



FIFT
FEDERATION INTERNATIONALE
DE FOOT TABLE

foot_table

foot_table

foottabletu



foot_tableHKG

國際桌足球規則手冊

國際桌足球規則手冊

第一部分：總則

1. 目的與管轄

2. 定義

3. 比賽結構與計分

第二部分：遊戲玩法

4. 發球

5. 觸球與防守

6. 攻擊系統

7. 阻擋與重賽

8. 失誤與違規

第三部分：裁判

9. 裁判與賽事官員

10. 紀律措施

第四部分：競賽與技術標準

11. 競賽規程

12. 技術規格

13. 運動員服裝與裝備

第五部分：最終條款

14. 最終條款

第一部分：總則

1. 目的與管轄

1.1 本規則手冊之目的

1.1.1 《國際桌足球官方規則手冊》確立了所有官方認可的桌足球比賽中，規範遊戲玩法、裁判、比賽程序、技術規格、紀律制度及國際治理的官方標準。

1.1.2 桌足球是一項充滿活力的競技運動，基於技術控制、位置戰略、定向攻擊系統以及在結構化回彈場地內的連續來回球。

1.1.3 本規則手冊是官方認可的桌足球賽事中，關於比賽規則與賽事管理的最高權威文件。

1.2 管轄機構

1.2.1 桌足球的管理機構應對以下事項保留最終權力：

- 1.2.1.1 規則解釋。
- 1.2.1.2 官方修訂。
- 1.2.1.3 比賽批准。
- 1.2.1.4 紀律執行。
- 1.2.1.5 裁判認證。
- 1.2.1.6 國際治理。

1.2.2 本規則手冊未具體涵蓋的情況，應根據以下原則解決：

- 1.2.2.1 公平競賽。
- 1.2.2.2 運動員安全。
- 1.2.2.3 競賽公平性。
- 1.2.2.4 運動誠信。
- 1.2.2.5 裁判一致性。

