

Wiser 球简介

编辑

Wiser 球（高智尔球），原是古代宫廷君王、大臣与士大夫和西方元首总统谋略斗智、锻炼身体最高贵最顶级的球艺运动，



Wiser 球(高智尔球) (9 张)

但很可惜的是这种世界性皇王首相级顶级高贵的球艺运动早已年久失传了，今由一位伟大无私的长者发掘并加以完善以利益大众。长者道德崇高，美国国会参议院通过无记名投票在第 112 届国会全票通过第 614 号决议上表彰这位长者对世界人类所做的贡献。“Wiser”不是智慧者的意思，其含义是从智慧当中育化出更高的智慧，通过打 Wiser 球，可以让人们的智慧得到更高、更好的发展，所以中文翻译为“高智尔”。Wiser 球不仅能锻炼体力，而且能开发智慧脑力，可以说是所有球艺中是最好的一项运动。

Wiser 球没有老少年龄、高矮身材、男女性别和种族的限制，也不需要专门场地，无论任何障碍的场地均能使用，不需花费太多资金，而且非常安全，只要喜爱体育，想强身健脑，塑造道德人品的人皆可加入，是真正做到了平等待遇的运动。它既是个人、也是团体的谋略和战术，从智力思维训练方面来说，有如下棋布阵，从身体的锻炼体力增长方面来说，更是一个完美自然的高级球类运动。

不限于老年、中年、青年、少年、幼儿、男女、高矮、胖瘦、种族、肤色，均可由打 Wiser 球享受其中的利益，这是其它球类达不到的。Wiser 球是全世界最完美、最高贵、对人类最有益处的球类运动^[2]，总的效用在七个方面：强身健体、活跃精神、开发脑力智慧、团结友爱、增强免疫力，迟缓体能衰竭，有助于老、中、青、少年提升身心道德品质。

Wiser 球是不具有宗教性的，任何宗教和非宗教人士，无论男女老幼，都有权利享受它，都是他们的一份子，因为 Wiser 是大自然赋予人类的强身健体、没有种族宗教性、人人有权平等享受的一种纯体育球类运动，它唯一的作用就是给人类带来利益，强身健体，塑造道德友善，和平助益世界。

自 Wiser 球开发以来，各界人士纷纷组织球队踊跃活动，虽然只有短短六个月，世界各地已经有四百多支球队，人人赞叹、喜乐好玩、兴奋不已，明显带来身心健康。

根据世界 Wiser 运动委员会副主席日本东京大学教授 Gregory Noble 在 2013 年「世界 Wiser 运动委员会第一届就职典礼^[3]」大会上宣布，目前 Wiser 球在世界各地蓬勃发展，今年夏天将在洛杉矶举行国际性的 Wiser 球大赛，欢迎各国各界组织 Wiser 球队参赛。^[4]

Wiser 球的效用

编辑

Wiser 球，是以智谋结合运动的一种动静相争的对抗性的球类运动，它不需要专门的球场，无论任何障碍的场地均能使用，非常安全，适合所有的人群，男女老幼均宜。

对于年岁高的人，有些身体欠佳，及至手足麻木走路困难，有的心智也昏昧，生活都无法自理。只要还能打 **Wiser 球**，就可以增强免疫力，强健身体、耐力，活跃衰竭的脑细胞，避免老年痴呆，开阔心胸，增进喜乐，舒畅心情，能有效避免孤独失眠、手腿麻木、防止风湿、寒气入侵。

中、青年人同样可以得到以上受益，远离亚健康，增进智慧，开发大脑活力，同时更可以解决宅男、宅女们内向孤僻和不好社会活动、交朋结友的现象。藉由打 **Wiser 球**，引领他们走向户外，于比赛中结交朋友，增强自信和发展良好健康的社交关系。

