

# 门球竞赛规则



# 第一章 场地和器材

## 第一条 场地

### 一、门球场地（见图 1）

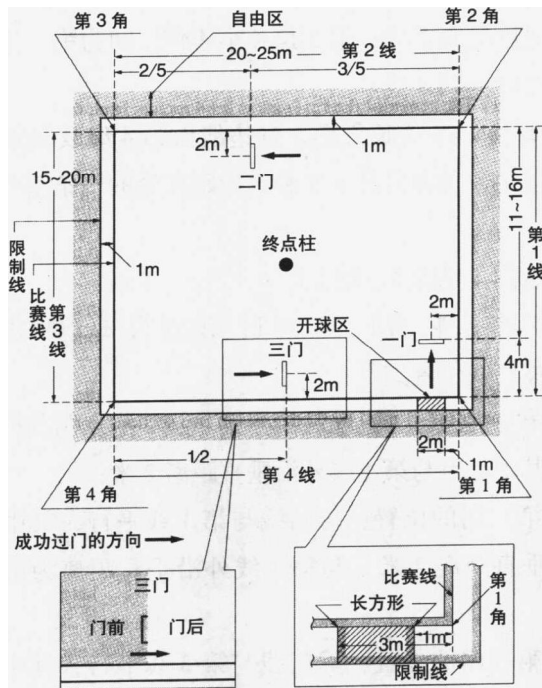


图 1 场地

说明：场地尺寸、线的宽度及颜色等由比赛组委会确定。

1. 门球场地为长方形，由限制线圈定，平整且无任何障碍物。
2. 比赛线长 20~25 米，宽 15~20 米。
3. 限制线在比赛线外 1 米处，与比赛线平行。
4. 原则上，比赛线为带状，宽 1~5 厘米，限制线和其他线要清楚可见。场地的尺寸以线的外沿为准。
5. 线的颜色与场地地面要易于识别。
6. 比赛线构成 4 个角，自开球区开始，按逆时针方向，依次为第 1 角、第 2 角、第 3 角、第 4 角。
7. 第 1 角和第 2 角之间的比赛线为第 1 线(短线)；第 2 角和第 3 角之间为第 2 线；第 3 角和第 4 角之间为第 3 线；第 4 角和第 1 角之间为第 4 线。
8. 开球区是一个长方形，其边线由第 4 线及其限制线以及从第 1 角向第 4 角方向的 1 米和 3 米距离处的两条垂直于第 4 线的线组成。

## 二、球门(见图 1、图 2)

1. 球门包括第一门、第二门、第三门，球门柱之间为球门线。每个球门的位置如下：

(1) 第一门的位置：球门线与第 4 线平行，与其外沿垂直距离 4 米，其中心点与第 1 线外沿垂直距离 2 米；

(2) 第二门的位置：球门线与第 1 线平行，其中心点与第 2 线外沿垂直距离 2 米，与第 1 线外沿垂直距离为第 2 线全长的  $\frac{3}{5}$ ；

(3) 第三门的位置：球门线与第 3 线平行，其中心点与第 4 线外沿垂直距离 2 米，与第 3 线外沿垂直距离为第 4 线全长的  $\frac{1}{2}$ 。

2. 球门由直径为 1 厘米(  $\pm 1$  毫米 ) 的圆形金属棒制成 , 有两个直角 , 形状为 “  $\square$  ” 形。球门垂直固定在地面上 , 球门横梁下沿距离地面 19 厘米 , 球门柱内宽 22 厘米。球门的颜色与场地要易于识别。

