



WORLD
WISER SPORT
COMMITTEE



世界 Wiser 運動委員會 Wiser 運動比賽規則手冊

【適用於一般推廣和練習賽使用】

繁體中文版 2.0
公佈日期：03-21-2018



© 版權為 WORLD WISER SPORT COMMITTEE®所擁有

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 錄

一. Wiser 運動簡介	1
二. 修改「Wiser 運動比賽規則手冊」緣由	3
三. 比賽前準備和禮儀	4
Wiser 比賽基本球具和設備	4
Wiser 競技比賽方式	5
正式 Wiser 比賽服裝要求	6
四. 佈置 Wiser 比賽場地	6
Wiser 比賽場地	6
如何佈置 Wiser 比賽場地	6
比賽前兩隊球員排列位置	7
五. 如何打 Wiser 球	10
第一階段：“發球”	10
“發球”的比賽規則	10
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	17
打 Wiser 球的三個基本步驟	17
其他比賽規則和注意事項	18
最後階段：「圍捕線」內競技	20
如何設定「圍捕線」	20
如何在圍捕線內重新定位	20
在圍捕線內競技的規則	23

何謂「誤擊」？	26
如何解救因「誤擊」被關住的球？	26
「攔擊」	27
如何決定比賽勝負？	28
六. 比賽犯規的種類與相應的處罰	29
一般犯規	29
嚴重犯規	31
七. 常見比賽問題與解答	32
一般比賽問題	32
有關“發球”的問題	32
有關比賽競技的問題	33
有關「圍捕線」內競技的問題	38
有關「誤擊」的問題	38
有關「攔擊」的問題	39
八. Wiser 運動比賽常用術語	40
九. 附件： Wiser 比賽記錄表	42
十. 本規則手冊使用聲明	43

圖表目錄

圖一：佈置 Wiser 比賽場地.....	8
圖二：比賽前兩隊球員站立位置.....	9
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.....	21
圖五：在「圍捕線」內重新定位.....	22
圖六：實例說明未擊中球打出圍捕線外的處罰方式.....	25

一. Wiser 運動簡介

Wiser 球（中文稱為“高智爾球”），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，無論男女老幼，都有權利享受 Wiser，因為 Wiser 是大自然賦予人類的強身健體、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，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. 修改「Wiser 運動比賽規則手冊」緣由

自從世界 Wiser 運動委員會於西元 2013 年 11 月 30 日正式公佈「[Wiser 運動比賽規則手冊](#)」1.0 版本以來，這幾年來本會陸續收到大家在實際比賽中發生的一些關於規則方面的問題或對於某些規則提出的回饋和建議，因此本會對於原有的某些規則方面作出修改或補充，例如：將原有的犯規種類和其相應的處罰方式簡化，讓比賽球員和執法的裁判員能更容易的去遵守和執行。

各 Wiser 運動團體在推廣 Wiser 球運動和一般練習時，可採用此修改後的「Wiser 運動比賽規則手冊」2.0 版本。但如果舉辦正式 Wiser 球競賽時，則必須遵守和使用另外適用正式 Wiser 球競賽的「Wiser 球正式競賽規則手冊」1.0 版本。

三. 比賽前準備和禮儀

Wiser 比賽基本球具和設備

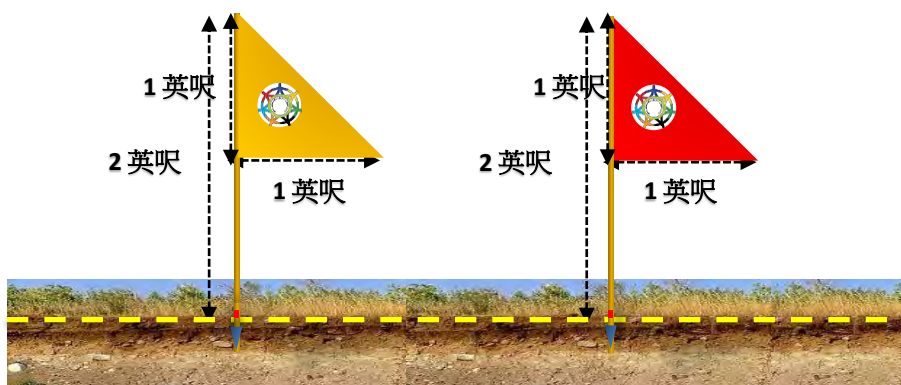
1. Wiser 比賽球：

每顆球的直徑約 90 毫米（mm），重量約 168 克（g）。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 30.48 厘米（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 60.96 厘米（2 英尺）。



3. 準備一條 12 米（m）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。
- 正式 Wiser 比賽，每隊可有 8 人登記報名，每場比賽每隊可任選其中 7 人上場比賽，剩下 1 人為替補球員。每場比賽一旦選定 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。

四. 佈置 Wiser 比賽場地

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。對於一般練習和推廣 Wiser 球運動來說，Wiser 比賽場地是無限大小，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：（請詳見[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”

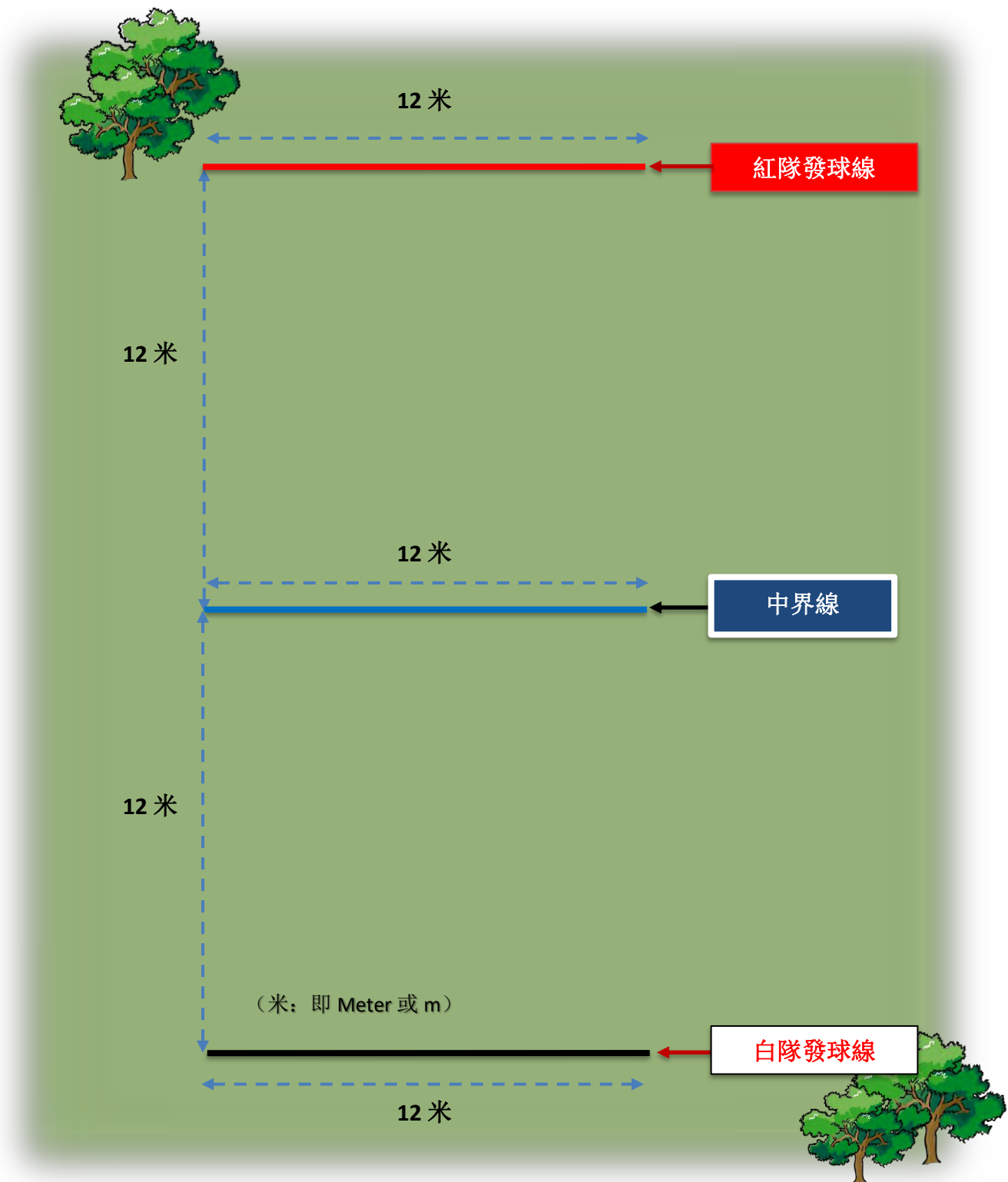
第二步：佈置兩隊 “發球線”：

兩隊的發球線距離 “中界線” 各為 12 米。（發球線長度也為 12 米）

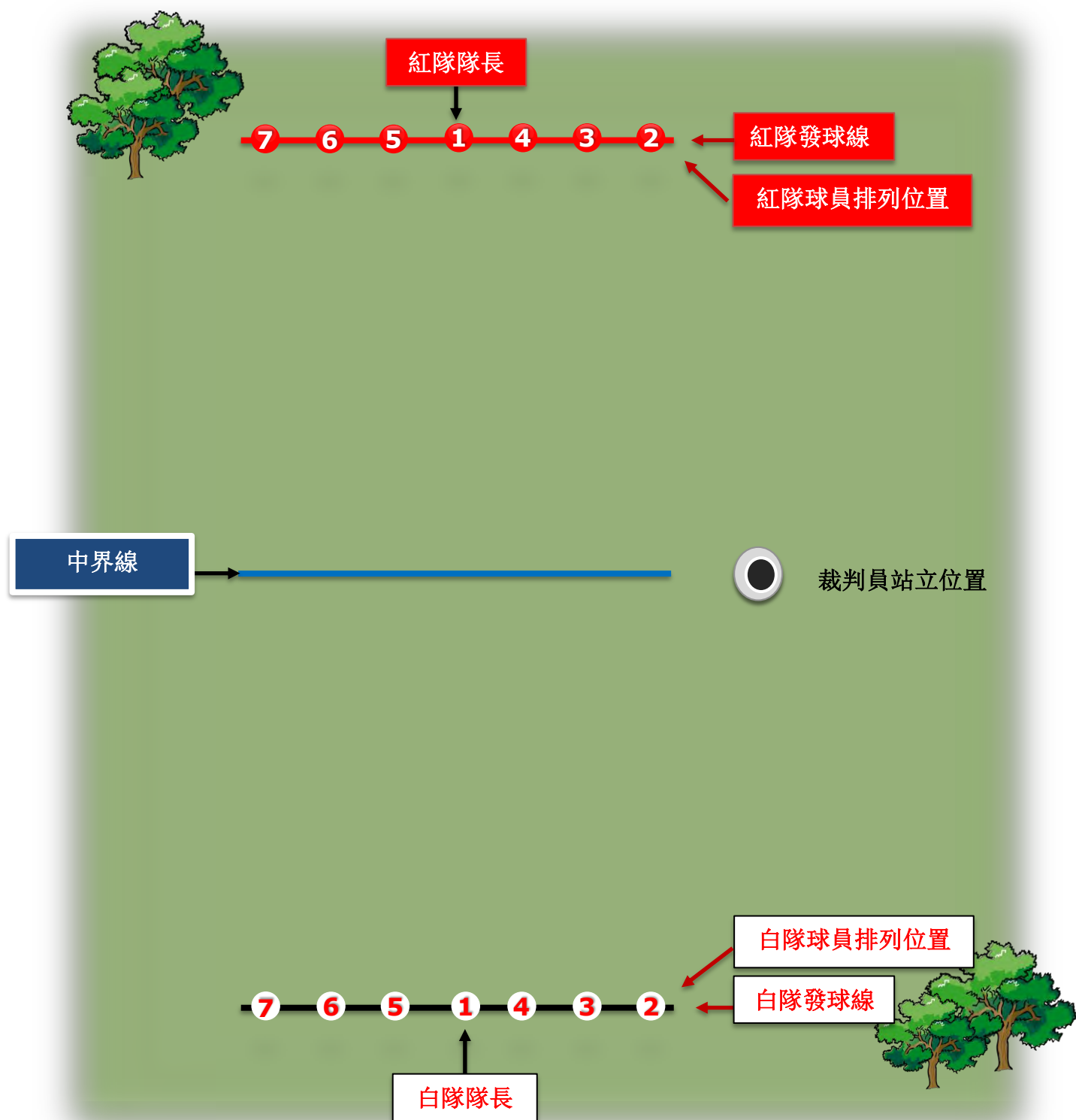
比賽前兩隊球員排列位置

- 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



五. 如何打 Wiser 球

第一階段：“發球”

“發球”的比賽規則

- 比賽開始前，由兩隊隊長抽籤或猜拳（猜擲銅板）來決定哪一隊先發球。比如白隊抽中或猜贏先發球，接著輪紅隊，然後兩隊交替輪流把球發完。
- 發球前，兩隊的球都依每位球員的號碼放置在每一位球員站立在發球線相應位置的前面地上或小圓錐上。（見圖二）
- 每次輪到該隊發球時，只限一位球員發球，但發球不需要按照每隊球員數字編號的順序發球。
- 當輪到某隊發球時，該隊球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，而不是只由隊長一人下命令指定。
- 發球前允許球員（不限制隊長或發球員本人）到場中探勘對方發球位置，來決定其將發球的位置，但將開始發球時，任何探勘的球員必需迅速回到其規定的發球線位置。
- 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。發球也必需按照打 Wiser 球的標準站姿和三個基本步驟來發球。
- 每隊每次發球時有 20 秒 的討論時間限制，此 20 秒時間限制的宣佈和記錄皆由該場執法裁判員負責。此 20 秒的討論時間是包含球員討論、決定由某位球員發球，到被指定發球的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止。如超過 20 秒的討論時間限制，該發球球隊還未有人將球拿在手上，則該發球球隊將被判為犯規一次。另外，發球球員在裁判員吹哨拿球后必須在 10 秒的時間內將球打出，否則也視同犯規一次。

- 雖然發球的範圍沒有限制，但發球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，不管擊中同隊或對方的球都不算犯規，算是有效的發球也是發球戰略的一種。
- 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。
- 雙方球隊在每一場比賽的**發球階段**都享有第一次「犯規」免被處罰的豁免權，之後如再有任何的犯規將會被處罰。請注意第一次犯規免被處罰的豁免權只有在發球階段。當進入競技階段后，就沒有此第一次「犯規」免被處罰的豁免權，任何犯規都必須處罰。例如：雙方球隊在發球時，第一次犯規將不會被處罰，如犯規時球已發出，則犯規球員必須將球拿回來重新發球。
- 但如果之後再有任何球員發球時犯規就需要被處罰，處罰的方式為該犯規球員需將球拿回其發球線上原先放球的位置上不能重新發球。要等到雙方所有球員都發球結束，進入競技階段后，球隊中如有任何發球犯規尚未發球的球員則必須先把球發完，該球隊才能開始進攻，此時發球也必須符合團體比賽過中界線的球數規定（即最少 **2** 球和最多 **5** 球必須發過中界線）。
- 舉例來說：比賽開始前雙方球隊抽籤或猜拳（或猜擲銅板），假設由紅隊猜贏先發球，但發球時紅隊 **5** 號球員發球時犯規並將球打出，此時由於紅隊是在發球階段第一次犯規享有免被處罰的豁免權，因此不需要被處罰。紅 **5** 號球員必須將球拿回來重發。但之後如果在發球階段有任何紅隊球員（例如：紅 **3** 球員和紅 **6** 球員）再犯規時就需要被處罰。處罰的方式為犯規的球員必須將球拿回放在其發球線上原先放球的位置上不能重發。必須等到雙方所有球員都發球完畢，進入競技

階段后，原本該由紅隊先進攻，但紅隊中有因之前有發球犯規尚未發完球的紅 3 球員和紅 6 球員，則紅隊必須先等待此兩位球員發球完畢后，才能開始進攻。例如：紅隊首先選擇紅 6 球員先發球，接下來就輪到白隊進攻，如果白隊沒有任何犯規未發球的球員則白隊可直接進攻，而不需等待紅隊犯規的紅 3 球員發完球才能進攻。但請特別注意白隊進攻球員可進攻紅隊其他已發球完畢球員的球，但不可對因發球犯規而尚未發球的對方球（例如：紅 3 球）進行攻擊，如果任何進攻球員進攻擊中尚未發球的球算犯規一次，擊中無效。

第一階段“發球”結束後。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或猜贏的球隊先進攻，然後再換另一隊進攻，接著雙方就輪流交替互相進攻。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」自由地擊球或佈球（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=qlelOHlrPp0&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：

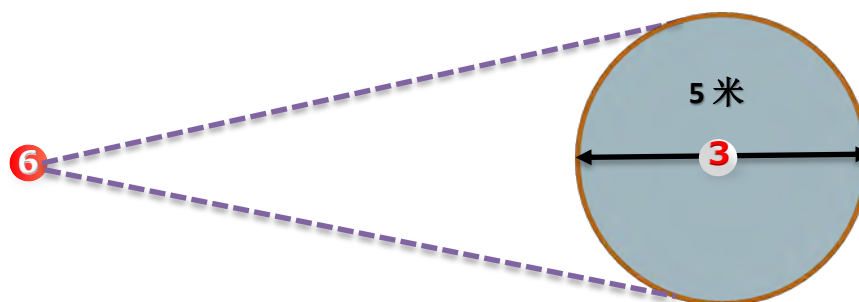
1. 「平佈」：在寬廣、平坦，較少障礙物的平地上，佈陣 Wiser 球，稱為「平佈」。
2. 「掉佈」：如前面有障礙物高低不平，乃至超過人的高度，無法以「平佈」的方式佈陣，可將球拋擲越過障礙物，或拋到障礙物的頂端上，稱為「掉佈」。
3. 「隱佈」：將球佈陣隱藏起來，不易使對方打擊，以達到隱襲的效果。例如：將球隱藏在草叢、樹洞裡或障礙物之後，使對方難以攻下。

「佈球」的規定：

- 如果佈球時，球不小心擊中對方或自己同隊的球，仍然是判為“有效擊球”。
- 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。**連續三次佈陣後，如果該隊第四次繼續佈陣，該隊下一次成功擊中對方的球不算。如果第五次再繼續佈陣，該隊下兩次成功擊中對方的球也不算，依此類推。**
- 為了杜絕球員利用假進攻真佈陣的方式來規避超過連續三次佈陣還繼續佈陣的處罰，因此特別制定以下具體的方式來判定球員是進攻還是佈陣？

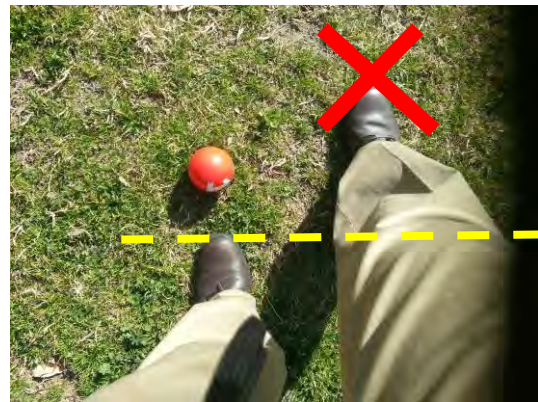
只要進攻球的行進軌跡曾經進入欲進攻目標球為圓心直徑 **5 米** 的圓形範圍內就判定為進攻。除此之外就判定為佈陣一次，儘管球員跟裁判員表明要進攻。

例如紅 6 球進攻白 3 球，只要紅 6 球的第一次落點（空中拋擊）或球員以滾擊的方式將球打進入以被攻擊目標球（白 3 球）為圓心直徑 5 米的圓形範圍內就判定為進攻。



打 Wisier 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 Wisier 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，該球員必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后，必須等待裁判員吹哨該球員才可拿球，否則視同犯規一次。（但攔擊球員不包含在此規定）球員拿球后必須在 10 秒的時間限制內將球打出，否則視同犯規一次。

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。
- 當輪到某隊每次進攻時，該進攻球隊有 1 分鐘的討論時間限制。此 1 分鐘的討論時間計時是從裁判員宣佈輪到由某隊進攻開始計時（例如：現在由紅隊進攻），其中可包含球員討論、決定由某位球員進攻，到被指定進攻的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止，都必須在 1 分鐘的時間限定內完成，否則視同犯規。當球員拿球后必須在 10 秒內將球打出，否則也將被判犯規一次。
- 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，隊員們可以快速集合到隊長身邊輕聲討論戰術，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旁邊。
- 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，進攻球員可向裁判申請移動旗子位置的要求！移旗的理由**不需限定**旗子擋住其進攻球的行進路線或旗子擋住進攻球離去的路線，只要進攻球員認為**鄰近**目標球的旗子會妨礙其進攻就可要求移旗。但移旗要求必須經裁判同意認為合理後，插旗員可先將旗子暫時拔起，讓進攻球員方便進攻，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，為了愛護地球環境，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

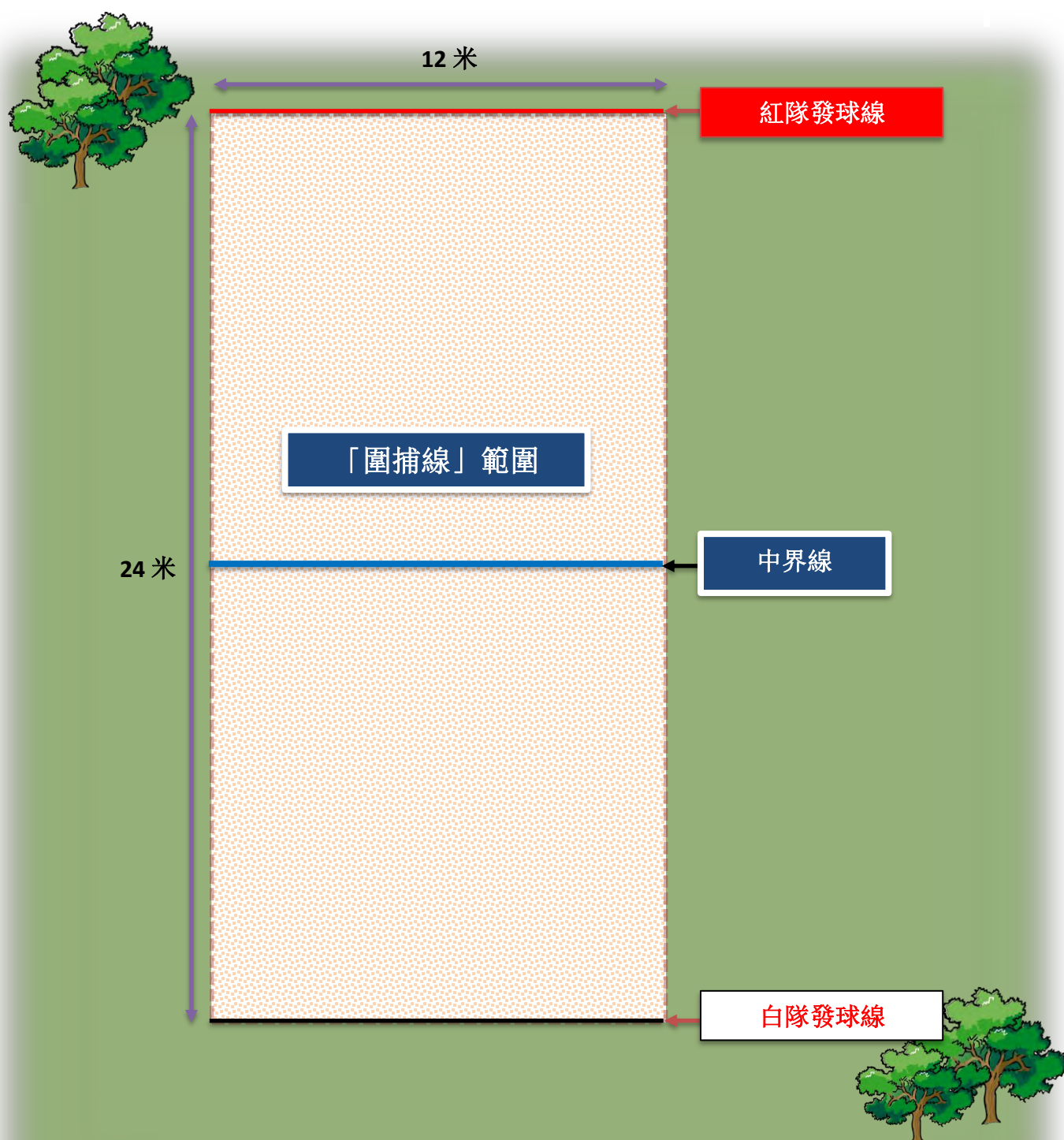
如何設定「圍捕線」

- 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。

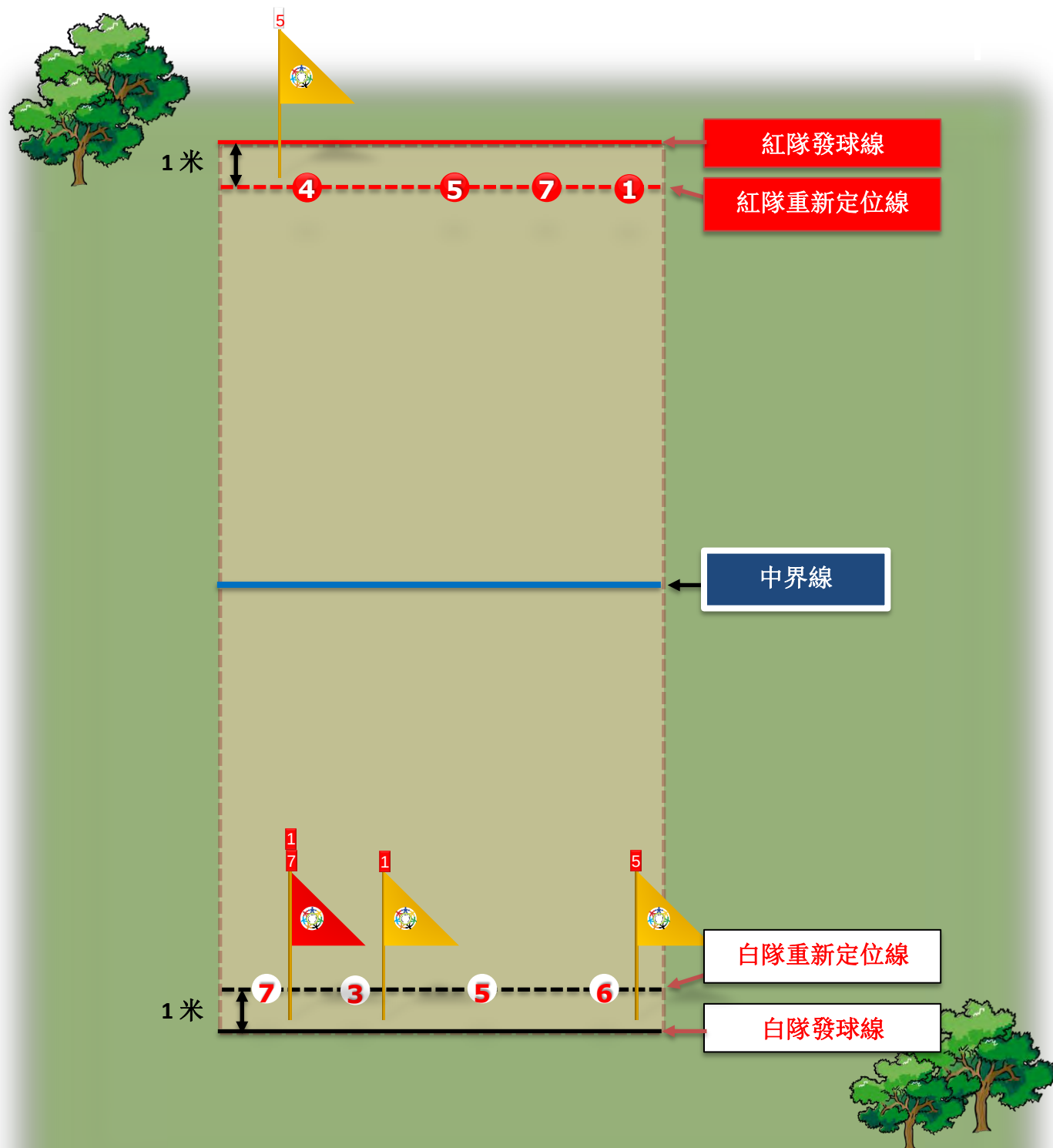
如何在圍捕線內重新定位

- 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

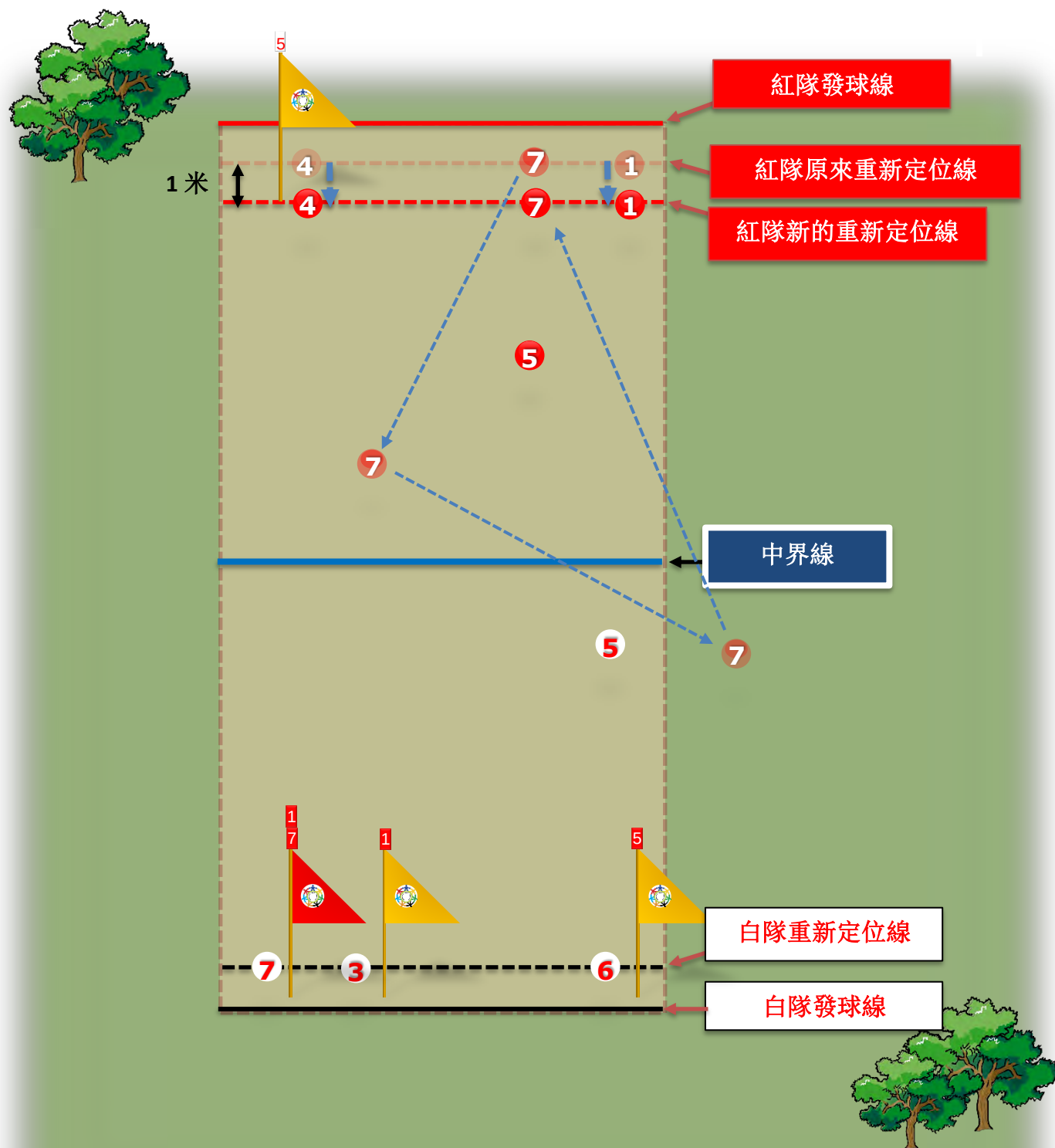
- 「重新定位」完畢，兩隊在「圍捕線」內繼續競技，由剩下一顆競技球的球隊先進攻。除了有範圍限制外，在「圍捕線」內競技比賽的規則也和第二階段相同，球員一樣可以擊球或佈陣。
- 任何一隊進攻，(1) 球員擊球時沒有打中對方的球或 (2) 佈陣而把球打出圍捕線外要受處罰。以下用一個例子來為大家解釋處罰的方式：

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，白隊隊長還可以下指令攔擊。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。

六. 比賽犯規的種類與相應的處罰

為了防範有些球員不遵守比賽規則，因此必須針對其犯規的程度來制定相應其程度的處罰方式以維護比賽公平。

根據犯規程度的輕重不同可簡單分為以下「一般犯規」和「嚴重犯規」兩種，其相對的處罰方式也有所不同。

一般犯規

常見的「一般犯規」種類如下：

1. 發球階段時，如超過 20 秒的討論時間限制，該發球球隊還未有人將球拿在手上，則該球隊將被判為犯規一次。
2. 發球球員不站在其發球線上相應其球號的位置上發球。
3. 競技階段時，如超過 1 分鐘的討論時間限制，該進攻球隊還未有人將球拿在手上，則該球隊將被判為犯規一次。
4. 發球或進攻球員拿球后，未依規定在 10 秒的時間內將球打出。
5. 非進攻權隊伍的球員未站在自己號碼的球周邊（必須小於 5 米內才不算犯規）。
6. 球員發球或進攻時，未等待裁判員吹哨就拿球。（攔擊不包含在此規定）
7. 以聲音、言語或肢體干擾進攻球員。
8. 「出局」的球員再進入比賽場地。
9. 球員自行移開球行進路線上任何障礙物（如樹枝或石頭等）或旗子。
10. 球打出時，後腳超過前腳(固定腳)的位置。
11. 當拿起球後，更換前腳(固定腳)站立的位置。
12. 腳不小心踢到球。
13. 拿錯誤的號碼或顏色的球打球。
14. 以肢體非法碰觸到持球者或故意阻擋球的行進。
15. 比賽競技時，同隊有一人以上同時擲球。

16. 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。
17. 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。
18. 擊中對方球時，手沒有放開球。

以下為針對「一般犯規」的相應處罰方式：

雙方球隊在每一場比賽開始的**發球階段**都享有第一次「犯規」免被處罰的豁免權，之後的比賽中再有任何的犯規將都會被處罰。請特別注意在競技階段，雙方球隊並沒有第一次「犯規」免被處罰的豁免權。

之後雙方球隊如再有任何的犯規，就需要被處罰，**每犯規一次就喪失該次進攻機會或判定該次進攻無效。**

例如當犯規時：

1. 如球尚未打出去，球員不可重新擊球或佈陣，該球隊將被判喪失這次進攻機會而輪到對方球隊進攻；
2. 但如球已打出去但未擊中球或是佈陣將球打出，該犯規球員必須將球拿回原來位置，但也算進攻或佈陣一次，接下來就由對方球隊進攻；
3. 但如球已打出去而且擊中球，擊中對方球和自己同隊球都被判無效，進攻球和被擊中球皆需拿回其原來位置，也算進攻一次，接下來也由對方球隊進攻。

➤ **當任何球員累計犯規達到 3 次時**，該球員下次再犯規一次時就依下列規則處罰：

如果其原來球的狀態是競技球，就判為「初關」插黃旗；如果原來是「初關」就變為「二關」改插紅旗；如果原來是「二關」就被判「出局」。

➤ **當任何球隊累計犯規達到 10 次時：**

下次只要該球隊任何球員再犯規一次時，該球隊就加罰喪失一次進攻機會。

嚴重犯規

常見的「嚴重犯規」種類如下：

1. 球員間互相爭吵不聽裁判員勸告。
2. 故意擲球打到別人
3. 不服從裁判員判決, 堅持己見者。
4. 辱罵或以肢體頂撞裁判員。

「嚴重犯規」的相應處罰方式：

- 當有任何球員嚴重犯規時，裁判員首先必須馬上對該犯規球員提出口頭警告，並要求該犯規球員立即停止其犯規行為。
- 但如果該嚴重犯規球員，不理會裁判員口頭警告而繼續其犯規行為，此時裁判員有權利判定該犯規球員馬上「出局」，並命令其必須立即拿球離開比賽場地，也不可在比賽場地邊逗留。
- 但如果該嚴重犯規球員，不服從裁判員判決不願意離開比賽場地，或其所屬球隊支持該犯規球員不服從裁判員判決，此時裁判員必須立即將比賽暫停，並馬上將此情況向比賽組委會（或主辦單位裁判組）報告，由比賽組委會（或主辦單位裁判組）裁定對球員或該球隊的處罰和決定該場比賽處理方式。

七. 常見比賽問題與解答

一般比賽問題

1. 請問一般 **Wiser** 運動推廣和練習賽時，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，一般 **Wiser** 運動推廣和練習賽時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。

2. 請問一般 **Wiser** 運動推廣和練習賽時，有沒有時間上的限制？

除了以下的時間限制規定外，一般 **Wiser** 運動推廣和練習賽時沒有比賽時間上的限制。

- 第一階段發球，每隊輪到發球時有 20 秒鐘戰術討論的時間限制。
- 第二階段競技和最後的圍捕線階段，每隊輪到進攻時有 1 分鐘戰術討論的時間限制。
- 除此之外，發球或進攻球員拿球后必須在 10 秒的時間內將球打出，否則也視同犯規一次。

有關“發球”的問題

3. 請問發球時，每隊每次發球是否有時間的限制？

每隊每次發球有 20 秒的討論時間限制，此 20 秒時間限制的宣佈和記錄皆由該場執法裁判員負責。此 20 秒的討論時間是包含球員討論、決定由某位球員發球，到被指定發球的球員在裁判員吹哨后將球拿在手上為止。如超過 20 秒的討論時間限制，該發球球隊還未有人將球拿在手上，則該發球球隊將被判為犯規一次。進攻球員拿球后必須在 10 秒的時間內將球打出，否則也視同犯規一次。

4. 請問發球時，如果任何一球隊沒有任何犯規，等進入競技階段后該球隊是否仍然享有第一次犯規免被處罰的豁免權？

第一次犯規免被處罰的豁免權只有在發球階段。如果任何一球隊在發球時沒有任何犯規，當進入競技階段后，就沒有此第一次「犯規」免被處罰的豁免權，任何犯規都必須被處罰。

5. 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？

根據發球的規則，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。

6. 請問發球時，如果擊中同隊或對方的球，算不算犯規？

根據此次修改后的規則，發球時不管擊中同隊或對方的球都不算犯規，算是有效的發球也是發球戰略的一種。

有關比賽競技的問題

7. 請問有任何球隊在發球階段犯規，則在進入競技階段后，不能先進攻，而必須等犯規的球員把球發完才能進攻。請問該犯規球員被處罰在競技階段時發球，如果擊中同隊或對方的球，是否算誤擊或有效擊球？

由於該犯規球員是在發球的過程，雖然已進入競技階段，仍然適用發球階段的規則，因此如果擊中同隊或對方的球，是不算誤擊或有效擊球！請按照問題 6 的方式處理。

8. 請問如果佈球時，球不小心擊中對方或自己同隊的球，仍然是判為“有效擊球”或“誤擊”？

如果佈球時，球不小心擊中對方或自己同隊的球，仍然是判為“有效擊球”或“誤擊”。但為了防範有球員為了規避對方的攔擊，而採取「假佈陣真進攻」的方式，雖然目前的規則並沒有明定此行為是犯規，但為了比賽的公平起見，裁判員仍可根

據現場來判斷球員是否採取此「假佈陣真進攻」的方式，並有明顯的進攻企圖。第一次發生時，裁判員可給予第一次警告！但如果該球隊有此重覆的行為發生，裁判員下一次可直接判有此行為的球員犯規一次。

9. 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。當球員拿球後必須在 10 秒內將球打出，否則也將被判犯規一次。

10. 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，就可要求移動或暫時拔起任何旗子？

根據修改後的規則，進攻時，進攻球員可向裁判申請移動旗子位置的要求！移旗的理由不需局限於旗子擋住其進攻球的行進路線或旗子擋住進攻球離去的路線，只要進攻球員認為緊鄰目標球的旗子會妨礙其進攻就可要求移旗。但移旗要求必須經裁判同意認為合理後，插旗員可先將旗子換個位置或暫時拔起，讓進攻球員方便進攻，等進攻完後再將旗子插回原位。

11. 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。

12. 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。

13. 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。但前提是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。

14. 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：

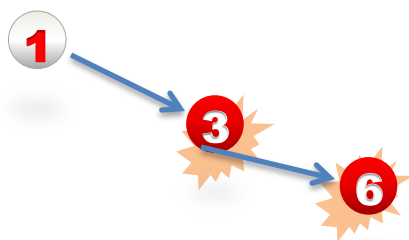
（1）被該甲隊某號碼球擊中而關住的乙隊球必須優先被解救；如果有超過一顆乙隊球被該甲隊某號碼球擊中，先被它擊中的球就先被解救。（請詳見問題 12）

（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 13）；

（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”）

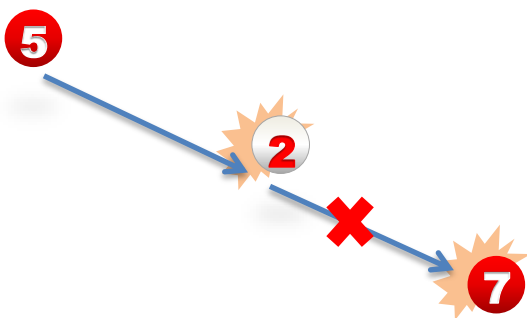
當一次擊球時，連續擊中多顆球：

15. 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？



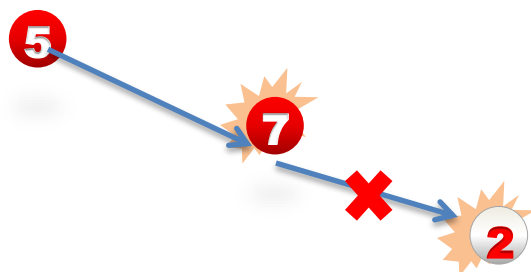
根據規則，白 1 連續擊中紅 3 和紅 6 皆是有效擊球，稱為“雙擊”。在此例子兩顆紅球原來都是競技球，被白 1 擊中後就都被「初關」插黃旗。

16. 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？



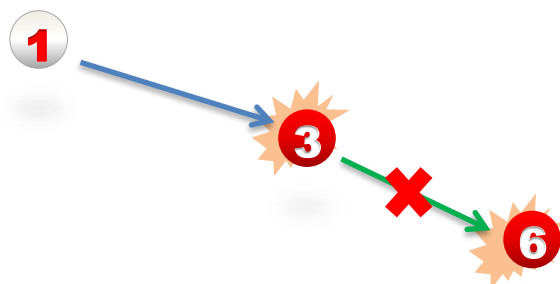
根據規則，紅 5 擊中白 2 為有效擊球，白 2 被初關插黃旗；但紅 5 之後再擊中紅 7 是無效擊球。原則規定是：只要先擊中對方的球，如果球再繼續行進擊中同隊友的球是不算誤擊！如在同一次進攻之後該球再繼續擊中對方或己方的球也被判為無效擊球。

17. 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。

18. 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！

19. 如果甲隊某號碼球同時擊中乙隊兩個不同號碼的球時，由於擊中的先後順序發生太快，肉眼無法判斷，請問裁判員如何判定？

此判定仍然必須由該場比賽的執法裁判員在現場第一時間來判定擊中的先後順序。

20. 如果甲隊某號碼球同時擊中乙隊某號碼的球和自己同隊的球時，由於擊中的先後順序發生太快，肉眼無法判斷，請問裁判員如何判定？

在此情況下，統一判定的方式為先擊中對方的球有效，而擊中自己的球無效，不算誤擊。

有關「圍捕線」內競技的問題

21. 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

22. 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

23. 請問是否只有隊長可以下達「攔擊」的指令？

根據目前規則，爲了避免混亂，只有隊長可以下達「攔擊」的指令。

24. 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。

25. 當攔擊時，沒有擊中要攔擊的對方球而意外擊中其他球，請問是否仍為有效擊球？

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」。

26. 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！

八. 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。 (請參考 <u>圖一佈置 Wiser 比賽場地</u>)
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“ <u>Wiser 比賽記錄表</u> ”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。關於如何使用附件的“ <u>Wiser 比賽記錄表</u> ”，請詳見 <u>Wiser 比賽記錄表的使用說明</u> 。
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“ <u>發球</u> ”)
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。(請參考 <u>圖一佈置 Wiser 比賽場地</u>)
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“ <u>競技球</u> ”)
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“ <u>初關</u> ”)
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“ <u>二關</u> ”)
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“ <u>出局</u> ”)

	(2) 或者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 ”)

九. 附件: Wiser 比賽記錄表

紅隊佈陣次數

白隊佈陣次數

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
②	③	④	①	⑤	⑥	⑦
○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □
裁判員名字:				/裁判員簽名		

十. 本規則手冊使用聲明

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的任何內容。
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 運動推廣和一般練習賽遵循的基本規則標準，但對於 **Wiser 運動正式競賽**，請參照另一“Wiser 球正式競賽規則手冊”版本。世界 Wiser 運動委員會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。