



旋風球競賽規則

2018 版本

香港旋風球總會審定

2018 年 9 月 初版

2019 年 1 月 修訂

2019 年 2 月 修訂

版權及著作權屬「香港旋風球總會」所有，未經授權不得轉載或翻印。

如有查詢，請以電郵與本會聯絡 info@flyball.org.hk



1. 旋風球比賽的特點

旋風球

旋風球的最大特色為強勁的變化球，以側彎、急墜、飄忽等球路攻破對手，雖然旋風球比賽無身體接觸，但因球速快而且變化多端，令球賽刺激又緊張。比賽規則的訂立旨在讓旋風球的無限變化能全面發揮，在公平的情況下挑戰對手，考驗球手的把握力、應變能力以及合作精神。

比賽模式

旋風球有別於一般運動，除了單打賽還可以六人團體賽方式進行比賽，除了考驗球員的球技之外，需要集中力和反應力以應對對手的進攻，而團體賽更加考驗隊員間的佈陣和協作，以防守範圍廣闊的守備區。

裁判

裁判對球的落點的判斷在比賽當中是十分重要的，裁判需要時刻集中並與司線員互相合作，令球賽得以公平進行。而「尊重」更為旋風球中最重要核心價值，裁判必需以專業的判斷讓運動員能彰顯體育精神。



