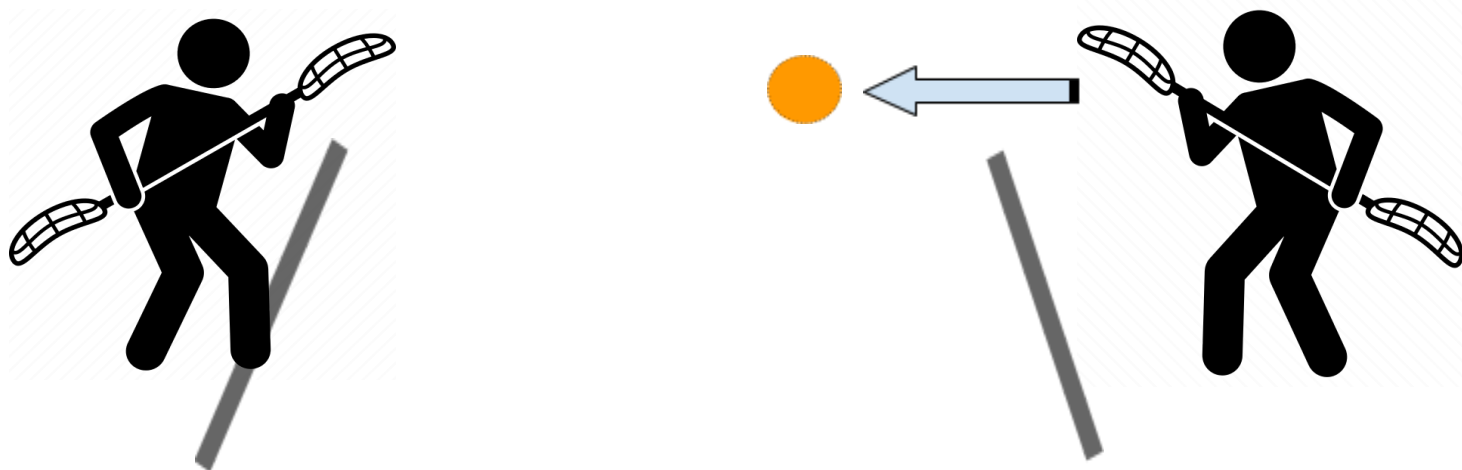


# 域士球勇氣賽官方規則

## VX GUTS OFFICIAL RULES



## 簡介

域士球 ( VX ) 著重品格發展, 鼓勵誠實及尊重行為。

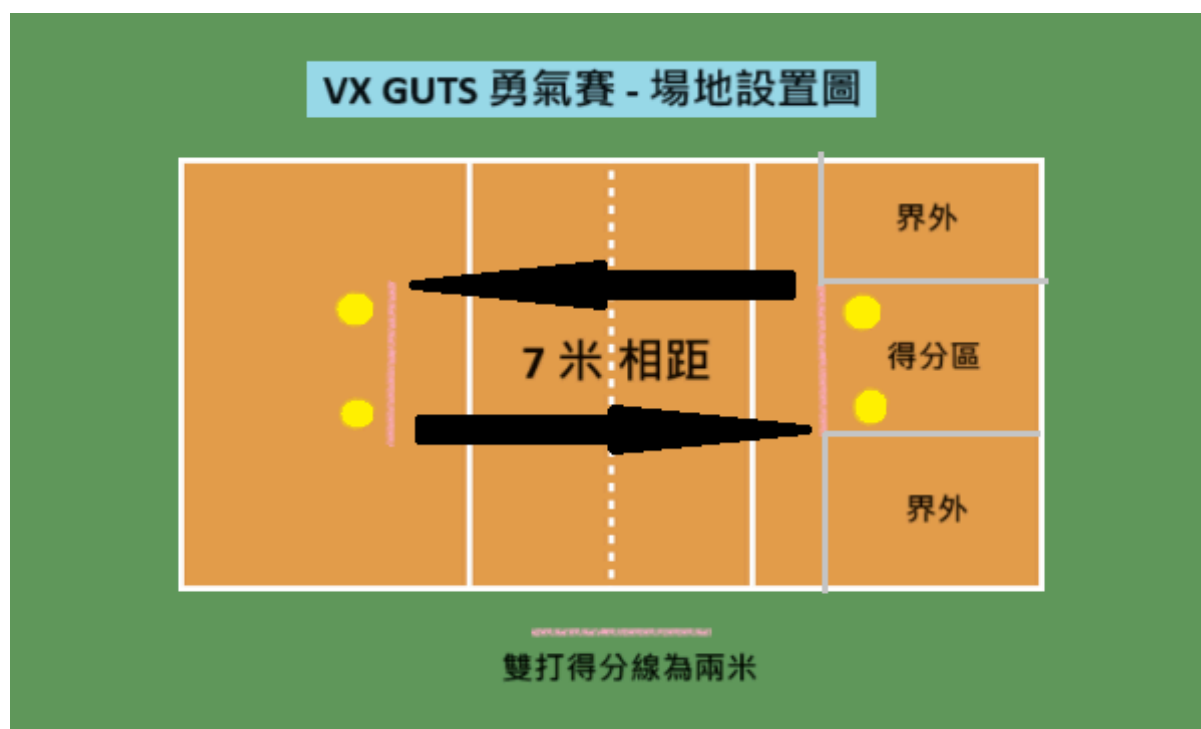
勇氣賽 ( GUTS ) 是其中一項賽制, 大大降低了場地要求及技術門檻, 同時又不失域士球精神及技巧。是一個考驗選手們的專注力及勇敢接球關鍵時刻。

