

มอล (Maul) 2026

แนวทางการบังคับใช้กติกา – สำหรับผู้เล่นที่อยู่ฝั่งของการตั้งมอล (Maul)

แนวทางการบังคับใช้กติกาฉบับใหม่ – มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2026 – ถูกประกาศออกมาเพื่อจัดการกับผู้เล่นที่หลุดไปอยู่ 'ฝั่ง' ของมอล (Maul) แล้วก่อนเกม นี่คือการเห็นชอบร่วมกันจากการประชุม World Rugby Shape of the Game ที่ลอนดอนครั้งล่าสุด ซึ่งเล็งเห็นความจำเป็นที่ต้องเน้นทำให้เกมรักบี้ของเรามั่นชัดเจนและเข้าใจง่ายขึ้น ทั้งสำหรับแฟนบอลและตัวนักกีฬาเอง

ที่ผ่านมา เวลาที่มีผู้เล่นหลุดไปอยู่ 'ฝั่ง' ของมอล มันกลายเป็นเรื่องกลืนไม่เข้าคายไม่ออก ตัวผู้เล่นเองก็งงว่าอะไรทำได้หรือทำไม่ได้ ฝั่งกรรมการก็คุมเกมยาก ส่วนคนดูและแฟนฯ บนสแตนด์ก็ยังอธิบายให้เข้าใจลำบากเข้าไปใหญ่

ผู้เล่นเหล่านี้ บ่อยครั้งตอนเริ่มตั้งมอลที่แรกก็ดันได้เปรียบดีอยู่หรอก แต่พอหลุดตำแหน่งปุ๊บ กลายเป็นหมดประโยชน์ในการเล่นนั้นทันที เกมยังชอบไปยืนขวางทางบอล ไม่ให้ฝั่งตรงข้ามเขาเปิดบอลเล่นต่อได้อีกต่างหาก

จุดสังเกตสำคัญสำหรับผู้ตัดสิน (ในการเป่าฟาวล์) :

- การแย่งชิงบอลในมอลมันจบลงแล้ว (ฝ่ายบุกคุมบอลเบ็ดเสร็จแล้ว) และ
- ตัวผู้เล่นหลุดเลยตำแหน่งของลูกบอลไป และ/หรือ เข้าไปอยู่ในท่าทางที่พยายามดึง/กระชาก (ผู้เล่นฝั่งตรงข้าม)

กติกาไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงแต่อย่างใด! แต่แนวทางปฏิบัติฉบับนี้ – ซึ่งจะเริ่มบังคับใช้กับทัวร์นาเมนต์ใหม่ๆ ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2026 เป็นต้นไป – จะเข้ามาช่วยสะสางจิ้งหะมั่วๆ ในสนาม เมื่อการชิงการครอบครองบอล หรือชิงพื้นที่มันจบลง

ขอความร่วมมือให้ตัวนักกีฬารู้ตัวด้วยว่า เมื่อไหร่ก็ตามที่คุณหลุดเลยไลน์ลูกบอลและหมดสิทธิ์ร่วมแย่งชิงบอลแล้ว ให้ถือว่าคุณได้ 'หลุดออกจากมอล' นั้นไปแล้ว ส่วนฝั่งผู้ตัดสิน (Referees) ก็ได้รับคำสั่งให้คอยจับตาเกม และ/หรือ เป่าเป็นลูกโทษทันที

มอล (Maul) – มิถุนายน 2026

มีผลบังคับใช้สำหรับทัวร์นาเมนต์ใหม่ๆ ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2026 เป็นต้นไป (เริ่มประเดิมในแมตช์ระดับนานาชาติช่วงมิถุนายน ก่อนเปิดศึกเนชันส์คัพ/แชมเปียนชิพ)

ข้อความสำคัญ (Key messages)

