

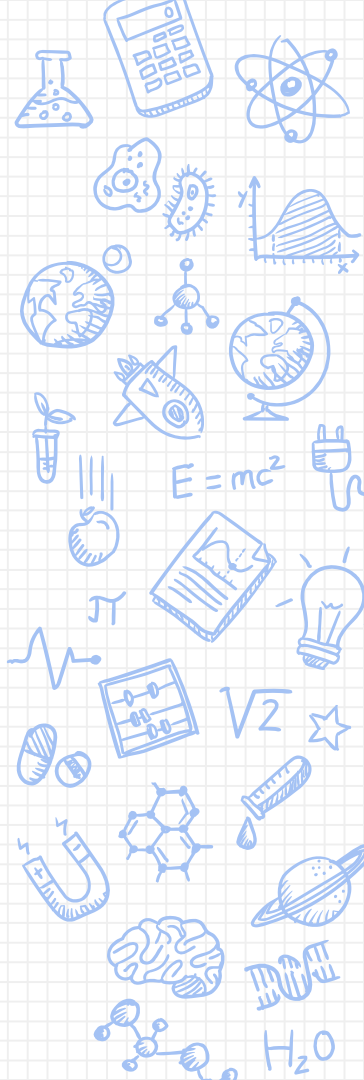
排球簡易規則



FIVB 2021 ~ 2024

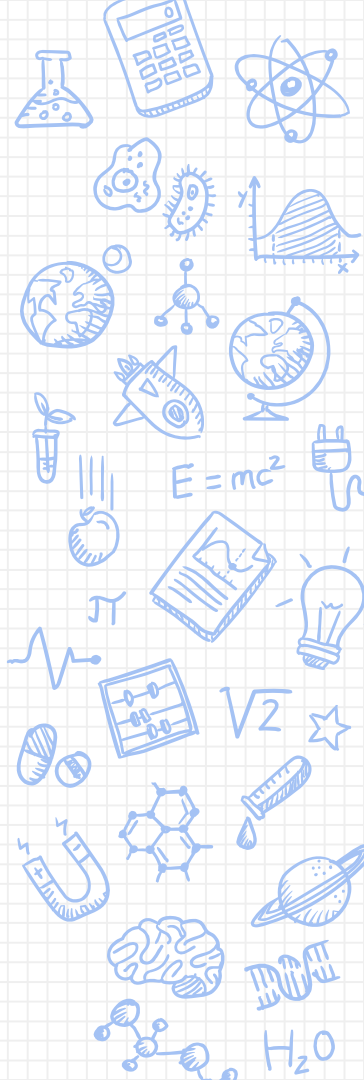
比賽特性

比賽目標是把球送過球網，使其落在對方場地，並防止對方同樣地成功把球擊落在己方場地上。比賽由發球開始——發球員把球從網上擊向對區。球有三次機會擊球（攔網觸球除外），把球擊到對區。比賽進行直至球觸及球場地面、出界，或某一方不能正當地把球擊回對區。



比賽特性

排球比賽中，每勝一球便可得到一分
(每球得分制“**Rally Point System**”)。
當接發球方勝一球時，得一分並發下一
球，而該隊的球員亦以順時針方向輪轉
一個位置。



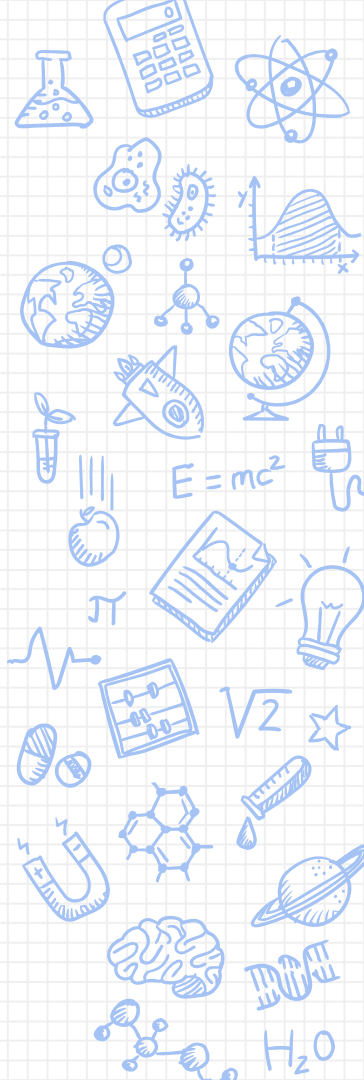
比賽場區裡，地面以上至少 7 米高的比賽空間“Free Playing Space”不得有任何障礙物。

