



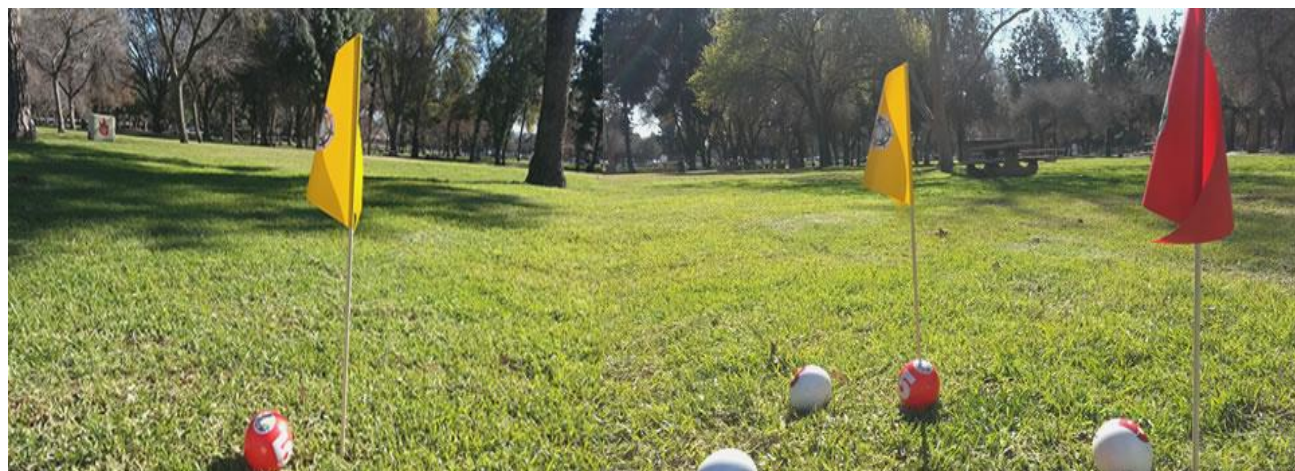
WORLD  
WISER SPORT  
COMMITTEE



# 世界 Wiser 运动委员会 Wiser 运动比赛规则手册



简体中文版 1.0  
公布日期：11-30-2013



© 版权为 WORLD WISER SPORT COMMITTEE®所拥有

150 E. Colorado Blvd. Suite 202, Pasadena, CA 91105, USA

Tel: 626.795.7485 / Fax: 626.795.7488 / Email: [info@worldwisersport.org](mailto:info@worldwisersport.org) / [www.worldwisersport.org](http://www.worldwisersport.org)

# 目 录

一. Wiser 运动简介 .....	4
二. 比赛前准备和礼仪 .....	6
Wiser 比赛基本球具和设备.....	6
Wiser 竞技比赛方式.....	7
正式 Wiser 比赛服装要求.....	8
Wiser 比赛场地.....	8
如何布置 Wiser 比赛场地.....	8
比赛前两队球员排列位置 .....	8
三. 如何打 Wiser 球 .....	12
第一阶段：“发球” .....	12
“发球”的比赛规则 .....	12
第二阶段：“比赛竞技对抗” .....	13
什么是「竞技球」、「初关」、「二关」和「出局」? .....	13
如何解救被「初关」和「二关」的球? .....	13
「击球」 .....	15
「布球」 .....	15
打 Wiser 球的标准站姿.....	16
打 Wiser 球的三个基本步骤.....	17
其他比赛规则和注意事项 .....	17
最后阶段：「围捕线」内竞技.....	19
如何设定「围捕线」 .....	19
如何在围捕线内重新定位 .....	19
在围捕线内竞技的规则 .....	22
何谓「误击」? .....	25
如何解救因「误击」被关住的球? .....	25

「拦击」 .....	26
如何决定比赛胜负? .....	27
<b>四. 比赛犯规的种类与相应的处罚 .....</b>	<b>28</b>
Wiser 比赛对一般犯规的《标准处罚》方式: .....	29
<b>五. 常见比赛问题与解答 .....</b>	<b>30</b>
一般比赛问题 .....	30
有关“发球”的问题 .....	30
有关比赛竞技的问题 .....	31
有关「围捕线」内竞技的问题 .....	35
有关「误击」的问题 .....	35
有关「拦击」的问题 .....	35
<b>六. Wiser 运动比赛常用术语 .....</b>	<b>37</b>
<b>七. 附件: Wiser 比赛记录表 .....</b>	<b>39</b>
<b>八. 规则手册使用声明 .....</b>	<b>40</b>

## 图表目录

图一：布置 Wiser 比赛场地 .....	10
图二：比赛前两队球员站立位置.....	11
图三：Wiser 球比赛基本规则图解 (Wiser 1-2-3) .....	14
图四：设定「围捕线」范围 .....	20
图五：在「围捕线」内重新定位.....	21
图六：实例说明未击中球打出围捕线外的处罚方式.....	24

## 一. Wiser 运动简介

Wiser 球，原是古代宫廷君王、大臣与士大夫和西方元首总统谋略斗智、锻炼身体最高贵最顶级的球艺运动，但很可惜的是这种世界性皇王首相级顶级高贵的球艺运动早已年久失传了，今由一位伟大无私的长德发掘并加以完善以利益大众。长德道德崇高，美国国会参议院通过无记名投票在第 112 届国会全票通过第 614 号决议上表彰这位长德对世界人类所做的贡献。这位长德在将 Wiser 球艺和全套规则完整传授给世界 Wiser 运动委员会时严肃地说：「你们必须把 Wiser 球发展普及到全世界，成为领导 Wiser 球的总会。你们记住！我必须说 Wiser 不是佛教拥有的运动，也不是任何一个宗教独有的运动，任何宗教和非宗教人士，无论男女老幼，都有权利享受它，都是他们的一份子，因为 Wiser 是大自然赋予人类的强身健体、没有种族宗教性、人人有权平等享受的一种纯体育球类运动，它唯一的作用就是给人类带来利益，强身健体，塑造道德友善，和平助益世界。」现在，世界 Wiser 运动委员会已经成立，总部设在美国，美国是 Wiser 运动的发起国，世界 Wiser 运动委员会第一届人员就职典礼已于 2013 年 3 月 2 日在美国举行。

Wiser 球，是以智谋结合运动的一种动静相争的对抗性的球类运动，它不需要专门的球场，无论任何障碍的场地均能使用，非常安全，适合所有的人群，男女老幼均宜。

对于年岁高的人，有些身体欠佳，乃至手足麻木走路困难，有的心智也昏昧，生活都无法自理。只要还能打 Wiser 球，就可以增强免疫力，强健身体、耐力，活跃衰竭的脑细胞，避免老年痴呆，开阔心胸，增进喜乐，舒畅心情，能有效避免孤独失眠、手脚麻木，防止风湿、寒气入侵。

中、青年人同样可以得到以上受益，增进智能，开发大脑活力，同时更可以解决宅男、宅女们内向孤僻和不好社会活动、交朋结友的现象。藉由打 Wiser 球，引领他们走向户外，于比赛中结交朋友，增强自信和发展良好健康的社交关系。

另外打 Wiser 球的少年和小孩，会变得独立善思维，有礼貌，道德升华，育长坚韧，强健身体，促成长高聪明，这是育养人才最好的运动。

总之，Wiser 运动不仅能锻炼体力，而且能开发智能脑力，它不分老年、中年、青年、少年、幼儿、男女、高矮、胖瘦、种族、肤色，也不需要专门场地，可以因地制宜，任何不同场地、异型障碍不仅是整个球场的一个部分，而且是当下开肤智力的好玄诀，对球员来说都在千变万化中生发心机智慧，并且任何时候在不同场地、障碍的变化中增加了对球员崭新的挑战性，即使是同一个场地，每一次打球，由于对方和自己队友的击打顺序、路线、方向和力道不同，从而使得任何一场比赛都没有重复，都需要运用不同的布局调度和击球技巧，因此，也就让球员不断提高自己的智能和球技，让打球增添更多的变化和趣味性，这是当今所有球类运动所不具备的特色。国际奥委会和国际拳击协会祝贺世界 Wiser 运动委员会的函件中高度赞叹 Wiser 球，说：“Wiser 是球类运动中最完美的体育运动。”同时，打 Wiser 球，非常安全，只要喜爱体育，想强身健脑，塑造道德人品的人皆可加入，是真正做到了平等待遇的运动。它既是个人、也是团体的谋略和战术，从智力思维训练方面来说，有如下棋布阵，从身体的锻炼体力增长方面来说，更是一个完美自然的高级球类运动。因此，Wiser 球是全世界人类最完美、最高贵、对人类最有益处的球类运动，其总的效用体现在七个方面：强身健体，活跃精神，开发脑力智慧，团结友爱，增强免疫力，迟缓体能衰竭，有助于提升老中青少年道德质量！实践证明了，只要打过 Wiser 球的人，是人人赞叹，爱不释手，明显给他们带来了身心健康。

