

TEQBALL
HONG KONG

TEQBALL 香港區挑戰賽 2020
比賽制度和規則



目錄

比賽制度.....	2
比賽規則.....	3
1.....比賽類型.....	3
2.....比賽用球.....	3
3.....投擲硬幣.....	3
4.....對打.....	3
5.....重新對打.....	4
6.....得分.....	4
7.....觸球.....	5
8.....發球.....	6
9.....回球.....	7
10...發球順序.....	7
11...發球順序出錯.....	9
12...觸網 + 三次彈跳.....	9
13...擦邊球.....	9
14...邊球.....	10
15...進攻犯規.....	10
16...回球犯規.....	10
17...觸球過多.....	11
18...未傳球.....	11
19...身體部位.....	11
20...兩次觸球.....	13
21...重複回球.....	13
22...觸碰球檯.....	13
23...觸碰對方球員.....	14
24...手球.....	14
25...觸網.....	14
26...休息和暫停.....	15
27...球員比賽裝備.....	16
28...紀律事項.....	16
29...重要事項.....	16



比賽制度

初賽

各參賽球員或球隊分為「男單」、「女單」、「男雙」、「女雙」四個項目，每個項目有 16 名球員或 16 支球隊，將再以抽籤方式分成 4 個小組（每小組有 4 名球員或 4 支球隊）作單循環比賽。參加者必需為年滿 18 歲人仕。

每場比賽以一局定勝負，每局以一方球員或球隊獲得 12 分結束（決賽除外），勝方得 1 分，負方得 0 分，每組積分榜積分最高球隊出線，如遇有球隊得分相同，則以下列各項依次序定出名次高低：

- a) 相關球隊的對賽積分
- b) 相關球隊的對賽得分差

「男單」、「女單」、「男雙」、「女雙」四個項目初賽勝出的首名參賽球員或球隊，可直接進入決賽。

決賽

每個小組首名球員或隊伍（每個項目有 4 名首名出線球員或 4 支首名出線球隊）將以抽籤方式作單淘汰賽，最後決定出冠、亞、季、殿軍。

每場比賽以三局兩勝定勝負，每局以一方球員或球隊獲得 12 分結束，在決勝局中，其中一方必須在連贏兩分的情況下贏得最後一分才獲勝；其餘賽局只需其中一方取得 12 分即可獲勝。

備註

進場人仕在比賽地點必需戴上口罩（比賽或非比賽期間）。比賽期間，參賽者必需戴上口罩，如參賽者沒有戴上口罩，將不能作賽。



比賽規則

1 比賽類型

- 1.1 單打：比賽由兩位球員對抗進行。不同比賽有不同的球員性別規定。
- 1.2 雙打：比賽由一隊兩名球員與另一隊兩名球員對抗進行。

2 比賽用球

- 2.1 球的周長介乎 67 厘米到 69 厘米之間（5 號尺寸球）

3 投擲硬幣

- 3.1 投擲硬幣由主裁判在比賽開始前執行由此決定發球方、接發球方以及雙方場地。

3.2 過程：

- 3.2.1 主場球員選擇硬幣的一面（選正面或背面）。
- 3.2.2 投擲硬幣勝出者選擇：
 - 3.2.2.1 比賽場地一邊；或
 - 3.2.2.2 發球方及接發球方；
 - 3.2.2.3 另一隊的隊長選擇剩下的一項。
 - 3.2.2.4 接發球方選擇接球球員，然後發球方選擇發球球員。

4 對打

4.1. 定義

- 4.1.1 對打是指在規定時間內雙方來回打球。
- 4.1.2 每個對打由發球開始；接發球方必須接球並將球打回對方的比賽球檯檯面。
- 4.1.3 當得分被判給其中之一的球員/球隊時，有效對打結束。

