



國際桌上足球總會比賽規則

ITSF RULE BOOK



目錄

前言.....	3
執法權威性.....	3
術語對照表.....	4
材料和球檯配件.....	5
1、體育道德.....	6
2、比賽.....	6
3、開賽.....	6
4、發球和準備程序.....	6
5、隨後的發球.....	7
6、比賽進行中.....	7
7、球出界.....	7
8、死球.....	8
9、暫停.....	8
10、暫停後比賽重新開始.....	9
11、官方暫停.....	9
12、計分.....	10
13、交換場地.....	11
14、換位.....	11
15、旋轉球桿.....	11
16、晃動球檯.....	11
17、重置.....	12
18、進入比賽區.....	12
19、更改球檯.....	13
20、干擾比賽.....	14
21、練習.....	14
22、語言及行為.....	15
23、傳球.....	15
24、控球時間.....	16
25、延誤比賽.....	16
26、唱名和取消參賽資格.....	16
27、技術犯規.....	17
28、規則的判罰和申訴.....	17
29、著裝.....	18
30、賽事總召.....	18
31、周邊賽事.....	18

前言：

所有手足球選手及籌備人員都應遵守本規則。

- A、 本規則為裁判的執法依據，比賽中任何爭議皆應以本規則為最高指導原則。雖然裁判的判定都是為使比賽更臻完善，但必須注意勿因過於嚴苛執法而減緩比賽節奏。
- B、 提醒：在大賽(tournament)中，聯盟裁判(Federation Officials)為本規則的最高仲裁人員，他們的決定必須受到尊重且不得質疑。聯盟裁判可被請求對本規則提出釋疑。如果比賽時沒有聯盟裁判在場，賽事總召(Tournament Director)將行使聯盟裁判的權責。
- C、 手足球比賽規則是為了方便裁判(Officials)和選手們使用的。
- D、 本規則的目標是將個人的主觀認定降至最低。
- E、 本規則另一個目標是促使選手公平競賽，相互尊重。這也符合觀眾對比賽的期望。
- F、 我們要提醒大家：雖然裁判是不容質疑的，但他也難免會犯錯，錯誤的判例依然會在比賽中出現。

執法權威性：

- A、 本規則是由規則委員會(Rules Commission)編寫並出版，由賽事委員會(Sporting Commission)校訂。由國際桌上足球聯盟(ITSF)執行委員會(Executive Committee)在每季開始前投票並完成修訂。本規則可在年度會議中(general assembly)審查並修訂。
- B、 一旦發生規則不一致或遇到困難情況時，規則委員會可逕行於執行委員會季會時提出修訂建議，並由執行委員會投票決定。
- C、 確實使用此規則是聯盟、裁判及選手的責任。
- D、 比賽型態可分為仲裁型(arbitrated)及雙方認定型(auto-arbitrated)。在仲裁型比賽時，裁判為合格的仲裁者。若比賽無合格裁判在場，則由賽事公告為裁判者執行裁決。比賽中遇到無法解決的困難情況時，可請求裁判或評議委員會(Officials Commission)解決；他們必須將裁定結果傳達給賽事委員會，再由賽事委員會轉知所有會員。
- E、 比賽中被請來仲裁的裁判，可以參考其他目睹事件經過的裁判的建議。若不止一名裁判目睹事件經過，他應參考最高等級裁判的建議（最高等級為聯盟裁判）。若無裁判目睹事件經過，該位被請來的裁判在未做出裁決的情況下，應要求比賽先行繼續。
- F、 規則問題、解釋及修改規則的要求，必須送交評議委員會主席，並由他負責將結果回覆賽事委員會主席。
- G、 只有裁判長(Head Officials)可做出喪失一場或一局比賽資格的處罰。比賽中若出現更嚴重的制裁，賽事總召必須向紀律委員會(Discipline Commission)提交報告。
- H、 在大賽中，極特殊的情況下，經由ITSF代表或ITSF裁判長同意後，本規則可以修改或調整。任何修改必須立即向賽事委員會及執行委員會提交報告以求確認，否則比賽結果可能不列入ITSF排名。

術語對照表：

名詞對照表：

- Discipline Commission	紀律委員會
- Executive Committee	執行委員會
- Federation Officials	聯盟裁判
- Head Officials	裁判長
- ITSF (International Table Soccer Federation)	國際桌上足球總會
- Officials	裁判
- Officials Commission	評議委員會
- Rules Commission	規則委員會
- Sporting Commission	賽事委員會
- Tournament	(手足球)賽事
- Tournament Director	賽事總召

手足球術語：

- Dead Ball	死球	- Playing Area	比賽區
- Delay	延誤	- Playing Surface	球檯表面
- Distraction	干擾	- Possession	控球
- Forfeiture	取消資格	- Practice	練習
- Foul	犯規	- Ready	準備程序
- Game	一局比賽	- Reset	重置
- Jar or Jarring	晃動球檯	- Serve	發球
- Match	一場比賽	- Spin	旋轉
- Medical Time-Out	醫療暫停	- Technical Foul	技術犯規
- Official Time-Out	官方暫停	- Time	時間、計時
- Pass	傳球	- Time-Out	暫停
- Penalty	處罰、罰則	- Violation	違例
- Play	比賽、開賽	- Warning	警告
- Player Figure	人偶	- Unsportsmanlike	違反運動員精神