世界 Wiser 运动委员会是一个公众性非营利组织，是合法的、全世界最高、最权威的 Wiser 领导机构，依特定的 Wiser 球的规则，训练不同级别的裁判人员，主办世界性的比赛，指导各个国家和地区的 Wiser 运动委员会的工作，领导 Wiser 运动在全世界各个国家和地区的发展，其目的就是让全世界不同地域、不同肤色、不同年龄、不同宗教、不同文化的人，都能通过打 Wiser 球，祛除疾病，延缓衰老，增强身心健康，增长智能，增进友谊，提升道德，进而促进整个世界的和平和人类的幸福。

世界 Wiser 运动委员会



## 二. 比赛前准备和礼仪

### Wiser 比赛基本球具和设备

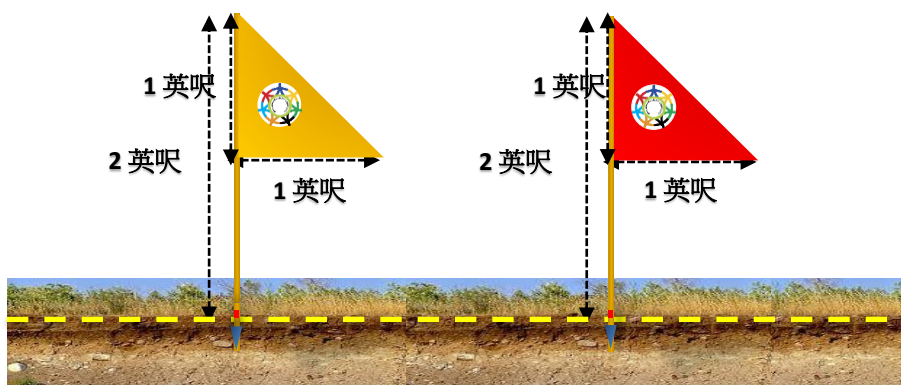
#### 1. Wiser 比赛球：

每颗球的直径约 90 毫米，重量约 168 克。红、白两色各 7 颗，分别以 1 到 7 来编号。



#### 2. Wiser 比赛旗：

准备黄旗与红旗各 10 支。旗子的规格和尺寸如下图所示， 两边为 1 英尺 长的等腰直角三角旗面， 旗子插入地面后， 地面以上的旗杆高度需为 2 英尺。



#### 3. 准备一条 12 米长的绳子来设定“中界线”。

## Wiser 竞技比赛方式

正式 Wiser 比赛分红、白两队竞技对抗，依照每队球员人数的不同可分为以下三种比赛方式:

### 1. 单人对打:

每队各 1 名球员，掌 5 颗球，分别编号 1-5。

### 2. 双人对打:

每队 2 名球员，每队 6 颗球。每位球员打 3 颗球，其中 1 人掌 1-3 号球，另 1 人则掌 4-6 号球。

### 3. 团体赛:

每队各 7 名球员，分别以 1 到 7 来编号。每人打 1 颗球。其球的号码是和该球员的编号相同。比如说：1 号球员就打 1 号球，2 号球员就打 2 号球，依此类推。每队的 1 号球员为该队队长，负责于比赛竞技中与队友协商讨论比赛战术。

- 依国际运动惯例，在正式 Wiser 比赛中男子组和女子组是分开竞赛，但平常练习或非正式比赛时，可以男女混合对抗。每场比赛有 3 局，采 3 战 2 胜制。
- 正式 Wiser 比赛，每队可有 8 人登记报名，每局比赛每队可任选其中 7 人上场比赛，剩下 1 人为替补球员。每局比赛一旦选定 7 位球员后，除非紧急状况（例如：有队员身体不舒服或受伤），否则不可换人。
- 除比赛队员外，赛场还需要 1 位**裁判员**、1 位**记录员**负责记录和 1 位**插旗员**负责插旗/拔旗。视比赛情况需要，比赛中也可以增派 1 至 2 位助理裁判员来协助主裁判员。



## 正式 Wiser 比赛服装要求

为区别于其它球类运动，Wiser 球有专门设计的运动服装，Wiser 运动服装被世界各国、各界人士所赞叹，认为是世界各类运动服装中最时尚、最帅气英武、最优秀高贵绅士的服装。Wiser 运动服装除了在正式的国际比赛中使用外，本会也认同球员们可以在日常生活中穿著。

但是，为了方便学习打 Wiser 球的人士在日常生活中尽量地通过打 Wiser 球锻炼身体，提高智能，享受 Wiser 带来的利益，在平时的练习或者一般的比赛中，可以自由穿著任何运动装或休闲装打球。

## Wiser 比赛场地

Wiser 比赛的场地，可以选择有草、无草、草高、草低，或是地面高低不平，乱石斜坡，不规则的异形场地，乃至室内等都可以。一般来说，Wiser 比赛场地是无限大小，可因地制宜。大者可在高尔夫球场，小者可在室内，无论什么障碍物均可利用。

## 如何布置 Wiser 比赛场地

以下为布置 Wiser 比赛场地的步骤：（见[图一](#)说明）

### **第一步：先确立 “中界线”：**

以一条 12 米长的绳子为 “中界线”

