



Hong Kong  
Roundnet Association



## 2019 Spikeball Roundnet Sport Rules

### 2019 圓網球運動規則

#### 目錄

第 1 章	器材及場地 .....	2
第 2 章	參加者.....	3
第 3 章	球例 .....	4
第 5 章	發球 .....	7
第 6 章	打球 .....	8
第 8 章	阻擋 .....	11
第 10 章	參加者行為 .....	12
第 11 章	作出表示及處理意見分歧 .....	13
第 13 章	觀察員及責任 .....	14

此規則書翻譯自美國 Spikeball Roundnet Association  
的《2019 Spikeball Roundnet Association Rules》

This document is translated from '2019 Spikeball Roundnet Association Rules', published by  
Spikeball Roundnet Association

# 第 1 章 器材及場地

## 1.1 器材

1.1.1 官方比賽使用的標準器材為[A Spikeball™ Pro Set]。

1.1.2 圓網組件包括 5 條框邊及 5 個腳架，以及 1 個網。圓網組件直徑為 91.4cm，高度為 20.3cm。

1.1.3 網的彈性 – 網應由此至終保持同一彈性。球從離地 152.4cm 的高度掉下後，能從網中彈起大約 50.8cm 的高度 (由球底計算)。

1.1.4 球的充氣 – 球應充氣至圓周 30.5cm 的大小。可使用[A Spikeball™ Pro Set]提供的量度器，使球能在較輕的壓力下穿過該量度器。

## 1.2 場地

1.2.1 場地需求 – 圓網球所需的場地包括圓網位置、發球線及指定的比賽區域。每個區域的面積建議最少為 7.62 x 7.62 平方米，不設邊界。

1.2.2 發球線 – 當情況許可，應在場地劃上一個圓形的發球線，發球線與圓網的邊緣距離為 1.8m (即 6 英尺)，或是與圓網的中心距離約 2.3m。另外四個發球點須有明顯標示。在室內或其他不能劃線的地方，可使用貼紙取代發球線或發球點。

# 第2章 參加者

- 2.1 隊伍組成 – 一隊球隊包括兩位隊員。
- 2.2 球員裝備/衣著
  - 2.2.1 球員可以穿著運動釘鞋，一般運動鞋或赤腳（有一定風險）進行比賽。但不容許金屬釘鞋。
  - 2.2.2 球員可以穿戴眼鏡，但要注意穿戴眼鏡做運動的風險。
  - 2.2.3 球員可以穿著任何款式的球衣服，而不影響到他人安全，或造成任何不公平。
  - 2.2.4 球員可以穿上防護墊衣物（如護膝）以作保護。
  - 2.2.5 球員不得使用妨礙他人的裝備或衣物，或有助球的移動裝備或衣物。
  - 2.2.6 賽事大會保留拒絕配戴不恰當裝備或衣著球員之參賽權利。
- 2.3 香港圓網球總會視乎實際活動情況，保留更改隊伍名稱、隊徽、球衣款式或隊服的權利。

# 第3章 球例

- 3.1 得分制 – 圓網球是隊伍得分制的運動，發球隊伍或接球隊伍得分。隊伍於以下情況會得分：
  - 3.1.1 對方球隊不能合法地把球打回網上；
  - 3.1.2 對方球隊犯規失分；
  - 3.1.3 對方球隊發球違例兩次。
  
- 3.2 重置 (Replay) — 以下情況會重置分數 (即返回上一分)：
  - 3.2.1 隊伍不認同是一個合法進攻。
  - 3.2.2 隊伍不認同是一個犯規。
  - 3.2.3 發生某一項阻擋，詳情參閱第六章。
  - 3.2.4 有其他外在因素干擾 (如：球員、球、其他外來物件阻礙比賽)。
  - 3.2.5 當成功發球後出現重置，比賽會回到同一分數、同一球員位置及發球次序繼續比賽，發球隊員會以首次發球開始比賽。如隊伍不認同發球是合法而出現分數重置，比賽會回到同一分數、同一球員位置，及同一發球次序繼續比賽，同時計算為發球違例。
  
