

中華民國桌球協會

第12屆理、監事名單

名譽理事長：陳詩源

理事長：林茂榮

副理事長：楊正雄 趙重光 張溪秀

顧問：李遠哲 莊村徹 周麟徵 陳詩揚 蔡正弘 洪平森 黃良富

蔡秋榮 林文淵 白建榮 劉森泉 蔡榮豐 李永振 林國瑞

許芳久 丁榮哲 李月裡 陳瑞棠 房振昆 張峰豪 陳美足

陳世卿 周朝崇

義務法律顧問：古嘉諄 張景源

常務理事：陳俊華 王李德隆 陳慶湮 陳喜樂 曾兆成 林夢龍

名譽理事：謝應裕 張耀中 孫蘭宜 鄧仁宏 林健軍 胡濱發 劉淑美

柯國強 陳芳仁 趙玉柱 洪振雄 黃定江 葉秀榮 楊武治

張素珍 楊大立 蔡慶謨 洪煜堂 林青毅 莊政龍 張志芳

苗美光 徐慶宗 張順龍 宋明軒 黃金好 陳忠裁

理事：林錦順 陳得發 劉松明 杜麗卿 陳錦桐 彭義久 陳井金

蘇振發 黃振祥 邱明昭 黃逢崑 陳博裕 許義豐 楊有鵬

陳堅錐 陳煥章 黃鐘龍 陳國明 黃富源 邱永昌 黃孝忠

林逢發 紀金水 吳文嘉

常務監事：宋家銘 林建民 陳俊琦

監事：陳瑞美 郭寶琴 黃寶堂 簡春生 周仁聖 洪祺博 王泰和

劉杰柝

秘書處組織與幹部

秘書長：葉國欽

副秘書長：廖炯堯 黃明

行政組組長：徐昭 副組長：洪明餘

競賽組組長：鄭維賢 副組長：郭慶春 盧志南 黃博明

裁判組組長：梁明昌 副組長：黃義順 吳志清 鍾莉娟

訓練組組長：陳建利 副組長：杜美華 崔秀里 黃美珍

研究組組長：唐瑞雪 副組長：米湘萍 何錫瑜 陳惠娟

推廣組組長：邱永昌 副組長：吳森嚴

國際組組長：林夢龍 副組長：劉杰柝 林大翔

青少年組組長：朱昌勇 副組長：蔡宏仁 洪祺博 邱翊璋

公關組組長：邱美蘭 副組長：趙美英 莊淑華

秘書組組長：楊琇清 副組長：鄭媛

業務組組長：劉家好 副組長：黃周文皓

中華民國桌球規則

(110年1月1日修訂)

本規則經中華民國桌球協會第十二屆第四次裁判
委員會議審定，自中華民國110年1月1日起實施。

第十二屆裁判委員會

主任委員：林逢發

副主任委員：梁明昌

委員：杜麗卿、黃孝忠、黃寶堂、黃振祥
陳芳仁、簡春生、陳惠娟、賴建銘
黃義順、陳進士、吳志清、何信旻
馬遠忠、陳得發、鍾莉娟

目 錄

第一章 國內桌球規則及競賽規程	1
第二章 國際桌球規則	
2.1 球檯	3
2.2 球網組合	
2.3 球	
2.4 球拍	4
2.5 定義	5
2.6 發球	6
2.7 回擊	
2.8 比賽順序	7
2.9 重發球	
2.10 一分	8
2.11 一局	9
2.12 一場	
2.13 發球、接發球及方位順序	
2.14 發球、接發球及方位順序錯誤	10
2.15 促進制度	
第三章 國際競賽規程	
3.1 規則及規程的範圍	11
3.2 器材和比賽條件	12
3.2.1 認可及核准的器材	
3.2.2 比賽服裝	13
3.2.3 比賽條件	14
3.2.4 球拍管控	15
3.2.5 廣告	16
3.2.6 禁藥管制	18
3.3 比賽職員	
3.3.1 裁判長	
3.3.2 裁判員、副裁判員及計球員	19
3.3.3 申訴	21

目錄

3.4	比賽管理	21
3.4.1	比分顯示	
3.4.2	裝備	22
3.4.3	練習	23
3.4.4	間歇	
3.5	紀律	25
3.5.1	指導	
3.5.2	不良行為	
3.5.3	良好表現	27
3.6	淘汰賽的抽籤	28
3.6.1	輪空與預選	
3.6.2	種子排列	
3.6.3	協會提名種子	29
3.6.4	變更	30
3.6.5	重抽	
3.6.6	增補	
3.7	競賽的組織	31
3.7.1	權責	
3.7.2	代表	
3.7.3	報名	
3.7.4	項目	32
3.7.5	分組比賽	
3.7.6	團體賽制	33
3.7.7	團體賽程序	35
3.7.8	成績	
3.7.9	電視轉播與影音串流	
3.8	國際性的適格	36
附錄：	(一) 競賽職員執程序	37
	(二) 比賽場地的程序	42
	(三) 國際桌球總會裁判服裝之規定	51
	(四) 國際桌球總會裁判員重要手勢及 宣告國際桌球總會裁判員重要手勢及宣告	53
	(五) 發球違規手勢	54
	(六) 預防球員與職員簽賭行為準則	56
	(七) 擔任縣市級以上裁判紀錄表	59
	(八) 裁判專業講習紀錄表	60

第一章 國內桌球規則及競賽規程

1. 1 國內比賽之桌球規則除本章訂定外，其餘均按照國際桌球總會（以下簡稱國際桌總）手冊第二章桌球規則之規定實施。
1. 2 選擇發球、接發球或方位的權利，得以猜球、猜拳或拋擲法決定。
1. 3 選擇比賽用球，得於比賽場地內為之。
1. 4 國內競賽規程除本章訂定外，其餘均依據國際桌總手冊第三章國際競賽規程之規定實施。
1. 5 國內桌球規則及競賽規程適用於各種比賽。但主辦單位有特別規定時，應於比賽辦法訂定之。
1. 6 比賽器材由主辦單位自中華民國桌球協會現行核准之廠牌型號中選定。
1. 7 在國家級比賽的團體項目中，同隊球員應穿著相同的服裝。
1. 8 比賽條件得予放寬，其可接受性概由裁判長決定。
1. 9 比賽得僅設裁判員一人執行裁判工作。
1. 10 比賽用球檯在比賽時間內，禁止任何人在空球檯練球，違者適用判罰行為之規定，報請裁判長警告，再犯者得驅離賽區或取消其比賽資格。
1. 11 比賽應設審判委員會，凡對於裁判長就規則或規程以外之比賽管理問題所作之決定不服時，得向該會申訴由該會作最後之裁定。
1. 12 對於裁判長就規則或規程所做解釋的最後之決定不得變更，但當事人得循序提請中華民國桌球協會裁判委員會審議，以供嗣後判決參考。
1. 13 團體賽各點採五局三勝制、個人賽採五局三勝制或七局四勝制、雙打賽採五局三勝制。但比賽辦法另有訂定者從其規定。

1. 14 依比賽時間表經大會宣告後，團體賽逾十分鐘或個人賽逾五分鐘未出場者，取消其該場比賽資格。
1. 15 團體賽中任何一點，因球員未到場或未攜帶合法證件被判棄權時，取消該隊該場其後各點之比賽資格；但球員到場因故（如受傷、未攜帶合法證件，但能證明其身分等）無法比賽時，僅該點以”0”紀錄，並判對方勝此點。
1. 16 有關球員資格問題，競賽規程有規定時從其規定，無規定時由審判委員會作最後之決定。
1. 17 球員有冒名（包括無資格者）頂替情形，除取消該隊（員）之全部比賽資格外，並報請中華民國桌球協會紀律委員會議處。
1. 18 禁止在比賽會場內使用覆蓋物黏貼溶劑。
1. 19 為維護比賽公平，避免敗壞運動精神之求敗歪風，採雙敗淘汰賽制時，獲勝的一方，得於該場比賽結束時立即選擇其認為有利的賽程位置（即勝部或敗部）之權利，選擇敗部時對方列入勝部並將比賽結果互調，未即時選擇者視為放棄選擇。
1. 20 球員、教練及大會職員均應維護運動精神的良好形象，任何人違反這項原則均應受到制裁，情節嚴重者除函請所屬單位配合議處外，並應提請中華民國桌球協會紀律委員會審議。經議處禁賽或停職者，在禁賽或停職期間不得參加任何中華民國桌球協會主辦或承辦之比賽。
1. 21 凡國內青少年比賽（18歲以下）有關比賽中之暫停及申訴，得由教練為之。

第二章 國際桌球規則

(THE LAWS OF TABLE TENNIS)

2.1 球檯 (THE TABLE)

- 2.1.1 球檯的上層表面稱為檯面，應為長方形，長2.74公尺、寬1.525公尺、離地板76公分，須水平安置。
- 2.1.2 檯面不包括球檯的垂直側面。
- 2.1.3 球檯之檯面得以任何材料製成，應有均勻的彈性，當標準球從30公分高處落下時，須有約23公分的反彈力。
- 2.1.4 檯面須暗色均勻無光澤，沿兩邊長2.74公尺的邊線及兩端寬1.525公尺的端線均為白色寬2公分。
- 2.1.5 檯面應由一個與端線平行的垂直球網分隔為兩個相等的檯區，該二檯區應連為一體。
- 2.1.6 雙打時各檯區應以一條3公厘寬與兩邊線平行的白色中線，劃分兩個相等的半區，中線應視為各右半區的一部份。

2.2 球網組合 (THE NET ASSEMBLY)

- 2.2.1 球網組合由球網、懸網繩、及網柱組成，包括附著於球檯的網夾。
- 2.2.2 球網應以懸網繩綁在兩側直立15.25公分的網柱上，網柱外緣須離邊線外15.25公分。
- 2.2.3 整個球網頂端的高度須距離檯面15.25公分。
- 2.2.4 整個球網底部應儘量與檯面密接，球網兩端從上至下應與網柱密接。

2.3 球 (THE BALL)

- 2.3.1 球應為直徑40公厘的圓球體。
- 2.3.2 球的重量為2.7公克。
- 2.3.3 球應以賽璐珞或類似塑膠材料製成，應為白色或橘色而無光澤。

2.4 球拍 (THE RACKET)

2.4.1 球拍的大小、形狀及重量均無限制，但底板應平坦而堅硬。

2.4.2 底板的厚度至少應有85%的天然木料；底板內得以如炭纖維、玻璃纖維或壓縮紙等做加強粘合層。但每層不能超過底板總厚度的7.5%或0.35公厘，兩者取其較小者。

2.4.3 用以擊球之拍面需覆蓋膠皮，若以一般顆粒膠向外之膠皮覆蓋，包括黏合物在內總厚度不超過2公厘，若以夾入海綿膠不論顆粒是向內或是向外覆蓋物，包括黏合物在內總厚度不超過4公厘。

2.4.3.1 顆粒膠是單層無海綿之天然或合成橡膠，其顆粒應平均分佈整個表面，每平方公分不得少於10粒，亦不得多於30粒。

2.4.3.2 海綿膠是在一塊海綿上加蓋一層顆粒膠，該顆粒膠的厚度不得超過2公厘。

2.4.4 除最接近拍柄與手指執握部分可不覆蓋或以任何材料覆蓋外，球拍覆蓋物應覆蓋整個底板，但不得超越邊緣。

2.4.5 底板或底板上用以擊球拍面之任何一層覆蓋物或黏合層，整體厚度須均勻一致。

2.4.6 球拍兩面不論是否有覆蓋物應為無光澤，其一面為鮮紅色另一面為黑色。

自2021年10月1日起生效，球拍兩面不論是否有覆蓋物應為無光澤球拍膠皮一面為黑色，另一面為與黑色及使用球明顯可區別之鮮艷顏色。

2.4.7 球拍應使用未經過任何物理、化學或其他處理之覆蓋物。

2.4.7.1 因意外損壞或磨損致拍面的整體性或顏色的一致性有輕微的差異，若未明顯改變拍面的性能仍可使用。

2. 4. 8 球員在比賽開始前及比賽進行中更換球拍時，應向裁判員及對方出示球拍並容許他們檢查。

2.5 定義 (DEFINITIONS)