比賽場地

發球區“Service Zone”

發球區是位於端線的後方、寬 9 米的區域（不包括端線）。

發球區的深度伸延至無障礙區的末端。



犯規

球隊做出違反規則的比賽動作，即為犯規。裁判員依據規則判決及處理，若有兩個或以上的犯規連續地發生時，只判罰首個犯規；

若雙方同時觸犯兩個或以上的犯規時，判處雙方犯規及重賽該球“**Replay**”。

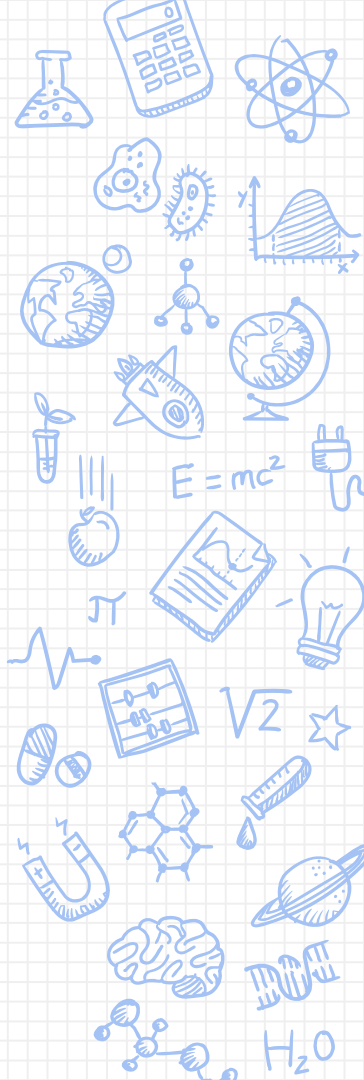
6.1.3 一球“Rally”與完成一球



得分

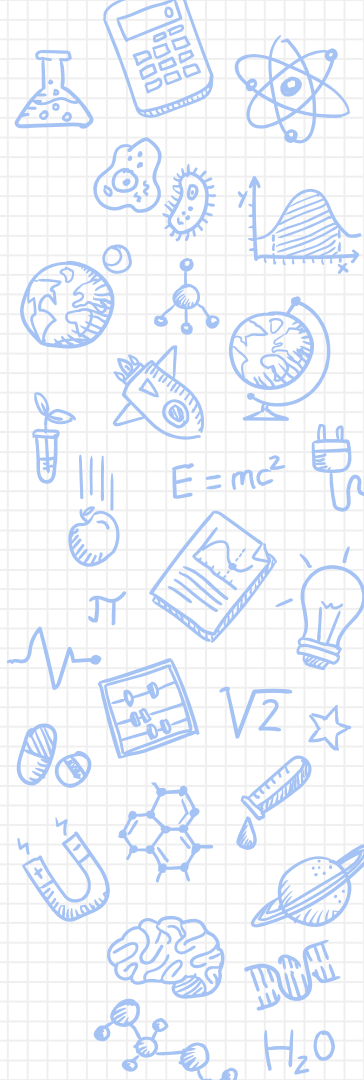
球隊通過下列途徑得分：

1. 當球落在對方球場上；
2. 當對方犯規；
3. 當對方受罰。
 - * 若發球隊勝一球：得一分及繼續發球；
 - * 若接發球隊勝一球：得一分及發下一球(球員輪轉)。



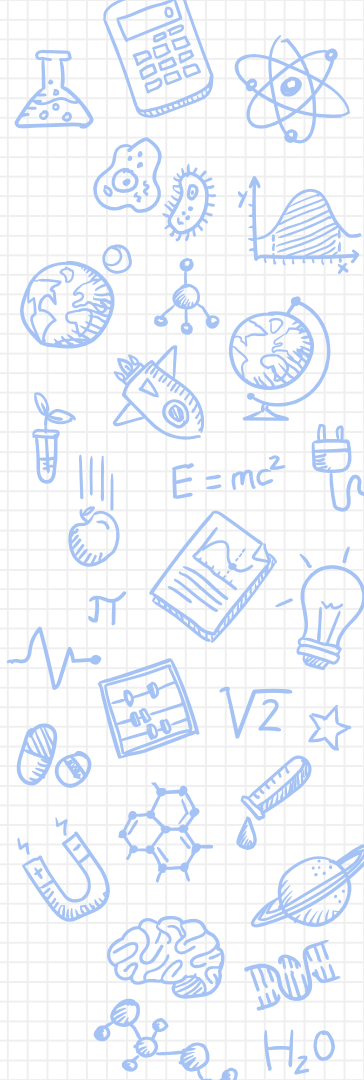
勝一局

一隊首先取得 25 分，並領先對隊至少 2 分為勝一局（決勝局除外）。若比賽至 24 比 24 平手時，比賽繼續進行，直至某隊領先對隊 2 分（26 比 24；27 比 25；.....）為止。



