



1. 規則規範

國際特奧會同為地板曲棍球的國際管理機構，因此特殊奧林匹克運動規則將規範所有特奧地板曲棍球的賽事。

2. 比賽項目

有關專案為不同能力的運動員提供比賽機會。地區組織可自行訂定賽事規章及所提供的比賽項目。教練可因應運動員的能力及興趣，選擇合適的項目加以培訓。

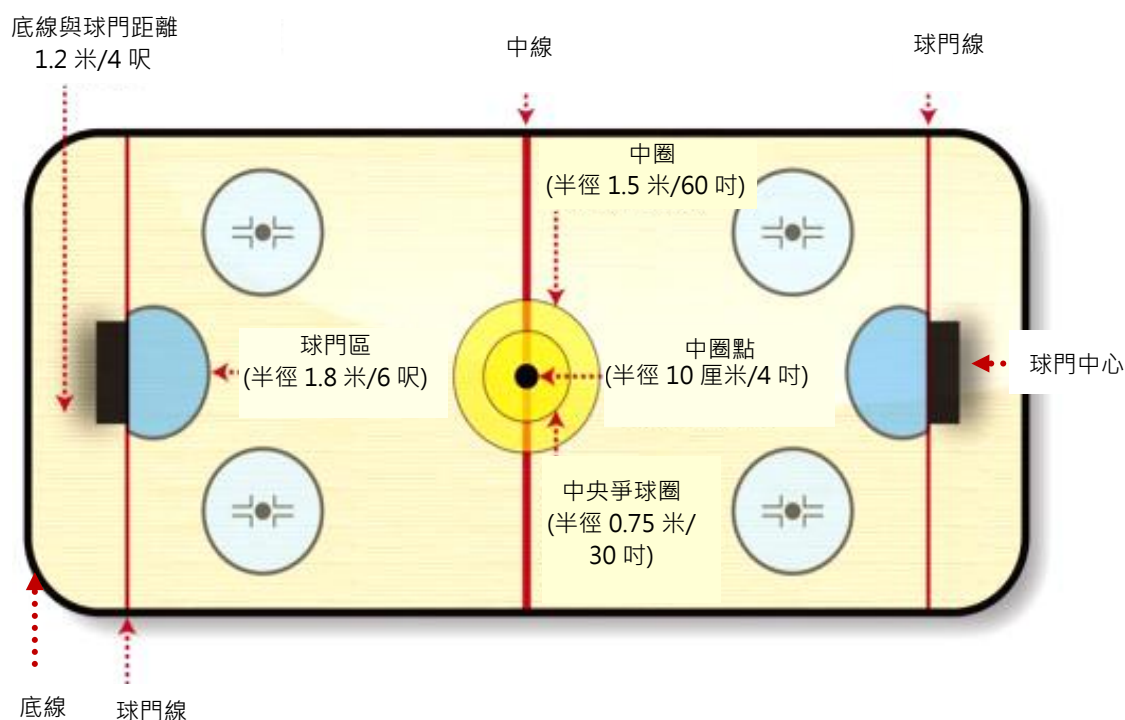
2.1 個人技術賽

2.2 隊際賽

2.3 融合隊際賽

3. 場地

3.1 場地



3.1.1 比賽場區應為一個最大 35 米×20 米或最小 24 米×12 米(籃球場的尺寸)，表面平滑的平地。而地面需正確標示出各個區域。

3.1.2 比賽場地區不可以有任何令球員在比賽過程中碰到的凸出物。

3.1.3 比賽場區可以劃線或圍板界定。邊界圍板應採用結實的材料製造，高度應介乎 1.1-1.2 米。如使用其他的邊界圍板，則需由有彈性的物料如塑膠或紙板，以防止受傷。如沒有其他合適的材料供使用，也可以



膠帶貼在地上作為標記。

3.2 球門及網

3.2.1 球門應設於離底線前 1.2 米(4 呎)，容許球員於球門後通過。

3.2.2 兩個球門應設於球場寬度線的中間。

3.2.3 每個球門應為寬 1.8 米×高 1.2 米及深 0.6 米(6 呎×4 呎×2 呎)，可使用正規的冰上曲棍球球門。球門的兩旁和後方必須以網圍封。

3.3 中線及中央爭球圈

3.3.1 中線將球場平均分成兩個半場。球門和底線到中線的距離等長。

3.3.2 爭球點：在中間爭球圈的中央，標示一條橫跨中線並與中線成直角的 10 厘米線，或畫出一個半徑 10 厘米的圓點(中圈點)。

3.3.3 中央爭球圈：以爭球點為中心，用 5 厘米(2 吋)寬的線畫出的半徑為 0.75 米(30 吋)的圓圈。

3.4 爭球區

3.4.1 爭球區：以爭球點為中心，用 5 厘米(2 吋)寬的線畫出的半徑為 1.5 米(5 呎)的圓圈。

3.5 球門線

3.5.1 球門線：線寬 5 厘米(2 吋)，畫在兩個門柱之間並延長至球門弧線。

3.5.2 球門弧線：球門弧線是一個以球門線中點為圓心，半徑 1.8 米(6 呎)的半圓。

3.6 爭球圈

3.6.1 爭球圈：在每個爭球圈的中央，應該標記一個半徑 10 厘米的圓點或 10 厘米長的線。每個半場有兩個爭球圈，中心點與球門線中點形成 45 度角。爭球圈在中線和底線中間，並和場邊相距 2.1 米。

