



1. สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย

นายกสมาคม นายภูริต ภิรมย์ภักดี
เลขาธิการ นายปรินทร์ โลจนะโกสินทร์
สถานที่ติดต่อ (Office)
เลขที่ 286 การกีฬาแห่งประเทศไทย (สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย)
ห้อง 253 อาคารราชมังคลากีฬาสถาน
แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ
โทรศัพท์มือถือ / 089-7822199

2. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

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

3. คณะกรรมการพิจารณาการประท้วง

3.1 คณะกรรมการพิจารณาการประท้วงคุณสมบัตินักกีฬา ประกอบด้วย

ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากีฬาเป็นเลิศ กกท.	ประธานกรรมการ
นายกสมาคมกีฬาจังหวัดเจ้าภาพ	กรรมการ
ผู้แทนสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย	กรรมการ
ผู้แทนกองนิติการ กกท.	กรรมการ
ผู้อำนวยการกองแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ กกท.	กรรมการและเลขานุการ
หัวหน้างานแข่งขันและทะเบียนกีฬาในประเทศ กกท.	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

3.2 คณะกรรมการพิจารณาประท้วงเทคนิค ประกอบด้วย

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

4. ข้อบังคับและกติกาการแข่งขัน

- 4.1 ให้ใช้กติกาการแข่งขัน ฉบับปัจจุบันที่สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย รับรอง และประกาศใช้
- 4.2 คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 39 และข้อบังคับของการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2550
- 4.3 ให้ใช้อุปกรณ์การแข่งขันที่ได้รับการรับรองโดยสมาคมฯ

5. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

ให้เป็นไปตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งนี้

- 5.1 ผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นนักกีฬาสมัครเล่น
- 5.2 มีสัญชาติไทย
- 5.3 ไม่เป็นนักกีฬาที่อยู่ในระยะเวลาที่สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย ลงโทษให้พักการแข่งขัน กรรมการ อำนวยการแข่งขัน หรือการกีฬาแห่งประเทศไทย ลงโทษให้พักการแข่งขัน

6. ประเภทการแข่งขัน รวม 5 ประเภทกีฬา (37 รายการแข่งขัน) ประเภทกีฬา ประกอบด้วย

- 6.1 อินไลน์สเก็ต (INLINE SKATE)
 - 6.1.1. โรเลอร์ฟรีสไตล์ (Roller Freestyle) (4)
 - 6.1.2. อินไลน์ สปีดสเก็ต (INLINE SPEED SKATE) , (14)
 - 6.1.3. อินไลน์ฟรีสไตล์ (INLINE FREESTYLE), (13)
- 6.2 สเก็ตบอร์ด (SKATEBOARD), (6)

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

8. หลักเกณฑ์การแข่งขัน และการจัดการแข่งขัน

8.1 ระดับจังหวัด ให้แต่ละจังหวัดส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ดังนี้ นักกีฬาที่จะเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ในชนิดกีฬาเอ็กซ์ตรีม จะต้องมียุตั้งแต่ 8-20 ปี (เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2547 - 2559)

- ชนิดกีฬา INLINE FREESTYLE จะต้องมียุตั้งแต่ 7-20 ปี (เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2547-2560)

- ประเภทบุคคล (INDIVIDUAL)

นักกีฬาที่เคยติดทีมชาติ หรือเคยเข้าแข่งขันในรายการแข่งขันระดับชิงแชมป์เอเชีย ชิงแชมป์โลก หรือรายการแข่งขันระดับสากลหรือเป็นนักกีฬาระดับอาชีพในระยะ 5 ปี ที่ผ่านมา นับจากวันกำหนดแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ สามารถลงทำการแข่งขันได้ไม่เกิน 2 รายการ (รายชื่อนักกีฬาทีมชาติ ตามที่สมาคมฯ ประกาศตามเอกสารแนบ)

นักกีฬามัคคละธรรมดา 1 คนสามารถลงทำการแข่งขันได้ไม่เกิน 3 รายการแข่งขัน จังหวัดสามารถส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้รายการละ 2 คน

- รายการแข่งขันประเภทคู่ (Pair),(Freestyle Slalom Pair)
จังหวัดสามารถส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้ จังหวัดละ 1 ทีมๆ ละ 2 คน(ไม่จำกัดเพศ)
- การแข่งขันกีฬา INLINE SPEED SKATE รายการ 1,000 m. นักกีฬาต้องมีสถิติที่สามารถทำเวลาได้ไม่เกิน 3 นาที จึงจะสามารถเข้าร่วมการแข่งขัน

ประเภทกีฬาแข่งขัน

1. ประเภท อินไลน์สเก็ต รวม 31 รายการ ประกอบด้วย

1.1 โรเลอร์ฟรีสไตล์ Roller Freestyle

มี 4 รายการ คือ

1.1.1 โรเลอร์ฟรีสไตล์ประเภทพาร์ค Roller Freestyle Park ประเภทบุคคล (Individual)

1.1.2 โรเลอร์ฟรีสไตล์ประเภทสเก็ตครอส Roller Freestyle Skate Cross
ประเภทบุคคล (Individual)

1.1.3 โรเลอร์ฟรีสไตล์ประเภทกระโดดสูง Roller Freestyle High Jump
ประเภทบุคคล (Individual)

1.1.4 โรเลอร์ฟรีสไตล์ประเภทมินิแรมพ์ Roller Freestyle Mini Ramp
ประเภทบุคคล (Individual)

1.2 อินไลน์สเก็ตความเร็ว (Inline Speed Skate)

มี 14 รายการ คือ

1. ระยะทาง ONE LAP SPRINT 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 m. 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. POINT & ELIMINATION มี 2 รายการ (ช , ญ)

4.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(1)

4.1.1 อายุ 8 - 20 ปี

4.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(1)

4.2.1 อายุ 8 - 20 ปี

1.3 อินไลน์ฟรีสไตล์ (Inline Freestyle)

มี 13 รายการ คือ

1.3.1 Freestyle Slalom Classic

1.3.1.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)

1.3.1.1.1 อายุ 7-12 ปี

1.3.1.1.2 อายุ 13-20 ปี

1.3.1.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)

1.3.1.2.1 อายุ 7 – 12 ปี

1.3.1.2.2 อายุ 13-20 ปี

1.3.2. Freestyle Slalom Pair

1.3.2.1 ประเภทคู่ (ทีม) , (1)

1.3.3. Freestyle Slalom Battle

1.3.3.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(1)

1.3.3.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(1)

1.3.4. Speed Slalom

1.3.4.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)

1.3.4.1.1 อายุ 7 – 12 ปี

1.3.4.1.2 อายุ 13-20 ปี

1.3.4.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)

1.3.4.2.1 อายุ 7 – 12 ปี

1.3.4.2.2 อายุ 13-20 ปี

1.3.5. Freestyle Slide

1.3.5.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(1)

1.3.5.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(1)

2. ประเภท สเก็ตบอร์ด รวม 6 รายการประกอบด้วย

2.1 สเก็ตบอร์ดสตรีท (Skateboard Street) ประเภทบุคคล (Individual)

2.2 สเก็ตบอร์ดเบสทริก (Skateboard Best Trick) ประเภทบุคคล (Individual)

2.2.1 เบสทริก Best Technical

2.3 สเก็ตบอร์ดกระโดดสูง (Skateboard High Ollie) ประเภทบุคคล (Individual)

2.4 สเก็ตบอร์ดกระโดดไกล (Skateboard Long Ollie) ประเภทบุคคล (Individual)

2.5 สเก็ตบอร์ดเกมออฟ S.K.A.T.E. (Skateboard Game of S.K.A.T.E.) ประเภทบุคคล (Individual)

2.6 สเก็ตบอร์ดมินิแรมพ์ (Skateboard Miniramp) ประเภทบุคคล (Individual)

การจัดการแข่งขันโรลเลอร์ฟรีสไตล์ (Roller Freestyle)

การจัดการแข่งขันโรลเลอร์ฟรีสไตล์ประเภทพาร์ค (Roller Freestyle Park)

ประเภทบุคคล (Individual)

การแข่งขันโรลเลอร์ฟรีสไตล์พาร์ค (Roller Freestyle Park) ประเภทบุคคล (Individual) การแข่งขันในรอบคัดเลือกและรอบชิงเหรียญ มีเวลาให้นักกีฬาแสดงท่าต่างๆ ในสนามที่ใช้ในการแข่งขัน รอบละ 60วินาที จำนวน 2 รอบ ใช้คะแนนรอบที่ดีที่สุดในการตัดสิน เข้ารอบชิงเหรียญ คณะกรรมการตัดสินจะพิจารณา จาก 4 หมวดหัวข้อ ในการให้คะแนน คือ

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



การแข่งขันโรเลอร์ดริสไต์ประเภท 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

การแข่งขันโรเลอร์ดริสไต์ประเภทกระโดดสูง (High Jump)

ประเภทบุคคล (Individual)

ทำการแข่งขันบนพื้นระนาบ ให้นักกีฬากระโดดข้ามคานวัดระดับ โดยกำหนดความสูงเริ่มต้นที่ 50 ซม. นักกีฬามีโอกาสกระโดดในแต่ละความสูง คนละ 3 ครั้ง (หากกระโดดในครั้งที่ 1 ผ่านแล้ว นักกีฬาสามารถขอสละสิทธิ์ในการกระโดดครั้งที่ 2 และ 3 ได้ ในระดับความสูงนั้น) ลำดับการกระโดด ตามลำดับรายชื่อของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จนครบตามจำนวนนักกีฬา ที่เข้าร่วมการแข่งขัน

ในกรณีที่นักกีฬากระโดดไม่ผ่านระดับความสูงในครั้งที่ 1 ให้นักกีฬาท่านนั้น กลับไปเริ่มกระโดดในครั้งต่อไปทันที หากการกระโดดในครั้งที่ 2 และ 3 ยังไม่ผ่าน ถือว่านักกีฬาท่านนั้นหมดสิทธิ์จากการแข่งขัน (ตรอบ)

การปรับระดับความสูงของคานวัดระดับ

คณะกรรมการจะพิจารณาการปรับระดับความสูงของคานวัดระดับ โดยใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการ (ระหว่าง 1 – 10 ซม.)

