

The logo for FIVB (Fédération Internationale de Volleyball) features the letters 'FIVB' in a bold, stylized, sans-serif font. The letters are filled with a gradient from light to dark grey. A small 'TM' trademark symbol is located to the right of the letter 'B'. Below the letters is a thick, curved horizontal line that tapers at both ends.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

OFFICIAL VOLLEYBALL RULES
排球比賽規則
2017 – 2020

2016 年第 35 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：
<http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules>

目錄

比賽特性	GAME CHARACTERISTICS	1		
比賽規則	RULES OF THE GAME			
第一部分	規則與裁判工作的理念	PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING	1	
第二部分	第一章	比賽	GAME	3
第一節	設施與器材	FACILITIES AND EQUIPMENT		
1	比賽場區	PLAYING AREA	3	
2	球網與網柱	NET AND POSTS	5	
3	球	BALLS	6	
第二節	參賽者	PARTICIPANTS		
4	球隊	TEAMS	7	
5	球隊領導	TEAM LEADERS	9	
第三節	比賽形式	PLAYING FORMAT		
6	得一分、勝一局及勝一場比賽	TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH..	10	
7	比賽結構	STRUCTURE OF PLAY	11	
第四節	比賽動作	PLAYING ACTIONS		
8	比賽情況	STATES OF PLAY	15	
9	擊球	PLAYING THE BALL	15	
10	球近球網	BALL AT THE NET	17	
11	球員近球網	PLAYER AT THE NET	17	
12	發球	SERVICE	19	
13	攻擊性擊球	ATTACK HIT	20	
14	攔網	BLOCK	21	
第五節	比賽間斷、延誤與局間休止	INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS		
15	比賽間斷	INTERRUPTIONS	23	
16	延誤比賽	GAME DELAYS	26	
17	例外的比賽間斷	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	27	
18	局間休止與交換場地	INTERVALS AND CHANGE OF COURTS	27	
第六節	自由球員	THE LIBERO PLAYER		
19	自由球員	THE LIBERO PLAYER	29	

第七節 參賽者的行為	PARTICIPANTS' CONDUCT	
20 行為要求	REQUIREMENTS OF CONDUCT	32
21 不正當行為及其制裁	MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS	32
第二部分 第二章 裁判員、其職責及正式手號	THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS	35
第八節 裁判員	REFEREES	
22 裁判團隊及執法程序	REFEREEING CORPS AND PROCEDURES	35
23 第一裁判	1 ST REFEREE	36
24 第二裁判	2 ND REFEREE	37
25 記錄員	SCORER	38
26 助理記錄員	ASSISTANT SCORER	39
27 司線員	LINE JUDGES	40
28 正式訊號	OFFICIAL SIGNALS	41
圖表		
釋義		

比賽特性 GAME CHARACTERISTICS

排球，是一項由兩支球隊在用球網分隔的場地上比賽的運動。為了推廣與普及，讓所有人都能參與其中，於特別的情況下，此項運動可以不同的形式進行。

比賽目標是把球送過球網，使其落在對方場地，同時防止對方同樣地成功把球擊落在己方場地上。球隊有三次機會擊球（攔網觸球除外），把球擊回對區。

比賽由發球開始——發球員把球從網上擊向對區。比賽進行直至球觸及球場地面、出界，或某一方不能正當地把球擊回對區。

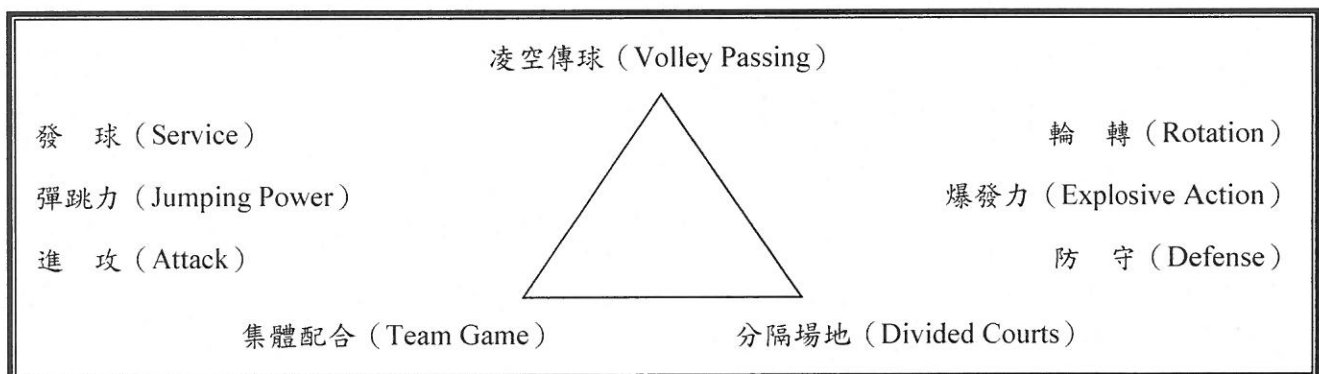
排球比賽中，每勝一球便可得到一分（每球得分制“Rally Point System”）。當接發球方勝一球時，得一分並發下一球，而該隊的球員亦以順時針方向輪轉一個位置。

第一部分

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

介紹

排球運動是當今世上最成功、最流行、兼具競技性和娛樂性的體育項目之一。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：



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。

本文的目的在於使廣大的排球運動參與者——球員、教練員、裁判員、觀眾和評論員：

- 了解規則的精神——讓教練員建立更好的球隊架構和戰術，使球員更淋漓盡致地發揮技能，令比賽更加精彩；
- 了解規則的內在聯繫——讓裁判員更臻完美地作出準確的裁決。

本文在確認裁判工作所必須具備的素質之前，首先把排球運動定位為一項競技運動。

排球運動是一項競技運動

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。除了數個特殊情況外，排球運動允許所有球員盡情發揮，不論是在網前（進攻）還是在球場後方（防守或發球）。

排球運動的創始人威廉·摩根先生若在世的話，他依舊會看到，縱然已經百年，但排球運動的特色猶在。排球運動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

然而，排球運動具一項獨有的特質——球飛翔不落，在球員間交流、傳遞，在攻守中穿梭。

專責防守的球員——自由球員的引進，無疑延長了每球的來回爭奪；放寬對發球的限制，令發球由一個簡單的擊球、使比賽開始的動作發展成一個攻擊性武器。

輪轉的概念自始就是為了激勵球員的全面發展，但球員位置的限制要允許球隊能具備彈性，創造更豐富的戰略戰術。

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。

排球運動的形象將會日臻完美！

規則平台上的裁判員

優秀裁判員的精髓在於「公平」及「一致」的概念：

- 對所有參賽者都是公平、一致
- 被觀眾看到是公平、一致

裁判員必須具備下列的素質，才能被參賽者充分地信任，繼而無拘無束地投入比賽的中：

- 準確的判斷
- 了解規則的精神
- 有效率的組織
- 使比賽流暢地進行及使其順利地完結
- 成為教育者——運用規則來懲處、告誡違背公平和不禮貌的行為
- 讓觀眾融入比賽，讓球員發揮得最佳、娛樂大眾，以促進排球運動的發展

優秀的裁判員必定會通過規則的執行，使比賽給所有參與者帶來豐富的體驗和美好的享受。

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!

Get involved! Keep the ball flying!

第二部分

第一章 比賽 GAME

第一節 設施與器材 FACILITIES AND EQUIPMENT

1	比賽場區 PLAYING AREA	比賽場區包括球場“Playing Court”和無障礙區“Free Zone”。場區必須是對稱的長方形。	1.1 ; D 1a、D 1b
1.1	球場面積 DIMENSIONS	<p>球場是一個 18 × 9 米的長方形，四周圍繞至少 3 米的無障礙區。</p> <p>比賽場區裡，地面以上至少 7 米高的比賽空間“Free Playing Space”不得有任何障礙物。</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：無障礙區應是自邊線以外 5 米、自端線以外 6.5 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。</i></p>	D 2
1.2	場地表面 PLAYING SURFACE		
1.2.1	場地表面必須是平坦、水平及質地一致，不得存有任何可導致球員受傷的危險因素。禁止在表面粗糙或濕滑的球場上比賽。	<p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：只准用木板或合成質料地面的球場。任何種類的場地表面必須事先取得國際排聯認可。</i></p>	
1.2.2	室內球場的場地表面必須是淺色。	<p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：球場界線必須是白色，而球場及無障礙區則分別使用其他不同的顏色。</i></p>	1.1、1.3
1.2.3	室外球場每米可有五毫米的傾斜度，以便排水。禁止採用硬質材料作為球場界線。		1.3
1.3	球場界線 LINES ON THE COURT		D 2
1.3.1	所有界線均寬 5 厘米，其顏色必須是淺色及有別於地面和其他界線。		1.2.2
1.3.2	界線“Boundary Lines”	<p>球場由兩條邊線“Side Lines”及兩條端線“End Lines”劃成。邊線及端線均包括在球場面積內。</p>	1.1
1.3.3	中線“Centre Line”	<p>中線的軸線將球場等分成兩個 9 × 9 米的場地；整條中線的闊度乃平均地屬於兩個半場。中線在球網之下伸延至兩邊邊線。</p>	D 2

