



台科搏  
[TEQBALL]  
的官方规则和条例



# 目录

1...球台 .....	4
2...台科搏 (TEQBALL) 球场 .....	5
3...用球 .....	7
4...球员和官方人员 .....	7
5...比赛类型 .....	15
6...对打 .....	15
7...重新对打 .....	16
8...得分 .....	16
9...触球 .....	18
10..发球 .....	19
11..回球 .....	20
12..击球顺序 .....	21
13..击球顺序出错 .....	23
14..触网 + 三次弹跳 .....	23
15..擦边球 .....	24
16..边球 .....	24
17..进攻犯规 .....	25
18..回球犯规 .....	25
19..触球过多 .....	26
20..未传球 .....	26
21..身体部位 .....	27
22..两次触球 .....	29
23..重复回球 .....	29
24..触碰球台 .....	30
25..触碰对方球员 .....	30
26..手球 .....	30
27..触网 .....	31
28..休息和暂停 .....	32
29..比赛中断 .....	34
30..商标和广告 .....	34
31..兴奋剂管制 .....	35
32..申诉 .....	35
33..纪律处分 .....	36
34..表现得当 .....	39
35..比赛规则 .....	40

# 1 球台

## 1.1 球台规格

1.1.1 长度：3000毫米（水平）。

1.1.2 宽度：1500毫米（不含网）。

1.1.3 宽度：1700毫米（含网）。

1.1.4 高度：900毫米（含网）。

1.1.5 球台比赛桌面的曲率取决于比赛面的最高点和最低点的距离以及球台最低（最远）点到网高的水平距离。比赛桌面的最高点——由地面起测量——是760毫米，而最低点是565毫米。球台最低点与网之间的水平距离为1490毫米。

1.1.6 球台比赛桌面所使用的材料是HPL（高压层压板），由树脂浸渍牛皮纸、装饰纸和透明三聚氰胺覆盖层所组成。这些板材经高压高温状态下粘合而成。

## 1.2 球网规格

1.2.1 宽度：1700毫米

1.2.2 厚度：20毫米

1.2.3 高度：140毫米（从球台桌面起测量）。

1.2.4 球网必须永久固定在球台上，并且必须由PMMA（有机硅）制成，这是一种透明的热塑性塑料，重量轻而且不易碎。

1.2.5 Teq One球台完全符合上述要求，是FITEQ所认可的三类球台之一。

1.2.5.1 Teq One——官方“A类——高级”运动设备。这种类型的球台适用于FITEQ官方比赛。

1.2.5.2 Teq Smart——官方“B类——专业级”运动设备。这种类型的球台适用于国家和俱乐部级别的比赛。

1.2.5.3 Teq Lite——官方“C类——休闲级”运动设备。这种类型的球台适用于业余比赛。

## 2 台科搏 (Teqball) 球场

### 2.1 球场规格

#### 2.1.1 球场挡板

2.1.1.1 场地必须为长方形，并带有周界，最小高度为500毫米，最大高度为1500毫米。

2.1.1.2 球场挡板属于其边界区域。在不同的比赛中，对球场挡板的要求是不同的。

2.1.1.3 球台位于球场正中央，球网须与球场的短边平行。

2.1.1.4 比赛期间，球台的颜色、地板的颜色、球场挡板的颜色和球的颜色都必须不同。

#### 2.1.2 中场线

2.1.2.1 中场线必须位于台科搏 (Teqball) 球场的中间，把球场分成两个对等的半场（见图）。

2.1.2.2 中场线必须用清晰可见的条纹标注，条纹最小宽度为20毫米，最大宽度为50毫米，颜色须与地板的颜色不同。

#### 2.1.3 发球线

2.1.3.1 发球线必须平行于球网，与球台中央位置距离3.5米。这样，它与球台末端在地面上的投影距离2米。

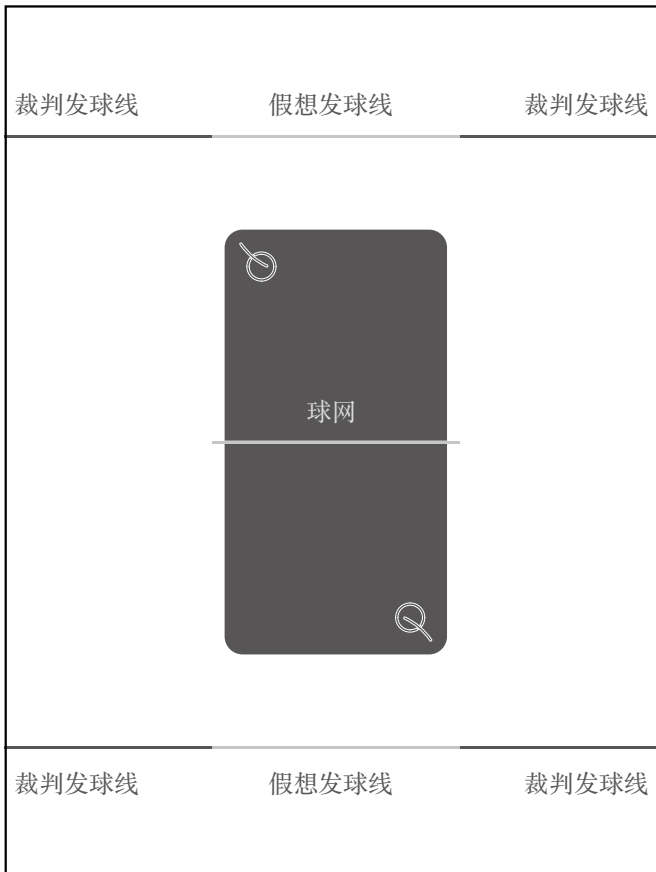
2.1.3.2 发球线的最小宽度为20毫米，最大宽度为50毫米，颜色与地板的颜色不同。

## 2.1.4 尺寸

2.1.4.1 台科搏 (Teqball) 的官方比赛球场规格宽度最小12米，长度最小16米，高度最小7米。

2.1.4.2 与球网平行的边必须达到最小12米的长度；另两边必须达到最小16米的长度。

2.1.5 裁判属于台科搏 (Teqball) 球场的一部分。





## 3 用球

### 3.1 质量及尺寸

#### 3.1.1 球面

3.1.2 由皮革或其他合适的材料制成，并带有一个带丁基阀的乳胶囊。

3.1.3 球的周长介乎67厘米到69厘米之间（5号尺寸球）。

3.1.4 开赛时球的重量介乎400克到370克之间。

3.1.5 在海平面上用球具有0.3至0.5个大气压的压力。

3.1.6 检测用球的规格由比赛组织者负责。

### 3.2 替换有问题的比赛用球

3.2.1 在比赛过程中如出现球爆裂或其他不合规格的问题，比赛须中断。主裁判保管问题用球，并向球员提供一个新的比赛用球。

3.2.2 换球后比赛按照中断前的赛况继续进行，即比分不变，比赛中断前的发球权不变并重新发球。如比赛重新开始时需重新进行第二发球，则球员用新球进行一分钟热身再进行第二发球。