- 3.3 來回球 – 來回球是指由發球至失球期間的一連串來回拍打的過程。
  - 3.3.1 如果發球隊伍於來回球的過程中取勝，他們會得分並繼續發球。
  - 3.3.2 如果接球隊伍於來回球的過程中取勝，他們會得分並會於接下來發球。
  
- 3.4 局中取勝 – 比賽由最先得目標分數的隊伍取勝 (目標分數一般是 15 分或 21 分)。
  - 3.4.1 每局終結時，勝方的得分必須比負方的多於兩分或以上。例如 14-14 或 20-20 分時，比賽會繼續直至有兩分差距 (17-15 或 27-25 分)。
  - 3.4.2 決勝分 – 根據賽事大會自行決定，比賽可以加入「決勝分」，即是如果分數是平手時到指定一分數時，下一分會直接會取勝。例如，「決勝分」的分數為 25 分，如果雙方分數是 24 比 24 時，下一分便會分出勝負。「決勝分」球例需要於比賽開始前制定。
  
- 3.5 比賽取勝 – 比賽的勝利隊伍是於賽事中取得指定局數的勝利 (一般為兩局)。
  
- 3.6 喪失比賽資格 – 當隊伍於召集時不能比賽或拒絕比賽，大會有權判該球隊放棄比賽。

### 3.7 決定發球/接球隊伍

- 3.7.1 一局比賽 – 比賽開始前，每隊派一名球員進行包剪揀，勝方可選擇當發球/接球一方。
- 3.7.2 兩局比賽 – 在淘汰賽中，較高種子名次的隊伍可於第一局選擇發球/接球或位置，或讓對方選擇。發球/接球或位置會於第二局互換。
- 3.7.3 三局比賽 – 如果比賽去到三局，則每隊派一名球員進行包剪揀，勝方可選擇當第三局的發球/接球一方。

### 3.8 位置

- 3.8.1 四名球員在圍繞圓網的四個固定發球位置準備開始比賽，該四個位置相隔 90 角度，隊友彼此站於相鄰位置。所有球員的全身必須於距離圓網外 1.8m (即 6 英尺)開始比賽。
- 3.8.2 固定的發球位置應使用於比賽期間。一般情況下，發球位置是平衡及垂直於場地的東面。如情況許可，發球位置會有明顯標示。
- 3.8.3 比賽開始前，發球隊伍會決定他們的位置及表示誰會發球。當發球隊伍決定好位置，然後接球隊伍走到他們的位置。
- 3.8.4 接球隊員位於發球隊員的 180 角度位置。當發球隊員準備發球時，接球隊員可以自己調節自己的位置而不限距離。
- 3.8.5 只有固定的接球隊員可迎接發球。
- 3.8.6 其餘兩名球員只可於發球者在發球時把球擊出後任意走動。
- 3.8.7 如果發球隊伍得分，發球隊員與隊友互換位置，由另一位對手迎接發球。
- 3.8.8 為公平起見，球員每 5 分向逆時鐘方向順移一個位置。
- 3.8.9 如任何非發球或非接球隊員於發球前踏出一步，他們會輸掉該分。在非發球隊員及非接球隊員於發球前作移動的情況下，最先移動的一方會輸掉該分。如果此違規是同一時間發生，則會重置該分數。

### 3.9 暫停

- 3.9.1 60 秒暫停 – 隊伍於每場比賽擁有一次 60 秒暫停。來回對打過程期間不得叫暫停。除了受傷暫停外，暫停亦不適用於第 1 次與第 2 次發球之間。隊伍不應離開比賽場區，並應在比賽開始前處理好體力補充及比賽裝備。
- 3.9.2 受傷暫停 – 當一名球員受傷時，每場比賽可容許一次上限為 5 分鐘的受傷暫停 (詳情參閱 3.13.1)。

### 3.10 分數之間的時間 – 分數之間不應間斷。當來回球完結後，應立即把球

拾回。當球被拾回並給予發球隊員後，發球隊伍站好位置、報出分數及擊出發球。球員應在 10 秒內完成拾球，故意拖延時間會被判「拖延比賽警告」，在警告後繼續有同樣違規行為，則視為犯規。