4.2. 計分規則

- 4.2.1 每局以一方球員/球隊獲得 12 分結束



5 重新對打

三種不同情況下必須重新對打：

5.1. 擦邊球

5.1.1 當發生擦邊球時，雙方無人得分，必須重新對打（參詳：擦邊球）。

5.2 觸網 + 三次彈跳

5.2.1 如觸網後球在對方球檯上彈跳至少三次，則雙方無人得分，必須重新對打。

5.3. 不可抗力

5.3.1 在有效對打中裁判中斷比賽的情況為不可抗力。

5.3.2 如對打過程受以下因素干擾，裁判有權中斷比賽：

5.3.2.1 任何非正式球員干擾比賽；

5.3.2.2 比賽用球不合規；或

5.3.2.3 任何有可能影響對打結果的事件。

5.3.3 當在發球時發生不可抗力事件，只重新進行受到中斷的該次發球。即，如不可抗力事件發生在第二發球後，則發球方重新進行第二發球。

6 得分

6.1 當符合以下情況時，球員/球隊獲判一分：

6.1.1 對方球員無法將球回打至本方球員/球隊的球檯

6.1.2 對方球員回球後球擊中檯面以下的球檯側面（參詳：邊球）；

6.1.3 球在對方球檯面彈跳至少兩次（參詳：觸網 + 三次彈跳除外）；

6.1.4 對方球員連續兩次用身體同一部位觸球（參詳：兩次觸球）；

6.1.5 對方球員連續使用同一身體部位回球（參詳：重複回球）；

6.1.6 對方球員觸球超過三次（參詳：觸球過多）；

6.1.7 對方球員用手或手臂觸球（參詳：手球）；

6.1.8 對方球員雙發球失誤（參詳：發球）；

6.1.9 回球後對方球員在球接觸球檯面之前觸球（參詳：回球）；

6.1.10 對方球員或其所佩戴的任何物件觸碰到球檯或球網（參詳：觸碰球檯）；



- 6.1.11 對打過程中被對方球員觸碰（參詳：觸碰對方球員）；
- 6.1.12 雙打比賽中在發球後對方球員並未按正確順序觸球，即非接發球球員先觸球（參詳：發球順序）；
- 6.1.13 在回球時，對方球員身體部位的觸球點或與地板接觸的身體部位不在其自身場區（參詳：進攻犯規）；
- 6.1.14 對方球員觸球後，球在球網的虛擬延長線下方飛行，無論球最終是否有落入球檯面（參詳：回球犯規）；
- 6.1.15 球員回球至對方球員的球檯面，球自轉並重新落回本方球員的球檯面，此過程中對方球員並無觸球；或
- 6.1.16 在對方球員觸球後，球觸碰到除球員球檯面或球網以外的比賽場地以內或以外的任何其他器材或人員，除非球員/球隊在球彈到球檯上之前觸及到球。
- 6.1.17 如雙方球員/球隊均犯規，則首先犯規的一方球員/球隊輸掉該回合對打。
- 6.1.18 參見計分規則計分規則。

7 觸球

7.1 有效觸球必須滿足以下條件：

- 7.1.1 球員可用身體除手部及手臂以外的任何部位來觸球。
- 7.1.2 在回球時最多可觸球三次（參詳：觸球過多）。包括非故意觸球。
- 7.1.3 禁止將球持於身體兩個不同部位之間（參詳：觸球過多）。
- 7.1.4 禁止以身體部位持球。
- 7.1.5 禁止同一球員以同一身體部位連續觸球（參詳：兩次觸球）。
- 7.1.6 禁止以身體相同部位連續回球（參詳：重複回球）。
- 7.1.7 當來回對打時球觸網，所有有關觸球的規則仍然適用，但兩次觸球除外。
- 7.1.8 倒鉤球，即頭下腳上擊球，僅在球的軌跡為向上移動時，或僅在至少有一身體部位接觸地板時有效，（參詳：進攻犯規）
- 7.1.9 無論任何情形，主裁判均有對觸球是否有效的最終判決權。



