

**香港學界體育聯會**  
**全港中學校際壘球比賽**  
**2018-2019**  
**《比賽章則》**

為配合全港中學校際壘球比賽需要和適應場地設施，本章則只列出部份補充辦法和臨場特殊規則，其他無列出之規則，一律參照世界棒壘球總會(WBSC) 2018-2021 壘球規則(快投)和香港學界體育聯會(HKSSF)所訂之比賽通則。香港學界體育聯會有權對所有競賽規則及賽程作出修訂，但會作事前通知。

**1. 參賽資格**

- 1.1 每場比賽必須有學校委派之領隊人員或老師在場；
- 1.2 所有參賽球員必須為應屆香港學界體育聯會註冊運動員；
- 1.3 參賽球員必須在開賽前將學界運動員註冊證交給記分員核實身份；
- 1.4 參賽隊伍以學校為單位，男、女學生分開作賽，每隊報名人數不設上限；
- 1.5 合乎資格參賽之球員可隨時加入後備球員名單。

**2. 主、客隊**

- 2.1 每場比賽由擲毫決定主隊和客隊；
- 2.2 客隊先進攻、主隊先防守。

**3. 比賽場地**

- 3.1 壘間距離 = 18.29 米 (60 英尺)；
- 3.2 投手板前緣中點至本壘板斜邊頂點之距離：女子 = 12.2 米 (40 英尺)；
- 3.3 投手板前緣中點至本壘板斜邊頂點之距離：男子 = 13.11 米 (43 英尺)；
- 3.4 全壘打：
  - 3.4.1 天光道球場：  
擊出之場內高飛球超越外野藍色圍板。
  - 3.4.2 石陝尾 3 號場及 4 號場 (近更衣室)：  
3 號場：擊出之場內高飛球落在外野標誌筒以外範圍；  
4 號場：擊出之場內高飛球落在外野石屎跑步徑或以外範圍。
- 3.5 球例規範進佔兩壘 (石陝尾場地)：
  - 3.5.1 擊出之界內球 (不論該球在出界前有否接觸到防手球員或裁判員)彈過、滾出外野標誌筒(3 號場)或外野石屎跑步徑(4 號場)，判死球，給予擊球員進佔兩壘，另給予所有跑壘員於投球時所佔之壘，再進兩個壘；  
(第 9 位擊球員之判例不同，參照球例 8.2)
  - 3.5.2 若比賽進行中，防守球員將球誤傳至球場死球界外(不論該球在出界前有否接觸到防手球員或裁判員)，判死球，給予擊跑員及壘上跑壘員於球進入死球區時已佔有之壘再進兩個壘。若跑壘員被申訴離壘過早或漏觸壘包時跑壘員可重踏壘包後再次進壘。

#### 4. 三振出局

不採用三振不死規則，若擊球員未能擊出第三個好球，無論捕手是否漏接，判擊球員出局。

#### 5. 奪權比賽

開賽時或因受傷而不足比賽規定人數的隊伍均判「奪權比賽」，負方的失分數以首輪同組賽事中最多失分之比賽成績計算，其他情況的棄權也按此條款執行。

#### 6. 比賽時限

6.1 所有比賽會依時開賽，不接受延時申請；

6.2 比賽前不容許隊伍作內場熱身訓練；

##### 6.3 首輪：

6.3.1 比賽時間以七局或時限一小時二十分鐘 (80 分鐘) 計算，達者為先。

6.3.2 比賽達一小時二十分鐘 (80 分鐘) 不再開新局，若完整局時得分相同，則判賽和；

6.3.3 比賽時間達一小時二十分鐘 (80 分鐘) 及至完成上半局，如主隊領前，比賽即時結束；如客隊領前或雙方得分相同，比賽必須繼續至主隊反勝或至完成整局為止；

6.3.4 比賽時間達一小時二十分鐘 (80 分鐘)，如一方領先 10 分或以上，比賽即時結束。

##### 6.4 複賽：

6.4.1 比賽時間以七局或時限一小時三十分鐘 (90 分鐘) 計算，達者為先。

6.4.2 比賽完成七局或完局時已達一小時三十分鐘 (90 分鐘) 不再開新局，賽和除外；

6.4.3 比賽完成七局或完局時已到達一小時三十分鐘 (90 分鐘)，若比賽仍然賽和，則以「突破僵局」方式直至比賽勝負分明為止，複賽不設和局；

6.4.4 比賽時間達一小時三十分鐘 (90 分鐘) 或至完成上半局，如主隊領先，比賽即時結束；如客隊領先或雙方得分相同，比賽必須繼續至主隊反勝或至完成整局為止；

