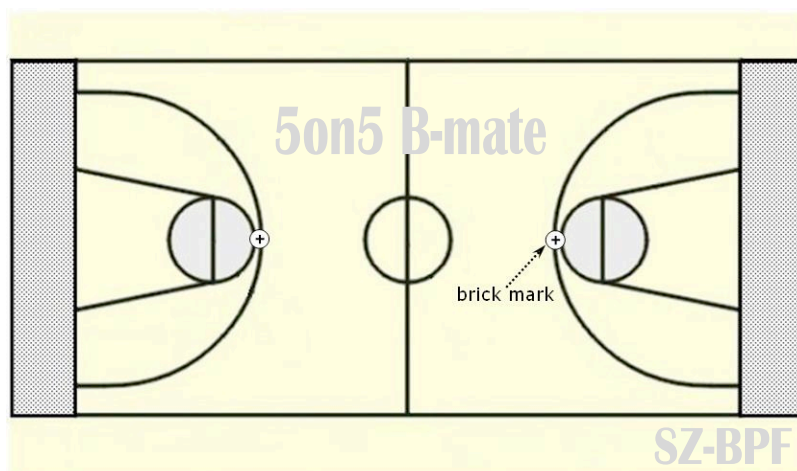


附 2.五人制飞盘争夺赛初中小学组竞赛规则



一般通则:

- 1.场地:** 标准篮球场:长 **28M**× 宽 **15M**,得分区设于底线界外,足球场横向绘制长 **55M**× 宽 **20M**。
- 2.飞盘:** **5on5 B-mate** 正式比赛 小学组:**DDC 110g** 初中组 **Wham-o 130g**。
- 3.人数:** 每队至多可报名 **20** 位选手, 每次上场 **5** 位选手。
- 4.开盘:** 开局时, 双方各于得分区内排成一列, 守方将飞盘投向攻方, 飞盘投掷出手后即展开比赛。
- 5.得分:** 攻方在得分区内接获队友的传盘 或 守方在得分区内截获攻方的飞盘亦算得分。詳見 801
- 6.传盘:** **传盘** 可采任何方向或航道传递飞盘, 但选手在持盘后不得再行跑动。
持盘 攻方持盘者须在 **10** 秒内将飞盘传给队友, 守方可大声计算持盘者的秒数。
超秒持盘者在守方计时满 **10** 秒仍未出手,盘权当经裁判裁付对方,双方并交换攻守的状态。
- 7.接盘:**
 - **走步** 由于选手在快速移动中接盘, 故允许在跑动或跳跃中接盘, 落地后须于两步内停止。
(超过两步时必须退回超越点), 并建立定位脚 此即为合法冲步。
 - **抄截** 防守队员接获飞盘就属抄截, 若未能接稳掉落时 视同拍落飞盘。
 - **同时接盘** 若双方同时接到飞盘, 飞盘当归攻方所有。
- 8.攻防转换:** 当飞盘递交失败(如**出界、掉落、拍落、拦截**), 双方当即交换攻守。
- 9.换人:** 队员替换限于: 比赛**得分、受伤**的时候自行替换上场选手。
 - **得分时** 于任何一队得分后重新发盘前, 双方皆可更换比赛选手。
 - **开赛时** 于下半场或延长赛的展开前, 双方皆可更换比赛选手。
 - **暂停时** 除受伤选手外不可更替任何选手, 对方亦可依数替换。
 - **受伤时** 任一方因伤更替选手时, 对方亦可同时更替同数选手。

■ 比赛中合法更替选手时,对每一次更换选手的人数 并无限制.

10.接触: 本项比赛禁止场上队员任何身体的接触,防守时的身体接触视同犯规。

Picks 拍打攻方手中盘子及 **Screens** 遮蔽攻方视线皆属犯规裁判当予以警告。

双臂成马蹄形围绕持盘者属防守犯规;防守者与持盘者须保持 **40cm** 距离。

比赛规则:

1.发盘: 比赛开始及得分后重新展开比赛.

101.飞盘未投掷出手前, 双方选手不得跨越得分区,当发盘手飞盘离手瞬间,选手们方能开始移动.

102.得分后到重新发盘, 期间有 **30** 秒间隔,大会将于 **20** 秒时通知掷盘队,**10** 秒后守方当投出飞盘.

