



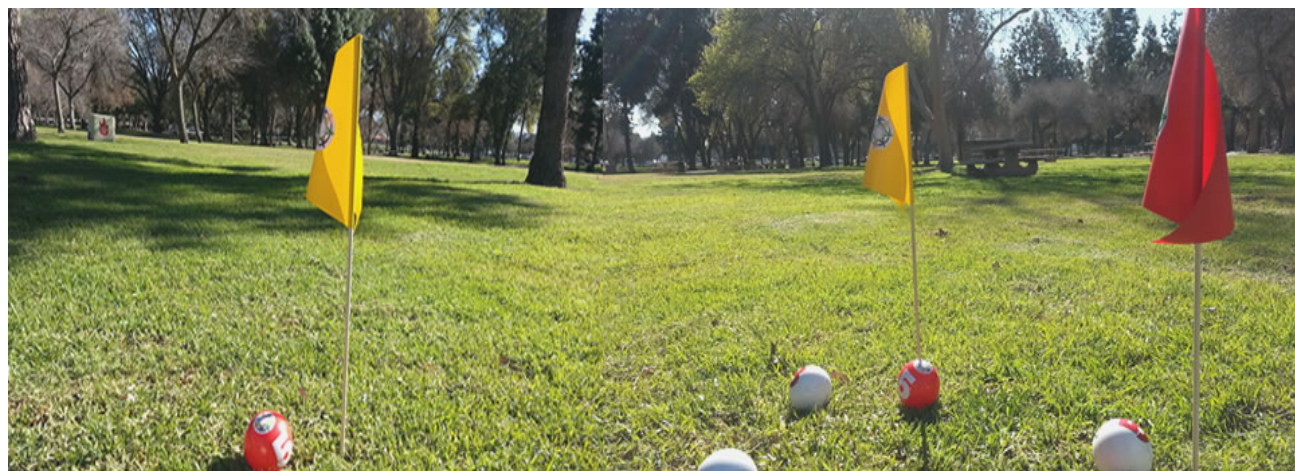
WORLD
WISER SPORT
COMMITTEE



世界 Wiser 运动委员会 Wiser 运动比赛规则手册

【适用于正式 Wiser 球竞赛使用】

简体中文版 1.0
公佈日期: 03-21-2018



© 版权为 WORLD WISER SPORT COMMITTEE®所拥有

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 录

一. Wiser 运动简介	1
二. 制定「Wiser 球正式竞赛规则手册」缘由	3
三. 比赛前准备和礼仪	4
Wiser 比赛基本球具和设备	4
Wiser 竞技比赛方式	5
正式 Wiser 比赛服装要求	6
四. 竞赛场地范围规定	6
Wiser 比赛场地	6
如何布置 Wiser 比赛场地	6
正式竞赛前两队球员排列位置	9
五. Wiser 竞技比赛时间规定	9
六. 如何打 Wiser 球	11
第一阶段：“发球”	11
“发球”的比赛规则	11
第二阶段：“比赛竞技对抗”	14
定义什么是「竞技球」、「初关」、「二关」和「出局」？	14
如何解救被「初关」和「二关」的球？	14
「击球」	16
「布球」	16
打 Wiser 球的标准站姿	18
打 Wiser 球的三个基本步骤	18
其他比赛规则和注意事项	23
何谓「误击」？	26
如何解救因「误击」被关住的球？	26
「拦击」	27

如何决定比赛胜负?	28
七. 比赛犯规的种类与其相应的处罚	30
一般犯规	30
严重犯规	32
八. 常见比赛问题与解答	33
一般比赛问题	33
有关“发球”的问题	34
有关比赛竞技的问题	35
有关「误击」的问题	39
有关「拦击」的问题	40
九. Wiser 运动比赛常用术语	41
十. 附件: Wiser 比赛记录表	43
十一. 本竞赛规则手册使用声明	44

图表目录

图一：布置 Wiser 比赛场地	8
图二：比赛前两队球员站立位置.....	10
图三： Wiser 球比赛基本规则图解 (Wiser 1-2-3).....	15
图四：竞技阶段：如何处理已经打出外围线的球？	22

一. Wiser 运动简介

Wiser 球（中文称为“高智尔球”），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，无论男女老幼，都有权利享受 Wiser，因为 Wiser 是大自然赋予人类的强身健体、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，和平帮助世界。」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、手腿麻木，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，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聪慧，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，开发脑力聪慧，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. 制定「Wiser 球正式竞赛规则手册」缘由

很多 Wiser 运动团体在举办正式 Wiser 球竞赛时，由于适合正式 Wiser 球竞赛的场地有限，再加上赛制的安排和参加竞赛球队的数目太多，如果不特别限定竞赛场地的范围和每场比赛时间的话，主办竞赛的单位很难如期完成所有的比赛。因此针对此需求，世界 Wiser 运动委员会经过多次的开会讨论后，特别制定本「Wiser 球正式竞赛规则手册」。（以下简称为“竞赛规则手册”）本“竞赛规则手册”统一订定出正式**竞赛场地范围的大小和每场比赛时间的规定**，并根据这些新规定而对原有一般 Wiser 运动规则作出相应性的修改。

除此之外，自从世界 Wiser 运动委员会于公元 2013 年 11 月 30 日正式公布「[Wiser 运动比赛规则手册](#)」**1.0 版本**以来，这几年来本会陆续收到大家在实际比赛中发生的一些关于规则方面的问题或对于某些规则提出的回馈和建议，因此本会也特别藉此机会对于原有的某些规则方面作出修改或补充，例如：将原有的犯规种类和其相应的处罚方式简化，让比赛球员和执法的裁判员能更容易的去遵守和执行。

各 Wiser 运动团体在举办正式 Wiser 球竞赛时，必须遵守和使用此适用正式 Wiser 球竞赛的“竞赛规则手册”版本。

三. 比赛前准备和礼仪

Wiser 比赛基本球具和设备

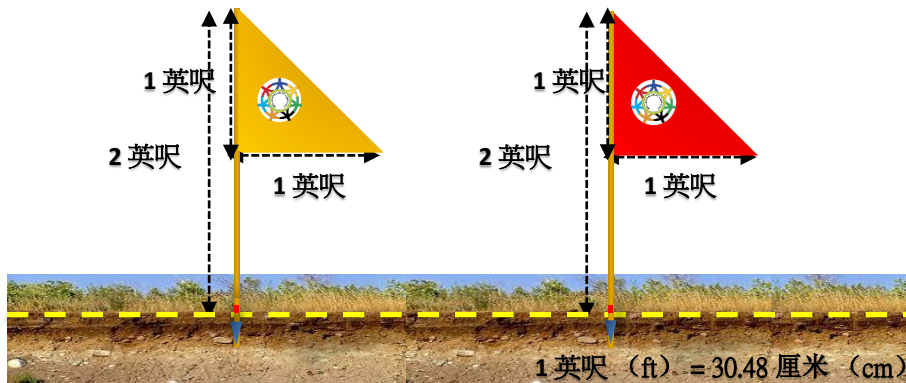
1. Wiser 比赛球:

每颗球的直径约 90 毫米 (mm)，重量约 168 克 (g)。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 30.48 厘米 (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 60.96 厘米 (2 英尺)。



3. 准备一条 12 米 (m) 长的绳子来设定“中界线”。

4. 准备一面 91.44 厘米 (3 英尺) 高的蓝色旗子来标示“中心点”。

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。
- 正式 **Wiser** 比赛, 每队可有 **8** 人登记报名, 每场比赛 每队可任选其中 **7** 人上场比赛, 剩下 **1** 人为替补球员。每场比赛一旦选定 **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。
- 除比赛球员外, 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。

四. 竞赛场地范围规定

Wiser 比赛场地

因应各 Wiser 运动团体举办正式 Wiser 球竞赛时必需设定**竞赛场地范围**的需要，世界 Wiser 运动委员会特别统一制定以下竞赛场地范围大小：

首先**竞赛场地范围**的长度必须介于 30 米至 43 米之间，而宽度不能大于其长度。

如何布置 Wiser 比赛场地

以下为布置 Wiser 比赛场地的步骤: (请详见[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”，并标示“中心点”。中心点为距离中界线两端各为 6 米的中点，中心点用一面蓝色的旗子来标示。

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)

第三步：布置“内围线”范围*：设置 24 米长 x 12 米宽的矩形范围作为“内围线”。

第四步：布置“外围线”范围：

（“外围线”范围即是竞赛场地范围），其长度必须介于 30 米至 43 米之间，而宽度不能大于其长度。（例如图一竞赛场地范围设定长为 36 米和宽为 24 米就符合此项规定。）

* “内围线”范围即原有「围捕线」的范围，但请注意，如已设定竞赛场地范围后，围捕线规则就不再适用。但如果不是正式竞赛而是一般练习或推广，因打球场地没有范围限制，就还是有围捕线的规则。

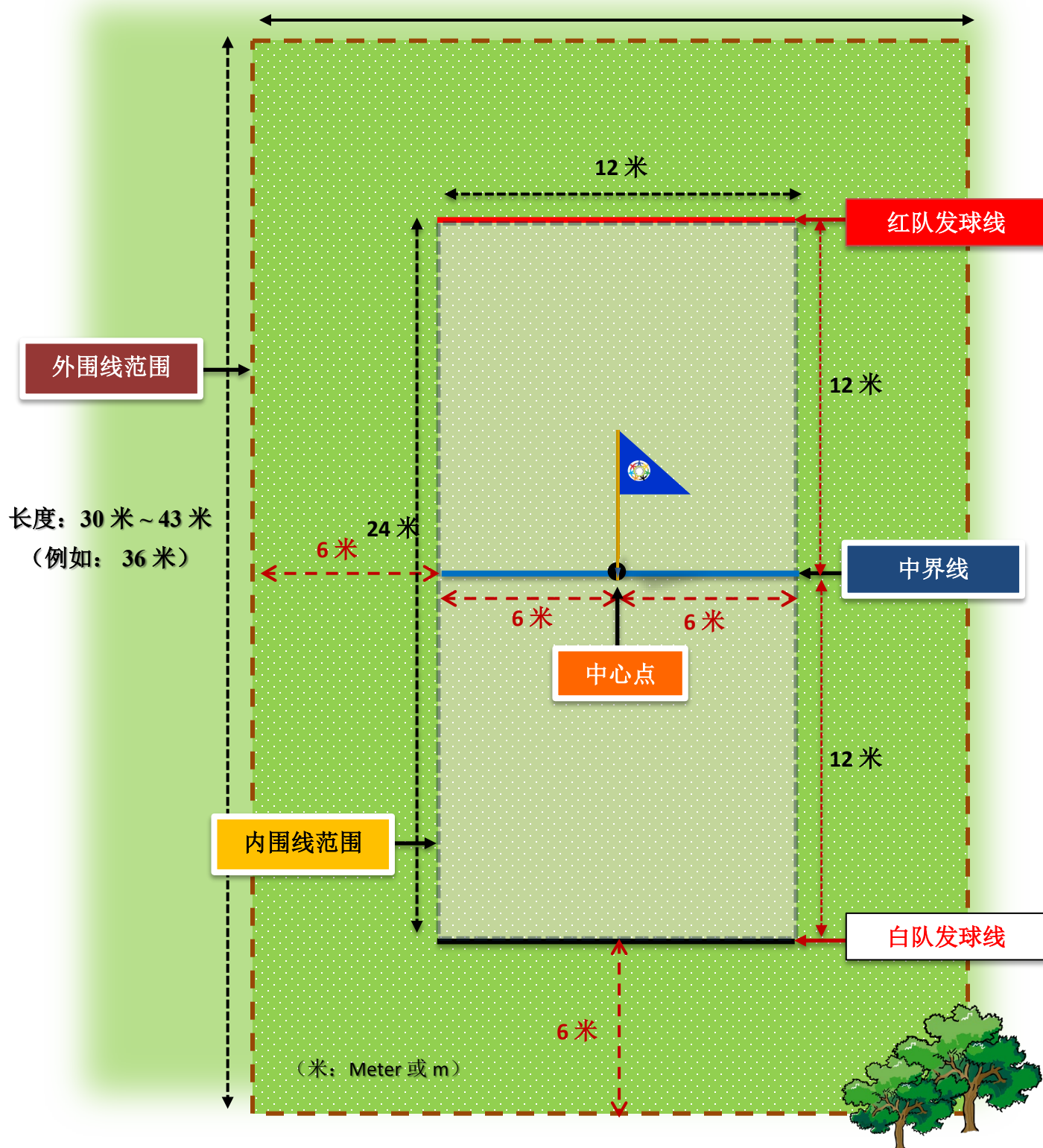
限制竞赛场地范围后的相应规则修改

1. 由于已经设定竞赛场地范围，因此原先规则手册中所规定的「围捕线」规则将不再适用。

2. 如何定义「出界」球（即球员将球打出外围线外）？

- 「出界」的定义：必须是（1）整颗球完全出了外围线外，加上（2）球曾经碰到外围线外的地面、人员或其他障碍物就被判定为「出界」，例如：如果是压线球是不能被判定为「出界」球。
- 如果球已击中外围线外的地面、人员或障碍物后，然后再弹回到比赛场地内也算「出界」。「出界」的判定需依据该球第一次碰触外围线外的障碍物或地面后的落点来判定，而不是根据球最后的落点来判定。因此只要球第一次的落点符合以上「出界」的定义，就判定该球为「出界」。
- 「出界」的球原则上是由助理裁判员负责将球拿回来比赛场地内继续比赛。但如果比赛没有设置助理裁判员，就由该场执法裁判员指派插旗员或记分员负责将出界球拿回场内继续比赛。但请特别注意任何球员不能自行将「出界」的球拿回，否则将被判犯规一次。

图一：布置 Wiser 比赛场地



正式竞赛前两队球员排列位置

- 正式 Wiser 竞赛，分红、白两队，团体赛每队 7 名球员，每位球员 打一颗球。
- 如[图二](#)所示，团体赛时，每队球员站立在自己相应球队的发球在线，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。

五. Wiser 竞技比赛时间规定

各 Wiser 团体举办正式 Wiser 球竞赛时，由于赛制的安排和参加比赛球队的数目太多，如果不限定每场比赛时间的话，主办单位很难如期完成所有的比赛。因此针对限定竞技比赛时间的需要，世界 Wiser 运动委员会特别统一作出以下比赛时间的规定和对原有比赛规则作出相应性的修改：

1. 如需限定竞技比赛时间，团体 7 人赛每场比赛的时间统一设定为 90 分钟（即 1 个半小时），而单人和双人比赛每场比赛的时间则 统一设定为 60 分钟。
2. 宣布每场比赛时间的开始和结束以及记录整场比赛的时间皆由**比赛执法的裁判员负责**。
3. 当每场比赛开始后直到比赛结束前，之间没有任何中场休息的规定。除非有特别紧急状况（例如：有球员受伤或不舒服无法继续比赛），否则比赛计时将连续进行而不会有任何暂停。
4. 但当执法裁判员判定有紧急状况或对于判决双方球队有争议，比赛当场裁判员无法立即解决。此时裁判员可暂停比赛时间，原则上每次暂停时间规定为 1 分钟，但如果暂停时间超过 1 分钟，而争议还无法解决时，执法裁判员可视情况来决定是否继续延长暂停比赛的时间，或向大会裁判组或组委会报告处理。请注意如裁判员决定继续比赛则比赛计时将继续，而暂停时间并不包含在比赛时间内。

图二：比赛前两队球员站立位置



六. 如何打 Wiser 球

第一阶段：“发球”

“发球”的比赛规则

- 比赛开始前，由两队队长抽签或猜拳（猜掷铜板）来决定由哪一队先发球。比如白队抽中或猜赢先发球，接着轮红队，然后两队交替轮流把球发完。
- 发球前，两队的球都依每位球员的号码放置在每一位球员站立在发球线相应位置的前面地上或小圆锥上。（见[图二](#)）
- 每次轮到该队发球时，只限一位球员发球，但发球不需要按照每队球员数字编号的顺序发球。
- 当轮到某队发球时，该队球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，而不是只由队长一人下命令指定。
- 发球前允许球员（不限制队长或发球员本人）到场中探勘对方发球位置，来决定其将发球的位置，但将开始发球时，任何探勘的球员必需迅速回到其规定的发球线位置。
- 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。发球也必需按照打 Wiser 球的[标准站姿](#)和[三个基本步骤](#)来发球。
- 每队每次发球时有 **20 秒** 的讨论时间限制，此 20 秒时间限制的宣布和记录皆由该场执法裁判员负责。此 20 秒的讨论时间是包含球员讨论、决定由某位球员发球，到被指定发球的球员在裁判员吹哨后将球拿在手上为止。**如超过 20 秒的讨论时间限制，该发球球队还未有人将球拿在手上，则该发球球队将被判为犯规一次。**另外，发球球员在裁判员吹哨拿球后必须在 10 秒的时间内将球打出，否则也视同犯规一次。

- 发球时必须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，不管击中同队或对方的球都不算犯规，算是有效的发球也是发球战略的一种。如果被击中的球还停留在竞赛范围内没有出界则不需回复原位；但如果被击中的球出了外围线外则必须拿回其被击中前原先球的位置。
- 发球没有固定的方向、路线和远近，**但发球的范围必须局限在界定的竞赛场地范围内（外围线内）**。
- 双方球队在发球时，如果有任何球员将球发出外围线外而出界，将被判「犯规」一次。
- 双方球队在每一场比赛的**发球阶段**都享有第一次「犯规」免被处罚的豁免权，之后如再有任何的犯规将会被处罚。请注意第一次犯规免被处罚的豁免权只有在发球阶段。当进入竞技阶段后，就没有此第一次「犯规」免被处罚的豁免权，任何犯规都必须处罚。例如：双方球队在发球时，第一次将球打出外围线外将不会被处罚，打出界外的球员必须将球拿回来重新发球。
- 但如果之后再有任何球员发球出界或有其他发球犯规时就需要被处罚，处罚的方式为该犯规球员需将球拿回其发球在线原先放球的位置上不能重新发球。要等到双方所有球员都发球结束，进入竞技阶段后，球队中如有任何发球出界或其他犯规尚未发球的球员则必须先把球发完，该球队才能开始进攻，此时发球也必须符合团体比赛过中界线的球数规定（即最少 **2** 球和最多 **5** 球必须发过中界线）。
- 举例来说：比赛开始前双方球队抽签或猜拳（或猜掷铜板），假设由红队猜赢先发球，但发球时红队 5 号球员发球时犯规并将球打出，此时由于红队是在发球阶

段第一次犯规享有免被处罚的豁免权，因此不需要被处罚。红 5 号球员必须将球拿回来重发。但之后如果在发球阶段有任何红队球员（例如：红 3 球员和红 6 球员）再犯规时就需要被处罚。处罚的方式为犯规的球员必须将球拿回放在其发球在线原先放球的位置上不能重发。必须等到双方所有球员都发球完毕，进入竞技阶段后，原本该由红队先进攻，但红队中有因之前有发球犯规尚未发完球的红 3 球员和红 6 球员，则红队必须先等待此两位球员发球完毕后，才能开始进攻。例如：红队首先选择红 6 球员先发球，接下来就轮到白队进攻，如果白队没有任何犯规未发球的球员则白队可直接进攻，而不需等待红队犯规的红 3 球员发完球才能进攻。但请特别注意白队进攻球员可进攻红队其他已发球完毕球员的球，但不可对因发球犯规而尚未发球的对方球（例如：红 3 球）进行攻击，如果任何进攻球员进攻中尚未发球的球算犯规一次，击中无效。

第一阶段“发球”结束后，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在线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或猜赢的球队先进攻，然后再换另一队进攻，接着双方就轮流交替互相进攻。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」。

定义什么是「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」自由地击球或布球（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」（布阵）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

「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：

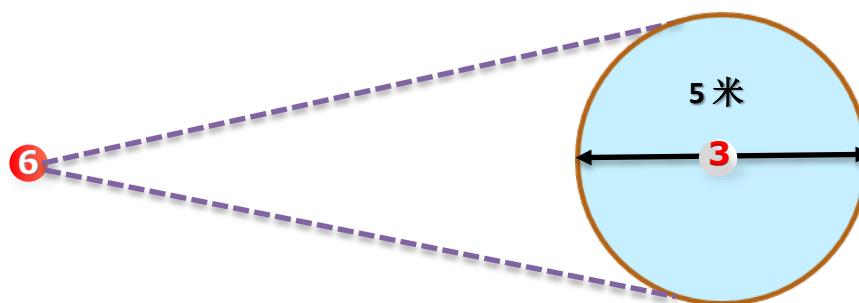
1. 「**平布**」：在宽广、平坦，较少障碍物的平地上，布阵 Wiser 球，称为「平布」。
2. 「**掉布**」：如前面有障碍物高低不平，乃至超过人的高度，无法以「平布」的方式布阵，可将球抛掷越过障碍物，或抛到障碍物的顶端上，称为「掉布」。
3. 「**隐布**」：将球布阵隐藏起来，不易使对方打击，以达到隐袭的效果。例如：将球隐藏在草丛、树洞里或障碍物之后，使对方难以攻下。

「布球」的规定：

- 如果布球时，球不小心击中对方或自己同队的球，仍然是判为“有效击球”。
- 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再开始重新计算，该队又有连续三次布阵的机会。**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。如果第五次再继续布阵，该队下两次成功击中对方的球也不算，依此类推。**
- 为了杜绝球员利用**假进攻真布阵的方式**来规避超过连续三次布阵还继续布阵的处罚，因此特别制定以下具体的方式来判定球员是进攻还是布阵？

不管是滚击或空中抛击，只要进攻球的行进轨迹曾经进入或穿越欲进攻目标球为圆心直径 5 米的圆形范围内就判定为进攻，而不必限制非要进攻球的第一次落点（如空中抛击）的第一次落点落在以被攻击目标球为圆心直径 5 米的圆形范围内。除此之外就判定为布阵一次，尽管球员跟裁判员表明要进攻。但请注意现场的执法裁判员也必须根据现场的实际状况来做出客观的判断该球员是否有假进攻真布阵的行为。

例如红 6 球进攻白 3 球，只要红 6 球的第一次落点（空中抛击）或球员以滚击的方式将球打进入以被攻击目标球（白 3 球）为圆心直径 5 米的圆形范围内就判定为进攻。



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 Wiser 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，该球员必需要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能有机会进行拦击。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后, 必须等待裁判员吹哨该球员才可拿球, 否则视同犯规一次。(但拦击球员不包含在此规定) 球员拿球后必须在 10 秒的时间限制内将球打出, 否则视同犯规一次。

竞技阶段：如何处理已经打出外围线的球（出界的球）？

在竞技阶段时, 任何球员在进攻击球或布阵时将球打出外围线外, 不算犯规, 但需依以下不同情况将出界的球拿回比赛场地内继续比赛。

情况一：任何球员在进攻击球时, 如果没有打中对方球而将球打出外围线外, 将出界的进攻球拿回竞赛场地内的处理方式。

举例说：如果红 5 球欲进攻白 2 球, 但没有击中白 2 球而出了外围线被判出界, 在此情况下如何将出界的红 5 球拿回竞赛场地内继续比赛？

- 首先如图四所示, 裁判员必需选择两个基准点：中心点的位置（图中 O 点）和红 5 球出外围线的位置（图中标记“X”的 B 点），此出外围线的位置由比赛执法主裁判员来判定此基准点, 当主裁判员不确定时, 可由助理裁判员（或插旗员）来辅助主裁判员确认。
- 主裁判员可站在中心点 O 点后的位置, 而助理裁判员或插旗员可站在外围线 B 点后方朝向中心点 O 点的位置, 两人面对 想象有一条由 B 点为起点连接 O 点为终点的 BO 直线。
- 然后将出界的红 5 球拿回放在从 B 点出发, 沿着 BO 直线, 与内围线相交的位置, 即图中 C 点的位置。

情况二：举例说如果白 1 球进攻红 4 球，但没有击中 红 4 球而出了外围线被判出界，但如依照情况一将出界的白 1 球拿回放在内围在线的位置刚好有其他球（例如：图四中的红 2 球），请问此种情况应该如何处理？

- 首先如**图四**所示，裁判员必需选择**两个基准点**：中心点的位置（图中 O 点）和白 1 球出外围线的位置（图中标记“X”的 E 点），此出外围线的位置由比赛执法主裁判员来判定此基准点，当主裁判员不确定时，可由助理裁判员（或插旗员）来辅助主裁判员确认。
- 主裁判员可站在中心点 O 点后的位置，而助理裁判员或插旗员可站在外围线 E 点后方朝向中心点 O 点的位置，两人面对想象有一条由 E 点为起点连接 O 点为终点的 EO 直线。
- 然后将出界的白 1 球拿回放在从 E 点出发，沿着 EO 直线，与内围线相交的位置，即图中 F 点的位置。但在此情况由于 F 点的位置已经有红 2 球了，所以就无法像情况一的处理方式一样，将白 1 球拿回放在 F 点的位置。此时只能把白 1 球放在红 2 球旁边的内围在线。至于要放在红 2 球的左侧或右侧的内围在线则必须取决于白 1 球原来的位置（即图中 D 点）。**也就是说选择放球的位置必须要与白 1 球原来的位置（即图中 D 点）在 EO 直线的同一侧（即图中 G 点的位置上。）**裁判员放置球时，球与球之间必须保持适当的距离（例如：大约一脚掌或 1 英呎的距离）。

情况三：任何球员在布阵时将球打出外围线外，将出界的布阵球拿回竞赛场地内的处理方式。

举例说如果白 7 球布阵而出了外围线，在此情况下如何将出界的白 7 球拿回竞赛场地内继续比赛？

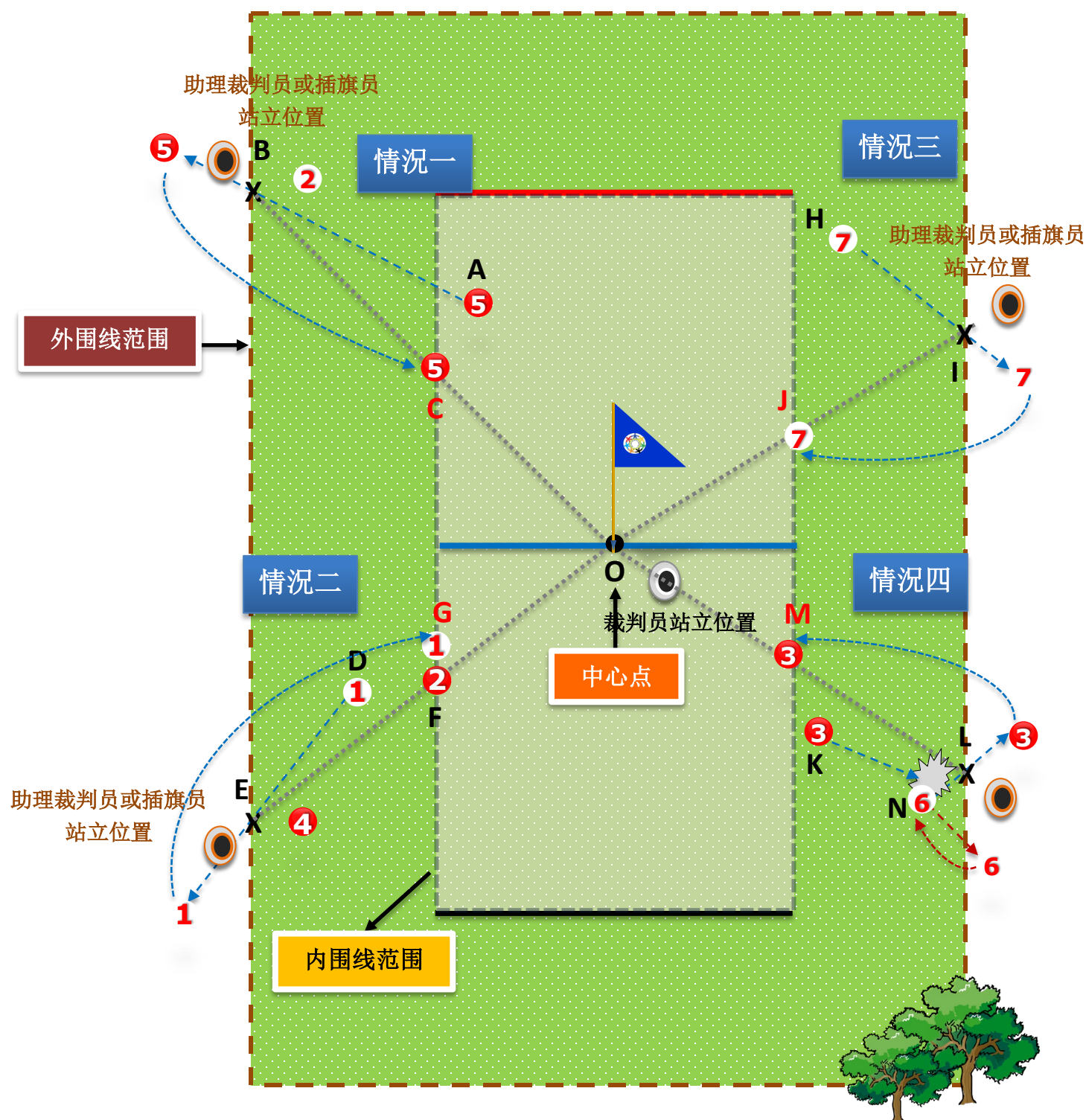
- 同样地如[图四](#)所示，裁判员必需选择两个基准点：中心点的位置（图中 O 点）和白 7 球出外围线的位置（图中标记“X”的 I 点），此出外围线的位置由比赛执法主裁判员来判定此基准点，当主裁判员不确定时，可由助理裁判员（或插旗员）来辅助主裁判员确认。
- 主裁判员可站在中心点 O 点后的位置，而助理裁判员或插旗员可站在外围线 I 点后方朝向中心点 O 点的位置，两人面对想象有一条由 I 点为起点连接 O 点为终点的 IO 直线。
- 然后将出界的白 7 球拿回放在从 I 点出发，沿着 IO 直线，与内围线相交的位置，即图中 J 点的位置。

情况四：如果任何球员在进攻击球时，击中对方球并把对方球击出外围线外或将自己球也打出外围线外，此时如何将这些出界的球拿回比赛场地内继续比赛。

举例说如果红 3 球进攻白 6 球，红 3 球击中白 6 球而出了外围线，而白 6 球被击中后也出了外围线外，在此情况下如何将出界的红 3 和白 6 球拿回比赛场地内继续比赛？

- 同样地如[图四](#)所示，首先被击中而出界的白 6 球将被拿回放在其原先未被击中前原有球的位置（即图四中 N 点的位置）。如果被击中的球原先的状态是「竞技球」就变成「初关」插黄旗；如果原先是「初关」，该球被击中就变成「二关」插红旗。
- 进攻球红 3 球击中白 6 球后而出外围线了，该出界的红 3 球也是依照情况一的方式来把球拿回比赛场地内继续比赛（请见[图四](#)说明）。

图四：竞技阶段：如何处理已经打出外围线的球？



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。
- 竞技阶段时，每队每次进攻讨论的时间有以下限制：
 - 当比赛有时间限制时（不管团体赛 90 分钟或单人、双人赛的 60 分钟），每场比赛竞技阶段时每队 **1 分钟讨论时间**的次数将被限制为最多 **15** 次。（由记分员负责记录次数，当任何球队达到 **12** 次时必须提醒裁判员和该球队队长。）
 - 当轮到每队进攻开始时，进攻球队的队长需立即向裁判员表明是否该次进攻要使用 **1 分钟**的讨论时间。如表明要使用 **1 分钟**讨论时间，但使用的时间不满 **1 分钟**仍被判定为使用一次。
 - 当进攻球队决定使用 **1 分钟**的讨论时间限制时，此 **1 分钟**的讨论时间计时是从裁判员宣布轮到由某队进攻开始计时（例如：现在由红队进攻），其中可包含球员讨论、决定由某位球员进攻，到被指定进攻的球员在裁判员吹哨后将球拿在手上为止，都必须在 **1 分钟**的时间限定内完成，否则视同犯规。当球员拿球后必须在 **10 秒**内将球打出，否则也将被判犯规一次。
 - 但如果球队在轮到进攻时表明不使用 **1 分钟**讨论时间，则该球队讨论时间的限制将为 **20 秒**。此 **20 秒**讨论时间的次数在比赛中并没有限制。如同发球阶段，此 **20 秒**的讨论时间是包含球员讨论、决定由某位球员进攻，到被指定进攻的球员在裁判员吹哨后将球拿在手上为止。如超过 **20 秒**的讨论时间限制，该进攻球队还未有人将球拿在手上，则该进攻球队将被判为

犯规一次。同样地，进攻球员拿球后必须在 10 秒的时间内将球打出，否则也视同犯规一次。

- 如果某球队进攻时快超过 20 秒讨论时间，但该球队还未使用完规定的 15 次 1 分钟讨论时间限制时，**该队队长可在 20 秒限制时间快结束之前，向裁判员表明更换使用 1 分钟讨论时间。**经裁判同意后，则该次进攻将判定为该进攻球队使用了一次 1 分钟讨论时间；但如果该进攻球队已使用完 15 次 1 分钟进攻时间，则该球队如有任何进攻超过 20 秒的讨论时间限制，将被判犯规一次。
- 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，队员们可以快速集合到队长身边轻声讨论战术，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 分钟或 20 秒快到之前，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旁边。
- 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。
- 如果裁判员人数足够，要求每场比赛执法时需有主裁判员和助理裁判员各一名。助理裁判员的主要职责是协助裁判确认是否球有被击中和负责将打出界的球拿回比赛场地内。

- 进攻时，进攻球员可向裁判申请移动旗子位置的要求！移旗的理由**不需限定**旗子挡住其进攻球的行进路线或旗子挡住进攻球离去的路线，只要进攻球员认为**邻近**目标球的旗子会妨碍其进攻就可要求移旗。但移旗要求必须经裁判同意认为合理后，插旗员可先将旗子暂时拔起，让进攻球员方便进攻，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。
- 当裁判宣布比赛结束的那一刻：
 - 如果在比赛结束时间宣布之后，有任何进攻球员球还拿在手上尚未打出，任何在超过比赛结束时间宣布之后，才离手打出的球都被判定为无效！
 - 但如果在比赛结束时间宣布之前，该进攻球员的球已离手，在比赛结束时间宣布之后如果有击中球（不管是对方球或自己的球）仍然被判定为有效！

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！
- 当红队球员在裁判员哨音后将球拿起，只要球尚未离开红队进攻球员手之前，白队队长还可以下指令拦击。但一旦红队进攻球员将球打出后，白队队长就不可以下指令拦击了。
- 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，就输了此次比赛，另一队就获胜，裁判员就宣布比赛结束。
- **但当比赛有时间限制时，**若在正规比赛时间结束后，两队仍无法分出胜负时，此时必须制定一套计分的方式才能分出比赛胜负。

以下为世界 Wiser 运动委员会针对此种情况制定出以下的计分方式：比赛结束时，裁判员必须依照双方球队在比赛结束后，每队还剩下不同球状态的球数乘以其相应球状态的加权点数来统计双方球队的最后比赛加乘总分，以判定比赛是由那一队获胜？

球的状态	加权点数
竞技球	5 分
被初关的球（被插黄旗的球）	2 分
被二关的球（被插红旗的球）	1 分

举例来说，如果比赛结束时，双方还无法分出胜负。但双方球队剩下不同球状态的球数如下：

红队加权总分计算

球的状态	球数	加权点数	加乘计分 (球数 x 加权点数)
竞技球	3	5 分	15 分
被插黄旗的球	1	2 分	2 分
被插红旗的球	1	1 分	1 分
		加权总分	18 分

白队加权总分计算

球的状态	球数	加权点数	加乘计分 (球数 x 加权点数)
竞技球	2	5 分	10 分
被插黄旗的球	2	2 分	4 分
被插红旗的球	1	1 分	1 分
		加权总分	15 分

经计算两队的分数，因为红队的比赛加权总分 18 分大于白队的 15 分，裁判就判定由红队获得比赛的最后胜利。

但如果双方球队的比赛加权总分还是平手而仍然无法分出胜负时：

- 这时双方球队就必须以轮流击中 5 米定点球的方式，来决定最后比赛胜负。
 1. 首先双方必须重新猜拳或抽签以决定两队掷球的先后顺序。 决定先后顺序后，两队排队然后轮流派一位球员掷球。
 2. 如果是团体 7 人赛，两队 7 名队员可排好队轮流掷球，球员排队的顺序可由双方球队自行决定，不需依照球号顺序。
 3. 每次每位球员只能掷 1 球，以击中前方 5 米处的目标球成功一次计得 1 分。当两队轮流完 5 人掷球过后，哪个球队成功击中目标球的次数较多者（即分数高者）获胜。 但如果两队第一轮 5 人击中目标球的次数还是平手时，之后的掷球就按照两队原有排队的顺序进行骤死赛（Sudden Death）。从第六位球员开始，只要任何其中一队先击中目标球，而接着另一队未击中的话，裁判员即立刻宣布比赛结束，由先击中 5 米目标球的球队获胜。
- 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。

七. 比赛犯规的种类与其相应的处罚

为了防范有些球员不遵守比赛规则，因此必须针对其犯规的程度来制定相应其程度的处罚方式以维护比赛公平。

根据犯规程度的轻重不同，可简单分为以下「一般犯规」和「严重犯规」两种，其相对的处罚方式也有所不同。

一般犯规

常见的「一般犯规」种类如下：

1. 发球阶段时，将球发出外围线外（出界）。
2. 发球阶段或竞技阶段使用 20 秒讨论时间，如超过 20 秒的讨论时间限制，该发球或进攻球队还未有人将球拿在手上，则该球队将被判为犯规一次。
3. 发球球员不站在其发球在线相应其球号的位置上发球。
4. 竞技阶段时，当进攻球队队长向裁判员表明使用 1 分钟讨论时间限制后，如超过 1 分钟的讨论时间限制，该进攻球队还未有人将球拿在手上，则该球队将被判为犯规一次。
5. 当比赛有时间限制时，1 分钟讨论时间的次数超过 15 次。
6. 发球或进攻球员在拿球后，未依规定在 10 秒的时间内将球打出。
7. 非进攻权队伍的球员未站在自己号码的球周边（必须小于 5 米内才算犯规）。
8. 球员发球或进攻时，未等待裁判员吹哨就拿球。(拦击不包含在此规定)
9. 以声音、言语或肢体干扰进攻球员。
10. 「出局」的球员再进入比赛场地。
11. 球员自行移开球行进路线上任何障碍物(如树枝或石头等)或旗子。
12. 球员自行将出界的球拿回比赛场地内。
13. 球打出时，后脚超过前脚(固定脚)的位置。
14. 当拿起球后，更换前脚(固定脚)站立的位置。

15. 脚不小心踢到球。
16. 拿错误的号码或颜色的球打球。
17. 以肢体非法碰触到持球者或故意阻挡球的行进。
18. 比赛竞技时，同队有一人以上同时掷球。
19. 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。
20. 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。
21. 击中对方球时，手没有放开球。

以下为针对「一般犯规」的相应处罚方式：

双方球队在每一场比赛开始的**发球阶段**都享有第一次犯规免被处罚的豁免权，之后的比赛中再有任何的犯规将都会被处罚。请特别注意在竞技阶段，双方球队并没有第一次犯规免被处罚的豁免权。

之后双方球队如再有任何的犯规，就需要被处罚，**每犯规一次就丧失该次进攻机会或判定该次进攻无效。**

例如当犯规时：

1. 如球尚未打出去，球员不可重新击球或布阵，该球队将被判丧失这次进攻机会而轮到对方球队进攻；
2. 但如球已打出去但未击中球或是布阵已将球打出，该犯规球员必须将球拿回原来位置，但也算进攻或布阵一次，接下来就由对方球队进攻；
3. 但如球已打出去而且击中球，击中对方球和自己同队球都被判无效，进攻球和被击中球皆需拿回其原来位置，也算进攻一次，接下来也由对方球队进攻。

- 当任何球员累计犯规达到**3次**时，该球员下次再犯规一次时就依下列规则处罚：

如果其原来球的状态是竞技球，就判为「初关」插黄旗；如果原来是「初关」就变为「二关」改插红旗；如果原来是「二关」就被判「出局」。

- 当任何球队累计犯规达到**10次**时：

下次只要该球队任何球员再犯规一次时，该球队就加罚丧失一次进攻机会。

严重犯规

常见的「严重犯规」种类如下：

1. 球员间互相争吵不听裁判员劝告。
2. 故意掷球打到别人
3. 不服从裁判员判决, 坚持己见者。
4. 辱骂或以肢体顶撞裁判员。

「严重犯规」的相应处罚方式：

- 当有任何球员严重犯规时，裁判员首先必须马上对该犯规球员提出口头警告，并要求该犯规球员立即停止其犯规行为。
- 但如果该严重犯规球员，不理睬裁判员口头警告而继续其犯规行为，此时裁判员有权利判定该犯规球员马上「出局」，并命令其必须立即拿球离开比赛场地，也不可可在比赛场地边逗留。
- 但如果该严重犯规球员，不服从裁判员判决不愿意离开比赛场地，或其所属球队支持该犯规球员不服从裁判员判决，此时裁判员必须立即将比赛暂停，并马上将此情况向比赛组委会（或主办单位裁判组）报告，由比赛组委会（或主办单位裁判组）裁定对球员或该球队的处罚和决定该场比赛处理方式。

八. 常见比赛问题与解答

一般比赛问题

1. 根据此“竞赛规则手册”，请问正式 Wiser 球竞赛，有没有场地范围上的限制？

因应各 Wiser 运动团体举办正式 Wiser 球竞赛时必需设定场地范围的需要，世界 Wiser 运动委员会特别统一制定竞赛场地范围规定：长度必须介于 30 米至 43 米之间，而宽度不能大于其长度。

2. 根据此“竞赛规则手册”，请问设定场地范围上的限制后，是否还需设定「围捕线」？

由于已经设定竞赛场地范围，因此原先规则手册中所规定的「围捕线」规则将不再适用。

3. 如果球员将球打出后，球有部分压在外围在线，是否被判「出界」？

根据「出界」的定义，必须是整颗球完全出了外围线外，而且球曾经碰触到外围线外的地面、人员或其他障碍物就被判定为「出界」，因此压线球是不能被判定为「出界」球。（请详见[「出界」](#)定义）

4. 如果球已击中外围线外的地面、人员或障碍物后，然后再弹回到比赛场地内是否不算「出界」？

「出界」的判定需依据该球第一次碰触外围线外的障碍物或地面后的落点来判定，而不是根据球最后的落点来判定。因此只要球第一次的落点符合「出界」的定义，就判定该球为「出界」。（请详见[「出界」](#)定义）

5. 根据此“竞赛规则手册”，请问正式 Wiser 球竞赛，有没有时间上的限制？

各 Wiser 团体举办 Wiser 球竞赛时，由于赛制的安排和参加比赛球队的数目太多，如果不限定每场比赛时间的话，主办单位很难如期完成所有的比赛。因此针对限定竞

技比赛时间的需要，世界 Wiser 运动委员会特别作出以下统一的比赛时间规定：团体 7 人赛每场比赛的时间统一设定为 90 分钟（即 1 个半小时），而单人和双人比赛每场比赛的时间则统一设定为 60 分钟。

有关“发球”的问题

6. 请问发球时，每队每次发球是否有时间的限制？

每队每次发球有 20 秒的讨论时间限制，此 20 秒时间限制的宣布和记录皆由该场执法裁判员负责。此 20 秒的讨论时间是包含球员讨论、决定由某位球员发球，到被指定发球的球员在裁判员吹哨后将球拿在手上为止。如超过 20 秒的讨论时间限制，该发球球队还未有人将球拿在手上，则该发球球队将被判为犯规一次。发球球员拿球后必须在 10 秒的时间内将球打出，否则也视同犯规一次。

7. 请问发球时，如果任何一球队没有任何犯规，等进入竞技阶段后该球队是否仍然享有第一次犯规免被处罚的豁免权？

第一次犯规免被处罚的豁免权只有在发球阶段。如果任何一球队在发球时没有任何犯规，当进入竞技阶段后，就没有此第一次「犯规」免被处罚的豁免权，任何犯规都必须被处罚。

8. 根据此“竞赛规则手册”，请问发球时，是否有范围的限制？

根据发球的规则，发球没有固定的方向、路线和远近，只要把球发到规定的竞赛范围内（请参考[问题 1](#)），就不算犯规。双方球队在发球时，第一次将球打出外围线外将不会被处罚，打出界外的球员必须将球拿回来重新发球。但如果之后再有任何球员发球出界就会被判犯规而需要被处罚，处罚的方式为该犯规球员需将球拿回其发球在线原先放球的位置上不能重新发球。要等到双方所有球员都发球结束，进入竞技阶段后，球队中如有任何发球出界犯规尚未发球的球员则必须先把球发完，该球队才能开始进攻。

9. 请问发球时，如果击中同队或对方的球，算不算犯规？

根据此次修改后的规则，发球时不管击中同队或对方的球都不算犯规，算是有效的发球也是发球战略的一种。如果被击中的球还停留在竞赛范围内没有出界则不需回复原位；但如果被击中的球出了外围线外则必须拿回其被击中前原先球的位置。

有关比赛竞技的问题

10. 请问有任何球队在发球阶段犯规，则在进入竞技阶段后，不能先进攻，而必须等犯规的球员把球发完才能进攻。请问该犯规球员被处罚在竞技阶段时发球，如果击中同队或对方的球，是否算误击或有效击球？

由于该犯规球员是在发球的过程，虽然已进入竞技阶段，仍然适用发球阶段的规则，因此如果击中同队或对方的球，是不算误击或有效击球！请按照问题 9的方式处理。

11. 请问如果布球时，球不小心击中对方或自己同队的球，仍然是判为“有效击球”或“误击”？

如果布球时，球不小心击中对方或自己同队的球，仍然是判为“有效击球”或“误击”。但为了防范有球员为了规避对方的拦击，而采取「假布阵真进攻」的方式，虽然目前的规则并没有明定此行为是犯规，但为了比赛的公平起见，裁判员仍可根据现场来判断球员是否采取此「假布阵真进攻」的方式，并有明显的进攻企图。第一次发生时，裁判员可给予第一次警告！但如果该球队有此重复的行为发生，裁判员下一次可直接判有此行为的球员犯规一次。