1.2.3 在不明確的比賽情況下，應採用最符合比賽連續性、運動員安全和競賽公平性的解釋。

1.3 官方語言

1.3.1 桌足球的官方治理語言為英語。

1.3.2 可發布官方翻譯版本用於教育和地區用途。

1.3.3 若翻譯版本與官方英文版本產生衝突，應以英文版本為準。

2. 定義

2.1 場地

圍繞桌足球的官方比賽區域，包括官方邊界、防護結構及玻璃面板。

2.2 運動員

在任何桌足球比賽或賽事中參賽的官方註冊選手。

2.3 攻擊

任何意圖將球朝向對手方向以試圖贏得來回球的進攻性動作。

2.4 攻擊區

用於判定合法攻擊方向的指定位置區域。

2.5 比賽進行中

從主裁判授權發球開始到來回球結束的期間。

2.6 失誤

任何違反官方規則的行為，導致失去來回球、失分或受到紀律處分。

2.7 玻璃面板

任何被指定為合法比賽環境一部分的透明場地結構。

2.8 主裁判

負責比賽控制及比賽期間最終判決的比賽期間負責控制比賽並作出最終判決的主要裁判。

2.9 非法觸球

使用手、前臂或手臂接觸球。

2.10 比賽

兩名運動員或兩隊之間的完整競賽。

2.11 阻擋

非法干擾對手執行合法動作或行動。

2.12 比賽桌面

官方桌足球的上方八邊形表面。

2.13 分數

在來回球結束時授予的分數。

2.14 來回球

從發球開始到球成為死球為止的連續比賽過程。

2.15 重賽

在不授予任一方分數的情況下重新開始來回球。

2.16 發球線

發球者在執行發球時必須將雙腳置於其後的官方邊界線。

2.17 支撐腳

用於判定攻擊區合法性的最後地面接觸點。

2.18 違反運動精神行為

任何違反公平競賽原則和運動誠信的辱罵性、侵略性、欺騙性、不尊重或不恰當的行為。

3. 比賽結構與計分

3.1 比賽類別

3.1.1 官方桌足球賽事可包括：

3.1.1.1 單打。

3.1.1.2 雙打。

3.1.1.3 混合雙打。

3.1.1.4 肢體障礙運動員組別。

3.2 比賽形式

3.2.1 官方國際比賽形式應包括：

3.2.1.1 三局兩勝制。

3.2.1.2 每局比賽至 18 分。

3.2.1.3 決勝局比賽至 16 分。

3.2.1.4 需至少領先 2 分才能贏得一局。

3.3 計分系統

3.3.1 每次來回球結束時應授予一分。

3.3.2 贏得來回球的運動員或隊伍應獲得一分，除非宣布重賽。

3.4 交換場地

3.4.1 運動員或隊伍應在每局結束時交換場地。

3.4.2 在決勝局中，當一方達到 8 分時，運動員或隊伍應交換場地。

3.5 暫停與休息時間

3.5.1 每名運動員或每隊在每場比賽中有權要求一次暫停。

3.5.2 僅可在球不在比賽中時要求暫停。

3.5.3 官方休息時間在局與局之間進行。

3.6 棄權

3.6.1 運動員或隊伍可能因以下原因棄權：

3.6.1.1 未出席比賽。

3.6.1.2 拒絕繼續比賽。

3.6.1.3 被取消資格。

3.6.1.4 無法安全地繼續比賽。

第二部分：遊戲玩法

4. 發球

4.1 基本原則

4.1.1 每次來回球必須在主裁判授權後開始。

4.1.2 發球正式開始來回球。

4.1.3 決定發球方：

4.1.3.1 透過擲硬幣決定誰選擇發球或接發球。

4.1.3.2 雙打：

擲硬幣贏家：決定其隊伍要發球或接發球。

擲硬幣輸家：選擇其隊伍中哪位球員擔任該角色（發球或接發球）。

擲硬幣贏家（最終選擇）：決定其隊伍中哪一位球員將作為發球方或接發球方的對應選手。"