การกระโดด และการลงสู่พื้น (Jump & Landing)

นักกีฬาต้องทำการกระโดดข้ามคานระดับความสูงที่กำหนด โดยไม่สัมผัสกับคานวัดระดับ และไม่ทำให้คานวัดระดับตก หากสัมผัสกับคานวัดระดับ หรือทำให้คานวัดระดับตก ถือว่าไม่ผ่าน ในระดับความสูงนั้นภายหลังที่นักกีฬาทำการกระโดดผ่านคานวัดระดับความสูงในระยะที่กำหนด ในแต่ละรอบการแข่งขันแล้วนั้น ในการลงสู่พื้นจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬา สัมผัสกับพื้นสนามแข่งขันและสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการจัดการ แข่งขันกำหนด (3 เมตร จากฐานเสา วัดระดับความสูง) จึงจะถือว่านักกีฬาท่านนั้นผ่าน ในการกระโดดระดับความสูงนั้น แต่หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน ก่อนที่จะไหลผ่านระยะที่กำหนด (3 เมตร) ถือว่าการกระโดดครั้งนั้นไม่ผ่าน

การแข่งขันโรเลอร์ดริสไต์ประเภทมินิแรมพ์ (Mini Ramp)

ประเภทบุคคล (Individual)

การแข่งขันในรอบคัดเลือกและรอบชิงเหรียญ มีเวลาให้นักกีฬาแสดงท่าต่างๆ บนอุปกรณ์ แรมพ์ ที่ใช้ในการแข่งขัน ทำการแข่งขัน รอบละ 60 วินาที จำนวน 2 รอบ ใช้คะแนนรอบที่ดีที่สุดในการตัดสิน เข้ารอบชิงเหรียญ คณะกรรมการตัดสินจะพิจารณา จาก 4 หมวดหัวข้อ ในการให้คะแนน คือ

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

การแข่งขันอินไลน์สเก็ตประเภทความเร็ว (Inline Speed Skate)

ประเภทบุคคล (Individual)

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

รายการแข่งขัน (Event)

- One Lap Sprint
- ระยะทาง 500 เมตร
- ระยะทาง 1,000 เมตร
- POINT & ELIMINATION

การแข่งขัน Inline Speed Skate One Lap Sprint

รอบคัดเลือก จะแข่งขันตามลำดับรายชื่อนักกีฬา นักกีฬาที่ทำเวลาที่ดีที่สุด 8 อันดับแรก จะได้เข้าไปแข่งในรอบชิงเหรียญ, อันดับที่ 1 – 3 จะได้รับเหรียญรางวัล (เหรียญทอง, เงิน และทองแดง) ตามลำดับ

การแข่งขัน Inline Speed Skate 500 , 1,000 m.

คณะกรรมการจะแบ่งนักกีฬออกเป็น (กลุ่ม , Heat) ๆ ละ 4 - 8 คน (โดยการจับสลาก)

นักกีฬาที่ทำเวลาที่ดีที่สุด

6 - 8 คนในรอบคัดเลือกจะผ่านเข้าไปแข่งขันในรอบต่อไป กรรมการจะตัดสินจาก ผลเวลาที่ดีที่สุด เพื่อรับเหรียญรางวัล

การปล่อยตัวนักกีฬา และการเตือน Warning

การแข่งขันประเภทบุคคล (Individual) ONE LAP SPRINT

(รอบคัดเลือก) กรรมการควบคุมการปล่อยตัว จะขานชื่อนักกีฬาที่จะทำการแข่งขันทีละ 1 คู่ (ออกสตาร์ท 2 ฝั่งตรงข้ามกัน) เพื่อให้ให้นักกีฬาเข้าประจำจุดสตาร์ทก่อนการแข่งขัน เมื่อนักกีฬาพร้อม ณ เส้นสตาร์ท กรรมการจะตรวจสอบว่าตำแหน่งการวางเท้าของนักกีฬาไม่ผิดกฎการออกสตาร์ท หมายความว่าพร้อมสำหรับการแข่งขัน กรรมการจะขาน “Attention” และยิงปืนสัญญาณปล่อยตัวการแข่งขัน

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 กรรมการจะตรวจสอบว่าตำแหน่งการวางเท้าของนักกีฬาไม่ผิดกฎการออกสตาร์ท (กรรมการจะยกธงขาว) หมายความว่าพร้อมสำหรับการแข่งขัน กรรมการผู้ควบคุมการปล่อยตัวจะขานคำว่า “ Attention “ แล้วยิงปืนสัญญาณ 1 ครั้งถือเป็นการปล่อยตัวเริ่มการแข่งขัน

- ในกรณีที่มีการออกสตาร์ทพาว์ กรรมการควบคุมการปล่อยตัวจะยิงปืนสัญญาณ 2 ครั้ง “Double Gun” เพื่อเป็นการแจ้งให้ทราบว่ามีกรพาว์สตาร์ทเกิดขึ้น นักกีฬาจะต้องมาเริ่มต้นสตาร์ทใหม่ ตามลำดับ

- นักกีฬาที่ “พาว์สตาร์ท” จะได้รับการเตือน (Warning) ครั้งที่ 1 “Yellow Card”
- ในกรณีที่มีการ “พาว์สตาร์ท” ครั้งที่ 2 โดยเป็นนักกีฬาคนเดิม นักกีฬาคนนั้นจะถูกเตือน (Warning) ครั้งที่ 2 “Red Card” และถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที “DQ” (Dis Qualified)

- ในกรณีการ “พาว์สตาร์ท” ในรอบชิงชนะเลิศ (Final Round) นักกีฬาที่ “พาว์สตาร์ท” จะถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขันทันที “Red Card” “DQ” (Dis Qualified)

รอบก่อนรองชนะเลิศ , รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ (Quarter Final , Semi Final , Final)



คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะทำการแบ่งกลุ่มนักกีฬาที่มีผลเวลาที่ดีที่สุดตามลำดับการแข่งขันในรอบคัดเลือก เพื่อจัด (กลุ่ม , Heat) ในการแข่งขันรอบก่อนรองชนะเลิศ โดย นักกีฬาที่ทำเวลาที่เร็วที่สุดตามลำดับ จะได้สิทธิ์ผ่านเข้าสู่รอบรองชนะเลิศต่อไป

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 Point & Elimination Race

- รูปแบบการแข่งขันเป็นแบบจับเวลาวิ่งตามระยะทางที่กำหนด การแข่งขันแบบ Open Play
- ในรอบการคิดคะแนน และตัดตัวนักกีฬา คณะกรรมการจะสั่งระฆัง (ในรอบก่อนรอบการคิดคะแนน และตัดตัว) เพื่อให้ นักกีฬาทราบว่า จะมีการคิดคะแนน และตัดตัวนักกีฬาในรอบถัดไป นักกีฬาที่ผ่านเส้นชัยคนแรก (ในการคิดคะแนน) จะได้รับคะแนน 2 คะแนน , นักกีฬาที่ผ่านเส้นชัยอันดับที่ 2 จะได้รับคะแนน 1 คะแนน , นักกีฬาที่ผ่านเส้นชัยอันดับสุดท้ายในรอบคิดคะแนน และตัดตัว จะถูกตัดออกจากการแข่งขัน (Eliminated)
- ในรอบสุดท้ายของการแข่งขัน นักกีฬาที่ผ่านเข้าเส้นชัยอันดับที่ 1 – 3 จะได้รับคะแนน (POINT RACE) 3 คะแนน , 2 คะแนน และ 1 คะแนนตามลำดับ

การแข่งขันอินไลน์ ฟรีสไตล์ (Inline Freestyle)

รายการแข่งขัน

1. Freestyle Classic Slalom

1.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(2)

1.1.1 อายุ 7 – 12 ปี

1.1.2 อายุ 13-20 ปี

1.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)

1.2.1 อายุ 7 – 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 7 – 12 ปี

4.1.2 อายุ 13-20 ปี

4.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(2)

4.2.1 อายุ 7 – 12 ปี

4.2.2 อายุ 13-20 ปี

5. Freestyle Slide

5.1 ประเภทบุคคลชาย (Individual Man) ,(1)

5.2 ประเภทบุคคลหญิง (Individual Woman) ,(1)

1. ประเภทของการแข่งขัน การแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอมประกอบด้วย

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 ความอาร์ท เข้าจังหวะและพร้อมเพรียงกันระหว่างคนในทีม