12. 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。当球员拿球后必须在 10 秒内将球打出，否则也将被判犯规一次。

- 13. 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，就可要求移动或暂时拔起任何旗子？**

根据修改后的规则，进攻时，进攻球员可向裁判申请移动旗子位置的要求！移旗的理由不需局限于旗子挡住其进攻球的行进路线或旗子挡住进攻球离去的路线，只要进攻球员认为邻近目标球的旗子会妨碍其进攻就可要求移旗。但移旗要求必须经裁判同意认为合理后，插旗员可先将旗子换个位置或暂时拔起，让进攻球员方便进攻，等进攻完后再将旗子插回原位。

- 14. 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 分钟或 20 秒讨论后决定由某位球员打球，只要该球员在裁判员哨音后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。

- 15. 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。

16. 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。但前提是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。

17. 请问解救某队被关住的球是否有不同的优先级？

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级：

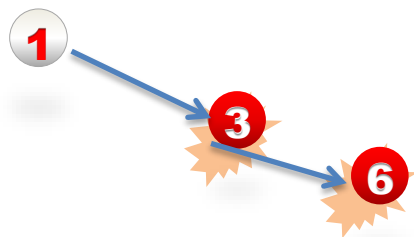
（1）被该甲队某号码球击中而关住的乙队球必须优先被解救；如果有超过一颗乙队球被该甲队某号码球击中，先被它击中的球就先被解救。（请详见[问题 15](#)）

（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 16](#)）；

（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](#)”）

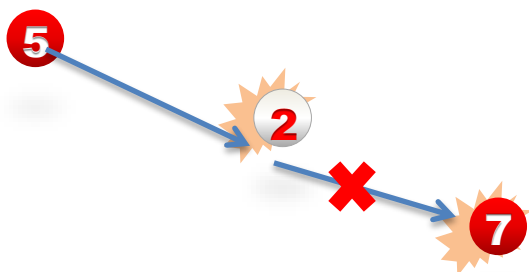
当一次击球时，连续击中多颗球：

18. 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？



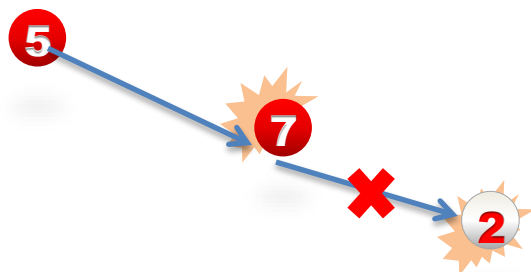
根据规则，白 1 连续击中红 3 和红 6 皆是有效击球，称为“双击”。在此例子两颗红球原来都是竞技球，被白 1 击中后就都被「初关」插黄旗。

19. 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？



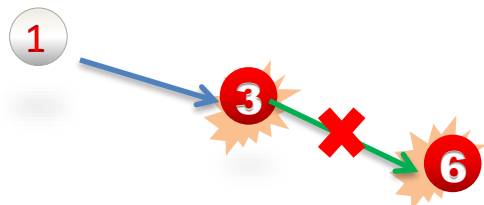
根据规则，红 5 击中白 2 为有效击球，白 2 被初关插黄旗；但红 5 之后再击中红 7 是无效击球。原则规定是：只要先击中对方的球，如果球再继续行进击中同队友的球是不算误击！如在同一次进攻，进攻球击中红 7 球后再继续击中其他球（不管是对方或己方的球）也被判为无效击球。

20. 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。

21. 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！

22. 如果甲队某号码球同时击中乙队两个不同号码的球时，由于击中的先后顺序发生太快，肉眼无法判断，请问裁判员如何判定？

此判定仍然必须由该场比赛的执法裁判员在现场第一时间来判定击中的先后顺序。

23. 如果甲队某号码球同时击中乙队某号码的球和自己同队的球时，由于击中的先后顺序发生太快，肉眼无法判断，请问裁判员如何判定？

在此情况下，统一判定的方式为先击中对方的球有效，而击中自己的球无效，不算误击。

有关「误击」的问题

24. 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

25. 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。

26. 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。

27. 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！

九. 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。 (请参考 图一布置 Wiser 比赛场地)
中心点	中心点为距离中界线两端各为 6 米的中点，用一面蓝色的旗子来标示。
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“ Wiser 比赛记录表 ”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。关于如何使用附件的“ Wiser 比赛记录表 ”，请详见 Wiser 比赛记录表的使用说明 。
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。
内围线范围	设置 24 米长 X 12 米宽的矩形范围。（请参考 图一布置 Wiser 比赛场地 ）
外围线范围	即是竞赛场地范围，长度必须介于 30 米至 43 米之间，而宽度不能大于其长度。(例如，竞赛场地范围设定长为 36 米和宽为 24 米就符合此项规定。)(请参考 图一布置 Wiser 比赛场地)
发球	比赛开始时，球员第一次将球打出布阵，称为「发球」(详见“ 发球 ”)
发球线	两队球员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。（请参考 图一布置 Wiser 比赛场地 ）
出界	打球时，整颗球完全出了外围线外，而且球曾经碰触到外围线外的地面、人员或其他障碍物就被判定为「出界」。

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「 竞技球 」)
初关	当「竞技球」被击中 第一次 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“ 初关 ”)
二关	当「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。(见“ 二关 ”)
出局	(1) 当「二关」的球之后再被球击中 第三次 ，该球的球员就被判为「出局」;(见“ 出局 ”) (2) 或者球误击中同队队友的球，该球也被判为「出局」。(见“ 误击 ”)
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“ 初关 ”)
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“ 二关 ”)
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“ 如何解救被「初关」和「二关」的球？ ”)
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“ 击球 ”)
布球	布球（或称为“布阵”）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“ 布球 ”)
误击	当自己的球打中同队的球，称为「误击」。(见“ 误击 ”)
拦击	拦击是指对方进攻我方时候，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“ 拦击 ”)

十一. 本竞赛规则手册使用声明

1. 此“Wiser 球正式竞赛规则手册”（以下简称为“本竞赛规则手册”）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、变更或删除本竞赛规则手册的任何内容。
2. 本竞赛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. 此次公布的本竞赛规则手册是作为所有正式 Wiser 运动竞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竞赛规则手册，并结合当时、当地的具体情况，制定适合的比赛办法。但请注意任何比赛办法绝不能与本竞赛规则手册所订定的规则原则相抵触。对于世界性的国际级正式 Wiser 比赛，则必须完全遵守本委员会制定公布的本竞赛规则手册执行。世界 Wiser 运动委员会将保留对本竞赛规则手册的修改和对所有 Wiser 比赛规则的解释权。
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，本竞赛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。