WORLD
WISER SPORT
COMMITTEE

世界 Wiser 運動委員會

Wiser 運動比賽規則手冊

【適用於正式 Wiser 球競賽使用】

繁體中文版 1.0
公佈日期：03-21-2018

© 版權為 WORLD WISER SPORT COMMITTEE®所擁有

709 E. Colorado Blvd. Suite 270, Pasadena, CA 91101, USA
Tel: 626.795.7485 / Fax: 626.795.7488 / Email: *info@worldwisersport.org* / www.worldwisersport.org

目　錄

一. Wiser 運動簡介 1

二. 制定「 Wiser 球正式競賽規則手冊」緣由 3

三. 比賽前準備和禮儀 4

Wiser 比賽基本球具和設備 4

Wiser 競技比賽方式 5

正式 Wiser 比賽服裝要求 6

四. 競賽場地範圍規定 6

Wiser 比賽場地 6

如何佈置 Wiser 比賽場地 6

正式競賽前兩隊球員排列位置 9

五. Wiser 競技比賽時間規定 9

六. 如何打 Wiser 球 11

第一階段：“發球” 11

“發球”的比賽規則 11

第二階段：“比賽競技對抗” 14

定義什麼是「競技球」、「初關」、「二關」和「出局」？ 14

如何解救被「初關」和「二關」的球？ 14

「擊球」 16

「佈球」 16

打 Wiser 球的標準站姿 18

打 Wiser 球的三個基本步驟 18

其他比賽規則和注意事項 23

何謂「誤擊」？ 26

如何解救因「誤擊」被關住的球？ 26

「攔擊」 27

如何決定比賽勝負？ 28
七. 比賽犯規的種類與其相應的處罰 30
一般犯規 30
嚴重犯規 32
八. 常見比賽問題與解答 33
一般比賽問題 33
有關“發球”的問題 34
有關比賽競技的問題 35
有關「誤擊」的問題 39
有關「攔擊」的問題 40
九. Wiser 運動比賽常用術語 41
十. 附件：Wiser 比賽記錄表 43
十一. 本競賽規則手冊使用聲明 44

圖表目錄

圖 一： 佈置 Wiser 比賽場地 8

圖 二： 比賽前兩隊球員站立位置.....10

圖 三： Wiser 球比賽基本規則圖解 (Wiser 1-2-3).....15

圖 四： 競技階段：如何處理已經打出外圍線的球？ 22

一. Wiser 運動簡介

Wiser 球（中文稱為“高智爾球”），原是古代宮廷君王、大臣與士大夫和西方元首總統謀略鬥智、鍛煉身體最高貴最頂級的球藝運動，但很可惜的是這種世界性皇王首相級頂級高貴的球藝運動早已年久失傳了，今由一位偉大無私的長德發掘並加以完善以利益大眾。長德道德崇高，美國國會參議院通過無記名投票在第 112 屆國會全票通過第 614 號決議上表彰這位長德對世界人類所做的貢獻。這位長德在將 Wiser 球藝和全套規則完整傳授給世界 Wiser 運動委員會時嚴肅地說：「你們必須把 Wiser 球發展普及到全世界，成為領導 Wiser 球的總會。你們記住，無論男女老幼，都有權利享受 Wiser，因為 Wiser 是大自然賦予人類的強身健體、人人有權平等享受的一種純體育球類運動，它唯一的作用就是給人類帶來利益，強身健體，塑造道德友善，和平助益世界。」現在，世界 Wiser 運動委員會已經成立，總部設在美國，美國是 Wiser 運動的發起國，世界 Wiser 運動委員會第一屆人員就職典禮已於 2013 年 3 月 2 日在美國舉行。

Wiser 球，是以智謀結合運動的一種動靜相爭的對抗性的球類運動，它不需要專門的球場，無論任何障礙的場地均能使用，非常安全，適合所有的人群，男女老幼均宜。

對於年歲高的人，有些身體欠佳，乃至手足麻木走路困難，有的心智也昏昧，生活都無法自理。只要還能打 Wiser 球，就可以增強免疫力，強健身體、耐力，活躍衰竭的腦細胞，避免老年癡呆，開闊心胸，增進喜樂，舒暢心情，能有效避免孤獨失眠、手腿麻木，防止風濕、寒氣入侵。

中、青年人同樣可以得到以上受益，增進智慧，開發大腦活力，同時更可以解決宅男、宅女們內向孤僻和不好社會活動、交朋結友的現象。藉由打 Wiser 球，引領他們走向戶外，於比賽中結交朋友，增強自信和發展良好健康的社交關係。

另外打 Wiser 球的少年和小孩，會變得獨立善思維，有禮貌，道德昇華，育長堅韌，強健身體，促成長高聰明，這是育養人才最好的運動。

總之，Wiser 運動不僅能鍛鍊體力，而且能開發智慧腦力，它不分老年、中年、青年、少年、幼兒、男女，也不需要專門場地，可以因地制宜，任何不同場地、異型障礙不僅是整個球場的一個部分，而且是當下開膚智力的好玄訣，對球員來說都在千變萬化中生發心機聰慧，並且任何時候在不同場地、障礙的變化中增加了對球員嶄新的挑戰性，即使是同一個場地，每一次打球，由於對方和自己隊友的擊打順序 、路線、方向和力道不同，從而使得任何一場比賽都沒有重複，都需要運用不同的佈局調度和擊球技巧，因此，也就讓球員不斷提高自己的智慧和球技，讓打球增添更多的變化和 趣味性，這是當今所有球類運動所不具備的特色。國際奧委會和國際拳擊協會祝賀世界 Wiser 運動委員會的函件中高度讚歎 Wiser 球，說：“Wiser 是球類運動中最完美的體育運動。” 同時，打 Wiser 球，非常安全，只要喜愛體育，想強身健腦，塑造道德人品的人皆可加入，是真正做到了平等待遇的運動。它既是個人、也是團體的謀略和戰術，從智力思維訓練方面來說，有如下棋佈陣，從身體的鍛鍊體力增長方面來說，更是一個完美自然的高級球類運動。因此，Wiser 球是全世界人類最完美、最高貴、對人類最有益處的球類運動，其總的效用體現在七個方面：強身健體，活躍精神，開發腦力聰慧，團結友愛，增強免疫力，遲緩體能衰竭，有助於提升老中青少年道德品質！實踐證明了，只要打過 Wiser 球的人，是人人讚嘆，愛不釋手，明顯給他們帶來了身心健康。

世界 Wiser 運動委員會是一個公眾性非營利組織，是合法的、全世界最高、最權威的 Wiser 領導機構，依特定的 Wiser 球的規則，訓練不同級別的裁判人員，主辦世界性的比賽，指導各個國家和地區的 Wiser 運動委員會的工作，領導 Wiser 運動在全世界各個國家和地區的發展，其目的就是讓全世界不同地域、不同膚色、不同年齡、不同文化的人，都能通過打 Wiser 球，祛除疾病，延緩衰老，增強身心健康，增長智慧，增進友誼，提升道德，進而促進整個世界的和平和人類的幸福。

世界 Wiser 運動委員會

二. 制定「 Wiser 球正式競賽規則手冊」緣由

很多 Wiser 運動團體在舉辦正式 Wiser 球競賽時，由於適合正式 Wiser 球競賽的場地有限，再加上賽制的安排和參加競賽球隊的數目太多，如果不特別限定競賽場地的範圍和每場比賽時間的話，主辦競賽的單位很難如期完成所有的比賽。因此針對此需求，世界 Wiser 運動委員會經過多次的開會討論後，特別制定本「 Wiser 球正式競賽規則手冊 」。（以下簡稱為“競賽規則手冊”） 本“競賽規則手冊”統一訂定出正式**競賽場地範圍的大小**和**每場比賽時間的規定**，並根據這些新規定而對原有一般 Wiser 運動規則作出相應性的修改。

除此之外，自從世界 Wiser 運動委員會於西元 2013 年 11 月 30 日正式公佈「 Wiser 運動比賽規則手冊」1.0 版本以來，這幾年來本會陸續收到大家在實際比賽中發生的一些關於規則方面的問題或對於某些規則提出的回饋和建議，因此本會也特別藉此機會對於原有的某些規則方面作出修改或補充，例如：將原有的犯規種類和其相應的處罰方式簡化，讓比賽球員和執法的裁判員能更容易的去遵守和執行。

各 Wiser 運動團體在舉辦正式 Wiser 球競賽時，必須遵守和使用此適用正式 Wiser 球競賽的“競賽規則手冊”版本。

三. 比賽前準備和禮儀

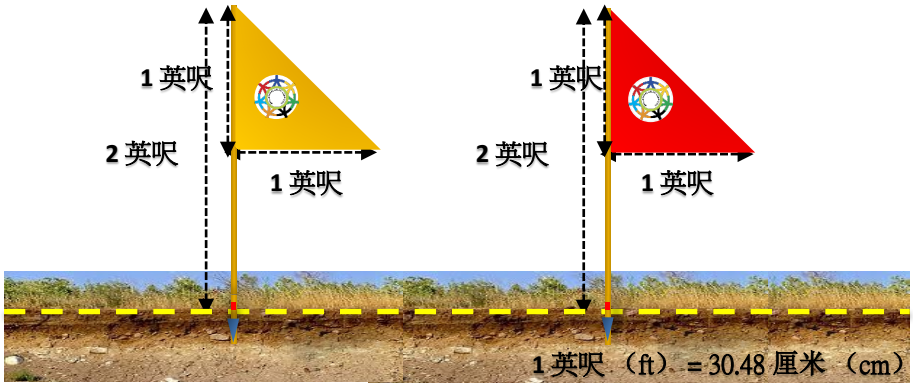
Wiser 比賽基本球具和設備

1. Wiser 比賽球：

每顆球的直徑約 90 毫米（mm），重量約 168 克 （g）。紅、白兩色各 7 顆，分別以 1 到 7 來編號。

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 30.48 厘米（1 英呎）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 60.96 厘米（2 英呎）。