## 4 球员和官方人员

### 4.1 球员

4.1.1 根据两种不同比赛类型，球员人数有别（参见：比赛类型，16）：

4.1.1.1 单打：每边一名球员。

4.1.1.2 双打：每边两名球员。

4.1.2 官方正式比赛中，每队须选出一名球员作为队长。在单打赛事中，球员自身即为队长。队长的职责是参与投掷硬币。

4.1.3 主场球员/球队是指在抽签中各场比赛排名第一的球员/球队。

4.1.4 客场球员/球队是指在抽签中各场比赛排名第二的球员/球队。

## 4.2 服装

4.2.1 运动服包括短袖或无袖上衣、短裤、短裙或一件式运动服、腕带、墨镜、帽子和发带。球员选择是否穿鞋；光脚、脚缠绷带和/或穿着室内鞋（直底鞋）都可以接受。弹力紧身衣或紧身服装须遮住肘部和膝盖，应穿在短袖或无袖衬衫或短裤或裙子下面（见图示）。弹力紧身衣的主色调必须与外部着装相同，而且与对手有明显的区别。球员不得因为着装获取任何利益，更不得违反比赛组织者的规定。

4.2.2 禁止佩戴任何珠宝首饰（项链、戒指、手镯、耳环、皮革手带、橡胶手袋等。），禁止使用任何未经批准的危险化学品。

4.2.3 可允许佩戴头饰，但不能有伸出表面的部件。

4.2.4 球衣上可以出现数字或字母，以表明球员身份、其在协会或俱乐部；球衣上也允许出现广告。（参见：市场推广及广告，38）。

4.2.5 运动服正面或侧面的任何标记、修饰物或任何物件（例如：首饰）不能太显眼或因反光造成对方球员视觉干扰。如主裁判认定此物件对方造成干扰，球员会被要求摘下或覆盖此违规物件。

4.2.6 球员/球队禁止穿着与对方相同颜色的服装。服装颜色必须能清楚地区分开两方球员。

4.2.7 同一比赛的所有赛事中，同一球队球员所穿着的服装必须同色、同款、同设计且属于同类服装。如因宗教信仰原因，可作特殊处理。每名球员/球队必须有两套颜色明显不同的服装。

4.2.8 主裁判对球员服装的合规性或可接受性有最终决定权。

4.2.9 球员可以佩戴眼镜或隐形眼镜，风险自负。



## 4.3 比赛官员

### 4.3.1 赛事经理

4.3.1.1 每项FITEQ活动均须指定一名赛事经理。

4.3.1.2 赛事经理的职责包括：

4.3.1.2.1 从FITEQ登记系统收集赛事登记报名信息。

4.3.1.2.2 检查参赛者资格（球员、教练等）；

4.3.1.2.3 准备总体时间表及分配赛事；





4.3.1.2.4 赛前检查比赛器材及比赛环境。

赛事经理负责确保比赛过程中比赛环境符合要求；

4.3.1.2.5 与总主裁判一同准备并监督抽签；

4.3.1.2.6 在比赛中作为FITEQ与本地组织委员会之间的主要联络人；并

4.3.1.2.7 对整个比赛过程中的日常运作进行监督。

#### 4.3.2 球队官员

4.3.2.1 教练及其他官员（如：物理治疗师）允许在台科搏（Teqball）赛场旁的指定区域内列席。不同比赛的球队官员人数不同，但不能超过三人。

#### 4.4 技术官员

##### 4.4.1 总主裁判

4.4.1.1 总主裁判负责组织锦标赛赛前的全体裁判员通报。

4.4.1.2 每场比赛必须指定一名总主裁判。总主裁判与赛事经理一同负责执行比赛的抽签。

4.4.1.3 总主裁判为每张比赛球台指派裁判并确定其职责。

4.4.1.4 总主裁判负责核对指定赛事所有参与人员的资格（运动员、教练、助理等）。

4.4.1.5 总主裁判必须位于所有正在进行的比赛附近并对其进行监督。

4.4.1.6 总主裁判可以随时决定替换裁判。

4.4.1.7 总主裁判有权决定：

4.4.1.7.1 有紧急情况出现时是否需要暂停赛事；



4.4.1.7.2 法定热身时间是否需要延长；

4.4.1.7.3 对规例的解读，包括比赛服装、比赛器材以及比赛条件的可接受性；

4.4.1.7.4 比赛紧急暂停时，球员能否以及在什么区域进行练习；以及

4.4.1.7.5 如有不当行为或其他犯规行为时，是否进行处罚。

4.4.1.8 如总主裁判无法履行职责，则其职责内容应由指定的替补人员完成。总主裁判，或其指定的在其不在场期间履行职责的替补人员，在比赛期间必须一直在场。

4.4.1.9 主裁判必须：

4.4.1.9.1 着装得体（参见《台科搏 (Teqball) 裁判官方着装规定》）；

4.4.1.9.2 佩戴手表；

4.4.1.9.3 带有两枚硬币；以及

4.4.1.9.4 两支笔和一本笔记本。

4.4.2 主裁判

4.4.2.1 每场比赛必须指定一名主裁判。

4.4.2.2 主裁判负责维持赛事的连续性，并执行相关规例的判罚。

4.4.2.3 主裁判负责检查器材及比赛环境，并向总主裁判报告所发现的任何不足。

4.4.2.4 主裁判负责投掷硬币以决定发球方、接发球方以及双方场地。

4.4.2.5 主裁判必须控制接发球顺序以及双方场地，如有错误必须及时更正。

4.4.2.6 主裁判必须对每个对打回合进行判决，即得分或需重打，并需按照既定程序口头报出分数。

4.4.2.7 如客场球员所穿服装与主场球员相近，主裁判必须指示客场球员/队伍更换上衣。

4.4.2.8 主裁判必须：

4.4.2.8.1 着装得体（参见《台科搏 (Teqball) 裁判官方着装规定》）；

4.4.2.8.2 佩戴手表；并且

4.4.2.8.3 带有一枚硬币。

4.4.2.9 主裁判必须站在球网延长线上并随比赛进行不断调整位置。主裁判必须做出明确且自信的判决。

4.4.2.10 如比赛中有任何暴力情况或不当行为，主裁判必须立即向总主裁判报告。

#### 4.4.3 助理裁判

4.4.3.1 助理裁判的职责是协助主裁判运用他们的独立判决以完成上述之各项任务。

4.4.3.2 助理裁判必须判断发球是否有效。

4.4.3.3 助理裁判负责对热身及暂停进行计时。

4.4.3.4 助理裁判必须：

4.4.3.4.1 着装得体（参见《台科搏 (Teqball) 裁判官方着装规定》）；

4.4.3.4.2 佩戴手表；并且



- 4.4.3.4.3 带有一枚硬币。
- 4.4.3.5 助理裁判必须站在球网延长线上且与主裁判相对。
- 4.4.3.6 助理裁判如发现有违比赛规则的情况，必须向主裁判示意。
- 4.4.3.7 助理裁判必须密切关注结果。
- 4.4.3.8 助理裁判负责台科搏 (Teqball) 比赛场地的整洁，并负责进行赛后清理。
- 4.4.4 后备裁判
  - 4.4.4.1 不同比赛之间所需的后备裁判人数不同。
  - 4.4.4.2 后备裁判的职责是，随时准备好在有需要并在总主裁判的要求下，接替主裁判或助理裁判的工作。
  - 4.4.4.3 后备裁判必须：
    - 4.4.4.3.1 着装得体（参见《台科搏 (Teqball) 裁判官方着装规定》）；
    - 4.4.4.3.2 佩戴手表；并且
    - 4.4.4.3.3 带有一枚硬币。
  - 4.4.4.4 后备裁判必须留在台科搏 (Teqball) 比赛场附近。
  - 4.4.4.5 后备裁判必须清楚了解每种裁判的工作守则及职责。
  - 4.4.4.6 后备裁判应在主裁判有需要的时候提供协助，并有责任保持比赛场地的整洁。
  - 4.4.4.7 后备裁判在观赛过程中不得发声判决。
  - 4.4.4.8 如发现任何异常情况，后备裁判必须向总主裁判报告。

