陀螺竞赛规则

第一章 比 赛

**1 定义**

陀螺是一项两队在比赛场地上，从守方旋放陀螺开始，由攻方将自己的陀螺抛掷，击打守方陀螺，将守方陀螺击出比赛场区或比守方陀螺在比赛场区内旋转的时间更长的比赛项目。比赛只计攻方得分，以当场比赛的累计得分决定该场胜负，得分多的队为获胜队。

第二章 场地及器材

**2 比赛场地**

陀螺比赛在平整无障碍物的地面上进行。比赛场地包括比赛场区和无障碍区。

2.1 比赛场区为长20米、宽15米的长方形。场地线宽5厘米（以外沿计算），其四周应有2米以上的无障碍区。

2.2 预备区

2.2.1 守方预备区

在场地左边线距底线4.5米的无障碍区内，画一4米×2米的长方形区域为守方预备区。

2.2.2 攻方预备区

在进攻线左侧底线外无障碍区内画一4.5米×2米的长方形区域为攻方预备区。

2.3 死陀置放点

由底线中点并垂直于底线， 向场内6米处画一半径为5厘米的实心圆点，为死陀置放点。

2.4 旋放区

以死陀置放点中心为圆心，画一半径为0.75米的圆，为旋放区（可铺设橡胶垫）。

2.5 进攻线

2.5.1 以底线中点向两侧延伸 3 米所构成的线为男子进攻线。与男子进攻线同宽，平行向场内移1米设女子进攻线。

2.5.2 进攻线全长6米，线宽5厘米（以内沿计算）。

2.6 进攻区

2.6.1 以底线中点沿两侧3米处向场外各画一条与底线垂直的平行线，线长2米。比赛场区底线（以外沿计算）与两垂直线之间的区域为男子进攻区（以内沿计算）。

2.6.2 以女子进攻线两端点向场外方向各画一条与底线垂直的平行线，线长1米（同男子进攻区的两条垂直线相连）。进攻线与两垂直线之间的区域（含男子进攻区）为女子进攻区（以内沿计算）。

**3 比赛器材**

3.1 陀螺

3.1.1 比赛采用非金属平头陀螺。

3.1.2 陀螺不得上色，除锥尖可装置直径不超过0.8厘米的金属钉外，不得填充或装饰金属和其他材料。

3.1.3 陀螺直径为9～10厘米，高度（含钉高度）为10～12厘米，陀螺圆柱体高度5～6厘米，圆柱体的丈量从陀螺的顶部平面至锥体的交界处，重量800～900克。

3.2 鞭

3.2.1 鞭由鞭绳、鞭杆组成。

3.2.2 鞭绳不得用金属材料制作，其粗细不限，鞭绳长度男子为6米，女子为5米（不得少于2米）。鞭杆长度不超过0.6米。

3.3 比赛前陀螺应经过检验，检验合格并做标记，攻守陀螺应区别标记。

第三章 运动员和教练员

**4 运动员**

4.1 团体比赛，每队由 4 名队员组成，其中 3 名为比赛队员，1名为替补队员。

4.2 单项比赛包括男（女）单打、男（女）双打。

**5 场上队长**

5.1 在团体比赛中，应指定其中一名队员为场上队长。

5.2 场上队长须在上衣佩戴明显标志，代表本队在赛前抽签选择攻守权。

5.3 场上队长被替换下场后，教练员另指定一场上队员行使场上队长职责。

**6 教练员**

6.1 比赛前填写、送交比赛顺序表。

6.2 比赛中可向记录台提出换人或暂停请求。

6.3 比赛过程中及局间休息时在无障碍区外对运动员进行指导。

第四章 比赛通则

**7 比赛办法**

7.1 团体比赛

7.1.1 守方队员按下列号码顺序轮换放陀；第一轮为1、2、3；第二轮为2、3、1；第三轮为3、1、2。攻方队员按

1、2、3顺序轮流进攻，各轮攻击顺序不变。

7.1.2 守方放陀3次，攻方进攻 3次为一轮；三轮为一节；每节比赛结束，双方互换攻守。两节为一局；两局为一场。

7.1.3 第一局比赛结束后，按赛前抽签决定的攻守顺序两队互换，局间休息3分钟。

7.2 单项比赛

7.2.1 单打按抽签顺序攻守。每场比赛每名队员攻守各6次（双方运动员进攻或防守一次，并交换位置）。

7.2.2 双打比赛，守方每人放陀2次，攻方每人进攻2次为一轮；两轮为一节，两节为一场。

7.2.3 在双打比赛中，守方队员按号码顺序轮换放陀，第一节为1、2；第二节为2、1。攻方队员按1、2顺序各连续进行两次攻击。然后双方攻守互换，直至每人完成攻守各4次。