4.1.3.3 混合雙打：

性別對應比賽：發球與接發球必須依性別配對。

男球員必須發球給男球員，並接男球員的發球。
女球員必須發球給女球員，並接女球員的發球。

4.2 發球者位置

4.2.1 在執行發球時：

- 4.2.1.1 雙腳必須完全保持在發球線後方。
- 4.2.1.2 在觸球前，雙腳必須保持與地面接觸。
- 4.2.1.3 發球者在觸球前必須保持靜止。

4.2.2 在觸球前踩踏或越過發球線應構成發球失誤。

4.3 合法觸球

4.3.1 發球僅能使用以下部位執行：

- 4.3.1.1 頭部。
- 4.3.1.2 肩部。
- 4.3.1.3 胸部。
- 4.3.1.4 腹部。

4.3.2 在發球過程中禁止使用手、前臂或手臂。

4.4 有效發球

4.4.1 若符合以下條件，發球應視為有效：

- 4.4.1.1 球合法地接觸比賽桌面。
- 4.4.1.2 球越過桌中央分界線。
- 4.4.1.3 發球符合所有官方位置與觸球規則。

4.5 發球嘗試次數

4.5.1 發球者最多有兩次發球嘗試機會。

4.5.2 在允許的嘗試次數內未能執行合法發球，應導致失去來回球。

4.6 發球順序

4.6.1 發球方將繼續發球，直到其隊伍輸掉一個來回球。隨後，接發球方將由同一球員發球，直到其輸掉來回球。接著，由原發球方隊伍中的第二位球員發球。

4.6.2 例如：A隊有球員1和2，B隊有球員3和4。

球員1首先發球，輸掉來回球後，由球員3發球，然後球員2，最後球員4。此為該局其餘部分的永久輪轉順序（1→3→2→4）。

5. 觸球與防守

5.1 合法觸球

5.1.1 運動員可使用身體任何部位觸球，除了：

5.1.1.1 手。

5.1.1.2 前臂。

5.1.1.3 手臂。

5.1.2 必須乾淨且瞬間地觸球。

5.1.3 運動員不得持球、帶球、夾球或與球保持長時間接觸。

5.2 團隊觸球次數

5.2.1 運動員或隊伍在回球前最多可進行三次觸球。

5.2.2 在雙打比賽中，禁止同一運動員連續觸球。

5.3 球彈跳

5.3.1 球在被合法回傳前，僅能在比賽桌面上彈跳一次。

5.3.2 連續第二次彈跳應導致失去來回球。

5.4 玻璃面板玩法

5.4.1 官方玻璃面板視為比賽的合法元素。

5.4.2 觸及玻璃面板不計為團隊觸球次數。

5.5 球成為死球



FIFT
FEDERATION INTERNATIONALE
DE FOOT TABLE



foot_tableHKG

5.5.1 在以下情況下應宣布球成為死球：

5.5.1.1 球離開官方場地邊界。

5.5.1.2 球接觸未經授權的外部物體。

5.5.1.3 球被卡住或靜止不動。

5.5.1.4 主裁判中斷比賽。

5.5.1.5 發生失誤。

5.6 擦邊球

5.6.1 擦邊球是指球擊中比賽桌面邊緣後，向下行進的情況。

5.6.2 若此情況發生於發球期間，應重新發球。

5.6.3 若此情況發生於接發球之後，則計為比賽桌面上的一次彈跳，來回球應繼續進行。

5.6.4 若球擊中比賽桌面邊緣但向上行進，則不視為擦邊球。

5.7 側邊球

5.7.1 側邊球是指球擊中比賽桌面下方的桌側並向下彈跳的情況。

5.7.2 若發生側邊球，則判對方得一分。

6. 攻擊系統

6.1 基本原則

6.1.1 所有攻擊動作必須符合官方攻擊區系統。