## 4.5 投掷硬币

4.5.1 投掷硬币由主裁判在比赛开始前执行由此决定发球方、接发球方以及双方场地。

### 4.5.2 硬币

4.5.2.1 在投掷硬币程序中，裁判应使用官方的FITEQ硬币。



4.5.2.2 以防没有FITEQ硬币可用，主裁判必须在投掷硬币过程中携带一枚普通硬币。此硬币直径最小25毫米，最大35毫米。以下为一些符合要求的硬币例子：2欧元 / 1美元 / 1人民币。硬币表面图案必须清晰，可被运动员及录像器材（如需录影）分辨。

### 4.5.3 过程

4.5.3.1 主场球员选择FITEQ硬币的一面（选正面或背面）。

4.5.3.2 投掷硬币胜出者选择：

4.5.3.2.1 比赛场地一边；或

4.5.3.2.2 发球方及接发球方；

4.5.3.2.3 另一队的队长选择剩下的一项。

4.5.3.3 接发球方选择接球球员，然后发球方选择发球球员。



## 5 比赛类型

5.1 比赛有三种类型：

5.1.1 单打：比赛由两位球员对抗进行。不同比赛有不同的球员性别规定。

5.1.2 双打：比赛由一队两名球员与另一队两名球员对抗进行。不同比赛有不同的球员性别规定。

5.1.3 混合双打：比赛由一队一男一女两名球员与另一队一男一女两名球员对抗进行。

## 6 对打

6.1 定义

6.1.1 对打是指在规定时间内双方来回打球。

6.1.2 每个对打由发球开始；接发球方必须接球并将球打回对方的比赛球台台面。

6.1.3 当得分被判给其中之一的球员/球队时，有效对打结束。

6.2 计分规则

6.2.1 每局以一方球员/球队获得12分结束，决胜局除外。

6.2.2 每场比赛以三局两胜定胜负。局数由每场比赛具体规定。

6.2.3 在决胜局中，其中一方必须在连赢两分的情况下赢得最后一分才获胜；其余赛局只需其中一方取得12分即可获胜。



## 7 重新对打

三种不同情况下必须重新对打：

### 7.1 擦边球

7.1.1 当发生擦边球时，双方无人得分，必须重新对打（参见：擦边球，27）。

### 7.2 触网 + 三次弹跳

7.2.1 如触网后球在对方球台上弹跳至少三次，则双方无人得分，必须重新对打（参见：触网 + 三次弹跳，26）。

### 7.3 不可抗力

7.3.1 在有效对打中裁判中断比赛的情况为不可抗力。

7.3.2 如对打过程受以下因素干扰，裁判有权中断比赛：

7.3.2.1 任何非正式球员干扰比赛；

7.3.2.2 比赛用球不合规；或

7.3.2.3 任何有可能影响对打结果的事件。

7.3.3 当在发球时发生不可抗力事件，只重新进行受到中断的该次发球。即，如不可抗力事件发生在第二发球后，则发球方重新进行第二发球。

## 8 得分

8.1 当符合以下情况时，球员/球队获判一分：

8.1.1 对方球员无法将球回打至本方球员/球队的球台；



- 8.1.2 对方球员回球后球击中台面以下的球台侧面（参见：边球，27）；
- 8.1.3 球在对方球台面弹跳至少两次（触网+三次弹跳，26除外）；
- 8.1.4 对方球员连续两次用身体同一部位触球（参见：两次触球，32）；
- 8.1.5 对方球员连续使用同一身体部位回球（参见：重复回球，32）；
- 8.1.6 对方球员触球超过三次（参见：触球过多，29）；
- 8.1.7 对方球员用手或手臂触球（参见：手球，34）；
- 8.1.8 对方球员双发球失误（参见：发球，21）；
- 8.1.9 回球后对方球员在球接触球台面之前触球（参见：回球，23）；
- 8.1.10 对方球员或其所佩戴的任何物件触碰到球台或球网（参见：触碰球台，33）；
- 8.1.11 对打过程中被对方球员触碰（参见：触碰对方球员，33）；
- 8.1.12 双打比赛中在发球后对方球员并未按正确顺序触球，即非接发球球员先触球（参见：击球顺序，23）；
- 8.1.13 在回球时，对方球员身体部位的触球点或与地板接触的身体部位不在其自身场区（参见：进攻犯规，28）；
- 8.1.14 对方球员触球后，球在球网的虚拟延长线下方飞行，无论球最终是否有落入球台面（参见：回球犯规，29）；
- 8.1.15 球员回球至对方球员的球台面，球自转并重新落回本方球员的球台面，此过程中对方球员并无触球；或





8.1.16 在对方球员触球后，球触碰到除球员球台面或球网以外的比赛场地以内或以外的任何其他器材或人员，除非球员/球队在球弹到球台上之前触及到球。

8.1.17 如双方球员/球队均犯规，则首先犯规的一方球员/球队输掉该回合对打。

8.1.18 参见计分规则计分规则，17。

## 9 触球

9.1 有效触球必须满足以下条件：

9.1.1 球员可用身体除手部及手臂以外的任何部位来触球。

9.1.2 在回球时最多可触球三次（参见：触球过多，29）。包括非故意触球。

9.1.3 禁止将球持于身体两个不同部位之间（参见：触球过多，29）。

9.1.4 禁止以身体部位持球。

9.1.5 禁止同一球员以同一身体部位连续触球（参见：两次触球，32）。

9.1.6 禁止以身体相同部位连续回球（参见：重复回球，32）。

9.1.7 当来回对打时球触网，所有有关触球的规则仍然适用，但两次触球除外（参见：球网回弹，34）。

9.1.8 倒钩球，即头下脚上击球，仅在球的轨迹为向上移动时，或仅在至少有一身体部位接触地板时有效，（参见：进攻犯规，28）



9.1.9 无论任何情形，主裁判均有对触球是否有效的最终判决权。

## 10 发球

### 10.1 基本点

10.1.1 一旦发球球员手持球则发球程序开始。

10.1.2 发球球员必须抛球并在空中触球完成发球。

10.1.3 发球过程可用除手部及手臂以外的身体任何部位触球，但只能触球一次。

10.1.4 每次发球，球员有两次发球机会。

10.1.5 连续两次发球失败被视为双发失误。

10.1.6 每4分双方交换发球权。

10.1.7 如果由发球方持球，接发球方准备好接球并且裁判员做出发球指示，则发球方最多有5秒的时间完成发球。

### 10.2 发球方位置

10.2.1 发球线距离球台2米。

10.2.2 发球方在击球时至少有一个身体部位接触地面。

10.2.3 发球时，发球方所有接触地面的身体部位必须位于发球线后。

10.2.4 发球过程中若球员身体任何部位均没有接触发球线，则该发球视为有效。

10.2.5 球员处于地面以上的身体部分必须在桌沿虚拟延长线之间。



### 10.3 用球

- 10.3.1 发球完成后球的轨迹不做规定（向上或向下）。
- 10.3.2 击球接触点必须高于台面最低水平高度。
- 10.3.3 球必须先接触接发球方台区。
- 10.3.4 球可以接触接发球方台区的任意位置。
- 10.3.5 如果球在发球中触网，则被视为发球失误。