3.6.2 例子：如果比賽場區 5.24 米×30.5 米 (50 呎×100 呎)，爭球圈的中心點和中線相距 7.6 米 (25 呎)，並和場邊相距 2.1 米 (7 呎)。如果比賽場區是 12 米×24 米 (40 呎×80 呎)，爭球圈的中心點和中線相距 6.1 米 (20 呎)，並和場邊相距 1.5 米 (5 呎)。每個爭球圈的半徑為 0.75 米 (30 吋)，通過中心點畫出一條與中線平行的線。

3.7 球員席及處罰席

3.7.1 每個場地應設置足夠座位供每隊作球員席，例如最少可供 16 人使用的椅子或長板櫈並應擺放於接近場地中間入口之位置。



- 3.7.2 球員席旁應設置於處罰席之同一邊，但應與處罰席分開。如場地許可，每邊球員席應設有兩扇門。
- 3.7.3 只有穿著制服的球員及指定 4 名工作人員(1 位主教練及 3 位助教)方可使用球員席。
- 3.7.4 所有球員(包括後備守門員)於球員席中必須戴上頭盔。
- 3.7.5 應設有指定處罰席，而處罰區應設於計分/計時席之左右兩旁。

4. 器材及賽例

4.1 地板曲棍球

- 4.1.1 地板曲棍球為一個以纖維制的扁平圓盤物，並且中間有一孔，尺寸如下：
- 4.1.2 直徑：20 厘米(8 吋)
- 4.1.3 中間孔：直徑 10 厘米(4 吋)，可用皮革加固
- 4.1.4 厚度：2.5 厘米(1 吋)
- 4.1.5 重量：140-225 克(5-8 盎司)

4.2 球桿

- 4.2.1 除守門員外，其他球員的球桿必須以木材和/或合適玻璃纖維製成的長棍，並須遵循以下尺寸要求：
- 4.2.2 圓周：7.5-10 厘米(3-4 吋)
- 4.2.3 長度：90-150 厘米(3-5 吋)
- 4.2.4 非守門員球員的球桿其非手持一端(即底端或觸地一端)必須削圓。厚度必須一致，任何增大球桿底端直徑的帶、繩或其他物體均不允許。

4.3 守門員球桿

- 4.3.1 守門員球桿應為正規合格的冰上曲棍球守門員球桿。守門員球桿的刃寬不能超過 8.9 厘米(3.5 吋)，根部處寬不能超過 11.4 厘米(4.5 吋)。刃從根部到末端長不能超過 39.3 厘米(15.5 吋)，不計算刃的彎曲部份。任何其他部份都必須測量。

4.4 規定的裝備

- 4.4.1 所有球員必須穿著規定的保護器材：
 - 4.4.1.1 全臉罩式的頭盔
 - 4.4.1.2 手套(如軟墊手套、街道曲棍球手套、草地曲棍球手套)



- 4.4.1.3 護脛(如街道曲棍球、冰上曲棍球或足球護脛)，而守門員允許穿著符合冰上曲棍球守門員規格的護腿，唯寬度不能超過 31 厘米(12 吋)
- 4.4.1.4 合適的運動鞋(如跑鞋)
- 4.4.2 以下為建議佩戴的保護裝備：
 - 4.4.2.1 護肘
 - 4.4.2.2 護陰
 - 4.4.2.3 護膝
 - 4.4.2.4 守門員胸部護墊
 - 4.4.2.5 護牙膠
- 4.4.3 裁判員將於每場比賽前需檢查球員是否已穿著合適的保護器材。

5. 工作人員

- 5.1 服飾每場賽事須由兩位合資格的工作人員/裁判員執法，二人須穿著合適及相同的服飾，例如：黑色褲子和黑白條紋相間的裁判上衣。
 - 5.1.1 每場賽事須由兩位合資格的工作人員/裁判員執法，二人須穿著合適及相同的服飾，例如：黑色褲子和黑白條紋相間的裁判上衣。
- 5.2 所需工作人員比賽時亦必須有兩位計分員和一位計時員協助賽事進行。計分員需同時擔當門線裁判(Line Monitor)。
 - 5.2.1 比賽時亦必須有兩位計分員和一位計時員協助賽事進行。計分員需同時擔當門線裁判(Line Monitor)。

6. 比賽規則

- 6.1 分組隊際賽
 - 6.1.1 教練於比賽前應提交每位球員的個人技術賽測試得分並填寫於由國際特奧會提供的表格之上。隊伍的評分為所有球員的得分總和除以球員的人數。
 - 6.1.2 根據個人技術測試得分進行初步分組，然後通過分組循環賽決定最終分組。



