



公會槌球隊成立了

聯誼委員會主委 程正孚

為因應10/19由公會主辦的電信盃全國槌球錦標賽，自籌備與歷經4/17的理監事會議的決議通過，公會總會的槌球隊成立了，公會槌球隊，由李金池理事長擔任領隊，張文信監事會召集人擔任副領隊，聯誼委員會主委程正孚任經理，一區副主委陳淑慧任財務總管，槌球隊細分AB二隊，比賽時讓大家有機會下場，練習時可對抗相互比賽！A隊由一區副主委陳炳煌擔任隊長，B隊由常務理事陳冠嘉擔任隊長。

經槌球教練的第一次講習，指導，模擬賽，讓大家信心十足且興緻高昂，並訂定每週

五傍晚為練習日，練習地點為台北松山的觀山河濱槌球場，非常歡迎有興趣者一起加入，也非常歡迎各地區委員會能成立槌球隊，來相互切磋球技與聯誼，特別感謝第七屆江辰雄理事長對公會槌球運動是出錢出力的催生，盡心盡力的推廣。

槌球是木球跟高爾夫球的混血兒，個人技術是高爾夫球推桿與撞球概念的綜合體，戰術是籃球與躲避球的全隊團體戰，不僅規則簡單、輕鬆有趣，而且可以激發腦力、促進身心健康，是時下最經濟實惠、不分男女老少的新運動。如下介紹：

槌球的起源

槌球運動源於法國，當時稱為槌球(Croquet)，傳到英國以後大為風行，民國36年12月傳入日本北海道，經過鈴木和仲先生的改良和精簡，而成為風靡日本的槌球運動(Gateball)。

鈴木和仲先生的將槌球做了下列的改良與精簡：如每隊由六人至八人改為五人，球門也由六個精簡為三個；場地的規格由長二十公尺、寬十五公尺，最大為長二十五公尺、寬二十公尺，而成為風靡日本的槌球運動(Gateball)。

槌球的由來

當初引進槌球運動的鈴木和仲先生，原只希望用這種輕柔的運動來教導小孩子，使日本從戰敗後的黑暗時代挽回光明的希望。想不到活動一推出，就受到許多人的讚許和喜愛，所以後來又以女子高中學生及公務員為推廣、獎勵的對象，結果一樣受到歡迎。

尤其是從未有機會享受運動樂趣的老年人，在參加過之後，更是愛不釋手，樂此不疲。據保守的估計，今日本已擁有七百萬的槌球人口，這種運動之受人喜愛就可見一斑了。

基本規則

1. 最少隊員為五名▶每一球隊設教練一名，隊員五至八名，教練不得兼任球員；若球隊無教練亦可，球員中選一名為隊長；如果對比賽的有關事項有疑問，隊長可以提出質問，但是不能干涉裁判的判定。
2. 隊員號碼為打擊順序▶比賽時，每對各派五名隊員出場，每一人都得穿著打擊順序號碼衣，號碼高10公分以上，標示於胸前及背後。
3. 先攻者為紅球，後攻者為白球▶比賽開始前，隊長以猜拳或擲銅板的方式，決定先攻、後攻的順序。先攻者使用單數的紅色球，後攻者使用雙數的白色球。打擊按照球面標示的號碼1、2…10之順序進行。
4. 君子之爭▶比賽前，雙方隊員相敬禮致意（比賽球員及候補球員皆參加）。
5. 首發十秒內要擊球▶主審宣佈「比賽開始」口令下達後，進場比賽的打者必須在十秒鐘內打擊或閃擊，否則以犯規論。
6. 以槌頭碰球▶必須用槌頭的平面打擊，凡是槌頭碰到球即算打擊完成，不可以再打，如果沒有碰到球，則可以再打一次。
7. 站立與球行平行▶打者必須手握球桿的上方，站立的方向要與球行進的方向平行。
8. 替補員只能替補一次▶替補球員退場後，在同一個比賽中不得再進場；未向裁判員申報替補而進場時，其打擊為無效打擊。
9. 保持球場淨空▶比賽進行時，除了兩位裁判及輪到打擊的打者以外，任何人不得進入球場內；其他球員則站在離自己球最近的外線之外等待。
10. 不得暫停▶球賽中，雙方均不得要求暫停。

得分的算法

從開球線開始，按反時針方向通過第一門得一分，第二門一分，第三門一分，球碰到終點柱得二分，個人的打擊即告結束。但是球一定要從球門的正方向通過，而且要完成通過才有效，如果一擊完全通過，則可以再打一次。

過球門的方式，可以一擊通過，也可以先打到球門前方最有利的位罝，分數次打過球門。不過，通過第一門時，一定要由開球線上一桿通過，否則得回到開球點重新再來。球通過球門以後，如果碰上別人的球而使自球滾出線外，則通過球門所得的成績照算，但不能再打一次，他人的球則被撞到那裡就照算。

如果他人的球阻礙通過球門的位罝上，可以要求裁判暫時移動他人的球，但打過以後要再還原原來的位罝。如果自己的球碰上別人的球，並因通過球門，則得分照算，不過自己的球如果滾出界外，則得分不算。

若時間結束，沒有球隊滿分時，總得分較多之球隊獲勝。兩隊同分，則以下列之順序決定順序：

- (1) 奪標球數多者為勝隊
- (2) 通過第3球門數多者為勝隊
- (3) 通過第2球門數多者為勝隊

若上項方法亦未能決定勝負時，則由比賽結束時進場之球員，依1號到10號之順序打擊通過第1球門，通過球門數多者為勝隊。

界外球

界外球就是指球體全部滾出球場內線以外而言。界外球要放在球出界的內線外十公分處，等輪到自己時，再打進球場，繼續比賽。

打擊界外球時，如果碰到場內的任何球為犯規再拿出界外，直接通過球門或碰到終點柱過門或奪標無效。每一場的比赛時間為三十分鐘。在時間終了時，以該次後攻者（雙數號）打擊過後才算結束。

判定勝負原則

在規定的三十分鐘之內，首先全隊奪標獲勝；如雙方都還沒有球員奪標，則以得分的多寡判定。如兩隊的得分相同時，以奪標球數的多寡決勝負；如果積分仍相同，則依照先通過3、2、1球門的次序決定優勝者。