8 發球

8.1 基本點

- 8.1.1 一旦發球球員手持球則發球程序開始。
- 8.1.2 發球球員必須拋球並在空中觸球完成發球。
- 8.1.3 發球過程可用除手部及手臂以外的身體任何部位觸球，但只能觸球一次。
- 8.1.4 每次發球，球員有兩次發球機會。
- 8.1.5 連續兩次發球失敗被視為雙發失誤。
- 8.1.6 每 4 分雙方交換發球權。
- 8.1.7 如果由發球方持球，接發球方準備好接球並且裁判員做出發球指示，則發球方最多有 5 秒的時間完成發球。

8.2 發球方位置

- 8.2.1 發球線距離球檯 2 米。
- 8.2.2 發球方在擊球時至少有一個身體部位接觸地面。
- 8.2.3 發球時，發球方所有接觸地面的身體部位必須位於發球線後。
- 8.2.4 發球過程中若球員身體任何部位均沒有接觸發球線，則該發球視為有效。
- 8.2.5 球員處於地面以上的身體部分必須在桌沿虛擬延長線之間。

8.3 用球

- 8.3.1 發球完成後球的軌跡不做規定（向上或向下）。
- 8.3.2 擊球接觸點必須高於檯面最低水平高度。
- 8.3.3 球必須先接觸接發球方台區。
- 8.3.4 球可以接觸接發球方台區的任意位置。
- 8.3.5 如果球在發球中觸網，則被視為發球失誤。

8.4 情況：

- 8.4.1 如發球為擦邊球，則應重新發球，但連續兩次情況相同則被視為發球失誤。
- 8.4.2 在雙打中，只有接發球員可以在發球後首先接觸球。如果非接發球員在發球後首先接觸球，則發球球員/球隊得一分。
- 8.4.3 如果球在發球中先觸網，則被視為發球失誤。



