

2016 中國（安丘）國際高智爾球體育文化節 暨中國（安丘）國際高智爾球邀請賽 競賽公告

為進一步推動高智爾球運動在全球的普及推廣，積極回應國家十三五戰略，廣泛開展全民健身運動，帶動區域經濟及體育、旅遊、文化、服務等相關產業的發展，濰坊安丘市擬於 2016 年 9 月 23 日-26 日期間在齊魯酒地文化創意產業園舉辦“2016 中國（安丘）國際高智爾球體育文化節暨中國（安丘）國際高智爾球邀請賽”。現邀請國內外、海峽兩岸三地高智爾球運動愛好者報名參賽，概況如下：

一、組織單位

指導單位：濰坊市體育局 濰坊市旅遊局

主辦單位：安丘市體育局 安丘市旅遊局

承辦單位：齊魯酒地文化發展股份有限公司

山東睿智康高智爾球培訓中心

二、舉辦地點：齊魯酒地國際高智爾球專業訓練基地

（地址：山東省安丘市濰安路與齊魯酒地大道交匯處西北）

三、舉辦日期：9 月 23-26 日（其中，24、25 日為週末）

四、賽程安排：詳見附錄《2016 中國（安丘）國際高智爾球邀請賽賽程安排表》

五、獎勵辦法

本次比賽設團體賽，獎勵前四名，具體辦法如下：

團體賽：

第一名：獎金 36000 元人民幣，頒發冠軍獎盃、獎牌；

第二名：獎金 20000 元人民幣，頒發亞軍獎盃、獎牌；

第三名：獎金 16000 元人民幣，頒發季軍獎盃、獎牌；

第四名：獎金 10000 元人民幣。

六、參賽辦法

(一) 參賽條件：所有高智爾球愛好者組建團隊均可報名參加，無國籍、年齡、性別限制（身體健康、適宜戶外運動者），男女可混合組隊。

(二) 參賽人員

團體賽：本次大賽的團體賽實行七人制，以球隊為單位參賽，參賽名額 64 支隊伍，報滿為止。每隊設固定隊長 1 名，隊員 7 人（含隊長），替補隊員限 1-2 人，每支參賽隊伍自確認參賽開始，不允許再替換、增加替補隊員。本次團體比賽，參賽者只能代表一個單位、一個組別參加比賽，不可重複參加。

(三) 競賽辦法

1、比賽規則：詳見附錄《2016中國（安丘）國際高智爾球邀請賽競賽規則》。

2、比賽場地設置：詳見附錄《2016中國（安丘）國際高智

爾球邀請賽競賽規則》。

3、比賽賽制：

團體賽預報名，每支球隊7名隊員，每人掌一顆球，共7顆球。

第一階段：團體賽小組循環賽，決出16強；（每場50分鐘，16個小組，每組取第1名）

第二階段：團體賽小組循環賽，決出8強；（每場60分鐘，4個小組，每組取前2名）

第三階段：團體賽淘汰賽，決出4強；（每場75分鐘）

第四階段：半決賽、決賽，爭奪冠、亞、季軍。（每場90分鐘）

4、勝負判定及計分辦法：

4.1 小組循環賽：

4.1.1 在限定時間內使對方沒有活球為勝，得3賽制分，輸者得0賽制分。

4.1.2 若比賽時間截止後，雙方都仍有活球，以扣分少者為勝（扣分辦法：每個出局球扣3分，每個紅旗扣2分，每個黃旗扣1分，下同），勝者得2賽制分，輸者得0賽制分。

4.1.3 若雙方扣分分數相同，則為平局，雙方均得1賽制分。

4.1.4 按以上規則，若小組中有賽制分並列：

a. 比較並列球隊之間相互比賽的勝負，勝者排名靠

前；

b. 比較並列球隊勝出的比分差，比分差高者排名靠前；

c. 以上均相同，則進行5球5米賽（每隊每次各派5名球員上場擲球，每人各擲1球，比較各隊5球擊中球數，擊中球數多者為勝；若擊中球數相同，則重複上述過程，直至分出勝負，下同）。

4.1.5通過以上賽制分計算，選出16組的第一名進入16強。

4.2 淘汰賽、半決賽、決賽：

4.2.1在限定時間內使對方沒有活球為勝。

4.2.2當比賽時間結束後，雙方都仍有活球，以扣分少者為勝。

4.2.3若雙方扣分分數相同，以犯規次數少者為勝；若犯規次數相同，則進行5球5米賽。

5、參賽服裝：各參賽隊伍必須以隊為單位統一著裝，穿運動鞋。

七、裁判員

7.1 為了比賽公平公正有序進行，本次大賽每個比賽場地設一名主裁判員和一名裁判員助理，協助主裁判員執裁和維持賽場秩序。

7.2 本次大賽的主裁判員實行持證執裁，必須持有世界Wiser委員會頒發的三級/四級裁判員證。

7.3 本次大賽的主裁判員的食宿、交通費用全部由大賽組委會承擔。

7.4 根據國家相關標準，大賽組委會為本次大賽的每位主裁判員補助120元人民幣/天。

7.5 為了整齊劃一，大賽組委會為本次大賽的主裁判員統一免費定制裁判服。

7.6 本次大賽的主裁判員有相應的紀念禮品。

7.7 裁判員助理不享有以上待遇。

八、支持媒體：組委會新聞中心邀請中央電視臺體育頻道，省、市地方電視臺，各大主流報刊，網路媒體，自媒體等多家媒體對本次大賽進行全程跟蹤報導和即時新聞發佈。

九、報名辦法

9.1 報名方式：各參賽隊填寫《2016中國（安丘）國際高智爾球邀請賽報名表》（見附件），發送電子郵件至：

ruizhikangwiser@163.com

諮詢電話：0536-8229127

聯 系 人：朱麗莉 18763601205

報名時間：即日起至2016年8月20日，64支隊伍報滿為止。

9.2 參賽費用：各參賽隊免費報名參賽；參賽的交通及食宿費用自理，需於8月20日前預交住宿定金200元人民幣/間。（附：住宿標準）支付費用後獲得參賽確認單，即完成