材料和球檯配件：

球檯

- A、 官方指定球檯由 ITSF 大會投票選出。球檯的選擇可依據 ITSF、球檯製造商及合作夥伴的一致同意而作出修改。
- B、 比賽主辦單位必須提供適當的競賽用器材（結實的人偶、乾淨且直的球桿）。
- C、 表面粗糙的球檯禁止在比賽中使用，應予退回並整修檯面。
- D、 選手可自行潤滑球桿外表，但不允許改變球桿內部構造。
- E、 主辦單位可強制使用特定品牌的潤滑產品和清潔公司，只要方便選手取得即可。在這種情況下，使用其它品牌的選手將被取消比賽資格。
- F、 使用樹脂(rosin)（例如手球員將其塗在手上防滑）、鎂(magnesium)或類似的東西在球檯上（球檯表面、握把、小球）是嚴格禁止的，違者將被取消比賽資格。
- G、 主辦單位得禁止使用任何被認為可能對器材或選手有害的產品。
- H、 除例行性的球檯保養外，任何可能影響球檯性能、結構或人偶的行為是不允許的。

比賽用球

- A、 官方指定用球是由 ITSF 賽事委員會大會投票選出的。該季決選出指定用球後，將會提供進一步的說明。
- B、 大賽必須使用在比賽會場內購買的比賽用球。
- C、 所有參賽選手都應備妥一顆比賽用球。

握把

- A、 如握把可換，參賽選手都可使用自備握把，但須確認握把銜接球桿後，不會對球檯或選手造成傷害。
- B、 選手使用自備握把操控球桿應無助力或阻力，禁止使用任何機械裝置。握把需與球桿密合。
- C、 主辦單位得認定某個握把可能產生危險而禁止選手使用，不服者將被取消參賽資格。
- D、 在多局制的比賽中，選手必須在允許的間隔時間內（一局、暫停、得分後）完成握把更換的動作。

其它裝備

- A、 允許使用不會對選手或其他參賽者造成危險的附屬裝備（如手套、鬆緊帶、防滑帶、握把防滑套等）。

B、不得利用附屬裝備改變球檯表面或結構。

1、體育道德

參賽選手不得在比賽過程或在比賽場地有違反運動員精神或不道德行為，否則視為違反體育道德。參賽選手、裁判以及觀眾之間應相互尊重。每個參賽選手和裁判都有責任向公眾展現手足球運動的魅力。

1.1 違反體育道德的處罰：根據情節輕重可判取消一局或一場比賽的參賽資格、逐出比賽場地及/或罰款。違反體育道德的判罰由 ITSF 紀律委員會決定，若委員會不在現場，則由裁判長和賽事總召決定。

2、比賽

除非賽事總召特別指出，否則在一般情況下，每場比賽共五局，採五戰三勝制，每局 5 分。打到決勝局時必須連進 2 球才算獲勝（例如 5 戰 3 勝的第 5 局，或是 1 局決勝負的唯一那局，雙方打到「丟士」平手時），若一直「丟士」，最後以搶 8 決勝負。

2.1 賽事總召負責決定一場比賽的局數，並在大賽公佈欄上公告。

2.2 如果因為時間因素，賽事總召可以減少比賽局數和分數。

2.2.1 此項決定是最終決定，並且此次賽事全部依照此決定執行。

2.3 在每場 ITSF 的正式比賽中，ITSF 賽事委員會將宣佈比賽局數，並在 ITSF 官方公佈欄上公告。

2.4 違反法定比賽局數和分數規定的處罰是喪失一場比賽資格，或是取消事件雙方的參賽資格。

3、開賽

開賽前雙方選手應相互進行猜球。猜中方可先選邊或選擇發球權，未猜中方擁有相應的剩餘權力。

3.1 選邊或選擇發球權後，即不得再行更改。

3.2 發球後比賽正式開始（但裁判及雙方選手就位後，裁判即可針對如謾罵等違規事項提出判罰）。

4、發球和準備程序

發球是指在一局比賽開始時、進球得分後、死球、犯規判罰後，將球放在指定的發球點開始比賽的動作。發球應執行準備程序。

4.1 發球

發球是指將球置於 5 人桿中央人偶處，然後依準備程序來發球。發球方必須嚴格遵守準備程序。

4.1.1 發球時未將球置於 5 人桿中央人偶處，應判發球犯規；在進球得分之前的處分是停止比賽，由原發球方重新發球。如已經進球得分則不再追究。持續違反本條規定將判由對方發球。

4.2 準備程序

發球前，發球方應詢問對方是否做好準備，對方有 3 秒鐘的時間做出回應，隨後發球方有 3 秒的時間準備發球，超出上述時間限制均判延誤比賽（參見規則 25）。

4.2.1 發球方在對方未作出準備好的回應之前就發球的處罰是警告一次，並將球放回原位重新發球，持續違反本條規定的處罰是喪失控球權，由對方發球。

4.2.2 發球時，球必須碰觸第三個人偶時才能傳球或射門。傳球或射門前，選手不需要將球停止或等待時間。時間計算開始於碰觸到第二個人偶時。

4.2.3 違反 4.2.2 規則的處罰為對手可選擇從當下位置開始、或由對手重新中排發球。

5、隨後的發球

進球後由丟分方重新發球。在多局比賽中，每局的首次發球權屬於上一局負方。

5.1 若球被無發球權的一方發出，在進球得分前發現此錯誤，比賽應停止，並由正確的發球方重新發球；一旦進球得分，則進球有效，比賽繼續進行。

5.2 若一方因對方犯規而獲得發球權，但隨後球在中場區（2 支 5 人桿之間）成為死球，則發球權交還原發球方。

6、比賽進行中 (Ball in Play)

