

# The International Netball Federation



INTERNATIONAL  
**NETBALL**  
FEDERATION

## 國際投球聯會 投球規則 2020 年版 中文譯本



香港投球總會

© 2020 *International Netball Federation*  
*Rule of Netball Chinese Translation* © *Hong Kong Netball Association*

中文版權所有© 香港投球總會

(此乃中文譯本，如有錯漏或差別，以英文版本為準)

譯者: 白錦儀 編審: 黃匯儀

## 目錄

<b>規則 1 簡介 Introduction</b>	<b>4</b>
<b>規則 2 定義 Definitions</b>	<b>5</b>
<b>規則 3 技術規範 Technical Specifications</b>	<b>9</b>
3.1 球場及相關範圍 Court and related areas	9
3.2 球柱 Goalposts	12
3.3 球 Ball	13
<b>規則 4 球賽時間 Match Duration</b>	<b>14</b>
4.1 比賽長度 Match length	14
4.2 加時 Extra time	14
<b>規則 5 比賽人員 Match Personnel</b>	<b>16</b>
5.1 球隊 Team	16
5.2 賽事職員 Match officials	19
5.3 技術人員 Technical officials	21
<b>規則 6 比賽程序 Match Procedures</b>	<b>22</b>
6.1 裁判程序 Umpire procedures	22
6.2 球隊職員程序 Team official procedures	24
<b>規則 7 罰則 Sanctions</b>	<b>25</b>
7.1 罰則類型 Type of sanctions	25
7.2 得益 Advantage	26
<b>規則 8 控制球賽 Controlling Play</b>	<b>27</b>
8.1 球賽開始時之安排 Organisation for start of play	27
8.2 中圈球 Centre Pass	28
8.3 出界 Out of court	30
8.4 界外球 Throw in	31
8.5 爭球 Toss up	32
8.6 在比賽中球沒有運行時之犯規 Infringements when the ball is not in play	34

<b>規則 9 比賽進行期間 During the Match</b>	<b>35</b>
9.1 替代及球隊換位 Substitutions and team changes	35
9.2 遲到球員 Late players	35
9.3 暫停 Stoppages	36
9.4 對球的動作 Playing the ball	38
9.5 傳球距離 Passing distances	39
9.6 步法 Footwork	40
9.7 越區 Offside	41
<b>規則 10 入球 Scoring a Goal</b>	<b>42</b>
10.1 入球的要求 Requirements for scoring a goal	42
10.2 射球的要求 Requirements for taking a shot	42
<b>規則 11 阻擋 Obstruction</b>	<b>43</b>
11.1 阻擋持球球員 Obstruction of a player in possession of the ball	43
11.2 阻擋非持球球員 Obstruction of a player not in possession of the ball	43
<b>規則 12 接觸 Contact</b>	<b>45</b>
12.1 接觸與爭奪 Contact and Contest	45
12.2 干擾 Interference	45
<b>規則 13 球賽管理 Game Management</b>	<b>46</b>
13.1 裁判員可採取之行動 Actions that may be taken by umpires	46
13.2 嚴重違規 Foul play	49
13.3 球隊職員及後備球員之紀律 Discipline of team officials and bench players	51
<b>注釋 Explanatory Notes</b>	
附錄 A 比賽準則 Match Guidelines	52
附錄 B 裁判員手號 Umpire Hand Signals	58
附錄 C 裁判員用語 Umpire Terminology	66
附錄 D 因應不同比賽水平作出變化 Variations For other levels of play	67

## 規則1 簡介 INTRODUCTION

投球(Netball)是一項刺激且節奏快速並講求技巧及公平的球類運動。兩隊各有七名球員以得分及保有控球權為目標進行球賽。

控球隊伍透過跑動、跳躍、傳球及接球，試圖把球傳至射球區內入球得分；而對方球員則運用防守策略防止進攻方得分並搶奪球權。得分較高之球隊為勝者。

球員各有所屬可活動之區域。在得分後，比賽會重新發球，兩隊互相交替發球。

球賽規則以平等機會、公平作賽、尊重對手及安全為核心價值。

- 球員有責任確保自身在體能及技術層面上準備充足，並遵守投球規則，體現體育精神及正確公平競爭之態度，使其能夠安全地參與投球比賽。
- 教練或導師有責任確保球員遵守投球規則且明白運動操守及安全守則。
- 裁判員有責任以公正、公平的態度並保持一致性地應用及執行投球規則。
- 球賽主辦者及所有各級別之工作人員皆有責任確保球賽在遵行紀律及運動守則下進行。

投球(Netball)比賽最初以女性為主要對象，現時則男女老幼皆投入參與此項運動。

所有規則皆為國際賽所編制。可因應各地方及球員所需而更改部分規則以使用。(可參閱附錄D)

國際投球聯會發布不同語言版本之投球規則。  
如有任何錯漏或差別，以英文版本為準。

## 規則 2 定義 DEFINITIONS

### A

**跨越著橫切線 (Astride the transverse line) :** 一腳站在側場(Goal Third)而另一腳則站在中場(Centre Third)

**在球隊席上 (At the team bench) :** 在球員席上或旁邊(包括席前或席後)

**進攻方 (Attacking team) :** 有球員持球之球隊

### B

**後備球員 (Bench player) :** 球賽進行時在球員席上之球員

**比賽席區域 (Bench zone) :** 比賽席區域設置於比賽場地鄰近。比賽工作人員席、裁判席及比賽隊伍之球員席均於比賽席區域(全部位於球場同一側)

**闖入(Breaking):**球員在裁判員鳴笛示意發中圈球前進入中場/側場

### C

**告誡 (Caution) :** 告知球員有犯規及/或其行為有違規例

**控制裁判員 (Controlling umpire) :** 比賽時有皮球正在其負責之半場的裁判

**與共裁判員 (Co-umpire) :** 比賽時無皮球在其負責之半場的裁判

**場側 (Court surround) :** 比賽球場毗連範圍

### D

**防守方 (Defending team) :** 沒有持球之球隊

**球賽進行 (During play) :** 每一節/半場內之時間，比賽暫停時間除外

### E

**球賽主辦方 (Event organizer) :** 負責組織球賽之人員

**加時 (Extra time) :** 當球賽結束時雙方同分，而又需分出勝負而額外增加的比賽時間

### F

**假傳 (Fake pass) :** 球員做出傳球動作但並沒有把球傳出

**比賽場周邊 (Field of play) :** 包括球場及球場毗連範圍的地方

**自由球 (Free pass) :** 輕微犯規之罰則

**球賽終結 (Full-time) :** 指定之球賽時間長度(60分鐘)完結，並不包括加時

### G

**球賽 (Game) :** 投球比賽

**射球端 (Goal end) :** 球隊入球得分之球場末端

**良好體育精神 (Good sportsmanship)**：符合體育道德標準的行為，包括遵循投球規則、律己、克己及尊重對手和所有球賽工作人員

## H

**半場 (Half-time)**：第二節與第三節之間的休息時間。加時比賽時上、下半場之間的休息時間

## I

**INF**：國際投球聯會 (the International Netball Federation)

**犯規 (Infringement)**：違反投球規則並有機會被裁判員判罰之行為

**國際賽 (International play)**：兩國之間為國際投球聯會排名得分而進行之球賽

**間節 (Interval)**：節與節之間的休息時間

## L

**落地腳 (單腳落地) (Landing foot (one foot landing))**：球員接球後先接觸地面之腳或在接球時已在站在地面的腳

**落地腳 (雙腳落地) (Landing foot (two feet landing))**：球員以雙腳站立姿勢接球或接球後雙腳同時落地，而沒有先移動的腳

**遲到球員 (Late Player)**：當在比賽開始或在間節或暫停後重新開始時而未能及時進入球場之球員

## M

**嚴重犯規 (Major infringement)**：觸犯阻擋或接觸等球例或觸碰球柱影響射球，當防守球員拍走正在下墜進入球圈之皮球，當球員在不當時間進入球場或嚴重違規(foul play)之球員

**球賽 (Match)**：兩隊球隊依據投球規則進行之比賽

**球賽職員 (Match officials)**：兩名裁判員及一名後備裁判員

**輕微犯規 (Minor infringement)**：觸犯對球的動作、步法、中圈球、越區等或其他相關球例

## N

**自然身體姿勢 (Natural body stance)**：以穩定直立姿勢站立或移動，包括微小的手臂動作以維持動量

## O

**比賽工作人員席 (Official bench)**：球賽進行時紀錄員及計時員工作之地方

**對手 (Opponent)**：對隊之球員

## P

**傳球 (Pass):** 球員以扔、拍打或彈地形式把球傳至另一球員，鬆開手讓球墜落或將球放在地上然後鬆開手

**罰球 (Penalty pass):** 嚴重犯規之罰則。如GA或GS在射球區內獲判罰球時可傳球或直接射球

**比賽時間 (Period of play):** 球賽中的一節或加時賽之半場

**軸心轉動 (Pivot):** 持球球員以其落地腳的腳跟或腳前掌為軸心旋轉，並保持落地腳與地面之接觸

**比賽範圍 (Playing enclosure):** 包括球場、球場毗連範圍及比賽席區域

**球賽時間 (Playing time):** 一節或半場中已進行之時間(不包括停頓之時間)

**持有 (Possession):** 球員以雙手或單手持球

**醫護人員 (Primary care person):** 合資格診斷或治療受傷或不適之球隊職員(如醫生或物理治療師)

## R

**魯莽 (Reckless):** 沒有思考或顧慮某些行為之後果

**後備裁判員 (Reserve umpire):** 球賽進行時坐在裁判席上，以在有裁判員傷病時替補之賽事職員

**報復 (Retaliation):** 球員對另一球員之舉動而作出不正當之反應或行為

## S

**罰則 (Sanction):** 裁判員對違規球員、球隊工作人員或後備球員執行之行動(自由球或罰球)

**記錄員 (Scorers):** 負責紀錄球賽分數、中圈球及場上球員資料之技術工作人員

**已設定(Set):**當執行罰則的球員已持球及就位於正確位置時，罰則為「已設定」；如執行罰球時，被罰之球員亦應處於正確之位置

**同時 (Simultaneous):** 同一時刻發生

**入球 (Shot):** GA 或GS 將球傳向球柱球圈以嘗試得分

**替代 (Substitution):** 球隊席的球員替換場上球員

## T

**球隊 (Team):** 多至十二名球員(其中最多七名球員可同時上場作賽)及最多五名工作人員

**球隊席 (Team bench):** 球隊職員及其他沒有上場之球員在球賽進行時所處之地方

**球隊换位 (Team change):** 場上球員轉換位置

**球隊職員 (Team officials)**：多至五名，最少一名為醫護人員

**技術人員 (Technical officials)**：紀錄員、計時員及所有其他比賽指定之工作人員

**計時員 (Timekeepers)**：負責準確地紀錄球賽時間，提示裁判員球賽結束、間節、暫停及暫停球員作賽之時間之技術人員

## U

**裁判席 (Umpires' bench)**：裁判員不在球場時及後備裁判在球賽進行時所坐之地方

**量度單位 Measurements** – 本文使用以下縮寫：

**cm**    **centimetres** 公分

**ft**    **feet** 英尺

**g**    **grams** 克

**in**    **inches** 英吋

**kPa**    **kilopascals** 千帕

**m**    **metres** 公尺

**mm**    **millimetres** 毫米

**oz**    **ounces** 安士

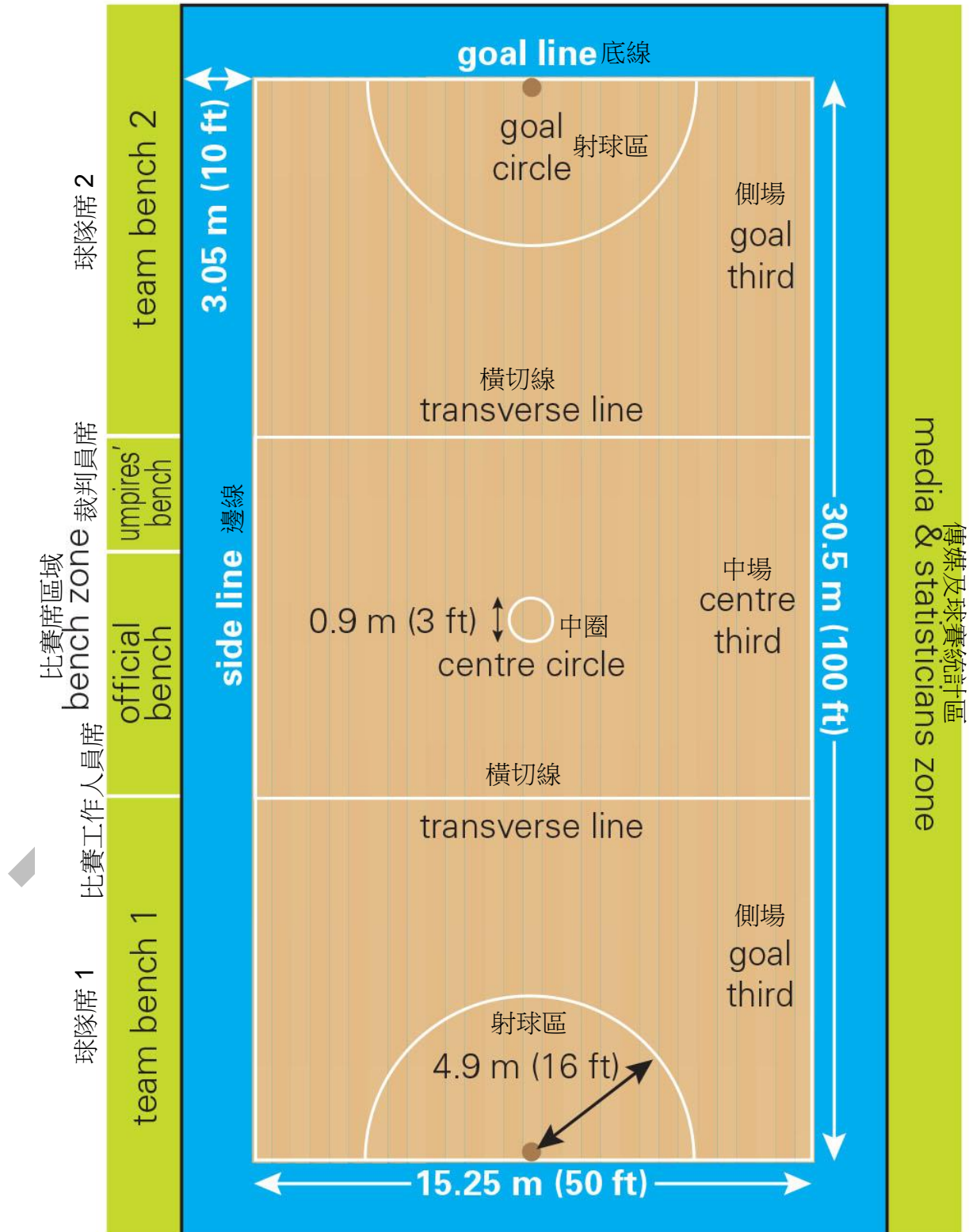
**psi**    **pounds per square inch** 磅/平方英吋



# 規則 3 技術規範 TECHNICAL SPECIFICATIONS

## 3.1 球場及相關區域

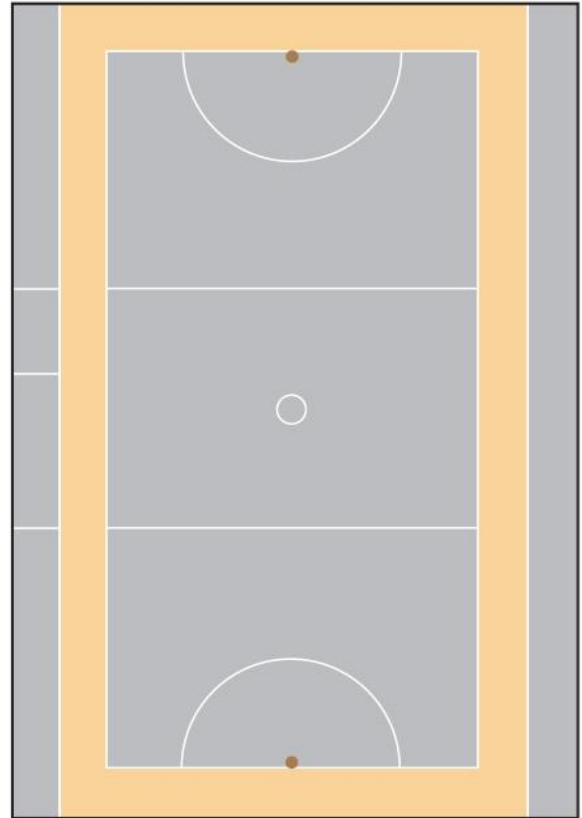
### 3.1 COURT AND RELATED AREAS



**Court** 球場



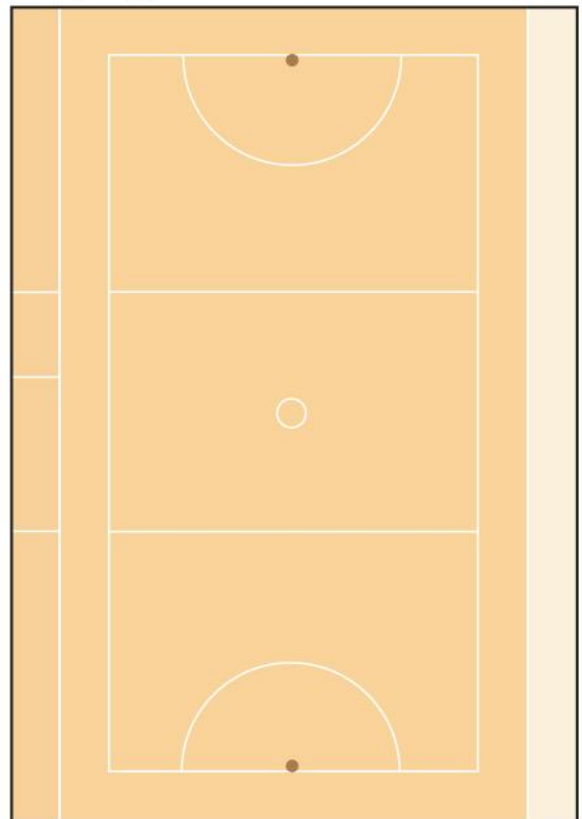
**Court Surround** 場側



**Field of Play** 比賽場周邊



**Playing Enclosure** 比賽範圍



### 3.1.1 球場 Court

球場(Court)為長方形而地面必須水平而且堅固。地面應為木材(富彈性的木地板較佳 sprung wooden floor)，但亦可使用其他物質作地板材料以便比賽能安全進行。

- (i) 較長的兩條界線稱為邊線(side lines)，為 30.5公尺(m) (100英尺ft)長。
- (ii) 較短的另外兩條界線則稱為底線 (goal lines) ，為15.25公尺(m) (50英尺ft)長。
- (iii) 球場由兩條與底線平衡的橫切線(transverse lines)分成三個等分：中場(centre third)以及兩個側場(goal third)。
- (iv) 球場中心劃有一個直徑0.9公尺(m) (3英尺ft) 之中圈(centre circle)。
- (v) 射球區(goal circle) 位於場之兩末端。其區域應以底線外邊正中點劃一個半徑4.9公尺(m) (16英尺ft) 之半圓形。
- (vi) 所有界線(最好為白色)，闊度應為50毫米(mm) (2英寸in)，均屬於每一個被界線劃分出來的場區內之範圍。

### 3.1.2 場側 Court Surround

場側為長方形並圍繞整個球場，場地周邊的邊緣與邊線及底線須有3.05 公尺(m)(10英尺ft)闊度之空間。

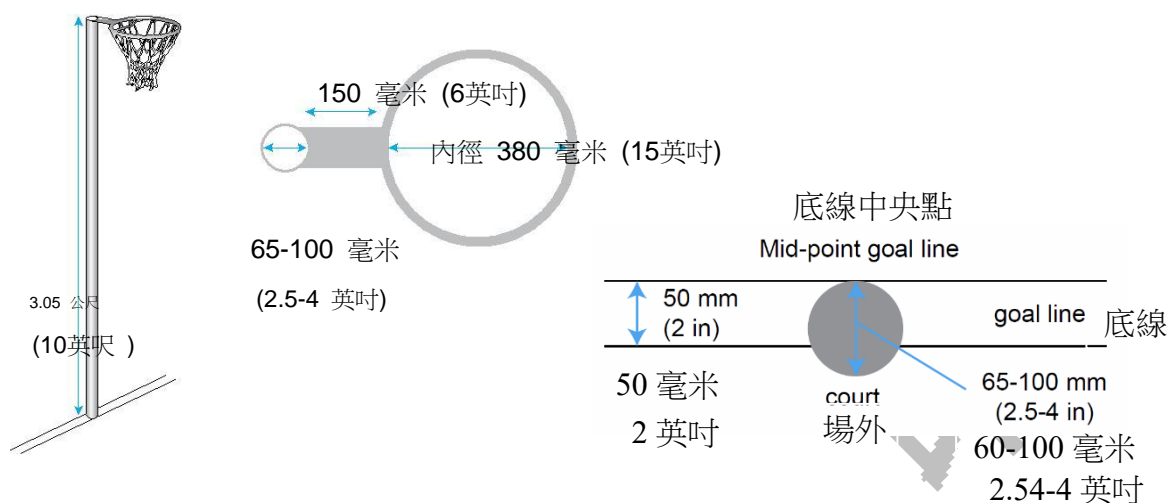
### 3.1.3 比賽場周邊 Field of Play

比賽場周邊為長方形，包括球場及場側。比賽進行時，只有上場球員及裁判員方能進入比賽場地。

### 3.1.4 比賽範圍 Playing Enclosure

- (i) 比賽席區域設置於比賽場地鄰近。比賽工作人員席、裁判席及雙方球隊席均於同一場側。
- (ii) 比賽範圍包括比賽場地及比賽席區域，只有持有准許證之人士方可於比賽進行時進出此範圍。
- (iii) 如有需要，比賽範圍可包括一個為傳媒及其他技術性工作人員而設，大小等同比賽席區的區域，此區可設置於球場的另一邊。

### 3.2 球柱 GOALPOSTS



球柱放置在每個側場的底線(goal line)的中央點上，並包括以下特質：

- (i) 直徑為 65-100 毫米及3.05 公尺高之垂直金屬製球柱。球柱應：
  - (a) 鑲嵌於地面或插入地面下以防止球柱移動並於碰撞下保持穩定。
  - (b) 置於球場外邊線後，以令球柱後方伸延部份在場外。
  - (c) 被不厚於50毫米(2英尺)之墊子所包裹，整條柱子也應包裹著。
- (ii) 由金屬做成之水平圓環，金屬條之直徑應為 15毫米 (5/8 英尺)，水平圓環之內徑應為380毫米 (15英尺)。
- (iii) 長度為150毫米 (6英尺)之金屬製之水平橫槓，應從球柱頂前端伸延至與水平圓環連接。
- (iv) 球網(白色較佳) 連繫至圓環，上下兩端開口並清晰可見。

### 3.3 球 BALL

690-710 毫米  
(27-28 英吋)



(i) 比賽用球應為球體：

(a) 圓周為690-710毫米(mm) (27-28英吋inches)，而重量則為  
400-450公克(g) (14-16英制盎司ounces)。

(b) 球可以用皮革，橡膠或近似之物料製造。

(c) 應被充脹至氣壓 76-83華氏度千帕(kPa) (11-12磅力/英寸<sup>2</sup> psi)。

(ii) 球賽進行期間會使用同一個競賽用球，比賽工作人員席上會存放後備競賽用球。如競賽用球出現損壞或有血跡，裁判員可以要求更換競賽用球。

(iii) 裁判員會在球賽開始前檢查所有競賽用球。

## 規則4 球賽持續時間 MATCH DURATION

### 4.1 比賽長度 MATCH LENGTH

- (i) 一場球賽共有四節，每節十五分鐘，第一、第二節以及第三、第四節之間有四分鐘休息。中場休息為十二分鐘。(在兩隊球隊以及球賽舉辦方皆同意底下，中場休息時間可縮短至八分鐘)

第一節	休息	第二節	半場休息	第三節	休息	第四節
十五分鐘	四分鐘	十五分鐘	十二(或八)分鐘	十五分鐘	四分鐘	十五分鐘

- (ii) 球隊於每節結束後互換射球區。
- (iii) 比賽時間不應超過指定之時間。但如其中一隊在己方射球區內獲判罰球(Penalty Pass)時，而在計時員提示完結一節比賽時未有執行該罰球時，應在該罰球執行後才結束該節比賽。
- (iv) 裁判員可因緊急事項而延長休息時間。

### 4.2 加時 EXTRA TIME

在球賽開始之前，主辦方可告知裁判員及雙方球隊，如在球賽終結時出現同分，則會進行加時去決定勝方。同時亦需說明加時賽上、下半場之長度，且應根據以下程序：

- (i) 在球賽完結時，將有 4 分鐘之休息時間。
- (ii) 加時賽分為相同長度之上、下半場，各不多於 7 分鐘。上、下半場之間會有 1 分鐘之休息時間。球隊須互換半場進行加時賽之下半場。

球賽終結 -同分	休息	上半場	休息	下半場
需分勝負	四分鐘	不超過七分鐘	一分鐘	不超過七分鐘

- (iii) 加時每個半場之首個中圈球將由獲得下一個中圈球發球權之隊伍發出。

- (iv) 如在加時比賽完結時雙方得分仍為相同，比賽工作人員席應展示出一個可見的訊號示意比賽繼續，直至雙方有 2 分差距。

加時 完結	比賽 完結
雙方 同分	其中一隊 領先兩球

## 規則 5 比賽人員 MATCH PERSONNEL

### 5.1 球隊 TEAM

- (i) 所有球員及球隊職員之名單必須於球賽開始前交給紀錄員，雙方球隊各委任名單中一名球員為隊長。
- (ii) 每隊最少要有五名、最多七名球員上場作賽，而其中一人必須為中鋒 (Centre, C)。

- (a) 如果其中一隊不足五名球員，裁判員將判另一隊為比賽勝方。
- (b) 如果其中一隊有多於七名球員在球場上，額外的球員應被立刻趕離球場。

**罰則:罰球** – 在比賽因此而暫停而球所在的位置開出。犯規的球隊其中一名可於該區活動之球員罰站。

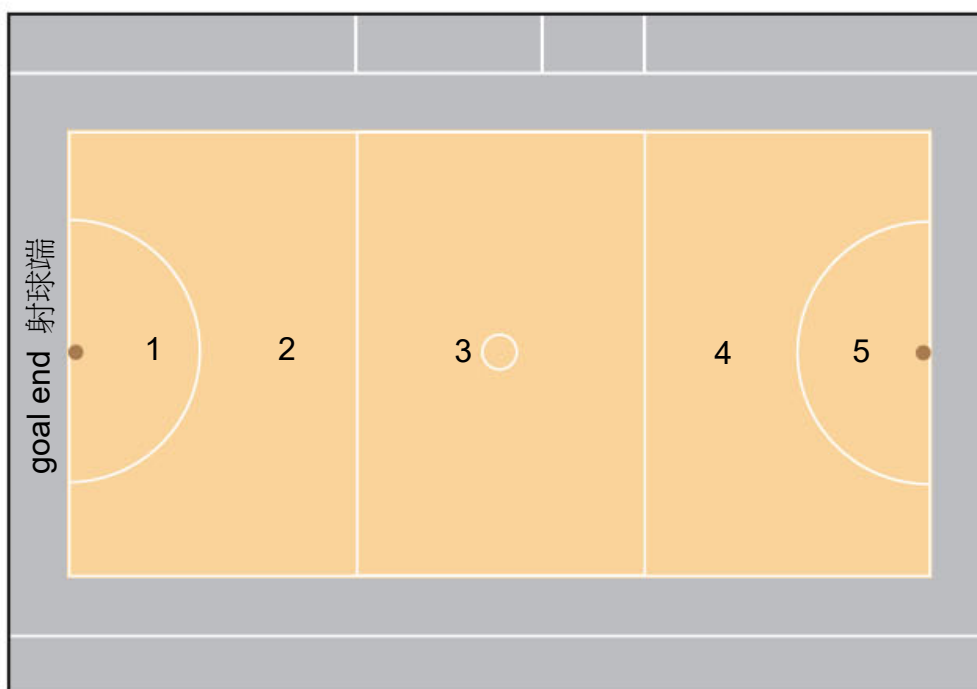
- (c) 如額外球員拖延離開球場，裁判員將會以延遲球賽進行規則判罰此等球員。
- (iii) 每隊將有各自的球隊席 (Team Bench)。此為球隊職員及後備球員在比賽進行時所處之地方。後備球員在有合理之原因下，可於球賽進行時離開球隊席 (如進行熱身)。

#### 5.1.1 球員 Players

- (i) 球員作賽時必須穿著:
  - (a) 已登錄之球隊制服和合適之運動鞋(不可穿著釘鞋)。
  - (b) 球員必須佩有其位置名稱英文簡寫。位置英文名簡寫須在胸前及背部及位於腰部以上，而字體必須清晰可見，高度須為150毫米(mm)(6英寸in)。
- (ii) 位置名稱及其英文簡寫為:

射球手	(GOAL SHOOTER	GS)
攻擊手	(GOAL ATTACK	GA)
翼鋒	(WING ATTACK	WA)
中鋒	(CENTRE	C)
翼防衛	(WING DEFENCE	WD)
後衛	(GOAL DEFENCE	GD)
守球手	(GOAL KEEPER	GK)





Position		Playing Areas				
射球手 (GS)	Goal Shooter	1	2			
攻擊手 (GA)	Goal Attack	1	2	3		
翼鋒 (WA)	Wing Attack		2	3		
中鋒 (C)	Centre		2	3	4	
翼衛 (WD)	Wing Defence			3	4	
後衛 (GD)	Goal Defence			3	4	5
守球手 (GK)	Goal Keeper				4	5

- (iii) 所有球員在球場上各有指定之活動場區及活動範圍(請參照附圖)
- (iv) 球員不可配戴任何有機會危害自身及其他球員之物品作賽，特別是：
  - (a) 任何配飾及珠寶一律不可穿戴，如配有結婚指環必須用膠帶包裹。
  - (b) 如需配帶醫藥用手鐲亦必須用膠帶包裹。
  - (c) 指甲必須剪短及磨滑。
  - (d) 須將頭髮適當地綁好。
- (v) 隊長的責任：
  - (a) 球賽開始前雙方隊長以擲毫方式選擇進攻方向或開首個中圈球 (Centre Pass)，並將結果通知紀錄員及裁判員。
  - (b) 隊長有權於每間節向裁判員要求澄清比賽規則。與澄清該規則有關之球員可在側陪伴隊長。
  - (c) 當有球員在場上行為引起關注時，裁判員有權要求隊長與該球員進行對話。
  - (d) 如果隊長不在場上，球隊應知會裁判員在場上之代隊長的身份。

### 5.1.2 球隊職員 Team Officials

- (i) 每隊最多可有五名球隊職員，包括一名教練及最少一名醫護人員 (Primary Care Person)。
- (ii) 醫護人員(Primary Care Person)
  - (a) 須為合資格醫護人員，以診斷及治療受傷或身體不適之球員 (例如醫生及/或物理治療師)。
  - (b) 須穿戴賽事主辦者提供之辨別配飾 (如臂帶)。
  - (c) 不可擔任其他職務 (包括球員)。
  - (d) 可於比賽因有球員受傷/不適或流血而暫停時進入球場。
  - (e) 必須告知裁判員不適/受傷之球員不能於三十秒內離開球場及/或需要額外之協助。

## 5.2 賽事職員 MATCH OFFICIALS

賽事職員包括兩名裁判員(Umpire)及一名後備裁判員(Reserve Umpire)。

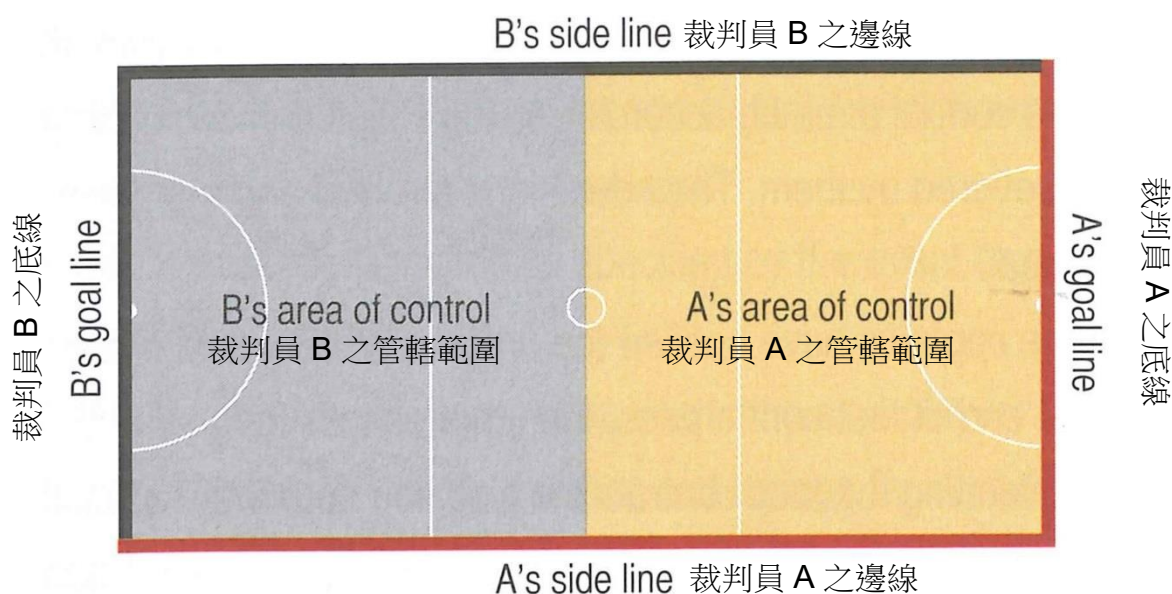
### (i) 賽事職員

- (a) 須穿著與球隊不同之制服及合適運動鞋。
- (b) 有責任在賽事開始前及進行時確保比賽場周邊(包括球柱) 及球符合規則3之要求。
- (c) 在賽事開始前，在場外檢查所有球員以確保其符合規則5.1.1(i) 及(iv)之要求。

### 5.2.1 裁判員 Umpires

裁判員須依據投球規則指示進行執法工作。裁判員亦應適當處理一些投球規則未能兼顧的事項。裁判員的決定為最後判決，不得上訴。

- (i) 裁判員必須在雙方隊長擲毫決定進攻方向或首個中圈球後立即擲毫決定執法之場區。擲毫得勝之裁判員須負責靠近比賽工作人員席之邊線及面對球場時右側之半場。每名裁判員會在整場賽事中負責同一半場。
- (ii) 裁判員須鳴笛
  - (a) 示意每節/半場開始和結束。
  - (b) 在入球得分後重新發球繼續比賽。
  - (c) 指示處罰犯規。
  - (d) 可於有需要時澄清及指示球已出界。
  - (e) 通知計時員在暫停時停止計時及重新開始計時。
- (iii) 裁判員們應合作無間，於有需要時可要求另一半場的裁判員協助判決，所以兩位裁判員須隨時對此等要求作準備。
- (iv) 除遇到(v)及(vi)項所指及規則 6.1.1(v)的情況外，每位裁判員應只對所屬半場及底線作出控制及裁決。因此，比賽場地以球場中央及兩條邊線的中央，劃分作兩個半場。



- (v) 每名裁判員應為球場的其中一整條邊線的界外球、負責開出界外球的球員之所有犯規及如有防守此界外球之球員有任何犯規作出裁決。如有罰則是在另一名裁判員之管轄範圍內執行，負責該半場之裁判員將於此罰則執行後恢復控制該半場。
- (vi) 兩名裁判員皆可因有球員受傷/不適、流血、嚴重違規、非常緊急或其他適當情況下暫停球賽。
- (vii) 在沒有重大影響的事件時，裁判員可以在不暫停比賽時間下勸告球員以令他們改變自己的行為。
- (viii) 裁判員可以暫停比賽時間以告知球員他們的行為影響比賽。
- (ix) 裁判員可以暫停比賽時間要求隊長告知球場上球員作出的行為引起顧慮。

### 5.2.2 後備裁判員 Reserve Umpire

後備裁判員：

- (i) 在球賽進行時替代有身體不適/受傷之裁判員。在替代之前應留意所有由裁判員已發出之告誡、警告、球員被暫停作賽或被驅逐出場之判決及其原因。
- (ii) 在球賽開始前或間節時協助裁判員處理任何程序。
- (iii) 球賽進行時坐在裁判席上。
- (iv) 在球員被暫停作賽(suspension)時監督該名球員與及告知該球員暫停作賽之時間結束。

### 5.3 技術職員 TECHNICAL OFFICIALS

技術職員包括兩名記錄員、兩名計時員及其他指定工作人員。只有記錄員及計時員方會坐在比賽工作人員席上。

#### 5.3.1 記錄員 Scorers

記錄員必須一起負責確實無誤地記錄賽果。

- (i) 在比賽開始前，記錄員記錄所有參賽球員(包括比賽開始時之球員位置)以及球隊職員姓名。
- (ii) 球賽進行時，記錄員須：
  - (a) 記錄任何球員替換及/或位置轉換。
  - (b) 在雙方之入球及不成功之入球時作出記錄。
  - (c) 記錄雙方所開出之中圈球。
  - (d) 如有裁判員要求，記錄員須告知應開出中圈球之球隊。
  - (e) 暫停後馬上示意應開出中圈球之球隊進攻方向。
  - (f) 通知裁判員如有指示錯誤中圈球之情況[規則6.1.1(iv)(b)]。
  - (g) 記錄所有被告誡、警告、暫停作賽及被驅逐離場球員之資料。

#### 5.3.2 計時員(Timekeepers)

計時員們必須一起確保每一節比賽及間節時間長度準確。計時員負責：

- (i) 在每節/半場比賽開始前尚餘30秒與及尚餘10秒時通知裁判員。
- (ii) 在裁判員鳴笛指示比賽開始時開始計時。
- (iii) 當一節/半場指定的累計時間完結時，通知裁判員鳴笛結束球賽。
- (iv) 當裁判員示意比賽暫停時暫停比賽時間之計時，及於裁判員示意比賽繼續時恢復比賽時間計時。
- (v) 在比賽因受傷/不適而暫停時，計時員須於暫停時限完結前尚餘10秒時通知裁判員。
- (vi) 記錄暫停作賽球員離場之兩分鐘比賽時間，並在此時間完結時通知裁判員。

## 規則6 比賽程序 MATCH PROCEDURES

### 6.1 裁判程序 UMPIRE PROCEDURES

#### 6.1.1 中圈球之程序 Procedures for Centre Pass

在每一節/半場比賽開始時或每次入球後，球賽應重新在中圈發球開始。

- (i) 裁判員在距離每一節/半場球賽開始前尚餘30秒和10秒時通知雙方球隊。
- (ii) 每節/半場之首個中圈球，皆由控制開中圈球球隊攻擊半場之裁判員鳴笛示意開始。
- (iii) 在每節/半場比賽時，當在自己管轄之半場有入球後，裁判員應負責鳴笛開始下一個中圈球。
- (iv) 示意入球後，兩名裁判員必須立刻指示應開中圈球的球隊(用球隊的進攻方向指示):
  - (a) 當兩名裁判員所指示開中圈球的方向不一時，裁判員可要求記錄員澄清。
  - (b) 當兩名裁判員所指示開中圈球的方向皆錯誤時，記錄員使用清晰可聽到的訊號通知裁判員。
- (v) 控制中圈球的裁判員須負責判罰所有涉及開中圈球之中鋒的犯規，以及所有對方球員防守此中圈球傳球之犯規(如罰則是在另一名裁判員之管轄範圍，另一名裁判員將在罰則設置後恢復控制)。

#### 6.1.2 球賽進行時之程序 Procedures during Play

裁判員會沿著邊線及底線外移動去檢視球賽及作出裁決。除處理爭球(Toss Up)外，裁判員在比賽進行時應在球場外。

- (i) 裁判員:
  - (a) 判罰任何犯規時：必須鳴笛、用正確的用語[附錄C]說明犯規、使用適當的裁判手號[附錄B]來闡明罰則，並指示該罰則應在哪裡開出。
  - (b) 當應用「得益」(Advantage) [規則7.2] 時：應避免鳴笛示意犯規。
  - (c) 示意入球有效時應垂直舉起一臂。

- (ii) 若在比賽進行中，球觸及身處球場內之裁判員，或裁判員阻礙球員的動作時，賽事不應中斷，若上述情況對其中一隊過分不利時，該隊應獲一自由球。
- (iii) 球賽進行期間裁判員不能批評或指導任何球隊。

### **6.1.3 處理出界的程序 Procedures for Out of Court**

裁判員為管轄半場之底線和就近之整條邊線作出裁決。控制底線 / 邊線的裁判員負責：

- (i) 當球已出界時以及負責開界外球之隊伍作出裁決。  
(若球是明顯清晰地出界不需鳴笛)
- (ii) 判罰所有涉及開界外球之球員之犯規或所有對方球員防守此界外球傳球之犯規(如罰則是在另一名裁判員之管轄範圍，另一名裁判員將在罰則確立後恢復控制)。

### **6.1.4 處理爭球之程序 Procedures for Toss Up**

- (i) 裁判員進入球場並按以下原則執行爭球(toss up):
  - (a) 在射球區內的爭球將由負責該半場的裁判員執行。
  - (b) 在射球區外的爭球則由較近的裁判員執行並控制所有有關程序。
- (ii) 執行爭球前，裁判員須確保參與爭球的球員在正確位置上。
- (iii) 執行爭球前，裁判員將暫時靜止站立，把球放在其中一手之掌心並置於兩名球員中間，而持球之高度應於較矮小的球員正常站立時之肩膊高度以下。
- (iv) 裁判員鳴笛時將球垂直向上(不高於600 毫米(2英呎) )輕拋。

### **6.1.5 處理暫停之程序 Procedures for Stoppages**

裁判員：

- (i) 在有需要時向計時員示意暫停計時。
- (ii) 在適合時於暫停完結前10秒通知球員。
- (iii) 在恢復比賽時，向計時員示意。

### 6.1.6 球賽管理之程序 Procedures for Game Management

- (i) 如需告誡、警告球員、暫停球員作賽或驅逐球員離場時，裁判員須示意暫停計時，並用適當裁判手號[附錄B]以說明情況。
- (ii) 控制裁判員(Controlling Umpire)應確保與共裁判員(Co-umpire)知悉所有採取的行動及其原因。如有需要，控制裁判員可暫停比賽時間以通知與共裁判員有關行動及其原因。
- (iii) 當發出警告(warning)、暫停作賽(suspension)或驅逐離場(ordering off)之裁決時，控制裁判員可暫停比賽時間和與共裁判員商討以決定應採用的行動。

### 6.2 球隊職員之程序 TEAM OFFICIALS PROCEDURES

- (i) 球隊職員及後備球員可以在以下情況作出指導：
  - (a) 當球賽進行中，此時球隊職員及後備球員必須在球隊席上。
  - (b) 在比賽暫停時可於球隊席上或場側作出指導，但不可(除非是醫護人員)進入球場上。
  - (c) 在間節時(interval)。
- (ii) 球隊職員及後備球員禁止使用冒犯性、侮辱性或辱罵性的語言及/或動作[規則 13.3]。



## 規則 7 罰則 SANCTIONS

### 7.1 罰則類型 TYPES OF SANCTIONS

在比賽進行時，裁判員可對犯規行為進行判罰並授予非侵權隊伍一項罰則如下：

- (i) 自由球 (Free pass) – 判罰輕微的犯規。
- (ii) 罰球 (Penalty pass) – 判罰嚴重之犯規。

#### 7.1.1 所有罰則之條件 Conditions for all Sanctions

罰則是判給一方球隊，故可由任何一名可於該場區活動之球員處理。處理罰則的球員必須：

- (i) 身處於裁判員所指示之位置如下：
  - (a) 自由球(free pass)：在犯規時的位置上。
  - (b) 罰球(penalty pass)：在犯規者所站的位置上，除非這位置不利於開罰球之隊伍。

**罰則：**自由球(Free Pass)如球員故意或重複於不當位置執行罰則，該球員將被當作延遲球賽進行而受罰[規則13.2.1(i)]

- (ii) 遵守步法規則 [規則9.6]。踏在裁判員所指示的位置上之腳等同為”單腳落地” (one foot landing)

**罰則：**自由球(Free Pass)。

- (iii) 當罰則設定好後於3秒內將球傳出。

**罰則：**自由球(Free Pass)。

#### 7.1.2 自由球之條件 Conditions for Free Pass

球員開自由球時並不可以直接射球。

**罰則：**自由球(Free Pass) 及 沒有入球 (no goal is scored)。

#### 7.1.3 罰球之條件 Conditions for Penalty Pass

- (i) 犯規者必須罰站(out of play)。這代表犯規者必須：
  - (a) 盡快移至裁判員示意之位置
  - (b) 站在開罰球者旁邊，保持一定距離，並且不能阻礙其開罰球
  - (c) 在皮球離開開罰球球員的手之前停留在上述位置不動，亦不可參與球賽(包括言語上)。

**罰則：**判罰另一罰球(Penalty Pass) (如裁判員判斷為故意延誤球賽，可將罰球位置向前移動)

(ii) 在罰球開出前，對方球員並不可以阻擋或接觸開罰球之球員。

**罰則: 罰球(Penalty Pass) - 在第二名犯規者所站立的位置上開出 - 兩名犯規者皆須罰站(out of play)**

(iii) 如射球手(Goal Shooter, GS)或攻擊手(Goal Attack, GA)在射球區內開罰球時，可以傳球或直接射球。如罰球在計時員示意比賽時間完結前已被判罰但未執行時，裁判員將鳴笛以示意比賽時間完結及告知球員比賽時間將會延長令罰球可以執行。

(iv) 負責處理罰球之球員，如果已經位於正確之位置時，可以選擇於罰則設定之前開出罰球。如球員選擇馬上開出罰球時，在球離開開罰球者之手之前，犯規者不可參與球賽，或試圖攔截罰球。

**罰則: 判罰另一罰球(Penalty Pass)(如屬延遲比賽情況時罰球位置可向前移動)**

(v) 如犯規者在開罰球前更換位置或被替換，替換至犯規者位置之球員則須罰站。

(vi) 如有球員被暫停作賽或驅逐離場，對隊因此而獲得罰球時，犯規球員所屬隊伍並沒有任何球員須為此罰球罰站(stand out of play)。

## 7.2 得益 ADVANTAGE

當對方球員犯規時，球隊不應被處於不利的一方。尤其是或會使另一方不利時，裁判員應避免鳴笛示意犯規。

(i) 裁判員會示意得益(advantage):

(a) 喊出「得益」(advantage) 並說明有關犯規

(b) 利用裁判手號示意得益[附錄B]。

(ii) 如已鳴笛示意犯規則必須執行罰則，除非非犯規之隊伍已入球，則應視為對此隊伍有得益之處，裁判員會示意入球有效。

## 規則8 控制球賽 CONTROLLING PLAY

### 8.1 球賽開始之組織 ORGANISATION FOR START OF PLAY

(i) 每一節/半場:

- (a) 當裁判員示意距離球賽開始前尚餘10秒，球員必須上場。
- (b) 當球賽即將開始，球員須於正確之側場上就緒。

(ii) 如球隊至少有5名球員在席，球隊則必須上場作賽，其中一人必須為中鋒 (Centre)。

#### 8.1.1 未能上場比賽 Failure to Take the Court

(i) 如球隊於其中一節/半場比賽開始前只有不足5名球員，裁判員將會等候最多30秒以待額外球員到場:

- (a) 如球隊於30秒內成功上場：該球隊將於鳴笛開中圈球後立即被判罰。

**罰則: 罰球(Penalty Pass)將於中場距離非犯規一方較近射球端的橫切線 (transverse line)上執行 – 裁判員鳴笛開始比賽後立即執行判罰此犯規。中鋒 (Centre)須為此罰球罰站(Out of Play)**

- (b) 如球隊於30秒內未能上場作賽：裁判員則會判決對方獲勝。

(ii) 如在比賽暫停後，裁判要求球隊上場時，有球隊故意延遲上場，裁判員可於比賽恢復後立即判罰該隊。如球賽是以發中圈球繼續，裁判員將於鳴笛示意中圈球開始後立即執行罰則。

**罰則: 罰球-向前移動 (Penalty Pass which is advanced)- (除非這使非犯規隊之隊伍不利)。裁判員在鳴笛開始比賽後立即執行判罰此犯規。犯規隊伍之隊長應被告誡及其中鋒(Centre, C)需為此罰球罰站。**

1. 罰則可前移最多半個側場之距離 (如果比賽在側場重開時，罰球可於射球區內執行)。
2. 被罰之中鋒(Centre, C)應在被移前的位置罰站。如此位置在射球區內時，中鋒則站在射球區外邊緣。

## 8.2 中圈球 CENTRE PASS

- (i) 球賽會於每一節/半場開始時及入球後開中圈球(centre pass)。中圈球由兩隊中鋒(Centre) 交替發球。
- (ii) 發中圈球時，如裁判員鳴笛示意該節/半場完結，在下列情況下，該中圈球則被視為未發出：
  - (a) 球仍在開中圈球之中鋒(Centre)手中，而其隊伍亦無人被判罰。
  - (b) 對方有球員將球由持球中鋒手上拍走時。
  - (c) 對方球員故意犯規而有罰球已判罰，而該罰球仍未開出時。

### 8.2.1 發中圈球時球員位置 Positioning of Players for Centre Pass

- (i) 負責開球之中鋒(Centre)須最少有一腳完全踏入中圈內。

**罰則:** 自由球(Free pass) – 裁判員鳴笛開中圈球後立即執行判罰此犯規

- (ii) 對方中鋒可於中場(Centre Third)內自由活動。

**罰則:** 側場內接近橫切線之地點判罰自由球(Free pass)，在對方中鋒(Centre, C)剛才所站並與側場地地面有所接觸的地點。裁判員鳴笛開中圈球後立即執行判罰此犯規。

- (iii) 其他球員則可於其所屬側場(Goal Third)內活動，但不可在裁判員鳴笛示意發球前進入中場。

**罰則:** 中場內接近橫切線之地點判罰自由球(Free pass)，在有球員進入中場的地點執行。裁判員鳴笛開中圈球後立即執行判罰此犯規。

- (iv) 如兩方球員同時於鳴笛前進入中場:

- (a) 若雙方球員皆沒有觸碰球，雙方皆不會被罰，球賽亦會繼續。
- (b) 若其中一方觸及或接到來球，如已站在中場或剛於觸球前或後落在中場，將會於觸球或接球位置上，由涉事兩位球員進行爭球(toss up)。
- (c) 若一名裁判員鳴笛示意罰則，而另一裁判員示意得益(advantage)時，應執行罰則。

## 8.2.2 控制中圈球 **Controlling the Centre Pass**

(i) 裁判員鳴笛示意球賽開始後，持球之中鋒(Centre)可以踏出中圈但必須遵守

步法規則 [規則9.6]。當裁判員鳴笛後:

- (a) 只有一隻腳完全踏入中圈內時，該腳會被視為「落地腳」(landing foot)
- (b) 雙腳完全踏入中圈內而沒有先移動的腳就會被視為「落地腳」(landing foot)。

(ii) 中鋒(Centre)必須於3秒內將球傳出。

**規則(i),(ii)之罰則: 自由球 (Free pass)。**

(iii) 只有合乎以下條件的球員才能碰觸或接到中圈球(centre pass):

- (a) 雙腳站在中場內(Centre Third)  
或
- (b) 接球後，以單腳首先或雙腳同時完全在中場(Centre Third)落地。

**罰則: 側場(goal third)內判罰自由球 (Free pass)，在球員剛才所站並與側場地地面有所接觸的地點執行。**

(iv) 中圈球不能在沒有被碰觸情況下越過了中場(Centre Third)之邊線(Side Line)。

**罰則: 對隊將於球出界之位置獲得界外球(Throw in)。**

(v) 開中圈球球隊之球員不可:

- (a) 在空中觸及或接球後以雙腳同時落地並跨著橫切線 (astride transverse line)。(即一腳在中場而另一腳在側場)

或

- (b) 於側場內觸及或接球，而並沒有按照規則8.2.2(iii)觸球。

**罰則: 側場(goal third)內接近橫切線之地點判罰自由球(Free pass)，在對方球員剛才所站並與側場地地面有所接觸的地點執行。**

(vi) 裁判員可應用得益(advantage) [規則7.2]使球賽繼續，當對方球員:

- (a) 在側場內接中圈球  
或
- (b) 在空中接球後以雙腳同時落地並跨著橫切線(transverse line) (即一腳落在中場而另一腳落在側場)(此球員傳球時，將被視為從側場傳出)。

## 8.3 出界 OUT OF COURT

### 8.3.1 皮球出界 Ball Out of Court

(i) 球被視為出界，當：

- (a) 其觸及球場外之地面。
- (b) 其觸及任何貼在場外地面上的人或物件。
- (c) 有球員在球場上持著球，並與球場外之地面、物件或人士有接觸。

**行動:** 界外球(Throw in) - 由在場上非最後碰觸到球的一方獲得，與球出界一致的位置上執行

(ii) 以下情況將會介定為球員使球出界:

- (a) 在空中接球後，雙腳完全或部分落在場外，而球已經有一部份或全部在場外
- (b) 在站立時觸及或接球，(而腳)有部分在場內，部分在場外。

**行動:** 界外球(Throw in) - 由未有觸及球的一方獲得，在球員剛才落地或站著的位置上執行

(iii) 當兩名對隊球員同時接球，其中一人著地時或站立時，腳完全或部分在球場外，兩名球員須進行爭球(toss up)。

(iv) 當球觸及球柱任何一部分而反彈入場內不算出界。

### 8.3.2 球員出界 Player Outside the Court

(i) 球員可在場內跳躍並在場外落地前把球扔或拍回場上。

(ii) 沒有觸碰到球之球員可移動至場側(court surround)之範圍內，但只限利用於場內復位之用途。

**罰則:** 自由球(Free pass) - 在場上接近球員離開球場之位置執行

(iii) 球員如因拾球或開界外球而走出球場，應予該球員在離場或開界外球之地點再次進入球場。

**罰則:** 罰球(Penalty pass) - 在場上接近球員離開球場之位置執行

(iv) 在場側範圍的球員必須先進入球場內，並在再無觸及場側的情況下方可觸球作賽。

**行動:** 界外球(Throw in) - 由對隊獲取，在球員觸球前最後與場側接觸的地方開出



(v) 如有球員未經裁判員准許而離開比賽場周邊(Field of play)，球隊不可為此球員作替補。如該球員為中鋒(Centre, C)，其中一名場上球員必須更換位置至中鋒。已離場之球員可跟裁判員報告後於以下情況重返場上：

- (a) 入球後 (球員只可以更換至空置的位置)。
- (b) 比賽因球員受傷/不適而暫停後。  
或
- (c) 間節(interval)後。

**罰則:** 在犯規球員必須立即離場直到合適時間才可再上場作賽。對方在球賽因此犯規而暫停時皮球所處位置上獲得罰球(Penalty Pass)，犯規隊伍中其中一名可於該場區活動之球員罰站。

### 8.3.3 從場外防守球員 Defending a Player from Out of Court

已站在場外之球員不可試圖防守在場上之球員，不論對方有否持球。

**罰則:**罰球(Penalty Pass) - 在場上接近犯規者所站之地點執行

### 8.3.4 防守身在場外之球員 Defending a Player who is Out of Court

(i) 球員可防守自行走出球場外之對方球員，唯防守球員不可離開球場或所屬場區或違反任何其他規則。

**罰則:**罰球(Penalty Pass) - 在場上犯規者所站之地點執行

(ii) 球員如因拾球或開界外球而走出球場，應予該球員在離場或開界外球之地點再次進入球場。對方球員如有試圖阻擋球員回場應被判罰。

**罰則:**罰球(Penalty Pass) - 在場上犯規者所站之地點執行

## 8.4 界外球 THROW IN

當球被裁決為出界後，將以界外球恢復比賽。

### 8.4.1 開界外球之要求 Requirements for Taking Throw In

(i) 負責開界外球之球員必須:

- (a) 站在球場外，在裁判員示意之位置上，其中一腳距離界線不多於15公分(cm)(6英吋 inches) (該腳會被視為落地腳)

[landing foot]。

- (b) 確保其他球員皆在場內方可傳球。
- (c) 站在上述位置後，3 秒內把球傳出
- (d) 遵守控球、傳球距離及步法之規則 [規則 9.4-9.6]。
- (e) 開出界外球以後才踏入場內 (包括不能踏在邊線或底線上)
- (f) 留意在持球時，不可踏入非屬於本身範圍之場側。

**行動: 界外球(Throw in) - 由對隊在犯規位置上獲得**

- (ii) 負責開界外球之球員必須將球傳至:
  - (a) 從底線: 最接近之側場內(goal third)。
  - (b) 從邊線: 最接近或相鄰之側場或中場內。

**罰則: 自由球(Free pass) - 在球錯誤的落點上(側場或中場)執行。**

- (iii) 在開界外球時球不能沒有被場內球員觸及而再度出界。

**行動: 對隊應在球出界的地點獲得一界外球(Throw in)。**

- (iv) 在開界外球時，球必須進入球場內。

**行動: 對隊應在同位置上獲得一界外球(Throw in)。**

## 8.5 爭球 TOSS UP

以下情況應判爭球(toss up)以恢復比賽:

- (i) 雙方球員同時以一手或兩手持球。
- (ii) 雙方球員同時將球拍至界外或裁判員未能判決何方最後觸球。
- (iii) 雙方球員同時越區(offside) 而其中一名或雙方球員觸球或持球  
[規則9.7.1(ii)(b)]。
- (iv) 發中圈球時，雙方球員在鳴笛前進入中場(centre third) 而其中一名或雙方球員觸球或持球。
- (v) 雙方球員同時以身體接觸對方。
- (vi) 比賽暫停後，裁判員未能確認最後持球者，或當比賽暫停時球已在地面上。



### 8.5.1 執行爭球之位置 Position for Toss Up

爭球應由雙方一名涉事球員在事件發生之地點上進行，若涉事球員各有不同的比賽場區則除外，安排如下：

- (i) 如雙方球員有共同的比賽場區：爭球應在該共同場區內而又最接近事發地點進行。
- (ii) 如雙方球員並沒有共同的比賽場區：爭球應在中場(**centre third**) 而又最接近事發地點進行，由雙方各派一名可於該場區內活動之球員參與。

### 8.5.2 球員進行爭球時的位置 Position of Players for Toss Up

(i) 在進行爭球前，裁判員須檢視雙方球員合乎以下要求：

- (a) 兩名球員應面對面及面向己方進攻之球柱。
- (b) 雙方球員最接近對方之腳之距離為0.9公尺(m) (3英尺feet)。
- (c) 雙方球員的手應垂直地放在身旁。

(ii) 雙方球員須停留在正確的位置上，直到裁判員鳴笛及發球。

**罰則：自由球(Free Pass)- 在犯規球員所站的位置執行。**

(iii) 其他球員可以在所屬場區內站立或活動，唯他們不能干擾爭球的進行。

**罰則：自由球(Free Pass)- 在犯規球員所站的位置執行。**

### 8.5.3 爭球結果 Outcome of Toss Up

(i) 雙方球員可選擇接球或把球拍至任何方向，但直接拍至對方身上除外。

**罰則：自由球(Free Pass)**

(ii) 在爭球時，如射球手(**Goal Shooter, GS**)或攻擊手(**Goal Attack, GA**)在射球區(**goal circle**)內成功接到爭球，可傳球或直接射球。

## 8.6 在球賽進行中球沒有運行時的犯規

### INFRINGEMENTS WHEN THE BALL IS NOT IN PLAY

在球賽進行，即使球沒有運行時，球員也不能違反任何規則。這包括；

- (i) 在球出界後與執行界外球前。
- (ii) 在判罰罰則後與執行罰則或爭球前。
- (iii) 在入球後與執行中圈球前。
- (iv) 在比賽暫停時。

罰則: 自由球(**Free Pass**) - 輕微犯規(**Minor Infringement**)或罰球(**Penalty Pass**)  
- 嚴重犯規(**Major Infringement**)。如在適當情況時，該球員應被告誡  
(**Caution**)。

1. 規則 (i)及 (ii)應該立即判罰此等犯規。
2. 規則 (iii)及 (iv)裁判在鳴笛示意球賽重新開始後立即判罰此等犯規。

## 規則 9 比賽進行期間 DURING THE MATCH

### 9.1 替代及球隊換位 SUBSTITUTION AND TEAM CHANGES

- (i) 雙方隊伍皆有權在以下情況作出球員替代及/或球隊換位：
  - (a) 間節(Interval)。
  - (b) 球賽因有球員受傷/不適而暫停時。
- (ii) 替代及球隊換位次數不限，但替代及換位之球員必須是球員名單上所列之球員之一。

### 9.2 遲到球員 LATE PLAYERS

- (i) 球員如在開始比賽後才到達球場，必須先由裁判員檢查以確保他們合乎[規則 5.1.1(i)及(iv)]方可作賽。
- (ii) 遲到球員不得立刻替代已在場上之球員，但仍可在稍後時間作為替代球員。
- (iii) 如在場上有懸空的位置，遲到球員可於請示裁判員後，在以下情況後上場作賽：
  - (a) 入球 (在此情況遲到球員只可入場填補懸空的位置)
    - (i) 比賽因受傷/不適或流血而暫停
    - (ii) 間節 (Interval)。
- (iv) 如在場上有懸空的位置，遲到球員不可在比賽進行中上場作賽。

**規則(i),(ii),(iii)及(iv)罰則:** 犯規之球員必須立即離場直到合適時間才可再上場作賽。對方在球賽因此犯規而暫停時皮球所處位置上獲得罰球(Penalty Pass)，犯規隊伍中其中一名可於該場區活動之球員罰站。

### 9.3 暫停 STOPPAGES

- (i) 裁判員可就場上作賽的球員因受傷/不適而要求暫停，或因其流血而暫停比賽，或因有緊急或其他判定為適當之情況而暫停比賽。在比賽暫停期間：
  - (a) 如因球員受傷/身體不適或流血：其他未受影響之球員或沒有被替補之球員皆須留在場上。  
**罰則: 自由球(Free Pass) – 在場內於接近犯規球員離開球場的地點執行。如有多於一位球員離開球場時，裁判員可決定在哪裡執行自由球。**
  - (b) 在緊急或其他情況下：裁判員可決定球員是否需要離開球場。
- (ii) 球賽會在暫停時球所處位置上恢復：
  - (a) 如當時球已出界，將由發界外球繼續球賽。
  - (b) 如在暫停前裁判已示意判罰犯規，球賽將從執行罰則開始。
  - (c) 如當比賽暫停時球已在地面上，或裁判員未能確認最後持球隊伍，則由可於該區活動的雙方球員進行爭球(Toss up)以恢復比賽。
- (iii) 如有球員在裁判員暫停比賽時間時持著球，球賽重新開始時，可由該隊伍任何一位可於該區活動的球員持球。
- (iii) 在極端情況以及在諮詢球賽主辦者後，裁判員可以因球員及/或職員之安全受到威脅之理由而終止球賽。

#### 9.3.1 受傷/身體不適或流血 Injury/Illness or Blood

- (i) 裁判員會在發現球員流血時，或場上球員因受傷/身體不適而提出請求時暫停球賽(在極端情況下，裁判員可於沒有球員要求下而自行決定暫停球賽)。
- (ii) 有關球員必須於30秒內離開球場並於球場外接受治療。計時員應在尚餘10秒時提醒裁判員。
- (iii) 只有醫護人員方可進入球場為有關球員作評估或協助。
- (iv) 如醫護人員判斷有關球員未能於30秒內安全地被移離球場，裁判員可延長暫停時間供球員離開球場。
- (v) 裁判員可授權其他人(包括球隊職員)協助受傷球員離場。

- (vi) 所有在皮球上或球場上的血跡必須於球賽繼續前清理，並更換所有有血跡之服裝。
- (vii) 如有其他球員的皮膚及/或衣物上有血跡時，該等球員必須離開球場及將更換血跡的衣物及將皮膚上之血跡清除後，球賽方可重新開始。
- (viii) 在比賽暫停時，雙方球隊可作替代及/或球隊換位，但該替代及/或換位必須於裁判員判定之暫停時間內完成。
- (ix) 如球隊沒有為受傷/不適之球員作出任何替代，或球賽是因有球員流血而暫停，球賽可在該球員位置懸空下繼續進行。如有關球員為中鋒(Centre)而又未有作替代時，場上其中一位球員則須更換位置至中鋒以令比賽可以繼續。
- (x) 如在場上有懸空的位置，遲到球員不可在比賽進行中上場作賽。

**罰則:** 犯規之球員必須立即離場直至合適時間才可再上場作賽。對方在球賽因此犯規而暫停時球所處位置上獲得罰球(Penalty Pass)，犯規隊伍中其中一名可於該場區活動之球員罰站。

- (xi) 如在位置懸空的情況下恢復比賽，可以在向裁判員請示後，在以下情況後上場作賽：
  - (a) 有入球時 (在此情況下關球員或替代球員只可填補懸空的位置)。
  - (b) 球賽因有球員受傷/身體不適或流血而暫停時。
  - (c) 間節(Interval)。

### 9.3.2 其他暫停: Other Stoppages:

- (i) 裁判員可因應合適原因而暫停球賽或延長休息時間。以下為可暫停比賽之例子(但不只局限於此)：
  - (a) 緊急事故如球員受傷、裁判員或技術人員嚴重受傷/不適、器材、場地、天氣或技術器材因素等。
  - (b) 在皮球離開比賽場周邊(Field of play)時拾回球。
  - (c) 紀律處分球員、球隊職員或後備球員。

- (ii) 裁判員有權決定有關暫停時間之長短，並應確保球賽能夠盡快恢復。
- (iii) 球隊職員在暫停時間內不可進入場上，但在[規則9.3.1 (iii) 及 (v)]註明的情況除外。

## 9.4 對球之動作 PLAYING THE BALL

### 9.4.1 控球方法 Methods of Playing the Ball

- (i) 球員可透過以下方法控球:
  - (a) 以單手或雙手接球。
  - (b) 把球滾向自己。
  - (c) 接著由球柱反彈回來的球。
- (ii) 已持球者可用單手或雙手把球向任何方向扔出或以彈地形式傳至另一球員。
- (iii) 持球球員必須於三秒內將球傳出。

**罰則:** 自由球 (Free pass) – 於犯規球員所站的地點上執行。

- (iv) 在將球傳出後，球員不可重新控球，直到有另一名球員觸及球或球從球柱反彈回來。

**罰則:** 自由球 (Free pass) – 於重控犯規球員所站的地點上執行。

- (v) 在沒有先持球的情況下，球員可:
  - (a) 拍或將球以彈地形式傳給另一球員但不可以故意地把球拍向另一球員。
  - (b) 無控制性地挑球一次或多次，然後接球或拍或以彈地形式傳給另一球員。
  - (c) 在接球前將球往空中拍打一次，然後或拍打或以彈地形式傳給另一球員。
  - (d) 在接球前將球往地上拍一次，然後或拍打或以彈地形式傳給另一球員。

**罰則:** 自由球 (Free pass)

- (vi) 球員不可：
  - (a) 踢球。
  - (b) 跌在球上，從而獲得控球。
  - (c) 用拳頭擊球。
  - (d) 將球滾至另一名球員。

**罰則:** 自由球 (Free pass)

- (vii) 如有球員在持球時跌倒，必須在傳球前以腳踏地並於接球後3秒內將球傳出。

**罰則:** 自由球 (Free pass)

(viii) 球員不可:

(a) 臥著、坐著或跪在地上時獲得控球

(b) 臥著、坐著或跪在地上時傳球或對球有任何動作

**罰則: 自由球(Free pass)**

(ix) 不可利用球柱以保持平衡或以球柱作支撐以獲得控球。

**罰則: 自由球(Free pass)**

## 9.5 傳球距離 PASSING DISTANCES

### 9.5.1 短傳 Short Pass

(i) 當球員傳球，傳球者與接球者雙方兩手之間必須有充足位置，以容許身處球場內之對方球員以單手攔截由傳球球員之手移動至接球球員之手的球。

**罰則: 自由球(Free pass) – 在犯規球員所站的地點上執行。**

(ii) 如同隊兩名球員在非常短的時間內先後接到球，第二名接球球員必須移開雙手，否則會被視為短傳。

**罰則: 自由球(Free pass)**

(iii) 如雙方各一名球員在非常短的時間內先後接到球，裁判員會喊出「持有」(possession)，示意某一方球員先接到球並令球賽繼續。

### 9.5.2 橫越場區 Over a Third

皮球必須由每個側場或中場中其中一名球員觸碰或接著。

(i) 球員觸碰或接球時必須:

(a) 在觸碰球或接球時雙腳已經完全站立在有關側場或中場內

或

(b) 在空中接球或觸碰球後，以單腳首先或雙腳完全在有關側場或中場內落地。

**罰則: 自由球(Free Pass) - 由對隊在球進入錯誤的中場/側場 - 橫越橫切線 (Transverse Line)之地點開出，唯當球由中場傳出而越過底線出界時，則應在越過底線之地點處發界外球(throw in)。**



- (ii) 球員接球後在正確的側場/中場內著地後，可踏進相鄰的側場/中場。球員之傳球將被視為由著地的側場/中場傳出。
- (iii) 若球員在接球後以雙腳同時落地並跨著橫切線(transverse line)或接球時雙腳已經完全站立並跨著橫切線，傳出之球必須首先在此側場及中場其中一個場區被觸碰或接著。

**罰則:** 自由球(Free Pass) - 由對隊在球進入錯誤的側場內執行。

## 9.6 步法 FOOTWORK

### 9.6.1 單腳落地 One Foot Landing

球員接球時，如其中一隻腳已經站在地上，或在空中接球後以單腳落地時，可以：

- (i) 以第二隻(著地的)腳踏向任何一方，提起落地腳(landing foot)並在落地腳再次觸地之前將球傳出或射出。
- (ii) 以落地腳(landing foot)作軸心轉動(pivoting)之時，以第二隻(著地的)腳一次或多次踏向任何一方。落地腳可以提起，但須於此腳再次觸地前將球傳出或射出。
- (iii) 以落地腳起跳後以第二隻(著地的)腳落地後再跳起，但須於任何一腳觸地前將球傳出或射出。
- (iv) 以第二隻(著地的)腳踏步並起跳，但須於任何一腳再次觸地前將球傳出或射出。

**規則(i),(ii),(iii),(iv)之罰則:** 自由球(Free pass)

### 9.6.2 雙腳落地 Two Feet Landing

球員接球時，雙腳已經站立在地上，或在空中接球後雙腳同時落地，可以：

- (i) 以其中一隻腳踏向任何一方，提起第二隻腳，並在第二隻腳再次觸地前把球傳出或射出。



- (ii) 以其中一腳一次或多次踏向任何一方同時利用第二隻腳作軸心轉動 (Pivoting)。球員可提起第二隻腳但必須於此腳再次觸地前把球傳出或射出。
- (iii) 以雙腳起跳後以其中一隻腳落地，但必須於第二隻腳觸地前把球傳出或射出。
- (iv) 以其中一腳踏步後起跳但必須於任何一腳再次觸地前把球傳出或射出。

規則(i),(ii),(iii),(iv)之罰則: **自由球(Free pass)**

### 9.6.3 其他步法 Other Foot Movements

持球球員不可:

- (i) 以落地腳(Landing Foot)在地上滑行或拖行。
- (ii) 以任何一隻腳作單腳跳。
- (iii) 以雙腳跳起後雙腳落地，期間一直持球。

規則(i),(ii),(iii)之罰則: **自由球(Free pass)**

## 9.7 越區 OFFSIDE

- (i) 如球員進入了非所屬場區即屬越區，不論球員是否持球或觸及球。

罰則: **自由球(Free pass)**

- (ii) 球員可伸展雙手進入非所屬場區接球，或把身體倚靠在非所屬場區的球上，但身體任何一部份皆不能與該場區內之地面有任何接觸。

罰則: **自由球(Free pass)** – 在球員與越區範圍有接觸的地面上執行。

### 9.7.1 雙方球員越區 Opposing Players Offside

- (i) 如雙方球員越區，其中一名先於另一名，則該判罰首先越區之球員。

罰則: **自由球(Free pass)**

- (ii) 如雙方球員同時越區:
  - (a) 如雙方皆沒有接觸到球，則雙方皆不會被罰而球賽亦會繼續。
  - (b) 如其中一名球員已經站立在越區範圍內並接到或觸碰到球，或在落地之前或之後進入越區範圍內，雙方則須在所屬場區內進行爭球(toss up)。

## 規則 10 入球 SCORING A GOAL

### 10.1 入球的要求 REQUIREMENTS FOR SCORING A GOAL

當射球手(Goal Shooter, GS)或攻擊手(Goal Attack, GA)在射球區(goal circle)內任何一點，包括射球區之界線，把球投向或拍向球圈而球又完全地由上而下穿過球圈，即算入球。

- (i) 如在球完全地穿過球圈前裁判員已鳴笛結束或暫停球賽，入球即為無效。
- (ii) 如非射球手(GS)或攻擊手(GA)把球投或拍進球圈，入球即為無效而球賽亦會繼續。
- (iii) 如防守球員將射球岔開而令該球完全地穿過球圈則算入球。
- (iv) 如在射區內進行爭球(Toss Up)並獲得球後，射球手(GS)或攻擊手(GA)可射球或傳球。

### 10.2 射球的要求 REQUIREMENTS FOR TAKING A SHOT

(i) 球員射球必須：

- (a) 接球或持球時不可接觸射球區外之地面。 球員可倚在側場射球區外的球上或把球滾向自己或從該處拾起球，唯不可接觸射球區外之地面。

**罰則：自由球(Free pass) – 在球員與射球區外範圍有接觸的地面上執行。**

- (b) 接球後3秒內射球。
- (c) 遵守步法規則 [規則 9.6]。

**規則(b),(c)之罰則：自由球(Free pass)**

(ii) 防守球員不可：

- (a) 使球柱(goalpost)移動從而影響射球。
- (b) 當球射出後開始向下移動往球圈方向時，把球岔開，包括由下而上穿過球圈球網觸碰球。

**罰則：罰球(Penalty pass) 。如成功入球即視為有效入球**

## 規則 11 阻擋 OBSTRUCTION

違反阻擋規條之罰則: 罰球(Penalty pass) – 在犯規球員所站之地點執行，除非這使非犯規隊之隊伍不利。

### 11.1 阻擋持球球員

#### OBSTRUCTION OF A PLAYER IN POSSESSION OF THE BALL

對方球員可試圖岔開或攔截傳球或防守持球球員，但必須與持球者落地位置 (landing position) 保持不少於0.9米(3英呎) - 這是在地面上量度，從持球球員落地腳(Landing Foot)部與防守球員最接近的腳的最接近部份之間的距離。

此距離是在地面上量度，方法如下:

- (i) 持球球員以單腳落地(One foot landing):
  - (a) 如持球球員停留在落地位置: 從持球球員落地腳(Landing Foot)部與防守球員最接近的腳的最接近部份之間的距離。
  - (b) 如持球球員提起落地腳: 從持球球員落地腳(Landing Foot)落地的地點與防守球員最接近的腳的最接近部份之間的距離。
- (ii) 持球球員以雙腳落地(Two feet landing):
  - (a) 如持球球員沒有移動任何一隻腳: 從與防守球員最接近的腳與防守球員最接近的腳最接近的部份之間的距離。
  - (b) 如持球球員移動其中一腳: 從沒有移動的腳至與防守球員最接近的腳最接近的部份之間的距離。
- (iii) 如持球球員以落地腳(Landing foot)作軸心轉動(Pivot)時，落地腳最接近防守球員的部份有可能因而改變，防守球員必須因應此情況而及時調整以保持與自己最接近的腳的最接近部份與持球球員落地腳現時的位置保持不少於0.9米(3英呎)的距離。
- (iv) 對方球員在正確距離之位置時，可試圖攔截傳球或防守持球球員:
  - a. 向上跳或跳向持球者之方向，並於距離持球者少於0.9米(3英呎)內落地，但沒有影響其投射或傳球動作。
  - b. 如持球者縮短雙方之間距離。

- (v) 防守球員可位於與持球者距離少於0.9米(3英呎)的範圍內，但不可干擾其傳球或射球動作。防守球員不可試圖攔截傳球或防守持球者。

## 11.2 阻擋非持球者

### OBSTRUCTION OF A PLAYER NOT IN POSSESSION OF THE BALL

- (i) 如球員與對方球員之距離(在地面量度)少於0.9米(3英呎)時(為兩名球員最接近對方的腳的部份之間在地面上所量度之距離)，可以伸展雙手作出以下舉動：
- (a) 接球、岔球、或攔截傳球或假作傳球動作。
  - (b) 接球、岔球或拍走射失回彈之球。
  - (c) 剎那間示意傳球或指示準備移動的方向。
- (ii) 如球員與對方球員之距離(為兩名球員最接近對方的腳的部份之間在地面上所量度之距離)少於0.9米(3英呎)時，不論是在進攻或防守時，均不可使用任何動作以將雙手向外伸展，以限制對方任何可能的移動，而用以保持自然身體姿勢(natural body stance)的動作除外。

## 規則 12 接觸 CONTACT

違反接觸規條之罰則: 罰球(Penalty pass) 在犯規球員所站之地點執行，除非這使非犯規隊之隊伍不利。

### 12.1 接觸與爭奪 CONTACT AND CONTEST

雙方球員可能在進攻、防守或嘗試控球時與對方有身體接觸。雙方球員在沒有互相干擾或利用身體以不公平的手法取得優勢下，雙方之接觸會被視為合理「爭奪」(Contest)，球賽將會繼續。當球員之動作有意或無意干擾到對手皆會被視為「接觸」(Contact)。

### 12.2 干擾 INTERFERENCE

以下情況下皆有機會構成干擾:

- (i) 利用身體任何一部份妨礙以限制對方自由活動的能力(包括但不只限於推、絆倒、抓住/停住對方或倚在對方身上等)。
- (ii) 推撞或拍打對方球員，包括在對方射球時。
- (iii) 對方球員持球時把手放在球上。
- (iv) 對方球員持球時拍打球或從對方手上把球搶走。
- (v) 持球時，把球推向對方球員。

#### 12.2.1 侵佔對方球員之空間 Moving into Player's Space

如球員有以下之舉動，將被視為造成接觸(Contact):

- (i) 落地在對方於自己動作開始前已佔有之空間
- (ii) 移動至對方必然落地之空間。

#### 12.2.2 不可避免的接觸 Inevitable Contact

不論是移動中或靜止狀態下，球員亦不可過於靠近對方，使其在移動時不能避免地與自己有身體接觸。

#### 12.2.3 同時觸犯接觸規條 Simultaneous Contact

如雙方同時違反接觸規條時，兩名涉事球員須進行爭球(toss up)。

## 規則 13 球賽管理 GAME MANAGEMENT

裁判員會公平地應用投球規則，清晰地溝通，以及冷靜、果斷地控制比賽。

違反犯規規則的任何部分

任何觸犯嚴重違規(Foul Play Rule)[規則13.2]規條之球員將受到紀律處分。場上球員理應尊重裁判員之判決，並對此服從及調整自己的行為。

所有球隊職員及後備球員皆須遵守及合乎以上之要求。

### 13.1 裁判員可採取之行動 ACTIONS THAT MAY BE TAKEN BY UMPIRES

- (i) 為管理球賽，裁判員除可應用一般罰則外，也可用以下行動去管理球賽：
  - (a) 告誡(Caution)球員: 告知球員必須改變某特定行為。
  - (b) 向球員發出警告(Warning): 警告球員如繼續嚴重違規(continues to infringe the foul play rule)，則會暫停其作賽(Suspension)
  - (c) 暫停球員作賽(Suspension): 球員會被停止參與球賽兩分鐘(實際比賽時間)
  - (d) 驅逐球員離場(Order off): 球員會被勒令離場，不得再繼續參與球賽。
- (ii) 在一般正常情況之下，裁判員將循以上流程向有關球員採取行動，除非球員之犯規行為達到非常嚴重的級別時，裁判將立刻執行較高級別之行動。
- (iii) 有關發出警告、暫停球員作賽或驅逐球員離場之決定，皆會被認為由兩名裁判員聯合作出，因此對與共裁判員(co-umpire)是有約束力的。
- (iv) 裁判如需發出告誡、警告、執行暫停作賽或驅逐離場之行動時，將會：
  - (a) 暫停比賽時間。
  - (b) 向比賽工作人員席發出適當之裁判員手號[附錄B]。
  - (c) 以具體術語說出有關行動「告誡」、「警告」、「暫停作賽」或「驅逐離場」。
  - (d) 說明因什麼行為而作出此等行動。
  - (e) 可說明如球員沒有改善其行為時，任何將會採取之行動。
- (v) 與共裁判員(co-umpire)可於有球員嚴重違規而未被控制裁判員(controlling umpire)察覺時與及未有因此而執行任何罰則時暫停比賽時間。這種情況應只限於在有球員嚴重違規而須受到警告、暫停作賽或驅逐離場時發生。
  - (a) 與共裁判員應立刻鳴笛暫停比賽時間及向控制裁判員指出嚴重違規之詳細情況與建議應採取之行動。
  - (b) 控制裁判員對應採取的行動有最終決定權及重開比賽。

### 13.1.1 告誡 Caution

裁判員可對球員進行告誡(Caution)以令他改善某具體行為。

- (i) 就球員某種特定嚴重違規的行為，只會給予該球員一次告誡。
- (ii) 如有球員因為不同情況下嚴重違規而獲多次告誡(Caution)時，裁判員應考慮提  
升至警告(warning)此球員。

### 13.1.2 警告 Warning

如球員因其某一行為而被裁判員告誡(Caution)後，仍持續作出此等行為，裁判員將對該球員發出警告(Warning)。

- (i) 裁判員在適當的情況下可不用先告誡(Caution)而直接發出警告(Warning)予該球員。
- (ii) 在一場比賽中只可對每名球員發出一次警告。

### 13.1.3 暫停球員作賽 Suspension

如有球員被警告(warning)後再繼續嚴重違規，此球員將被裁判員暫停作賽(suspension)。

如球員的行為會危害其他球員或在行為不當之情況下，裁判員可因充分理由，在警告球員前直接暫停該球員作賽。

- (i) 裁判員可在合適情況下不對球員先作警告(warning)而直接暫停其作賽(suspension)。
- (ii) 在一場比賽中只可對每名球員執行一次暫停作賽。
- (iii) 被暫停作賽之球員必須立刻離開球場。
- (iv) 被暫停作賽之球員離場後須留在裁判席上由後備裁判員監督。
- (v) 被暫停作賽球員之位置不可被替代。其位置將被懸空，除非被暫停作賽之球員為中鋒(Centre, C)。在這情況下，該隊可於此暫停作賽時間調動一位場上球員作中鋒。
- (vi) 暫停作賽之時限為兩分鐘(實際比賽時間)，由暫停後比賽恢復時開始計算。當暫停作賽時限屆滿後，被暫停作賽之球員可於球賽短暫停時(即入球後、暫停或間節休息、判決罰則、開界外球或進行爭球時)返回場上。

(vii) 被暫停作賽之球員可返回先前之位置，而被調動擔任中鋒(Centre, C)之球員亦可返回先前之位置。

(viii) 如在暫停作賽時限內有其中一間節休息時，被暫停作賽之球員可回球隊席，但球賽恢復後須馬上回到裁判席。

#### 13.1.4 驅逐離場 Ordering off

裁判員應因嚴重操守問題或持續性嚴重違規而驅逐球員離場。這通常會在暫停球員作賽(suspension)後才執行，

- (i) 裁判員可在合適情況下不用對球員先執行暫停作賽(suspension)而直接驅逐球員離場(ordering off)。
- (ii) 球員在被驅逐離場後不可再參與是場比賽。
- (iii) 球員在被驅逐離場後需立即離開球場。
- (iv) 被驅逐離場之球員須向在球隊席上適當之球隊職員報告及不能再進入比賽場周邊 (Field of play)。
- (v) 當球員被驅逐離場時，其席位及位置不可被替代而將被懸空直至比賽完畢。在被驅逐離場之球員為中鋒(Centre, C)時除外。在此情況下，該隊可調動場上一位球員作中鋒，而這球員的席位及位置不可被替代而將被懸空直至比賽完畢。



## 13.2 嚴重違規 FOUL PLAY

球員在比賽場周邊如有任何違背比賽規則內容或精神之行動，或不符合良好體育精神標準之舉動皆視為嚴重違規(Foul play)。這包括不公平地進行球賽(unfair play)、危險行為(dangerous play)及行為不檢(misconduct)。

### 13.2.1 不公平地進行球賽 Unfair Play

球員不得以不公平的手段影響球賽。包括延遲球賽進行、故意犯規(包括在比賽進行中球沒有運行時的情況下)、持續性犯規、威嚇性或報復性的行為。

#### (i) 延遲球賽進行 Delaying play

球員不得故意浪費球賽時間或延遲球賽進行。

**罰則: 罰球(Penalty Pass) – 前移的(Advanced) (除非對非犯規之隊伍不利)及犯規球員被告誡(Caution)。**

1. 罰則可向前移最多至半個側場 / 中場之距離(如在側場犯規可將罰則向前至射球區內執行)。
2. 犯規球員在罰球之地點罰站(out of play)。如這非犯規球員所屬場區，該球員需移至該區的邊緣。

#### (ii) 故意犯規 Intentional infringing

球員不能故意觸犯任何比賽規則。

**罰則: 罰球(Penalty pass)及犯規球員被告誡(Caution)。** 如該球員繼續犯規，裁判員會發出警告(warning)，或如在適當時，裁判員可以暫停該球員作賽(suspend the player)。

#### (iii) 持續性犯規 Persistent infringing

球員不得持續不斷地違反同一規則或組合的規則。

**罰則: 罰球(Penalty pass)及犯規球員被告誡(Caution)。** 如該球員繼續犯規，裁判員會發出警告(warning)，或如在適當時，裁判員可以暫停該球員作賽(suspend the player)。

#### (iv) 威嚇性行為 Intimidation

球員，不論持球與否皆不可故意威嚇對方(包括言語上)以分散對方注意力。

**罰則: 罰球(Penalty pass)及犯規球員被告誡(Caution)。**

(v) 報復性行為 Retaliation

球員不可因對方球員觸犯投球規則而進行報復。

**罰則:** 罰球(Penalty pass)及犯規球員被告誡(Caution)。如行為被認定為嚴重，球員會被警告(warning)或被暫停作賽(Suspension)。

### 13.2.2 危險動作 Dangerous Play

球員不能作出任何包括魯莽或具危險性的行為，以影響其他球員之人身安全。這些舉動可能包括但不限於：

- (i) 用拳擊、腳踢或用任何身體部分攻擊其他球員。
- (ii) 移動至已跳起球員必然落地之地方企圖使其跌倒。

**罰則:** 罰球(Penalty pass) - 裁判員對該球員發出警告(Warning)或暫停該犯規球員作賽(Suspension)，或嚴重情況時，驅逐球員離場(order off)

### 13.2.3 行為不檢 Misconduct

所有違反良好體育精神標準之行為皆被視為行為不檢(Misconduct)。

(i) 對裁判員有異議：

球員不可因判決與裁判員爭執或以冒犯性、侮辱性或辱罵性的語言及/或動作對待裁判員。如未能清晰聽到裁判員之判決詞，球員可要求裁判員重覆說明犯規及罰則，或請裁判員澄清執行罰則之位置。

**罰則:** 罰球(Penalty pass)及犯規球員會被告誡(Caution)或被警告(Warning)。情況嚴重時球員會被暫停作賽(Suspension)。

(ii) 違反良好體育精神之行為

球員不得以違背公認的良好體育道德標準的方式行事。

**罰則:** 罰球(Penalty pass)及犯規球員會被警告(Warning)或被暫停作賽(Suspension)。情況嚴重時球員會被驅逐離場(Ordering Off)。

### 13.3 球隊職員及後備球員之紀律

#### DISCIPLINE OF TEAM OFFICIALS AND BENCH PLAYERS

球賽進行時球隊職員及後備球員必須留在球隊席上，如有正當理由時(如熱身)除外。

- (i) 球賽進行時球隊職員及後備球員不可：
  - (a) 批評裁判員及其判決
  - (b) 用冒犯性、侮辱性或辱罵性的語言及/或做出相關舉動
  - (c) 製造過量噪音或干擾
  - (d) 鼓勵場上球員作出嚴重違規之舉動。

**罰則: 罰球(Penalty Pass) - 非犯規之隊伍對方在球賽因此犯規而暫停時皮球所處位置上獲得。如球出了界時，此罰球將場內接近球出界的位置上執行。犯規隊伍球員不需因此而罰站。**

- (ii) 任何一名裁判員皆可暫停球賽並告知相關人士注意自身行為。

以下為普遍處理相關情況之程序:

- (a) 告誡(Caution)
- (b) 警告(Warning)
- (c) 驅逐離場(Order off)

- (iii) 如適用，該項警告(Warning)將適用於涉事之全體球隊職員及後備球員。

**罰則: 罰球(Penalty Pass) - 非犯規之隊伍對方在球賽因此犯規而暫停時皮球所處位置上獲得。如球出了界時，此罰球將場內接近球出界的位置上執行。犯規隊伍球員不需因此而罰站。**

- (iv) 如在裁判員採取任何行動後，球隊職員或後備球員仍然沒有改善他們的行為時，裁判員可要求球賽主辦方(Event Organiser)安排將他們移離整個比賽範圍(Playing Enclosure)，直到比賽完畢(包括不可在間節[Interval]時與球隊有任何接觸)。

## 附錄A: 比賽準則 MATCH GUIDELINES

以下之比賽準則則是與國際投球聯會投球規則(2020年版本)結合使用。

所有比賽工作人員應熟悉比賽項目之所有法規與及國際投球聯會技術人員手冊,因這適用於與裁判員的互動。

### 規則3. 技術規範 TECHNICAL SPECIFICATIONS

- (i) [規則3.1 - 3.1] 球賽主辦方(event organizer)按規則要求準備比賽範圍(playing enclosure)、球柱及比賽用球。
- (ii) 在比賽開始前,裁判員須:
  - (a) [規則3] 檢查比賽範圍,球柱及比賽用投球以確保它們符合規則及能為比賽提供一個安全的環境。
  - (b) [規則3.2] 檢查應包括球網與及球柱保護墊(應包裹**整枝**球柱)。
- (iii) [規則3.3] 球賽主辦方(event organizer)應提供最少兩枚比賽用投球。這些球必須身符合所有規格及在良好的狀況。
  - (a) 裁判員負責揀選比賽用的投球及一枚後備用球存放於比賽工作人員席(official bench)。
  - (b) 在整場比賽中應使用同一枚投球,除非裁判員指示更換球。
  - (c) 在球上發現有血跡時,比賽時間將暫停,以允許時候清潔或更換皮球。在其餘情況之下比賽時間將不應暫停以抹淨皮球而應予直接更換皮球。

### 規則4. 球賽持續時間 MATCH DURATION

- (i) 在比賽開始前,裁判員應與比賽主辦方確定:
  - (a) [規則4.1(i)] 半場休息時間。
  - (b) [規則4.2] 如在比賽時間完結時遇到平分情況時,會否進行加時與及每節加時比賽的長度。
- (ii) 在間節休息時間時,裁判員可以離開比賽範圍。如兩名裁判員同時離開時,後備裁判員應留下及確保比賽場周邊沒有任何需要重新檢查的變更。

### 規則5. 比賽人員 MATCH PERSONNEL

- (i) [規則5.1.1 (iv)] 在比賽開始前裁判員在相關更衣室內檢查球員以確保他們符合所有要求。
  - (a) 建議兩位裁判員一起檢查每一隊所有球員。
  - (b) 裁判員應提醒球員除下所有任何配飾及珠寶,方開始檢查。
  - (c) 裁判員廳滿意各球員的頭髮應為合適的縛好以免在比賽中對其他球員構成危險或造成任何滋擾。

- (ii) [規則5.1.1(v) (a)] 雙方之隊長應擲毫以決定揀選首先發中圈球或進攻之方向。此擲毫應在比賽場周邊進行及由後備裁判員監察。雙方隊長在擲毫後通知記錄員(scorers)及裁判員有關之結果。
- (iii) [規則5.2.1(i)] 雙方隊長進行擲毫後，裁判員擲毫以決定執法之場區:
- (a) 裁判員之擲毫應由後備裁判員監察。
  - (b) 雙方球隊可要求派出其中一位成員出席裁判員擲毫以進行監察。
- (iv) 在比賽開始前，裁判員應:
- (a) 檢查各球員應符合比賽要求及易於分辨雙方隊伍。如有需要時，隊員可被要求穿上投球位置背心以令隊伍易於分辨，或如情況許可時，隊伍可更換比賽制服。
  - (b) [規則5.1.1 (v) (d)] 確認在場上哪一位是球隊的隊長。如在比賽中那名隊長離開球場時，裁判員應確保他們被告知在場上哪一名球員將代替隊長職務。
  - (c) [規則5.1.2(ii) (b)] 確保醫務人員(primary care person)戴上恰當之識別物。
  - (d) 檢查球隊席上最多有12名球員及最多5名球員職員。在球隊席上不容許有其他人士在席。  
**備注:** 如有認可之球隊醫生他們必須坐於球隊席後面或與其他技術人員位於傳媒區域之對面。在比賽中醫務緊急情況可能隨時發生，必須應用常識，因應這些緊急情況將要求盡快提供醫療救助。
  - (e) [規則5.3.1 及5.3.2] 確保記錄員及計時員準備開始他們的工作。
- (v) [規則5.2.1(ii)] 在下列情況下，裁判員將鳴笛以開始及暫停比賽:
- (a) 指示計時員在每節比賽開始時或在比賽暫停後需重新開始時開始計時 - 使用長鳴笛與裁判員手號1[附錄B]。
  - (b) 在比賽中有犯規、爭球、在入球後重新開始比賽、或在有需要時，指出球已出界 - 使用中鳴笛與及相關之裁判員手號[附錄B]。
  - (c) 指示計時員暫停計時 - 使用中等長度捲鳴笛聲(medium whistle roll)與及裁判員手號2[附錄B]。
  - (d) 在一節比賽完結時 - 使用長捲鳴笛(long whistle roll)。
- (vi) [規則5.1 (ii)] 在比賽中:
- (a) 如其中一隊只有少於5名球員上場作賽時，裁判員將鳴笛以示意比賽完結及對方為比賽勝方。
  - (b) 如其中一隊有多於7名球員在球場上時，裁判員將暫停比賽時間及指示額外之球員立刻離開球場。如有球員故意拖延離場時，裁判員將判罰該等球員阻延比賽(delaying play)[規則13.2.1(i)]。
- (vii) [規則5.2.2(i)] 後備裁判員應準備可以立即代替因受傷或不適而需離場之裁判員。在上場前後備裁判員必須留意所有對球員發出之告誡(caution)、警告(warning)、暫停作賽(suspension)及驅逐離場(ordering off)，與及發出此等

行動之原因。

(viii) [規則6.1.2(i) (a)] 當判罰犯規時:

- (a) 裁判員說明犯規及罰則與及使用合適之裁判員手號[附錄B]。在快速的比賽中，因應比賽速度，有經驗的裁判員可只說明犯規及使用合適之裁判員手號[附錄B]。
- (b) 裁判員指示應在哪裡執行罰則。在球場上雖然可以使用合理的靈活性，但最重要是要清晰地指出執行罰則的位置，尤其是在射球區內或涉及球場上不同的區域。

## 規則6 比賽程序 MATCH PROCEDURES

(i) 在比賽開始前與及在一節比賽完結時，兩名裁判員與紀錄員確認哪一隊將發下一個中圈球。

(ii) [規則6.1.1(iv)] 在比賽中兩名裁判員指出哪一隊該發中圈球並使用裁判員手號3 [附錄B]:

- (a) [規則6.1.1 (iv) (a)] 當兩名裁判員所指示開中圈球的方向不一時，就近比賽工作席之裁判員應與記錄員查證，比賽時間可因此而查證而暫停。
- (b) [規則6.1. (iv) (b)] 在比賽開始前，球賽主辦方將紀錄員通知裁判員之方法提出建議。如兩名裁判員所指示開中圈球的方向不一時，紀錄員應立即通知他們以便查證。此通知**必須在中圈球開出之前發出**。這通知應該使用一種清晰可聽之聲音及與裁判員警告裝置一併使用以覆蓋任何聲音方面可能發生的故障。
- (c) 如比賽時間在入球後立即被暫停時，紀錄員將於比賽重新開始時指出開中圈球隊伍之進攻方向。
- (d) 如有需要時裁判員可要求與紀錄員作出「中圈球查證」(‘centre pass check’)。

(iii) 當球越過有關裁判員所控制之邊線或底線時，該裁判員將指出發界外球隊伍之進攻方向與及使用裁判員手號3或4[附錄B]。

(iv) 在任何比賽暫停(any stoppage)之情況下:

- (a) 任何一名裁判員可暫時比賽時間。如遇有球員射球時，可待此動作完成後才暫停比賽時間，除非有非常緊急的情況下比賽需要立刻暫停。
- (b) 在比賽暫停時，兩名裁判員將留在他們各自負責的邊線，除非有特殊情況而需要採取其他措施。

(v) 在每一節比賽完結時:

- (a) [規則5.3.2 (iii)] 當計時員同時通知兩名裁判員已到預定之時間。計時員應使用電子訊問(警笛)並同時使用裁判員警報器或手提或氣喇叭以覆蓋任何方面可能發生的故障。
- (b) [規則4.1 (iii) 及 7.1.3 (iii)] 控制裁判員(controlling-umpire) 立刻終止比

賽。如需要因執行罰球(penalty pass)而延長比賽時，裁判員將告知球員比賽時間將延長以執行罰球。

(c) 如遇因控制裁判員(controlling-umpire)未能知悉比賽時間已完結時，與共裁判員(co-umpire)將發出訊號以示比賽完結。如需要因執行罰球(penalty pass)而延長比賽時，控制裁判員(controlling-umpire)將告知球員比賽時間將延長以執行罰球。

## 規則7 罰則 SANCTIONS

(i) [規則7.1.3(i)] 當判罰罰球時，罰則將被視為已「設定」(‘set’) – 當執行罰球之球員已持球及已站在正確之位置上與及需罰站之球員亦已在正確之位置上。3秒之時間將由雙方球員都已在正確之位置上開始計時。

## 規則8 控制球賽 CONTROLLING PLAY

(i) 裁判員將在比賽開始前於下列時間鳴笛警告：  
(a) 離比賽開始尚餘30秒時 – 中等長度捲笛(medium whistle roll)。  
(b) 離比賽開始尚餘 10 秒時 – 長捲笛(long whistle roll)。  
(ii) 在每一節比賽開始時，需要越過場中以到達管轄邊線之裁判員將持比賽用投球到場中央。