6.1.2 攻擊合法性應根據以下判定：

6.1.2.1 支撐腳。

6.1.2.2 攻擊區。

6.1.2.3 攻擊出球方向。

6.2 攻擊區

6.2.1 官方攻擊系統由圍繞桌足球的八個攻擊區組成。

6.2.2 正面攻擊區：

6.2.2.1 區域 2。

6.2.2.2 區域 4。

6.2.2.3 區域 6。

6.2.2.4 區域 8。

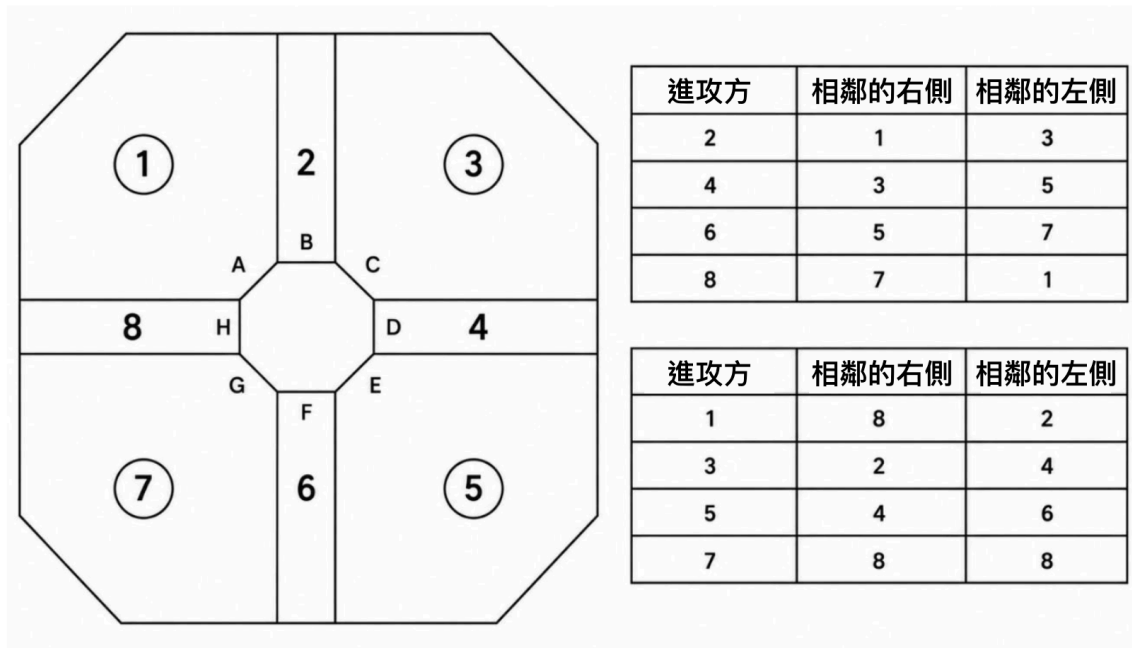
6.2.3 對角攻擊區：

6.2.3.1 區域 1。

6.2.3.2 區域 3。

6.2.3.3 區域 5。

6.2.3.4 區域 7。



6.3 側向限制原則

6.3.1 從任何攻擊區執行攻擊後，運動員僅能將球擊向官方攻擊系統所確立的有效向前攻擊方向。

6.3.2 相對於攻擊位置，位於運動員右側和左側的相鄰區域不是有效的攻擊方向。

6.3.3 任何朝向運動員右側或左側相鄰區域的攻擊，應構成非法攻擊。

6.3.4 此原則適用於：

- 6.3.4.1 正面攻擊。
- 6.3.4.2 對角攻擊。
- 6.3.4.3 空中攻擊。
- 6.3.4.4 涉及官方玻璃面板的反彈球。

6.3.5 官方攻擊區圖示及方向表確立了每個區域的有效與無效攻擊方向。

6.3.6 範例：

- 6.3.6.1 從區域 2 執行的攻擊，不得擊向區域 1 或 3。
- 6.3.6.2 從區域 4 執行的攻擊，不得擊向區域 3 或 5。
- 6.3.6.3 從區域 5 執行的攻擊，不得擊向區域 4 或 6。
- 6.3.6.4 從區域 7 執行的攻擊，不得擊向區域 8 或 6。

6.4 支撐腳原則

6.4.1 觸球瞬間的支撐腳應判定攻擊區合法性。

6.4.2 若運動員在觸球時處於空中，則起跳前的最終支撐腳應判定合法性。

6.5 線條解釋

6.5.1 若在攻擊過程中支撐腳接觸區域分界線，該動作應自動解釋為正面攻擊。

6.6 非法攻擊

6.6.1 在以下情況下應發生非法攻擊：

- 6.6.1.1 攻擊球通過禁止的方向離開。
- 6.6.1.2 運動員不當判定攻擊區。
- 6.6.1.3 運動員違反官方攻擊系統。
- 6.6.2 任何非法攻擊應導致失去來回球。

7. 阻擋與重賽

7.1 阻擋

7.1.1 當運動員非法干擾對手執行合法動作或行動的能力時，即發生阻擋。

7.1.2 阻擋可包括：

- 7.1.2.1 阻擋移動。
- 7.1.2.2 阻止合法攻擊。
- 7.1.2.3 阻止合法防守動作。
- 7.1.2.4 製造危險碰撞風險。

7.1.3 確認的阻擋應導致失去來回球。

7.2 附帶接觸

7.2.1 在正常比賽過程中發生的輕微附帶接觸，若未獲得不公平優勢，可被允許。

7.3 危險動作

7.3.1 當運動員透過魯莽或不安全的動作製造不合理受傷風險時，即發生危險動作。

7.3.2 危險動作可能導致：

- 7.3.2.1 警告。
- 7.3.2.2 黃牌。
- 7.3.2.3 紅牌。
- 7.3.2.4 取消資格。

7.4 重賽

7.4.1 重賽應在不授予任一方分數的情況下重新開始來回球。

7.4.2 重賽情況可包括：

- 7.4.2.1 外部干擾。
- 7.4.2.2 同時發生失誤。
- 7.4.2.3 設備故障。
- 7.4.2.4 不安全狀況。
- 7.4.2.5 裁判判定情況不明確時。