103.干扰 进攻队未接触回掷飞盘前,投掷飞盘的守方队员不得先行碰触飞盘,因故碰触时须重发.

104.接盘 攻方任何选手接获发出的飞盘后(含得分区),当于接盘所在位置传盘展开进攻.

105.漏接 攻方队员在接触盘子后,若未能于落地前接住该飞盘,则由防守队于落停点发盘进攻.

106.落地 接盘队未碰触的落地盘,界内于飞盘落停处发盘,得分区采相同模式;界内而出界发界外盘.

107.发盘出界 争夺区出界“**middle rule**”得分区出界“**brick rule**”底线出界“**bottom rule**”.

-1.争夺区出界 **middle rule** 中线发盘 进攻队可选择:

1.出界穿越点边界发盘 展开进攻.

2.出界穿越点中线发盘 展开进攻. 出线边界垂直向内延伸至中场线的对应点.

-2.得分区出界 **brick rule** 定点发盘 进攻队可选择:

1.得分区端线发盘 与一般发盘开始进攻相同.

2.得分区端线角锥发盘 得分线与边界的夹角处.

3.采定点发盘 推进至场上的 **brick mark** 点发盘.

-3.得分区底线出界 **bottom rule** 采得分区底线出界点踏线发盘.

2.出界: 当飞盘出界后触地即算出界;飞盘飞出界外未触及地面或曾被拍打又飞回场内即未出界。

201.界外拦截 防守方选手可至界外抄截空中飞盘;抄截后应垂直拉至边界发盘.

202.攻方选手不得至界外抢接飞盘, 对接盘者 接盘着地点必须是界内,如在界外即是出界.

203.出界定义 当选手跃起接盘后,其落地位置决定是否出界.

204.冲步接盘 选手于界内跑动中接住飞盘 因冲力跑出界外,应算界内,由冲出处界线掷盘.

205.出界发盘 发盘手须将定位脚踏于线上投掷发盘,另一脚界内界外皆可定位脚不可离地.

206.同点发盘 发盘后若对方未触及飞盘而出界,由对方在同一发盘点投掷发盘.

3.防守: 执盘者周围 2M 内只允许一位防守者.

301.执盘者周围 2M 范围若有两位以上选手时,属于犯规 选手可喊 Double team.

302.防守者与执盘者之上半身,应至少保持一个 40cm 的距离.

303.防守者不可跨立于 进攻者定位脚之上,若形成防守跨立时,进攻者可要求防守员退后.

304.防守者可于防守同时,大声展开防守读秒由 1~10 秒.

305.防守方的读秒届满 10 秒时,需经裁判认可裁定后,双方才能进行防守与进攻的转换.

306.防守方在己方得分区内拍落下攻方的飞盘,当退至得分区端线 2M 外发盘展开进攻.

若守方在得分区内拦截接获攻方的飞盘,则**直接以得分论**.(参阅一般通则 5或得分 **801**)

4.接盘:

401.跑投 接盘者在移动中接盘落地后,若于两步内同时投掷出手,称为跑动投掷简称跑投.

402.走步 接盘者在移动中接盘落地后,若超过二步即属走步,当于裁判指示下返回适当位置.

403.抄截 防守方选手接到飞盘即为抄截,但如未确实接住而致掉落,此时即以拦截拍落论处.

404.压迫出界 接盘者于空中接盘时,被对方推挤出界 称压迫出界,若于得分区则判得分.

5.进攻: 由得分队发盘进攻队接盘后展开进攻,或经由防守拦截下飞盘后 转换为进攻.

501.接盘 得分队担任守方,由守方发盘给攻方,攻方在接获飞盘后,当由接盘位置展开进攻.

502.不接 攻方队员因故放弃接住飞盘,则于飞盘的落停点发盘进攻,盘出底线则于底线处发盘.

503.漏接 攻方队员在接触飞盘后,若未能于落地前接住该飞盘,则转由守方于落停点发盘进攻.

504.逆抛 采盘身垂直向投掷者旋转的方式传递 称为逆抛,任何逆抛传递即改由对方进攻.

505.宣告 因拦截或失误转换攻守关系时,发盘者采触地宣告.过半场后当由对方触盘宣告.

前场宣告最长为 5 秒,守方因故延宕时,裁判当于宣判后开始读秒,届时即鸣哨比赛.

