

目 錄

規則

1. 比賽
2. 計分方式
八比八平手之步驟
記分員之命球喊分
3. 得分
4. 發球
發球區, 4.2
發球失誤, 4.4
失誤, 4.4.1, 4.4.6, 4.4.7, 4.4.8
足誤, 4.4.2
死球, 4.4.3, 4.4.4
出界, 4.4.5
低球, 4.4.7
5. 比賽過程
6. 好球
7. 繼續比賽
暫停比賽, 7.1
每局之間及熱身後
開使比賽之時間, 7.2
更換裝備, 7.3, G1
裁判判決喊分, 7.4
受傷或身體不適, 7.5, G2
拖延比賽, 7.7, G3
物件掉落, 7.8, G4
2. 勝球
回擊失敗, 8.2, G5
球擊中非擊球員, 8.3, G5
3. 球擊中對手
直接擊向前牆, 9.1
轉身, 9.2, G6
擊向或來自它牆, 9.3
4. 再試擊球
同意和球, 10.1
擊球員失敗, 10.2
5. 上訴
發球時, 11.1
除了發球之外的情形, 11.2
上訴多於一個的情形, 備註 B
6. 妨礙
直接的路徑, 12.2.1, 備註 A, G7
清楚的視野, 12.2.2, 備註 B
完整的揮拍空間, 12.2.3, 備註 C, G8
直接擊向前牆, 12.2.4
球員上訴, 12.4, G9, G10
不可和球, 12.6, G11
同意和球, 12.7
判定得勝, 12.8
不必要的身體接觸, 12.10.1, G12

7. 和球
 - 球碰到物件, 13.1
 - 由於害怕受傷而停止, 13.1.2, G13
 - 干擾, 13.1.3
 - 球場內狀況改變, 13.1.4
 - 接球員未做好準備, 13.2.1
 - 球破裂, 13.2.2
8. 球
 - 更換, 14.1
 - 球破損, 14.2, 14.3, 14.4, 14.5, G14
 - 90 秒的休息期間, 14.6
15. 暖身
 - 時間, 15.1
 - 比賽延誤之後, 15.2
 - 90 秒的休息期間, 15.3
9. 受傷
 - 自己造成, 16.1.1, 16.2, 16.8, G15
 - 對手意外導致, 16.1.2, 16.3, 16.7
 - 流血, 16.5, 16.7, 16.8, G15
 - 裁判判定沒有受傷, 16.9, G15
17. 球場上的操守
 - 不當的言行
 - 判例條款, G17
 - 指導, G16
18. 比賽控制
 - 只有一位裁判時, G18
 - 正確的位置
19. 記分員的職責
 - 命球喊分, 19.1, 19.2, G19, G20
 - 不確定, 19.3, 備註
20. 裁判的職責
 - 職責, 20.1, G21
 - 控制, 20.2, G22
 - 不正確的分數, 20.3
 - 記分員的錯誤, 20.4

附 錄

全文完

附錄 1	供球員及裁判參閱之正式的規則闡明指南
附錄 2.1	名詞定義（單打賽）
附錄 2.1.1	名詞定義（雙打賽）
附錄 2.2	記分員的命球喊分（單打賽）
附錄 2.2.1	記分員的命球喊分（雙打賽）
附錄 2.3	裁判的判決喊分（單打賽）
附錄 6	單打壁球場地的規格及描述

壁球 世界單打規則

備註：

本規則中凡用“必須”二字即表強制性不得更改，“應該”二字表示有條件的選擇，“可能”二字表示兩者選其一。

1. 比賽：

壁球是由兩名球員，在合乎國際壁球總會所訂定的標準球場內，各持符合標準的球拍及一顆球，進行的一種球賽。

2. 計分方式：

主辦單位決定比賽採用「五局三勝」或「三局二勝」之賽制。比賽中每局九分，先取九分者獲勝，但是，當比數是八平時，接球方必須在接下次發球前，選擇以一分定勝打至九分，或選擇以二分定勝打至十分。若選擇二分定勝時，誰先領先二分，就算該局獲勝。然而，無論作何選擇，接球方應向對手、裁判和記分員，清楚表明自己的決定。

記分員必須在繼續比賽前適時喊出“一分”或“二分”。

記分員必須適時喊出“勝局球”，表示發球方再得一分便贏得該局，喊出“決勝球”表示發球方再得一分便贏得比賽。

3. 得分

只有發球方獲勝後才算得分，亦即發球方該球獲勝後，便得一分。當接球方勝出該球時，取得發球權成為發球方。

4. 發球

4.1 第一局發球權由轉拍方式決定，發球方可繼續發球直到打失一球為止，此時對手轉為發球方，如此交替發球直到比賽結束為止。第二局起，由上一局獲勝的球員先行發球。

4.2 取得發球權的一方有選擇發球區的權利，若發球方不變則必須變換發球區直到喪失發球權為止。裁判判和球時，發球方應在原發球區發球。

記分員備忘：

當記分員發現發球方在錯誤的發球區發球時，或任何一方無法決定發球區時，記分員必須給予正確的指示。如果記分員決定錯誤或有爭議時，裁判必須決定正確的發球區。

4.3 發球時，在擊球之前，必須以手或球拍將球拋或擲向空中。如球員將球拋或擲向空中卻沒有擊球的企圖時，可以重新發球。

4.4 成功的發球不會導致發球者失去發球權。發生下列任何一情況時，發球方失去發球權：

4.4.1 擊球前，拋擲出去的球觸及牆壁、地板、天花板，或任何懸掛於天花板或牆壁上的物體，判定“發球失誤”。

4.4.2 發球時，雙腳或其中一腳必須踏在發球區內，〈部份足部可以伸展到發球區界線的上空，但不得觸及界線〉，否則便構成“足誤”。

4.4.3 發球時一次或多次揮拍落空，判定為“死球”。

4.4.4 球未能正確的擊出，判定為“死球”。

- 4.4.5 發球時球出界，判定為“出界”。
- 4.4.6 發球時球在觸及前牆之前，先觸及其他牆壁，判定為“失誤”。
- 4.4.7 發球時球擊中切線以下和底界板以上的前牆上，判定為“失誤”。若擊中地板或擊中底界板，判定為“低球”。
- 4.4.8 球在前牆反彈後，未被對手截擊，而落在接球區以外，或短線與半場線上，判定為“失誤”。

