



FIVB™



FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

沙灘排球比賽規則
2021 – 2024

2021 年第 37 屆國際排聯世界代表大會 通過



翻譯及編審
香港排球總會 裁判委員會

如有未盡善處，請參照英文原版：
https://www.fivb.com/en/refereeingandrules/rulesofthegame_vb

目錄

比賽特性-----	7
第一部分：規則與裁判工作的理念-----	7
第二部分 – 第一章：比賽-----	9
第一節： 設備與器材-----	9
1 比賽場區-----	9
1.1 球場面積-----	9
1.2 場地表面-----	9
1.3 球場界線-----	9
1.4 區域與範圍-----	9
1.5 天氣-----	10
1.6 照明-----	10
2 球網與網柱-----	10
2.1 球網網高-----	10
2.2 球網結構-----	10
2.3 標誌帶-----	11
2.4 標誌杆-----	11
2.5 網柱-----	11
2.6 附加的裝備-----	11
3 球-----	12
3.1 規格-----	12
3.2 球的均一性-----	12
3.3 四球制-----	12
第二節： 參賽者-----	13
4 球隊-----	13
4.1 球隊的組成-----	13
4.2 球隊的位置-----	13
4.3 裝備-----	13
4.4 更換裝備-----	13
4.5 禁止之物件-----	14
5 球隊領導者-----	14
5.1 隊長-----	14

第三節： 比賽形式	15
6 得一分、勝一局及勝一場比賽	15
6.1 得一分	15
6.2 勝一局	15
6.3 勝一場	15
6.4 缺席及未能完成比賽的球隊	16
7 比賽結構	16
7.1 擲毫	16
7.2 正式熱身時段	16
7.3 球隊陣容	16
7.4 球員位置	17
7.5 位置錯誤	17
7.6 發球次序	17
7.7 發球次序犯規	17
第四節： 比賽動作	18
8 比賽情況	18
8.1 進行比賽	18
8.2 中止比賽	18
8.3 界內球	18
8.4 界外球	18
9 擊球	19
9.1 隊際擊球	19
9.2 擊球的特性	19
9.3 擊球犯規	20
10 球近球網	20
10.1 球越過球網	20
10.2 球觸及球網	20
10.3 球入球網	20
11 球員近球網	21
11.1 越過球網	21
11.2 網阱侵入對方之空間、球場及/或無障礙區	21
11.3 觸網	21
11.4 近網球員犯規	21

12	發球-----	22
	12.1 每局的首次發球-----	22
	12.2 發球次序-----	22
	12.3 授權發球-----	22
	12.4 執行發球-----	22
	12.5 遮擋-----	23
	12.6 發球時的犯規-----	23
13	攻擊性擊球-----	23
	13.1 攻擊性擊球的特性-----	23
	13.2 攻擊性擊球犯規-----	23
14	攔網-----	24
	14.1 攔網-----	24
	14.2 攔網觸球-----	24
	14.3 於對方空間內攔網-----	24
	14.4 攔網與球隊擊球-----	24
	14.5 攔截發球-----	24
	14.6 攔網犯規-----	24
第五節： 比賽間斷、延誤與局間休止-----		25
15	比賽間斷-----	25
	15.1 常規比賽間斷的次數-----	25
	15.2 連續的常規比賽間斷-----	25
	15.3 請求常規比賽間斷-----	25
	15.4 暫停及技術暫停-----	25
	15.5 不正當請求-----	26
16	延誤比賽-----	26
	16.1 延誤比賽的種類-----	26
	16.2 延誤制裁-----	26
17	例外的比賽間斷-----	26
	17.1 受傷或不適-----	26
	17.2 外來干擾-----	27
	17.3 比賽間斷的延長-----	27
18	局間休止與交換場地-----	27
	18.1 局間休止-----	27
	18.2 交換場地-----	27

第六節： 參賽者的行為	28
19 行為要求	28
19.1 運動家精神的行為	28
19.2 公平競賽	28
20 不正當行為及其制裁	28
20.1 輕微的不正當行為	28
20.2 不正當行動導致的制裁	28
20.3 制裁的尺度	29
20.4 局前與局間的不正當行為	29
20.5 不正當行為的小結及制裁卡的應用	29
第二部分 – 第二章： 裁判員、其職責及正式手號	30
第七節： 裁判員	30
21 裁判團及執法程序	30
21.1 裁判團的組成	30
21.2 執法程序	30
22 第一裁判	31
22.1 位置	31
22.2 職權	31
22.3 職責	31
23 第二裁判	32
23.1 位置	32
23.2 職權	32
23.3 職責	32
24 挑戰裁判	33
24.1 位置	33
24.2 職責	33
25 後備裁判	33
25.1 位置	33
25.2 職責	33

26	紀錄員-----	34
	26.1 位置-----	34
	26.2 職責-----	34
27	助理紀錄員-----	35
	27.1 位置-----	35
	27.2 職責-----	35
28	司線員-----	36
	28.1 位置-----	36
	28.2 職責-----	36
29	正式手號-----	36
	29.1 裁判員手號-----	36
	29.2 司線員旗號-----	36

比賽特性 GAME CHARACTERISTICS

沙灘排球是一項由兩隊球隊，在用球網分隔之沙地球場上進行比賽之運動。

球隊有三次機會擊球（包括攔網觸球除外），以把球擊到對區。

沙灘排球比賽中，每勝一球便可得到一分（每球得分制“Rally Point System”）。當接發球方勝一球時，會獲得一分並發下一球；該隊之球員亦輪流發球。

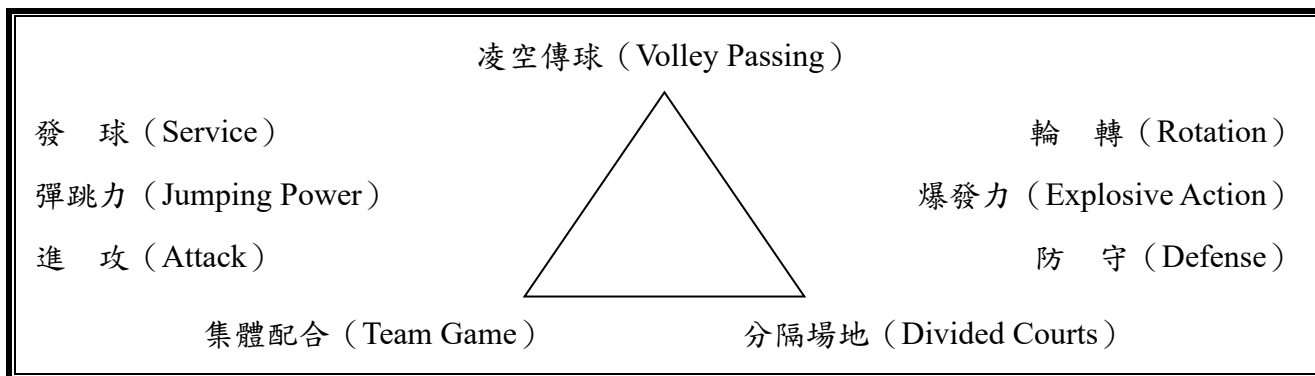
第一部分

規則與裁判工作的理念 PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING

介紹

從各方面來看，沙灘排球都是世界最成功及最受歡迎的運動之一——相對幾乎任何其他運動，它擁有更多的電視觀眾、更多的社交媒體追隨者、更多（且不斷增加）的註冊和業餘球員。特別在競技性的運動水平上，它擁有活潑、文明、繽紛的形象，屬一場兼備視覺和聽覺的盛宴，足以滿足每個人的味蕾。