2. 5. 1 一個“回合”(rally)是指球在比賽中的一段時間。
2. 5. 2 “比賽中”(in play)是指從球在非執拍手掌心上靜止狀態意圖向上拋起前的最後瞬間起，至該回合被判定為重發球或得分。
2. 5. 3 “重發球”(let)是指該回合不給予判分。
2. 5. 4 “得分”(a point)是指該回合給予判分。
2. 5. 5 “執拍手”(the racket hand)是指執握球拍的手。
2. 5. 6 “非執拍手”(the free hand)是指未執握球拍的手；非執拍手臂，是指非執拍手的手臂。
2. 5. 7 “擊球”(strike)是指球員在比賽中以手中的球拍或執拍手的手腕以下部分觸球。
2. 5. 8 “阻擋”(obstruct)是指比賽中對方擊球後，球朝向比賽檯面方向或比賽檯面上方，在球尚未觸及本方球檯區前，觸及球員或其任何穿帶物。
2. 5. 9 “發球員”(server)為該回合首次擊球者。
2. 5. 10 “接發球員”(receiver)為該回合第二次擊球者。
2. 5. 11 “裁判員”(umpire)為被指定控制一場比賽者。
2. 5. 12 “副裁判員”(assistant umpire)為被指定協助裁判員並賦予特定裁決權者。
2. 5. 13 “穿帶物”(wears or carriers)是指除比賽用球外，球員在該回合開始時所穿著或攜帶的任何物品。
2. 5. 14 球檯的“端線”(the end line)包括球檯兩端的無限延長線。

2.6 發球 (THE SERVICE)

- 2.6.1 發球開始時，球應隨意地放在發球員靜止狀態且手掌張開的非執拍手掌心上。
- 2.6.2 然後發球員應將球以接近垂直地向上拋起，至少升離非執拍手16公分以上，且不得使球旋轉，該球在下降被拍擊前不能觸及任何物體。
- 2.6.3 當球從拋軌之最高點下降，該發球員應予擊球，使球先觸及己方的檯區，然後直接觸及對方的檯區；雙打時球應先觸及發球方的右半區，再觸及接發球方的右半區。
- 2.6.4 從發球開始到擊球為止，該球應高於檯面水平並在端線後方，且應讓接發球員看清楚全程，發球員或其同伴不得以身體或其任何穿帶物遮擋該球。
- 2.6.5 當球拋起時，發球員的非執拍手與手臂應儘速移開該球與球網間的空間（球與球網空間的範圍是球與整個球網間及其上方的無限延伸）。
- 2.6.6 發球員有責任讓裁判員或副裁判員看清楚他的發球符合規則中有效發球的要件，而裁判員或副裁判員均可判決發球違規。
- 2.6.6.1 如果裁判員或副裁判員在該場比賽第一次對於發球的合法性有懷疑時，得中斷比賽並警告該發球員；但該球員或其雙打同伴在後續的任何發球沒有明確的符合發球規則時應判發球違規。
- 2.6.7 可例外的是，當球員因身體的障礙以致無法嚴格遵守部分有效的發球規定發球時，裁判員得酌予放寬執行標準。

2.7 回擊 (THE RETURN)

- 2.7.1 對方發球或回擊後，本方球員應予擊球使球直接觸及對方檯區或觸及球網組合後，再觸及對方檯區。

2.8 比賽順序 (THE ORDER OF PLAY)

- 2.8.1 單打時，先由發球員發球，繼由接發球員回擊，此後雙方輪流回擊。
- 2.8.2 雙打時，先由發球員發球，次由接發球員回擊，繼由發球員的同伴回擊，最後由接發球員的同伴回擊，此後雙方依此順序輪流回擊。
- 2.8.3 雙打時配對中只要一位身體障礙球員乘坐輪椅進行比賽，先由發球員發球，繼由接發球員回擊，此後障礙配對的任一球員均可回擊。

2.9 重發球 (A LET)

- 2.9.1 該回合有下列情形應判重發球：
 - 2.9.1.1 發球時球觸及球網組合的有效球；或發球時球觸及球網組合後被接發球員或其同伴阻擋；
 - 2.9.1.2 若球已發出，而接發球員或其同伴尚未準備接球且未試圖擊球；
 - 2.9.1.3 球員因無法控制之干擾，致未能依規則有效發球、回擊；
 - 2.9.1.4 裁判員或副裁判員中斷比賽；
 - 2.9.1.5 在發球時，倘發球正確，但接發球員因身體障礙乘坐輪椅而該球，
 - 2.9.1.5.1 觸及接發球方的檯區後跳回球網方向；
 - 2.9.1.5.2 觸及接發球方的檯區後停在接發球方的檯區內；
 - 2.9.1.5.3 單打時，該球觸及接發球方的檯區後由邊線出桌。
- 2.9.2 比賽得於下列情況中斷：
 - 2.9.2.1 因糾正發球、接發球次序或方位錯誤；
 - 2.9.2.2 因實施促進制度；
 - 2.9.2.3 因警告、處罰球員或指導者；

2.9.2.4 因比賽條件受干擾，致該回合的結果可能受影響。

2.10 一分 (A POINT)

2.10.1 一個回合除被判重發球外，球員有下列情況應判得一分：

2.10.1.1 對方未能作正確的發球；

2.10.1.2 對方未能作正確的回擊；

2.10.1.3 球員完成發球或回擊後，該球在被對方回擊前，觸及球網組合以外的任何物；

2.10.1.4 對方擊球後，該球尚未觸及接球方檯區而越過接球方的檯區或端線；

2.10.1.5 當球被對方回擊後，如果球穿過球網、或球網與網柱之間、或球網與球檯面之間；

2.10.1.6 對方阻擋來球；

2.10.1.7 對方蓄意連續多擊一次以上的球；

2.10.1.8 對方以不符合2.4.3、2.4.4及2.4.5規定之拍面擊球；

2.10.1.9 對方或其任何穿帶物搖動比賽檯面；

2.10.1.10 對方或其任何穿帶物觸及球網組合；

2.10.1.11 對方之非執拍手觸及比賽檯面；

2.10.1.12 雙打時，對方未按首次發球員及首次接發球員依次輪定之順序擊球；

2.10.1.13 實施促進制度時，依2.15.4之規定。

2.10.1.14 如雙方球員或雙打球員因身體障礙而坐輪椅：

2.10.1.14.1 當對方在擊球時，雙腿底部完全離開座椅或座墊；

2.10.1.14.2 對方在擊球前，任何一隻手觸及球檯；

2.10.1.14.3 對方在比賽中，輪椅腳踏板或腳觸及地面。

2. 10. 1. 15 若雙打配對其中一位為乘坐輪椅的球員，對手輪椅之任何部份或配對之站立球員的腳逾越球檯中心線的延長線。

2.11 一局 (A GAME)

2. 11. 1 一局比賽以先得11分的一方為勝方；但雙方均得10分後，以先領先對方2分的一方為勝方。

2.12 一場 (A MATCH)

2. 12. 1 一場比賽應由任何奇數局所組成。

2.13 發球、接發球及方位的順序

(THE ORDER OF SERVING、RECEIVING AND ENDS)

2. 13. 1 選擇首先發球、接發球及方位的權利，應以抽籤決定，抽籤勝方得選擇先發球、先接發球或開始時之方位。

2. 13. 2 當一方已選擇先發球或先接發球，或開始時之方位，對方應作其他的一種選擇。

2. 13. 3 每發二分局後，該接發球方應換為發球方，依此輪換直至該局結束，除非雙方均得10分，或實施促進制度，其後之發球及接發球順序仍應相同，但每位球員每回僅輪發一分球。

2. 13. 4 在雙打賽的每一局，有權首先發球的一方應選擇誰先發球，及該場第一局中接發球方決定誰先接發球，此後該場各局當首先發球員選定後，其接發球員應該是前局發球給他的球員。

2. 13. 5 在雙打每次換發球時，前一回合的接發球員應成為發球員，前一回合的發球員之同伴應成為接發球員。

2. 13. 6 一局中首先發球的一方，應於該場次局首先接發球，而在雙打決勝局中當一方先得5分時，輪到接發球的一方應互換接發球順序。

2. 13. 7 一局開始時在此方位的一方，應於該場次局開始時在另一方位，而在一場的決勝局中當一方先得5分時，雙方應互換方位。

2.14 發球、接發球或方位的順序錯誤

(OUT OF ORDER OF SERVING、RECEIVING OR ENDS)

2. 14. 1 裁判員一旦發現發球或接發球順序錯誤，應即中斷比賽，按該場比賽開始時所確定的順序及當時的比分，恢復原應輪定的發球員發球及應輪定的接發球員接球，或雙打時按該局開始時有權首先發球方所確定的順序進行糾正後繼續比賽。
2. 14. 2 裁判員一旦發現球員應互換方位而未換時，應即中斷比賽，並按該場開始時所確定的方位及當時的比分進行糾正後繼續比賽。

2. 14. 3 在任何情況下發現錯誤前所有的得分均應計算。

2.15 促進制度 (THE EXPEDITE SYSTEM)

2. 15. 1 除了在2. 15. 2的情況外，一局比賽在10分鐘後或在任何時間應雙方球員或雙打球員的要求下，應實施促進制度。
2. 15. 2 一局比賽如雙方比數得分已達18分以上，則不實施促進制度。
2. 15. 3 如時限屆達仍在比賽中時，裁判員應即中斷比賽，仍由該中斷回合之發球員發球繼續比賽。如時限屆達不在比賽中時，應由前一回合的接發球員發球繼續比賽。
2. 15. 4 此後，每個球員依序輪發一分球直到該局結束，倘該接發球方在一回合中完成13次有效的回擊，則判接發球方得一分。
2. 15. 5 在一場比賽中實施促進制度時應不改變2. 13. 6所訂定的發球和接發球順序。
2. 15. 6 促進制度一旦實施，應繼續實施直至該場比賽結束。

第三章 國際競賽規程

(REGULATIONS FOR INTERNATIONAL COMPETITIONS)

- 3.1 規則及規程的範圍**
(SCOPE OF LAWS AND REGULATIONS)
- 3.1.1 比賽類型 (Types of Competition)**
- 3.1.1.1 國際賽 (International Competition) 是一項有 (含) 兩個以上的協會之球員參加之比賽。
- 3.1.1.2 國際比賽 (International Match) 是一項協會代表隊間的比賽。
- 3.1.1.3 公開賽 (Open Tournament) 是一項開放給所有協會球員參加的比賽。
- 3.1.1.4 限制賽 (Restricted Tournament) 是除分齡賽外，一項限制特定組別球員參加的比賽。
- 3.1.1.5 邀請賽 (Invitation Tournament) 是一項限於個別邀請特定協會或球員參加的比賽。
- 3.1.2 適用範圍 (Applicability)**
- 3.1.2.1 除3.1.2.2規定外，規則 (第二章) 適用於世界、洲際、奧林匹克及帕拉林奧運名銜的比賽、公開賽和所有參與的協會另行同意的國際比賽。
- 3.1.2.2 執行委員會有權授權公開賽主辦者採用暫時性變動規則。
- 3.1.2.3 國際競賽規程適用於下列比賽：
- 3.1.2.3.1 世界、奧林匹克及帕拉林奧運名銜賽，以及理事會授權並事先通知所有參賽者之比賽；
- 3.1.2.3.2 洲際名銜賽，與相關洲聯合會授權並事先通知所有參賽協會之比賽。
- 3.1.2.3.3 國際公開錦標賽 (3.7.1.2)，與執行委員會授權按3.1.2.4規定，並事先告知參賽者之比賽；
- 3.1.2.3.4 公開賽，須依3.1.2.4規定辦理。

3. 1. 2. 4 公開賽倘有不符本規程時，應在報名表上詳載變更的性質與範圍；報名者填妥並交回報名表應視為接受包括變更的內容與比賽條件。
3. 1. 2. 5 此規則及競賽規程薦請用於遵守章程及紀律規程的所有其他國際性比賽，國際限制賽、國際邀請賽及由非會員協會主辦經認可的國際性比賽，得由該主管單位另予規定。
3. 1. 2. 6 規則及國際競賽規程通常適用於國際性比賽，除非某些變更事先經參賽者同意，或已明確列入該比賽規定。
3. 1. 2. 7 規程的詳細說明及解釋包括器材的規格說明，應依理事會授權出版的技術手冊、競賽職員手冊及競賽裁判長手冊辦理，實際的指導原則及實施程序依循執行委員會所發行之手冊或指導原則，這些出版品包含強制性、推薦或指導的規範。

3.2 器材和比賽條件 (EQUIPMENT AND PLAYING CONDITIONS)

3.2.1 認可及核准的器材 (Approved and Authorized Equipment)

3. 2. 1. 1 比賽器材應經代表理事會之器材委員會認可或核准；執行委會可隨時終止已通過的認可或核准，隨後理事會可撤除該認可或核准。
3. 2. 1. 2 公開賽的報名表或比賽簡章應詳載使用的球檯、球網組合及球的廠牌與顏色；球檯、球網組合及球的選擇應由舉辦地之協會就國際桌總現行核准之廠牌及型號中選定；ITTF所核可的比賽，地板應是ITTF最新核准的廠牌與款式。
3. 2. 1. 3 任何覆蓋在球拍上之顆粒膠或海綿膠應是國際桌總現行核可的，黏貼時在最靠近握柄處需使ITTF的標誌與編號(如果有)、供應商及品名清晰可見。