1.3.4	<p>攻擊線 “Attack Line”</p> <p>每邊球場在距離中線的軸線之後 3 米處，劃一條攻擊線，標示着前場區。</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：攻擊線以虛線 “Broken Lines” 形式延伸至邊線外——每相隔 20 厘米劃一條長 15 厘米、寬 5 厘米的短線，共五條，全長共 1 米 75 厘米。</i></p> <p><i>而「教練限制線」 “Coach’s Restriction Line” (以虛線形式，由攻擊線的末端，以平衡邊線 1 米 75 厘米的距離，延伸至端線) 乃由長 15 厘米、相隔 20 厘米的短線組成，以限制教練的活動範圍。</i></p>	1.3.3、1.4.1 D 2
1.4	區與範圍 ZONES AND AREAS	D 1B、D 2
1.4.1	<p>前場區 “Front Zone”</p> <p>每邊球場的前場區，是指中線的軸線與攻擊線遠端（包括攻擊線在內）之間的區域。</p> <p>前場區包括由邊線延伸至無障礙區末端的區域。</p>	19.3.1.4、23.3.2.3e； D 2 1.3.3、1.3.4、19.3.1.4 23.3.2.3e 1.1、1.3.2
1.4.2	<p>發球區 “Service Zone”</p> <p>發球區是位於端線的後方、寬 9 米的區域（不包括端線）。</p> <p>發球區由兩條短線所規限。短線各距離端線 20 厘米，長 15 厘米，並為邊線的延長。兩條短線包括在發球區的寬度內。</p> <p>發球區的深度伸延至無障礙區的末端。</p>	1.3.2、12；D 1b 1.1
1.4.3	<p>替補區 “Substitution Zone”</p> <p>替補區為兩條攻擊線的延長線與記錄檯 “Scorer’s Table” 之間的區域。</p>	1.3.4、15.6.1；D 1b
1.4.4	<p>自由球員替換區 “Liberio Replacement Zone”</p> <p>自由球員替換區是指球隊席前的無障礙區，受限於攻擊線的延長線與端線。</p>	19.3.2.7；D 1b
1.4.5	<p>熱身範圍 “Warm-Up Area”</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：熱身範圍設於無障礙區以外、兩邊球員席旁的角位處，面積約 3 × 3 米。</i></p>	24.2.5；D 1a、D 1b
1.4.6	<p>處罰範圍 “Penalty Area”</p> <p>處罰範圍位於管制範圍 “Control Area” 內、每條端線的延長部分以外，面積約 1 × 1 米，及設置兩張座椅。處罰範圍可由寬 5 厘米的紅色界線圍繞。</p>	21.3.2.1； D 1a、D 1b
1.5	<p>溫度 TEMPERATURE</p> <p>最低氣溫不得低於 10°C (50°F)。</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：氣溫最高不得高於 25°C (77°F) 及最低不得低於 16°C (61°F)。</i></p>	

1.6 照明 LIGHTING

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 NET AND POSTS

D 3

2.1 球網高度 HEIGHT OF THE NET

2.1.1 球網垂直地置於中線上方，網頂高度為男子組 2 米 43 厘米，及女子組 2 米 24 厘米。 1.3.3

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。 1.1、1.3.2、2.1.1

2.2 球網結構 STRUCTURE

球網寬 1 米及長 9 米半至 10 米（每邊標誌帶外 25 至 50 厘米），由 10 厘米丁方的黑色網孔組成。 D 3

國際排聯級、世界級與正規比賽：網孔規格可能會因應廣告協議，根據特別的競賽章程而作出修訂。

球網頂部有寬 7 厘米的水平帶，由白色帆布帶對摺並沿整個網頂縫上。帆布帶兩端各有一孔，用繩索穿着並繫於網柱上，使網頂保持張緊。

水平帶內貫以柔韌的纜索並繫於網柱上，使網頂保持張緊。

球網底部有寬 5 厘米的水平帶（與網頂的水平帶相類似），及用繩穿過網孔並繫於網柱上，使球網的較低部分保持張緊。

2.3 標誌帶 SIDE BANDS

兩條白色標誌帶位於每邊邊線的正上方，並垂直地張掛於球網上。

1.3.2 ; D 3

標誌帶寬 5 厘米及長 1 米，並且被視為球網的一部分。

2.4 標誌杆 ANTENNAE

標誌杆是一根有韌性的杆子，長 1 米 80 厘米及直徑為 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。

2.3 ; D 3

每根標誌杆有 80 厘米延伸在網頂之上，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“Crossing Space”。

10.1.1 ; D 3、
D 5a、D 5b

2.5 網柱 POSTS

2.5.1 網柱用以支撐球網，位於邊線以外 0.5 至 1 米處。它高 2 米 55 厘米，並可自由調較。 D 3

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以外 1 米處並加上保護墊。

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。

2.6 附加的裝備 ADDITIONAL EQUIPMENT

所有附加的裝備必須符合國際排聯頒佈的規定。

3 球 BALLS

3.1 規格 STANDARDS

球為球體，外殼用柔軟的皮革或人造皮革製成，內置用橡膠或類似質料製成的內膽。

球的顏色可以是一致的淺色，或組合的顏色。

國際正規比賽用球的人造皮革的質料及顏色的組合，必須符合國際排聯的標準。

球的圓周為 65 至 67 厘米；重量為 260 至 280 克。

球的內部氣壓為 0.30 至 0.325 kg/cm² (4.26 至 4.61 psi) (294.3 至 318.82 mbar 或 hPa)。

3.2 球的均一性 UNIFORMITY OF BALLS

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。 3.1

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，以及國家級聯賽或錦標賽，均須採用國際排聯認可的球。

3.3 五球制 THREE-BALL SYSTEM

國際排聯級、世界級與正規比賽：必須使用五個球。故設有六名撿球員 “Ball Retrievers” ——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。 D 10

第二節 參賽者 Participants

4	球隊 TEAMS	
4.1	球隊的組成 TEAM COMPOSITION	
4.1.1	每支球隊最多可有十二名球員“Players”，以及： <ul style="list-style-type: none"> - 教練人員“Coaching Staff”：一名教練“Coach”和最多兩名助理教練“Assistant Coaches”； - 醫療人員“Medical Staff”：一名球隊治療師“Team Therapist”和一名醫生“Medical Doctor”。 <p>正常情況下，只有已登記在記錄表“Score Sheet”上的球隊成員，才可進入比賽範圍或管制範圍，及參與正式熱身時段和比賽。</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽之成年組賽事：每支球隊最多可有十四名球員登記在記錄表及參與比賽。</i></p> <p><i>教練可選擇最多五名已登記在記錄表上及 02-(bis) 表格上的球隊職員(包括教練)坐在球隊席上。</i></p> <p><i>領隊及球隊記者不能坐於球隊席上或球隊席後方之管制範圍內。</i></p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：醫生和球隊治療師為球隊的一部份及必須事先獲得國際排聯認可。不過，在國際排聯級、世界級與正規比賽之成年組賽事之中，如果他們不被安排坐在球隊席上，他們必須坐在位於管制範圍內之特定位置中，並得到裁判邀請後才可介入處理球員緊急情況。球隊治療師(即使不被安排坐在球隊席上)可協助球隊熱身直至正式網上熱身時段開始為止。</i></p> <p><i>每個賽事之規定會於特定的比賽手冊中列出。</i></p>	5.2、5.3
4.1.2	除自由球員“Libero”外，其中一名球員為隊長“Team Captain”；隊長須在記錄表上標明。	5.1、19.1.3
4.1.3	只有已登記在記錄表上的球員可進入球場及作賽。一旦教練和隊長已在記錄表(電子記錄表的球隊名單)上簽名，便不得更改已登記的球員。	1、4.1.1、5.1.1、5.2.2
4.2	球隊的位置 LOCATION OF THE TEAM	
4.2.1	沒有上場比賽的球員，可以坐在球隊席上或留在己方的熱身範圍內。教練及其他球隊成員坐在球隊席“Bench”上，但可以暫時離開。 <p>球隊席位於記錄檯兩側、無障礙區以外。</p>	1.4.5、5.2.3、7.3.3 D 1a、D 1b
4.2.2	只有球隊成員可以在比賽進行中坐在球隊席，以及參與正式熱身時段。	4.1.1、7.2
4.2.3	沒有上場比賽的球員可熱身，但不准用球：	
4.2.3.1	比賽進行時：在熱身範圍內；	1.4.5、8.1；D 1a、D 1b
4.2.3.2	暫停“Time-Outs”及技術暫停“Technical Time-Outs”期間：在己方球	1.3.3、15.4

	場後方的無障礙區。	
4.2.4	局間休止時，球員可以在己方的無障礙區內用球熱身。於第二局及第三局間之額外局間休止時間(如有)，球員可以在己方的球場內用球熱身。	18.1
4.3	裝備 EQUIPMENT	
	球員的裝備包括：球衣、短褲、襪子(制服)及運動鞋。	
4.3.1	球衣、短褲及襪子的顏色與設計必須是全隊一致(自由球員除外)。制服必須是整潔的。	4.1、19.2
4.3.2	運動鞋必須輕便柔軟及沒有後跟；鞋底用橡膠或合成質料製成。	
4.3.3	球員的球衣號碼必須是1至20號。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽之成年組賽事：當賽事容許增加球隊球員數目，球衣號碼可能相應增加。</i>	4.3.3.2
4.3.3.1	號碼須置於球衣前面及後面的中央位置。號碼與球衣的顏色及鮮明度須成對比；	
4.3.3.2	球衣的胸前號碼至少高15厘米，背後號碼至少高20厘米。號碼的條紋至少寬2厘米。	
4.3.4	隊長必須在他的球衣胸前號碼之下，有一條長8厘米乘2厘米的橫條。	5.1
4.3.5	禁止穿着顏色與其他隊員不同(自由球員除外)，及/或沒有正規號碼的制服。	19.2
4.4	更換裝備 CHANGE OF EQUIPMENT	
	第一裁判可允許一名或多名球員：	23
4.4.1	赤足比賽。	
4.4.2	局與局之間或替補後，更換濕或破損的制服。但新制服的顏色、設計及號碼，必須與原來者相同。	4.3、15.5
4.4.3	天氣寒冷時可以穿着訓練套裝進行比賽，但必須全隊都是相同的顏色及設計(自由球員除外)，及號碼須符合規則4.3.3的規定。	4.1.1、19.2
4.5	禁止的物件 FORBIDDEN OBJECTS	
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	球員可佩戴壓力式護墊(受傷保護式工具)以作保護或支持。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽之成年組賽事：這些工具顏色必須一致並視作為制服的一部份。可使用黑色、白色或中性顏色。</i>	

