



2018 超級盃全國高智爾球錦標賽地區預賽規則_TW6GV1

定義

- 中界線** 12 米長的中界線是一條介於紅、白兩隊發球線各為 12 米的中間線。
- 外圍線** 以雙方發球線所成之矩形向外 6 米所形成另一外圍矩形之四邊線
- 裁判員** 裁判員負責公平公正主持 Wiser 比賽，執行**所定**規則判定各種比賽狀況和維護球場秩序。
- 記錄員** 記錄員負責將比賽過程和最後結果記錄在「Wiser 比賽記錄表」上，並提供裁判員關於球是否被「初關」、「二關」或「誤擊」和被「解救」的記錄諮詢；以及負責記載比賽球員的犯規記錄和球隊佈陣的次數。
- 插旗員** 插旗員於比賽中依裁判員判定結果後，負責插旗和拔旗的工作。
- 球權** 當裁判員指示由某隊執球，該隊始有權利進行發球、攻擊、佈球或擲回
(攔擊見規則 9)
- 發球** 比賽開始時，球員第一次將球打出佈陣，稱為「發球」。
- 發球線** 兩隊在發球時所站的位置，稱為「發球線」。雙方發球線距離中界線的位置同為 12 米。發球線長度為 12 米且球員只能在線上所排列位置發球才算有效。
- 競技球** 比賽開始，所有球都是「競技球」，都有進攻權。「競技球」就是沒有被關住的球，球員可將「競技球」自由地擊球或佈陣。
- 初關** 當「競技球」被場上任一球員所擲出的球擊中第一次時，被擊中的球就被判「初關」，球就不能**擊球或佈陣**。插旗員會在被「初關」的球旁插上黃旗。
- 二關** 當「初關」的球之後再被場上任一所擲出的球擊中時，該「初關」球就變成「二關」，插旗員會在「二關」的球旁改插上紅旗。

- 出局** 當「二關」的球之後再被場上任一球擊中時，該球的球員就被判為「出局」。或者球誤擊中同隊隊友的球，該球也被判為「出局」。
- 黃旗** 在 Wiser 比賽中，黃旗插在球的旁邊，用來標示這顆球是被「初關」。(見「初關」)
- 紅旗** 在 Wiser 比賽中，紅旗插在球的旁邊，用來標示這顆球是被「二關」。(見「二關」)
- 解救** 讓被關住的球（不論是初關或二關）減少被關的級數至恢復成競技球的過程方法。被關住球的同隊隊友必須擊中對方讓它關住的球。如該球已出局或誤擊所關住的球，則必須擊中對方未關住我方的任一顆競技球。
- 擊球** 擊球是以瞄準擊中對方的球為目的，將自己的球用滾動或拋射的方式去擊中對方的球。
- 佈球** 佈球是一種比賽戰略上的考量，將球打出移動到特別的位置，而不是企圖擊中對方的球。
- 誤擊** 當競技球於攻擊或佈球時打中同隊的球，稱為「誤擊」。
- 攔擊** 攔擊是指對方進攻我方的時候，我方採取的及時阻攔。攔擊在球場比賽競技中任何時候均可使用。
- 出界** 指球超出「外圍線」。若球出外圍線後又經碰撞再返回仍為出界。
- 擲回** 出界球無需處理，但該球員必須於接下來 2 次球權內擲回場中
- 擲回位置** 球出界後所停留之處。若球為沿地面滾動出外圍線後又經碰撞再返回界內，出外圍線處定為擲回位置，但若為空中拋射返回界內則為球剛接觸界外之處。

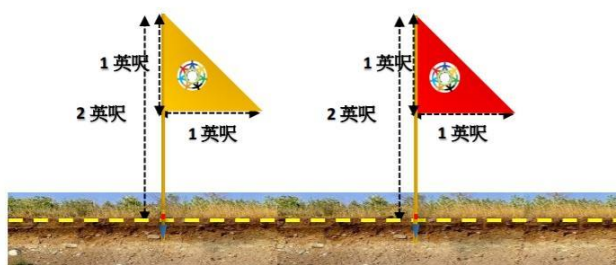
1 基本球具和設備

- 1.1 Wiser 比賽球：每顆球的直徑約 90 毫米，重量約 168 克。紅、白兩色各 7 顆，分別以 1 到 7 來編號。(見圖一)