註：所有認可及核准的設備及器材清單，均由國際桌總辦公室處理，詳細資料可在國際桌總網頁中取得。

- 3.2.1.4 輪椅比賽時球員所使用球檯之桌 應離端線至少40公分。

3.2.2 比賽服裝 (Playing Clothing)

- 3.2.2.1 比賽服裝應包括短袖或無袖的上衣、短褲、短裙或單件式連衣運動褲裙、短襪及運動鞋；其他服裝諸如部份或全套之長運動服裝，非經裁判長許可不得於比賽中穿著。
- 3.2.2.2 除上衣的領子及袖子外，上衣、短褲及短裙之主體顏色應明顯與所使用球的顏色不同。
- 3.2.2.3 上衣背面得有識別球員、協會或其俱樂部名稱的數字或文字，及依據3.2.5.10條款的廣告；如上衣背面有球員姓名應置於領子正下方。
- 3.2.2.4 主辦單位要求之球員號碼布應優先於廣告置於上衣背部中央，此矩型號碼布面積應不超過600平方公分。
- 3.2.2.5 服裝前面或側面上的任何標記或裝飾物，及球員之任何佩戴物如珠寶不得過分顯眼或反光，以致影響對方視線。
- 3.2.2.6 服裝上不得有易激怒他人或有損比賽名譽的圖樣或文字。
- 3.2.2.7 在團體賽中的同隊隊員及在世界、奧林匹克與帕拉林奧運名銜的比賽，同一協會組成的雙打配對，除鞋、襪及在衣服上的廣告數目、大小、顏色及設計外，其穿著應一致。在其他國際比賽中同一協會組成的雙打配對，在其協會許可下穿著不同廠牌的服裝，但其基本顏色應相同。
- 3.2.2.8 雙方球員應穿著明顯不同顏色的服裝，使觀眾易於辨別。
- 3.2.2.9 雙方球員穿著類似服裝，當雙方無法協議由那一方更換時，應由裁判員以抽籤決定之。

- 3.2.2.10 在世界、奧林匹克、帕拉林奧運名銜比賽或公開國際錦標賽上，球員應穿著其協會認可型式的上衣、短褲或短裙。

3.2.3 比賽條件 (Playing Conditions)

- 3.2.3.1 賽區空間應是長方形，範圍不得少於長14公尺、寬7公尺和高5公尺，但周圍四角落可用長度1.5公尺以內之圍布遮擋；在輪椅比賽項目賽區空間可減少，但長不得少於8公尺，寬不得少於6公尺；長青組的比賽賽區空間可減少，但長不得少於10公尺，寬不得少於5公尺。
- 3.2.3.2 下列設備及配備均視為賽區的一部份：球檯含球網組合、桌次牌、地板、裁判桌椅、積分顯示器、置物箱、圍布、掛在圍布上標示球員或協會的名牌，以及不影響比賽的小型科技設備。
- 3.2.3.3 賽區應以約75公分高、與深色背景顏色相同之圍布圍住，以區隔相鄰之賽區及觀眾席。
- 3.2.3.4 在世界、奧林匹克及帕拉林奧運名銜賽之比賽，整個檯面的照明度應均勻不低於1,000Lux，賽區內其他部分至少500Lux；其他類型比賽之檯面照明度均勻至少600Lux，賽區內至少400Lux。
- 3.2.3.5 比賽場地有多張球檯時，所有的照明度均應相同，而比賽場館背景亮度不得高於比賽場地之最低亮度。
- 3.2.3.6 光源距離地面不得少於5公尺。
- 3.2.3.7 場地四周應呈暗色，不得有從窗戶或其他縫隙射入明亮的光源或日光。
- 3.2.3.8 地板應有彈性，不得為光亮色澤、明顯反光或滑溜；在輪椅比賽項目時可用堅硬材質地板。
- 3.2.3.8.1 在世界、奧林匹克與帕拉林奧運名銜的比賽，地板應為木質或經國際桌總授權之可捲式合成塑材。
- 3.2.3.9 安裝在球網組合上的科技設備應視為球網組合的一部分。

3.2.4 球拍管控 (Racket Controlled)

- 3.2.4.1 每位球員有責任保證黏貼於球拍底板之覆蓋物與黏合層不得含有有害的揮發性溶劑。
- 3.2.4.2 在所有國際桌總主辦的世界名銜比賽、奧林匹克與帕拉林奧運和數個由國際桌總指定的世界巡迴賽及世界青少年巡迴賽，應設立球拍管控中心，此外洲際與地區性的比賽也可設立球拍管控中心。
 - 3.2.4.2.1 球拍管控中心依據ITTF執行委員會下的器材委員會與裁判及裁判長委員會所建議的規定與程序檢測球拍，以確保球拍符合國際桌總的所有規程，但這不僅限於球拍覆蓋物的厚度、平坦度及出現有害的揮發性物質。
 - 3.2.4.2.2 球拍管控的檢測只有在球員未及交出球拍進行賽前檢測時，應在賽後隨機的執行。
 - 3.2.4.2.3 球拍在賽前若未通過球拍管控的檢測不得使用於比賽中，但可以使用第二支球拍；若時間允許時可立即做檢測，如果沒有時間則該球拍必須接受賽後檢測。球拍若未通過賽後隨機之球拍管控檢測，違規的球員將被懲罰。
 - 3.2.4.2.4 所有的球員在賽前均可自願的參與球拍檢測而不會有任何懲罰。
- 3.2.4.3 如在四年期間內，球拍檢測之任何項目不合格累計達4次之紀錄，球員可以打完該場次之比賽，但隨後執行委員會將對違規球員實施12個月的禁賽懲處。
 - 3.2.4.3.1 國際桌總將以書面通知被停賽的球員。
 - 3.2.4.3.2 被停賽的球員可以在接到通知書起的21天內向運動裁決庭提起申訴，在提請申訴期間，對球員的停賽處分仍舊有效。
- 3.2.4.4 國際桌總自2010年9月1日起持續記錄所有未通過球拍檢測的資訊。

- 3.2.4.5 應在空氣流通的適當地點設置球拍覆蓋物的黏貼處所，在比賽會場內任何地方均不能使用液體黏膠。

“比賽會場”是比賽會場的建築物作為桌球比賽或是桌球相關活動的區域，也包括公共區域及設施。

3.2.5 廣告 (Advertisements)

- 3.2.5.1 賽區內的廣告僅限於列在3.2.3.2所規範的器材或配備，或在球員與裁判服裝，或球員號碼布上不得有任何特別的附加展示。

- 3.2.5.1.1 賽區內或附近區域、比賽服裝或號碼布及裁判服裝不應有煙草類，酒類飲料，有害健康之藥品或非法產品的廣告，其標誌不得對種族，外籍人士、性別、宗教、身體障礙者有歧視，或具其他形式之負面意涵的廣告。然而，如果比賽不是特定為18歲以下選手所舉辦，在該地區法律允許的情況下，ITTF可以允許非蒸餾酒精性飲料的廣告或標誌出現在賽區或鄰近比賽區域的器材與配件上。

- 3.2.5.2 在奧林匹克與帕拉林奧運比賽之設備、球員服裝及裁判服裝上的廣告，應依奧林匹克與帕拉林奧運會之規定。

- 3.2.5.3 除了在圍布上的LED（發光二極體）與類似裝置上的廣告外，賽區內任何地方不得使用螢光或發亮的顏色。

- 3.2.5.3.1 在一場比賽中圍布上的廣告不得由暗轉亮，反之亦然。

- 3.2.5.3.2 在圍布上的LED與類似裝置上的廣告不應太明亮而干擾球員的比賽，且當球在比賽中不可變換。

- 3.2.5.3.3 LED與類似裝置上的廣告在未經國際桌總認可前不得使用。

- 3.2.5.4 圍布內側文字或標誌的顏色必須與比賽用球明顯不同且不得超過兩種顏色，其高度應在40公分以內。

- 3.2.5.5 賽區內之地板最多得有6處廣告；這類標誌：
 - 3.2.5.5.1 可於賽區兩端各置2個，且每個廣告的面積不能超過5平方公尺，賽區兩側各1個，每個廣告面積不能超過2.5平方公尺；
 - 3.2.5.5.2 兩端廣告距離球檯端線不得少於3公尺；
 - 3.2.5.5.3 應為統一的顏色並與比賽用球不同，如有不同顏色需事先獲得ITTF的同意；
 - 3.2.5.5.4 不應明顯改變地板的摩擦力；
 - 3.2.5.5.5 可有獨立的標誌、標語或其他標籤，不可有任何背景。
- 3.2.5.6 球檯上的廣告應遵守下列要求：
 - 3.2.5.6.1 球檯各半區的側面及後端側面，可有一個永久性的製造廠商與供應商之名字或標誌廣告；
 - 3.2.5.6.2 球檯各半區的側面及後端側面，可有一個臨時性的製造廠商與供應商之名字或標誌廣告；
 - 3.2.5.6.3 每個永久性與每個臨時性的廣告其總長度不得超過60公分；
 - 3.2.5.6.4 臨時性的廣告必須與永久性廣告清楚分開；
 - 3.2.5.6.5 廣告不得是其他的桌球設施廠商；
 - 3.2.5.6.6 球檯腳架上不得出現廣告廠商標誌、球檯品名、或廠商與供應商的名字，除非球檯的製造廠商正好為該賽事的贊助者。
- 3.2.5.7 球網上可有兩個廣告分別置於球網兩端，應採用與使用球明顯不同的顏色，不得置於沿球網頂端3公分範圍內，廣告置於球檯邊線外球網垂直的部份，應是商標、文字商標或其他單一暗色的標誌。
- 3.2.5.8 賽區內的裁判桌或其他設備上的廣告，任何一面的總面積不得超過750平方公分。
- 3.2.5.9 球員服裝上的廣告，應受下列限制：

- 3.2.5.9.1 製造商之標準商標、標誌或名稱，總面積不得超過24平方公分；
- 3.2.5.9.2 上衣前面、側面或肩部不得超過六個廣告，且應明顯分開，總面積不得超過600平方公分，上衣前面不得超過四個廣告；
- 3.2.5.9.3 上衣背面不得超過二個廣告，總面積不得超過400平方公分；
- 3.2.5.9.4 短褲或短裙的前面及側面上不得超過二個廣告，總面積不得超過120平方公分；
- 3.2.5.10 球員號碼布上的廣告，總面積不得超過100平方公分；如果未使用號碼布時，可增加總面積不超過100平方公分賽會贊助者的臨時性廣告。
- 3.2.5.11 裁判服上的廣告，總面積不得超過40平方公分；

3.2.6 禁藥管制 (Doping control)

- 3.2.6.1 所有參加國際比賽的球員，包括青少年比賽，都將接受國際桌總所管轄比賽的檢測工作，球員所屬的國家協會與任何其他反禁藥組織在賽會中的檢測。

3.3 比賽職員 (MATCH OFFICIALS)

3.3.1 裁判長 (Referee)

- 3.3.1.1 每次比賽應指派一名裁判長，其身份及席位應使參賽者及隊長知曉。
- 3.3.1.2 裁判長負責下列事項：
 - 3.3.1.2.1 主持抽籤；
 - 3.3.1.2.2 安排比賽時間及球檯；
 - 3.3.1.2.3 指派比賽職員；
 - 3.3.1.2.4 於賽前給予比賽職員工作指示；
 - 3.3.1.2.5 檢查球員資格的合法性；
 - 3.3.1.2.6 緊急時決定可否中斷比賽；

- 3.3.1.2.7 決定進行比賽的球員可否離開賽區；
- 3.3.1.2.8 決定法定練習時間可否延長；
- 3.3.1.2.9 決定球員可否穿長運動服比賽；
- 3.3.1.2.10 決定規則與規程問題的解釋，此包含服裝、設備及比賽條件的可接受程度；
- 3.3.1.2.11 決定球員於緊急中斷比賽時可否練習及在何處練習；
- 3.3.1.2.12 對不良行為或違反規程行為者採取紀律行動。
- 3.3.1.3 在競賽管理委員會的同意下，裁判長得將任何職責交付其他人代理，其代理職責及席位應使參賽者及隊長知曉。
- 3.3.1.4 裁判長或在其缺席時代理之副裁判長，在比賽進行中應全程在場。
- 3.3.1.5 裁判長必要時，得隨時更換比賽職員，但不得更改被更換職員在權限內就事實所為之判決。
- 3.3.1.6 球員從出場到離開比賽會場為止，均在裁判長的管轄範圍內。

