

国家体育总局资助出版项目 No 2002003

球类运动 竞赛法

QIULEI YUNDONG
JINGSAIFA

程嘉炎/著



人民体育出版社

球类运动竞赛法

程嘉炎 著

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

球类运动竞赛法 / 程嘉炎著.

-北京: 人民体育出版社, 2002

ISBN 7-5009-2373-2

I.球… II.程… III.球类运动-运动竞赛 IV.G84

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 081622 号

*

人民体育出版社出版发行
北京中科印刷有限公司印刷
新华书店经销

*

787×960 16 开本 17 印张 250 千字
2003 年 4 月第 1 版 2003 年 4 月第 1 次印刷
印数:1—5,200 册

*

ISBN 7-5009-2373-2/G·2272

定价:28.00 元

社址: 北京市崇文区体育馆路 8 号(天坛公园东门)

电话: 67151482(发行部) 邮编: 100061

传真: 67151483 电挂: 9474

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

作者简介



程嘉炎, 1934 年出生, 1950 年参加空军, 在部队 22 年, 曾三次荣立三等功, 并荣获国防部技术创新三等奖。1972 年, 转入国家体委, 历任乒乓球处副处长、处长、国家体委乒乓球运动管理中心副主任, 中国乒乓球协会副秘书长、秘书长, 中国

奥林匹克委员会委员。1973 年和 1992 年先后被国际乒联批准为乒乓球国际裁判和国际裁判长, 62 岁退休, 连任国际乒联规则委员会委员、技术委员会秘书共 8 届 16 年, 亚乒联盟技术委员会秘书 12 年。受国际乒联和亚乒联盟的指派, 从 1981 年到 1995 年, 先后三十余次在奥运会、世界锦标赛、世界杯赛、亚运会、亚洲锦标赛和亚洲杯等世界级、洲级大赛中担任技术代表、仲裁委员、裁判长等主要技术官员。

程嘉炎先生非常重视体育竞赛理论的研究, 在长期的大量实践过程中创立了球类竞赛方法的理论和球类竞赛抽签、编排的整套技术, 是国内著名的竞赛专家、抽签权威。1981 年著《乒乓球竞赛法研究》, 由人民体育出版社出版发行, 1988 年该书英文版经已故国际乒联副主席叶荣誉先生对英文稿逐字审校后在海外出版发行, 得到了国内外专业人士的高度评价, 国际乒联主席荻村伊智朗亲自撰文向各国乒协推荐为必读书, 成为

CAB 85/06

研究乒乓球竞赛法的权威性著作。1986年起，先后被天津、武汉、解放军、上海、北京体育学院聘为客座教授。1993年与解放军体院合作，根据《乒乓球竞赛法研究》的理论和技巧，开发出淘汰赛全能电脑抽签系统，由作者成功主持了第12届亚洲乒乓球锦标赛全部7个项目的抽签，开创了洲锦标赛用电脑抽签的先河。1995年又与张映秋、孙琿晓合作，根据作者的抽签理论和抽签技术开发出以程、映、晓三字汉语拼音命名的CYX-94自助式电脑全能抽签系统，经国际乒联执委会批准，由作者主持了第43届世界锦标赛全部7个比赛项目的抽签，获巨大成功。开创了世界锦标赛使用电脑抽签的历史。

1995年中央电视台东方时空栏目播出专题《东方之子——程嘉炎》。

1999年荣获国际乒联“国际乒联贡献奖”。

2002年获“中国乒乓球运动杰出贡献奖。”

本书经中国体育科学学会办公室组织评审，国家体育总局科教司同意，确定为国家体育总局资助出版项目。

目 录

导 篇	(1)
一、竞技体育运动的基本分类	(1)
1. 竞争性体育竞赛	(1)
2. 对抗性体育竞赛	(4)
二、对抗性体育竞赛的基本要求	(7)
1. 参加竞赛的各方在竞赛中应该获得最大限度 机会均等的条件	(7)
2. 竞赛的结果应该基本符合参赛者的技术水平	(9)
第一章 淘汰赛	(12)
第一节 淘汰赛及其存在的基础	(12)
第二节 淘汰赛合理性差的缺陷及其克服办法 ——设定“种子”选手的技术	(14)
一、淘汰赛合理性差的表现和根源	(14)
二、采用设立“种子”选手的办法, 部分地克服原始 状态淘汰赛的不合理性	(17)
1. “跟种子”种子选手定位技术	(17)
2. “种子分级分批”定位技术	(23)
3. “按上、下半区轴线对称”的种子定位技术	(25)
4. 确定种子选手的技术	(29)
第三节 淘汰赛机遇性强的缺陷及其相应对策 ——进行“定位抽签”的技术	(33)