3. 每个球门正上方可设号码标志 , 规格不超过  $10 \times 10$  厘米。

说明 : ● 比赛组委会可视情况决定一门的位置 , 一门距离可小于 4 米。

● 球门号码标志在球门上的位置以及球门的颜色由比赛组委会决定。

### 三、终点柱 ( 见图 1、图 2 )

1. 终点柱置于场地中心。

2. 终点柱为直径 2 厘米的圆形金属棒 , 垂直竖立于地面且高于地面 20 厘米。终点柱的颜色与地面要易于识别。

说明 : ● 终点柱顶上可设标志物。如场地号码牌。

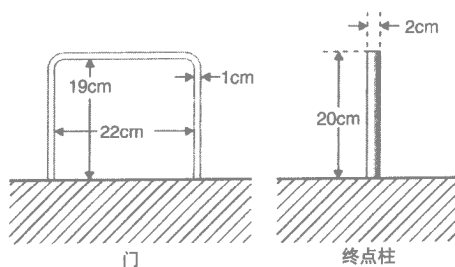


图 2 球门和终点柱

### 四、自由区

1. 自由区设在限制线外。

2. 为了确保比赛顺利进行 , 自由区应有足够的空间。

3. 比赛进行期间 , 队员、教练员、裁判员以及经过允许的

人员可以进入自由区。

### 五、替换席

1. 替换席设于自由区内。
2. 替换席内应为队员、教练员准备座位。

说明：●自由区的大小以及替换席的设置由比赛组委会决定。

### 六、附属设施

1. 记分牌应设在场地上队员和观众便于观看的位置。
2. 记分牌的设置应视场地情况而定，但不能影响比赛。

说明：●记分牌的设置位置由比赛组委会决定。

## 第二条 器材

### 一、球槌（见图 3）

1. 球槌由槌头和槌柄组成，呈 T 字形，重量及材质不限。
2. 槌头长 18~24 厘米，材质坚硬，原则上为圆柱形。
3. 槌头两端面为击球面，直径为 3.5~5 厘米。
4. 槌柄长 50 厘米以上，固定在槌头的中间，槌柄可以是弯曲的。

### 二、球（见图 3）

1. 球是由合成树脂制成的质量均匀的球体，直径为 7.5 厘米（ $\pm 0.7$ 毫米），重 230 克（ $\pm 10$ 克）。

2. 球分红、白两色，每场比赛红球、白球各 5 个，共有 10 个。红球标白色奇数号码，为 1、3、5、7、9；白球标红色偶数号码，为 2、4、6、8、10。号码大小为 5×5 厘米，标在球面对称的两侧。

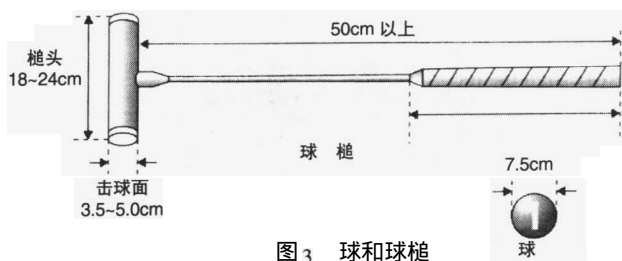


图 3 球和球槌

### 三、器材的审定

正式比赛使用的器材必须经国家体育总局审定合格并有中国门球协会的认可标志。

## 第二章 球队

### 第三条 球队的组成

每支球队由 5 名正式队员及 3 名以内替补队员组成，其中 1 人担任队长。

每支球队可有 1 名专职教练员。如教练员兼任队员，则应包括在队员名额之内。

### 第四条 教练员和队员

#### 一、教练员的职责

1. 统领全队，并对全队的言行负责。
2. 指定队长，申请替换队员，申请缺员比赛。

#### 二、队长的职责

1. 队长代表全体队员，也应对全队的言行负责。
2. 选择先攻、后攻或替换席。
3. 提交击球顺序名单。
4. 比赛结束后在成绩单上签名。
5. 队长可按照以下要求向裁判员提出询问。
  - (1) 询问的提出只限于事发的当时，答复后不得追问。
  - (2) 提出问题时要谦恭有礼。
6. 当教练员不在场时，队长应代行其职。