3.3.2 裁判員、副裁判員及計球員

(Umpire, Assistant Umpire and Stoke Counter)

- 3.3.2.1 每場比賽應指派一位裁判員及一位副裁判員。
- 3.3.2.2 裁判員應坐或站在球檯側面與球網成一直線，而副裁判員應坐在球檯的另一邊，直接面對裁判員。
- 3.3.2.3 裁判員負責下列事項：
 - 3.3.2.3.1 檢查設備及比賽條件的可接受性若有任何缺失應向裁判長報告；
 - 3.3.2.3.2 依據3.4.2.1.1-2規定，隨機抽取比賽用球；
 - 3.3.2.3.3 執行選擇發球，接發球與方位的抽籤；
 - 3.3.2.3.4 決定是否因球員身體障礙需要放寬發球規則；

- 3.3.2.3.5 控制發球、接發球及方位的順序並糾正任何錯誤；
- 3.3.2.3.6 決定每一回合為得分或重發球；
- 3.3.2.3.7 依規定程序報分；
- 3.3.2.3.8 適時實施促進制度；
- 3.3.2.3.9 維持比賽的連續性；
- 3.3.2.3.10 對違反指導及行為規程者採取制裁行動。
- 3.3.2.3.11 在雙方球員或球隊穿著類似的上衣而均不願更換時，以抽籤決定那一方要更換上衣。
- 3.3.2.3.12 確認只有經批准的人可以在賽區。
- 3.3.2.4 副裁判員應：
 - 3.3.2.4.1 決定比賽中的球，是否觸及靠近他那一邊檯面邊緣。
 - 3.3.2.4.2 對於違反指導或行為規程者告知裁判員。
- 3.3.2.5 裁判員或副裁判員均可：
 - 3.3.2.5.1 決定球員的發球動作違規；
 - 3.3.2.5.2 決定發球時球觸及球網組合是否為有效球；
 - 3.3.2.5.3 決定球員阻擋來球；
 - 3.3.2.5.4 決定比賽環境受到干擾而可能影響該回合的結果；
 - 3.3.2.5.5 練習、比賽及間歇時間的計時。
- 3.3.2.6 副裁判員或另外指定的職員，於實施促進制度時得為計球員，計算接發球方的擊球數。
- 3.3.2.7 副裁判員依據3.3.2.5規定所作之決定，裁判員不得推翻。
- 3.3.2.8 球員從出場到離開比賽場地為止，均在裁判員的管轄範圍。

3.3.3 申訴 (Appeals)

- 3.3.3.1 負責比賽職員就事實之判決，或裁判長就規則規程之解釋，或競賽管理委員會就比賽管理所作之決定，均不得因個人賽的雙方球員或團體賽的雙方隊長之協議而變更。
- 3.3.3.2 負責比賽職員就事實所為之判決不得向裁判長提出申訴，或裁判長就規則規程之解釋，不得向管理委員會提出申訴。
- 3.3.3.3 對比賽職員就規則或規程問題所為之判決解釋不服時，可向裁判長提出申訴，裁判長的決定為最後的決定。
- 3.3.3.4 對裁判長就規則或規程外，關於比賽管理問題所為之決定不服時，可向競賽管理委員會提出申訴，委員會的決定為最後的決定。
- 3.3.3.5 在個人賽中發生的問題，限由參與比賽的球員提出申訴，在團體賽中發生的問題，限由參與比賽的隊長提出申訴。
- 3.3.3.5.1 不論隊長是否參加比賽，他的姓名皆應事先告知裁判員。
- 3.3.3.6 對裁判長就規則規程之解釋或競賽管理委員會就比賽管理的決定仍有異議時，得由有資格申訴的球員或隊長透過所屬協會，將問題提請國際桌總規則委員會研議。
- 3.3.3.7 規則委員會應作成裁決，作為未來決定之參考。但協會仍可就該裁決向理事會或會員大會提出異議，惟此不影響裁判長或競賽委員會所為之最後決定。

3.4 比賽管理 (MATCH CONDUCT)

3.4.1 比分顯示 (Score Indication)

- 3.4.1.1 裁判員應於球賽一個回合結束時應立即報分或於稍後情況許可時立即報分。

- 3.4.1.1.1 報分時應先報下一回合發球方的得分數，然後報對方的得分數。
- 3.4.1.1.2 每局開始及換發球員時，裁判員應以手勢指向下一個發球員，並得於報分後，接著報下一回合發球員的名字。
- 3.4.1.1.3 一局結束時，裁判員應先報勝方得分，接著報負方得分及得同時報勝方球員的姓名。
- 3.4.1.2 裁判員除報分外，得以手勢表示其判決。
- 3.4.1.2.1 當判得分時，裁判員得將接近得分方的手臂舉起，上半臂水平而前臂垂直向上及手指收握。
- 3.4.1.2.2 不論何故該回合為重發球時，裁判得將手高舉過頭以示該回合已結束。
- 3.4.1.3 報分及實施促進制度報回擊球數時。應使用英語或雙方球員及裁判員均能接受的任何其它語言。
- 3.4.1.4 比分應顯示在機械或電子顯示器上，使球員及觀眾都能清楚看到。
- 3.4.1.5 當球員因不良行為被正式警告，應將黃色標籤放置在該球員記分牌的上方或旁邊。

3.4.2 裝備 (Equipment)

- 3.4.2.1 球員不得在賽區內選球。
- 3.4.2.1.1 儘可能讓球員進入比賽場地前選擇一個或數個球，該場比賽應使用球員所選擇的球。
- 3.4.2.1.2 如球員於進入比賽場地前未選球或者球員間不同意彼此所選的比賽用球，則由裁判員從比賽用球中隨機選用。
- 3.4.2.1.3 如比賽中球損壞應換球時必須就賽前選擇之球隨機取用，若無選擇之球，裁判員就比賽用球中隨機取用。
- 3.4.2.2 應使用經國際桌總批准，未經任何物理、化學或其他處理，以致改變或調整比賽時的特性、摩擦

力、外觀、顏色、結構、及表面等之球拍覆蓋物，尤其是不應使用添加劑。

- 3.4.2.3 球拍必須符合所有球拍管控的檢測參數。
- 3.4.2.4 在一場比賽中，除非球拍因意外地嚴重損壞致不能使用，否則不得更換，如發生而需更換球拍，應即取用選手已攜至賽區的備用拍或由他人遞進賽區的球拍，繼續比賽。
- 3.4.2.5 除裁判員特許外，在間歇時間球員應將比賽用球拍放在球檯上面；但如球拍是捆綁在手上時，裁判員應允許球員持續將球拍綁在手上。

3.4.3 練習 (Practice)

- 3.4.3.1 比賽開始前球員有權在比賽球檯練習二分鐘，正常的間歇不得練習；特定的練習，僅限於經裁判長允許後，時間得酌予延長。
- 3.4.3.2 在緊急中斷比賽時，裁判長得允許球員在任何球檯包括比賽球檯練習。
- 3.4.3.3 球員應有合理的機會檢查及熟悉將使用的器材，但這並不表示球員於更換受損的球或球拍後，在恢復比賽前有權多做一些練習回合。

3.4.4 間歇 (Intervals)

- 3.4.4.1 一場比賽（含團體賽一點）應連續進行，但球員有權要求：
 - 3.4.4.1.1 一場比賽（含團體賽一點）在各局之間的間歇，最多一分鐘；
 - 3.4.4.1.2 一場比賽（含團體賽一點）在每局開始後，每打完六分球及決勝局換方位時可作短暫的擦汗。
- 3.4.4.2 在一場比賽（含團體賽一點）中，球員或配對得請求暫停一次，以一分鐘為限：
 - 3.4.4.2.1 在個人項目暫停一次的請求得由球員、配對或指定的指導者為之；在團體項目得由球員、配對或隊長為之。

3. 4. 4. 2. 2 如球員或配對及指導者或隊長，對於是否叫暫停意見不一致時，其最後之決定，在個人賽時以球員或配對為準，在團體賽時以隊長為準。
3. 4. 4. 2. 3 請求暫停限於局中的回合之間為之；並應以“T”手勢表示之。
3. 4. 4. 2. 4 當裁判員接受有效的請求暫停時，應中斷比賽並以接近請求暫停方的手舉起白色牌；並將白色牌或其他適當的暫停標籤放置在叫暫停方檯區。
3. 4. 4. 2. 5 在請求暫停一方準備繼續比賽或將屆達一分鐘時，兩者之中取其較早者，並立即取回暫停標籤繼續比賽。
3. 4. 4. 2. 6 如雙方同時作有效的請求暫停，當雙方準備繼續比賽或將屆達一分鐘時，應即恢復比賽，兩者之中取其較早者，應立即恢復比賽，在該場比賽中雙方均無權再叫暫停。
3. 4. 4. 3 一場團體賽各點間，僅在球員需要接續打下一點時，可在該二點間請求間歇以五分鐘為限，比賽應連續進行：
3. 4. 4. 4 球員因意外暫失比賽能力，裁判長認為中斷比賽不致造成對方不利時，得准予中斷比賽，但中斷時間應儘量短暫，無論如何不得超過10分鐘。
3. 4. 4. 5 賽前已呈現或預期，或正常的比賽壓力而喪失比賽能力的情形不能中斷比賽；喪失能力諸如球員因當時體力或進行方式導致抽筋過度疲勞等，均不能構成中斷的理由，只有意外事故如跌倒受傷無法比賽時，方得緊急中斷比賽。
3. 4. 4. 6 任何人在賽區內流血時，應立即中斷比賽，直到他接受治療並將血跡清理乾淨後，方可恢復比賽。
3. 4. 4. 7 除經裁判長允許，球員在比賽中均應留在賽區內或緊鄰賽區之位置；在各局間及暫停等法定休息時間內，球員應在裁判員的督導下留在賽區周圍三公尺範圍內。

3.5 紀律 (DISCIPLINE)

3.5.1 指導 (Advice)

- 3.5.1.1 在團體賽中球員得接受在賽區任何被授權者的指導。
- 3.5.1.2 在個人賽中球員或配對僅限於賽前向裁判員報備的一人為之，除非該配對由不同協會組成時得各報備一人，但此二人依3.5.1及3.5.2之規定應視為一個整體；若任何未經授權者給予指導時，裁判員應舉起紅牌同時將他驅離賽區。
- 3.5.1.3 除回合進行間球員得於比賽任何時間內接受指導，前提是不得延誤比賽(3.4.4.1)；倘任何指導者給予非法指導，裁判員應高舉黃色牌予以警告，若再犯將其驅離賽區。
- 3.5.1.4 經警告後，如在該同一場團體賽或個人賽中，任何人再非法指導，不論其是否被警告過，裁判員應高舉紅牌將其驅離賽區。
- 3.5.1.5 團體賽之被驅離的指導者，除非輪到他比賽，在該場團體賽結束前不准返回，亦不得以其他指導者更替；個人賽之被驅離者，在該場個人賽結束前不准返回。
- 3.5.1.6 倘被驅離者，拒絕離開或於該場比賽結束前返回，裁判員應中斷比賽並報告裁判長。
- 3.5.1.7 這些規定僅適用於比賽的指導，這些規程並不限制球員或隊長適時提出合法的申訴，或阻止球員與其協會代表或翻譯員諮詢有關判決的解釋。

3.5.2 不良行為 (Misbehavior)

- 3.5.2.1 球員及教練或其他指導者應克制可能不公平的影響對方、觸怒觀眾或敗壞運動風氣的行為，諸如辱罵的語言、故意破壞球或將球打到場外、踢球檯或圍布、及對比賽職員無禮。

3. 5. 2. 2 在任何時間球員、教練或其他指導者犯規行為嚴重，裁判員應立即中斷比賽並立即報告裁判長；對於首次較輕的犯規行為裁判員得高舉黃牌警告，任何再犯將予以判罰。
3. 5. 2. 3 除3. 5. 2. 2及3. 5. 2. 5之規定外，球員受警告後，在同場個人賽或團體賽中再犯，裁判員應判對方得一分，嗣後再犯則判對方得二分，每次判罰應將黃牌及紅牌合併舉起。
3. 5. 2. 4 球員經判罰三分後，在同一場個人賽或團體賽中若再犯，應即中斷比賽並立即向裁判長報告。
3. 5. 2. 5 在一場單項比賽進行中，如球員未告知而自行更換未受損之球拍時，裁判員應中斷比賽並立即報告裁判長。
3. 5. 2. 6 雙打配對中任一人被警告或判罰，適用於該配對，但在該場團體賽其後之各點個人賽，對於該未被警告或判罰之同伴則不適用；在該團體賽雙打點開始時，其中有被警告或判罰之球員或配對者，則視為已被警告或判罰採用較高罰則。
3. 5. 2. 7 除3. 5. 2. 2之規定外，教練或其他指導者業經警告，在同場個人賽或團體賽再犯時，裁判員應舉起紅牌將其驅離賽區直至該場個人賽或團體賽結束。
3. 5. 2. 8 不論是否經裁判員報告，對於球員嚴重的不公平或冒犯行為，裁判長得取消該球員在該場、該項或整個比賽的比賽資格；此時應舉出紅牌；對於情況較不嚴重尚不構成取消比賽資格之不良行為，裁判長可決定將此行為通報紀律委員會(3. 5. 2. 13)。
3. 5. 2. 9 如球員在該項團體或個人賽中，被取消資格達二場時，自動喪失該項比賽資格。
3. 5. 2. 10 任何人在該次賽事被驅離賽區二次，裁判長得取消他在該次比賽其後之比賽資格。