圖一

- 1.2 Wiser 比賽旗：準備黃旗與紅旗各 10 支。旗子的規格和尺寸如下圖所示，兩邊為 1 英尺長的等腰直角三角旗面，旗子插入地面後，地面以上的旗桿高度需為 2 英尺。(見圖二)



圖二

- 1.3 準備一條 12 米長的繩子來設定「中界線」。
1.4 設置外圍線 120 公尺。

2 球場

- 2.1 佈置 Wiser 比賽場地(見圖三)

2.1.1 確立中界線。

2.1.2 佈置兩隊發球線。

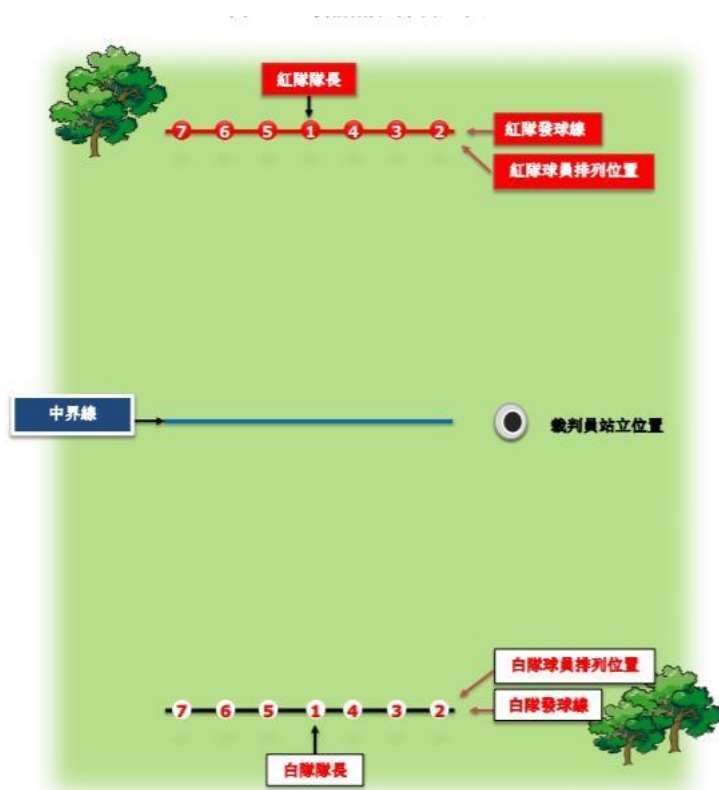
2.1.3 比賽前兩隊球員排列位置(見圖三)：

2.1.3.1 每隊球員站立在自己相應隊的發球線上。

2.1.3.2 隊長固定為 1 號，站在中間位置。

2.1.3.3 隊長兩側各站三名隊員。從靠近裁判員站立的位置，依序為 2-3-4-1-5-6-7，雙方球員位置以相同號碼兩邊對應而立。

2.1.4 設定外圍線



圖三

3 比賽進行方式

3.1 分紅白兩隊。

3.1.1 團體賽：每隊各 7 名球員，分別以 1 到 7 來編號。每人打 1 顆球。球的號碼是和該球員的編號相同。

3.2 如無特別情況(犯規或攔擊)，依球權先後(決定方式見規則 4)雙方輪流進行。

3.3 擁有球權的一方，有 45 秒討論時間。

3.4 編制 1 位裁判員、1 位記錄員和 1 位插旗員。視比賽情況需要，可增派裁判人員。

4 決定競技先後順序

4.1 比賽開始前，雙方應依擲硬幣，勝方隊長根據規則 4.1.1 或 4.1.2 作選擇。

4.1.1 先發球或後發球。

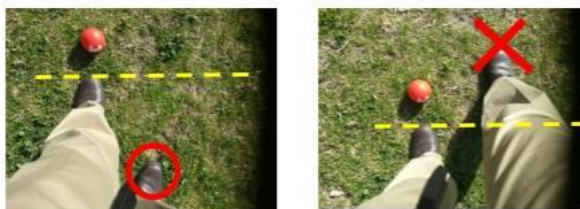
4.1.2 在場地的一邊或另一邊開始比賽。

4.2 負方行使剩餘的選擇權利。

5 發球、攻擊、佈球、擲回標準姿勢

5.1 站姿

- 5.1.1 打球前，球員必須站在自己球位置的後面。
- 5.1.2 以兩腳中的任何一腳固定在球的正後方。
- 5.1.3 固定腳(或稱為前腳)的腳尖方向朝著要擊球或佈陣的方向。
- 5.1.4 取球在手，固定的前腳就不能移動或換腳。
- 5.1.5 後腳可以向後拉或往側邊移動，但不可以超過虛擬水平線。(見圖四)