報名程式。

帳戶名稱：山東睿智康高智爾球培訓中心

開戶行：中國建設銀行濰坊新城支行

賬號：3705 0167 9068 0000 0025

十、注意事項

- 1、參賽隊伍必須絕對尊重並服從裁判的判決；
- 2、參賽選手須遵守賽會紀律，服從大賽組委會的安排；
- 3、各隊須在比賽開始前抵達檢錄處檢錄，若比賽開始後逾時10分鐘不到或人員不齊，視為棄權，對手自動晉級；
- 4、比賽結束後，參賽隊伍應儘快退場，確保下場比賽按時開始；
- 5、若有異議，可進行合理申訴，不得在賽場爭執吵鬧；
- 6、若有惡意干擾、吵鬧並擾亂賽事進行者，裁判有權驅逐該隊員離開比賽現場，不得繼續參賽，並承擔因此而產生的一切後果。
- 7、本次大賽期間，各參賽隊和個人應自行辦理意外傷害保險和意外醫療保險。

本規程解釋、修改權歸組委會所有，如有未盡事宜，另行通知。

中國（安丘）國際高智爾球體育文化節組委會

二〇一六年七月十日



附件一：

2016 中國（安丘）國際高智爾球邀請賽

競 賽 規 則

大賽組委會審定

2016 年 7 月

目錄

说 明.....	错误! 未定义书签。
第一章 场地设置.....	错误! 未定义书签。
1.1 场地设置.....	错误! 未定义书签。
1.2 裁判员.....	错误! 未定义书签。
第二章 出场.....	错误! 未定义书签。
2.1 球队形式.....	错误! 未定义书签。
2.2 站位.....	错误! 未定义书签。
2.3 出场.....	12
2.4 击球前站姿.....	错误! 未定义书签。
2.5 打高智尔球的三个基本步骤.....	错误! 未定义书签。
2.6 注意事项.....	错误! 未定义书签。
第三章 发球阶段.....	错误! 未定义书签。
3.1 发球规则.....	错误! 未定义书签。
第四章 竞技对抗阶段.....	错误! 未定义书签。
4.1 竞技对抗目的.....	错误! 未定义书签。
4.2 击球.....	错误! 未定义书签。
4.3 布阵（又称布局）.....	错误! 未定义书签。
4.4 竞技球、初关、二关、出局.....	错误! 未定义书签。
4.5 解救.....	错误! 未定义书签。

4.6 误击.....	错误! 未定义书签。
4.7 连击.....	错误! 未定义书签。
4.8 佯装进攻.....	错误! 未定义书签。
4.9 拦击.....	错误! 未定义书签。
4.10 围捕线内竞技.....	错误! 未定义书签。
第五章 犯规种类及相应的处罚...	错误! 未定义书签。
5.1 标准罚则的犯规种类及处罚方式	错误! 未定义书签。
5.2 标准罚则.....	错误! 未定义书签。
5.3 特殊罚则的犯规.....	错误! 未定义书签。
附录:计分表使用说明.....	25

說 明

2016 中國（安丘）國際高智爾球邀請賽定於 2016 年 9 月 23-26 日在中國山東安丘齊魯酒地國際高智爾球訓練基地舉辦。大賽組委會結合本次賽事、場地地形等特點，根據世界 Wiser 運動委員會頒發的《Wiser 運動比賽規則手冊》1.0 版本編寫本規則手冊。改動部分已用★標出。