6.4.5 比賽時間達一小時三十分鐘 (90 分鐘)，如一方領先 10 分或以上，比賽即時結束。

##### 6.5 決賽：

6.5.1 比賽時間以七局或時限一小時四十分鐘 (100 分鐘) 計算，達者為先。

6.5.2 比賽完成七局或完局時已達一小時四十分鐘 (100 分鐘) 不再開新局，賽和除外；

6.5.3 比賽完成七局或完局時已達一小時四十分鐘 (100 分鐘)，若比賽仍然賽和，則以「突破僵局」方式直至比賽勝負分明為止；決賽不設和局；

6.5.4 比賽時間達一小時四十分鐘 (100 分鐘) 或至完成上半局，如主隊領先，比賽即時結束；如客隊領先或雙方得分相同，比賽必須繼續至主隊反勝為止或至完成整局為止；

6.5.5 比賽至第六整局或達一小時四十分鐘(100 分鐘)，如一方領先 10 分或以上，比賽即時結束。

## 6.6 突破僵局：

只用於複賽及決賽，上局攻隊之末棒球員，即為二壘跑壘員，然後開始比賽，直至勝負分明為止。

## 7. 首輪比賽計分方法

7.1 勝一場得 3 分；和一場得 1 分；負一場得 0 分；棄權扣 3 分，積分多者名次列前；

7.2 如遇兩隊積分相等：

7.2.1 按勝者為勝決定名次，勝方在前；

7.2.2 若首輪比賽賽和，則計算兩隊在所有循環比賽中的總失分數決定名次，失分少者名次列前；

7.2.3 如再相等，則計算兩隊在所有循環比賽中的安打總數決定名次，多者名次列前；

7.2.4 如再相等，則計算兩隊在所有循環比賽中的殘壘總數決定名次，多者名次列前；

7.2.5 如再相等，由香港學界體育聯會安排抽籤決定。

7.3 如遇超過兩隊積分相等：

7.3.1 按照有關隊伍在循環賽互相對壘之成績決定名次，全勝者名次列前、全負者名列最後(餘下隊伍則照 7.2 和 7.3 規例排列名次)；

7.3.2 如初賽時勝負相等，則計算有關隊伍在循環比賽中互相對壘的總失分數決定名次，失分少者名次列前(餘下相同失分數之隊伍則照 7.2 和 7.3 規例排列名次)；

7.3.3 如再相等，則計算隊伍在循環比賽中的總失分數決定名次，失分少者名次列前(餘下相同失分數之隊伍則照 7.2 和 7.3 規例排列名次)；

7.3.4 如再相等，則計算隊伍在循環比賽中的安打總數決定名次，多者名次列前(餘下相同安打之隊伍則照 7.2 和 7.3 規例排列數名次)；

7.3.5 如再相等，則計算隊伍在循環比賽中所獲的殘壘總數決定名次，多者名次列前(餘下相同殘壘數之隊伍則照 7.2 和 7.3 規例排列數名次)；

7.3.6 如再相等，由香港學界體育聯會安排抽籤決定。

## 8. 比賽規則

8.1 每局比賽，進攻隊伍只能順序派出最多 9 位擊球員；

8.2 若第 9 位擊球員擊出之界內球(不論該球在出界前有否接觸到防手球員)彈過、滾出石陝尾場地之標誌筒(3 號場)或石陝尾場地之外野石屎跑步徑(4 號場)時，判全壘打。所有壘上跑壘員及擊球員可獲「全壘保送」，所有進攻球員可依次序進壘得分；

8.3 若比賽仍少於 2 人出局，第 9 位擊球員擊出界內球，防守球員可選擇直接封殺進攻隊員或將球傳回本壘完局，否則比賽繼續，「全壘保送」情況除外；

8.4 「全壘保送」：若第 9 位擊球員被主球審判：

a) 「四壞球」

b) 「觸身球」

c) 「捕手阻礙」

壘上的跑壘員及擊球員可依次序進壘得分；

- 8.5 當投球被合法擊出時，壘上的跑壘員及擊球員可依法進壘得分，負險的跑壘員可被觸殺出局；
- 8.6 在以下情況，三壘起步的跑壘員亦可進本壘得分，其他壘上跑壘員可依法及依序進壘：
- a) 滿壘情況，當主審判「四壞球」、「觸身球」或「捕手阻礙」時；
  - b) 當投手投球違規時；
  - c) 當主審判第 9 擊球員「全壘保送」。

在以上情況中，若主審判死球時，其他負險的跑壘員不會被觸殺出局。

- 8.7 在以下情況，三壘起步的跑壘員不可進本壘得分，其他壘上跑壘球員可依法及依序進壘，但只能最多進佔三壘，不得直接盜本壘得分：
- a) 當投手暴投或捕手漏捕，包括該球是否接觸到捕手而進入後場區或死球區；
  - b) 當捕手將球回傳至投手時，包括誤傳；
  - c) 當捕手/防手球員嘗試傳球觸殺盜壘者時，包括誤傳。