當球被發球方發出後即視為比賽進行中，直至出界、死球、暫停或得分。

7、球出界

如球飛離比賽區，擊中計分器、照明裝置或其它不屬於球檯的物體即為出界。但如果球擊中邊框便立即彈回比賽區，則視為比賽進行中。

7.1 比賽區是指球檯表面以上至其邊框內側的區域。當球飛到邊框上面時，必須立即彈回球檯表面，才視為比賽進行中。

7.2 球彈入發球孔（如果有的話）又滾回球檯表面，視為比賽進行中，如果停留在發球孔中，則視為五人桿之間的死球。

7.3 因攻擊或傳球使球飛離球桌，由對方後排發球。防守方因為防守、或是嘗試接住防守後移動中的球，此行為造成的球飛出界，不能算是防守方造成的出界。

7.4 禁止往高空擊球使球飛越或連續飛越對方球桿（比如空中擊球）。但球擊中另一根球桿

後反射向空中則不視為犯規。

7.5 違反 7.4 條規定的判罰是喪失控球權，由對方的 5 人桿重新發球。

8、死球

球完全停止移動且雙方人偶都觸碰不到即為死球。

8.1 若球在中場成為死球，應由原發球方從 5 人桿處重新發球（參見規則 4）。

8.2 若球在 5 人桿與球門之間成為死球，應由離死球點最近的後排 2 人桿重新發球，並執行準備程序（參見規則 4）。

8.3 在球門區，如球在旋轉中，即使所有人偶都觸碰不到球，也不被視為死球，但此時不執行時間限制，直到球轉到可控區域或成為死球。

8.4 故意製造死球，判對方重新發球（例如：將球推到雙方都觸碰不到的地方）。

9、暫停

每局比賽，每隊都有兩次申請暫停的機會。暫停期間，選手可以離開球檯。每次暫停時間不得超出 30 秒。比賽進行中，只有控球方將球停住後可以申請暫停。如果非比賽進行中，任何一方均可申請暫停。

9.1 任何一方都可充分利用完 30 秒的暫停時間，即使申請暫停方未用完 30 秒。

9.2 在雙打比賽中，暫停期間兩隊均可進行選手位置互換（參見規則 14.1）。

9.3 如在兩局比賽之間申請暫停，則暫停的次數計入下一局比賽中。

9.4 比賽進行中，若選手雙手鬆開握把並遠離球檯，視為申請暫停。

9.4.1 射門之前選手可以鬆開握把擦手，但此一動作必須在 3 秒內完成。選手擦手時間應計入控球時間。當進攻方擦手時，防守方不應放鬆警惕。

9.4.2 當選手將手或手腕重新放回握把後，必須控球超過 1 秒鐘才能射門或傳球。

9.5 比賽進行中，只有控球方可以申請暫停，暫停時間從暫停口令發出時開始計算。

9.5.1 若一方申請暫停後立即射門得分或進行傳球，進球無效，判該隊干擾比賽（參見規則 20），犯規方不累計暫停次數。

9.6 若控球方在球仍處於移動狀態時申請暫停，直到球完全停止時暫停才生效。如果在球完全停止前超過其控球時間，該隊將被判罰（參見規則 24.3）。

9.6.1 非控球方如果在比賽進行中喊暫停，將被處以干擾（參見規則 20）。

9.6.2 控球方申請暫停後，球進入控球方球門中，對手方計 1 分。

9.7 暫停 30 秒後，如一方沒有做好繼續比賽的準備，則判延誤比賽（參見規則 25）。

9.8 在一局比賽中，如一方第三次申請暫停，則警告一次，申請不予批准。若該方是控球方，

且比賽進行中，則喪失控球權，由對方 5 人桿重新發球。持續違規申請暫停將判技術犯規。

9.8.1 因延誤比賽、比賽中要求增加第二名裁判、敗訴或其它原因而導致一方暫停兩次以上，判其技術犯規。

9.9 暫停後比賽重新開始，需待球離開當前控球桿後(二隻後排桿視為同一球桿)才能再次申請暫停。(但如尚未發球，則任一隊皆可繼續喊暫停)

9.9.1 違反 9.9 條規定的處罰是將控球權交給對方後排，犯規方不累計暫停次數。

9.10 暫停期間，選手可以潤滑球桿、擦拭球檯表面等。如對方同意，可以用手將球拿起，但應在重新開始比賽前放回原處。對方或臨場裁判可以駁回移動或拿起球的請求（例如當球很靠近球門邊的時候）。