鄭重聲明：本規則手冊僅限於本次大賽使用。

由於時間倉促，若有錯誤，熱忱希望讀者批評指正。

中國（安丘）國際高智爾球邀請賽

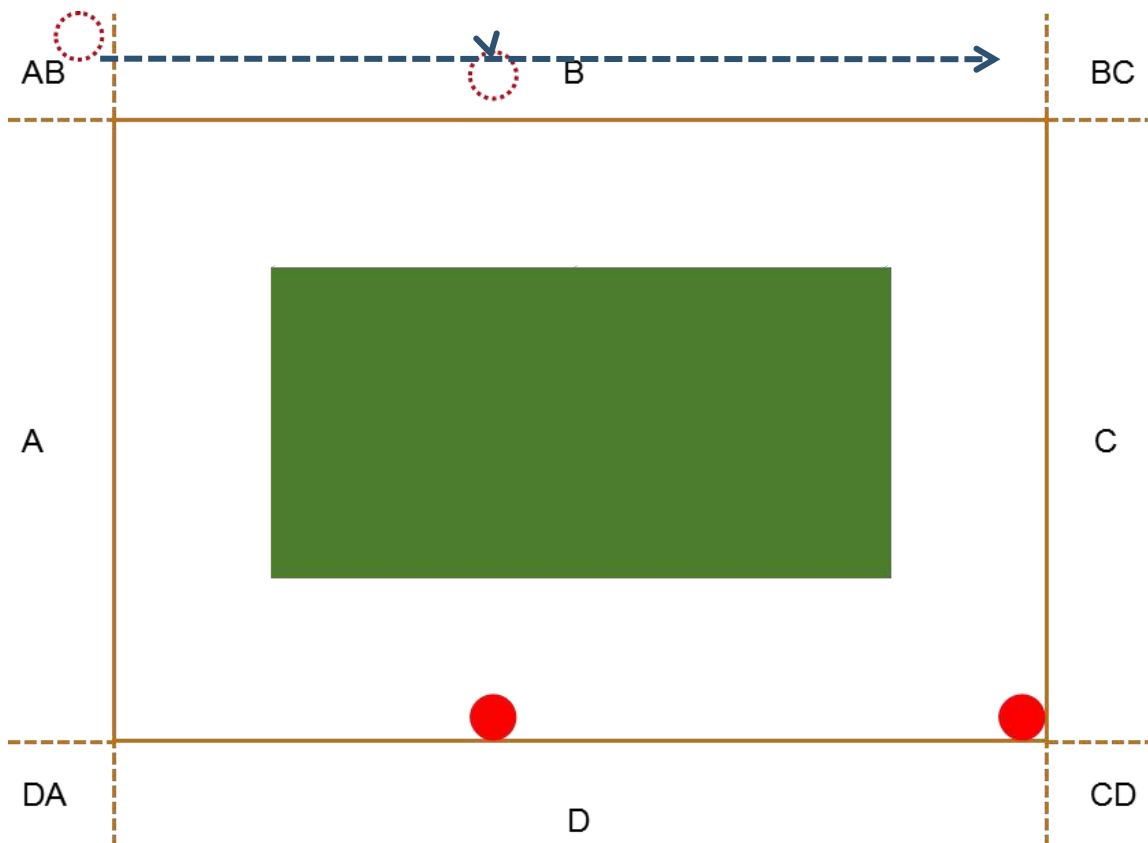
大賽組織委員會

二〇一六年七月

第一章 場地設置

1.1 場地設置★

1.1.1 如圖所示，長 34 米寬 22 米的黃色實線矩形為週邊線，長 24 米寬 12 米的綠色矩形為圍捕線，中間是長 12 米的中界線。週邊線向外 1 米處設置圍欄。



1.1.2 垂直法：若某球進攻或佈局時落入週邊線外 A/B/C/D 四個區域內，則垂直拉回到對面週邊線內邊線處。

1.1.3 對角法：若某球進攻或佈局時落入 AB/BC/CD/DA 四個區域內時，則分別拉回到其對角的內角處，即 CD/DA/AB/BC 區域與週邊線的內對頂角處。

1.1.4 球壓線：當球壓到週邊線 A/B/C/D 邊線或兩區域交界線上時也算出線，按垂直法拉回。

1.1.3 當某顆球被其它球擊出週邊線，這顆球若仍為活球，則放回原處。

1.2 裁判員

本次大賽每個比賽場地設一名主裁判員和一名裁判員助理，協助主裁判員執裁和維持賽場秩序。★

第二章 出場

2.1 球隊形式

2.1.1 團體賽每隊各 7 名球員，分別以 1-7 編號，每人掌 1 顆球。

2.1.2 每隊 1 號球員為隊長，在比賽過程中負責與隊友協商討論比賽戰術。比賽時如果對記錄有疑問或異議時，可由隊長代表該隊向裁判員或記分員提出徵詢，為維持賽場秩序，其他隊員不得向裁判員或記分員詢問。

2.1.3 在比賽期間，如果隊長被出局，則由 2 號接任隊長，依次類推。

2.2 站位

七人制團體賽比賽前，每隊球員站立在自己相應隊的發球線上，隊長固定為 1 號，站在中間位置。隊長兩側各站三名隊員。從靠近裁判員站立的位置，球員號碼依序為 2-3-4-1-5-6-7，雙方球員位置以相同號碼兩邊對應而立。

2.3 出場

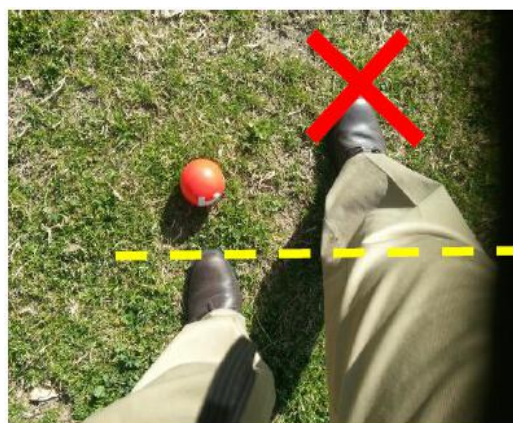
2.3.1 雙方隊長正步向前走到中線處，抽籤決定哪隊先發

球。小跑步回到原位。

2.3.2 雙方隊員正步向前走到中線處，互敬 Wiser 禮，握手、問好。小跑步回到原位。

2.4 擊球前站姿

打球前，球員必須站在自己球位置的後面。兩腳中的一腳固定在球的正後方，作為固定腳，該腳的腳尖方向要朝著準備擊球或佈陣的方向，腳尖、自己的球、對方的球，構成“三點一線”，等拿起球準備打球時，這只腳就不能移動或換腳。在球沒有擊出之前，後腳可以向後或側邊移動，但不可以超過固定腳位置的水平線。