- มอล (Maul) คือจุดยุทธศาสตร์สำคัญในการชิงบอลของกีฬารักบี้ยูเนียน ซึ่งทั้งทีมบุกและทีมรับต้องเล่นให้ถูกกติกาอย่างเคร่งครัด
- เวลาจะเข้ามอล (หรือกลับเข้ามาใหม่) ผู้เล่นต้อง 'จับมัด' (Bind) เข้ากับผู้เล่นคนท้ายสุดของมอลเท่านั้น ห้ามใช้วิธีต่อแถวเกาะกันเป็นลูกกระนาบตั้งแต่สองคนขึ้นไป แล้วสะบัดแถวอ้อมมาเข้าจากทางด้านข้างเด็ดขาด!
- ผู้เล่นที่มัดกันอยู่ด้านนอกของมอล สามารถใช้แขนอีกข้างชิงบอลได้ หรือจะช่วยดัน/กระแทกมอลต่อไปก็ได้ แต่ห้ามอยู่ในตำแหน่งที่จะทำการ 'ดึงหรือกระชาก' มอล
- เมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้เล่นเริ่มเสียเปรียบ แล้วเปลี่ยนตำแหน่งไปอยู่ในจังหวะที่พยายามดึงหรือกระชากมอล คุณต้องถอนตัวออกจากการแย่งชิงนั้น ไม่อย่างนั้นเตรียมตัวโดนเป่าลงโทษ
- ผู้เล่นต้องหลุดออกจากมอลทันที หากแขนหลุดจากการมัด (Unbound) หรืออยู่ในตำแหน่งที่ไม่สามารถช่วยดัน/กระแทกมอลได้แล้ว
- คำว่า 'การมัด (Bound)' หมายถึง การใช้แขนทั้งแขนแนบติด ตั้งแต่ฝ่ามือไปจนถึงหัวไหล่"

(ตัวอย่างคลิป)

มอล (Maul) (ซึ่งรวมไปถึงมอลที่ตั้งขึ้นหลังจากการเล่นลูกทุ่ม/ไลน์เอาต์ด้วย) ยังคงเป็นพื้นที่ยุทธศาสตร์สำคัญ ในการแย่งชิงบอลของกีฬารักบี้ยูเนียน และทุกฝ่ายต่างมุ่งมั่นที่จะรักษาเส้นหัดตรงนี้เอาไว้ ดังนั้น ผู้เล่นที่อยู่ในมอลควรมีหน้าที่แค่สองอย่างเท่านั้น คือ แย่งชิงสิทธิ์ครอบครองบอล หรือไม่ก็ต้องช่วยกันดัน/กระแทกเพื่อกินแดน หรือยันตั้งรับพื้นที่ของตัวเอง แนวทางปฏิบัติฉบับนี้ออกมาเพื่อเน้นย้ำและยึดมั่นในปรัชญาที่ว่านี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

มอล (Maul)

วัตถุประสงค์ของมอล (Maul) ถูกบัญญัติไว้ในกติกาอย่างชัดเจนว่า : เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เข้าแย่งชิงลูกบอล ในขณะที่ลูกบอลนั้นถูกประกองอยู่เหนือพื้นดิน
ดังนั้น หากทีมใดต้องการจะตั้งมอล (เพื่อบุกกินแดน) หรือต้องการจะตั้งรับมอล (ของฝั่งตรงข้าม) พวกคุณต้องทำมันอย่างถูกต้องตามกติกาเท่านั้น :

กติกาข้อ 9.3 : ผู้เล่นต้องไม่เจตนาบิดขวางฝั่งตรงข้าม ไม่ให้เข้าแท็คเกิ้ล หรือพยายามเข้าแท็คเกิ้ล
ผู้ถือบอล (บทลงโทษ : ลูกโทษ (Penalty))

ในการเล่นแถวทุ่ม (Lineout) ตัวยก (Lifters) ห้ามก้าวเท้าเข้าไปยืนบังหน้าตัวโดด (Jumper) ในจังหวะที่พาลูกลงสู่พื้นเด็ดขาด ต้องเปิด "ช่องทาง" ให้ฝั่งตรงข้ามสามารถเข้าไปแท็คเกิ้ล หรือพุ่งเข้าชนตัวโดด (ซึ่งเป็นผู้ถือบอล) ได้ทันทีที่เท้าแตะพื้น ไม่อย่างนั้นจะโดนเป่าฟาวล์ฐานกีดขวาง (Obstruction)

กติกาข้อ 16.2 : ผู้เล่นที่ทำการฉกบอล (Ripping) มาจากผู้ถือบอล ต้องรักษาการสัมผัส (จับตัว) กับผู้เล่นคนนั้นไว้จนกว่าจะทำการส่งผ่านบอลเสร็จสิ้น (**บทลงโทษ : ลูกโทษ (Penalty)**)