9.10.1 若上述請求被駁回，選手依然拿起了球，將判由對方 5 人桿發球。若球在該隊球門的邊緣，則判對方計 1 分。

9.10.2 非控球方在未經對方同意時碰觸、移動球，將會被判技術犯規。

10、暫停後比賽重新開始

暫停結束後，應將球置於暫停前球所在的球桿處繼續比賽。

10.1 如在比賽進行中申請暫停，恢復比賽時應重新執行開球準備程序（參見規則 4）。

10.1.1 當控球方將雙手放回握把而尚未執行開球準備程序時，如球因故脫離控制，則對方有權決定是從當前位置繼續比賽還是由其重新發球。

10.2 如非比賽進行中申請暫停，恢復比賽時由擁有發球權的一方將球置入比賽區。

10.2.1 進球得分後到重新發球前之暫停，暫停後由被進球方從 5 人桿處重新發球。

10.3 違規將球置入比賽區的處罰是由對方決定是在當前位置繼續比賽或是由其重新發球。

11、官方暫停

官方暫停不列入兩隊的暫停次數。官方暫停後，恢復比賽時發球流程與一般暫停相同。

11.1 比賽時若無臨場裁判在場，當若發生爭議時，雙方均有權要求裁判到場。此要求可在球停止或成為死球時隨時提出。

11.1.1 首次要求裁判到場視為一次官方暫停。

11.1.2 比賽進行中，球停住的瞬間，進攻方正準備要傳球或射門時，防守方提出要求裁判到場應判干擾比賽。同樣地，當球在移動中要求裁判到場也應判干擾比賽。

11.2 比賽進行時若已有一名裁判在場，選手要求第二名裁判到場將自動計暫停一次。這種要求只能在死球或非比賽進行中時提出，在比賽進行中時提出將被判技術犯規。

- 11.2.1 若比賽進行時已有兩名裁判在場，任何更換裁判的要求將由裁判長或賽事總召受理。若要求被駁回，將判該選手技術犯規。
- 11.2.2 本條刪除。
- 11.3 在官方暫停期間，雙方選手不得換位，特殊理由除外（參見規則 14）。
- 11.4 球檯維護暫停：如換球、栓緊人偶或握把等應在比賽開始之前進行。只有當球檯突然發生故障，如人偶、螺絲、緩衝器或球桿等發生損壞的情況下，選手才可以要求球檯維護暫停。
- 11.4.1 當人偶與球接觸時發生了損壞，修理時間為官方暫停。比賽從該球桿之人偶損壞處重新開始。
- 11.4.2 如果球檯上的燈壞了（如果有的話），比賽將立即停止（按照官方暫停執行）。
- 11.4.3 常規保養，例如給球桿噴潤滑劑等，只能在暫停時間內或兩局比賽之間進行。
- 11.5 外來物進入比賽區：如果有外來物體落入球檯（無論球是否撞到該物體），應立即停止比賽，將外來物體移走。比賽應從外來物體落入球檯時球所在球桿處重新開始。理論上球檯外沿應該沒有異物會落入球檯。如果球正在移動中，應由最後控球方重新發球。
- 11.5.1 如果小球觸碰到球檯上被忽略的外來物體，比賽應立即停止以移走外來物體。比賽應從比賽停止時球所在球桿處重新開始。
- 11.6 醫療暫停：參賽選手或隊伍可以申請醫療暫停，並由賽事總召、裁判長或臨場裁判決定是否受理，及決定醫療暫停所需時間，最長不得超過 60 分鐘。如果選手在醫暫停時間結束以後仍然不能比賽，將視為本場比賽棄權。
- 11.6.1 若醫療暫停的要求被駁回，該選手將被計暫停一次。裁判也可以視情況加判該選手延誤比賽（參見規則 25）。

12、計分

球合法進入球門應計一分。球進入球門後又彈回比賽區或彈出界，也算得分。

- 12.1 如果選手進球後忘記計分，若雙方均無異議，則應補計一分。若雙方有異議，則不應補計。如下一局（場）比賽已經開始，則不得申訴，也不再追加計分。
- 12.2 若對於球是否進入球門有爭議，則應請裁判來裁決。裁判可參考選手和（或）觀眾的意見，如果各方意見不一致，則不應計分。
- 12.3 若沒有進球卻故意給本隊計分，除計分不算外，將判技術犯規。持續違反本條規定則判犯規方本局或本場輸球（由裁判長裁定）。

13、交換場地

完成一局比賽需要在 90 秒內開始下一局的比賽，參賽雙方其中任何一方可要求交換場

地後再進行下一局比賽，另一方不得拒絕。如果兩隊決定交換場地，則之後每局比賽都必須換邊再戰。一旦第二局的比賽沒有交換場地，隨後的比賽需在原場地進行不得交換。

- 13.1 任何一方都可要求完全使用 90 秒的間隔時間。但若在時間用完之前雙方都已準備好，則比賽可立即開始。
- 13.2 如果一方在 90 秒的間隔時間過後還沒有準備好，該方將被判延誤比賽（參見規則 25）。
- 13.3 因為錄影、轉播的關係，大會主辦單位可以要求選手不得變更場地。

14、換位

在雙打比賽中，選手只能操縱與其位置相對應的兩根球桿。比賽開始後，在進球得分、一方申請暫停或發生技術犯規以前，選手位置不得改變。

- 14.1 在暫停期間、進球後發球前、兩局比賽的間隔和判罰技術犯規射門前後，任何一方都可進行選手換位。
- 14.2 當某隊進行選手換位後，在比賽重新開始前或再次暫停前不可再次換位。
 - 14.2.1 兩名選手在各自的位置面對球檯站好後視為一次換位結束。若雙方選手同時要求換位，控球方必須先決定他們的位置。
- 14.3 比賽進行中，非法換位應判干擾比賽，選手須換回原位。
 - 14.3.1 雙打時若比賽進行中，選手將手放到隊友的球桿上將被判為干擾比賽。

15、旋轉球桿

旋轉球桿是不合法的。旋轉球桿是指在擊球前或擊球後，轉動人偶超過 360 度。在計算旋轉角度時，擊球前和擊球後的度數是分開計算的，不可以相加。

- 15.1 如果旋轉球桿將球擊出，對方有權決定是在當前的位置繼續比賽或是由其重新發球。
- 15.2 旋轉球桿但沒有將球擊出或沒有碰到球，不構成旋轉球桿犯規。如果一方選手旋轉球桿將球踢進己方球門，將為對方計上一分。旋轉不控球的球桿不視為旋轉球桿犯規，但可能被判干擾比賽。
- 15.3 如果由於球撞擊人偶的力量導致該球桿旋轉，不視為犯規（例如：單打時後排攻擊將無人控制的球桿打轉）。

16、晃動球檯

任何為了阻擋對手接球的撞牆、晃桌動作，如造成對手掉球、或無法接球的行為皆判定為晃動球檯。除非有明顯過大的動作用來避免對方獲得球權的行為，否則傳球、射門時的同時撞桌行為不被判定為晃動球檯犯規。晃動球檯的犯規次數是整場賽事累積計算。

