



中國香港閃避球總會
Dodgeball Association of Hong Kong, China

香港閃避球運動競賽規則
Hong Kong Dodgeball Sport Competition
Rules

修訂：2019年9月
Revised: September
2019

Affiliated to:



World Dodgeball
Association



Asian Dodgeball
Federation



Asian Dodgeball
Confederation

目錄

序.....	5
球例 第 1 條 球隊.....	6
1.1 比賽分組.....	6
1.2 球隊組成.....	6
1.3 隊長.....	6
1.4 球衣.....	6
1.5 賽前列隊.....	7
1.6 球員替補.....	7
1.7 受傷替補手續.....	7
1.8 抗議與申訴.....	7
球例 第 2 條 比賽場地.....	8
2.1 球場及各場區.....	8
2.2 香港閃避球活動場地.....	9
2.3 跳球區.....	10
2.4 球員席.....	10
球例 第 3 條 用具.....	11
3.1 比賽用球.....	11
3.2 禁止使用的器具.....	11
球例 第 4 條 罰則.....	12
4.1 罰則類別.....	12
4.2 黃牌 - 警告.....	12
4.3 紅牌 - 離場.....	12
4.4 隊制犯規.....	12
球例 第 5 條 比賽場地職員.....	13
5.1 比賽場地職員的委派.....	13
5.2 場地主任.....	13
5.3 記錄員.....	13
5.4 計時員.....	13
球例 第 6 條 裁判人員.....	14
6.1 裁判人員的委派.....	14
6.2 主裁.....	14
6.3 副裁.....	14
6.4 司線員.....	14

球例 第 7 條 比賽方法.....	15
7.1 比賽時間.....	15
7.2 決勝方式.....	15
7.3 比賽開始.....	16
7.4 比賽結束.....	16
7.5 棄權與取消資格.....	16
7.6 不完全球隊.....	16
7.7 球員配置.....	16
7.8 交換場地.....	16
7.9 裁判暫停.....	17
球例 第 8 條 比賽通則.....	18
8.1 接球.....	18
8.2 攻擊.....	18
8.3 傳球.....	18
8.4 球員「出局」.....	18
8.5 補救接球.....	19
8.6 安全.....	19
8.7 爭球.....	19
8.8 死球.....	19
8.9 控球權與發球權.....	20
8.10 進入內場和退出外場.....	20
8.11 獲得/放棄生還權.....	20
8.12 積極比賽促進規則.....	21
8.13 跳球.....	21
8.14 繼續比賽的方法.....	22
球例 第 9 條 犯規.....	23
9.1 犯規與發球權.....	23
9.2 五次傳球.....	23
9.3 同場傳球.....	23
9.4 越線或踩線.....	23
9.5 取球犯規.....	23
9.6 攻擊頭部.....	23
9.7 侵人犯規.....	23
9.8 再觸球.....	24
9.9 妨礙比賽.....	24

9.10 持球超過五秒鐘	24
9.11 提早撥球	24
9.12 重覆撥球	24
9.13 攻擊跳球員	24
9.14 跳球員接球	24
9.15 搶先發球	24
9.16 越區活動	25
9.17 擲球犯規	25
9.18 接球犯規	25
9.19 技術犯規	25
9.20 連續犯規與犯規輕重	26
9.21 得利條款	26
裁判員手/旗號	27
主、副裁手號	27
司線員旗號	31
比賽紀錄表	32

序

開始時期

閃避球運動（台灣稱為「躲避球」）起源於英國，隨著歐洲移民大陸並在 1900 年左右盛行於美國。1902 年，日本留美歸國學者將閃避球運動引進日本，由於運動價值深受肯定，遂於 1913 年起被列為日本學校體育教材。

台灣發展

閃避球運動於日治時期傳入台灣，並於當地日漸風行。1991 年，閃避球運動被納入為「台灣省第一屆國民小學運動會」正式比賽項目。1995 年 10 月，派員出席於日本大阪舉行「第一屆亞洲閃避球技術代表研討會」，確立國際化 12 人制閃避球。1999 年 10 月 9 日，「中華民國躲避球協會」於台北市成立，為台灣閃避球運動邁進新紀元。

香港萌芽

香港一群有志於發展體育運動的人士，眼見閃避球運動盛行於鄰近亞洲地區，而香港很多中小學甚至大專院校都有自行舉辦閃避球比賽，但卻沒有正式統一的賽規和裁判組織進行。遂於 2005 年 3 月成立「香港閃避球總會」，期望以有系統的正式組織發展這項有益身心、過程緊湊、器材簡便、規則簡明的運動，並於 2012 年改名為「中國香港閃避球總會」。

亞洲閃避球聯盟 Asian Dodgeball Confederation (簡稱 ADC)

ADC 於 2012 年成立，「中國香港閃避球總會」是創會成員之一，其餘包括：日本、台灣及韓國。2013 年 12 月，第一屆閃避球亞洲盃於日本東京舉行；2014 年 9 月，第二屆閃避球亞洲盃於台灣台北舉行。

