

Global VX

工作人員規則手冊 2020



2020 年 1 月最新修訂
1.1 版

2020 規則委員會

Dr. Paul M Hildreth – MD, Global VX

Mr. Tom Hildreth – Head of Coaching Development

Mr. Carl Alsop – England Head Coach

Lt. Dan Raper, RN

主要更改

本節總結了此複述過程中所作的主要更改和說明：

1. VX 和 V2 規則手冊已合併。
2. 開始的時候略有變化。沒有倒數計時。裁判會確定裁判員、計時員和球隊準備就緒，然後喊叫「PLAY 開始」，把球射進去。
3. 澄清了「POWER 力量」的問題。
4. 「CATCH 接球」：若被阻擋然後被接住的反彈球是有效接球。
5. 在需要有判決的時候（例如力量、距離），則首先發出警告讓球員需要注意。
6. 新增了罰則：對虛假聲稱擊中有處罰（如球員擋住一桿並聲稱被擊中以防止有人接球）
7. 「受傷後的計時」：計時再開始是從撿起第一個球計算，而不是在擊球一刻。
8. 一支球隊被取消資格是只有三名球員下場，而不是四名球員。
9. 「錯誤地聲稱接球」：基本罰則加上裁判員有權對不遵守體育道德的行為進行處罰。
10. 在每一節的第一個得分為雙倍。
11. 在 V2 賽中，裁判員需要增加機動性。

內容

2020 年規則委員會.....	2
主要更改.....	3
附圖表.....	5
1) 設備.....	6
2) 比賽場地.....	6
3) 比賽.....	6
3.1 球員.....	6
3.2 替換.....	7
3.3 受傷.....	7
3.4 比賽時間.....	8
3.5 比賽規則.....	9
3.6 喪失資格.....	9
3.7 比賽.....	9
3.8 結果.....	10
4) 計分.....	10
4.1 擊打.....	10
4.2 死球.....	10
4.3 接球.....	12
4.4 控球.....	12
5) 其他比賽規則.....	13
5.1 運球.....	13
5.2 投球.....	13
5.3 阻檔.....	13
5.4 個人區域.....	13
5.5 接觸.....	13
5.6 妨礙.....	13
5.7 處罰.....	14
5.8 異議，辱罵和暴力行為.....	14
5.9 驅逐.....	14
6) 定義.....	15
6.1 開球.....	15
6.2 年齡範圍.....	15
附錄 A：設備.....	16
附錄 B：工作人員.....	17
附錄 C：處罰.....	20
分散比賽日工作人員的注意力.....	21

附錄 D：廣告與贊助.....	22
附錄 E：制服和團隊裝備.....	23
附錄 F：輔助解釋的情境.....	24
情境 1：阻礙行為.....	24
情境 2：不君子及不符合運動精神行為.....	24
情境 3：接球.....	24
情境 4：球的擁有權.....	25
情境 5：死球.....	26
情境 6：多重處罰.....	26
情境 7：拖延時間.....	26
附錄 G 比賽組織.....	27
附錄 H 比賽主辦單位的註釋.....	28
附錄 I 術語.....	29

圖表

圖 1 顯示了腕部摺痕.....	11
圖 2 球員如何表示有效擊球.....	12
圖 3 初級和高級 VstiX 桿.....	18
圖 4 使用中的計分器.....	18
圖 5 VX 中工作人員的起始位置.....	20
圖 6 裁判員從端壁沿著他們的一半移到另一半.....	20
圖 7 開始時 VX 球的位置.....	21
圖 8 在 V2 中工作人員的位置.....	21

1) 設備

1.1 VstiX 控制桿：將與 Global VX 工作人員認可的 VstiX 控制桿或初級 VstiX 控制桿共同進行。除了使用授權供應商提供的組件外，不能以其他任何方式修改 VstiX 的結構。球員應遵守有關 VstiX 控制桿個人化的比賽規則。有關詳細信息，請參見附錄 A。

1.2 球：將使用 Global VX 正式認可的低衝擊球進行。如果無法做到這一點，則可以接受標準比賽尺寸的低壓「慢速」網球作為臨時替代方案。

1.3 護目鏡：建議球員戴上護目鏡。如果是帶鏡片的運動護目鏡，則它們必須符合以 6 毫米鋼球以 $45 \text{ m/s} - 162 \text{ km/h}$ 的速度發射時對低能量衝擊的標準抵抗力。

2) 比賽區域

2.1 在 Global VX 主辦下進行的任何 VX (5v5) 比賽的比賽區域，無論是聯賽還是錦標賽，其場地面積均為：長 28 至 40 米，寬 15 至 21 米。（作為參考，它最小的面積相當於一個標準的籃球場，而最大的面積等於四個羽毛球場的面積，並帶有周圍的流動空間。）場地的最小高度為 5 米。

2.2 在 Global VX 主辦下進行的任何 V2 (1v1) 比賽的比賽區域，無論是聯賽還是錦標賽，其場地面積均相當於壁球場為：長 9 至 12 米，寬 6 至 8 米。場地的最小高度為 5 米。

2.3 在裁判員認為安全下，場區必須沒有任何障礙物，或任何潛在的危險。不能達標下，將導致比賽會被延遲或停止。

2.4 在比賽開始之前，裁判應酌情決定將障礙物視為對球員構成危險，並要求將障礙物清除或確保安全。

3) 比賽

3.1 球員

3.1a. 兩支球隊進行 VX 比賽。每支球隊最多可以有 10 名球員，每支球隊在任何時候最多可以有 5 名球員下場。隊伍人數可以大於 10 人，具體取決於各自的聯賽或比賽設計。

而 V2 則是 2 名球員進行單打賽事。VX 和 V2 中的每名球員都必須按照規則 1.1

使用正確的設備進行比賽。

3.1b. VX 中的團隊可以混合性別，V2 比賽亦同樣，唯兩項比賽必須符合規則 6.2。

3.1c. 每支球隊將在比賽開始前向裁判宣布其註冊球員。每個團隊還必須在此時提名一名隊長和一名副隊長。V2 中的球員必須在比賽開始前向裁判員登記。

3.1 d. 在 VX 比賽中，如果由於傷病和/或退賽導致一個團隊的場上少於三名球員，則根據規則 3.6，該比賽將被取消。以前賽例的棄權數為四人。如果教練同意決定仍希望繼續以三人一組的身份參賽，當繼續比賽時隊伍人數少於三名球員時，將會立即被取消資格。在 V2 比賽中，如果球員由於受傷或退賽而無法繼續比賽，則根據規則 3.6，該球員將被取消資格。

3.1 e. 所有球員須遵守比賽制服等有關比賽主辦單位的規定。有關更多詳細信息，請參見附錄 E。

3.1 f. 所有球員必須是 Global VX 或任何相關 NGB 信譽良好的註冊球員，方可參加任何受 Global VX 認可的比賽/錦標賽和/或聯賽。因此，在參加比賽之前，球員應須熟悉 VX 球的比賽規則及 VX 球的精神價值。