簡單而言，它**快速、刺激**，並**極具爆發力**。它所特含的運動要素互相交疊，以致在所有對打的運動項目中變得獨一無二；同時，它有一種特殊的魅力，使其有別於其他形式的運動。



沙灘排球是一項競技運動

競技比賽能激發潛能，展示人的最佳能力、精神、創造力與美感。規則就是要建構一個平台，以弘揚這些素質。沙灘排球源自美國加州的沙灘，縱然已經百年，但其運動的特色猶在。近年來，國際排球聯會一直致力於改革這項運動，以迎合現代觀眾的需求。

沙灘排球和其他球類運動一樣，均具有以下特徵：

- 發球
- 輪轉（輪流發球）
- 進攻
- 防守
- 球員能在球場任何地方參與比賽

然而，這項運動也進化了：如今它更具爆發性，更壯觀，它快速且自由流動，它容讓矯健的球員在擁擠的場地中展露出眾的表現。再者，它具一項獨有的特質——球飛翔不落，在球員間交流、傳遞，在攻守中穿梭。於是，各方不但能共享排球，還獲得平等的得分機會。近年來，國際排球聯會投放大量資源於技術應用方面。它將視頻挑戰系統的技術引進比賽；促進若干措施以營造更流暢的比賽，使場地裡和屏幕前的大眾獲得娛樂。球員就是要利用規則這平台，充分展示技術、戰術和實力；這平台也要給予他們表現的自由，以點燃觀眾的激情，並創造無與倫比的體育奇觀。

由此，沙灘排球的形象將會日臻完美！

規則文本

本文的目的在於使廣大的沙灘排球運動參與者——球員、教練員、裁判員、觀眾、評論員和其他人，因為對規則的理解可以帶來更好的比賽和個人滿足——教練可以創造更好的團隊結構和戰術，讓球員充分發揮自己的技能。同時，了解規則文本與實際動作之間的關係，能讓裁判員作出更準確的判斷。

沙灘排球既是娛樂性的，也是競技性的。娛樂性的元素深入人心，促進「趣味」和健康生活。競技性的元素則讓人們展現出最好的能力、創造力、自由表達和奮鬥精神。規則的設計和結構容許了這些方面蓬勃發展。

規則的訂立旨在把沙灘排球推展為一項競技運動，亦指出高水平的裁判工作所需的主要質素。

規則平台上的裁判員

優秀裁判員的精髓在於「公平」、「公正」及「一致」的概念——站於兩個比賽場地的中間，正是「平衡」的象徵。這些概念讓球員信任裁判員的判決。但是，裁判員必須充當促進者而不是控制者，指揮家而不是獨裁者，有效的推動者而不是「高效」的懲罰者。

通過理解規則制訂的原因，並明瞭規則在「表演」框架內的目的，裁判員藉著留在幕後協助比賽，並僅在必要時進行干預，成為整體成功的重要組成部分。我們可以說，好的裁判員，會運用規則讓各比賽參與者經歷充實的體驗。

謹以本文獻給那些閱讀至此，認為規則應伴隨運動的發展而與時並進的人們。當閣下認真思考上述觀點，或許更有益於對此項運動的理解和貢獻。

齊來參與！ 讓球飛翔！ 理解球賽！

Get involved!
Keep the ball flying!
Understand the game!

第二部分 第一章 比賽

第一節 設備與器材

1 比賽場區

參考規則

比賽場區包括球場和無障礙區。場區必須是對稱的長方形。

1.1 ; D1

1.1 球場面積

1.1.1 球場是一個 16 米乘 8 米的長方形，四周圍繞至少 3 米的無障礙區。

D2

比賽空間是比賽場區以上的空間，不得有任何障礙物。比賽空間的量度是從比賽場區裡的地面以上至少有 7 公尺高的空間。

1.1.2 國際排聯級、世界級與正規比賽，無障礙區應是自邊線/端線以外至少 5 米並不多於 6 米；比賽空間則應自地面以上至少 12.5 米高，沒有任何障礙物。

1.2 場地表面

1.2.1 場地的沙必須平坦，水平及質地一致。場地內沒有石塊、貝殼等可導致球員受傷之危險因素。

1.2.2 國際排聯世界級比賽，沙的深度至少有 40 厘米。沙必須鬆軟及顆粒幼細。

1.2.3 場地內必須沒有可導致球員受傷之危險因素。

1.2.4 國際排聯級、世界級與正規比賽，沙必須經篩選並顆粒大小適中，沒有石塊、貝殼等危險因素。顆粒不應過於幼細，以免引起沙塵及黏著皮膚。

1.2.5 國際排聯級、世界級與正規比賽，如遇下雨，建議使用防水布覆蓋主球場的場地。

1.3 球場界線

D2

1.3.1 所有界線均寬 5 厘米，界線顏色必須是明顯地有別於沙的顏色。

1.3.2 界線

球場由兩條邊線及兩條端線劃成。沒有中線。邊線及端線均包括在球場面積內。

界線應用堅韌的帶子組成，而外露的固定用物料必須柔軟及有彈性。

1.4 區域與範圍

只有球場，發球區和四周圍繞球場的無障礙區。

1.4.1 發球區是位於端線的後方、寬 8 米的區域（不包括端線）。其深度伸延至無障礙區的末端。

1.5 天氣

天氣情況不可產生導致球員受傷之危險因素。

1.6 照明

國際排聯級、世界級與正規比賽，於距離比賽場區的地面 1 米處量度，照明度須有 1000 至 1500 lux。

2 球網與網柱

D3

2.1 球網高度

2.1.1 球網垂直置於球場中央，網頂高度為男子組 2.43 米及女子組 2.24 米。

球網之高度可因應年齡組別而調節如下：

年齡組別	女子組	男子組
16 歲及以下	2.24 米	2.24 米
14 歲及以下	2.12 米	2.12 米
12 歲及以下	2.00 米	2.00 米

2.1.2 球網高度以丈量球場中央的高度為準。球網兩端（邊線上方）距離地面的高度必須完全相等，及不得超過規定高度 2 厘米以上。

2.2 球網結構

球網寬 1 米及長 8 米半（+/- 3 厘米），球網垂直於球場中央之上方。

D3

球網由 10 厘米丁方的網孔組成。網頂及網底各有 7-10 厘米寬之水平帶，由深藍色或鮮明顏色帆布帶對摺沿著網頂之全長縫上。網頂帆布帶兩端各有一孔用繩穿著縛於網柱上使網頂保持張緊。

網頂水平帶內貫以柔韌之纜索而網底水平帶內貫以繩索，縛在網柱上使網頂及網底保持張緊。網頂及網底之水平帶上可張示廣告。

國際排聯級、世界級與正規比賽，所使用的球網為 8 米，其網孔亦較小，且於球網末端及竿可印有商標。但不可影響球員和裁判的視線。上述各項均可印上廣告，但須符合國際排聯的規定。