- 3.5.2.11 如球員不論為任何理由，被取消一項或全部的比賽資格，則將自動地喪失所有相關的頭銜，獎牌，獎金或排名的積分。
- 3.5.2.12 嚴重不良行為應向違規者之協會舉報。
- 3.5.2.13 執行委員會指派4位委員與1位主席組成紀律委員會，紀律委員會對裁判長於比賽結束後14天內所通報之不良行為做出適當制裁，所作之裁決須遵守執行委員會訂定之規範。
- 3.5.2.14 球員、指導者或職員對於紀律委員會之裁決不服，可在15天內向國際桌總(ITTF)執行委員會提出申訴，執行委員會之決定為最終。

3.5.3 良好表現 (Good Presentation)

- 3.5.3.1 球員、教練及大會職員應以維護運動精神的良好形象為目標；並防止任何破壞運動倫理或影響比賽的作為。
 - 3.5.3.1.1 球員必須盡全力去贏得勝利，除了生病或受傷的因素不應隨意退賽。
 - 3.5.3.1.2 球員、教練及大會職員都不應參與自己有關的比賽或任何其他比賽的賭注或賭博。
- 3.5.3.2 任何球員故意違反上述原則應受制裁，在獎金賽項目應處罰獎金的全部或部分金額，且不得參加國際桌總相關之比賽。
- 3.5.3.3 對於任何指導者或職員有作弊事件經證實者，相關的國家協會應同樣的對涉案人議處。
- 3.5.3.4 執行委員會指派四位委員及一位主席成立紀律審查小組，以決定是否涉及損害行為，必要時予以適當的制裁；該小組應依執行委員會指示辦理。
- 3.5.3.5 被處罰的球員、指導者或職員得於15日內就紀律審查小組的決定，向國際桌總執行委員會提出申訴，該會之決定為最後的裁決。

3.6 淘汰賽的抽籤 (DRAW FOR KNOCK-OUT COMPETITIONS)

3.6.1 輪空與資格賽獲選者 (Byes and Qualifiers)

- 3.6.1.1 淘汰賽第一輪的位置數應為二的自乘數。
- 3.6.1.1.1 如報名人數比位置數較少時，第一輪應有足夠的輪空位置，以補足所需位置數。
- 3.6.1.1.2 如報名人數比位置數較多時，應舉行資格賽，取得資格賽的名額與直接參加名額合計為所需位置數。
- 3.6.1.2 輪空位置應依種子排名順序安置，在第一輪中儘可能均勻分佈。
- 3.6.1.3 資格賽獲選者 (Qualifiers) 應儘可能平均地抽入相應的上下半區，各四分之一區、八分之一區和十六分之一區。

3.6.2 種子排列 (Seeding by Ranking)

- 3.6.2.1 每次比賽中排名最高的參賽者應被列為種子，使他們在該項比賽較後輪次之前不會碰頭。
- 3.6.2.2 排名種子數目應不得超過第一輪參賽者的數目。
- 3.6.2.3 排名第1號種子應設在上半區的頂部，第2號種子應設在下半區的底部，其餘的種子應以抽籤進入特定的位置如下：
 - 3.6.2.3.1 第3第4號種子，應抽入上半區的底部及下半區的頂部；
 - 3.6.2.3.2 第5至第8號種子，應抽入單數4分之1區的底部及雙數4分之1區的頂部；
 - 3.6.2.3.3 第9至第16號種子，應抽入單數8分之1區的底部及雙數8分之1區的頂部；
 - 3.6.2.3.4 第17至第32號種子，應抽入單數16分之1區的底部及雙數16分之1區的頂部。
- 3.6.2.4 在團體淘汰賽中，同一協會以排名最高的一隊有資格排入種子位置。

- 3.6.2.5 種子排序應以國際桌總最新公佈的排名表為準，下列情形除外：
- 3.6.2.5.1 如有資格為種子的報名球員，均來自同一洲聯會（Continent Federation）所屬的協會時，應以該洲聯會最新公佈的排名表為準；
- 3.6.2.5.2 如有資格為種子者，均來自同一協會時，應以該協會最新公佈的排名表為準；

3.6.3 協會提名種子 (Seeding by Association Nomination)

- 3.6.3.1 同一協會之球員或雙打配對，依據3.6.3.3.與3.6.3.4應儘可能分開，除非在為特定比賽或團體賽所定的特別規程中敘明。
- 3.6.3.2 協會報名時應以種子排名的前列球員為首，並按實力依序排列。
- 3.6.3.3 在各項比賽中，同協會排名第1號及第2號球員應抽入二個不同的半區，排名第3號及第4號球員應抽入前二名以外的四分之一區；
- 3.6.3.4 剩餘的球員僅在小組賽循環賽、淘汰賽之預賽與決賽的第一輪分開，但不含後面輪次。
- 3.6.3.5 由不同協會球員所組成的男子或女子雙打配對，以在世界排名表較高者之協會為準；倘該二名球員未列在世界排名表時，應以相關洲排名為準；倘該二名球員亦未列在世界與洲排名表時，應依世界團體賽排名表較高者之協會。
- 3.6.3.6 由不同協會球員所組成的混合雙打配對，應視為屬於男子球員的協會。
- 3.6.3.7 除此之外，任何由不同協會球員所組成的雙打配對，得視為皆屬於彼此球員的協會。
- 3.6.3.8 在預選賽中，同一協會的球員數若達到預選賽分組數時，應分別抽入不同的組，並應按3.6.3.3-4的原則，使晉級者儘可能合理分開。

3.6.4 變更 (Alternation)

- 3.6.4.1 抽籤完成後不得變更，除非經競賽管理委員會同意，情況許可時應徵求相關協會代表同意。
- 3.6.4.2 抽籤之變更限於糾正因通知及接受報名時出現的錯誤和誤解、糾正3.6.5所列的嚴重不平衡情況或依據3.6.6所列而加入額外球員。
- 3.6.4.3 各項比賽一旦開始，除必要的刪除外，抽籤的結果不得更改，為配合此規定，資格賽得視為單獨項目。
- 3.6.4.4 除非被取消資格，非經球員同意不得將球員自籤位中刪除，同意應由本人為之，球員缺席時由其授權代表提出。
- 3.6.4.5 在雙打賽，倘二名球員均到場並適於比賽時，不得更改其配對，但如其中一名受傷、生病或缺席時可接受此為更改之理由。

3.6.5 重抽 (Re-draw)

- 3.6.5.1 除依3.6.4.2, 3.6.4.5及3.6.5.2之規定外，球員籤位不得移動；除因任何理由，致此抽籤結果極不平衡而有重新安排之必要，在此情況下，應儘可能全部重抽。
- 3.6.5.2 若不平衡是由於同一抽籤區數名種子球員缺席所致無法全部重抽時，得將剩餘種子重新排列，在種子範圍內重新抽籤，其他部分不變；在執行此程序時應優先考慮同一協會種子球員儘量分開。

3.6.6 增補 (Additions)

- 3.6.6.1 不在抽籤表內的球員，經競賽管理委員會許可及裁判長同意後方可增補。
- 3.6.6.2 任何種子的空缺應先按排名順序，將實力最強的新球員或配對抽進去；剩餘的球員或配對應先抽入因缺席或被取消資格之空缺，然後抽入不與種子球員或配對相鄰輪空位置。

- 3.6.6.3 原依排名可被列為種子之任何球員或配對，如果要將他們增補至已完成的籤位中，他們只能被抽入種子位置空缺。

3.7 競賽的組織 (ORGANISATION OF COMPETITIONS)

3.7.1 權責 (Authority)

- 3.7.1.1 任何協會遵守章程和紀律規程得在其管轄區域內籌辦公開賽、限制賽、或邀請賽或安排國際比賽。

- 3.7.1.2 除了長青的賽事，來自國際桌總所屬協會的球員只能透過其國家協會報名參加國際桌總所主辦的國際賽事、與國際桌總核可的比賽和國際桌總登錄的比賽，或透過其國家奧林匹克或帕拉林奧運委員會參加國際桌總認可的比賽。參加任何其他類型的比賽均須獲得其協會或國際桌總之書面同意；一般均同意球員的報名，除非球員之協會或國際桌總提出明確或完整的通知扣留球員參加某項賽事或系列賽事的資格。

- 3.7.1.3 任何球員或球隊被其協會或其所屬洲聯會判處停賽者，不得參加國際比賽。

- 3.7.1.4 未經國際桌總許可的任何比賽項目，不得冠以“世界”名銜；未經洲聯會許可者，不得冠以“洲”名銜。

3.7.2 代表 (Representation)

- 3.7.2.1 凡有球員參加國際公開錦標賽的協會，其代表有權參加抽籤與商議和任何可能直接影響球員的抽籤變更或申訴之決定。

3.7.3 報名 (Enters)

- 3.7.3.1 國際公開錦標賽的報名表，最遲應於賽前二個月前及報名截止一個月前寄交所有協會。

3. 7. 3. 2 主辦單位應接受由各協會提名者之報名，但有權安排參賽者進行資格賽；在決定此項安排前主辦單位應考慮國際桌總、洲聯會及報名協會之排名順序。

3.7.4 項目 (Events)

3. 7. 4. 1 國際公開錦標賽應包括男子單打、女子單打、男子雙打、女子雙打，並得包括混合雙打及各協會代表隊的團體賽。

3. 7. 4. 2 在國際名銜比賽，青年 (Youth)、青少年 (Junior) 及少年 (Cadet) 項目的年齡分別以 21、18 及 15 歲以下為限，計算年齡的日期，以該項目舉行的前一年十二月三十一日為準。此項年齡限制薦請各種比賽採用。

3. 7. 4. 3 薦請在國際公開錦標賽的團體項目採用 3. 7. 6 規定之賽制；選定之賽制應於報名表或比賽辦法中註明。

3. 7. 4. 4 個人賽通常應採淘汰賽制 (Knockout Basis)，但團體賽及個人資格賽可採淘汰賽制或分組循環賽制 (Group Basis)。

3.7.5 分組比賽 (Group Competitions)

3. 7. 5. 1 在分組或循環賽中，該組內的每一成員應與其他成員比賽；勝者得 2 分、敗者得 1 分、未比賽或未賽完者得 0 分，排名順序應先以積分決定。如球員在結束比賽後，不論任何理由被判該場取消比賽成績，他應被視為敗者，並登記為未比賽。

3. 7. 5. 2 該組內若有二個以上成員積分相同時，各相關成員名次應以相關成員間的成績定之；首先計算場數 (團體賽時)，然後計算局數，最後計算分數的勝負比率，直到排出全部名次為止。

3. 7. 5. 3 當計算到某一級後，如其中一個成員的名次已確定而其他仍相同時，在以後的計算應排除確定者成績，再依 3. 7. 5. 1 及 3. 7. 5. 2 程序解決。

- 3. 7. 5. 4 如依據3. 7. 5. 1-3的方式仍無法解決積分相同時，有關名次則以抽籤決定之。
- 3. 7. 5. 5 除非經大會仲裁委員會特許之外，當各分組只取1名球員或1支球隊時，則各分組排名第1號與第2號球員或球隊之賽程應排在分組賽程的最後；若各分組取2名球員或2支球隊時，則各分組排名第2號與第3號球員或球隊之賽程應排在分組賽程的最後，以此類推。

3.7.6 團體賽制 (TEAM MATCH SYSTEMS)

3. 7. 6. 1 五場三勝制 (新史維斯林盃制，五單)

3. 7. 6. 1. 1 每隊由三位球員組成。

3. 7. 6. 1. 2 比賽的次序為

- 1) A對X
- 2) B對Y
- 3) C對Z
- 4) A對Y
- 5) B對X。

3. 7. 6. 2 五場三勝制 (柯比琳盃制，四單一雙)