### 10.4 情况：

- 10.4.1 如所发球为擦边球，则应重新发球，但连续两次情况相同则被视为发球失误。
- 10.4.2 在双打中，只有接发球员可以在发球后首先接触球。如果非接发球员在发球后首先接触球，则发球球员/球队积一分。
- 10.4.3 如果球在发球中先触网，则被视为发球失误。
- 10.4.4 发球方在发球遇到干扰的情况下，有权接球或让球落下地面。上述情况每次发球中允许一次。

## 11 回球

### 11.1 以下情况中回球有效：

- 11.1.1 在发球后接发球员首先接触到球。
- 11.1.2 在第一次回球前球接触一次球员/球队台面。
- 11.1.3 在回球中没有出现失误（见：标题，16-26，27）；  
以及



11.1.4 球员/球队有效击球后球触碰接球方台面，或者球员/球队有效击球后球触碰球网（任意次数）后再触碰接发球方台面。

## 12 击球顺序

### 12.1 场区和角色

12.1.1 在每次比赛中，主裁判投掷硬币，由球员选择硬币面决定站位（见：投掷硬币，15）。由球员选择发球方和接发球方。

### 12.2 比赛方式

12.2.1 球队A-球员1向球队B-球员1发球，比赛开始。限定由球队A-球员1发球，且仅球队B-球员1可以接发球。

获得4分后交换发球权。

球队A-球员1和球队A-球员2必须交换位置，球队A-球员2作为接发球方，球队B-球员1开始发球。

获得4分后交换发球权。

球队B-球员1和球队B-球员2必须交换位置，球队B-球员2作为接发球方，球队A-球员2开始发球。

获得4分后交换发球权。

球队A-球员2和球队A-球员1必须交换位置，球队A-球员1作为接发球方，球队B-球员2开始发球。

获得4分后交换发球权。

球队B-球员2和球队B-球员1必须交换位置，球队B-球员1作为接发球方，球队A-球员1开始发球，此时站位与开局时相同，完成一轮换位。

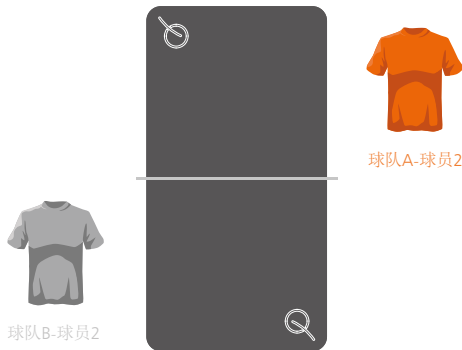
12.2.2 第二局比赛中球队B-球员1开始向球队A-球员1发球。

12.2.3 在决赛局前，主裁判投掷硬币，由球员选择硬币面决定站位（见：投掷硬币，15）。与第一局相同，由球员选择发球方和接发球方。

12.2.4 在决赛局中，如果比分为12-12，球员/球队必须在每次得分后更换发球员，顺序相同。

12.2.5 在三局两胜比赛中，第一局为12分制，意味着12-11可以作为最终比分（见：计分方式）。

12.2.6 每局结束后，球员/球队必须交换场区。在最终局中，如果领先球队获得6分、12分和18分时，双方必须交换场区。



## 13 击球顺序出错

### 13.1 交换发球

13.1.1 如果球员发球或接发球次序错误，裁判应在发现后立即中断比赛，根据比赛开始时确定的顺序由正确的发球和接发球球员重新开球。（见：比赛方式，23）

13.1.2 在第一次回球后，球队的任何球员可以首先击球。

13.1.3 在发现错误前获得的所有得分必须为有效。

### 13.2 交换场区

13.2.1 如果球员未按规定交换场区，则在发现时应在回合结束后立即交换。球员按照比赛开始时确定的顺序在所属场区重新开球。根据12.2.6交换场区。

13.2.2 在发现错误前获得的所有得分必须为有效。

## 14 触网 + 三次弹跳

### 14.1 定义

14.1.1 三次弹跳规则是指球在没有任何人或物体接触的情况下至少触网一次并在接发球方面弹跳至少3次。

### 14.2 判决

14.2.1 从第一次发球开始重新开始回合。

14.2.2 见球触网时的所有详细情况（见：触网弹跳，34）。



## 15 擦边球

### 15.1 定义

15.1.1 擦边球是指没有任何物体或人在空中触碰的情况下，在有效回球或发球后球击中接发球方台面边缘。此后球必须落下地面或是接触除球员外的任何物体或桌面，才能被视为擦边球。