2.3 標誌帶

兩條標誌帶寬 5 厘米(與界線相同寬度)及長 1 米，位於每邊邊線之正上方，垂直地張掛於球網上，並且視為球網之一部份。

標誌帶上可張示廣告。

14.1.1, D3

2.4 標誌杆

標誌杆是一根有韌性的杆子，長 1.8 米及直徑為 10 毫米，用玻璃纖維或類似物料製成。

兩根標誌杆懸掛於每條標誌帶的外緣，及在球網相對的一邊上。

每根標誌杆有 80 公分延伸在網頂之上，並且每 10 厘米塗以明顯對比的顏色——最理想為紅白色相間。

標誌杆是球網的一部分，及規限着有效穿越空間。

2.5 網柱

D2, D3

2.5.1 網柱用以支撐球網，位於邊線外緣以外 0.7 至 1 米處。它高 2.55 米，並可自由調較。

國際排聯級、世界級與正規比賽，用以支撐球網的網柱位於邊線外緣以外 1 米處。

2.5.2 網柱為圓形及平滑的柱體，不可使用金屬線固定網柱於地面上。它不得有構成危險或妨礙的裝置。球柱並須以護套包覆。

2.6 附加的裝備

所有附加的裝備必須符合國際排聯頒佈的規定。

3 球

3.1 規格

球為球體，外殼用柔軟的皮革或人造皮革製成，以不吸水為佳（即需合適於下雨的情況下進行比賽）。內置用橡膠或類似質料製成的內膽。製球的物料必須符合國際排聯的標準。

球的顏色可以是一致的淺色，或組合的顏色。

球的圓周為 66 至 68 厘米。

重量為 260 至 280 克。

球的內部氣壓為 0.175 至 0.225 公斤／平方公分“kg/cm²”
（171 至 221 毫巴“mbar”或百帕“hPa”）。

3.2 球的均一性

一場比賽的用球的圓周、重量、氣壓、類型、顏色等，必須是相同的規格。

除非得到國際排聯認可，否則國際排聯級、世界級與正規比賽，均須採用國際排聯認可的球。

3.3 四球制 “Three-ball System ”

國際排聯級、世界級與正規比賽，必須使用 **四** 個球。故設有六名撿球員位於無障礙區的四周各一名，及於第一裁判與第二裁判的後方各一名。

3.2

3.1, 28.2.7

D8

第二節 參賽者

4 球隊

參考規則

4.1 球隊的組成

- 4.1.1 球隊只有兩名球員。
- 4.1.2 只有登記在記錄表上之兩名球員可以參加比賽。
- 4.1.3 其中一名球員為隊長；隊長須在紀錄表上標明。
- 4.1.4 **國際排聯級、世界級與正規比賽，球員是不容許於比賽中接受場外的幫助或教練指導。**
(年齡組別和洲際盃的第一和第二階段的比賽例外，請參閱有關比賽章則)

4.2 球隊的位置

球員席必須離開邊線五米，並離開記錄檯至少三米。

4.3 裝備

球員的服裝包括短褲或泳衣。上衣或背心不是必需的，除非在比賽章程中註明。球員可以穿戴帽子。 4.1.1

- 4.3.1 **國際排聯級、世界級與正規比賽，同一隊的球員必需根據比賽章程穿著同一款式及顏色的服裝。球員的服裝必須清潔。**
- 4.3.2 球員必須赤足比賽，除非經裁判授權允許。
- 4.3.3 球員的上衣(或短褲，若容許球員不穿上衣比賽)必需有號碼一及二號。
 - 4.3.3.1 號碼必須置於胸前(或短褲的前方)。
 - 4.3.3.2 號碼之顏色及鮮明度必須與球衣之顏色及鮮明度成對比和號碼至少高 10 厘米。號碼之條紋至少寬 1.5 厘米。

4.4 更換裝備

若兩隊球員穿著相同顏色球衣到達球場，以擲毫決定哪隊需更換球衣。

第一裁判可允許一名或多名球員：

- 4.4.1 穿著襪及/或鞋比賽，
- 4.4.2 局與局之間更換濕的制服。惟新換之制服仍符合賽會及國際排聯規格。 4.3.3
- 4.4.3 若球員提出請求，第一裁判可授權穿著內衣及長褲比賽。

4.5 禁止之物件

4.5.1 禁止佩戴可以導致球員受傷，或給球員獲得人為優勢的物件。

4.5.2 球員可佩戴眼鏡或隱形鏡片，但須自行承擔風險。

4.5.3 可以使用加壓墊（保護受傷部位裝備）來保護或支撐。

國際排聯級、世界級與正規的成人組比賽，這些裝備和外露的內衣必須和球衣部分的顏色一致。

亦可使用黑色、白色或中性顏色，惟所有需要配戴護具的球員必須配戴相同顏色的護具。

5 球隊領導者

隊長須為其球隊成員的行為及紀律負責。

5.1 隊長

5.1.1 隊長須在比賽之前：

- a) 在紀錄表上簽名
- b) 代表其球隊參加擲毫

5.1.2 比賽進行期間，只有隊長可於比賽中止時就下列三種情況向裁判提出：

5.1.2.1 請求解釋規則的應用或詮釋，如果隊長不贊同裁判的解釋，隊長可立即向第一裁判提出要求抗議。

5.1.2.2 請求授權：

- a) 更換球衣或裝備；
- b) 確定發球員的號碼；
- c) 檢查球網、球、地面等。
- d) 重新調整界線

5.1.2.3 請求暫停。

註：球員於離開球場前必須得到裁判的授權。

5.1.3 比賽結束時：

5.1.3.1 球員向裁判員及對方球員致謝。隊長在紀錄表上簽名以確認比賽結果。

5.1.3.2 若先前曾經向第一裁判提出要求執行抗議程序，但未能即場解決，隊長有權利要求在記錄表上登記及予以確認成為正式書面抗議。

8.2

15.2.1，15.4.1

5.1.2.1

第三節 比賽形式

6 得一分、勝一局及勝一場比賽

參考規則

6.1 得一分

6.1.1 得分

球隊通過下列途徑得分：

6.1.1.1 當球落在對方球場上；

D9 (14)

6.1.1.2 當對方犯規；

6.1.1.3 當對方受罰。

6.1.2 犯規

球隊做出違反規則的比賽動作（或觸犯其他規則），即為犯規。裁判員依據規則判決及處理：

6.1.2.1 若有兩個或以上的犯規連續地發生時，只判罰首個犯規；

6.1.2.2 若雙方同時觸犯兩個或以上的犯規時，判處雙方犯規及重賽該球。

D9 (23)

6.1.3 一球與完成一球

一球是指由發球員擊球至死球為止的一連串比賽動作。

完成一球是指完成一連串比賽動作後，任何一方獲得一分。這包括因

- 對方受罰而獲分
- 發球員未能在限時內擊出發球

8.1, 8.2,
12.2.2.1, 12.4.4,
22.3.2.2

6.1.3.1 若發球隊勝一球：得一分及繼續發球；

6.1.3.2 若接發球隊勝一球：得一分及發下一球。

6.2 勝一局

一隊首先獲得 21 分，並領先對隊至少 2 分為勝一局（決勝局除外）。若比賽至 20 比 20 平手時，比賽繼續進行，直至某隊領先對隊 2 分（22 比 20；23 比 21；……）為止。

D9 (9)

6.3 勝一場

6.3.1 一隊得勝兩局為勝一場比賽。

D9 (9)