3. 準備一條 12 米（m）長的繩子來設定“**中界線**”。

4. 準備一面 91.44 厘米（3 英呎）高的藍色旗子來標示“**中心點**”。

Wiser 競技比賽方式

正式 Wiser 比賽分紅、白兩隊競技對抗， 依照每隊球員人數的不同可分為以下**三種**比賽方式:

1. **單人對打**:

   每隊各 **1** 名球員，掌 5 顆球，分別編號 1-5。

2. **雙人對打**:

   每隊 **2** 名球員，每隊 6 顆球。每位球員打 3 顆球，其中 1 人掌 1-3 號球，另 1 人則掌 4-6 號球。

3. **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。其球的號碼是和該球員的編號相同。比如說：1 號球員就打 1 號球，2 號球員就打 2 號球，依此類推。每隊的 1 號球員為該隊隊長，負責于比賽競技中與隊友協商討論比賽戰術。

- 依國際運動慣例，在正式 Wiser 比賽中男子組和女子組是分開競賽，但平常練習或非正式比賽時，可以男女混合對抗。
- 正式 Wiser 比賽，每隊可有 8 人登記報名，每場比賽每隊可任選其中 7 人上場比賽，剩下 1 人為替補球員。每場比賽一旦選定 7 位球員後，除非緊急狀況（例如：有隊員身體不舒服或受傷），否則不可換人。
- 除比賽球員外，賽場還需要 1 位**裁判員**、1 位**記錄員**負責記錄和 1 位**插旗員**負責插旗/拔旗。視比賽情況需要，比賽中也可以增派 1 至 2 位助理裁判員來協助主裁判員。

正式 Wiser 比賽服裝要求

為區別於其它球類運動，Wiser 球有專門設計的運動服裝，Wiser 運動服裝被世界各國、各界人士所讚歎，認為是世界各類運動服裝中最時尚、最帥氣英武、最優秀高貴紳士的服裝。Wiser 運動服裝除了在正式的國際比賽中使用外，本會也認同球員們可以在日常生活中穿著。

但是，為了更方便學習打 Wiser 球的人士在日常生活中盡量地通過打 Wiser 球鍛煉身體，提高智慧，享受 Wiser 帶來的利益，在平時的練習或者一般的比賽中，可以自由穿著任何運動裝或休閒裝打球。

四. 競賽場地範圍規定

Wiser 比賽場地

因應各 Wiser 運動團體舉辦正式 Wiser 球競賽時必需設定**競賽場地範圍**的需要，世界 Wiser 運動委員會特別統一制定以下競賽場地範圍大小：

首先**競賽場地範圍**的長度必須介於 30 米至 43 米之間，而寬度不能大於其長度。

如何佈置 Wiser 比賽場地

以下為佈置 Wiser 比賽場地的步驟:（請詳見圖一說明）

第一步：先確立 “中界線”：

以一條 12 米長的繩子為“中界線”，並標示“中心點”。**中心點**為距離中界線兩端各為 6 米的中點，中心點用一面藍色的旗子來標示 。

第二步：佈置兩隊“發球線”：

兩隊的發球線距離“中界線”各為 12 米。（發球線長度也為 12 米）

第三步：佈置 “內圍線”範圍*：設置 24 米長 x 12 米寬的矩形範圍作爲“內圍線”。

第四步：佈置“外圍線”範圍：

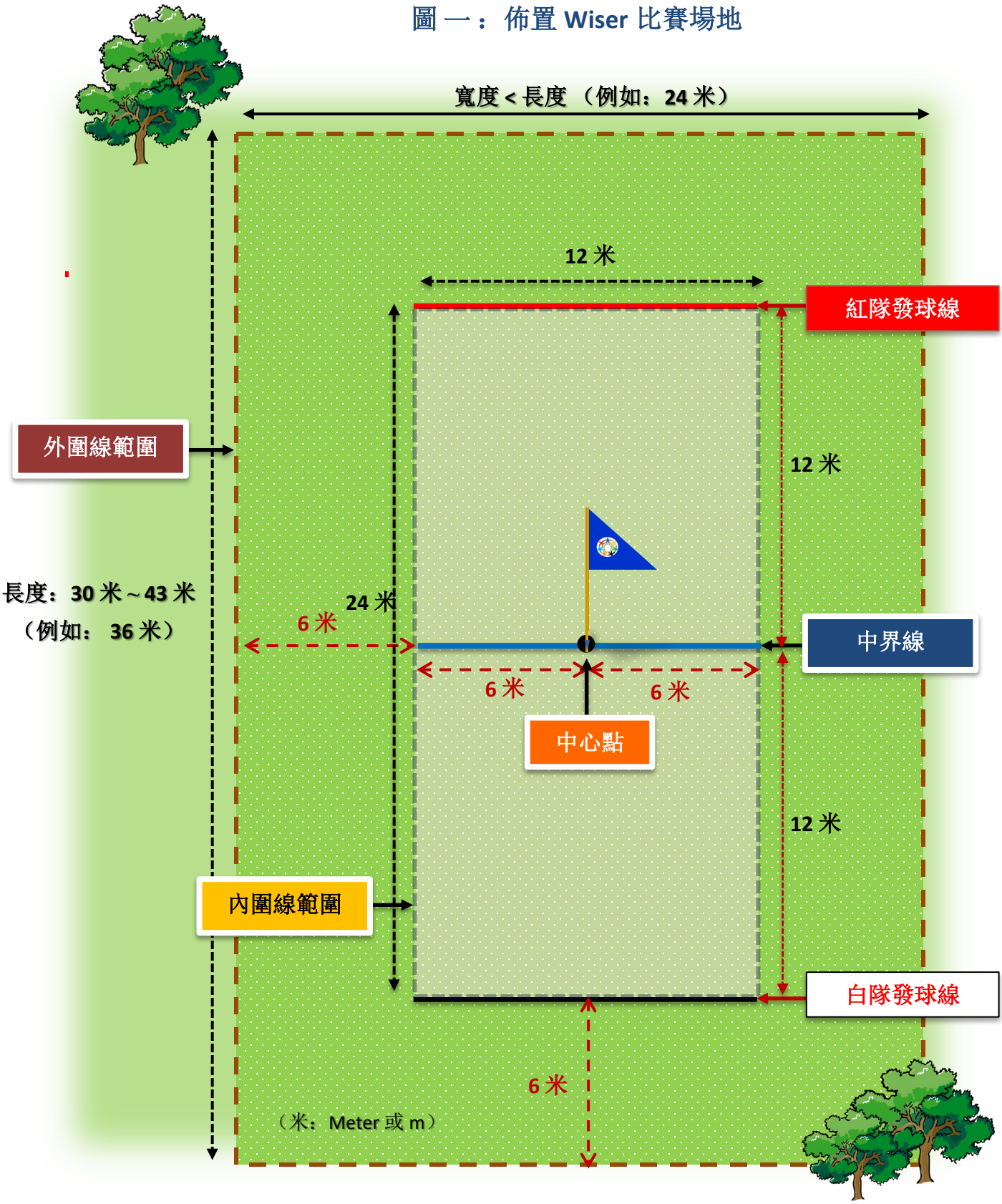
（“外圍線”範圍即是競賽場地範圍），其長度必須介於 30 米至 43 米之間，而寬度不能大於其長度。(例如圖一競賽場地範圍設定長為 36 米和寬為 24 米就符合此項規定。）

* “內圍線”範圍即原有「圍捕線」的範圍，但請注意，如已設定競賽場地範圍后，圍捕線規則就不再適用。但如果不是正式競賽而是一般練習或推廣，因打球場地沒有範圍限制，就還是有圍捕線的規則。

限制競賽場地範圍后的相應規則修改

1. 由於已經設定競賽場地範圍，因此原先規則手冊中所規定的「圍捕線」規則將不再適用。
2. 如何定義「**出界**」**球**(即球員將球打出外圍線外）？
   - 「出界」的定義：必須是（1）整顆球完全出了外圍線外，加上（2）球曾經碰觸到外圍線外的地面、人員或其他障礙物就被判定為「出界」，例如：如果是壓線球是不能被判定為「出界」球。
   - 如果球已擊中外圍線外的地面、人員或障礙物後，然後再彈回到比賽場地內也算「出界」。「出界」的判定需依據**該球第一次碰觸外圍線外的障礙物或地面後的落點**來判定，而不是根據球最後的落點來判定。因此只要球第一次的落點符合以上「出界」的定義，就判定該球為「出界」。
   - 「出界」的球原則上是由助理裁判員負責將球拿回來比賽場地內繼續比賽。但如果比賽沒有設置助理裁判員，就由該場執法裁判員指派插旗員或記分員負責將出界球拿回場內繼續比賽。**但請特別注意任何球員不能自行將「出界」的球拿回，否則將被判犯規一次。**

圖一：佈置 Wiser 比賽場地



正式競賽前兩隊球員排列位置

- 正式 Wiser 競賽，分紅、白兩隊，團體賽每隊 7 名球員，每位球員打一顆球。
- 如圖二所示，團體賽時，每隊球員站立在自己相應球隊的發球線上，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，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。
- 請注意圖二只是舉例示範，比賽時紅、白兩隊的位置是可以互換的，而且裁判員也可選擇中界線的任何一端站立。

五. Wiser 競技比賽時間規定

各 Wiser 團體舉辦正式 Wiser 球競賽時，由於賽制的安排和參加比賽球隊的數目太多，如果不限定每場比賽時間的話，主辦單位很難如期完成所有的比賽。因此針對限定競技比賽時間的需要，世界 Wiser 運動委員會特別統一作出以下比賽時間的規定和對原有比賽規則作出相應性的修改:

1. 如需限定競技比賽時間，團體 7 人賽每場比賽的時間統一設定為 90 分鐘 （即 1 個半小時），而單人和雙人比賽每場比賽的時間則統一設定為 60 分鐘 。
2. 宣佈每場比賽時間的開始和結束以及記錄整場比賽的時間皆由**比賽執法的裁判員負責。**
3. 當每場比賽開始后直到比賽結束前，之間沒有任何中場休息的規定。除非有特別緊急狀況（例如：有球員受傷或不舒服無法繼續比賽），否則比賽計時將連續進行而不會有任何暫停。
4. 但當執法裁判員判定有緊急狀況或對於判決雙方球隊有爭議，比賽當場裁判員無法立即解決。此時裁判員可暫停比賽時間，原則上每次暫停時間規定為 1 分鐘，但如果暫停時間超過 1 分鐘，而爭議還無法解決時，執法裁判員可視情況來決定是否繼續延長暫停比賽的時間，或向大會裁判組或組委會報告處理。請注意如裁判員決定繼續比賽則比賽計時將繼續，而暫停時間並不包含在比賽時間內。

圖 二： 比賽前兩隊球員站立位置

六. 如何打 Wiser 球

第一階段：“發球”

“發球”的比賽規則

- 比賽開始前，由兩隊隊長抽籤或猜拳（猜擲銅板）來決定由哪一隊先發球。比如白隊抽中或猜贏先發球，接著輪紅隊，然後兩隊交替輪流把球發完。
- 發球前，兩隊的球都依每位球員的號碼放置在每一位球員站立在發球線相應位置的前面地上或小圓錐上。（見圖二）
- 每次輪到該隊發球時，**只限一位球員發球**，但發球不需要按照每隊球員數字編號的順序發球。
- 當輪到某隊發球時，該隊球員們可以集合到隊長身邊快速輕聲討論戰術，共同決定由那位球員發球或發至何處，而不是只由隊長一人下命令指定。
- 發球前允許球員（不限制隊長或發球員本人）到場中探勘對方發球位置，來決定其將發球的位置，但將開始發球時，任何探勘的球員必需迅速回到其規定的發球線位置。
- 輪到該球員發球時，發球者必須站在其球號在發球線的排列位置，不可任意移動至其他位置發球。發球也必需按照打 Wiser 球的標準站姿和三個基本步驟來發球。
- 每隊每次發球時有 **20 秒**的討論時間限制，此 20 秒時間限制的宣佈和記錄皆由該場執法裁判員負責。此 20 秒的討論時間是包含球員討論、決定由某位球員發球，到被指定發球的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止。**如超過 20 秒的討論時間限制，該發球球隊還未有人將球拿在手上，則該發球球隊將被判為犯規一次。**另外，發球球員在裁判員吹哨拿球后必須在 10 秒的時間內將球打出，否則也視同犯規一次。

- 發球時必需遵守以下規定才算合格:
  - **團體賽**：每隊必須至少要有 **2** 顆球，最多 **5** 顆球越過中界線。
  - **雙人對打**：每隊必須至少要有 **2** 顆球，最多 **4** 顆球越過中界線。
  - **單人對打**：每隊必須至少要有 **2** 顆球，最多 **3** 顆球越過中界線。
- 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。
- 發球沒有固定的方向、路線和遠近，**但發球的範圍必須局限在界定的競賽場地範圍內（外圍線內）**。
- 雙方球隊在發球時，如果有任何球員將球發出外圍線外而出界，**將被判「犯規」一次。**
- 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，之後如再有任何的犯規將會被處罰。請注意第一次犯規免被處罰的豁免權只有在發球階段。當進入競技階段后，就沒有此第一次「犯規」免被處罰的豁免權，任何犯規都必須處罰。例如：雙方球隊在發球時，第一次將球打出外圍線外將不會被處罰，打出界外的球員必須將球拿回來重新發球 。
- 但如果之後再有任何球員發球出界或有其他發球犯規時就需要被處罰，處罰的方式為該犯規球員需將球拿回其發球線上原先放球的位置上不能重新發球。要等到雙方所有球員都發球結束，進入競技階段后，球隊中如有任何發球出界或其他犯規尚未發球的球員則必須先把球發完，該球隊才能開始進攻，此時發球也必須符合團體比賽過中界線的球數規定 （即最少 2 球和最多 5 球必須發過中界線）。
- 舉例來說：比賽開始前雙方球隊抽籤或猜拳（或猜擲銅板），假設由紅隊猜贏先發球，但發球時紅隊 5 號球員發球時犯規並將球打出，此時由於紅隊是在發球階

段第一次犯規享有免被處罰的豁免權，因此不需要被處罰。紅 5 號球員必須將球拿回來重發。但之後如果在發球階段有任何紅隊球員（例如：紅 3 球員和紅 6 球員）再犯規時就需要被處罰。處罰的方式為犯規的球員必須將球拿回放在其發球線上原先放球的位置上不能重發。必須等到雙方所有球員都發球完畢，進入競技階段后，原本該由紅隊先進攻，但紅隊中有因之前有發球犯規尚未發完球的紅 3 球員和紅 6 球員，則紅隊必須先等待此兩位球員發球完畢后，才能開始進攻。例如：紅隊首先選擇紅 6 球員先發球，接下來就輪到白隊進攻，如果白隊沒有任何犯規未發球的球員則白隊可直接進攻，而不需等待紅隊犯規的紅 3 球員發完球才能進攻。**但請特別注意白隊進攻球員可進攻紅隊其他已發球完畢球員的球，但不可對因發球犯規而尚未發球的對方球（例如：紅 3 球）進行攻擊，如果任何進攻球員進攻擊中尚未發球的球算犯規一次，擊中無效。**

第一階段“發球”結束后，接著裁判就宣布:「雙方球員就球位。」此時，球員就從各自原先站立在發球線上的位置迅速移動到自己的號碼球旁站好，準備進入**第二階段 “比賽競技對抗”** 。

第二階段：“比賽競技對抗”

發球完後，也由在發球前抽中籤或猜贏的球隊先進攻，然後再換另一隊進攻，接著雙方就輪流交替互相進攻。**比賽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」。**

定義什麼是「競技球」、「初關」、「二關」和「出局」？

- 比賽一開始，所有的球都是「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」自由地擊球或佈球（佈陣）。
- 當我方的「競技球」被對方的競技球擊中**第一次**時，被擊中的「競技球」就被判「**初關**」，球就不能動了。插旗員會在被「初關」的球旁插上**黃旗**。
- 如果被「初關」的球之後再被擊中**第二次**，該「初關」球就變成「**二關**」，插旗員會在「二關」的球旁改插上**紅旗**。
- 如果被「二關」的球之後又被擊中**第三次**，該「二關」球被判「**出局**」，「出局」的球員必須拿著球馬上離開賽場，無權再繼續參加此場比賽。

如何解救被「初關」和「二關」的球？

要解救被關住的我方球 （不論是初關或二關），我方必須擊中對方讓它關住的球。

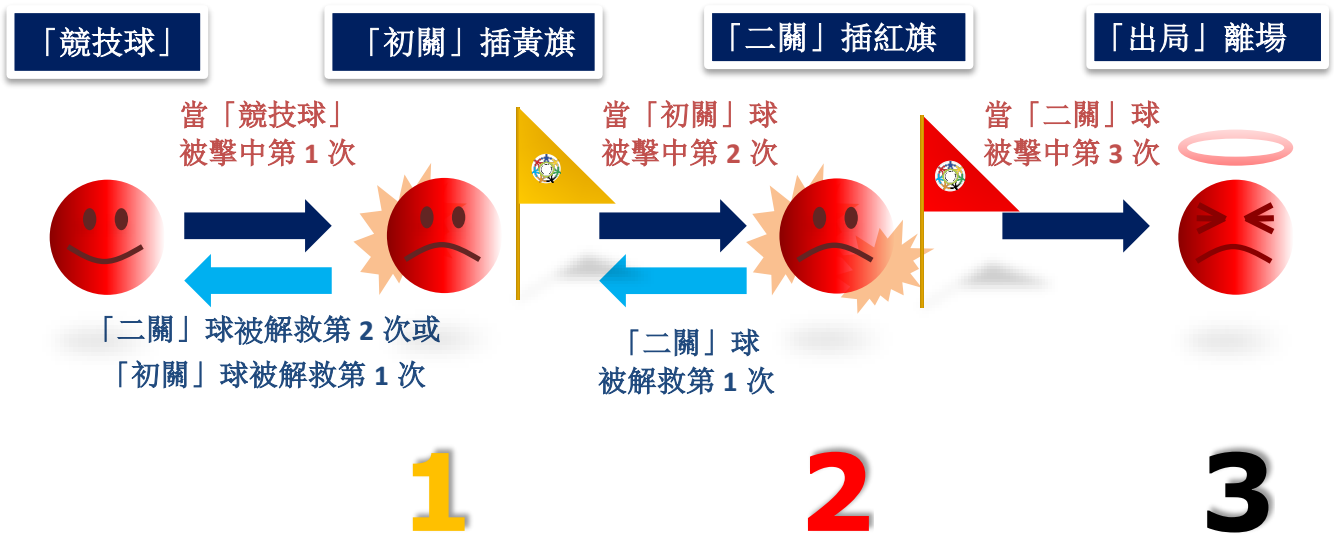
比如說，白 2 進攻擊中紅 4，紅 4 被「初關」插黃旗。要解救被「初關」的紅 4，紅隊球就必須擊中那顆讓紅 4 球「初關」的白 2 球。白 2 球被擊中，紅 4 的「初關」就被刪除，恢復成「競技球」。

而要完全釋放被「二關」的球 （代表此球被關兩次），其隊友就必須解救它二次。解救第一次，「二關」被刪除一次變成「初關」，再解救第二次，該球的「初關」就被再刪除一次，恢復成「競技球」。

