

香港地壺球協會

地壺球: 賽例



T3: 3人賽

1. 運動服裝
2. 組隊比賽
3. 發壺順序
4. 發壺
5. 球員站立位置
6. 局數
7. 比賽制席
8. 清潔滑輪
9. 投壺區
10. 無效壺
11. 重發
12. 自由防守區
13. 計分
14. 禮儀

P2: 雙人賽

1. 組隊比賽
2. 得分區
3. 浮標點
4. 發球位置及次序
5. 重置浮標
6. 計分

S1: 單人賽

1. 組隊比賽
2. 發壺順序
3. 發壺
4. 局數
5. 計分

T3: 3人賽

1. 運動服裝

- 1.1. 球隊必須穿著統一球衣制服
- 1.2. 標準運動褲為長或及膝; 有領 (企領或有領) 及有袖
- 1.3. 在賽道上練習或比賽必須穿著襪子或專用不脫色賽道鞋, 不接受光著腳踏上賽道

2. 組隊比賽

- 2.1. 每隊有3名隊員
- 2.2. 第一位發壺球員為首壘(Lead; 第二位發壺球員為二壘(Second)或副隊長 (Vice-Skip); 第三位發壺球員叫隊長(Skip)

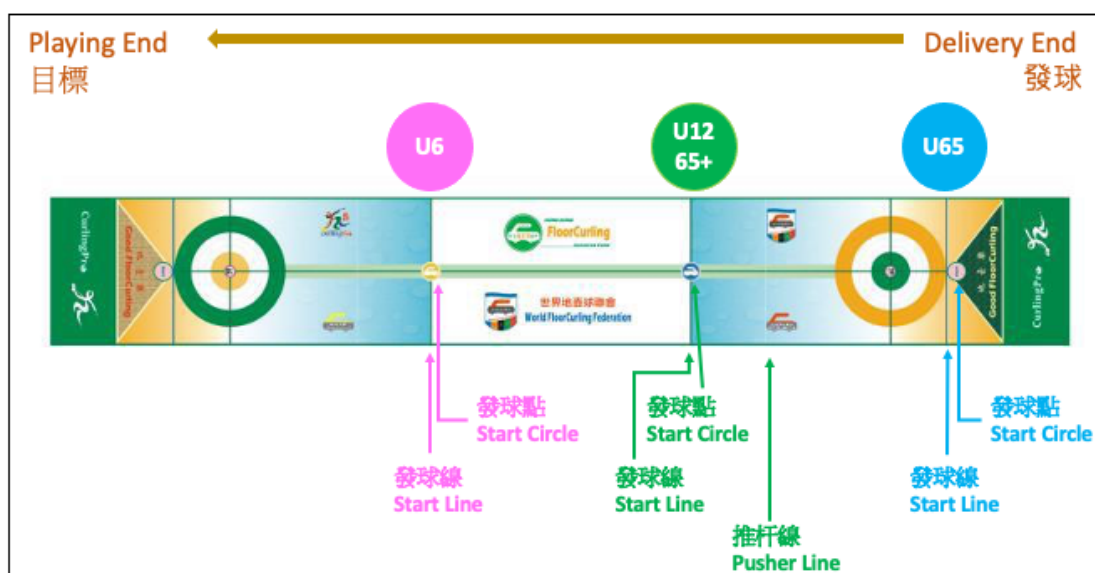


3. 發壺順序

- 3.1. 比賽前相方以拋硬幣或其它方法去決定發壺先後次序; 勝方一般選擇後發壺優勢(擁有錘子Hammer); 負方則會選擇壺的顏色(紅或黃色)
- 3.2. 球隊雙方順序方式各發一壺至12球發完
- 3.3. 勝方於另一局比賽中先發壺; 若為平手局(0:0), 發壺的次序與上一局相同比賽

4. 發壺

- 4.1. 賽員根據年齡和能力, 在賽道上以 U6(6 歲以下)、U12/65+ (12 歲以下或 65 歲以上) 或 U65 (12 至 64 歲) 的位置發壺。
- 4.2. 所有賽員在發壺前雙腳及手俱不可踏在發球線上或超越界外
- 4.3. 發壺必須穿越發球點 (Start Point)
- 4.4. 必須在發球線前放壺, 賽員發壺離手後方可踏過發球線
- 4.5. 用推杆的賽員必須將壺放在推杆線後面才可發壺



- 4.6. 發壺方式有5種:
 - 4.6.1. 單手跪式發壺
 - 4.6.2. 雙手跪式發壺
 - 4.6.3. 站立推杆式
 - 4.6.4. 坐在輪椅上使用手或推杆發壺
 - 4.6.5. 步行推杆式
 - 4.6.6. 坐著用滑板
 - 4.6.7. 坐著用雙腳



- 4.7. 以下組合的團隊的發壺順序:
- 4.7.1. 全部隊員都是U6: 隊長必須在U12發壺
 - 4.7.2. 全部隊員都是U12: 隊長必須在U65發壺
 - 4.7.3. 隊員由U6, U12 and U65組成: 首壘是U6, 隊長必須在U65發壺
- 4.8. 當賽員在U6發壺, 若有任何對手的壺在U6發球線和U6安全線之間, 而阻礙U6發壺, 則應暫時移走。發壺後, 可將移走的壺放回原位。

5. 球員站立位置

- 5.1. 發壺隊發壺
- 5.1.1. 指揮球員位置: 在目標營壘內以推/掃桿向投壺隊員指示投壺目標
 - 5.1.2. 發壺球員位置: 發壺者跟年齡於指定發球點後放置地壺球, 然後站在發球線後準備發球
- 5.2. 非發壺球員: 站離賽道, 不應妨礙或乾擾對方隊員。

6. 局數

- 6.1. 正常比賽為6局/場; 亦可因時間限制改變比賽局數, 如以2, 4, 或8局去完成比賽
- 6.2. 如完成規定局數的結局是平手, 馬上進行球決勝。每個成員將發兩個壺, 發壺根比賽順序, 最後一局的獲勝隊先發壺。入營壘的壺將得分: 圓心4分; 第一環3分; 第二環2分, 第三環(外環)1分。總分較高的隊伍贏得比賽。

7. 比賽制席

- 7.1. 採用單循環比賽制度: 如果比賽隊伍超過6隊, 便分組進行單循環比賽。最後四強可進入準決賽, 最後兩組的勝方可爭奪金或銀牌; 兩組的負方則爭奪銅牌及殿軍。

- 7.2. 發球時間: 每球要在對方剛發的球停頓一刻, 在20秒內發球。
- 7.3. 在比賽中, 隊員間可互相討論策略, 但不能夠與場外任何人仕進行任何方式的溝通或討論。每隊每場比賽設有一次1分鐘的暫停比賽時間, 一旦球員表示暫停請求, 一分鐘將開始計時。一分鐘包括教練到球隊的步行時間, 教練應站在賽道旁與隊員討論策略。對方的教練則不可以進場與自己隊員討論比賽。

8. 清潔滑輪

- 8.1. 可以使用大會清潔液WD40去清潔滑輪, 隊員應自行帶抹布進行清潔。清潔用具須放置在比賽場外。

9. 投壺區

- 9.1. 所有有效投壺必須經過發壺圈及進入遠方的自由防守區的前線, 任何違反此例的壺俱作無效發壺, 壺會被移離比賽區

10. 無效壺

- 10.1. 無效壺俱須立刻移離賽道:
- 10.2. 無效壺包括:
 - 10.2.1. 發出的壺未有停在遠方的自由防守區前線內
 - 10.2.2. 發出的壺完全越過了營壘後的底線
 - 10.2.3. 發出的壺壓在外圍邊線上
 - 10.2.4. 發出的壺碰到防撞欄後反彈回賽道內
 - 10.2.5. 發出壺後, 場內自己的球員以身體或器材碰撞到該壺
 - 10.2.6. 發出壺沒有以3個滑輪接觸賽車道

11. 重發

- 11.1 若壺未通過投壺端的發球線則可重發。
- 11.2 若壺受到非比賽中的外部物體影響則可重發。

12. 自由防守區

- 12.1. 自由防守區是指營壘的中線以下至自由防守區的前線以上的區域, 不包括營壘範圍內的區域
- 12.2. 每隊在第三個壺後(二壘發的第1個壺)才可以把對方留在自由防守區內的防守壺撞出界外
- 12.3. 每局的第五壺前在自由防守區內的壺如果被對方發出的壺撞出界外, 該壺由對方球員放回原位, 所發的壺犯規被移走。但如果被對方發被對方發出的壺移位但未出界, 該發壺有效, 可以留在原位

13. 計分

- 13.1. 每局完結後, 那個顏色的壺最接近營壘中心點的一隊獲勝;

- 13.2. 勝方在營壘內的壺較對方更接近營壘的壺俱可計算分數, 每壺一分;
- 13.3. 負方在那局得0分
- 13.4. 勝方最大一局的得分是6分
- 13.5. 沒有壺在營壘內, 該局為0:0
- 13.6. 若雙方最接近營壘中心點的距離相同, 該局為0:0
- 13.7. 每場比賽多為6局, 取得高分的一隊為勝方。如6局後平手, 便會以隊際黃金球去分出勝負

14. 禮儀

- 14.1. 隊員須除鞋及穿襪子/賽道專用鞋/穿鞋套才能走上賽道
- 14.2. 比賽進行前, 雙方隊員須握手及向對方說“Good FloorCurling”(地壺樂)
- 14.3. 當對方球員進行發壺準備時, 另一方球員須保持安靜及避免阻擋對方球員視線
- 14.4. 開始比賽前及完成每局比賽後, 雙方球員俱要把壺依顏色排列在發壺線後的左及右三角邊位內或放進一方的營壘內
- 14.5. 完成比賽後, 雙方球員須握手及互說“Good Game” 地壺樂
- 14.6. 如果比賽是聯誼性質, 地壺球及冰壺的文化是勝方請負方球員喝飲料(酒、咖啡或茶)