## 器材使用

每人配置一枝 VX 球桿 及 ;

- 精英組別 - 標準 VX 球
- 一般組別 - 86MM 軟網球

## 場地設置



- 雙方相距 6 - 7 米, 各方設有得分線
- 得分線兩端無限向後延伸, 中間為【得分區】
- 得分線以後, 延伸線以外, 為【界外區】
- 得分線以前為【中立區】
- 【單打得分線】長 1.5 米
- 【雙打得分線】長 2 米

\*所有在界外的牆壁、人、物品視為界外, 如防守過程中, 球一旦碰上, 即視為無效, 及後接著也無法得 3 分

## 比賽方式

### 場地設置：

- 公開組雙打 得分線相距 7 米，得分線寬 2 米
- U12 單打 得分線相距 6 米，得分線寬 1.5 米
- 公開組單打 得分線相距 7 米，得分線寬 1.5 米

### 結束條件：

- 先得11分直接勝出
- 時限為10分鐘，只對戰一局
- 時間結束後，由後手選手進行最後的進攻回合，完成後結束

### 回合順序：

- 猜拳決定首回合進攻方
- 每回合攻守交換

### 比賽方式：

1. 雙方在各自的場區【得分線】後準備
  2. 防守方需全員，單腳踏在【得分線】上，另一隻腳須在【得分區】內
  3. 防守需要舉手示意準備好，進攻方可以投擲
  4. 進攻方投擲球員在【得分線】後開始，另一人在【界外區】等候
  5. 球離開球桿一刻，防守方選手可任意移動
- (隊制) 每次進攻方回合開始時，隊伍成員需要輪流擔任投擲崗位
  - (隊制) 每次防守時，只要球未觸地或觸身，任意球員接球均為有效

## 犯規行為

### 進攻犯規：

- ❖ 投擲時踩線
- ❖ 防守方未示意準備好就投擲

### 防守犯規：

- ❖ 示意準備好後，進攻方投擲前前腳卻離開了【得分線】

\*以上行為每次計，罰 1 分給對方

## 得分方法

### 進攻得分

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| 射球入了對方【得分區】觸地 或 在空中飛越【得分線】  | 得 1 分 |
| 射球後對方用球桿擋格, 球飛往【得分區】或【界外】   | 得 1 分 |
| 射球後對方用球桿擋格, 球飛往【中立區】        | 不得分   |
| 球直接擊中對方身體                   | 得 2 分 |
| *球在【中立區】或【得分區】觸地後, 擊中對方身體   | 得 2 分 |
| 對方把球擋格後, 球在觸地兩下之前被任何身體部位觸碰到 | 得 2 分 |
| 球先在【中立區】觸地後才飛越【得分線】         | 不得分   |

### 防守得分

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| 球在觸地前 及 觸身前以球桿接著                 | 得 3 分 |
| 球在擋格後, 飛往【界外】的牆壁, 反彈後接著          | 不得分   |
| 球在擋格後, 飛往【中立區】, 未觸地前接著           | 得 3 分 |
| 對方射球飛越【得分線】, 但高度超過了自己頭頂高度(以站立時計) | 得 1 分 |
| 對方射球往【界外區】, 同時沒有飛越【得分線】          | 得 1 分 |

\*計算觸身分數後, 不會重覆計算【得分區】得分