- 6.1.3 分組對賽測試中，每隊會進行至少一場比賽，每場比賽時間約 9 至 12 分鐘。球隊名單內之所有球員都必須上場比賽。
- 6.1.4 分組將根據隊伍在個人技術測試中的成績和分組對賽測試的評核結果而定。
- 6.2 隊際賽
 - 6.2.1 球員和陣容輪換
 - 6.1.1 球員和陣容輪換
 - 6.2.1.1 比賽場上每隊必須包含 6 名運動員，包括：1 名守門員(必須維持站立姿勢)· 2 名後衛及 3 名前鋒(1 個中鋒和 2 個翼鋒)。
 - 6.2.1.2 除在整個比賽的最後 2 分鐘(第三局第三次陣容輪換)守門員可以移動到前鋒或其他位置，而這種行為只可在爭球或暫停時進行，否則其餘的比賽期間必須有 1 名守門員。
 - 6.2.1.3 每名球員必須穿著球衣，其隊球衣的顏色和標誌必須明顯有別於其他隊伍，且背部需印有一個 15-20 厘米大小的球員號碼。
 - 6.2.1.4 於比賽結束後，除了守門員可參與整場比賽之外，其隊友之間各人曾參與的節數相差不可多於一次。守門員可參與整場比賽或與另一個守門員替換。如果同一場比賽有兩名守門員，其中一人必須於其中一節比賽上陣。
 - 6.2.1.5 陣容輪換：比賽開始時，各隊伍需派出 11 至 16 名球員作賽。非參與該場比賽的球員必須列在計分表下部並不應坐進球員席。如在比賽中有球員因身體不適或行為問題需離場，隊伍必須最少有 9 名球員在陣容內。如在陣球員數目不足 9 人，該隊將會被判棄權。
 - 6.2.1.6 如一隊有多名守門員，各人須在比賽中至少上陣一節。他們或會在一場比賽中被換上相同的次數，為使輪換時間耽誤得最少，各守門員均應穿戴全部裝備隨時上場。
 - 6.2.1.7 每隊必須在比賽開始前 10 分鐘將計分表提交予計分員。每份計分表應包含以下資料：隊伍名稱、主教練、所有球員的姓名及其編號。計分表一式三份，一份交給計分員，一



份給交對隊的主教練，一份由主教練自己保存。如隊伍沒有按時提交計分表，可能會受到 1 分鐘板櫈小處罰。

6.2.1.8 如比賽時有球員受傷、嚴重犯規或其他情況需要換人而影響陣容，裁判員會停止比賽，計時員也會暫停計時。教練也會相應地調整隊伍陣容，讓每位球員(除守門員外)的參與節數符合陣容輪換要求。如果 3 個或以上隊員同時受罰，將允許在一個陣容換人，而換人期間將停錶。

6.2.1.9 如果在轉換陣容輪時仍有球員正接受處罰，下一個陣容的球員將需要繼續承擔未完成之受罰時間。如果受罰的球員將參加下一個陣容，那麼該球員將在下一個陣容中繼續受罰。若受罰的球員不參加下一個陣容，教練需安排下一個陣容的一位球員補償受罰。

6.2.1.10 只有球員及 4 位工作人員(1 位主教練及 3 位助教)可進入隊伍的球員席。非參加該場比賽的球員(如因受傷、患病或行為問題)應列出在計分表最下方。

6.2.1.11 為了符合參加更高水準賽事(如國際賽)的參賽資格，球隊中至少 11 名隊員應曾參與較低級別的比賽(如區域賽)，以滿足 11 人賽事之國際規則。

6.4 比賽時間

6.4.1 每場比賽分為三局，每局 9 分鐘，局與局之間有 1 分鐘的休息時間。每場比賽兩隊各允許一次 1 分鐘的暫停。教練應向裁判做出 T 型手勢以示暫停。而暫停只能在死球時進行。

6.4.2 每局進行 3 個陣容輪次轉換。計時員會以氣氦聲/拋毛巾/哨子聲示意。下一節比賽會於停球時，球最接近之爭球圈以爭球方式重新開始。

6.4.3 每局比賽於中央爭球圈以爭球方式開始(第一、四、七節和加時賽)。

6.4.4 球隊可於每局比賽後轉換場區，唯主教練須在每場比賽前向裁判提出，否則兩隊均須於同一場區作賽。

6.4.5 除進球得分或處罰應停錶外，否則比賽不停錶。第三局的

e



最後 3 分鐘(第九節)應在死球時停錶，除非在該節比賽開始前雙方教練都表示放棄。裁判通過鳴哨及以爭球方式重新開始比賽。如暫停、陣容輪次轉換和其他裁判特別指示之情況下都要停錶。