一、淘汰赛机遇性强的缘由和影响	(33)
二、采用随机“抽签”的办法,以机遇对机遇,在无法 消除的强机遇性面前,让每个参赛者获得机会 均等的机会	(35)
1. 要求同单位选手合理分开、最后相遇的 单条件抽签技术	(41)
2. 要求种子选手合理分开、最后相遇的单 条件抽签技术	(45)
3. 要求种子选手合理分开最后相遇、同单位选手 合理分开最后相遇的抽签技术之一 ——1/4 区零值控制法	(47)
4. 要求种子选手合理分开最后相遇、同单位选手 合理分开最后相遇的抽签技术之二 ——1/4 区最小值控制法	(53)
5. 要求种子选手合理分开最后相遇、同单位选手 合理分开最后相遇的抽签技术之三 ——1/2 区零值控制法	(62)
6. 抽签分区控制的数学论证	(64)
第四节 淘汰赛不完整性的缺陷及其弥补手段 ——设置“轮空”位置的技术	(70)
一、淘汰赛不完整性的属性和形成	(70)
二、采用设置“轮空”位置的办法来弥补淘汰赛自然 属性的要求与实际参赛人数的不协调性	(72)
1. 在保持上、下半区轮空位置数量平衡的前提下, 自淘汰赛位置表两端先后上向中间顺序 设置轮空位置的技术 ——网球竞赛设置轮空位置的技术	(77)
2. 在保持上、下半区、四个 1/4 区轮空位置数量平衡的 前提下,按前 8 名种子所在的位置顺序设置 轮空位置的技术 ——羽毛球竞赛设置轮空位置的技术	(80)

3. 在保持所有相应级别“区”轮空位置数量平衡的前提下, 按种子优先、序号在前的种子更优先的原则 顺序设置轮空位置的技术 ——乒乓球竞赛设置轮空位置的技术	(84)
4. 设置轮空位置的理论探讨	(88)
5. 关于“抢号”的属性分析	(91)
第二章 循环赛	(100)
第一节 循环赛及其发展的前提	(100)
第二节 循环赛比赛秩序机会不均等的解决办法 ——循环赛的编序技术	(101)
一、1号位固定不动,其他号位逐轮逆时针轮转 一个位置的逆时针轮转法	(102)
二、1号位固定不动,其他号位逐轮顺时针轮转 一个位置的顺时针轮转法	(107)
三、循环赛编序的设计原理	(110)
第三节 循环赛排名方法理论基础难建立的处理方案 ——循环赛的排名技术	(114)
一、乒乓球项目循环赛的排名方法	(116)
二、门球项目循环赛的排名方法	(118)
三、排球项目循环赛的排名方法	(120)
四、足球项目循环赛的排名方法	(123)
五、名次计算方法“百花齐放”的理性探索	(125)
1. 决定名次的基本依据是“积分”	(125)
2. 决定名次的辅助依据是“胜负比率”和“净胜”	(129)
第四节 循环赛应用范围局限性大的应对手段 ——循环赛的变形技术	(140)
一、分组不分阶段的变形技术	(142)
1. 横向切割法	(142)
2. 纵向分割法	(143)
二、分阶段又分组的变形技术	(144)





1.两阶段循环赛	(144)
2.三阶段循环赛	(147)
3.多阶段小组两上两下循环赛	(148)
第三章 抽签法	(154)
第一节 抽签术和抽签技巧的探讨	(154)
第二节 卡片式自助抽签术——一种理想的抽签技术	(155)
第三节 竞赛抽签的主要技巧	(158)
一、使用卡片的技巧	(159)
1. 抽签卡片的分类	(159)
2. 不用人名用队序	(160)
3. 高信息量的抽签卡	(161)
4. 整理卡片的技巧	(163)
二、自助抽签的技巧	(167)
三、选用控制法的技巧	(173)
1. 根据参赛队的队型和各参赛队选手的人数 确定非种子选手的分区控制法	(173)
2. 采用 1/4 区最小值控制法时减少非种子选手 分区控制难度的技巧	(175)
四、确定顺序的技巧	(179)
1.先抽种子后抽非种子,先分区后定位	(179)
2.抽签全过程中“先难后易”	(180)
五、“桌面”设置的技巧	(186)
1.“桌面”的抽签操作区	(186)
2.“桌面”的数据储存区	(188)
六、最小值控制的技巧	(195)
第四章 编排法	(199)
第一节 编排术和编排技巧的研究	(199)
第二节 竞赛编排的主要技巧	(200)
一、减少循环赛机会不均等的技巧	(200)