3.1 g. 在 VX 比賽中，只有隊長或副隊長有權與裁判在中場休息中進行討論。任何球員，包括隊長或副隊長，無權在其時候與裁判、記分員或計時員進行討論。不遵守將導致每項犯規行為受到 3 分罰分。

3.2 選手替換

3.2 a. 根據規則 3.1c，替補球員是已宣布的球員之一而不在比賽場上的。

3.2 b. 在每節結束時，球隊可以替代任意數量的球員。

3.2 c. 如果球員受傷，可要求裁判員停止比賽計時（見規則 3.3a），然後儘快代替球員。當替換完成後，比賽才將重新開始。

3.2 d. 替補球員可以返回比賽場地，但前提是必須在替換規則內完成比賽。

3.2 e. 如果隊長和副隊長同時離開球場，由隊長指定的球員將承擔隊長/副隊長的責任。

3.2 f. 選手替換不適用於 V2 比賽。

3.3 受傷

3.3 a. 如果球員受傷，裁判可以自行決定停止比賽並停止比賽計時。在這種情況下，教練和/或醫務人員可以進入場地，但僅出於了解受傷運動員的明確原因。如果在 VX 比賽中，受傷的球員須被替換（規則 3.2c）。

3.3 b. 如果受傷的球員不能立即從球場上撤離，裁判將暫停比賽，直到完成撤離為止。

3.3 c. 如果發生流血，受傷的球員必須離開場區。只有在指定的急救人員認為合適的情況下，他們才能被允許返回場地，或在裁判員同意的情況下且符合規則 3.2 的規定。

3.3 d. 如果被指定的急救人員認為合適下，先前受傷的運動員可以按照規則 3.2 的規定返回場地。如果裁判員認為該運動員或其他運動員的安全受到威脅，則保留認為該運動員不宜返回的權利。

3.3 e. 所有球隊和比賽舉辦方必須確保場地能提供急救設施。

3.3 f. 如果受傷的球員希望得到裁判的注意，則在比賽過程中可以進行「單腳屈膝在地」的動作。該球員立即被視為「死球」（4.2）。另一名球員也可以向裁判指示需要注意該名球員，在這種情況下而不會受到處罰。

3.3 g. 「受傷後的時間」：比賽計時將在撿起第一個球後重新開始，而不是在踢球時重新開始。

3.4 比賽時間

3.4 a. VX 比賽時間將由 4 節相同的時段組成。每節時段的標準長度為 4 分鐘。各個聯賽或錦標賽舉辦方可決定將每個時段的時間（以分鐘為單位）增加到最多 10 分鐘。如果時段長度增加，則每個中場休息將持續 2 分鐘。否則，中場休息將為：第 1 中場 1 分鐘，半場 2 分鐘，第 3 中場 1 分鐘。中場時間不能超過比賽時間，但是如果涉及受傷的球員的處理等事件，則中場時間可以由裁判們酌情決定。

3.4 b. 而 Global VX 認可的 V2 比賽則由 2 節相同的時段組成。中場時間與 VX 比賽相若。

3.4 c. 在業餘的比賽可以進行更改比賽時間的長度、中場時間。但這不適用於 Global VX 認可的比賽，時間長度將按照規則 3.4a 和 3.4b 的規定進行。

3.4 d. 在 VX 比賽中，球隊必須在比賽舉辦方規定的時間上場。如超過指定時間或等待的最長時間 5 分鐘，該比賽將被取消。如果 1 名球員出現在場區，但沒有準時出現在球場上，那麼將按照比賽或聯賽的規則判罰積分。在 V2 比賽中，超過指定時間或允許等待的最大時間 1 分鐘後，該比賽將被取消。

3.4 e. 如果 2 支球隊/球員都未能參加比賽，大會將審視情況並可能施加罰則。

3.4 f. 在每個中場休息結束時，所有球員必須回到球場上並把手放在牆上，準備比賽。如果受傷延誤了比賽的開始，除非裁判另有指示，否則球員應留在場上。

3.4 g. 除非被替換，否則球員在比賽中場期間應留在場上。

3.5 h. 如果比賽需要加時，請參閱規則 3.7，則每個額外時間段不能長於該比賽的正常時間段/一半。在 V2 比賽中，每個額外時間為 1 分鐘。

3.5 比賽規則

3.5 a. 規則 3.5d 僅適用於 VX 比賽。規則 3.5e 僅適用於 V2 比賽。規則 3.5b, 3.5c, 3.5f, 3.5g, 3.5h 和 3.5i 適用於 VX 比賽和 V2 比賽。

3.5 b. 每節時段由裁判發施號令開始，為規則 3.5d 和 3.5e 中描述為有效開球。如果由於某種原因停止了任何時段，它將以相同的方式重新啟動。有關裁判員、球員、裁判員、計時員和 VX 球的起始位置，請參閱附錄 B。

3.5 c. VX 比賽會按照規則 1.2 定義的 5 個球進行比賽。在每個起始階段的位置，都按照附錄 B 的「經典形式」進行排列。V2 比賽則按照規則 1.2 的規定排列 3 個球。

3.5 d. 在 VX 比賽開始前，兩支球隊的球員須在開球前站在指定的場地盡頭，每名球員的一隻手須應觸碰牆壁。開始比賽時，裁判將確認裁判員、計時員和兩支球隊已準備就緒，然後將叫喊「PLAY」，同時將球平均踢入場中，並不會進行倒數。

3.5 e. 在 V2 比賽開始前，球員須在開球前站在指定的場地一側，每名球員的一隻手須應觸碰牆壁。開始比賽時，裁判將確認裁判員、計時員和兩支球隊已準備就緒，然後將叫喊「PLAY」，並不會進行倒數。

3.5 f. 如球員手部沒有觸牆，裁判可決定是否判決重新開始並處罰。

3.5 g. 如果在比賽過程中，比賽場地上一個球不見了，裁判會從他們的後備球中將另一個球放入比賽中。除了用於比賽的球以外，任何其他球都必須正確擺放。

3.5 h. 如果比賽中有太多球，則裁判將按照規則 3.5b 或 3.5c 的規定，在重新開始之前，先停止比賽以取回多了的球。

3.6 喪失資格

3.6a. 如果任何一支球隊比賽開始前喪失了比賽資格，那麼對方球隊將獲得 150-104 的勝利。對於 V2 比賽，對方球隊將獲得 40-15 的勝利。(這些分數是根據先前比賽的平均值計算得出的。隨著這項運動的發展，往後會重新計算平均值)

3.6b. 如果任何一支球隊在 VX 比賽開始後喪失了比賽資格，那麼對方球隊將獲得 150-104 的勝利。對於 V2 比賽，對方球隊將獲得 40-15 的勝利。