5	球隊領導 TEAM LEADERS	
	隊長及教練均須為其球隊成員的行為及紀律負責。	20
	自由球員不可當隊長或競賽隊長。	
5.1	隊長 CAPTAIN	
5.1.1	比賽之前，隊長在記錄表上簽名及代表其球隊參加擲毫“Toss”。	7.1、25.2.1.1
5.1.2	比賽進行期間，若隊長“Team Captain”在場上比賽時即為競賽隊長“Game Captain”。當隊長不在場上比賽時，教練或隊長須任命另一名在場上比賽的球員（自由球員除外）擔任競賽隊長。此競賽隊長須履行其職責直至被替補，或隊長重回比賽場上，或該局結束為止。	15.2.1
	比賽中止時，只有競賽隊長有權與裁判員對話：	8.2
5.1.2.1	請求解釋規則的應用或詮釋，及代表其隊友提出請求或問題。如果競賽隊長不贊同第一裁判的解釋，可立即向裁判員提出異議，並申明保留比賽結束時在記錄表上登記正式抗議“Official Protest”的權利。	23.2.4
5.1.2.2	請求授權“To Ask Authorization”：	
	a) 更換部分或全部裝備；	4.3、4.4.2
	b) 確定雙方球員的位置；	7.4、7.6
	c) 檢查地板、球網、球等。	1.2、2、3
5.1.2.3	教練不能執行職務時，請求暫停及替補。	15.3.1、15.4.1、15.5.2
5.1.3	比賽結束時，隊長：	6.3
5.1.3.1	向裁判員致謝及在記錄表上簽名以確認比賽結果。	25.2.3.3
5.1.3.2	若先前曾向第一裁判提出對規則應用或詮釋的異議，可以予以確認及登記在記錄表上成為正式抗議。	5.1.2.1、25.2.3.2
5.2	教練 COACH	
5.2.1	整場比賽中，教練可以在球場外指導其球隊作賽。他選擇起始陣容、替補球員及要求暫停。關於這些功能，其聯絡人是第二裁判。	1.1、7.3.2、15.4.1、15.5.2
5.2.2	比賽之前，教練在記錄表球隊成員名單上登記或核對其球員姓名及號碼，並簽名。	4.1、19.1.3、25.2.1.1
5.2.3	比賽進行時，教練：	
5.2.3.1	每局開賽前，將已經填妥及簽名的出場位置表“Line-Up Sheet”交給第二裁判或記錄員；	7.3.2、7.4、7.6
5.2.3.2	坐在最接近記錄員的球隊席，但可以離開；	4.2
5.2.3.3	請求暫停及替補；	15.4、15.5

5.2.3.4	與其他球隊成員一樣，可指導在場上的球員。教練可在其球隊席前、由攻擊線的延長線至熱身範圍的地方內，站立或步行指導球員，但不得擾亂或延誤比賽。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽：教練於整場比賽中均不可越過「教練限制線」去履行其職務。</i>	1.3.4、1.4.5；D 1a、D1b、D 2 D 1a、D 1b、D 2
5.3	助理教練 ASSISTANT COACH	
5.3.1	助理教練坐在球隊席上，但無干預比賽的權利。	
5.3.2	若教練因任何理由要離開其球隊時（包括受制裁，但以球員身分上場比賽除外），經競賽隊長向裁判員確認後，助理教練可以履行教練的職務。	5.1.2、5.2

第三節 比賽形式 PLAYING FORMAT

6	得一分、勝一局及勝一場比賽 TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH	
6.1	得一分 TO SCORE A POINT	
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；	8.3、10.1.1
6.1.1.2	當對方犯規“Commits a Fault”；	6.1.2
6.1.1.3	當對方受罰“Receives a Penalty”。	16.2.3、21.3.1
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“Double Fault”及重賽該球“Replay”。	6.1.2；D 11(23)
6.1.3	一球“Rally”與完成一球“Completed Rally” 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、15.2.3、15.11.1.3、19.3.2.1、19.3.2.9、21.3.1
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 TO WIN A SET	D 11(9)
	一隊首先取得 25 分，並領先對隊至少 2 分為勝一局（決勝局除外）。若比賽至 24 比 24 平手時，比賽繼續進行，直至某隊領先對隊 2 分（26 比 24；27 比 25；……）為止。	6.3.2
6.3	勝一場 TO WIN THE MATCH	D 11(9)
6.3.1	一隊得勝三局為勝一場比賽。	6.2
6.3.2	若比賽至局數二比二平手，決勝局（第五局）“Deciding Set”比賽至 15 分並至少領先對隊 2 分。	7.1
6.4	缺席及未能完成比賽的球隊 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM	
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 3，及每局的得分為 0 比 25。	6.2、6.3
6.4.2	球隊沒有正當理由而未能在法定時間到場比賽，則宣判該隊缺席，比賽結果與規則 6.4.1 相同。	
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。對隊獲得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
7	比賽結構 STRUCTURE OF PLAY	
7.1	擲毫 TOSS	
	比賽之前，第一裁判擲毫以決定第一局的首次發球及場地。	12.1.1
	如果要進行決勝局比賽，須重新擲毫。	6.3.2
7.1.1	擲毫須在雙方隊長面前進行。	5.1
7.1.2	擲毫的勝方可選擇： （二者任擇其一）	
7.1.2.1	發球“Service” 或 接發球“Reception”； 或	12.1.1
7.1.2.2	場地“Court”。 負方得餘下的選擇。	

7.2	正式熱身時段 OFFICIAL WARM-UP SESSION	
7.2.1	比賽之前，若能給球隊預先安排專用場地熱身，雙方共同使用球網進行6分鐘正式熱身；若未能預先安排場地，則雙方可獲10分鐘。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽：雙方有權在正式熱身時段共同使用球網進行10分鐘熱身。</i>	
7.2.2	若任何一方隊長要求先後使用球網正式熱身，則每隊可獲3或5分鐘。	7.2.1
7.2.3	若分先後正式熱身，首先發球的球隊先使用球網進行正式熱身。	7.1.2.1、7.2.2
7.3	球隊起始陣容 STARTING LINE-UP	
7.3.1	每隊必須經常保持有六名球員參加比賽。	6.4.3
	球隊的起始陣容象徵場上球員的輪轉次序。整局比賽均須保持此輪轉次序。	7.6
7.3.2	每局開賽前，教練須把該隊的起始陣容寫於出場位置表或電子裝置上，如有。經填妥及簽名的出場位置表，應交給第二裁判或記錄員 - 或用電子方法直接傳送給電子記錄員。	5.2.3.1、24.3.1、25.2.1.
7.3.3	未列入該局起始陣容的球員，為該局的替補球員“Substitutes”（自由球員除外）。	7.3.2、15.5
7.3.4	出場位置表一旦交予第二裁判或記錄員之後，除非經常規替補，否則不得更改。	15.2.2、15.5； D 11(5)
7.3.5	場上球員的位置與出場位置表不符時，依照下列方法處理：	24.3.1
7.3.5.1	開始一局比賽之前，發現場上球員的位置與出場位置表不符時，須按照出場位置表更正球員的位置而不用制裁；	7.3.2
7.3.5.2	開始一局比賽之前，發現場上有任何未註冊在出場位置表上的球員時，須按照出場位置表更正場上的陣容而不用制裁；	7.3.2
7.3.5.3	若教練希望維持沒有註冊在出場位置表上的球員在場上比賽，他須以相關手號請求常規替補，讓記錄員登記在記錄表上。 若在稍後時間發現場上球員的位置與出場位置表不符“Discrepancy”，犯規球隊的位置必須被更正。對隊既得的分數依然有效，並多得一分及發下一球；犯規隊在構成犯規時至犯規被發現其間所得的分數將作廢。	15.2.2；D 11(5)
7.3.5.4	若發現場上有未註冊在球隊成員名單的球員，對隊既得的分數依然有效，並得一分及發下一球。犯規隊在該名球員上場的一刻起，所得的分數（必要時為0比25）及／或局數將作廢；並須遞交新的出場位置表，及指派一名已註冊的球員上場，以取代未註冊的球員。	6.1.2、7.3.2

7.4	球員位置 POSITIONS	D 4
	發球員擊球的瞬間，每隊均須按照輪轉次序排列在己方球場上（發球員除外）。	7.6.1、8.1、12.4
7.4.1	球員的位置編號如下：	
7.4.1.1	沿近球網的三名球員為前排球員，其所佔位置為四號位（前排左）、三號位（前排中）及二號位（前排右）；	
7.4.1.2	其餘三名球員為後排球員，佔有五號位（後排左）、六號位（後排中）及一號位（後排右）。	
7.4.2	球員相關的位置：	
7.4.2.1	每一名後排球員必須較其相關的前排球員，位於距離中線較後的位置；	
7.4.2.2	前排和後排（同一排）的球員相關之左右位置，須按規則 7.4.1 所指明的位置排列。	
7.4.3	球員的位置是取決於其接觸地面的足部之位置：	D 4
7.4.3.1	每一名前排球員必須至少有部分足部，較其相關之後排球員的足部更靠近中線；	1.3.3
7.4.3.2	每一名右邊（左邊）球員必須至少有部分足部，較其同排中間之球員的足部更靠近右邊（左邊）邊線。	1.3.2
7.4.4	發球員擊球後，球員可以在己方球場及無障礙區周圍移動及佔有任何位置。	
7.5	位置犯規 POSITIONAL FAULT	D 4、D 11(13)
7.5.1	發球員擊球的瞬間，若任何球員不在其正確位置為位置犯規。當一名球員經非法替補進場並且比賽恢復，此乃因非法替補而成的位置犯規。	7.3、7.4、15.9
7.5.2	若發球員於執行發球時構成發球犯規，發球員的犯規應是在位置犯規之前被判罰。	12.4、12.7.1
7.5.3	若發球在擊球之後成為失誤，應判位置犯規。	12.7.2
7.5.4	位置犯規的後果如下：	
7.5.4.1	對隊得一分並發下一球；	6.1.3
7.5.4.2	更正球員的位置。	7.3、7.4
7.6	輪轉 ROTATION	
7.6.1	輪轉次序由球隊每局的起始陣容而定，並控制發球次序及球員位置。	7.3.1、7.4.1、12.2
7.6.2	當接發球隊可發下一球，該隊球員應以順時針方向輪轉一個位置：二號位球員輪轉到一號位並發球，一號位球員輪轉到六號位，如此類推。	12.2.2.2