勝一局

一隊得勝三局為勝一場比賽
若比賽至局數二比二平手，決勝局（第五局）比賽至 15 分並至少領先對隊 2 分

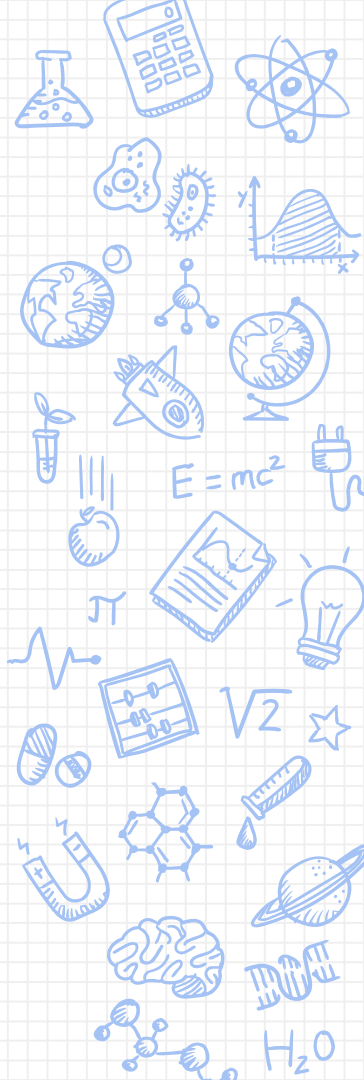


比賽

第一裁判授權發球，發球擊球的瞬間開始比賽。

中止比賽：比賽中構成犯規的瞬間，由其中一名裁判員鳴笛中止比賽；如果沒有犯規，鳴笛的瞬間中止比賽。

界內球當球觸及地面時的任何一刻觸及球場——包括界線在內，為界內球



界外球：球觸及地面的所有部分完全在界線以外或場地以外的任何物體、天花板或比賽外的人員、標誌杆、網繩、網柱或標誌帶以外的球網、球完全越過網下空間。

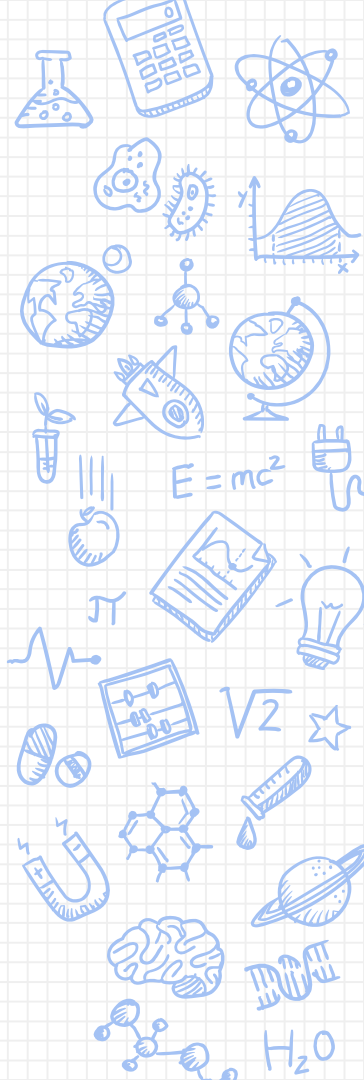
擊球的特性

球可觸及球員身體任何部位。

球不得被捉持及 / 或拋擲。

它可反彈至任何方向。

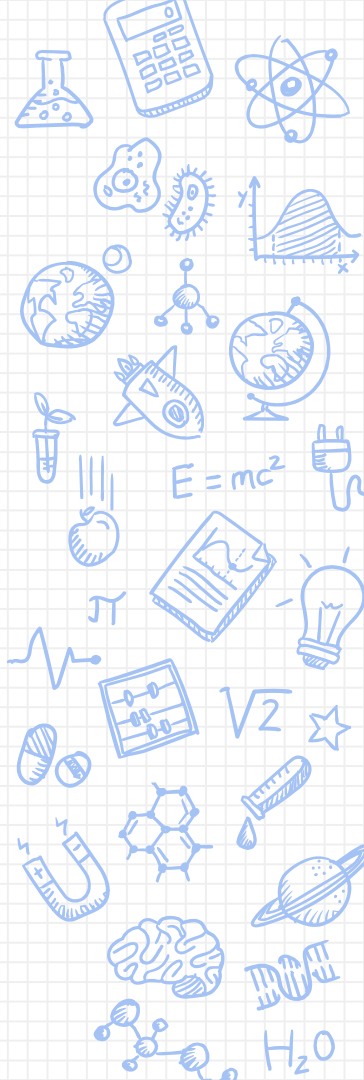
攔網時，一名或多名球員在單一擊球動作中，可以連續地觸球；球隊第一次擊球時，球可連續觸及球員身體的多個部位，但必須為單一擊球動作。



觸網