圖四

5.2 打 Wisier 球的三個基本步驟

- 5.2.1 拿球前，舉手示意裁判員準備打球。(攔擊見規則 9)
- 5.2.2 該球員必須向裁判表明要佈陣，擊球或擲回。
 - 5.2.2.1 若要擊球進攻對方，該球員必須先講出想攻擊的對方號碼球。
 - 5.2.2.2 但若擊球沒有擊中所喊要打的對方號碼球，卻擊中對方其他號碼球或甚至誤擊同隊的球，擊球仍視為有效。
- 5.2.3 球員依標準姿勢站定，必須等待裁判員同意與吹哨後，才可拿球，並於吹哨後 15 秒內將球擊出，否則為犯規並喪失該次進攻球權。

6 發球

- 6.1 發球標準姿勢如規則 5。
- 6.2 輪到該隊發球時，只限一位球員發球。
- 6.3 球員必須於裁判指示球權方後，30 秒內完成發球。未於規定時間內完成發球，將球放回原位，視同已發球完畢。
- 6.4 不需要按照每隊球員數字編號的順序發球。
- 6.5 隊員們可以集合到隊長球位討論戰術。
- 6.6 發球者必須站在其球號在發球線的排列位置(排列位置請詳 2.1.3)，不可任意移動至其他位置發球。
- 6.7 發球時必需遵守以下規定：每隊必須至少要有 2 顆球，最多 5 顆球越過中界線，若球數不符合此規定，球員必須依裁判指示拿回重發。
- 6.8 發球時擊中同隊或對方的球都視為無效，被擊中的球回復原位，發球者需將球拿回重新發球。
- 6.9 發球出界，出界球待競技階段開始時，依擲回方式處理。(擲回見規則 10)

- 6.10 若球隊已有兩顆球在界外，該隊第三顆球又發出界外，球員必須依裁判指示拿回重發。
- 6.11 兩隊發球完畢後。球員依裁判指示就各球員號碼球之球位。

7 擊球

- 7.1 競技球(見定義)有擊球權。
- 7.2 擊球標準姿勢如規則 5。
- 7.3 輪到該隊球權時，只限一位球員擊球。
- 7.4 擊球前有 45 秒討論時間，擊球球員必須於此時間內站定球位並完成向裁判表達欲攻擊的球號，否則為犯規並喪失該次進攻球權。
- 7.5 裁判同意並吹哨後 15 秒內須將球擊出，否則為犯規並喪失該次進攻球權。
- 7.6 於界內擊中球為有效擊球，於界外擊中球則為無效擊球。
 - 7.6.1 被擊中之球原本於界外或被碰撞而出界外，皆須放回原位置。
 - 7.6.2 擊中對方之攻擊球停留於界外時，依擲回方式處理。(擲回見規則 10)
- 7.7 擊中對方球，對方球處理方式有三：
 - 7.7.1 對方球為競技球，則初關(見定義)。
 - 7.7.2 對方球為初關球，則二關(見定義)。
 - 7.7.3 對方球為二關球，則出局(見定義)。出局球員連同該球離開球場，不得再參與討論。
- 7.8 擊中我方球，為誤擊(見定義)
 - 7.8.1 擊球者出局。
 - 7.8.2 被誤擊者，處理方式有三：
 - 7.8.2.1 被誤擊球為競技球，則初關。
 - 7.8.2.2 被誤擊球為初關球，則二關。
 - 7.8.2.3 被誤擊球為二關球，則出局。出局球員連同該球離開球場，不得再參與討論。

8 佈球

- 8.1 競技球有佈球權。
- 8.2 佈球標準姿勢如規則 5。
- 8.3 輪到該隊球權時，只限一位球員佈球。
- 8.4 佈球前有 45 秒討論時間，佈球球員必須於此時間內站定球位並完成向裁判表達欲佈球，否則為犯規並喪失該次進攻球權。
- 8.5 裁判同意並吹哨後 15 秒內須將球擊出，否則為犯規並喪失該次進攻球權。
- 8.6 向裁判示意佈球，不論結果是否擊中球，即紀錄佈球一次。