另外打 **Wiser 球**的少年和小孩，会变得独立善思维，有礼貌，道德升华，育长坚韧，强健身体，促成长高聪明，这是育养人才最好的运动。

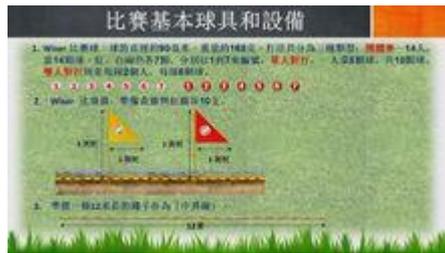
总之，**Wiser 运动**不仅能锻炼体力，而且能开发智慧脑力，它不分老年、中年、青年、少年、幼儿、男女、高矮、胖瘦、种族、肤色，也不需要专门场地，可以因地制宜，任何不同场地、异型障碍不仅是整个球场的的一个部分，而且是当下开肤智力的好玄诀，对球员来说都在千变万化中生发心机智慧，并且任何时候在不同场地、障碍的变化中增加了对球员崭新的挑战性，即使是同一个场地，每一次打球，由于对方和自己队友的击打顺序、路线、方向和力道不同，从而使得任何一场比赛都没有重复，都需要运用不同的布局调度和击球技巧，因此，也就让球员不断提高自己的智慧和球技，让打球增添更多的变化和趣味性，这是当今所有球类运动所不具备的特色。正如国际奥委会执委、国际拳击协会主席**吴经国**博士在代表国际奥委会和国际拳击协会祝贺世界**Wiser 运动**委员会的函件中高度赞叹 **Wiser 球**时说：“**Wiser 球**是球类运动中最完美的体育运动。”^[2]其总的效用体现在七个方面：强身健体，活跃精神，开发脑力智慧，团结友爱，增强免疫力，迟缓体能衰竭，有助于提升老中青青少年道德品质！

如何打 Wiser 球

编辑

一. 比赛基本球具和设备

1. Wiser 比赛球：球的直径约 90 毫米，重量约 168 克。打法共分为三种类型：团体赛 --14 人，



Wiser 球 (3 张)

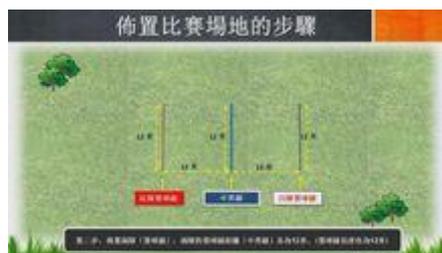
需 14 颗球，红、白两色各 7 颗，分别以 1 到 7 号来编号。单人对打，一人掌 5 颗球，共 10 颗球。双人对打则是每队 2 个人，每队 6 颗球。

2. Wiser 比赛旗：准备黄旗与红旗各 10 支。

3. 准备一条 12 米长的绳子作为中间线。

二. 布置比赛场地的步骤

1. 确立「中界线」：以一条 12 米长的绳子作为「中界线」。



Wiser 球布置比赛场地的步骤 (2 张)

2. 布置两队「发球线」：两队的发球线距离「中界线」各为 12 米。（发球线长度也为 12 米）

三. 队员的组成

裁判、记分员、插旗员各一名。两支球队各 7 名队员。



Wiser 球比赛前球员站立位置

四. 出场:

队员按球号顺序分对面站立，每队“1”号为队长，站在每队中间位置。两队距离 24 米。中界线插有三色旗。

各队就位后，裁判宣布比赛开始。两位队长先正步入场走到中界线，敬礼、握手。掷币或猜拳定谁先发球。然后，队长握拳跑回位。接着是两队的队员正步走到中界线，敬礼、握手。然后，踢正步走向回原位。

五. 比赛开始

猜胜方先布局第一球，接着两队交替布局。布局时击到对方球无效且必须重新发球。每队至少 2 个、至多 5 个球要过中线。其它球布局位置不受限制。

布局或开球后，要求队员都要站到自己球所在位置，已出局者须离开。

注意：每位队员开球，须先举手向裁判示意要打哪个球或布阵，裁判宣告后才能开球。开球前只允许同队队员讨论战术 1 分钟。完成开球后，各方队员可以选择直接攻击或选择布阵（连续布阵超过三次后，多出几次布阵，这几次击到对方球都无效。一旦布阵三次后选择攻击，该方布阵次数则重新计算。

「初关」—「二关」—「出局」：一个球被任何一方的球击中一次，则该球即失去战斗力，插旗员在两球连线、被击中的球右侧插黄旗表示「初关」。当这个球又被击中第二次，插红旗表示「二关」；被击中第三次，该球就“出局”。当发球方击中对方一个球，被击中的球在滚动中碰到同方的另一个球，只能算击中一球；如果发球方击中对方一球的同时，在滚动中又将对方另外一个球碰到，则算击中对方两个球。