3. 7. 6. 2. 1 每隊由二、三、或四位球員組成。

3. 7. 6. 2. 2 比賽的次序為

- 1) A對X
- 2) B對Y
- 3) 雙打
- 4) A對Y
- 5) B對X。

3. 7. 6. 2. 3 在拉帕林桌球的賽制如3. 7. 6. 2. 2，唯一不同的是雙打可以排在最後一場 (點)。

3. 7. 6. 3 五場三勝 (奧林匹克賽制，四單一雙)

3. 7. 6. 3. 1 每隊由三位球員組成；每位球員最多出賽二場（點）。

3. 7. 6. 3. 2 比賽的次序為

- 1) 雙打，B和C對Y和Z
- 2) A對X
- 3) C對Z
- 4) A對Y
- 5) B對X。

3. 7. 6. 4 七場四勝制（六單一雙）

3. 7. 6. 4. 1 每隊三、四或五位球員組成。

3. 7. 6. 4. 2 比賽的次序為

- 1) A對Y
- 2) B對X
- 3) C對Z
- 4) 雙打
- 5) A對X
- 6) C對Y
- 7) B對Z。

3. 7. 6. 5 九場五勝制（九單）

3. 7. 6. 5. 1 每隊由三位球員組成。

3. 7. 6. 5. 2 比賽的次序為

- 1) A對X
- 2) B對Y
- 3) C對Z
- 4) B對X
- 5) A對Z
- 6) C對Y

- 7) B對Z
- 8) C對X
- 9) A對Y。

3.7.7 團體賽程序 (Team Match Procedure)

- 3.7.7.1 所有的球員應由該項目報名者中選取。
- 3.7.7.2 不論隊長是否為比賽球員，都必須在比賽前將隊長名字告知裁判員。
- 3.7.7.3 在團體賽開始前應以抽籤決定選擇A、B、C或X、Y、Z之組別，然後由隊長將每一單打球員名單填入所屬字母欄內後交給裁判長或其代理人。
- 3.7.7.4 雙打的配對名單可在前一個單打賽結束時才提出。
- 3.7.7.5 團體賽於一方獲勝超過半數的個別場數時結束。

3.7.8 成績 (Results)

- 3.7.8.1 主辦協會應於賽後七日內儘速將成績，此包括國際比賽、洲際及國際公開錦標賽各輪次之詳細成績及比分，以及全國錦標賽最後幾個輪次的成績，寄交國際桌總秘書長及相關洲聯會秘書長。

3.7.9 電視轉播與影音串流 (Television and Streaming)

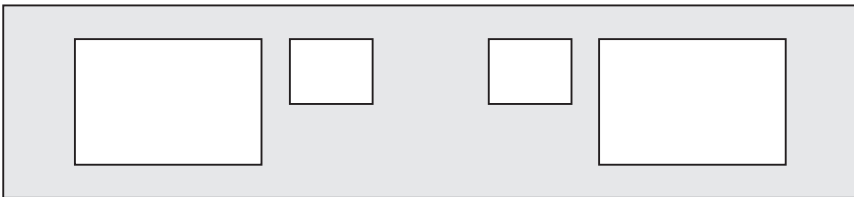
- 3.7.9.1 比賽除世界、洲際、奧林匹克、帕拉林奧運名銜賽外，應取得該管轄協會的同意始可作電視轉播。
- 3.7.9.2 凡參加國際比賽者，視其已同意主辦協會就該項比賽安排電視訪問；參加世界、洲際、奧林匹克名銜賽者，視為同意於比賽期間的直播及賽後一個月內錄影播放。
- 3.7.9.3 所有ITTF的賽事轉播都必須依照ITTF轉播資格認證的程序，轉播權費用(SCF)必須在取得轉播權生效時立即繳交。

3.8 國際性的適格 (INTERNATIONAL ELIGIBILITY)

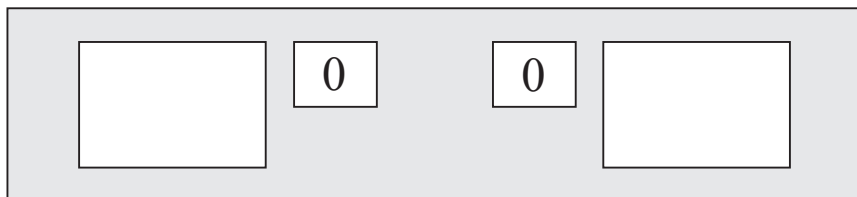
- 3.8.1 在奧林匹克名銜比賽之適格，其規範分載於4.5.1、帕拉林奧運之比賽資格分載於國際帕拉林委員會與4.6.1，而其他世界名銜賽項目另訂適用規程於(4.1.3, 4.2.3, 4.3.6., 4.4.3)。
- 3.8.2 球員如接受此協會的提名並於隨後參加3.1.2.3公開國際錦標賽或區域性之錦標賽（此不含個人項目），視為該協會之代表。
- 3.8.3 球員只能以國民身分而取得協會的代表資格，該協會有管轄權。除非在此規定前，該球員已以非國民身分取得協會的代表資格，得保留此項適格。
- 3.8.3.1 當球員有資格代表同一國家的兩個以上之協會時，該位球員可代表對其出生地或主要居住地領域有管轄權的協會。
- 3.8.3.2 球員有權代表兩個以上之協會時，有權選擇他想要代表的相關協會。
- 3.8.4 球員適格參加一個洲聯會的洲代表隊隊員，僅限於其依據3.8.3規定適格代表的協會是該洲聯會的會員。
- 3.8.5 球員於3年內不得代表不同的協會。
- 3.8.6 協會得基於其管轄提名球員參加任何公開國際錦標賽的個人項目，這些提名會形成最後名單而國際桌總會將其公告，但並不影響3.8.2所規範之球員的適格。
- 3.8.7 如裁判長要求，球員或其協會應提供適格之證明文件及其護照。
- 3.8.8 任何適格問題之申訴，應提交由執行委員會、規則、及運動員等委員會主席所組成之資格審議會議，並以該會議的決定為終決。

附錄：(一) 競賽職員執行程序

1. 如果有設置球員報到區時，裁判員應依裁判長要求時間準時抵達，裁判員應領取紀錄單、檢查球員攜至報到區球衣的顏色、團體賽與雙打賽短褲/短裙，球員名字或號碼布、記錄指導者的名字、執行選球和球拍檢查(VOC除外)，如果球拍被抽選須進行強制檢測，須將球拍送至球拍管控中心。
2. 前往比賽場地之前，先檢查你的必要裝備，如量網尺(塑膠與重量的網規)，決定選擇權之圓形拋擲板或硬幣、抹布、球、紀錄單、筆、碼錶及顏色牌，並應確實瞭解如何完成紀錄單。
3. 如未及在球員報到區完成，儘可能在進入賽場前就先確認來自同一協會之團體賽球員服裝一致及雙打配對之服裝，而另一方球員之服裝顏色須明顯不同，對於無法解決之服裝問題或任何對於球拍及服裝上之疑慮均須立即報告裁判長。
4. 到達比賽場地應即檢查球檯及圍布是否正確安置，調整球網張力與高度，網夾正確固定於球檯，網繩不得懸宕於網柱。快速檢查球檯的清潔必要時進行擦拭。如果使用麥克風應確認其功能，並瞭解正確的音量。
5. 設定記分板在空白位置-以表示沒有比賽局數及比分(如附圖一)。在團體賽時應檢查比賽紀錄是否正確。當雙方球員進場時記分板顯示出雙方局數分為0:0(如附圖二)。

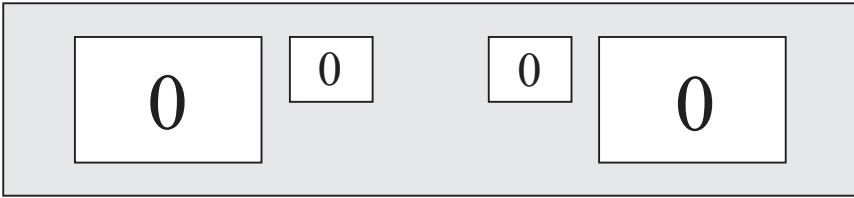


(附圖一：球員出場前)



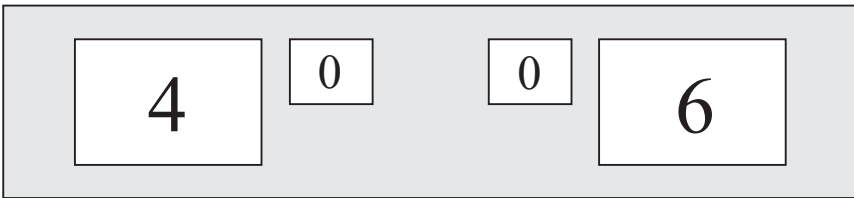
(附圖二：球員進入賽區)

6. 在球員暖身練習前應檢查紀錄單上球員之名字及其所佩戴的號碼/姓名布是否正確與球拍是否合法。如果未予檢查致發生球員錯誤或球拍不合法，那麼先前的練習就是浪費時間。
7. 在雙方球員面前使用雙色拋擲板或硬幣確定哪一方獲得選擇權，並確認球員們知道如何選擇，注意拋擲板或硬幣切勿掉落在檯面或地板上。
8. 當雙方球員做完選擇，紀錄單上應註記誰是首次發球員，在雙打時並應註記誰是首次接發球員。除非你能正確叫出球員姓名，否則應詢問他們希望如何被稱呼。
9. 在個人賽時確定各方球員或雙打配對的指導員，在團體賽時應檢查坐在該隊席的人數，包括球員、教練及其他的隊職員，不得超出規定人數。
10. 從賽前選定球中；若在賽前未選定任何球時則從一盒比賽用球中，隨機取用一顆比賽用球；當實施多球制時則從已選好的球中拿任一顆球交球員使用。
11. 計時練習時間並於時間屆達時盡速召回球員。確定球員在練習結束後不得延遲開始比賽時間的作為。
12. 比賽開始前，確認毛巾是否放在裁判員或副裁判員旁預備好的收納器，不得掛在圍布上。其他所有物品，如運動外套、提包等，應放在比賽場地外面。
13. 當球員準備好比賽時，用手指向發球方，報發球員名字，團體賽得報隊名、球員姓名或二者兼報，宣告0：0（或Love all），將記分板得分調至”0：0”（如附圖三）



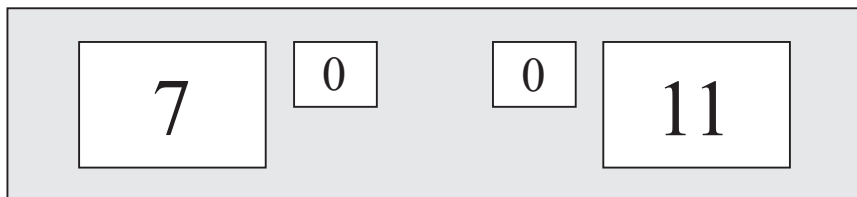
(附圖三：第一局比賽開始0比0時)

14. 當首次發球員發球時即按下計時器，在比賽中如：擦汗、球飛出比賽場地外面時，應即停止計時器，當擦汗結束或取回飛出場外的球時，應即再啟動計時器。如果比賽時間屆達10分鐘時應宣告“時間到”，但已實施促進制度或雙方得分和已達18分時，則不必宣告。
15. 當每回合結束時，應以手勢或儘快報新的比數，或兩者兼用表示結果，但在重發球的情形時則須重報先前的比數，換發球時應用手指向下一回發球員可報其姓名。裁判員未以手勢或報得分前勿更動記分板之得分，（如附圖四）



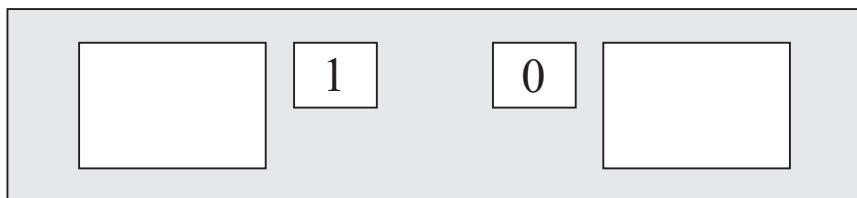
(附圖四：在第一局4比6時)

16. 應阻止球員拖延比賽時間如尋求指導，如在回合之間在賽區內來回走動、發球前持續拍球或雙打時與同伴進行冗長討論。
17. 只在回合中確實禁止球員接受口頭或手勢的場外指導，首次非法指導者應給予警告，如其再犯，應令指導員離開賽區，直到該場比賽結束或團體賽的其後各點比賽都結束（除非該指導者是球員，輪到他比賽那一點可以回來比賽）。
18. 一局比賽結束應即宣告獲勝者及該局的比數，並將結果記錄在紀錄單上，保留記分板所顯示的最後得分比數，不要更動局數的比數。（如附圖五），保持警覺注意在該局比賽結束後所出現的任何不良行為。