球例 第 1 條 球隊

1.1 比賽分組

比賽分組如下：

- (1) 男子初小組、女子初小組。
- (2) 男子高小組、女子高小組。
- (3) 男子初中組、女子初中組。
- (4) 男子高中組、女子高中組。
- (5) 男子公開組、女子公開組。

[註] 各比賽主辦單位可依需要設置不同組別之比賽。

1.2 球隊組成

- (1) 球隊成員

A. 小學組：

出場球員十名、領隊、教練及工作人員組成（後備球員最多六名）。

- 中學組：

出場球員八名、領隊、教練及工作人員組成（後備球員最多五名）。

- 公開組：

出場球員八名、領隊、教練及工作人員組成（後備球員最多五名）。

[註] 領隊可兼任教練一職，個別球賽可調整球員人數。

- (2) 領隊、教練、工作人員不得兼任球員。
- (3) 領隊一職必須由十八歲以上人士擔任。

1.3 隊長

球隊必須置隊長一名，其球衣號碼規定為「1」號。

1.4 球衣

- (1) 同一球隊必須穿著同款同色之球衣。
 - (2) 球衣前後應有明顯之號碼，背部號碼至少有20公分高，胸前號碼至少有10公分高。
- [註] 不得穿著以黃色為主色之球衣。