2. หลักการลงทะเบียนแข่งขัน

2.1 ผู้เข้าแข่งขันจำเป็นต้องแสดงข้อมูลที่ถูกต้อง เช่น วันเดือนปีเกิด ชื่อ - นามสกุล หากข้อมูลไม่ถูกต้อง และมีการตรวจพบในภายหลัง กรรมการมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์นักกีฬาในการเข้าแข่งขัน หรือรับรางวัลทันที

2.2 สำหรับการแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอม และวิ่งสปีดสลาลอม ควรแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ชายและผู้หญิง

2.3 สำหรับรุ่นการแข่งขันให้ยึดตามผู้จัดการแข่งขันเป็นหลักโดยจะมีการประกาศก่อนถึงงานแข่ง

3. พื้นที่ใช้สำหรับแข่งขัน

3.1 พื้นที่ที่ได้รับอนุญาตให้มีการแข่งขันควรมีขนาด 40x10 เมตร หรือ 40x8 เมตร เป็นอย่างน้อย

3.2 โต๊ะกรรมการ

3.3 ตำแหน่งของโคน

3.3.1 มีจำนวนแถวของโคนทั้งหมด 4 แถว และแต่ละแถวต้องวางห่างกัน 2 เมตร

3.3.2 ทั้ง 4 แถวต้องมีจำนวนโคนแถวละ 20 โคน ซึ่งกำหนดให้โคนในแต่ละแถววางห่างกัน 50 ซม., 80 ซม., 120 ซม. และ 80 ซม. ตามลำดับ

3.3.3 โคนทั้ง 4 แถวต้องวางเป็นเส้นตรง (โดยวัดจากกึ่งกลางของโต๊ะกรรมการ)

3.3.4 ใช้สัญลักษณ์วงกลมเพื่อระบุจุดวางโคนแต่ละโคน และต้องแสดงจุดที่เป็นจุดศูนย์กลางไว้ด้วย

4. การแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอม

4.1 มีจำนวนแถวของโคนทั้งหมด 3 แถว โดยกำหนดให้โคนในแต่ละแถววางห่างกัน 50 ซม., 80 ซม. และ 120 ซม.ตามลำดับ

4.2 โต๊ะของกรรมการตัดสินควรอยู่ด้านหน้าของโคนแถว 50 ซม. โดยวางห่างจากโคน 2 เมตร

5. การแข่งขันสปีดสลาลอม

5.1 มีจำนวนแถวของโคน 2 แถว ซึ่งวางห่างกัน 3 เมตร

5.2 ในแต่ละแถวประกอบไปด้วยโคนจำนวน 20 โคน แต่ละโคนวางห่างกัน 80 ซม.

5.3 ควรมีอุปกรณ์วางคั่นระหว่างแถวของโคนทั้ง 2 แถว ซึ่งต้องมีความยาวอย่างน้อย 15.2 เมตร

5.4 เส้นที่เป็นจุดสตาร์ท 2 เส้น ควรห่างกัน 15 เซนติเมตร เพื่อแยกช่องวิ่ง 2 ช่องออกให้เห็นชัดเจน

5.5 โคนแรกควรวางห่างจากเส้นสตาร์ท 12 เมตร และโคนสุดท้ายควรวางห่างจากเส้นชัย 80 เซนติเมตร

5.6 ความยาวโดยรวมของโคนแต่ละแถวคำนวณได้ คือ; $12 \text{ เมตร} + 0.8 \times 19 + 0.8 = 28 \text{ เมตร}$

5.7 ควรกำหนดระยะความปลอดภัยเผื่อไว้ด้วย เพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เข้าแข่งขันได้

พื้นที่แข่งขันควรมีความกว้างอย่างน้อย $40 \times 8 \text{ เมตร}$

5.8 พื้นที่ที่ใช้ในการแข่งขันที่นอกเหนือจากพื้นที่แข่ง $40 \text{ ม.} \times 8 \text{ ม.}$ อาจจัดให้เป็นพื้นที่อบอุ่นร่างกายสำหรับนักกีฬา

5.9 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถใช้พื้นที่อบอุ่นร่างกายที่จัดไว้ให้ได้

6. ขั้นตอนการดำเนินงานการแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอม

- 6.1 ในการแข่งขันจะมีรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน หรือรอบตัดสินเพียงอย่างเดียว ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน หรือการตัดสินใจของกรรมการ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเล่นอย่างน้อย 1 ครั้ง ในการแข่งทุกรอบ
- 6.2 ผู้เข้าแข่งขันอาจจะเลือกเพลงของตัวเองเพื่อประกอบการแข่งขันได้ โดยกรรมการจะเริ่มจับเวลาเมื่อผู้เข้าแข่งขันวิ่งเข้าโค่นแรกและสิ้นสุดเมื่อเล่นจบโค่นสุดท้าย การแข่งประเภทนี้จะไม่มีการจับเวลาแสดงให้เห็น
- 6.3 ในขณะที่กรรมการกำลังให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันคนก่อนหน้าที่เพิ่งเล่นจบไป ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสามารถเข้ามาในพื้นที่แข่งขันเพื่ออบอุ่นร่างกายเป็นระยะเวลาสั้นๆก่อนได้
- 6.4 การแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอม อาจจะมีรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน ลำดับของการแข่งในรอบคัดเลือกจะถูกจัดโดยการสุ่ม ส่วนการแข่งขันในรอบตัดสินนั้นลำดับการแข่งขันจะถูกจัดโดยเรียงลำดับจากผู้ที่ได้คะแนนน้อยที่สุดไปถึงผู้ที่ได้คะแนนสูงที่สุด
- 6.5 บางครั้งอาจมีเพียงรอบตัดสินเพียงอย่างเดียว ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ร่วมการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันจะถูกกำหนดลำดับการแข่งขันโดยวิธีสุ่มหากไม่สามารถจัดเรียงลำดับคะแนนจากการแข่งขันครั้งก่อนๆ ได้
- 6.6 อาจจัดรอบคัดเลือกเพิ่มขึ้นได้ ถ้าผู้เข้าแข่งขันนั้นๆที่มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเข้าร่วมในการแข่งขันขึ้นอยู่กับสถานการณ์ โดยมีเงื่อนไขในการแข่งรอบคัดเลือกเหมือนกับกติกาปกติที่ใช้ในการแข่งที่กำหนดไว้
- 6.7 การแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอมประเภทเดี่ยวจะใช้เวลาประมาณ 90±10 วินาที ในการแข่งแต่ละรอบ
- 6.8 การแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอมประเภทคู่จะใช้เวลาประมาณ 180±15 วินาที ในการแข่งแต่ละรอบ

7. การให้คะแนนในการแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอม

คะแนนสูงสุดในการแข่งขันฟรีสไตล์สลาลอมประเภทเดี่ยวคือ 130 คะแนน ซึ่งการให้คะแนนจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ
คะแนนด้านเทคนิค (Technique) 60 คะแนน และคะแนนความอาร์ต (Artistic) 70 คะแนน ในส่วนของประเภทคู่ผล
คะแนนรวมจะอยู่ที่ 200 คะแนนโดยแบ่งได้ 3 ฐานคะแนน คือ Technique Score 60คะแนน, Artistic Score 70
คะแนน, 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) การใส่ความพิริ้วไหวและความต่อเนื่องต่างๆ

ระดับความอาร์ต	คะแนน
A	30-40
B	20-30
C	13-20
D	8-13
E	4-8
F	0-4



8. การให้คะแนนสำหรับฟรีสไตล์สลาลอม คะแนนที่ให้แก่แข่งออกเป็น 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 และเล่นสลาลอมท่าต่างๆ อย่างมีสไตล์ ซึ่งต้องสอดคล้องกับจังหวะของเพลง รวมถึงทักษะด้านเทคนิคของผู้เข้าแข่งขันนั้น ต้องแสดงออกมาให้เห็นถึงความลื่นไหลและงดงามด้วย

8.2 เกณฑ์การให้คะแนนด้านความอาร์ต

8.2.1 การจัดองค์ประกอบของลำตัว (Body Performance)

8.2.2 ผู้เข้าแข่งขันควรแสดงท่าอื่นๆออกมาได้อย่างสมบูรณ์ สง่างามและมีความลื่นไหล

8.2.3 การเล่นเข้ากับจังหวะเพลง (Music Expression) เลือกเพลงที่แสดงถึงบุคลิกและสไตล์ของผู้

แข่งขันได้อย่างสมบูรณ์ ท่าที่ใช้ก็ควรที่จะเข้ากับเพลง เพื่อสื่อถึงดนตรี จังหวะ ทำนอง และอารมณ์ของเพลงได้ดี

8.2.4 การจัดท่าต่างๆ (Tricks Management) ผู้เข้าแข่งขันควรลำดับของท่าในการเล่นที่ควรมีระดับ

ความยากที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นตอนเข้าโคนหรือออกจากโคนนอกจากนี้ยังต้องแสดงให้เห็นถึงความลื่นไหลของการเปลี่ยนท่าการนำท่าต่างๆมาเล่นประกอบกันได้อย่างง่ายดาย มั่นใจ และดูไม่แข็งทื่อด้วย

9. (ตามเอกสารตารางท่าแนบ)