**8 赛前准备**

8.1 赛前15分钟，双方队员必须到达检录处进行检录。

8.2 赛前5分钟，由教练员把比赛顺序表送交记录台后，名单不得更改。

8.3 赛前由双方队长抽签决定攻守顺序。

**9 比赛方法**

9.1 比赛由裁判员鸣哨示意攻守双方队员在各自预备区内就位。

9.2 攻守双方运动员须在预备区内将陀螺用鞭绳缠绕好，缠绕在陀螺上的鞭绳长度不得少于1米。

9.3 裁判员鸣哨并用明确手势示意守方队员旋放陀螺为比赛开始。守方队员可在旋放区外任何位置旋放陀螺。

9.4 待守方队员旋放陀螺并退回预备区后（含鞭），裁判员即鸣哨并以手势发出攻击信号，攻方队员即可对守方陀螺进行攻击。

9.5 当裁判员做出判定报分，并发出捡陀信号后，该次攻守即结束。攻守双方队员方可进入比赛场区内取回陀螺。

**10 器材更换**

10.1 运动员只允许使用经裁判员检验合格的器材参加比赛。

10.2 比赛中若遇器材损坏，可报请裁判员更换。经裁判员检查同意后，须在2分钟内更换完毕。

**11 比赛判定**

11.1 停转

陀螺呈锥尖离地且陀螺圆柱体或椎体触地的转动。

11.2 死陀

11.2.1 死陀的判断：

11.2.1.1 在裁判员明确发出放陀信号后，未用鞭绳将陀螺缠绕好。

11.2.1.2 在裁判员明确发出放陀信号后，器材脱手、断绳或松绳掉陀。

11.2.1.3 陀螺旋放在旋放区外。

11.2.1.4 陀螺虽已旋放在旋放区内，但在守方队员（含鞭）未退出场外前停转或旋出旋放区。

11.2.1.5 陀螺虽已旋放在旋放区内，但在裁判员发出攻击信号后攻方未实施进攻的有效进攻时间内，守方陀螺停转或旋出旋放区。

11.2.2 死陀的判罚：

11.2.2.1 由裁判员将陀螺平头朝下置于死陀置放点上，重新发出进攻信号，由攻方队员进行攻击。

11.2.2.2 死陀被攻方陀螺击中后，均视为停转。

11.3 无效进攻

11.3.1 未用鞭绳将陀螺缠绕好；器材脱手、断绳或松绳掉陀。

11.3.2 未直接将陀螺投入旋放区内。

11.3.3 直接将陀螺投入旋放区内后，未直接或间接击中守方陀螺。

11.3.4 裁判员发出攻击信号后5秒钟内未完成的进攻。

11.3.5 鞭绳触及守方陀螺（缠在陀螺上的鞭绳除外）。

11.3.6 裁判员未发出进攻信号且守方陀螺未被判为死陀时即实施的进攻（无论击中与否）。

11.4 有效进攻

具备下列三种情况为有效进攻：

11.4.1 必须用鞭绳将陀螺缠绕好。

11.4.2 直接将陀螺投入旋放区内直接或间接击中守方陀螺。

11.4.3 裁判员发出攻击信号后5秒钟内完成的进攻。

11.5 打停

在有效进攻中，攻方陀螺仍在场地内旋转的前提下，出现下列情况判为打停：

11.5.1 使守方陀螺出界。

11.5.2 使守方陀螺停转。

11.6 旋胜

在有效进攻中，攻守双方陀螺均在场内旋转，守方陀螺先于攻方陀螺停转。

11.7 旋平

在有效进攻中，出现下列情况判为旋平：

11.7.1 双方陀螺均出界（不分先后）。

11.7.2 双方陀螺同时在场内停转。

11.7.3 守方陀螺停转，攻方陀螺出界或攻方陀螺停转，守方陀螺出界。

11.7.4 攻方陀螺击中死陀后停转或出界。