2.5 打高智爾球的三個基本步驟

2.5.1 依標準站姿站好。

2.5.2 單手舉手示意裁判員準備打球，並報告要攻擊的球號或要進行佈陣。

2.5.3 裁判員吹哨示意該球員打球後，該球員才可以拿起球將球打出，否則視為犯規（但攔擊球員不包含在此規定內）。★

2.6 注意事項

- ① 每位球員要拿球前，必須確認球的顏色和號碼是否正確。
- ② 任何球員拿球後準備擊球時，任何人不得從其前面走過，不得故意阻礙球的前進，不得以聲音、言語或肢體干擾該球員。
- ③ 打球時，不需要按照球員號碼順序打球。
- ④ 每隊每次進攻前討論時間限制為 1 分鐘。1 分鐘內，隊員們可以集合到隊長身邊快速輕聲討論戰術，共同決定由哪位球員擊球或將球佈陣至何處。
- ⑤ 比賽時，當輪到該隊進攻討論戰術時，或站立的位置阻擋到球的行進路線時，球員們可暫時離開自己球的位置，但其它時間必須站在自己號碼球旁邊。
- ⑥ 打球前，球員不可以移開球行進路線上任何障礙物(如樹枝或石頭等)。但球員和工作人員不能作為障礙物。
- ⑦ 進攻時，如果球場中任何旗子擋住進攻球的路線，進攻球員可向裁判員提出移動旗子位置的要求，經裁判員同意後，插旗員可先將旗子換個位置或暫時拔起，讓進攻球員進攻，等進攻完後再將旗子插回原位。
- ⑧ 若擊球沒有擊中所報告的那個球，而是擊中同一攻擊路線上的其他球，仍視為有效球。
- ⑨ 每一場比賽，出局的球員不可以再進入比賽場地，

也不可以與場上的隊員交流。

第三章 發球階段

3.1 發球規則

發球，即比賽開始時，球員第一次將各自的球擊出，以達到佈陣的目的。

3.1.1 裁判員宣佈比賽開始，由隊長下達發球指令，每次每隊只限一人發球，雙方輪流把球發完。

3.1.2 發球時沒有一分鐘時間限制，也不需要按照每隊球員號碼的順序發球。

3.1.3 隊員們可以集合到隊長身邊快速輕聲討論戰術，共同決定由哪位球員發球或發至何處，然後回到對應號碼的發球線位置後，由隊長下達發球指令後進行發球。

3.1.4 發球沒有固定的方向、路線和遠近，但在發球階段，若球發到週邊線之外，發球無效，將球拿回原位，重新發球。

3.1.5 發球時必需遵守以下規定：

團體賽：每隊至少要有 2 顆球，最多 5 顆球越過中界線。

3.1.6 發球階段，兩隊不管擊中同隊或對方的球都為無效，被擊中的球回復原位，然後發球者需將球拿回重新發球。

3.1.7 等兩隊都發球完畢，第一階段“發球”結束。裁判

員宣佈雙方球員各就球位，球員應迅速移動到自己的號碼球旁站好，準備進入下一階段“競技對抗”。

第四章 競技對抗階段

4.1 競技對抗目的

發完球後，由發球前抽中籤先發球的隊先進攻，接著雙方輪流進攻。競技對抗的目的是將自己的球打出擊中對方的球，把對方的球“關住”或讓它“出局”。

4.2 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擊中對方的球。

4.3 佈陣（又稱佈局）

比賽中，當沒有合適的攻擊物件時，除了擊球，還可以佈陣，佈陣是一種比賽戰略上的考慮，將球打出佈陣到特別的位置，以便下次進攻或誘敵。

4.3.1 比賽中，除發球階段之外，每隊每次最多可以連續佈陣三回合，第四次就必須進攻。進攻一次後(不論擊中成功與否)，該隊佈陣累積次數便歸零再開始重新計算，該隊又有連續三回合佈陣的機會。

4.3.2 當球員犯規後，該隊的已佈陣次數不清零，仍接著犯規前的佈陣次數計算。★

4.3.3 當球員進行第四次佈陣時，即使裁判員吹哨同意發球，該球員仍屬於犯規。裁判員和記分員沒有權利及義

務提醒球員佈局次數，但是有義務回答隊長關於該隊已佈局次數的詢問。★

4.4 競技球、初關、二關、出局

- 競技球：即沒有被關住的活球，有進攻權，球員可用競技球自由地擊球或佈陣。比賽一開始，所有的球都是競技球。
- 初關：當我方的競技球被對方的競技球擊中第一次時，被擊中的球就被判“初關”，球不能動。插旗員在該球旁插上黃旗。
- 二關：如果被初關的球被擊中第二次，該球就變成二關，插旗員在該球旁改插上紅旗。
- 出局：如果被二關的球又被擊中第三次，該球被判出局，該球球員必須拿著球馬上離開賽場，無權再繼續參加此場比賽。

4.5 解救

若要解救一方被關住的球（不論初關或二關），其隊友必須擊中對方“關”它的球。則被初關的球可被解救釋放，被二關的球可解救為初關。

4.5.1 解救的優先順序：

- 如果一顆球關住了對方多顆球，當這顆球被對方擊中時，先被它關住的先被解救。
- 如果一顆球沒有關住過對方任何球，當這顆球

被擊中時，可以用來解救：

- ① 被出局球擊中過的對方球。（此出局球的意思是：關住我方球後出局的球）
- ② 因誤擊被關住的對方球。

4.5.2 已經出局的球不能被解救。

4.6 誤擊

當自己的球打中同隊隊友的球，稱為誤擊。

4.6.1 誤擊的後果

凡誤擊者被判出局，而被誤擊的球視其原來的狀態而有以下三種判決結果：

- 假如原來是競技球，就被判初關，球旁插黃旗；
- 假如已經是初關，就變成二關，換成插紅旗；
- 假如已經是二關，就變成出局。

4.6.2 誤擊的解救

要解救因誤擊被關住的球，該球員的隊友就必需打中對方沒有關住過我方球的任意球一次。例如：紅 3 球被誤擊，此時對方的白 5 球沒有關住過紅隊任何球，所以若紅隊擊中白 5 球，則紅 3 球被解救。