3.7 錦標賽

3.7a. 比賽由 Global VX 決定由不同的球隊/選手參與。有關更多詳細信息，請參見附錄 G 和 H。

3.7b 在錦標賽小組賽中獲勝將導致球隊/球員在該小組中獲得 5 分。

3.7c 在錦標賽小組賽中打和將導致球隊/球員在該小組中獲得 3 分。

3.7d 在錦標賽小組賽中落敗將導致球隊/球員在該小組中獲得 1 分。除非球隊/球員被獲勝隊以兩倍得分打敗。在這種情況下，將獲得 0 分。

3.7e 在淘汰賽中，出現平局需決出獲勝者。因要決出一名優勝者，可使用任意

數量的額外時間。在 V2 比賽中，每個額外時間為持續 1 分鐘。

3.8 結果

3.8a. 將根據規則 4 和 5 為每支球隊/球員給予積分，而獲勝者為得分較高的球隊/球員來確定。

4) 計分

4.1 有效擊打 Strike

4.1a 擊打的定義是在比賽期間的任何時候，球員的任何部位，從肩膀到腳被來自任何方向的任何球接觸。

4.1b 當球員用手握緊 VstiX 控制桿時，其上手腕會被視為 VstiX 的一部分，因此擊中不算有效的擊打。如果球員雙手緊握 VstiX 控制桿，則亦會被視為 VstiX 的一部分。這只適用於檔球 Blocking 的情況。如球員試圖用握住控制桿的手接球或撿球的做法將被視為犯規。



圖 1 顯示了腕部摺痕

4.1c 擊中球員的脖子和頭部不算是有效擊打。

4.1d 如果球員在死球狀態中（4.2a）並被球碰觸，則不算是有效擊打。

4.1e 規則 4.1b，4.1c 和 4.1d 均優先於規則 4.1a。

4.1f 裁判會將記錄每次有效的擊打（4.2g）。

4.1g 在每個時段獲得的第一個得分為雙倍分。裁判會稱該得分為「破冰者」，球隊（在 VX 中）或球員（在 V2 中）在當中得分。不論是擊打，接球和罰球。

4.2 死球狀態 Out of play

4.2a 任何根據規則 4.1 觸球的球員都將視作進入死球狀態。

4.2b 一旦球員進入死球狀態，他們必須立即停止一切行動，在停止行動前有 2 個步幅作緩衝。

4.2c 球員一旦因被擊打而無法比賽，必須轉身面對裁判，並舉起手。（請參見圖 2）。這隻手一定不能握住他們的 VstiX 控制桿。球員可以會叫喊「Referee 裁判員」或「YES 是」以引起裁判的注意。任何上肢體障礙的球員必須在比賽前告

知裁判，才可以舉起 VstiX 控制桿。



圖 2 球員如何表示被有效擊打

4.2d 在 V2 比賽的情況下，由於比賽的速度，球員可能在視覺信號同時給出聲音提示。在通常情況下，由於只有 2 名選手，因此裁判可以將注意力都集中，選手無需停下來。

4.2e 如果球員在進入死球狀態時持球、守球或運球，則他們可以保留球。但是，如果球掉了，則規則 4.2f 適用。

4.2f 在死球狀態中，球員不能對任何球進行動作。這包括但不限於：

- 嘗試收拾球；接球； 試圖將球傳給隊友
- 嘗試用他們的 VstiX 控制桿接球；試圖用球擊打對手；
- 試圖將球推開；站在球；用他們的雙手撿球。

所有這些行為都會有機會產生罰則。

4.2g 如果裁判說「PALY ON 繼續比賽」，則該球員回到在比賽狀態當中。

4.2h 裁判將為每次成功擊打的球隊/隊員得分 1 分。

4.2i 當球員進入死球狀態時，對手不能故意將其作為目標。

4.2j 即使在比賽中，球員也必須遵守此處包含的所有規則。

4.3 接球 Catch

- 4.3a 接球定義為任何球員使用自己的 VstiX 從對方球員的 VstiX 接到球。(由於握有 VstiX 的那隻手算作一個區塊的 VstiX 的一部分，因此它也適用於接球)
- 4.3b 如果球在接觸對方球員的 VstiX 與被接著之間觸地，則不當作有效接球。
- 4.3c 如果球碰到任何球員後，才被接著，不當作有效接球。
- 4.3d 規則 4.3b 和 4.3c 均優先於規則 4.3a。
- 4.3e 任何成功接球的球員都將立即進入死球狀態。規則 4.2b，4.2d 和 4.2f 適用。
- 4.3f 當出現死球，成功接球的球員，都必須轉身面對裁判，並向空中舉起 VstiX (將接住的球放在最上面的桿中) 並大喊「接球」(Catch)。參見圖 3。
- 4.3g 當裁判說「接球 Catch」或「比賽進行 Play on」時，該球員被視為重返比賽。
- 4.3h 裁判將為每位球員/隊伍，每一下的接球計得分為 3 分。
- 4.3i 根據規則 4.2f，球員在死球狀態時不能作出有效接球。

4.4 控球權

- 4.4a 球被球員的 VstiX 控制桿完全地承著或由球員使用標準運球技術運球時(彈地運球時，球離開勺子時不算)，被定義為擁有該球的控球權。
- 4.4b 當 VstiX 控制桿朝下的勺覆蓋保護著在地板上的球。 VstiX 控制桿的勺子必須與地板接觸才算。這種守著球的動作亦是控球方式的其中一種。
- 4.4c 如球在比賽當中被未被控球，則定義為自由球。
- 4.4d 任何球員都可以嘗試拾起比賽中的任何自由球。而任何球員都不能嘗試奪取一個被控球中的球。
- 4.4e 一名球員的 VstiX 控制桿與另一個玩家的 VstiX 控制桿接觸，如只是為了收集自由球，不算犯規。他們不能為了搶球而使用 VstiX 控制桿擊打對方的 VstiX 控制桿。
- 4.4f 根據規則 4.4c，如果某支球隊/球員控球或正在防守住所有球，則他們最多可保持 15 秒的時間，至少要有一個球重新回到比賽場區中。
- 4.4g 避免拖延時間，當一位球員/球隊控著或守著所有球時，及沒有進攻意圖時，裁判會喊「繼續比賽 Play the game」，如仍然如常，將會受到違反體育精神的罰則。

5)其他比賽規則

5.1 運球 Dribbling

5.1a 標準運球的定義是，球員從一個 VstiX 控制桿的勺投球並用另一個控制桿的勺接球，而該球沒有觸及其身體、地板、牆壁或任何其他球員或其他 VstiX 控制桿的勺子的任何部位。不能從使用此技術運球的球員中取搶球（規則 4.4a）

5.1b 在利用手中的 VstiX 控制桿運球前，球員能向任何方向最多走 2 步。

5.1c 另一種允許的運球定義為將球從控制桿的勺彈到地面並再用控制桿的勺接球。這稱為「彈地運球」。在此運球方式之前，球員能向任何方向最多走 2 步。球員可以從使用此技術的球員中搶球。