11.8 旋负

在有效进攻中，出现下列情况判为旋负：

11.8.1 攻守双方陀螺均在场内旋转，攻方陀螺先于守方陀螺停转。

11.8.2 攻方陀螺停转或出界，守方陀螺仍在场内旋转。

第五章 比赛间断与延误比赛

**12 暂停和换人**

12.1 暂停

12.1.1 团体比赛中每局允许请求1次暂停。

12.1.2 要求暂停须由教练员向记录台提出。记录台鸣笛经裁判员同意方可实施暂停。

12.1.3 暂停时间为1分钟。

12.2 换人

12.2.1 团体比赛中，每场只允许替换1名队员。

12.2.2 要求换人时，须由教练员向记录台提出。记录台鸣笛经裁判员同意后方可换人。

**13 延误比赛及判罚**

比赛中以不正当行为拖延比赛进行，出现下列情况者给予警告：

13.1 裁判员未发出放陀信号前的放陀。

13.2 裁判员未发出攻击信号前，守方陀螺已呈死陀时，攻方队员实施的进攻。

13.3 守方旋放的陀螺被判为死陀后，守方队员仍不退出场外。

**14 比赛意外中断**

14.1 外界干扰

比赛中，若遇无关人员或非本场陀螺进入比赛场区而触及本场任何一方的陀螺以及其他意外事故而影响比赛的正常进行时，裁判员应立即鸣哨中断比赛，双方该次攻守的行为和效果均为无效。

14.2 受伤

14.2.1 比赛中，若发生严重伤害事故，裁判员应立即中断比赛，双方本回合的放陀和攻击行为均为无效。

14.2.2 团体比赛中，如发生运动员受伤，裁判员可允许替换。

14.2.3 比赛中，因不可抗拒原因中断比赛，以双方中断时的比赛成绩为有效成绩。

第六章 得分、比赛胜负及名次计算

**15 得分**

比赛只计攻方得分。

15.1 打停得4分。

15.2 旋胜得3分。

15.3 旋平得2分。

15.4 旋负得1分。

**16 比赛胜负**

16.1 团体比赛结束后，若两队得分相等，休息5分钟，抽签决定攻守顺序，加赛一局。若得分再相等，则以加赛前的最后一局中的4分、3分、2分、1分的多少给予判定胜负。如仍相等，则以倒数第二局的相应得分给予判定。如仍相等，则以抽签决出胜负。

16.2 单项比赛

16.2.1 单打比赛：一场比赛后双方得分相等，抽签决定攻守顺序，每人再攻守各1次。若得分再相等，则继续加赛，如加赛5次，比分仍相等，则以本场比赛加赛前的最后一轮（第六轮）的分值判定胜负。如仍相等，再以第五轮的分值多少给予判定，以此类推。如仍相等，则以抽签决定胜负。

16.2.2 双打比赛：一场比赛后双方得分相等，抽签决定攻守顺序，加赛一轮。若得分再相等，仍按此方法处理。如加赛3轮比分仍相等，则以加赛前的最后一轮中的4分、3分、2分、1分的多少判定胜负。如仍相等，则以倒数第二轮的相应得分给予判定。如仍相等，则以抽签决出胜负。

**17 循环赛名次计算**

17.1 各队（人）胜一场积2分，负一场积1分，弃权积0分。积分多者名次列前。

17.2 若遇两队（人）积分相等，以两队（人）之间的胜负决定名次，胜者列前。

17.3 若两队（人）以上场次积分相等，则根据他们之间的场次得分计算，得分多者名次列前；若得分再相等时，按各场比赛所得4分、3分、2分、1分的累计总次数顺序（不含加赛得分）类推决定名次，大分值多者名次列前。