6.5 爭球

6.5.1 遇以下情況應進行爭球：

6.5.1.1 整場比賽和每局或加時比賽開始，在中央爭球圈進行爭球。

6.5.1.2 比賽中的每一次中斷，除進球外，應在最接近的爭球圈進行爭球。

6.5.1.3 進球後在中央爭球圈進行爭球。

6.5.1.4 每次小處罰或大處罰後，在犯規方的防守區進行爭球。

6.5.1.5 當有球桿斷裂導致比賽環境有潛在危險，或者任何時候裁判認為不安全，應在當時離球最接近的爭球圈進行爭球。

6.5.1.6 當進攻方球員將球打往比賽區之外，應在中央爭球圈進行爭球。當防守方球員將球打往比賽區之外，應在出界時離球最接近的爭球圈進行爭球。

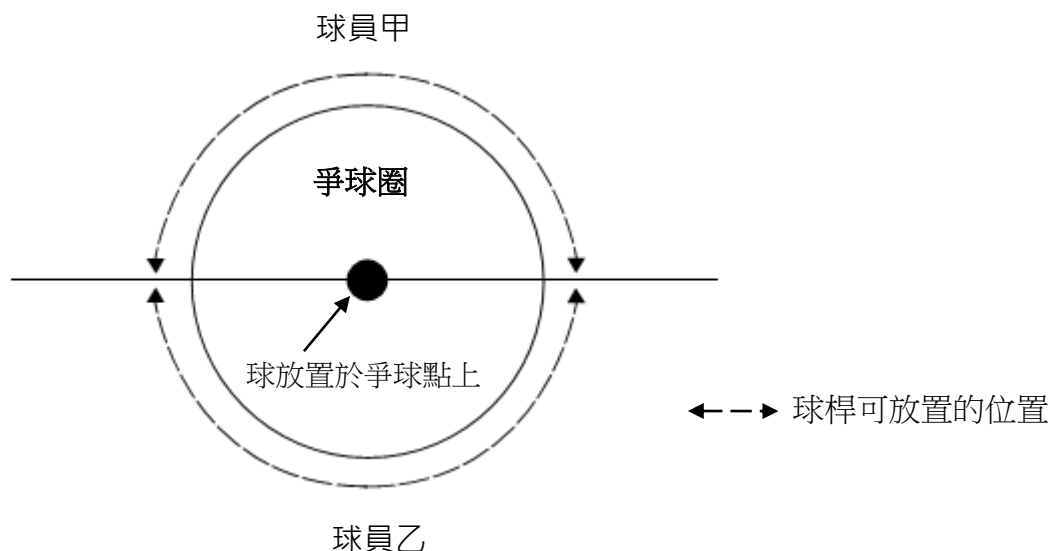
6.5.1.7 當有兩支或以上球桿插於球中間孔，而並未有一方取得控球權，應在當時離球最接近的爭球圈進行爭球。

6.5.2 每次爭球時，所有球員的球桿和身體都必須完全處於各自之爭球線後。只有兩名球員可參與爭球。二人可盡可能伸長他們的球桿，但球桿底端必須處在各自之爭球線一方。爭球時球員必須擊打球，不可干擾對方的球桿。

6.5.3 參與爭球之球員必須完全處於爭球圈外。二人的球桿須放置於爭球區內，並且離爭球區內的球必須距離一致(見圖 1)。進行爭球時，於裁判哨響之前只允許爭球的球員進入爭球區。



圖 1



- 6.5.4 注意：參與爭球的球員甲和乙均可處於各自一方爭球區爭球圈外的任何位置。
- 6.5.5 當裁判鳴哨時比賽開始。如有聽障的球員，裁判應舉起手臂示意比賽即將開始。然後裁判對著球鳴哨，同時放下手臂示意比賽開始。
- 6.5.6 球必須被球桿掃出爭球區，而球桿不能觸及球的中孔部份。參與爭球之球員可以繼續掃擊，直至球被擊出爭球圈外。第一次掃擊後，爭球的球員可以腳踢球出爭球圈。
- 6.6 入球
- 6.6.1 整個球必須越過球門線，且必須在該節或局比賽結束裁判鳴哨前進球，方為有效入球得分。每進一球得一分。
- 6.6.2 進攻隊員必須以球桿於球門區外把球射進球門內。如進攻隊員將球踢進球門，該入球將被判無效，並需於該犯規方的防守區域進行爭球。在比賽中踢球是合法的，但是進攻隊員踢球入門是非法的。如球碰到任何球員身上而反彈入球門內，該球是有效的。
- 6.6.3 防守隊員以任何方式將球送進自己球門內均為有效的。



- 6.6.4 如球碰到裁判身上而反彈入球門內，該球是無效的。
- 6.7 小犯規
 - 6.7.1 以下情況應中斷比賽並在最接近的爭球圈以爭球方式重新開始比賽：
 - 6.7.1.1 守門員將球擲向前方的隊友。守門員只可將球擲向球門中心和防守區爭球圈爭球點與球門線少於 45 度，防守區爭球圈後的位置(即球門區左右兩旁但不可超過防守區爭球圈)。如球被擲於防守區的兩個爭球圈間的位置，只有進攻球員可以取球。
 - 6.7.1.2 除守門員外，任何球員以手傳球。若該傳球被對方球員截住或接到除外。
 - 6.7.1.3 球員站在球上。
 - 6.7.1.4 球員或守門員以手持球超過 3 秒。
 - 6.7.1.5 球桿破裂或折斷。
 - 6.7.1.6 球員摔倒在球的旁邊。
 - 6.7.1.7 球門區犯規。任何時候進攻隊員其球桿或身體越過球門區弧線平面(包括球門區弧線)即屬犯規。而防守隊員的身體越過弧線平面也屬犯規。只有當防守隊員為了將球擊出球門區時其球桿才可以進入球門區內。犯規的處罰為在防守方爭球圈進行爭球。
 - 6.7.2 若出現球門區犯規[6.7.1.7]，而防守方沒有得到控球權，裁判會舉起手臂示意一個「暫緩處罰」(Delayed Foul)。比賽不會中止直到防守方獲得控球，然後在犯規方的防守區進行爭球。
- 6.8 加時
 - 6.8.1 加時賽為額外的一局 9 分鐘比賽，陣容正常輪換。先取得入球的一方為勝。若加時賽結束，雙方仍未分出勝負，如沒有必要分出勝負的情況下，兩隊名次將並列。如必須定出勝方，便需要繼續安排下一局加時賽(一局 9 分鐘)直至