1. 实现最大限度比赛进度一致	(200)
2. 实现最大限度比赛条件一致	(204)
二、保持运动队合理比赛强度的技巧	(213)
1. 提高运动员在场时间比赛率	(214)
2. 确保运动员不超比赛极限量	(219)
三、竞赛编排的整体框架设计的技巧	(225)
1. 绘制比赛任务、编排要素总表	(226)
2. 整体框架设计切块编排技术	(229)
续 篇	(241)
一、淘汰赛和循环赛两种基本竞赛方法的延伸和变形	
——派生的第一种形态	(241)
1. 淘汰赛的延伸和变形	(242)
2. 循环赛的延伸和变形	(248)
二、淘汰赛和循环赛两种基本竞赛方法的交替和结合	
——派生的第二种形态	(249)
1. 先循环后淘汰	(249)
2. 先淘汰后循环	(250)
3. 淘汰循环交替	(252)
三、几个具体问题的讨论	(252)
1. 关于蛇形排列法	(252)
2. 关于“佩寄制”	(257)



导 篇

一、竞技体育运动的基本分类

20 世纪 50 年代以来,世界体育运动进入了一个新的发展阶段,无论在大众性身体锻炼活动方面、学校体育方面,还是以提高运动技术水平为主的竞技运动方面都有了长足的进步。竞技体育向国际化和高水平发展。1896 年第 1 届奥运会时只有 9 个项目、13 个国家和地区的 285 名运动员参加比赛;而到 1992 年的第 25 届奥运会,已增加到 25 个大项、257 个小项,184 个国家和地区的 10055 名运动员参加比赛。1924 年起又开始了冬季奥运会,到 1991 年的第 17 届冬季奥运会也已有 67 个国家和地区的运动员参加。除奥运会外,各个运动项目的世界锦标赛、世界杯赛、洲锦标赛、亚洲杯赛、大奖赛、公开赛、邀请赛;各大洲的综合运动会、地区性运动会、世界大学生运动会、世界中学生运动会、伤残人运动会等等,每年举行的国际、洲际及地区的运动竞赛有数千次,几乎每天都有引人注目的具有国际影响的竞技体育竞赛。

综观在全世界开展的各项体育运动,可以说,竞赛是体育运动的基本特性。从广义上说,体育竞赛都在进行竞争和对抗。但是,为了进一步对体育竞赛进行理论研究,我们可以根据各种体育运动项目的竞赛特性,从研究体育运动竞赛法的角度把体育竞赛分为两种基本类型。

1. 竞争性体育竞赛

田径、游泳、自行车、射击、射箭、举重、体操和技巧等一大批体育运动项目的竞赛,都是为了争夺某个时空参数的优势。这一类体育竞赛当





然也具有对抗的性质，但从根本上来说，其争夺的对象是对所有竞争者都是同样的客观标准，竞争者之间不能相互进行干扰或破坏，竞争的结果主要取决于竞争者自身的各种素质，所以，这类体育竞赛的本质是“竞争”，我们把这一大类体育运动项目称之为“竞争性体育竞赛”。按其具体的竞争目标性质，我们还可以将它们分为三类：

①以“时间”为奋斗目标的竞赛

径类比赛中 100 米、200 米、400 米短跑，800 米、1000 米、1500 米、1 英里、2000 米中跑、3000 米、5000 米、10000 米、20000 米、25000 米、30000 米长跑，3000 米障碍跑，110 米栏、400 米栏跨栏跑，4×100 米、4×200 米、4×400 米、4×800 米、4×1500 米接力跑，20 公里、30 公里、50 公里竞走，马拉松，越野跑等；竞技游泳比赛中 100 米、200 米、400 米、800 米、1500 米自由泳，100 米、200 米仰泳、蛙泳、蝶泳，200 米、400 米个人混合泳，4×100 米、4×200 米自由泳接力，4×100 米混合泳接力等；自行车运动中的 1000 米争先赛、1000 米计时赛、4000 米团体赛、2000 米双人车赛、4000 米个人追逐赛等赛场自行车比赛，男子 100 公里团体赛，40 公里个人计时赛，180 公里大组出发个人赛、团体赛等公路自行车赛等；以及不同人数、不同桨数、不同距离、有无舵手的皮划艇、赛艇比赛等等体育竞赛项目，都是在争速度。这类比赛由于采用将距离固定的办法，所以实际上是在争夺时间，完成规定距离所需的时间越短越好，时间越短说明速度越快，上述这些所有争夺时间的竞赛实际上都是争速度的竞赛。