1.5 賽前列隊

每局比賽開始時，球隊必須派出比賽所需之球員出場列隊。

1.6 球員替補

比賽中唯球員受傷時方可替換後備球員。

各局間休息時可自由替換後備球員。

1.7 受傷替補手續

- (1) 球員受傷時必須由後備球員替補進場。
- (2) 因受傷離開球場的球員在同一局內不可再進場比賽。

1.8 抗議與申訴

比賽中裁判之判決為最後決定。

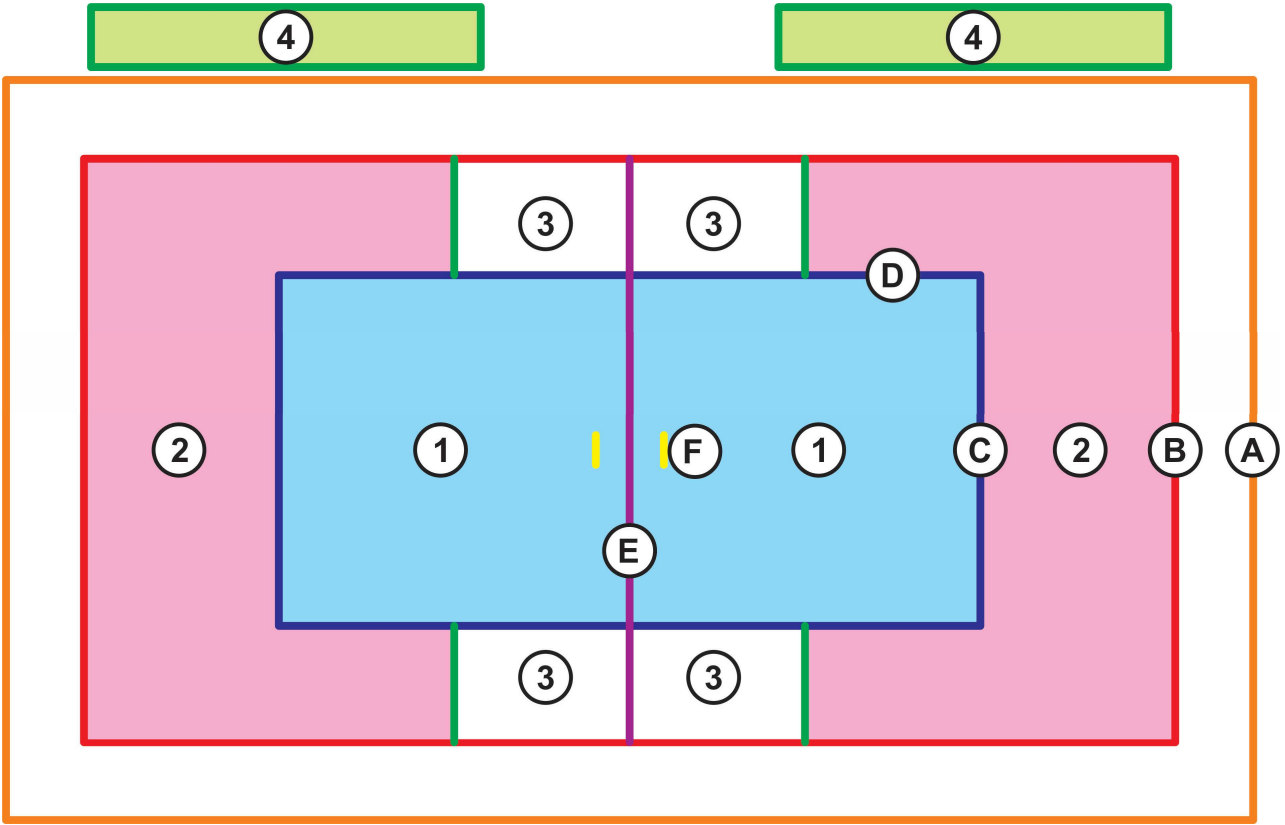
球例 第 2 條 比賽場地

2.1 球場及各場區

- (1) 球場應設置在地面平坦的場所。
- (2) 球場（如附圖一）包括比賽區及死球區兩部份。
比賽區分為內場和外場：內場由中線、邊線及端線所構成。
外場由邊線、端線及外場線所構成。
死球區設在比賽區外圍。
比賽區及死球區合成整之球場。
- (3) 球場界線距外場線二公尺。
- (4) 球場的線寬五至七公分，必須以安全性的物品予以規劃。
- (5) 各線包括在各區的一部份，但中線為平分內場的線，其線寬為兩內場所共有。
- (6) 球場的各場區區分如下（參閱附圖一代號）

1) 內場	2) 外場	3) 死球區
4) 球員席	5) 比賽區（內場+外場）	6) 球場（比賽區+死球區）
A) 截球網或球場界線	B) 外場線	C) 端線
D) 邊線	E) 中線	F) 跳球線