- 16.1 觸摸或碰到對方球桿後造成對手掉球或影響接球，此行為判定為晃動球檯。碰觸到對手球桿但未影響對手球權，則應該判定為干擾比賽（參考規則 20）。

- 16.2 射門得分後的晃動球檯或過度回推造成的撞牆，如果有輕蔑不尊重對手行為可被判定為違反運動員精神的行為（參考規則 22）。射門後如沒進球，如敲打球桿可被判定為晃動球檯。
- 16.3 當球在牆壁附近時，透過敲擊球桿來使球遠離牆壁的行為是犯規的。第一次發生此行為給予口頭警告，再次發生此行為則判喪失球權並把球由對手五人桿發球。此行為不被判定為晃動球檯。
- 16.4 對於違反本條規定的處罰是：前兩次犯規時，對方有權決定是在當前的位置繼續比賽、或是從犯規點繼續比賽、或者重新發球。如果晃動球檯導致選手在某根球桿處喪失控球，比賽可以在該桿處繼續。整場比賽累計第三次晃動球檯應判技術犯規。

17、重置 Reset

非控球方在球檯上用力過大影響了對方射門或傳球，但是沒有破壞對方控球，則臨場裁判將宣判「重置」，此球桿控球的時間與中排撞牆次數將重新計算，控球方不需理會重置口令應繼續比賽，防守方不該放鬆或看裁判，應繼續防守。

- 17.1 球在原地微微晃動不應被判定為重置，一旦球發生移動行為才應該判定。即使球被人偶壓住(pinned)或正在移動中，裁判需評估此晃動是否影響控球方的傳球、射門的執行，如裁判認為有影響都可以宣告重置。
- 17.2 如果在傳球嘗試前（且同時傳球行為發生）宣告重置，造成選手掉球或影響接球，球應該回到原控球方五人桿重新發球，此行為不被判定為晃動球檯。
- 17.3 宣告重置的口令後控球方隨即射門的行為不會被視為干擾，防守方聽到口令時不應放鬆或觀看裁判，應持續防守。
- 17.4 在球後方的球桿向球檯施力影響控球方控球的行為不判重置，應判晃動球檯犯規（例如己方三人桿準備攻門時，對方前鋒向球檯晃動影響己方控球）。
- 17.5 控球方不得故意製造重置，否則失去控球權，判對方在中場重新發球（不列計重置次數）。
- 17.6 在一局比賽中，如一方在首次重置犯規後，在進球得分之前又連續兩次重置將判技術犯規。首次重置後，再次重置犯規臨場裁判可判「重置警告(reset warning)」或「警告(warning)」。在重置警告後，進球得分之前再次犯規將被判為技術犯規。
- 17.5.1 因多次重置被判技術犯規後，重置次數將重新累計。
- 17.5.2 雙打賽二位選手的重置次數是合併計算的。每局的重置次數則須重新計算。
- 17.6 防守方故意晃動球檯，不判為重置，將判晃動球檯。

18、進入比賽區

比賽進行中，未經對方或裁判的允許，選手不得將手伸進比賽區，不論是否有碰到球都是不合法的行為。但若經對方或裁判的允許後則可以將手伸入比賽區。

- 18.1 旋轉中的球，即使任何人偶都碰不到該球，仍視為在比賽狀態。未經對方或裁判允許而

伸手進入比賽區將其停住(即使是幫對方停球)是不合法的行為。

- 18.2 飛到比賽區上空的球視為比賽進行中，除非它撞到了比賽區以外的東西，否則不可以用手接住飛到球檯上空的球。
- 18.3 死球視為非比賽進行中（參見規則 8），經過臨場裁判或對方（當現場無裁判時）允許，選手可以觸碰球。
- 18.4 非比賽進行中，選手不需徵得對方同意，即可在球檯任何部位擦拭因擊球留下的痕跡。
- 18.5 違反以上規定的處罰是：若犯規方控球中且球已停止，由對方重新發球；若犯規方未控球或球正在移動中，應判技術犯規；若選手伸手進入比賽區或採取其它手段阻止球進入本方球門，將為對方計一分，並按一般進球後的規定重新發球。
- 18.6 觸碰飛到比賽區上空的球被判技術犯規後，按以下方式重新開始比賽：若技術犯規判罰射門進球得分，由對方 5 人桿重新發球；若技術犯規判罰射門沒有進球得分，由非犯規方 5 人桿重新發球。

19、更改球檯

比賽區：任何選手不得擅自對球檯做可能影響其內部性能的更改，包括不得更改人偶、球檯表面、球桿緩衝器等。

- 19.1 欲擦拭球檯上擊球後留下的痕跡前，手上不可沾上汗水、口水或其它異物。
 - 19.1.1 不得用樹脂或其它可能會改變球檯表面特性的物質擦拭球檯。
 - 19.1.2 選手必須確保用在手上增加抓力的輔助物品不會接觸到球檯或球。如有影響（例如球沾到樹脂），則需立即清除或更換。違例的選手判延誤比賽，如持續違反規定，將禁止該選手在剩餘的比賽中使用這些輔助物品。
- 19.2 若選手使用輔助物品（例如樹脂）以助其抓牢握把，當雙方換邊時，他必須立即將握把清潔乾淨。
 - 19.2.1 若清除輔助物品的時間超過 90 秒鐘，選手將被判延誤比賽，且被禁止再次使用該輔助物品。
- 19.3 選手不得將任何可能影響球桿移動的物品放在球桿、握把或球檯上（例如阻礙守門員桿的正常轉動）。透過施壓或彎曲球桿來獲得控球權是犯規的行為，球權應給予對手的中排五人桿。
- 19.4 選手可更換握把，但必須在規定的時間內完成，且不會在雙方換邊時影響對手的準備動作。更換握把超時應判延誤比賽（參見規則 25）。
- 19.5 每場比賽開始前如需更換比賽用球，應得到臨場裁判或賽事總召的核准。只有在該比賽用球的性能與標準用球落差過大時方可更換。
 - 19.5.1 新球：比賽進行中，選手不得要求更換新球。但出現死球等暫停比賽情況時，選手可要求自球槽內更換新球，除非臨場裁判認為此一要求的目的是為了拖延比賽。