还有用距离来表示速度的体育竞赛项目，如 1 小时长跑、2 小时竞走和公路自行车运动的 3~6 天多日比赛等，采用固定时间的办法，以距离的长短来确定速度的快慢，在相同的时间内跑或走的距离越远，则速度越快。这时候，距离是速度的标志，速度是本质，所以也列在“以时间为奋斗目标的竞赛”之中。

但是，在以时间为奋斗目标的竞赛中，并不都是时间越短越好，我们只能说在争夺速度优势的竞赛中时间越短越好。有的体育运动项目被争夺的“时间”越长越好，这类项目争夺的不是速度，而是“耐力”。如在航空模型竞赛中，橡筋模型、活塞发动机模型、无线电遥控模型和飞机、直升飞机模型的留空时间都是标志航空模型飞机的续航能力，属于“耐力”

的竞争，因此时间越长越好。

②以“距离”为奋斗目标的竞赛

田类比赛中的铅球、铁饼、标枪和链球等投掷项目，跳高、撑竿跳高、跳远及三级跳远等跳跃项目，都是在争夺将同重量器械投掷得距离最远，或是将运动员自身抛得更远、更高。此时，距离代表力量，争距离即比运动员的力量，距离越远，成绩就越好。在争夺最远距离的比赛中，如铅球、铁饼、标枪、链球、跳远、三级跳远等争的是水平距离，即使在投掷和起跳时要保持一定的仰角，将器械或运动员身体抛到一定高度，但其目的也是为了取得更远的水平距离，竞争的是水平距离；而跳高、撑竿跳高争的是垂直距离，是越高越好。因此，两者同属争夺距离的体育运动项目。

同样，在以距离为奋斗目标的竞赛中，也不都是越远越好、越高越好，只能说，在争夺力量优势的竞赛中，距离标志着力量，距离当然越远越高越好。有些体育项目恰恰是被争夺的距离越近越好，这类项目所争夺的不是代表力量的距离，而是标志准确性的距离，如射击运动、射箭运动中的各个项目，以及飞机跳伞等，都是在争夺子弹、箭或者运动员与靶心之间的最近距离，距离越近越好。

这类项目将出现极限成绩，也就是不可能再破的最高纪录。当子弹、箭或者运动员命中靶心时，即成为不能再破的最高极限纪录。为不使上述情况出现，保持项目有不断竞争的可能，各种项目分别采用增加难度、多发、多次、多人等方式，使这类竞赛项目的极限成绩事实上不能出现。如在射击比赛中，移动靶标，增加速射，每人射击 20 发、40 发、60 发，以至进行三组 20 发、40 发射击；国际射联的射箭比赛中，单轮赛每人要进行 4 个射程，共射出 144 支箭，双轮赛每人要射出 288 支箭；飞机跳伞高度不低于 700 米，个人定点跳伞要进行 10 轮等等；其目的都是限制极限成绩的出现。

③以“标准”为奋斗目标的竞赛

体操、艺术体操和技巧等体育运动项目，都是以动作的难度和完成动作的质量、组织编排、印象等为奋斗目标，所做动作的难度越大，动作越新、完成同难度动作的质量越好，给人们留下的印象越好，成绩也就越好。





竞争性体育竞赛有以下特点：

- 竞争性体育竞赛竞争的目标是某一个时间或空间的参数，这些参数不仅是一个明确的客观存在，而且可以用特定的仪器或者量具进行准确的测量，参赛者名次、成绩排序的惟一依据就是被测量的数据。

- 在竞争性体育竞赛中，是参赛者与标准的对比，而不是参赛者之间进行的直接对比，逐名测试的投掷项目如此，即使多人同时测试的项目如田径的径类比赛也是如此，竞赛必须通过对每个参赛者的测试，最终以测试的结果对名次和成绩进行排序。