7.7	輪轉犯規 ROTATIONAL FAULT	D 11(13)
7.7.1	當不按照輪轉次序來發球，即為輪轉犯規，其後果順序如下：	7.6.1、12
7.7.1.1	記錄員透過蜂鳴器停止比賽；對隊得一分並發下一球； 如完成一球後才發現輪轉犯規，不須考慮該一球結果如何，只須判對隊得一分。	6.1.3
7.7.1.2	更正犯規隊的輪轉次序。	7.6.1
7.7.2	記錄員須判定何時出現犯規，同時須取消犯規隊於犯規期間所得的全部分數；對方既得的分數依然有效。 若無法判定是何時構成犯規，則不用取消分數，只判對隊得一分並發下一球。	25.2.2.2 6.1.3

第四節 比賽動作 PLAYING ACTIONS

8	比賽情況 STATES OF PLAY	
8.1	進行比賽 BALL IN PLAY	
	第一裁判授權發球，發球擊球的瞬間開始比賽。	12、12.3
8.2	中止比賽 BALL OUT OF PLAY	
	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。	
8.3	界內球 BALL IN	D 11(14)、D 12(1)
	當球觸及地面時的任何一刻觸及球場——包括界線在內，為界內球。	1.1、1.3.2
8.4	界外球 BALL OUT	
	下列情況為界外球：	
8.4.1	球觸及地面的所有部分完全在界線以外。	1.3.2； D 11(15)、D 12(2)
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。	D 11(15)、D 12(4)
8.4.3	球觸及標誌杆、網繩、網柱或標誌帶以外的球網。	2.3；D 3、D 5a、 D 11(15)、D 12(4)
8.4.4	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。	2.3；D 5a、D 5b、D 11(15)、D 12(4)
8.4.5	球完全越過網下空間。	23.3.2.3f； D 5a、D 11(22)
9	擊球 PLAYING THE BALL	
	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的球。	
9.1	隊際擊球 TEAM HITS	
	擊球“Hit”是指場上球員的任何與球之接觸。	14.4.1
	每隊有最多三次擊球的權利（附加攔網）把球擊回對方。若多用擊球次數，便構成「四次擊球」犯規“Four Hits”。	

9.1.1	連續擊球 “Consecutive Contacts” 一名球員不得連續擊球兩次。(規則 9.2.3、14.2 及 14.4.2 除外)	9.2.3、14.2、14.4.2
9.1.2	同時擊球 “Simultaneous Contacts” 兩名或三名球員可以同時觸球。	
9.1.2.1	當兩名(或三名)球員同時觸球,應計算為該隊擊球兩次(或三次)(攔網例外)。若他們同時到達,但只有一名球員觸球,則計算為一次擊球。倘球員發生碰撞,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觸球,而造成長時間與球接觸,比賽繼續。	9.1.2.2
9.1.3	輔助擊球 “Assisted Hit” 在比賽場區內,球員不得借隊友或任何外物輔助去擊球。 可是,球員可以阻止或拉回將構成犯規的隊友(如將觸網或越過中線等)。	1 1.3.3、11.4.4
9.2	擊球的特性 CHARACTERISTICS OF THE HIT	
9.2.1	球可觸及球員身體任何部位。	
9.2.2	球不得被捉持 “Catch” 及/或拋擲 “Throw”。它可反彈至任何方向。	9.3.3
9.2.3	球可觸及球員身體的多個部位,但必須是同一時間 “Simultaneously” 觸球。 以下情況例外:	
9.2.3.1	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;	14.1.1、14.2
9.2.3.2	球隊第一次擊球時,球可連續觸及球員身體的多個部位,但必須為單一擊球動作。	9.1、14.4.1
9.3	擊球犯規 FAULTS IN PLAYING THE BALL	
9.3.1	四次擊球:球隊把球擊回對方前,擊球四次。	9.1; D 11(18)
9.3.2	輔助擊球:在比賽場區內,球員借隊友或任何外物的輔助去擊球。	9.1.3
9.3.3	持球 “Catch”:球被捉持及/或拋擲,而非從擊球中反彈。	9.2.2; D 11(16)
9.3.4	連擊 “Double Contact”:球員連續擊球二次,或球連續觸及球員身體多個部位。	9.2.3; D 11(17)

10	球近球網 BALL AT THE NET	
10.1	球越過球網 BALL CROSSING THE NET	
10.1.1	球必須由球網上方的有效穿越空間“Crossing Space”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：	2.4、10.2；D 5a
10.1.1.1	下至球網的網頂；	2.2
10.1.1.2	兩側至兩根標誌杆及其假想延長線；	2.4
10.1.1.3	上至天花板。	
10.1.2	球完全或部分地由外圍空間“External Space”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；D 5b
10.1.2.1	球員未觸及對方球場；	11.2.2
10.1.2.2	回擊時，球須再次完全或部分地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。	11.4.4；D 5b
10.1.3	當球由網下空間飛向對方場地，比賽仍可繼續，直至球於網下完全越過球網的垂直平面。	23.3.2.3f； D 5a、D 11(22)
10.2	球觸及球網 BALL TOUCHING THE NET	
	球越過球網時可以觸及球網。	10.1.1
10.3	球入球網 BALL IN THE NET	
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 PLAYER AT THE NET	
11.1	越過球網 REACHING BEYOND THE NET	
11.1.1	攔網時，攔網球員可以越過球網到對區觸球，但不得在對方擊球前或擊球的同時干擾對方比賽。	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 PENETRATION UNDER THE NET	
11.2.1	准許由網下侵入對方的空間，但不可干擾對方作賽。	
11.2.2	越過中線，侵入對方場地：	1.3.3、11.2.2.1； D 11(22)
11.2.2.1	准許單（雙）足觸及對方場地，但侵入對方場地的單（雙）足，須仍有一部分與中線接觸或在中線的正上方；	1.3.3；D 11(22)
11.2.2.2	准許足部以上的任何身體部位觸及對方球場，但不可干擾對方比賽。	1.3.3、11.2.2.1； D 11(22)
11.2.3	球員可以在比賽中止時進入對方球場。	8.2
11.2.4	球員可以進入對方的無障礙區，但不得干擾對方比賽。	
11.3	觸網 CONTACT WITH THE NET	
11.3.1	球員在擊球動作中觸及標誌杆內的球網，構成犯規。 擊球動作包括（但不限於）起跳、擊球（試圖）及安全着地，並可準備一個新的個動作。	11.4.4、23.3.2.3c、 24.3.2.3；D 3
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。	D 3
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 PLAYER'S FAULTS AT THE NET	
11.4.1	球員於對方進行攻擊性擊球之前或同時，在對方空間觸及球或對方球員。	11.1.1；D 11(20)
11.4.2	球員在網下侵入對方空間而干擾對方比賽。	11.2.1
11.4.3	球員的單（雙）足完全進入對方場地。	11.2.2.2； D 11(22)
11.4.4	球員干擾對方比賽是指（但不限於）： <ul style="list-style-type: none"> - 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穩定作用物件； - 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。 <p>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。</p> <p>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）。</p>	11.3.1 D 11(19)

12	發球 SERVICE	
	發球是指由後排右的球員在發球區內，使球進入比賽的動作。	1.4.2、8.1、12.4.1
12.1	每局的首次發球 FIRST SERVICE IN A SET	
12.1.1	由擲毫決定第一局及決勝局（第五局）首次發球的隊伍。	6.3.2、7.1
12.1.2	其他各局由先前一局不是首次發球的隊伍先發球。	
12.2	發球次序 SERVICE ORDER	
12.2.1	球員必須依照登記於球員出場位置表的次序發球。	7.3.1、7.3.2
12.2.2	每局第一次發球之後，決定球員發球的方法如下：	12.1
12.2.2.1	當發球隊贏得該球，原先發球的球員（或其替補）繼續發球；	6.1.3、15.5
12.2.2.2	當接發球隊贏得該球，該隊可發下一球，且須於發球前輪轉位置。前排右球員移動到後排右並發球。	6.1.3、7.6.2
12.3	授權發球 AUTHORIZATION OF THE SERVICE	
	第一裁判檢查雙方球隊均已準備作賽，同時發球員已擁有比賽球後授權發球。	12；D 11(1)
12.4	執行發球 EXECUTION OF THE SERVICE	
12.4.1	球被拋起或離手（雙手）後，可用單手或手臂的任何部分擊出。	D 11(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	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。 發球員擊球後，可以踏入或着地於發球區以外或球場內。	1.4.2、27.2.1.4； D 11(22)、D 12(4)
12.4.4	發球員須在第一裁判鳴笛授權發球後的八秒鐘內擊球。	12.3；D 11(11)
12.4.5	第一裁判鳴笛前所執行的球，應取消及重新發球。	12.3
12.5	遮擋 SCREENING	D 6、D 11(12)
12.5.1	發球隊的球員不得以個人或集體遮擋方式，阻礙對方注視發球員和球的飛越路線。	12.5.2
12.5.2	發球時，若發球隊的一名球員或一組球員揮動手臂、跳起、側向移動，或以集體站位的方式，掩護了發球員和球直至飛越網頂的路線，即為遮擋。	12.4；D 6