说明：● 无论教练员是否在场，队长均可以被授权代行其职。

7. 当队长不能行使其职责时，必须指定一名队员代理队长，并报告裁判员。

### 三、服装

1. 参赛队员必须在胸前佩戴表明击球顺序的号码标志，号码不得小于 10×10 厘米，字体不限。

2. 教练员须在胸前或手臂佩戴表明身份的标志。

3. 队长须在左臂佩戴表明身份的标志。

4. 同一队的所有队员须统一着装。

说明：●根据比赛的目的、级别以及每场比赛的程序不同，可以禁止没有按规定统一着装的队伍或队员参赛。

5. 教练员和队员都必须穿运动鞋。

说明：●鞋底应是平底的，且不能带有损坏场地的附属物。

6. 队员身上不得带有可能妨碍比赛的附属物。

### 四、教练员和队员的基本守则

1. 应懂得并遵守门球比赛规则。

2. 必须接受裁判员的裁决。

3. 必须本着公平竞赛的精神对待其他球队、队友及观众，礼貌交流。

4. 不得有影响裁判员裁决及掩盖犯规的行为。

5. 不得有拖延比赛的行为。

## 第三章 赛前准备

### 第五条 赛前准备

#### 一、选攻

比赛开始前，裁判员组织双方队长“挑币”，猜中方挑选先攻或后攻，另一方挑选替换席。

#### 二、提交击球顺序名单

两队队长向裁判员提交各自击球顺序名单。

#### 三、赛前检查

裁判员将确认击球顺序名单，检查场地器材及参赛队员服装。

## 第四章 赛中

### 第六条 比赛方法

#### 一、比赛形式

1. 比赛在两队之间进行，每队各 5 人。
2. 比赛由先攻队的第一名队员开球，然后两队按各自的击球顺序交替进行，直到比赛结束。

#### 二、比赛时间

每场比赛时间为 30 分钟。

#### 三、比赛开始

1. 比赛在主裁判员宣布“比赛开始”后开始。
2. 比赛开始时，参加比赛的队员在开球区后从 1 到 10 依次排列（见图 4）

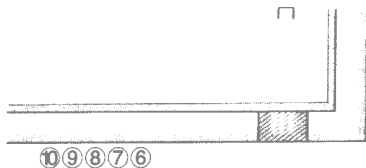


图 4 比赛开始时站位

#### 四、比赛结束

1. 比赛在主裁判员宣布“比赛结束”时结束。

2. 如果 30 分钟比赛时间到，而比赛还在进行中，应遵循以下方式结束比赛：

(1) 如先攻方队员正在比赛，则须等到下一号后攻方队员完成击球后，比赛结束。

(2) 如后攻方队员正在比赛，则在其完成击球后，比赛结束。

## 五、击球顺序和球

1. 击球顺序是从 1 号到 10 号。

2. 队员每人一球，且球号与队员击球顺序一致。

3. 先攻方使用红球，后攻方使用白球。

说明：●对于每一位队员来说，除了自球以外的 9 个球都被称为“他球”。例如，对 1 号击球员而言，1 号球是自球，而其他的 9 个球是他球。

## 六、队员替换

1. 队员替换是指场上队员被替补队员所替换。

说明：●提交击球顺序名单后，在名单上的每名替补队员只能替换一名队员。

2. 被替换下场的队员，不能再次上场参加该场比赛。

3. 教练员或队长应在比赛开始前或呼号前通知裁判员进行替换。

4. 不得替换击球员。

5. 如果已替换下场的队员又重新上场比赛，或替补队员未向裁判员办理替换手续而上场比赛，比赛无效（参见第十条第二款）。

说明：●替补队员采用被替换下场的队员号码，且必须佩戴号码标志。

## 七、缺员比赛

1. 比赛期间，球队因故出现缺员时，比赛可以继续进行，但教练员或队长须报告裁判员。
2. 缺员比赛时，该号球保持原状，其他队员使其得分有效。

## 第五章 胜负

### 第七条 胜负的判定

#### 一、得分和成绩

##### 1. 得分：

- (1) 通过一门,得 1 分。
- (2) 通过二门,再得 1 分,共计 2 分。
- (3) 通过三门,再得 1 分,共计 3 分。
- (4) 撞柱,再得 2 分,共计 5 分。

