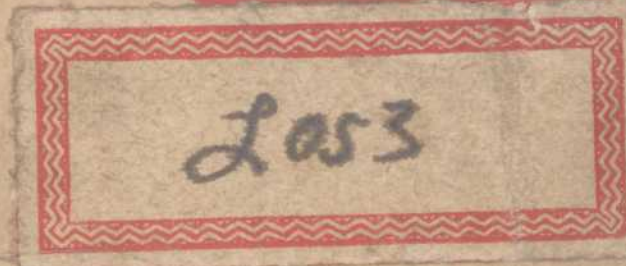


教育部體育委員會

排球規則

1946 4



正中書局印行

教育部體育組審定
排球規則



正中書局印行

排球規則

排球遊戲之簡說

排球爲二隊比賽之遊戲。每隊隊員九人，但得按場地之大小而增減之。故於較小之球場，有以六人一隊者。比賽時二隊各佔場之一端，中隔以高網，將球從網上往來拍擊；其目的在將球擊至對區地上，或使對隊不能回擊。

第一條 球場

第一例

球場一長方形之平面，長二十二公尺，闊十一公尺（連邊線及端線），

四無障礙；場上面至少有五公尺高之空隙，絕無梁遮等障礙物。

第二例

球場以明晰之線爲界，線闊五公分，其周圍離固定之障礙物至少須有一公尺；球場長邊之線名曰邊線，短邊之線名曰端線。

【註】第一例及界線與場外障礙物之距離，經雙方隊長同意，得隨時更改之。

第二條 球網

球網至少闊九十公分，惟不得過一公尺，其長度至少與邊線相等，以黑色或棕色之第三十號線結成。網孔大十公分見方，其上邊須縫有五至八公分之雙重帆布，用鐵絲或鐵絲繩橫串其中，以備張掛。張掛時，繫於離邊線外五十公分至一公尺內兩邊柱上，橫截球場均等之二區，與端線平行；網之上邊須成水平，其中點離地爲二公尺三十公分。

【註】 繫網之鐵絲，如經雙方隊長同意，可用繩以代。

第二條 球

球爲圓形，以橡皮膽置白色熟皮壳中，滿儲空氣爲之。其圓周至少六十五公分，至多不過六十八公分；其重量至少二百八十公分，至多不得過三百四十公分。球內之氣壓至少一五・四〇公斤，至多一七・六〇公斤。

【註】 如雙方隊長同意，球之顏色不限制。

第四條 球隊

第一例

每隊球員九人，其中一人爲隊長。

【註】 如雙方隊長同意，每隊球員人數可增減。

第二例

球員得於比賽進行中成死球時替補。但替出之球員，除第十一條之規定外，僅得重行加入比賽一次（在同比賽中）。替補員入場，應由該隊隊長，向裁判員報告該替補員及所替球員之姓名及號碼。

第三例

各球員背上，須有顯明號碼

第五條 職員及其職務

第一例

比賽職員，應有裁判員一人，檢察員一人，記錄員一人及司線員四人。

〔註〕 遇必要時司線員人數可增加。

第二例

裁判員 比賽中最高之職員，判斷何時正式擊球，何時爲死球，及得分，失機等，並執行犯規之處罰（第八條第十一條）。

第三例

裁判員於比賽開始至終了，有判決犯規之權；比賽中因故暫停時間，亦屬此例。裁判員更有權解決規則上一切未詳問題。

第四例

裁判員應位於網端之高處，庶對於雙方得有相同之清晰視察。

【註】裁判員目部之位置，以高出網上六十至九十公分爲最適宜。

第五例

裁判員及檢察員，應各備號叫一枚，於必要時吹鳴，使球員注意其判

決。

第六例

裁判員應通知記錄員，何時替補員入場替補。

第七例

檢察員位於裁判員對面場外，其職權爲計核每次比賽暫停之時間及宣判觸網、阻礙等犯規。遇裁判員有疑問時，檢察員應將所見情形報告之。

第八例

記分員記錄比賽之正式成績，及雙方所得之分數。記分員應坐於檢察員之旁，裁判員之對過。記分員於比賽前，向兩隊隊長取得隊員名單、號碼、及發球次序。並於比賽時，審視各隊發球是否依照發球次序進行。

第九例

司線員應分別位於場之四角，使每一司線員，對於各該角之端線及邊線，均可得明晰之觀察。球落於端線或邊線近處時，距離較近之司線員應高喚「出界」或「好球」。司線員對於球出界之決定，最後判決。如兩司線員於端線上球之判定不同時，由裁判員終決之。但遇裁判員亦不能肯定時，則宜宣佈該次擊球無效，而令重行比賽。

目。

第十例

司線員應協助記分員視察發球次序之遵守並記錄每一球員發球得分之數

第十一例

遇裁判員有所懷疑而詢問時，司線員應據其觀察所得報告之。司線員應隨時注意比賽進行之情況，庶可於被諮詢時，協助裁判員之判決。

第六條 比賽用術語釋義

第一例

球隊所在之球場區域，名曰「本區」。對隊所在之球場區域，名曰「對區」。

第二例

球觸界線以外之地面或任何物件，謂之「出界」；球正着界線上者，不作

出界論。

第三例

一隊球員發球先後次序，謂之「發球次序」。

第四例

正式球員按第七條第二例之規定，開始擊球，謂之「發球」。

第五例

犯第七條第二例之規定者，謂之「失誤」。合例之發球，未能越網落入對區者，或未經對隊球員之接觸而落於界線外者，均屬失誤。但發球時發球者未將球擊着，或拋起後不擊而任其落地，或用手接住時，不得謂之失誤。