附圖一



2.2 香港閃避球活動場

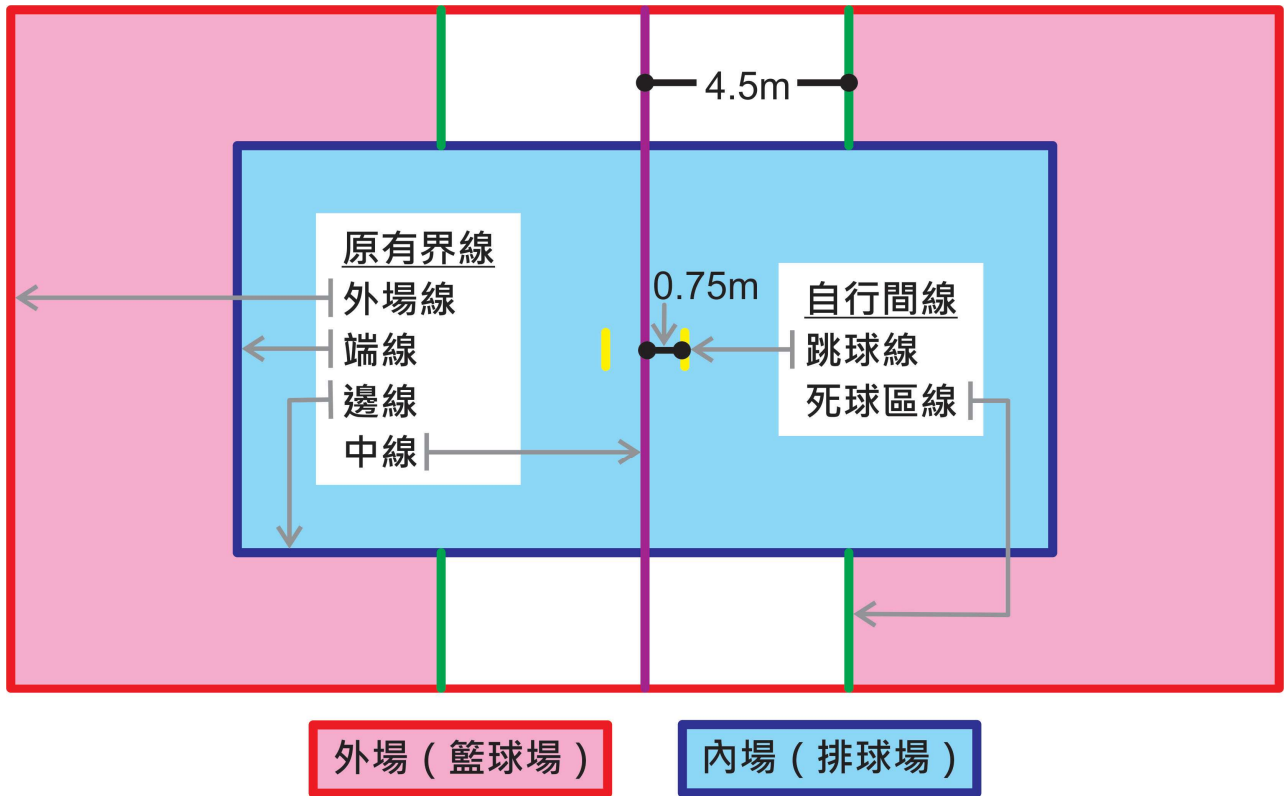
地場地預備工作：

沿用籃球場和排球場的邊界，在距離中線 4.5 米處兩邊各間一條線。

* 籃球場尺寸：長 28 米、闊 15 米

* 排球場尺寸：長 18 米、闊 9 米

* 跳球區尺寸：跳球線長 0.75 米，離中線 0.75 米，兩線相距 1.5 米



2.3 跳球區

球場中線中央設跳球區。

[註] 跳球時，只要有一腳踩在跳球線即可。

跳球時只能有一位球員在跳球區內。

2.4 球員席

(1) 球員席設在球場外，司令台對面，以中線的延長線為中心，分別設兩隊球員席。

(2) 比賽中任何球隊成員未經裁判、計時員或紀錄員的允許，不得擅離球員席。

(3) 任何人士在比賽中不得站立，教練除外。

球例 第 3 條 用具

3.1 比賽用球

- (1) 比賽用球必須採用本會檢驗合格的標準球。
- (2) 皮製標準球的球壓為 0.4 - 0.45kg/cm

[註] 本會檢驗比賽合格球審查標準如下：

組別	規格	圓周 (公分)	重量 (公克)	氣壓 (kg/cm)	2 公尺自由落體 反彈高度 (公分)
中學或以上	皮製球	65-67	370-390	0.4-0.45	
小學	膠質球	65-67	300-320	0.13-0.20	100-110

3.2 禁止使用的器具

下列用具禁止使用：

- (1) 釘鞋或顆粒球鞋
- (2) 手套
- (3) 防滑用品 (防滑噴劑、黏膠.....等)
- (4) 身上附加物品，如飾物
- (5) 手上包紮有黏力的運動膠布
- (6) 其他裁判認為不合適的物品

球例 第 4 條 罰則

4.1 罰則類別

罰則分為黃牌 (警告)、紅牌 (離場)、兩種，觸犯時應分別紀錄。

4.2 黃牌 – 警告

球員發生危險行為或態度偏差時，裁判應出示黃牌。

黃牌將會累積整個賽事

[註]包括列席於各隊球員席人士。

4.3 紅牌 – 離場

- (1) 裁判給予同一名球員第二面黃牌時，裁判應出示紅牌。
- (2) 球隊成員明顯違反運動精神的行為、暴力行為或侮辱對方的言語行動者，裁判應立即出示紅牌。
- (3) 球隊成員不斷發生惡劣言行舉止時，裁判應判罰紅牌。
- (4) 被判罰紅牌的球隊成員不得繼續參加剩餘的各場比賽，並經本會賽事委員會予以適當議決後，通知其所屬團體查考。

4.4 隊制犯規

球隊在整個賽事內累積五張黃牌，不得繼續參加剩餘的各場比賽。

球例 第 5 條 比賽場地職員

5.1 比賽場地職員的委派

每一比賽場地需置場地主任一名、記錄員一名、計時員一名。

5.2 場地主任

場地主任職責如下：

- (1) 場地主任負責管理全場比賽事宜，遇下列情形得宣告比賽暫停：
 - A. 球的控（發）球權明顯錯誤，裁判未發覺而正準備開球時。
 - B. 比賽中球員受傷而裁判未處置時。
 - C. 球員應予出局，未退出外場；或外場球員未擊中對方內場球員而回到內場，裁判未發覺時。
 - D. 內場球員無故退到外場，裁判未發覺時。
 - E. 其他緊急事項需要處理時。
- (2) 當副裁、司線員鳴笛暫停，或比賽結束信號時，應仔細觀察擊中球員是否有效；若裁判提出質疑時，應做正確的裁示。
- (3) 可以按情況執行罰則。
- (4) 記錄球員紅黃牌。

5.3 記錄員

記錄員的職責如下：

- (1) 確認兩隊的球員及隊職員名單。
- (2) 記錄比賽經過及比賽結果。
- (3) 主裁有所要求時，應提供球員或球隊成員的警告次數。

5.4 計時員

計時員的職責如下：

- (1) 管理比賽時間。
- (2) 比賽結束時發出信號。

[註] 裁判暫停或死球需要暫停、及其他需要暫停時，計時員應依主裁或場地主任之指示停錶。

球例 第 6 條 裁判人員

6.1 裁判人員的委派

每一場比賽需置主裁一名、副裁一名、司線員四名。

[註] 司線員可酌置二名或四名。

6.2 主裁

主裁的權限與職責如下：

- (1) 主裁位置面向球員席
- (2) 主裁主持全場比賽的進行，必要時得宣告裁判暫停。
- (3) 主裁執行一切罰則的判定，以黃牌和紅牌宣判警告、離場和取消資格。
- (4) 判定出局、安全及犯規時控球權的歸屬。
- (5) 比賽中為宣判出局、安全及犯規的需要，得召集其他裁判協商事實徵象。
- (6) 位於視線易見的位置，手示傳球次數。
- (7) 得向球員或球隊成員提示注意事項或必要之指導。
- (8) 比賽結束後簽字確認紀錄表的記載內容。

6.3 副裁

副裁的權限與職責如下：

- (1) 副裁輔佐主裁執行比賽的進行。
- (2) 副裁輔佐主裁執行罰則的判決。
- (3) 協助主裁判決出局與安全。
- (4) 必要時以信號告知主裁執行裁判暫停。

6.4 司線員

司線員的權限與職責如下：

- (1) 主要任務為判定觸球出界或未觸球出界，並輔助觀察界線的犯規事項。
- (2) 協助出局與安全的判決。
- (3) 必要時以信號告知主裁執行裁判暫停。
- (4) 利用旗號作各種違規手勢。

球例 第 7 條 比賽方法

7.1 比賽時間

比賽時間為每局五分鐘，局間的休息時間為一分鐘。

7.2 決勝方式

- (1) 比賽採用兩局得分制、三局決勝制或五局決勝制。
- (2) 每局比賽時間終結時，裁判將計算內場剩餘球員人數。
- (3) 採用兩局得分制者，以兩局內場總剩餘球員人數較多者為勝。
- (4) 採三局/五局決勝制者，每局內場剩餘球員人數較多者為勝，以先獲勝二局/三局者為勝。
- (5) 以下情況視為「和局」
 - A. 兩局得分制：
比賽終結時，兩隊上下兩局內場剩餘球員人數之和相等時。
 - B. 三局/五局決勝制者：
每局比賽時間終結，兩隊內場剩餘球員人數相等時。
- (6) 和局時採延長賽，依下列方式決勝：
 - A. 舉行二分鐘延長比賽，或
 - 球員配置（內場需最少配置兩名球員）；
 - 兩局得分制：
以第二局出場球員作賽，內外場可重新配置球員
 - 三局/五局決勝制者：
以當局完結時之球員配置重新開賽，內、外場人員不能調換。
 - 延長賽外場球員不能生還；
 - 以內場剩餘人數之多寡定勝負，如在二分鐘時間內率先將對隊擊出二人出局者，比賽將提前結束；
 - 兩隊內場球員各派一人於中圈重新跳球開始比賽。
 - B. 即時死亡制
 - 以當局完結時之球員配置重新開賽，內、外場人員不能調換。
 - 率先將對隊球員擊中獲勝

7.3 比賽開始

比賽開始由主裁在中圈執行跳球，並由主裁拋球離手時開始計時。

7.4 比賽結束

- (1) 比賽時間終結時，由場地主任或計時員鳴笛示意結束比賽，完場笛聲應為「一中長聲」。
- (2) 比賽時間終裁判鳴笛同時，擲球離手的球擊中對方內場球員時，視為攻擊有效球。

7.5 棄權與取消資格

下列各種情形發生時，應宣判棄權並取消該場比賽資格：

- (1) 比賽開始時，球員人數不足規定時，作棄權論，由對隊不戰而勝。
- (2) 球員團隊的言行舉止經裁判糾正後，仍不改善者，判罰取消該場比賽資格，由對隊不戰而勝。
- (3) 不戰而勝時，兩局得分制以總分 16 : 0 / 20 : 0 計算；三局制以勝局 2 : 0 計算，五局制以勝局 3 : 0 計算；其各局的比分以 8 : 0 / 10 : 0 計算。

7.6 不完全球隊

下列情形視為不完全球隊：

- (1) 比賽中球員受傷或被判紅牌出場，致比賽球員僅剩一名時為不完全球隊，該隊應被判負一局，比分以 0 : 8 / 0 : 10 計算。
- (2) 比賽前每隊必須保持規定球員人數出場，而球員人數不足時，成為不完全球隊，該隊應被判負，對隊不戰而勝。

7.7 球員配置

每局比賽開始時，外場及內場球員至少配置一名，由各隊自由安排。

7.8 交換場地

第二局以後的各局比賽必須交換場地。

[註] 球員席不需互換，球隊人員亦不應離開席位。

7.9 裁判暫停

主裁遇下列情形需鳴笛暫停，但主裁未發覺時，場地主任亦可鳴笛使比賽暫停：

- (1) 球員受傷時。
- (2) 非該場比賽球員進入球場時。
- (3) 球場內出現危險物品時。
- (4) 比賽用球爆破時。
- (5) 主裁、場地主任認為有暫停之必要時。

球例 第 8 條 比賽通則

8.1 接球

接球指己方球員或對方球員投擲的球，直接用身體的任何部位接取，而能將球擲出的狀態而言。

[註] 能將球擲出的狀態指在合法情況下。

8.2 攻擊

在下列條件之下能順利完成擲球時視為攻擊：

- (1) 內場防守球員自然站立時，對方擲球經過的軌道在肩膀以下範圍者。
- (2) 內場防守球員雙手自然張開，對方擲球經過的軌道在其雙手範圍內者。

8.3 傳球

傳球指己方內場球員和外場球員之間相互投擲與接球。

8.4 球員「出局」

- (1) 下列情形判為出局：
 - A. 被對方內場球員或外場球員投擲的球直接擊中，在球著地前己方內場球員未能接取者。
 - B. 對方內場球員或外場球員投擲的球，在球著地前己方內場球員的球衣或其他身體附著物觸球後球落地者。
 - C. 上列(A)、(B)款情況，在球落地前被對方球員合法接取者。
- (2) 二名以上球員前後連續觸球後，球落地或落地前被對方球員合法接取者，最先觸球者應予出局。
- (3) 內場球員「出局」時必須退出外場。
- (4) 外場球員將對方內場球員擊成「出局」時，獲生還權得進入己方內場。
- (5) 比賽開始時安排在外場的球員，必須獲生還權始得進入己方內場。

[註] 外場只有一名球員時不得生還，除該名外場球員將對方最後一名球員擊成「出局」時，可獲生還。

8.5 補救接球

- (1) 補救接球是指對隊內場球員或外場球員投擲的球，直接擊觸內場球員後，球反彈空中，由同隊球員或其本人在無犯規且球在空中的狀態下接取者，被擊中的球員不判出局。
- (2) 補救接球完成前，同隊球員犯規時，最先觸球者應予出局。
- (3) 補救接球完成前，對方球員犯規時，視同補救接球成立。

[註] 參閱8.1 註

8.6 安全

下列情形為安全防守，不判出局：

- (1) 8.4(1)各款發生出局以外的不同情況時。
- (2) 補救接球成立時。
- (3) 擲球球員犯規時。
- (4) 對方球員投擲的球，在空中直接擊中位於比賽區的裁判或出局球員後，球落地前反彈擊中內場球員時。

8.7 爭球

- (1) 爭球是指兩隊球員都在無犯規的狀態下，同時接到球而言。發生爭球時，主裁應鳴笛暫停比賽。
- (2) 爭球後繼續比賽的方法如下：
 - A. 內場球員和外場球員同時接球時，由該內場球員擲球繼續比賽。
 - B. 雙方內場球員同時接球時，由雙方接球球員在中圈跳球繼續比賽。

[註] 「爭球」是延續比賽的一個過程，爭球過程中取得控球權之球隊，如為爭球前之控球隊，先前之傳球次數應予累計。

8.8 死球

下列情形發生時判為死球：

- (1) 球越出內外場時。
- (2) 裁判員或正在進出內外場的球員，在死球區被球擊觸時。
- (3) 球觸及球場上空的飛鳥或障礙物時。

(上列各款以球出界處理)

- (4) 宣判犯規時。
- (5) 比賽成爭球時。
- (6) 裁判宣告暫停時。

8.9 控球權與發球權

- (1) 比賽進行中的控球權：
 - A. 在內場或外場滾動的球，球員在自己所屬場區接取時，即獲得控球權。
 - B. 己方或對方球員所投擲的球，在自己所屬場區接獲時，即獲得控球權。
 - C. 出局球員在內場被球擊觸時，視同球觸及地面，球員在自己所屬場區合法接取時，即獲得控球權。但出局球員故意觸球時不在此限。
 - D. 裁判在內場或外場被球擊觸時，視同球觸及地面，球員在自己所屬場區合法接取時，即獲得控球權。
- (2) 死球後的發球權：
 - A. 外場球員最後觸球出界，由對方內場獲發球權。
 - B. 內場球員最後觸球出界或自己擲球出界時，由對隊內場獲得發球權。
 - C. 判定犯規的發球權，屬於對方內場。
 - D. 裁判暫停後的發球權，依主裁的指示決定。
- (3) 出局球員在己方內場移動中，再度被球擊觸或球擦身掠過後出界，由前一觸球者之對方內場獲得發球權。但出局球員故意觸球時不在此限。
- (4) 裁判在內或外場被球擊觸後球出界時，由前一觸球者之對方內場獲得發球權。

[註]

- (1) 在空中或跳動的球只要站在自己合法的區域任何人都可以接取。
- (2) 獲控球權可在自己所屬區域自由移位、運球等活動，唯須在 5 秒內擲出球。

8.10 進入內場和退出外場

比賽中除下列情形外，球員不得任意進出己方內場或外場。進出內場或外場時必須於裁判後方經過死球區：

- (1) 外場球員使對方內場球員出局時，獲生還權得盡快進入內場。外場球員剩一人時不得生還，但對方內場球員全部出局時，不受此限。
- (2) 出局球員退出外場時，不得經過對方內、外場範圍。
- (3) 出局球員必須盡快退出外場

8.11 獲得/放棄生還權

- (1) 下列情形視為獲得生還權，外場球員可返回內場：
 - A. 外場球員將對方內場球員擊成「出局」時，獲得生還權。
 - 獲得生還權後，進入內場前比賽終結時，如未違反「放棄生還權」者，得進入內場生還。

- 生還球員未進入內場前，同隊內場球員全數出局而比賽結束時，該球員不得生還。
 - B. 外場球員獲得生還權，須經由死球區進入內場，唯不可阻礙裁判執法，經裁判指示後仍未於適當時機進入場內者，可判放棄生還權。
 - C. 獲得生還權後，進入內場前比賽終結時，如未違反「放棄生還權」者，得進入內場生還。如在生還球員進入內場前，同隊內場球員被全數擊出令比賽結束時，該球員不得生還。
 - D. 外場球員剩一名時，將對隊最後一名內場球員擊成「出局」時，獲得生還權。
- (2) 下列情形視為放棄生還權，除非重新攻擊對方球員成出局，否則不得返回內場：
- A. 雖然攻擊成功獲生還權後，在外場故意或非故意再度觸球者。
 - B. 獲生還權後未立即返回內場，繼續逗留在外場者。

8.12 積極比賽促進規則

下列情形除裁判員另有指示外，球員應撿球給擲球球員，促進比賽積極進行：

- (1) 死球時，離球最近的球員應主動撿球，依裁判的手示迅速遞球給擲球球員。
[註] 每一場區應設「備用球」，一旦有撿球耗時的情況，應立即使用備用球。
- (2) 不得用手擊球或故意擲球過遠使比賽延遲。
[註] 故意擲球過高視同延遲比賽，應予判罰

8.13 跳球

- (1) 跳球的方法如下：
 - A. 跳球時由主裁在跳球區執行拋球，跳球員應分別位於對方跳球區內準備跳球。
 - B. 比賽由主裁拋球離手時開始計時，跳球員需等球到達頂點下落時始可拍（撥）球。
- (2) 下列情形應重新執行跳球：
 - A. 主裁認為拋球高度和方向偏差時。
 - B. 所拋的球未被任何球員觸及而球出界時。
- (3) 跳球落地時，雙方跳球員雙腳均不得越區。若雙方均發生越區行為可繼續比賽，但只有一方越區則判發球權予對隊。

8.14 繼續比賽的方法

比賽中斷後繼續比賽的方法如下：

- (1) 內場擲球繼續比賽時，由持球球員靜止定位並雙手將球高舉頭上，經主裁鳴笛後擲球。
- (2) 上述擲球方式，於主裁鳴笛時開始計時。
- (3) 以跳球方式繼續比賽時，依 8.13 進行計時。

球例 第 9 條 犯規

9.1 犯規與發球權

違反規則 9.2 - 9.19 者判為犯規，發生犯規時，發球權屬於對方內場。

9.2 五次傳球

同隊在不構成犯規或出局的情況下，內場和外場之間的傳球以四次為限，第五次傳球成立時判為犯規，由對隊內場獲發球權。如暫停後，由原持球隊伍獲發球權，重新發球應累積計算其傳球次數。

9.3 同場傳球

同隊內場球員之間或外場球員之間互相傳球或遞球時，視為同場傳球，由對隊內場獲發球權。但裁判員認為投擲的球屬於攻擊性質或因積極取球而接球時不判犯規。

9.4 越線或踩線

比賽進行中，控球球員不得踩線或越線，違犯時由對隊內場獲發球權。

9.5 取球犯規

比賽進行中，不得觸及對隊球場內滾動的球，但雙手接取空中彈跳的球不在此限。

利用對隊場區運球屬於犯規行為。

取球犯規時，由對隊內場獲發球權。

9.6 攻擊頭部

不得用球直接攻擊對方球員臉部或頭部，違犯時擊中無效，由對隊內場獲發球權。

[註] 球員故意用頭觸球，視為出局並判犯規。

[註] 球觸及頭髮視為攻擊有效。

9.7 侵人犯規

比賽進行中，不得與對方球員發生身體接觸的行為，違犯時由對隊內場獲發球權。

但跳球時，在非故意狀態下，偶而發生輕微的身體接觸不在此限。

9.8 再觸球

內場球員出局後向外場移動中，不得在己方內場再度觸球，違犯時由對隊內場獲發球權。

9.9 妨礙比賽

球員在進出內場或外場過程中，不得故意觸及對隊投擲的球，違犯時由對隊內場獲發球權，嚴重者可被判罰。

9.10 持球超過五秒鐘

球員接球後不得持球超過五秒鐘，違犯時由對隊內場獲發球權。

但因身體倒地而無法立即完成擲球時，由持球球員站立後，始計算持球時間。

9.11 提早撥球

跳球時，球拋向空中到達頂點下落時始得撥球，如未到達頂點即行撥球，為提早撥球犯規，由對隊內場獲發球權。

9.12 重覆撥球

跳球時不得撥球二次以上，違犯時由對隊內場獲發球權。但撥球落下時，無意中被球擊觸身體者不在此限。

9.13 攻擊跳球員

跳球後，球如被內場球員所獲，第一次擲球不得攻擊對隊跳球員，違犯時由對隊內場獲發球權。

9.14 跳球員接球

跳球員撥球必須等待其他球員擲球後始可再接球，違犯時由對隊內場獲發球權。但跳球員為唯一內場球員時不在此限，但必須於撥球著地後方可接球。

9.15 搶先發球

比賽成死球後繼續比賽時，獲發球權的持球球員在主裁未鳴笛前不得搶先發球，違犯時由對隊內場獲發球權。

9.16 越區活動

比賽中球員必須在己方所屬場區內活動，違犯時，由對隊內場獲發球權。

[註] 如球員多次越區可被判罰黃牌，嚴重者應即判罰。

9.17 擲球犯規

違犯時由對隊內場獲發球權。外場球員用手觸球出界或球擊觸身體者不在限。

[註] (1) 所謂「彈擊」指將球向上彈托、擊球等動作。

(2) 外場球員彈擊為合法，但彈擊的球同隊球員接球時視為同場傳球；

(3) 球員彈擊的球擊中對方球員不算出局。

9.18 接球犯規

內場球員不得用手、臂、足、頭等部位彈擊後接球，違反時判犯規，由對隊內場獲發球權。但外場球員不在此限。

[註] (1) 參閱 9.17 註(1)

