主辦機構：

香港桌球總會HKBSCC

#CUESPORTS NAGOYA 2026

資助機構：

康樂及文化事務署 Leisure and Cultural Services Department

參賽者須知

【個人賽及隊際賽】

1. 參賽者及參賽隊伍可於賽事開始前或全日賽事完結後繼續使用場地作練習。
2. 參賽者及參賽隊伍須於開賽前 15 分鐘到達報到處報到。
3. 參賽者及參賽隊伍必須穿著**整齊之學校運動服**，否則不准出賽。如學校運動服為背心短褲，或學校沒有規定之運動服，請穿著**純色有領 T-恤及長褲**作賽。在場工作人員有權要求參賽者出示學生證或其他證明文件，賽會並有權拒絕服裝不適當之參賽者作賽。
4. 參賽者及參賽隊伍遲於開賽時間到達比賽場館報到則負一局；再遲於指定時間 15 分鐘到達比賽場館報到作棄權論，報名費概不發還。
5. 所有參賽者於完成所有比賽後均獲參賽證書乙張，學校代表或參賽者須出席 5 月 26 日之頒獎典禮並領取證書。
6. 所有賽事採用世界美式桌球總會（WPA）所定之規例及本會特設之附例進行。附例 (1)：括免『開球時要有 3 隻球越過頭線』之規例。
7. 所有賽事均採用輪流開球。

【個人賽】

1. 賽事初賽以分組形式進行，參賽者分 A-R（16 組），採用單循環 3 局計分制；每組排名首 2 位球員進入 32 強賽事。計分形式如下：
   (1) 先計得失局差
   (2) 如得失局相同則計算對賽成績
   (3) 以上相同則計得局多者為勝
   (4) 如依然未能決定名次，有關球員須進行『射 9 號球』之附加賽
   『射 9 號球』- 9 號球放在腳點，白球放在開波區線後任何位置，每人射 5 球，射入一球計一分，分數高者為勝。如有同分，則每人再射一球，直至分出勝負。
2. 32 強至決賽階段以單淘汰形式進行，32 強至 16 強採用搶 5，8 強至決賽採用搶 7。
3. 初賽至 16 強每節賽事均會安排 1 或 2 名監場裁判，如果參賽者在比賽期間出現問題球，可即時舉手要求裁判到場協助及作出判斷。8 強至決賽則安排每場 1 名裁判落場執法。

【隊際賽】

1. 賽事初賽以分組形式進行，參賽隊伍分 A-H（8 組），採用單循環對賽 3 局計分制；每組排名首隊隊伍進入 8 強賽事。計分形式如下：
   (1) 先計得失局差
   (2) 如得失局相同則計算對賽成績
   (3) 以上相同則計得局多者為勝
   (4) 如依然未能決定名次，有關球員須進行『射 9 號球』之附加賽
   『射 9 號球』- 9 號球放在腳點，白球放在開波區線後任何位置，每人射 5 球，射入一球計一分，分數高者為勝。如有同分，則每人再射一球，直至分出勝負。

2. 雙打球員出場方式：分為 A 隊 (A1 及 A2 球員) 及 B 隊 (B1 及 B2 球員)
   (1) 同隊的選手必須輪流出桿，即 A1 出桿擊球一次後必須換其隊友 A2 出桿。
   (2) 若 A1 球員合法開球後及有球進袋，便由 A2 球員出桿擊球，之後須遵循規定 (1)，直至轉換擊球權。而 B 隊自行決定由 B1 或 B2 球員先擊球，若有球進袋，之後亦須遵循規定 (1)。
   (3) 若 A1 球員合法開球後及<u>有球</u>進袋，便由 A2 球員出桿擊球，若 A2 球員打出安全球 (Push Out)，B 隊自行決定由 B1 或 B2 球員先擊球，若 B1 或 B2 球員在觀察後決定把擊球權交回 A 隊，A 隊應由打出安全球的 A2 球員出桿擊球，之後亦須遵循規定 (2)。
   (4) 若 A1 球員合法開球後但<u>沒有</u>球進袋，B 隊自行決定由 B1 或 B2 球員先擊球，若 B1 球員打出安全球 (Push Out)，則由 A2 球員出桿。若 A2 球員在觀察後決定把擊球權交回 B 隊，B 隊應由打出安全球的 B1 球員出桿擊球，之後亦須遵循規定 (2)。

3. 8 強至決賽階段以單淘汰形式，搶 7 進行。

4. 初賽每節賽事均會安排 1 或 2 名監場裁判，如果參賽隊伍在比賽期間出現問題球，可即時舉手要求裁判到場協助及作出判斷。8 強至決賽則安排每場 1 名裁判落場執法。