12.6	發球時的犯規 FAULTS MADE DURING THE SERVICE	
12.6.1	發球犯規 即使對方位置犯規，下列犯規仍可導致換邊發球。發球員：	12.2.2.2、12.7.1
12.6.1.1	違反發球次序。	12.2
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 當正確地發球後，若出現下列情況仍可視為犯規（除非是對隊球員位置犯規）：	12.4、12.7.2
12.6.2.1	球觸及發球隊的球員，或未通過有效穿越空間越過球網的垂直平面。	8.4.4、8.4.5、10.1.1； D 11(19)
12.6.2.2	球成為界外球。	8.4；D 11(15)
12.6.2.3	球飛越遮擋。	12.5；D 11(12)
12.7	發球犯規與位置犯規 SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS	
12.7.1	若發球員構成發球犯規（不正確地發球、輪轉錯誤等）的同時對方是位置犯規，應判發球犯規。	7.5.1、7.5.2、12.6.1
12.7.2	反之，如果是正確地執行發球，但發球隨後成為犯規（成為界外球、飛越遮擋等），應判位置犯規在先。	7.5.3、12.6.2
13	攻擊性擊球 ATTACK HIT	
13.1	攻擊性擊球的特性 CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT	12、14.1.1
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	當進行攻擊性擊球，准許用手指尖虛攻“Tipping”，但動作須清脆俐落及不得捉持或拋擲。	9.2.2
13.1.3	完成攻擊性擊球是指球已完全越過球網的垂直平面，或被對方球員觸及。	
13.2	攻擊性擊球的限制 RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT	
13.2.1	一名前排球員可對任何高度的球完成攻擊性擊球，但觸球時須在己方的比賽空間內。（規則 13.2.4 及 13.3.6 除外）	7.4.1.1
13.2.2	一名後排球員可以在前場區的後方，對任何高度的球完成攻擊性擊球：	1.4.1、7.4.1.2、

		19.3.1.2 ; D 8
13.2.2.1	球員起跳時，單足（雙足）不得觸及或越過攻擊線；	1.3.4
13.2.2.2	球員擊球後，可以在前場區內着地。	1.4.1
13.2.3	如果在觸球的瞬間，球有部分是低於網頂，後排球員也可以在前場區完成攻擊性擊球。	1.4.1、7.4.1.2 ; D 8
13.2.4	接發球方不得對完全高於網頂並在前場區內的發球，完成攻擊性擊球。	1.4.1
13.3	攻擊性擊球犯規 FAULTS OF THE ATTACK HIT	
13.3.1	球員在對隊的比賽空間內擊球。	13.2.1 ; D 11(20)
13.3.2	球員擊球出界。	8.4 ; D 11(15)
13.3.3	後排球員在前場區完成攻擊性擊球，且擊球的瞬間，球是完全高於網頂。	1.4.1、7.4.1.2、 13.2.3 ; D 11(21)
13.3.4	球員於對方發球時完成攻擊性擊球，且擊球的瞬間，球是在前場區及完全高於網頂。	1.4.1、13.2.4 ; D 11(21)
13.3.5	自由球員完成攻擊性擊球，且擊球的瞬間，球是完全高於網頂。	19.3.1.2、23.3.2.3d ; D 11(21)
13.3.6	球員完成攻擊性擊球，且擊球的瞬間，球是完全高於網頂，及該球乃由自由球員在己方前場區內以上手手指傳出。	1.4.1、19.3.1.4、 23.3.2.3e ; D 11(21)
14	攔網 BLOCK	
14.1	攔網 BLOCKING	
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；不須理會球與身體接觸時的高度。 只有前排球員可以完成攔網，但觸球時必須有部分身體高於網頂。	7.4.1.1
14.1.2	試圖攔網 “Block Attempt” 試圖攔網是指沒有觸及球的攔網動作。	
14.1.3	完成攔網 “Completed Block” 當球被攔網球員觸及，便是完成攔網。	D 7
14.1.4	集體攔網 “Collective Block” 集體攔網是指兩名或三名球員彼此靠近進行攔網。當其中一名球員觸及球，便是完成集體攔網。	
14.2	攔網觸球 BLOCK CONTACT	
	一名或多名攔網球員可以在一個動作中連續（迅速及連貫地）觸球。	9.1.1、9.2.3

14.3	於對方空間內攔網 BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE	
	攔網時，攔網球員可以將手或手臂伸過球網，但不可干擾對方比賽。因此，對方實施攻擊性擊球後，球員才可越過球網觸球。	13.1.1
14.4	攔網與隊際擊球 BLOCK AND TEAM HITS	
14.4.1	攔網觸球不計算為隊際擊球。因此，攔網觸球後，該隊仍有三次擊球的權利將球擊回對區。	9.1、14.4.2
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。	14.4.1
14.5	攔截發球 BLOCKING THE SERVICE	
	禁止攔截對方的發球。	12；D 11(12)
14.6	攔網犯規 BLOCKING FAULTS	
14.6.1	攔網球員在對方空間並於對方攻擊性擊球之前或同時觸球。	14.3；D 11(20)
14.6.2	一名後排球員或自由球員完成攔網或參與完成攔網。	14.1、14.5、19.3.1.3； D 11(12)
14.6.3	攔截對方的發球。	14.5；D 11(12)
14.6.4	攔網後球出界。	8.4
14.6.5	於標誌杆以外攔截在對方空間的球。	
14.6.6	自由球員試圖攔網或集體攔網。	14.1.1、19.3.1.3

第五節 比賽間斷、延誤與局間休止

INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS

15	<p>比賽間斷 INTERRUPTIONS</p> <p>比賽間斷是指介乎完成一球後和第一裁判鳴笛示意下一發球前的時間。</p> <p>常規比賽間斷“Regular Game Interruptions”是指暫停“Time-Outs”與替補“Substitutions”。</p>	6.1.3、8.1、8.2、15.4、15.5、24.2.6
15.1	<p>常規比賽間斷的次數</p> <p>NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS</p> <p>每隊在一局中各有最多兩次暫停及六次替補。</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽之成年組賽事：國際排聯可能因應贊助、市場推廣及轉播要求減少至一次暫停及/或一次技術暫停。</i></p>	6.2、15.4、15.5
15.2	<p>連續的常規比賽間斷</p> <p>SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS</p>	
15.2.1	<p>同一次比賽間斷中，球隊可以請求一次或兩次暫停，及一次替補。</p>	15.4、15.5
15.2.2	<p>一支球隊在同一次比賽間斷中不得連續請求兩次替補；但同一次替補中，一隊可以同時替補兩名或更多的球員。</p>	15.5、15.6.1
15.2.3	<p>同一球隊的兩次替補請求之間，必須已完成一球比賽。 (除非因受傷或驅逐出場/取消資格而被迫替補(15.5.2, 15.7, 15.8))</p>	6.1.3、15.5
15.3	<p>請求常規比賽間斷</p> <p>REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS</p>	
15.3.1	<p>只有教練可以請求常規比賽間斷；若教練不能執行職務，則由競賽隊長提出請求。</p>	5.1.2、5.2、5.3.2、15
15.3.2	<p>一局開賽前可以請求替補，及應登記為該局的常規替補。</p>	7.3.4

15.4	暫停及技術暫停 TECHNICAL TIME-OUTS	
15.4.1	暫停的請求，須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。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽：須使用蜂鳴器後以手號請求暫停。</i>	6.1.3、8.2、12.3； D 11(4) D 11(4)
15.4.2	<i>國際排聯級、世界級與正規比賽：在第一至四局中，每局有兩次附加的「技術暫停」，每次 60 秒。當領先一隊的得分到達 8 分及 16 分時自動施行。</i>	26.2.2.3
15.4.3	決勝局（第五局）沒有「技術暫停」，每隊可請求兩次時限為 30 秒的暫停。	15.1
15.4.4	暫停期間（包括技術暫停），場上的球員必須回到接近該隊球隊席的無障礙區。	D 1a
15.5	替補 SUBSTITUTION	
15.5.1	替補是指一名球員（自由球員或其替換的球員除外），由記錄員登記後，上場並取代另一球員的位置，而被替補的該名球員須於此刻退場。	19.3.2.1；D 11(5)
15.5.2	場上球員受傷而須進行替補時，教練（或競賽隊長）須出示相關手號。	5.1.2.3、5.2.3.3、8.2、 12.3；D 11(5)
15.6	替補的限制 LIMITATION OF SUBSTITUTIONS	
15.6.1	一名起始陣容的球員，每局可以退場一次，及按照本來的位置再上場一次。	7.3.1
15.6.2	一名替補球員每局僅可上場一次，替補起始陣容中的任何一名球員，他也只可被其替補的球員所替補。	7.3.1
15.7	例外替補 EXCEPTIONAL SUBSTITUTION	
	<p>球員因受傷或不適（自由球員除外）而不能繼續比賽，必須先進行合法替補。</p> <p>如果不可能進行合法替補，可進行例外替補而不受規則 15.6 所限制。</p> <p>例外替補是指當球員受傷或不適，任何不在場上比賽的球員（除自由球員／次選自由球員或被其替換的球員），可替補該名受傷或不適球員。</p> <p>被例外替補的受傷或不適球員，不得再參與該場的餘下比賽。</p> <p>無論如何，例外替補都不計算為常規替補；但須登記在記錄表的替補次數總和內。</p>	15.6、19.4.3