ข้อนี้ออกมาเพื่อแบนแท็คติกที่เรียกกันว่า "Long-arm transfer" (การเหยียดแขนส่งบอลยาว) หรือ "Sideways transfer / Shift drive" (การสไลด์แอบส่งบอลออกข้าง) ซึ่งเป็นจังหวะที่แอบยื่นบอลส่งกลับไปให้เพื่อนทีมเดียวกันที่อยู่ท้ายมอล โดยมีผู้เล่นคนอื่นยืนบังอยู่ข้างหน้า เพราะมันคือการเจตนาทำขวางทาง (Obstruction)

กติกาข้อ 16.3 : เมื่อตั้งมอลได้แล้ว มอลนั้นต้องเคลื่อนที่รุกคืบไปข้างหน้ามุ่งสู่เส้นทรีย (Try line)
เจตนารมณ์ของมอลคือการเปิดฉากดวลพละกำลัง โดยที่ทั้งสองทีมต้องออกแรงดันมุ่งหน้าไปยังเส้นทรียของฝั่งตรงข้าม

กติกาข้อ 16.5 : ผู้เล่นต้องเข้ามอลจากตำแหน่งที่ไม่ล้ำหน้า (Onside) หรือไม่ก็ต้องรีบถอยฉากกลับไปหลังเส้นออฟไซด์ (Offside line) ของตัวเองทันที (**บทลงโทษ : ลูกโทษ (Penalty)**)

กติกาข้อ 16.7 : ผู้เล่นที่จะเข้ามาร่วมในมอลต้อง : ก. เข้าจากตำแหน่งที่ไม่ล้ำหน้า (Onside) และ ข. ต้องจับมัด (Bind) เข้ากับผู้เล่นที่อยู่ท้ายสุดของมอลเท่านั้น (**บทลงโทษ : ลูกโทษ (Penalty)**)

กฎนี้บังคับใช้ทั้งทีมบุกและทีมรับ! ฝั่งทีมบุกจะโดนเป่าฟาวล์ทันทีหากมีผู้เล่นที่วิ่งเดิมเข้ามาที่หลัง แอบเนียนวิ่งแซงเข้าไปเกาะมอลในตำแหน่งที่อยู่เหนือกว่าผู้เล่นคนท้ายสุด ย้ำว่าต้องเกาะเข้าที่ตัวผู้เล่นคนท้ายสุดที่อยู่ในมอลอยู่แล้วเท่านั้น ห้ามทำ "รถไฟพ่วง" เกาะเอวกันมาสองคนขึ้นไปแล้วเหวี่ยง สะบัดแฉวอ้อมเข้าทางกราบข้างของมอลฝั่งตรงข้าม (ดูคำวินิจฉัยกติกา Law Clarification 3-2021 เรื่องการเข้ารัศปรกอบ)

กติกาข้อ 16.10 : ผู้เล่นทุกคนในมอลต้องถูกรวบอยู่ในมอล หรือจับมัด (Bound) ติดกับมอล ไม่ใช่แค่ไปยืนเบียดอยู่ข้างๆ และผู้เล่นที่ถือบอลอยู่ ห้ามสไลด์ตัวหรือม้วนตัวถอยหลังไปเรื่อยๆ ภายในมอล (บทลงโทษ : ลูกโทษ (Penalty))

ถ้าทีมบุกอยากจะเลี้ยงบอลเอาไว้ที่ท้ายมอลในขณะที่มีเพื่อนวิ่งเข้ามาเติม วิธีที่ถูกต้องคือต้องใช้การส่ง/ผ่านบอล (Pass/Transfer) ย้อนกลับหลังไปให้ผู้เล่นคนท้ายสุดแทน (ห้ามให้ตัวถือบอลเดินถอยหลังเอง)

กติกาข้อ 16.11 : ผู้เล่นต้องไม่ : ก. เจตนาทำมอลล่ม (Collapse) หรือกระโดดทับลงไปบนมอล หรือ ข. พยายามฉุดกระชากฝั่งตรงข้ามให้หลุดออกมาจากมอล (บทลงโทษ : ลูกโทษ (Penalty))

ขบวนการดึงหรือกระชาก (Dragging/Pulling) ใดๆ ก็ตามในระหว่างตั้งมอล เตรียมตัวโดนจับฟาวล์ เป่าลงโทษได้เลย