4.5 發球方應在記分員叫出比數後才可以發球。

記分員備忘

記分員不應延遲叫出比數，以致影響比賽的節奏。若發球方在記分員完成命球喊分前發球，或準備發球時，裁判必須停止比賽，要求球員在記分員喊出比數後才可發球。

5 比賽過程

發球成功後，雙方球員相互回擊，至一方回擊失敗，依據規則該球已終止。一球之完結亦可因球員上訴、裁判判決以及記分員的命球喊分而暫時停止。

6 好球

- 6.1 好球係指在球第二次落地前，正確的將球直接或經由側牆與後牆擊在底界板以上及界外紅線以下的前牆，而沒有反彈至界外。同時，球在飛往前牆途中不能觸及雙方球員、對手的球拍、或雙方身上的任何物件。
- 6.2 若球在前牆反彈前或反彈後觸及底界板，或者當球拍擊中球時，球拍不在球員手上，都不能算是好球。

7 繼續比賽

在發球後必須依實際的情況繼續比賽：

- 7.1 若因燈光不足，或是球員以外無法掌控的週邊設備因素影響，比賽得以暫停或延後，裁判必須決定續賽與否，但成績必須保留。

當比賽場地被認定不適合比賽，或有其他場地可供替代時，如雙方球員同意，或遵照裁判指示，球局可以移轉至其他場地。

比賽暫停或延後時，除非雙方同意重新開始球局，否則當天的成績必須保留。

- 7.2 在球員暖身之後，第一局開始前及各局之間必須允許有九十秒的休息時間，參賽者可在休息時間內離場，但應該在休息時間終了前準備好比賽。

在雙方球員同意下，可要求終止或繼續休息時間。

- 7.3 為求參賽球員的舒適，裁判得同意器材、衣服、鞋子的更換，但離場更換的時間要越快越好，以不超過九十秒為限。〈參閱 G1〉

- 7.4 當休息時間還剩下十五秒時，裁判必須大聲喊出“剩十五秒”，以告知參賽球員準備開始繼續比賽。中場休息時間到時，裁判必須大聲喊出“時間到”。

待在適當位置，能適時聽到裁判喊出“剩十五秒”及“時間到”，是參賽者的責任。

裁判備忘：

- A. 當參賽球員聽到“時間到”，仍未準備好繼續比賽時，裁判必須以規則 17 條條款處理之。

B. 當雙方球員聽到“時間到”時，仍未準備好繼續比賽時，裁判必須以規則 17 條條款處理之。

7.5 當參賽球員受傷或有身體不適的情形時，可以選擇繼續比賽，也可將該局或比賽承讓對方，以免延誤比賽。假使將球局讓給對方，必須保留已得之成績，並在中場九十秒休息時間決定繼續比賽或將球賽承讓對方。〈參閱 G2〉

無論如何，球員如發生行動不便或身體不適的情況，或有流血現象發生時，則不得恢復比賽或繼續比賽。該球員必須離場，但不必將進行中的局數承讓對方。

假使，球員希望在行動不便或身體不適的情況下繼續比賽，裁判依受傷情況裁定之，並以規則 16.2 處理之。

7.6 球員受傷時，裁判必須以規則第 16 條之條款處理之。

7.7 若裁判認為球員以不當理由延遲比賽，則必須以規則第十七條條款處理之。延遲狀況可能由下列因素造成：〈參閱 G3〉

7.7.1 準備發球與接球過慢

7.7.2 與裁判辯論時間過長

7.7.3 在規則 7.2、7.3、15.1 情況下離場後，延遲回到球場。

7.8 比賽進行中雙方球員來回擊球時，除了球拍之外，其餘物品掉落於地板上，則應：〈參閱 G4〉

7.8.1 裁判發覺物品掉落時，必須立刻宣佈停止比賽。

7.8.2 球員發現物品掉落時，可要求和球或停止比賽。

7.8.3 當球員身上掉落物品時，即失去此擊球權。除非球員符合規則 7.8.5。若是與對手碰撞造成物品掉落，則必須判予和球，但如果妨礙的上訴成立，此時裁判必須以規則

第 12 條處理。

7.8.4 假使物品不是由球員身上，而是由其他設施上掉落，除非適用規則 7.8.5，否必須判予和球。

7.8.5 假設球員在擊出得勝球之後落物件才掉落至球場地板，則必須判擊球員得勝該球。

7.9 除了在規則 12、13.1.1、13.1.3 或 17 的情況下，球員若掉落球拍，裁判必須繼續比賽。

8. 勝球

下列情況球員勝球：

8.1 規則 4.4 規定，當球員是接球方時。

8.2 當擊球者未能擊出好的回球時，除非此球為和球，否則對手得勝該球。

8.3 除了規則第 9 和 10 條的規定外，在沒有妨礙發生的情況下，球觸及對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉，而對手為非擊球員時。如妨礙情況發生，則依規則第 12 條處理。在所有的情況下，裁判必須正確公平的判決。
〈參閱 G5〉