10. ท่าเทคนิคที่จำเป็นสำหรับฟรีสไตล์สลาลอม เทคนิคที่ต้องการทั้งหมดนี้ นับรวมตั้งแต่เทคนิคระดับ C ขึ้นไป

10.1 ท่านิ่ง

10.1.1 ตัวของผู้แข่งขันจะต้องอยู่ต่ำกว่าเขาจึงจะถือว่าเป็นท่านิ่ง

10.1.2 ท่านิ่งจะถือว่าเป็นท่าได้สมบูรณ์ต่อเมื่อเล่นเข้าโคนได้ 4 โคน หรือมากกว่าอย่างต่อเนื่อง

10.1.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนจากท่านิ่งท่าหนึ่งไปเป็นอีกท่าหนึ่งได้หลังจากผ่านไปแล้ว 4 โคน หรือมากกว่า โดยเปลี่ยนจากขาซ้ายเป็นขาขวา หรือเปลี่ยนทิศทางจากด้านหน้าเป็นด้านหลัง อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนท่านั้นควรกระทำในขณะที่ยังอยู่ในท่านิ่งและเปลี่ยนได้โดยไม่ติดขัด

10.2 ท่ากระโดด

10.2.1 เท้าทั้ง 2 ข้างของผู้แข่งขันต้องพ้นจากพื้นแล้วเท่านั้นจึงจะถือว่าเป็นท่ากระโดด

10.2.2 ท่ากระโดดจะถือว่าเป็นท่าได้สมบูรณ์ต่อเมื่อเล่นเข้าโคนได้ 4 โคน หรือมากกว่าอย่างต่อเนื่อง

10.2.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนจากท่ากระโดดท่าหนึ่งไปเป็นอีกท่าหนึ่งได้หลังจากผ่านไปแล้ว 4 โคน หรือมากกว่า โดยเปลี่ยนจากขาซ้ายเป็นขาขวา หรือเปลี่ยนทิศทางจากด้านหน้าเป็นด้านหลัง อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนท่านั้นควรเปลี่ยนได้โดยไม่ติดขัด

10.3 ท่าหมุน

10.3.1 เมื่อเท้าทั้ง 2 ข้าง (2 ล้อ) หรือเท้า 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 การเล่นบนล้อยืดเดียว

10.4.1 เมื่อผู้เข้าแข่งขันเล่นท่าได้สมบูรณ์โดยมีเพียงล้อ 1 ล้อเท่านั้นที่สัมผัสพื้นจึงจะถือว่าเป็นท่าเล่นบนล้อยืดเดียว

10.4.2 การเล่นบนล้อยืดเดียวจะถือว่าท่าได้สมบูรณ์ต่อเมื่อเล่นเข้าโคนได้ 4 โคน หรือมากกว่าอย่างต่อเนื่อง

10.4.3 ผู้แข่งขันจะไม่สามารถเปลี่ยนท่าได้ ก่อนผ่านเข้าโคน 4 โคน หรือมากกว่า (เช่น เปลี่ยนจากทำยืนบนปลายเท้าเป็นยืนบนส้นเท้า)

10.4.4 ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนทิศทางขณะแสดงท่าการเล่นบนล้อยืดเดียวได้ ภายใต้เงื่อนไขที่ว่าจะต้องยังคงเล่นอยู่บนล้อเดิมตลอดการเปลี่ยนท่า

10.5 ทำอื่นๆ

10.5.1 ทำอื่นๆ คือท่าที่นอกเหนือจากท่านั่ง ท่ากระโดด การเล่นบนล้อยืดเดียว และท่าหมุน

10.5.2 ท่าที่เป็นทำอื่นๆนั้น ไม่มีการจำกัดจำนวนโคนที่ต่อเนื่องในการเล่น

10.5.3 ผู้แข่งขันสามารถนำท่าในระดับต่างๆมารวมกันได้แต่การเปลี่ยนท่าจะต้องเป็นไปด้วยความลื่นไหล ไม่ติดขัด

11. เกณฑ์การหักคะแนนในการเล่นฟรีสไตล์สลาลอม ผู้เข้าแข่งขันจำเป็นต้องเข้าโคนครบทั้ง 3 แถว อย่างน้อยแถวละ 1 ครั้ง

11.1 การหักคะแนนกรณีเตะโคนและข้ามโคน

11.1.1 การเตะโคนแต่ละครั้ง การข้ามโคน หรือโคนเคลื่อนออกนอกสัญลักษณ์วางตำแหน่งโคน จะโดนหัก 0.5 คะแนน

11.1.2 โคนใดก็ตามหากเคลื่อนออกจากจุดศูนย์กลาง (เห็นจุดสีแดงตรงกลาง) ถึงแม้ว่าจะยังอยู่บน

สัญลักษณ์วางตำแหน่งโคน ก็ยังให้หัก 0.5 คะแนน

11.1.3 ในกรณีที่ผู้แข่งขันเตะโคนออกไปจากจุดวางโคน แต่โคนกลิ้งกลับมาที่จุดวางโคนเดิม จะไม่โดนหักคะแนน

11.1.4 เกณฑ์การหักคะแนนทั้งหมดที่กล่าวมาด้านบนนั้น จะใช้หักจากคะแนนด้านเทคนิค

11.2 การหักคะแนนเวลา (ฟรีสไตล์ประเภทเดี่ยว)

11.2.1 เวลาที่ใช้ในการเล่นฟรีสไตล์ประเภทเดี่ยว 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 หากข้ามโคนหรือเตะโคน 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 หากข้ามโค่นหรือเตะโค่น แม้จะเกินเวลาที่กำหนดมาแล้ว ก็ยังคงโดนหักคะแนนอยู่

11.4 การหักคะแนนด้านการทรงตัว ช่วงเวลาที่เล่นอยู่นั้น ผู้แข่งขันจะถูกหักคะแนน หากมีความผิดพลาด ด้านการทรงตัวเกิดขึ้น ทั้งการล้มแบบรุนแรง (Serious Falling) และการล้มแบบร่างกายบางส่วน โคนพื้น (Non Serious Falling) จะถูกหักคะแนนทั้งด้านเทคนิค และความอาร์ท

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

11.4.2 การล้มแบบร่างกายบางส่วนโดนพื้น (Non Serious Falling) : หัก 1.5 คะแนน จากคะแนนด้านเทคนิค, หัก 1 คะแนน จากคะแนนด้านความอาร์ท

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

1 คะแนน จากคะแนนด้านความอาร์ท

12. การจัดอันดับผู้เข้าแข่งขันฟรีสไตล์สลาอม การจัดอันดับของการแข่งฟรีสไตล์ จะเริ่มต้นตัดสินจากลำดับน้อยสุดขึ้นมาสู่ลำดับสูงสุด โดยการนำคะแนนเฉลี่ยจากกรรมการทุกคนมาใช้ในตัดสินการจัดอันดับ ในกรณีที่ผู้แข่งขันได้อันดับเดียวกัน กรรมการจะนำคะแนนด้านเทคนิคมาใช้ในการตัดสินเพื่อจัดอันดับ

ขั้นตอนการดำเนินงานการแข่งขันสปีดสลาอม (Speed Slalom)

รอบคัดเลือก

- การแข่งขันในรอบคัดเลือกจะต้องอาศัยการจับเวลา(นาฬิกาจับเวลา) ส่วนในรอบสุดท้ายจะเป็นแบบแพ้คัดออก (KO Basic)

- ในรายการนี้ผู้แข่งขันจะถูกจัดเป็นรอบละ 2 คน หรือเดี่ยว ขึ้นอยู่กับกติกาตัดสินใจของกรรมการ 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 ส่วนผู้แข่งขันที่ทำเวลาได้ดีที่สุดจะได้เข้าไปแข่งในรอบชิงชนะเลิศเพื่อหาผู้ชนะของรายการ

ข้อกำหนดและวิธีการสำหรับการแข่งสปีดสลาอม

จุดเริ่มต้น

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

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

- สัญญาณที่ให้เพื่อเตรียมตัวนั้น ใช้นับทั้งอุปกรณ์จับเวลาและนาฬิกาจับเวลาได้เหมือนกัน

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

- เมื่อผู้แข่งขันเตรียมตัวพร้อมที่จะวิ่ง เท้าทั้ง 2 ข้างต้องสัมผัสกับพื้น รวมถึงล้อจะต้องไม่โดนเส้นสตาร์ทด้วย

- ผู้เข้าแข่งขันอาจจะปรับเปลี่ยนรูปแบบของท่าเริ่มต้นก็ได้ แต่อย่างไรก็ตามต้องระมัดระวังว่ายืนอยู่ในช่องวิ่งของตัวเองและไม่เหยียบเส้นสตาร์ท

การเข้าโคน

- เมื่อเริ่มเข้าโคนแรก ผู้แข่งขันสามารถอยู่บนขาข้างเดียวได้เท่านั้น
- ระหว่างการวิ่งผู้แข่งขันจะไม่สามารถอนุญาตให้เปลี่ยนขาได้ และขาอีกข้างที่ใช้ทรงตัวนั้นห้ามแตะพื้นโดยเด็ดขาด หากฝ่าฝืนจะถือเป็นการทำผิดกติกา (Penalty) ทันที
- ผู้แข่งขันต้องข้ามเส้นชัยไปด้วยขาเพียงหนึ่งข้างเท่านั้น และต้องเป็นข้างเดียวกับที่ใช้ตั้งแต่เริ่มออกตัว ซึ่งเวลาจะไม่ถูกบันทึกหากผู้แข่งขันฝ่าฝืน