球員在擊球動作中觸及標誌杆內的球網，
構成犯規。

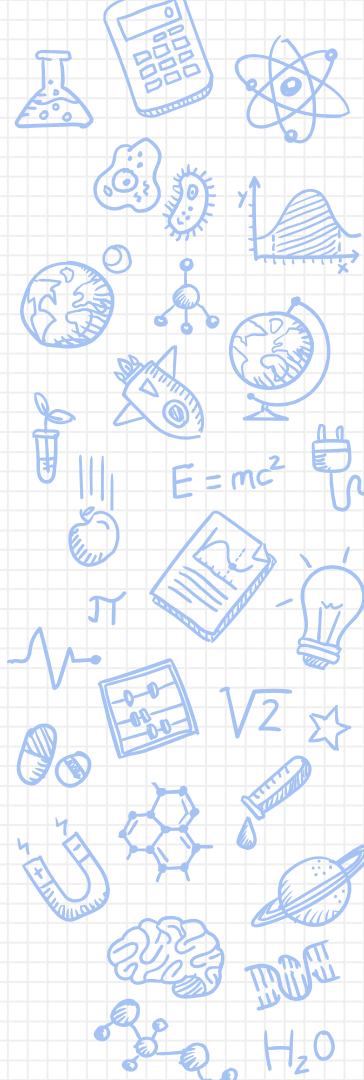
當球被擊入網而導致球網觸及對方球員，
不構成犯規。



前排球員犯規

球員於對方進行攻擊性擊球之前，在對方空間觸及球或對方球員。

球員在網下侵入對方空間干擾對方比賽。
球員的單（雙）足完全進入對方場地。

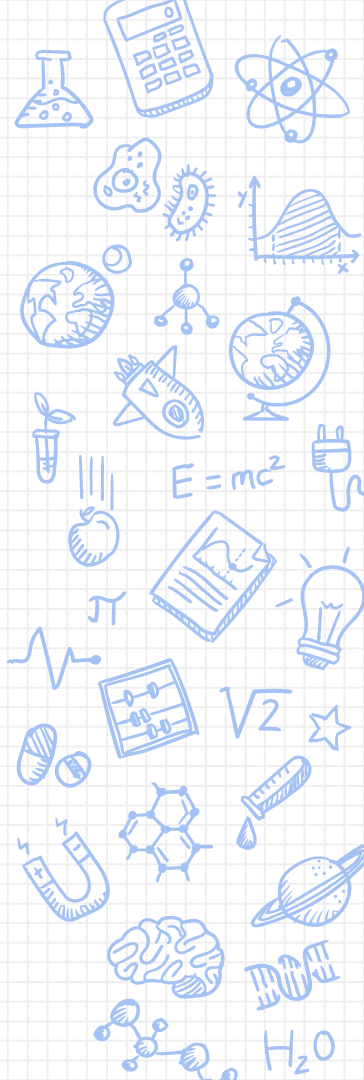


發球

發球是指由後排右的球員在發球區內，使球進入比賽的動作。

每局的首次發球由擲毫決定第一局及決勝局首次發球的隊伍。

其他各局由先前一局不是首次發球的隊伍先發球。



每局第一次發球之後，決定球員發球的方法如下：當發球隊贏得該球，原先發球的球員（或其替補）繼續發球；當接發球隊贏得該球，該隊可發下一球，且須於發球前輪轉位置--前排右球員移動到後排右並發球。

球只可被拋起或離手一次。拍球或在手上拋弄是容許的。

當發球擊球的瞬間，不得觸及球場（包括端線在內）。

18

球只可被拋起或離手一次。拍球或在手上拋弄是容許的。

當發球擊球的瞬間，不得觸及球場（包括端線在內）。

19