**3.11 局數之間的時間** – 每局之間有 3 分鐘小休，球員應留在比賽場區的附近。未能於小休過後準備比賽的隊伍會被判「拖延比賽警告」。如果球員未能於警告後的下一分鐘站好位置，對方隊伍會獲得一分，每多一分鐘則會再加一分。

**3.12 更換及調整器材** – 當圓網組件或比賽用球不再適用作比賽的情況下，比賽會暫停直至相關器材已作更換。更換器材後，比賽會於早前的同一分數、球員位置、發球順序及比賽情況 (例如：第一與第二發球、餘下的暫停、判罰/警告等)。如果圓網組件離開了原來位置，或改變了狀態 (即組件的腳架向內摺疊，網脫出了組件上的勾等)，必須把它調整至原來的位置及狀態，方可繼續比賽。

### **3.13 異常阻礙**

**3.13.1 受傷** – 當發生受傷，比賽會停止。受傷的球員會接受治療 (如有提供)，他們會有 5 分鐘的時間回到比賽。如果球員未能於 5 分鐘後回到比賽，該隊伍必須放棄此局。如果球員在回到比賽後再次受傷，他們必須於一分鐘後回到比賽，或者被定為放棄此局。在比賽期間再有任何受傷是多於 15 秒，受傷的球員會被迫放棄此局。

**3.13.2 外來的干擾** – 當有外來干擾阻止比賽進行時，比賽會暫停。當回復比賽後，分數會以早前的同一分數、球員位置、發球順序及比賽情況 (例如：第一與第二發球、餘下的暫停、判罰/警告等)繼續比賽。

# 第 4 章 發球

- 4.1 第一發球 – 最先發球的隊伍是兩隊球員以包剪揲來決定。在淘汰賽制中，較高種子的隊伍可於第一局選擇發球/接球或位置，或讓對方選擇 (參閱 3.7)。
  
- 4.2 發球順序
  - 4.2.1 最初發球的隊伍需決定哪一位球員來發球。該名球員會一直發球直至接球隊伍得分。
  - 4.2.2 當接球隊伍得分時，他們會獲得發球權，並選擇由哪一位球員進行發球。隨後在每次轉換發球權時，隊友之間需交替進行發球。四位球員的發球次序會於餘下的比賽繼續進行。
  - 4.2.3 新一局的發球次序 – 4.2.1 及 4.2.2 的過程會於同一局發生，因此在不同局數中無需保持同一發球次序。
  
- 4.3 發球位置 – 如果發球隊伍得分，發球隊員會與隊友互換位置，由另一位對手迎接發球。
  
- 4.4 發球的要點
  - 4.4.1 發球隊員擊出發球時，他全身所有部位及球都必須在 1.8m 的發球線外。
  - 4.4.2 發球前，發球隊員必須站好。
  - 4.4.3 發球隊員最少一隻腳必須站於一點及保持觸地，直至把發球擊出。
  - 4.4.4 發球隊員可於任何方向踏出一步。此動作是基於一重心腳，當非重心腳落地時，該腳必須保持一個接觸點。
  - 4.4.5 發球前，發球隊員需把球向上拋起至離手約 10cm。
  - 4.4.6 發球必須是擊出，不可持球、帶球或拋球。
  - 4.4.7 擊出發球的力量不限，短發球是容許的。
  - 4.4.8 發球的高度不能高於接球隊員在站直時雙手伸直舉高的位置 (參閱 4.6.9)。而發球的角度則沒有限制。
  
- 4.5 執行發球
  - 4.5.1 發球隊員必須以圓中心及站在正確的位置 (參閱 3.8.2)。進行發球動作前，發球隊員需向接球隊員報出分數，報出的分數是以發球隊伍的分數為先，接球隊伍的為後，並作一小停頓，以確保接球隊員認同分數，及準備比賽。