第六例

合例之發球，過網時觸及網之上邊者，謂之「觸網球」。觸網球得重發，並不影響其發球次數。

第七例

「得分」「失機」「觸網球」或其他判決之後，在未重行發球之前，成「死球」。

第八例

接球之一隊，未能將球按規還擊至對區時，發球隊謂之「得分」。

第九例

發球之一隊，未能按規將球還擊至對區而得分時，謂之「失機」。

第十例

不在死球時，球員觸球，或球觸球員，均謂之「正式擊球」。

第十一例

球在球員手中或臂上停留，不論爲時久暫，謂之「持球」。球須用手敏捷拍擊。

第十二例

在球未觸他球員以前，身體之任何部分與球接觸一次以上者，謂之「連

擊」。但球員擊球至網上時，得繼續再擊一次，不作連擊論。

第十三例

球員無故延遲比賽之進行，謂之「延誤」。

第七條 通則

第一例

比賽前，由二隊隊長用拈鬮法決定選擇場區，或先發球。

第二例

比賽開始時，應由先發球之一隊中發球次序之第一人，用隻手（張開或握拳）將球從網上發入對區。發球時球員之雙足，應立於端線之後（即較端線離網為遠之處），而介於兩邊線之引長線間；自預備發球時起至球擊着時止，雙足不得越過端線。發球員得繼續發球至裁判員宣告「失機」止；此時對隊發球次序中之第一人，乃輪及發球。

【註】如場外無充分空地，發球時動作不能展開者，得於端線內適當距離處，另劃一發球線。

第三例

二隊在每局中應於每次宣告失敗後輪流發球。

第四例

發球員僅准有一次失誤；如連續兩次失誤，即作失機；並算對隊獲勝一分。

第五例

前局失敗之一隊，於次局開始時有先行發球之權利。換局後兩隊之首先發球員，應為按發球次序中前局最後發球者之次一人；故於比賽中無論幾局，其發球次序仍繼續不斷。

第六例

每局中有一隊滿十一分時，二隊應交換場區；但仍由勝得第十一分時之

原人繼續發球。

【註】 每局終了時不換場區。

第七例

球得向任何方向擊拍，且得用膝節以上軀幹之任何部分擊球。

第八例

除發球外，球觸網而落入對區，比賽應照常進行。

第九例

除發球外，球入球網時得挽救之；但挽救時，球員之身體不得觸網。

第十例

每隊於球過網前，得連拍三次；而於球入網者，得多拍一次，故至多拍擊以四次爲限。

第十一例

球員不得觸及正在對區內進行之球。但球員之手於擊球後得隨球過網。

第十二例

在正式擊球時，球員不得觸及對隊球員，或用他種方法阻礙對隊拍擊。

第八條 得分及失機

第一例

凡任何隊球員，違犯下列任何條款者負一分（即其對隊勝一分）。如發球隊球員犯者，除負分外，並作失機論。

（一）發球兩次失誤；

（二）不能將球合法回擊至對區；

（三）持球；但如有兩隊球員同時犯持球者，不作得分或失機論。此時之球爲死球，由原發球者重發，繼續比賽；

（四）連擊；

(五) 球觸球員膝節以下之身體或衣服；

(六) 藉他球員或器物之助，而跳起擊球者；

(七) 除第七條第十例之規定外，已經三擊，球尙未過網，而再行擊球者；

【註】如非同隊之兩球員同時擊球，結果球若落入某隊場區，應作由其對隊還擊過網論，該隊即可再擊三次。

(八) 除死球時，球員身軀之任何部分觸網者；但如球被擊入網，致網觸及對區球員身體者，不得謂該球員觸網，而比賽應照常進行；

(九) 球在對區內，而越網擊球者；

【註】如因救球而在網下越界，或脚踏入對區，並未侵礙對隊拍球者，不作犯規論。

(十) 有侵礙對隊拍球之任何舉動者；

(十一) 受場外人之指導者；

(十二) 未得裁判員之允許，而擅自離場者；

(十三) 有意阻遲比賽進行者；

(十四) 不合法定手續之替補。

第二例 雙方犯規

非同隊之兩球員同時犯規者，曰雙方犯規。雙方犯規時，應將該分重行比賽，即由原人重發球。

【註】一隊球員在網際犯規，如對隊球員亦有犯規發見，即不在同一瞬間，亦當作雙方犯規論。

第三例

如球員不按發球次序發球，應宣告該隊失機。此項錯誤，在對隊繼此球員發球者未發前察出者，則此未按次序發球者所勝之分數，一律無效。照發球次序中原應輪及發球之球員，應失去其發球機會，至該隊下次得發球權時，即由發球次序中該球員之後一人發球。