### **第二步：布置两队 “发球线”：**

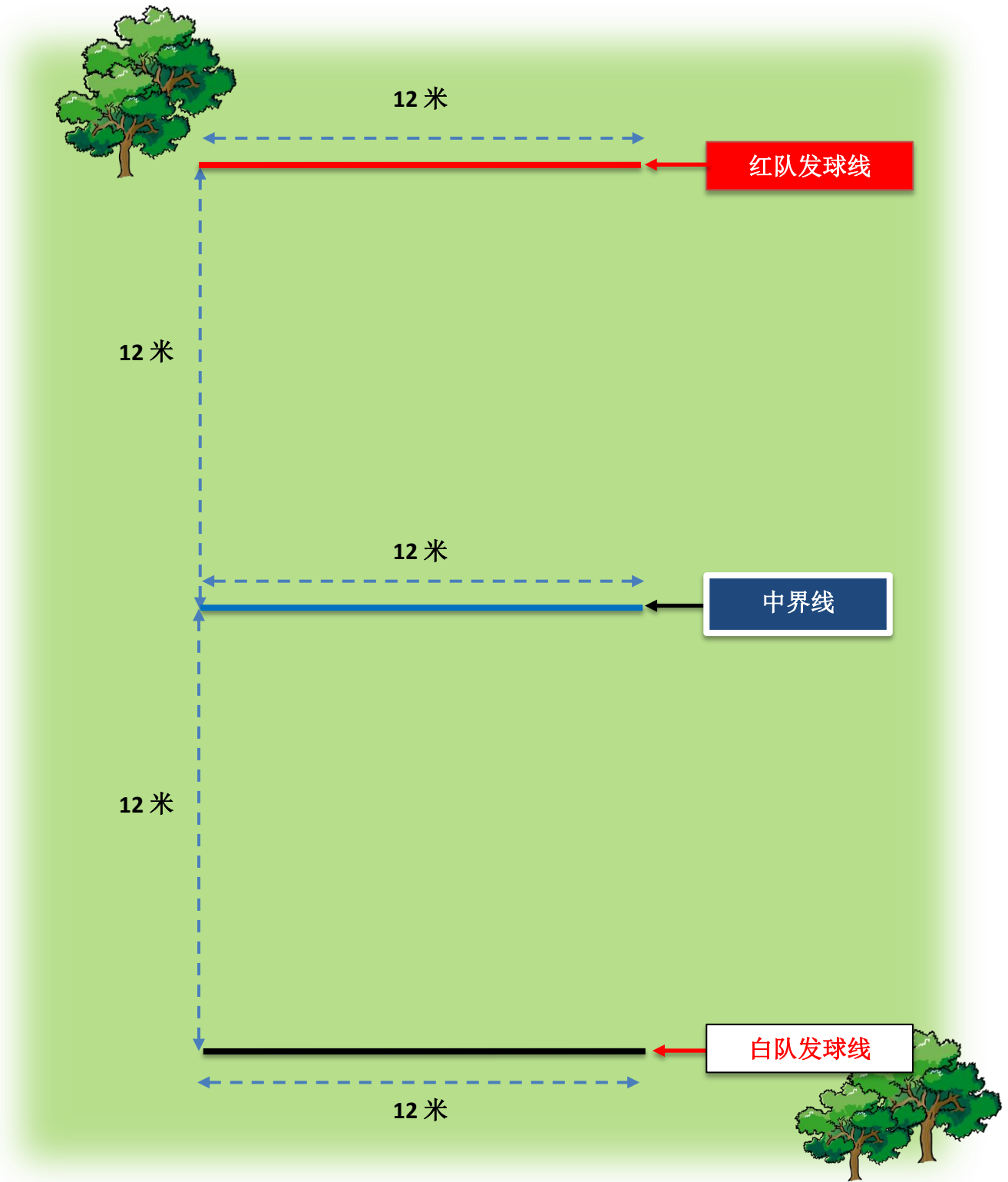
两队的发球线距离 “中界线” 各为 12 米。（发球线长度也为 12 米）

## 比赛前两队球员排列位置

- Wiser 比赛，分红、白两队，团体赛每队 7 人，每人打一颗球，但平常练习时，可以少于 7 人。

- 如[图二](#)所示，团体赛时，每队球员站立在自己相应队的发球在线，队长固定为1号，站在中间位置。队长两侧各站三名队员。从靠近裁判员站立的位置，依序为2-3-4-1-5-6-7，双方球员位置以相同号码两边对应而立。
- 请注意[图二](#)只是举例示范，比赛时红、白两队的位置是可以互换的，而且裁判员也可选择中界线的任何一端站立。

图一：布置 Wiser 比赛场地



图二：比赛前两队球员站立位置



## 三. 如何打 Wiser 球

### 第一阶段：“发球”

#### “发球”的比赛规则

- 比赛开始前，由两队队长抽签决定哪一队先发球。比如白队抽中先发球，接着红队，两队轮流把球发完。
- 发球前，每位球员先将自己号码的球拿在手上准备发球，每次轮到该队发球时，只限一位球员发球。
- 发球时没有 1 分钟的讨论时间限制，也不需要按照每队球员数字编号的顺序发球。
- 队员们可以集合到队长身边快速轻声讨论战术，共同决定由那位球员发球或发至何处，而不是由队长下命令指定。
- 轮到该球员发球时，发球者必须站在其球号在发球线的排列位置，不可任意移动至其他位置发球。
- 发球没有固定的方向、路线和远近，可以把球发到整个球场，发球的范围不需要局限在介于两队发球线之间的矩形范围内。
- 虽然发球的范围没有限制，但发球布阵时必需遵守以下规定才算合格：
  - **团体赛**:每队必须至少要有 **2** 颗球，最多 **5** 颗球越过中界线。
  - **双人对打**:每队必须至少要有 **2** 颗球，最多 **4** 颗球越过中界线。
  - **单人对打**:每队必须至少要有 **2** 颗球，最多 **3** 颗球越过中界线。
- 发球时，两队不管击中同队或对方的球都为**无效**，被击中的球回复原位，然后发球者需将球拿回重新发球。

等两队都发球完毕，第一阶段“发球”就结束了。接着裁判就宣布：「双方球员就球位。」此时，球员就从各自原先站立在发球线上的位置迅速移动到自己的号码球旁站好，准备进入**第二阶段“比赛竞技对抗”**。

---

## 第二阶段：“比赛竞技对抗”

---

发球完后，也由在发球前抽中签先发球的队先进攻，然后换另一队进攻，接着双方轮流进攻。比赛竞技对抗的目的是将自己的球打出击中对方的球，把对方的球「关住」或让它「出局」。

### 什么是「竞技球」、「初关」、「二关」和「出局」？

- 比赛一开始，所有的球都是「**竞技球**」，都有进攻权！「**竞技球**」就是没有被关住的球，球员可将「**竞技球**」自由地击球或布阵。
- 当我方的「**竞技球**」被对方的**竞技球**击中**第一次**时，被击中的「**竞技球**」就被判「**初关**」，球就不能动了。插旗员会在被「**初关**」的球旁插上**黄旗**。
- 如果被「**初关**」的球之后再被击中**第二次**，该「**初关**」球就变成「**二关**」，插旗员会在「**二关**」的球旁改插上**红旗**。
- 如果被「**二关**」的球之后又被击中**第三次**，该「**二关**」球被判「**出局**」，「**出局**」的球员必须拿着球马上离开赛场，无权再继续参加此场比赛。

### 如何解救被「初关」和「二关」的球？

**要解救被关住的我方球（不论是初关或二关），我方必须击中对方让它关住的球。**

比如说，白 2 进攻击中红 4，红 4 被「初关」插黄旗。要解救被「初关」的红 4，红队球就必须击中那颗让红 4 球「初关」的白 2 球。白 2 球被击中，红 4 的「初关」就被删除，恢复成「**竞技球**」。

而要完全释放被「**二关**」的球（代表此球被关两次），其队友就必须解救它二次。解救第一次，「**二关**」被删除一次变成「**初关**」，再解救第二次，该球的「**初关**」就被再删除一次，恢复成「**竞技球**」。

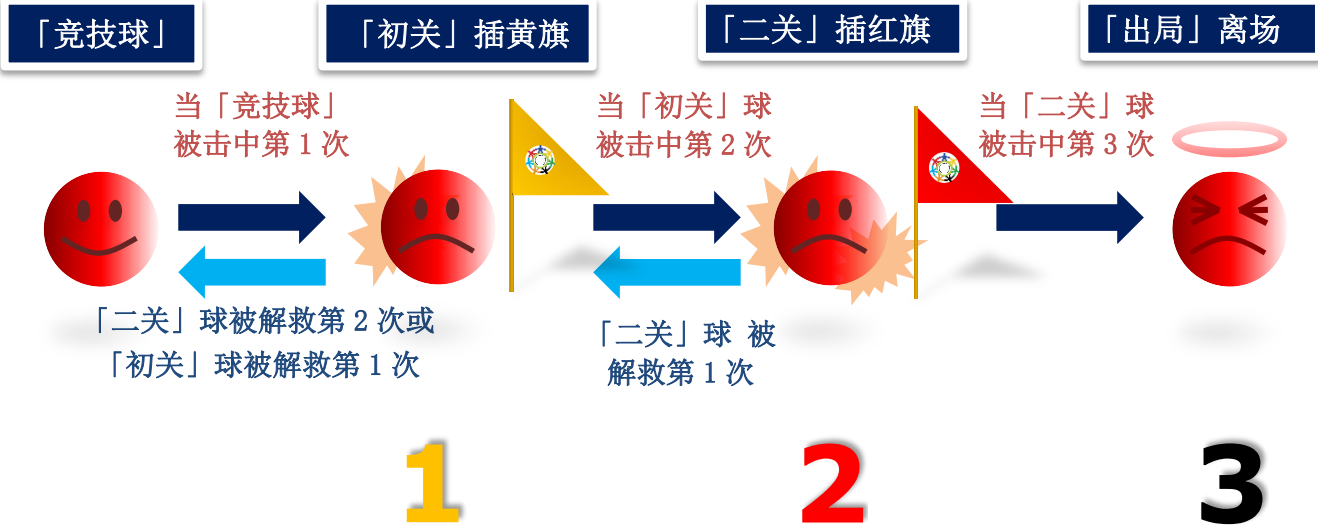
比如说，红 1 先后被白 4 球和白 7 球击中，而被判「**二关**」插红旗。要解救此被「**二关**」的红 1 球，红队必须击中让红 1 球「**二关**」的白 4 和白 7 球，但击球不需按照让它「初