比如說，紅 1 先後被白 4 球和白 7 球擊中，而被判「二關」插紅旗。要解救此被「二關」的紅 1 球，紅隊必須擊中讓紅 1 球「二關」的白 4 和白 7 球，但擊球不需按照讓它「初關」和「二關」的先後順序，也就是說先擊中白 4 或白 7 任何一球都可以。為了方便說明，比如說，紅隊先擊中白 4，白 4 被擊中，紅 1 的「二關」就被刪除一次，變成「初關」，換插黃旗。等下一次紅隊再擊中白 7 球後，紅 1 球的「初關」就被再被刪除一次，恢復成「競技球」了。

圖三　總結以上關於競技球如何被對方球擊中變成初關，二關和出局以及如何解救被關住球的過程。

圖 三： Wiser 球比賽基本規則圖解 (Wiser 1-2-3)



兩隊進行競技對抗時，兩隊球員可採取「**擊球**」或「**佈球**」（佈陣）兩種方式的其中一種：

「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。基本的擊球方式有**滾擊**、**射擊**和**空擊**，而身體的姿勢可以用**高站樁**、**弓步樁**或者**下蹲樁**，每種姿勢都可有三種不同的擊球方式，球員可根據自己身體狀況，任其自由選擇。具體打球的時候，各人可以根據自己的實際情況，選用自己習慣的或者適合自己的其中一種姿勢打球。發球和攔擊也是用以上的這幾種姿勢。（有關「攔擊」的具體內容稍後將會詳細闡述。）

Wiser 運動球員具體打球姿勢的示範，請參考世界 Wiser 運動委員會公佈的 **“如何打 Wiser 球”** 中文教學視頻，以下為相關鍵結：

- http://www.youtube.com/watch?v=qlelOHIrPp0&feature=youtu.be
- http://v.youku.com/v_show/id_XNTY1MzA2NzY0.html?f=19339374

「佈球」

比賽當中除了擊球外，還可以**佈球** （或**佈陣**），佈球是一種比賽戰略上的考量，將球打出佈陣到特別的位置，而不是企圖擊中對方的球。佈球的目的是為了配合全局的取勝，比如爲了出奇制勝，或爲了調虎離山，或為了暗藏伏機等等佈陣戰略。

「佈球」有下列三種方式：

1. **「平佈」**：在寬廣、平坦，較少障礙物的平地上，佈陣 Wiser 球，稱為「平佈」。
2. **「掉佈」**：如前面有障礙物高低不平，乃至超過人的高度，無法以「平佈」的方式佈陣，可將球拋擲越過障礙物，或拋到障礙物的頂端上，稱為「掉佈」。
3. **「隱佈」**： 將球佈陣隱藏起來，不易使對方打擊，以達到隱襲的效果。例如：將球隱藏在草叢、樹洞裡或障礙物之後，使對方難以攻下。

「佈球」的規定：

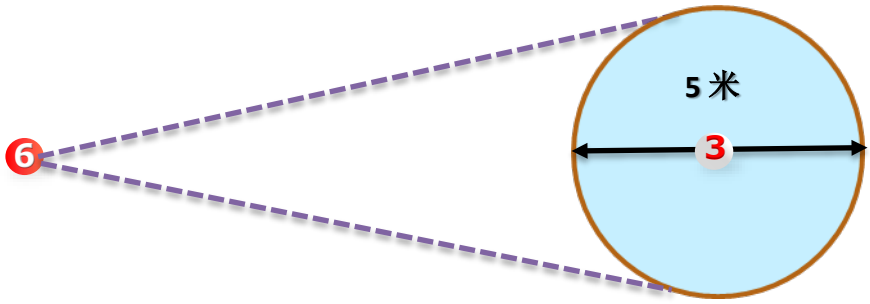
- 如果佈球時，球不小心擊中對方或自己同隊的球，仍然是判為“有效擊球”。

- 比賽時，每隊每次有**連續三次佈陣**的機會，第四次就必須進攻擊球。任何企圖擊球後（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，該隊又有連續三次佈陣的機會。**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。如果第五次再繼續佈陣，該隊下兩次成功擊中對方的球也不算，依此類推。**

- 為了杜絕球員利用**假進攻真佈陣的方式**來規避超過連續三次佈陣還繼續佈陣的處罰，因此特別制定以下具體的方式來判定球員是進攻還是佈陣？

  不管是滾擊或空中拋擊，只要進攻球的行進軌跡曾經進入或穿越欲進攻目標球為圓心直徑 5 米的圓形範圍內就判定為進攻，而不必限制非要進攻球的第一次落點（如空中拋擊）的第一次落點落在以被攻擊目標球為圓心直徑 5 米的圓形範圍內。除此之外就判定為佈陣一次，儘管球員跟裁判員表明要進攻。但請注意現場的執法裁判員也必須根據現場的實際狀況來做出客觀的判斷該球員是否有假進攻真佈陣的行為。

  例如紅 6 球進攻白 3 球，只要紅 6 球的第一次落點 （空中拋擊）或球員以滾擊的方式將球打進入以被攻擊目標球 （白 3 球）為圓心直徑 5 米的圓形範圍內就判定為進攻。



打 Wiser 球的標準站姿

打球前，球員必須站在自己球位置的後面。以兩腳中的任何一腳固定在球的正後方，但小心不要踢到球。固定腳（或稱為前腳）的腳尖方向朝著要擊球或佈陣的方向，然後用習慣的手取球在手，等拿起球準備打球時，這固定的前腳就不能移動或換腳。在球還沒有擊出之前，後腳可以向後拉或往側邊移動，但不可以超過一條虛擬水平線（圖中黃色虛線）來標示固定前腳的位置。

打 Wiser 球的三個基本步驟

當裁判宣佈由某隊進攻後，要進攻或佈陣的該隊球員**必須**遵守以下三個基本步驟，以避免犯規：

1. 首先在**拿球前**，可先舉單手示意裁判員準備打球，這樣可以避免同隊超過一人以上同時擲球造成犯規。（但攔擊不包含在此規定）

2. 同時該球員必須向裁判表明他（她）要佈陣或擊球。若要擊球進攻對方，該球員必需要先喊想攻擊的對方號碼球，比如白 2 球員要攻打紅 4 球前必須先喊：「我要打紅 4 球！」，目的是讓被攻擊的對方能有機會進行攔擊 。但若擊球沒有擊中所喊要打的對方號碼球，卻意外擊中對方其他號碼球或甚至誤擊同隊的球，這擊球仍視為有效！

3. **球員依標準姿勢站定后，必須等待裁判員吹哨該球員才可拿球**，否則視同犯規一次。（但攔擊球員不包含在此規定）球員拿球后必須在 10 秒的時間限制內將球打出，否則視同犯規一次。

競技階段：如何處理已經打出外圍線的球 （出界的球） ？

在競技階段時，任何球員在進攻擊球或佈陣時將球打出外圍線外，**不算犯規**，但需依以下不同情況將出界的球拿回比賽場地內繼續比賽。

情況一：任何球員在進攻擊球時，如果沒有打中對方球而將球打出外圍線外，將出界的進攻球拿回競賽場地內的處理方式。

舉例說：如果紅 5 球欲進攻白 2 球，但沒有擊中白 2 球而出了外圍線被判出界，在此情況下如何將出界的紅 5 球拿回競賽場地內繼續比賽？

- 首先如圖四所示，裁判員必需選擇**兩個基準點**：中心點的位置（圖中 O 點）和紅 5 球出外圍線的位置（圖中標記“X”的 B 點）， 此出外圍線的位置由比賽執法主裁判員來判定此基準點，當主裁判員不確定時，可由助理裁判員（或插旗員）來輔助主裁判員確認。
- 主裁判員可站在中心點 O 點后的位置，而助理裁判員或插旗員可站在外圍線 B 點後方朝向中心點 O 點的位置，兩人面對想像有一條由 B 點為起點連接 O 點為終點的 BO 直線。
- 然後將出界的紅 5 球拿回放在從 B 點出發，沿著 BO 直線，與內圍線相交的位置，即圖中 C 點的位置。

情況二： 舉例說如果白 1 球進攻紅 4 球，但沒有擊中紅 4 球而出了外圍線被判出界，但如依照情況一將出界的白 1 球拿回放在內圍線上的位置剛好有其他球 （例如：圖四中的紅 2 球），請問此種情況應該如何處理？

- 首先如圖四所示，裁判員必需選擇**兩個基準點**：中心點的位置 （圖中 O 點）和白 1 球出外圍線的位置（圖中標記 “X”的 E 點）， 此出外圍線的位置由比賽執法主裁判員來判定此基準點， 當主裁判員不確定時，可由助理裁判員（或插旗員）來輔助主裁判員確認。
- 主裁判員可站在中心點 O 點后的位置，而助理裁判員或插旗員可站在外圍線 E 點後方朝向中心點 O 點的位置，兩人面對想像有一條由 E 點為起點連接 O 點為終點的 EO 直線。
- 然後將出界的白 1 球拿回放在從 E 點出發，沿著 EO 直線，與內圍線相交的位置，即圖中 F 點的位置。但在此情況由於 F 點的位置已經有紅 2 球了，所以就無法像情況一的處理方式一樣，將白 1 球拿回放在 F 點的位置。此時只能把白 1 球放在紅 2 球旁邊的內圍線上。至于要放在紅 2 球的左側或右側的內圍線上則必須取決于白 1 球原來的位置（即圖中 D 點）。**也就是說選擇放球的位置必須要與白 1 球原來的位置（即圖中 D 點）在 EO 直線的同一側** （即圖中 G 點的位置上。）裁判員放置球時，球與球之間必須保持適當的距離 （例如：大約一腳掌或 1 英呎的距離）。