(2) 用手擋球為合法，用手擊球為犯規。

(空中飛行的球或地上反彈的球均適用)

(3) 對於對隊的攻擊球，在彈擊後接球或由同隊球員接球，彈擊的球員將被判出局，並由對隊獲發球權。

9.19 技術犯規

1) 比賽進行中，球隊成員發生下列行為者判為技術犯規，球員應予以黃牌，由對隊內場獲發球權。

A. 對裁判人員或場地職員以言語或傲慢蠻橫態度，施以不當的批評者。

B. 不當的行為舉動者。

C. 恐嚇威脅或挑釁對方球員者。

D. 死球時以不當的行為延遲發球或阻礙比賽之進行者。

E. 球員故意離開球場以獲取不當利益。

F. 非比賽成員未經裁判人員或場地職員的許可，擅自離開球員席者。

G. 對裁判人員或場地職員的判決不服從。

2) 比賽任何時候發生技術犯規者，仍應給予黃牌，嚴重者可判紅牌，適用於整個賽事。

9.20 連續犯規與犯規輕重

前後連續發生犯規時，以前一犯規的條例判罰之。

裁判員對於犯規事實的判罰不一時，以較重的判罰條例行之。

9.21 得利條款

裁判員對於犯規事實的判決，如不能辨別被犯規隊是否有利時，不宜立刻宣判犯規，宜觀察其隨後過程，其結果對於被犯規隊有利時，比賽應繼續進行。如對於被犯規隊不利時，則犯規應立刻追究。

但發生技術犯規時不受此限，應立刻追究。



裁判員手/旗號

主、副裁手號

事項	手勢	說明
出局		<ul style="list-style-type: none">● 鳴笛(一短聲)● 指向出局球員● 口述：「O 號出局」
暫停		<ul style="list-style-type: none">● 鳴笛(一長聲)● 口述：「暫停」
比賽結束 (時間到)		<ul style="list-style-type: none">● 鳴笛 (短短長聲)● 同時向場中跑入至中圈位置
跳球		<ul style="list-style-type: none">● 鳴笛(一中長聲)

事項	手勢	說明
球出界		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲)
繼續比賽		<ul style="list-style-type: none"> ● 舉手揮繞 ● 不鳴笛 ● 口述：「繼續比賽」
傳球次數		<ul style="list-style-type: none"> ● 以手指表示 ● 不必鳴笛
內場發球		<ul style="list-style-type: none"> ● 手指控(發)球方。 ● 外場發球時，手斜上舉指向外場發球方。
比賽重新開始		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一短聲)
安全		<ul style="list-style-type: none"> ● 原則上不鳴笛， ● 但出局而對方犯規時，應口述：「O 號安全」

事項	手勢	說明
犯規		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 單手上舉表示犯規 ● 顯示犯規手勢 ● 無適當手勢時指向犯規球員並口述犯規事項 ● 指示發球方
越區		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 口述：「越區或踩線」
五次傳球		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 口述：「五次傳球」
取球犯規		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 口述：「取球犯規」 ● 同時手由外向身體收
侵人犯規		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 口述：「侵人犯規」

事項	手勢	說明
同場傳球		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 口述：「同場傳球」
二次觸球		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 口述：「再觸球」
頭部攻擊		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 手輕拍頭 2 下 ● 口述：「頭部攻擊」

司線員旗號

事項	手勢	說明
觸球出界 (外場球員)		<ul style="list-style-type: none"> ● 不必鳴笛
觸球出界 (內場球員)		<ul style="list-style-type: none"> ● 不必鳴笛
請求暫停		<ul style="list-style-type: none"> ● 揮旗鳴笛 ● 進入場內
犯規		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳴笛(一中長聲) ● 旗指犯規者，出示犯規手號 ● 無適當手號時，口述犯規事項



比賽紀錄表

比賽紀錄表

賽事名稱: _____ 地點: _____ 日期: _____
 場次編號: _____ 場地: _____ 組別: _____ 預定開賽時間: _____ 實際開賽時間: _____

球隊	隊衣顏色		球員姓名	出場紀錄			動態紀錄		備註
	號碼	號碼		第1局	第2局	第3局	處罰紀錄	處罰紀錄	
勝 / 負				得分			領隊/教練簽署		
				總分					

球隊	隊衣顏色		球員姓名	出場紀錄			動態紀錄		備註
	號碼	號碼		第1局	第2局	第3局	處罰紀錄	處罰紀錄	
勝 / 負				得分			領隊/教練簽署		
				總分					

簽署: _____ 主裁

_____ 賽場主任

_____ 司線員

_____ 紀錄員