



1. 規則規範

特殊奧林匹克規則規範所有的特奧乒乓球賽事。作為一項國際性的運動項目，本章所列之規則是以國際乒乓球聯會(International Table Tennis Federation，簡稱ITTF - 網頁：www.ittf.com)及國際殘疾人乒乓球委員會(International Paralympic Table Tennis Committee，簡稱IPTTC - 網頁：www.ipttc.org)的規則為依據。IPTTC規則主要應用在輪椅比賽。若規則與特奧通則及特奧乒乓球規則發生衝突時，應以特奧運動規則作依據。

有關行為守則，培訓標準，醫療和安全的更多資訊、分組測試、獎勵、提高到更高競爭水平的標準，以及融合運動，可參考第 1 條：

<http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules->
(只提供英文版本)

2. 比賽項目

下列項目為特殊奧林匹克的正式項目。

有關項目為不同能力的運動員提供比賽機會。成員組織可自行訂定賽事規章及所提供的比賽項目。教練可因應運動員的能力及興趣，選擇合適的項目加以培訓。

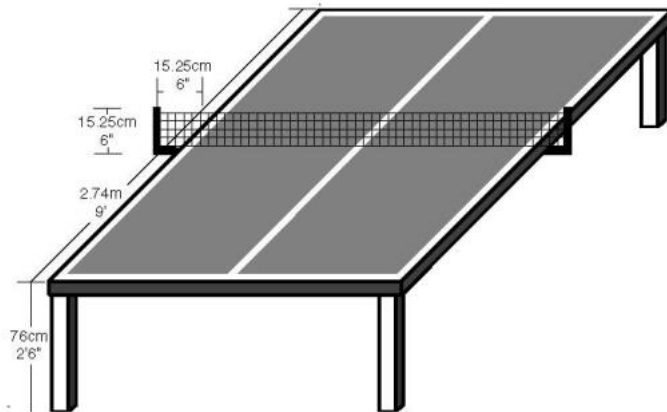
- 2.1 個人技術賽
- 2.2 單打
- 2.3 雙打
- 2.4 融合混合雙打 (1男1女，1名運動員及1名融合作伙伴)

3. 設備及用具

3.1 球檯

- 3.1.1 球檯檯面為一個長2.74米(9呎)及闊1.525米(5呎)的長方形，而比賽檯面與地面的垂直距離為76厘米(2呎6吋)。
- 3.1.2 球檯可由任何物料製成，但需能夠讓一個由離檯面30.5厘米(12吋)高放下的標準乒乓球，反彈起至22厘米(8.75吋)至25厘米(9.75吋)高。球檯面四周的邊緣由一條闊2厘米(3/4吋)的白色線包圍。於球檯兩端為底線，於球檯兩側的為邊線。
- 3.1.3 於雙打賽事，比賽檯面由一條3毫米(1/8吋)闊並與邊線平行的白色中線間開一半。此中線將視為雙方右邊場區的一部份。
- 3.1.4 球檯的頂部邊緣視為比賽檯面一部份，但不包括球檯兩側。