8.4 當裁判根據規則判該球員勝球時。

9. 球擊中對手

當球在碰到前牆之前擊中對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉，該球必須立即暫停：又

9.1 除了規則 9.2 外，如回擊之球將會是好球，不經側牆而能直接擊往前牆，則必須判擊球者得勝該球。

9.2 若擊球者隨球轉向或讓球繞過其身後，即球從他左面繞過後他在右面擊球（或反方向作同一動作），而回擊之球是好球時，則必須判予和球。〈參閱 G6〉

裁判備忘：

球員隨球轉向，或讓球繞過其身後，但因怕會擊中對手而停止擊球。此時擊球員可請求和球，若裁判認為可能打到對手，或擊球員可以擊出好球時，則必須判為和球。

9.3 若球已擊向其他牆，或者會先擊中他牆再飛向前牆，但仍然會是好球，則必須判予和球。除非裁判認為此擊中對手的球是必勝球時，則必須判擊球員得勝該球。

裁判備忘：

上述第 9 條得勝球的例子，不適用擊球者轉身或再試擊球的情況。

9.4 如回擊之球不會成為好球，則必須判定擊球員失敗。

裁判備忘：

若球員在規則第 9 條所述的情況下被球擊中時，裁判必須依據球的路徑作適當的判決。

10. 再試擊球

球員擊球不中，但可能再試擊球，若此時球觸及對手（包括其身上所穿戴或配帶之物），依裁判認為：

10.1 擊球員再試擊球會成為好球，則必須判和球。

10.2 擊球員再試擊球不會成為好球，必須判擊球員失敗。

若再試擊球成功的回擊出好球，但擊中對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉未能彈往前牆，則必須判和球。若再試擊球不會成為好球時，則必須判對手得勝該球。

11. 上訴

一對打失敗的球員，可對記分員的判決提出上訴。

規則第 11 條規定，上訴的球員應對裁判說：「請求上訴」，比賽必須立即停止，直到裁判作出判決。

若規則第 11 條規定之上訴不成立，則記分員的裁決仍有效。除了規則 11.2.1 的裁判備忘及 11.2.2 的裁判備忘 C 及 D 項所述的情況以外，若裁判無法作出決定時，必須判和球。

依據 20.4 的規定，上訴成立或由裁判介入的判決，需以下列明確的方式處理。

裁判備忘：

以手勢示意不是正確的上訴方法。

11.1 對發球的上訴

11.1.1 發球員有權對記分員有關“失誤”，“足誤”，“死球”，“低球”，“出界”等發球之判決提出上訴，若上訴成立，必須判和球。

11.1.1 發球時，若記分員沒有喊出“失誤”，“足誤”，“死球”，“低球”，“出界”的判決，接球方可立即在未作出嘗試擊球或已嘗試擊球或打畢該球後提出上訴。裁判認為發球失誤，則必須立即停止比賽，判接球方得勝該球。

11.2 發球以外的上訴

11.2.1 若球員回擊後，記分員叫出“死球”，“低球”或

“出界”時，球員可提出上訴，若上訴成立必須判和球，除非裁判認為：

- 記分員喊錯，使該球員失去必勝的回擊，則必須判該球員得勝該球。
- 記分員喊錯，影響或阻止其對手回擊出必勝球時，則必須判對手得勝此球。

裁判備忘：

前述後者的情況中，裁判若不確定記分員的命球喊分是否正確，也必須判其對手得勝該球。

11.2.2 當記分員在球員回擊後，應叫而未叫“死球”，“低球”，“出界”時，對手可立即在未嘗試擊球或已擊球或打畢該球後提出上訴。若裁判認為該回球失誤，必須立即停止比賽，判對方得勝該球。

裁判備忘：

- A. 除了規則 14.3 外，發球之後不得對發球前所發生的事件提出上訴。
- B. 對打失敗者若對該對打提出多於一次的上訴時，裁判應考量所有的上訴。〈此球以規則 8 之方法得勝〉。
- C. 發球時記分員命球喊分“足誤”，“失誤”，“死球”，“低球”或“出界”，發球員提出上訴，而該發球隨後明顯是“失誤”，“死球”，“低球”或“出界”時，裁判僅需依後續發生的情況來處理。
- D. 回擊時記分員命球喊分“死球”，低球“或“出界”，被提出上訴，而該發球隨後明顯是“低球”或“出界”時，裁判僅需依後續發生的情況來處理。

12 妨礙

- 12.1 打球時，球員有免於受到對手妨礙的自由。
- 12.2 球員應盡量不妨礙對方回擊，應給予對手：
 - 12.2.1 不受阻擾可直接擊球的路徑。
 - 12.2.2 清楚的視野，看到球的路徑。
 - 12.2.3 完整的揮拍空間。
 - 12.2.4 擊球至前牆上任何一角落的自由。
- 12.3 無論對手如何盡力執行上述的規定，若無法達到 12.2 的要求時，仍然構成妨礙。

裁判備忘：

- A. 在 12.2.1 中，對手完成回球動作後，即完成合理的隨拍動作後，必須立刻移位，使擊球員可直接擊球，而擊球員也應盡力接近球。〈參閱 G7〉
- B. 在 12.2.2 中，具有清楚視野的球僅指從前牆彈回的球。
- C. 在 12.2.3 中，完整的揮拍空間提供擊球員一個圓弧形的揮拍範圍，包括舉拍、擊球，及合理的隨拍動作。〈參閱 G8〉

