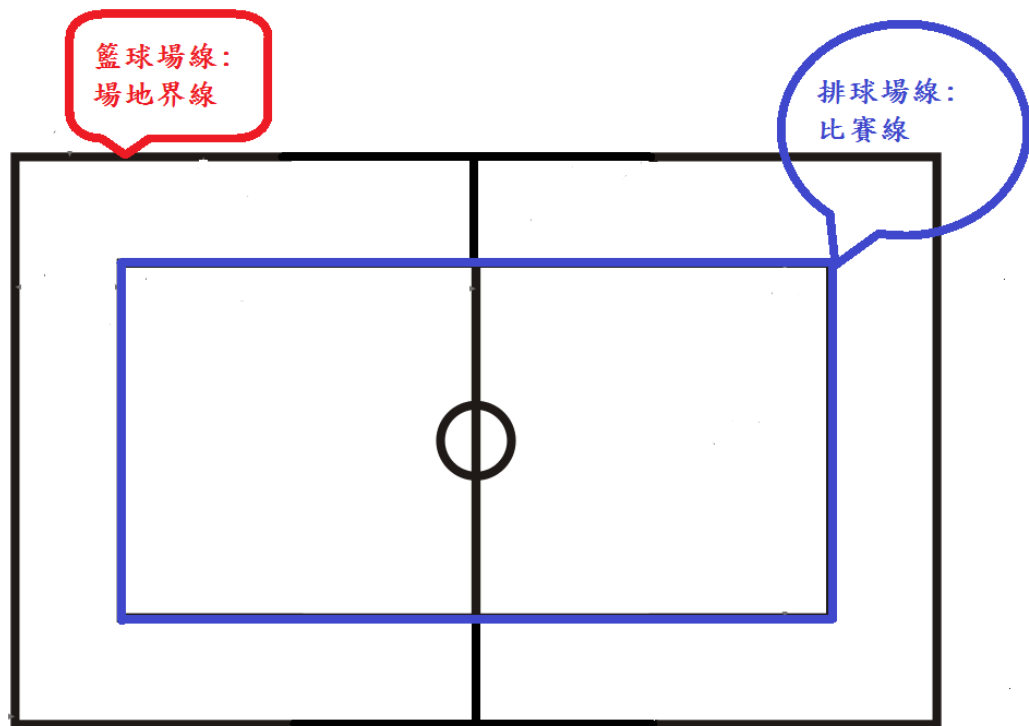


康寧大學班際躲避球規則



一、球員：

1. 正式比賽時，下場比賽球員 16 人，替補球員 4 人。
2. 每局比賽開始場內 13 人場外 3 人，比賽中至結束外場球員每隊至少要有 1 人以上。
3. 各局休息間可以自由換人(人數不限)。比賽中禁止換人(球員受傷例外)。(比賽中受傷換下之球員，在同一局內不得再進場比賽。)
4. 球員必須穿著有號碼之球衣參加比賽。隊長球衣號碼規定為 1 號。
5. 球員被判「取消資格」時，該員不得參加剩餘之各場比賽。
6. 球員被判「退場」、「取消資格」時，該隊於該場剩餘之比賽中，應以少於 16 人之人數上場比賽。(意即不能替補上場比賽)
7. 男女混合組比賽，下場比賽球員男生至多 6 人。

二、時間

1. 每局比賽 5 分鐘(裁判暫停時間除外)，每局中間休息 2 分鐘，無技術暫停
2. 第二以後須交換場地，含球員席。(每局比賽結束時先交換場地再休息)。
3. 比賽開始由主審在中圈執行跳球，並由主審拋球離手時開始計時。

4. 比賽結束時，以公開計時器之信號或計時員之信號為準。
5. 比賽時間終了同時，擲球離手的球擊中對方內場球員時，視為攻擊有效球。

三、勝負

1. 以每局結束時，雙方內場剩餘人數為比數與積分，人數多者隊該局為勝。
2. 比賽採三局決勝制。
3. 比賽中，一隊之場內人數為零人時，該局比賽結束。
4. 比數為 1:1 時，在第三場時間到，場中人數相同，則累計各隊場次人數積分，以積分多者為勝。
5. 和局時，由雙方內場球員各 1 人，於中圈跳球後，率先將對隊擊觸出局者為勝隊。
6. 3 戰兩勝的方式細則，基本上就是要搶兩兩場勝者為晉級或勝利。另有幾種狀況
 1. 連勝兩場者為勝
 2. 一場勝 一場平手 分數算法為 2:1(平手雙方各得一分)，則不進行第三場
 3. 三場平手，或一勝一負一平手，則進行猝死賽(請看規則)
7. 有犯規的勝負判定：雙方前兩場各一勝，第三場平手，判斷方式 要看各位在場人數的積分以及違規次數，如果兩隊場內人數積分相同，一隊犯規一次，犯規對伍人數積分扣一分，因此沒犯規者為勝，上述的人數積分都相同，則進行猝死賽。
8. 前八名次判定，比賽順序以積分做為計算名次方式，做為三、四、五、六名的排序標準，判定方式以積分方式做為標準，是以在場人數累積積分為主，若積分相同則看比賽中是否有違規扣分情事，若有發生違規情事，則無違規隊伍在上位。若積分相同，且無違規，則加上初賽的積分為判定依據，若分數相同則加賽。

四、跳球

1. 比賽開始前由雙方隊長選擇場區(以擲銅板、猜拳-之方式決定)。
2. 跳球時，由雙方內場球員中各推 1 人為跳球員在中圈跳球。跳球員跳球後，不得故意連續再觸球(內場球員僅剩 1 人時，該隊不在此限)。跳球員跳球時，不得撥球二次以上。
3. 跳球後，如球被內場球員所獲，得球者之第一次攻擊，不得攻擊對方跳球員。(違者由對隊內場發球)。
4. 如跳球員故意被攻擊或故意妨礙對隊時，應被判「技術犯規」，判定出場。

5. 跳球後，如球被內場球員所獲，跳球員不可故意接取得球者之第一次擲球(違者由對隊內場發球)。
6. 跳球後，如球被外場球員所獲，得球者得攻擊對方跳球員。

五、出局：

1. 身體及附著物被對隊直接擊中而未能接住者。[接球踩線不算出局，僅以犯規論]
2. 隊攻擊，守隊 2 人以上觸球而未能接住時，最先觸球者出局。
3. 內場球員被球擊觸後，如隊友補救接球之過程有越區、踩線或犯規，最先觸球者出局。
4. 比賽進行中，內場球員不得故意進入外場區(不得故意出局)

六、通則:(違規則球權換邊)

1. 擲球或傳接球前後(連續動作)，身體之任何部份不得踩線或越線。
2. 禁止頭臉攻擊:攻隊擊中守隊內場球員頭臉部(顏面、頭顱)時，擊中無效且扣團隊總分一分。
3. 守方球員故意被擊中頭臉部時;應被判『技術犯規』，則判定出場。
4. 在對隊內場或外場地面停留或滾動之球，不得用手或腳越區觸球或撥球。
5. 有運球行為時，球不可觸及對方之場區。
6. 球員接到、持、運球後五秒內，必須將球擲出。[若因重心不穩跌倒不在此限]
7. 球員可以直接用身體之任何部位接球或擋球(積極性的救球情況下)。但不得故意以頭頂球、踢球、明顯故意觸球出局... 等不當之行為，違者以技術犯規判定出場。
8. 內場球員以手、臂、足、頭等部位擋球後，得再接球。但不可意圖以此方式傳球，違者球權換邊。
9. 消極比賽的認定由主裁判認定，傳球在 10 秒內必須出手，超過 10 秒犯規，並球權換
10. 球員不可以彈擊方式攻擊或傳球，違者球權換邊。
11. 無論是隊員或場外加油同學，比賽中均應保持良好風度;不可有不雅之言語或不當舉動，及其他違反運動精神之情事，也不可有妨礙或藉故延遲比賽進行之行為，違者可判定出場或比賽失格，由對手獲勝，嚴重者並報校規議處。
12. 班級應自行了解比賽時間與場次，若出場時間三分鐘內未到齊合格參賽人數 16 人，則比賽失格。

七、進出場：

1. 內場球員被判出局時，應立即出去外場區，並不得故意再觸球(非故意不追究)。[違者判罰對隊內場重新發球]。
2. 內、外場球員之進出，須由裁判位置兩側(死球區)通過，不可進入對隊內外場區。
3. 外場球員取得生還權時，如未立即離開外場區，而有繼續留在外場之意圖 或故意再觸球，應予放棄生還論。(非故意再觸球不在此限)
4. 和比賽結束訊號幾乎同時，外場球員將對隊內場球員擊中出局，該外場球員應予取得生還權。(外場球員僅剩 1 人時不能生還;對方內場全數出局時不必生還。)

八、發球權：

1. 內場球員觸球出界(含被攻擊觸身)，或內場球員擲球出界，由對隊內場取得發球權。
2. 外場球員以手觸球出界，由外場球員於外場重新發球(消極性觸球出界、故意延遲比賽，應「技術犯規」，由對隊內場取得發球權)。
3. 重新發球時，發球員應先定位本球過頭，並經裁判鳴笛後，於五秒鐘內在該場區內之任何地點將球擲出(舉球過頭經裁判鳴笛後，可助跑、運球)。
4. 隔著端線或邊線，內場球員與外場球員同時在空中接到球時，由內場取得發球權。
5. 雙方球員隔著中線，同時在空中接到球時，由雙方內場球員中各推 1 人在中圈重新跳球。