- 在竞争性体育竞赛中，众多的参赛者可以一次或分批同时进行测试，因而竞赛的客观条件（如时间、场地、气候、休息、间歇、观众等）可以保持一致或基本一致。

- 名次和成绩的排序很简单，仪器或量具的测试结果提供了排序的依据，有的项目甚至不用仪器和量具就能进行排序，如跳高、撑竿跳高。

- 竞争性体育竞赛裁判员的执法相对比较简单，一般情况下，裁判员均固定在一个最有利于观察某个时空参数的位置，能够清楚地测到需要测试的参数，由于参赛者之间不能互相影响、互相干扰，需要执法的内容也相对少得多。

2. 对抗性体育竞赛

前面我们已经讲到，从广义上来说，体育竞赛都具有对抗性，但是，我们这里讲的对抗性体育竞赛指的是比赛双方直接对抗的体育竞赛。在对抗性体育竞赛中，竞赛的双方都是在对方的直接干扰和破坏下去争取实现自己的目的；同样，每一方也都在竭力干扰和破坏对方实现其目的的企图。球类竞赛、棋类竞赛、击剑、摔跤、拳击、柔道、相扑、散打、桥牌等都属于对抗性体育竞赛。

对抗性体育竞赛也可分为三类：

① 身体对抗项目

拳击、柔道、相扑、散打、摔跤、搏击、击剑等运动项目，参赛者互相进行直接的身体对抗，每一方都以对方的身体为直接攻击的目标，按照该项竞赛的规则对对方进行人身攻击，并竭力防范对方对自己的攻击。

② 智力对抗项目

围棋、中国象棋、国际象棋、桥牌、麻将等各种棋牌类运动项目，参赛者之间进行的是智力对抗、脑力对抗，完全不存在任何身体的直接对抗。

必须说明，我们讲的是主要特征、主要特性，身体对抗项目的选手并非光靠体力，也需要用智力、用战术，有勇有谋；智力对抗项目的选手同样要有健康的身体作保证，保持良好的身体状态，不能绝对化。

③通过介体进行对抗的项目

绝大多数球类运动项目，如足球、篮球、排球、乒乓球、羽毛球、网球、手球、水球、曲棍球、门球、棒球和垒球等都是双方通过改变一个介体的运动状态——速度、力量、方向、路线、弧线、落点及旋转等来实现自己的目的并干扰、破坏对方实现其目的的企图，大部分球类竞赛项目还允许运动员用身体的某些部位去直接干扰和破坏对方实现其目的、企图。

这类通过介体进行对抗的项目，其“介体”都是“球”，即各种不同的球。为了使球的运动有规律、容易判断和控制，“球”基本上都是圆的，但羽毛球、冰球不是圆的；为了使球的运动很生动，富有动感和活力，对运动员不造成伤害，“球”大多数富有弹性，但冰球、门球、棒球、垒球和曲棍球没有或基本没有弹性；运动员为控制、改变球的运动状态，一部分项目是通过直接用身体的某个部位来实现，如足球、篮球、排球、手球和水球等，而一部分项目则是通过击球工具，如乒乓球、羽毛球、网球、冰球、曲棍球、棒球和垒球等。

控制、改变介体运动状态的目的，大多数球类项目是使球进对方的球门（足球、手球、水球、冰球、曲棍球和门球），或进“筐”（篮球），部分项目是使球击中对方的比赛场地（排球、羽毛球、网球）或比赛台面（乒乓球），并迫使对方不能再将球击回本方的比赛场地或台面。通过介体进行对抗的球类运动项目，运动员的直接目标是球，而不是对方，针对球而不是对方是合法的，针对对方而不是针对球是不合法的。

球类运动项目可以分为无人身接触（有网相隔）和有人身接触（无网相隔）两类：排球、乒乓球、羽毛球和网球属无人身接触（有网相隔）的运动项目，而足球、手球、水球、冰球、曲棍球及门球等均属于有人身接触（无网相隔）的运动项目。无人身接触的球类运动项目以一方达到规则规定的比分而结束一局比赛，有人身接触的球类运动项目以比赛达到规则





