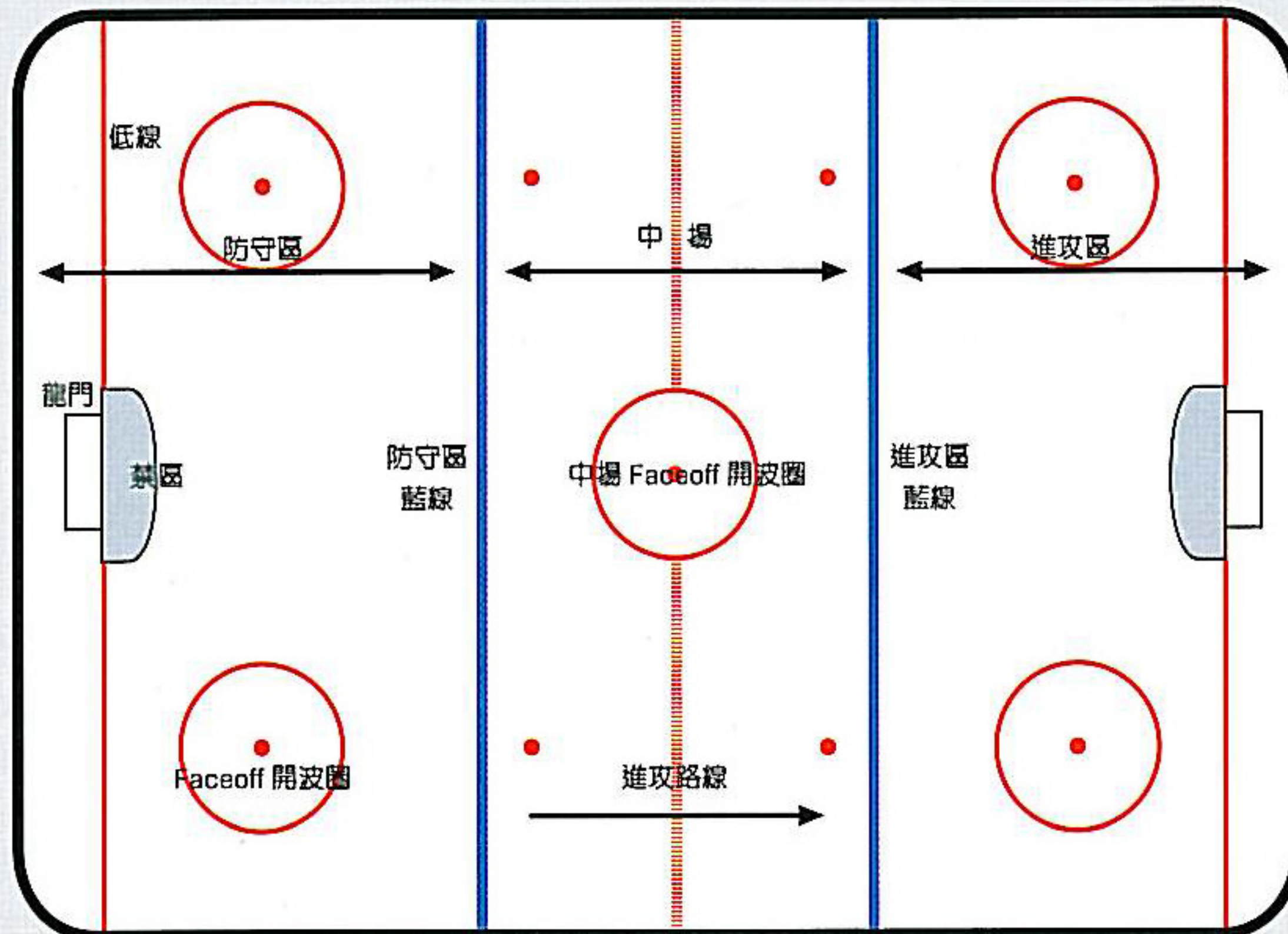


睇波須知

冰上曲棍球以快及冰球（稱為puck）細見稱。一啲未悉呢項運動嘅朋友都會有“好難睇得明”嘅感覺。為咗能夠令觀眾對今次邀請賽睇得更投入，以下就嘗試解答一般球迷嘅疑問。

球場界線及定點意義

究竟個場有咁多線同點，有咩意思呢？



禁區

攻擊球員只可以在禁區內補射而唔可以停留喺禁區內。否則會被判干擾守門員。

Faceoff 開波圈

每當有死球嘅時候，球證都會視乎情況而決定faceoff嘅位置。Faceoff係一個兩隊球員互相搶控球權嘅機會，形式就似足球同籃球嘅公證球。一般每隊會派出一名前鋒去爭奪球證摘下嘅puck。

藍線

冰場嘅後、中及前場都係用兩條藍線規分。當攻擊嘅時候，球員必須小心墮入藍線越位陷阱。

球賽規例

越位

Puck一定要喺任何球員進入攻擊區域藍線之前，首先進入藍線，否則就會被球證吹罰越位。進攻時為了防範越位，球員一般都會採用以下嘅策略：

- 1) 由一位隊友帶puck先越過藍線，其他隊友則等待帶puck隊友越過藍線後才進入進攻區域接應及部署。
- 2) 隊友喺防守區域或中場，見到無其他隊友逗留喺進攻區域時，會將puck射越藍線，再由自己或其他隊友進入進攻區域，把puck搶回然後延續攻勢。
- 3) 當攻勢在藍線內嘅進攻區域進行時，進攻球隊一般會部署兩名隊友在藍線附近，攔截防守球員嘅解圍及將puck保持喺進攻區域內。一旦防守一方能將puck解圍至藍線以外，所有攻擊球員都會離開進攻區域，脫離越位陷阱，等下一輪攻勢可以盡快進行。

假如球證吹罰越位，兩隊將會在中場兩端faceoff互搶控球權。

Power Play

冰上曲棍球嘅一個特色，就係球員被球證吹罰犯規就會被逐離場一段時間(Power Play)。型成“人多打人少”嘅情況出現。而被罰離場時間嘅長短就由犯規嘅嚴重性來決定，由兩分鐘或五分鐘不等，喺一個兩分鐘嘅Power Play入面，進攻一方如成功入球，被罰球員就會馬上坐完“波監”，重新落場。但如果被罰五分鐘嘅話，無論進攻一方攻入幾多球，也要等五分鐘嘅時限屆滿後才可以再加入比賽。其實防守一方在“打少個人”嘅情況下，亦不局限於死守。不時也會出現“以寡敵眾”嘅入球。

換人

雖然每隊球隊只能派出五名球員（包括守門員）出場，但係喺比賽嘅過程中會不斷換人，二十多名隊員會以輪更式上陣，而亦因為二十多球員係無限制地輪流上陣，球員嘅配搭上亦可以因應戰術嘅運用而變動。一般而言，每隊球隊嘅二十多名球員會分成前鋒及後衛，而前鋒及後衛會因各球員嘅專長，再配搭成由兩個隊友組成進攻或防守小組，每更一共四個球員，連同守門員喺冰場上作賽。