但如果白 5 球已經關住了紅隊其他球，則先解救其他球，不能解救紅 3 球。

4.7 連擊

連擊即一次擊球，連續擊中多顆球。

4.7.1 連續擊中對方多顆球:皆為有效球，被擊中者都算被擊中一次。

4.7.2 先擊中對方球，後擊中己方球：只要先擊中對方球，則再擊中己方球不算誤擊。

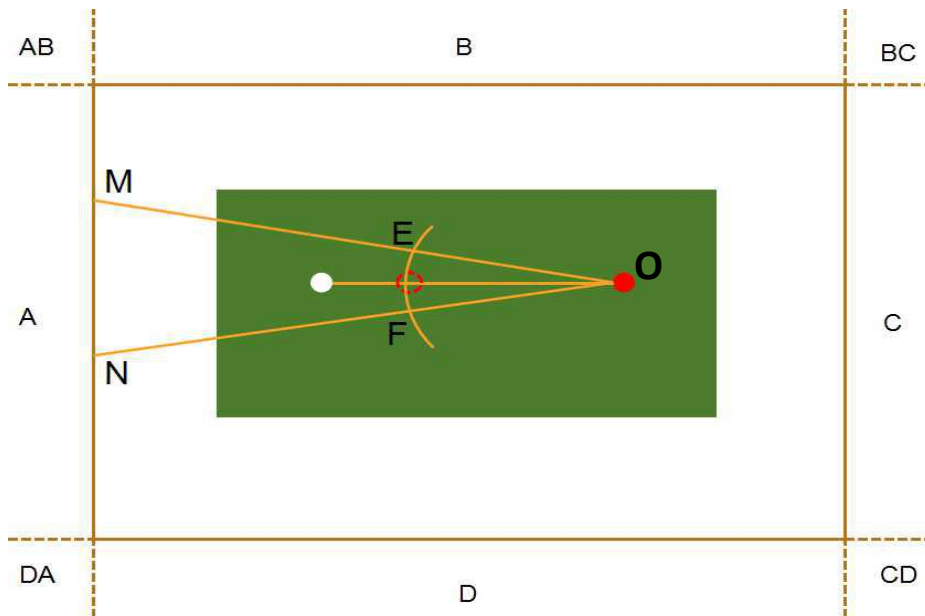
4.7.3 先擊中己方球，後擊中對方球：判定為誤擊，後面的攻擊無效，該球因誤擊出局。

4.7.4 先擊中對方球，這顆被擊中的球因被碰撞而滾動又擊中其他球：當一顆球被擊中時，已經被判關住或出局，則它又擊中任何球都無效。

4.8 佯裝進攻★

4.8.1 佯裝進攻即“假裝進攻、實際佈局”的行為，為明確界定佯裝進攻行為，規定如下：

若進攻時，沒有達到進攻球與被進攻球連線的三分之二處，則本次進攻判定為“佯裝進攻犯規”，換由對方進攻；若進攻時偏離兩球連線左側或右側 15 度角，則本次進攻判定為“佯裝進攻犯規”，換由對方進攻。即下圖所示，紅球為進攻球，白球為被進攻球，在 EFMN 範圍內，為有效進攻，否則為無效進攻；若為有效進攻但擊中對方球後球落到週邊線之外，則按規則 1.1 拉回到相應位置。



4.8.2 注意：本規則中，“同一進攻路線”指進攻球左右 15 度角範圍，即三角形 MNO 範圍內。

4.9 攔擊

攔擊是指對方進攻我方的時候，我方採取的及時阻攔，即攔擊球員用手中的球擊中進攻球。攔擊在比賽競技階段中任何時候均可使用。攔擊可分：空中攔擊、正面攔擊和側斜攔擊。

4.9.1 當對方要進攻的時候，喊出要攻打我方的球號碼時，此時我方隊長可在裁判員吹哨之前，快速下出指令指定某號球員實施攔擊。裁判員吹哨過後隊長不可下令攔擊。

4.9.2 在隊長發出指令 2 秒後，攔擊隊員必須將球拿在手上準備攔擊，如果超過 2 秒沒有把球拿在手上，裁判就判定不可攔擊。

4.9.3 如果對方進攻隊員球還未擊出，我方攔擊球員已將攔擊球提前擊出，則我方球隊計犯規一次。

4.9.4 如果進攻球員擊出的球已經停止，或進攻球已經超過它要攻擊的那一顆球，而攔擊球員還未將球擊出，則攔擊球隊計犯規一次。

4.9.5 攔擊球擊中另一隊的進攻球後，則算攔擊成功。但若沒有擊中要攔擊的球，意外擊中攔擊路線上對方的其它球，同樣有效。如果攔擊球不小心擊中自己隊的球，同樣屬於誤擊。