情況三： 任何球員在佈陣時將球打出外圍線外，將出界的佈陣球拿回競賽場地內的處理方式。

舉例說如果白 7 球佈陣而出了外圍線，在此情況下如何將出界的白 7 球拿回競賽場地內繼續比賽？

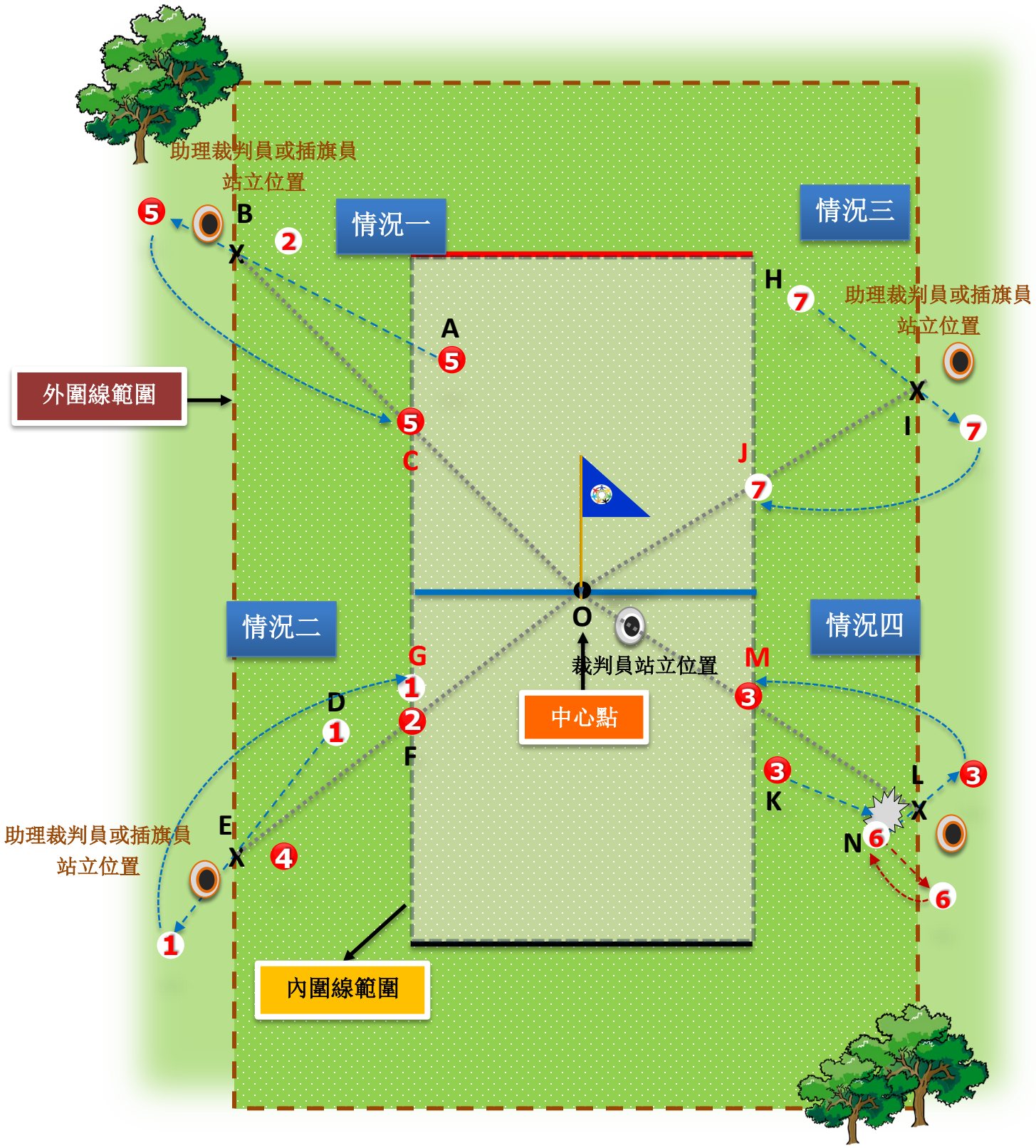
- 同樣地如圖四所示，裁判員必需選擇**兩個基準點**：中心點的位置 （圖中 O 點）和白 7 球出外圍線的位置（圖中標記 “X”的 I 點）， 此出外圍線的位置由比賽執法主裁判員來判定此基準點， 當主裁判員不確定時，可由助理裁判員（或插旗員）來輔助主裁判員確認。
- 主裁判員可站在中心點 O 點后的位置，而助理裁判員或插旗員可站在外圍線 I 點後方朝向中心點 O 點的位置，兩人面對想像有一條由 I 點為起點連接 O 點為終點的 IO 直線。
- 然後將出界的白 7 球拿回放在從 I 點出發，沿著 IO 直線，與內圍線相交的位置，即圖中 J 點的位置。

情況四： 如果任何球員在進攻擊球時，擊中了對方球並把對方球擊出外圍線外或將自己球也打出外圍線外，此時如何將這些出界的球拿回比賽場地內繼續比賽。

舉例說如果紅 3 球進攻白 6 球，紅 3 球擊中白 6 球而出了外圍線，而白 6 球被擊中后也出了外圍線外，在此情況下如何將出界的紅 3 和白 6 球拿回比賽場地內繼續比賽？

- 同樣地如圖四所示，首先被擊中而出界的白 6 球將被拿回放在其原先未被擊中前原有球的位置（即圖四中 N 點的位置）。如果被擊中的球原先的狀態是「競技球」就變成「初關」插黃旗；如果原先是「初關」，該球被擊中就變成「二關」插紅旗。
- 進攻球紅 3 球擊中白 6 球后而出外圍線了，該出界的紅 3 球也是依照情況一的方式來把球拿回比賽場地內繼續比賽 （請見圖四說明）。

圖 四：競技階段：如何處理已經打出外圍線的球？



其他比賽規則和注意事項

- 每位球員要拿球前，必須確認拿的球顏色和號碼是否正確無誤。
- 任何球員拿球後準備進攻時，任何人不得從其前面走過，這是塑造禮貌道德風範。
- 打球進攻時需考量整體佈局，以最有利己方的原則為優先考量，因此進攻時不需要按照球員號碼順序打球。
- 競技階段時，每隊每次進攻討論的時間有以下限制：
  - 當比賽有時間限制時（不管團體賽 90 分鐘或單人、雙人賽的 60 分鐘），每場比賽競技階段時每隊 **1 分鐘討論時間**的次數將被限制為最多 **15** 次。（由記分員負責記錄次數，當任何球隊達到 12 次時必須提醒裁判員和該球隊隊長。）
  - 當輪到每隊進攻開始時，進攻球隊的隊長需立即向裁判員表明是否該次進攻要使用 1 分鐘的討論時間。如表明要使用 1 分鐘討論時間，但使用的時間不滿 1 分鐘仍被判定為使用一次。
  - 當進攻球隊決定使用 1 分鐘的討論時間限制時，此 1 分鐘的討論時間計時是從裁判員宣佈輪到由某隊進攻開始計時（例如：現在由紅隊進攻），其中可包含球員討論、決定由某位球員進攻，到被指定進攻的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止，都必須在 1 分鐘的時間限定內完成，否則視同犯規。當球員拿球后必須在 10 秒內將球打出，否則也將被判犯規一次。
  - 但如果球隊在輪到進攻時表明不使用 1 分鐘討論時間，則該球隊討論時間的限制將為 20 秒。此 20 秒討論時間的次數在比賽中並沒有限制。如同發球階段，此 20 秒的討論時間是包含球員討論、決定由某位球員進攻，到被指定進攻的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止。如超過 20 秒的討論時間限制，該進攻球隊還未有人將球拿在手上，則該進攻球隊將被判為

犯規一次。同樣地，進攻球員拿球后必須在 10 秒的時間內將球打出，否則也視同犯規一次。

- 如果某球隊進攻時快超過 20 秒討論時間，但該球隊還未使用完規定的 15 次 1 分鐘討論時間限制時，**該隊隊長可在 20 秒限制時間快結束之前，向裁判員表明更換使用 1 分鐘討論時間**。經裁判同意后，則該次進攻將判定為該進攻球隊使用了一次 1 分鐘討論時間；但如果該進攻球隊已使用完 15 次 1 分鐘進攻時間，則該球隊如有任何進攻超過 20 秒的討論時間限制，將被判犯規一次。

- 隊長的任務是集合隊友協商比賽戰術，與同隊的隊員是平等的。隊長沒有權利發號施令，指定那位隊員發球。每次輪到該隊進攻時，隊員們可以快速集合到隊長身邊輕聲討論戰術，共同決定由那位球員擊球或將球佈陣至何處。如發生爭議，在 1 分鐘或 20 秒快到之前，大家還無法達成共識，最後才由隊長決定由那位隊員出擊。

- 如果 1 號隊長在比賽中出局了，就依球號順序由 2 號球員繼任隊長，同理，2 號出局，就由 3 號繼任，以此順序類推。

- 比賽除了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，球員們可暫時離開自己球的位置外，其它時間必須站在自己號碼的球旁邊。

- 球場上無論發生什麼事，球員間不可互相爭吵，破壞友誼！

- 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。

- 如果裁判員人數足夠，要求每場比賽執法時需有主裁判員和助理裁判員各一名。助理裁判員的主要職責是協助裁判確認是否球有被擊中和負責將打出界的球拿回比賽場地內。

- 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。
- 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。
- 每一場比賽，出局的球員不可以再進入比賽場地，也不可以提供戰略建議給其他場內比賽的隊友。
- 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。
- 插旗時必須注意，爲了愛護地球環境，一當旗子被拔起，插旗員需用手或腳將草地上的插孔撫平，以彰顯道德行為。
- 當裁判宣佈比賽結束的那一刻：
  - 如果在比賽結束時間宣佈之后，有任何進攻球員球還拿在手上尚未打出，任何在超過比賽結束時間宣佈之后，才離手打出的球都被判定為無效！
  - 但如果在比賽結束時間宣佈之前，該進攻球員的球已離手，在比賽結束時間宣佈之後如果有擊中球（不管是對方球或自己的球）仍然被判定為有效！