5.2 投球 Throwing

5.2a 任何球員都可以嘗試將球傳給隊友。規則 4.1、4.2 和 4.3 適用。

5.2b 球員不得以明顯意圖對任何其他人士造成身體傷害的方式擲球。在極端情況下，這可能被裁判視為暴力行為。

5.3 阻擋 Blocking

5.3a 任何球員都可以嘗試使用其 VstiX 控制桿阻止任何球觸碰到他們。

5.3b 球員不得使用身體部位擋球。如果球員用身體把球弄停或改變球的軌道，則觸到他/她身體的任何部位的球，都將視為對該球員的有效擊打。

5.3c 不得使用 VstiX 控制桿擊球。

5.4 個人區域 Personal Zone

5.4a 個人區域被定義為，從腰部開始，從身體的縱向中心水平向外延伸 1 米，並垂直向上延伸到頭頂上方 0.5 米的一個虛擬圓柱體。

5.4b 任何其他球員的身體部位都不能進入此他人的個人區域。

5.4c 任何其他球員的 VstiX 控制桿均不得進入此個人區域。

5.4d 個人區域將隨球員移動。

5.5 接觸 Contact

5.5a 球員不得與任何其他球員故意進行身體接觸。

5.5b 球員不能與任何其他球員的 VstiX 控制桿故意接觸，包括用自己的 VstiX 控制桿。

5.5c 規則 5.5b 的唯一例外是規則 4.4e。

5.6 阻礙 Obstruction

5.6a 阻礙的定義是故意阻止對方球員移動、射擊、接球或阻擋的行為。

5.7 處罰 Penalties

- 5.7a 處罰定義為包含對此處的任何規則的違反。見附錄 C。
- 5.7b 裁判保留驅逐 (5.8) 任何重覆犯規的球員的權利。
- 5.7c 有些犯規行為需要作「工作人員處理」(例如, 侵犯個人區域、故意濫用力量等)。在這種情況下, 裁判可以在發出處罰前先發出警告
- 5.7d 完整的處罰情況可在附錄 C 中找到。
- 5.7e 對於同一犯規動作, 球員可被處罰一次或以上。
- 5.7f 當裁判判罰時, 將按照附錄 C 中所述的方式宣布。

5.8 異議, 辱罵和暴力行為

- 5.8a 異議被定義為在不遵循適當程序的情況下, 質疑工作人員決定的, 包括任何球員、教練或觀眾。
- 5.8b 根據規則 3.1g, 只有指定的球員可以與裁判進行討論。
- 5.8c 在比賽期間, 除非有緊急情況, 否則人員不得分散裁判、裁判或計時員的注意力。
- 5.8d 侮辱性語言的定義是旨在引起他人攻擊或侮辱的單詞或短語。
- 5.8e 粗俗用語包括任何粗俗用語, 例如髒話。
- 5.8f 暴力行為的定義是使用身體或 VstiX 控制桿企圖對他人造成傷害或身體傷害。
- 5.8g 暴力行為包括但不限於: 對他人人身使用暴力; 向球員投擲 VstiX 控制桿。
- 5.8h 裁判可保留因暴力行為, 重複或極度侮辱性語言或反復異議而驅逐任何球員的權利。

5.9 驅逐

- 5.9a 驅逐是指裁判將球員從比賽的剩餘時間中驅逐出場區。
- 5.9b 在 VX 比賽中, 無法替補被驅逐的球員。此驅逐可能導致一支球隊的法定人數少於 3 名球員, 因此比賽將被取消。(只有 3 人的隊伍仍能比賽)
- 5.9c 在 V2 比賽中, 如果有球員被驅逐, 則該比賽將被取消。
- 5.9d 從比賽中被驅逐的球員可能被禁止參與下一場比賽。
- 5.9e 如果球員因暴力行為而被逐出場, 大會將與裁判協商, 保留禁止該球員最少 1 或以上的參賽權利。
- 5.9f 所有被驅逐的球員將面臨進一步的紀律處分。
- 5.9g 任何被驅逐的球員均有權提出上訴。必須以書面形式向大會提出。

6) 定義

6.1 開球

6.1a 在 VX 比賽中，比賽開始前，球會放置在距離裁判牆約 1 米的中線周圍，並且排列成「V」形。

6.2a 在 V2 比賽中，比賽開始前，一個球放置在球場的「T」字位上，其他 2 個球放置在球員的 VstiX 控制桿中，每名球員都有一個球。

6.2 年齡範圍

6.2a 年齡範圍如下：

起始級：7 歲及以下；

學員級：8-11 歲；

初級：11-14 歲；

青少年級：14-17 歲；

成人級：18 歲以上；

大師級：40+。

6.2b 起始級、學員級、初級或青少年級的的選手，可以參加上一級年齡組別的賽事。Global VX 保留拒絕讓球員有機會競爭上一級的權利。而大師級球員可以降級參賽外，其他球員則不能將等級降低一級。

6.2c 如果球員競爭上一個級別，除非在某些情況下，否則他們不能降級。

6.2d 要參加比賽或聯賽或比賽，球員必須在比賽或聯賽或比賽開始時以年齡為基礎進行比賽。即使該球員在比賽/聯賽/比賽結束之前已超過年齡限制，也可以參加比賽/聯賽/比賽結束。

6.2e 被發現故意撒謊的球員將面臨退賽和紀律處分。

附錄 A：設備

1.1 VstiX 控制桿

長度：760mm

控制桿的勺子長度：280 mm

重量：(最大值) 1lb 8oz，（680g）

1.2 初級 VstiX 控制桿

長度：500mm

控制桿的勺子長度：280 mm

重量：(最大值) 1lb 2oz（510g）

1.3 計分器，裁判會為每支球隊計分。計分器可以是手動或電子的。



圖 3 初 VstiX 和 VstiX



圖 4 使用中的計分器

附錄 B：工作人員

1.1 裁判：裁判負責比賽的管理，確保遵守所有規則，並確保所有球員處於健康狀態進行比賽。比賽的裁判在賽區的所有事項上擁有最終決定權。裁判負責會通知隊長、副隊長或指定的球員任何犯規行為。這必須在中場內完成。

1.2 助理裁判：助理裁判負責協助裁判管理比賽。他們應按照附錄 C 將所有處罰交給裁判。每名助理裁判都有責任觀察各場區。

1.3 計時員：計時員負責計時比賽的時段和中場。他們要讓裁判、助理裁判和球員知道每個比賽的時段和中場的時間。他們有責任通知裁判，球員/球隊遲到了或比賽開始，並且超過了允許的延遲時間。他們有責任通知裁判，如果有任何球員中場時間時遲返回場區。