关」和「二关」的先后顺序，也就是说先击中白 4 或白 7 任何一球都可以。为了方便说明，比如说，红队先击中白 4，白 4 被击中，红 1 的「二关」就被删除一次，变成「初关」，换插黄旗。等下一次红队再击中白 7 球后，红 1 球的「初关」就被再被删除一次，恢复成「竞技球」了。

图三总结以上关于竞技球如何被对方球击中变成初关，二关和出局以及如何解救被关住球的过程。

图三：Wiser 球比赛基本规则图解 (Wiser 1-2-3)



两队进行竞技对抗时，两队球员可采取「击球」或「布球」两种方式的其中一种：

## 「击球」

「击球」是以瞄准击中对方的球为目的，将自己的球用滚动或抛射的方式去击中对方的球。基本的击球方式有滚击、射击和空击，而身体的姿势可以用高站桩、弓步桩或者下蹲桩，每种姿势都可有三种不同的击球方式，球员可根据自己身体状况，任其自由选择。具体打球的时候，各人可以根据自己的实际情况，选用自己习惯的或者适合自己的其中一种姿势打球。发球和拦击也是用以上的这几种姿势。（有关「拦击」的具体内容稍后将会详细阐述。）

Wiser 运动球员具体打球姿势的示范，请参考世界 Wiser 运动委员会公布的“如何打 Wiser 球”中文教学视频，以下为相关键结：

- <http://www.youtube.com/watch?v=qlelOHlrPp0&feature=youtu.be>
- [http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNTY1MzA2NzY0.html?f=19339374](http://v.youku.com/v_show/id_XNTY1MzA2NzY0.html?f=19339374)

## 「布球」

比赛当中除了击球外，还可以布球（或布阵），布球是一种比赛战略上的考虑，将球打出布阵到特别的位置，而不是企图击中对方的球。布球的目的是为了配合全局的取胜，比如为了出奇制胜，或为了调虎离山，或为了暗藏伏机等等布阵战略。

「布球」有下列三种方式：

1. 「平布」：在宽广、平坦，较少障碍物的平地上，布阵 Wiser 球，称为「平布」。
2. 「掉布」：如前面有障碍物高低不平，乃至超过人的高度，无法以「平布」的方式布阵，可将球抛掷越过障碍物，或抛到障碍物的顶端上，称为「掉布」。

3. 「**隱布**」：将球布阵隐藏起来，不易使对方打击，以达到隐袭的效果。例如：将球隐藏在草丛、树洞里或障碍物之后，使对方难以攻下。

「布球」的规定：

- 比赛时，每队每次有**连续三次布阵**的机会，第四次就必须进攻击球。
- 任何企图击球后(不论击中成功与否)，该队布阵累积次数便归零重新开始计算，该队又有连续三次布阵的机会。

### 打 Wiser 球的标准站姿

打球前，球员必须站在自己球位置的后面。以两脚中的任何一脚固定在球的正后方，但小心不要踢到球。固定脚(或称为前脚)的脚尖方向朝着要击球或布阵的方向，然后用习惯的手取球在手，等拿起球准备打球时，这固定的前脚就不能移动或换脚。在球还没有击出之前，后脚可以向后拉或往侧边移动，但不可以超过一条虚拟水平线(图中黄色虚线)来标示固定前脚的位置。



## 打 Wisier 球的三个基本步骤

当裁判宣布由某队进攻后，要进攻或布阵的该队球员**必须**遵守以下三个基本步骤，以避免犯规：

1. 首先在**拿球前**，可先举单手示意裁判员准备打球，这样可以避免同队超过一人以上同时掷球造成犯规。（但**拦击**不包含在此规定）
2. 同时该球员必须向裁判表明他（她）要布阵或击球。若要击球进攻对方，该球员必须先喊想攻击的对方号码球，比如白 2 球员要攻打红 4 球前必须先喊：「我要打红 4 球！」，目的是让被攻击的对方有机会进行拦击。但若击球没有击中所喊要打的对方号码球，却意外击中对方其他号码球或甚至误击同队的球，这击球仍视为有效！
3. **球员依标准姿势站定拿球后，必须等待裁判员吹哨宣布由该球员进攻后**，才可将球打出，否则视同犯规。（但拦击球员不包含在此规定）

## 其他比赛规则和注意事项

- 每位球员要拿球前，**必须确认拿的球颜色和号码是否正确无误。**
- 任何球员拿球后准备进攻时，任何人不得从其前面走过，这是塑造礼貌道德风范。
- 打球进攻时需考虑整体布局，以最有利己方的原则为优先考虑，因此进攻时不需要按照球员号码顺序打球。
- 每队每次进攻讨论的时间限制为 **1 分钟!**
- 队长的任务是集合队友协商比赛战术，与同队的队员是平等的。队长没有权利发号施令，指定那位队员发球。每次轮到该队进攻时，队员们可以集合到队长身边快速轻声讨论战术，共同决定由那位球员击球或将球布阵至何处。如发生争议，在 1 分钟快到之前，大家还无法达成共识，最后才由队长决定由那位队员出击。
- 如果 1 号队长在比赛中出局了，就依球号顺序由 2 号球员继任队长，同理，2 号出局，就由 3 号继任，以此顺序类推。
- 比赛除了轮到该队进攻讨论战术时或站立的位置阻挡到球的行进路线，球员们可暂时离开自己球的位置外，其它时间必须站在自己号码的球后边。

- 球场上无论发生什么事，球员间不可互相争吵，破坏友谊！
- 打球前，球员不可以移开球行进路线上任何障碍物（如树枝或石头等）。但球员和工作人员不能作为障碍物。
- 进攻时，如果球场中任何旗子挡住进攻球的路线，进攻球员可向裁判提出移动旗子位置的要求！但必须经裁判同意后，插旗员可先将旗子换个位置或暂时拔起，让进攻球员进攻，等进攻完后再将旗子插回原位。
- 当任何球员准备打球时，不可以声音、言语或肢体干扰该球员。
- 每一场比赛，出局的球员不可以再进入比赛场地，也不可以提供战略建议给其他场内比赛的队友。
- 比赛时如果对记录有疑问或异议时，可经由队长代表该队向裁判员提出征询。
- 插旗时必须注意，为了爱护地球环境，一当旗子被拔起，插旗员需用手或脚将草地上的插孔抚平，以彰显道德行为。