19.5.2 比賽進行中如選手要求更換新球，應判申請暫停一次。但若臨場裁判認為球的確無法正常使用時，更換球的要求將不被判為暫停。

19.6 除上述條文另有判罰規定外，違反更改球檯規定得判技術犯規。

20、干擾比賽

比賽進行中，在球桿周圍做跟比賽無關的動作或發出聲響都可能被判為干擾比賽（包括電話、任何電子設備）。在比賽進行中對手輕拍球桌示意抱歉、或示意繼續比賽的行為也可被判定干擾行為，以上行為只要選手認為被干擾，裁判都有責任判定為干擾比賽。因干擾比賽進球不予計分。

20.1 在擊球前後推拉擊打其它任何球桿，判干擾比賽。擊球後輕輕移動 5 人桿不視為干擾比賽。

20.2 比賽進行中，隊友之間的交談得判為干擾比賽。

20.3 傳接球時手抓球桿做假動作不視為干擾比賽，但跟比賽無關的過多動作應判干擾比賽。

20.4 準備擊球時，一隻手離開握把，隨後又立即擊球應判干擾比賽。此種情況必須要雙手（或手腕）同時抓住兩支握把超過一秒鐘後才可以擊球。

20.4.1 在單打賽時，規則 20.4 只適用於前排 3 人桿的射門準備動作。

20.5 比賽進行中，選手雙手放開握把，並將手垂下或遠離球檯（擦手、抹樹脂或有其它動作），應判干擾比賽。

20.6 干擾比賽的處罰是：第一次干擾比賽，如臨場裁判判定此一行為無危害性，可警告該隊。若進攻方因干擾比賽獲利而進球，得分不算且由對方中場重新發球。在其它任何情況下，對方有權要求在當前的位置繼續比賽、或從違規處繼續比賽、或由 5 人桿重新發球。持續違反本條規定得判技術犯規。

21、練習

每場比賽開始之前或兩局比賽之間，選手可在任何一張球檯上練習，每局比賽開始後將不允許練習。

21.1 練習是指將球從一個人偶傳給另一個人偶，或者射門。

21.1.1 不合法的練習由臨場裁判裁決。無目的的移動球，或發球前利用人偶把球控制到發球位置的行為不構成練習。

21.2 對於練習犯規的處罰是喪失控球權由對方發球；若選手本來就沒有控球權，則判警告。持續違反本條規定應判技術犯規。

22、語言及行為

不允許選手直接或間接做出違反運動員精神的言論或行為。違反本規定得判技術犯規。

- 22.1 比賽進行中不允許轉移對方注意力（參見規則 20）。在比賽進行中大吼大叫，即使是出於熱情的情緒，也可能被判技術犯規。
- 22.2 嚴禁選手謾罵，謾罵應判技術犯規。若選手不斷的謾罵，得取消其一局或一場比賽的參賽資格，必要時可逐出比賽場地。
- 22.3 禁止安排監視人員在觀眾席。此外，觀眾不得干擾選手及裁判而影響比賽正常進行。違反本條規定而不聽勸阻者得將其逐出比賽場地。
- 22.4 教練只能在暫停期間或兩局比賽間隔的時間內對選手進行指導。
- 22.5 比賽進行中不允許使用耳機、或任何播放接收聲音的電子設備，第一次犯規給予口頭警告，後續再次發生則判定為技術犯規。

23、傳球

- 23.1 靜止不動的球不可以直接從 5 人桿傳給 3 人桿，不論傳球途中是否有碰到對方的 5 人桿都是違例。要將靜止不動的球傳出，球必須觸碰 5 人桿第二個人偶後方能傳給 3 人桿。所謂靜止不動的球除停止的球外，包含被人偶壓住(pinned)或夾在牆邊的球。
- 23.1.1 在球明顯完全停止下來的同時立即將球傳出是合法的，但若傳球動作有所遲疑則視為犯規。只要球明顯完全停止下來且未立即傳出，必須再觸碰第二個人偶後方能將球傳出。
- 23.1.2 某一人偶短暫地夾擠或壓球(stubbed or pinched)後，立即放開並前傳，只要球傳出前已接觸了兩個以上的本方人偶（含該人偶），就可以合法地由同一人偶傳給 3 人桿。但如果上述動作未一氣呵成（視為球已靜止），則由該人偶傳球將判違規。
- 23.1.3 若 5 人桿將靜止不動的球傳出，但未被自己的 3 人桿接到，則不視為犯規。
- 23.1.4 以人偶前緣或後緣 (front or back of the man) 控制的球（例如以人偶壓球(front pin or back pin)，或球橫向移動中用人偶前後緣控制其前進），不可用該人偶直接傳球，必須再觸碰另一個人偶，才能合法將球從 5 人桿傳給 3 人桿（或是將球從後排傳到 5 人桿）。但球從另一根球桿傳球時就直接觸碰到人偶的前緣或後緣，此時馬上用同一個人偶傳球是合法的。
- 23.2 用 5 人桿傳球或攻擊之前，球只能撞 2 次球檯兩邊的內壁或檯邊壓條(side strip)（如果有的話）。球撞牆第三次則喪失球權並且由對手五人桿發球（例外情況請參考規則 23.2.1）。
- 23.2.1 如果球在靠近牆壁或貼著牆壁的位置停止，直到球明顯離開牆壁到可控球位置前，球可以多次撞牆。此情況一旦發生且撞到第二次牆壁後，必須碰觸到第二個人偶後才能傳球。
- 23.2.2 規則 23.2.1 中的撞牆次數只會計算為一次。此時剩餘控球時間仍舊繼續計算。
- 23.2.3 若對方的傳球或攻擊被己方 5 人桿在球檯內壁夾住，這種情況不計入己方觸碰球檯內壁的次數，控球權屬於該 5 人桿。
- 23.2.3 暫停重新開始後，球未碰觸到第二個人偶前的撞牆次數都不列入計算。
- 23.3 將球從後排（2 人桿或守門員桿）傳至 5 人桿時，傳球的合法性按照規則 23.1 執行，不