1.4 記分員：記分員負責在每個比賽的時段和中場結束時記錄分數。他們有責任注意被驅逐的任何球員。他們將向 Global VX 或比賽/聯賽舉辦方報告任何被驅逐的球員得分和資料。

1.5 所有工作人員都必須受到 Global VX 的限制。所有工作人員都必須是 Global VX 或任何關聯的 NGB 信譽良好的成員，才能參加任何受 Global VX 認可的比賽/錦標賽和/或聯賽。因此，他們應該在參加比賽之前對比賽規則有已了解清楚。

1.6 在 VX 比賽中，比賽工作人員的位置如下：助理裁判每位開始於裁判對面的牆角，以評估球員在「比賽」之前是否與牆發生了斷連。在開始比賽之後，他們將移至另一半場。然後他們可以在球場的一半沿牆壁移動，以保持比賽的良好視野。他們必須保持與裁判的視線。開始比賽時，裁判站在助理裁判對面的牆壁中間點上。

1.7 在 V2 比賽中，沒有助理裁判，只有裁判、計時員和記分員。裁判開始比賽後，可以隨意在球場上四處走動，以保持最佳視野並避免干擾比賽。

1.8 在中場時間內，工作人員可以與裁判討論任何可能的犯規行為或驅逐決定。但裁判擁有最終決定權。

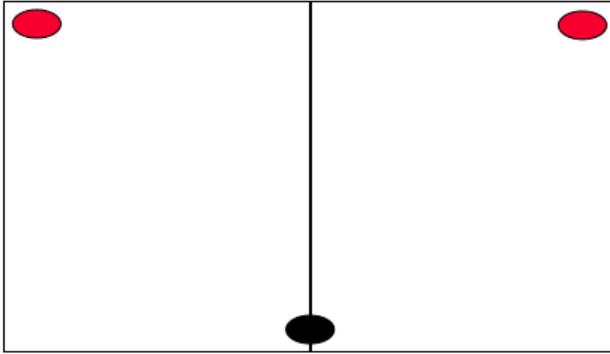
1.9 裁判將在每何比賽的時段和中場結束時宣布比分。

1.10 計時員將通過以下方式宣布每個比賽的時段和中場的剩餘時間：「比賽中段，剩餘 1 分鐘，30 秒，10 秒和 5、4、3、2、1」。以吹哨結束。在中場結束時，計時員心須使裁判意識到中场已結束。

1.11 裁判會在比賽中可能不斷地計比分。

1.12 在 VX 中開始比賽，裁判將確認助理裁判、計時員和兩支球隊都已準備好開始比賽，然後將呼叫「開始 PLAY」，同時用足夠的力量將球踢向場區。此情況不會進行倒數。

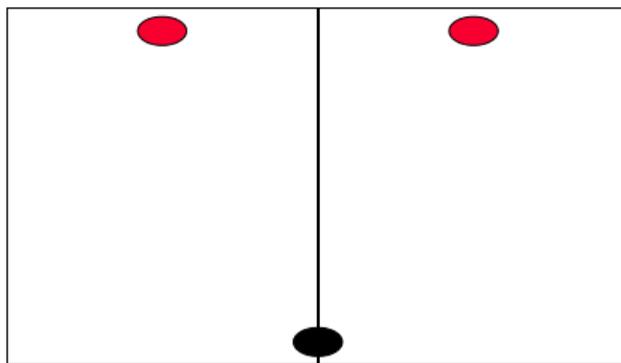
1.13 在 V2 中開始比賽，裁判將確認計時員已經準備就緒。裁判將詢問一名球員是否準備好並舉起一隻手臂；裁判將詢問另一位選手是否準備好並舉起另一隻手臂，裁判使自己兩隻手臂現在都處於「V」型狀態。然後，裁判將叫喊「Play」開始比賽，並將兩隻手臂向上揮並形「X」型狀態。



黑點：裁判

紅點：助理裁判

圖 5 VX 中工作人員的起始位置.