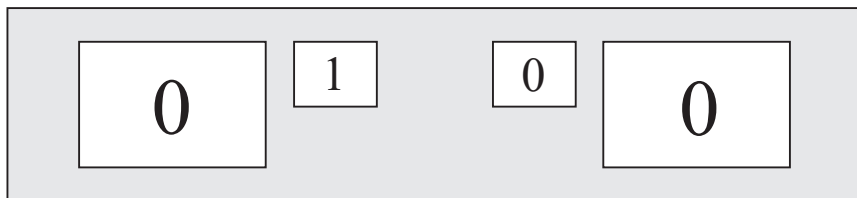


(附圖五：第一局結束)

19. 提醒球員在局與局間應將球拍放在球檯上，非經允許不得攜離。球拍如帶離球檯於下局開始前應再行檢查球拍。但是如果球拍是纏繞固定在手上的，則允許球員的球拍可以隨身。
20. 每局結束或經允許的間歇時間應取回並保管比賽球，同時檢查圍布是否正確放置。計時歇時間，時間屆達立即召回球員。
21. 間歇時間，勿在比賽場地徘徊與其他競賽職員交談。除因撿球或整理球檯、球網及圍布外，留在你的座席上。
22. 在球員回到球檯準備下一局比賽前，先將記分板上前一局得分比數調到空白位置，再變更局數分（如附圖六），同時要記得如有使用任何之黃白牌亦須隨之轉換。當裁判員宣告“0：0”時，再將記分板的比分調到0：0（如圖七）。

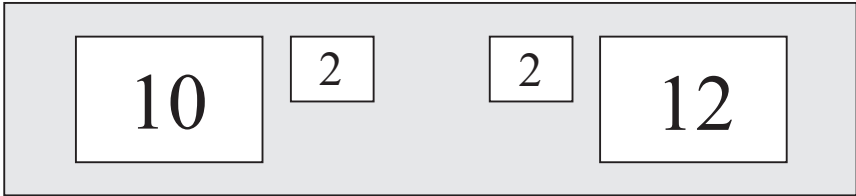


(附圖六：第二局開始前)



(附圖七：在第二局比賽開始0比0時)

23. 一場比賽結束即宣告結果，團體賽需宣告該團體賽場的比數，填妥紀錄單，請該球員(個人賽)或團體賽的隊長(團體賽)簽名，不論裁判長在會議中是否說明要簽名，通常是不需要。保留記分板上此局最後得分比數及前局數分(如附圖八)。



(附圖八：比賽結束時)

24. 迅速將紀錄單交給紀錄組，在離開比賽場地前，收好比賽球及備用球，檢查是否有衣服、毛巾或其他物品遺留在場內，收取需要進行賽後檢測的球拍，並將記分板恢復全部空白位置(如附圖一)
25. 最後，應確實瞭解並準備執行應用任何增加之程序或特殊比賽所同意之特殊展示方式，如有疑義，請示裁判長。

可在URC網頁中找到程序訓練地的影片：

<http://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

附錄：(二) 比賽場地的程序

前言

在比賽場館內的各種會被觀眾及媒體（記者、電視、及攝影師）看到的狀況都屬於場地程序，裁判及裁判長從進入比賽場館起應注意在比賽場館內應遵守的行為與程序。

每位裁判員在比賽場館執法與各方面的行動都應一致；這不僅限於比賽進行中的事項，包括的範圍從出場到指定球檯、賽前賽後的相關工作及在比賽場館與球員觀眾及其他職員間的互動。

賽前準備

裁判員應向裁判長或負責裁判任務安排之職員報到；於比賽時間前，團體賽55分鐘，前個人賽30分鐘前報到，準備執法相關事宜。

裁判員負責賽前團體賽排陣的抽籤、選球、球拍檢查、球員服裝（顏色和廣告）、雙打配對與團體賽的短褲與短裙、如使用球員號碼布或姓名布應一併檢查。在某些比賽建議亦應詢問指導者或球員想坐的座席方位。裁判員應確認個人賽時指導者的姓名。這些任務通常應於比賽20分鐘以前在指定的區域進行，並詳記於紀錄單上。

當裁判員完成以上工作後，裁判員應於球員報到區等待進場，裁判團隊應準備好紀錄單、球（盡可能完成球拍檢查），大約在每場比賽開始前5分鐘（或上一場比賽一結束），裁判團隊開始“進場程序”到達他們的球檯。

在進入比賽場地之前裁判員及副裁判員應就比賽的分工細節協商討論。兩人應確認由誰就熱身及局間間歇計時（通常是副裁判員）、誰擔任暫停計時（通常是裁判員）。兩人應清楚在比分間或局間如何溝通，比賽時避免不必要的面對面溝通。

在進入比賽場地之前，裁判員及副裁判員應在比賽場地入口處列隊進場。裁判員應在前面，左手拿紀錄單及比賽用球。當實施多球制時，球最好是由副裁判員或另一位職員提早放好，如球僮。

裁判員及副裁判員進入比賽場地時手中不得攜帶其他物品。裁判員及副裁判員所攜帶之執法用具如筆、碼錶、量網尺(塑膠與鐵尺)、紅黃白卡、抹布、拋擲板等，應置於夾有紀錄單的檔案夾裡或是服裝口袋中，也不可掛在脖子上或服裝外懸盪。所有手提袋與個人用品均放在裁判長指定的安全區域。唯一例外的情況，是裝在信封中(如無信封時以紙袋代替)，已檢查完之球拍由裁判員或副裁判員攜帶入場，須以攜帶檔案夾方式而非以提袋方式攜帶入場。

抵達賽區-重要的進場及出場

當裁判隊伍就緒，他們以直線隊形進入比賽場地，由該裁判員引導以整齊的步伐走到指定球檯。在最後一天的重要比賽可能有音樂並介紹即將進場裁判員及選手。

不管有無音樂，裁判隊伍應以穩定而協調的步伐及自然地擺動手臂直線行進到達比賽球檯，這要求並不是要模仿軍事閱兵，而是要展現團隊有精神的執行指定任務。

裁判員通常會以團體隊伍的方式進入賽區，依序到達指定之個別球檯；在此情況競賽職員團隊要在指定的區域等候，依照球檯的順序列隊由領頭的裁判員帶領依序步入個別的比賽場地。

當各組競賽職員到達各自的比賽場地，無論是否有正式的展示依程序走到定位；有多張球檯的展示時，有時裁判員依指示站立並等待所有的裁判團隊到達定位。

無正式展示時

在比賽開始時，裁判員與副裁判員以隊伍方式進入賽區，各自走到自己的工作檯區，不須握手。

比賽結束時，在所有的賽後工作完成時，裁判員與副裁判員應在各自的工作檯等待夥伴，不須站立等候，當雙方準備好時由裁判員帶領走出賽區。

正式展示時

在比賽開始時，裁判員與副裁判員應遵從裁判長與競賽經理的指示，在進入到賽區時，裁判隊伍雙腳合併雙手垂於

兩側站立，如裁判長/競賽經理無特別指示時裁判員應以左手持紀錄單和球，如有賽前檢測好的球拍須帶進場，裁判或副裁判員應帶著球拍。

當被介紹時，不須向前踏一步，只需輕輕點頭(不是鞠躬)即可，裁判員與副裁判員在開始工作前可以握手。

比賽結束時，在所有的賽後工作均完成時，如裁判長/競賽經理有特別指示時裁判員與副裁判員應在指定區域等待夥伴，如果無指示，裁判員與副裁判員應在各自的檯區等待夥伴，不須站立等候，當雙方準備好時由裁判員帶領走出賽區。

裁判員不應跨越任何圍布。通常應將兩圍布間移出一個通道，沿此通道逐一進入，等全體人員通過後再予關閉。

每一個賽區可能會設置裁判隊伍入口處。通常見的是將入口處設在靠近裁判員座椅一側的角落。

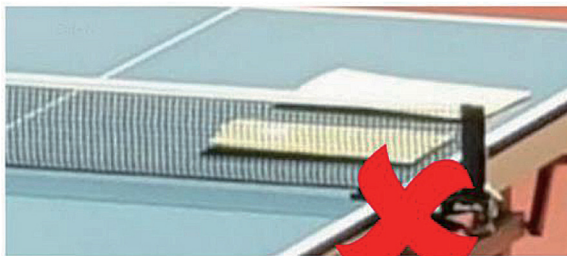
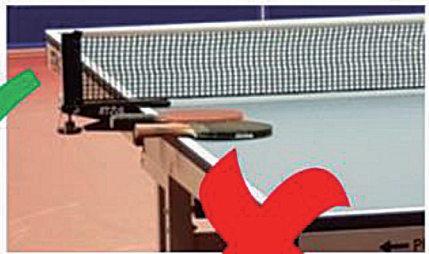
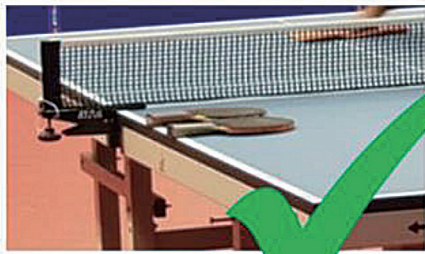
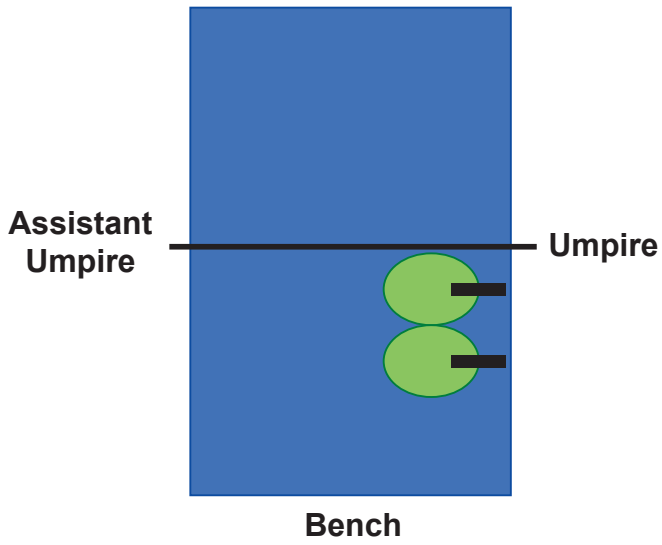
在盡可能的情況下，播報員會向觀眾介紹裁判們的名字、協會。

某些情況下——通常是在重要的場次——球員會和裁判隊伍一起或隨後進場，一般的順序是裁判員-球員-副裁判員。在此情況，通常是一隊/名/球員站在裁判 旁邊，而另一隊/名/球員站在副裁判員旁，待介紹完球員及裁判員後，賽前程序可以開始。

賽前程序

在球員開始熱身前，裁判員應:

完成球拍檢查；如果球拍在賽前已完成檢測在多數主要的比賽球拍會裝在信封(紙袋)中攜帶入場，裁判員或副裁判員將球拍拿出放在球檯同一側讓球員自行拿取，整隻球拍需在球檯內以減少球拍掉落的風險，紅色面須朝上，不要讓球員由裝著球拍的信封中拿取球拍。有關球拍檢查的詳細流程可上URC網頁在ITTF網頁URC的頁面查閱。



- 檢查球衣顏色如未及時完成；
- 檢查短褲/短裙顏色(雙打/團體賽)如未及時完成；
- 檢查球員號碼布(整齊別好，廣告全部露出)與姓名如裁判長或賽會有要求；
- 在非團體賽事中向球員確認指導員；
- 完成拋擲板決定球員接發球順序及方位；
- 如果副裁判員負責熱身計時，確定他/她已準備好開始計時；
- 在記錄表上填寫相關資料；
- 在熱身階段裁判員坐在裁判椅上。

當裁判員和球員執行以上工作時，副裁判員應：

- 確定記分牌的局分是空白，直到雙方球員/配對進場後才將局分顯示翻至0:0；
- 檢查網夾適當固定在球檯，網繩不要懸宕於網柱；
- 檢查球網張力及高度；
- 檢查球檯及地面，清理廢物和紙屑；
- 整理及排好圍布；
- 將名牌放置到正確位置—如果裁判長或主辦單位有提供；
- 當賽前暖身一開始立即按下碼錶
- 在剩餘的熱身時間，副裁判員應坐在椅上。

有時候裁判員的椅子沒有桌面或地方可放紀錄單時，建議由副裁判員完成紀單。

比賽開始

第一局開始

- 當練習時間結束，負責計時者應舉手宣告” TIME”（時間到）。
- 確定在任何宣告前發球員手中有球，不要在宣告前向球員把球要回來，宣告後又再將球交回給球員，這不是個好的