分出勝負。

7. 處罰

7.1 大/小處罰

7.1.1 小處罰會對犯規球員判罰 1 分鐘的離場處罰。犯規後的爭球應在犯規方的防守區爭球圈進行。若犯規球員的一隊於其受罰期間，及在陣人數較少(Short-handed)的情況下被對方取得入球，即使未完成處罰時間，該犯規球員可立即出場繼續比賽。

7.1.2 若球員被判大處罰，將被驅逐出場，而球隊須接受 2 分鐘少打一人的處罰。屆時，裁判員將中斷比賽，計時員會停錶。主教練將調整陣容以使每位球員(除守門員之外)能夠符合上陣節數的要求。另外，主教練亦需選出一位球員接受 2 分鐘的離場處罰。爭球應在犯規方的防守區進行。而於 2 分鐘處罰期間即使對隊取得入球，該名正接受大處罰的球員亦不能提前出場比賽。

7.1.3 注意：如守門員被判大處罰，後備守門員將被換上。若球隊沒有後備守門員，裁判員將中斷比賽，計時員會停錶。主教練將調整陣容以使每位球員能夠符合上陣節數的要求後，安排一位非守門員球員擔任守門員，並須穿著規定的保護器材。

7.2 阻人前進(Holding)

7.2.1 若球員以手、球桿妨礙對方球員前進，將會被判處小處罰。

7.3 絆人(Tripping)

7.3.1 若球員以球桿、腳、手臂、手、手肘或故意伸出腿部於對方球員前方或後方使其絆倒，將會被判處小/大處罰。

7.3.2 注意：如情況因意外而導致，將不會被處罰。

7.3.3 若球員絆人或伸出腿部以致受對方球員傷，將會視乎情況，犯規球員有機會被判處大處罰。

7.4 非法撞人(Charging)

7.4.1 若當球員以跑或跳的方式衝撞對方球員，可被判處大或小處罰。

7.4.2 注意：如撞人球員以多於兩步或一大步之情況下撞向對方球員，將視



為非法撞人。

7.4.3 若球員將對方球員撞倒以致其受傷，將會視乎情況，球員有機會被判處大處罰。

7.4.4 大/小處罰會視乎非法撞人之程度而定。

7.5 干擾(Interference)

7.5.1 若球員妨礙沒有控球的對方球員前進時，將會被判處小處罰。

7.6 故意拖延比賽(Delay of Game)

7.6.1 若球員躺在或站在球上，或故意將球打出場外以企圖拖延比賽時間，導致對方不能得到控球機會，將會被判處小處罰。

7.6.2 注意：此類處罰亦適用於球員或守門員於比賽中斷後，故意以球桿將球射出或打出場外。

7.6.3 若非主教練在比賽期間試圖與裁判爭議球例，導致比賽受阻礙，裁判有權向其判處小處罰。

7.6.4 注意：任何球員跪下擋截射球均不會被判罰。

7.6.5 注意：若球員意外地跌倒在球之上或旁邊亦不會被判罰，應在當時最接近的爭球圈以爭球方式重新開始比賽。

7.7 鉤人(Hooking)

7.7.1 若球員蓄意以球桿鉤向對方球員，將視乎其嚴重程度被判處大/小處罰。「鉤人」定義為以球桿阻礙、停止、或將對方球員推至另一方向。

7.7.2 若球員之「鉤人」行為導致對方球員受傷，將會被判處大處罰。

7.8 揮桿(Slashing)

7.8.1 若球員蓄意或企圖向對方球員揮舞球桿將會視乎其嚴重程度被判處大/小處罰。

7.8.2 若球員向對方球員揮舞球桿導致其受傷，將會被判處大處罰。

7.8.3 注意：任何球員向對方球員揮舞球桿，不論其揮桿幅度是否對方球員有機會被擊到的範圍內，或有否實際擊中對方球員，或裁判認為其揮桿擊球動作太粗暴而令對方球員生畏，裁判應判罰該球員揮桿犯規。

7.8.4 若球員於爭論期間向對方球員揮舞球桿，將會被驅逐離場。

7.8.5 注意：裁判應按本規則的其他部分判處適當的處罰，並記錄在計分表上。

7.9 踢人(Kicking)