黑點：裁判

紅點：助理裁判

圖 6 VX 比賽開始後，裁判員沿著牆壁移到一半的位置

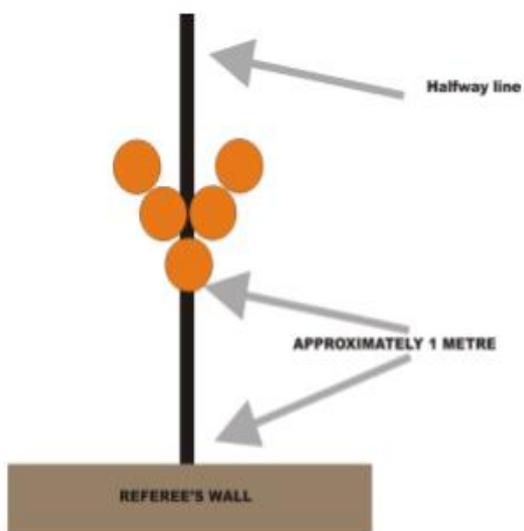


圖 7 開始時 VX 球的放置

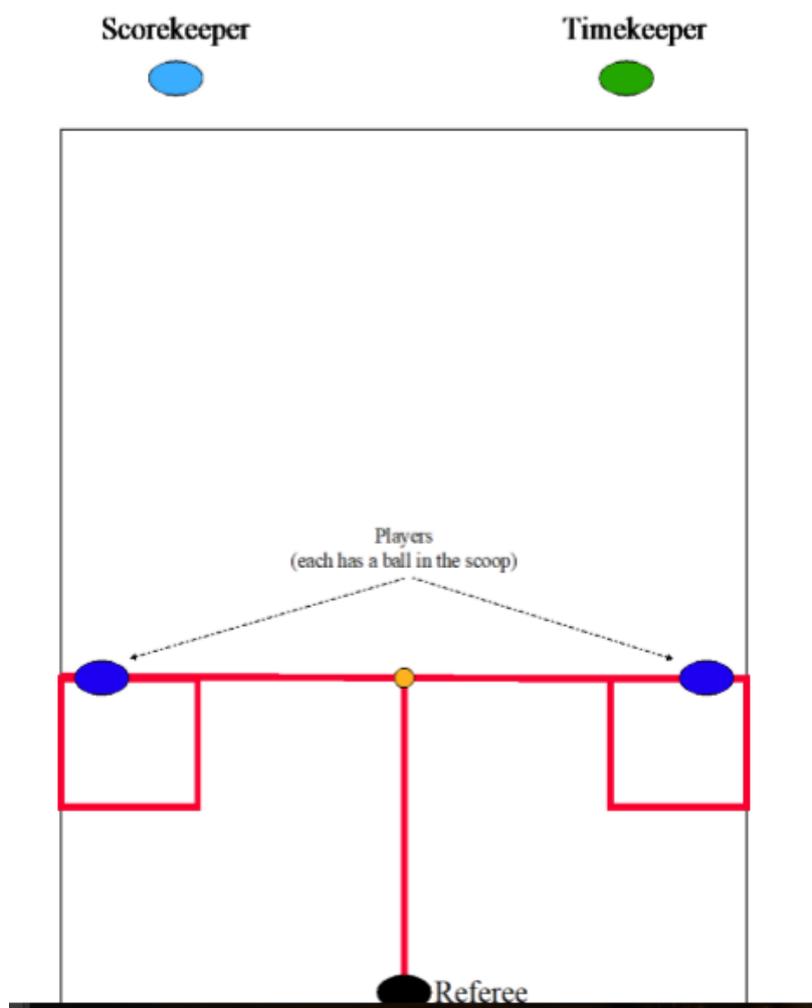


圖 8 在 V2 中工作人員的位置

附錄 C：處罰

1.1 所有處罰會將 3 分，給予對方球隊/球員。

1.2 以下是將判處罰則的潛在犯規情況：

1. 被「有效擊打」後沒有宣告。
2. 在裁判叫「Play on」之前已開始比賽。
3. 在死球狀態時移動。
4. 在死球狀態時作出干擾動作。
5. 在死球狀態時沒有面向裁判。（僅限 VX 比賽）
6. 假裝受傷。
7. 比賽時段/中場結束後繼續比賽。
8. 在指定的時間內或比賽開始之前，沒有準備好比賽。
9. 在比賽開始之前，手沒有觸牆壁。
10. 開始比賽之前，將球放入控制桿的勺子內。（不限於 V2 比賽）
11. 比賽開始後 5 秒鐘內沒有將球放入控制桿的勺子內。（僅限 V2 比賽）
12. 故意擊中死球狀態中的球員。
13. 運球時使用超於 2 步。
14. 用 VstiX 控制桿擊球。
15. 進入其他球員的個人區域。
16. 將 VstiX 控制桿移到另一個球員的個人區域里。
17. 妨礙其他球員。
18. 向裁判提出異議。
19. 試圖分散任何工作人員的注意力。
20. 使用辱罵性語言，包括咒罵。
21. 用 VstiX 控制桿打擊中球員。
22. 對任何其他人的任何形式的暴力。如有必要，裁判可以選擇驅逐球員。
23. 拖延時間，持球或控制所有球超過 15 秒。
24. 違反體育道德的行為：由裁判決定的。有關示例，請參見方案附錄。
25. 過度的力量。如裁判感到上述情況出現，並有可能構成受傷，裁判有權判罰。
一般情況下，裁判會對初犯的行為作出口頭警告先於判罰。
26. 虛假聲稱被擊中的處罰：如果球員擋住了擊打卻聲稱自己被擊中以防止對手有效接球。
27. 錯誤地聲稱「接球」：裁判有酌情權對不具有體育精神的行為進行處罰，但是工作人員必須確保錯誤的請求是故意的。
28. 分散工作人員注意。（見規則 3.1. g）

1.3 在每個時段/中場，如果有裁判發出警告，則球員可以先注意到警告。但是，如果違反要求可將球員驅逐出場，則沒有任何商議的餘地。

1.4 處罰由裁判員喊「懲罰 Penalty」。裁判還將說明哪支球隊/球員受到處罰，並說明為什麼要處罰。

1.5 助理裁判員會以叫喊「懲罰 Penalty」將任何處罰通知裁判。他們將說明哪支球隊已經判罰，並將一隻手臂水平指向該球隊的起跑線。他們必須確保裁判在放下手臂之前知道。裁判看到助理裁判的判罰通知時，將按照本附錄 1.4 的規定執行處罰。

1.6 只有裁判才可將球員驅逐出場。

1.7 球員在一項個人行為中可能違反一項以上規則，因此會受到一項以上處罰。

1.8 建議裁判充分運用自己的判斷力，除非有明確的處罰規定，否則有懷疑的行為先作口頭警告。口頭警告的應用，能最大程度地減少違規行為的出現。

分散比賽工作人員的注意力

比賽工作人員由於不同的原因，會被影響，使工作更加困難。這可能對正在比賽的球員和工作人員有危險情況出現，也可能因錯過分數的取得等問題而改變比賽的結果。

當球員、團隊人員、義工或觀眾在比賽場地內外試圖分散比賽日工作人員的注意力而沒有正當理由，將被判罰三分。正當原因包括任何可能需要停止比賽的緊急情況。

請注意：如果觀眾干擾球員或工作人員，則裁判可以停止比賽並警告相關觀眾，這種行為可能會對他們的球隊造成處罰。此外，裁判可以停止比賽，要求將這種觀眾移開。比賽將從裁判叫喊「比賽進行 Play on」後重新開始。

將對以下任何一種分散注意力的行為給予懲罰，但不僅限於此：

1. 質疑裁判的決定

- 裁判的決定是最終的
- 誠實是本著比賽的精神，這適用於公正的工作人員以及球員和教練
- 如果對工作人員之間，有關不誠實行為的指控，則必須以書面形式告知 Global VX。
- 比賽期間不允許澄清比賽規則

2. 有關比賽時間的詢問

- 在未顯示比賽時鐘的情況下，計時員將按附錄 B 1.10 所述的設置增量來顯示時間。

3. 查詢分數

- 如果沒有顯示記分牌，工作人員將在工作人員會議後和下一個時段開始之前的每個休息時間宣布分數。他們還可以根據自己的判斷，直接將分數分配給每支球隊的一位代表，無論是教練、隊長還是提

名的代表。該代表有責任將分數傳遞給他/她的球隊，並可以從工作人員那裡獲得分數的資訊。

附錄 D：廣告與贊助

1.1 比賽區域可允許廣告，但必須遵守即將發布的《全球 VX 廣告和媒體規則》中規定的廣告規則。可根據要求從 Global VX 總部獲得副本。

1.2 贊助商紅色名單：絕對禁止與 VX 有任何形式的關聯與色情製品有關與毒品有關。

1.3 贊助黃色列名單：適用於 18 個以上的團隊和聯賽應尋求全球 VX 酒精飲料公司的批准。

附錄 E：制服和團隊裝備

- 1.1 裁判將穿著亮橙色的衣服，以便所有球員和其他工作人員易識別。
- 1.2 助理裁判將穿著鮮綠色的衣服，以便所有球員和其他工作人員容易識別。
- 1.3 其他工作人員和義工將穿著藍色球衣
- 1.4 同一隊的球員必須穿著相同顏色的球衣。
- 1.5 球隊服飾不能為鮮橙色或鮮綠色，以免與工作人員們產生混淆。
- 1.6 球隊服飾必須符合附錄 D。
- 1.7 球隊必須有不同的顏色球衣；裁判可以命令任何球隊換上或穿著彩色背心。

附錄 F：輔助解釋的情境

情境 1：阻礙

A：A 隊的球員正在向兩個的對方球員運球，以進攻他們。第三個對方球員介於攻擊者 A 和其他兩個對方球員之間，以攻擊球員 A 或迫使他們應對新的目標或造成威脅。這是合法行為，不被視為阻礙。