8.4.4 發球方在發球遇到干擾的情況下，有權接球或讓球落下地面。上述情況每次發球中允許一次。

9 回球

9.1 以下情況中回球有效：

9.1.1 在發球後接發球員首先接觸到球。

9.1.2 在第一次回球前球接觸一次球員/球隊檯面。

9.1.3 在回球中沒有出現失誤；

9.1.4 球員/球隊有效擊球後球觸碰接球方檯面，或者球員/球隊有效擊球後球觸碰球網（任意次數）後再觸碰接發球方檯面。

10 發球順序

10.1 場區和角色

10.1.1 在每次比賽中，主裁判投擲硬幣，由球員選擇硬幣面決定站位。由球員選擇發球方和接發球方。

10.2 比賽方式

球隊 A-球員 1 向球隊 B-球員 1 發球，比賽開始。限定由球隊 A-球員 1 發球，且僅球隊 B-球員 1 可以接發球。獲得 4 分後交換發球權。

球隊 A-球員 1 和球隊 A-球員 2 必須交換位置，球隊 A-球員 2 作為接發球方，球隊 B-球員 1 開始發球。獲得 4 分後交換發球權。

球隊 B-球員 1 和球隊 B-球員 2 必須交換位置，球隊 B-球員 2 作為接發球方，球隊 A-球員 2 開始發球。獲得 4 分後交換發球權。

球隊 A-球員 2 和球隊 A-球員 1 必須交換位置，球隊 A-球員 1 作為接發球方，球隊 B-球員 2 開始發球。獲得 4 分後交換發球權。

球隊 B-球員 2 和球隊 B-球員 1 必須交換位置，球隊 B-球員 1 作為接發球方，球隊 A-球員 1 開始發球，此時站位與開局時相同，完成一輪換位。



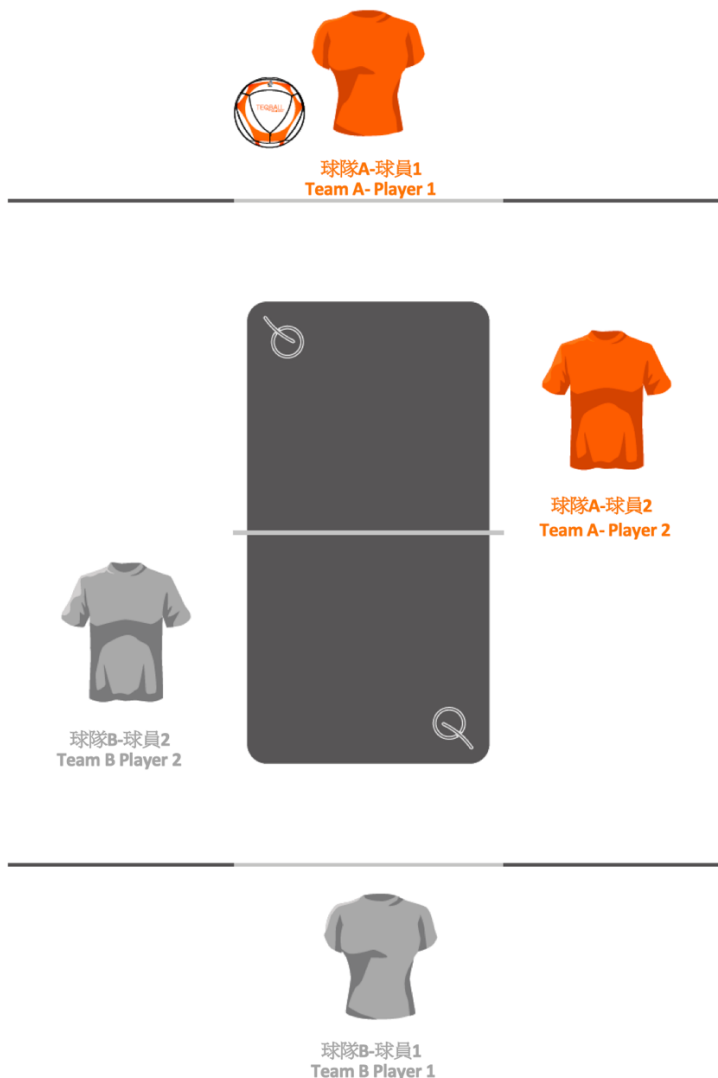
10.2.2 第二局比賽中球隊 B-球員 1 開始向球隊 A-球員 1 發球。

10.2.3 在決賽局前，主裁判投擲硬幣，由球員選擇硬幣面決定站位與第一局相同，由球員選擇發球方和接發球方。

10.2.4 在決賽局中，如果比分為 12-12，球員/球隊必須在每次得分後更換發球員，順序相同。

10.2.5 在三局兩勝比賽中，第一局為 12 分制，意味著 12-11 可以作為最終比分計分方式)。

10.2.6 每局結束後，球員/球隊必須交換場區。在最終局中，如果領先球隊獲得 6 分、12 分和 18 分時，雙方必須交換場區





11 發球順序出錯

11.1 交換發球

11.1.1 如果球員發球或接發球次序錯誤，裁判應在發現後立即中斷比賽，根據比賽開始時確定的順序由正確的發球和接發球球員重新開球。

11.1.2 在第一次回球後，球隊的任何球員可以首先擊球。

11.1.3 在發現錯誤前獲得的所有得分必須為有效。

11.2 交換場區

11.2.1 如果球員未按規定交換場區，則在發現時應在回合結束後立即交換。球員按照比賽開始時確定的順序在所屬場區重新開球。根據 10.2.6 交換場區。

11.2.2 在發現錯誤前獲得的所有得分必須為有效。

12 觸網 + 三次彈跳

12.1 定義

12.1.1 三次彈跳規則是指球在沒有任何人或物體接觸的情況下至少觸網一次並在接發球方檯面彈跳至少 3 次。

12.2 判決

12.2.1 從第一次發球開始重新開始回合。

13 擦邊球 (EDGEBALL)

13.1 定義

13.1.1 擦邊球是指沒有任何物體或人在空中觸碰的情況下，在有效回球或發球後球擊中接發球方檯面邊緣。此後球必須落下地面或是接觸除球員外的任何物體或桌面，才能被視為擦邊球。