说明：●个人满分为 5 分,全队满分为 25 分。

2. 比赛结束时,各队每名队员所得分值相加为该队总分,总分多者胜出。

#### 二、当两队得分相等时的胜负判定

##### 1. 两队得分相等时,按以下顺序判定胜负：

- (1) 撞柱多的队获胜。
- (2) 当撞柱数相等时,通过三门多的队获胜。
- (3) 当撞柱数和通过三门数都相等时,通过二门多的队获胜。

2. 根据上述情况仍不能判定胜负时,按以下顺序进行同分决胜：

(1) 比赛结束后,队员按 1 到 10 号的顺序站成一排,依次击球通过一门,成功通过一门多的球队获胜。

说明：●如果在比赛结束时有缺员，不能补充队员。

(2) 如果仍不能决出胜负，则 1 号和 2 号队员分别通过一门决定胜负；仍不能决出胜负时，则 3 号和 4 号队员分别通过一门决定胜负……依此类推直到决出胜负。如果有一方缺员，则轮到另一方相应队员时只要过一门该队即获胜。

3. 如果根据本款 1 不能决出胜负，也可以不执行本款 2 的方法，直接判为平局。

说明：●根据比赛的性质，可以由组委会决定是否判为平局。

### 三、全队满分

某队得 25 分为全队满分，并按以下方法判定胜负。

1. 当先攻球队率先获得 25 分，待下一号的后攻队员完成击球后，比赛即告结束，并判定胜负。

2. 由于先攻队员击球造成后攻队率先获得满分，待该队员完成击球后，比赛结束，并判定胜负。

3. 由于后攻队员击球造成先攻队率先获得满分，待该队员完成击球后，比赛结束，并判定胜负。

4. 当后攻队率先获得满分，比赛结束，并判定胜负。

说明：●两支球队都达到 25 分，则根据本条第二款之 2、3 来决定胜负。

## 第八条 弃权行为

### 一、弃权

出现以下任何一种情况，该队即被认为弃权，判对方获胜。

1. 球队宣布放弃比赛。
2. 球队在比赛开始时少于 5 名队员。

## 二、拒绝比赛

裁判员宣布继续比赛，而某方拒不执行时，判该方拒绝比赛，对方获胜。

## 三、非法上场

当球队中有无资格参赛队员上场比赛，即被视为“非法上场”判对方获胜。

说明：●有参赛资格的队员是指在参赛队伍名单中，符合参赛要求，而且比赛开始前经过确认。

- 国内比赛弃权、拒绝比赛和非法上场均判对方队 15:0 获胜，个人得分计为 5+3+3+2+2；国际比赛由组委会决定。

## 第六章 比赛通则

### 第九条 击球员

#### 一、击球员进场和退场

1. 击球员是指被呼号而进场比赛的队员。
2. 击球员击出的球无过门、无撞击、出界、满分或击球员犯规时，击球权即告结束。
3. 击球权结束后，击球员应立即退场。

#### 二、超时

1. 击球员必须在 10 秒内击球（参见第十二条第一款）或闪击（参见第十六条第一款 1）。

#### 2. 10 秒计时的开始：

- （1）裁判员第一次呼号时。
- （2）当续击权发生时（参见第十二条第三款）。

3. 当击球员超过 10 秒没有击球或闪击，判超时犯规。

4. 击球员超时犯规，取消击球权，被移动的球放回原位。

但如果是在闪击时超时犯规，根据不同的情况，按第十六条第四款之 2、3 中关于闪击犯规的规定执行。

#### 三、击球员可以要求确认的事项

击球员可以对以下几点要求确认，确认用时不算裁判用时（参见第二十一条）。

1. 确认成功过门。