「解救」：当被「初关」或「二关」的球的一方另外的球击中对方那个竞技球时，则该方最先被「初关」的球则被「解救」，被「二关」的球降级为「初关」，一次只能解救一个球，被解救的球就可以重新参加战斗。插旗员要及时换成相应的旗。

「误击」：任何一方打到自己队友的球，则该竞技球自动出局，被击中的队友的球则从竞技球变为被「初关」、「初关」变为「二关」，「二关」变为「出局」。直至自己方的某一个球击中对方当前没有关过自己方的竞技球后，则自我「初关」的球被“解救”，「二关」变为「初关」。

「围捕」：当一方只剩下一个竞技球时，则进入「围捕」程序。双方将各自的竞技球和被关了的球集中到 24 米 x12 米的长方形范围，分各自的定位线摆放。先由球少的一方先发球，接着球多的一方可以选择布阵或攻击。当被围捕的球击中对方的球，释放了自己方相应的球，则「围捕」程序取消。当任何一方发球时球出了围捕线，则该方的重新定位线每次都要向前缩进一米，当双方的重新定位线之间的距离剩下 12 米则任何一方都不能再缩进。

「犯规」的规定：（1）攻击之前，脚尖要与自己的球和将要攻击的球在一条直线上，球拿起来就不准动前脚了；（2）拿错球；（3）同一方两人或多人同时拿球攻击（除非球出手前又放下了球）；（4）移除场地的任何障碍物。（5）场内喧哗吵闹，不听劝阻。犯规一次，该犯规方一次击中对方的球为无效球；犯规两次，犯规队员两次击中对方的球为无效球；依此类推。

六. 比赛结束

当一方所有球都被“初关”或“二关”时，该方战败。裁判宣布比赛结束。双方队员回到各自的发球线站立，然后走到中线握手祝贺。

七. Wiser 球场内纪律规定

Wiser 球是十分高雅、讲求谋略和团体协作的运动，所以（1）所有球员在场上是不允许随意说话和串动，除了向裁判申请了集体讨论除外。（2）每个人在顾全大局的情况下，都有独立决定开球与否的权力，任何人不得指责队友或对方球员，裁判只按规定裁决。（3）在对方开球时，绝不可以有意或无意用说话等方式干扰对方。这违背了体育道德精神。裁判有权予以制止。（4）击球前有 1 分钟的讨论时间，但必须是小声说话讨论，一是保证自己方的策略不被对方察觉，二是体现优雅而不是粗俗。（6）队长是球赛的组织者和制定计划的牵头者，在场上只能是与大家平等的合作者。

详细准确的 Wiser 球打法，请以世界 Wiser 运动委员会公布的《如何打 Wiser 球》^[5-6] 视频为准。

Wiser 球计分说明

编辑

一、Wiser 球计分表^[7]

WISER BALL GAME RECORDING SHEET 计分表

击球顺序 sequence of hits

MEMO 备忘: X=Struck out 出局

Seq	M	striker	target	X
1	<input type="checkbox"/>		→	
2	<input type="checkbox"/>		→	
3	<input type="checkbox"/>		→	
4	<input type="checkbox"/>		→	
5	<input type="checkbox"/>		→	
6	<input type="checkbox"/>		→	
7	<input type="checkbox"/>		→	
8	<input type="checkbox"/>		→	
9	<input type="checkbox"/>		→	
10	<input type="checkbox"/>		→	
11	<input type="checkbox"/>		→	
12	<input type="checkbox"/>		→	
13	<input type="checkbox"/>		→	
14	<input type="checkbox"/>		→	
15	<input type="checkbox"/>		→	
16	<input type="checkbox"/>		→	
17	<input type="checkbox"/>		→	
18	<input type="checkbox"/>		→	
19	<input type="checkbox"/>		→	
20	<input type="checkbox"/>		→	
21	<input type="checkbox"/>		→	
22	<input type="checkbox"/>		→	
23	<input type="checkbox"/>		→	
24	<input type="checkbox"/>		→	
25	<input type="checkbox"/>		→	
26	<input type="checkbox"/>		→	
27	<input type="checkbox"/>		→	
28	<input type="checkbox"/>		→	
29	<input type="checkbox"/>		→	
30	<input type="checkbox"/>		→	
31	<input type="checkbox"/>		→	
32	<input type="checkbox"/>		→	
33	<input type="checkbox"/>		→	
34	<input type="checkbox"/>		→	
35	<input type="checkbox"/>		→	
36	<input type="checkbox"/>		→	
37	<input type="checkbox"/>		→	
38	<input type="checkbox"/>		→	
39	<input type="checkbox"/>		→	
40	<input type="checkbox"/>		→	