擊球員因過度揮拍造成妨礙時，不能獲得勝球。

當擊球員擊球時，可能因過度的隨拍動作造成妨礙對手擊球。

- 12.4 球員遇到可能發生妨礙時，可以選擇繼續比賽或停止比賽並向裁判提出上訴。

- 12.4.1 不論是和球或勝球，正確的上訴是說出：“請求上訴”。〈參閱 G9〉
- 12.4.2 只有擊球員〈輪到打擊的球員〉才可上訴。此上訴必須在妨礙發生當時提出，或當擊球員顯然無法繼續比賽時馬上提出。〈參閱 G10〉
- 12.5 裁判必須裁定上訴宣佈判決，使用“不可和球”“和球”“(球員姓名)得勝”等字句。有爭議發生時，應以裁判的判決為準，同時裁判的判決就是終決。
- 12.6 下列情況發生時，裁判不同意和球，該球員此球失敗：
- 12.6.1 無妨礙發生。
- 12.6.2 發生妨礙情況但擊球員不可能順利回球，或擊球員沒有盡全力去接近球。
- 12.6.3 擊球員明顯的接受此妨礙情況並回擊。
- 12.6.4 擊球員接球時自己造成的妨礙情況。〈參閱 G11〉
- 12.7 若對手已盡全力避開妨礙，但妨礙依然發生，擊球員亦可順利回球，裁判必須判定和球。
- 12.8 裁判必須判定球員勝球。若：
- 12.8.1 妨礙發生，對手沒有盡全力避開妨礙，且擊球員可順利回擊。
- 12.8.2 妨礙發生，對手已盡全力避開妨礙，但擊球員可能擊出必勝之球。
- 12.8.3 球員因避免擊中對手而不揮拍，而此球顯然會擊中對手然後打到前牆或是會擊往側牆的必勝球〈除非該球員轉身，或讓球繞

過身後再試擊球〉。

12.9 無論上訴與否，裁判有權依據 12.7 判決和球，依據 12.8 判決勝球，若有需要甚至可以停止比賽執行判決。

12.10 第 17 條球場上的操守，該條有關規定可適用妨礙的情況，若比賽仍繼續，裁判得停止比賽，判予罰則，若：

12.10.1 球員向對手作出非必要之身體接觸，反之亦然。〈參閱 G12〉

12.10.2 球員過度揮拍導致危害對手。

13 和 球

除了規則同意的和球外，其他特殊情況可能或必須同意和球，任何和球的請求，應該先提出“請求和球”。

13.1 可能和球的情況如下：

13.1.1 比賽中球碰觸到任何在地上的物品。

裁判備忘：

裁判必須確認地板上或比賽場地內無放置任何物品。

13.1.2 在合理的情況下，擊球者擔心傷害對手而不願擊球。〈參閱 G13〉

裁判備忘：

此情況包括擊球者希望將球打到後牆上。

13.1.3 裁判認為有一方球員因場內或場外的事物而分散注意力時。

13.1.4 裁判認為場內環境的改變足以影響對打結果時。

13.2 必須和球的情況如下：

13.2.1 接球方尚未準備好沒有企圖接球時。

13.2.2 比賽中球破損時。

13.2.3 裁判無法裁決上訴時。

13.2.4 擊出的是好球，但球在第二次落地前卡在球場縫隙內或是在第一次著地後便反彈出球場了。

13.3 若擊球者根據規則 13.1〈1 到 4〉，上訴請求和球，他應該顯示能作一成功的回擊。若非擊球者根據規則 13.1.1，13.1.3，13.1.4 上訴，則不需具備此條件。

13.4 若擊球者已作出回擊，根據規則 13.1.2 及 13.2.1，不能判和球。但根據規則 13.1.1，13.1.3，13.1.4，13.2.2，13.2.3 及 13.2.4，可能判和球。

13.5 第 13 條中上訴的資格要求為：

13.5.1 規則 13.1.2〈只適用於擊球者〉，13.1.3，13.2.1 只適用於擊球者〉，及 13.2.3，球員提出上訴，都應判予和球。

13.5.2 規則 13.1.1，13.1.4，13.2.2 及 13.2.4 的情況，可由球員上訴，或裁判毋需上訴直接介入。

14. 更換新球

14.1 任何時間，當球無法使用時，若雙方球員同意，或一方上訴而裁判同意時，亦可更換新球。

裁判備忘：

球員或裁判均可在球賽進行時，檢查球是否符合規定。

14.2 若球在比賽進行中破損，應立即更換新球。

裁判備忘：

裁判應檢查球是否真的破損。

14.3 如果比賽中球破損而未經發現，發球方可因球破損而在下一次發球前提出上訴，接球方可在試圖擊回球前提出上訴，該球必須判為和球。

裁判備忘：

如果接球方在回球前提出上訴，且裁判認定球在發球時破損，裁判必須同意該球和球。如果裁判無法認定，必須同意上一球和球。〈參閱 G14〉

14.4 第 14.3 之規定不適用於一局的最後一球。因此，於該球對打完後應立即提出上訴。

14.5 如果球員因為球破損提出上訴而中止比賽，事後發現球並無損壞情況，應判球員該球失敗。

14.6 各局之間，除非裁判同意，不可將球拿出場外。

15. 暖身

15.1 正式比賽前，二位球員可以在比賽場地內，暖身熱球五分鐘。

在暖身二分三十秒後，裁判必須喊“半時”，除非兩位球員不同意，否則此時交換場地。當暖身時間結束，裁判必須喊“時間到”。

15.2 如果根據規則第 14 條更換新球，或比賽中止一段時

間後繼續比賽，裁判應給予時間熱球，直到球適合比賽狀態，在雙方球員滿意後，或由裁判指示球賽繼續進行。

裁判備忘：

裁判應確認雙方球員均獲得公平的暖身熱球〈規則 15.1 及 15.2〉。如有不公平的情況發生，依規則第 17 條處理。

15.3 在五分鐘暖身結束到開始比賽前，球局之間，或當對手更換裝備時，雙方球員均可再暖身熱球。

16. 受傷

16.1 當球員受傷時，裁判必須判定此受傷的類型是：

16.1.1 自己造成〈受傷不是由對手促成，而是如裁判備忘 C 所描述的情況〉

16.1.2 對手意外導致〈由於對手的意外所導致或造成的受傷〉

16.1.3 對手故意造成〈由於對手故意的行為或危險的動作所造成的受傷〉

裁判備忘：

A. 所有受傷的情況，裁判必須確認受傷屬實。

B. 確認受傷情況成立，裁判必須告知球員受傷的類型，以及規則適用的條件。

C. 球員若過於貼近對手，以致受傷，則裁判不得解釋為

16.1.2 的情況-由於對手的意外所導致或造成受傷。

16.2 對於自己造成的受傷〈規則 16.1.1〉，裁判必須給予三分鐘的恢復時間。〈參閱 G15〉

受傷時若有流血的現象，裁判得延長恢復時間。在三分鐘時間終了，或延長時間結束時，喊出“時間到”。當裁判喊出“時間到”之後，受傷球員仍無法出場比賽，則裁判必須判定比賽由對手獲勝。