4.9.6 我方攔擊成功，則對方被攔擊的球立即被初關。但不管攔擊是否成功，只要攔擊球員將球擊出，則該隊視為進攻一次，接下來就仍由對方繼續進攻。

4.9.7 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。

4.9.8 為了避免混亂，只有隊長可以下達攔擊的指令。

4.9.9 有效攔擊的時機：是介於對方攻擊球員把球打出去的時間開始到快接近但尚未擊中要攻擊的我方球之前都可進行攔擊。

無效攔擊的時機：

- (1) 攔擊的球員比對方攻擊球員提前把球打出去;
- (2) 或等對方進攻的球停止後或已經超越過對方想要攻擊的我方球後才把球打出去。

4.10 圍捕線內競技

兩隊經過相互攻防後，當其中任何一隊只剩下一顆競

技球時，就要設定圍捕線，在圍捕線內進行競技。

4.10.1 重新定位線：各自發球線向內 1 米的位置。一般為虛擬的線。

4.10.2 重新定位：場上球員將場上的競技球和被關球帶著相應的旗子從原來的球位拿到各自重新定位線上任意排列，重新定位。

4.10.3 重新定位完畢，雙方在圍捕線內繼續進行競技對抗，擊球、佈陣的規則不變。

4.10.4 當任何一隊擊球時沒有打中對方的球而跑出圍捕線外時要受處罰。處罰方式如下：

受罰球隊的重新定位線要向對方靠近一米，成為新的重新定位線。並將跑出圍捕線的球拿回，放在新的重新定位線相應位置。另外，該隊的位於新重新定位線後面的球，也要移動到新重新定位線的相應位置，而原本就位於重新定位線前面的球不用動。

4.10.5 當兩隊的重新定位線距離只有 12 米時，如果兩隊再有打出圍捕線的球時，都不必受處罰。

4.10.6 如果某一方球先擊中對方的球後跑出圍捕線，該球隊不需要受重新定位線前進一米的處罰，但是出了圍捕線的球需要拿回擊球前該隊重新定位線上的原位。

4.10.7 如果某一方球被對方球擊出圍捕線，該球隊不需要因此受到重新定位線前進一米的處罰，出了圍捕線的

球需要拿回原位。

4.10.8 在圍捕線內競技時，如果只剩下一顆競技球的球隊，通過擊中對方球而解救了自己的隊友，則該隊就有兩顆競技球，此時圍捕線取消，恢復第二階段繼續競技比賽，直到其中一隊又剩下一顆競技球時，才要再次設置圍捕線。

第五章 犯規種類及相應的處罰

5.1 標準罰則的犯規種類及處罰方式

標準罰則的犯規：按標準罰則進行處罰的違反規定的行為。

5.1.1 拿起球後，固定腳移動位置、或更換固定腳、或後腳尖超過固定腳腳跟的水平線。

5.1.2 比賽中任何時候腳踢到球。

5.1.3 未經過裁判員吹哨示意就拿起球。（攔擊不包含在此規定內）

5.1.4 拿起錯誤的號碼或顏色的球打球（球員拿起錯誤的球打球時，即使裁判員吹哨同意擊球，該球員仍屬於犯規行為。）

5.1.5 擊中對方的球時，手沒有放開球。

5.1.6 未經裁判員同意，球員自行將旗子拔起或移動位置，或移動球行進路線上的任何障礙物，（球員和工作人員不算障礙物）

5.1.7 輪到某隊進攻時，超過 1 分鐘的討論時間限制，該隊指定的球員還未報告準備擊球或佈陣。

5.1.8 對方進攻球員還未將球擊出，攔擊球員已將攔擊球提前擊出。

5.1.9 對方進攻球員擊出的球已經停止或已擊中我方球，我方攔擊球員還未擊出手中的攔擊球。

5.1.10 以肢體違規碰觸到持球者或故意在球的行進路線上阻擋球的前進。

5.1.11 佯裝進攻。★

5.2 標準罰則

當犯規發生時—

- 如果球尚未打出，犯規的隊伍將失去 1 次進攻的機會，換由對方進攻。

- 如球已打出，且擊中對方球，算進攻一次，但擊中無效。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，屬於有效，按照誤擊的規則判定。接下來由對方進攻。

- 如果球已打出，但未擊中對方球，算進攻一次，打出去的球必需放回原球位。接下來由對方進攻。該犯規球員下次進攻時，成功擊中對方球一次無效。

5.3 特殊罰則的犯規

特殊罰則即當以下犯規行為發生時，不按照標準法則處罰，而是按以下罰則進行處罰。

5.3.1 特殊罰則的犯規種類及處罰

5.3.1.1 違例：超過連續三次佈局的規定。

相應處罰為：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。

5.3.1.2 違例：比賽競技時，同隊有一人以上同時擲球。

相應處罰為：所有同時擲球的球員都算犯規：

- 如犯規時，輪該隊進攻，其中一名犯規球員(由裁判決定)被判下一次成功擊中對方的球不算。其他犯規的球員則被判出局。
- 如犯規時，未輪該隊進攻，所有犯規的球員則都被判出局。

附錄:計分表使用說明

計分表版面：

計分表的版面分成 7 塊區域：A.比賽基本資料區，B.打擊順序記錄區，C.出局之球記錄區，D.犯規記錄區，E.三次布球記錄區，F.重新定位記錄區，G.終場紅黃旗數目。參閱下圖：