2. 器材與設備

2.1. 比賽場地

包括比賽場區和無障礙區，可於硬地、草地等地方進行，但地面需要平坦、水準、劃一。不得有任何可能造成傷害隊員的隱患，也不得在粗糙或易滑的地面上進行比賽。

2.1.1. 無障礙區

場地四周至少有3公尺寬的無障礙區，上方的無障礙空間，從地面量起，至少15公尺以內不得有任何障礙物。

任何非場內上陣的球員、觀眾、後備球員或教練皆不得進入無障礙區。

2.1.2. 場地上的線

球場所有的劃線，寬為5公分，顏色須與地面及其他運動項目的劃線顏色不同。

2.1.3. 分隔線

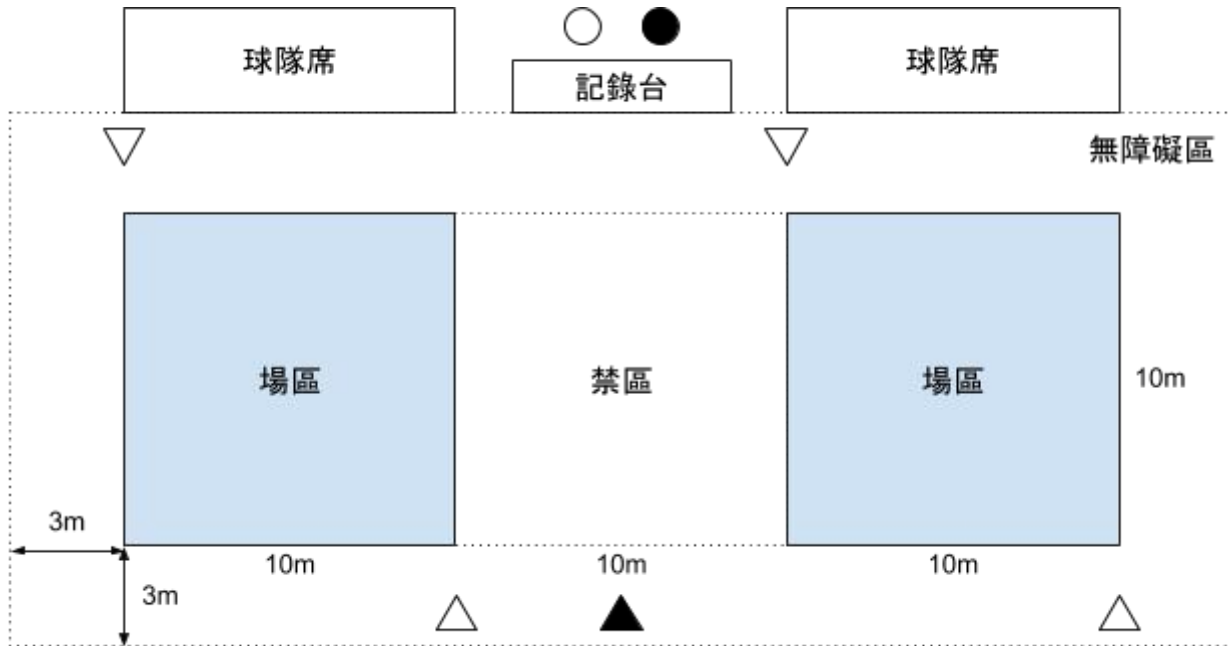
兩條分隔線將球場分成三個場區，中間分隔區為禁區，兩邊場區各為雙方之守備區。

2.1.4. 球門

單打賽事中雙方守備區會設立球門，設置於端線中點處，大小為1.3公尺X1.3公尺。

2.1.5. 裁判台、記錄台、球隊席

裁判台設在中場的一端，記錄台設在裁判對面的邊線無障礙區，記錄台兩側設球隊席。



裁判位置圖

▲ 主裁判 ● 助理裁判 △ 司線員 ○ 記錄員

2.2. 球拍

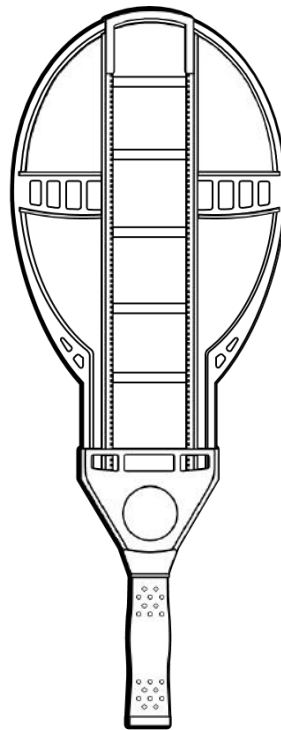
球拍狀似匙型骨架，總長度53.5公分 寬20.5公分 深9.5公分，拍面內凹處有兩條齒狀的軌道，從底槽延伸至拍頂，底槽可收納一顆旋風球，底槽下即為握把。

2.3. 球

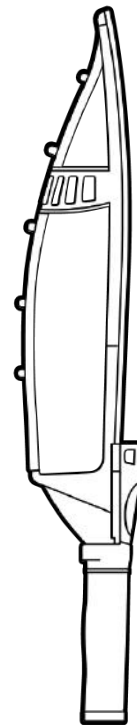
球體空心，直徑8.8公分，重22公克，比賽用球的表面凹凸坑紋應清晰而非光滑。



球



球拍（正面）



球拍（側面）



3. 比賽參加者

3.1. 比賽隊

團體賽隊伍由 6-10 名球員組成，另外 1 名領隊及 1 名教練，領隊、教練可兼任球員。

有登記在記分表上的球隊成員，方可進入場地和參加比賽。一經教練、隊長在記分表上簽名確認後，即不得更換。

3.2. 球隊的位置

比賽中，隊的成員應坐在他們場地一側的球隊席上；替補球員可以在本方場區的無障礙區外做無球的準備活動。

3.3. 隊員裝備

3.3.1. 服裝

隊員服裝要統一，上衣前後須有號碼，序號為 1-99 號。身前號碼至少 15 公分高，身後號碼至少 20 公分高。號碼筆劃寬度至少 2 公分。

3.3.2. 運動鞋

運動鞋必須是沒有後跟的柔軟輕便的膠底鞋。

3.3.3. 球拍

球拍必須符合「器材與裝備」（2.2）所定的規格。

3.3.4. 飾物

不允許佩帶任何易造成傷害的飾物。

3.4. 參賽者的權利和責任

參賽者應遵守規則，並尊重裁判、尊重對手、尊重觀眾，服從裁判的判決，不允許爭辯。教練和隊長對全隊成員的行為和賽風賽紀負責。

3.5. 教練

- 教練賽前應核對記分表上登記的本隊隊員名單、號碼，並簽字確認。每局比賽前將該局上場隊員位置表交給第二裁判員或記錄台。



- 比賽中可以請求暫停和換人以及在場外行使指導。教練進行指導時可在球隊席站立或走動，不得進入場區內，包括無障礙區域內，不得干擾或延誤比賽。

3.6. 隊長及場上隊長

- 隊長應有隊長標誌，賽前在記分表上簽字，並代表本隊抽籤。
- 比賽中如隊長在場上，為當然的場上隊長；如他被換下場時，由教練員或隊長指定另一名場上隊員擔任場上隊長。
- 在教練缺席的情況下，場上隊長在比賽中可以請求換人和暫停。
- 只有場上隊長在死球時可以向裁判員請求：
- 對規則的執行進行解釋；但當主裁判解釋後，不得與裁判糾纏與爭辯，否則判該隊「延誤比賽」。
- 轉達本隊隊員提出的問題和請求。
- 如果對裁判員的解釋不滿意，可以選擇抗議並立即向主裁判員聲明，保留其在比賽結束時將正式抗議寫在記分表上的權利。
- 比賽結束後感謝裁判員，並在記分表上簽字。



4. 比賽方法

4.1. 記分方法

比賽採用每球得分制，即勝一球得一分。

4.1.1. 勝一場

比賽採用三局兩勝制，勝兩局的隊為勝一場。如果 1:1 平局時，進行決勝局(第三局)的比賽。

4.1.2. 勝一局

4.1.2.1. 單打比賽

- 第 1、2 局先得 4 分同時超過對方 2 分為勝一局，當比分 3:3 時，比賽繼續進行至某隊領先兩分（6:4、5:3、……）為勝一局。

4.1.2.2. 團體比賽

- 先得 25 分為同時超過對方 2 分為勝一局，當比分 24:24 時，比賽繼續進行至某隊領先兩分（28:26、26:24、……）為勝一局。
- 決勝局 13 分時雙方隊員交換場地進行比賽。交換場地後，球員維持交換前的位置不變，如需換人，必須提出正式換人請求。