获胜队 Winner: R W

(R) Red 红队:

(W) White 白队:

日期 date: _____ 开始时间 b.time: _____

结束时间 e.time: _____

地点 place: _____

记分员 recorder: _____

裁判员 referee: _____

出局球 struck out

W		R	
球号 ball no.	击球号 seq no.	球号 ball no.	击球号 seq no.
W6	55		

犯规 fouls

W	R

击球手犯规次数

每球三次 setting 3 times

W		R	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

重新定位记录 repositions

W	R

终场红黄旗数 no. flags at end

W		R	
击球数 hits	黄旗数 YFs	击球数 hits	黄旗数 YFs

Wiser 球计分表

_V2013. 06. 26

Wiser 球队的类别

编辑

一、Wiser 球队依其性质可分为**报名球队**和**注册球队**

(1) **报名球队**是由 Wiser 球的爱好者自发性组合而成，每队共有 14 名球员（每队只要 7 人就可以组成一个队，但平时练习打球的时候需要对练，所以需要 14 名队员），不分年龄老幼，男女性别，都可自由参加练习打球，享受 Wiser 球带给他们身心健康和无比的利益。但报名球队的球员在没有成为世界 Wiser 运动委员会认可的**正式注册球员**之前，不能参加由世界 Wiser 运动委员会举办的国际性的 Wiser 比赛。尽管如此，报名球队的球员也可以订购和身着由世界 Wiser 运动委员会认可的球员运动装和使用相关的比赛用品。世界 Wiser 运动委员会已决定，凡是球员可在日常生活中穿这套球员装！

(2) **注册球队**则是由世界 Wiser 运动委员会认可的**正式注册球员**所组成。每队也是 14 名球员。但不像报名球队，注册球队参加正式比赛是分成男子组，女子组，按年龄又分成成年组和少年组分开竞赛。每位**正式注册球员**必须身着正规的 Wiser 球员运动装，每套运动装都会获得一个独一无二的编号，依此编号向世界 Wiser 运动委员会申请获得世界 Wiser 运动委员会的**注册球员证**后，才有资格参加由世界 Wiser 运动委员会举办的世界性的 Wiser 比赛。

二、但不管是哪一种球队，球队的负责人（队长）都可以向世界 Wiser 运动委员会登记。

- 报名球队只要向世界 Wiser 运动委员会发送 Email 即可在世界 Wiser 运动委员会登记，登记时可以用表格的方式提供该球队名称，队长的中、英文姓名以及队长个人的联络电话和电子邮件信箱（Email）。

- 注册球队则**必需**向世界 Wiser 运动委员会登记，由世界 Wiser 运动委员会发给**注册球队识别编号(Team I.D.)**后，该队才有资格参加由世界 Wiser 运动委员会举办的世界性的 Wiser 比赛。登记时，除了包含以上报名球队登记所需的数据外，还必须提供由世界 Wiser 运动委员会发给每位注册球员的识别证号码（Player I.D.）。

标准球员装

编辑

世界 WISER 运动委员会认可的标有球队队长标志的队长装和队员的运动装。



Wiser 球男队队长装



Wiser 球男队队员装



Wiser 球女队队长装



这是世界 WISER 运动委员会认可的男、女运动球员标准夏装及配备，腰上拴着的是运动带，上方是对讲机，下方是水壶，后方有球袋。队长与队员的胸徽是不一样的，有些人将队长的胸徽加在队员的胸徽上面，那是不正确的，属于以假乱真的假冒行为，是为世界 WISER 运动委员会所不允许的。