### 15.2 判决

#### 15.2.1 重新对打

15.2.2 发球中的判决：重新发球，两次连续发球均为擦边球将被视为发球失误。

15.2.3 比赛中的判决：从第一次发球开始重新开始回合，分数不计。

## 16 边球

### 16.1 定义

16.1.1 边球是指球在有效回球和向下弹跳后击中台面以下的球台侧面。

16.1.2 如果球击中球台侧面或边缘后再向下弹跳，也将被视为边球，除非球从台面上方飞起。

### 16.2 判决

#### 16.2.1 判予对方得分



## 17 进攻犯规

### 17.1 定义

17.1.1 进攻犯规是指在回球时，回球（进攻）球员的身体倾斜部位或触球部位越过了球网的虚拟延长线。

17.1.2 倒钩球，即头下脚上击球，当球的轨迹向下且在回球时没有任何身体部位接触地面，也被视为进攻犯规。

17.1.3 身体倾斜部位是指身体接触地面的部分。

17.1.4 回球时踩踏或接触中线也被视为进攻犯规。只适用于回球球员。

17.1.5 只有在传球给队友或己方时允许球员越过球网的虚拟延长线。

### 17.2 判决

17.2.1 判予对方得分。

## 18 回球犯规

### 18.1 定义

18.1.1 回球犯规是指在回球时，球在接触接发球方台面之前，从球网上沿的虚拟延长线下方飞过或越过。

### 18.2 判决

18.2.1 判予对方得分。





## 19 触球过多

### 19.1 定义

19.1.1 触球过多的情况是指球员/球队回球时接触球超过3次。

19.1.2 包括非故意触球。在双打中，即使队友没有接触球，其中一位球员触球3次也将被视为触球过多。

19.1.3 如果球在比赛中被球网弹回，球员/球队必须遵守最多触球3次的规则（包括球被网弹回之前和之后的触球）。

19.1.4 如果球员用身体任意两个部位持球，将立即被视为触球过多。

### 19.2 判决

19.2.1 判予对方得分。

## 20 未传球

### 20.1 定义

20.1.1 未传球是指在双打中，回球完成之前球队内只有一位成员触球。

### 20.2 判决

20.2.1 判予对方得分。

## 21 身体部位

在台科搏 (Teqball) 中会运用到9个身体部位。

### 21.1 9个不同的身体部位

21.1.1 头部：身体上方脖子以上的部位。

21.1.2 左肩：每只手臂的上关节以及上关节到脖子之间的部分。

21.1.3 右肩：每只手臂的上关节以及上关节到脖子之间的部分。

21.1.4 背部：身体背面从肩膀到臀部之间，包括脖子和臀部的背部。

21.1.5 胸部：身体正面从肩膀到臀部之间，包括脖子的前部。

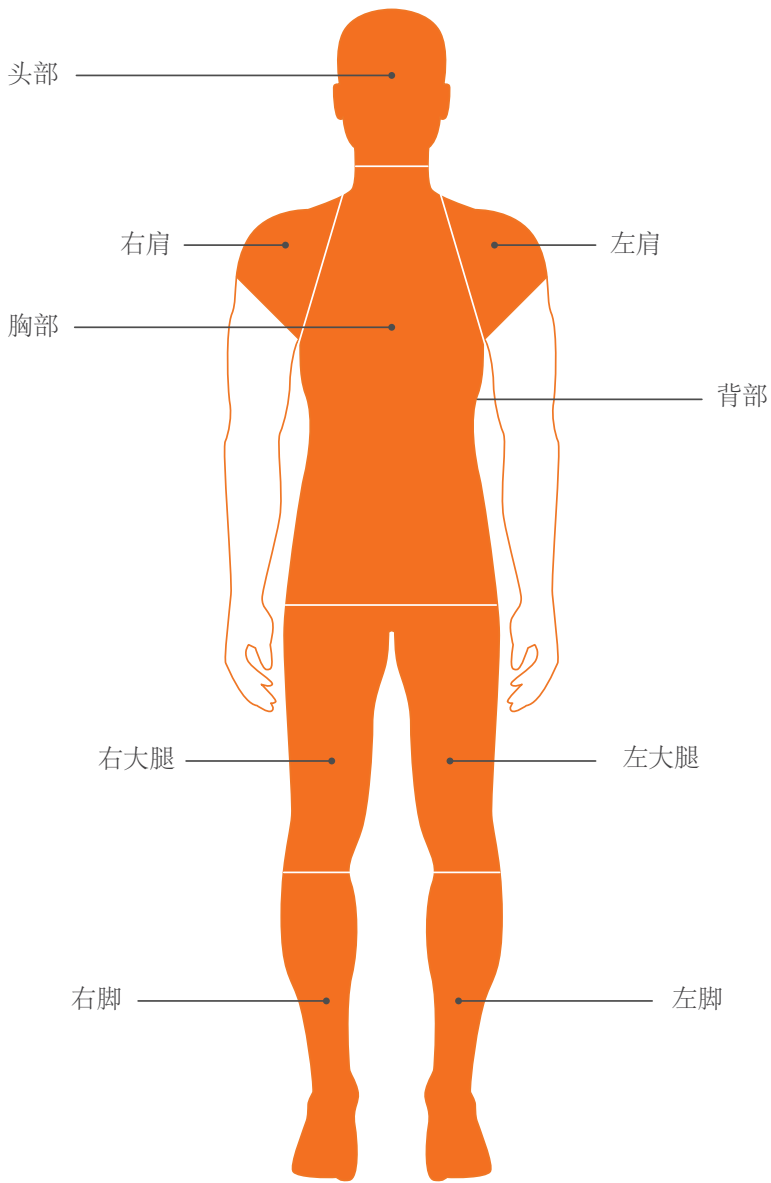
21.1.6 左大腿：臀部到膝盖中间的身体部分，不包括臀部。

21.1.7 右大腿：臀部到膝盖中间的身体部分，不包括臀部。

21.1.8 左脚：膝盖中间以下的身体部分；这意味着脚内侧和外侧是同一个身体部位。

21.1.9 右脚：膝盖中间以下的身体部分；意味着脚内侧和外侧是同一个身体部位。

21.1.10 用两个不同身体部位的交界处触碰将根据动作意图计算。





## 22 两次触球

### 22.1 定义

22.1.1 两次触球是指球员用同一身体部位连续触碰球，且之间没有任何其他人或物体触碰到球。

22.1.2 该规则仅适用于个人。在双打中，两次触球仅适用于单个球员，意味着如果球员将球传给队友，该队友可以运用与传球者相同的身体部位击球。

22.1.3 如果球员用任何身体部位持球，则立即被视为两次触球。

### 22.2 判决

22.2.1 判予对方得分。

## 23 重复回球

### 23.1 定义

23.1.1 重复回球是指在一回合中，球员/球队连续使用同一身体部位回球。发球不属于回球。

23.1.2 在双打中，重复回球适用于单个球队，意味着如果球员回球，他们的队友不能使用与该回球者同样的身体部位回球。

### 23.2 判决

23.2.1 判予对方得分。



## 24 触碰球台

### 24.1 定义

24.1.1 触碰球台是指在回合中，球员的身体任意部位有意或无意地触碰到了球台的任意地方。

24.1.2 球员穿戴的装备触碰到球桌也被视为失误。

### 24.2 判决

24.2.1 判予对方得分。

## 25 触碰对方球员

### 25.1 定义

25.1.1 触碰对方球员是指球员在回合中触碰到了对方的球员。

25.1.2 球员必须始终为控球一方留出动作空间。如果球员/球队没有主动给进攻球队留出动作空间，在触碰对方球员情况发生时判予进攻球队得分。

### 25.2 判决

25.2.1 判予对方得分。

## 26 手球

### 26.1 定义

26.1.1 手球是指在回合中，球员有意或无意地用手或手臂触碰球。



## 26.2 判决

26.2.1 判予对方得分。

# 27 触网

## 27.1 触网的各种情况

27.1.1 在发球中，如果球触网将始终被视为失误。

27.1.2 在比赛中，如果球触网比赛将继续进行，但其他规则仍适用。在比赛中球可以不限次数触网。

27.1.3 如果球触网弹回，球员/球队可以在允许触网的次数限制内重新击球。球员/球队可以使用触网前同样的身体部位击球。因此，在此情况下，两次触球将不被罚分但重复回球规则仍然适用。

27.1.4 如果球触碰对方台区作为有效回球，判决结果将取决于球在桌面弹跳的次数：

27.1.4.1 触网+一次弹跳视为有效回球。

27.1.4.2 触网+两次弹跳，则回球的球队积一分。

27.1.4.3 触网+三次或以上弹跳视为重复对打，不计分。

27.1.4.4 触网+球滚入对方台区（即球过网后无弹跳）视为重复对打，不计分。

27.1.5 如果一次有效回球从球员台区旋转回网，根据规则比赛继续。但是，如果球在球台再次弹跳则对方得一分。

## 28 休息和暂停

台科搏 (Teqball) 比赛中有不同的暂停和间歇时段。

### 28.1 热身

28.1.1 热身时间为一分钟，在正式比赛开始前球员可以做一些练习。

### 28.2 休息

28.2.1 每局之间有1分钟的休息时间。在此期间，球员可以在桌上练习。

28.2.2 在休息期间，没有主裁判的允许球员不可离开台科搏 (Teqball) 场地。

28.2.3 球员在休息期间必须交换场区。

### 28.3 暂停

28.3.1 在每次比赛中球员/球队可以请求暂停。在三局两胜比赛中，球员/球队有一次暂停机会。暂停时间为1分钟。

28.3.2 任何人都可以请求暂停，包括球队中的队员和领队，通过做出“T”字型手势进行申请。

28.3.3 暂停可以连续进行。在暂停期间，没有主裁判的允许球员不可离开台科搏 (Teqball) 场地。

### 28.4 伤停

28.4.1 如果球员在比赛中受伤，队长（或球员）可以向主裁判请求伤停。

28.4.2 主裁判必须评估并决定伤停是否有必要。如“是”，则主裁判做“T”字型手势并宣布“球员受伤休息”。

28.4.3 3分钟的伤停由主裁判使用手表或码表计时。

28.4.4 如果在回合中受伤（例如：球员意外顶网或重踢在球桌上），主裁判必须立即停止比赛。这可能导致回合重新开始（不计分）或计1分。主裁判负责评判情况并对此做出判决。

