

2015 NCCAF Volleyball Tournament Rules and Instruction

2015 年北加州華人文化體育協會排球比賽規則

參賽人員：

每一球隊最多包含十二名球員、一名教練、一名助理教練。

1. 每場比賽前，教練應將填妥并已簽字之球員上場陣容單交給檢錄員或裁判。
2. **當球隊犯規時，裁判鳴笛，并依據下列規則處罰：**
 - (a) 如果有兩次以上連續犯規發生，只算第一次犯規 (b) 如果雙方的犯規同時發生，稱雙方犯規，該球不計，重新比賽。
3. **犯規結果：**犯規的結果，則失一分：
 - (a) 若接發球隊犯規，則發球隊得一分且繼續擁有發球權 (b) 發球隊犯規，則對方隊得一分且得到發球權
4. **勝一局**

第一局至第四局，先獲得 25 分並且至少領先 2 分則勝一局（第五局除外）
若比數為 24:24 時，則必須領先對方隊 2 分為止。（例如：26:24；27:25）
5. **勝一場**

獲得三局之球隊為該場比賽的勝隊。 若局數為 2:2 時，在決勝局（第五局）之比賽，先獲 15 分并領先對方隊 2 分為勝。
6. **球隊未出場及陣容不完整**

若球隊經由裁判員警告後仍拒絕出場，則宣佈取消資格。以每局 0:25 及該場 0:3 的比數由對方隊獲勝。
球隊無正當理由，於規定時間內不上場比賽，即予宣佈缺席，以每局 0:25 及該場 0:3 的比數由對方隊獲勝。
若球隊陣容不完整以致該局或該場不能比賽時，則判該隊於該局或該場比賽失敗。對隊即獲得該局或該場所需的分數或分數與局數。未能完成比賽的球隊則維持其原得的分數與局數。
7. **比賽程序**

擲硬幣：賽前第一裁判執行擲硬幣決定第一局發球權及場地權，若需進入決勝局，第一裁判需再次進行硬幣的選擇。
在兩隊隊長面前進行擲硬幣事宜。擲硬幣獲勝者可任意選擇下列之一：(1) 發球權或者是接發球權 (2) 選擇場地，輸者只有另一選擇。
8. **球隊上場陣容**

各隊必須始終保持六名隊員在場比賽
每局開始時所決定的球員位置輪轉順序均需維持到該局結束
9. **位置**

當發球員擊球的瞬間，雙方球員均需要在各自的場區內依照輪轉次序排列（發球員除外）
球員位置如下：三名沿著球網排列的球員為前排球員，應站在 4 號位置（左）、3 號位置（中）及 2 號位置（右）
另三名為後排隊員，站在 5 號位置（左）、6 號位置（中）及 1 號位置（右）球員之間關係位置。
每一名後排球員的位置均需比其所對應的前排球員離球網更遠。前後拍球員必須依序排列。
球員的位置是以他們足部接觸地面的位置來判定如下：每一位前排球員均必須至少有一足的一部分，較具相對位置的後排球員之雙足更靠近中線。每一位右（左）側球員均必須至少有一足的一部分，較同排中間球員的雙足更靠近右（左）測的邊線。球一旦發出，球員即可在乙方的場區及無障礙區域任意移動。

位置錯誤

- (1) 當發球員擊球的瞬間，若有球員未按其規定位置站立，則判該球員犯規。
- (2) 若發球員擊球時犯規先於位置錯誤之前，判發球犯規。
- (3) 若發球員是擊球後的犯規。
- (4) 位置錯誤之判罰如下：該隊失一球。
- (5) 球員應立即回到正確位置。

輪轉

整局比賽的輪轉順序，發球順序，球員位置都依陣容單來決定。當接發球隊取得發球權時，該隊球員必須依順時針方向輪轉一個位置 (2 號位置的球員輪轉到 1 號位置發球，1 號球員則輪轉到 6 號位置，依此類推)

輪轉錯誤

當發球未按輪轉順序進行時，即為輪轉錯誤。而產生下列結果：輪轉錯誤的球隊應判喪失發球權並由對隊得一分且擁有發球權。除此之外，記錄員應即判定犯錯的正確時間。犯規隊在錯誤期間所得的分數均須取消，其對方隊所得的分數則依然有效。若無法確定錯誤時間則分數不取消，僅判犯規球隊失一球。