- 4.5.1.1 如果發球隊員沒有報出分數，接球隊伍可以在他們第二次碰球前，要求重置分數。(註：規則的精神是確保在分數開始前，另一隊是準備好，而且處理好任何分數不一致的情況。)
- 4.5.2 如果發球隊員觸犯發球違例 (參閱 4.6)，發球隊伍可有多一次機會擊出合法的發球。
  - 4.5.2.1 如果發球隊員觸犯發球違例，任何一位接球隊伍的球員都可於隊伍的第二次碰球前，或改變控球權前表示「違例」。然後發球隊員可獲第二次發球。如果出現第二次發球違例，接球隊伍會得一分。
  - 4.5.2.2 接球隊伍可選擇繼續比賽 (除了 4.6.10-4.6.14 外)。除非有球員或觀察員表示違例，否則比賽是可以繼續。接球隊伍是沒有限定或要求說任何字句來表示繼續比賽。

#### 4.6 發球失誤

- 4.6.1 在向上拋球的高度不足離手 10cm 時，把發球擊出。
- 4.6.2 球從 1.8m 的發球線內擊出。
- 4.6.3 發球隊員在擊出發球前，任何身體部位接觸 1.8m 發球線內的地上。如發球隊員以單腳於空中的方式擊出發球，此腳必須在進一步移動前接觸離網 1.8m 以外的地上。任何與發球線的接觸是判定為犯規。
- 4.6.4 發球隊員並非以重心腳保持一個接觸點。
- 4.6.5 當發球隊員踏出一步時，非重心腳並非保持一個接觸點。
- 4.6.6 當球擊在接近網框的位置，而沒有接觸網框時，球的軌跡會改變 (即是口袋球 Pocket)。  
*例外：如果球擊中近發球者一邊的網中，通常會叫作近網，球會彈起特別低，以及沒有改善方向。此情況是合法的發球。*
- 4.6.7 發球直接擊中圓網的框或腳架上。
- 4.6.8 發球擊在網上後，隨即滾動到框上及彈起 (即是滾球 roll-up)。
- 4.6.9 接球隊員於站直時，發球高於接球隊員伸直舉高手的位置。如果發球是擊中接球隊員伸直舉高的手掌，這是容許的。如果發球是擊手接球隊員伸直舉高的手指頭，則是太高。
- 4.6.10 球完全擊不中圓網。
- 4.6.11 球擊在圓網組件底部。
- 4.6.12 球在網上多次彈起，或彈起接著擊中圓網再落地。
- 4.6.13 發球後，第一個觸球隊員為發球隊伍 (即是發球擊中隊友)。
- 4.6.14 拋球後沒有把球擊出。然後球著地、把球接住或搖晃、以及沒有把球拋起都是發球失誤。



# 第5章 擊球 (Playing the ball)

- 5.1 比賽 – 比賽是由發球者把球擊出開始，直至以下其中一項情況發生：
  - 5.1.1 出現發球違例，或接球隊伍或觀察員作出表示。
  - 5.1.2 出現犯規，或任何隊伍或觀察員表示犯規。
  
- 5.2 擊球
  - 5.2.1 擊球是球員與球的任何接觸。
  - 5.2.2 隊伍最多有三次隊友交替的擊球的權利，並把球打回圓網。如果多過三次，則隊伍觸犯「四次擊球」的犯規及輸掉一分。
  - 5.2.3 連續接觸 – 一位球員不能連續擊球兩次。例外：參見 5.3.5。
  - 5.2.4 同時間的接觸 – 如果隊友同時間觸球，會計算兩次擊球。假如他們尚未使用全部的三次擊球，則任可一位球員可作下一次碰球。
  
- 5.3 擊球的特性
  - 5.3.1 可用身體任何一部分接觸球。
  - 5.3.2 球必須是明顯擊出，並非持球、帶球或拋球。
  - 5.3.3 球員不能以雙手擊球。例外：參見 5.3.4 及 5.3.5。
  - 5.3.4 球隊在第一次擊球的控制上，球可以觸碰不同身體部位，前提是要同時地觸碰。
  - 5.3.5 球隊在第一次擊球的控制上，球可以連續接觸不同身體部位，前提是該連續接觸是發生於同一動作中。不過，球員不可用同一隻手連續觸球 (即是手掌至手指)，目的是減少帶球。
  