B：球員 A 拿起球，旋轉以向前移動，而球員 B 站在他前面，使球員 A 除了向後移動以外沒有其他移動空間。這是明顯的阻礙。如果球員 B 進入了球員 A 的個人區域，則他也違反了此規則。

情境 2：不君子及不符合運動精神行為

A：球員將 VstiX 控制桿投向一個球以防止對方球員得到。這被認為是不道德的行為，將受到 3 分的懲罰。

B：球員向工作人員、觀眾或觀眾扔 VstiX 控制桿。這被認為是暴力行為，玩家被驅逐並受到 3 分處罰。由於這是暴力行為，因此球員會自動被禁賽，並受到紀律處分。

C：一名球員拿走另一名球員的 VstiX 控制桿，並在場上或場外將其扔給其他人。這被認為是極度不君子的行為，並會因比賽中的退出和 3 分的罰分而受到處罰。他們採取 VstiX 控制桿的方式將由裁判酌情決定是否也是暴力行為。

情境 3：接球

A：A 隊的一名球員向 B 隊的一名對方球員射球。球擊中對手，反彈並被 B 隊的一名球員接住。結果：無人成功接球 --> A 隊得分 1 分；B 隊沒有得分。因通過擊中 B 隊的球員，球的屬性已被中和了。

B：A 隊的一名球員向 B 隊的一名對方球員射球。球擊中對方球員，反彈並被 A 隊的一名球員抓住。結果：無人成功接球 --> 擊中 A 隊 1 分。因擊中 B 隊球員，球的屬性已被中和了。

C：A 隊的一名球員向 B 隊的一名對方球員射球。球擊中對方球員，反彈並被最初的進攻球員接住。結果：沒有接球 --> A 隊獲得 1 分。因擊中 B 隊的球員，球的屬性已被中和了。

D：A 隊的一名球員向 B 隊的一名對方球員射球。球擊中對方球員，反彈，撞到牆，然後被 A 隊的球員抓住。結果：無人接球 --> A 隊獲得 1 分；因擊中 B 隊的球員，球的屬性已被中和了。撞到牆壁沒有效果。

E：A 隊的球員利用彈跳將球射向 B 隊的球員，令球從地板上彈起。擊中地板的球，B 隊的球員將接著。結果：沒有接球。 --> 在離開對方球員的 VstiX 控制桿並被接著之間，球先觸地。

F：A 隊的球員用彈跳將球扔向 B 隊的一名對方球員，令球從地板上彈起。球被 B 隊的球員擋住後，被 A 隊的球員接住。結果：成功接球。球觸到了地板，但是由

於被阻擋後才被接住，所以在接觸 B 隊的 VstiX 控制桿時的球員與被 A 隊球員接住之間，球沒有碰到地板或其他球員。

G：A 隊的球員向 B 隊的球員射球。B 隊的球員擋住了反彈的球，亦將球接住了。

結果：成功接球 --> A 隊得分 0 分； B 隊 3 分。

H：A 隊的球員向 B 隊的球員射球。B 隊的球員擋住了反彈的球，但被 A 隊的球員接住。結果：成功接球 --> A 隊獲得 3 分。

I：A 隊的球員將球射向 B 隊的球員。B 隊的球員擋住了球，球反彈並被最初的進攻球員抓住。結果：成功接球 --> A 隊獲得 3 分。

J：A 隊球員運球，但球不穩，球掉了。B 隊球員在觸地之前就接住了球，並且沒有入侵 A 隊球員的個人區域。結果：成功接球 --> B 隊得到 3 分。

K：A 隊球員試圖用 VstiX 控制桿鏟球，但球飛出了 VstiX 控制桿的勺子，並被 B 隊球員 B 接住。結果 --> B 隊得到 3 分

情境 4：球的擁有權

A：A 隊球員運球時，B 隊球員試圖在空中接球。結果：侵犯球員 A 的個人區域而被處罰，但對試圖拿走控球沒有處罰。--> 對 B 隊球員 3 分罰分。

B：A 隊球員 VstiX 控制桿的勺子中有一個球，B 隊球員試圖用 Vstix 將 A 隊球員的球打走。結果：2 個處罰 (1 個為試圖奪取控球中的球，另 1 個為與另一名球員的 VstiX 控制桿接觸。罰 B 隊球員 6 分。(裁判還可以考慮這種暴力行為，具體取決於嚴重程度。如果 B 隊球員在嘗試期間違反了 A 隊球員的個人區域，則可能會受到進一步的處罰。))

C：A 隊球員和 B 隊球員試圖接住剛從牆壁反彈的球。他們兩人都試圖接球時，他們的 VstiX 控制桿觸碰。結果：沒有犯規 (因為兩名球員都試圖接球。)

D：A 隊球員和 B 隊球員試圖接住剛從牆壁彈起的球。B 隊球員使用 VstiX 控制桿撞開了 A 隊球員的 VstiX 控制桿。結果：擊打其他球員的 VstiX 會受到罰分。 --> 對 B 隊球員 3 分罰分。(裁判還可以考慮這種暴力行為作出其他行為。)

E：A 隊球員守住一個球，當他們抬起 VstiX 控制桿從地面鏟球時，B 隊球員想搶球，並造成 VstiX 控制桿觸碰。結果：沒有罰分 (只要 A 隊球員的 VstiX 控制桿離開地面，球就會從防守狀態轉變為自由球。)

F：A 隊球員在守住一個球；B 隊球員使用他們的 VstiX 控制桿將 A 隊球員的 VstiX 控制桿撞開並收走球。結果：罰分 (B 隊球員擊打了 A 隊球員的 VstiX 控制桿。)

G：A 隊球員在守住一個球；B 隊球員使用他們的 VstiX 控制桿貼地前進，並將 A 隊球員的 VstiX 控制桿以槓桿原理抬起並取得了球。結果：沒有罰分 (因 B 隊球員使用了槓桿原理，並未使用力量去擊打 A 隊球員的 VstiX 控制桿，這是合法的技巧。)

H：A 隊球員 A 和 B 隊球員都在奔跑去接球，他們突破了對方的個人區域，並且限制彼此的身體接觸。結果：裁判自行決定。(由於雙方球員都侵犯了個人區域，並且雙方球員都進行了身體接觸，因此裁判可以選擇對這兩項行為均予以處罰。

或者，裁判可以向兩名球員喊警告，指示他們「退後」或「留意距離」。裁判必須考慮比賽方式以及兩名球員的體格大小。)

I：A 隊球員和 B 隊球員都在奔跑接球，他們都突破了對方的個人區域，但隨後 B 隊球員利用肩膀將 A 隊球員擋住了。結果：因身體接觸會受到罰分。--> 對 B 隊球員 3 分罰分。(裁判員還可以考慮這種暴力行為，並驅逐 B 隊球員並處以第二次罰分。)