如果球員在裁判指示的時間外，有必要再延長受傷恢復時間，裁判必須要求該球員繼續比賽或承讓該局而在休息時間後繼續比賽，或承讓比賽。

16.3 對手造成的受傷〈規則 16.1.2〉，裁判必須給予一小時的恢復時間，或在賽程允許的情況下延長時間。

受傷球員應該在恢復時間結束後，繼續比賽或承讓比賽。如果繼續比賽，受傷發生時的分數必須加以保留。若另擇期比賽，且雙方同意，此局可重新計分。

16.4 針對對手故意造成的受傷〈規則 16.1.3〉，裁判必須引用第 17 條罰則處置，除非受傷球員要求受傷恢復時間，則裁判必須裁定受傷球員贏得比賽。

16.5 無論是何種類型的受傷，或疾病或身體不適，身體任何一部位或衣服上有血漬，或是覆蓋的傷口有流血現象，不可繼續比賽。

16.6 受傷的球員在受傷恢復時間結束之前，對手已準備好比賽，也可請求立即繼續比賽。

16.7 因對手意外導致受傷的傷口經處理後，若在恢復比賽時再度流血，裁判得認定為自己造成，而適用 16.2 的規定。

16.8 因自己造成的受傷的傷口經處理後，若在恢復比賽時再度流血，裁判得要求此球員承讓比賽或承讓該局而在休息時間後繼續比賽，或承讓比賽。

16.9 若球員表示受傷，而裁判並不認同。此時，裁判得要

求該球員繼續比賽或承讓該局而在休息時間後繼續比賽，或承讓比賽。

17. 球場上的操守

若裁判認為，球員在場上的表現，對觀眾、裁判、對手冒犯或構成威脅，並有損壁球運動精神時，可判罰該球員。

對於不當的言行舉止，依此規定處理。包括聽到、看到及言語或行為上的凌辱，不服從記分員或裁判，毀損球拍、球或球場以及中場休息時間外的指導。其他不當的言行舉止，包括不必要的身體接觸及過度的揮拍動作〈規則 12.10〉、不公平的暖身〈規則 15.2 裁判備忘〉、延遲回球場〈第 7.4 裁判備忘 A 及 B〉、危險的比賽動作〈規則 16.1.3〉，或拖延時間〈規則 7.6〉。〈參閱 G16〉

上述或其他不當的言行，依據規則公平處置，經裁判的認定可作以下的裁決：〈參閱 G17〉

口頭警告

判對手得勝該球

判對手得勝該局

判對手贏得比賽

裁判備忘：

- A. 若裁判停止比賽警告違規球員，該球應判和球。
- B. 若裁判中止一對打判罰違規球員，則對手得勝該球便是對打的結果。若裁判在對打結束後，判罰違規球員，則該對打的結果應保留，並再給予對手得勝一球，但不需轉換「發球格」。

一局結束後判罰的得勝球，必須延用至下一局。

- C. 若裁判判罰對手得勝該局，應是指進行中的球局，若當時球局已結束，則應判罰下一局並取消二局間之休息時間，而言行不當的球員則保留該局的得分。

18. 比賽的控制

球賽應由裁判控制，而記分員協助之，若僅有一人的情況下，此人可同時擔任裁判及記分員的工作。決定判決之後，裁判必須向球員宣布判決，記分員隨後報告比數。

裁判與記分員的正確位置，應在後牆正中央的界外線上，最好坐在椅子上，身體儘量靠近後牆。

職員備忘：

- A. 最好不要同時擔任裁判及記分員的工作。〈參閱 G18〉
- B. 球員不可要求更換裁判或記分員，只有裁判長有權在比賽開始前後更換裁判與記分員。

19. 記分員的職責

19.1 記分員必須根據比賽命球喊分，以發球員的分數為先。記分員必須適時喊出“犯規”、“足誤”、“死球”、“低球”、“界外”、“發球失敗”、“停”，並且覆誦裁判的判決。

19.2 球員必須在記分員命球喊分後停止比賽。〈參閱 G19〉

記分員備忘：

看不見或不確定時，不要先命球喊分

19.3 當球局終止，記分員看不到或不確定時，必須通知球員並告知裁判，作成相關決定，若裁判無法決定，必須判為和球。

記分員備忘：

記分員應使用法定的命球喊分句，當對打結束時亦同。（附錄 2.2）〈參閱 G20〉

20. 裁判的職責

20.1 裁判必須接受或否決「請求和球」的上訴，或判予“得勝球”。當非擊球員被球擊中、球員受傷、當球員對記分員的命球喊分提出上訴或記分員漏喊，裁判都應依規定作出判決，而裁判的判決就是終決。