6.3.2 若比賽至局數一比一平手，決勝局（第三局）比賽至 15 分並至少領先對隊 2 分。

6.4 缺席及未能完成比賽的球隊

6.4.1 若一隊經召集後仍拒絕出場比賽，則宣判該隊缺席及喪失該場比賽，比賽結果為 0 比 2，及每局的得分為 0 比 21。

6.4.1

6.4.2 球隊在法定比賽時間未能到場，則宣判該隊缺席。

6.4.3 若一隊被判在一局或一場比賽中未能完成比賽，便失去該局或該場比賽。對隊須被給予需要贏得該局的分數或該場的局數，而未能完成比賽的球隊則保留其既得的分數及局數。

6.2, 6.3, 7.3.1

國際排聯級、世界級與正規比賽，如需進行小組賽，規則 6.4 有可能會因應特定的比賽規則而有所修正。

7 比賽結構

7.1 擲毫

正式熱身之前，第一裁判擲毫以決定第一局的首次發球及場地。

7.1.1 擲毫須在雙方隊長面前進行。

7.1.2 擲毫的勝方選擇：

(二者任擇其一)

7.1.2.1 發球或接發球；

或

7.1.2.2 一邊場地。

負方得餘下的選擇。

7.1.2.3 於第二局時，擲毫之負方選擇 7.1.2.1 或 7.1.2.2

如果要進行決勝局比賽，須重新擲毫。

7.2 正式熱身時段

比賽之前，若能給球隊預先安排場地熱身，雙方可獲 3 分鐘在網前進行熱身；若未能預先安排場地，則雙方可獲 5 分鐘。

7.3 球隊陣容

7.3.1 每隊必須經常保持有 2 名球員參加比賽。

4.1.1

7.4 球員位置

發球員擊球的瞬間，每隊球員必須在己方球場內（發球員除外）。

7.4.1 球員所站的位置不予限制。在場上並無「無」固定位置。

7.5 位置錯誤

7.5.1 沒有位置錯誤犯規。

7.6 發球次序

7.6.1 每局的發球次序於擲毫後由隊長決定，並於該局必須維持該次序。

7.6.2 當接發球隊可發下一球，該隊球員需輪換一個位置。

7.7 發球次序犯規

7.7.1 當不按照發球次序發球，即為發球次序犯規，對隊得一分並發下一球。

7.7.2 記錄員必須在授權發球之前正確地顯示發球次序，並糾正錯誤的發球員。

D9 (13)

第四節 比賽動作

8 比賽情況	參考規則
<p>8.1 進行比賽</p> <p>第一裁判授權發球，發球擊球的瞬間開始進行比賽。</p>	12, 12.3
<p>8.2 中止比賽</p> <p>比賽中構成犯規的瞬間，由其中一名裁判員鳴笛中止比賽；如果沒有犯規，鳴笛的瞬間中止比賽。</p>	
<p>8.3 界內球</p> <p>當任何時候球觸及球場沙面，球的部分觸及球場，包括觸及界線，為界內球。</p>	D9(14) , D10(1)
<p>8.4 界外球</p> <p>下列情況為界外球：</p>	
<p>8.4.1 球觸及地面的部分完全在界線以外（沒有觸及界線）。</p>	1.3.2 , D9(15) , D10(2)
<p>8.4.2 球觸及場地以外的任何物體、天花板或比賽外的人員。</p>	D9(15) , D10(4)
<p>8.4.3 球觸及標誌杆、網繩、網柱或標誌帶以外的球網。</p>	2.3 , D3 , D4a , D9(15) , D10(4)
<p>8.4.4 當發球或第三次隊際擊球時，球完全或部分地在有效穿越空間以外，越過球網的垂直平面（規則 10.1.2 除外）。</p>	2.3 , 10.1.2 , D4a , D9(15) , D10(4)
<p>8.4.5 球完全越過網下空間。</p>	D4a , D9(22)

9 擊球

每支球隊必須在己方場區及比賽空間內進行比賽（規則 10.1.2 除外），但可以救回超越己方無障礙區和記錄檯上方的球。

9.1 隊際擊球

擊球是指場上球員的任何與球之接觸。

每隊有最多三次擊球的權利把球擊回對方。若多用擊球次數，便構成「四次擊球犯規」。

球隊擊球次數不單只包括球員蓄意擊球，同時包括無意被球觸及。

9.1.1 連續觸球

一名球員不得連續擊球兩次。（規則 9.2.2.2、9.2.2.3、14.2 及 14.4.2 除外）

9.2.2.1，14.2，
14.4.2，
D9(17)

9.1.2 同時觸球

兩名球員可以同時觸球。

9.1.2.1 當兩名球員同時觸球，應計算為該隊擊球兩次（攔網例外）。

14.2

若他們同時到達，但只有一位球員觸球，則計算為一次擊球。

倘若球員發生碰撞，不構成犯規；

9.1.2.2 若雙方球員在球網上方同時擊球，而該球仍未成為死球，接球方可有另外三次擊球的權利。若該球成為界外球，則判該球落地點的對隊失誤；

9.1.2.3 若雙方球員在球網上方同時擊球，而造成長時間與球接觸，比賽繼續。

9.1.2.2

9.1.2.4 若雙方球員在球網上方同時擊球後，球觸及標誌杆，該球重賽。

9.1.3 輔助擊球

在比賽場區內，球員不得借助隊友或任何外物輔助擊球。

可是，球員可以阻止或拉回即將構成犯規的隊友（如即將觸網或干擾對方等）。

9.2 擊球的特性

9.2.1 球可觸及球員身體任何部位。

9.2.2 球不得被捉持及／或拋擲。它可反彈至任何方向。

9.3.3

9.2.2.1 同時觸球

9.2.1

球可以觸及球員身體多個部位，但必須是同一時間觸球為原則。

9.2.2.2 連續觸球

9.3.4

球隊第一次隊際擊球時，（不是以上手手指傳球）單一擊球動作下可以連續觸球。倘若球隊在第一次隊際擊球時以上手手指傳球，即使在單一擊球動作下，球是不可以與手指或手有連續的接觸。

9.2.2.3 然而，在攔網時，一名或多名球員在單一擊球動作中，可以連續地觸球。

14.2

9.2.2.4 延長觸球

在防守急難球(hard driven ball) 時，即使使用上手手指動作傳球，與球的接觸接觸可以有短暫的延長。

9.3 擊球犯規

9.3.1 四次擊球：球隊把球擊回對方前，擊球四次。

9.1, D9(18)

9.3.2 輔助擊球：在比賽場區內，球員借助隊友的支持或任何外物以擊球。

9.1.3

9.3.3 持 球：球被捉持及／或拋擲，而非從擊球中反彈。
(規則 9.2.2.1, 9.2.2.2 除外)

9.2.2, D9(16)

9.3.4 連 擊：球員連續擊球二次，或球連續觸及球員身體多個部位。

9.1.1, 9.2.2.2, D9(17)