在以上情況，負險的跑壘員可被觸殺出局。例外：以上情況中，若主審判死球時，其他負險的跑壘員不會被觸殺出局。

## 9. 出場名單

- 9.1 出場名單正本及學界運動員證必須在比賽前 15 分鐘交到記分員，隨後相方隊伍交換出場名單副本；
- 9.2 當出場名單交到記分員後不得隨意更改打序或位置，其後之修改則要按替換球員程序處理；
- 9.3 領隊人員或老師必須將球員(包括後備球員)之全名、球衣號碼及手備位置清楚地填寫出場名單上；
- 9.4 負責領隊之人員或教練必須將名字填寫及簽署於出場名單上。

## 10. 比賽改期

- 10.1 比賽前或比賽進行時遇場地欠佳、天氣惡劣、天色昏暗或地區之一般空氣質素健康指數達嚴重水平(即級別 10+)，裁判會根據情況決定能否作賽，比賽隊伍必須服從；
- 10.2 延期比賽：
- 10.2.1 因天氣或環境欠佳而暫停比賽，將採取封局形式，需另擇日期補賽並要依封局時的出場名單及局面繼續比賽；
  - 10.2.2 若比賽完成三整局，比賽結束，不會補賽；
  - 10.2.3 若比賽未完成三整局，比賽延期；
  - 10.2.4 若比賽進行時客隊領先而主隊未完成進攻反勝，比賽延期。

## 11. 球員替補

先發球員被替補後，可再上場一次，但僅限返回原本的打序位置。

## 12. 投手熱身

- 12.1 首局比賽或更換新投手時，投手有五個投球練習；

12.2 其他開局則以三球為限。

### **13. 比賽裝備**

- 13.1 同隊球員必須穿著顏色及款式相同並有明顯背號的比賽球衣，同一球隊的比賽球衣不可以有相同背號。背號只能選用 01 至 99；
- 13.2 捕手、擊球員和跑壘員必須配戴經認可的安全頭盔；
- 13.3 所有球員不得穿著金屬釘片鞋；
- 13.4 服裝上不得縫上閃亮物和金屬扣；
- 13.5 所有比賽球員不得配戴被球證認為有危險的飾物；
- 13.6 比賽用之球棒必須附合 ISF/ASA/JSA Approved Official Softball 之認證。

### **14. 提訴與申訴**

- 14.1 裁判及計分員由主辦單位提供，所有球員及領隊必須遵守在場裁判員之判決；
- 14.2 所有「提訴」必須於下一投球前、或最後一位球員/裁判員離開球場之前提出，球員資格問題除外，否則不受理。
- 14.3 裁判只接受下列事項的「提訴」：
  - a) 裁判員誤解比賽規則；
  - b) 裁判員不履行正確規則處理所發生之情況；
  - c) 對於違規情況，不履行正確的罰則。

### **15. 面授機宜**

- 15.1 每局比賽每隊只可要求一次，全場比賽總數不得超過三次；
- 15.2 攻隊的面授機宜：若領隊或教練堅持再一次面授時，則判領隊或教練驅逐離場；
- 15.3 守隊的面授機宜：若領隊或教練堅持再一次面授時，則判投手為違規投手，以後只可擔任其他防守位置。

### **16. 不君子行為**

- 16.1 若擊球員揮棒後隨意將球棒拋擲，若沒有球員受傷，裁判會給予擊球員一次警告。若第二次重犯，裁判會判擊球員死球出局，跑壘員不得進壘。若第三次重犯，裁判會判擊球員出局及停止該球員作賽。
- 16.2 若擊球員揮棒後隨意將球棒拋擲並傷及其他人員，裁判在無需警告下判擊球員死球出局。若第二次重犯，裁判會判擊球員出局及停止該球員作賽。
- 16.3 球員、教練或領隊均不得對職員、觀眾或對方球員發生有損運動員風度之行為，若仍然輕蔑裁判警告，裁判有權將違規者「驅逐離場」；
- 16.4 若情況嚴重，大會將有權終止該名球員、教練或領隊參與餘下賽事。

### **17. 球員流血規則**

- 17.1 在比賽中，若球員因傷流血，在短時間內流血不停，或其球服沾污血跡，則該員必須更換退場，除非已止血，清洗乾淨及覆蓋，如有必要須更換球服，始得上場繼續比賽；

17.2 退場處理受傷之球員，可由一名「暫代球員」代理，其可代理該局的剩餘部份。

**18. 球員義務**

比賽隊伍必需保持場地及球員席的整潔。

《完》