接下來我們還要介紹打球過程中可能會出現的幾種情況—「**誤擊**」和如何解救因「**誤擊**」被關住的球，以及為大家講解什麼是「**攔擊**」？

何謂「誤擊」？

定義：當自己的球打中同隊的球，稱為「誤擊」。

凡「誤擊」，由於犯錯嚴重，誤擊同隊的球就被判「出局」，而被誤擊打中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」。

如何解救因「誤擊」被關住的球？

以下我們舉一個實際例子來解釋如何解救因「誤擊」被關住的球？

- 比如說紅 7 球要打白 6 球，但沒有打中，誤打中了同隊的紅 5 球，造成「誤擊」。
- 由於「誤擊」，誤擊同隊球的紅 7 球球員就被判出局，原來如果是競技球的紅 5 就被判「初關」，插黃旗。
- 要解救因「誤擊」被關住的紅 5 球，紅隊就必需打中沒有關住紅隊球的任何白球一次。比如說紅 2 進攻打中白 5，白 5 就被「初關」，插黃旗。如果被打中的白 5 球沒有關住任何紅球，被誤擊初關的紅 5 就被解救了。
- 但如果被打中的白 5 球有關住其他的紅球，就需要先用來解救被它關住的紅球，不能用來解救被誤擊初關的紅 5。**依照規則，被對方球擊中而關住的球必須比因「誤擊」被關住的球先被解救！因為擊中對方球一次只能解救我方被關的一顆球一次**。

「攔擊」

定義：「攔擊」是 Wiser 球中最高難度的技巧，也是讓球場氣氛活躍，最激烈的搏鬥場面！攔擊是指對方進攻我方的時候，我方採取的及時阻攔。攔擊在球場競技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。

- 比如說紅球要進攻白球的時候，白球可採取緊急攔擊。當紅球喊要打白隊某號碼球時，此時白球隊長聽到快速下出指令指定某號球員實施攔擊。比如「白 7 攔擊!!」
- 在隊長發出指令 **2 秒**後，白 7 隊員必須將球拿在手上準備攔擊，但如果超過 2 秒沒有把球拿在手上，裁判就判定不可攔擊！
- 當紅隊球員在裁判員哨音後將球拿起，只要球尚未離開紅隊進攻球員手之前，白隊隊長還可以下指令攔擊。但一旦紅隊進攻球員將球打出后，白隊隊長就不可以下指令攔擊了。
- 如果紅隊隊員球還未射出，白隊攔擊球員已將攔擊球提前射出，則白隊計犯規一次，由於本來應該是紅隊進攻，但白隊搶先擊球算進攻一次，接下來就**由紅隊連續進攻兩次**。
- 白隊攔擊球員實施攔擊時，必須要將球射出，不能將球拿在手中不放開去攔擊紅隊的進攻球。
- 如果紅隊球員射出的球已經停止，或紅隊進攻球已經超過它要攻擊的那一顆白球，而白隊攔擊球員還未將球射出，則白隊計犯規一次，**白隊失去一次進攻機會，接下來仍由紅隊進攻。**
- 白隊攔擊的球，擊中紅隊進攻球後，則算攔擊成功。但若沒有擊中要攔擊的球，意外擊中紅隊的其它球，同樣有效。如果白隊的攔擊球不小心擊中白隊的其它球，則屬「誤擊」。
- 一旦白隊攔擊成功，則紅隊的球立即被「初關」。但不管攔擊成不成功，只要攔擊球員將球擊出，則白隊視為進攻一次，接下來就由紅隊繼續進攻。
- 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。

如何決定比賽勝負？

- **Wiser 比賽的輸贏：**當其中一隊沒有任何競技球時，就輸了此次比賽，另一隊就獲勝，裁判員就宣佈比賽結束。

- **但當比賽有時間限制時，**若在正規比賽時間結束后，兩隊仍無法分出勝負時，此時必須制定一套計分的方式才能分出比賽勝負。

以下為世界 Wiser 運動委員會針對此種情況制定出以下的計分方式：比賽結束時，裁判員必須依照雙方球隊在比賽結束后，每隊還剩下不同球狀態的球數乘以其相應球狀態的加權點數來統計雙方球隊的最後比賽加乘總分，以判定比賽是由那一隊獲勝？

球的狀態	加權點數
競技球	5 分
被初關的球 （被插黃旗的球）	2 分
被二關的球 （被插紅旗的球）	1 分

舉例來說，如果比賽結束時，雙方還無法分出勝負。但雙方球隊剩下不同球狀態的球數如下：

紅隊加權總分計算

球的狀態	球數	加權點數	加乘總分 （球數 x 加權點數）
競技球	3	5 分	15 分
被插黃旗的球	1	2 分	2 分
被插紅旗的球	1	1 分	1 分
		加權總分	**18 分**

白隊加權總分計算

球的狀態	球數	加權點數	加乘計分 （球數 x 加權點數）
競技球	2	5 分	10 分
被插黃旗的球	2	2 分	4 分
被插紅旗的球	1	1 分	1 分
		加權總分	**15 分**

經計算兩隊的分數，因為紅隊的比賽加權總分 18 分大於白隊的 15 分，**裁判就判定由紅隊獲得比賽的最後勝利。**

- 但如果雙方球隊的比賽加權總分還是平手而仍然無法分出勝負時：

  這時雙方球隊就必須以輪流擊中 5 米定點球的方式，來決定最後比賽勝負。

  1. 首先雙方必須重新猜拳或抽籤以決定兩隊擲球的先後順序。決定先後順序后，兩隊排隊然後輪流派一位球員擲球。

  2. 如果是團體 7 人賽，兩隊 7 名隊員可排好隊輪流擲球，球員排隊的順序可由雙方球隊自行決定，不需依照球號順序。

  3. 每次每位球員只能擲 1 球，以擊中前方 5 米處的目標球成功一次計得 1 分。當兩隊輪流完 5 人擲球過后，哪個球隊成功擊中目標球的次數較多者 （即分數高者）獲勝。但如果兩隊第一輪 5 人擊中目標球的次數還是平手時，之后的擲球就按照兩隊原有排隊的順序進行驟死賽（Sudden Death）。從第六位球員開始，只要任何其中一隊先擊中目標球，而接著另一隊未擊中的話，裁判員即立刻宣佈比賽結束，由先擊中 5 米目標球的球隊獲勝。

- 比賽結束後，兩隊於中界線兩側集合互相面對，然後兩隊互相行禮，裁判員宣布比賽結果，接著兩隊互相握手。

七. 比賽犯規的種類與其相應的處罰

為了防範有些球員不遵守比賽規則，因此必須針對其犯規的程度來制定相應其程度的處罰方式以維護比賽公平。

根據犯規程度的輕重不同，可簡單分為以下**「一般犯規」和「嚴重犯規」**兩種，其相對的處罰方式也有所不同。

一般犯規

常見的「一般犯規」種類如下：

1. 發球階段時，將球發出外圍線外（出界）。
2. 發球階段或競技階段使用 20 秒討論時間，如超過 20 秒的討論時間限制，該發球或進攻球隊還未有人將球拿在手上，則該球隊將被判為犯規一次。
3. 發球球員不站在其發球線上相應其球號的位置上發球。
4. 競技階段時，當進攻球隊隊長向裁判員表明使用 1 分鐘討論時間限制后，如超過 1 分鐘的討論時間限制，該進攻球隊還未有人將球拿在手上，則該球隊將被判為犯規一次。
5. 當比賽有時間限制時，1 分鐘討論時間的次數超過 15 次。
6. 發球或進攻球員在拿球后，未依規定在 10 秒的時間內將球打出。
7. 非進攻權隊伍的球員未站在自己號碼的球周邊（必須小於 5 米內才不算犯規）。
8. 球員發球或進攻時，未等待裁判員吹哨就拿球。(攔擊不包含在此規定)
9. 以聲音、言語或肢體干擾進攻球員。
10. 「出局」的球員再進入比賽場地。
11. 球員自行移開球行進路線上任何障礙物（如樹枝或石頭等)或旗子。
12. 球員自行將出界的球拿回比賽場地內。
13. 球打出時，後腳超過前腳(固定腳)的位置。
14. 當拿起球後，更換前腳(固定腳)站立的位置。

15. 腳不小心踢到球。
16. 拿錯誤的號碼或顏色的球打球。
17. 以肢體非法碰觸到持球者或故意阻擋球的行進。
18. 比賽競技時，同隊有一人以上同時擲球。
19. 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。
20. 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。
21. 擊中對方球時，手沒有放開球。

以下為針對「一般犯規」的相應處罰方式：

雙方球隊在每一場比賽開始的**發球階段**都享有第一次犯規免被處罰的豁免權，之後的比賽中再有任何的犯規將都會被處罰。請特別注意在競技階段，雙方球隊並沒有第一次犯規免被處罰的豁免權。

之後雙方球隊如再有任何的犯規，就需要被處罰，**每犯規一次就喪失該次進攻機會或判定該次進攻無效。**

例如當犯規時：

1. 如球尚未打出去，球員不可重新擊球或佈陣，該球隊將被判喪失這次進攻機會而輪到對方球隊進攻；

2. 但如球已打出去但未擊中球或是佈陣已將球打出，該犯規球員必須將球拿回原來位置，但也算進攻或佈陣一次，接下來就由對方球隊進攻；

3. 但如球已打出去而且擊中球，擊中對方球和自己同隊球都被判無效，進攻球和被擊中球皆需拿回其原來位置，也算進攻一次，接下來也由對方球隊進攻。

- **當任何球員累計犯規達到 3 次時，**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。

嚴重犯規

常見的「嚴重犯規」種類如下：

1. 球員間互相爭吵不聽裁判員勸告。
2. 故意擲球打到別人
3. 不服從裁判員判決，堅持己見者。
4. 辱罵或以肢體頂撞裁判員。

「嚴重犯規」的相應處罰方式：

- 當有任何球員嚴重犯規時，裁判員首先必須馬上對該犯規球員提出口頭警告，並要求該犯規球員立即停止其犯規行為。

- 但如果該嚴重犯規球員，不理會裁判員口頭警告而繼續其犯規行為，此時裁判員有權利判定該犯規球員馬上「出局」，並命令其必須立即拿球離開比賽場地，也不可在比賽場地邊逗留。