เกณฑ์การหักคะแนนในการแข่งสปีดสลalom

การทำผิดกติกา

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

การหักคะแนนขณะวิ่ง

- การเตะโคนหรือวิ่งข้ามโคนจะถูกบวกเวลาเพิ่มไปอีก 0.2 วินาที
- หากเตะโดนโคน แต่โคนยังอยู่บนจุดศูนย์กลางของเครื่องหมายโคน ผู้แข่งขันจะไม่ถูกบวกเวลาเพิ่ม ยกเว้นกรณี que โคนออกไปนอกจุดศูนย์กลางของเครื่องหมายโคน จะถูกบวกเวลาเพิ่มไปอีก 0.2 วินาที
- กรณีที่ผู้แข่งขันเตะโคนออกไป แต่โคนกลับกลิ้งกลับมาที่เดิม จะถือว่าเป็นกรณียกเว้นและไม่โดนหักคะแนน
- หากผู้แข่งขันเตะโคนตั้งแต่ 5 โคนขึ้นไป เวลาในรอบนั้นๆจะไม่ถูกบันทึก

การจัดอันดับสำหรับการแข่งขัน

รอบคัดเลือก

- หลังจากสิ้นสุดรอบคัดเลือก เวลาที่ดีที่สุดของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะถูกนำมาเรียงลำดับ เพื่อคัดเลือกให้ไปแข่งต่อในรอบตัดสลับ อาจจะเป็น 4 อันดับแรก, 8 อันดับแรก, 16 อันดับแรก หรือ 32 อันดับแรก ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมอัตราการแข่งขัน
- ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทำเวลาที่ดีที่สุดได้เท่ากัน กรรมการจะนำเวลารองลงมาที่ถูกบันทึกไว้มาตัดสิน
- ยกเว้นในกรณีที่เวลารองลงมาของผู้เข้าแข่งขันเท่ากัน กรรมการก็จะตัดสินโดยใช้เวลาที่ผู้แข่งขันทำได้โดยรวมการบวกเวลาจากจำนวนโคนที่เตะออก 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 หากเวลาที่บวกจากการเตะโคนแล้วได้เท่ากัน กรรมการจะนำเวลารองลงมาใช้ในการตัดสิน ผู้ที่ทำเวลาได้ดีที่สุดเป็นผู้ชนะ
- ในกรณีที่เสมอกัน ผู้แข่งขันต้องแข่งกันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

รอบตัดสลับ

- ในรอบตัดสลับ (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 คนที่ชนะจะต้องไปแข่งกันต่อในรอบก่อนรองชนะเลิศ (Quarter Final)

- ถ้าผู้แข่งขันทั้ง 2 คนทำเวลาได้เท่ากันทั้ง 2 รอบจำเป็นต้องดำเนินการแข่งต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะ
รองเท่าสำหรับการแข่งขัน

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



หมายเลขประจำตัวแข่ง

- ผู้แข่งขันทุกคนต้องติดหมายเลขประจำตัวแข่งไว้ตลอดระยะเวลาของการแข่งขัน ในจุดที่สามารถเห็นได้
ตำแหน่งที่ติด คือบริเวณไหล่ด้านซ้าย และด้านหลังบริเวณสะโพก

มารยาทของนักกีฬา, กรรมการและผู้ประกาศภายในงานแข่งขัน (ประกาศเพิ่มเติมตั้งแต่ วันที่ 15-04-2011)

- กรรมการผู้ตัดสินและผู้ประกาศ (MC) ภายในงาน จะต้องให้เกียรติผู้เข้าแข่งขันเป็นอย่างมาก โดยจะต้อง
รับผิดชอบต่อสถานการณ์ดังต่อไปนี้เป็นอย่างดีที่สุด ๐ หากผู้เข้าแข่งขันทำผิดกติกาอย่างใดอย่างหนึ่งแล้วจะต้องมีการเตือน
ให้ทำการเรียกนักกีฬาผู้ทำผิดกติกามาพบ และทำความเข้าใจก่อนที่จะประกาศออกไป พร้อมทั้งทำการทบทวนกฎกติกาผู้
สาธารณะอีกครั้งอย่างสุภาพ ๐ ห้ามมิให้กรรมการหรือผู้ประกาศ (MC) ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับความอับอายต่อหน้า
สาธารณะชน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถร้องเรียนได้ที่ผู้จัดงานแข่งขันโดยตรง และผู้ประกาศอาจจะถูกถอดออกจาก
ตำแหน่งโดยทันที

- นักกีฬาจะต้องให้เกียรติสนามแข่งขัน, กรรมการ และคณะผู้จัดงานเป็นอย่างมาก โดยจะต้องรับผิดชอบต่อ
สถานการณ์ดังต่อไปนี้เป็นอย่างดีที่สุด ๐ นักกีฬาจะต้องเคารพสนามแข่งขัน ด้วยการอยู่บริเวณโดยรอบสนามแข่งขัน และไม่
เข้ามาในสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาต บทลงโทษ คืออาจจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน ในรายการที่กำลังแข่งขันอยู่ในทันที
ไม่ว่าจะทำการแข่งขันไปแล้ว หรือยังไม่ได้ทำการแข่งขัน ๐ นักกีฬาจะต้องมารายงานตัวก่อนแข่งขันที่โต๊ะกรรมการภายใน
เวลาที่กำหนดเท่านั้น หากพ้นจากเวลาดังกล่าวทางคณะกรรมการมีสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การแข่งขันได้โดยทันที ๐ การประกาศ
ข้อมูลใดๆ จากทางคณะกรรมการและทางผู้จัดงาน หัวหน้าทีมจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อผู้แข่งขันด้วยตัวเอง หาก
คณะกรรมการได้ให้ข้อมูลและมีการลงชื่อเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว ส่งผลให้นักกีฬาในสังกัดของตัวเอง พลาดสิทธิ์
บางอย่างของการแข่งขันไป ๐ ขณะที่มีการแข่งขัน นักกีฬาควรอยู่เป็นกำลังใจให้กับนักกีฬาคนอื่นๆ เพราะนักกีฬาทุกๆ
คน ตั้งใจฝึกฝนมาเพื่อให้เพื่อนๆ นักกีฬาด้วยกันเองชื่นชมและอยากให้เพื่อนเป็นกำลังใจให้ ดังนั้นตัวนักกีฬาเองควรเป็นผู้
เริ่มที่จะให้เกียรติผู้อื่นก่อน (ข้อยกเว้นคือควรไปอ้อมพอก่อนถึงคิวแข่งขันของตัวเองไม่เกิน 2 คน)

วัฒนธรรมและมารยาทสำหรับผู้ชมกีฬา

ผู้ชมสามารถใช้เสียงเชียร์ได้ตามความเหมาะสม และจะต้องไม่เป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน หากเห็นผู้เข้าแข่งขันล้ม หรือ
เล่นพลาด ควรให้กำลังใจด้วยการปรบมือ ไม่ควรโห่ร้อง หรือแสดงอาการที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับความอับอายจาก
สาธารณะชน

การแข่งขันกีฬาสเก็ตบอร์ด Skateboard
สเก็ตบอร์ดสตรีท Skateboard Street



คณะกรรมการตัดสิน

ประกอบด้วยคณะกรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

1. กรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน
2. กรรมการจับเวลา 1 ท่าน (Timer)
3. กรรมการปล่อยตัว 1 ท่าน (Starter)
4. ผู้ประกาศ 1 ท่าน (Emcee)

การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 4 หมวด ดังนี้

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

รูปแบบการแข่งขัน

รอบคัดเลือก (1) Preliminary Round

เป็นการแข่งขันแบบเบสรัน (BEST RUN) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 2 รัน (RUN) รันละ 1 นาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุด 2 รัน (Best Score) ของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อจัดอันดับ เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ 10-15 คน ตามดุลพินิจ โดยมีคะแนนเต็ม ที่ 100 คะแนน

การแข่งขันจะแบ่งนักกีฬาเป็น กลุ่ม (Heat) โดยการสุ่ม กลุ่มละ 5-7 คน ตามความเหมาะสมของจำนวนผู้สมัคร โดยจะแยกนักกีฬาจากจังหวัดเดียวกันให้อยู่คนละ Heat แต่ละกลุ่มทำการแข่งรัน 1 และ 2 จนเสร็จ โดยเรียงตามลำดับ ระหว่างการเปลี่ยนกลุ่มให้ มีการซ้อม 5 นาที

รอบชิงชนะเลิศ Final Round : SKATEBOARD OLYMPIC FORMAT 2-5-3

นักกีฬาที่เข้ารอบ ถูกโดยเรียงลำดับ ตามผลในรอบคัดเลือก คะแนนน้อยออกก่อน และถูกจัดแบ่งเป็น Heat ละ 5-7 คน นักกีฬาในแต่ละ Heat ทำการแข่งขัน แบบรัน 2 ครั้งๆ ละ 45 วินาที ตามลำดับ เมื่อครบแล้ว จะมีโอกาส ทำท่าเด็ด (Best Trick) อีกคนละ 5 ครั้ง วนตามลำดับ ใช้คะแนนสูงสุด 1 ใน 2 รัน รวมกับคะแนนท่าเด็ด (Best Trick) ที่ดีที่สุด 2 ท่า จาก 5 ท่า เป็นคะแนนเพื่อจัดอันดับชนะเลิศ โดยมีคะแนนเต็มในแต่ละครั้งที่ 100 คะแนน ระหว่างการเปลี่ยน Heat ให้ มีการ ซ้อม 5 นาที