13.2 判決

13.2.1 重新對打

13.2.2 發球中的判決：重新發球，兩次連續發球均為擦邊球將被視為發球失誤。

13.2.3 比賽中的判決：從第一次發球開始重新開始回合，分數不計。



14 邊球 (SIDEBALL)

14.1 定義

14.1.1 邊球是指球在有效回球和向下彈跳後擊中檯面以下的球檯側面。

14.1.2 如果球擊中球檯側面或邊緣後再向下彈跳，也將被視為邊球，除非球從檯面上方飛起。

14.2 判決

14.2.1 判予對方得分

15 進攻犯規

15.1 定義

15.1.1 進攻犯規是指在回球時，回球（進攻）球員的身體傾斜部位或觸球部位越過了球網的虛擬延長線。

15.1.2 倒鉤球，即頭下腳上擊球，當球的軌跡向下且在回球時沒有任何身體部位接觸地面，也被視為進攻犯規。

15.1.3 身體傾斜部位是指身體接觸地面的部分。

15.1.4 回球時踩踏或接觸中線也被視為進攻犯規。只適用於回球球員。

15.1.5 只有在傳球給隊友或己方時允許球員越過球網的虛擬延長線。

15.2 判決

15.2.1 判予對方得分。

16 回球犯規

16.1 定義

16.1.1 回球犯規是指在回球時，球在接觸接發球方檯面之前，從球網上沿的虛擬延長線下方飛過或越過。

16.2 判決

16.2.1 判予對方得分。



17 觸球過多

17.1 定義

17.1.1 觸球過多的情況是指球員/球隊回球時接觸球超過 3 次。

17.1.2 包括非故意觸球。在雙打中，即使隊友沒有接觸球，其中一位球員觸球 3 次也將被視為觸球過多。

17.1.3 如果球在比賽中被球網彈回，球員/球隊必須遵守最多觸球 3 次的規則（包括球被網彈回之前和之後的觸球）。

17.1.4 如果球員用身體任意兩個部位持球，將立即被視為觸球過多。

17.2 判決

17.2.1 判予對方得分。

18 未傳球

18.1 定義

18.1.1 未傳球是指在雙打中，回球完成之前球隊內只有一位成員觸球。

18.2 判決

18.2.1 判予對方得分。

19 身體部位

在踢球（Teqball）中會運用到 9 個身體部位。

19.1 「9 個不同的身體部位」

19.1.1 頭部：身體上方脖子以上的部位。

19.1.2 左肩：每隻手臂的上關節以及上關節到脖子之間的部分。

19.1.3 右肩：每隻手臂的上關節以及上關節到脖子之間的部分。

19.1.4 背部：身體背面從肩膀到臀部之間，包括脖子和臀部的背部。