4.1.3. 得一分

4.1.3.1. 球成功地落在對方場區；

4.1.3.2. 對方犯規；

4.1.3.3. 對方受到判罰。

4.1.4. 棄權與陣容不完整

4.1.4.1. 某隊被召喚後拒絕比賽，則宣佈該隊為棄權。

- 單打比賽：對方以每局 4:0 的比分和 2:0 的比局獲勝。
- 團體比賽：對方以每局 25:0 的比分和 2:0 的比局獲勝。

4.1.4.2. 某隊無正當理由而未準時到達比賽場地，則宣佈該隊為棄權，處理同規則 4.1.4.1。

4.1.4.3. 某隊被宣佈一局或一場比賽陣容不完整時，則輸掉該局或該場比賽，判給對方勝該局或該場比賽所必要的分數和局數。陣容不完整的隊保留其所得分數和局數。



4.2. 比賽程序

4.2.1. 抽籤

比賽開始前和決勝局開始前，由裁判員召集雙方隊長抽籤。

- 抽籤可以擲毫或其他公平形式進行。
- 獲先者選擇其中一類：
- A：發球或接發球；
- B：場區。
- 另一方可挑選餘下部分。

4.2.2. 準備活動

比賽開始前，兩隊各自在自己的半場練習3分鐘，適應場區。

4.2.3. 開始陣容

- 團體賽中，每隊場上必須始終保持6名隊員的比賽陣容。隊員的輪轉次序應按位置表登記的順序進行。
- 位置表一經交給助理裁判員或記錄員，除正常換人外，其陣容不得更改。
- 一局開始前，場上隊員的位置與位置表不符時，須按位置表進行糾正，不予判罰。

4.2.4. 場上位置

團體賽中，發球隊員發球時，雙方隊員(發球隊員除外)必須在本場區內按輪轉次序站位。

4.2.4.1. 前排三名球員，後排三名球員

4.2.4.2. 隊員站位是否錯誤應根據其腳的著地部位判定：

- 前後排隊員站位規定：後排隊員的雙腳都必須比前排中最後的球員更接近端線。
- 同排隊員站位規定：左則球員至少一隻腳的部分比同排中間的球員更接近左邊邊線。右則球員至少一隻腳的部分比同排中間的球員更接近右邊邊線。

4.2.4.3. 發球後，隊員可以在本場區和無障礙區的任何位置。

4.2.5. 位置錯誤

4.2.5.1. 當發球隊員發球時，如果隊員不在其正確位置上，則構成「位置錯誤」犯規。



4.2.5.2.當發球隊員發球的犯規與「位置錯誤」同時發生，則判發球犯規。

4.2.5.3.發球成功後的犯規與「位置錯誤」同時發生，則判「位置錯誤」犯規。

4.2.5.4.位置錯誤判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分，由對方發球；
- 隊員必須恢復到正確位置。

4.2.6. 輪轉

4.2.6.1.輪轉次序、發球次序以及隊員位置的確定均以位置表為依據。

4.2.6.2.每一球得分後，發球權屬於上一球的防守方。由後排中間的球員負責發球。

4.2.6.3.若發球方自上次該隊發球後曾經失分，該隊隊員應順時針轉換一個位置，即前排向右轉一個位置，前排最右的球員退到後排，後排向左轉一個位置，後排最左的球員推至前排。

4.2.7. 輪轉錯誤

4.2.7.1.記錄台會有輪轉指示物標示隊伍發球前需要輪轉。

4.2.7.2.沒有輪轉或沒有按照輪轉次序進行發球為輪轉錯誤，判「位置錯誤」犯規，判罰方法依據「位置錯誤」（4.2.5.4）

4.2.7.3.記錄員應準確地確定其錯誤何時發生，從而取消該隊自犯規發生後的所有得分，對方得分仍然有效。如果不能確定犯規發生的時間，則僅判失 1 分，由對方發球。



5. 比賽狀態

5.1. 比賽開始

5.1.1. 裁判鳴哨允許發球，發球隊員發球為比賽開始。

5.2. 比賽中斷

5.2.1. 裁判員鳴哨則比賽中斷。

5.3. 界內球

5.3.1. 球觸及比賽場區的地面包括界線為界內球。

5.3.2. 單打比賽中，球觸及球門（包括門柱）亦作界內球。

5.4. 界外球

5.4.1. 下列情況為界外球：

- 球接觸地面的部分完全在界線以外；
- 球觸及場區外物體、天花板或非場上的成員等（包括裁判人員、計分設備等）

5.5. 發球

5.5.1. 發球的允許

- 裁判在發球隊員已持球在手，並且雙方隊員已做好比賽準備時，鳴哨允許發球。
- 若裁判鳴哨前，球員已發球，會視為「發球失誤」。

5.5.2. 發球需在球場之端線外位置發球，過線或踏線會視為「發球失誤」。

5.6. 發球（團體賽）

5.6.1. 後排中間隊員在發球區內將球發出而進入比賽的行動，稱為發球。

5.6.2. 首先發球

- 第一局和決勝局由抽籤選定發球權的隊首先發球。
- 其餘局數由前一局未首先發球的隊發球。

5.6.3. 發球失誤判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分，由對方發球。



5.7. 發球（單打賽）

- 5.7.1. 單局為同一方發球，直到分出勝負後，方輪對方下一局發球。
- 5.7.2. 兩次發球機會，發球至對方區域外落地視為發球失誤，第二次發球失誤算對方得分。

5.8. 進攻

- 5.8.1. 以球拍將球刷出，目標對方場地或球員，稱為進攻。
- 5.8.2. 進攻成功即得分。包括以下情形：
 - 直接射中對方場地地面包含界線。
 - 對方球員承接時彈掉地面或彈跳碰觸身體。

5.9. 防守

- 5.9.1. 隊員必須在本方場區和無障礙區空間接球。不得進入對方場區接球。
- 5.9.2. 以球拍承接對方進攻之來球，在球未落地之前將球完全滑入球拍內即作防守成功。
- 5.9.3. 接球穩定後，可以原地立即反守為攻。

5.10. 彈球

- 5.10.1. 如球拍接觸來球，但未能將球滑入球拍內，稱為彈球。
- 5.10.2. 球接觸到球拍並彈離球拍範圍，算作一次彈球。
- 5.10.3. 彈球後可以進入禁區或無障礙區內繼續接球，接球穩定後如球手位於禁區或無障礙區內應返回最近的場區內，待裁判許可後進行反攻。
- 5.10.4. 彈球次數限制：
 - 5.10.4.1. 團體賽中，每次防守過程有三次彈球機會，若六位隊員合計彈球次數超過三次則判作「彈球犯規」。
 - 5.10.4.2. 單打賽事沒有彈球次數限制。

5.11. 一般犯規

犯規則算對方得分，包括以下情形：



5.11.1. 擊球

5.11.1.1. 球員沒有將球接住，而是直接將球打擊出去，如掉進對方場區內，稱為「擊球犯規」。

5.11.1.2. 「擊球」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「防守犯規」，由該隊發球。

5.11.2. 觸身

5.11.2.1. 球員被球觸及身體任何部位。包括未獲裁判許可下接觸卡在球拍上的球。

5.11.2.2. 「觸身」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「防守犯規」，由該隊發球。

5.11.3. 越區

5.11.3.1. 球員超越分隔線入禁區或無障礙區進行進攻。

5.11.3.2. 發球時踏出線外即算「越區犯規」。

5.11.3.3. 「越區」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「進攻犯規」，由對方發球。

5.11.4. 滯球

5.11.4.1. 接住球後反守為攻，卻超過5秒未出擊。

5.11.4.2. 球完全滑入球拍內穩定後視為防守成功，開始計算5秒時限。

5.11.4.3. 「滯球」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「進攻犯規」，由對方發球。

5.11.5. 帶球走步

5.11.5.1. 接住球防守成功後，卻雙腳移動。

5.11.5.2. 反守為攻的過程內，包括防守成功至球發出之前，其中一隻腳需要留在原地。如一隻腳曾經離地，另一隻腳則判斷為重心腳，過程內如果重心腳離地則判為「走步犯規」。

5.11.5.3. 重心腳可以原地旋轉，但不能離開原有位置，若拖行亦算「走步犯規」。



5.11.5.4. 「走步」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「進攻犯規」，由對方發球。

5.12. 一般犯規（團體賽）

團體賽中特有的犯規，包括以下情形：

5.12.1. 四次彈球

5.12.1.1. 團體賽中，每次防守過程有三次彈球機會，若六位隊員合計彈球次數超過三次則判作「彈球犯規」。

5.12.1.2. 單打賽事沒有彈球次數限制。

5.12.1.3. 「四次彈球」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「防守犯規」，由該隊發球。

5.12.2. 傳球

5.12.2.1. 接住球後反守為攻，卻將球傳給隊友。

5.12.2.2. 「傳球」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「進攻犯規」，由對方發球。

5.12.3. 位置錯誤

5.12.3.1. 發球員在發球瞬間，某隊球員不在其正確位置上。

5.12.3.2. 「位置錯誤」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分
- 如「位置錯誤」發生於發球方，屬「進攻犯規」，由對方發球。
- 如「位置錯誤」發生於接球方，屬「防守犯規」，由該隊發球。

5.12.4. 越位

5.12.4.1. 後排人員接球時，所站位置比前排人員前面。

5.12.4.2. 「越位」判罰如下：

- 該隊被判失去 1 分；屬「防守犯規」，由該隊發球。



6. 比賽間斷與延誤比賽

6.1. 正常的比賽間斷

團體比賽的間斷有「暫停」和「換人」。

6.1.1. 請求「暫停」

- 每隊每局有2次暫停的機會。
- 每次暫停時間為 30 秒。
- 在死球時，裁判員鳴哨發球前，教練員或場上隊長用正式手勢，請求暫停。
- 暫停時，比賽隊員必須離開比賽場區到球隊席附近的無障礙區。

6.1.2. 請求「換人」

- 「暫停」時可以作出換人，由教練員或場上隊長請求。
- 同一隊未經過比賽過程不得連續提出換人請求。但在同一次換人請求中可以替換 1 人或多人。
- 被換出的球員不得於該局再次上場。
- 換人時，場外隊員要做好上場的準備。若替補球員未準備好，裁判可以拒絕請求，或判定為「延誤比賽」。

6.1.3. 特殊換人

- 某一隊員受傷或生病不能繼續比賽時，必須進行合法的換人。
- 特殊換人時，場外的任何隊員，都可以替換受傷隊員，但受傷隊員不可在本場比賽中再次上場比賽。
- 特殊換人不作為換人的次數計算。

6.1.4. 不符合規定的請求

6.1.4.1. 下列情況為不符合規定的請求：

- 在比賽進行中或裁判鳴哨發球的同時或之後提出請求；
- 無請求權的成員提出請求；
- 同一隊未經過比賽過程再次請求換人；
- 超過所規定正常間斷次數的請求。

6.1.4.2. 在比賽中第一次沒有影響和延誤比賽的不符合規定的請求應予拒絕而不進行判罰。



6.1.4.3.同一場比賽中再次提出不符合規定的請求應判延誤比賽。

6.2. 延誤比賽

6.2.1. 延誤比賽的類型

6.2.1.1.一個隊拖延比賽繼續進行的不正當行動為延誤比賽。包括以下行為：

- 換人延誤時間；
- 在裁判員鳴哨恢復比賽後，拖延暫停時間；
- 請求不合法的替換；
- 再次提出不合法的請求；
- 球隊成員拖延比賽的繼續進行。

6.2.2. 對延誤比賽的判罰

6.2.2.1.「延誤警告」（8.1.1）和「延誤判罰」（8.1.2）是對全隊的延誤比賽的判罰。

- 延誤比賽的判罰對全場比賽有效。
- 所有延誤比賽的判罰都記錄在記分表上。

6.2.2.2.在一場比賽中，對一個隊的成員的第一次延誤比賽，給予「延誤警告」。

6.2.2.3.在一場比賽中，同一隊的任何成員造成任何類型的第二次及其後的延誤比賽，都給予「延誤判罰」（8.1.2），對方得1分，並由對方發球。

6.2.2.4.局前和局間的延誤比賽判罰記在下一局中。

6.3. 例外的比賽間斷

6.3.1. 受傷

6.3.1.1.比賽中出現嚴重傷害事故，裁判員應立即中斷比賽，允許醫務人員進入場地。該球重新比賽。

6.3.2. 外因造成的比賽間斷

6.3.2.1.比賽中出現任何外界干擾，都應停止比賽，該球重新進行。

6.3.3. 被拖延的間斷

6.3.3.1.任何意外的情況阻礙比賽進行時，裁判員、比賽組織者和主管委員會成員共同研究決定，採取措施使比賽恢復正常。



7. 不良行為

不良行為的判罰是針對個人，全場比賽有效，記錄在記分表上。同一成員在同一場比賽中重犯不良行為，按判罰等級加一級判罰，即對該成員的判罰要重於前一次。

7.1. 輕微的不良行為

7.1.1. 對輕微的不良行為不進行處罰，但裁判員有責任防止球員或球隊出現接近被處罰程度的行為。

7.1.2. 通過場上隊長進行口頭警告。

7.1.3. 重犯不良行為，按判罰等級加一級判罰，即對該成員的判罰要重於前一次。

7.2. 給予處罰的不良行為

球隊成員對裁判員、對方、同伴或觀眾的不良行為，按程度分為 3 類。

7.2.1. 粗魯行為：違背道德準則或文明舉止。

- 判以「一級處罰」 (8.2.2)
- 重犯者應判以「二級處罰」 (8.2.3)。

7.2.2. 冒犯行為：誹謗或侮辱的言語或形態，或有任何輕蔑的表示。

- 可直接判以「二級處罰」 (8.2.3)

7.2.3. 侵犯行為：人身攻擊、侵犯或威嚇行為。

- 可直接判以「二級處罰」 (8.2.3)
- 重犯者可判該隊失格



8. 判罰級別

8.1. 延誤犯規

「延誤警告」和「延誤判罰」是對全隊的延誤比賽的判罰。

8.1.1. 延誤警告

8.1.1.1. 口頭警告，不需登記於記錄表上。

8.1.2. 延誤判罰

8.1.2.1. 團體賽：對方得一分；發球權交予對方。

8.1.2.2. 單打賽：對方得一分。

8.1.2.3. 登記於記錄表上。

8.2. 行為犯規

8.2.1. 口頭警告

8.2.1.1. 不需登記於記錄表上

8.2.1.2. 團體賽中，裁判應通過場上隊長進行口頭警告。

8.2.1.3. 口頭警告後再次犯「一級判罰」

8.2.2. 一級判罰

8.2.2.1. 團體賽：

- 對方得一分；發球權交予對方。登記於記錄表上。

8.2.2.2. 單打賽：

- 對方得一分。登記於記錄表上。

8.2.2.3. 如果被判罰的是教練員，則失去該局的指揮權利。

8.2.2.4. 多次被判「一級判罰」，可升級至「二級判罰」。

8.2.3. 二級判罰

8.2.3.1. 團體賽：

- 對方得一分；發球權交予對方。登記於記錄表上。



- 取消被罰球員於該局的比賽資格，必須立即進行合法的替換，如果不能進行合法替換，則宣佈該隊「陣容不完整」（4.1.4.3）

8.2.3.2. 單打賽：

- 對方得一局。登記於記錄表上。

8.2.3.3. 如果被判罰的是教練員，則失去該場比賽的指揮權利。

8.2.3.4. 多次被判「二級判罰」，可判該隊失格。



9. 旋風球裁判指引

9.1. 裁判員職責

9.1.1. 裁判團隊組成

9.1.1.1. 裁判團隊由一位主裁判員及一位助理裁判員組成，並由二至四名司線員及一至二名記錄員輔助。

9.1.2. 鳴哨

9.1.2.1. 比賽過程只容許主裁判員及助理裁判員可以鳴哨。

9.1.2.2. 裁判員鳴哨中止比賽後，應立即以法定手勢表明判決或程序。

- 得分的隊；
- 犯規的性質；
- 犯規的隊員（必要時）

9.1.3. 主裁判員

9.1.3.1. 位置

- 主裁判員站在球場中間禁區的一端外執行其職責

9.1.3.2. 權力

- 領導該場比賽，對裁判團隊和球隊成員行使權力。比賽中，主裁判的判定為最終判定，如果發現其他裁判員的錯誤，有權改判，亦可撤換不稱職的裁判員。
- 主裁判有權決定涉及比賽的一切問題，包括規則中沒有規定的問題。
- 主裁判不允許對其判定進行任何討論。但當場上隊長提出請求時，主裁判應對判定所依據的規則和規則的執行給予解釋。如果場上隊長表示不同意裁判的解釋，並立即聲明保留比賽結束後將抗議寫在記分表上的權力時，必須准許。

9.1.3.3. 職責

- 比賽前：
 - 檢查場地、器材和比賽用具；
 - 主持雙方隊長抽籤／擲毫；
- 比賽中：
 - 指示允許發球及判定結束；



- 判定球著地的位置及犯規動作；
- 對不良行為和延誤比賽進行判罰；
- 比賽結束：
 - 檢查記分表並簽字作實。

9.1.4. 助理裁判員

9.1.4.1. 位置

- 位於主裁判員對面，面向主裁判員執行其職責。

9.1.4.2. 權力

- 助理裁判員是主裁判員的助手，當主裁判員不能繼續工作，代替第一裁判員執行工作。
- 可對許可權範圍內的犯規鳴哨，作出判定。
- 對許可權範圍以外的犯規，可以手勢指出犯規性質，協助主裁判判斷。
- 掌管記錄台的工作。
- 監督球隊席上的球隊成員，並將他們的不良行為報告給主裁判員。
- 允許比賽暫停和換人的請求，掌握間斷時間和拒絕不符合規定的請求。

9.1.4.3. 職責

- 比賽前：
 - 檢查球隊與記錄表相符；
 - 檢查出場球員位置與位置表相符；
- 比賽中：
 - 判定球員位置錯誤或越位犯規；
 - 主裁判員難以觀察時，球觸及地面。
- 比賽結束：
 - 檢查記分表並給予雙方隊伍和主裁判簽字作實。

9.1.5. 紀錄員

9.1.5.1. 位置

- 位於主裁判員對面的紀錄台，面向主裁判執行其職責。

9.1.5.2. 職責



- 比賽前：
 - 登記記錄表及雙方出場位置表；
- 比賽中：
 - 記錄得分；
 - 在每局結束及決勝局時，及時告知裁判員；
 - 記錄各種判罰、不符合規定的請求及球隊抗議的請求；
 - 更新計分牌，及展示輪轉指示牌（團體賽）。
- 比賽結束：
 - 登記最終得分。

情況	記錄員工作
甲方進攻得分	甲方計分牌上加1分 在計分牌的乙方旁邊展示「輪轉指示牌」
乙方輪轉完成準備發球	收起乙方「輪轉指示牌」

9.1.6. 司線員

9.1.6.1. 位置

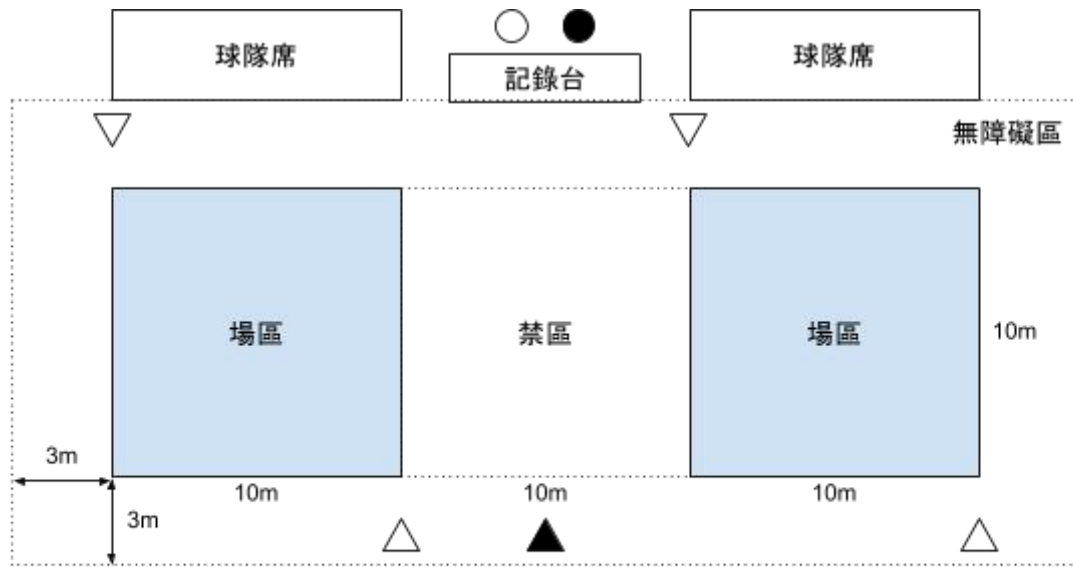
- 司線員應站於場區側的角端，離邊線2-3米遠，能清楚看見最近的邊線及端線。

9.1.6.2. 職責

- 比賽中以手號示意，協助主裁判判定：
 - 當球落在負責的線附近時，示意“界內”或“界外”；
 - 發球隊員腳的犯規；
 - 球觸及接球人身體，示意“觸身”；
 - 球觸拍後出界，示意“觸拍出界”；
 - 司線員不必理會其他人的意見，只需要根據自己的觀察作出判斷。若幾位司線員判斷出現不一致，主裁判會作出最終判定。

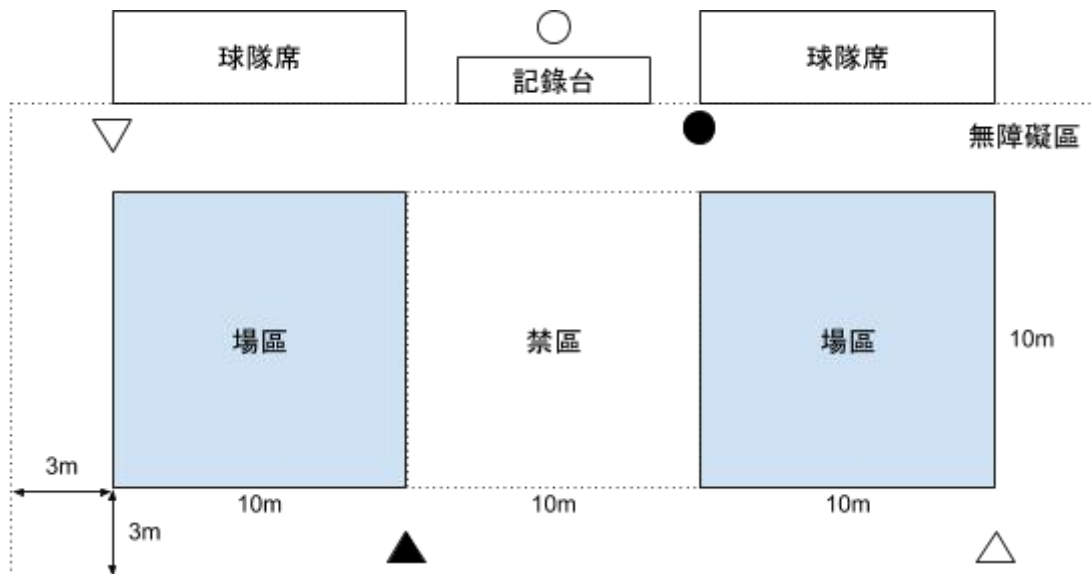
9.1.7. 裁判團位置

9.1.7.1. 團體賽



裁判位置圖

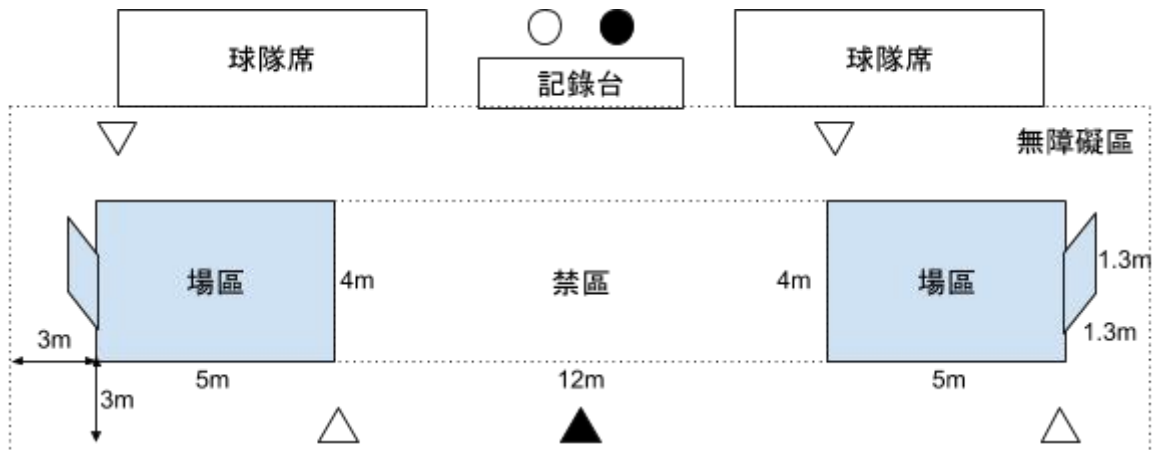
▲ 主裁判 ● 助理裁判 △ 司線員 ○ 記錄員



裁判位置圖(替代方案)

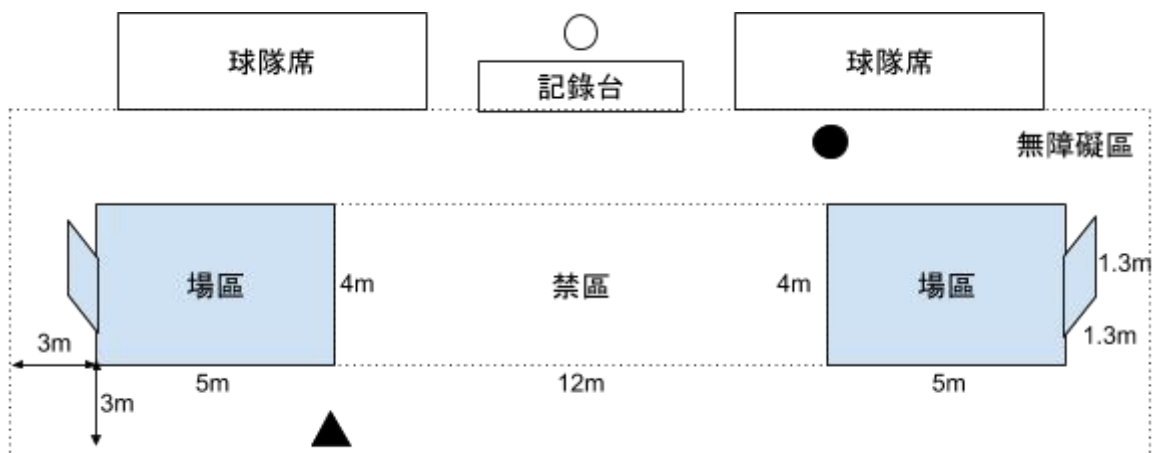
▲ 主裁判 ● 助理裁判 △ 司線員 ○ 記錄員

9.1.7.2. 單打賽



裁判位置圖

▲ 主裁判 ● 助理裁判 △ 司線員 ○ 記錄員



裁判位置圖(替代方案)

▲ 主裁判 ● 助理裁判 ○ 記錄員



9.2. 法定手勢及鳴哨

9.2.1. 裁判員的手勢

9.2.1.1. 裁判員必須以法定手勢（見附件）指出鳴哨的原因（犯規的性質或准許比賽間斷的目的等）。

9.2.1.2. 手勢應有短時間的展示。如果是單手做手勢，應用與犯規隊或請求隊同側的手表示。

9.2.2. 裁判員的鳴哨

9.2.2.1. 一下哨聲

- 表示每球開始或結束，亦會配會手勢指示比賽程序

9.2.2.2. 兩下哨聲

- 表示暫停，可能出現狀況，並有機會召見隊長

9.2.2.3. 兩下哨聲（一短一長）

- 表示一局結束

9.2.2.4. 三下哨聲（二短一長）

- 表示全場比賽結束。

9.2.2.5. 連續哨聲

- 表示有突發事情，需要控制場面。

9.2.3. 司線員的手勢

9.2.3.1. 司線員必須以法定手勢（見附件）示意，協助主裁判作出準確判斷。

9.2.3.2. 司線員的手號必須讓主裁判員清楚見到。

9.2.4. 裁判員手勢的程序

9.2.4.1. 一般手號

- 鳴哨同時做出手號指示球員進行比賽程序
- 例如：雙方球員握手、允許發球、交換場地等。

9.2.4.2. 判決手號

- 球著地或隊員違例，應鳴哨結束該球，並做出判決手號讓記錄員及雙方清楚情況。
- 然後做出得分手號指向得分方，代表該隊得一分。

9.2.4.3.延誤或行為犯規

- 鳴兩下哨聲並召來隊長，解釋延誤或行為犯規
 - 如屬口頭警告，應清楚表明再犯的後果。
 - 如屬重複再犯或嚴重至一級判罰，應做出延誤或行為犯規手號，然後做出得分手號，表示對方得分。

9.2.4.4.二級判罰

- 鳴兩下哨聲並召來隊長，解釋行為犯規
 - 如屬團體賽，應做出被罰球員之號碼的手號，表示該球員被取消該局資格，然後做出得分手號，表示對方得分。
 - 如屬單人賽，應鳴兩下哨聲（一短一長），表示對方得該局的局分，進入下一局。

例子1：界內球的手號		例子2：一級判罰的手號	
			
1. 鳴哨並指向落點	2. 指向得分方	1. 鳴哨及一級判罰手號	2. 指向得分方