15.8	<p>驅逐出場或取消資格的替補</p> <p>SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION</p> <p>被驅逐出場或取消資格的球員，必須即時進行合法替補；否則判該球隊未能完成比賽。</p>	6.4.3、7.3.1、15.6、21.3.2、21.3.3；D 11(5)
15.9	<p>非法替補 ILLEGAL SUBSTITUTION</p>	
15.9.1	<p>若替補超出規則 15.6 的限制（規則 15.7 的情況除外），或牽涉未註冊的球員，即為非法替補。</p>	
15.9.2	<p>恢復比賽後才發現一隊已造成非法替補，依下列程序逐一處理：</p>	8.1、15.6
15.9.2.1	<p>對隊得一分並發下一球；</p>	6.1.3
15.9.2.2	<p>必須更正該次替補；</p>	
15.9.2.3	<p>取消該球隊在犯規期間所得的分數；對方既得的分數依然有效。</p>	
15.10	<p>替補程序 SUBSTITUTION PROCEDURE</p>	
15.10.1	<p>替補必須在替補區內進行。</p>	1.4.3；D 1b
15.10.2	<p>替補所需的時間只限於在記錄表上登記替補，及讓球員上場及退場。</p>	15.10、24.2.6、25.2.2.3
15.10.3a	<p>當替補球員在比賽間斷中進入替補區，並準備好比賽，便視為確實的替補請求。</p> <p>除非請求替補受傷的球員，或於一局開賽前提出替補請求，否則教練無須以手號表示。</p>	
15.10.3b	<p>若替補球員未準備好比賽，則不允許該次替補，並判處該隊「延誤比賽」。</p>	16.2；D 9
15.10.3c	<p>記錄員按響蜂鳴器或第二裁判鳴笛，確認並宣佈“Acknowledge and Announce”替補的請求。第二裁判授權球員進行替補。</p> <p><i>國際排聯級、世界級與正規比賽：使用號碼牌以使替補流暢進行(包括：電子裝置使用中)。</i></p>	24.2.6
15.10.4	<p>若一隊打算同時替補多名球員，所有替補球員必須同時進入替補區，方視為同一次的替補請求。如此，替補必須相繼進行，即一對替補後接着另一對。</p> <p>若當中有非法替補，合法的替補可進行，而非法替補則應拒絕並判該隊「延誤比賽」。</p>	1.4.3、15.2.2

15.11	不正當請求 IMPROPER REQUESTS	
15.11.1	以下均為不正當地請求常規比賽間斷：	15
15.11.1.1	當比賽進行中，或於鳴笛發球的同時或之後；	12.3
15.11.1.2	由一名非授權的球隊成員提出；	5.1.2.3、5.2.3.3
15.11.1.3	同一次比賽間斷中，先前請求替補的同一球隊，再次請求替補(即：在完成一球之前)，除非場上球員受傷或不適；	15.2.2、15.2.3、16.1、25.2.2.6
15.11.1.4	用完法定的暫停及替補次數後。	15.1
15.11.2	一場比賽中，球隊第一次提出不正當請求，若沒有影響或延誤比賽，應予拒絕，但須登記在記錄表上而無其他後果。	16.1、25.2.2.6
15.11.3	一場比賽中，同一球隊重複不正當請求，便構成「延誤比賽」。	16.1.4；D 11(25)
16	延誤比賽 GAME DELAYS	
16.1	延誤比賽的種類 TYPES OF DELAYS	
	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。	15.10.2
16.1.2	指示恢復比賽後，延長比賽間斷。	15
16.1.3	請求非法替補。	15.9
16.1.4	重複不正當請求。	15.11.3
16.1.5	球隊成員延誤比賽。	
		D 9
16.2	延誤制裁 DELAY SANCTIONS	
16.2.1	「延誤警告」“Delay Warning”及「延誤處罰」“Delay Penalty”均為對球隊的制裁。	
16.2.1.1	延誤制裁保持整場比賽有效；	6.3
16.2.1.2	所有延誤制裁必須登記在記錄表上。	25.2.2.6
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」。	4.1.1；D 11(25)
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」；對隊得一分並發下一球。	6.1.3；D 11(25)
16.2.4	一局之前或局與局之間的延誤制裁，在隨後的一局比賽執行。	18.1

17	例外的比賽間斷 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	
17.1	受傷或不適 INJURY/ILLNESS	8.1
17.1.1	若比賽進行中發生嚴重的意外，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。	6.1.3
17.1.2	若受傷或不適的球員不能作合法或例外替補，應給予該球員 3 分鐘復原時間“Recovery Time”；一場比賽中，同一球員只可有一次的復原時間。 若該球員未能繼續比賽，則判其球隊未能完成比賽。	15.6、15.7、24.2.8 6.4.3、7.3.1
17.2	外來干擾 EXTERNAL INTERFERENCE 當比賽受到外來干擾，應停止比賽及重賽該球。	6.1.3；D 11(23)
17.3	比賽間斷的延長 PROLONGED INTERRUPTIONS	
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“Control Committee”（如當時有），須決定如何恢復比賽。	23.2.3
17.3.2	發生一次或多次比賽間斷，而總共不超過四小時：	17.3.1
17.3.2.1	若在同一球場恢復比賽，應以比賽間斷時該局相同的分數、球員（除被驅逐出場或取消資格的球員）及其位置，正常地繼續進行比賽。已完成的局，分數保留；	1、7.3
17.3.2.2	若在其他球場恢復比賽，比賽間斷時未完成的局取消，並按照該局開始時相同的球員及起始陣容（除被驅逐出場或取消資格的球員）重新比賽。所有已登記的制裁，及已完成局的分數，則保留。	7.3、21.4.1；D 9
17.3.3	發生一次或多次比賽間斷，而總共超過四小時，則重新開始整場比賽。	
18	局間休止與交換場地 INTERVALS AND CHANGE OF COURTS	
18.1	局間休止 INTERVALS 局間休止是指局與局之間的時間。所有局間休止時限為 3 分鐘。 這段時間內，球隊須交換場地，及記錄員應登記球隊的起始陣容在記錄表上。 經賽會要求，第二局與第三局之間的休止時間可延長至 10 分鐘。	4.2.4 7.3.2、18.2、25.2.1.2

18.2	交換場地 CHANGE OF COURTS	D 11(3)
18.2.1	每局比賽後，球隊交換場地比賽；決勝局例外。	7.1
18.2.2	決勝局中，當領先一隊到達 8 分時，應立即交換場地，並應保持相同的球員位置。 若領先一隊到達 8 分時並未交換場地，則於發現錯誤時立即交換場地。雙方的分數不變。	6.3.2、7.4.1、25.2.2.5

第六節 自由球員 THE LIBERO PLAYER

19	自由球員 THE LIBERO PLAYER	
19.1	指派自由球員 DESIGNATION OF THE LIBERO	5
19.1.1	每隊可於記錄表球員名單中指派最多兩名專責防守的「自由球員」。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽之成年組賽事：如於記錄表球員名單中有超過十二名球員登記，強制規定球隊必須有兩名自由球員在名單中。</i>	4.1.1
19.1.2	所有自由球員必須登記在記錄表上的特定位置中。	5.2.2、25.2.1.1、26.2.1.
19.1.3	場上的自由球員為「作賽自由球員」“Acting Libero”。若有另一名自由球員，他為「次選自由球員」“Second Libero”。 無論何時，場上只可有一名自由球員。	
19.2	裝備 EQUIPMENT	4.3
	自由球員的制服（或受重新委派的自由球員的外套或背心），主色必須與同隊隊員明顯不同，並呈鮮明對比。 自由球員的制服必須有球衣號碼。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽：受重新委派的自由球員之球衣，儘可能與原自由球員的顏色及款式相同，但應保留其球衣號碼。</i>	
19.3	自由球員相關的行為 ACTIONS INVOLVING THE LIBERO	
19.3.1	比賽動作：	
19.3.1.1	自由球員可替換任何後排球員。	7.4.1.2
19.3.1.2	他受限為後排球員；且不得於任何位置（包括球場及無障礙區）完成攻擊性擊球——若擊球的瞬間，球是完全高於網頂。	13.2.2、13.2.3、13.3.5
19.3.1.3	他不得發球、攔網或試圖攔網。	12.4.1、14.6.2、 14.6.6；D 11(12)
19.3.1.4	自由球員在己方前場區或其延伸位置用上手手指傳球後，當該球完全高於網頂，其他球員不得完成攻擊性擊球。 若自由球員在前場區或其延伸位置以外的地方做同一動作，則其他球員可以無限制地進行攻擊性擊球。	1.4.1、13.3.6、 23.3.2.3d, e；D 1b
19.3.2	自由球員的替換 “Libero Replacements”	
19.3.2.1	自由球員的替換不算是替補。 替換不限次數，但兩次替換之間必須完成一球比賽。（除非因處罰 “Penalty” 而導致自由球員輪轉到四號位，或作賽自由球員不能繼續比賽 “Unable To Play” 而未有完成一球比賽。）	6.1.3、15.5

19.3.2.2	後排球員可替換任何一名自由球員，或被他們替換。 作賽自由球員只可以被該位置先前替換過的球員或次選自由球員替換。	
19.3.2.3	每局開始時，經第二裁判檢查起始陣容及授權替換後，自由球員才可進行替換。	7.3.2、12.1
19.3.2.4	其後的替換，只可在死球後及第一裁判鳴笛授權發球前進行。	8.2、12.3
19.3.2.5	鳴笛授權發球後、發球擊球前其間進行的替換應予允許；不過，必須於該球結束後提示競賽隊長此乃不當程序，再犯將受延誤制裁。	12.3、12.4；D 9
19.3.2.6	隨後的延誤替換，必須立即中止比賽及施以延誤制裁。該延誤制裁的程度將決定發下一球的球隊。	16.2；D 9
19.3.2.7	自由球員及所替換的球員，只可由「自由球員替換區」上場或退場。	1.4.4；D 1b
19.3.2.8	自由球員替換，須登記在「自由球員管制表」（若有使用）或電子記錄表上。	26.2.2.1、26.2.2.2
19.3.2.9	自由球員非法替換（包括但不限於）： - 兩次自由球員替換中，未有完成一球比賽； - 自由球員被非該位置的球員或次選自由球員所替換 自由球員非法替換的後果，與非法替補相同。 若於發球前得悉自由球員非法替換，裁判員須立即更正，及判處該隊「延誤比賽」。 若發球後才得悉自由球員非法替換，後果與非法替補相同。	6.1.3 15.9 15.9 D 9 15.9
19.4	重新指派自由球員 RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO	
19.4.1	自由球員受傷或不適、被驅逐離場或取消資格，即不能繼續比賽。 當教練或競賽隊長（如教練不在場）以任何理由，聲稱自由球員不能繼續比賽“Declare Unable To Play”。	21.3.2、21.3.3；D 9 5.1.2.1、5.2.1
19.4.2	球隊有一名自由球員：	
19.4.2.1	若球隊只剩一名自由球員能比賽（另一名自由球員根據規則 19.4.1 而不能繼續比賽），或記錄表上只註冊了一名自由球員，當該名自由球員不能或聲稱不能繼續比賽，教練或競賽隊長（如教練不在場）可重新指派當時不在場上的任何球員（被替換的球員除外），在該場的餘下比賽為新的自由球員。	19.4、19.4.1
19.4.2.2	若作賽自由球員不能繼續比賽，可由被替換的球員替換，或立即由重新指派的自由球員替換，但原有的自由球員，將不可繼續參與該場比賽。 若自由球員於場外聲稱不能繼續比賽，亦可重新指派自由球員，但聲稱不能繼續比賽的自由球員，將不可繼續參與該場比賽。	
19.4.2.3	教練或競賽隊長（如教練不在場）請求重新指派時，必須通知第二裁判。	5.1.2.1、5.2.1
19.4.2.4	若重新指派的自由球員不能或聲稱不能繼續比賽，可以再次重新指派自由球員。	19.4.1
19.4.2.5	教練可以委派隊長為自由球員，但隊長自此須放棄所有職權。	5.1.2、19.4.1