- 5.4 犯規的擊球
  - 5.4.1 四次擊球 – 在把球打回網之前，隊伍擊球多於三次。
  - 5.4.2 非擊球 – 球被提起、接下來或拋出。
  - 5.4.3 雙手擊球 – 一名球員同時使用雙手來擊球。例外：參見 5.3.4。
  - 5.4.4 兩次觸球 – 一名球員連續兩次擊球，或球連續接觸他/她的身體不同位置。例外：參見 5.3.5。
  
- 5.5 擊球在網上
  - 5.5.1 違法擊球在網上 – 當球被打回到網時，以下情況進攻球隊會失分：
    - 5.5.1.1 球觸碰到地上任何一點。
    - 5.5.1.2 球直接第一下觸碰到圓網架的框或腳上。
    - 5.5.1.3 球在網上多次彈起，或彈起接著擊中圓網再落地。
    - 5.5.1.4 球持續在圓網上向前滾動。

- 5.5.2 口袋球 (Pocket)– 在來回球期間，任何進攻擊球落在接近網框的位置，而沒有接觸網框 (即是 Pocket) ，令球的軌跡改變是合法的。  
(註：不適用於發球。)
- 5.5.3 滾球 (Roll-up)– 在來回球期間，強力的擊球使球完擊落網，隨後滾起至網框再落地 (即是滾球 Roll-up)是合法的。  
(註：不適用於發球。)
- 5.5.4 改變控球權
- 5.5.4.1 當球離開網時，控球權會改變。兩隊都不可以在球與網接觸時去擊球。
- 5.5.5 其他擊球導致的犯規，都會被判失分。
- 5.5.5.1 一名防守球員試圖不按順序去擊球。
- 5.5.5.2 一名進攻球員把球擊到網中，隨後碰到自己或自己的隊友。
- 5.5.5.3 一名球員在球與網接觸時去擊球。
- 5.6 與網架的接觸 – 在對打期間，球員任何與圓網組件的接觸 (網框、網腳或網) ，犯規的球員都會被判為「觸碰圓網 (Set Contact)」使隊伍失分。

# 第6章 阻擋

阻擋是指在任何情況下，如果球員的位置阻礙對方球隊安全地打球。  
請記住：球員安全至上。

6.1 防守者阻礙進攻 – 防守球員必須盡力地避免妨礙進攻球隊控球或打球。如果有一防守球員的位置是阻礙了可製造的進攻，被妨礙的球員可表示「阻擋 / Hinder」。在犯規發生時應該立即呼叫受阻，及立即停止比賽。

6.1.1 可避免的阻擋 – 如果妨礙是無必要，而進攻球員能明顯地用球，進攻隊伍則會得分。

*例如：防守隊伍在網前伸手阻礙擊球，防止進攻球員揮手。*

*例如：擊球手在接近網時揮手擊球，被防守球員接觸並受妨礙。*

6.1.2 無法避免的阻擋 – 如果防守球員在合法的防守位置，沒有足夠時間避免妨礙時，分數會重置 (Replay)，儘管進攻球員能明顯地用球。受阻的隊伍可以選擇發球或接球，以保持發球順序的循環，而所有發球失誤都會重置。

*例如：球員正在擊球時，突然出現一近距離範圍的身體阻礙。*

6.1.3 在沒有能明顯地用球的情況下，任何阻擋都會被判為分數重置。無論誰發球都會再次重新進行發球，而所有發球違例都會重置。

6.2 防守球員在球的路徑上 – 在控球期間 (或在網上)，當球觸碰到防守球員，令本來的進攻受到阻礙，這是阻擋。會視乎情況將分數會重置，或進攻隊伍得分。

6.3 進攻阻礙了防守 – 阻擋亦會發生於進攻球員身上，但一般較少出現。受影響的球員可表示「阻擋 / Hinder」。在犯規發生時應該立即呼叫受阻。進球的阻擋是判為分數重置。