หากผู้เล่นเข้ามัด (Bound) ในมอลแล้ว หรือโดนคนอื่นดึง/เกี่ยวเข้าไปร่วมวงด้วย (Caught in) และกำลังชิงจังหวะเล่นลูกหรือแย่งพื้นที่รอบตัวลูกอยู่ พวกเขาสามารถชิงจังหวะนั้นต่อได้ หรือจะช่วยกันดัน/ขับเคลื่อนมอล (Drive) เดินหน้าไปหาเส้นทราย (Try line) ก็ได้เช่นกัน

นิยามคำว่า "Bound" (การมัด/จับยึด) : หมายถึง การใช้แขนทั้งแขน—ตั้งแต่ฝ่ามือยาวไปจนถึงหัวไหล่—แนบสนิทและโอบกอดลำตัวของผู้เล่นคนอื่น (ที่อยู่ในมอลอยู่ก่อนแล้ว) โดยตำแหน่งที่จับต้องอยู่ระหว่าง ช่วงไหล่ถึงสะโพก เท่านั้น

ข้อห้ามของผู้เล่นด้านนอกมอล : พวกผู้เล่นที่อยู่รอบนอกมอล ห้ามหลุดจากไลน์ที่ตัวเองจับมัดไว้แต่แรก และ/หรือ ห้ามสวิงตัวอ้อมตัวก (Lifter) หรืออ้อมโครงสร้างของมอล เพื่อแอบไปโผล่ฝั่งทีมบุก คือ ๆ โดยที่ไม่ได้เข้าร่วมชิงลูกหรือแย่งพื้นที่อย่างถูกต้อง และที่สำคัญคือ ห้ามอยู่ในตำแหน่งที่จ้องจะดึงหรือลากมอลให้ล้มเด็ดขาด

การคุมความได้เปรียบ : トラบไคที่ผู้เล่นยังเป็นฝ่ายคุมความเหนือกว่าในมอล (Dominant) และยังคงจับมัดอย่างถูกต้องตามกฎหมายด้วยแขนและไหล่ พวกเขาสามารถชิงลูกหรือพื้นที่ต่อไปได้ยาว ๆ แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่หมดแรงส่ง (Lose dominance) แล้วเปลี่ยนท่าไปอยู่ในตำแหน่งที่พยายามจะหลุดหรือลากมอล ผู้เล่นคนนั้นต้องเคลียร์ตัวเองออกจากมอลทันที มิฉะนั้นจะโดนเป่าลูกโทษ (Sanctioned)

เมื่อเสียตำแหน่ง/ลำหน้า : ทันทีที่ผู้เล่นไม่อยู่ในตำแหน่งที่ถูกกฎหมายแล้ว จะต้องออกจากมอลทันที และถ้าคิดจะกลับเข้ามาร่วมในมอลใหม่ ต้องเข้าจากฝั่งตัวเองเท่านั้น (คือต้องเข้าจากด้านหลังหรือขนานกับผู้เล่นคนสุดท้ายที่อยู่ท้ายสุดของมอล) หรือไม่ก็ต้องถอยกลับไปยืนหลังเส้นลำหน้า (Offside line) ของตัวเอง

เส้นลำหน้า - มอล (Offside lines – Maul)

มอลในการเล่นทั่วไป (A maul in open play)

แต่ละทีมจะมีเส้นลำหน้าเป็นของตัวเอง โดยเส้นนี้จะวิ่งขนานกับเส้นทรย์ (Try line) ตัดผ่าน "เท้าที่อยู่ท้ายสุด" (Hindmost foot) ของผู้เล่นในมอลฝั่งตนเอง (เท้าที่อยู่ใกล้เส้นไทร์ของฝั่งตัวเองมากที่สุด)

กรณีมอลถอยไปจนถึงเส้นประตู : หากเท้าที่อยู่ท้ายสุดคู่นั้น เหยียบอยู่บนเส้นทรย์ หรือหลุดเข้าไปอยู่หลังเส้นทรย์แล้ว ให้ถือว่า "เส้นทรย์" (Try line) คือเส้นลำหน้า ของทีมที่นั่นทันที

การเกิดของมอลระหว่างการทำแฉกทุ่ม (A maul formed during a lineout)