506.未宣 前场范围的攻防转换未经宣告所形成的进攻得分,当判决得分无效,攻方须重行进攻.

6.犯规:

601.犯规定义 意指双方选手身体接触所造成的;犯规可由被撞及选手举手喊出 foul 表明犯规.

602.犯规申明 任何选手认为有人犯规,即可高喊“Violation”或中文“犯规”.

603.接盘犯规 在试图去抓住、抄截或拍落飞盘时,可能会互相碰触身体,此即为接盘犯规.

-1 干扰冲撞 假如某位选手在对手尚未接到飞盘时碰撞对手干扰其接盘,此选手即算犯规.

-2 选手在试图接盘过程中,碰撞到已占定位置之对手,无论接盘前或接盘后,此选手即算犯规.

-3 发生无争议的接盘犯规,被犯规选手于碰撞位置发盘进攻;有争议犯规则盘权归于原掷盘者.

无争议犯规 若在攻方得分区内,被犯规选手应于被碰撞位置垂直得分端线外 **2M** 发盘进攻.

604.非法抢夺 进攻方持盘时,守方选手不得碰触飞盘,如因防守而致飞盘掉落,盘权仍归原进攻队.

605.双脚移动 轴心脚一旦建立,即不可再行移动,移动轴心脚视同双脚移动.

7.犯规罚则: 犯规状况分轻刑违例 及 重刑犯规,各依规定累积执行或现行处罚.

701.防守时故意碰触攻方持盘选手的身体时 应属犯规行为.

702.Picks 与 Screens 的状况如有争议,裁判应予提示警告后,所有再犯一律判处违例.

703.防守队每累积 **2** 次违例时, **后半场**罚中场中心线发盘, **前半场**罚 brick mark 处发盘.

704.攻方必须透过投掷传递飞盘, **2M** 距离直接交付队友的传递属犯规,两次犯规转换进攻权.

705.两位选手同时防守一位攻方的持盘者判违例,并于两次违例 判罚 **2M** 中心线处发盘进攻.

706.任何恶意的 推撞挡包夹.拉裳 等延缓进攻的犯规动作 一律判罚 **2M** 中心线处发盘进攻.

8.得分: 得分必须符合 801 及不违反 802.803,方才判定得分.

801.得分 攻方在得分区内接获队友的传盘 或 守方在得分区内截获攻方的飞盘即算得分.

802.冲入 接盘选手于接盘后,才冲入得分区内时不算得分,当再行有效传递方能获判得分.

803.宣告 选手于得分区内接盘后当明确表示得分,若选手于得分区接盘后又传出飞盘即不算得分.

9.暂停:

901. 暂停规定 任何队在得分后至再发盘之间或比赛中本队持盘时, 教练或队长皆可叫暂停.
902. 每队于上下半场各有一次**暂停时间** 每次暂停时间 以 **2** 分钟为限.
903. 暂停手势 队长或教练在宣告暂停时, 须以双手比划 “**T**” 字, 并大声喊『暂停』让全场选手听到.
904. 暂停计时 计时员必须在开始计时 执行明确宣告, 并于还有 **30** 秒时明确告知双方队员.
905. 受伤暂停 应不计入上述暂停次数, 若该伤员未因伤离场, 本次暂停将计算该队之暂停数.

除非本次受伤由对方犯规所致, 则计算犯规队之暂停数.

★本规则按 **WFDF** 世界飞盘联合会及 **TUPA** 台北争夺赛协会 **规则修订而成**; 并参考五人赛制另行编修, **各位老师 教练** 如有任何建议, 恳请于各次讲习会公开提出, 我们将在遵循多数老师教练的意见下**酌情修改**, 以确保争夺赛能在兼顾**推广与發展**的前题下, 维持国内**中小学**飞盘运动的持续快速成长.