---

## 最后阶段：「围捕线」内竞技

---

### 如何设定「围捕线」

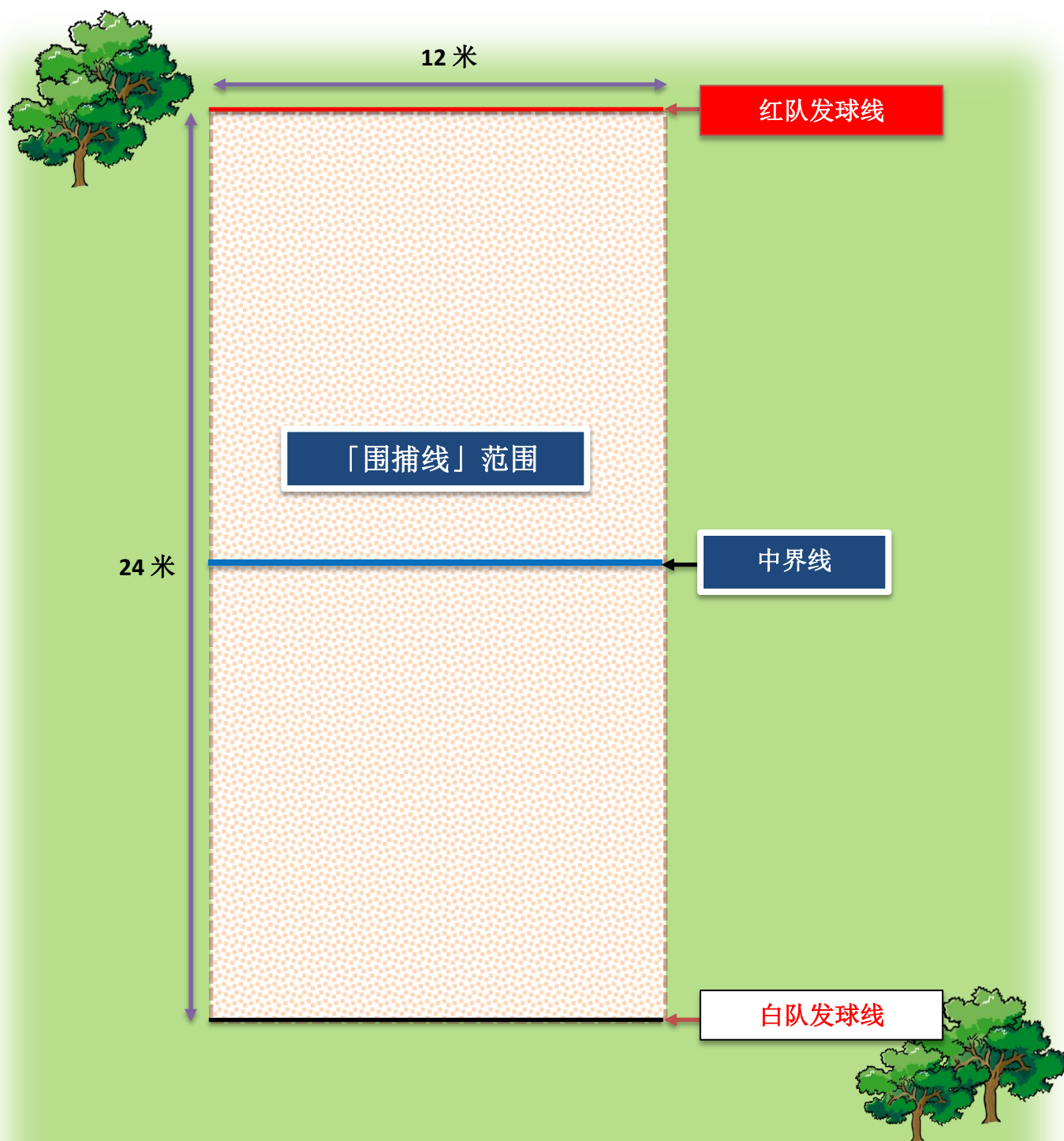
- 两队经过相互攻防后，当其中任何一队只剩下一颗竞技球时，就要设定「围捕线」。因为不设「围捕线」，这颗球就会无界限地到处乱跑，永远也打不到！
- 如图四所示，「围捕线」是是两队发球线之间 12 米 x 24 米的矩形范围。

### 如何在围捕线内重新定位

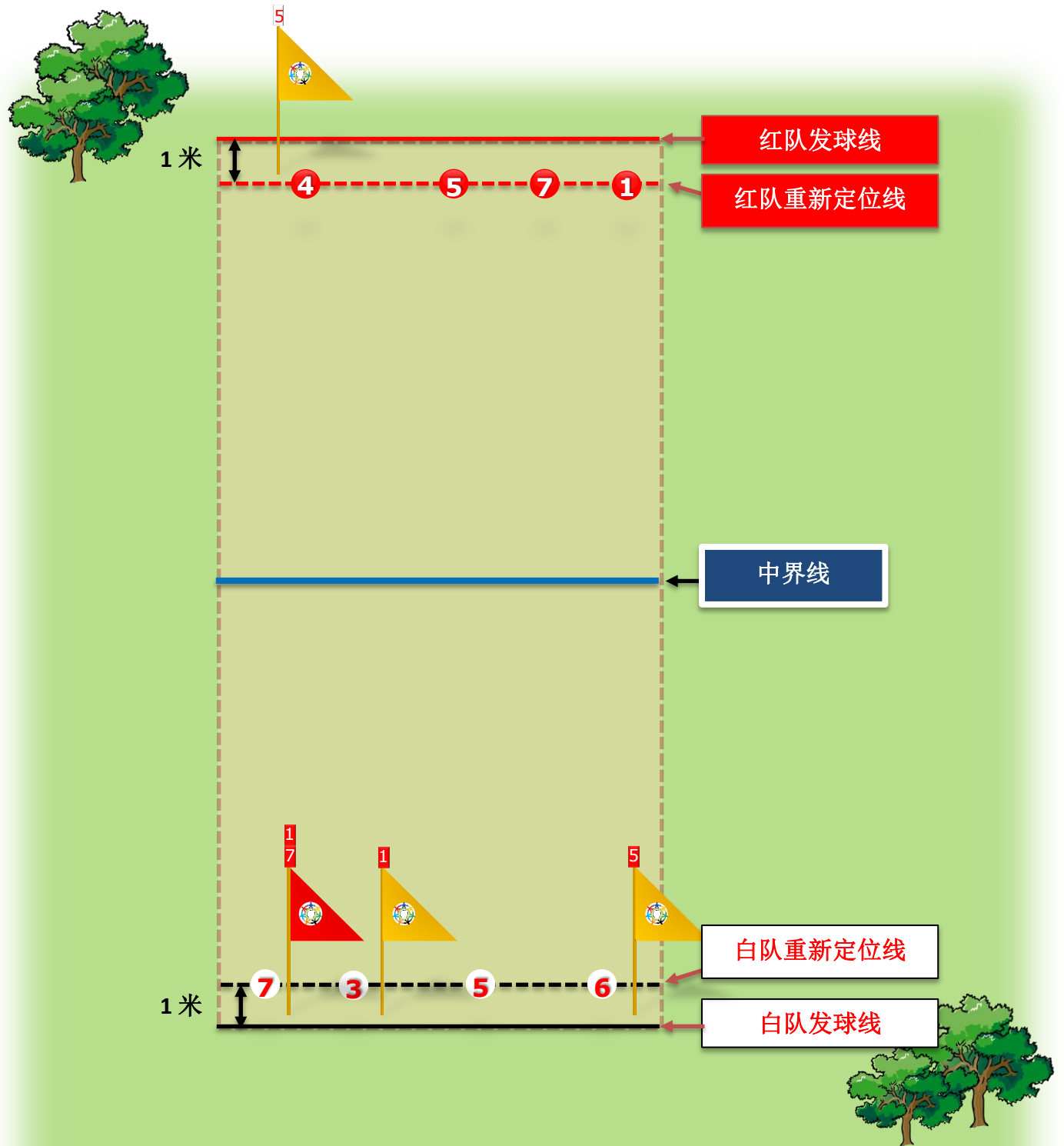
- 设定围捕线后，两队必须将剩下的竞技球和被关起来的球分别在围捕线内「重新定位」。
- 由剩下多颗竞技球的一队先重新定位，接着剩下一颗竞技球的球队重新定位。
- 如图五所示，重新定位的方法是球员将球从它们原来在场上的球位拿起，然后任意排列在距离原来每队各自发球线，向内移动约 1 米的「重新定位线」上。
- 插旗员而不是球员接着会帮忙把旗子重新定位在两队之前被关住球旁边。



图四：设定「围捕线」范围



图五：在「围捕线」内重新定位



## 在围捕线内竞技的规则

- 「重新定位」完毕，两队在「围捕线」内继续竞技，由剩下一颗竞技球的球队先进攻。除了有范围限制外，在「围捕线」内竞技比赛的规则也和第二阶段相同，球员一样可以击球或布阵。
- 任何一队进攻，竞技球击球时没有打中对方的球而跑出围捕线外要受处罚。以下用一个例子来为大家解释处罚的方式：