การจับเวลา (ทั้งรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศ)

การจับเวลาของ รัน (RUN) เมื่อกรรมการปล่อยตัวให้สัญญาณเริ่ม เวลาจะเริ่มเดินเมื่อนักกีฬาขึ้นท่าแรก เมื่อเหลือเวลา 10 วินาที กรรมการจับเวลาจะส่งสัญญาณเตือน ผู้ประกาศ ประกาศเตือน เมื่อครบตามเวลาที่กำหนด กรรมการจับเวลาจะส่งสัญญาณหมดเวลา เมื่อหมดเวลา ในกรณีที่ นักกีฬาออกวิ่งและกำลังอยู่ในระหว่างการขึ้นท่า (approach) ให้นักกีฬาทำท่าที่นั้นจนจบ และ กรรมการจะนับคะแนนของท่าที่นั้น ในกรณีที่นักกีฬายังไม่ได้เริ่มออกวิ่ง หรือไม่ได้อยู่ในระหว่างการขึ้นท่า ให้จบรันนั้น



การทเวลา (ทั้งรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศ)

ในกรณีที่นักกีฬามีความจำเป็นต้องหยุดการแข่งขัน หลังจากเวลาเริ่มต้นแล้ว ให้นักกีฬาทยอยมือแจ้ง กรรมการ กรรมการจะพิจารณาให้หยุดเวลา เพื่อแก้ไขสาเหตุความจำเป็นดังนี้

1. สเก็ทบอร์ดหลุดออกนอกสนาม หรือเข้าไปได้อัตโนมัติ/อุปกรณ์สนามแข่งขัน ให้หยุดเวลาไว้ เพื่อนำสเก็ทบอร์ดกลับมาพร้อมแข่ง โดยให้เริ่มต่อในไลน์เดิมจากอุปกรณ์สุดท้าย ก่อนหยุดเวลา และเวลาจะเดินต่อจนครบเวลาที่กำหนด หากกรรมการเห็นว่านักกีฬาอาจใช้เวลาาน อาจให้นักกีฬาอันดับต่อไป ข้ามมาแข่งก่อน หากนักกีฬาไม่สามารถนำอุปกรณ์กลับมาพร้อมแข่ง เมื่อนักกีฬาทุกคนใน Heat นั้น แข่งจบในวันนั้นๆ ให้ถือว่านักกีฬา DNF ในวันนั้นและได้รับคะแนนเท่าที่ได้แข่งไป
2. ความบกพร่องศูนย์หายของอุปกรณ์ของนักกีฬา เช่น ล้อ/น็อตหลุด แผ่นหัก ฯลฯ ให้หยุดเวลา เพื่อให้นักกีฬาจัดการซ่อมแซมอุปกรณ์จนใช้ได้ โดยให้นักกีฬาอันดับต่อไป ข้ามมาแข่งก่อน หากนักกีฬาไม่สามารถกลับมาพร้อมแข่ง เมื่อนักกีฬาทุกคนใน Heat นั้น แข่งจบในวันนั้นๆ ให้ถือว่านักกีฬา DNF ในวันนั้นและได้รับคะแนนเท่าที่ได้แข่งไป ในการกลับมาแข่งต่อให้เริ่มต่อในไลน์เดิม จากอุปกรณ์สุดท้าย ก่อนหยุดเวลา และเวลาจะเดินต่อจนครบเวลาที่กำหนด
3. การบาดเจ็บของนักกีฬา ให้หยุดเวลา เพื่อให้นักกีฬารักษาตัวจนพร้อมแข่งขัน โดยให้นักกีฬาอันดับต่อไป ข้ามมาแข่งก่อน หากนักกีฬาไม่สามารถกลับมาพร้อมแข่ง เมื่อนักกีฬาทุกคนใน Heat นั้น แข่งจบในวันนั้นๆ ให้ถือว่านักกีฬา DNF ในวันนั้นและได้รับคะแนนเท่าที่ได้แข่งไป ในการกลับมาแข่งต่อให้เริ่มต่อในไลน์เดิม จากอุปกรณ์สุดท้าย ก่อนหยุดเวลา และเวลาจะเดินต่อจนครบเวลาที่กำหนด
4. กรณีอื่นๆให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

Tie- Break

ในกรณีที่ นักกีฬามีคะแนนเท่ากัน นักกีฬาที่มีคะแนน วัน สูงกว่าเป็นผู้ชนะ หากยังเท่ากัน ให้กรรมการโหวตผู้ชนะ โดยกรรมการ 1 ท่านมี 1 เสียง

สเก็ทบอร์ดเบสทริก Skateboard Best Trick

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

1. กรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน
2. กรรมการจับเวลา 1 ท่าน (Timer)
3. กรรมการปล่อยตัว 1 ท่าน (Starter)
4. ผู้ประกาศ 1 ท่าน (Emcee)

การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 3 หมวด ดังนี้

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

รูปแบบการแข่งขัน

แบ่งออกเป็น 2 โจทย์ คือ (เบสทริก Big Section หรือ เบสทริก Technical) โดยกรรมการตัดสินจะ เลือกโจทย์อย่างหนึ่ง และแจ้งโจทย์ให้ทราบในวันประชุมผู้จัดการทีม

1. เบสทริก Big Section – ทำการแข่งขันอุปกรณ์ พลาซ่า ที่มีการยกระดับพื้นสูงสุดในสนาม และมี อุปกรณ์เช่น บันได (Step) รราวบันได (Hand Rail) แก๊ป (Gap) แบงค์ (Bank) ฮับบ้า (Hubba) ฯลฯ เพื่อแสดงท่า กรรมการจะพิจารณา ความใหญ่ของท่าเป็นองค์ประกอบหลัก
2. เบสทริก Technical - ทำการแข่งขันที่เอื้อต่อการแสดงท่า เทคนิค (Technical) การพลิก แพลงของท่า (Variation) หรือ ท่าคอมโบ้ (Combo) ต่างๆ โดยทั่วไปจะแข่งขัน อุปกรณ์ Funbox, A-Frame, Box หรือราวตั้งพื้น (Flat bar)

การแข่งขันจะแบ่งนักกีฬาออกเป็นกลุ่มในการแข่งขัน (HEAT) โดยการสุ่ม กลุ่มละ 5-7 คน ตามความเหมาะสมของจำนวนผู้สมัคร โดยจะแยกนักกีฬาจากจังหวัดเดียวกันให้อยู่คนละ Heat รูปแบบการแข่งขันเป็น Sequential JAM กำหนดเวลาแข่งขันกลุ่มละ 5-7 นาที โดยผู้เข้าแข่งใน Heat นั้นแสดงท่าทีละคนตามลำดับจนหมดเวลาที่กำหนด เมื่อหมดเวลา กรรมการอาจให้อีกโอกาสแสดงอีกคนละ 1-2 ครั้ง คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนจาก 0-100 ตามคงความยากและความสมบูรณ์ของท่าเพื่อจัดอันดับ ผู้ชนะ

ในการแสดงท่า การลงสู่พื้น จะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย สัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน และสามารถไหล (Roll Away) ผ่านระยะที่คณะกรรมการกำหนด (2- 3 เมตร) จึงจะนับคะแนน

Tie-Break

ในกรณีที่คะแนนเท่ากัน (การใช้ท่าเดียวกัน) กรรมการจะตัดสินให้ นักกีฬาที่ทำท่านั้นลงก่อนเป็นผู้ชนะ

สเก็ตบอร์ดกระโดดสูง Skateboard High Ollie

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

1. กรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน
2. กรรมการจับเวลา 1 ท่าน (Timer)
3. กรรมการปล่อยตัว 1 ท่าน (Starter)
4. ผู้ประกาศ 1 ท่าน (Emcee)

การพิจารณาการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 หมวด ดังนี้

1. ผ่าน
2. ไม่ผ่าน

อุปกรณ์การแข่งขัน

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

รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันแบบ การกระโดดข้ามคานวัดระดับ โดยกำหนดความสูงเริ่มต้นที่ 30-50 ซม. ตามดุลพินิจของ กรรมการ นักกีฬาทุกคนมีโอกาสกระโดดในแต่ละความสูง 3 ครั้ง และไม่กระโดด (Bail Out) ได้ 2 ครั้ง โดยเรียงตามลำดับรายชื่อของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จนครบตามจำนวน นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน

ในกรณีที่นักกีฬากระโดดไม่ผ่านระดับความสูงในครั้งที่ 1 ให้นักกีฬาท่านั้นกลับไปกระโดดในครั้งต่อไป หากการกระโดดในครั้งที่ 2 และ 3 ยังไม่ผ่านถือว่านักกีฬาท่านั้นหมดสิทธิ์ แข่งขันฯ (ตกรอบ)