19.4.2.6	重新指派自由球員時，須在記錄表的備註欄及「自由球員管制表」（或電子記錄表）上登記受重新指派的球員號碼。	25.2.2.7、26.2.2.1
19.4.3	球隊有兩名自由球員：	
19.4.3.1	若球隊於記錄表上註冊了兩名自由球員，但其中一名不能繼續比賽，該隊有權以一名自由球員作賽。	4.1.1、19.1.1
	除非餘下的自由球員亦不能繼續比賽，否則不允許該隊重新指派另一自由球員。	19.4
19.5	小結 SUMMARY	
19.5.1	若自由球員被驅逐離場或取消資格，他可以被次選自由球員直接替換。但若球隊只有一名自由球員，該隊有權重新指派另一自由球員。	19.4、21.3.2、21.3.3

第七節 參賽者的行為 PARTICIPANTS' CONDUCT

20	行為要求 REQUIREMENTS OF CONDUCT	
20.1	運動家精神的行為 SPORTSMANLIKE CONDUCT	
20.1.1	參賽者必須熟讀及遵守《排球比賽規則》。	
20.1.2	參賽者必須以運動家精神“Sportsmanlike Conduct”來接受判決，不得與裁判員爭論。 如有疑問，只可經由競賽隊長要求澄清。	5.1.2.1
20.1.3	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。	
20.2	公平競賽 FAIR PLAY	
20.2.1	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尊重及有禮貌的態度。	
20.2.2	比賽進行時，球隊成員之間可以互相溝通。	5.2.3.4
21	不正當行為及其制裁 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS	
21.1	輕微的不正當行為 MINOR MISCONDUCT	
	違犯輕微的不正當行為可不制裁。第一裁判有責任防止球隊達致受制裁的層面。 可分為兩個層面： 層面一：通過競賽隊長發出口頭警告“Verbal Warning”； 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。此警告須登記在記錄表上，但沒有即時後果。	5.1.2、21.3 D 9、D 11(6a)
21.2	不正當行為導致的制裁 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS	
	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
21.2.1	粗野行為“Rude Conduct”：違反良好態度或道德原則的任何行為。	
21.2.2	冒犯行為“Offensive Conduct”：中傷的或侮辱的言語或手勢，或表示輕蔑的行為。	
21.2.3	侵犯行為“Aggression”：攻擊、挑釁或恐嚇的行為。	

21.3	制裁尺度 SANCTION SCALE	D 9
	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記錄表上的有：處罰、驅逐出場及取消資格。	21.2、25.2.2.6
21.3.1	處罰 “Penalty”	D 11(6b)
	任何球隊成員在一場比賽中，第一次違犯粗野行為時，判對隊得一分並發下一球。	4.1.1、21.2.1
21.3.2	驅逐出場 “Expulsion”	D 11(7)
21.3.2.1	被判罰「驅逐出場」的球隊成員，不得參與該局餘下的比賽，並須坐在處罰範圍內而沒有其他的後果。	1.4.6、4.1.1、5.2.1、5.3.2；D 1a、D 1b
	若被驅逐出場的球員在場上，則必須馬上進行合法替補。	
	被驅逐出場的教練於該局喪失參與比賽的權利，並須坐於處罰範圍內。	5.2.3.3
21.3.2.2	球隊成員第一次違犯冒犯行為，判罰「驅逐出場」而沒有其他的後果。	4.1.1、21.2.2
21.3.2.3	一場比賽中，同一球隊成員第二次違犯粗野行為，判罰「驅逐出場」而沒有其他的後果。	4.1.1、21.2.1
21.3.3	取消資格 “Disqualification”	D 11(8)
21.3.3.1	被判罰「取消資格」的球隊成員，並須在該場的餘下比賽中，離開比賽的管制範圍而沒有其他的後果。	4.1.1；D 1a
	若被取消資格的球員在場上，則必須馬上進行合法替補。	
21.3.3.2	球隊成員第一次違犯侵犯行為，判罰「取消資格」而沒有其他的後果。	21.2.3
21.3.3.3	一場比賽中，同一球隊成員第二次違犯冒犯行為，判罰「取消資格」而沒有其他的後果。	4.1.1、21.2.2
21.3.3.4	一場比賽中，同一球隊成員第三次違犯粗野行為，判罰「取消資格」而沒有其他的後果。	4.1.1、21.2.1
21.4	不正當行為制裁的應用	
	APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS	
21.4.1	所有不正當行為的制裁是個人制裁，全場比賽均保持有效，及須登記在記錄表上。	21.3、25.2.2.6
21.4.2	同一球隊成員在同一場比賽中重複違犯不正當行為，將漸進地受制裁(球隊成員接連違犯不正當行為時，將每次受到更嚴重的制裁)。	4.1.1、21.2、21.3；D 9
21.4.3	由於冒犯行為或侵犯行為而被判罰驅逐離場或取消資格，無須事前給予任何制裁。	21.2、21.3

21.5	局前與局間的不正當行為	
	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS	
	局前及局間發生的任何不正當行為，依照規則 21.3 給予制裁及於隨後的一局比賽執行。	18.1、21.2、21.3
21.6	不正當行為的小結及制裁卡的應用 SUMMARY OF MISCONDUCT	D 11(6A、6B、7、8)
	AND CARDS USED	
	警 告：非制裁——階段一：口頭警告／階段二：黃卡	21.1
	處 罰：制裁——紅卡	21.3.1
	驅逐出場：制裁——紅卡 + 黃卡（單手持雙卡）	21.3.2
	取消資格：制裁——紅卡 + 黃卡（雙手各持一卡）	21.3.3

第二部分

第二章 裁判員、其職責及正式手號

THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS

第八節 裁判員 REFEREES

22	裁判團隊及執法程序 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES	
22.1	裁判團隊的組成 COMPOSITION	
	一場比賽的裁判團由下列工作人員組成：	
	- 第一裁判 “First Referee”	23
	- 第二裁判 “Second Referee”	24
	- 記錄員 “Scorer”	25
	- 四名（二名）司線員 “Line Judges”	27
	其位置如圖 10 所示。	
	<i>國際排聯級、世界級與正規比賽：必須有一名助理記錄員。</i>	26
22.2	執法程序 PROCEDURES	
22.2.1	比賽進行時，只有第一及第二裁判可以鳴笛：	
22.2.1.1	第一裁判發出發球訊號，開始比賽。	6.1.3、12.3；D 11(1)
22.2.1.2	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。	
22.2.2	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。	5.1.2、8.2
22.2.3	裁判員鳴笛表示該球比賽已完成之後，他應立刻用正式手號指出：	22.2.1.2、28.1
22.2.3.1	若由第一裁判鳴笛示意犯規時，他依序指出：	
	a) 發球的球隊；	12.2.2；D 11(2)
	b) 犯規的種類；	
	c) 犯規的球員（若有需要）。	
22.2.3.2	若由第二裁判鳴笛示意犯規時，他依序指出：	
	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。	12.2.2
	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。	D 11(2)

22.2.3.3	若後排球員或自由球員觸犯攻擊性擊球犯規或攔網犯規，兩位裁判員依照規則 22.2.3.1 及 22.2.3.2 指出。	12.2.2、13.3.3、13.3.5 19.3.1.2、23.3.2.3d, e D 11(21)
22.2.3.4	若雙方犯規，第一及第二裁判依序指出：	
	a) 犯規種類；	17.3；D 11(23)
	b) 犯規的球員（若有需要）； 第一裁判指出發球的球隊。	12.2.2；D 11(2)
23	第一裁判 1ST REFEREE	
23.1	位置 LOCATION	
	第一裁判於記錄員對面的球網一端，站在裁判台上執行職務。他的視線須高於網頂約 50 厘米。	D 1a、D 1b、D 10
23.2	職權 AUTHORITY	
23.2.1	第一裁判由始至終指揮全場比賽，他的權力高過裁判團隊的所有成員及球隊成員。 比賽中，他作最終的判決。若認為其他工作人員的判決有誤時，他有權否決其判決。 他甚至可以更換不能勝任其職責的工作人員。	4.1.1、6.3
23.2.2	他同時控制撿球員“Ball Retrievers”、場地擦拭員“Floor Wipers”及拖把擦地員“Moppers”的工作。	3.3
23.2.3	他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。	
23.2.4	他不應允許他人討論其判決。 除非競賽隊長請求時，基於其判決，說明有關規則的應用或詮釋。	20.1.2 5.1.2.1
	若競賽隊長對解釋表示異議並選擇提出正式抗議，他須即時申明保留於賽後記錄抗議的權利。第一裁判須授予競賽隊長此權利。	5.1.2.1、5.1.3.2、 25.2.3.2
23.2.5	比賽前及比賽中，第一裁判負責決定比賽場區的器材及條件，是否符合比賽的要求。	第一節、23.3.1.1
23.3	職責 RESPONSIBILITIES	
23.3.1	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。	第一節、23.2.5
23.3.1.2	為隊長主持擲毫。	7.1
23.3.1.3	控制正式熱身。	7.2
23.3.2	比賽進行時，他有權：	