举例来说，如图六所示，两队在围捕线内竞技，比如由红 7 进攻白 5，红 7 球打出去但没有击中白 5 而且打出围捕线外!此时红队就要被处罚：

- 首先红队原来的重新定位线要往白队靠近 1 米，成为“新”的重新定位线。
  - 然后将打出去的红 7 球拿回定位在“新”的重新定位线上，其新的位置为原先红 7 球在“旧”的重新定位线的位置往内移 1 米到“新”的重新定位线上同样的位置！
  - 因为被初关的红 4 球和红 1 竞技球仍在原来“旧”的重新定位线上，它们的位置比“新”的重新定位线还远离对方，因此这些球也必需被处罚一起定位在“新”的重新定位线上。处罚的方式是将被初关的红 4 球连同黄旗和红 1 竞技球从原先“旧”重新定位在线的位置直接往内移动 1 米到“新”的重新定位线上同样的位置。
  - 在红 7 球还没有打出围捕线外之前，红 5 由于击球或布阵已经比“新”的重新定位线还靠近对方，因此红 5 球就不需被处罚再放回“新”的重新定位线上。
- 当两队的重新定位线相距只有 12 米时，如果两队再有任何球进攻没有击中对方球而打出围捕线外，两队的重新定位线都不需再被处罚往前移动 1 米了。
  - 当某竞技球击中对方的球后出了围捕线外或任何球(不论是竞技球或被关的球)被**直接或间接**打出围捕线外。这些情况，该球队都不需受罚把重新定位线往对方靠近 1 米。这些出了围捕线外的球都需要拿回放在被击中前该队的重新定位线上原

**来的位置**。被击中的球拿回原来位置后同样被关住插旗，但如果「二关」的球被击中就立刻被判「出局」。

- 在围捕线内竞技，如果剩下一颗竞技球的球队，击中对方的球，解救了自己的队友，则该队就有两颗竞技球，此时围捕线就取消了！两队就回复成第二阶段继续竞技比赛，直到其中一队又只剩下 1 颗竞技球时，才要再一次设定围捕线。



接下来我们还要介绍打球过程中可能会出现的情况—「误击」和如何解救因「误击」被关住的球，以及为大家讲解什么是「拦击」？

---

## 何谓「误击」？

---

**定义：当自己的球打中同队的球，称为「误击」。**

凡「误击」，由于犯错严重，误击同队的球就被判「出局」，而被误击打中的球视其原来的状态而有以下三种判决结果：

- 假如原来是竞技球，就被判「初关」，球旁插黄旗；
- 假如已经是「初关」，就变成「二关」，换成插红旗；
- 假如已经是「二关」，就变成「出局」。

---

## 如何解救因「误击」被关住的球？

---

下面我们举一个实际例子来解释如何解救因「误击」被关住的球？

- 比如说红 7 球要打白 6 球，但没有打中，误打中了同队的红 5 球，造成「误击」。
- 由于「误击」，误击同队球的红 7 球球员就被判出局，原来如果是竞技球的红 5 就被判「初关」，插黄旗。
- 要解救因「误击」被关住的红 5 球，红队就必需打中没有关住红队球的任何白球一次。比如说红 2 进攻打中白 5，白 5 就被「初关」，插黄旗。如果被打中的白 5 球没有关住任何红球，被误击初关的红 5 就被解救了。
- 但如果被打中的白 5 球有关住其他的红球，就需要先用来解救被它关住的红球，不能用来解救被误击初关的红 5。依照规则，被对方球击中而关住的球必须比因「误击」被关住的球先被解救！因为击中对方球一次只能解救我方被关的一颗球一次。



---

## 「拦击」

---

定义：「拦击」是 **Wiser** 球中最高难度的技巧，也是让球场气氛活跃，最激烈的搏斗场面！拦击是指对方进攻我方的时候，我方采取的及时阻拦。拦击在球场竞技中任何时候均可使用。拦击可分：空中拦击、正面拦击和侧斜拦击。

- 比如说红球要进攻白球的时候，白球可采取紧急拦击。当红球喊要打白队某号码球时，此时白球队长听到快速下出指令指定某号球员实施拦击。比如「白 7 拦击!!」
- 在队长发出指令 **2 秒**后，白 7 队员必须将球拿在手上准备拦击，但如果超过 2 秒没有把球拿在手上，裁判就判定不可拦击！
- 当红队球员将球拿起等待裁判员哨音准备把球打出去，只要在裁判员哨音响起之前，白队队长还可以下指令拦击。但在裁判员哨音响起之后，就不可以了。
- 如果红队队员球还未射出，白队拦击球员已将拦击球提前射出，则白队计犯规一次，由于本来应该是红队进攻，但白队抢先击球算进攻一次，接下来就由红队连续进攻两次。
- 白队拦击球员实施拦击时，必须要将球射出，不能将球拿在手中不放开去拦击红队的进攻球。
- 如果红队球员射出的球已经停止，或红队进攻球已经超过它要攻击的那一颗白球，而白队拦击球员还未将球射出，则白队计犯规一次，白队失去一次进攻机会，接下来仍由红队进攻。
- 白队拦击的球，击中红队进攻球后，则算拦击成功。但若没有击中要拦击的球，意外击中红队的其它球，同样有效。如果白队的拦击球不小心击中白队的其它球，则属「误击」。
- 一旦白队拦击成功，则红队的球立即被「初关」。但不管拦击成不成功，只要拦击球员将球击出，则白队视为进攻一次，接下来就由红队继续进攻。
- 拦击时，除拦击球员外，其余所有场上球员可以及时跑开，以防被拦击球打中。

---

## 如何决定比赛胜负？

---

- **Wiser 比赛的输赢：**当其中一队没有任何竞技球时，就输了此局比赛，另一队就获胜，裁判员就宣布比赛结束。
- 比赛结束后，两队于中界线两侧集合互相面对，然后两队互相行礼，裁判员宣布比赛结果，接着两队互相握手。

## 四. 比赛犯规的种类与相应的处罚

No.	犯规种类	相应其犯规的处罚
1	轮到某队进攻时，超过 1 分钟的讨论时间限制， <u>该队指定的球员还未将球拿起</u> 准备击球或布阵。	犯规的队伍将失去该次进攻的机会，换由对方进攻。
2	超过连续三次布阵的规定。	连续三次布阵后，如果该队第四次继续布阵，该队下一次成功击中对方的球不算。如果第五次继续布阵，该队下两次成功击中对方的球也不算，依此类推。
3	<u>球打出时</u> ，后脚超过前脚(固定脚)的位置。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
4	<u>当拿起球后</u> ，更换前脚(固定脚)站立的位置。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
5	脚踢到球或故意掷球打到别人	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
6	未等待裁判员吹哨宣布进攻时，抢先掷球。(拦击不包含在此规定)	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
7	拿错误的号码或颜色的球打球。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
8	比赛竞技时，同队有一人以上同时掷球。	所有同时掷球的球员都算犯规： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 如犯规时，<u>轮该队进攻</u>，其中一名犯规球员(由裁判决定)被判下一次成功击中对方的球不算。其他犯规的球员则被判出局。</li> <li>• 如犯规时，<u>未轮该队进攻</u>，所有犯规的球员则都被判出局。</li> </ul>
9	以肢体非法碰触到持球者或故意阻挡球的行进。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
10	在对方进攻球员还未将球射出，拦击球员已将拦击球提前射出。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
11	对方进攻球员射出的球已经停止或已击中我方球，拦击球员还未射出手中的拦击球。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
12	击中对方球时，手没有放开球。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》
13	自行将旗子拔起或移动位置，或移动任何球行进路线的障碍物。	見《 <a href="#">标准处罚方式</a> 》

## Wiser 比赛对一般犯规的《标准处罚》方式:

当犯规发生时—

- 如果球尚未打出，犯规的队伍将失去该次进攻的机会，换由对方进攻。
- 如球已打出，且击中对方球，此击球判为无效。犯规打出去的球和被击中的球皆需放回原来球位，但如果误击自己同队的球，属于有效，按照误击的规则判定。犯规球队把球打出算进攻一次，接下来就由对方进攻。
- 如果球已打出，但未击中对方球，打出去的球必需放回原球位，算进攻一次，接下来就由对方进攻。犯规球员下次进攻时，成功击中对方球一次无效。

## 五. 常见比赛问题与解答

### 一般比赛问题

**1. 请问正式 Wiser 比赛，有没有时间上的限制？**

除了第一阶段发球外，每队轮到进攻时有 1 分钟战术讨论的时间限制。除此之外，正式 Wiser 比赛基本上并没有时间上的限制！

**2. 请问正式 Wiser 比赛，有没有场地范围上的限制？**

除了在「围捕线」内竞技，比赛场地会有 12 米 x 24 米的矩形范围限制外，正式 Wiser 比赛并没有场地和范围上的限制！一般来说，Wiser 比赛场地是无限大小，可因地制宜。