3.2 圖示



3.3 球網

3.3.1 比賽檯面由一個垂直並與底線平行的球網分為兩個面積相同的場區。

3.3.2 球網的兩邊由粗繩與乒乓球檯面連接，並垂直懸掛在15.25厘米(6吋)高的支撐架上。

3.3.3 球網懸掛時為183厘米(6呎)長及離檯面15.25厘米(6吋)。球網的底部須緊貼檯面，而球網的兩邊須緊貼支撐架。

3.3.4 球網組裝包括：懸掛支撐架及緊扣於球檯的裝置。

3.4 球

3.4.1 球應為一個直徑40毫米(1.57吋)的圓球體。

3.4.2 球重2.7克。

3.4.3 球應採用合成樹脂(Celluloid)或類似的塑膠物料製造，呈白色或橙色，且無光澤。

3.5 球拍

3.5.1 球拍的大小、形狀及重量不限。

3.5.2 底板須由木製成，並為相同厚度、平整及堅硬。

3.5.3 天然木材須至少佔底板厚度85%。

3.5.4 加強底板的粘合層可用如碳纖維、玻璃纖維或壓縮紙的纖維物料，每層粘合層不應超過底板總厚度的7.5%或0.35毫米(比較少者為準)。



- 3.5.5 用於擊球的拍面應用一層顆粒向外的普通顆粒膠覆蓋，連同粘合劑厚度不多於2毫米(1/16吋)；或用顆粒向內或向外的海綿膠覆蓋，連同粘合劑厚度不超過4毫米。
- 3.5.6 覆蓋物料應覆蓋整個拍面，但不得超過其邊緣。靠近拍柄部份及手指執握部份可不用覆蓋，也可用任何材料覆蓋，且被認為是拍柄部分。
- 3.5.7 底板、球拍粘合層、用作擊球的拍面上任何覆蓋物料或粘合層須為一整塊，且相同厚度。
- 3.5.8 比賽開始時及比賽過程中，球員如需更換球拍時，必須向對手及裁判展示其將使用的球拍，並允許他們檢查。
- 3.5.9 球拍兩面不論是否有覆蓋物料，必須無光澤，且一面為紅色，另一面為黑色。拍身邊緣上的包邊應無光澤，及不得呈白色。
- 3.5.10 球拍的覆蓋物料不可使用人工或化學加工。
- 3.5.11 因意外的損壞、磨損或褪色，造成拍面的整體性和顏色上的一致性出現輕微的差異，只要未明顯改變拍面的性能，可以允許使用。

4. 定義

- 4.1 回合
 - 4.1.1 球處於比賽狀態的一段時間
- 4.2 重發球
 - 4.2.1 不予判分的回合
- 4.3 得分
 - 4.3.1 判分的回合
- 4.4 執拍手
 - 4.4.1 握著球拍的手
- 4.5 非執拍手
 - 4.5.1 非握著球拍的手
- 4.6 擊球
 - 4.6.1 以執拍手的球拍或其手腕以下部份觸球
- 4.7 阻擋
 - 4.7.1 對方擊球後，處於比賽狀態的球尚未觸及本方檯區或其端線，而觸及本方運動員或其穿帶的任何物品。
- 4.8 發球員
 - 4.8.1 在一個回合中，首先擊球的運動員。
- 4.9 接發球員
 - 4.9.1 在一個回合中，第二個擊球的運動員。
- 4.10 裁判員
 - 4.10.1 被指定管理一場比賽的人。
- 4.11 穿戴或攜帶
 - 4.11.1 球員穿戴的任何物品包括球員在一個回合開始時所穿戴的任何物品。

- 4.12 出界
 - 4.12.1 若乒乓球從伸延至檯外的球網裝置之下或之外經過，或回擊的球越過球網後又回彈過網，以上均應視作已「超過或繞過」球網裝置。
- 4.13 端線
 - 4.13.1 球檯的端線包括端線兩端的無限伸延線。

5. 比賽規則

- 5.1 對打賽：單打、雙打及融合混合雙打
 - 5.1.1 一局
 - 5.1.1.1 在一局中，先取得 11 分的一方為勝。若雙方球員打至 10 比 10 平手時，比賽將繼續直至其中一方領先對手 2 分為勝。
 - 5.1.2 比賽
 - 5.1.2.1 比賽局數須為單數。
 - 5.1.2.2 每場雙方球員各有一次 1 分鐘暫停機會。
 - 5.1.2.3 小組單循環制，每勝一場得 2 分，負方得 1 分，棄權得 0 分，以總分計算名次。若總分相同，先以雙方對賽成績計算，否則以各方之得失局比率決定名次。若仍然相同，則以得失球比率決定名次。
 - 5.1.3 發球、接發球和場區選擇
 - 5.1.3.1 以擲毫形式決定雙方場區及開球次序。
 - 5.1.3.2 擲毫勝方可作以下選擇：
 - 5.1.3.2.1 選擇先發球或先接發球；負方則選擇場區。
 - 5.1.3.2.2 選擇場區；負方則選擇先發球或接發球。
 - 5.1.3.2.3 在雙打的賽事中，選擇先發球的一方須確定首位發球員。
 - 5.1.3.2.4 在比賽的第一局，先接發球的一方須確定首位接發球員。
 - 5.1.3.2.5 在比賽的之後局數，發球的一方確定首位發球員後，首位接發球員應是前一局發球給他/她的運動員。
 - 5.1.4 場區輪換
對賽雙方須每局輪流交換場區比賽。而在決勝局中，一方先得 5 分時，雙方應交換場區。
 - 5.1.5 發球、接發球次序
 - 5.1.5.1 在單打賽事中，先由發球員合法發球，再由接發球員合法還擊。此後，雙方按此次序交替輪流合法還擊。
 - 5.1.5.2 在雙打賽事中，先由發球員合法發球，再由接發球員合法還擊，然後由發球員的同伴合法還擊，再由接發球員的同伴合法還擊。此後，運動員按此次序輪流合法還擊。