P2: 雙人賽

1. 組隊比賽

- 1.1. 每隊有2名隊員

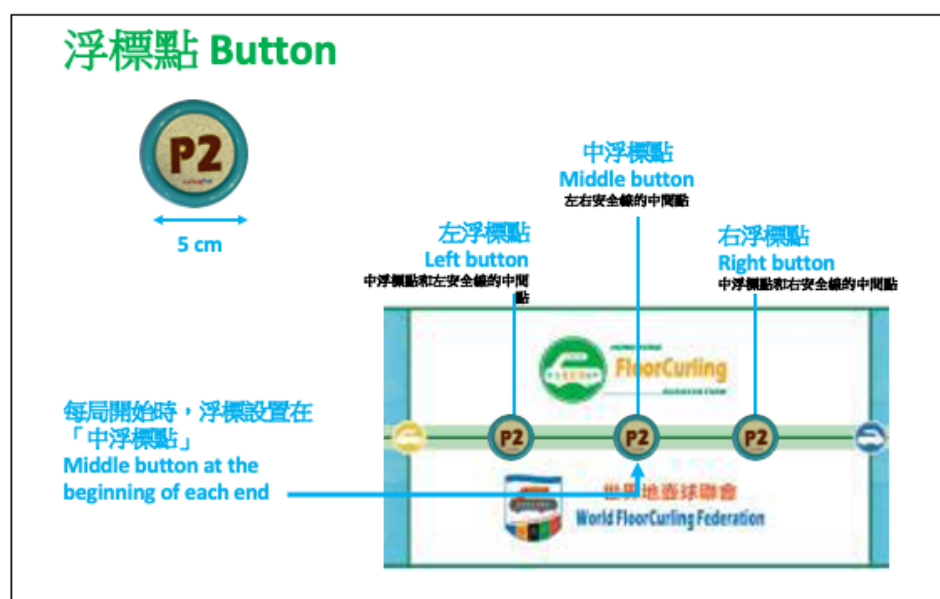
2. 得分區

- 2.1. 兩條「邊線」及「安全線」的白色區域內為「得分區」



3. 浮標點

3.1. 「得分區」設置三個「浮標點」每局開始時，浮標設置在「中浮標點」



4. 發球位置及次序

- 4.1. 每隊在賽道兩端，向「得分區」發球
- 4.2. 發球先後次序以拋硬幣或其它方法去決定，勝方一般選擇後發球優勢(擁有錘子Hammer);負方則會選擇壺的顏色(紅或黃色)

- 4.3. 球隊雙方順序方式各發一球至12球發完
- 4.4. 勝方於下一局比賽中先發球;若為平手局(0:0), 發球的次序與上一局相同
- 4.5. 勝方於下一局需調換隊員發球次序, 負方無需調換。
- 4.6. 正常比賽為6局/場, 半場兩隊交換發球位置

5. 重置浮標

- 5.1. 若果浮標出界, 則重置在其中一個浮標位置
 - 5.1.1. 出左安全線: 重置浮標到左浮標點
 - 5.1.2. 出邊線: 重置浮標到中浮標點
 - 5.1.3. 出右安全線: 重置浮標到右浮標點

6. 計分

- 6.1. 每局完結時, 最接近浮標的壺的隊伍勝出, 得分是較對方更接近浮標的壺的數目

S1: 單人賽

1. 組隊比賽

- 1.1. 每隊有1名隊員

2. 發壺順序

- 2.1. 比賽前相方以拋硬幣或其它方法去決定發壺先後次序; 勝方一般選擇後發壺優勢(擁有錘子Hammer); 負方則會選擇壺的顏色(紅或黃色)
- 2.2. 球隊雙方順序方式各發一壺至12球發完
- 2.3. 勝方於另一局比賽中先發壺; 若為平手局(0:0), 發壺的次序與上一局相同比賽

3. 發壺

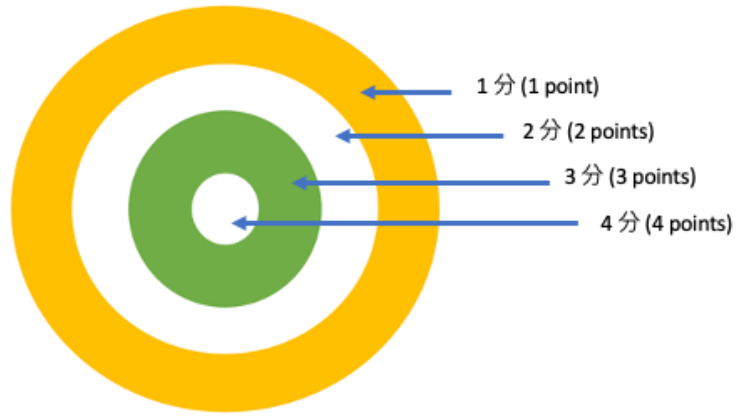
- 3.1. 所有賽員在U65的位置發壺

4. 局數

- 4.1. 正常比賽為6局; 亦可因時間限制改變比賽局數, 如以2, 4, 或8局去完成比賽

5. 計分

- 5.1. 每局完結後, 入營壘的壺將得分: 圓心4分; 第一環3分; 第二環2分, 第三環(外環)1分。總分較高的隊伍贏得比賽。



18 February 2023