- 但如果該嚴重犯規球員，不服從裁判員判決不願意離開比賽場地，或其所屬球隊支持該犯規球員不服從裁判員判決，此時裁判員必須立即將比賽暫停，並馬上將此情況向比賽組委會（或主辦單位裁判組）報告，由比賽組委會（或主辦單位裁判組）裁定對球員或該球隊的處罰和決定該場比賽處理方式。

八. 常見比賽問題與解答

一般比賽問題

1. 根據此“競賽規則手冊”，請問正式 Wiser 球競賽，有沒有場地範圍上的限制？

因應各 Wiser 運動團體舉辦正式 Wiser 球競賽時必需設定場地範圍的需要，世界 Wiser 運動委員會特別統一制定競賽場地範圍規定：長度必須介於 30 米至 43 米之間，而寬度不能大於其長度。

2. 根據此“競賽規則手冊”，請問設定場地範圍上的限制后，是否還需設定「圍捕線」？

由於已經設定競賽場地範圍，因此原先規則手冊中所規定的「圍捕線」規則將不再適用。

3. 如果球員將球打出後，球有部分壓在外圍線上，是否被判「出界」？

根據「出界」的定義，必須是整顆球完全出了外圍線外，而且球曾經碰觸到外圍線外的地面、人員或其他障礙物就被判定為「出界」，因此壓線球是不能被判定為「出界」球。（請詳見「出界」定義）

4. 如果球已擊中外圍線外的地面、人員或障礙物後，然後再彈回到比賽場地內是否不算「出界」 ？

「出界」的判定需依據該球第一次碰觸外圍線外的障礙物或地面後的落點來判定，而不是根據球最後的落點來判定。因此只要球第一次的落點符合「出界」的定義，就判定該球為「出界」。（請詳見「出界」定義）

5. 根據此“競賽規則手冊”，請問正式 Wiser 球競賽，有沒有時間上的限制？

各 Wiser 團體舉辦 Wiser 球競賽時，由於賽制的安排和參加比賽球隊的數目太多，如果不限定每場比賽時間的話，主辦單位很難如期完成所有的比賽。因此針對限定競

技比賽時間的需要，世界 Wiser 運動委員會特別作出以下統一的比賽時間規定：團體 7 人賽每場比賽的時間統一設定為 90 分鐘 （即 1 個半小時），而單人和雙人比賽每場比賽的時間則統一設定為 60 分鐘。

有關“發球”的問題

6. 請問發球時，每隊每次發球是否有時間的限制？

每隊每次發球有 20 秒的討論時間限制，此 20 秒時間限制的宣佈和記錄皆由該場執法裁判員負責。此 20 秒的討論時間是包含球員討論、決定由某位球員發球，到被指定發球的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止。如超過 20 秒的討論時間限制，該發球球隊還未有人將球拿在手上，則該發球球隊將被判為犯規一次。發球球員拿球后必須在 10 秒的時間內將球打出，否則也視同犯規一次。

7. 請問發球時，如果任何一球隊沒有任何犯規，等進入競技階段后該球隊是否仍然享有第一次犯規免被處罰的豁免權？

第一次犯規免被處罰的豁免權只有在發球階段。如果任何一球隊在發球時沒有任何犯規，當進入競技階段后，就沒有此第一次「犯規」免被處罰的豁免權，任何犯規都必須被處罰。

8. 根據此“競賽規則手冊”，請問發球時，是否有範圍的限制？

根據發球的規則，發球沒有固定的方向、路線和遠近，只要把球發到規定的競賽範圍內（請參考問題 1），就不算犯規。雙方球隊在發球時，第一次將球打出外圍線外將不會被處罰，打出界外的球員必須將球拿回來重新發球。但如果之後再有任何球員發球出界就會被判犯規而需要被處罰，處罰的方式為該犯規球員需將球拿回其發球線上原先放球的位置上不能重新發球。要等到雙方所有球員都發球結束，進入競技階段后，球隊中如有任何發球出界犯規尚未發球的球員則必須先把球發完，該球隊才能開始進攻。

9. 請問發球時，如果擊中同隊或對方的球，算不算犯規？

根據此次修改后的規則，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。

有關比賽競技的問題

10. 請問有任何球隊在發球階段犯規，則在進入競技階段后，不能先進攻，而必須等犯規的球員把球發完才能進攻。請問該犯規球員被處罰在競技階段時發球，如果擊中同隊或對方的球，是否算誤擊或有效擊球？

由於該犯規球員是在發球的過程，雖然已進入競技階段，仍然適用發球階段的規則，因此如果擊中同隊或對方的球，是不算誤擊或有效擊球！請按照問題 9 的方式處理。

11. 請問如果佈球時，球不小心擊中對方或自己同隊的球，仍然是判為“有效擊球”或“誤擊”？

如果佈球時，球不小心擊中對方或自己同隊的球，仍然是判為“有效擊球”或“誤擊”。 但為了防範有球員為了規避對方的攔擊，而採取「假佈陣真進攻」的方式，雖然目前的規則並沒有明定此行為是犯規，但為了比賽的公平起見，裁判員仍可根據現場來判斷球員是否採取此「假佈陣真進攻」的方式，并有明顯的進攻企圖。第一次發生時，裁判員可給予第一次警告！但如果該球隊有此重覆的行為發生，裁判員下一次可直接判有此行為的球員犯規一次。

12. 當輪到某隊進攻時，請問 1 分鐘的討論時間限制是否有包含該隊球員把球打出去的時間？

根據目前的規則，1 分鐘的討論時間限制**並沒有**包含該隊球員把球打出去的時間。但當 1 分鐘討論時間快到之前，進攻球隊必需已經決定由哪位球員打球，而且該球員必須將球拿在手中準備擊球或佈陣！如果超過 1 分鐘，該隊進攻球員還沒把球拿在

手上，進攻球隊就被判犯規，犯規的球隊就喪失一次進攻機會。當球員拿球后必須在 10 秒內將球打出，否則也將被判犯規一次。

13. 請問球員進攻時，是否只要該球員認為旗子阻擋到其進攻球的行進方向，就可要求移動或暫時拔起任何旗子？

根據修改后的規則，進攻時，進攻球員可向裁判申請移動旗子位置的要求！移旗的理由不需局限於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，插旗員可先將旗子換個位置或暫時拔起，讓進攻球員方便進攻，等進攻完後再將旗子插回原位。

14. 球員準備進攻擊或佈球前，當把球拿起後，請問可否將球放下，來重新改變打球的方向或換其他同隊球員進攻？

根據規則，當輪到某隊進攻時，經過 1 分鐘或 20 秒討論後決定由某位球員打球，只要該球員在裁判員哨音后把球拿起準備進攻擊或佈球，**該球員是不可以將球放下，來重新改變打球的方向或換其他同隊球員進攻**。

15. 請問如果對方某顆號碼球曾擊先後擊中我方多顆球，之後這一顆號碼球被我方擊中了一次，是否可以同時解救被該號碼球擊中而關住的我方多顆球？

比如說：紅 5 之前曾經先後擊中而關住白隊 4 號和 7 號球，之後紅 5 被白 3 擊中，此時只能解救先被紅 5 擊中的白 4 球，而不能一次同時解救白 4 和白 7 球。要等下次紅 5 再被白隊擊中 1 次，才可以解救白 7 球。因為擊中對方球一次只能解救一顆被它關的球一次。**原則是先被對方球擊中而關住的球先被解救。解救的順序是依被對方球之前擊中的先後順序來判定**。

16. 如果擊中而關住我方球的對方球被我方球擊中（或因誤擊）而出局了，請問如何解救被出局球關住的我方球？

比如說：白 3 之前曾經擊中而關住紅隊 6 號球，但之後白 3 被紅隊擊中（或因誤擊隊友）而出局了，此時要解救被出局白 3 關住的紅 6 球，**紅隊必須擊中在場上的任何白隊球（競技球或被關住的球都可以）**來代替出局的白 3 球。但前提是被擊中的白球必須沒有關住任何紅球，如果有的話，就必須先用來解救被它關住的紅球。

17. 請問解救某隊被關住的球是否有不同的優先順序？

如果甲隊某號碼球被乙隊球擊中，解救因為不同情況**被關住的乙隊球**是有下面不同的優先順序：

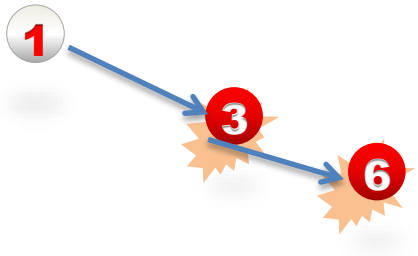
（1）被該甲隊某號碼球擊中而關住的乙隊球必須優先被解救；如果有超過一顆乙隊球被該甲隊某號碼球擊中，先被它擊中的球就先被解救。(請詳見問題 15)

（2）接著如果被擊中的該甲隊某號碼球，並沒有關住乙隊任何球，甲隊號碼球被擊中就可用來解救因被出局球關住的乙隊球(請詳見問題 16)；

（3）如果(1)和(2)提及被關住的球都被解救了，最後才可用來解救因「誤擊」被關住的乙隊球。(詳見“如何解救因誤擊被關住的球”)