*例如：非碰球的進攻球員觸碰到防守球員，令防守受阻。*

*例如：進攻球員於擊球後跌進防守球員。*

*例如：完成二傳後，二傳的球員限制了防守者的移動。*

# 第7章 參加者行為

## 7.1 具運動員風範的行為

7.1.1 參加者必須知道並遵守官方規則。

7.1.2 參加者必須誠實地比賽，球員公平競技是首要。球員需知道他們犯下任何規則時，都有責任去主動承認。

7.1.3 參加者必須盡顯運動員風範去接受觀察員的判決。而不與他們爭執。當出現猶豫或混亂的情況，便可能要作澄清。

7.1.4 參加者必須避免以行動或態度去影響觀察員的判決。

7.2 公平競技 – 參加者必須表現出尊重及有禮貌地競技的精神，不單只對待觀察員，還有對手、隊友、觀眾及大會工作人員。

7.3 行為不端 – 球員向觀察員，還有對手、隊友、觀眾及大會工作人員作不恰當的行為可按冒犯的嚴重性分為三類：

7.3.1 無禮行為 – 違反良好舉止或道德原則的行為。

7.3.2 冒犯行為 – 誹謗性或侮辱性的言語、手勢或任何表達蔑視的行為。

7.3.3 侵犯行為 – 實際的身體攻擊、侵犯性或威脅性的行為。

## 7.4 行為不端的處分等級

7.4.1 警告 – 觀察員或賽事負責人會在以下情況向球員給予警告：

7.4.1.1 當球員首次作出無禮的行為時。

7.4.2 處罰 – 觀察員或賽事負責人會在以下情況處罰隊伍一分：

7.4.2.1 當同一球員在同一比賽中作出第二次無禮的行為；

7.4.2.2 當球員首次作出冒犯行為。

7.4.3 取消資格 – 觀察員或賽事負責人會在以下情況取消球員參賽資格：

7.4.3.1 同一球員在同一比賽中作出第二次無禮的行為；

7.4.3.2 球員在比賽中作出第二次冒犯的行為；

7.4.3.3 球員在比賽中作出身體攻擊、侵犯性或威脅性的行為。

7.5 賽前或比賽之間的行為不端 – 在比賽開始前、比賽之間或比賽之後發生的不當的行為，都會按 7.4 的方式處分，以及應用於下一場比賽。如賽事工作人員察覺不到此不當的行為，有關人士可向賽事負責人報告。當一名球員接受「處罰」等級的處分時，他在隨後的比賽也不再獲得警告，並由「處罰」等級開始作處分。

# 第 8 章 作出裁決及處理意見分歧

- 8.1 裁決發球違例 – 參閱 4.5.2.1。
- 8.2 擊球及打球犯規 – 必須於擊球犯規 (例如直接擊中網框) 或打球犯規 (例如接觸到圓網組件)發生後即時作出表示，以及比賽應要暫停。
- 8.3 裁決阻擋 – 必須於阻擋發生後即時作出表示，以及比賽應要暫停。
- 8.4 意見分歧 – 如果隊伍間無法定義擊球、發球或作出的表示是否合法 (當觀察員不在場)，他們必須重置該分。隊友之間不必共識去處理此意見分歧。如在討論後，三位球員達成共識，而第四位球員的依然反對，分數亦會重置。

# 第9章 觀察員及責任

觀察員的職責是透過處理爭執、確保球員遵守規則，以及推動體育精神來促進圓網球比賽能順利完成。即使觀察員職責是主動處理多個問題，但公平競技及體育精神的責任仍然保留在球員身上。

9.1 主動裁決 (Active Calls) – 當觀察員看見以下任何犯規時，他們有義務去停止比賽及作正確的行動。

9.1.1 腳違例

9.1.2 跨越發球線

9.1.3 拋發球犯規

9.1.4 觸網犯規

9.1.5 觸球犯規 – 舉球、帶球、持球、連擊等。

9.1.6 發球順序轉換錯誤

9.1.7 分數錯誤

9.1.8 時間犯規 (局數之間、分數之間及暫停的時間)