19.1.5 胸部：身體正面從肩膀到臀部之間，包括脖子的前部。

19.1.6 左大腿：臀部到膝蓋中間的身體部分，不包括臀部。

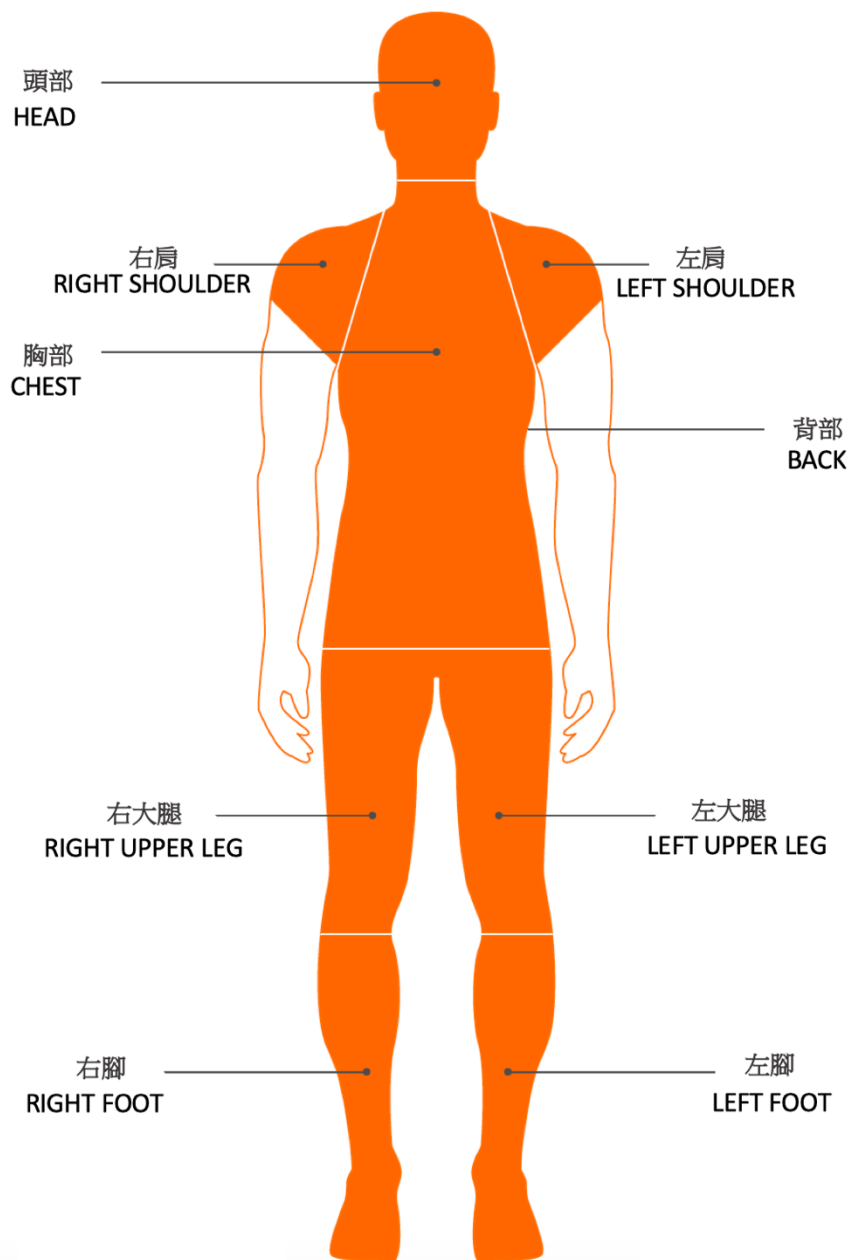
19.1.7 右大腿：臀部到膝蓋中間的身體部分，不包括臀部。



19.1.8 左腳：膝蓋中間以下的身體部分；這意味著腳內側和外側是同一個身體部位。

19.1.9 右腳：膝蓋中間以下的身體部分；意味著腳內側和外側是同一個身體部位。

19.1.10 用兩個不同身體部位的交界處觸碰將根據動作意圖計算。





20 兩次觸球

20.1 定義

20.1.1 兩次觸球是指球員用同一身體部位連續觸碰球，且之間沒有任何其他人或物體觸碰到球。

20.1.2 該規則僅適用於個人。在雙打中，兩次觸球僅適用於單個球員，意味著如果球員將球傳給隊友，該隊友可以運用與傳球者相同的身體部位擊球。

20.1.3 如果球員用任何身體部位持球，則立即被視為兩次觸球。

20.2 判決

20.2.1 判予對方得分。

21 重複回球

21.1 定義

21.1.1 重複回球是指在一回合中，球員/球隊連續使用同一身體部位回球。發球不屬於回球。

21.1.2 在雙打中，重複回球適用於單個球隊，意味著如果球員回球，他們的隊友不能使用與該回球者同樣的身體部位回球。

21.2 判決

21.2.1 判予對方得分。

22 觸碰球檯

22.1 定義

22.1.1 觸碰球檯是指在回合中，球員的身體任意部位有意或無意地觸碰到了球檯的任意地方。

22.1.2 球員穿戴的裝備觸碰到球桌也被視為失誤。

22.2 判決

22.2.1 判予對方得分。



23 觸碰對方球員

23.1 定義

23.1.1 觸碰對方球員是指球員在回合中觸碰到了對方的球員。

23.1.2 球員必須始終為控球一方留出動作空間。如果球員/球隊沒有主動給進攻球隊留出動作空間，在觸碰對方球員情況發生時將判予進攻球隊得分。

23.2 判決

23.2.1 判予對方得分。

24 手球

24.1 定義

24.1.1 手球是指在回合中，球員有意或無意地用手或手臂觸碰球。

24.2 判決

24.2.1 判予對方得分。

25 觸網

25.1 觸網的各種情況

25.1.1 在發球中，如果球觸網將始終被視為失誤。

25.1.2 在比賽中，如果球觸網比賽將繼續進行，但其他規則仍適用。在比賽中球可以不限次數觸網。