8. 失誤與違規

8.1 基本原則

8.1.1 除非另有規定，任何違反本規則手冊的行為應構成失誤。

8.1.2 失誤通常導致失去來回球。

8.2 非法觸球

8.2.1 當球接觸以下部位時發生非法觸球：

8.2.1.1 手。

8.2.1.2 前臂。

8.2.1.3 手臂。

8.3 非法發球

8.3.1 任何違反第 4 節的行為應構成非法發球失誤。

8.4 非法攻擊

8.4.1 任何違反第 6 節的行為應構成非法攻擊失誤。

8.5 過多觸球

8.5.1 超過團隊允許的最多觸球次數應導致失去來回球。

8.6 雙重彈跳

8.6.1 在比賽桌面上連續第二次彈跳應導致失去來回球。

8.7 接觸桌

8.7.1 在來回球進行中故意接觸桌足球應構成失誤。

8.8 延誤比賽

8.8.1 當運動員或隊伍故意延誤比賽繼續進行時，即發生延誤比賽。

8.9 違反運動精神行為

8.9.1 違反運動精神行為包括辱罵性、侵略性、欺騙性或不尊重的行為。

第三部分：裁判

9. 裁判與賽事官員

9.1 裁判權力

9.1.1 所有官方認可的比賽應在裁判團隊的權力下進行。

9.1.2 主裁判應對以下事項保留最終權力：

9.1.2.1 規則解釋。

9.1.2.2 失誤判定。

9.1.2.3 重賽決定。

9.1.2.4 比賽中斷。

9.1.2.5 紀律處分。

9.2 助理裁判

9.2.1 官方賽事可使用助理裁判。

9.2.2 助理裁判可在以下方面提供協助：

9.2.2.1 線審判決。

9.2.2.2 球進/出界判決。

9.2.2.3 攻擊區觀察。

9.2.2.4 賽事管理。

9.3 裁判信號

9.3.1 官方裁判手勢應由管理機構標準化。

9.3.2 官方視覺裁判手勢附錄可單獨發布。

9.4 影像回放

9.4.1 官方賽事可使用影像回放系統。

9.4.2 影像回放的最終判決權歸主裁判所有。

10. 紀律措施

10.1 基本原則

10.1.1 所有運動員、教練、官員及團隊代表必須根據公平競賽、誠信、尊重和運動精神的原則行事。

10.2 警告

10.2.1 可針對輕微不當行為或程序性違規發出警告。

10.3 黃牌

10.3.1 黃牌構成正式的紀律處分。

10.3.2 在以下情況下可發出黃牌：

10.3.2.1 重複不當行為。

10.3.2.2 危險動作。

10.3.2.3 延誤比賽。

10.3.2.4 違反運動精神行為。

10.4 紅牌

10.4.1 紅牌構成嚴重的紀律處分。

10.4.2 紅牌可能導致：

10.4.2.1 失去來回球。

10.4.2.2 比賽棄權。

10.4.2.3 驅逐出場地。

10.4.2.4 暫停比賽資格。

10.5 取消資格

10.5.1 取消資格應將運動員或隊伍從賽事中移除。

第四部分：競賽與技術標準

11. 競賽規程

11.1 官方賽事

11.1.1 官方賽事可包括：

11.1.1.1 區域錦標賽。

11.1.1.2 全國錦標賽。

11.1.1.3 洲際錦標賽。

11.1.1.4 世界錦標賽。

11.2 參賽資格

11.2.1 運動員必須滿足管理機構及賽事規則所制定的所有官方參賽資格要求。

11.3 排名系統

11.3.1 官方賽事可使用排名系統進行資格賽和種子排序。

11.4 比賽形式

11.4.1 賽事可採用：

11.4.1.1 小組賽。

11.4.1.2 淘汰賽。

11.4.1.3 循環賽。

11.4.1.4 混合形式。

11.5 禁藥