深圳市中小學生 籃球場爭奪賽 比賽辦法 (小初組):

1. 每場比賽由大會設置計時員 **1** 名.(比賽時間、中場休息、暫停、發盤時間).
監察員 **2** 名.(站立於兩邊線與得分區端線角錐旁)
2. 各隊最多可登錄 **16** 名隊員, 選手名單不可與它隊重複。
小學組 選手必須 **13** 歲以下, 初中組選手必須 **16** 歲以下。
3. 比賽時必須穿著統一隊服及運動褲(塑料釘鞋), 無統一隊服者禁止參加檢錄。
4. 比賽時由大會統一提供比賽飛盤: 小學 **DDC 110g** 中學 **High Rigidity 130g**
5. 比賽將採行: 先預賽 再行復決賽的比賽方式; 比賽成績將採計時 與 計分的形式進行。
 - ◆ 每隊每半場各有一次 **2** 分鐘暫停。
 - ◆ 先取得 **13** 分且領先 **2** 分以上者勝, 兩隊比分呈丟士時, 則以 **15** 分作為最終比數。
 - ◆ 預復決賽, 依各比賽大會組排定之比賽方式, 並依比賽的形式決定: 時間、比分等因素。
6. 各場次開賽時間依大會預定時間展開, 各賽次間休息 **5** 分鐘後舉行。
 - ◆ 任何與賽隊伍, 若開賽超過五分鐘未能到場者, 則該隊喪失先攻權並由對方先得一分。
 - ◆ 每遲到 **2** 分鐘, 到場隊即可獲判 **1** 分, 直至獲判 **13** 分為止。
7. 預賽採循環賽制, 贏隊 **3** 分. 領先隊 **2** 分. 落後隊 **1** 分. 輸隊或未賽 **0** 分, 以積分排定復賽隊伍。
說明: 贏隊意謂 - 完成賽程並領先對手至少 **2** 分. (包括: 打滿得分或打完時間領先對手 **2** 分)
領先落後 - 意謂按大會規定賽時已滿, 領先隊謂勝, 落後隊謂敗。
輸隊意謂 - 完成賽程並落後對手至少 **2** 分以上。
預賽隊伍依大會規定辦法分組進入復賽. 復賽隊伍依大會規定辦法分組進入半決賽,
各隊依積分得分排定前八名進入最後決賽。
 - ◆ 預賽復賽採 **30** 分鐘, 或 **13** 分制, 半場暫停及中場休息另計.(丟士時搶 **15**

分队胜)

任何队先获得 **7** 分时, 即半场休息 **5** 分钟.

◆ 半决赛及决赛采 **40** 分钟, 或 **13** 分制, 半场暂停及中场休息另计. (丢士时抢 15 分队胜)

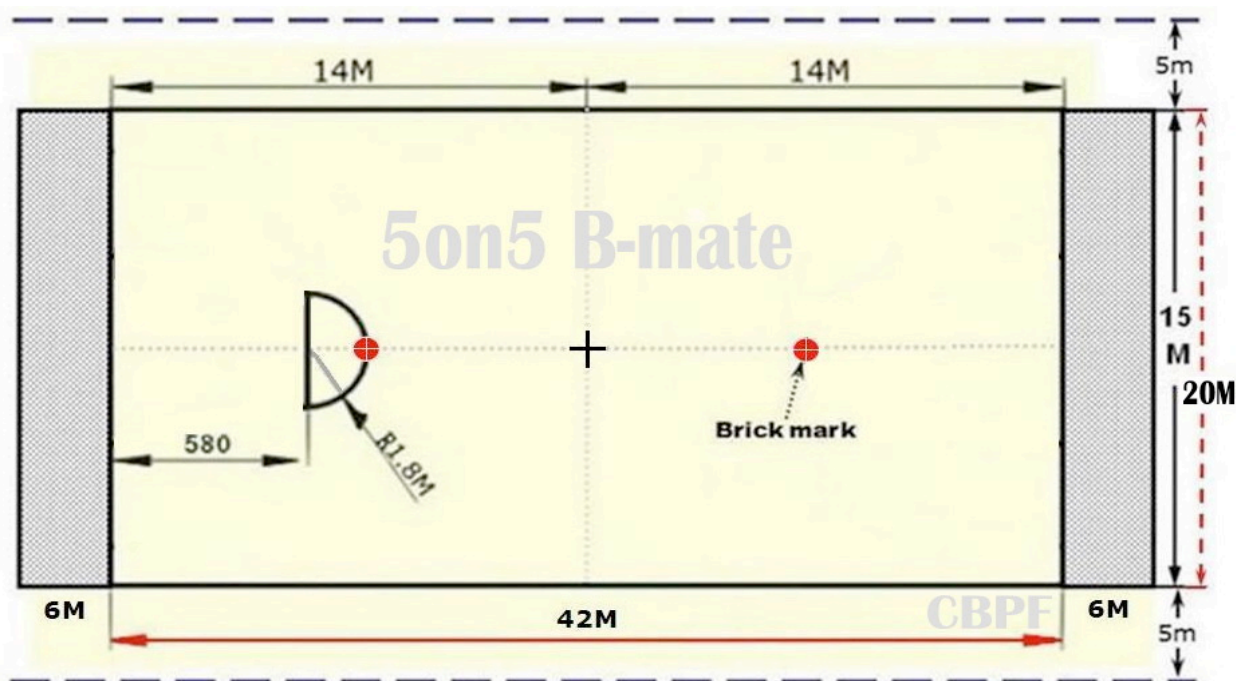
任何队先获得 **7** 分时, 即半场休息 **5** 分钟.