- 8.7 向裁判示意佈球，擊中對方球，對方球處理方式有三：
 - 8.7.1 對方球為競技球，則初關。
 - 8.7.2 對方球為初關球，則二關。
 - 8.7.3 對方球為二關球，則出局。出局球員連同該球離開球場，不得再參與討論。
- 8.8 向裁判示意佈球，擊中我方球，為誤擊：
 - 8.8.1 佈球者出局。
 - 8.8.2 被誤擊者，處理方式有三，方式同 7.8。
- 8.9 每隊每次有連續三次佈陣的機會，第四次就必須攻擊，若否，記犯規一次，處理方式見規則 12.3.1。
- 8.10 擊球後（不論擊中成功與否），該隊佈球累積次數便歸零再開始重新計算，該隊又有連續三次佈球的機會。

9 攔擊

- 9.1 攔擊指令只能由隊長提出。
 - 9.1.1 被攻擊方隊長可發出指令指定球員（被攻擊球以外之其他球員）進行攔擊。
 - 9.1.2 隊長發出攔擊指令時機：攻擊方示意裁判攻擊後，裁判哨音響起之前。
- 9.2 當攔擊指令發出後，被指定攔擊的球員必須在 2 秒內將球拿在手上，超過 2 秒，球員沒有把球拿在手上，裁判即判定不可攔擊。
- 9.3 攔擊時，除攔擊球員外，其餘所有場上球員可以及時跑開，以防被攔擊球打中。但攔擊方不得站在攻擊路線上阻礙攻擊方攻擊。
- 9.4 攔擊時機：
 - 9.4.1 有效攔擊時機：介於對方攻擊球員把球打出去之後到目標球前攔擊球打出均屬有效攔擊。
 - 9.4.2 無效攔擊時機：
 - 9.4.2.1 攔擊的球員比攻擊球員先把球打出，則計犯規一次，攔擊球拿回原位，攔擊方視為進攻一次，接下來就由攻擊方連續進攻兩次。
 - 9.4.2.2 若攻擊方球員射出的球已經停止，或攻擊球已經超過它要攻擊的那一顆目標球：
 - 9.4.2.2.1 攔擊球員未將球射出，記犯規一次，攔擊球需放回原處，攔擊方視為進攻一次，接下來仍由攻擊方進攻。

9.4.2.2.2 攔擊球員將球射出，記犯規一次，攔擊球需放回原處，接下來仍由攻擊方進攻。

9.5 攔擊球如果未擊中攻擊球而擊中場上任何一顆球均屬有效。(同規則 7.6)

10 擲回

10.1 球員擲回時應位於擲回位置上。

10.2 擲回標準姿勢如規則 5。

10.3 輪到該隊球權時，只限一位球員擲回。

10.4 出界球員必須於接下來 2 次球權內擲回場中，若否，則該球員出局。

10.5 擲回前有 45 秒討論時間，擲回球員必須於此時間內站定球位並完成向裁判表達欲擲回，否則為犯規並喪失該次進攻球權，並記擲回失敗一次。(見規則 10.10)

10.6 裁判同意並吹哨後 15 秒內須將球擲出，否則為犯規並喪失該次進攻球權，並記擲回失敗一次。(見規則 10.10)