28.4.5 伤停可以少于3分钟，但总时长不能超过3分钟。

28.4.6 主裁判或助理裁判不能触碰伤员，除非在紧急情况下必须进行急救处理。在任何其他情况下，伤员需要等待医疗援助。

28.4.7 如没有主裁判的允许，在3分钟伤停中球员不允许离开台科搏 (Teqball) 场地；除比赛的官方医疗团队和球队领队以外的其他人也不允许进入场地。在重伤情况下，可能允许球员/球队的医疗团队进入台科搏 (Teqball) 场地诊查伤员情况。

28.4.8 根据医疗团队的建议或球员/球队请求，主裁判可以将为时3分钟的伤停延长到10分钟。（见下方伤停-延时）。主裁判对伤停的延时持有最终决定权。

28.4.9 一旦球员准备好继续比赛，比赛将根据主裁判的指示继续进行。

28.4.10 在一场比赛中，球员/球队只有两次请求3分钟伤停的机会。如果发生第三次伤停请求，主裁判必须终止比赛。判决对方赢得比赛，但受伤球员之前累计的所有得分皆有效。

## 28.5 伤停-延时

28.5.1 最初的3分钟伤停可以由主裁判延长为10分钟伤停时间。这是台科搏 (Teqball) 比赛中为时最长的休息时间。

28.5.2 主裁判通过一只手举高并大声说出“10分钟受伤休息”来宣布该决定。10分钟伤停时间可以缩短，但不能超过10分钟。

28.5.3 主裁判使用手表或码表计时。



28.5.4 每个球员/球队在每场比赛中只有一次10分钟伤停机会。如果球员/球队已有一次10分钟伤停，则不能再要求任何其他伤停。如果做出新的伤停请求，主裁判必须终止比赛。判决对方赢得比赛，但受伤球员之前累计的所有得分将保留。

28.5.5 在10分钟伤停期间，比赛的官方医疗团队和受伤球员的医疗团队可以进入台科搏 (Teqball) 场地。

28.5.6 在10分钟伤停结束后球员可以在桌上进行最多1分钟的热身。

## 29 比赛中断

如果比赛因技术原因中断（例如：停电），有1小时的时间解决该问题。如在1小时内无法重新开始比赛，主裁判可以解除义务等待。比赛的结果、已经完成的球局和对打应保持有效。

## 30 商标和广告

### 30.1 限制规定

30.1.1 商标和广告可以放置在围栏的内墙和外墙上。它们不能与台科搏 (Teqball) 的球桌、用球或球员的上衣颜色相同或相近。

30.1.2 台科搏 (Teqball) 场地内或周围、比赛服装或号码上，以及裁判服装上的商标或广告，不得涉及烟草商品、酒精饮料、有害药物或非法产品，并且不得有负面歧视或暗含种族、排外、性别、宗教、残疾或其他形式的歧视内容。

30.1.3 除LED（发光二极管）和类似设备之外，比赛区域周边围栏上的广告，以及荧光、夜光或反光颜色不得用于比赛区域的任何地方，围栏的背景色应保持暗色。

- 30.1.4 在比赛中，围栏上的广告不能由暗变亮或由亮变暗。
- 30.1.5 围栏上的LED和类似设备不应过亮而在比赛中扰乱球员，在比赛中不能替换。
- 30.1.6 在没有国际台科搏 (Teqball) 联合会 (FITEQ) 事先允许的情况下不得使用LED或类似设备的广告。
- 30.1.7 围栏内的字母或符号应与所用球的颜色有明显区分；不允许使用超过两种颜色。
- 30.1.8 在球台的每边网上可以有两个广告。它们的位置不应距离网顶30mm以上，不能遮挡球网的能见度且不能扰乱球员。
- 30.1.9 广告可置于地面、球桌和球员服装上。

## 31 兴奋剂管制

比赛受相关有效的FITEQ反兴奋剂规则约束。

## 32 申诉

在相关比赛期间，若发生特定的情况才能提出上诉。即使是在赛事期间，若比赛已结束则无法提出上诉。只有在符合第32.1节的情况下才能提出上诉。

### 32.1 申诉条件

32.1.1 任何球员或球队成员间的协议都不能改变责任裁判依据《台科搏 (Teqball) 官方规则和条例》[以下简称《台科搏 (Teqball) 规则和条例》]所做出的决定。



32.1.2 如果对责任裁判基于事实做出的判决存疑，不得向主裁判申诉。

32.1.3 如果质疑裁判对《台科搏 (Teqball) 规则和条例》的解释，不服其判决，可以向主裁判申诉，以主裁判的判决为准。

32.1.4 如果质疑比赛或比赛管理不符合《台科搏 (Teqball) 规则和条例》，不服主裁判的判决，可以向赛事经理申诉，以赛事经理的判决为准。

32.1.5 在单打比赛中，如果出现异议，只能由参赛球员提起申诉。在双打比赛中，如果出现异议，只能由参赛球员提起申诉。

32.1.6 如果质疑主裁判判决中对《台科搏 (Teqball) 规则和条例》的解释，或质疑赛事经理判决的比赛或比赛行为，球员或队长有权通过上级协会提出申诉，以供FITEQ考量。

## 33 纪律处分

### 33.1 诚信

33.1.1 在比赛或赛事期间，对违反第34节所规定的诚信和相关准则的行为，将采取纪律处分。

33.1.2 第33.2节中所规定的行为适用于相关比赛/锦标赛期间发生的情况。

33.1.3 在赛事期间所发生严重违反FITEQ诚信政策的行为会受到纪律处分。

### 33.2 违反体育道德的行为

33.2.1 当球员对对手、球队官员、裁判、观众或任何赛事相关人士有任何不当的言论或手势，则视为违反体育道德的行为。

33.2.2 如果主裁判认为球员的行为违反体育道德，他们可以根据以下三个步骤对球员进行处分：

33.2.2.1 口头警告 - 对于违反体育道德的行为，主裁判必须向违规球员或球队官员发出口头警告，除非对方球员/球队有明显得分机会，否则不会计分。在一方做出违反体育道德的行为之后，如果对方球员/球队得分，则分数必须计算在内，且随后要向违规方发出口头警告。主裁判可以用自己的话对这种违反体育道德的行为做出解释，然后必须对球员发出警告，如果球员再次做出类似的行为，则会给对方球员/球队加一分。