- 5.1.6 輪換發球
 - 5.1.6.1 每兩分後，接發球一方轉為發球一方，如此類推，直到該局結束或直至雙方比分為 10 比 10 平手，發球和接發球次序不變，但每分轉發球。
 - 5.1.6.2 雙打賽事
 - 5.1.6.2.1 首兩分發球須由先發球一方之首位發球員發出，並由另一方之首位接發球員合法還擊，接發球一方須先確定首位接發球員。
 - 5.1.6.2.2 次兩分發球須由先接發球一方的首位接發球員發出，並由另一方之首位發球員的同伴合法還擊。
 - 5.1.6.2.3 第三輪之兩分發球須由先發球一方之首位發球員的同伴發出，並由另一方之首位接發球員的同伴合法還擊。
 - 5.1.6.2.4 第四輪之兩分發球須由先接發球一方之首位發球員的同伴發出，並由另一方之首位發球員合法還擊。
 - 5.1.6.2.5 第五輪之兩分發球與首兩分發球的次序相同，如此類推，直到該局比賽結束或雙方比分為20比20平手。
 - 5.1.6.2.6 在每局的雙打賽事中，先接發球一方將於下一局成為發球一方。
 - 5.1.6.3 當比分為10比10平手，發球和接發球次序不變，但每人只發1球，直至該局比賽結束。
 - 5.1.6.4 在隨後的局數中，首位發球員將於下一局轉換為首位接發球員，如此類推，直到該場比賽結束。
- 5.1.7 發球、接發球次序和場區的錯誤
 - 5.1.7.1 如發現球員應交換場區而未交換時，應立即暫停比賽，糾正雙方球員的正確場區後再繼續比賽。
 - 5.1.7.2 如發現發球或接發球次序錯誤，應立即暫停比賽，並依照該場比賽開始時確立的發球及接發球次序作出糾正。
 - 5.1.7.3 在任何情況下，發現錯誤之前的所有得分均有效。
- 5.1.8 合法發球
 - 5.1.8.1 發球時，球應放在靜止的非執拍手張開的手掌上。
 - 5.1.8.2 非執拍手的手掌及球拍應在發球方的端線之後和比賽檯面的水平面之上。
 - 5.1.8.3 發球員只可以非執拍手把球向上拋起，不得使球旋轉，並離手掌之垂直高度不少於16厘米(6吋)。



- 5.1.8.4 球從拋起的最高點下降時，發球員方可擊球，使球首先觸及本方檯區，然後越過或繞過球網裝置，再觸及接發球員的檯區。
- 5.1.8.5 在雙打賽事中，球應先後觸及發球員和接發球員的右半區。
- 5.1.8.6 如發球員未能於發球時合法擊球，將被判失1分。
- 5.1.8.7 球發出後，發球員的非執拍手須離開球與網之間的空間。空間包括球及網之間的無限向上延伸的位置。
- 5.1.8.8 只要發球員明顯沒有按照合法發球的規定發球，將被判失1分。
 - 5.1.8.8.1 如裁判長懷疑發球員某個發球動作的正確性，而他或副裁判長都不能確定該發球動作的非法性，而此現象於一場比賽中首次出現時，裁判長可以警告發球員而不予判分。
 - 5.1.8.8.2 球員因身體殘障而未能嚴格遵守合法發球的某些規定時，可由裁判員作出決定免予執行，但須在賽前向裁判員說明。
- 5.1.9 合法還擊
 - 5.1.9.1 將發出或還擊的球回擊對方檯區，球可以直接越過或繞過球網裝置，或觸及球網裝置後，再觸及對方檯區。
 - 5.1.9.2 將發出或還擊的球回擊對方檯區，使球因其原動力越過或繞過球網裝置，再觸及對方檯區。
- 5.1.10 比賽中的球
 - 5.1.10.1 指球由準備發球時，被拋起前仍處於靜止狀態的一刻起，直至觸及非球檯、球網、執拍手或其手腕以下及其他比賽區的部份，或該1分被判為重發球或得分止。
- 5.1.11 重發球
 - 5.1.11.1 回合出現下列情況應判重發球：
 - 5.1.11.1.1 如發球員發出的球，在越過或繞過球網裝置時，觸及球網裝置後，成為合法發球或被接發球員或其同伴阻擋。
 - 5.1.11.1.2 如裁判員認為接發球員或其同伴於球發出時未準備好，或接發球員及其同伴均沒有企圖擊球。
 - 5.1.11.1.3 如裁判員認為由於發生了球員無法控制的干擾，而使運動員未能合法發球、合法還擊或遵守規則。
 - 5.1.11.1.4 如比賽回合因糾正發球、接發球次序或場區錯誤而受到干擾。
 - 5.1.11.1.5 如發球因裁判員懷疑發球員某個發球動作的正確性作出警告或處罰球員而受到干擾。