WISER BALL GAME RECORDING SHEET 計分表

B

打擊順序 sequence of hits

Seq	M	striker	target	X
1	<input type="checkbox"/>	→		
2	<input type="checkbox"/>	→		
3	<input type="checkbox"/>	→		
4	<input type="checkbox"/>	→		
5	<input type="checkbox"/>	→		
6	<input type="checkbox"/>	→		
7	<input type="checkbox"/>	→		
8	<input type="checkbox"/>	→		
9	<input type="checkbox"/>	→		
10	<input type="checkbox"/>	→		
11	<input type="checkbox"/>	→		
12	<input type="checkbox"/>	→		
13	<input type="checkbox"/>	→		
14	<input type="checkbox"/>	→		
15	<input type="checkbox"/>	→		
16	<input type="checkbox"/>	→		
17	<input type="checkbox"/>	→		
18	<input type="checkbox"/>	→		
19	<input type="checkbox"/>	→		
20	<input type="checkbox"/>	→		
21	<input type="checkbox"/>	→		
22	<input type="checkbox"/>	→		
23	<input type="checkbox"/>	→		
24	<input type="checkbox"/>	→		
25	<input type="checkbox"/>	→		
26	<input type="checkbox"/>	→		
27	<input type="checkbox"/>	→		
28	<input type="checkbox"/>	→		
29	<input type="checkbox"/>	→		
30	<input type="checkbox"/>	→		
31	<input type="checkbox"/>	→		
32	<input type="checkbox"/>	→		
33	<input type="checkbox"/>	→		
34	<input type="checkbox"/>	→		
35	<input type="checkbox"/>	→		
36	<input type="checkbox"/>	→		
37	<input type="checkbox"/>	→		
38	<input type="checkbox"/>	→		
39	<input type="checkbox"/>	→		
40	<input type="checkbox"/>	→		

A

優勝隊 Winner: R W

(R) Red 紅隊: _____

(W) White 白隊: _____

日期 date: _____ 開始時間 b.time: _____

結束時間 e.time: _____

地點 place: _____

記分員 scorer: _____

裁判員 referee: _____

C

出局球 struck out

W		R	
球號 ball no	順序號 seq no	球號 ball no	順序號 seq no

D

犯規 fouls

W	R

E

偷球三次 setting 3 times

W		R	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

F

重新定位記錄 repositions

W	R

G

終場紅黃旗數 no. flags at end

W		R	
紅旗數 Rfs	黃旗數 Yfs	紅旗數 Rfs	黃旗數 Yfs

A 區：比賽基本資料區

比賽基本資料區是用來記錄比賽的一些基本資料，包括比賽雙方的隊名，比賽日期，開始時間和結束時間，比賽地點等等。裁判和記分員需要於比賽完畢後在此處簽字。

B 區：比賽基本資料區

這一區塊是用來依照順序記錄擊球的過程。擊球的意思是一個球擊中另外一個球。所有的擊球都需要記錄，包括誤擊。

打擊者（“Striker”）欄是用來記錄攻擊方的球：目標者（“Target”）欄是用來記錄被擊中的球。如果攻擊後並未打中對方的球，就不需要記錄。

下面是一個擊球的順序的例子，用來說明如何使用這個記分區塊。“S”欄代表的是擊球的順序號碼。

S	M	Striker	➔	Target	X
1	☐	W3	➔	R5	
2	☐	R4	➔	W1	
3	☐	W2	➔	R6	
4	☐	W7	➔	R2	
5	☐		➔		

在 S1 時間，白 3 擊中紅 5；

在 S2 時間，紅 4 擊中白 1；

在 S3 時間，白 2 擊中紅 6；

在 S4 時間，白 7 擊中紅 2。

打叉“X”表示消除（X欄）

這個記錄區塊中的“X”欄用來表示消除掉的事件。

一個消除掉的事件不會再對後面的比賽產生任何影響。下列說明這個狀況：

S	M	Striker	→	Target	X
1	☐	W3	→	R5	X
2	☐	R4	→	W1	
3	☐	W2	→	R6	
4	☐	W7	→	R2	
5	☐	W3	→	R6	
6	☐	R4	→	W3	
7	☐		→		

此例之中，在 S5 時間，白 3 球打中紅 6 球，然後在 S6 時間，紅 4 球擊中白 3 球。由於在此之前，白 3 球曾關鎖過若干紅球，因此它鎖住的第一個紅球，也就是在 S1 時間鎖住的紅 5，得到救援。接下來，S1 時間記錄的事件被畫橫線消除，並且在 X 欄位打叉，表示這個事件消除了，因為這條記錄已經不會再對後面的比賽過程產生任何的影響了。也就是說，下一次白 3 球若再被某紅球擊中。S1 的這條記錄將不再被考慮，而會從這條之下開始找尋因白 3 被擊中而應該被救援的紅球。

“M”欄用來記錄誤擊

當某個球擊中自己隊友，稱為誤擊。當誤擊發生之時，攻擊球立刻出局。下面的例子說明如何記錄這種狀況：

下圖之中，在 S7 時間，紅 3 誤擊紅 4，因此，M 欄位填黑或打鉤表示誤擊發生了。

S	M	Striker	→	Target	X
1	□	W3	→	R5	X
2	□	R4	→	W1	
3	□	W2	→	R6	
4	□	W7	→	R2	
5	□	W3	→	R6	
6	□	R4	→	W3	
7	■	R3	→	R4	

R3 被畫橫線消除，同時也被填入“出局之球”記錄區內如下。此例中 7 代表的是在 S7 順序時間點。

出局球 struck out			
W		R	
球號 ball no	順序號 seq no	球號 ball no	順序號 seq no
		R3	7

C 區：出局球記錄區

這個區塊記錄出局的球，包括被打擊三次的球和發生誤擊的球。下面是一個例子：

Seq	M	striker	→	target	X
1	<input type="checkbox"/>	R3	→	W6	
2	<input type="checkbox"/>	...	→	...	
3	<input type="checkbox"/>	R1	→	W6	
4	<input type="checkbox"/>	...	→	...	
5	<input type="checkbox"/>	R4	→	W6	
6	<input type="checkbox"/>		→		
7	<input type="checkbox"/>		→		
8	<input type="checkbox"/>		→		
9	<input type="checkbox"/>		→		
10	<input type="checkbox"/>		→		
11	<input type="checkbox"/>		→		
12	<input type="checkbox"/>		→		
13	<input type="checkbox"/>		→		
14	<input type="checkbox"/>		→		
15	<input type="checkbox"/>		→		

(W) White 白隊:		
日期 date		開始時間 b.time
		結束時間 e.time
地點 place		
記分員 scorer		
裁判員 referee		

出局球 struck out			
W		R	
球號 ball no	順序號 seq no	球號 ball no	順序號 seq no
W6	S5		

上圖中，白 6 球在 S5 時間點被第三次擊中而出局。因此，白 6 被記錄在“出局之球”記錄區上，出局的順序時間點 S5 也一起登記。然後，原先記錄白 6 球被擊中的三條事件，分別在 S1、S3 和 S5 時間點，均在此時被畫橫線打叉消除，因為它們均不再對後面比賽產生影響。

D 區塊：犯規記錄區塊

此區塊用來做球員犯規的記錄。每對犯規就記錄一次，可以畫正字來記錄，終場時將犯規總數登記在下方格子裡面。

E 區塊：連續布球三次區塊

這個區塊可以用來記錄雙方連續布球次數。當一個隊以布球代替攻擊時，就在一個格子內打勾。三個格子打鉤代表連續布球三次。一旦攻擊動作發生，原來打勾的格子就劃掉；下次布球再重新開始計算。

F 區塊：重新定位記錄

這個區塊用於記錄重新定位的次數。若白隊重新定位一次，則在白隊方畫一個向右的箭頭，若紅隊重新定位一次，則在紅隊方畫一個向左的箭頭。本區塊有上下兩排，第一次設定圍捕線的重新定位線的移動記錄在上排。如果第一次圍捕線取消，之後又第二次設定圍捕線，則可以在下排記錄。本表可以可以記錄兩次圍捕線的設定。

G 區塊：終場紅黃旗數目

在每一場終了時，登記每一隊場上插有多少紅旗和多少黃旗，將旗子數登記在此處。

附錄二：

2016 中國（安丘）國際高智爾球邀請賽 賽程安排表

		時間	排程	備註
9 月 23 日	上午	06:00-12:00	各隊報到，辦理入住	
	下午	14:00-15:30	各隊領隊及裁判員賽前會議	
		16:00-17:30	開幕式	
	晚上	19:00-20:30	歡迎晚會（文藝表演）	
9 月 24 日	上午	08:00-11:30	團體賽小組循環賽前三場	16 個小組，每 組取第 1 名， 決出 16 強
	下午	14:00-17:30	團體賽小組循環賽後三場	
		16:00 以後	遊園活動	
	晚上	18:30	嘉年華	
9 月 25 日	上午	08:00-11:40	團體賽小組循環賽	4 個小組，每 小組取前 2 名，決出 8 強
	下午	14:00-15:15	團體賽淘汰賽	8 進 4
		16:00-17:30	團體賽半決賽	
	晚上	18:30 以後	遊園活動	
9 月 26 日	上午	08:00-09:30	團體賽決賽	
		10:00-11:30	閉幕式（頒獎典禮）	
	下午	13:00 以後	各參賽隊返程	
注：具體賽程以《2016 中國（安丘）國際高智爾球邀請賽參賽指南》為準。				

附錄三：

2016中國（安丘）國際高智爾球邀請賽報名表

參賽隊伍名稱		報名日期	
所屬單位（協會）		所屬地區	
領 隊	姓名		電 話
	郵箱		證件號
隊 長	姓名		電 話
	郵箱		證件號
所需房間	類型		數 量
參賽隊員姓（含隊長及替補）	性別	電 話	年 齡
			證 件 號

報名須知：

- 1、報名表填妥後，和參賽隊員身份證影本，一起請以 方式回至： ；
- 2、組委會收到報名郵件，表格填寫完整無誤，將獲得比賽委員會的參賽編號，球隊完成住宿定金支付請備註參賽編號，同時 組委會支付憑證；
- 3、組委會收到住宿定金後， 參賽確認單，即完成參賽報名程式，球隊憑參賽確認單報到；
- 4、參賽隊伍報到後領取“參賽證”，所屬人員憑“參賽證”參賽。

附錄四：

2016中國（安丘）國際高智爾球邀請賽住宿標準類別

類型	A 類酒店	B 類酒店
標準	五星級標準，含雙早	商務酒店，含雙早
價格	228 元/間/晚	168 元/間/晚
位置	齊魯酒地文化創意產業園內	安丘市里（齊魯酒地五公里以內）
示意		
說明	<p>1、房間為酒店客房示意圖，具體入駐以實際房型為準；為確保大賽順利進行，方便通勤車接送，所有報名參賽隊伍需在上述兩種 A、B 類酒店中選擇；</p> <p>2、大賽組委會統一預訂上述兩類酒店，為節省參賽費用，優先預訂標準間（有特殊需求者，單獨申報），參賽隊伍需於 8 月 20 日前預交房間定金，以確認參賽。</p> <p>3、參賽者午餐及晚餐可根據需求選擇高、中、低端不同價位。</p>	