同處有二：若傳球過程球觸碰到對方的人偶，此時傳球過程視為結束，故任何人偶都可以接球；此外亦不執行 3 次撞擊球檯內壁犯規規定。

23.4 防守時可以用一隻手握桿（例如用右手操縱防守的 5 人桿），也可以用雙手操縱同一根球桿（例如雙手同時握住防守的 5 人桿）。在握把之間頻繁更換雙手得判干擾比賽。

23.5 傳球犯規的處罰是：若一方違反了上述規定，對方有權決定是從當前的位置繼續比賽或是在中場重新發球。

24、控球時間

控球是指球在球桿人偶可以控制到的範圍內。5 人桿的控球時間限制是 10 秒，其餘球桿的控球時間限制為 15 秒，後排二支球桿(守門桿和 2 人桿)的控球時間應累計計算。

24.1 前進的定義：無論小球是被擊向前方或後方，一旦它超出球桿人偶的控制範圍，小球將被認為是前進。在守門區，當小球超出 2 人桿人偶的控制範圍且超出球門區後，小球將被認為是前進。

24.2 當球在旋轉且在某根球桿的控制範圍內時，視為由該球桿控球，秒數持續計算；如果任何球桿都無法碰到球，則停止計時（參見規則 8.3）。

24.3 罰則：3 人桿控球超時判由對方後排重新發球。其它球桿控球超時判由對方 5 人桿重新發球。

25、延誤比賽

除非暫停，否則比賽應持續進行。比賽持續進行是指進球後至重新發球準備程序的時間間隔不得超過 5 秒。只有裁判有權宣判延誤比賽。

25.1 宣判延誤比賽後，比賽應在 10 秒內重新開始。如果超出 10 秒鐘，將再次宣判延誤比賽。

25.2 首次違反本條規定的處罰是警告；持續違反將判暫停一次。例如，選手被判延誤比賽後，10 秒內仍未準備好繼續比賽將判暫停一次。若暫停結束後 10 秒內仍未準備好繼續比賽，將判第二次暫停。

26、唱名和取消參賽資格

當宣告某場比賽即將開始後，雙方選手應立即到指定的球檯報到。若三分鐘內某隊未到指定的球檯報到，他們將被持續地唱名(recall)。為避免被取消參賽資格，被唱名的隊伍應立即到指定的球檯報到。

26.1 每三分鐘將會再次唱名。唱名未到自第三次起的處罰是取消一局比賽的參賽資格，直至取消一場比賽的參賽資格為止。

26.2 若一方因唱名未到被取消了某幾局的參賽資格，恢復參賽後他們可選擇站位權或首先發球權。

26.3 賽事總召負責執行此條規則的判罰。

27、技術犯規

若大會裁判判定某一參賽隊伍惡意或蓄意違反比賽規則，得判其技術犯規。

27.1 判罰技術犯規時，比賽應予停止，未犯規方將球置於前鋒 3 人桿。雙打時只允許射門和防守的選手對抗，另外兩人應暫時離開球檯。進攻方只有一次射門的機會，若進球得分，由被進球方重新發球；若沒有進球，比賽應從宣判技術犯規之前球所在的位置繼續進行比賽或根據本規則相關條款執行。

27.1.1 球一旦離開 3 人桿，即視為完成技術犯規射門。球一旦停止下來或彈離防守區，即視為防守成功。

27.2 執行技術犯規射門時，球必須合法置入比賽區；同時應遵守所有的相關規則，包括時間限制和重置等規定。

27.3 執行技術犯規射門前後，選手可以換位，不列計暫停。

27.4 執行技術性犯規射門期間可以申請暫停，但須符合相關規定。

27.5 不合法的執行技術犯規射門進球不予計分。比賽應從宣判技術犯規之前球所在的位置繼續進行比賽或根據本規則相關條款執行。

27.6 若技術犯規射門結束了這局比賽，對方將獲得下一局比賽的發球權。

27.7 若持續出現惡意或蓄意違反比賽規則之行為，應續判技術犯規。在一局比賽中，若一方出現第三次技術犯規，應判其喪失一局比賽資格。

27.8 第一次技術犯規後，裁判得提醒犯規方如持續出現技術犯規，可能會被取消一局或一場比賽的參賽資格。

28、規則的判罰和申訴

問題發生時臨場裁判的判決具有最終約束力，對於判罰的爭議，選手不得申訴。但如果爭議涉及到規則的解釋，或問題發生時沒有裁判在場，則裁判應根據當時的情況做出盡可能公正的裁決；在這種情況下，選手可以對裁判的判罰提出申訴，但必須立即依照下列方式進行。

28.1 關於規則解釋爭議的申訴方法：選手應在爭議發生後恢復比賽以前，向裁判提出申訴。如涉及到比賽失利的申訴應在勝方進行其下一場比賽之前向裁判提出。

28.2 所有關於規則的申訴，由裁判長和至少二位裁判(如果有的話)共同受理，其對於申訴的裁定將具有最終約束力，選手不得異議。

28.3 針對明顯無爭議事項的敗訴，或質疑裁判的最終裁決，將計該隊暫停一次，另外，裁判可視狀況加判該隊延誤比賽。

28.4 比賽中嚴禁與裁判爭論。違反此條規定判延誤比賽及(或)違反體育道德。

29、著裝 (Dress Code)