การปรับระดับความสูงของคานวัดระดับ เมื่อนักกีฬากระโดดจนครบแล้ว คณะกรรมการจะพิจารณาการเพิ่ม ระดับความสูงของคานวัดระดับ โดยใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการ (ระหว่าง 1 – 10 ซม.) ให้ผู้เข้ารอบแข่งในรอบต่อไป การปรับความสูงจะเพิ่มขึ้นในแต่ละรอบ จนเหลือผู้ชนะเป็นคนสุดท้ายที่ผ่านระดับสูงที่สุด

หากมีการเสมอ ทั้งในอันดับ 1 หรือ 2 ให้ทำการ Tie-Break โดยปรับขึ้นจากความสูงสุดท้ายที่ผ่าน และเพิ่มความสูงขึ้น จนได้ผู้ชนะ หากทำการกระโดดในความสูงใดไม่ผ่านหลายครั้ง กรรมการจะพิจารณาลดความสูงลง เพื่อ Tie-Break ให้สำเร็จ หากยังไม่สามารถ Tie-Break ในเวลาที่สมควร กรรมการอาจพิจารณาให้ครองแชมป์ร่วมกัน

การกระโดด และการลงสู่พื้น (Jump & Landing) นักกีฬาต้องทำการกระโดดข้ามคานระดับความสูงที่กำหนด โดยไม่ทำให้คานวัดระดับตก หากคานวัดระดับตกถือว่าไม่ผ่านในระดับความสูงนั้น

ภายหลังจากที่นักกีฬาทำการกระโดด ผ่านคานวัดระดับความสูงในระยะที่กำหนดในแต่ละรอบการแข่งขันแล้วนั้น ในการลงสู่พื้นจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนักกีฬาสัมผัสกับพื้นสนาม แข่งขัน และสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด (3 เมตร จากฐานเสาวัตระดับความสูง) จึงจะถือว่านักกีฬาท่านนั้นผ่านในการกระโดดระดับความสูงนั้น หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน ก่อนที่จะไหลผ่านระยะที่กำหนด (3 เมตร) ถือว่าการกระโดดครั้งนั้นไม่ผ่าน

สเก็ตบอร์ดกระโดดไกล Skateboard Long Ollie

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

1. กรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน
2. กรรมการจับเวลา 1 ท่าน (Timer)
3. กรรมการปล่อยตัว 1 ท่าน (Starter)
4. ผู้ประกาศ 1 ท่าน (Emcee)

การพิจารณาการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 หมวด ดังนี้

1. ผ่าน
2. ไม่ผ่าน

อุปกรณ์การแข่งขัน

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

รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันแบบ การกระโดดไกลผ่านระยะที่กำหนด โดยกำหนดระยะเริ่มต้นจากจุดเริ่มกระโดด ที่ 1-3 เมตร ตามดุลพินิจของกรรมการ นักกีฬาทุกคนมีโอกาสกระโดดในแต่ละระยะ 3 ครั้ง และไม่กระโดด (Bail Out) ได้ 2 ครั้ง โดยเรียงตามลำดับรายชื่อของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จนครบตามจำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน

ในกรณีที่นักกีฬากระโดดไม่ผ่านระยะในครั้งที่ 1 ให้นักกีฬาท่านนั้นกลับไปกระโดด ในครั้งต่อไป หากการกระโดดในครั้งที่ 2 และ 3 ยังไม่ผ่าน ถือว่านักกีฬาท่านนั้นหมดสิทธิการแข่งขันฯ (ตกรอบ)

การปรับระดับระยะความยาว

เมื่อนักกีฬากระโดดจนครบแล้ว คณะกรรมการจะพิจารณาการเพิ่มระดับความยาวของแถบวัดระยะ โดยใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการ (ระหว่าง 10 – 50 ซม.) ให้ผู้เข้ารอบแข่งในรอบต่อไป

ระยะจะเพิ่มขึ้นในแต่ละรอบ จนเหลือผู้ชนะเป็นคนสุดท้ายที่ผ่านระยะไกลที่สุด

หากมีการเสมอ ทั้งในอันดับ 1 หรือ 2 ให้ทำการ Tie-Break โดยปรับระยะเพิ่มขึ้นจากระยะสุดท้ายที่ผ่าน และเพิ่มขึ้น จนได้ผู้ชนะ หากทำการกระโดดในระยะใดไม่ผ่านหลายครั้ง กรรมการจะพิจารณาลดระยะลง เพื่อ Tie-Break ให้สำเร็จ หากยังไม่สามารถ Tie-Break ในเวลาที่สมควรกรรมการอาจพิจารณาให้ ครองแชมป์ร่วมกัน

การกระโดด และการลงสู่พื้น (Jump & Landing)

นักกีฬาต้องทำการกระโดดข้ามระยะที่กำหนด โดยมีแถบเริ่มระยะและจบระยะ โดยไม่มีส่วนใดสัมผัสแถบ กำหนดระยะทั้งสอง หากมีการสัมผัสถือว่าไม่ผ่านในระยะนั้น ภายหลังจากที่นักกีฬาทำการกระโดดข้ามแถบ ระยะที่กำหนดในแต่ละรอบการแข่งขันแล้วนั้น ในการลงสู่พื้น จะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย สัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน และสามารถไหลผ่านไปจนกว่าจะผ่านระยะที่คณะกรรมการกำหนด (3 เมตร จากแถบสิ้นสุดระยะ) จึงจะถือว่านักกีฬาท่านนั้นผ่านในการกระโดดระยะนั้น หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสกับพื้นสนามแข่งขัน ก่อนที่จะไหลผ่านระยะที่กำหนด (3 เมตร) ถือว่าการกระโดดครั้งนั้นไม่ผ่าน

สเก็ตบอร์ด เกมออฟ S.K.A.T.E. Skateboard Game of S.K.A.T.E.

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

1. กรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน
2. กรรมการสนาม สนามละ 1 ท่าน (Referee)
3. ผู้ประกาศ 1 ท่าน (Emcee)



การพิจารณาการให้คะแนน

ท่าที่แข่งขัน (Trick)

ท่าที่ใช้แข่งต้องเป็นท่าบนพื้นราบเท่านั้น (Flat ground Tricks) ห้ามใช้ท่าที่มาจากกลุ่มท่า Boneless, Manual, No-Comply, Hand Plant, Early Graps หรือท่าจากการเล่นประเภท Skateboard Freestyle

ท่าที่ใช้ไปแล้วห้ามใช้ซ้ำในคู่นั้นอีก

ความสมบูรณ์ของท่าที่ใช้แสดง (Execution)

ท่าที่แสดงต้องมีความสมบูรณ์ ในระดับเดียวกันกับคู่แข่ง และทำในจังหวะเดียว โดยไม่มีส่วนใดของร่างกายสัมผัสพื้น ในกรณีที่เป็นผู้ตาม กรรมการอาจใช้ดุลพินิจ ให้ท่านนั้นผ่าน ในกรณีที่ไม่วสมบูรณ์ในจังหวะเดียว

รูปแบบการแข่งขัน

คณะกรรมการจะทำการจับสลาก เลือกคู่ แบ่งออกเป็นสาย Single Elimination Bracket แข่งขันตัดเชือกเข้ารอบจนเหลือคู่สุดท้าย และรองคู่สุดท้าย เพื่อหาอันดับ 1-4

เป็นการแข่งขันแบบ Battle 1:1 โดยการเสี่ยงทาย โยนเหรียญหรือเป่ายางฉุบ เพื่อเลือกผู้เปิดท่า และผู้ตาม ผู้เปิดท่า เรียกท่าให้ผู้ตามทำ โดยต้องแสดงท่านั้นให้สมบูรณ์ หากผู้ตามไม่สามารถทำได้ ก็จะเสียแต้ม โดยได้รับตัวอักษร S K A T E ตามลำดับตามครั้งที่พลาด (5 ครั้ง) โดยผู้เปิดทำยังคงเป็นผู้เรียกท่าต่อ เมื่อพลาดครั้งที่ 5 มีโอกาสแก้ตัวอีก 1 ครั้งก่อนตรกรอบ หากผู้เปิดท่า เปิดพลาด ให้ผู้ตามกลับเป็นฝ่ายเปิด ด้วยกติกาเดียวกัน

หากทั้งผู้เปิดและ ผู้ตามทำท่าไม่สมบูรณ์ กรรมการอาจขอให้ทำท่านั้นใหม่ (Retry) หรืออาจตัดสินให้เสียแต่นั้น (ผู้ตามพลาด) หรือเปลี่ยนผู้เปิด (ผู้เปิดพลาด)

สเก็ตบอร์ด มินิแรมป์ Skateboard Mini Ramp

คณะกรรมการตัดสิน ประกอบด้วย

1. กรรมการตัดสินจำนวน 3 - 5 ท่าน
2. กรรมการจับเวลา 1 ท่าน (Timer)
3. กรรมการปล่อยตัว 1 ท่าน (Starter)
4. ผู้ประกาศ 1 ท่าน (Emcee)

การพิจารณาการให้คะแนนโดยแบ่งออกเป็น 4 หมวด ดังนี้

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

รูปแบบการแข่งขันฯ

รอบคัดเลือก Qualify Round

เป็นการแข่งขันแบบเบสรัน (BEST RUN) โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีโอกาสแข่งขันคนละ 2 รัน (RUN) รันละ 45 วินาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุด 2 รัน (Best Score) ของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อจัดอันดับ เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ 10-15 คน ตามดุลพินิจ โดยมีคะแนนเต็ม ที่ 100 คะแนน