20.2 對下列狀況，裁判必須作應變之練習：

20.2.1 處理球員的上訴，包括特殊情況的上訴。

20.2.2 確認正確的引用相關規則條文。

20.3 裁判不應干擾記分員喊出的比數，除非他認為記分員所喊出的比數錯誤，必須加以更正。

裁判備忘：

裁判與記分員均需記錄比賽分數

20.4 裁定不應干擾記分員的命球喊分，除非他認為記分員錯誤的將比賽停止或繼續比賽。無論如何，裁判必須立即作出更正。

20.5 裁判對時間有關的規則應嚴格執行。

20.6 裁判應確認球場之情況是否適合比賽。

20.7 當一球員在比賽指定時間十分鐘內，未能到達球場準備比賽，裁判可判對手該場比賽獲勝。

附錄 一

規 則 釋 義

〈給裁判和球員〉 參閱規則條例編號 目 錄

引 言

G1	更換裝備
G2	球場上身體不適或受傷
G3	拖延時間
G4	物品掉落
G5	球員被球擊中
G6	打擊的定義
G7	竭盡全力
G8	上訴時機
G9	上訴方法
G10	初期上訴
G11	妨礙發生
G12	不必要的身體接觸
G13	恐懼受傷的上訴
G14	球破損
G15	自己造成的傷害
G16	教練及觀眾的控制
G17	罰則等級
G18	單一裁判
G19	記分員的命球喊分
G20	記分員指引
G21	對球員的稱呼
G22	裁判解釋

引言

本文規範壁球的規則的涵義，為使每場比賽都有一公平的結果，從比賽開始到結束，裁判必須能明顯引用規則，對雙方球員作公平之判決。

本規則釋義條例由世界壁球聯盟規則裁判委員會制定，閱讀時請參照正式規則。

G1.更換裝備

為避免球員因更換裝備，獲取不公平的休息時間，裁判在同意離場更換裝備時，必須確認其裝備已損壞且不堪使用。

球員想更換球拍及球鞋，而裝備並無任何結構上的損壞，不能作為更換裝備的理由。即使在 90 秒更換裝備時間內，球員仍需盡快完成所有的動作。

球員眼鏡破裂或隱形眼鏡掉落，應迅速更換回復比賽，否則將適用規則第 17 條的罰則。

若球員無備用裝備可更換，裁判應宣佈對手獲得比賽的勝利。

G2.球場上身體不適或受傷

球員若身體不適或受傷〈流血的情形除外〉時，有權選擇繼續完成比賽，承讓此局或承讓比賽。

若球員不想承讓比賽，要求給予休息時間治療，或暫時離開球場，則必須承讓該局。在通知裁判後，應善用中場休息時間，並做好準備回到球場，或者是承讓比賽。然而，每場比賽只能承讓一局。

若球場因球員嘔吐或被球員弄髒，以至於比賽無法繼續時，

即使該球員還能繼續比賽，裁判都應判決其對手獲勝〈參

閱規則第 17 條 球場上的操守〉。對於球場狀況的判定，裁判擁有終決權。

若球員身體不適或受傷，包括明顯的流血現象，裁判應要求球員立即離場。只要有明顯的流血現象發生，則不允許其復賽。球員可有受傷恢復時間，在治療後意圖強行復賽時，裁判可引用自己受傷規則的判決程序。在引用此程序之前，裁判應確實探察球員企圖復賽的目的。

G3.拖延時間

球員拖延時間代表其意圖以不當的優勢來打敗對手，諸如故意拉長與裁判的討論時間、慢吞吞的作發球與接球的準備動作〈規則 7.7〉。此時裁判應引用第 17 條立即處以罰則。

裁判需注意，發球前過度拍球擊地也是一種拖延時間，此時可取消發球者的發球。

球員應了解，在 90 秒的休息時間內，裁判宣佈“剩十五秒”時是提醒球員回到球場。球員在時間宣佈後，仍未準備好比賽，企圖取得不當優勢時，適用第 17 條之罰則。

G4.物品掉落

規則 7.8 現在有更明確的定義。如果有任何東西掉落〈或被丟進〉球場，則比賽必須停止。

裁判可宣佈“停賽”，或由球員請求而暫停。球員可能踩到大件而有稜角的物品而受傷，所以必須停賽，至於那些不顯眼的物品掉落時，比賽不需停止。

球員有責任確保其裝備固定完好，如果球員裝備掉落則失去打擊權利。除非物件掉落是因碰撞造成，且球員可能擊出得勝球〈雖然是因碰撞而提出的上訴，規則第 12 條妨礙仍優

先於“和球”的決定〉。

球員球拍掉落，大部份的情況下允許其繼續對打。當球員不小心掉落球拍，必須撿起來繼續比賽，明顯居於劣勢，則允許其繼續對打。

故意掉落或丟擲物品於球場地板上，裁判應以規則第 17 條——球場上的操守，處以罰則。

G5.球員被球擊中

如果非擊球員被球打到的話，裁判必須做出判決。在裁判未判決之前，記分員不須命球喊分。

若非擊球員被前牆反彈的球打中的話〈無妨礙情況〉，除非是對手再試擊球，否則該球員此對打失敗〈規則第 10 條〉。打擊動作的定義，包括假揮拍或假裝擊球。至於僅舉拍作打擊準備，卻未往前揮拍，則不算有打擊意圖。

球在被擊往前牆途中，打到非擊球者的各種情況，參閱規則第 9 條及第 10 條。

若擊球者被球擊中〈無妨礙情況〉，算擊球者此對打失敗，因未作出正確的擊球，此時記分員應宣佈“死球”，裁判不必作任何判決。

球員若因妨礙因素遭球擊中，裁判應引用第 12 條條文處置。

G6.打擊的定義

當球員面對一球時，將球拍從一邊交叉到另一邊〈從左到右或從右到左〉，並不算具備轉身或再試擊球的意圖，此時若妨礙發生，則適用規則第 12 條。

上述情況常發生在球擊中側牆或前牆的接點，正好反彈到球場的中央。

G7.竭盡全力

球員在對打一球之後，應盡全力讓出空間，讓對手能直接順著路徑擊球。這讓對手輕易的上前擊球，同時也為自己清出後退的路徑。

球員應盡全力讓自己順利的迎向球，盡力迎向球也是裁判判決擊出好球的考量因素。

球員盡力讓出空間的程度，由裁判判定之，盡全力並不表示可以對對手暴力相向，或有不必要的身體接觸，否則仍適用第 12 條及第 17 條的罰則。

球員的動作告知裁判，他已竭盡全力迎向球並可打到球（即使過程中未與對手產生身體接觸），此時裁判不得拒絕判予和球。

G8.上訴時機

遇到妨礙時，應注意其上訴的時機與時效。

就清楚的視野與完整揮拍空間的上訴（通稱為穿越球），裁判必須考慮當時球員打擊的位置。

對於舉拍造成妨礙的上訴，要在企圖擊球之前提出。對手舉拍妨礙之後，任何擊球的企圖均表示該球員已接受妨礙的事實，喪失上訴的權利。

球賽進行中，向下揮拍、擊球及其連續動作造成妨礙，可提出上訴。裁判應考慮是否發生阻擋現象以判定應為和球或勝球。

G9.上訴方法

妨礙發生時，必須說出“請求和球”，此為正確的上訴方法。

也可使用其他形式的方法上訴，若球員和裁判之間無法直接以言語溝通時，亦可用舉手舉拍的方式為之。

若球員確實請求上訴，裁判可接受“請求和球”以外的請求形式。如果需要，裁判可再次向球員求證，其是否上訴。

G10.初期上訴

假如球員對對手之發球或回球有意見，或因妨礙而提出上訴，但對手在上訴之前的發球或回球隨後低球或出界，裁判不須對此上訴加以判決，只對發球或回球做出判決，並判勝球給此球員。

G11.妨礙發生

球員必須給予對手不受妨礙又可直接擊球的路徑，當對手完成回球動作時，也應盡全力提供可直接擊球的空間。

有時對手已清楚的提供進攻路徑，並未造成妨礙，但球員選擇間接的擊球路徑，因而非常貼近對手，以致影響擊球，並在擊球路徑上受到妨礙，此時球員提出上訴請求和球。

然而，若間接擊球的理由不成立，該球員事實上自己造成妨礙，此時若請求上訴不應判予和球。此時不必考量是否擊出好球，球員應在該對打中繼續比賽。

球員企圖從沒有直接擊球路徑的劣勢下回到有利的位置，有以下二種情形不可混淆。一種情況是球員步法錯誤，錯估對手擊球方向，先往錯估的方向移動，發現錯誤再移往正確方向時，發生妨礙。此種情形下，如果球員救球動作證明可擊出好球，則必須判予和球。事實上，若妨礙使該球員無法擊出必勝球，可判該球員得勝該球。

另一種情況則是，假如球員擊出一個不佳的回球，給予對手

進攻的優勢，在下一次回擊時，裁判可清楚看出該球員若採直接的擊球路徑可回擊出好球，此妨礙情況必須判予和球。

G12.不必要的身體接觸

不必要的身體接觸，不但對比賽不利，且具有危險性。遇有明顯犯規時，裁判應停止比賽，並根據實際情形處以適當的罰則。裁判也應注意“推擠”對手的球員，如果此種動作未對其對手造成影響時，球賽應繼續進行，而在對打結束後提出警告。

G13.恐懼受傷的上訴

若無任何妨礙發生，球員仍上訴請求和球，通常裁判的判決是“不准和球”。有時雖然沒有規則 12.2 所定義的妨礙情況，但因恐懼對對手造成傷害，仍適用規則 13.1.2 判定和球。

G14.球破損

當接球員於擊回發球前提出球破損的上訴時，裁判有權決定是否前一對打重新比賽，或判定此球為和球。

此種情形也適用於發球不佳時。

G15.自己造成的受傷

若球員自己造成受傷，此種受傷顯然與對手無關，或如規則第 16 條裁判備忘 C 所描述的情況，此時裁判應依規則 16.2 的規定，給予受傷恢復的時間。當：

- 1 球員受傷時，必然有明顯的徵兆。受傷多半是撞擊所造成，尤其是頭部或臉部與牆壁或地板發生重創。再者，球員急停的動作，也會造成肌肉拉傷與關節扭傷。

或

- 2 受傷、疾病、不良於行或流血現象的傷害。

至於顯露疲態、裁判看不出來的具體傷害，或舊有疾病復發時，不允許其有恢復時間（除非這位球員同意承讓一局來換取局與局間九十秒的休息時間）。上述情況下的疾病包括下腹痛或抽筋、反胃、氣喘以及呼吸困難等情況。

流血的恢復時間規定於規則 16.5。在裁判規定時間之內無法止血的球員必須承讓一局以換取九十秒的休息時間，在血流停止後比賽，或承讓整場比賽由對手獲勝。

若球衣因受傷而沾染血跡，在繼續比賽之前，必須加以更換。

當裁判判定繼續比賽，或在延長恢復時間結束時喊出“時間到”後，此時儘管球員身上傷口仍然流血，仍必須回到球場。若球員在裁判喊出“時間到”後仍沒有出場，裁判得判定對手獲勝。

是否繼續比賽，由受傷球員決定之。裁判只需判定球員是否受傷、准許球員休息的時間、控制時間的長短，以及當規定時間終了時，視當時狀況作一判決。

G16.教練及觀眾的控制

教練只有在局與局的中場休息時間，才准予面授機宜指導球員。即使在不影響比賽進行的情況下，教練亦不得鼓勵及提供建議，提供建議與面授機宜指導球員間的差異，裁判必須辨別清楚。

若觀眾、經理、或是教練經裁判認定擾亂比賽進行時，裁判可暫停比賽直到擾亂者離開球場後才能開始。

禁止場外指導的行為。

裁判可以引用規則 17 條對接受任何方式指導之比賽中球員處以罰則。

G17.罰則的等級

在 17 條規則中，裁判採用的罰則如下：

警告

對方贏得一球

對方贏得一局

對方贏得一場比賽

運用上述罰則之注意事項如下：

裁判對球員不當言行的首次處罰，要依據其犯規等級的嚴重性處罰之，亦即警告、對方贏得一球、對方贏得一局、對方贏得一場比賽。之後，如有任何相同的形式的犯規再犯，則不能低於初犯的罰則等級。裁判若覺犯規不足以被判更嚴厲的罰則時，可對相等級數之犯規判予多次警告或多次擊球得分〈對方贏得一球〉。