10.7 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。

10.8 擲回不列佈球次數累計。

10.9 任一方剩最後一顆球且出界時，則該球直接由裁判取回，放回原擲球位置。

10.10 擲回失敗

10.10.1 擲回時擊中任何球為無效擊球，被擊中球與擲回球皆需放回原位並記擲回失敗一次。

10.10.2 第二次擲回失敗，該球出局。

10.10.3 同一隊後出界球未依次序擲回，須將後出界球放回原位，先出界球計擲回失敗一次。

10.11 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。

11 解救

11.1 擊中對方球一次，且此被擊球曾擊中並關住我方球，即可解救我方球一次：

11.1.1 被解救之球原為初關，則恢復為競技球。

11.1.2 被解救之球原為二關，則恢復為初關。

11.2 擊中對方球一次，且此被擊球未曾擊中我方球，即可先解救我方被對方出局球擊中的球一次，若無上述解救狀況，可解救我方被誤擊的球一次：

11.2.1 因誤擊 / 被出局球擊中而關住之球原為初關，則恢復為競技球。

11.2.2 因誤擊 / 被出局球擊中而關住之球原為二關，則恢復為初關。

11.3 解救順序依照擊球事件發生依序解救，先發生事件先解救。

12. 犯規比賽犯規的種類與相應的處罰

12.1 依標準處罰方式處罰（如規則 12.2）的犯規種類：

12.1.1 球打出時，後腳超過前腳（固定腳）的位置。

12.1.2 當拿起球後，更換前腳（固定腳）站立的位置。

12.1.3 腳踢到球或故意擲球打到別人。

12.1.4 未等待裁判員吹哨宣布進攻時，搶先擲球。（攔擊不包含在此規定）

12.1.5 拿錯誤的號碼或顏色的球打球。

12.1.6 以肢體非法碰觸到持球者或故意阻擋球的行進。

12.1.7 在對方進攻球員還未將球射出，攔擊球員已將攔擊球提前射出。

12.1.8 對方進攻球員射出的球已經停止或已擊中我方球，攔擊球員還未射出手中的攔擊球。

12.1.9 擊中對方球時，手沒有放開球。

12.1.10 自行將旗子拔起或移動位置，或移動任何球行進路線的障礙物。

12.1.11 比賽競技時，同隊有一人以上同時擲球。

12.2 標準處罰方式

12.2.1 如果球尚未打出，犯規的隊伍將失去該次進攻的機會，換由對方進攻。

12.2.2 如球已打出，且擊中對方球，此擊球判為無效。犯規打出去的球和被擊中的球皆需放回原來球位，但如果誤擊自己同隊的球，屬於有效，按照誤擊的規則判定。犯規球隊把球打出算進攻一次，接下來就由對方進攻。

12.2.3 如果球已打出，但未擊中對方球，打出去的球必需放回原球位，算進攻或佈陣一次，接下來就由對方進攻。

12.3 其他犯規

12.3.1 超過連續三次佈陣的規定。連續三次佈陣後，如果該隊第四次繼續佈陣，該隊下一次成功擊中對方的球不算。如果第五次繼續佈陣，該隊下兩次成功擊中對方的球也不算，依此類推。

13. 勝負

13.1 比賽時間限制 60 分鐘，統一由大會宣布比賽開始與結束。

13.1.1 當比賽時間內，當其中一隊沒有任何競技球時，就輸了此局比賽，另一隊獲勝。

13.1.2 當比賽時間結束，雙方仍有一顆以上競技球，則依下列方式判定勝負。

13.1.1.1 攻擊分：對方每 1 出局球，我方得 3 分；對方每 1 二關球，我方得 2 分；對方每 1 初關球，我方得 1 分。

13.1.1.2 防守分：我方每 1 競技球，我方得 3 分；我方每 1 初關球，我方得 2 分；我方每 1 二關球，我方得 1 分。

13.1.1.3 加總攻擊分及防守分即得加權總分，加權總分高者為優勝隊伍。

14. 犯其他比賽規則和注意事項

14.1 球場上活動皆須以場上人員安全為第一考量，若規則與本條牴觸者無效。

14.2 進攻時不需要按照球員號碼順序打球。

14.3 每隊每次進攻討論的時間限制為 45 秒。輪到該隊進攻時，球員可離開球位集合討論。

14.4 德末輪該隊進攻之球員，不得離開球位。若擋到球行進路線或攔擊則不在此限(與規則 9.3 相關)。

14.5 球賽開始時，球場上的設備及物品視為球場一部分，比賽開始後不得要求移開。

14.6 進攻時，進攻球員可向裁判申請移動旗子位置的要求！移旗的理由不需限定旗子擋住其進攻球的行進路線或旗子擋住進攻球離去的路線，只要進攻球員認為鄰近目標球的旗子會妨礙其進攻就可要求移旗。但移旗要求必須經裁判同意認為合理後，插旗員可先將旗子暫時拔起，讓進攻球員方便進攻，等進攻完後再將旗子插回原位。

14.7 當任何球員準備打球時，不可以聲音、言語或肢體干擾該球員。

14.8 比賽時如果對記錄有疑問或異議時，可經由隊長代表該隊向裁判員提出徵詢。

14.9 比賽進行中，出局球員及場外觀眾不得給予場上球員任何意見，或干擾比賽之進行。