23.3.2.1	對球隊施予警告。	21.1
23.3.2.2	制裁不正當行為及延誤比賽。	16.2、21.2；D 9、D 11(6a、6b、7、8、25)
23.3.2.3	決定：	
	a) 發球員犯規及發球隊位置犯規，包括遮擋；	7.5、12.4、12.5、12.7.1；D 4、D 6、D 11(12、13、22)
	b) 比賽中的擊球犯規；	9.3；D 11(16、17)
	c) 球網以上的犯規，及攻擊方為主的觸網犯規；	11.3.1、11.4.1、11.4.4；D 11(20)
	d) 自由球員及後排球員的攻擊性擊球犯規；	13.3.3、13.3.5、24.3.2.4；D 8、D 11(21)
	e) 球員完成攻擊性擊球，且擊球的瞬間，球是完全高於網頂，及該球乃由自由球員於己方前場區內以上手手指傳出；	1.4.1、13.3.6、24.3.2.4；D 11(21)
	f) 球完全越過網下空間；	8.4.5、24.3.2.7；D 5a、D 11(22)
	g) 後排球員完成攔網，或自由球員試圖攔網；	14.6.2、14.6.6；D 11(12)
	h) 球完全或部分地由有效穿越空間以外越過球網進入對方的球場或觸及他/她一方的標誌杆；	D11(15)
	i) 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。	D11(15)
23.3.3	比賽結束後，他檢查記錄表並於其上簽名。	24.3.3、25.2.3.3
24	第二裁判 2 ND REFEREE	
24.1	位置 LOCATION	
	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。	D 1a、D 1b、D 10
24.2	職權 AUTHORITY	
24.2.1	第二裁判是第一裁判的助手，但也有自行裁決的範圍。 當第一裁判不能繼續工作，第二裁判可以取代他。	24.3
24.2.2	他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。	24.3

24.2.3	他控制記錄員的工作。	25.2、26.2
24.2.4	他監察球隊席上的隊員，及向第一裁判報告其不正當的行為。	4.2.1
24.2.5	他監管熱身範圍內的球員。	4.2.3
24.2.6	他授權常規比賽間斷，控制其時限及拒絕不正當請求。	15、15.11、25.2.2.3
24.2.7	他控制每隊使用暫停及替補的次數，及向第一裁判及相關教練報告第二次暫停，與第五、第六次替補。	15.1、25.2.2.3
24.2.8	當球員受傷，他授權例外替補或給予三分鐘復原時間。	15.7、17.1.2
24.2.9	他檢查地板的狀況——主要在前場區。他亦在比賽進行時，檢查比賽球是否仍然符合規則的規定。	1.2.1、3
24.2.10	他監察處罰範圍內的球隊成員，及向第一裁判報告其不正當行為。 <i>國際排聯級、世界級與正規比賽：由後備裁判“Reserve Referee”執行規則 24.2.5 及 24.2.10 的工作。</i>	1.4.6、21.3.2
24.3	職責 RESPONSIBILITIES	
24.3.1	每局開始、決勝局交換場地及有需要時，第二裁判檢查場上球員的實際位置是否與出場位置表相符合。	5.2.3.1、7.3.2、7.3.5、18.2.2
24.3.2	比賽進行時，他判決、鳴笛及用手號表示：	
24.3.2.1	侵入對方場地，及由網下侵入對方空間；	1.3.3、11.2； D 5、D 11(22)
24.3.2.2	接發球隊位置犯規；	7.5；D 4、D 11(13)
24.3.2.3	攔網方為主的觸網犯規，和觸及他一邊的標誌杆；	11.3.1
24.3.2.4	後排球員完成攔網或自由球員試圖攔網；或後排球員或自由球員的攻擊性擊球犯規；	13.3.3、14.6.2、14.6.6、 23.3.2.3d, e, g；D 8、D 11(12、21)
24.3.2.5	球觸及場外物；	8.4.2、8.4.3； D 11(15)
24.3.2.6	球觸及地面，而第一裁判未能察看；	8.3
24.3.2.7	球完全或部分地經有效穿越空間以外進入對方球場，或觸及在他一邊的標誌杆。	8.4.3、8.4.4；D 5a、D 5b、D 11(15)
24.3.2.8	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	D11(15)
24.3.3	比賽結束後，他檢查記錄表並於其上簽名。	23.3.3、25.2.3.3
25	記錄員 SCORER	
25.1	位置 LOCATION	
	記錄員坐在第一裁判對面的記錄檯，面對着第一裁判執行其職務。	D 1a、D 1b、D 10

25.2 職責 RESPONSIBILITIES

他根據規則填寫記錄表，並與第二裁判合作。

他基於職責，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。

25.2.1 每場及每局比賽開始前，記錄員應：

25.2.1.1 登記比賽及球隊的資料，包括自由球員的姓名及號碼，並根據應有的程序取得隊長及教練的簽名；

4.1、5.1.1、5.2.2、
7.3.2、19.1.2、19.4.2.6

25.2.1.2 根據出場位置表登記各隊的起始陣容(或檢查由電字傳送的資料)

5.2.3.1、7.3.2

若不能準時獲得出場位置表，應立刻通知第二裁判。

5.2.3.1

25.2.2 比賽進行中，記錄員應：

25.2.2.1 登記得分；

6.1

25.2.2.2 核實各隊的發球次序，及在發球擊球後立即向裁判員指出犯規；

12.2

25.2.2.3 有權使用蜂鳴器確認並宣佈替補的請求，核實球員的號碼，及登記替補和暫停，並通知第二裁判；

15.1、15.4.1、
15.10.3c、24.2.6、
24.2.7

25.2.2.4 把違規的常規比賽間斷請求通知裁判員；

15.11

25.2.2.5 每局結束，及決勝局到達8分交換場地時通知裁判員；

6.2、15.4.1、18.2.2

25.2.2.6 登記任何不正當行為的警告、制裁及不正當請求；

15.11.3、16.2、21.3

25.2.2.7 依照第二裁判的指示記錄其他事項，如：例外替補、復原時間、延長比賽間斷、外來干擾、重新委派自由球員等；

15.7、17.1.2、17.2、
17.3、19.4

25.2.2.8 控制局間的休止時間。

18.1

25.2.3 比賽結束時，記錄員應：

25.2.3.1 登記最後的比賽結果；

6.3

25.2.3.2 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／競賽隊長將抗議事件陳述於記錄表上；

5.1.2.1、5.1.3.2、23.2.4

25.2.3.3 在記錄表上自行簽署後，取得雙方隊長及裁判員的簽名。

5.1.3.1、23.3.3、24.3.3

26 助理記錄員 ASSISTANT SCORER

26.1 位置 LOCATION

22.1；D 1A、
D 1B、D 10

助理記錄員坐在記錄檯，於記錄員旁執行其職務。

26.2	職責 RESPONSIBILITIES	19.3
	他記錄自由球員的替換。	
	他協助處理記錄員的行政工作。	
	當記錄員不能繼續工作，助理記錄員取代記錄員。	
26.2.1	每場及每局比賽開始前，助理記錄員應：	
26.2.1.1	準備「自由球員管制表」“Libero Control Sheet”；	
26.2.1.2	準備後備記錄表。	
26.2.2	比賽進行時，助理記錄員應：	
26.2.2.1	記錄自由球員替換或重新指派自由球員的細節；	19.3.1.1、19.4
26.2.2.2	以蜂鳴器通知裁判員自由球員替換的犯規；	19.3.2
26.2.2.3	啟動及停止技術暫停的計時；	15.4.1
26.2.2.4	操作記錄檯上的手動記分板；	
26.2.2.5	檢查記分板是否正確；	25.2.2.1
26.2.2.6	有需要時，更新後備記錄表並給予記錄員。	25.2.1.1
26.2.3	比賽結束時，助理記錄員應：	
26.2.3.1	在「自由球員管制表」上簽署及送呈檢查；	
26.2.3.2	在記錄表上簽署。	
	<i>國際排聯級、世界級與正規比賽使用電子記錄表時：助理記錄員連同記錄員報知替補及辨識自由球員的替換。</i>	
27	司線員 LINE JUDGES	
27.1	位置 LOCATION	
	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。	D 1a、D 1b、D 10
	他們各自控制在其一邊的端線及邊線。	
	<i>國際排聯級、世界級與正規比賽：必須有四名司線員。</i>	
	<i>他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。</i>	D 10
27.2	職責 RESPONSIBILITIES	
27.2.1	司線員用旗（40 × 40 厘米）示意：	D 12
27.2.1.1	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；D 12(1、2)
27.2.1.2	球觸及接球隊後出界；	8.4；D 12(3)

27.2.1.3	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； D 5a、D 12(4)
27.2.1.4	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； D 12(4)
27.2.1.5	發球員踏界犯規；	12.4.3
27.2.1.6	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； D 3、D 12(4)
27.2.1.7	球於有效穿越空間以外進入對方場內，或觸及標誌杆。	10.1.1； D 5a、D 12(4)
27.2.2	經第一裁判要求，司線員必須重複其旗號。	
28	正式訊號 OFFICIAL SIGNALS	
28.1	裁判員手號 HAND SIGNALS	D 11
	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。	
28.2	司線員旗號 FLAG SIGNALS	D 12
	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。	