- 7.9.1 若球員蓄意踢向對方球員將會視乎其嚴重程度被判處大/小處罰。
- 7.10 舉桿過高(High Sticking)
 - 7.10.1 所有球員(包括守門員)的球桿在任何時候必須低於其肩膀水平，裁判將會向違規者判處大/小處罰。
 - 7.10.2 若球員舉桿過高導致對方球員受傷，將會被判處大處罰。
 - 7.10.3 如球員射球時舉桿過高，即使入球亦不會計分，防守方球員射球進自己的球門內除外。
 - 7.10.4 嚴禁將球桿舉高於其肩膀打球，如發生以上情況，球賽將會中斷並在犯規方的防守區進行爭球。
- 7.11 粗暴動作(Roughing)
 - 7.11.1 若球員以手肘或膝部侵犯對方球員，裁判將會視乎情況向違規者判處大/小處罰。
 - 7.11.2 若對方球員因其粗暴動作導致受傷，犯規球員將會被判處大處罰。
- 7.12 守門員違規(Goalkeeper Infractions)
 - 7.12.1 守門員雙腳必須在球門區內，若守門員站出球門區將會被判處小處罰。
 - 7.12.2 守門員在比賽中必須保持站立。如守門員坐下、躺下或跪在地上、或將球桿橫放在地上，首次作出上述行為將會受到口頭警告，唯當守門員救球時除外。
 - 7.12.2 注意：若一方球員取得控球時，對方守門員隨即跑出球門區外以犯規拖垮其攻勢，裁判將會向犯規守門員一方判處「暫緩處罰」(Delayed Foul)。
- 7.13 從後攔截(Charging from Behind)
 - 7.13.1 若球員從背後撞或推對方球員，裁判將會視乎情況向違規者判處大/小處罰。
 - 7.13.2 若球員從背後撞或推對方球員導致其受傷，裁判將會向違規者判處大處罰。
 - 7.13.3 注意：無論球員從背後作出任何動作導致對方球員受傷，均會被視為從後攔截。
 - 7.13.4 若球員從背後將對方球員撞或推向擋板或球門位置，裁判將會向違規者判處大處罰。



7.14 橫桿推擋(Cross Checking)

- 7.14.1 若球員橫桿推擋對方球員，裁判將會視乎情況向違規者判處大/小處罰。
- 7.14.2 注意：橫桿推擋指球員以球桿推擋對方球員，而犯規球員當時以雙手持桿且球桿離地。
- 7.14.3 若球員橫桿推擋對方球員，導致其受傷，裁判將會向違規者判處大處罰。

7.15 對賽事執法人員無禮(Abuse of Officials)

- 7.15.1 注意：裁判有權向場區內及場區外所有球員、教練或隊伍工作人員判處「大處罰」、「小處罰」及「板櫓小處罰」。裁判可向球員席中不尊重賽事執法人員的一方判處「板櫓小處罰」或「大處罰」；若在比賽場區或處罰席內出現上述情況，裁判則會對涉事球員判處「小處罰」或「大處罰」。
- 7.15.2 若球員試圖與裁判爭論規則，將會被認為違反體育道德行為而被判處小處罰。如該球員繼續有關爭論，將會被判處大處罰。
- 7.15.3 若裁判認為球員於哨子響起後仍射球，將會被認為違反體育道德行為而被判處小處罰。裁判有權決定當時情況是否違規。
- 7.15.4 任何球員若觸犯以下情況，裁判可判處「板櫓小處罰」：
- 7.15.5 任何人士於球員席向以賽事執法人員或任何人士作出猥褻或辱罵的言行。
- 7.15.6 於比賽進行或暫停期間，任何人士於球員席或處罰席向場區內投擲物品。

7.16 計分表-開始比賽(Game Sheets-Start of Game)

- 7.16.1 若隊伍在比賽開始 10 分鐘前未有提交計分表，將會被判處小處罰。
- 7.16.2 注意：如果在轉換陣容時仍有球員正接受大/小處罰，主教練需安排下一個陣容的一位球員補償受罰。

7.17 規則說明

- 7.17.1 若在陣人數較少的一方(Short-handed)失分，即使其犯規球員未完成受罰時間，也可即時返回場內上陣參與比賽。如更換陣容時有球員仍受罰中，下一個陣容輪次的一名隊員將繼續接受未完成之處罰期間。球隊在陣人數不可少於 4 人。如同時有超過兩人被罰，處罰應分開並



緊接進行。

- 7.17.2 注意：Short-handed 的定義：指入球時在陣人數較少的一隊。詳見以下例子：
- 7.17.3 兩隊同時各有一名球員被判小處罰，因兩隊在陣人數相同，因此即使入球二人仍須接受整個處罰時間。
- 7.17.4 另一例子：甲隊一名球員被判處一個小處罰，因此甲隊此時處於 Short-handed 的情況。如乙隊一名球員在 30 秒後也被判處一個小處罰，此時雙方在陣人數相同，甲隊被罰球員須完成整個處罰時間，其後的 30 秒乙隊球員仍在受罰，此時乙隊則會被視為 Short-handed。
- 7.17.5 若守門員被判處小處罰，場上的一個隊友須代替守門員接受 1 分鐘的處罰。
- 7.17.6 若防守方被判處一個處罰，裁判將不會暫停比賽並舉起手臂示意「延遲處罰」，直到防守方獲得控球權。而處罰會在比賽中斷後進行。
- 7.17.7 主教練須負責隊伍比賽前、比賽後及比賽進行期間的行為。若裁判認為一隊伍的比賽動作太粗暴或不恰當，裁判將對主教練作出警告，並會以違反體育道德行為而判處 1 分鐘的處罰。若情況沒有改善，主教練將被判大處罰及被驅逐出場，球隊須接受 2 分鐘少打一人的處罰。