- 5.1.11.1.6 如比賽環境受到干擾，以致該回合結果有可能受到影響。
- 5.1.12 失分
 - 5.1.12.1 除非該回合出現重發球判決，否則球員將於以下情況失分：
 - 5.1.12.2 如球員未能合法發球。
 - 5.1.12.3 如球員未能合法還擊。
 - 5.1.12.4 如球員把球阻擋。
 - 5.1.12.5 如球員所穿戴的任何東西使比賽球檯移動。如球員使用不符合規定的拍面擊球。
 - 5.1.12.6 如球員的非執拍手觸及比賽檯面。
 - 5.1.12.7 如球員所穿戴的任何東西觸及球網裝置。
 - 5.1.12.8 在雙打賽事，如果球員雖然於正確的先後次序進行擊球，但存在一個真正錯誤的接發球次序。
- 5.2 融合混合雙打
 - 5.2.1 每隊融合混合雙打隊伍應包括一名運動員和一名融合夥伴。
 - 5.2.2 每隊隊伍可自行決定其發球及接發球的次序。
- 5.3 個人技術賽比賽項目
 - 5.3.1 以手拍球 (Hand Toss)
 - 5.3.1.1 運動員於 30 秒內以單手或雙手向上拍擊乒乓球。
 - 5.3.1.2 運動員可用手不斷拍擊或拋接球，以球觸手次數計算得分，每 5 次得 1 分。
 - 5.3.1.3 如球失控落地，測試員須立即給另一個乒乓球予運動員繼續比賽。
 - 5.3.2 以球拍彈擊球 (Racket Bounce)
 - 5.3.2.1 運動員於 30 秒內用球拍將乒乓球不斷向上彈擊，以彈擊次數計算得分，每 5 次得 1 分。
 - 5.3.2.2 如球失控落地，測試員須立即給另一個乒乓球予運動員繼續比賽。
 - 5.3.3 正手擊球 (Forehand Volley)
 - 5.3.3.1 運動員於球檯的一方預備，測試員則於球檯的另一方預備。
 - 5.3.3.2 測試員會從球檯另一方將乒乓球擲向運動員的正手方，共有 5 次機會。
 - 5.3.3.3 如運動員能夠以正手將球擊回測試員的場區可得 1 分。
 - 5.3.3.4 運動員必須把球擊回球檯另一方方可得 1 分。如運動員成功把球擊回球檯另一方的指定位置可取得 5 分 (詳見圖示 A)。
 - 5.3.4 反手擊球 (Backhand Volley)
 - 5.3.4.1 與正手擊球相同，但測試員會將球擲向運動員的反手方向，而運動員須以反手將球擊回。(詳見圖示 A)



5.3.5 發球 (Serve)

5.3.5.1 運動員必須跟從以下發球方向指示各發5球。

5.3.5.1 從右方檯區發球至對方有效右方檯區

5.3.5.2 從右方檯區發球至對方有效左方檯區

5.3.5.3 從左方檯區發球至對方有效左方檯區

5.3.5.4 從左方檯區發球至對方有效右方檯區

5.3.5.2 如球落在對方正確有效檯區可得2分。

5.3.5.3 如球未能成功落在對方正確有效檯區則得1分。

5.3.6 最終得分 (Final Score)

5.3.6.1 個人技術賽的5個項目得分總和為最終得分。

圖示 A:

