



WORLD
WISER SPORT
COMMITTEE



世界 Wiser 運動委員會 Wiser 運動比賽規則手冊



中文版 1.0
公佈日期: 11-30-2013



© 版權為 WORLD WISER SPORT COMMITTEE®所擁有

150 E. Colorado Blvd. Suite 202, Pasadena, CA 91105, USA

Tel: 626.795.7485 / Fax: 626.795.7488 / Email: info@worldwisersport.org / www.worldwisersport.org

目 錄

一. Wiser 運動簡介	4
二. 比賽前準備和禮儀	6
Wiser 比賽基本球具和設備.....	6
Wiser 競技比賽方式.....	7
正式 Wiser 比賽服裝要求.....	8
Wiser 比賽場地.....	8
如何佈置 Wiser 比賽場地.....	8
比賽前兩隊球員排列位置	8
三. 如何打 Wiser 球	12
第一階段：“發球”.....	12
“發球”的比賽規則.....	12
第二階段：“比賽競技對抗”.....	13
什麼是「競技球」、「初關」、「二關」和「出局」？	13
如何解救被「初關」和「二關」的球？	13
「擊球」	15
「佈球」	15
打 Wiser 球的標準站姿.....	16
打 Wiser 球的三個基本步驟.....	17
其他比賽規則和注意事項.....	17
最後階段：「圍捕線」內競技.....	19
如何設定「圍捕線」	19
如何在圍捕線內重新定位	19
在圍捕線內競技的規則	22
何謂「誤擊」？	25
如何解救因「誤擊」被關住的球？	25

「攔擊」	26
如何決定比賽勝負?	27
四. 比賽犯規的種類與相應的處罰	28
Wiser 比賽對一般犯規的《標準處罰》方式:	29
五. 常見比賽問題與解答	30
一般比賽問題	30
有關“發球”的問題	30
有關比賽競技的問題	31
有關「圍捕線」內競技的問題	35
有關「誤擊」的問題	35
有關「攔擊」的問題	35
六. Wiser 運動比賽常用術語	37
七. 附件: Wiser 比賽記錄表	39
八. 規則手冊使用聲明	40

圖表目錄

圖一：佈置 Wiser 比賽場地	10
圖二：比賽前兩隊球員站立位置.....	11
圖三：Wiser 球比賽基本規則圖解 (Wiser 1-2-3)	14
圖四：設定「圍捕線」範圍	20
圖五：在「圍捕線」內重新定位.....	21
圖六：實例說明未擊中球打出圍捕線外的處罰方式	24

一. Wiser 運動簡介

Wiser 球，原是古代宮廷君王、大臣與士大夫和西方元首總統謀略鬥智、鍛煉身體最高貴最頂級的球藝運動，但很可惜的是這種世界性皇王首相級頂級高貴的球藝運動早已年久失傳了，今由一位偉大無私的長德發掘並加以完善以利益大眾。長德道德崇高，美國國會參議院通過無記名投票在第 112 屆國會全票通過第 614 號決議上表彰這位長德對世界人類所做的貢獻。這位長德在將 Wiser 球藝和全套規則完整傳授給世界 Wiser 運動委員會時嚴肅地說：「你們必須把 Wiser 球發展普及到全世界，成為領導 Wiser 球的總會。你們記住！我必須說 Wiser 不是佛教擁有的運動，也不是任何一個宗教獨有的運動，任何宗教和非宗教人士，無論男女老幼，都有權利享受它，都是他們的一份子，因為 Wiser 是大自然賦予人類的強身健體、沒有種族宗教性、人人有權平等享受的一種純體育球類運動，它唯一的作用就是給人類帶來利益，強身健體，塑造道德友善，和平助益世界。」現在，世界 Wiser 運動委員會已經成立，總部設在美國，美國是 Wiser 運動的發起國，世界 Wiser 運動委員會第一屆人員就職典禮已於 2013 年 3 月 2 日在美國舉行。

Wiser 球，是以智謀結合運動的一種動靜相爭的對抗性的球類運動，它不需要專門的球場，無論任何障礙的場地均能使用，非常安全，適合所有的人群，男女老幼均宜。

對於年歲高的人，有些身體欠佳，乃至手足麻木走路困難，有的心智也昏昧，生活都無法自理。只要還能打 Wiser 球，就可以增強免疫力，強健身體、耐力，活躍衰竭的腦細胞，避免老年癡呆，開闊心胸，增進喜樂，舒暢心情，能有效避免孤獨失眠、手腿麻木，防止風濕、寒氣入侵。

中、青年人同樣可以得到以上受益，增進智慧，開發大腦活力，同時更可以解決宅男、宅女們內向孤僻和不好社會活動、交朋結友的現象。藉由打 Wiser 球，引領他們走向戶外，於比賽中結交朋友，增強自信和發展良好健康的社交關係。

另外打 Wiser 球的少年和小孩，會變得獨立善思維，有禮貌，道德昇華，育長堅韌，強健身體，促成長高聰明，這是育養人才最好的運動。

總之，Wiser 運動不僅能鍛鍊體力，而且能開發智慧腦力，它不分老年、中年、青年、少年、幼兒、男女、高矮、胖瘦、種族、膚色，也不需要專門場地，可以因地制宜，任何不同場地、異型障礙不僅是整個球場的一個部分，而且是當下開腦智力的好玄訣，對球員來說都在千變萬化中生發心機聰慧，並且任何時候在不同場地、障礙的變化中增加了對球員嶄新的挑戰性，即使是同一個場地，每一次打球，由於對方和自己隊友的擊打順序、路線、方向和力道不同，從而使得任何一場比賽都沒有重複，都需要運用不同的佈局調度和擊球技巧，因此，也就讓球員不斷提高自己的智慧和球技，讓打球增添更多的變化和趣味性，這是當今所有球類運動所不具備的特色。國際奧委會和國際拳擊協會祝賀世界 Wiser 運動委員會的函件中高度讚歎 Wiser 球，說：“Wiser 是球類運動中最完美的體育運動。”同時，打 Wiser 球，非常安全，只要喜愛體育，想強身健腦，塑造道德人品的人皆可加入，是真正做到了平等待遇的運動。它既是個人、也是團體的謀略和戰術，從智力思維訓練方面來說，有如下棋佈陣，從身體的鍛鍊體力增長方面來說，更是一個完美自然的高級球類運動。因此，Wiser 球是全世界人類最完美、最高貴、對人類最有益處的球類運動，其總的效用體現在七個方面：強身健體，活躍精神，開發腦力聰慧，團結友愛，增強免疫力，遲緩體能衰竭，有助於提升老中青少年道德品質！實踐證明了，只要打過 Wiser 球的人，是人人讚嘆，愛不釋手，明顯給他們帶來了身心健康。

世界 Wiser 運動委員會是一個公眾性非營利組織，是合法的、全世界最高、最權威的 Wiser 領導機構，依特定的 Wiser 球的規則，訓練不同級別的裁判人員，主辦世界性的比賽，指導各個國家和地區的 Wiser 運動委員會的工作，領導 Wiser 運動在全世界各個國家和地區的發展，其目的就是讓全世界不同地域、不同膚色、不同年齡、不同宗教、不同文化的人，都能通過打 Wiser 球，祛除疾病，延緩衰老，增強身心健康，增長智慧，增進友誼，提升道德，進而促進整個世界的和平和人類的幸福。

世界 Wiser 運動委員會

二. 比賽前準備和禮儀

Wiser 比賽基本球具和設備

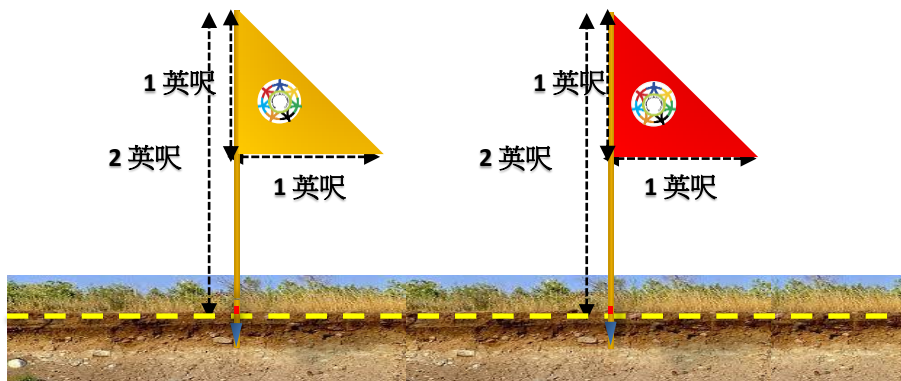
1. Wiser 比賽球：

每顆球的直徑約 90 毫米，重量約 168 克。紅、白兩色各 7 顆，分別以 1 到 7 來編號。



2. Wiser 比賽旗：

準備黃旗與紅旗各 10 支。旗子的規格和尺寸如下圖所示，兩邊為 1 英尺 長的等腰直角三角旗面，旗子插入地面後，地面以上的旗桿高度需為 2 英尺。



3. 準備一條 12 米長的繩子來設定“中界線”。

Wiser 競技比賽方式

正式 Wiser 比賽分紅、白兩隊競技對抗，依照每隊球員人數的不同可分為以下三種比賽方式：

1. 單人對打：

每隊各 1 名球員，掌 5 顆球，分別編號 1-5。

2. 雙人對打：

每隊 2 名球員，每隊 6 顆球。每位球員打 3 顆球，其中 1 人掌 1-3 號球，另 1 人則掌 4-6 號球。

3. 團體賽：

每隊各 7 名球員，分別以 1 到 7 來編號。每人打 1 顆球。其球的號碼是和該球員的編號相同。比如說：1 號球員就打 1 號球，2 號球員就打 2 號球，依此類推。每隊的 1 號球員為該隊隊長，負責于比賽競技中與隊友協商討論比賽戰術。