10 球近球網

10.1 球越過球網

10.1.1 球必須由球網上方的有效穿越空間內傳送到對區。有效穿越空間為球網垂直平面的一部分，其限制如下：

D4a

10.1.1.1 下至球網的網頂；

10.1.1.2 兩側至兩根標誌杆及其假想延長線；

10.1.1.3 上至天花板（若有的話）。

10.1.2 球完全或部分地由外圍空間越過球網的平面，進入對方的無障礙區，可在隊際擊球的限制內將球回擊，但：

9.1, D4b

10.1.2.1 回擊時，球的全部或部分地須再次由場地相同一邊的外圍空間越過球網的平面。
對隊不得妨礙此回擊動作。

D4b

10.1.3 當球完全越過網下空間時為界外球。

10.1.4 在球通過有效穿越空間外之前，或球於網下空間完全越過之前，球員可進入對方球場進行擊球。

10.1.3

10.2 球觸及球網

球越過球網時可以觸及球網。

10.1.1

10.3 球入球網

10.3.1 可以在三次隊際擊球的限制內，將入網的球救起。

9.1

10.3.2 若球擊穿球網的網孔或將球網撕落，則取消該球比賽及重賽。

11 球員近球網

11.1 越過球網

11.1.1 攔網時，攔網球員可以越過球網到對區觸球，但不得在對方擊球之前干擾對方比賽。 14.1、14.3

11.1.2 一名球員在己方比賽空間進行攻擊性擊球後，他的手可以越過球網到對區。

11.2 網下侵入對方之空間、球場及/或無障礙區

11.2.1 准許由網下侵入對方之空間、球場及/或無障礙區，惟不可妨礙對方作賽。 10.1.4

11.3 觸網

11.3.1 球員在擊球動作中觸及標誌杆內的球網，構成犯規。 11.4.3，22.3.2.3c，
擊球動作包括（但不限於）起跳、擊球(試圖)及安全着地，並可準備一個新的 26.3.2.2，D3
動作。

11.3.2 球員可以觸及網柱、繩或任何於標誌杆外的其他物體——包括球網本身，但不得干擾比賽（規則 9.1.3 除外）。

11.3.3 當球被擊入網而導致球網觸及對方球員，不構成犯規。

11.4 近網球員犯規

11.4.1 球員於對方進行攻擊性擊球之前，在對方比賽空間觸及球或對方球員。 D9(20)

11.4.2 球員在網下侵入對方空間而妨礙對方比賽。

11.4.3 球員妨礙對方比賽是指（但不限於）： 11.3.1，D3

- 在擊球動作中，觸及標誌杆內的球網或標誌杆；
- 借助標誌杆內的球網作為支撐或協助穩定；
- 故意觸及球網，為己方製造不公平的優勢；
- 做妨礙對方合法地試圖擊球的動作；
- 捉持/把持球網

即使球員沒有觸及球，如任何球員接近球似以擊球，以及他/她嘗試擊球均被視作為擊球動作。

不過，球員觸及標誌杆外的球網，不構成犯規。（規則9.1.3除外）

12 發球

發球是指由正確的球員在發球區內，使球進入比賽的動作。

12.1 每局的首次發球

12.1.1 由擲毫決定每局首次發球的隊伍。

6.3.2、7.1

12.2 發球次序

12.2.1 球員必須依照登記於紀錄表的次序發球。

12.2.2 每局第一次發球之後，決定球員發球的方法如下：

12.2.2.1 當發球隊贏得該球，原先發球的球員繼續發球；

12.2.2.2 當接發球隊贏得該球，接發球隊獲得發球權及並由上一次沒有發球的球員進行發球。

12.3 授權發球

第一裁判檢查雙方球隊均已準備比賽，同時發球員已擁有比賽球後授權發球。

D9(1)

12.4 執行發球

12.4.1 球被拋起或離手（雙手）後，可以用單手或手臂的任何部分將球擊出。

D9(10)

12.4.2 球只可被拋起或離手一次，拍球或在手上拋弄是容許的。

12.4.3 發球員於發球區內可以自由移動。當發球擊球的瞬間，或在跳躍發球的起跳時，發球員不得觸及球場（包括端線在內）或發球區以外的地面。他/她的腳不可進入端線之下。

1.4.2，D9(22)，
D10(4)

發球員擊球後，可以踏入或着地於發球區以外或球場內。若發球員於發球時推動沙而引至界線移動，不算犯規。

12.4.4 發球員在第一裁判鳴笛授權發球後，必須於 5 秒鐘之內將球擊出。

D9(11)

12.4.5 第一裁判鳴笛前所執行的發球，應取消及重新發球。

D9(23)

12.4.6 球被拋起或離手後，沒有接觸發球員落在地上或被發球員接著，仍算為發球。

12.4.7 不可再次試圖發球。

12.5	遮擋	D9(12)
12.5.1	發球隊的球員不得以個人方式，阻礙對方注視擊球和球的飛越路線。	D5
12.5.2	發球時，發球隊的球員揮動手臂、跳起、側向移動做成掩護，和以此方式掩護發球擊球和球直至飛越網頂的路線，即為遮擋。若發球擊球或球的飛越路線能被接發球隊見到，則不是遮擋。	D5
12.6	發球時的犯規	
12.6.1	發球犯規	
	下列犯規可導致換邊發球。發球員：	
12.6.1.1	違反發球次序。	12.2，D9(13)
12.6.1.2	未能正確地執行發球。	12.4
12.6.2	發球擊球後的犯規	
	當正確地擊出發球後，若出現下列情況仍可視為犯規：	
12.6.2.1	球觸及發球隊的球員，或未越過球網的有效穿越空間。	D9(19)
12.6.2.2	球成為界外球。	8.4，D9(15)
12.6.2.3	球飛越遮擋。	D5
13	攻擊性擊球	
13.1	攻擊性擊球的特性	
13.1.1	除發球及攔網外，所有直接將球擊向對方的動作，均為攻擊性擊球。	
13.1.2	完成攻擊性擊球是指球已經完全越過球網的垂直平面，或被對方球員觸及。	
13.1.3	任何球員可對任何高度的球完成攻擊性擊球，惟觸球時是在己方的比賽空間內（規則 13.2.4，13.2.5 除外）。	13.2.4，13.2.5
13.2	攻擊性擊球犯規	
13.2.1	球員在對隊的比賽空間內擊球。	13.1.2，D9(20)
13.2.2	球員擊球出界。	8.4，D9(15)
13.2.3	一名球員張開手指用手指尖虛攻的動作或手指並不是合起來和堅硬地完成攻擊性擊球。	D9(21)
13.2.4	球員於對方發球時完成攻擊性擊球，且擊球的瞬間，球是完全高於網頂。	D9(21)
13.2.5	一名球員用上手傳球完成攻擊性擊球，當該球的飛行路線並非垂直於球員的肩軸；惟傳球予隊友除外。	D9(21)

14 攔網

14.1 攔網

14.1.1 攔網是指球員靠近球網，有部分身體高於網頂並攔截對方來球的動作；不需理會球與身體接觸時的高度。

14.1.2 試圖攔網

試圖攔網是指沒有觸及球的攔網動作。

14.1.3 完成攔網

當球被攔網球員觸及，便是完成攔網。

14.1.4 集體攔網

集體攔網是指兩名球員彼此靠近進行攔網。當其中一人觸及球，便是完成集體攔網。

D6

14.2 攔網觸球

一名或多名攔網球員在一個動作中，可以連續（迅速及連貫地）觸球。此觸球只計算為一次隊際擊球並可用身體任何部份觸球。

9.1.1、9.2.3

14.3 於對方空間內攔網

攔網時，攔網球員可以將手或手臂伸過球網，但不可妨礙對方比賽。因此，不可早於對方實施攻擊性擊球之前越過球網觸球。

13.1.1

14.4 攔網與隊際擊球

14.4.1 攔網觸球計算為隊際擊球。因此，攔網觸球後，該隊仍有兩次擊球的權利將球擊回對區。

14.4.2 攔網後的第一次擊球，可以由任何球員施行，包括在攔網時觸及球的球員。

14.5 攔截發球

禁止攔截對方的發球。

D9(12)