规定的时限结束比赛，这两者的区别也导致了前者比赛结果必然有胜有负，而后者可能出现平局。无人身接触的球类项目每场比赛由若干局组成，每“局”又有许多“分”组成，当由于“分”的累计而形成“局”分时，“分”在该场比赛中已不起作用；而有人身接触的项目，即使一项比赛分为上、下半时或几个单元，但最终的结果是累计上、下半时或几个单元得分的总和，上、下半时或几个单元本身并不是计分层次，更不是决定该场比赛胜负的计分层次。

球类运动项目还可以分为队赛（集体项目）和个人赛（个人项目）两类：足球、篮球、排球、手球、水球、冰球、曲棍球、门球、棒球和垒球都是队赛（集体项目），不存在个人之间的单独对抗；而乒乓球、羽毛球和网球等项目本质上是属于个人赛（个人项目）性质，单打是两名运动员之间的比赛，双打虽然每方都有两人，但每一方的两名同伴之间不能互相传球，球只能一次还击过网，和队赛项目性质不同，即使是团体赛也只是个人赛的集合、个人赛成绩的累计。

对抗性体育竞赛有下列特点：

- 对抗性体育竞赛不是参赛者和某一个客观标准的对比，而是每场比赛双方的直接对抗，是参赛者互相之间的对比，比赛双方没有一个对比的统一标准，而是互为标准。

- 对抗性体育竞赛的每一场比赛都是双边的，只有两个队或两名选手、两对选手，因此，整个竞赛必须一场一场地进行。由于比赛必须一场一场地进行，而且延续多日，于是时间、场次、气候、休息、间歇、观众等一系列比赛条件的不一致随之而来，为组织公平公正的竞赛带来了一系列的问题。

- 由于比赛不能同时进行，必须一场一场地进行，这就导致了竞赛场次的繁多，整个竞赛的比赛场次将多到运动员、组织者、观众和媒体无法接受的地步，于是带来了竞赛方法的问题，以及在采用减少比赛总场次和每个参赛者比赛量之后带来的比赛合理性差、机遇性强等一系列问题。

- 对抗性体育竞赛的名次计算相当复杂，在理论上也很难建立一个完善的数学解释，更由于名次计算中的这种复杂关系，为在对抗性体育竞赛的比赛中作假如“打假球”等现象提供了土壤，给体育竞赛带来了更大范围及更多方面的问题。

●对抗性体育竞赛的执法难度大，有人身接触的球类运动项目不仅规则本身复杂，而且裁判员本身也处在赛场中，在不断的跑动中执法，要准确判断发生在裁判员周围的一切难度更大。

二、对抗性体育竞赛的基本要求

基于对抗性体育竞赛的属性，在组织对抗性体育竞赛时，必须对对抗性体育竞赛的下述基本要求建立辩证、深刻的认识，并在实践中采取有效的措施和对策。

1.参加竞赛的各方在竞赛中应该获得最大限度机会均等的条件

任何竞技体育项目，参加竞赛的各方在比赛中应该获得机会均等的条件，这是进行竞赛起码的和必要的前提，只有在机会均等的基础上进行竞赛，竞赛才是公平的、合理的，才有其现实意义。由于对抗性体育竞赛的比赛是逐场进行的，每场比赛的双方又互相直接制约，要实现这个基本要求，要比竞争性体育竞赛困难和复杂得多。

竞赛中“机会均等的条件”应该包括两个方面的含义：

一方面，在一场比赛中，比赛的双方处于同等条件下进行的比赛，双方机会均等的条件，主要反映在比赛规则的执行上：其一，规则的内容适用于双方，规则的规定对双方是完全一致的，有的运动项目对身体有残缺的选手作出某种特殊规定，如乒乓球规则对身体有残缺的选手作出可以免于执行发球规则中某项发球动作的规定，我们不能将之理解为机会不均等，恰恰相反，这正是为了更好地实现规则对双方机会均等的要求；其二，裁判员对双方的执法尺度是完全一致的，不因选手级别的高低、身体条件的差异、理解规则的正误而不同。这两点是保证双方在一场比赛中处于机会相等条件的基本内容。在一些较难掌握准确规则尺度的条文上，如足球的犯规、篮球的阻挡、排球的持球、乒乓球的发球等，更要严格注意，不仅同一裁判对双方要尺度一致，而且不同裁判之间也要尺度一致，特别要消除一种误解，即“只要对双方一致，对双方都严一点，或者对双方都松一点，就是机会均等，就是公平、合理的”。只有建立在符合规则规定精神基础上的一致，才是机会均等，才是公平合理；偏离了规则规定