10. 球員替補

球員替補是指裁判員允許一名球員退場，並由另一名球員上場代替其位置。

每局開始時上場的球員，僅可在該局中退場一次及再進場一次，但僅以回到原比賽位置為限。

替補球員每局僅可上場一次，以替換開始時上場的球員，同時該替補球員亦僅能由原來被替補退場的球員所替換。

11. 比賽情況

比賽的開始：第一裁判員鳴笛後開始發球；而比賽的進行始於發球員擊球的瞬間。

死球的構成：比賽中犯規，裁判鳴笛時，構成死球。若無犯規，則自鳴笛時構成死球。

界內球：當球觸及包括球場界線在內的場內地面時，即為「界內球」界外球。

以下情況發生時為「界外球」

- (1) 球體觸地的部分完全落在界線外時
- (2) 球觸及球場以外的任何物體，如天花板或非比賽球員時
- (3) 球觸及標誌竿、繩子、網柱或標誌竿、標誌帶以外的球網本身時
- (4) 球體全部或一部分在有效的球網空間外通過其垂直面時球體全部通過網下垂直面

12 比賽的擊球

每隊必須在自己比賽區域內打球，救球可以自無障礙區將球打回。

球隊的擊球次數：(1) 各隊均賦予至多三次的擊球(攔網除外)擊回對區，若超過就構成四擊球。

(2) 全隊擊球次數的計算不僅包括球員有意的擊球，同時也包含無意的觸球。

連續擊球

同一名球員不得連續擊球兩次(攔網除外)；二名或三名球員可同時觸球；當二(三)名隊友同時觸球，應視同二(三)次的擊球(攔網除外)；若二(三)名隊友均趨前擊球但僅一人觸球，則視為一次擊球；若同隊球員互相碰撞，不視為犯規；若雙方球員于球網上方同時，觸球而比賽繼續進行，則接球的一方仍有三次擊球權；若該球落於界外，則為該球所在場區的對隊犯規；若因雙方球員同時觸球而造成「持球」則判為雙方犯規，並重新發球。

藉助擊球

在比賽區域內，球員不得以隊友或任何建造物/物體作為擊球的支撐。然而若球員即將犯規(觸網或越過中線等)，隊友可予以阻止或將其拉回。

擊球的特性

可用身體任何部位觸球。擊球必須清晰，不可持球，球可反彈至任何方向。球可觸及身體數個部位，惟須以同時觸及為原則。

例外

在攔網時，球可以連續數次觸及一名或多名攔網者，但須在同一動作中發生。

球隊第一次擊球時只要是發生在同一動作中，球可以連續觸及身體多處部位。

擊球的犯規

四擊

球隊在擊球回對方場區前觸球四次。

藉助擊球

(1) 在比賽區域內，球員以隊友或任何建造物/物體作為擊球的支撐持球 (2) 球員未能清晰的擊球而是用持球、擲球。

連擊

球員連續擊球二次或球連續觸及身體數個部位近球網。

13. 球越網

送到對方隊場區的球，必須由網上有效穿越空間越過。有效穿越空間是限於球網垂直面部分，其範圍如下：

下至球網上緣；兩側到標誌竿及其假想延伸線內；上至天花板。

球的部份或全部從有效空間外穿越球網垂直面飛向對方無障礙區可擊回繼續比賽只要：該球員未接觸到對方場區；球由同邊有效空間外擊回，對手不得妨礙；當球體完全越過球網以下的垂直平面時，即為“界外球”

球觸網

當球飛越球網時可以觸網。

球入網

擊球入網時，可在球隊三次擊球的限制下將球救起(發球除外)。

若球將球網的網孔擊破或將球網擊落，則該球不計，並重新發球。(發球除外)