การแข่งขันจะแบ่งนักกีฬาเป็น กลุ่ม (Heat) โดยการสุ่ม กลุ่มละ 5-7 คน ตามความเหมาะสมของจำนวนผู้สมัคร โดยจะแยกนักกีฬาจากจังหวัดเดียวกันให้อยู่คนละ Heat แต่ละกลุ่มทำการแข่งรัน 1 และ 2 จนเสร็จ โดยเรียงตามลำดับ ระหว่างการเปลี่ยนกลุ่มให้ มีการซ้อม 5 นาที

รอบชิงชนะเลิศ Final Round

นักกีฬาที่เข้ารอบ ถูกโดยเรียงลำดับ ตามผลในรอบคัดเลือก คะแนนน้อยออกก่อน โดยถูกจัดแบ่งเป็น Heat ละ 5-7 คน นักกีฬาในแต่ละ Heat ทำการแข่งขัน แบบรัน (RUN) 3 รันๆ ละ 45 วินาที โดยเรียงตามลำดับจนครบ ระหว่างการเปลี่ยน Heat ให้ มีการซ้อม 5 นาที คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนที่ดีที่สุด 3 รัน (Best Score) ของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อจัดอันดับ ชิงชนะเลิศ โดยมีคะแนนเต็ม ที่ 100 คะแนน

การจับเวลา (ทั้งรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศ)

การจับเวลาของ รัน (RUN) เมื่อกรรมการปล่อยตัวให้สัญญาณเริ่ม เวลาจะเริ่มเดินเมื่อนักกีฬาขึ้นท่าแรก เมื่อเหลือเวลา 10 วินาที กรรมการจับเวลาจะส่งสัญญาณเตือน ผู้ประกาศ ประกาศเตือน เมื่อครบตามเวลาที่กำหนด กรรมการจับเวลาคดสัญญาณหมดเวลา เมื่อหมดเวลา ในกรณีที่ นักกีฬาออกวิ่งและกำลังอยู่ในระหว่างการขึ้นท่า (approach) ให้นักกีฬาทำท่าขึ้นท่าจนจบ และ กรรมการจะนับคะแนนของท่าขึ้น ในกรณีที่นักกีฬายังไม่ได้เริ่มออกวิ่ง หรือไม่ได้อยู่ในระหว่างการขึ้นท่า ให้จบรันนั้น

การทดเวลา (ทั้งรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศ)

ในกรณีที่นักกีฬามีความจำเป็นต้องหยุดการแข่ง หลังจากเวลาเริ่มเดินแล้ว ให้นักกีฬายกมือแจ้ง กรรมการ กรรมการจะพิจารณาให้หยุดเวลา เพื่อแก้ไขสาเหตุความจำเป็นดังนี้

1. สเก็ทบอร์ดหลุดออกนอกสนาม หรือเข้าไปใต้ฉัตร/อุปกรณ์สนามแข่งขัน ให้หยุดเวลาไว้ เพื่อนำสเก็ทกลับมาพร้อมแข่ง โดยให้เริ่มต่อในไลน์เดิมจากอุปกรณ์สุดท้าย ก่อนหยุดเวลา และเวลาจะเดินต่อจนครบเวลาที่กำหนด หากกรรมการเห็นว่านักกีฬาอาจใช้เวลานาน อาจให้นักกีฬาอันดับต่อไป ข้ามมาแข่งก่อน หากนักกีฬาไม่สามารถนำอุปกรณ์กลับมาพร้อมแข่ง เมื่อนักกีฬาทุกคนใน Heat นั้น แข่งจบในรันนั้นๆ ให้ถือว่านักกีฬา DNF ในรันนั้นและได้รับคะแนนเท่าที่ได้แข่งไป
2. ความบกพร่องศูนย์หายของอุปกรณ์ของนักกีฬา เช่น ล้อ/น็อตหลุด แผ่นหัก ฯลฯ ให้หยุดเวลา ให้นักกีฬาจัดการซ่อมแซมอุปกรณ์จนใช้ได้ โดยให้นักกีฬาอันดับต่อไป ข้ามมาแข่งก่อน หากนักกีฬาไม่สามารถกลับมาพร้อมแข่ง เมื่อนักกีฬาทุกคนใน Heat นั้น แข่งจบในรันนั้นๆ ให้ถือว่านักกีฬา DNF ในรันนั้นและได้รับคะแนนเท่าที่ได้แข่งไป ในการกลับมาแข่งต่อให้เริ่มต่อในไลน์เดิม จากอุปกรณ์สุดท้าย ก่อนหยุดเวลา และเวลาจะเดินต่อจนครบเวลาที่กำหนด
3. การบาดเจ็บของนักกีฬา ให้หยุดเวลา เพื่อให้นักกีฬารักษาตัวจนพร้อมแข่งขัน โดยให้นักกีฬาอันดับต่อไป ข้ามมาแข่งก่อน หากนักกีฬาไม่สามารถกลับมาพร้อมแข่ง เมื่อนักกีฬาทุกคนใน Heat นั้น แข่งจบในรันนั้นๆ ให้ถือว่านักกีฬา DNF ในรันนั้นและได้รับคะแนนเท่าที่ได้แข่งไป ในการกลับมาแข่งต่อให้เริ่มต่อในไลน์เดิม จากอุปกรณ์สุดท้าย ก่อนหยุดเวลา และเวลาจะเดินต่อจนครบเวลาที่กำหนด
4. กรณีอื่นๆให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

Tie- Break

ในกรณีที่ นักกีฬามีคะแนนรั้งที่ดีที่สุดเท่ากัน นักกีฬาที่มีคะแนนรั้งสูงรองลงมาสูงกว่าเป็นผู้ชนะ หากยังเท่ากัน ให้กรรมการโหวตผู้ชนะ โดยกรรมการ 1 ท่านมี 1 เสียง

ข้อปฏิบัติในการแข่งขันของนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ทีม

1. นักกีฬาต้องเตรียมพร้อมที่จะเข้าร่วมการแข่งขันตามตารางการแข่งขันตลอดเวลา หากมีการเรียกนักกีฬาลงสนามผ่านไป 1 นาที ผู้ที่ไม่พร้อมลงแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันรายการนั้นทันที
 2. ผู้จัดการทีม หรือผู้แทนทีมต้องเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีมตามที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนดหากไม่มีการเข้าร่วมประชุมดังกล่าว ให้ผู้แทนสมาคมทำรายงานให้การกีฬาแห่งประเทศไทยทราบ และพิจารณาต่อไป
- การแต่งกายของนักกีฬา และผู้ฝึกสอน**

1. นักกีฬาจะต้องแต่งกายด้วยชุดสุภาพ (การปกคลุมร่างกาย หรือป้ายชื่อใดๆ อนุญาตให้ติดสัญลักษณ์หรือธงประจำจังหวัด ขนาดไม่เกิน 12 x 8 เซนติเมตร บนหน้าอกด้านซ้าย ป้ายสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิต ผู้สนับสนุน ติดอยู่ตำแหน่งที่กำหนด
2. ป้ายสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิต หรือผู้สนับสนุนที่ติดบนเสื้อนักกีฬาจะต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการแข่งขัน (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 ผู้จัดการทีมหรือผู้แทนทีมต้องเข้าร่วมประชุมผู้จัดการทีมตามที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด หากไม่เข้าร่วมประชุมดังกล่าว ให้ผู้แทนสมาคมทำรายงานให้การกีฬาแห่งประเทศไทยทราบ และพิจารณาต่อไป

11. การแต่งกายของนักกีฬา และผู้ฝึกสอน

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

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 เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา ปฏิบัติตามกติกการแข่งขันและมารยาทที่ดี หากมีการปฏิบัติตนไม่เหมาะสม คณะกรรมการอำนวยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ 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 ผลการพิจารณายืนยันตามคำตัดสินเดิม ค่าธรรมเนียมดังกล่าวจะถูกยึดเป็นรายได้ของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

15.3 ผลการตัดสินคำประท้วงของคณะกรรมการพิจารณา ให้ถือเป็นที่สุดเด็ดขาด ไม่มีการอุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น อนึ่ง เรื่องคุณสมบัติของนักกีฬาหากคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติเกิดข้อสงสัย ให้ดำเนินการตรวจสอบได้ทันทีโดยไม่จำเป็นต้องมีคู่มือยื่นประท้วง และผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติให้ถือเป็นที่สุด

16. บทลงโทษ

16.1 นักกีฬาหรือผู้ฝึกสอน ที่มีเจตนาไม่ลงทำการแข่งขัน หรือผละทิ้งการแข่งขันให้ปรับเป็นแพ้ 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 หรือเฉพาะการแข่งขันประเภทนั้น 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

กำหนดให้เป็นไปตามสมาพันธ์ฯ และสากลกำหนด

19. รางวัลการแข่งขัน

19.1 รางวัลนักกีฬา

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

19.2 (โล่ดีเด่นนักกีฬาชายหญิง) , (ผู้ฝึกสอนดีเด่น ช/ญ)

ป. ชุมเทียม

(นายประชุม บุญเทียม)

รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย

ฝ่ายกีฬาเป็นเลิศและวิทยาศาสตร์การกีฬา ปฏิบัติหน้าที่แทน

ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย