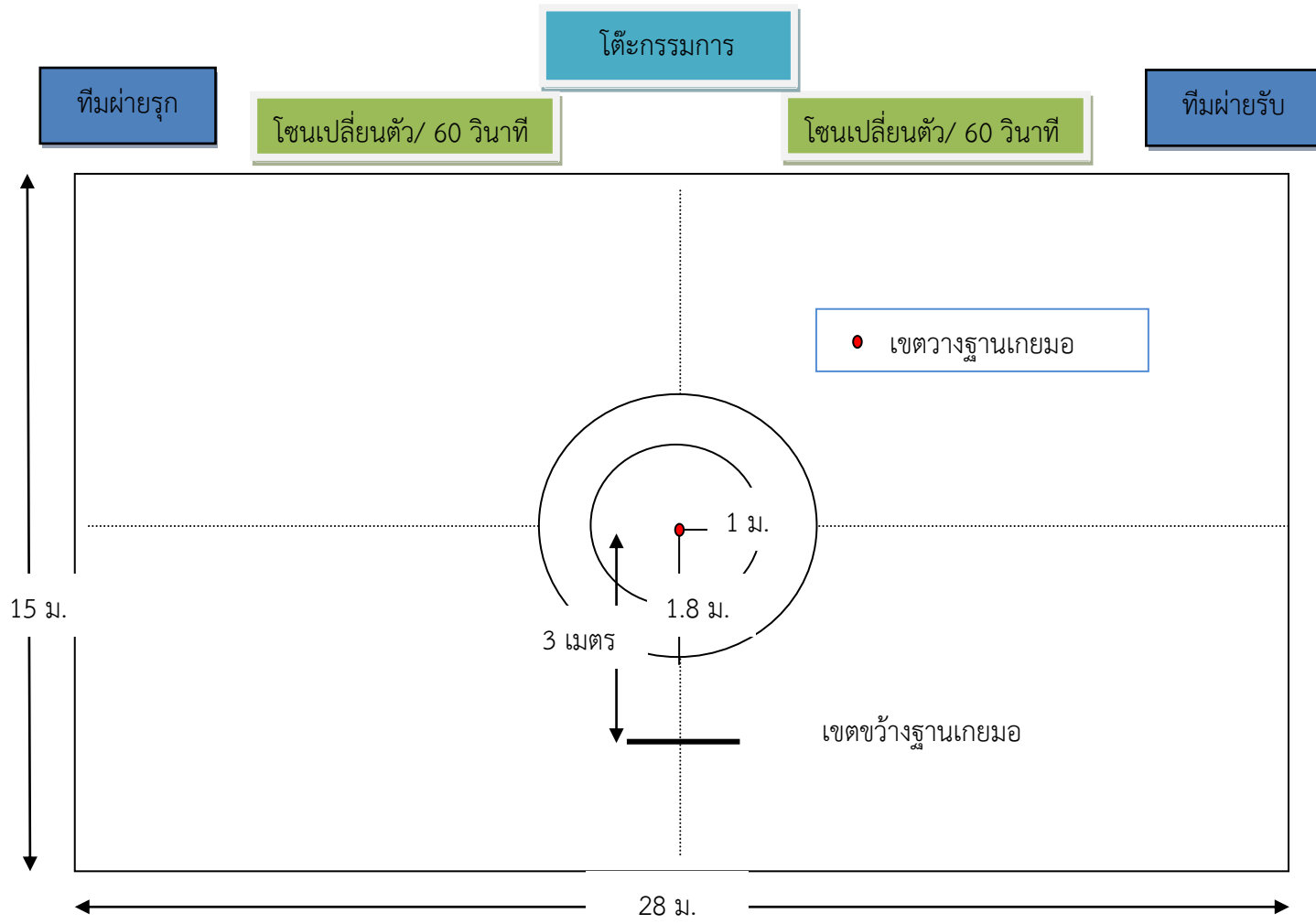
จุดมุ่งหมายในการเล่น คือ

- ฝ่ายรุก สามารถตีฐานเกมมอแตก และทำการก่อฐานเกมมอได้สำเร็จ ภายในเวลาที่แข่งขัน
- ฝ่ายรับ สามารถขว้างบอลให้ถูกตัวผู้เล่นฝ่ายรุกได้หมดทุกคนภายในเวลาที่แข่งขัน

หมวดที่ 2 สนามแข่งขันและอุปกรณ์การแข่งขัน

กติกาข้อ 1 สนามแข่งขัน

1. รูปสี่เหลี่ยมพื้นผ้า ยาว 28 เมตร กว้าง 15 เมตร (สนามบาสเกตบอลมาตรฐาน)
2. มีวงกลมกลางสนาม 2 วง
 - 2.1 ตำแหน่งวางฐานเกมมอ อยู่จุดศูนย์กลางวงกลม
 - 2.2 วงกลมรอบใน มีรัศมี 1.00 เมตร
 - 2.3 วงกลมรอบนอก มีรัศมี 1.80 เมตร
3. มีเขตการขว้างฐานแม่เกมมอ มีระยะจากจุดศูนย์กลางวงกลม 3 เมตร ตำแหน่งอยู่ฝั่งตรงข้ามโต๊ะเจ้าหน้าที่และที่นั่งของผู้เล่น
4. ตำแหน่งที่นั่งของทีม อยู่นอกเส้นสนาม 2 ฝั่งซ้ายขวาของโต๊ะเจ้าหน้าที่ แต่ละฝั่งมี 20 ที่นั่ง สำหรับทีม ประกอบด้วย ผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ผู้เล่นทั้งหมด หรือผู้ติดตาม
5. ตำแหน่งที่พักของผู้เล่นขณะโดนใบเหลือง
6. โชนเปลี่ยนตัวผู้เล่น



ภาพ 1 สนามแข่งขันการละเล่นพื้นบ้านปามอ

กติกาข้อ 2 อุปกรณ์การแข่งขัน

อุปกรณ์การแข่งขันให้เป็นไปตามข้อกำหนดดังนี้

1. ฐานแม่เกษมอ ประกอบด้วย

ชั้นที่ 1 ไม้ที่รูปชมพู่หัวปาด มีขนาดฐานเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 นิ้ว สูง 4 นิ้ว มีลวดลายที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดนราธิวาส และมีฐานรองพื้นขนาด 4 x 12 นิ้ว

ชั้นที่ 2 ไม้ที่รูปชมพู่หัวปาด มีขนาดฐานเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 นิ้ว สูง 4 นิ้ว มีลวดลายที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปัตตานี และมีฐานรองพื้นขนาด 3 x 12 นิ้ว

ชั้นที่ 3 ไม้รูปทรงหัวกรงนก มีขนาดฐานเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 นิ้ว สูง 5 นิ้ว มีลวดลายที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดยะลา และมีฐานรองพื้นขนาด 3 x 12 นิ้ว

2. ลูกบอล มีเส้นรอบวงระหว่าง 10 เซนติเมตร หนัก 10 กรัม ทำด้วยหนังหรือวัสดุสังเคราะห์อ่อน และเป็นรูปทรงกลมผิวด้าน

3. ไม้ปิดป้อง เป็นการใช้ไม้ของกีฬาป้องกัน ที่มีหนังคัมทั้ง 2 ด้าน

4. นาฬิกาจับเวลาการแข่งขัน

5. กระดานคะแนน

6. เครื่องจับเวลา 3 วินาที

7. นาฬิกาจับเวลาสำหรับจับเวลานอก

8. เสียงสัญญาณ จับเวลา 30 วินาที และ เสียงสัญญาณจับเวลาการแข่งขัน

9. ใบบันทึกคะแนน

10. ป้ายฟาล์วผู้เล่น **บัตรสีเหลืองควรมีขนาด 9 x 12 เซนติเมตร**

11. เครื่องหมายลูกศรกำหนดทิศทาง ตามกติกาว่าด้วยการสลับกันส่งลูกบอลเข้าเล่น



ภาพ 4.2 ฐานแม่เกษมอ ลูกบอล และไม้ปิดป้อง

หมวดที่ 3 ทีม

กติกาข้อ 3 ทีมแข่งขัน

1. คุณสมบัติของผู้เล่นทีมที่ลงทำแข่งขันให้อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ รวมถึงเรื่องอายุให้เป็นไปตามข้อกำหนดของฝ่ายจัดการแข่งขัน
2. สมาชิกของทีมลงแข่งขันได้ เมื่อมีชื่อในบันทึกคะแนนก่อนเริ่มการแข่งขัน
3. ทีมประกอบด้วย ผู้เล่น 9 คน รวมถึงหัวหน้าทีม มีสิทธิ์ลงแข่งขัน และผู้ฝึกสอน 1 คน และหากทีมต้องการให้มีผู้ช่วยผู้ฝึกสอนอีก 1 คนได้
4. ระหว่างการแข่งขัน แต่ละทีมมีผู้เล่นในสนาม 6 คน และผู้เล่นตัวสำรอง 3 คน
5. ชุดแข่งขันของทีมประกอบด้วย เสื้อและกางเกงแข่งขันเป็นสีเดียวและแบบเดียวกัน ผู้เล่นต้องใส่เสื้อในกางเกง โดยเสื้อมีหมายเลขที่ชัดเจนทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
6. ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นคนใดสวมใส่อุปกรณ์ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้เล่นอื่น

กติกาข้อ 4 การบาดเจ็บของผู้เล่น

1. เมื่อเกิดมีผู้เล่นบาดเจ็บ ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวได้ตลอดเวลาในเขตของการเปลี่ยนตัว
2. ถ้าเกิดผู้เล่นบาดเจ็บไม่สามารถยับยั้งตัวได้ และทุกฝ่ายกำลังได้เปรียบ กรรมการผู้ตัดสินไม่ควรให้สัญญาณนกหวีด ควรรอจนกว่าการเล่นสิ้นสุด หรือเกิดบอลตาย แต่ถ้าหากจำเป็นที่จะต้องป้องกันผู้เล่นบาดเจ็บ กรรมการผู้ตัดสินอาจหยุดการแข่งขันได้ทันที

กติกาข้อ 5 อำนาจและหน้าที่ของหัวหน้าทีม

ผู้ฝึกสอนเป็นผู้กำหนดหัวหน้าทีมเพื่อทำหน้าที่แทนทีมในสนาม โดยหัวหน้าทีมต้องติดต่อสอบถามผู้ตัดสินเพื่อขอทราบเรื่องราวด้วยความสุภาพ การสอบถามกระทำเฉพาะบอลตาย หรือนาฬิกาหยุดเท่านั้น

กติกาข้อ 6 อำนาจและหน้าที่ของผู้ฝึกสอน

1. ผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอนหรือหัวหน้าทีม ต้องส่งรายชื่อและหมายเลขของผู้เล่นที่จะลงแข่งขัน รายชื่อของหัวหน้าทีม ผู้ฝึกสอน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน ต่อผู้บันทึกคะแนน ก่อนเริ่มการแข่งขันตามตาราง อย่างน้อย 30 นาที โดยผู้เล่นที่มีชื่อในใบบันทึกคะแนนเท่านั้นจึงจะมีสิทธิ์ลงแข่งขัน แม้ผู้เล่นนั้นจะมาสายก็ตาม
2. ผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอนหรือหัวหน้าทีม ต้องยืนยันรายชื่อและหมายเลขของผู้เล่น 6 คนแรก รายชื่อผู้ฝึกสอน พร้อมลงลายมือชื่อในใบบันทึกคะแนน ก่อนเริ่มการแข่งขันตามตาราง อย่างน้อย 10 นาที
3. ทีม อนุญาตให้นั่งภายในบริเวณเขตที่นั่งทีมของตัวเอง
4. ผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอนหรือหัวหน้าทีม สามารถสอบถามเรื่องสถิติได้ โดยกระทำได้ในช่วงเวลาหยุดเท่านั้น
5. อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอนเพียงคนเดียวที่สามารถยืนระหว่างเกมการแข่งขัน ซึ่งอาจพูดคุยกับผู้เล่นระหว่างการแข่งขัน และต้องอยู่ในบริเวณเขตพื้นที่ที่นั่งทีม

หมวดที่ 4 ข้อบังคับเกี่ยวกับการแข่งขัน

กติกาข้อ 7 เวลาแข่งขัน

1. การแข่งขันประกอบด้วย 4 คิวเตอร์ คิวเตอร์ที่ 1 และ 2 ใช้เวลา ละ 10 นาที ถ้าเสมอ ให้มีการแข่งขันต่อใน คิวเตอร์ที่ 3 – 4 ใช้เวลาละ 5 นาที โดยเริ่มนับเวลาตั้งแต่ ฐานเกมอแตกกระจาย
2. มีช่วงพักการแข่งขัน 5 นาที ก่อนเริ่มเวลาการแข่งขันตามตาราง

กติกาข้อ 8 การเริ่มเล่นการแข่งขัน

1. การเริ่มเล่นการแข่งขัน โดยให้หัวหน้าทีม ทำการเลือกฝ่ายของการเล่น โดยการทำ **วันตู สัม** (เป็นการตัดสินการชนะ-แพ้ที่เป็นการละเล่นของเด็กสามจังหวัด) เพื่อเลือกเป็นฝ่ายรุก ฝ่ายรับ โดย มีการทำสัญลักษณ์มือ 3 แบบ

แบบที่ 1 แบนายฝ่ามือ แทน น้ำ

แบบที่ 2 กำมือหงาย แทน หิน

แบบที่ 3 จีบนิ้วทั้งหมดรวมกัน แทน นก

โดยเกณฑ์การชนะคือ

น้ำ ชนะ หิน เพราะหินจมน้ำ

หิน ชนะ นก เพราะหินขว้างนก

และ นก ชนะ น้ำ เพราะ นก กินน้ำ

2. ผู้เล่นฝ่ายรับทำการ จัดวางเรียง ฐานแม่เกมอ ตรงตามตำแหน่ง โดยให้ผู้เล่นฝ่ายรับสามารถยืนในตำแหน่งรับบอลได้เพียงคนเดียว ห้ามอยู่ในวงกลมรอบใน และตรงกันข้ามกับเขตการขว้างฐานแม่เกมอ ส่วนผู้เล่นที่เหลือสามารถยืนกระจายกันออกไป

3. การเริ่มปามอ กรรมการในสนามจะทำการเป่านกหวีด 1 ครั้ง เพื่อให้สัญญาณกับผู้เล่นฝ่ายรุกทำการปาฐานแม่เกมอ

- ในกรณี ผู้เล่นคนแรกของฝ่ายรุก ทำการปาฐานแม่เกมอ ไม่ถูก ให้ผู้เล่นในทีมคนถัดไป ขว้างต่อกันไปจนกว่าจะหมดผู้เล่น

- ในกรณีผู้เล่นฝ่ายรุกไม่สามารถปาบอลลูกฐานแม่เกมอในรอบแรก ก็ให้ทำการปาใหม่อีก 1 รอบ ถ้ายังไม่สามารถปาถูก ก็ถือว่า แพ้ ในเกมนั้น

4. การปาฐานแม่เกมอแตกกระจาย ที่สามารถเล่นเกมต่อไปได้ ต้องมีลักษณะของเกมอ ล้มอย่างน้อยครึ่งหนึ่งของฐานเกมอ แต่ถ้าไม่ล้มจะต้องให้ผู้เล่นคนต่อไปปาจนกว่าจะได้

กติกาข้อ 9 การเริ่มต้นและสิ้นสุดของคาบเวลา หรือการแข่งขัน

1. เริ่มคาบเวลา เมื่อฝ่ายรุกได้ยืนสัญญาณเป่านกหวีดจากกรรมการ แล้วทำการขว้างบอลให้ถูกฐานแม่เกมอจนแตกกระจาย

2. การแข่งขันไม่สามารถเริ่มได้ หากทีมหนึ่งมีผู้เล่นไม่ครบ 6 คน ในสนามแข่งขัน

3. ตลอดการแข่งขัน ทีมรุก จะมีที่นั่งทางซ้ายมือของโต๊ะกรรมการ และ ทีมรับจะมีที่นั่งทางขวามือของโต๊ะกรรมการ
4. แต่ละคาบเวลา จะจบลงเมื่อสัญญาณสิ้นสุดเวลาการแข่งขันดังขึ้น จากอุปกรณ์นกหวีด
5. ผู้เล่นฝ่ายรับสามารถขว้างบอลใส่ผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกคนในเวลาการแข่งขัน ถือว่าฝ่ายรับเป็นผู้ชนะ และจบเกมส์
6. ผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถ ต่อฐานแม่เกมมอ ให้เป็นรูปแบบเดิม ในตำแหน่งที่วางฐานเกมมอเสร็จ จะต้องยกนิ้วชี้และกลางทั้งสองมือ ขึ้นเหนือศีรษะ แล้วทำการร้อง “มอ” ออกมาด้วยเสียงดัง ถือว่าเป็นผู้ชนะ และจบเกมส์

กติกาข้อ 10 การชนะการแข่งขัน

เมื่อทำการแข่งขันครบทั้ง 4 ครั้ง ถ้าทีมใดมีจำนวนครั้งที่ชนะมากกว่า ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

ทีมฝ่ายรับ ชนะ ในกรณี

1. ผู้เล่นฝ่ายรุก ถูกบอลทั้งหมด ในเวลาเกมส์การแข่งขัน
2. ฝ่ายรุกไม่สามารถขว้างเกมมอล้มใน 2 รอบของจำนวนผู้เล่นตัวจริง

ทีมฝ่ายรุก ชนะ ในกรณี

1. สามารถต่อเกมมอในที่กำหนดให้ได้สำเร็จ ในเวลาเกมส์การแข่งขัน

และ ในกรณีที่หมดเวลาการแข่งขัน แต่ละทีมมีจำนวนครั้งที่ชนะเท่ากัน ให้ถือลำดับการตัดสินดังนี้

1. นับจำนวนตัวผู้เล่นฝ่ายรุกที่เหลืออยู่ ฝ่ายใดที่เหลือจำนวนผู้เล่นมากกว่า ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ ในเกมส์
2. ทำการดวลลูกโทษ
 - 2.1 ให้ผู้เล่นแต่ละฝ่าย ขว้างฐานเกมมอ สลับกันแต่ละตัวผู้เล่นจนครบ แล้วนับจำนวนครั้งที่สามารถปาเกมมอล้ม ทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะ
 - 2.2 ในกรณีที่ปาเกมมอล้มเสมอกัน ให้ดวลปาเกมมอ แบบ ตัวต่อตัว จนกว่าจะได้ผู้ชนะ

การลงโทษปรับแพ้

1. ทีมจะถูกลงโทษปรับแพ้ เนื่องจาก ทีมไม่มาหรือมีผู้เล่นในสนามไม่ครบ 6 คน เมื่อเวลาผ่านไป 15 นาที หลังจากเริ่มตามตารางแข่งขัน
2. กระทำการใด ๆ ที่จะมีผลทำให้ไม่สามารถทำการแข่งขันตามปกติได้
3. ปฏิเสธที่จะแข่งขันภายหลังจากหัวหน้าผู้ตัดสินให้สัญญาณทำการแข่งขันต่อ

กติกาข้อ 11 สถานภาพของบอล

1. สภาพบอลดี ได้แก่

- 1.1 ในกรณีลูกบอลออกนอกสนามไม่เกิน 10 เมตร
- 1.2 ผู้เล่นเปลี่ยนตัว
- 1.3 ผู้เล่นฝ่ายรับ สามารถขว้างบอลใส่ฝ่ายรุกในระยะประชิด
- 1.4 ผู้เล่นฝ่ายรุก สามารถต่อฐานเกมมอจะสำเร็จ
2. สภาพบอลตาย ได้แก่
 - 2.1 ลูกบอลออกนอกสนามไปไกลเกินกว่า 10 เมตรหรือตกไปในที่ที่ไม่สามารถนำลูกบอลมาได้ตามปกติ
 - 2.2 มีผู้เล่นบาดเจ็บสาหัส
 - 2.3 มีเหตุการณ์ใด ๆ ที่เห็นแล้วจะทำให้เกิดความเสียหายในการแข่งขัน

กติกาข้อ 12 วิธีการเล่นที่ถูกและผิดกติกา

1. ใช้มือจับ ขว้าง โยน ลูกบอล ส่งต่อกันกับผู้เล่นในทีมตนเอง เพื่อขว้างบอลให้ถูกฝ่ายตรงข้าม
2. ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ต้องไม่จับ ตีง ผลัก ชน กระทบ ดักขา สกัดกั้น กระทบ/ปะทะ การเจตนาผลัก การชน หรือตีงของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ให้เสียการทรงตัวในการรับบอล หรือ หนีบอล
3. ผู้เล่นฝ่ายรับได้ทำการเตะ ปัด หรือขว้างบอลถูก ให้ฐานแม่เกมมอกระจาย ให้มีการหยุดบอล เพื่อต่อฐานเกมมอให้อยู่ในสภาพเดิม และให้เริ่มเปิดเกมสใหม่ โดยการส่งบอลที่มุมสนาม
4. ผู้เล่นฝ่ายรับที่กำลังครอบครองบอลสามารถเคลื่อนตัวได้ไม่เกิน 2 ก้าว
5. ผู้เล่นฝ่ายรับห้ามขว้างบอลโดยแรงใส่ผู้เล่นฝ่ายรุก ในกรณีระยะประชิด และห้ามขว้างถูกศีรษะผู้เล่นฝ่ายรุก
6. ผู้เล่นฝ่ายรับห้ามเข้าไปในรัศมีวงกลมรอบใน แต่สามารถเข้าไปอยู่ในวงกลมรอบนอกได้ไม่เกิน 3 วินาที
7. ผู้เล่นฝ่ายรุก มีลักษณะการใช้ไม้เพื่อปกป้อง โดยการกระดกข้อมือ โดยไม่มีการยกแขน
8. เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับได้ทำการขว้างบอลถูกผู้เล่นฝ่ายรุก ให้ผู้เล่นคนดังกล่าวออกนอกสนามภายใน 3 วินาที และให้เกมส์ดำเนินการต่อไป
9. ในกรณีลูกบอลออกนอกสนามไม่เกิน 10 เมตร และให้เกมส์ดำเนินการต่อไป โดยผู้เล่นฝ่ายรับสามารถขว้างบอลเข้าสนามได้
10. ในกรณีที่ลูกบอลออกจากสนามเกิน 10 เมตร หรือตกไปในที่ที่ไม่สามารถนำลูกบอลมาได้ตามปกติ ให้ทำการหยุดเกมส์ และถือว่าเป็นบอลตาย
11. ผู้เล่นที่ถูกพักการเล่น จะต้องอยู่ในโซนพักนักกีฬา และเมื่อถึงเวลา ที่กรรมการนอกสนามควบคุมเวลาไว้ ก็สามารถเข้าไปเล่นได้ทันที
12. การเปลี่ยนตัวผู้เล่น สามารถเปลี่ยนตัวได้ตลอดเวลา เมื่อผู้เล่นในสนามให้สัญญาณเปลี่ยนตัวกับผู้เล่นนอกสนาม และเท้าของผู้เล่นในสนามออกนอกสนามทั้งสองเท้า ในโซนของการเปลี่ยนตัว ตัวเล่นสำรองจึงสามารถเข้าไปเล่นได้

12.1 ผิดกติกาทั่วไป ตักเตือน

1. ผู้เล่นฝ่ายรับเข้าไปในรัศมีวงกลมรอบใน
2. ผู้เล่นฝ่ายรับเข้าไปอยู่ในวงกลมรอบนอกได้ เกิน 3 วินาที
3. ผู้เล่นฝ่ายรับที่กำลังครอบครองบอล เคลื่อนตัวเกิน 2 ก้าว
4. ผู้เล่นฝ่ายรับออกนอกสนาม ยกเว้นออกไปเอาลูกบอล
5. ผู้เล่นฝ่ายรุกออกนอกสนาม โดยเจตนา
6. ผู้เล่นฝ่ายรุกเมื่อถูกบอล และยังอยู่ในสนามเกิน 3 วินาที
7. ผู้เล่นฝ่ายรุกตำแหน่งปิดป้อง เข้าไปอยู่ในวงกลมรอบใน ยกเว้น ผู้เล่นตำแหน่งตัวทำเกมส์ ตายหมด ก็สามารถเข้าไปได้