14 近網球員

手越過球網

攔網時，若未妨礙對方球員攻擊前及攻擊時的活動，攔網者可越網觸球。

當進攻球員在自己的比賽空間擊球時，手與擊球後可順勢越過球網。

網下侵入對區

只要不妨礙對方的活動，允許球員由球網下方侵入對方空間。

跨中線侵入對方場區

允許單足(手掌)或雙足(手掌)觸及對方場地，唯侵入的單足(手掌)/雙足(手掌)須仍有一部份與中線接觸或在中線的上方。

禁止以身體的其它任何部位觸及對方場地。

球員可在死球後進入對方的場地。

若未妨礙對方球員的活動，球員可侵入對方的場外無障礙區域。

觸網

球員無企圖擊球而觸及球網或標誌竿，不視為犯規。

球員一旦擊球後，可觸及球網全長以外的網柱、繩子或其它物體。但不得妨礙比賽。

若球被擊入網，並致使球網觸及對方球員，不作犯規論。

近網球員犯規

在對方攻擊前或攻擊時，球員於對方空間內觸及球或對方球員。

球員由網下侵入對方空間幹擾對方的活動。

球員侵入對方場地。

球員企圖擊球時，觸及球網及標誌竿。

15. 發球

發球，繫指後排右方球員在發球區內用一只手或手臂將球擊出而進入比賽的動作。

一局的首發球

(1) 第一局與決勝局(第五局)的第一次發球，以擲硬幣方式決定之 (2) 其它各局則由前一局未先發球的球隊開始發球

發球順序

各隊球員須依照上場陣容單的順序，依次發球。

每局第一次發球後，其後的發球球員依下列方式決定：

當發球隊贏得該球時，由原球員再發球

當接發球隊贏得該球時，則由接發球隊獲得發球權並輪轉。出前排右的球員移到後排右位置進行發球。

指示發球

第一裁判確認發球員已拿球，且雙方球員已準備進入比賽，便可指示球員發球。

執行發球

(1) 球起或離手後，應以單手或單臂的任何部位將球擊出 (2) 在擊發球的瞬間或跳躍發球起跳時，發球員不得觸及球場場區(含線)

或發球區以外的地面。擊球後，可踏入或落於發球區外或場內。(3) 第一裁判鳴笛指示發球後，發球員必須在八秒鐘內將球擊出

(4) 裁判鳴笛前所發出的球無效，應重新發球。

掩護

(1) 發球隊球員不得以個人或集體掩護方式妨礙對方觀察發球者或球的飛行路線。

(2) 在發球時，球員不得以個人或集體以揮動手臂、跳起或側移。球飛經集結球員上方，即構成掩護。

發球犯規

即使在對方位置錯誤的情況下，下列的犯規則成為換邊發球。

發球員

(1) 違反發球順序 (2) 未按規定執行發球 (3) 發球犯規:擊發球後

犯規正當發球後，造成發球犯規的情況如下(除非有球員位置錯誤)

當球

觸及發球隊球員或球未從網上垂直乎而通過。

出界

(1) 從掩護上方飛過 (2) 發球犯規和位置錯誤 (3) 發球員發球犯規瞬間(不當發球，輪轉錯誤等)同時對方越位，應判發球犯規。

反之，完成發球後該球失誤(觸網、出界、掩護等)則位置錯誤發生在先，應判位置錯誤。

16. 攻擊

定義

除發球與攔網外，一切將球擊向對方場地的動作皆視為攻擊。

攻擊時，若觸球動作幹脆而球迅速離手，沒有持球或擲球動作，頂球是合法的行為。

球完全通過球網的垂直面或觸及對隊球員的瞬間，便是完成攻擊動作。

攻擊的限制

前排球員在自己的場地空間內，可在任何高度完成攻擊，後排球員可在後區的任何高度完成攻擊動作。

在擊球起跳時，其單足(或雙足)不得觸及或越過攻擊線。

擊球後，則可落入前區範圍)