17.4 若再相等，则从比赛最后一场的最后一陀开始（不含加赛），往前类推对比，分值高者列前，直至推算出最终结果。

第七章 犯规、不良行为及判罚

**18 犯规及判罚**

18.1 犯规

18.1.1 守方队员旋放陀螺时身体的任何部位及鞭杆触及旋放区。

18.1.2 攻方队员在进攻时身体的任何部位或鞭杆触及比赛场区地面。

18.1.3 攻方队员实施进攻后，可滞留在进攻区内。但在裁判员未发出捡陀信号前，身体的任何部位及鞭杆触及比赛场区地面。

18.1.4 在裁判员未发出捡陀信号前，守方队员身体的任何部位触及比赛场区地面。

18.1.5 顺序错误：比赛中，攻守的一方或双方未按比赛位置表顺序出场参加比赛。

18.1.6 更换器材的时间超过2分钟。

18.2 犯规的判罚

18.2.1 攻方犯规，判该次进攻无效；守方犯规，判攻方得4分。

18.2.2 判罚对象：判罚对象特指实施放陀或进攻的队员。

18.2.3 对于超越无障碍区比赛场区线段的其他队员及当场教练员，应给予警告的处罚。但处罚的时机须在该次攻守结束后。

18.2.4 比赛中如在一轮的比赛结束后发现顺序错误，则不予追究，比分有效。

**19 不良行为及判罚**

19.1 不良行为

19.1.1 有意干扰、恫吓对方。

19.1.2 违背道德和文明举止，有侮辱性表示。

19.1.3 诽谤、侮辱性语言或形态。

19.1.4 人身侵犯或企图侵犯。

19.2 不良行为的判罚

对于不良行为者，第一次给予警告（黄牌）。第二次则取消其本场比赛资格（红牌）。

第八章 弃权与申诉

**20 弃权及处理**

20.1 弃权的行为

20.1.1 运动员超过比赛时间5分钟未到场。

20.1.2 因伤病（须大会医生证明）而不能参加比赛，且无法替换。

20.1.3 因参加比赛的队伍（包括团体赛中队员因被取消比赛资格且无法替换）阵容不整而无法比赛。

20.2 比赛中，对裁判员的判罚及处理有异议，须由场上队长向裁判员提出。不论对裁判员的解释是否满意，都须将比赛进行至结束。如在裁判员发出继续比赛信号后5分钟仍未参加比赛。则以该队弃权论处。

20.3 弃权后的成绩计算

20.3.1 非弃权方的场次积分为2分。已赛场次中的最高分值即作为该场比赛的得分，所计得分场次的每陀得分亦作为该场比赛的每陀分值；若遇在第一场即出现弃权，以非弃权方下一场实际比赛的成绩计算得分和每陀分值。

20.3.2 因队员被取消比赛资格而弃权的成绩计算

20.3.2.1 团体比赛：因队员被取消比赛资格且已实施过换人，保留该队其他队员在本场比赛中的此前得分，在未进行的各轮比赛中，均按给对方每次得4分处理，并按累计得分数决定该场比赛的胜负。若遇本场比赛得分相等，不再进行加赛决胜局的比赛，直接判被取消比赛资格队员的所在队为负方。