7.18 打架

- 7.18.1 任何參與打架之球員將會被判大處罰。
- 7.18.2 注意：裁判有很大空間判定該宗打架事件中責任誰屬，並可按個別球員之參與程度來區分所需負之責任。
- 7.18.3 裁判可因應其他情況判處大處罰：
- 7.18.4 任何於場區外參與打架之球員，不論於比賽前，比賽進行中或比賽之後，將被判大處罰。
- 7.18.5 裁判應向首先發起打架之球員/守門員判處大處罰。

7.19 蓄意傷人

- 7.19.1 任何球員蓄意攻擊或企圖攻擊對方球員，將會被判處大處罰，裁判須向賽會及有關組織匯報有關情況。
- 7.19.2 任何球員蓄意攻擊或企圖攻擊賽事工作人員，將會被判處大處罰，裁判須向賽會及有關組織匯報有關情況。



7.20 三次小處罰

7.20.1 若一名球員於一場比賽累計被判處三個小處罰後，即會被判處一個大處罰，並會被逐出場。

8 融合運動隊際賽

8.1 人數比例

8.1.1 隊伍中運動員與融合夥伴之人數比例應相約。

8.2 陣容

8.2.1 比賽進行時，不可有多於三位融合伙伴同在陣中。

8.2.2 融合伙伴(包括守門員)之上陣次數亦須遵守陣容輪換原則。[6.3.1]

8.3 教練

8.3.1 每支隊伍均需要有一位非球員的主教練。

8.4 比賽運動員與 Z 融合伙伴

8.4.1 融合伙伴必須與運動員之年齡及技術水平相約，否則可能會增加雙方受傷的風險。

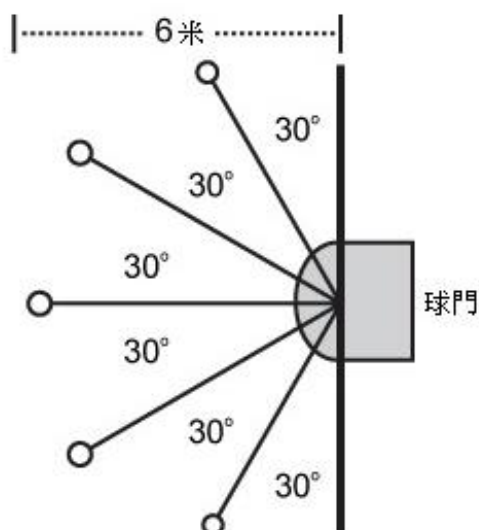
9 個人技術賽

9.1 繞球門射門 (Shoot Around the Goal)

9.1.1 目的：評估運動員在時限內於不同角度的射門準確度、力量和得分能力。

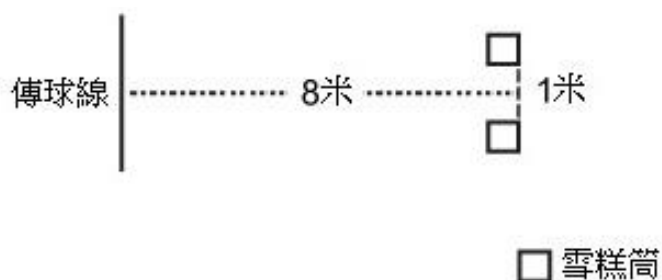


- 9.1.2 器材：地板曲棍球球桿、5 個地板曲棍球、膠紙、計時器及球門。
- 9.1.3 描述：運動員繞著球門在 5 個不同的射門點進行射門。每個射門點與門中點相距 6 米，而每條線之間形成 30 度的夾角。運動員須於 10 秒內完成所有射球。每個球應在運動員射門前擺放好。
- 9.1.4 計分方法：每個入球得 5 分；總分為 5 次射門得分之總和，最高得分為 25 分。每個球必須完全越過球門線才算得分。若球因碰到早前已射的球而被反彈出來，如裁判認為該球為入球，則仍可獲得 5 分。
- 9.1.5 圖表：



9.2 傳球 (Pass)

- 9.2.1 目的：評估運動員傳球時的控制和準確度。
- 9.2.2 器材：地板曲棍球球桿、地板曲棍球、膠紙及雪糕筒。
- 9.2.3 描述：運動員於傳球線後，將球傳向 8 米外之一對相距 1 米的雪糕筒之間。每名運動員將有 5 次傳球機會。
- 9.2.4 計分方法：球完全穿過兩個雪糕筒之間可得 5 分。如球先碰到雪糕筒才穿過，可得 3 分。總分為 5 次傳球得分之總和，最高得分為 25 分。
- 9.2.5 圖表：



9.3 控球 (Stickhandling)