- 依國際運動慣例，在正式 Wiser 比賽中男子組和女子組是分開競賽，但平常練習或非正式比賽時，可以男女混合對抗。每場比賽有 3 局，採 3 戰 2 勝制。
- 正式 Wiser 比賽，每隊可有 8 人登記報名，每局比賽每隊可任選其中 7 人上場比賽，剩下 1 人為替補球員。每局比賽一旦選定 7 位球員後，除非緊急狀況（例如：有隊員身體不舒服或受傷），否則不可換人。
- 除比賽隊員外，賽場還需要 1 位**裁判員**、1 位**記錄員**負責記錄和 1 位**插旗員**負責插旗/拔旗。視比賽情況需要，比賽中也可以增派 1 至 2 位助理裁判員來協助主裁判員。

正式 Wiser 比賽服裝要求

為區別於其它球類運動，Wiser 球有專門設計的運動服裝，Wiser 運動服裝被世界各國、各界人士所讚歎，認為是世界各類運動服裝中最時尚、最帥氣英武、最優秀高貴紳士的服裝。Wiser 運動服裝除了在正式的國際比賽中使用外，本會也認同球員們可以在日常生活中穿著。

但是，為了更方便學習打 Wiser 球的人士在日常生活中盡量地通過打 Wiser 球鍛煉身體，提高智慧，享受 Wiser 帶來的利益，在平時的練習或者一般的比賽中，可以自由穿著任何運動裝或休閒裝打球。

Wiser 比賽場地

Wiser 比賽的場地，可以選擇有草、無草、草高、草低，或是地面高低不平，亂石斜坡，不規則的異形場地，乃至室內等都可以。一般來說，Wiser 比賽場地是不限大小，可因地制宜。大者可在高爾夫球場，小者可在室內，無論什麼障礙物均可利用。

如何佈置 Wiser 比賽場地

以下為佈置 Wiser 比賽場地的步驟: (見圖一 說明)

第一步：先確立 “中界線”：

以一條 12 米長的繩子為 “中界線”

第二步：佈置兩隊 “發球線”：

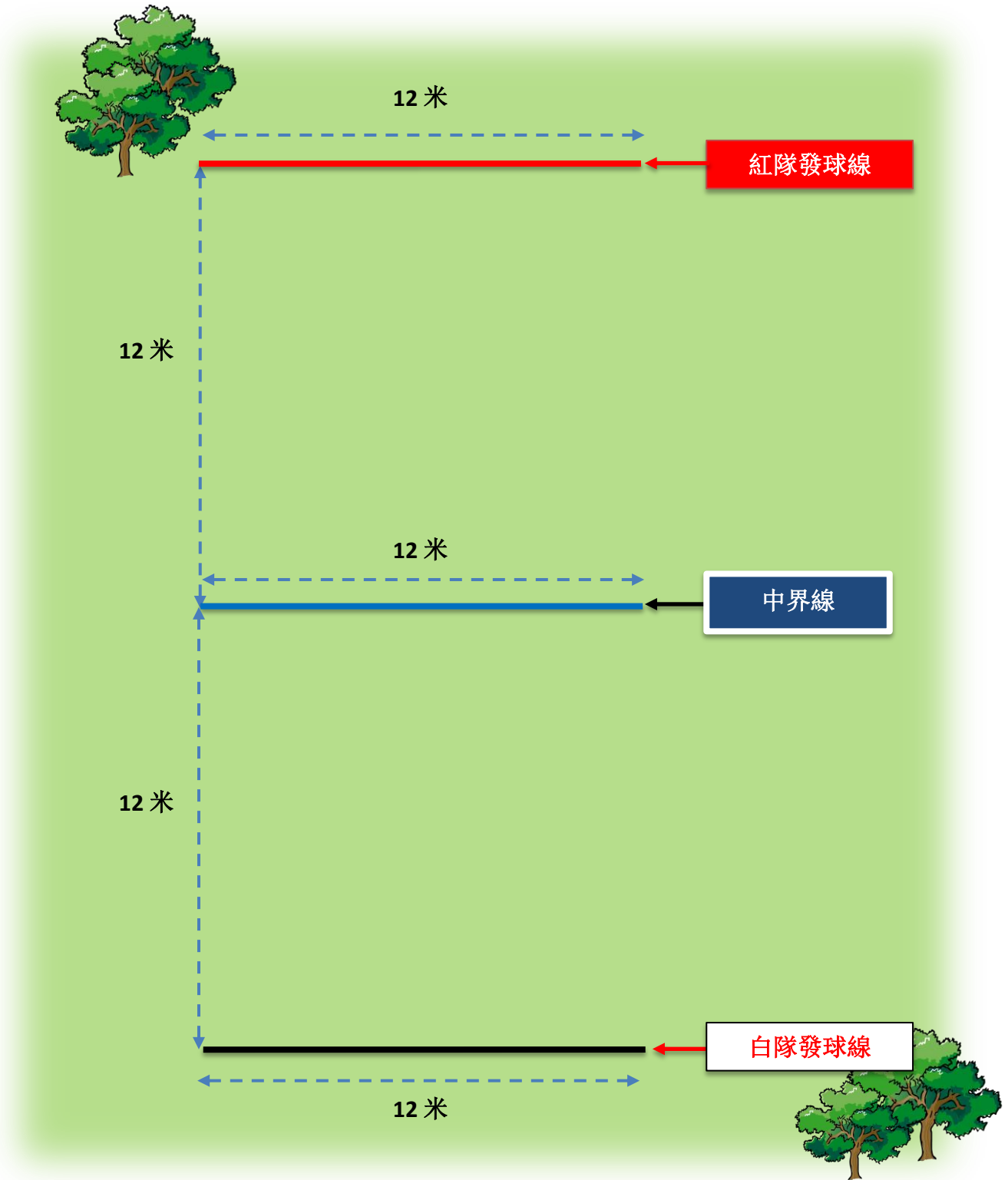
兩隊的發球線距離 “中界線” 各為 12 米。(發球線長度也為 12 米)

比賽前兩隊球員排列位置

- Wiser 比賽，分紅、白兩隊，團體賽每隊 7 人，每人打一顆球，但平常練習時，可以少於 7 人。

- 如圖二所示，團體賽時，每隊球員站立在自己相應隊的發球線上，隊長固定為 1 號，站在中間位置。隊長兩側各站三名隊員。從靠近裁判員站立的位置，依序為 2-3-4-1-5-6-7，雙方球員位置以相同號碼兩邊對應而立。
- 請注意圖二只是舉例示範，比賽時紅、白兩隊的位置是可以互換的，而且裁判員也可選擇中界線的任何一端站立。

圖一：佈置 Wiser 比賽場地



圖二：比賽前兩隊球員站立位置



三. 如何打 Wiser 球

第一階段：“發球”

“發球”的比賽規則

- 比賽開始前，由兩隊隊長抽籤決定哪一隊先發球。比如白隊抽中先發球，接著紅隊，兩隊輪流把球發完。
- 發球前，每位球員先將自己號碼的球拿在手上準備發球，每次輪到該隊發球時，只限一位球員發球。
- 發球時沒有 1 分鐘的討論時間限制，也不需要按照每隊球員數字編號的順序發球。
- 隊員們可以集合到隊長身邊快速輕聲討論戰術，共同決定由那位球員發球或發至何處，而不是由隊長下命令指定。
- 輪到該球員發球時，發球者必須站在其球號在發球線的排列位置，不可任意移動至其他位置發球。
- 發球沒有固定的方向、路線和遠近，可以把球發到整個球場，發球的範圍不需要局限在介於兩隊發球線之間的矩形範圍內。
- 雖然發球的範圍沒有限制，但發球佈陣時必需遵守以下規定才算合格：
 - **團體賽**:每隊必須至少要有 2 顆球，最多 5 顆球越過中界線。
 - **雙人對打**:每隊必須至少要有 2 顆球，最多 4 顆球越過中界線。
 - **單人對打**:每隊必須至少要有 2 顆球，最多 3 顆球越過中界線。
- 發球時，兩隊不管擊中同隊或對方的球都為**無效**，被擊中的球回復原位，然後發球者需將球拿回重新發球。

等兩隊都發球完畢，第一階段“發球”就結束了。接著裁判就宣布：「雙方球員就球位。」此時，球員就從各自原先站立在發球線上的位置迅速移動到自己的號碼球旁站好，準備進入**第二階段“比賽競技對抗”**。

第二階段：“比賽競技對抗”

發球完後，也由在發球前抽中籤先發球的隊先進攻，然後換另一隊進攻，接著雙方輪流進攻。比賽競技對抗的目的是將自己的球打出擊中對方的球，把對方的球「關住」或讓它「出局」。

什麼是「競技球」、「初關」、「二關」和「出局」？

- 比賽一開始，所有的球都是「競技球」，都有進攻權！「競技球」就是沒有被關住的球，球員可將「競技球」自由地擊球或佈陣。
- 當我方的「競技球」被對方的競技球擊中**第一次**時，被擊中的「競技球」就被判「**初關**」，球就不能動了。插旗員會在被「初關」的球旁插上**黃旗**。
- 如果被「初關」的球之後再被擊中**第二次**，該「初關」球就變成「**二關**」，插旗員會在「二關」的球旁改插上**紅旗**。
- 如果被「二關」的球之後又被擊中**第三次**，該「二關」球被判「**出局**」，「出局」的球員必須拿著球馬上離開賽場，無權再繼續參加此場比賽。

如何解救被「初關」和「二關」的球？

要解救被關住的我方球（不論是初關或二關），我方必須擊中對方讓它關住的球。

比如說，白 2 進攻擊中紅 4，紅 4 被「初關」插黃旗。要解救被「初關」的紅 4，紅隊球就必須擊中那顆讓紅 4 球「初關」的白 2 球。白 2 球被擊中，紅 4 的「初關」就被刪除，恢復成「競技球」。

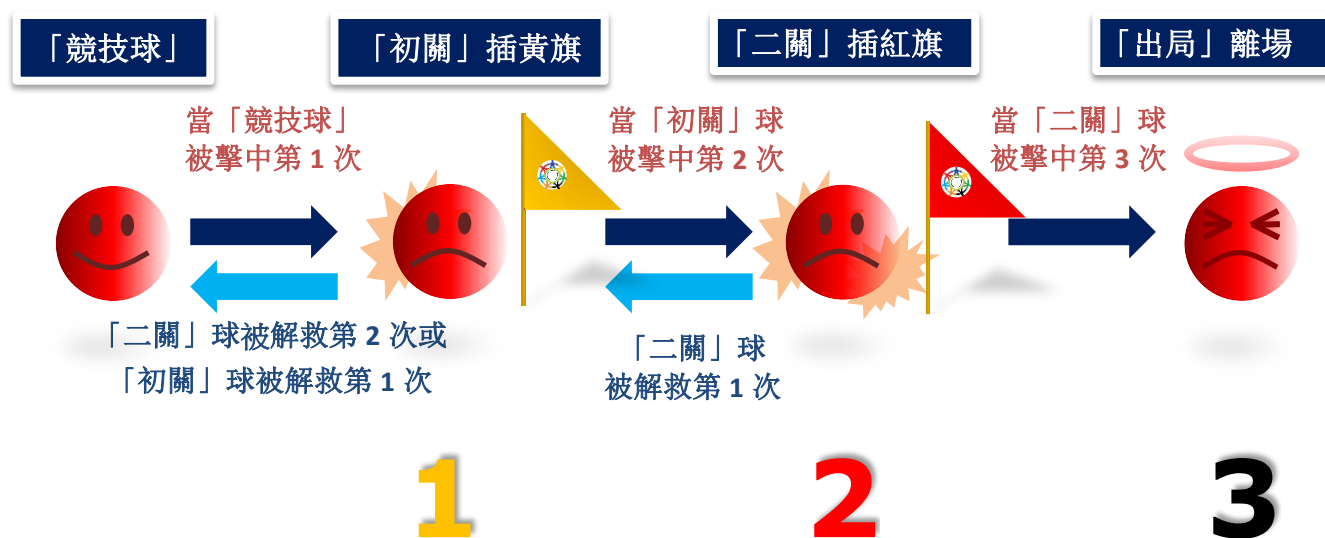
而要完全釋放被「二關」的球（代表此球被關兩次），其隊友就必須解救它二次。解救第一次，「二關」被刪除一次變成「初關」，再解救第二次，該球的「初關」就被再刪除一次，恢復成「競技球」。

比如說，紅 1 先後被白 4 球和白 7 球擊中，而被判「二關」插紅旗。要解救此被「二關」的紅 1 球，紅隊必須擊中讓紅 1 球「二關」的白 4 和白 7 球，但擊球不需按照讓它「初

關」和「二關」的先後順序，也就是說先擊中白 4 或白 7 任何一球都可以。為了方便說明，比如說，紅隊先擊中白 4，白 4 被擊中，紅 1 的「二關」就被刪除一次，變成「初關」，換插黃旗。等下一次紅隊再擊中白 7 球後，紅 1 球的「初關」就被再被刪除一次，恢復成「競技球」了。

圖三總結以上關於競技球如何被對方球擊中變成初關，二關和出局以及如何解救被關住球的過程。

圖三：Wiser 球比賽基本規則圖解 (Wiser 1-2-3)



兩隊進行競技對抗時，兩隊球員可採取「擊球」或「佈球」兩種方式的其中一種：

「擊球」

「擊球」是以瞄準擊中對方的球為目的，將自己的球用滾動或拋射的方式去擊中對方的球。基本的擊球方式有滾擊、射擊和空擊，而身體的姿勢可以用高站樁、弓步樁或者下蹲樁，每種姿勢都可有三種不同的擊球方式，球員可根據自己身體狀況，任其自由選擇。具體打球的時候，各人可以根據自己的實際情況，選用自己習慣的或者適合自己的其中一種姿勢打球。發球和攔擊也是用以上的這幾種姿勢。（有關「攔擊」的具體內容稍後將會詳細闡述。）

Wiser 運動球員具體打球姿勢的示範，請參考世界 Wiser 運動委員會公佈的“如何打 Wiser 球”中文教學視頻，以下為相關鏈結：

- <http://www.youtube.com/watch?v=glelOHlrPp0&feature=youtu.be>
- http://v.youku.com/v_show/id_XNTY1MzA2NzY0.html?f=19339374

「佈球」

比賽當中除了擊球外，還可以佈球（或佈陣），佈球是一種比賽戰略上的考量，將球打出佈陣到特別的位置，而不是企圖擊中對方的球。佈球的目的是為了配合全局的取勝，比如為了出奇制勝，或為了調虎離山，或為了暗藏伏機等等佈陣戰略。

「佈球」有下列三種方式：

1. 「平佈」：在寬廣、平坦，較少障礙物的平地上，佈陣 Wiser 球，稱為「平佈」。
2. 「掉佈」：如前面有障礙物高低不平，乃至超過人的高度，無法以「平佈」的方式佈陣，可將球拋擲越過障礙物，或拋到障礙物的頂端上，稱為「掉佈」。

3. 「隱佈」：將球佈陣隱藏起來，不易使對方打擊，以達到隱襲的效果。 例如：將球隱藏在草叢、樹洞裡或障礙物之後，使對方難以攻下。

「佈球」的規定：

- 比賽時，每隊每次有**連續三次佈陣**的機會，第四次就必須進攻擊球。
- 任何企圖擊球後（不論擊中成功與否），該隊佈陣累積次數便歸零再開始重新計算，該隊又有連續三次佈陣的機會。

打 Wiser 球的標準站姿

打球前，球員必須站在自己球位置的後面。以兩腳中的任何一腳固定在球的正後方，但小心不要踢到球。固定腳（或稱為前腳）的腳尖方向朝著要擊球或佈陣的方向，然後用習慣的手取球在手，等拿起球準備打球時，這固定的前腳就不能移動或換腳。在球還沒有擊出之前，後腳可以向後拉或往側邊移動，但不可以超過一條虛擬水平線（圖中黃色虛線）來標示固定前腳的位置。



打 Wisser 球的三個基本步驟

當裁判宣佈由某隊進攻後，要進攻或佈陣的該隊球員必須遵守以下三個基本步驟，以避免犯規：

1. 首先在拿球前，可先舉單手示意裁判員準備打球，這樣可以避免同隊超過一人以上同時擲球造成犯規。（但攔擊不包含在此規定）
2. 同時該球員必須向裁判表明他（她）要佈陣或擊球。若要擊球進攻對方，該球員需要先喊想攻擊的對方號碼球，比如白 2 球員要攻打紅 4 球前必須先喊：「我要打紅 4 球！」，目的是讓被攻擊的對方能有機會進行攔擊。但若擊球沒有擊中所喊要打的對方號碼球，卻意外擊中對方其他號碼球或甚至誤擊同隊的球，這擊球仍視為有效！
3. 球員依標準姿勢站定拿球後，必須等待裁判員吹哨宣布由該球員進攻后，才可將球打出，否則視同犯規。（但攔擊球員不包含在此規定）

其他比賽規則和注意事項

- 每位球員要拿球前，**必須確認拿的球顏色和號碼是否正確無誤。**
- 任何球員拿球後準備進攻時，任何人不得從其前面走過，這是塑造禮貌道德風範。
- 打球進攻時需考量整體佈局，以最有利己方的原則為優先考量，因此進攻時不需要按照球員號碼順序打球。
- 每隊每次進攻討論的時間限制為 **1 分鐘！**
- 隊長的任務是集合隊友協商比賽戰術，與同隊的隊員是平等的。隊長沒有權利發號施令，指定那位隊員發球。每次輪到該隊進攻時，隊員們可以集合到隊長身邊快速輕聲討論戰術，共同決定由那位球員擊球或將球佈陣至何處。如發生爭議，在 1 分鐘快到之前，大家還無法達成共識，最後才由隊長決定由那位隊員出擊。
- 如果 1 號隊長在比賽中出局了，就依球號順序由 2 號球員繼任隊長，同理，2 號出局，就由 3 號繼任，以此順序類推。
- 比賽除了輪到該隊進攻討論戰術時或站立的位置阻擋到球的行進路線，球員們可暫時離開自己球的位置外，其它時間必須站在自己號碼的球後邊。

- 球場上無論發生什麼事，球員間不可互相爭吵，破壞友誼！
- 打球前，球員不可以移開球行進路線上任何障礙物（如樹枝或石頭等）。但球員和工作人員不能作為障礙物。
- 進攻時，如果球場中任何旗子擋住進攻球的路線，進攻球員可向裁判提出移動旗子位置的要求！但必須經裁判同意後，插旗員可先將旗子換個位置或暫時拔起，讓進攻球員進攻，等進攻完後再將旗子插回原位。
- 當任何球員準備打球時，不可以聲音、言語或肢體干擾該球員。
- 每一場比賽，出局的球員不可以再進入比賽場地，也不可以提供戰略建議給其他場內比賽的隊友。
- 比賽時如果對記錄有疑問或異議時，可經由隊長代表該隊向裁判員提出徵詢。
- 插旗時必須注意，爲了愛護地球環境，一當旗子被拔起，插旗員需用手或腳將草地上的插孔撫平，以彰顯道德行為。

最後階段：「圍捕線」內競技

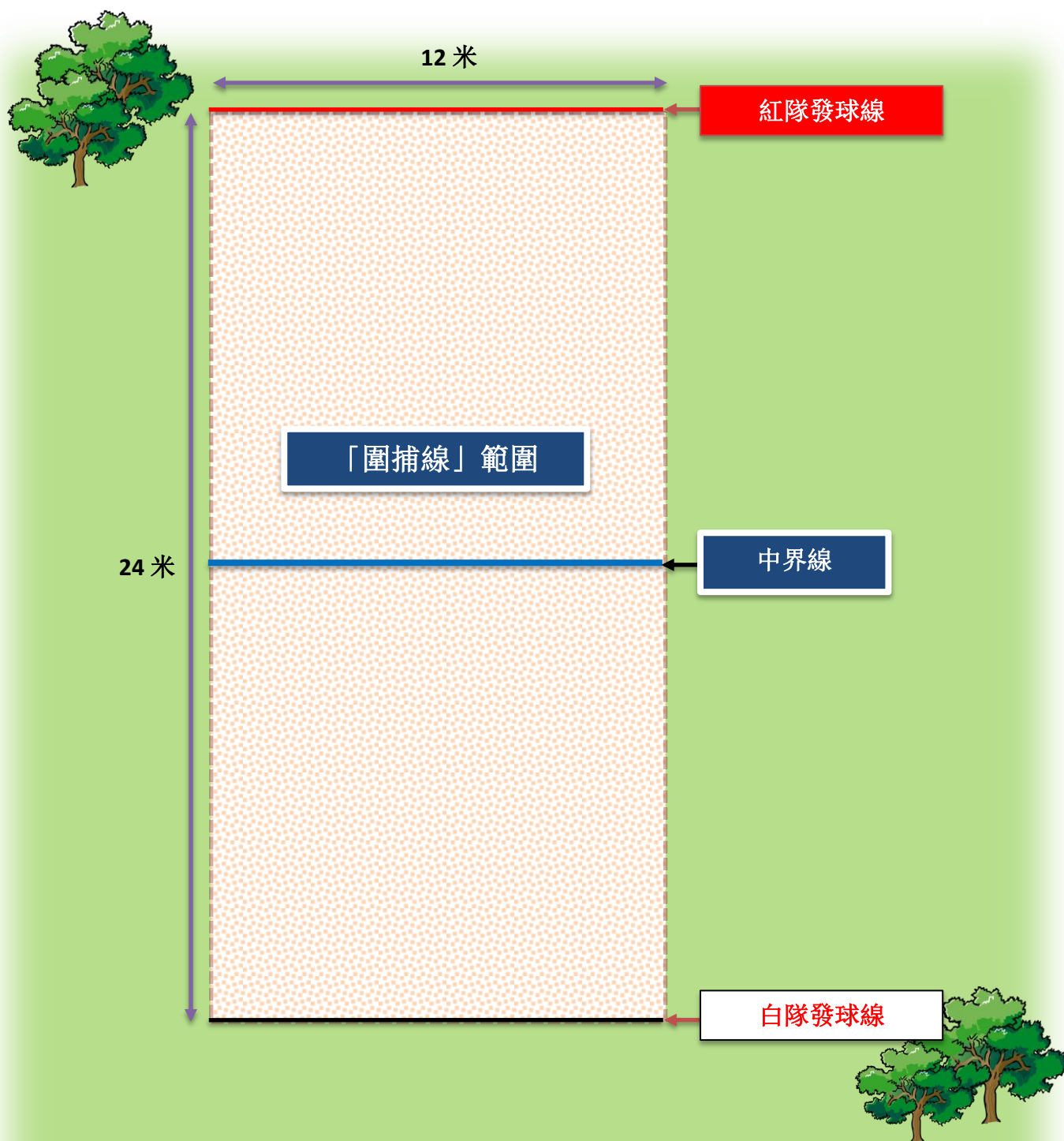
如何設定「圍捕線」

- 兩隊經過相互攻防后，當其中任何一隊只剩下一顆競技球時，就要設定「圍捕線」。因為不設「圍捕線」，這顆球就會無界限地到處亂跑，永遠也打不到！
- 如圖四所示，「圍捕線」是是兩隊發球線之間 12 米 x 24 米的矩形範圍。

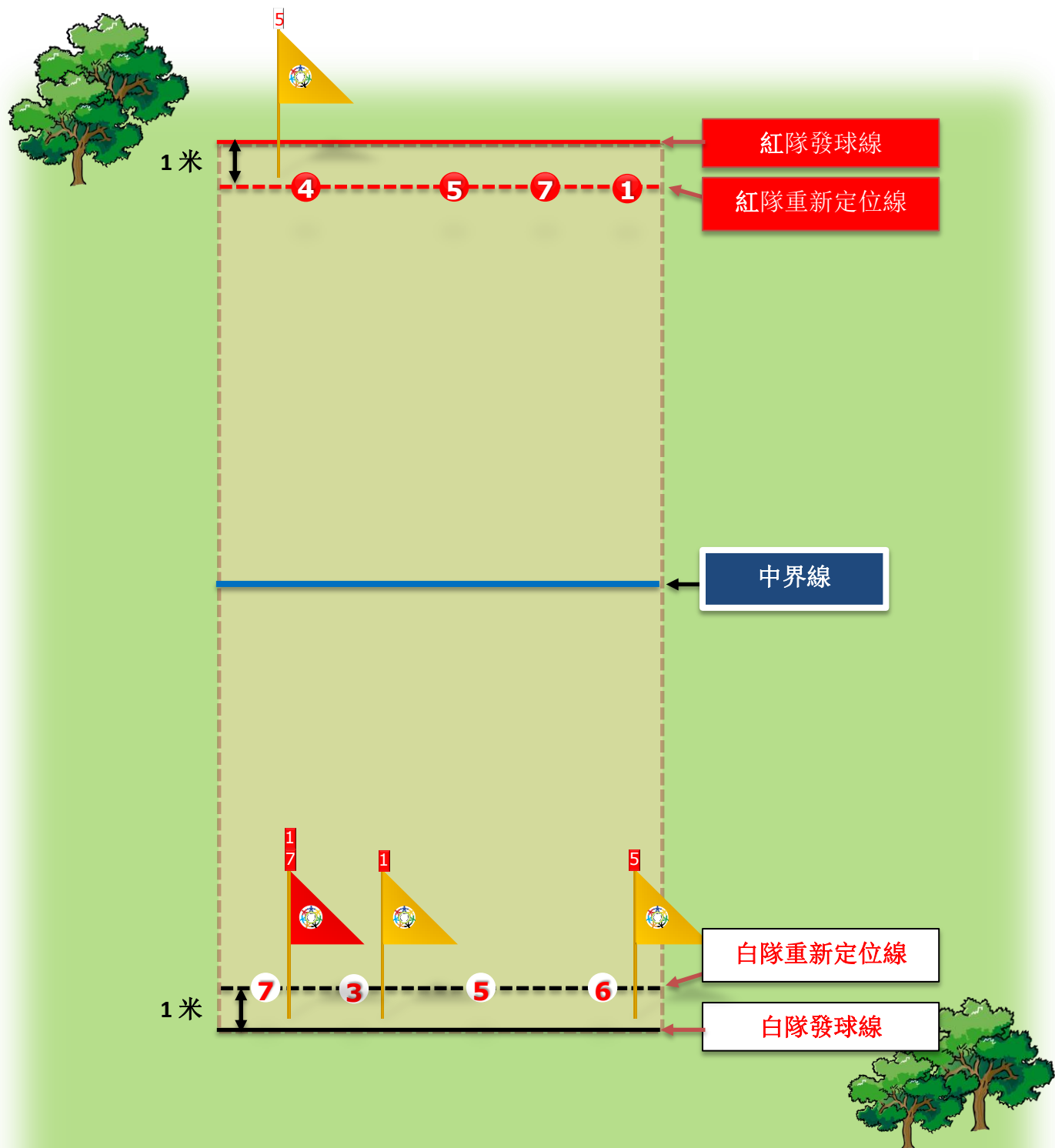
如何在圍捕線內重新定位

- 設定圍捕線後，兩隊必須將剩下的競技球和被關起來的球分別在圍捕線內「重新定位」。
- 由剩下多顆競技球的一隊先重新定位，接著剩下一顆競技球的球隊重新定位。
- 如圖五所示，重新定位的方法是球員將球從它們原來在場上的球位拿起，然後任意排列在距離原來每隊各自發球線，向內移動約 1 米的「重新定位線」上。
- 插旗員而不是球員接著會幫忙把旗子重新定位在兩隊之前被關住球旁邊。

圖四：設定「圍捕線」範圍



圖五：在「圍捕線」內重新定位



在圍捕線內競技的規則

- 「重新定位」完畢，兩隊在「圍捕線」內繼續競技，由剩下一顆競技球的球隊先進攻。除了有範圍限制外，在「圍捕線」內競技比賽的規則也和第二階段相同，球員一樣可以擊球或佈陣。
- 任何一隊進攻，競技球擊球時沒有打中對方的球而跑出圍捕線外要受處罰。以下用一個例子來為大家解釋處罰的方式：

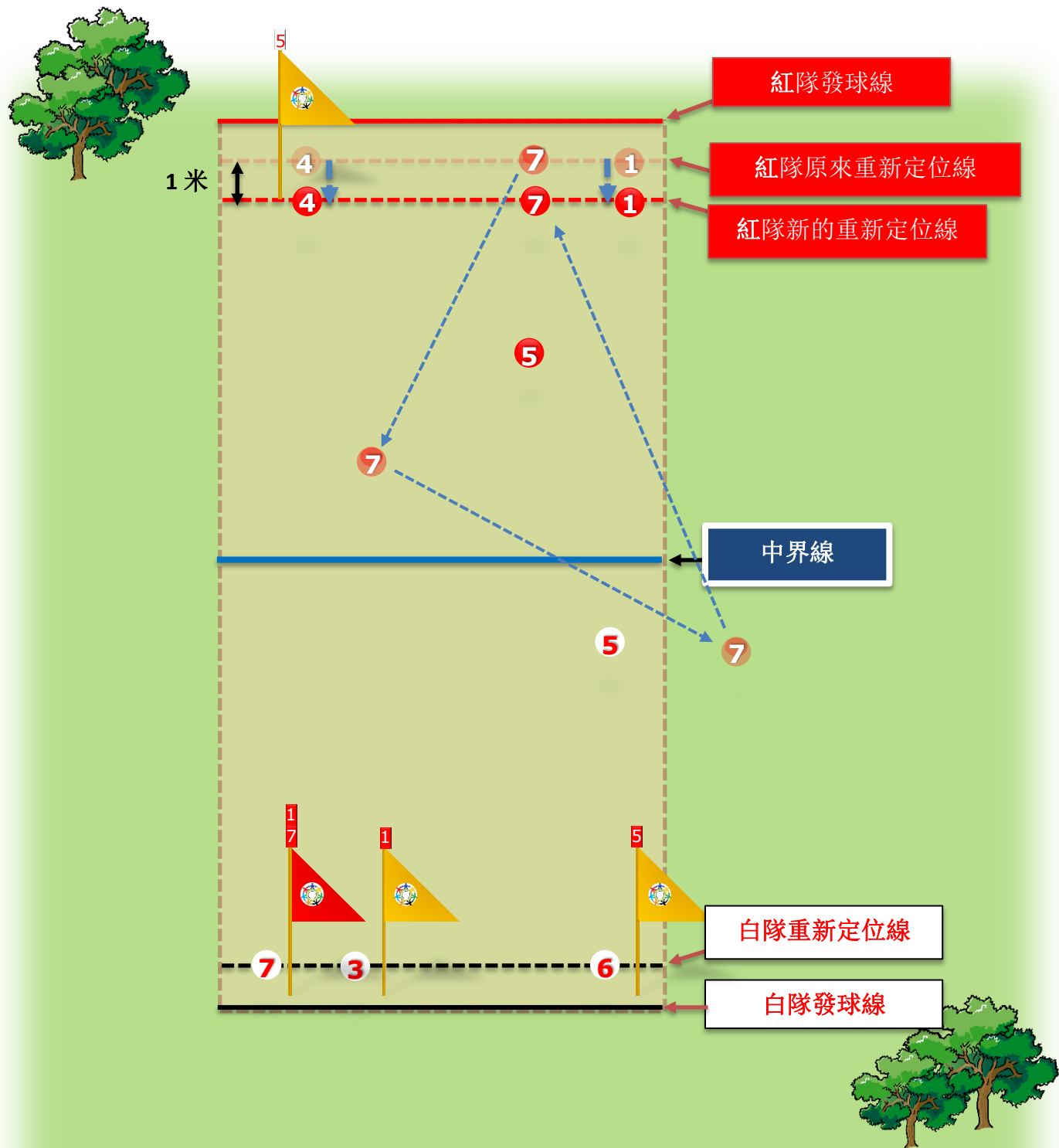
舉例來說，如圖六所示，兩隊在圍捕線內競技，比如由紅 7 進攻白 5，紅 7 球打出去但沒有擊中白 5 而且打出圍捕線外！此時紅隊就要被處罰：

- 首先紅隊原來的重新定位線要往白隊靠近 1 米，成為“新”的重新定位線。
 - 然後將打出去的紅 7 球拿回定位在“新”的重新定位線上，其新的位置為原先紅 7 球在“舊”的重新定位線的位置往內移 1 米到“新”的重新定位線上同樣的位置！
 - 因為被初關的紅 4 球和紅 1 競技球仍在原來“舊”的重新定位線上，它們的位置比“新”的重新定位線還遠離對方，因此這些球也必需被處罰一起定位在“新”的重新定位線上。處罰的方式是將被初關的紅 4 球連同黃旗和紅 1 競技球從原先“舊”重新定位線上的位置直接往內移動 1 米到“新”的重新定位線上同樣的位置。
 - 在紅 7 球還沒有打出圍捕線外之前，紅 5 由於擊球或佈陣已經比“新”的重新定位線還靠近對方，因此紅 5 球就不需被處罰再放回“新”的重新定位線上。
- 當兩隊的重新定位線相距只有 12 米時，如果兩隊再有任何球進攻沒有擊中對方球而打出圍捕線外，兩隊的重新定位線都不需再被處罰往前移動 1 米了。
 - 當某競技球擊中對方的球後出了圍捕線外或任何球(不論是競技球或被關的球)被直接或間接打出圍捕線外。這些情況，該球隊都不需受罰把重新定位線往對方靠近 1 米。這些出了圍捕線外的球都需要拿回放在被擊中前該隊的重新定位線上原

來的位置。被擊中的球拿回原來位置後同樣被關住插旗，但如果「二關」的球被擊中就立刻被判「出局」。

- 在圍捕線內競技，如果剩下一顆競技球的球隊，擊中對方的球，解救了自己的隊友，則該隊就有兩顆競技球，此時圍捕線就取消了！兩隊就回復成第二階段繼續競技比賽，直到其中一隊又只剩下 1 顆競技球時，才要再一次設定圍捕線。

圖六：實例說明未擊中球打出圍捕線外的處罰方式



接下來我們還要介紹打球過程中可能會出現的幾種情況—「**誤擊**」和如何解救因「**誤擊**」被關住的球，以及為大家講解什麼是「**攔擊**」？

何謂「誤擊」？

定義：當自己的球打中同隊的球，稱為「誤擊」。

凡「誤擊」，由於犯錯嚴重，誤擊同隊的球就被判「出局」，而被誤擊打中的球視其原來的狀態而有以下三種判決結果：

- 假如原來是競技球，就被判「初關」，球旁插黃旗；
- 假如已經是「初關」，就變成「二關」，換成插紅旗；
- 假如已經是「二關」，就變成「出局」。

如何解救因「誤擊」被關住的球？

以下我們舉一個實際例子來解釋如何解救因「誤擊」被關住的球？

- 比如說紅 7 球要打白 6 球，但沒有打中，誤打中了同隊的紅 5 球，造成「誤擊」。
- 由於「誤擊」，誤擊同隊球的紅 7 球球員就被判出局，原來如果是競技球的紅 5 就被判「初關」，插黃旗。
- 要解救因「誤擊」被關住的紅 5 球，紅隊就必需打中沒有關住紅隊球的任何白球一次。比如說紅 2 進攻打中白 5，白 5 就被「初關」，插黃旗。如果被打中的白 5 球沒有關住任何紅球，被誤擊初關的紅 5 就被解救了。
- 但如果被打中的白 5 球有關住其他的紅球，就需要先用來解救被它關住的紅球，不能用來解救被誤擊初關的紅 5。依照規則，被對方球擊中而關住的球必須比因「誤擊」被關住的球先被解救！因為擊中對方球一次只能解救我方被關的一顆球一次。

「攔擊」

定義：「攔擊」是 **Wiser** 球中最高難度的技巧，也是讓球場氣氛活躍，最激烈的搏鬥場面！攔擊是指對方進攻我方的時候，我方採取的及時阻攔。攔擊在球場競技中任何時候均可使用。攔擊可分：空中攔擊、正面攔擊和側斜攔擊。

- 比如說紅球要進攻白球的時候，白球可採取緊急攔擊。當紅球喊要打白隊某號碼球時，此時白球隊長聽到快速下出指令指定某號球員實施攔擊。比如「白 7 攔擊!!」
- 在隊長發出指令 **2 秒後**，白 7 隊員必須將球拿在手上準備攔擊，但如果超過 2 秒沒有把球拿在手上，裁判就判定不可攔擊！
- 當紅隊球員將球拿起等待裁判員哨音準備把球打出去，只要在裁判員哨音響起之前，白隊隊長還可下指令攔擊。但在裁判員哨音響起之後，就不可以了。
- 如果紅隊球員球還未射出，白隊攔擊球員已將攔擊球提前射出，則白隊計犯規一次，由於本來應該是紅隊進攻，但白隊搶先擊球算進攻一次，接下來就由紅隊連續進攻兩次。
- 白隊攔擊球員實施攔擊時，必須要將球射出，不能將球拿在手中不放開去攔擊紅隊的進攻球。
- 如果紅隊球員射出的球已經停止，或紅隊進攻球已經超過它要攻擊的那一顆白球，而白隊攔擊球員還未將球射出，則白隊計犯規一次，白隊失去一次進攻機會，接下來仍由紅隊進攻。
- 白隊攔擊的球，擊中紅隊進攻球後，則算攔擊成功。但若沒有擊中要攔擊的球，意外擊中紅隊的其它球，同樣有效。如果白隊的攔擊球不小心擊中白隊的其它球，則屬「誤擊」。
- 一旦白隊攔擊成功，則紅隊的球立即被「初關」。但不管攔擊成不成功，只要攔擊球員將球擊出，則白隊視為進攻一次，接下來就由紅隊繼續進攻。
- 攔擊時，除攔擊球員外，其餘所有場上球員可以及時跑開，以防被攔擊球打中。

如何決定比賽勝負？

- **Wiser 比賽的輸贏：**當其中一隊沒有任何競技球時，就輸了此局比賽，另一隊就獲勝，裁判員就宣佈比賽結束。
- 比賽結束後，兩隊於中界線兩側集合互相面對，然後兩隊互相行禮，裁判員宣布比賽結果，接著兩隊互相握手。

四. 比賽犯規的種類與相應的處罰

No.	犯規種類	相應其犯規的處罰
1	輪到某隊進攻時，超過 1 分鐘的討論時間限制， <u>該隊指定的球員還未將球拿起準備擊球或佈陣。</u>	犯規的隊伍將失去該次進攻的機會，換由對方進攻。
2	超過連續三次佈陣的規定。	連續三次佈陣後，如果該隊 <u>第四次</u> 繼續佈陣，該隊下一次成功擊中對方的球不算。如果 <u>第五次</u> 繼續佈陣，該隊下兩次成功擊中對方的球也不算，依此類推。
3	<u>球打出時</u> ，後腳超過前腳（固定腳）的位置。	見《 標準處罰方式 》
4	<u>當拿起球后</u> ，更換前腳（固定腳）站立的位置。	見《 標準處罰方式 》
5	腳踢到球或故意擲球打到別人	見《 標準處罰方式 》
6	未等待裁判員吹哨宣布進攻時，搶先擲球。（攔擊不包含在此規定）	見《 標準處罰方式 》
7	拿錯誤的號碼或顏色的球打球。	見《 標準處罰方式 》
8	比賽競技時，同隊有一人以上同時擲球。	所有同時擲球的球員都算犯規： <ul style="list-style-type: none"> • 如犯規時，<u>輪該隊進攻</u>，其中一名犯規球員（由裁判決定）被判下一次成功擊中對方的球不算。其他犯規的球員則被判出局。 • 如犯規時，<u>未輪該隊進攻</u>，所有犯規的球員則都被判出局。
9	以肢體非法碰觸到持球者或故意阻擋球的行進。	見《 標準處罰方式 》
10	在對方進攻球員還未將球射出，攔擊球員已將攔擊球提前射出。	見《 標準處罰方式 》
11	對方進攻球員射出的球已經停止或已擊中我方球，攔擊球員還未射出手中的攔擊球。	見《 標準處罰方式 》
12	擊中對方球時，手沒有放開球。	見《 標準處罰方式 》
13	自行將旗子拔起或移動位置，或移動任何球行進路線的障礙物。	見《 標準處罰方式 》

Wiser 比賽對一般犯規的《標準處罰》方式:

當犯規發生時—

- 如果球尚未打出，犯規的隊伍將失去該次進攻的機會，換由對方進攻。
- 如球已打出，且擊中對方球，此擊球判為無效。犯規打出去的球和被擊中的球皆需放回原來球位，但如果誤擊自己同隊的球，屬於有效，按照誤擊的規則判定。犯規球隊把球打出算進攻一次，接下來就由對方進攻。
- 如果球已打出，但未擊中對方球，打出去的球必需放回原球位，算進攻一次，接下來就由對方進攻。犯規球員下次進攻時，成功擊中對方球一次無效。

五. 常見比賽問題與解答

一般比賽問題

1. 請問正式 Wiser 比賽，有沒有時間上的限制？

除了第一階段發球外，每隊輪到進攻時有 1 分鐘戰術討論的時間限制。除此之外，正式 Wiser 比賽基本上並沒有時間上的限制！

2. 請問正式 Wiser 比賽，有沒有場地範圍上的限制？

除了在「圍捕線」內競技，比賽場地會有 12 米 x 24 米的矩形範圍限制外，正式 Wiser 比賽並沒有場地和範圍上的限制！一般來說，Wiser 比賽場地是無限大小，可因地制宜。

有關“發球”的問題

3. 請問正式 Wiser 比賽“發球”前，是否一定要用抽籤的方式來決定那一隊先發球嗎？

為了公平起見，正式 Wiser 比賽是由兩隊隊長抽籤決定哪一隊先發球。但如果是一般比賽或練習時，只要主辦單位以及比賽隊伍同意，為了方便也可採取其他方法：例如猜擲銅板或猜拳來決定哪一隊先發球。

4. 請問發球時，是否只能限制發在兩隊發球線之間 12 米 x 24 米的矩形範圍內？

發球沒有固定的方向、路線和遠近，可以把球發到整個球場，發球的範圍不需要局限在介於兩隊發球線之間 12 米 x 24 米的矩形範圍內。（請參考問題 2）

5. 請問發球時，如果連續擊中對方的球，有沒有任何處罰，比如說：發球連續擊中對方的球三次，必須被判出局嗎？

根據發球的規則，發球擊中對方的球判為無效，被擊中的球回復原位，然後發球者需將球拿回重新發球。裁判員可提醒發球者重新發球時必須小心避免再擊中任何球！

目前發球時連續擊中對方的球並沒有處罰，當然也沒有規定連續擊中對方的球三次必須被判出局。

有關比賽競技的問題

6. 當輪到某隊進攻時，請問 1 分鐘的討論時間限制 是否有包含該隊球員把球打出去的時間？

根據目前的規則，1 分鐘的討論時間限制並沒有包含該隊球員把球打出去的時間。但當 1 分鐘討論時間快到之前，進攻球隊必需已經決定由哪位球員打球，而且該球員必須將球拿在手中準備擊球或佈陣！如果超過 1 分鐘，該隊進攻球員還沒把球拿在手上，進攻球隊就被判犯規，犯規的球隊就喪失一次進攻機會。

7. 請問球員進攻時，是否只要該球員認為旗子阻擋到其進攻球的行進方向，就可任意要求移動或暫時拔起任何旗子？

根據規則，進攻時如果進攻球員認為球場中任何旗子擋住起進攻球的行進路線，可向裁判提出移動旗子位置的要求！但必須經裁判同意後，插旗員才可以將旗子暫時換個位置或拔起，讓進攻球員進攻，等進攻完後再將這些旗子插回原位。除了以上的規定外，球員是不能用其他的理由來要求移動旗子。

8. 球員準備進攻擊或佈球前，當把球拿起後，請問可否將球放下，來重新改變打球的方向或換其他同隊球員進攻？

根據規則，當輪到某隊進攻時，經過 1 分鐘討論後決定由某位球員打球，只要該球員把球拿起準備進攻擊或佈球，該球員是不可以將球放下，來重新改變打球的方向或換其他同隊球員進攻。

9. 請問如果對方某顆號碼球曾擊先後擊中我方多顆球，之後這一顆號碼球被我方擊中了一次，是否可以同時解救被該號碼球擊中而關住的我方多顆球？

比如說：紅 5 之前曾經先後擊中而關住白隊 4 號和 7 號球，之後紅 5 被白 3 擊中，此時只能解救先被紅 5 擊中的白 4 球，而不能一次同時解救白 4 和白 7 球。要等下次紅 5 再被白隊擊中 1 次，才可以解救白 7 球。因為擊中對方球一次只能解救一顆被它關的球一次。原則是先被對方球擊中而關住的球先被解救。解救的順序是依被對方球之前擊中的先後順序來判定。

10. 如果擊中而關住我方球的對方球被我方球擊中（或因誤擊）而出局了，請問如何解救被出局球關住的我方球？

比如說：白 3 之前曾經擊中而關住紅隊 6 號球，但之後白 3 被紅隊擊中（或因誤擊隊友）而出局了，此時要解救被出局白 3 關住的紅 6 球，紅隊必須擊中在場上的任何白隊球（競技球或被關住的球都可以）來代替出局的白 3 球。但被擊中的白球必須沒有關住任何紅球，如果有的話，就必須先用來解救被它關住的紅球。

11. 請問解救某隊被關住的球是否有不同的優先順序？

如果甲隊某號碼球被乙隊球擊中，解救因為不同情況被關住的乙隊球是有下面不同的優先順序：

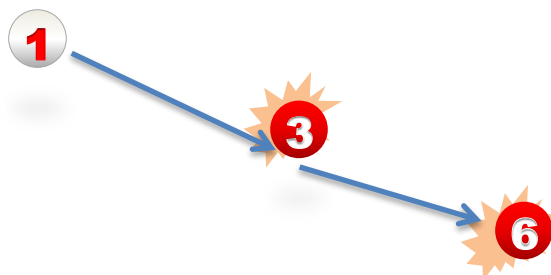
(1) 被該甲隊某號碼球擊中而關住的乙隊球必須優先被解救；如果有超過一顆乙隊球被該甲隊某號碼球擊中，先被它擊中的球就先被解救。(請詳見問題 9)

(2) 接著如果被擊中的該甲隊某號碼球，並沒有關住乙隊任何球，甲隊號碼球被擊中就可用來解救因被出局球關住的乙隊球(請詳見問題 10)；

(3) 如果(1)和(2)提及被關住的球都被解救了，最後才可用來解救因「誤擊」被關住的乙隊球。(詳見“如何解救因誤擊被關住的球”)

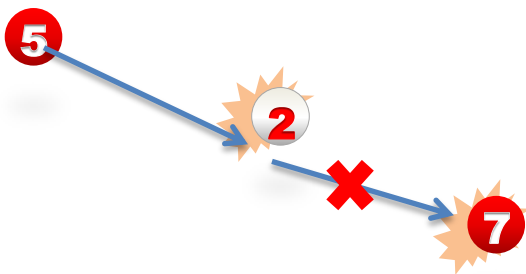
當一次擊球時，連續擊中多顆球：

12. 甲隊某號碼球進攻時，連續擊中對方多顆球，比如說：白 1 進攻時連續擊中紅 3 和紅 6，請問應如何判定？



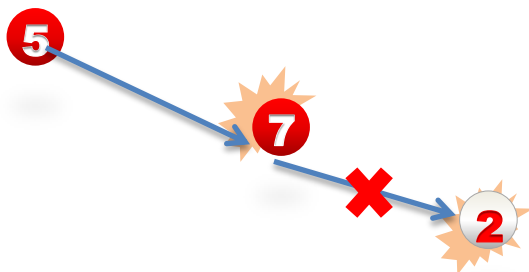
根據規則，白 1 連續擊中紅 3 和紅 6 皆是有效擊球，稱為“雙擊”。在此例子兩顆紅球原來都是競技球，被白 1 擊中後就都被「初關」插黃旗。

13. 甲隊某號碼球進攻時，先擊中對方的球，然後再擊中自己隊友的球，比如說：紅 5 進攻時先擊中白 2，再繼續擊中紅 7，請問應如何判定？



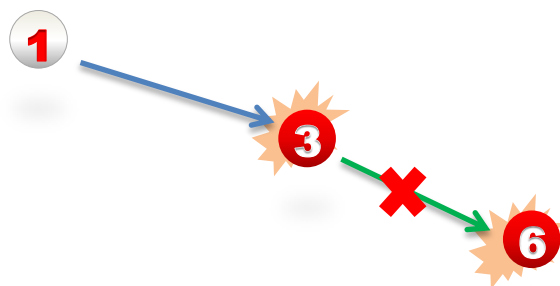
根據規則，紅 5 擊中白 2 為有效擊球，白 2 被初關插黃旗；但紅 5 之後再擊中紅 7 是無效擊球。原則規定是：只要先擊中對方的球，如果球再繼續行進擊中同隊友的球是不算誤擊！

14. 甲隊某號碼球進攻時，先誤擊中自己隊友的球，然後再擊中對方的球，比如說：紅 5 進攻時先誤擊紅 7，再繼續擊中白 2，請問應如何判定？



根據規則，紅 5 誤擊中紅 7 為有效擊球，紅 5 因誤擊被判「出局」，而紅 7 在此例子原來是競技球，被紅 5 誤擊後就被判「初關」插黃旗；已被判「出局」的紅 5 之後再擊中白 2 或其他球都是無效。

15. 甲隊某號碼球進攻時，先擊中對方某顆球，這顆被擊中的球，再擊中其他球，比如說：白 1 進攻時先擊中紅 3，紅 3 被擊中後再擊中紅 6，請問應如何判定？



根據規則，白 1 先擊中紅 3 為有效擊球，而紅 3 在此例子原來是競技球，被白 1 擊中後就被判「初關」插黃旗。已被判「初關」的紅 3 之後再擊中紅 6 或其它球是無效的！

有關「圍捕線」內競技的問題

16. 請問圍捕線設定後，是否就不會被取消，直到比賽結束？

設定圍捕線的條件是當其中一隊只剩下一顆競技球時，就必需要設定「圍捕線」。因此，如果這個條件不存在，圍捕線就被取消！比如在圍捕線內競技，剩下一顆競技球的球隊，如果擊中對方的球，解救了自己的隊友，則該隊就有兩顆競技球，此時圍捕線就取消了！

有關「誤擊」的問題

17. 請問對方某顆球因誤擊而被關住，可否用來解救之前被這顆球擊中而關住的我方球，比如說：紅 5 誤擊紅 3，紅 5 出局而紅 3 被初關，請問紅 3 被誤擊，可否用來解救之前被紅 3 擊中而關住的白 6 球？

根據規則，要解救之前被紅 3 擊中而關住的白 6 球，必須白隊的球擊中紅 3 球才可以。因此，紅 5 誤擊紅 3 球是不可以用來解救白 6 的。

有關「攔擊」的問題

18. 請問是否只有隊長可以下達「攔擊」的指令？

根據目前規則，為了避免混亂，只有隊長可以下達「攔擊」的指令。

19. 當對方進攻時，我方採取「攔擊」後，請問接下來由哪一隊繼續進攻？

比如說：紅球要進攻白球的時候，白球可採取緊急「攔擊」，但不管攔擊是否成功，只要攔擊球員將球擊出，則白隊視為進攻一次，接下來就由紅隊繼續進攻。

20. 當攔擊時，沒有擊中要攔擊的對方球，而意外擊中其他球，請問是否為仍有效擊球？

比如說：紅球要進攻白球的時候，白球可採取攔擊。白隊攔擊的球員，若沒有擊中原來要攔擊的那顆紅球，但意外擊中紅隊的其它球，同樣屬有效。如果白隊的攔擊球擊中白隊的其它球，則屬「誤擊」。

21. 對於要攔擊的球員，是否有時間的限制或規定什麼時候必須把球打出去才是最適當的時機能成功地完成攔擊？

對於要攔擊的球員，規則上並沒有時間的限制或規定什麼時候必須把球打出去才是成功攔擊的適當時機。

但是攔擊的時機是有區分為**有效**和**無效**的。

- **有效攔擊的時機：**是介於對方攻擊球員把球打出去的時間開始到快接近但尚未擊中要攻擊的我方球之前都可進行攔擊。
- **無效攔擊的時機：**
 - (1) 攔擊的球員比對方攻擊球員提前把球打出去；
 - (2) 或等對方進攻的球停止後或已經超越過對方想要攻擊的我方球才把球打出去。

這些不但是無效攔擊，而且是犯規的！

六. Wiser 運動比賽常用術語

以下為 Wiser 運動比賽常用的術語，是按照其於此規則手冊中出現的先後順序排列：

中界線	12 米長的中界線是一條介於紅、白兩隊發球線各為 12 米的中間線。 (見“ 如何佈置比賽場地 ”)
裁判員	裁判員負責中立主持 Wiser 比賽，執行世界 Wiser 運動委員會頒訂的 Wiser 規則來判定各種比賽狀況和維護球場秩序。
記錄員	記錄員負責將比賽過程和最後結果記錄在“ Wiser 比賽記錄表 ”上，並提供裁判員關於球是否被「初關」、「二關」或「誤擊」和被「解救」的記錄諮詢；以及負責記載比賽球員的犯規記錄和球隊佈陣的次數。
插旗員	插旗員於比賽中依裁判員判定結果後，負責插旗和拔旗的工作。
發球	比賽開始時，球員第一次將球打出佈陣，稱為「發球」(詳見“ 發球 ”)
發球線	兩隊在發球時所站的位置，稱為「發球線」。每隊發球線距離中界線的位置各為 12 米。
競技球	比賽開始，所有球都是「競技球」，都有進攻權！「競技球」就是沒有被關住的球，球員可將「競技球」自由地擊球或佈陣。(見“ 競技球 ”)
初關	當「競技球」被擊中 第一次 時，被擊中的球就被判「初關」，球就不能動了。插旗員會在被「初關」的球旁插上黃旗。(見“ 初關 ”)
二關	當「初關」的球之後再被擊中 第二次 ，該「初關」球就變成「二關」，插旗員會在「二關」的球旁改插上紅旗。(見“ 二關 ”)
出局	(1) 當「二關」的球之後再被球擊中 第三次 ，該球的球員就被判為「出局」；(見“ 出局 ”) (2) 球誤擊中同隊隊友的球，該球也被判為「出局」。(見“ 誤擊 ”)

黃旗	在 Wiser 比賽中，黃旗插在球的旁邊，用來標示這顆球是被「初關」。(見“ 初關 ”)
紅旗	在 Wiser 比賽中，紅旗插在球的旁邊，用來標示這顆球是被「二關」。(見“ 二關 ”)
解救	要解救任何被關住的球（不論是初關或二關），被關住球的同隊隊友必須擊中對方讓它關住的球。(見“ 如何解救被「初關」和「二關」的球? ”)
擊球	擊球是以瞄準擊中對方的球為目的，將自己的球用滾動或拋射的方式去擊中對方的球。(詳見“ 擊球 ”)
佈球	佈球是一種比賽戰略上的考量，將球打出佈陣到特別的位置，而不是企圖擊中對方的球。(詳見“ 佈球 ”)
圍捕線	當其中一隊只剩下一顆競技球時，就要設定「圍捕線」。「圍捕線」的範圍是是兩隊發球線之間 12 米 x 24 米的矩形範圍。(詳見“ 如何設定圍捕線 ”)
重新定位	設定圍捕線後，兩隊必須將剩下的競技球和被關起來的球分別在圍捕線內「重新定位」。重新定位的方法，是將球從原球位拿起放在距離原來每隊各自發球線，向內約 1 米的「重新定位線」上任意排列。(詳見“ 如何在圍捕線內重新定位 ”)
誤擊	當自己的球打中同隊的球，稱為「誤擊」。(見“ 誤擊 ”)
攔擊	攔擊是指對方進攻我方的時候，我方採取的及時阻攔。攔擊在球場比賽競技中任何時候均可使用。(見“ 攔擊 ”)

七. 附件: Wiser 比賽記錄表

紅隊 佈陣 次數	比賽日期:	/	/	比賽開始時間:	am/pm,	比賽結束時間:	am/pm
	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
	○	○	○	○	○	○	○
	2	3	4	1	5	6	7
白隊 佈陣 次數							
	2	3	4	1	5	6	7
	○	○	○	○	○	○	○
	□	□	□	□	□	□	□
裁判員名字:				/裁判員簽名			

八. 規則手冊使用聲明

1. 此“Wiser 運動比賽規則手冊”（以下簡稱為“本規則手冊”）的內容版權，屬於世界 Wiser 運動委員會（以下簡稱為“本委員會”）所擁有。任何其他團體或個人不可任意修改、變更或刪除本規則手冊任何內容。

2. 本規則手冊中所包含的世界 Wiser 運動委員會註冊的標誌（以下簡稱為“本標誌”），不論是圖形 (logo) 和文字標誌皆獲美國和國際相關商標法律保護，任何其他團體或個人未經本委員會書面授權准許之前，絕不可擅自使用。

3. 此次公佈的本規則手冊是作為所有 Wiser 運動比賽遵循的基本規則標準，但對於國家級、州/省級或俱樂部級的比賽，主辦單位可以依照本規則手冊，並結合當時、當地的具體情況，制定適合的比賽辦法。對於世界性的國際級正式 Wiser 比賽，則必須遵守本委員會制定公佈的本規則手冊執行。世界 Wiser 運動委員會將保留對本規則手冊的修改和對所有 Wiser 比賽規則的解釋權利。

4. 本委員會是一個在美國合法成立的非營利團體，我們將 Wiser 球藝和規則無償地教給大家，希望能讓更多的人都能享受到打 Wiser 球帶給他們無比的利益和樂趣。因此，本規則手冊只能作為非營利推廣和發展 Wiser 運動之用，依法律規定禁止用來營利賺錢。