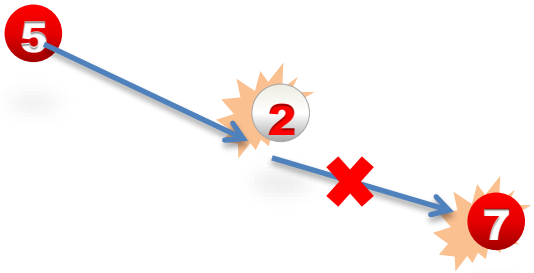
當一次擊球時，連續擊中多顆球：

18. 甲隊某號碼球進攻時，連續擊中對方多顆球，比如說：白 1 進攻時連續擊中紅 3 和紅 6，請問應如何判定？



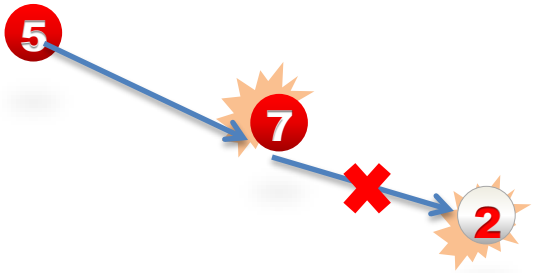
根據規則，白 1 連續擊中紅 3 和紅 6 皆是有效擊球，稱為“雙擊”。在此例子兩顆紅球原來都是競技球，被白 1 擊中後就都被「初關」插黃旗。

19. 甲隊某號碼球進攻時，先擊中對方的球，然後再擊中自己隊友的球，比如說：紅 5 進攻時先擊中白 2，再繼續擊中紅 7，請問應如何判定？



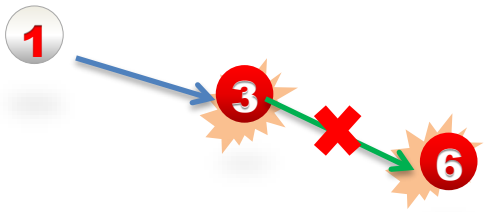
根據規則，紅 5 擊中白 2 為有效擊球，白 2 被初關插黃旗；但紅 5 之後再擊中紅 7 是無效擊球。**原則規定是：只要先擊中對方的球，如果球再繼續行進擊中同隊友的球是不算誤擊！如在同一次進攻, 進攻球擊中紅 7 球後再繼續擊中其他球（不管是對方或己方的球）也被判為無效擊球。**

20. 甲隊某號碼球進攻時，先誤擊中自己隊友的球，然後再擊中對方的球，比如說：紅 5 進攻時先誤擊紅 7，再繼續擊中白 2，請問應如何判定？



根據規則，紅 5 誤擊中紅 7 為有效擊球，紅 5 因誤擊被判「出局」，而紅 7 在此例子原來是競技球，被紅 5 誤擊後就被判「初關」插黃旗；已被判「出局」的紅 5 之後再擊中白 2 或其他球都是無效。

21. 甲隊某號碼球進攻時，先擊中對方某顆球，這顆被擊中的球，再擊中其他球，比如說：白 1 進攻時先擊中紅 3，紅 3 被擊中後再擊中紅 6，請問應如何判定？



根據規則，白 1 先擊中紅 3 為有效擊球，而紅 3 在此例子原來是競技球，被白 1 擊中後就被判「初關」插黃旗。已被判「初關」的紅 3 之後再擊中紅 6 或其它球是無效的！

22. 如果甲隊某號碼球同時擊中乙隊兩個不同號碼的球時，由於擊中的先後順序發生太快，肉眼無法判斷，請問裁判員如何判定？

此判定仍然必須由該場比賽的執法裁判員在現場第一時間來判定擊中的先後順序。

23. 如果甲隊某號碼球同時擊中乙隊某號碼的球和自己同隊的球時，由於擊中的先後順序發生太快，肉眼無法判斷，請問裁判員如何判定？

在此情況下，統一判定的方式為先擊中對方的球有效，而擊中自己的球無效，不算誤擊。

有關「誤擊」的問題

24. 請問對方某顆球因誤擊而被關住，可否用來解救之前被這顆球擊中而關住的我方球，比如說：紅 5 誤擊紅 3，紅 5 出局而紅 3 被初關，請問紅 3 被誤擊，可否用來解救之前被紅 3 擊中而關住的白 6 球？

根據規則，要解救之前被紅 3 擊中而關住的白 6 球，必須白隊的球擊中紅 3 球才可以。因此，紅 5 誤擊紅 3 球是不可以用來解救白 6 的。

有關「攔擊」的問題

25. 請問是否只有隊長可以下達「攔擊」的指令？

根據目前規則，爲了避免混亂，只有隊長可以下達「攔擊」的指令。

26. 當對方進攻時，我方採取「攔擊」後，請問接下來由哪一隊繼續進攻？

比如說：紅球要進攻白球的時候，白球可採取緊急「攔擊」，但不管攔擊是否成功，只要攔擊球員將球擊出，則白隊視為進攻一次，接下來就由紅隊繼續進攻。

27. 對於要攔擊的球員，是否有時間的限制或規定什麼時候必須把球打出去才是最適當的時機能成功地完成攔擊？

對於要攔擊的球員，規則上並沒有時間的限制或規定什麼時候必須把球打出去才是成功攔擊的適當時機。

但是攔擊的時機是有區分為**有效**和**無效**的。

- 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才把球打出去。

這些不但是無效攔擊，而且是犯規的！

九. Wiser 運動比賽常用術語

以下為 Wiser 運動比賽常用的術語，是按照其於此規則手冊中出現的先後順序排列：

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。（請參考圖一佈置 Wiser 比賽場地）
中心點	中心點為距離中界線兩端各為 6 米的中點，用一面藍色的旗子來標示 。
裁判員	裁判員負責中立主持 Wiser 比賽，執行世界 Wiser 運動委員會頒訂的 Wiser 規則來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。關於如何使用附件的“Wiser 比賽記錄表”，請詳見 Wiser 比賽記錄表的使用說明。
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。
內圍線範圍	設置 24 米長 X 12 米寬的矩形範圍。（請參考圖一佈置 Wiser 比賽場地）
外圍線範圍	即是競賽場地範圍，長度必須介於 30 米至 43 米之間，而寬度不能大於其長度。(例如，競賽場地範圍設定長為 36 米和寬為 24 米就符合此項規定。）（請參考圖一佈置 Wiser 比賽場地）
發球	比賽開始時，球員第一次將球打出佈陣，稱為「發球」 (詳見“發球”)
發球線	兩隊球員在發球時所站的位置，稱為「發球線」。每隊發球線距離中界線的位置各為 12 米。（請參考圖一佈置 Wiser 比賽場地）
出界	打球時，整顆球完全出了外圍線外，而且球曾經碰觸到外圍線外的地面、人員或其他障礙物就被判定為「出界」。

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。(見「競技球」)
初關	當「競技球」被擊中**第一次**時，被擊中的球就被判「初關」，球就不能動了。插旗員會在被「初關」的球旁插上黃旗。 (見 “初關”)
二關	當「初關」的球之後再被擊中**第二次**，該「初關」球就變成「二關」，插旗員會在「二關」的球旁改插上紅旗。(見 “二關”)
出局	(1) 當「二關」的球之後再被球擊中**第三次**，該球的球員就被判為「**出局**」; (見 “出局”) (2) 或者球誤擊中同隊隊友的球，該球也被判為「出局」。 (見 “誤擊”)
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	要解救任何被關住的球 （不論是初關或二關），被關住球的同隊隊友必須擊中對方讓它關住的球。(見 “如何解救被「初關」和「二關」的球？”)
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。 (詳見 “擊球”)
佈球	佈球（或稱為“佈陣”）是一種比賽戰略上的考量，將球打出佈陣到特別的位置，而不是企圖擊中對方的球。 (詳見 “佈球”)
誤擊	當自己的球打中同隊的球，稱為「誤擊」。(見 “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。 (見 “攔擊”)

十. 附件：Wiser 比賽記錄表

比賽日期: / / 比賽開始時間: am/pm, 比賽結束時間: am/pm

紅隊佈陣次數						
□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○
❷	❸	❹	❶	❺	❻	❼
②	③	④	①	⑤	⑥	⑦
○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○	○○○○○○
□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□

白隊佈陣次數

裁判員名字: /裁判員簽名

十一. 本競賽規則手冊使用聲明

1. 此“Wiser 球正式競賽規則手冊”（以下簡稱為“本競賽規則手冊”）的內容版權，屬於世界 Wiser 運動委員會（以下簡稱為“本委員會”）所擁有。任何其他團體或個人不可任意修改、變更或刪除本競賽規則手冊的任何內容。

2. 本競賽規則手冊中所包含的世界 Wiser 運動委員會註冊的標誌（以下簡稱為“本標誌”）, 不論是圖形（logo）和文字標誌皆獲美國和國際相關商標法律保護，任何其他團體或個人未經本委員會書面授權准許之前，絕不可擅自使用。

3. 此次公佈的本競賽規則手冊是作為所有**正式 Wiser 運動競賽**遵循的基本規則標準，但對於國家級、州/省級或俱樂部級的比賽，主辦單位可以依照本競賽規則手冊，並結合當時、當地的具體情況，制定適合的比賽辦法。但請注意任何比賽辦法絕不能與本競賽規則手冊所訂定的規則原則相抵觸。對于世界性的國際級正式 Wiser 比賽，則必須完全遵守本委員會制定公佈的本競賽規則手冊執行。世界 Wiser 運動委員會將保留對本競賽規則手冊的修改和對所有 Wiser 比賽規則的解釋權利。

4. 本委員會是一個在美國合法成立的非營利團體，我們將 Wiser 球藝和規則無償地教給大家，希望能讓更多的人都能享受到打 Wiser 球帶給他們無比的利益和樂趣。因此，本競賽規則手冊只能作為非營利推廣和發展 Wiser 運動之用，依法律規定禁止用來營利賺錢。