33.2.2.2 判予对方球员/球队得分 - 在台科搏 (Teqball) 比赛中，裁判不使用红黄牌。如果球员/球队或球队官员再次做出违反体育道德的行为，主裁判必须给对方球员/球队加一分，并大声喊出：“第二次警告！判予对方得分！”如果球员继续做出违反体育道德的行为，这一步骤可以多次使用。

33.2.2.3 罚令出场 - 如果发生严重冒犯行为或连续做出违反体育道德的行为，主裁判可以向赛事经理或主裁判汇报，将球员罚出场外。必须由赛事经理或主裁判做出罚出场外的判决。罚下场后，判决对方球员/球队赢得比赛，但被罚下场的球员之前获得的所有分数依然有效。

33.2.2.4 对一支球队任何一位队员的警告或处分将适用于全队。

### 33.3 违反体育道德的行为

33.3.1 球员故意作弊 - 逃避规则。

33.3.2 不当的言语和非言语交流

33.3.3 在对打中与对手或裁判有任何交流。

33.3.4 制造干扰噪声 - 球员故意朝对手喊叫，干扰对方。

33.3.5 试图故意欺骗裁判。



- 33.3.6 试图故意浪费时间。
- 33.3.7 拒绝根据发球顺序转换角色。
- 33.3.8 表现出对这项运动缺乏尊重的行为。
- 33.3.9 在对打间用言语分散对手注意力。
- 33.3.10 试图故意移动球台或发球线。
- 33.3.11 故意耍手段挑战规则。
- 33.3.12 以不当/冒犯的方式，或脱下球衣，或用球衣盖住头部进行庆祝（在赢得一分、一局或一场比赛之后）。
- 33.3.13 以不合理的言语或非言语方式抗议裁判的判决。

#### 33.4 违规行为的后果

- 33.4.1 主裁判必须根据具体情况进行评判并做出相应处分。在给出第一次口头警告前，不给予任何一方得分。助理裁判可以指出任何违反体育道德的行为，然后由主裁判向球员发出口头警告。
- 33.4.2 在赛前、赛中或赛后，与球员、球队官员、裁判、观众或任何其他赛事相关人员发生任何蓄意的肢体接触，将立即被罚下场或取消比赛资格。
- 33.4.3 被罚出场外的后果是受罚球员或球队官员的行为将被报告至赛事的赛事经理或主裁判处。赛事经理和主裁判将决定是否取消受罚者的参赛资格。
- 33.4.4 如果球员因任何原因被取消参赛资格，他们将自动丧失任何相关的头衔、奖牌、奖金或排名积分。
- 33.4.5 情节严重的，应该上报至违规者协会。

#### 33.5 教练违反体育道德的行为

- 33.5.1 教练如果出现下列情况，必须受到警告：



- 33.5.1.1 比赛期间离开教练席。（一旦他们离开，则不得返回）。
- 33.5.1.2 故意或无意地干扰比赛（包括言语交流）。
- 33.5.1.3 对裁判的判决做出口头评论。
- 33.5.1.4 对裁判的判决做出过激或危险的反应。
- 33.5.1.5 与观众或其他相关人员进行不当的交流。
- 33.5.2 教练如果出现下列情况，必须被罚出场外：
  - 33.5.2.1 种族主义和其他冒犯行为。
  - 33.5.2.2 不当和危险的行为。
- 33.5.3 如果教练被罚下场，他们必须离开教练席。在此情况下，比赛从主裁判暂停比赛时的分数继续进行。
- 33.5.4 如果教练拒绝离开教练席，主裁判可以终止比赛，以每局12-0的比分判对手获胜。
- 33.5.5 不当行为和罚出场外的后果可能是停赛。
- 33.5.6 赛后，主裁判必须向赛事经理和主裁判汇报，他们将决定任何进一步的处分。如果有进一步不当行为，教练可能会被停赛并受到FITEQ处分。

## 34 诚信

- 34.1 球员、教练和官员应坚守FITEQ诚信政策中的价值观。
- 34.2 FITEQ的诚信政策包括以下准则：
  - 34.2.1 道德准则



34.2.2 反腐败政策

34.2.3 平等和反歧视政策

34.2.4 保障和福利政策

34.3 违反FITEQ诚信政策的行为将根据FITEQ纪律政策受到纪律处分。

## 35 比赛规则

### 35.1 赛事类型

本文中的规则和条例适用于以下比赛。

35.1.1 国际台科搏 (Teqball) 联合会 (FITEQ) 举办的比赛类型如下：

35.1.1.1 世界锦标赛；

35.1.1.2 台科搏 (Teqball) 大师赛；

35.1.1.3 世界联赛；

35.1.1.4 大奖赛；和

35.1.1.5 挑战杯。

35.1.2 国际比赛可以包括来自多个国家的参赛球员。

35.1.2.1 公开赛对所有国家的球员开放。

35.1.2.2 限制赛仅针对除年龄分组外符合特定要求的球员群体。

35.1.2.3 邀请赛只限单独邀请的指定国家或球员参赛。



35.1.2.4 比赛地点参考指的是室内、室外或海滩比赛。

## 35.2 比赛项目

35.2.1. 公开的国际比赛，除了不分性别的项目，可包括男子单打、女子单打、男子双打、女子双打和混合双打项目。

35.2.2. 所有比赛项目均以小组资格赛和淘汰赛的形式进行，也有可能经FITEQ批准只以淘汰赛的形式进行。

## 35.3 参赛资格

35.3.1 作为参加FITEQ认可的比赛项目的条件，所有参赛者必须是该项目参赛国的公民，且近期不得被FITEQ或其所属国家的协会取消资格或停赛，或因为任何违反兴奋剂规则的行为而被取消资格或停赛。

35.3.2 以英国为例，有参赛资格的选手还必须提供其所属国家三年的居住证明。

35.3.3 如果一个国家不签发自己的护照或任何类似文件，FITEQ接受联合国或国际奥委会的适用规则来确定运动员的国籍。

35.3.4 一名运动员可以在国际比赛中代表一个新的国家，条件是：

35.3.4.1 该运动员获得了这一新国家的国籍且

35.3.4.2 该运动员获得了其目前所代表国家的协会、希望代表国家的协会以及FITEQ的批准。

35.3.5 如果运动员不能获得其目前所代表国家协会的批准，那么需要等待两年（从请求发送至FITEQ审批之日起计算）才能自动获得代表新国家协会的授权。

35.3.6 如果是第二次甚至多次改变国籍，那么运动员参加国际赛事的条件是要持有新国籍满4年。

35.3.7 如果经官方文件证明拥有双重或多重国籍，那么运





动员可以代表其第二国籍或更多国籍的国家参加FITEQ认可的赛事，需要符合下列条件：

35.3.7.1 运动员在其首次参加国际级比赛时已经获得第二或更多的国籍；且

35.3.7.2 FITEQ对球员所代表国家的变更给予了书面批准。

35.3.8 如果运动员首次更改其代表的国家，那么在两年内不能代表一个以上的国家。

35.3.9 如果运动员第二次或更多次更改其代表的国家，那么在两年内不能代表一个以上的国家。

35.3.10 对于首次代表国家的更改，如果相关的双方国家和FITEQ都批准，则可申请豁免。在这种情况下，自FITEQ批准之日起，运动员即有资格代表其第二国籍或更多国籍的国家参赛。