若在觸球的瞬間，球的任何一部分低于球網上緣，則後排球員也可在前區完成攻擊。

當對方發球，該球在本方前區且高于球網時，不得完成攻擊。

攻擊的犯規

(1) 在對方場地的空間擊球 (2) 擊球「出界」(3) 後排球員在前區完成攻擊，(而且當擊球的瞬間，球的整體高于球網的上端

(4) 對方發球，球在前區且整個球體在球網上端的空間時，球員完成攻擊動作

17. 攔網

只有前排球員可以完成攔網。

完成攔網

攔網球員一經觸球，即視同完成攔網，只有前排球員允許完成攔網。

集體攔網

二或三名球員彼此靠近進行攔網為集體攔網。當其中一名球員觸球時，即視為完成集體攔網。

攔網時觸球

在同一次動作中，一名或一名以上的攔網球員可連續(快且連續)觸球。

在對方空間內攔網

攔網時，球員的手及手臂可伸越球網，但不得妨礙對方球員的活動。因此，在對方球員完成攻擊前，不得越網觸球。

攔網友球隊擊球次數

攔網時的觸球不計入球隊的擊球次數中，攔網觸球後，該隊有三次擊球權將球擊回對方場地。

攔網後的第一次擊球可由任何球員執行，包括攔網時觸球的球員。

攔截對方發球

對方發球時不准攔網。

攔網犯規

(1) 在對方球員擊球之前成同時，攔網球員在對方空間內觸球 (2) 後排球員完成攔網或參與完成集體攔網。

攔網後球出界

在標誌竿外側，越過對方空間攔網。

中止與延誤

18. 合法的比賽中止

合法的比賽中止次數

每隊在每局比賽中各有二次暫停及六人次球員替補的權利。

合法的請求比賽中止

在判定死球後，鳴笛發球前，唯有教練或比賽隊長可以正確的手勢請求比賽中止。

每局開始前請求球員替補是可以允許的，並應記錄為該局中一次合法的球員替補。

連續的比賽中止

無須經過恢復比賽，任何一隊可連續請求一次或二次的暫停及一次的球員替補。

同一球隊不得連續請求球員替補，除非經過恢復比賽。但在同一次的比賽中止期間，可替換二名或二名以上的球員。

暫停及技術暫停

(1) 暫停時間為 30 秒 (2) 所有暫停所有球員需回到靠近球員席之無障礙區 (3) 替補必須在替補區內進行 (4) 替補的時間，只限於在記錄表上完成登記替補及允許球員進、退場 (5) 請求替補時，球員必須站在靠近替補區準備進場 (6) 若球員未依上述情形準備，則不允許該次替補，並判罰該隊延誤比賽一次 (7) 若教練欲作一人以上的替補時，必須在請求時做出替補人次的手勢。此一情況下，必須以一對接一對的方式相繼替補。

非法請求

下列狀況視為非法請求中止：

(1) 球賽進行中，或鳴笛發球時或鳴笛後，請求比賽中止 (2) 未經授權的成員請求比賽中止 (3) 在球賽未恢復前，要求替補的球隊再一次要求球員替補 (4) 超過合法的暫停與替補次數後，請求中止比賽 (5) 除非同局中重複的非法請求必須判罰外，任何不影響或延誤比賽的非法請求均應予以拒絕而不予判罰。

19. 延誤比賽

延誤的類型

球隊以不當行為延緩比賽的恢復，稱延誤比賽，包括：替補延誤時間；指示恢復比賽後，延誤暫停時間；請求非法替補；同一局內重複非法的請求；場上球員延誤比賽的繼續進行

延誤的判罰

延誤警告和延誤處罰的判罰屬全隊性的判罰；延誤處罰以全場累計；延誤處罰(包括警告)均須登記錄表上；一局中的第一次延誤比賽，應判罰「延誤警告」；同一場比賽中，同隊任何成員第二次及以後的延誤比賽應處以延誤處罰，喪失一球；第一周前或局間的延誤處罰，應適用於下一周。

20. 例外的比賽中止

受傷

如比賽進行中發生嚴重意外，裁判員應立即中止比賽，並允許醫護助理進場，然後重新發球進行比賽。

若受傷球員無法以合法或例外方式替補，則給予該球員 3 分鐘的恢復時間。但同球員在該場中，不得再有另一次的 3 分鐘恢復時間，若 3 分鐘後仍無法恢復比賽，則宣告該球隊未能完成比賽。

外來干擾

如比賽進行中發生任何外來的干擾，須中止比賽，然後再重新發球開始比賽。

比賽中止的延長

(1) 若有未能預知的情況發生而中止比賽時，只要第一裁判、籌辦單位以及控制委員會其中一人在場，便可決定重新恢復正常比賽的對策 (2) 若在同一比賽球場恢復比賽，應以比賽中止時的比數、相同的球員及位置恢復該局的比賽，已賽完的局數保留。

21. 局間休息及交換場地

局間休息

所有局間休息為三分鐘，在此時間內應完成交換場地，陣容單登記，包括第四局與第五局間的休息在內，各局間的休息時間一律為三分鐘。

交換場地

(1) 除決勝局外，每局結束後求隊應交換場地，其它隊職員則交換球隊席。

(2) 在決勝局中，一旦某隊取得八分時，應立即交換場地，同時球員位置應保持原狀。

(3) 若未能於正當時機交換場地，應於發覺錯誤後立即交換。交換場地時應保留原比數。