12.2 ผิดกติกาเจตนา

1. ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย จับ ดึง ผลัก ชน กระแทก ตักขา สกัดกั้น กระแทก/ปะทะ การเจตนาผลัก การชน หรือดึงของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ให้เสียการทรงตัวในการรับบอล หรือ หนีบอล
2. การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง ผู้เล่นตัวจริงยังไม่ได้ออกนอกสนาม หรือ ไม่ได้เปลี่ยนตัวในโซน การเปลี่ยนตัว แล้วผู้เล่นตัวสำรองได้เข้าไปเล่นแล้ว
3. ผู้เล่นแก๊งล้ม/หลอก เสแสร้งว่าเกิดฟาล์ว เพื่อให้ได้เปรียบ
4. ผู้เล่นฝ่ายรับออกนอกสนาม ยกเว้นออกไปเอาลูกบอล
5. ผู้เล่นฝ่ายรับ เตะ ปัด หรือขว้างบอลถูก ให้ฐานแม่เกมมอกระจาย
6. ผู้เล่นฝ่ายรุก มีลักษณะการใช้ไม้โดยการยกแขน หรือตีบอลเหนือศีรษะ
7. ผู้เล่นฝ่ายรุก เคลื่อนย้ายแม่เกมมอออกนอกฐาน
8. ผู้เล่นฝ่ายรุกออกนอกสนาม ยกเว้น การหลัด

12.3 ผิดกติกาโดยเจตนารุนแรง

1. ผู้เล่นฝ่ายรับห้ามขว้างบอลโดยแรงใส่ผู้เล่นฝ่ายรุก ในกรณีระยะประชิด
2. การไม่สนใจในการเตือนของกรรมการผู้ตัดสิน ใช้คำหยาบหรือใช้กิริยาไม่สุภาพหรือยั่วผู้ชม การหลอกล่อและยั่วฝ่ายตรงข้าม
3. การชกต่อย เป็นการใช้อำนาจต่อกันระหว่าง ผู้เล่น 2 คนขึ้นไป

กติกาข้อ 13 เวลานอก

1. เวลานอกแต่ละครั้งมีกำหนดเวลา 1 นาที ได้ 1 ครั้ง ต่อ 1 คาบ โดยอนุญาตให้เวลานอกเมื่อบอลตาย นาฬิกาหยุด และกรรมการผู้ตัดสินแจ้งสัญญาณต่อโต๊ะบันทึกคะแนนเรียบร้อยแล้ว
2. วิธีดำเนินการ ให้ผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยผู้ฝึกสอนขอเวลานอกได้ โดยให้สัญญาณโดยตรงกับผู้บันทึกคะแนน หรือไปที่โต๊ะบันทึกคะแนน แล้วพูดด้วยเสียงชัดเจนพร้อมทำสัญญาณมือ

ระหว่างเวลานอกและช่วงพักการแข่งขันก่อนเริ่มคาบเวลาที่ 2 3 และ 4 หรือ แต่ละช่วงต่อเวลาอนุญาตให้ผู้เล่นไปยังที่นั่งทีมและบุคคลในที่นั่งทีมสามารถเข้าสนามได้โดยอยู่ภายในรอบพื้นที่ที่นั่งทีม

กติกาคือ 14 การเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรอง

1. ผู้เล่นที่จะเปลี่ยนตัวเข้าเล่นต้องเปลี่ยนตัวที่บริเวณเขตการเปลี่ยนตัวเท่านั้น
2. ทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองได้ตลอดเวลาการแข่งขัน ในโซนการเปลี่ยนตัว โดยผู้เล่นตัวจริงต้องออกมาจากสนามก่อนทั้ง 2 เท้า ผู้เล่นตัวสำรองจึงจะเข้าไปเล่นได้
3. ผู้เล่นที่ถูกให้ออกจากการแข่งขัน สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นอื่นๆ เข้าแทนได้

หมวดที่ 5 การฟาล์ว

กติกาคือ 15 การฟาล์ว

การทำฟาล์ว การบังตีกฟาล์ว การทำผิดมารยาท และการลงโทษของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ประจำทีม มีดังนี้

1. การผิดกติกาเจตนา และผิดกติกาโดยเจตนารุนแรง *ต้องทำการบังตีกทุกครั้ง*
2. การเล่นที่ผิดกติกาเจตนาทุกข้อ ผู้เล่นจะได้รับโทษใบเหลือง พัก 60 วินาที ในแดนที่กำหนด
3. การเล่นที่ผิดกติกาที่อาจทำให้เกิดการบาดเจ็บกับฝ่ายตรงข้ามโดยเจตนา หรือขัดขืนคำสั่งของกรรมการ ให้ผู้เล่นได้รับโทษใบแดง คือ ให้ออกจากเกมสการแข่งขัน
4. การทำผิดซ้ำๆ หรือการแสดงที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา หรือการใช้วาจาไม่สุภาพ ให้ทำการลงโทษ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1) เตือน
 - 2) เตือนและบังตีก
 - 3) ให้ออกจากการแข่งขันและบังตีก