### 有关“发球”的问题

**3. 请问正式 Wiser 比赛“发球”前，是否一定要用抽签的方式来决定那一队先发球吗？**

为了公平起见，正式 Wiser 比赛是由两队队长抽签决定哪一队先发球。但如果是一般比赛或练习时，只要主办单位以及比赛队伍同意，为了方便也可采取其他方法：例如猜掷铜板或猜拳来决定哪一队先发球。

**4. 请问发球时，是否只能限制发在两队发球线之间 12 米 x 24 米的矩形范围内？**

发球没有固定的方向、路线和远近，可以把球发到整个球场，发球的范围不需要局限在介于两队发球线之间 12 米 x 24 米的矩形范围内。（请参考[问题 2](#)）

**5. 请问发球时，如果连续击中对方的球，有没有任何处罚，比如说：发球连续击中对方的球三次，必须被判出局吗？**

根据发球的规则，发球击中对方的球判为无效，被击中的球回复原位，然后发球者需将球拿回重新发球。裁判员可提醒发球者重新发球时必须小心避免再击中任何球！

目前发球时连续击中对方的球并没有处罚，当然也没有规定连续击中对方的球三次必须被判出局。

## 有关比赛竞技的问题

6. 当轮到某队进攻时，请问 1 分钟的讨论时间限制是否有包含该队球员把球打出去的时间？

根据目前的规则，1 分钟的讨论时间限制并没有包含该队球员把球打出去的时间。但当 1 分钟讨论时间快到之前，进攻球队必需已经决定由哪位球员打球，而且该球员必须将球拿在手中准备击球或布阵！如果超过 1 分钟，该队进攻球员还没把球拿在手上，进攻球队就被判犯规，犯规的球队就丧失一次进攻机会。

7. 请问球员进攻时，是否只要该球员认为旗子阻挡到其进攻球的行进方向，就可任意要求移动或暂时拔起任何旗子？

根据规则，进攻时如果进攻球员认为球场中任何旗子挡住起进攻球的行进路线，可向裁判提出移动旗子位置的要求！但必须经裁判同意后，插旗员才可以将旗子暂时换个位置或拔起，让进攻球员进攻，等进攻完后再将这些旗子插回原位。除了以上的规定外，球员是不能用其他的理由来要求移动旗子。

8. 球员准备进攻击或布球前，当把球拿起后，请问可否将球放下，来重新改变打球的方向或换其他同队球员进攻？

根据规则，当轮到某队进攻时，经过 1 分钟讨论后决定由某位球员打球，只要该球员把球拿起准备进攻击或布球，该球员是不可以将球放下，来重新改变打球的方向或换其他同队球员进攻。



9. 请问如果对方某颗号码球曾击先后击中我方多颗球，之后这一颗号码球被我方击中了一次，是否可以同时解救被该号码球击中而关住的我方多颗球？

比如说：红 5 之前曾经先后击中而关住白队 4 号和 7 号球，之后红 5 被白 3 击中，此时只能解救先被红 5 击中的白 4 球，而不能一次同时解救白 4 和白 7 球。要等下次红 5 再被白队击中 1 次，才可以解救白 7 球。因为击中对方球一次只能解救一颗被它关的球一次。原则是先被对方球击中而关住的球先被解救。解救的顺序是依被对方球之前击中的先后顺序来判定。

10. 如果击中而关住我方球的对方球被我方球击中(或因误击)而出局了，请问如何解救被出局球关住的我方球？

比如说：白 3 之前曾经击中而关住红队 6 号球，但之后白 3 被红队击中（或因误击队友）而出局了，此时要解救被出局白 3 关住的红 6 球，红队必须击中在场上的任何白队球（竞技球或被关住的球都可以）来代替出局的白 3 球。但被击中的白球必须没有关住任何红球，如果有的话，就必须先用来解救被它关住的红球。

11. 请问解救某队被关住的球是否有不同的优先顺序？

如果甲队某号码球被乙队球击中，解救因为不同情况被关住的乙队球是有下面不同的优先顺序：

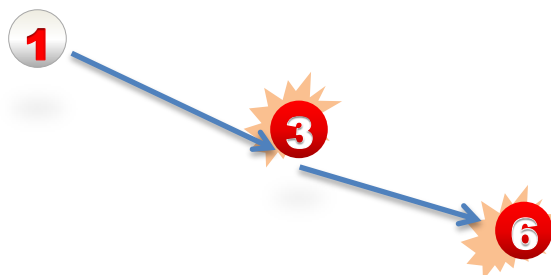
（1）被该甲队某号码球击中而关住的乙队球必须优先被解救；如果有超过一颗乙队球被该甲队某号码球击中，先被它击中的球就先被解救。（请详见[问题 9](#)）

（2）接着如果被击中的该甲队某号码球，并没有关住乙队任何球，甲队号码球被击中就可用来解救因被出局球关住的乙队球（请详见[问题 10](#)）；

（3）如果(1)和(2)提及被关住的球都被解救了，最后才可用来解救因「误击」被关住的乙队球。（详见“[如何解救因误击被关住的球](#)”）

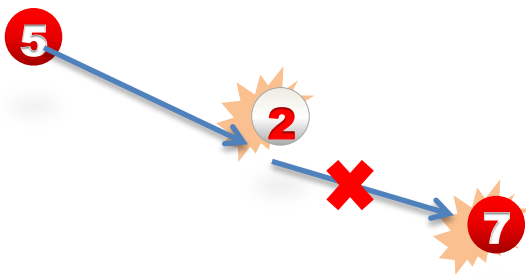
## 当一次击球时，连续击中多颗球:

12. 甲队某号码球进攻时，连续击中对方多颗球，比如说：白 1 进攻时连续击中红 3 和红 6，请问应如何判定？



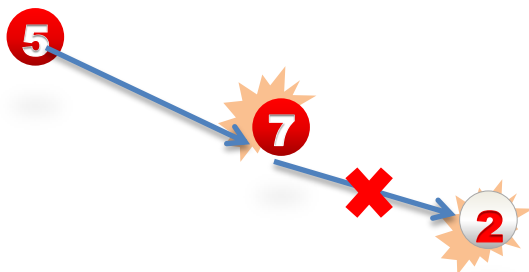
根据规则，白 1 连续击中红 3 和红 6 皆是有效击球，称为“双击”。在此例子两颗红球原来都是竞技球，被白 1 击中后就都被「初关」插黄旗。

13. 甲队某号码球进攻时，先击中对方的球，然后再击中自己队友的球，比如说：红 5 进攻时先击中白 2，再继续击中红 7，请问应如何判定？



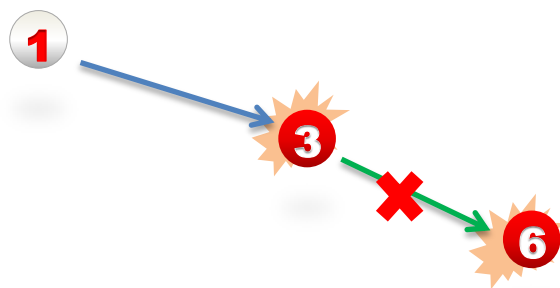
根据规则，红 5 击中白 2 为有效击球，白 2 被初关插黄旗；但红 5 之后再击中红 7 是无效击球。原则规定是：只要先击中对方的球，如果球再继续行进击中同队友的球是不算误击！

14. 甲队某号码球进攻时，先误击中自己队友的球，然后再击中对方的球，比如说：红 5 进攻时先误击红 7，再继续击中白 2，请问应如何判定？



根据规则，红 5 误击中红 7 为有效击球，红 5 因误击被判「出局」，而红 7 在此例子原来是竞技球，被红 5 误击后就被判「初关」插黄旗；已被判「出局」的红 5 之后再击中白 2 或其他球都是无效。

15. 甲队某号码球进攻时，先击中对方某颗球，这颗被击中的球，再击中其他球，比如说：白 1 进攻时先击中红 3，红 3 被击中后再击中红 6，请问应如何判定？



根据规则，白 1 先击中红 3 为有效击球，而红 3 在此例子原来是竞技球，被白 1 击中后就被判「初关」插黄旗。已被判「初关」的红 3 之后再击中红 6 或其它球是无效的！