9.1.9 球員行為不端

9.1.10 當隊員認為觀察員錯過了犯規時，球員容許自行作裁決。如果觀察員反對，他們便會輸掉這一分。這項規定是鼓勵球員表現比賽精神及運動員的風範。球員亦可以主動決定來反對他們自己。

1.1 被動裁決 (Passive Calls) – 被動裁決是由球員提出的，如果球員之間不能達成共識，他們可以讓觀察員來作出裁決。當由觀察員作決定時，觀察員的決定是最後裁決。如果觀察員未能作最終的裁決，則會重置分數。

9.2 註：所有非主動決定 (Non-Active Calls)，球員應在找觀察員之前，自行嘗試解決彼此之間的問題。觀察員不應介入決定，直至球員來問觀察員的意見。

9.3 不作裁決 – 如果隊伍在違規後繼續比賽，他們不可讓觀察員來作裁決。

9.4 一位觀察員 – 當使用一位觀察員的情況下，這觀察員需站於發球隊員的旁邊，能夠清楚看到潛在的腳犯規或越線犯規。

9.5 兩位觀察員 – 當使用兩位觀察員的情況下，他們應站在彼此的對面。站於發球隊員旁邊的觀察員的首要專注點在於觀察腳犯規或拋發球犯規。站於接球隊員旁邊的觀察員首要專注點在於觀察口袋球 (Pocket) 及高度的犯規。

- 9.6 三位觀察員 – 當使用三位觀察員的情況下，第一位觀察員會站於發球隊員的旁邊，他的首要專注點在於觀察腳犯規。第二位觀察員會站於接球隊員的後方旁邊，他的首要專注點在於觀察口袋球 (Pocket)及高度的犯規。第三位觀察員則站於發球隊員的另一旁邊，以能夠清楚看到越線犯規及拋發球犯規。
- 9.7 四位觀察員 – 當使用四位觀察員的情況下，第一位觀察員會站於發球隊員的旁邊，他的首要專注點在於觀察腳犯規。第二位觀察員會站於接球隊員的後方旁邊，他的首要專注點在於觀察口袋球 (Pocket)及高度的犯規。第三位觀察員則站於發球隊員的另一旁邊，以能夠清楚看到越線犯規及拋發球犯規。第四位觀察員會站於接球隊員的另一旁邊。
- 9.8 首席觀察員 – 當使用多名觀察員時，在比賽開始前，其中可名觀察員應被選為首席觀察員。首席觀察員應是最有經驗的一位。首席觀察員協助作出最終裁決，以及實行球員行為不端的處分。
- 9.9 作裁決
- 9.9.1 當觀眾員被問到要作出判決時，觀察員一起討論，決定誰的觀點是最好，並由有最好觀點的觀察員來作出裁決。
- 9.9.2 如觀察員有等同良好的觀點但意見出現分歧時，首席觀察員應作最終裁決。
- 9.9.3 在大家都有良好觀點的情況下，如大部分的觀察員同意，但首席觀察員卻不同意，最終是由首席觀察員來作出裁決。
- 9.9.4 如果沒有觀察員有良好的觀點，則可以重置該分數。
- 9.10 例子
- 9.10.1 對打期間，兩隊其中一位球員跑到彼此當中，繼而產生碰撞後，Team A 無法把球打回網上。Team A 表示被 Team B 阻擋。Team B 並不認為阻擋發生。Team B 問觀察員的裁決。如觀察員表示阻擋，分數會重置；如果觀察員表示沒有阻擋發生，Team B 會取得該分。
- 9.10.2 第一發球飛過 Team A 球員的手，Team A 表示發球過高，但 Team B 並不認為發球過高。Team B 問觀察員的裁決。如果觀察員表示發球過高，Team B 會有一次發球違例及獲得第二次發球嘗試；如果觀察員表示沒有發球過高，則 Team B 會取得該分。
- 9.10.3 Team A 認為 Team B 可能擊中網框後，他們選擇繼續比賽，而最後 Team A 輸掉該分。Team A 表示因有可能是中框的擊球，所以應該是重置分數。Team A 問觀察員的裁決，觀察員陳述他們不能作出決定，是基於犯規是發生於分數中間，則 Team B 會取得該分。