宣告展示。

- 當發球員準備好時同時注意接發球員是否準備好。

- 宣告發球員的姓

“堅尼對波爾” (Keen versus Boll)

“第一局” (first game)

- 手指向發球員並宣告

“堅尼發球” (Keen to serve)

“零比零” (love all; zero to zero)

裁判員一宣告“love all”，副裁判員應將記分牌翻到“0-0”，計時者按下碼表開始計時，比賽開始。

裁判員應儘量正確說出球員的名字，如不確定其發音，可在檢視球拍時詢球員。

在團體賽中用隊名代替球員姓名。

比賽進行期間的程序

請參照附錄四有關正確及一致性的宣告手勢及說明。

比賽進行期間，裁判員應：

- 以清晰可聞聲音報分，音量以使坐在教練席上的人能聽到清楚報分為宜；
- 比賽計時，或委派副裁判員計時；
- 監控及執行發球規則；
- 監控及執行有關行為規則；
- 兩局間確定球員將球拍放在球檯上，除非球拍是纏繞在手上；
- 確保比賽之連續性，在擦汗及暫停時沒有過分延誤；
- 監控及執行場外指導規則。
- 在合法的間歇時間，副裁判員需取回比賽用球交給裁判員保管。

一局結束的程序

在一局結束後裁判員應：

- 宣告分數將手指向勝者，並宣佈“這局堅尼獲勝”；
(game to Keen)
- 把比數填寫在紀錄單上；
- 由副裁判員收回比賽用球並交給裁判。
- 當採用多球制時，所有的球都應由副裁判員保管，自第一分到最後比賽結應由副裁判員將球交/拋給球員。

一局開始的程序

在另一局開始時裁判員應：

- 把比賽用球交或拋給發球員；如採多球制時，由副裁判員將球交/拋給球員。
- 當發球方準備好時同時注意接發球方是否準備好
- 裁判員宣告
“第二局” (second game)
- 指向發球員並宣告
“波爾發球” (Boll to serve)
“零比零” (love all; zero to zero)

裁判員一宣告“love all”，副裁判員應將記分牌翻到“0-0”，計時者按下碼表開始計時，比賽開始。

賽後宣佈

一場比賽結束後裁判員應：

- 宣告分數並將手指向勝者，並宣佈
- “堅尼勝這局及這場比賽” (game and match to Keen)
- “堅尼勝4比3” (Keen win 4 games to 3)

在團體賽中需宣告

“荷蘭以1比0領先”(Netherlands leads by 1 match to 0)，或“荷蘭與德國1比1平”(Netherlands and Germany 1 match all)，或荷蘭4比3勝(Netherlands wins 4 games to 3)

賽後程序

比賽結束後，裁判員應該

- 完成紀錄單
- 如裁判長有規定時，個人賽取得球員簽名，團體賽隊長簽名
副裁判員將記分板恢復空白，收回球、必要時收取球拍，並將賽區收拾好。

賽後程序—裁判離場

比賽結束，完成所有的賽後工作，裁判員與副裁判員應在自己的位置等候對方不得站立，一切就緒才一起離開場地。

有正式的運動展示時，裁判員與副裁判員應於裁判長/競賽經理指定位置等候對方。

由裁判員帶領，左手拿紀錄單/檔案夾，副裁判員跟隨裁判員步伐離場。

裁判隊伍直接將填好的紀錄單(裁判員與副裁判員需再確認)交回裁判長席簽名。

裁判長(或倫值的副裁判長)應檢查紀錄單是否正確填妥無誤，簽名後轉交電腦人

員處理成績。

當所指派工作完成後裁判不應在比賽場地範圍逗留及走動。如想觀看其他賽事，

應到比賽場地以外為工作人員及觀眾設置的席位上觀看。

總結

在比賽場地範圍內，裁判員、裁判長、裁判考核官應穿著指定制服或服裝，保持警覺及關注其所處環境，注意自己的表現及談話可能會影響視線或比賽進行。

裁判應避免在比賽之前、賽中或賽後和球員閒談，裁判可以回應球員的問題或解釋其宣佈/報分，但不應提出與比賽無關的討論。

當穿上制服時，裁判應謹記是代表自己的協會，更重要的是他們的行為表現同時影響所有裁判/工作人員的形象。在國際賽事，所有的外籍裁判及裁判長都被視為主辦協會的客人，故在比賽場地內外均須尊重對方的傳統及社會習俗。

在任何情況下，裁判不得與觀眾或傳媒牽涉在有關其裁判事宜上，或其他裁判/工作人員的相關事宜。所有該等事件須轉介至裁判長或競賽執行長。

訓練的影片在URC的網頁：

<http://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

附錄：(三) 國際桌總國際裁判服裝之規定

在中低溫或有空調環境中執法之標準裁判服裝：

內容 \ 性別	男	女
夾克/西裝	深藍色夾克/單排扣的西裝外套	
襯衫/上衣	淺藍色有領的長袖襯衫	淺藍色有領的長袖上衣
褲子/裙子	黑色長褲/西裝褲，但裁判長可決定是否穿卡其色的長褲	黑色長褲或裙子，裙子的長度必須剛好高於或低於膝蓋，長度須使裁判在公開場合的坐姿舒適；但裁判長可決定是否穿卡其色的長褲/裙子。
領帶	不需要，但裁判長可以決定是否要繫領帶	不需要，但裁判長可以決定是否要繫領帶
皮帶 (如果要繫)	有小帶扣的黑色布帶/皮帶	
鞋子	鞋底不會留鞋痕黑色皮鞋/運動鞋，不得穿高跟鞋。	
襪子	黑色短襪或高襪	穿裙時穿長絲襪

在中低溫或有空調環境中執法之標準裁判服裝：

內容 \ 性別	男	女
毛衣(寒冷時可選擇)	如比賽場館內或外溫度太低時可在夾克底下穿著深藍色之毛衣	
徽章/領章	在夾克/西裝左襟別上ITTF之國際裁判徽章	
其它徽章/領章(選擇性的)	只有比IU徽章小的本國協會徽章才可配戴，並須別在右襟。不可再佩戴任何象徵本國協會、地區、組織、會員、或前一賽事的物件。	
其他國家與國際的認證徽章	當以國際裁判的身份工作時，應該別上IU的徽章。除此不應再配戴其他認證徽章，即使擁有裁判長徽章亦不可配戴。	
帽子和其他的頭飾	無-除非經裁判長認可	
名牌	需是白底黑字用Time New Rome的字型，最前面是姓氏所有字母都要大寫，後面接著是常用的名字，英文拼音第一個字母需大寫其餘是小寫。 名牌規格為2公分寬8公分長，需別在夾克右襟別上約與ITTF國際裁判徽章同高之位置	

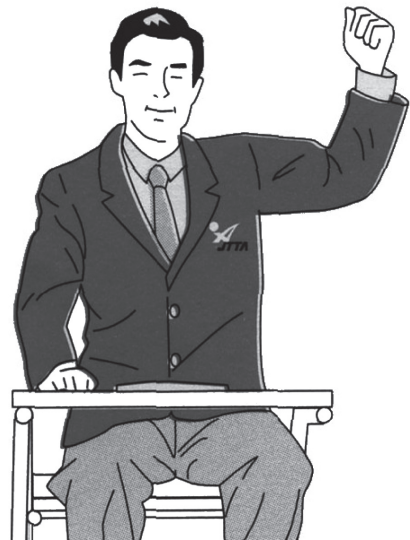
附錄：(四)重要的手勢及宣告



1. 下位發球員
(NEXT SERVICE PLAYER)



2. 重發球 (A LET)



3. 得分 (A POINT)

附錄：(五)發球違規手勢



圖一：球拋起未超過16公分以上
Not high enough



圖二：手掌未張開
Palm not opened



圖三：球放在手指上
Ball resting on the fingers



圖四：球從檯面下拋起或在檯面下擊球
Below the playing surface



圖五：在端線內(比賽檯面內)擊球
Inside the end line



圖六-1: 球未近似垂直的拋起
Not vertically



圖六-2: 並未垂直
Not vertically



圖七: 球被發球員或其同伴遮擋
Hidden by what or whom
(elbow, shoulder, head or partner)



圖七之一: 肩膀遮擋
Verbal communication:Hiddenbyshoulder

說明:手心向上代表非執拍手，手背向上代表比賽檯面，
食指指尖代表球。

附錄：(六)預防球員與職員簽賭行為準則

本行為準則是針對防止運動簽賭之相關議題為桌球球員及競賽職員(技術人員、團隊、與管理階層)所設立的指導原則。

指導原則

1. 聰明原則：熟悉相關規則。
2. 安全原則：在桌球賽事中絕對不有簽賭行為。
3. 謹慎原則：不洩露敏感訊息。
4. 潔身自愛：不涉及打假球。
5. 公開原則：如果有人向你交涉簽賭事宜要讓其他人知道。

1. 聰明原則

在每一季比賽開始前瞭解國際桌總（ITTF）以及自己國家、聯隊、隊伍或俱樂部及運動員委員會對於運動簽賭的規範還有自己國家的法律，所以你會清楚ITTF對於簽賭態度。許多運動項目和國家已經具備或正在發展有關禁止簽賭的法規，即使你不簽賭也必須非常清楚這些訊息，如果你違反這些規定，你會被逮捕並可能面臨非常嚴厲的處罰，包括可能終生不能再參與桌球活動或甚至有刑罰問題。

2. 安全原則

絕對不可涉及自己與對手有關的比賽簽賭，如果你個人或是任何與你相關的人(教練、家人等)對於你的賽事簽賭，你會承擔很嚴重的風險。最為安全的做法是不要涉及與桌球相關的簽賭事項：

- 絕不涉及與自己有關的比賽或任何其他比賽(包括自己個人、自己的隊伍的勝負、或任何在比賽場外的賭注)下賭注。
- 絕對不可以安排、鼓勵、或促成任何人簽賭桌球運動。
- 絕對不對任何的特殊事件，特別是有賭注的比賽發表意見，因而接受或期待接受任何的回報。

- 絕對不要贈送或是接受任何禮物、報酬或其他的好處，而使自己陷入或造成桌球賽事的紛爭。

3. 謹慎原則

- 球員或競賽職員可能有機會獲得一般大眾不易取得的資訊，例如知道某位明星球員受傷或是教練正為某項弱點而煩惱，這些都是屬於敏感及不公開的內部訊息，這類訊息可能被有心人利用而造成不公平的比賽，並因此在財務上獲利。
- 你知道某些敏感的資訊並無任何的錯誤，但取決於你如何使用這些訊息，多數的球員知道不應該與球隊或是教練團以外的人討論相關的重要資訊（不論是否獲得報酬），因為他知道任何消息的走漏可能會被利用在簽賭上，這原則對於競賽職員同樣適用。

4. 潔身自愛，絕不設局

比賽與執法公正、誠實，絕不對任何比賽或部份比賽設局打假球，不論任何理由都不要企圖去影響桌球比賽或部份賽事的自然結果，運動競賽是技術與能力的誠實測試，而比賽結果是不可預先確定的。對整個或部分比賽設局都是違反運動的規則與倫理，若被發現你不但會有刑責而且在桌球界將終生被停權。

遵守以下原則就不會讓自己曝露於風險中

- 永遠展現自己的最佳狀態（展現自己最大潛力及公正地執法）
- 絕不接受設局打假球，立刻拒絕，不讓自己成為操弄的對象，有些不正當的人會利用讓你感到友善或畏懼的手段與你建立關係，且為了他們自身的利益而設局打假球，這包括送你禮物、金錢或其他的支持。
- 避免對任何物質的沉迷或是有負債情形，因為這可能是促使心術不正者鎖定你為設局的對象，在情況尚未惡化前尋求協助。

5. 公開原則

如果你聽到任何可疑的事或是有人接近你要求打假球，你必須告知運動員委員會、ITTF(競賽經理或裁判長)、裁判與裁判長委員會(如果你是技術職員)、或者你可以信任的人。如果有人提供你金錢或某些好處以打探一些敏感的資訊，你應該告知ITTF或是運動員委員會。

任何威脅或可疑的賄賂行為都要回報。警方和國家的法律會保護你。你的俱樂部、聯盟或是你所屬的運動員委員會都會幫助你，如果你不知道要跟誰聯繫，請聯繫 ittf@ittfmail.com

擔任縣市級以上裁判紀錄表

姓名：_____ 裁判級別：_____

No	比賽名稱	日期	地點 (縣、市)	擔任職務	裁判長簽證	備註
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

裁判專業進修紀錄表

姓名：_____ 裁判級別：_____

No	日期	縣市	進修主題	時數	認證簽認	備註
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						