กติกาคือ 18.32 (เส้นลำหน้าตอนทุ่ม) : トラบไคที่บอลยังไม่ถูกทุ่มเข้ามา หรือทุ่มมาแล้วแต่ยังไม่โดนตัวผู้เล่นและยังไม่ตกพื้น เส้นลำหน้าของผู้เล่นที่อยู่ในแฉกทุ่มก็คือ "แนวเส้นแฉกทุ่ม" (Mark of touch) แต่หลังจากที่บอลโดนตัวผู้เล่นหรือตกพื้นไปแล้ว เส้นลำหน้าจะขยับตาม "แนวที่ตัวลูกบอลอยู่" ทันที

กติกาข้อ 18.33 (เมื่อเกิด รัค หรือ มอล ที่จุดแถวท่อม) : เมื่อเกิดการตั้งรัค (Ruck) หรือมอล (Maul) ขึ้นตรงจุดแถวท่อม ผู้เล่นที่อยู่ในแถวท่อมเลือกเล่นได้ 2 อย่าง คือ : a) เข้าไปแจม : เข้าร่วมการมัดใน ขบวนรัคหรือมอลนั้นเลย หรือ ข) ถอยไปคุมเชิง : ถอยกลับไปยืนหลังเส้นล้ำหน้า ซึ่งก็คือ "แนวเท้า สุดท้าย" (Hindmost foot) ของฝั่งตัวเองในรัคหรือมอลนั้น

กติกาข้อ 18.37 (แถวท่อมสิ้นสุดลงเมื่อไหร่) : จังหวะแถวท่อมจะถือว่าจบลง (เคลียร์เป็นการเล่นทั่วไป ปกติ) ก็ต่อเมื่อ : b) เกิดรัคหรือมอลขึ้น และ "เท้าของผู้เล่นทุกคน" ที่อยู่ในรัคหรือมอลนั้น ได้ขับเคลื่อนข้ามพ้นแนวเส้นท่อม (Mark of touch) ออกไปทั้งหมดแล้ว

ดังนั้น ผู้เล่นคนใดก็ตามที่ได้เข้าร่วมเลยตำแหน่งลูกบอลไปในขณะที่มอลกำลังตั้งขบวน, เข้าไปรวม มอลจากด้านหน้าของตัวลูก, หรือยังคงยืนแช่ขวางอยู่ข้างหน้าแนวเท้าสุดท้าย (Hindmost foot) ของมอล จะถือว่า “ล้ำหน้า” (Offside) ทันที

มอลในการเล่นทั่วไป (Mauls in open play)

ปรัชญาการตัดสิน : สำหรับมอลที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นทั่วไป (Open play) แนวคิดหลักที่ผู้ตัดสิน ต้องใช้ในการตัดสินคือ "มอลคือการเปิดโอกาสให้ทั้งสองฝ่ายได้แย่งชิงสิทธิ์ครอบครองบอลอย่างเท่า เทียม" (Contest for possession) **ข้อปฏิบัติของผู้เล่นด้านนอกมอล : ผู้เล่นที่อยู่ด้านนอกของ มอลจะต้องทำตามกฎอย่างเคร่งครัด ดังนี้ :

ต้องเข้าให้ถูกกติกา : ต้องเข้าร่วมมอลอย่างถูกต้อง และรักษาการมัด (Remain bound) เอาไว้ตลอด ตามกติกาข้อ 16.7

ต้องเล่นที่ลูกหรือดันมอล : ต้องเข้าไปแย่งชิงบอลโดยตรง หรือช่วยดัน/ขับเคลื่อนมอล (Drive) เท่านั้น ห้ามลาก/ดึง คู่ต่อสู้ออกจากมอล : ห้ามใช้แท็กตักจุดหรือกระชากผู้เล่นฝั่งตรงข้ามให้หลุดออกมาจาก ขบวนมอลเด็ดขาด (กติกาข้อ 16.11)

ห้ามกวนใจตัวจ่ายบอล : ห้ามเข้าไปป่วน เจาะ หรือขัดขวางผู้เล่นที่ยืนรอสแตนด์บายเตรียมจะจ่าย บอลออกไปเล่นต่อ (เช่น สคริมฮาล์ฟ) อย่างเด็ดขาด (กติกาข้อ 16.18)