情境 5：死球狀態

A：球擊中 A 隊球員，A 隊球員轉身面向裁判，並舉起手臂。然後，A 隊球員被 B 隊球員的球擊中。B 隊球員在對方宣告前已瞄準中並且已經開始向 A 隊球員發射球。結果：沒有罰分 (B 隊球員並非故意針對死球中的球員，需考慮比賽的速度。)

B：球擊中 A 隊球員，A 隊球員面向裁判並舉起手臂。然後，A 隊球員被 B 隊球員的球擊中。B 隊球員看到 A 隊球員已死球，但仍發球。結果：對 B 隊球員罰分 3 分，(因為他故意將一名死球中的球員作為目標。)

C：球擊中 A 隊球員，A 隊球員轉身面向裁判，並舉起手臂。裁判叫「繼續比賽 Play on」。然後，在放下手臂之前，另一個球再擊中 A 隊球員。結果：成功對 A 隊球員的 2 次擊打。當裁判叫「開始比賽」時，就已經代表重新開始比賽。

情境 6：多重處罰

A：A 隊球員死球中。在等待裁判呼喚「比賽開始 Play on」時，A 隊球員移到 B 隊球員和球之間。然後，A 隊球員用球擊打 B 隊球員，而且成功擊打。結果：對 A 隊球員罰分 3 分。(1 分為在死球中移動。1 分為阻礙。1 分為在死球中干擾球。) 裁判還可將其視為不符合體育道德的行為。而 B 隊球員如沒有宣布被擊中，也將面臨罰分。總的來說，對 A 隊球員罰分 10 分。對 B 隊球員罰分 1 分。

B：如果球員沒有準備好（手不在牆上）：對其罰 3 分，如果他們在比賽開始前跑了，裁判員可以罰 3 分並可以重新開始比賽。如果一名球員在中場線附近並遲了前往起始線，他們將再被判 3 分罰分，因為他有很大機取得 3 個球。(裁判員可以施加 6 分罰分，因對不君子的行為，可以施加 3 分罰分。)

情境 7：拖延時間

稍微領先的球隊獲得了所有球的控制權。他們掌控了球又在運球，但不嘗試進攻。在這種情況下，裁判會大聲喊「請進行比賽 Play the game」，如果球員不遵守，將對球員的舉止施加懲罰。

附錄 G：比賽組織

- 1.1 所有球員和球隊必須在比賽前向主辦單位註冊。這將包括檢查每名球員的年齡和在 Global VX 中的註冊狀態。
- 1.2 如果任何球員無法參加比賽，賽事管理委員會（EMC）可以分配他們認為合適的後備球員。Global VX 建議保持場地開放給其他國家之前，允許起始球員的 NGB 進入保留地。
- 1.3 由於這項運動的性質，比賽主辦單位可保留將任何選手/球隊作為參與比賽的權利。
- 1.4 建議在可能的情況下，比賽要有小組賽和淘汰賽階段，並最終進入決賽。
- 1.5 對於小組賽階段，建議每組最少 3 個球隊/球員，最少有 4 個小組。
- 1.6 比賽主辦單位如果舉辦小型的比賽，則可以與本附錄有所不同。

附錄 H：比賽主辦單位的註釋

- 1.1 這些規則應在比賽精神中加以解釋和保障。所有裁判員需熟讀賽例。因此，由比賽主辦單位決定裁判員如何根據國際比賽的水平和年齡，按照 Global VX 的指導方針來實施規則。
- 1.2 比賽的主辦單位應確保比賽中裁判的高度標準化，並應確保每名裁判都有其他裁判在場，以協助解決任何爭執或在隨後的紀律聽證會上發表意見。
- 1.3 建議所有比賽都設有一個賽事管理委員會（EMC）。EMC 在比賽中協助裁判員，為球員和教練提供指導，並處理裁判的任何投訴或有爭議的決定。在任何情況下，EMC 都應成為 Global VX 的輔助，並應為每一次經過 Global VX 認可的錦標賽撰寫一份報告，以確保 VX 比賽繼續保持發展。
- 1.4 EMC 將包括但不限於：比賽主辦單位、主裁判、首席管理員、參加 NGB 的負責人。建議 EMC 至少由 3 個人組成，最好來自不同的 NGB。如果無法組成，則可能會邀請經驗豐富的球員和教練加入 EMC。
- 1.5 EMC 將在每次比賽中向裁判提供建議，告知他們預期的比賽水平，以及在比賽過程中給予球員的權限。

附錄 I：術語

1. 「Global VX」：國際 VX 運動的管理機構
2. 「VX」：這項運動的團隊版本，使用 5 個球的 5 人 對 5 人
3. 「VstiX」控制桿：用來進行 VX 運動的工具，它由一個控制棍和 2 個勺子組成
4. 「計分器」：用於計算總得分中最高的有效擊打次數的工具
5. 「個人區域」：從球員身體中心開始計算一米長的區域。該區域以虛擬圓柱體的形式從腰部向上延伸。另一個球員及 VstiX 不能進入該區域。
6. 「裁判」：登記總擊打次數和監督整場比賽的首席比賽工作人員
7. 「助理裁判」：充當裁判的協助視線的兩名工作人員之一，他們可向裁判告知他們看到的任何侵犯行為。
8. 「驅逐」：在剩下的比賽中，球員被驅逐出場外。其餘球員無法在剩下的比賽中取代他/她的位置。
9. 「停賽」：禁止某球員參加多場比賽。
10. 「經典排陣」：開球前裁判所使用的比賽球設置採用的 V 形排列方式。(參見圖 7)
11. 「開球」：裁判將球投入比賽的動作
12. 「犯規」：用來獲得不公平優勢的行為。
13. 「比賽時間」：比賽時之一的工作人員或計時員所持有的時間，該時間決定了比賽進行的時間長度。
14. 「比賽日工作人員」：主要指裁判和助理裁判，但也包括計時員和記分員。
15. 「裁判宣判重新開始」：當比賽停止時（例如：受傷），時鐘會停止，球會回到了裁判手中，球員從各自的場地末端重新開始，裁判按照比賽開始將球放入比賽，而時鐘重新啟動。
16. 「攔截」：球員在兩個對方球員之間攔截嘗試傳球的動作。
17. 「V2」：通常在壁球場地上進行的 1v1 單打訓練的名稱。
18. 「V3」：1v1v1 單打規則的名稱，通常在壁球場上進行。
19. 「V4」：雙打中 2v2 的名稱，通常在壁球場上進行。
20. 「V6」：3 打 3 中 3v3 的名稱。
21. 「咀」：指「VstiX」控制桿末端的「勺子口」。
22. 「手腕」：如果手向後彎曲，則皮膚的褶痕會在手部與手臂之間形成分界線，從而確定擊打或是阻擋。