14.6 攔網犯規

14.6.1 攔網球員在對方空間並於對方攻擊性擊球之前觸球。

14.3, D9(20)

14.6.2 於標誌杆以外攔截在對方空間的球。

14.6.3 攔截對方的發球。

D9(12)

14.6.4 攔網後球出界。

D9(24)

第五節 比賽間斷、延誤與局間休止

15	比賽間斷	參考規則
	<p>比賽間斷是指介於完成一球後和第一裁判鳴笛示意下一發球前的時間。 常規的比賽間斷是指暫停。</p>	D9(4)
15.1	<p>常規比賽間斷的次數</p> <p>每隊在一局中各有最多一次暫停。</p>	
15.2	<p>連續的常規比賽間斷</p>	
15.2.1	<p>兩隊球隊可以接連請求暫停，其間無須經過恢復比賽。</p>	
15.2.2	<p>沒有球員替補。</p>	
15.2.3	<p>不容許在請求被拒絕及施予「延誤警告」制裁的同一次比賽間斷後（即未完成下一球「完成擊球」前）請求常規比賽間斷。</p>	
15.3	<p>請求常規比賽間斷</p> <p>只有隊長可以請求常規的比賽間斷。</p>	
15.4	<p>暫停及技術暫停</p>	
15.4.1	<p>暫停的請求，需在比賽間斷期間以相關的手號提出。 每次暫停的時限為 30 秒。</p>	D9(4)
15.4.2	<p>國際排聯級、世界級與正規比賽，在第一和第二局中，每局有一次附加的「技術暫停」，每次 30 秒。當兩隊之得分的總和到達 21 分時自動施行。若得到國際排聯的准許，暫停和技術暫停的時限可因應主辦者的要求作調節。</p>	
15.4.3	<p>決勝局（第三局）沒有「技術暫停」，每隊只可請求一次時限為 30 秒的暫停。</p>	
15.4.4	<p>所有常規的比賽間斷(包括技術暫停)和局間休止期間，球員必須回到該隊的球隊席。</p>	15.5、16.1

15.5 不正當請求

以下均為不正當地請求暫停：

- | | | |
|--------|------------------------------|--------|
| 15.5.1 | 當比賽進行中，或於鳴笛發球的同時或之後； | 6.1.3 |
| 15.5.2 | 由一名非授權的球隊成員提出； | |
| 15.5.3 | 用完法定的暫停次數後提出。 | 15.1 |
| 15.5.4 | 一場比賽中，同一球隊重複不正當請求，便構成「延誤比賽」。 | D9(25) |

16 延誤比賽**16.1 延誤比賽的種類**

延誤比賽是指球隊以不正當的行為阻延比賽恢復，包括但不限於：

- | | | |
|--------|-------------------------------------|------|
| 16.1.1 | 延誤常規比賽間斷。指示恢復比賽後，延長比賽間斷。 | |
| 16.1.2 | 重複不正當請求。 | 15.5 |
| 16.1.3 | 延誤比賽（於正常情況下，比賽中止至鳴笛發球之間最長時限為 12 秒）。 | |
| 16.1.4 | 球隊成員延誤比賽。 | |

16.2 延誤制裁

- | | | |
|----------|---|------------|
| 16.2.1 | 「延誤警告」及「延誤處罰」均為對球隊的制裁。 | |
| 16.2.1.1 | 延誤制裁保持整場比賽有效； | |
| 16.2.1.2 | 所有延誤制裁必須登記在紀錄表上。 | |
| 16.2.2 | 一場比賽中，球隊成員首次違犯延誤比賽時，判處「延誤警告」。 | D9(25)，D7b |
| 16.2.3 | 同一球隊的任何成員，在同一場比賽中第二次或隨後違犯任何種類的延誤比賽，均為犯規及判處「延誤處罰」：對隊獲得一分及發下一球。 | D9(25)，D7b |
| 16.2.4 | 一局之前或局與局之間的延誤制裁，適用於隨後的一局比賽。 | |

17 例外的比賽間斷**17.1 受傷或不適**

- | | | |
|--------|---|--|
| 17.1.1 | 若比賽期間發生嚴重的意外，裁判員必須立即停止比賽，及准許醫療人員進場治理球員。
該球應重賽。 | |
|--------|---|--|

17.1.2 應給予該傷病球員最多五分鐘復原時間。裁判必須授權合資格的醫療人員進場治理球員。只有第一裁判可授權球員離開球場而不被處分。若在五分鐘復原時間內完成治療或沒有治療可提供時，比賽必須繼續。第一裁判將鳴笛要求球員繼續比賽。只有該受傷球員可決定能否繼續比賽。

如該球員不能在復原時間完結後恢復作賽或返回球場，則宣判他的／她的球隊未能完成比賽。

在特殊況下，大會的指定醫生可拒絕受傷的球員回到場中繼續比賽。

註：復原時間是從指定的醫護人員進入場中協助受傷的球員時開始計算。在沒有指定的醫護人員的情況下或球員選擇其球隊的醫療人員進場治理，則從裁判允許復原時間時開始計算。

6.4.3、7.3.1

17.2 外來干擾

當比賽受到外來干擾，應停止比賽及重賽該球。

17.3 比賽間斷的延長

17.3.1 若因不可預測的情況令比賽無法進行，第一裁判、比賽主辦者及監管委員會(如當時有)，須裁決如何恢復比賽。

17.3.2 發生一次或多次比賽間斷，而總共不超過4小時：

無論在同一球場或其他球場恢復比賽，應以比賽間斷時該局相同之分數，繼續進行比賽。已賽完之局數及分數保留。

17.3.3 發生一次或多次比賽間斷，而總共超過4小時，則重新開始整場比賽。

18 局間休止與交換場地

18.1 局間休止

18.1.1 局間休止是指局與局之間的時間。所有局間休止時限為1分鐘。

這段時間內，裁判員在紀錄表上登記球隊選擇的場地(如有需要)和發球次序。於決勝局前的休止時間內，第一裁判需進行擲毫(規則7.1)。

D9(3)

18.2 交換場地

18.2.1 球隊每7分(第一及第二局)和5分(第三局)交換場地作賽。

D9(3)

18.2.2 於交換場地時，球隊必須立即換場，不可延誤。

若未能於正確的時間交換場地，應於發現錯誤時立刻換場。

交換場地時的分數予以保留。

第六節 參賽者的行為

19 行為要求 參考規則

19.1 運動家精神的行為

19.1.1 參賽者必須熟讀及遵守《沙灘排球比賽規則》。

19.1.2 參賽者必須以運動家精神來接受判決，不得與裁判員爭論。
如有疑問，只可經由隊長要求澄清。

5.1.2.1

19.1.3 參賽者必須避免做影響裁判員判決，或以掩護隊友犯規為目的之行為或態度。

19.2 公平競賽

19.2.1 參賽者必須遵從公平競賽的精神；不單對裁判員，對其他工作人員、對隊、隊友及觀眾均須表現出恭敬及有禮貌的態度。

19.2.2 比賽進行時，球隊成員之間可以互相溝通。

5.2.3.4

20 不正當行為及其制裁

20.1 輕微的不正當行為

違反較輕微的不正當行為不用制裁。第一裁判有責任防止球隊達至受制裁的層面。

5.1.2、21.3

可分為兩個階段：

層面一：通過隊長發出口頭警告

層面二：向相關球隊成員發出黃牌警告。這正式的警告不是制裁，但象徵球員（及其球隊）已臨近受制裁的程度。此警告須登記在紀錄表上，但沒有即時後果。

D9(5)