參加 ITSF 認可比賽的參賽選手必須穿著合適的運動服，並應展現個人高水準的專業形象。賽事總召、裁判長及/或賽事委員會的裁判應確保落實本規定。

- 29.1 可接受的運動服包括：熱身衣褲(warm-up jackets and pants)、運動襯衫(athletic shirts)、圓領運動衫(sport tee shirts)、馬球衫(polo shirt)、運動短褲(athletic shorts)、運動鞋(athletic shoes)、運動帽(Sport caps)、遮陽帽(visors)、防汗帶(sweatbands)、運動頭巾(sport bandanas)等。
- 29.2 禁止穿著的服裝包括：不莊重的衣服、無袖上衣、牛仔衣褲、工作衣褲(cargo pants or shorts)、貼身纖維服(form-fitting Spandex)、彈性纖維衣褲(Lycra pants and shorts)等。非運動鞋如拖鞋、涼鞋等亦是禁止的。
- 29.3 鼓勵選手將其國名清晰的展示在選手的運動服及外套上。高排名的選手除必須落實上述要求外，還須將世界排名貼在袖子上。建議(不強制)選手的制服使用本國的顏色，並在明顯的部位印出國名、國旗及贊助廠商商標。
- 29.4 違反著裝規定的罰則是取消一局乃至一場比賽的參賽資格。如果選手在比賽中被判違反著裝規定，他必須換穿可接受的運動服裝方能繼續比賽，同時該隊將被判罰延誤比賽(參見規則 25)。

30、賽事總召

賽事總召負責一場大賽的規劃與管理，包括抽籤、協調比賽日期及安排賽程等。賽事總召對上述事務有最終決定權。

- 30.1 裁判長負責處理與本規則相關的事務（任命裁判、處理申訴等）。賽事總召應負責任命裁判長。
- 30.2 在每場正式的 ITSF 大賽中，賽事總召隸屬於 ITSF 賽事委員會並向其負責。

31、周邊賽事

31.1 後衛對抗

後衛對抗是單人賽事，比賽進行時雙方的中排五人桿、前鋒三人桿都舉起。雙方從後衛的位置進行射門的比賽。

31.1.1 發球

- 發球必須碰觸到三個人偶時才能開始射門。
- 發球方不需要停止球或等待即可碰到第三人偶後發球，碰觸到第二個人偶後控球時間則開始計算。
- 違反此項規定時喪失球權。

31.1.2 球權

當球在後衛可控制的範圍內時，該後衛擁有球權。

- 比賽進行中，如果球飛離球檯或停止在雙方的二人桿之間，此時球由原防守方重新發球。
- 如果球在守門員與後衛兩人桿區域間死球，此時由該後衛區域的控球方發球。
- 射門時如果碰觸到中排五人桿、前鋒三人桿、橡皮緩衝墊，比賽繼續進行不影響球權。

31.1.3 時間限制

一旦開始進行後，選手有 10 秒的時間可以出手。如果當球停止超過 3 秒，或壓住球超過一秒(Pinned)，球必須碰觸到第二個人偶才能合法出手。違反此項規定則喪失球權。

31.2 四對四

每隊派出四名選手進行的比賽，每一名選手控制一根球桿，球一旦進入比賽區開始比賽後，任何選手不得換手控制球桿。

31.2.1 換位

- 得分的隊伍必須換位，前鋒三人桿換到守門員桿，其於位置往右方前進一個位置。
- 比賽開始前、每局結束後，同個隊伍的位置可以替換，一旦比賽開始後，四人的相對位置都會固定且不能變換。

31.2.2 合法射門

- 此賽事是用 Roller ball（不停球）的方式進行，不允許停球超過一秒、壓球超過三秒。有 10 秒的控球限制。
- 當球被壓住、或停止後，必須碰觸到另一個人偶才可合法射門。
- 如果發生犯規的得分，球權則給予對方。

31.3 雙球不停球

雙球不停球的比賽是同時使用兩顆球進行的比賽

31.3.1 控球時間限制

- 10 秒的控球時間，不得停球、壓球超過一秒。
- 如果任何一顆球被停止、壓球超過一秒，且同時還有兩顆球正在進行中，則兩顆球都重新發球。如果當下只有一顆球正在比賽，則由違反規定方的對手發球。
- 球停止或壓住球時可以射門，只要在 1 秒的限制內完成。

31.3.2 發球

- 如果有發球孔，雙方各拿一顆球從發球孔發球。兩顆球進入球場的時間差異不得超過

一秒。

- 如果沒有發球孔，雙方需由後衛球場的角落發球。兩苛求進入球場的時間差異不得超過一秒。
- 球如果飛離場外時，當下還沒得分，兩顆球都必須重新發球。如果已經有得分，則由得分方後場角落發球。

31.3.3 得分

- 如果雙方都進一球，則雙方都不計分。兩顆球都必須重新發球。
- 任何一方進了一球，該隊如果控制了另外一顆球時，可以選擇停止並且記下一分。如果該隊選擇得一分，則雙方重新發兩顆球進行下一球的比賽。
- 如果同一方進了兩球，則記為兩分。接著雙方重新發兩顆球進行下一球的比賽。
- 在雙球不停球的比賽中，射門進入球門後隨即彈出來的球，不予計分，比賽繼續進行。

31.4 前鋒槍戰

前鋒槍戰的進行方式跟技術犯規罰球一樣，是一個單人賽事，雙方透過前鋒三人桿的射門與互相交換防守、射門的方式進行。

31.4.1 比賽進行中

- 第一球的發球權由擲銅板的方式決定，接著就輪流射門。
- 要開始射門前，選手必須按照 ITSF 發球規定進行。違反此項規定喪失球權。

31.4.2 射門

- 球一旦離開前鋒三人桿可控制區域，則算是完成射門。球一旦離開後衛可控球區域，則算是完成防守。

31.4.3 控球時間限制

- 選手有 15 秒的控球時間，控球時間從碰觸到第二個人偶後開始計算。