## 規則9 比賽進行期間 DURING PLAY

(i) [規則9.2] 如有遲到的球員在不正確之時間進入球場內，該球員將被送離球場與及犯規之隊伍決定哪一位球員需在執行罰球時罰站。  
(ii) [規則9.3.1] 在有球員受傷/不適或流血時：  
(a) 如有在場上之球員要求暫停比賽時間時，裁判員應詢問原因。如果是因為受傷/不適或流血時，應暫停比賽時間。裁判員指出比賽時間是因哪一位球員而暫停及說出球的位置。就近比賽工作人員席之裁判員(bench-side umpire)告知計時員暫停之原因及涉及之球員。  
(b) 配戴著正確識別物品之醫護人員(primary care person)可進入球場以評估球員之傷勢/不適與及在場內協助球員。該球員離開球場而比賽應在30秒內重新開始(當剩下10秒時，計時員將通知裁判員)。  
(c) 如遇到受傷/不適之球員未能在30秒內而又安全的情況之下被移離球場時，醫護人員通知就近之裁判員與及所需要合適之行動。裁判員須保持警惕及留意比賽會否有所延遲。裁判員決定實際所需之暫停時間但應盡力確保比賽可以在最短時間內重新開始。  
(d) 在球場上有球員流血時，任何一名裁判員也可以暫停比賽時間。如在球員身體上或衣物上有血跡時，該名球員必須在30秒內離開球場並在清理血跡

或更換衣物前不能再進入球場。

- (e) 如有任何其他球員的身體或衣物上有血跡時，該等球員必須在 30 秒內離開球場並在清理血跡或更換衣物前不能再進入球場。
  - (f) 如在球場上有任何血跡時，比賽時間將暫停以作清理。
  - (g) 如在比賽投球上有任何血跡，比賽時間將暫停以作清理或者作出更換。
  - (h) 在比賽因球員受傷或不適而暫停時，球隊職員及後備球員可移到場側以接受教練指導及/或飲水。
  - (i) 當比賽因有球員流血、受傷或不適而暫停時，雙方球隊都可以在比賽暫停中任何時間作出球員替換(substitution)或球隊轉換位置(team changes)。入替之球員不可在比賽時間未有暫停時進入球場。該等球員必須在比賽重新開始前離開球場。
  - (j) 所有未受影響或被替補之球員必須留在球場上。
- (iii) [規則 9.3.2] 其他暫停:
- (a) 所有其他暫停，裁判員有權決定是否暫停比賽及暫停之長度。兩名裁判員可因情況而作出適當之行動。
  - (b) 裁判員在決定是否因球離開比賽場周邊(field of play)而暫停比賽時間時，使用一致的標準是非常重要的。比賽時間的流失在一場激烈競爭的比賽中的任何時間均同樣重要，並不是只在於末段剩餘最後數分鐘時。

### 規則13 球賽管理 GAME MANAGEMENT

- (i) 在投球規則中已清楚列明因不公平作賽(unfair play)、危險動作(dangerous play)與及不當行為(misconduct)時明確的後果。如裁判員在比賽中察覺到有嚴重違規的情況時，必須採取行動。預期裁判員應像因其他任何犯規行為一樣準確地作出裁決。他們不應避免作出艱難的決定，不論是因比賽中尚餘多少時間或作出行動後有可能產生的任何後果。裁判員應在整個比賽中設立並保持清晰的標準和語調，而球員有著最終責任改變自己的行為。
- (ii) 在執行正式球賽管理機制前，裁判員對於控制球賽應有一系列的應變策略。應用這些策略時應該以不含冒犯性或傲慢的方式。當熟練和理解地應用這些策略時，應會確保球員留意到要求他們所要達到的標準，而令他們改變自己的行為以協助減少犯規。

可以包括下列的策略:

- 鳴笛還是利用得益(advantage)之間做出明智的選擇。
- 改變表達方式。
- 非正式建議。
- 暫停比賽時間以與球員對話。

預期這些策略將根據比賽實際情況的需要而適當使用。

當發生嚴重違規行為時必須採用正式球賽管理[規則13.2]。



(iii) 在鳴笛還是運用得益規條(advantage)之間做出明智的選擇

比賽中，在某些情況下是需要裁判員鳴笛判罰犯規。而在其他情況下，熟練地運用得益規條(advantage)將確保比賽可在沒有失去任何控制地或置非犯規方於不利之情況下而又流暢地進行。有賴裁判員的判斷與及經驗去取得這方面的平衡。

(iv) 改變表達方式

當裁判員覺得他們需要對球員發出更強烈的訊息時，可以透過以下方式表達：

- (a) 改變鳴笛聲調、音量或長度。
- (b) 改變語調、音量或說話時的速度(平靜但堅定)。
- (c) 策略地暫停一會兒以取得球員的注意。
- (d) 堅定地先指出球員的位置，然後才說出犯規及罰則。
- (e) 身體語言
- (f) 和球員有眼神接觸。

(v) 非正式建議

裁判員應有一連串不同的語句以便可對球員作出使他們改變自己行為的勸告，而不需暫停比賽時間。這應在相對地不太嚴重的事件上使用。

以下例子為有效而具體的語句以令球員改變行為：

留在你的活動範圍內(stay onside)、調整你的距離(adjust your distance)。

以下例子為不什有效而空洞的語句，而難以以令球員改變行為，應而避免：整理一下(tidy up)、不要再犯(no more)。

(vi) 暫停比賽時間以與球員對話

裁判員可暫停比賽時間以和在場上之球員就他們的行為對話或要求隊長和在場上有行為問題之球員對話。

如裁判員要求隊長作出對話時，應予隊長足夠時間以和球員對話，方才重新開始比賽。

暫停比賽時間可加強事件的嚴重性，特別是當有其中一隊有一連串犯規事件或雙方球員同時測試公平比賽或良好體育精神之底線時。當暫停比賽時，會使所有人，包括球隊職員及後備球員也留意到裁判員考慮到事件的嚴重性而作出這個決定。

## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

### 1A 開始/重啟比賽

#### 1A Start/restart of play

Arm held high, angled towards goal end of team with pass

手高舉，角度指向球隊進攻方向



### 1B 開始/重啟比賽

#### 1B Start/restart of play

Arm held high, angled towards goal end of team with pass

手高舉，角度指向球隊進攻方向



### 2 暫停計時

#### 2 Hold time

Facing timekeeper, one hand vertical and other horizontal to

form 'T'

面向計時員，一手垂直、一手橫向，形成 T 字手勢



## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

### 3 傳球方向 (中圈球、罰則、界外球) 3 Direction of pass

*for centre pass,  
sanction, throw in*

Arm outstretched to side  
pointing to goal end of  
team with pass  
手向一旁伸展指向球隊進攻方向



### 4 界外球 – 底線 4 Throw in - goal line

*for attacking team  
at its goal end*

Arm angled down,  
pointing to base of  
goalpost



如球隊在己方進攻側  
場底線上獲界外球 –  
手向下指向球柱柱底

### 5 爭球 5 Toss up

Hand, palm up, makes  
upward flicking  
movement

手及掌心向上做出把球輕拋之動作



## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

### 6 得益

#### 6 Advantage

Arm sweeps across  
body towards goal end  
of team with advantage

手臂向著獲判得益之球隊進攻方向  
橫掃過



### 7 入球得分

#### 7 Goal Scored

Arm held vertically

手臂向上垂直高舉



### 8 入球無效

#### 8 Goal not scored

Arms below waist  
move from side to  
side across each

other 雙臂在腰以下位置交叉左  
右移動



## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

### 9 步法 (如走步犯規)

#### 9 Footwork

Hands, palms down,  
move vertically up  
and down in

opposite directions

雙手掌心皆向下，以垂直上下相反  
方向移動



### 10 中鋒沒有在正確位置上開中圈球

#### 10 Centre positioned incorrectly

*no foot completely* 腳沒有完全在  
*in centre circle* 中圈內 -

Hand traces

horizontal circle

手在水平方向  
畫出圓形



### 11 越區或在中圈球鳴笛前闖入中場

#### 11 Offside or breaking

Hand traces small upward

arc in direction of player's

movement

越區、闖入 - 手背向  
上，畫出拱形，掃向球員  
越區之方向



## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

**12** 皮球橫越中場/側場或中圈球沒有被觸及

**12 Ball over a third or untouched centre pass**

upward arc in

direction of ball

手背向上，畫出較大之拱形，掃向皮球越區之方向



**13** 持球 (超過三秒)

**13 Held ball**

Arm held vertically

with 3 fingers

displayed

手臂垂直高舉展示三隻手指



**14** 短距離傳球

**14 Short pass**

Hands, palms inward a short distance apart, one hand moves towards the other held stationary

雙手掌心相向一短距離，其中一手移向另一隻手(保持不動)



## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

### 15 不正確地控球 15 Incorrect playing the ball

Hands, palms inward  
a short distance apart,  
twist from side to side

in parallel motion  
掌心相向一短距離，雙手左右兩邊平  
衡地擺動



### 16 阻擋持球球員犯規 16 Obstruction of player with ball

Hands, palms inward,  
held short distance  
apart

掌心相向一短距離，手指向前水平地  
放著



### 17 阻擋非持球球員犯規 17 Obstruction of player without ball

Arms angled out from  
body below waist

雙臂往外伸展，雙手在腰部  
以下





## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

### 18 威嚇性阻擋 18 Intimidation

Hand traces small  
arc in front of  
face

一手垂直手指向上(拇指近臉，尾指  
在外)，在面前畫小拱形



### 19 接觸犯規 19 Contact

Hand, palm facing  
down, taps opposite  
forearm

雙手掌心向下，一手輕拍打另一前  
臂



### 20 告誡 20 Caution

Elbow bent, arm angled  
across head, palm facing  
towards player

手肘屈曲，手臂朝上並置於頭上，  
掌心朝著(被告誡之)球員





## 附錄B: 裁判員手號 UMPIRE HAND SIGNALS

**21 警告**

**21 Warning**

Arms crossed  
above head

雙臂於頭上交叉著



**22 暫停作賽**

**22 Suspension**

Arm held vertically  
with 2 fingers  
displayed

手臂垂直高舉展示兩隻手指



**23 驅逐離場**

**23 Ordering off**

Hand sweeps from  
player towards  
team bench

手臂由被逐球員橫掃向球員席



## 附錄C: 裁判員用語 UMPIRE TERMINOLOGY

當裁判員判罰犯規時，應使用正確之用語指出犯規，包括使用正確用語以指出犯規球員之位置[規則5.1.1(ii)]及球場區域[規則3.1]。在裁判員清晰地說明罰則後[規則6.1.2(i) (a)]，球員應明白犯規及改變他們的行為。在國際性級別比賽，應使用精確而簡潔的用語。在其他國際性以下級別之比賽，裁判員或須附加更多資料以確保球員理解及注意他們應如何改變他們的行為。

規則	用語
8.2 中圈球 (Centre pass)	8.2.1(i) 位置不正確 (positioned incorrectly) 8.2.1(ii) 及(iii) 闖入 (breaking) 8.2.2(iii),(iv)及(v) 中圈球沒有被觸及(untouched)
8.4.1 出界 (Out of court)	8.4.1(c) 持球(超過3秒) (held ball) 8.4.1(d) 步法 (footwork) 在其他情況下，使用不正確界外球(incorrect throw in)
8.5 爭球 (Toss up)	8.5.2(ii) 過早移動 (moved early) 8.5.2(iii) 干擾爭球 (interfere with toss)
9.4.1 控球的方法 (Methods of playing the ball)	9.4.1(iii)及(vii) 持球(超過3秒) (held ball) 9.4.1(iv)及(v) 重控 (replayed ball) 9.4.1(vi) (a) 踢 (kick) 9.4.1(vi) (b) 跌在球上 (fall on ball) 9.4.1(vi) (c) 拳擊 (strike) 9.4.1(vi) (d) 滾動 (roll) 9.4.1 (viii) 在地上控球 (playing the ball on the ground) 9.4.1 (ix) 使用球柱 (using goalpost)
9.6 步法 (Footwork)	9.6.3 (i) 拖行 (drag) 在其他情況下，使用步法(footwork)
10.2 射球的要求(Requirements for taking a shot)	10.2 (i) (a) 不正確射球 (incorrect shot) 10.2 (ii) 干擾射球 (interfere with shot)
12. 接觸 (Contact)	12.1及12.2 接觸 (contact) 12.2.1 引致接觸 (causing contact) 12.2.2 不可避免之接觸 (inevitable contact) 12.2.3 雙方同時接觸 (simultaneous contact)
所有其他犯規	使用適當的規則標題術語

## 附錄D 因應不同比賽水平作出變化

### VARIATIONS FOR OTHER LEVELS OF PLAY

如非屬國際性賽事，比賽規則可因而作出變化。變化之程度將取決於比賽之級別。如屬精英級別比賽，變化應比較少，而級別較低之變化則會較為廣泛。

球賽主辦當局應制定球賽規則之變化。無論任何變化形式，都必須保持投球比賽的完整性及不應該改變它原本的比賽模式。以下是一些可能使用的變化示例。

#### (i) 球隊 Teams

- (a) 可以由相同或不同性別的球員組成
- (b) 可比規定數目擁有較少球隊職員，職員可能會因此承擔較多責任。  
唯球隊合資格醫護人員不可由球員出任及不應擔任其他任何職位。

#### (ii) 器材 Equipment

- (a) 可在戶外場地進行球賽，因而亦可使用不同地面之材料。
- (b) 國際性賽事之皮球會使用三層物料製成(3-ply balls)，較低程度之球賽可使用兩層物料製成(2-ply)。兩層物料製成之皮球(2-ply balls)會以較低壓力62-69 千帕kPa (9-10磅力/英寸<sup>2</sup> psi)充氣。在戶外場地進行之球賽通常會以較低氣壓力充氣。

#### (iii) 比賽時間 Time

- (a) 球賽可只分上、下半場兩節進行，長度亦最多可延長至20分鐘半場。
- (b) 可縮減每節之長度。
- (c) 可縮減休息時間。
- (d) 可修改加時賽之要求。

#### (iv) 賽事及技術人員 Match and Technical Officials

- (a) 可不委派後備裁判員
- (b) 可減少技術人員之數量(唯需要至少委任一名記錄員及一名計時員)。
- (c) 裁判員可用特定名詞闡明判決如用「罰球或射球」(Penalty Pass or Shot) 代替罰球(Penalty Pass)。

#### (v) 年幼球員之球賽 Matches for Young Players

對初學投球、就讀小學的兒童而言，廣泛地修改比賽規則更可取，並能配合他們在身材、強度及技巧程度上之不足。因此，可考慮使用較矮的球柱或較細小的皮球。可通過變化比賽規則而出來的比賽模式，以滿足這些球員的需要。