20.2 不正當行為導致的制裁

球隊成員對裁判員、其他工作人員、對隊、隊友及觀眾的不正當行為，根據其行為的嚴重程度，分為三類。

4.1.1

20.2.1 粗野行為：違反良好態度或道德原則的任何行為。

20.2.2 冒犯行為：中傷的或侮辱的言語或手勢，或表示輕蔑的行為。

20.2.3 侵犯行為：攻擊、挑釁或恐嚇的行為。

20.3 制裁尺度

根據第一裁判的判斷及不正當行為的嚴重程度，施予制裁及須登記在紀錄表上的有：處罰、驅逐出場及取消資格。 D7a

20.3.1 處罰

任何球隊成員在一局比賽中第一次違犯粗野行為或同一隊相同球員第二次重複犯粗野行為時，判對隊獲得一分及發下一球。同一球員在一局第三次違犯粗野行，會被判罰「驅逐出場」。犯粗野行的制裁不會累進到下一局。 D9(6)

20.3.2 驅逐出場

第一次違犯冒犯行為時，判罰「驅逐出場」。被判罰「驅逐出場」的球員必須離開球場而該隊被判為未能完成該局比賽。 6.4.3，7.3.1，D9(7)

20.3.3 取消資格

第一次的攻擊、人身攻擊或恐嚇行為，判罰「取消資格」。球員必須離開球場而該隊被判為未能完成該場比賽。 6.4.3，7.3.1，D9(8)

不正當行為的制裁可參閱制裁尺度 D7a

20.4 局前與局間的不正當行為

局前及局間發生的任何不正當行為，依照規則 21.3 給予制裁及適用於隨後的一局比賽。 D7a

20.5 不正當行為的小結及制裁卡的應用

D9(5、6、7、8)

警告：非制裁——階段一：口頭警告
階段二：黃卡 20.1

處罰：制裁——紅卡 20.3.1，D7a

驅逐出場：制裁——紅卡 + 黃卡（單手持雙卡） 20.3.2，D7a

取消資格：制裁——紅卡 + 黃卡（雙手各持一卡） 20.3.3，D7a

第二部分 第二章 裁判員、其職責及正式手號

第七節 裁判員

21	裁判團隊及執法程序	參考規則
21.1	裁判團隊的組成	
	一場比賽的裁判團由下列工作人員組成：	
	- 第一裁判	22
	- 第二裁判	23
	- 挑戰裁判（如適用）	24
	- 後備裁判（如適用）	25
	- 紀錄員	26
	- 四名（二名）司線員	28
	其位置如 D8 所示。	
	國際排聯級、世界級與正規比賽，必須有一名助理紀錄員。	27
21.2	執法程序	
21.2.1	比賽進行時，只有第一及第二裁判可以鳴笛：	
21.2.1.1	第一裁判發出發球訊號，開始比賽。	D9 (1)
21.2.1.2	當第一或第二裁判肯定有構成犯規及能夠確認其種類，鳴笛停止該球比賽。	
21.2.2	死球後，第一及第二裁判可以鳴笛表明允許或拒絕球隊的請求。	
21.2.3	裁判員鳴笛表示該球比賽已完成之後，他/她應立刻用正式手號指出：	22.2.1.2，29.1
21.2.3.1	若由第一裁判鳴笛示意犯規時，他/她依序指出：	
	a) 發球的球隊；	D9 (2)
	b) 犯規的種類；	
	c) 犯規的球員（若有需要）。	
21.2.3.2	若由第二裁判鳴笛示意犯規時，他/她依序指出：	
	a) 犯規的種類；	
	b) 犯規的球員（若有需要）；	
	c) 跟隨第一裁判指出發球球隊的手號。	D9 (2)
	在此情況下，第一裁判無須顯示犯規種類或犯規球員，只須指出發球的球隊。	
21.2.3.3	若雙方犯規，第一及第二裁判依序指出：	D9 (23)
	a) 犯規種類；	
	b) 犯規的球員（若有需要）；	
	第一裁判指出發球的球隊。	D9 (2)

22 第一裁判

22.1 位置

第一裁判於紀錄員對面的球網一端，站在裁判台上執行職務。他/她的視線須高於網頂約 50 厘米。

D1, D8

22.2 職權

22.2.1 第一裁判由始至終指揮全場比賽，他/她的權力高過裁判團的所有成員及球隊成員。

比賽中，他/她的判決是最終的。若認為其他工作人員的判決有誤時，他/她有權否決其判決。

他/她甚至可以更換不能勝任其職責的工作人員。

22.2.2 他/她同時控制檢球員和平沙員的工作。

22.2.3 他/她有權決定一切有關比賽的問題，包括規則上未有列明的問題。

22.2.4 他/她不應允許他人討論其判決。

除非隊長請求時，基於其判決，說明有關規則的應用或詮釋。

若隊長對解釋表示異議和提出正式抗議。第一裁判須允許進行抗議程序。

22.2.5 比賽前及比賽中，第一裁判負責決定比賽場區的器材及環境，是否合乎比賽的要求。

22.2.6 根據導致該名球員最終受傷/不適的情況，第一裁判授權給予醫療協助和恢復時間。

17.1.2

22.3 職責

22.3.1 第一裁判於比賽之前：

23.3.1.1 檢查比賽場區的環境、比賽球及其他器材。

23.3.1.2 為隊長主持擲毫。

23.3.1.3 控制球隊熱身。

22.3.2 比賽進行時，第一裁判有權：

23.3.2.1 對球隊施予警告。

23.3.2.2 制裁不正當行為及延誤比賽。

23.3.2.3 決定：

a) 發球員犯規及發球隊遮擋犯規；

b) 比賽中的擊球犯規；

c) 球網以上的犯規，及攻擊球員為主（但不限於）的觸網犯規；

d) 球完全穿越網下空間；

e) 發球及第三接傳在他/她那邊的標誌杆上方或外方越過對方場區

D5

D9(22)

22.3.3 比賽結束後，他/她檢查紀錄表並於其上簽名。

23 第二裁判

23.1 位置

第二裁判站在第一裁判的對面，靠近網柱，面向第一裁判執行其職務。

D1, D8

23.2 職權

23.2.1 第二裁判是第一裁判的助手，但也有自行裁決的範圍。

23.3

當第一裁判不能繼續工作，第二裁判可以取代他/她。

23.2.2 他/她可以用手號指出屬於其裁決範圍以外的犯規，不用鳴笛，也不可向第一裁判堅持己見。

23.2.3 他/她控制紀錄員的工作。

23.2.4 他/她向第一裁判報告球隊不正當的行為。

23.2.5 他/她授權暫停和交換場地，控制其時限及拒絕不正當請求。

D9 (3, 4)