35.3.11 如果运动员希望代表另一个国家的协会参赛，他们应在相关比赛至少30天前获得FITEQ的书面批准，从而有代表该国协会参赛。

35.3.12 居住在国外的运动员只有获得本国协会的授权，才能参加本国主办的比赛。

## 35.4 确定种子选手和抽签

### 35.4.1 按世界排名确定种子选手

35.4.1.1 当参赛人数较多时，会选出种子选手直接晋级淘汰赛阶段。

35.4.1.2 在一项赛事中排名最高的选手应作为种子选手，这样可以避免他们在最后一轮比赛之前相遇。

35.4.1.3 种子选手数量不得超过此项赛事首轮参赛选手的数量。

35.4.1.4 排名第1的选手应该被置于上半区的顶部签位，

排名第2的球员被置于下半区的底部签位，但所有其他种子球员应在指定区域进行抽签，具体如下：

35.4.1.4.1 排名第3、第4的选手应被置于上半区的底部签位和下半区的顶部签位；

35.4.1.4.2 排在5-8名的选手应在奇数区底部位置四分之一处和偶数区顶部位置四分之一处进行抽签；

35.4.1.4.3 排在9-16名的选手应在奇数区底部位置八分之一处和偶数区顶部位置八分之一处进行抽签；

35.4.1.4.4 排在17-32名的选手应在奇数区底部位置十六分之一处和偶数区顶部位置十六分之一处进行抽签；

35.4.1.5 按排名确定种子选手应遵循FITEQ发布的最新世界排名的顺序。

35.4.1.6 抽签应在比赛前或比赛期间进行 - 以比赛规则为准。

35.4.1.7 抽签应由赛事的赛事经理和主裁判执行。

### 35.4.2 按国家提名确定种子选手

35.4.2.1 根据35.4.2.3和35.4.2.4条例，同一国家被提名的球员和双人组合应尽可能分开，除非在该特定赛事或赛事组的具体规定中另有说明。

35.4.2.2 参赛国家应按照比赛实力从高到低排列其提名的球员和双人组合，从用于确定种子选手的排名表中包含的任何球员开始，按该列表的顺序排列。

35.4.2.3 排名第1和第2的选手应被抽入不同的分区。

35.4.2.4 剩下的选手只在小组赛阶段以及淘汰赛第一轮附加抽签和主抽签阶段分开，后面的轮次相遇。

35.4.2.5 任何由来自不同国家的球员组成的双打组合，都可以算作各自国家的双人组合。

35.4.2.6 在小组赛阶段，来自同一国家的选手，数量最多与该阶段小组数量相同，应尽可能被分在不同的组，并尽可能安排错开。

### 35.4.3 抽签 - 小组赛

35.4.3.1 种子选手按顺序排在各组的首位。

35.4.3.2 在小组或循环赛中，所有的小组成员应逐一对战，在已经进行的比赛中获胜可得2个积分，失败可得1个积分，在未进行或未完成的比赛中失败不会得分；排名顺序主要由获得的积分数量决定。如果一名球员在比赛开始后因任何原因缺席，则视为输掉比赛，后应被记录为比赛未进行，判为输。

35.4.3.3 如果小组中有两个或两个以上的成员获得了同样数量的积分，他们相对的排名仅由他们之间的比赛结果决定，通过依次考虑积分、胜负率、比赛和比分等一切必要因素尽可能解决排名顺序。

35.4.3.4 如果在计算排名的任何步骤中小组一名或多名成员的排名得到确定，但其他人仍然平分，按照35.4.3.1和35.4.3.2规定的程序，这些成员所参加比赛的结果应排除在解决平分问题所需的任何进一步计算之外。

35.4.3.5 如果根据35.4.3.1-3规定的程序无法解决平分问题，相对排名应由抽签决定。

35.4.3.6 除非在赛事规则中另有说明，如果有一名球员或双人组合获得参赛资格，小组最后一场比赛应在编号1和2的球员或双人组合之间进行；如果有两名或两对，则在编号2和3的球员或双人组合之间进行；以此类推。

### 35.4.4 抽签 - 淘汰赛/轮空与预选

35.4.4.1 淘汰赛首轮比赛的名额数应为双数。

35.4.4.2 如果参赛人数少于名额数，第一轮应包括足够多的轮空，来补足所需的人数。

35.4.4.3 如果参赛人数超过名额数，应举行预选赛，这样通过预选赛的选手数和直接参赛的选手数可以补足所需的人数。

35.4.4.4 在首轮比赛中，轮空应尽可能平均分配，先考虑种子选手，按照种子选手排序进行分配。

35.4.4.5 预选赛选手应按抽签的半区、四分之一区、八分之一区、十六分之一区酌情进行尽可能平均的选拔。

### 35.4.5 抽签更改

35.4.5.1 已经完成的抽签只有在赛事经理的许可下才能更改，且在适当的时候，需要直接相关国家代表的同意。

35.4.5.2 只有出于以下目的才能更改抽签结果：纠正报名通知和接受上的错误和真实误解；根据重新抽签的规定纠正严重的不平衡；根据35.4.6重新抽签条例的规定允许额外的球员或双人组合参赛；或根据35.4.7新增条例的规定允许额外的球员或双人组合参赛。

35.4.5.3 赛事开始后，除必要的删除外，不得对抽签做出任何更改；就本条例而言，资格赛可视为单独的赛事。

35.4.5.4 除被取消资格外，任何球员不得在未经许可的情况下从抽签中被删除；如果球员在场，则必须得到球员的许可，如果球员缺席，则必须得到其授权代表的许可。

35.4.5.5 如果双打组合的两位球员均参赛并能上场，则不可更改，但其中一名球员受伤、生病或缺席可以作为更改的理由。

### 35.4.6 重新抽签

35.4.6.1 除了35.4.5.2、35.4.5.5、35.4.6.2条例规定外，不得移动球员在抽签中的位置。如果由于某种原因，在同一抽签区有多名球员缺席，导致抽签结果严重不平衡。

35.4.6.2 特殊情况下，如果由于同一抽签区的数名种子选手或双人组合缺席导致抽签的不平衡，剩下的种子选手或双人组合只能按名次重新编号，在切实可行的情况下，根据国家提名确定种子选手的要求，在切实可行的范围内在种子选手间进行重新抽签。

#### 35.4.7 额外选手

35.4.7.1 未参与原抽签的球员可以由负责比赛管理的部门决定并经主裁判同意后再加入。

35.4.7.2 种子选手名额的空缺应按照排名顺序率先填补，引进最强的新选手或双人组合；任何其他选手或双人组合将因缺席或被取消资格而被抽中填补空缺，然后不与种子选手或双人组合对战的都会进入轮空。

35.4.7.3 如果参与最初的抽签会根据排名被当成种子选手的球员或双人组合，只会被抽到种子选手名额的空缺中。

#### 35.4.8 计分系统

35.4.8.1 主办单位必须给每个球台提供手动计分板或可以操作FITEQ TeqRef应用程序的平板电脑。

#### 35.4.9 得分管理：

35.4.9.1 主办单位必须使用FITEQ提供的得分管理系统发布正式通知。但是，如果是本地内部使用，也可同时使用任何其他得分管理系统。

35.4.9.2 主办单位必须为赛事管理免费提供高速互联网连接。

