

## 2018 超級盃全國高智爾球錦標賽「地區預賽」規則詳細對照表

「全國總決賽」使用「適用於正式 Wiser 球競賽使用」1.0 版

「地區預賽」使用之規則以「適用於正式 Wiser 球競賽使用」1.0 版略作調整，不同之處對照如下：

2018 超級盃全國高智爾球錦標賽 「地區預賽」規則	「適用於正式 Wiser 球競賽使用」1.0 版	1.0 版中受影響之內容及頁數
沒有犯規豁免權	雙方球隊在每一場比賽的發球階段都享有第一次「犯規」免被處罰的豁免權。	P12 第 5 點 P13 第 1 點 P31 第 10 行 P34 第 7 點
每隊每次「發球」時，「討論加上將球打出」之時間不得超過 30 秒	每隊每次「發球」時有 20 秒的討論時間限制，另外，發球球員在裁判員吹哨拿球後必須在 10 秒的將球打出，否則也視同犯規一次。	P11 最後 1 點 P30 第 2 點 P30 第 6 點 P34 第 6 點
發球時，不管擊中同隊或對方的球都不算犯規，但被擊中的球需放回原位，發球方則直接取回重新發球。發球階段出界時，不算犯規也不處理，比賽開始，進入競技階段後，依照「擲回規定」處理	發球時，不管擊中同隊或對方的球都不算犯規，算是有效的發球也是發球戰略的一種。如果被擊中的球還停留在競賽範圍內沒有出界則不需回復原位；但如果被擊中的球出了外圍線外則必須拿回其被擊中前原先球的位置。	P12 第 2 點 P12 第 4-6 點 P13 第 1 點 P30 第 1 點 P34 第 8 點 P35 第 9 點
進入競技階段後，攻擊方於之後 2 次內須將出界球「擲回」場內，否則即被判出局，「擲回」相關說明請見「擲回規定」。另一方若有球被擊中後出界，則放回原位，無須「擲回」	必需選擇兩個基準點，依規定重新定位。	P19-P22
進入競技階段後，討論時間皆不得超過 45 秒，拿球後將球打出不得超過 15 秒	競技階段時，每隊每次有 20 秒的討論時間限制（每隊 1 分鐘討論時間的次數將被限制，最多 15 次），另外，發球球員在裁判員吹哨拿球後必須在 10 秒的將球打出，否則也視同犯規一次。	P23 第 4 點(到 P24 上方結束) P30 第 2 點 P30 第 5 點 P35 第 12 點
為避免只守不攻，競技球 3 分、被插黃旗 2 分、被插紅旗 1 分（分別計算攻、守分數合計）	在正規比賽時間結束後，兩隊仍無法分出勝負時採加權點數（競技球 5 分、被插黃旗 2 分、被插紅旗 1 分）計算加權總分。	P28-P29
PK 時，以輪流擊中 7 米定點球的方式，來決定比賽勝負。	以輪流擊中 5 米定點球的方式，來決定比賽勝負。	P29

取消任何球員累計犯規、任何球隊  
累計犯規之處罰

當任何球員累計犯規達到 3 次時：當該  
球員下次再犯規一次時就依下列規則處  
罰：如果其原來球的狀態是競技球，就  
判為「初關」插黃旗；如果原來是「初  
關」就變為「二關」改插紅旗；如果原  
來是「二關」就被判「出局」。  
當任何球隊累計犯規達到 10 次時：下  
次只要該球隊任何球員再犯規一次時，  
該球隊就加罰喪失一次進攻機會。

P32

★ 出界球的「擲回規定」：

- (1) 下述「出界」指球超出「外圍線」。
- (2) 攻擊或佈陣時，若有球出界，該隊於後「兩次」攻擊或佈陣之內，該出界球必須擲回到界內，未回到界內則該出界球「出局」。
- (3) 若該隊有兩顆球同時出界，則必須依出界次序擲回，前一顆出界球回至場中後，或是因擲回失敗而出局後，下一顆球始可進行擲回。第二顆出界球於該球出界時起算，也必須在該隊接下來兩次球權內擲回場中，若否，則該球員出局。未依次序擲回者，須將後出界球放回原位，先出界球計擲回失敗一次。
- (4) 擲回必須符合打 Wiser 球的標準站姿、打 Wiser 球的三個基本步驟，討論時間不得超過 45 秒，拿球後將球打出不得超過 15 秒。若不符合上述規定則計擲回失敗一次。
- (5) 有球出界之隊伍可選擇不擲回出界球，若該隊伍於球出界後第二次攻擊或佈陣時，選擇以界內之競技球進行攻擊或佈陣時，則該出界球自動出局。
- (6) 發球階段時，若有球出界，不算犯規，該隊在進入競技階段後，需依照上述之規定將球擲回到界內。
- (7) 「擲回」不列入佈陣次數，該隊攻擊與佈陣次數之累計與「擲回」無關。
- (8) 從界外「擲回」時無論於界外或是界內擊中任何球皆為無效，被擲回球擊中的球需放回原位，擲回球也需放回原位，計擲回失敗一次。
- (9) 若某隊只剩下一顆競技球，且該球於界內，該球出界後不擲回，改採立刻將該球放回原位。
- (10) 攻擊或佈陣時，若出界球造成原本就在界外的其他出界球移動位置，除了該出界球之外，原本就在界外的其他出界球需放回原位。若該出界球在行進間又回到界內，仍算出界，採滾擊時，須將該出界球放回一開始滾出界的界外點，採射擊和空擊時，須將球放回第一次碰觸界外物的點。