23.2.6 他/她控制每隊使用暫停的次數，並通知第一裁判及於暫停完結時通知有關球員。

23.2.7 當第一裁判授權給予醫療協助予一名球員時，他/她協助該程序，包括控制復原時間。

17.1.2

23.2.8 比賽中，第二裁判檢查比賽球是否仍然符合規則之規定。

23.2.9 當第一裁判不能於第二和第三局之間進行擲毫，第二裁判將代其執行，並且必須將相關資訊傳遞於紀錄員。

23.3 職責

23.3.1 每局開始及有需要時，第二裁判控制紀錄員的工作和檢查正確的發球員持有球。

23.3.2 比賽進行時，第二裁判判決、鳴笛及用手號表示：

23.3.2.1 由網下侵入對方場地或對方空間引至干擾犯規；

11.2, D9(22)

23.3.2.2 攔網球員為主（但不限於）的觸網犯規，和觸及他/她一邊的標誌杆；

11.3.1

23.3.2.3 球觸及場外物；

8.4.2, 8.4.3,
D9(15), D10(4)

23.3.2.4 球完全或部分地經有效穿越空間以外進入對方球場，或觸及在他/她一邊的標誌杆，包括發球。

8.4.3, 8.4.4, D3,
D4a, D9(15)

23.3.2.5 球觸及沙面，而第一裁判未能察看；

23.3.2.6 球在網下完全進入對方場地後被擊回。

D9(22)

23.3.2.7 發球及第三次擊球在他/她一方的標誌杆上方或外方越過對方場區。

23.3.3 比賽結束後，他/她檢查紀錄表並於其上簽名。

24 挑戰裁判

國際排聯級、世界級與正規比賽：如使用視像挑戰系統，則必須有一名挑戰裁判。

24.1 位置

挑戰裁判於國際排聯技術代表指定位置執行職務。

24.2 職責

24.2.1 他/她監督挑戰過程，並確保其根據現行挑戰規則進行；

24.2.2 挑戰裁判應穿著正式裁判服履行他/她的職責；

24.2.3 挑戰過程結束後，他/她將犯規的性質建議給第一裁判；

21.2.3.1，D9(2)

24.2.4 比賽結束後，他/她在記錄表上簽名。

25 後備裁判

國際排聯級、世界級與正規比賽：必須有一名後備裁判。

25.1 位置

後備裁判於國際排聯特定的指定位置執行職務。

D1，D8

25.2 職責

後備裁判員必須：

25.2.1 穿著正式裁判服履行職責；

25.2.2 在第二裁判缺席、或其無法繼續工作、或其已取代第一名裁判時：取代第二裁判；

23.2.1

25.2.3 協助第二裁判清空無障礙區；

D9

25.2.4 在介紹起始球員後立即將 4 個比賽用球交予第二裁判；

3.3

25.2.5 在其完成核對發球員後將 1 個比賽用球交予第二裁判；

25.2.6 協助第一裁判指導平沙員的工作；

22.2.2

25.2.7 當使用視像挑戰系統時，他/她監督記錄員把挑戰系統過程填寫在電子分紙上。

24

26 紀錄員

26.1 位置

紀錄員坐在第一裁判對面的紀錄檯，面對着第一裁判執行其職務。

D1, D8

26.2 職責

他/她根據規則管理紀錄表，並與第二裁判合作。

他/她基於職責，用蜂鳴器或其他發聲裝置，向裁判員佈告不當的情況或發出訊號。

26.2.1 每場及每局比賽開始前，紀錄員應：

26.2.1.1 登記比賽及球隊的資料，並根據應有的程序取得隊長的簽名；

26.2.1.2 登記各隊的發球次序；

26.2.2 比賽進行時，紀錄員應：

26.2.2.1 登記得分；

26.2.2.2 核實各隊的發球次序，及在發球擊球前糾正錯誤；

26.2.2.3 登記暫停之次數，並通知第二裁判；

26.2.2.4 把違規的暫停請求通知裁判員；

26.2.2.5 通知裁判每局的完結及交換場地；

26.2.2.6 登記任何制裁及不正當請求；

26.2.2.7 依照第二裁判的指示紀錄其他事項，如：復原時間、延長比賽間斷、外來干擾等；

26.2.2.8 控制局間休止。

15.5

26.2.3 比賽結束時，紀錄員應：

26.2.3.1 登記最後的比賽結果；

26.2.3.2 若有抗議，而已事先獲得第一裁判的授權，可自行書寫或允許隊長將抗議事件陳述於紀錄表上；

5.1.2.1, 5.1.3.2

26.2.3.3 在紀錄表上自行簽署後，取得雙方隊長及裁判員的簽名。

27 助理紀錄員**27.1 位置**

D1, D8

助理紀錄員坐在紀錄檯，於紀錄員旁執行其職務。

27.2 職責

他/她協助處理紀錄員的行政工作。

當紀錄員不能繼續工作，助理紀錄員取代紀錄員。

27.2.1 每場及每局比賽開始前，助理紀錄員應：

27.2.1.1 確保記分板上顯示正之資料正確

27.2.2 比賽進行時，助理紀錄員應：

27.2.2.1 以寫上‘1’及‘2’的號碼牌，顯示各隊之發球次序及。

27.2.2.2 發現錯誤後立即以蜂鳴器通知裁判員；

27.2.2.3 操作紀錄檯上的手動記分板；

27.2.2.4 檢查記分板是否正確；

27.2.2.5 啟動及停止技術暫停的計時；

27.2.2.6 有需要時，更新後備紀錄表並給予紀錄員。

27.2.3 比賽結束時，助理紀錄員應：

27.2.3.1 在紀錄表上簽署。

28 司線員

28.1 位置

若僅用兩名司線員，他們站於靠近裁判員右方的對角處，距離邊角 1 至 2 米。
他們各自控制在其一邊的端線及邊線。

D1, D8

國際排聯級、世界級與正規比賽，**若運用四名司線員**。他/她們分別站在球場四角的無障礙區，向着各自控制的界線，距離界線 1 至 3 米的假想延長線上。

28.2 職責

28.2.1 司線員用旗（40×40 厘米）示意：

D10

28.2.1.1 當球落在接近他們的界線，表明乃界內球抑是界外球；

8.3, 8.4,
D10(1、2)

28.2.1.2 球觸及接球隊後出界；

8.4, D10(3)

28.2.1.3 球觸及標誌杆、發球及第三次隊際擊球由有效穿越空間外越過球網等；

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1,
D4a、D10(4)

28.2.1.4 發球擊球的瞬間，球員踏出其球場外（發球員除外）；

7.4, 12.4.3,
D10(4)

28.2.1.5 發球員踏界犯規；

12.4.3, D10(4)

28.2.1.6 球員於擊球動作中，觸及網頂上的 80 厘米標誌杆，或干擾比賽；

11.3.1, 11.4.4,
D3, D10(4)

28.2.1.7 球於有效穿越空間以外進入對方場區，或觸及標誌杆。

10.1.1,
D4a, D10(4)

28.2.1.8 球觸及攔網。

28.2.2 經第一裁判要求，司線員必須重複其旗號。

29 正式訊號

29.1 裁判員手號

D9

裁判員必須用正式手號表明鳴笛的理由（犯規的性質或允許比賽間斷的類別）。手號須維持片刻。若用一隻手指示，則以構成犯規或提出請求的球隊同一方的手發出手號。

29.2 司線員旗號

D10

司線員必須用正式旗號指出犯規的性質，及旗號得維持片刻。