11.5.1 官方賽事可採用禁藥規定。

11.5.2 違反禁藥規定可能導致停賽、取消資格或其他紀律處分。

12. 技術規格

12.1 官方桌

12.1.1 官方桌應具有八邊形比賽桌面。

12.1.2 官方桌尺寸：

12.1.2.1 長度: 1.00 公尺。

12.1.2.2 寬度: 1.00 公尺。

12.1.2.3 高度: 0.75 公尺。

12.2 官方場地

12.2.1 官方桌足球場地應：

12.2.1.1 具有八邊形形式。

12.2.1.2 包括封閉式防護結構。

12.2.1.3 包括官方玻璃面板。

12.2.2 官方場地尺寸：

12.2.2.1 長度: 10 公尺。

12.2.2.2 寬度: 10 公尺。

12.2.2.3 最小高度: 3 公尺。

12.3 發球線

12.3.1 官方發球線應位於距桌中心三公尺處。

12.4 官方用球

12.4.1 官方用球應符合以下規格：

12.4.1.1 官方 5 號尺寸。

12.4.1.2 圓周: 68-70 公分。

12.4.1.3 重量: 410-450 公克。

12.5 照明與地板

12.5.1 官方賽事必須提供確保運動員安全和足夠能見度的照明與地板條件。

13. 運動員服裝與裝備

13.1 基本原則

13.1.1 參加官方賽事的所有運動員必須穿著符合官方賽事規定的適當服裝與裝備。

13.2 官方服裝

13.2.1 官方運動員服裝可包括：

13.2.1.1 球衣或上衣。

13.2.1.2 短褲或運動長褲。

13.2.1.3 襪子。

13.2.1.4 經認可的鞋類。

13.3 鞋類

13.3.1 運動員必須穿著適合官方場地地板的鞋類。

13.3.2 危險或會損壞場地的鞋類可能被禁止。

13.4 禁止裝備

13.4.1 運動員不得使用以下裝備或配件：

13.4.1.1 製造安全風險。

13.4.1.2 提供不公平優勢。

13.4.1.3 干擾比賽進行。

13.5 防護裝備

13.5.1 經認可的防護裝備若不會造成危險或不公平優勢，可被允許使用。

第五部分: 最終條款

14.最終條款

14.1 規則手冊的權威性

14.1.1 本規則手冊是在官方認可的桌足球比賽中，關於比賽規則、裁判、技術標準及賽事程序的最高權威文件。

14.2 官方修訂

14.2.1 管理機構可透過官方發布的修訂案來修改、修訂或更新本規則手冊。

14.3 補充官方文件

14.3.1 管理機構可發布補充官方文件，包括：

- 14.3.1.1 裁判手冊。
- 14.3.1.2 比賽規程。
- 14.3.1.3 技術指南。
- 14.3.1.4 認證標準。
- 14.3.1.5 官方案例彙編。
- 14.3.1.6 官方視覺附錄。

14.4 官方視覺附錄

14.4.1 官方視覺附錄可包括：

- 14.4.1.1 攻擊區圖示。
- 14.4.1.2 合法與非法攻擊範例。
- 14.4.1.3 裁判站位圖示。
- 14.4.1.4 官方裁判手勢。
- 14.4.1.5 場地規格。
- 14.4.1.6 比賽規則解釋範例。

14.5 國際發展

14.5.1 管理機構應促進：

- 14.5.1.1 國際推廣。
- 14.5.1.2 標準化裁判。
- 14.5.1.3 運動員發展。
- 14.5.1.4 包容性與無障礙。
- 14.5.1.5 教育與認證系統。

14.6 最終條款

14.6.1 本規則手冊建立了桌足球標準化發展、治理、裁判及全球推廣的基礎國際框架。