

輸者不服 贏者也膽顫心驚 存廢問題總是無解

PK 戰決勝負 再起爭議



何長發

●本屆世足賽再度出現「PK大戰」決定兩強的命運。淘汰賽迄今，「PK大餐」已吃三次，加上之前的歐洲國家杯最後七場淘汰賽裡，「PK戰」即占有四場，如此頻繁的PK戰，在重大比賽來決定列強的命運，輸者不服，贏者也是膽顫心驚，足壇對於「PK戰」的遊戲規則再度議

論紛紛，也仍是個無解的難題。

多少國際間著名的足球戰役，列強在踢得難分勝負下，最後遭致「夢斷PK戰」的命運。九〇年世界杯出現史上最多的四場PK戰後，國際間廢止PK賽的聲音高漲，使國際足總先通過九四年世界杯不玩PK戰的決議，但最後關頭還是認為PK戰最公平可行而延續下去。

不過，上屆世界杯首次出現冠軍決賽也以PK戰決勝負之後，這個難解的問題又被廣泛議論不停，國際足總終於有了新點子，解決方法是在進入

「PK戰」之前，延長加時三十分鐘比賽階段，採用「驟死戰」，即任何一方誰先進球即結束比賽，以鼓勵雙方爭取入球，直稱為「黃金入球」。

對於「PK戰」的爭議，至今仍有不少足壇重量級人物持反對之論，包括足球皇帝碧根鮑華、法國天王巨星普拉提尼等人在內，他們認為PK決勝負對強隊不公平，碧根鮑華主張踢和後擇期重賽，普拉提尼則支持應一直踢到一方進球為止。

至今PK戰依舊存在，主要是尚無足以取代它的更好方法。有人提議踢平重賽，重賽再和繼續加時直到一方入球為

止，這卻也可能踢幾個小時都沒有入球，而未被認為是好的方法。

國際足總裁判委員會在去年曾有一項革命性的提議，擬將現行先踢「驟死戰」再進入「PK戰」的遊戲規則，正好顛倒過來進行。即兩隊未分勝負時，先進行「PK大戰」，然後再進行延長「驟死戰」。如果在延長驟死戰階段有一方獲勝，PK戰的結果就作廢。如果延長賽仍無勝負時，就以之前進行的PK戰結果定輸贏。

這項新提議旨在鼓勵球隊於比賽中更具進攻性，尤其是在PK戰失利的一方，必然會在

延長賽中全力進攻，而踢失罰球的球員也有將功補過的機會。

在重要一刻雙方以踢十二碼球決定勝負，對球員的壓力實在很大，現在大家都頗能體諒球員面對PK戰的心理負擔，一場殘酷的死亡對決之後，往往不會再苛責失意的球員，而贏球者倒變成大英雄看待。

其實，大戰一二〇分鐘破關乏術，無力撕破對方的防禦網，只好接受面臨「死亡遊戲」PK戰的另一種考驗，輸贏還是在自己的腳下和守門員的把關術，「PK戰」還是公平、耐人尋味的。