25.1.3 如果球觸網彈回，球員/球隊可以在允許觸網的次數限制內重新擊球。球員/球隊可以使用觸網前同樣的身體部位擊球。因此，在此情況下，兩次觸球將不被罰分但重複回球規則仍然適用。

25.1.4 如果球觸碰對方台區作為有效回球，判決結果將取決於球在桌面彈跳的次數：

25.1.4.1 觸網+一次彈跳視為有效回球。

25.1.4.2 觸網+兩次彈跳，則回球的球隊積一分。

25.1.4.3 觸網+三次或以上彈跳視為重複對打，不計分。



25.1.4.4 觸網+球滾入對方台區（即過網後無彈跳）視為重複對打，不計分。

25.1.5 如果一次有效回球從球員台區旋轉回網，根據規則比賽繼續。但是，如果球在球檯再次彈跳則對方得一分。

26 休息和暫停

26.1 熱身

28.1.1 熱身時間為一分鐘，在正式比賽開始前球員可以做一些練習。

26.2 休息

28.2.1 決賽賽事每局之間有 1 分鐘的休息時間。在此期間，球員可以在桌上練習。

28.2.2 在休息期間，沒有主裁判的允許球員不可離開踢球（Teqball）場地。

28.2.3 球員在休息期間必須交換場區

26.3 暫停

28.3.1 在每次比賽中球員/球隊可以請求暫停。在三局兩勝比賽中，球員/球隊有一次暫停機會。暫停時間為 1 分鐘。

28.3.2 任何人都可以請求暫停，包括球隊中的隊員和領隊，通過做出“T”字型手勢進行申請。

28.3.3 暫停可以連續進行。在暫停期間，沒有主裁判的允許球員不可離開踢球（Teqball）場地。

26.4 棄權或終止比賽

28.4.1. 於法定時間開賽時，如有球員或球隊不派隊出賽或球員不足指定人數，則作棄權論，並將由本賽會依例判定該隊以零比十二的比數落敗。倘若任何一方在球賽進行中突然終止作賽或退出比賽，則由本會作以下判決：

28.4.2. 判罰球隊負 0-12 或維持當時比數為最後賽果。

27 球員比賽裝備

運動服包括短袖或無袖上衣、短褲、短裙或一件式運動服、腕帶、墨鏡、帽子和髮帶。球員選擇是否穿鞋；光腳、腳纏繃帶和/或穿著室內鞋（直底鞋）都可以接受。球員不得因為著裝獲取任何利益，更不得違反比賽組織者的規定。

28 紀律事項

賽會將全權處理所有紀律事宜，嚴重事件或職、球員之不檢行為將交由本會。本會有權取消球隊或球員的參賽資格、判處球員或球隊職員停賽或禁止參加本會主辦或協辦的活動。

29 重要事項

主辦機構保留隨時修改本賽章之權利而參賽隊伍不得異議。

主辦機構對賽事保留最後裁決權。

如有任何爭議，將以 TEQBALL 香港區挑戰賽 2020 比賽制度和規則為準。