8. 第九届学生飞盘争夺赛, 将按南山区教育局大会比赛规则手册进行比赛各项裁决.

9. 比赛中如有任何争议或抗议事件, 将先登记立案, 并依据裁判会议作为最终裁决.

10. 教育局并配合本次赛会引领各学校体育老师组织 飞盘协会干部组.

第九届 學生飛盤爭奪賽 比賽說明:



1. 场地 如图

■ 第一种形态 篮球场模式 **28m × 15m** 争夺区 28m 得分区界外 **6m** (适合 4 年 级以下学生)

■ 第二种形态 足球场模式 **60m × 20m** 争夺区 45m 得分区界内 **7.5m** (300m 操场画两场地)

■ Brick mark 距离得分区端线为(**5.8m+1.8m=7.6m**) 目前我們已統一設為 10M 處 图所示.

■ 双方得分区四角, 须各置颜色鲜明的标示筒 全场共计 8 枚.

■ 于场地四周 距离 **5m** 以外, 绘制围观线.

2. 飞盘

■ 小学生 **Wham-o DDC 110g** 为比赛指定用盘, 或采 Pro 系列之其他 **110g** 飞盘.

■ 初中生 采用 **Wham-o High Rigidity 130g**.

- 各场比赛使用的飞盘 将由该场裁判负责领用.保管.交付,以确保赛会期间飞盘的调度.

3.工作人员

- 每场比赛设 裁判 **1** 名、计时员 **1** 名、边线.得分线 旁证员 **2** 名.
- 计时员必须为包括:比赛上下半场、每队各乙次暂停 **2** 分钟、得分发盘,以及开赛迟到时间计算.
- 大会当设立 裁判组专员,专责赛会各种状况问题的释疑与抗议事件的受理.
- 大会器材组当依规定 签领比赛飞盘,并按比赛程序 交回比赛飞盘.

宣告

0.原前场宣告 主要是为保障防守方,以免突然的攻防转换,致原进攻方由攻转守,来不及反应.

但条款设立反倒推迟比赛节奏,故新宣告规则条款的修改,则是基于比赛进攻的紧凑性。

1.后场 飞盘因失误而致 攻防交换时,在后场进攻方 仅需触地或守方选手触盘宣告即可.

2.前场 触及中场线之后 攻防交换时,攻方持盘之后 需大声喊宣告倒数 3.2.1.方可展开有效进攻.

3.宣告的改变

- 宣告由原来的 **5** 秒改为 **3** 秒钟.
- 宣告由原来的执行模式改为:
原来: 经裁判吹哨倒数五秒再吹哨宣布开始,
现在: 选手拾盘大声喊宣告,然后倒数 **3** 秒就立即开始进攻.

4.宣告的精神

- 选手虽未宣告,但没有直接传递得分区,并不违返宣告规则.
- 选手虽未宣告,但发盘时间足够 **3** 秒时,等同大声口头宣告.

5.宣告的裁判权

- 读秒: 如有选手读秒太快,裁判必须在当下以手势判定无效,再以口哨指示宣布开始进攻.
- 判定手势: 双手下垂斜摆呈倒 **V** 字,并在身前重复交叉打开示意无效,提起右手吹哨开赛.
- 判定无效后再吹口哨便表示宣布开始进攻.
- 选手宣告展开进攻, 但裁判因其宣告过速,可辅以口哨代表正式宣布开始进攻.
- 选手宣告展开进攻, 若裁判不能因其过速,未以口哨宣布则不能喊停重行宣告.