20.3.2.2 单项比赛：被取消比赛资格的队员本场比赛中的得分无效。在未进行的比赛中，均按给对方每次得4分处理。

**21 申诉**

21.1 如对比赛结果有异议，可在比赛结束后2小时内，以教练员签名的书面材料向仲裁委员会提出申诉，同时交纳申诉费。超过规定时间不予受理。

21.2 仲裁委员会依据仲裁条例进行裁定。

第九章 裁判人员及职责

**22 裁判人员**

22.1 陀螺比赛设裁判长1名，副裁判长2～3名，检录主裁判员1名，裁判员若干名。

22.2 每场比赛设主裁判员1名，场地监督裁判员1名，司线员2名，记录员、检录员、宣告员等各1名。

**23 裁判人员职责**

23.1 裁判长

23.1.1 组织领导裁判工作，掌握比赛进程，安排裁判员的分工。必要时裁判长可以撤换不称职的裁判人员。

23.1.2 负责处理比赛中遇到的各种问题。对比赛中出现的弃权、罢赛做出最后判定。

23.1.3 负责对比赛中发生的疑问和异议进行解释和处理。有权决定涉及比赛中的一切问题。

23.1.4 确认并宣布比赛成绩。

23.2 副裁判长

23.2.1 协助裁判长工作，在裁判长缺席时，代理裁判长职责。

23.2.2 组织记录台工作，做好比赛裁判的后勤工作。

23.2.3 根据裁判长的安排，比赛中负责部分比赛场地的竞赛工作。

23.3 检录主裁判员

23.3.1 负责赛前场地记录台培训。

23.3.2 比赛中与编排记录组密切配合，负责召集各场地即将比赛的运动员并在指定位置等候，兼顾宣告与现场展示。

23.4 裁判员

23.4.1 赛前检查场地和比赛器材，主持双方队长的抽签。

23.4.2 用哨音和明确、规范的手势主持比赛，并对比赛结果做出判定。

23.4.3 掌握局间休息时间，检查监督更换器材，同意按规则换人、暂停。

23.4.4 临场裁判员的判定为场上的最终判定。

23.4.5 签字确认该场比赛结果。

23.5 场地监督裁判员

23.5.1 监督比赛进程，遇到争议判罚，为值场裁判提供参考信息。

23.5.2 监督记录台工作，在检录处协助下进行第一次检录工作，并将运动员带入比赛场地。

23.5.3 与本场的主裁判员轮换。

23.6 司线员

23.6.1 比赛前协助裁判员检查场地和器材。

23.6.2 比赛中对其职责以内的判定出示旗示。当司线员与裁判员的判定不一致时，应服从裁判员的判定。

23.6.3 当裁判员对比赛情况有疑问时，有义务配合裁判员说明情况。

23.6.4 比赛结束后，负责收回各队队员佩戴的号码布和比赛用陀螺。

23.7 记录员

23.7.1 请双方教练员填写比赛位置表；登记比赛队员名单、顺序；准确记录并举牌示意每陀得分。

23.7.2 准确记录换人、暂停次数，并将结果通知裁判员进行及时的判定。

23.7.3 监督队员放陀、进攻顺序，一经发现有误，立即向裁判员报告。

23.7.4 记录比赛成绩；及时通知裁判员进行攻守及场区的交换；及时确定比赛结果（双方得分及胜负），并通知裁判员当场公布；比赛结束后请双方队长及裁判员、司线员在记录表上签字。

第十章 裁判员手势及旗示

**24 手势**

24.1 放陀：右手掌心向上，向前平伸，面向放陀队员，再指向旋放区。

24.2 死陀：右手握掌，伸直上举。

24.3 攻击：右手侧平伸，掌心向下，由攻方队员处再指向旋放区。

24.4 5秒钟违例：右手五指张开，掌心朝向违例队员，伸直上举。

24.5 无效进攻：两手在体前交叉摆动。

24.6 打停：右手伸直上举，伸出四指（屈拇指）。

24.7 旋胜：右手伸直上举，伸出拇指、食指、中指。

24.8 旋平：右手伸直上举，伸出食指和中指。

24.9 捡陀：两臂同时向前下方伸直，掌心向上。

24.10 旋负：右手伸直上举，伸出食指。

24.11 出界：两臂前伸，掌心向后，做屈肘摆动。

24.12 踩线：右手下垂伸直掌心向内，在体侧前后摆动。

24.13 换人：两手在体前作前臂环绕状。

24.14 顺序错误、暂停、中断比赛：左手五指并拢，掌心向下，屈肘与肩平，右手并拢五指，掌心向左并置于左手掌下。

24.15 互换攻守：掌心向内，两小臂在胸前交叉。

24.16 场（局）结束：掌心向内，两小臂在额前交叉。

**25 旗示**

25.1 出界：单手执旗上举。

25.2 停转：右手执旗上举，左手并拢五指，指向停转陀螺（属攻方陀螺时，掌心向下；属守方陀螺时，掌心向上）。

25.3 踩线：单手执旗摇动上举。

25.4 意外情况：右手执旗上举摇动后，将旗放至胸前，左手五指并拢，掌心向下，置于旗上。

（节选自《少数民族传统体育项目竞赛和表演规则及裁判法》2018年修订版）