## 有关「围捕线」内竞技的问题

### 16. 请问围捕线设定后，是否就不会被取消，直到比赛结束??

设定围捕线的条件是当其中一队只剩下一颗竞技球时，就必需要设定「围捕线」。因此，如果这个条件不存在，围捕线就被取消！比如在围捕线内竞技，剩下一颗竞技球的球队，如果击中对方的球，解救了自己的队友，则该队就有两颗竞技球，此时围捕线就取消了！

## 有关「误击」的问题

### 17. 请问对方某颗球因误击而被关住，可否用来解救之前被这颗球击中而关住的我方球，比如说：红 5 误击红 3，红 5 出局而红 3 被初关，请问红 3 被误击，可否用来解救之前被红 3 击中而关住的白 6 球？

根据规则，要解救之前被红 3 击中而关住的白 6 球，必须白队的球击中红 3 球才可以。因此，红 5 误击红 3 球是不可以用来解救白 6 的。

## 有关「拦击」的问题

### 18. 请问是否只有队长可以下达「拦击」的指令？

根据目前规则，为了避免混乱，只有队长可以下达「拦击」的指令。

### 19. 当对方进攻时，我方采取「拦击」后，请问接下来由哪一队继续进攻？

比如说：红球要进攻白球的时候，白球可采取紧急「拦击」，但不管拦击是否成功，只要拦击球员将球击出，则白队视为进攻一次，接下来就由红队继续进攻。

### 20. 當攔擊時，沒有擊中要攔擊的對方球，而意外擊中其他球，請問是否仍為有效擊球？

比如说：红球要进攻白球的时候，白球可采取拦击。白队拦击的球员，若没有击中原来要拦击的那颗红球，但意外击中红队的其它球，同样属有效。如果白队的拦击球击中白队的其它球，则属「误击」。

**21. 对于要拦击的球员，是否有时间的限制或规定什么时候必须把球打出去才是最适当的时机能成功地完成拦击？**

对于要拦击的球员，规则上并没有时间的限制或规定什么时候必须把球打出去才是成功拦击的适当时机。

但是拦击的时机是有区分为**有效**和**无效**的。

- **有效拦击的时机**：是介于对方攻击球员把球打出去的时间开始到快接近但尚未击中要攻击的我方球之前都可进行拦击。
- **无效拦击的时机**：
  - (1) 拦击的球员比对方攻击球员提前把球打出去；
  - (2) 或等对方进攻的球停止后或已经超越对方想要攻击的我方球才把球打出去。

这些不但是无效拦击，而且是犯规的！

## 六. Wiser 运动比赛常用术语

以下为 Wiser 运动比赛常用的术语，是按照其于此规则手册中出现的先后顺序排列：

中界线	12 米长的中界线是一条介于红、白两队发球线各为 12 米的中间线。 (见“ <a href="#">如何布置比赛场地</a> ”)
裁判员	裁判员负责中立主持 Wiser 比赛，执行世界 Wiser 运动委员会颁订的 Wiser 规则来判定各种比赛状况和维护球场秩序。
记录员	记录员负责将比赛过程和最后结果记录在“ <a href="#">Wiser 比赛记录表</a> ”上，并提供裁判员关于球是否被「初关」、「二关」或「误击」和被「解救」的记录咨询；以及负责记载比赛球员的犯规记录和球队布阵的次数。
插旗员	插旗员于比赛中依裁判员判定结果后，负责插旗和拔旗的工作。
发球	比赛开始时，球员第一次将球打出布阵，称为「发球」（详见“ <a href="#">发球</a> ”）
发球线	两队在发球时所站的位置，称为「发球线」。每队发球线距离中界线的位置各为 12 米。
竞技球	比赛开始，所有球都是「竞技球」，都有进攻权！「竞技球」就是没有被关住的球，球员可将「竞技球」自由地击球或布阵。(见“ <a href="#">竞技球</a> ”)
初关	当「竞技球」被击中 <b>第一次</b> 时，被击中的球就被判「初关」，球就不能动了。插旗员会在被「初关」的球旁插上黄旗。(见“ <a href="#">初关</a> ”)
二关	当「初关」的球之后再被击中 <b>第二次</b> ，该「初关」球就变成「二关」，插旗员会在「二关」的球旁改插上红旗。(见“ <a href="#">二关</a> ”)
出局	(1) 当「二关」的球之后再被球击中 <b>第三次</b> ，该球的球员就被判为「出局」；(见“ <a href="#">出局</a> ”)  (2) 球误击中同队队友的球，该球也被判为「出局」。(见“ <a href="#">误击</a> ”)

黄旗	在 Wiser 比赛中，黄旗插在球的旁边，用来标示这颗球是被「初关」。(见“ <a href="#">初关</a> ”)
红旗	在 Wiser 比赛中，红旗插在球的旁边，用来标示这颗球是被「二关」。(见“ <a href="#">二关</a> ”)
解救	要解救任何被关住的球 (不论是初关或二关)，被关住球的同队队友必须击中对方让它关住的球。(见“ <a href="#">如何解救被「初关」和「二关」的球?</a> ”)
击球	击球是以瞄准击中对方的球为目的，将自己的球用滚动或抛射的方式去击中对方的球。(详见“ <a href="#">击球</a> ”)
布球	布球是一种比赛战略上的考虑，将球打出布阵到特别的位置，而不是企图击中对方的球。(详见“ <a href="#">布球</a> ”)
围捕线	当其中一队只剩下一颗竞技球时，就要设定「围捕线」。「围捕线」的范围是是两队发球线之间 12 米 x 24 米的矩形范围。(详见“ <a href="#">如何设定围捕线</a> ”)
重新定位	设定围捕线后，两队必须将剩下的竞技球和被关起来的球分别在围捕线内「重新定位」。重新定位的方法，是将球从原球位拿起放在距离原来每队各自发球线，向内约 1 米的「重新定位线」上任意排列。(详见“ <a href="#">如何在围捕线内重新定位</a> ”)
误击	当自己的球打中同队的球，称为「误击」。(见“ <a href="#">误击</a> ”)
拦击	拦击是指对方进攻我方的时候，我方采取的及时阻拦。拦击在球场比赛竞技中任何时候均可使用。(见“ <a href="#">拦击</a> ”)

## 七. 附件: Wiser 比赛记录表

		比赛日期:      /      /		比赛开始时间:      am/pm,		比赛结束时间:      am/pm		
		□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	
		○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	
红队 布阵 次数		<b>②</b>	<b>③</b>	<b>④</b>	<b>①</b>	<b>⑤</b>	<b>⑥</b>	<b>⑦</b>
白队 布阵 次数		<b>②</b>	<b>③</b>	<b>④</b>	<b>①</b>	<b>⑤</b>	<b>⑥</b>	<b>⑦</b>
		○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□	○□□□□□
		□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
裁判员名字:				/裁判员签名				



## 八. 规则手册使用声明

1. 此“Wiser 运动比赛规则手册”（以下简称为“本规则手册”）的内容版权，属于世界 Wiser 运动委员会（以下简称为“本委员会”）所拥有。任何其他团体或个人不可任意修改、变更或删除本规则手册任何内容。

2. 本规则手册中所包含的世界 Wiser 运动委员会注册的标志（以下简称为“本标志”），不论是图形（logo）和文字标志皆获美国和国际相关商标法律保护，任何其他团体或个人未经本委员会书面授权准许之前，绝不可擅自使用。

3. 此次公布的本规则手册是作为所有 Wiser 运动比赛遵循的基本规则标准，但对于国家级、州/省级或俱乐部级的比赛，主办单位可以依照本规则手册，并结合当时、当地的具体情况，制定适合的比赛办法。对于世界性的国际级正式 Wiser 比赛，则必须遵守本委员会制定公布的本规则手册执行。世界 Wiser 运动委员会将保留对本规则手册的修改和对所有 Wiser 比赛规则的解释权利。

4. 本委员会是一个在美国合法成立的非营利团体，我们将 Wiser 球艺和规则无偿地教给大家，希望能让更多的人都能享受到打 Wiser 球带给他们无比的利益和乐趣。因此，本规则手册只能作为非营利推广和发展 Wiser 运动之用，依法律规定禁止用来营利赚钱。