9.3.1 目的：評估運動員控球的速度和能力。

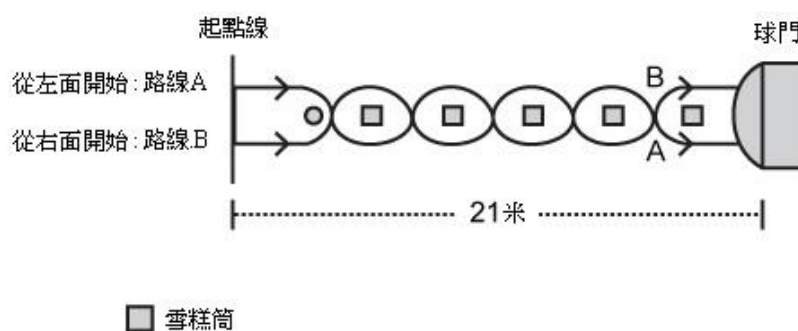
9.3.2 器材：地板曲棍球球桿、地板曲棍球、6 個雪糕筒、膠紙、計時器及球門。

9.3.3 描述：運動員從起點線出發(可選擇從左邊或右邊出發)，控球繞過 6 個雪糕筒後射門。起跑線與球門相距 21 米，而每個雪糕筒之間相距 3 米。當球通過球門線後即停止計時。

9.3.4 計分方法：以 25 分減去控球射門所用時間(每秒以 1 分計算)；每錯過一個雪糕筒扣 1 分，如球射進門加 5 分。

9.3.5

圖表：



運動員可以自由選擇路線A或B

計分表



25	
- ____	(超時)
- ____	(每錯過一個雪糕筒扣 1 分)
+5	(如球射進門加 5 分)
	總分

9.4 定點射門 (Shoot for Accuracy)

9.4.1 目的：通過運動員把球射向不同的球門位置評估運動員的射門準確度、力量和得分能力。

9.4.2 器材：地板曲棍球球桿、地板曲棍球、球門及膠紙或繩子。

9.4.3 描述：運動員在離球門 5 米的射球線進行 5 次射門。球門被間分為 6 個部份(見下圖)。兩條垂直的繩與兩邊門柱分別相距 45 厘米，橫繩與地面相距 30 厘米。

9.4.4 計分方法：球門被間分為 6 個部份，每部份代表不同得分：

9.4.4.1 右/左上角：5 分

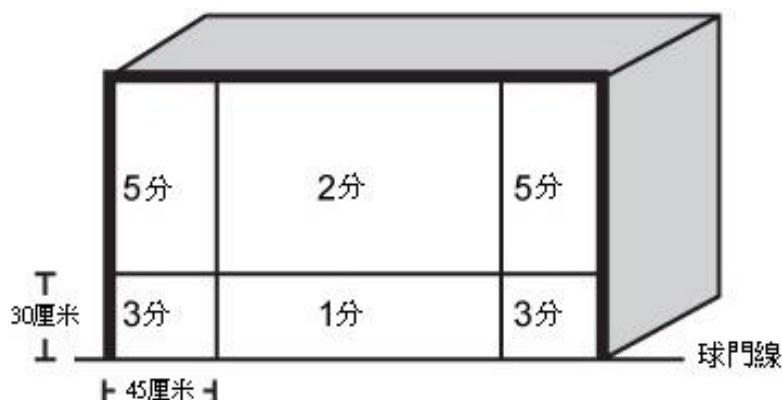
9.4.4.2 右/左下角：3 分

9.4.4.3 中上部分：2 分

9.4.4.4 中下部分：1 分

9.4.5 每個球必須完全越過球門線才算得分。如球被繩子或膠紙阻擋而未能越過球門線，則以較低分者計算，5 次射門的最高得分為 25 分。

圖表：



5 次射門離球門 5 米的射球線進行



9.5 防守 (Defense)

9.5.1 目的：評估運動員防守方面的相關技能，如搶截、向對手施壓、以球桿攔截及與對方球員保持適當距離。

9.5.2 器材：3 支地板曲棍球球桿、3 個地板曲棍球、4 個雪糕筒及計時器。

9.5.3 描述：兩名傳球者站在半場區的兩個爭球圈互相傳球，而運動員需在中間嘗試攔截。每名運動員有 2 次各 15 秒的時間作傳球攔截的機會；

9.5.4 計分方法：每個成功截球(球桿須插中球的中孔)得 10 分。每次只可作一次攔截，如未成功攔截得球，將按運動員兩次嘗試防守的表現作評分：

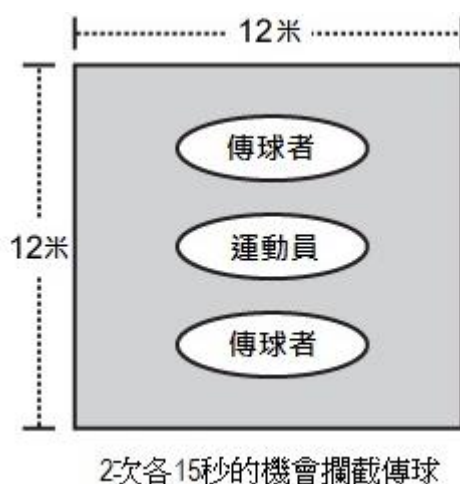
嘗試向對手施壓得 1 分；

嘗試站在兩個對手之間得 1 分；

嘗試以球桿攔截來球得 2 分。

最高得分為 20 分。

9.5.5 圖表：



9.6 個人技術賽總分

9.6.1 運動員的總分是 5 項個人技術賽得分之總和。