

# 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. 第一位發壺球員為先手 (Lead); 第二位發壺球員為中手 (Second)或副隊長 (Vice-Skip); 第三位發壺球員叫後手(指揮) (Skip)



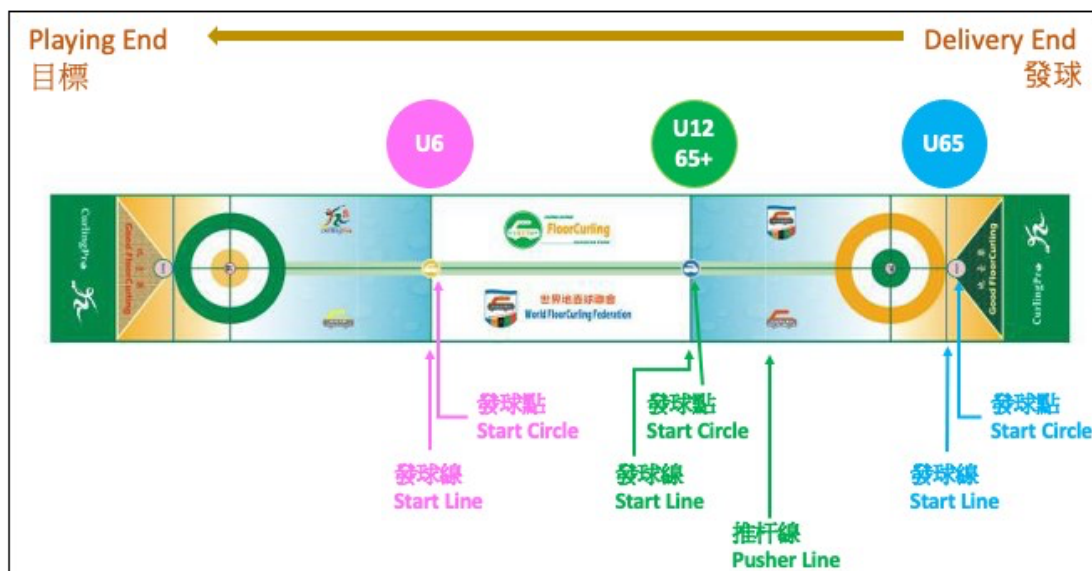
### 3. 發壺順序

- 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比賽相同

### 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超越發球線外
- 4.3. 發壺必須穿過發球點 (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: 先手是 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, 馬上進行黃金球決勝。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. 比賽制度

- 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 每隊先手不能把對方留在自由防守區內的壺撞出界外, 但可以把對方留在營壘的壺撞出界外。如果移動了對手的壺仍在賽道上, 沒有出界, 發球則為有效, 可以留在原位
- 12.3. 違反上述規則 12.2 所發的壺要被移走, 對方球隊可以將任何移動了的壺放回原位
- 12.4. 中手 (Second) 和後手 (Skip) 可以把對方留在自由防守區內或營壘內的壺撞出界外

### 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
- 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

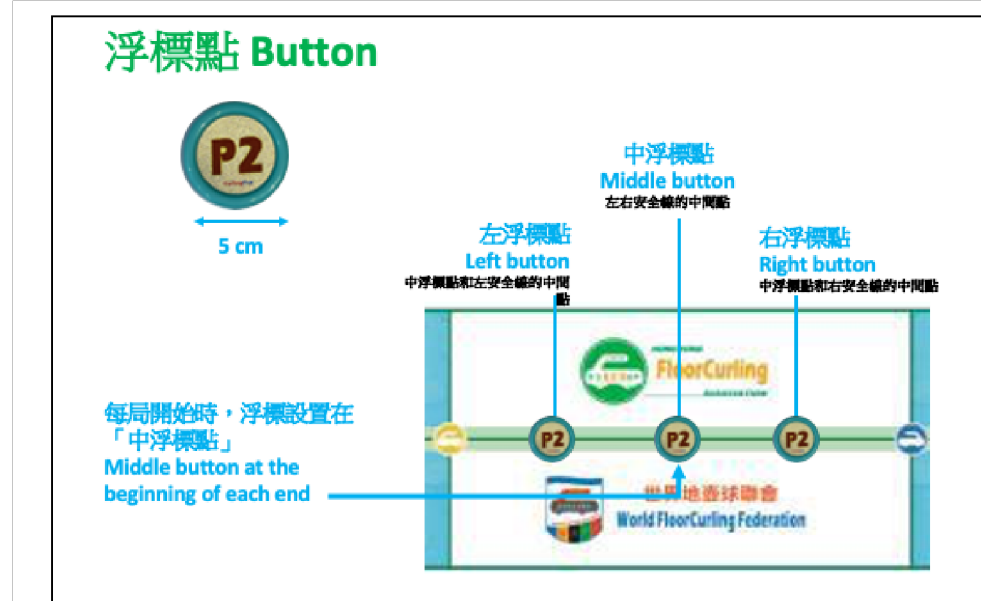
### 2. 得分區

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，則重置在以下浮標位置:
  - 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。