หมวดที่ 6 เจ้าหน้าที่หรือกรรมการจัดการแข่งขัน

กติกาคือ 16 จำนวนเจ้าหน้าที่หรือกรรมการจัดการแข่งขัน

จำนวนเจ้าหน้าที่หรือกรรมการจัดการแข่งขันมีจำนวน 4 คน ได้แก่

- ผู้ตัดสินที่ 1 ทำการควบคุมการแข่งขันในสนาม
- ผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ 1 ควบคุมผู้เล่นฝั่งขวา
- ผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ 2 ควบคุมผู้เล่นฝั่งซ้าย
- ผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ 3 ควบคุมเวลา
- เสือกรรมการห้ามเหมือนกับนักกีฬาทั้งสองฝั่ง

กติกาข้อ 17 การเป่านกหวีดของผู้ตัดสิน

1. เริ่มเกมส์โดยการขว้างบอลใส่ฐานเกยบอล
2. มีการทำผิดกติกาเจตนา และผิดกติกาโดยเจตนารุนแรง
3. มีการให้เวลานอก
4. หมดเวลานอก
5. เกิดการบาดเจ็บ
6. ผู้ตัดสินขอเวลานอก
7. หมดเวลาการแข่งขัน
8. การเตือนและอื่น

มารยาทในการแข่งขัน

1. มารยาทของผู้เล่นที่ดี

มารยาทของผู้เล่นที่ดี มีลักษณะดังนี้

- 1.1 เรียนรู้และปฏิบัติตามกฎ ระเบียบกติกาการแข่งขัน เป็นอย่างดี
- 1.2 เคารพและเชื่อฟังกรรมการผู้ตัดสิน
- 1.3 แสดงน้ำใจที่เป็นมิตรและให้เกียรติแก่ผู้เล่น เช่น การจับมือทักทายทั้งก่อนและหลังเล่น
- 1.4 รู้จักควบคุมอารมณ์และสติได้ดี ในขณะที่เล่น
- 1.5 มีการเล่นที่เหมาะสม ไม่กลั่นแกล้ง เอาเปรียบ หรือยั่วยุ ผู้เล่น ถ้าเกิดการผิดพลาด ต้องกล่าวคำขอโทษ และมีการให้อภัยซึ่งกันและกัน
- 1.6 เมื่อชนะหรือแพ้ ไม่ควรแสดงออกนอกหน้าจนเกินไป
- 1.7 แต่งกายด้วยชุดกีฬาที่ถูกระเบียบ

2. มารยาทผู้ตัดสิน

มารยาทของผู้ตัดสินที่ดี มีลักษณะดังนี้

- 2.1 มีการแต่งกายให้ถูกต้องตามลักษณะของการเป็นผู้ตัดสิน
- 2.2 วางตัวในลักษณะสุภาพอ่อนน้อม
- 2.3 ระหว่างการแข่งขัน หลีกเลี่ยงการปะสนทนากับผู้เล่น ผู้ฝึกสอน ตลอดจนผู้ค้ำเคยอื่น ๆ
- 2.4 ตั้งใจจริงในการปฏิบัติหน้าที่ในการตัดสิน ตัดสินใจด้วยความเด็ดขาดถูกต้อง
- 2.5 ไม่แสดงอารมณ์ออกมา ควรใช้วาจาเฉพาะในสิ่งที่จำเป็นพูดเฉพาะหลักการเท่านั้น และไม่ควรโต้เถียงกับผู้เล่นผู้หนึ่ง
- 2.6 ไม่แสดงความคิดเห็นใดๆ เกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ที่มีการถกเถียงกัน ควรชี้แจงอย่างเป็นธรรมและเหมาะสมในขอบเขตของการเป็นผู้ตัดสิน

รายชื่อผู้จัดทำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งลาวัลย์ จันทรัตน

อาจารย์นุสริน เฮาะมะ

อาจารย์อับดุลรอฮิม รอยิง

นางสาวอาอีซะห์ กูเตะ

นายตูแวลาะ กูจี

นางสาวแวลาะ แมวาโซะ

นายซอฮีนุสรี มะเร๊ะ