當裁判判定應接受處罰時，應使用下列專用術語：

警告因為(球員姓名).....犯規。

得勝一球...因為(球員姓名)...犯規，(對手名字)得勝一球

得勝一局... 因為(球員姓名)...犯規，(對手名字)得勝一局

得勝比賽... 因為(球員姓名)...犯規，(對手名字)得勝比賽

記分員只要重複裁判判決中影響分數的部分。

G18.單一裁判

若一場比賽中無法找到兩位職員時，那麼單一職員必須兼任裁判和記分員兩種角色。這位裁判要執行記分員在比賽中命球喊分的工作，同時也要擔任裁判處理球員的上訴。

依據規則 12 條，裁判可直接判定球員被球擊中或處理球員的上訴。當妨礙的上訴提出時，單一裁判所作的判決其他人也不得異議。

然而，球員對記分員所作決定提出上訴時，要注意限定過

程。即使確定無誤的命球喊分〈例如“出界”〉，記分員仍不能改變球員提出上訴後，裁判所作的決定。在記分員喊出“失誤”時〈例如不確定是否發球失誤〉，提出的上訴便值得重視，單一裁判的判決不是“正確”就是“不確定”，若後者應判為和球。

G19.記分員的命球喊分

記分員認為球員未發出好球，或是未順利擊回好球時，必須立刻停止該球局。

然而，若發球或回球明顯不理想時，兩方球員不需記分員的命球喊分，可自動停止這一球的比賽。因此記分員的命球喊分，如“死球”、“低球”或是“出界”都可以省略。

G20.記分員指引

一般情形下命球喊分的正確程序如下：

1. 影響分數的事件。
2. 分數〈先喊發球員的分數〉
3. 分數的講評

例子如下：

“死球，換人發球，4 比 3”

“低球，8 比 8，最後一分，勝局球”

“球出界，8 比 8，最後二分”

“和球，3 比 4”

“不得和球，換人發球，5 比 7”

“瓊斯得勝一球，8 比 2，決勝球”

“足誤，換人發球，0 比 0”

“失誤”(發球員上訴裁判無法判定)“和球”，8 比 3，勝局球”

比賽介紹：

“史密斯發球，瓊斯接球，採五局三勝制，0 比 0”

結束一局比賽：

“9 比 7，這局由史密斯獲勝，史密斯領先一局”

“10 比 9，這局由史密斯獲勝，史密斯領先兩局”

“9 比 3，這局由瓊斯獲勝，史密斯領先瓊斯一局”

“9 比 4，這局由瓊斯獲勝，雙方平手，各贏兩局”

“10 比 8，史密斯贏得比賽，比數是 9 比 7，10 比 9，3 比 9，4 比 9，10 比 8”

開始下一局的比賽：

“史密斯領先一局，0 比 0”

“雙方平手，各贏兩局，0 比 0”

執行罰則之後：

“史密斯得勝一球，7 比 2”

“9 比 7，這局由瓊斯獲勝，雙方平手，各贏兩局”

G21.參賽球員的稱呼

記分員應避免直呼球員的名〈姓除外〉，以避免與任何一方有親暱之嫌。

G22.裁判說明

球員提出上訴後，正常的情況下載判應作出判決使比賽繼續進行。然而某些情況為使球員清楚明白，有必要對判決加以解釋，簡潔客觀說明後，指出判決結果。

裁判在說明判決時，使用專用術語，將有助於球員的了解。

附錄 2.1

定義〈單打賽〉

- 上訴** 球員請求裁判考慮場內或場外發生的情況，依規
APPEAL 則下列兩種情況可提出上訴：
- 21 球員請求裁判推翻記分員的判決。
2. 球員請求裁判給予和球或勝球判決的考量。
球員正式上訴的形式是“請求上訴”或是“請求和球”，當球員上訴時，比賽即停止。
- 意圖擊球** 裁判認為擊球方已將其球拍由舉拍之位置迎著球
ATTEMPT 的來勢移去，欲作一成功之回擊，即是意圖擊球。
- 底界板** 橫跨整個前牆底界線下的部份，稱為底界板。
BOARD
- 發球格** 在四分之一球場內的四方格，分別由部分短線與
BOX(SERVICE)側牆及另外兩條線組成，發球員在此格內發球。
- 比賽** 錦標賽、聯賽或是其他比賽。
COMPETITION
- 正確的擊球** 手握球拍擊球，球與球拍只接觸一次，無持球的
CORRECTLY 現象。
- 低球** 指球於擊到前牆前已先觸及地板、底界板或底界
DOWN 線。〈“低球”亦為記分員的命球喊分〉
- 局** 比賽的一部分，以發球開始，依據規則先獲九分
GAME 或十分者獲勝。

勝局球 球賽進行中發球員再獲一分便可贏得該局〈勝局
GAME BALL 球為記分員的命球喊分的一種〉

半場線 一條在地板上與側牆平行而將後場平均分成兩半
HALF-COURT LINE 的界線，此線與短線的中點連接而成一
“T” 字。

半時 暖身運動的一半時間〈“半時”亦為裁判之命球
HALF TIME 喊分〉。

發球權 HAND 球員從發球員成為接球員為止的這段期間。

轉換發球 表示轉換發球方的情況〈“轉換發球”亦為記分
HAND-OUT 員的命球喊分，用來指示換人發球〉。

和球 無法判定的一球。判決和球時，球員沒有贏任何
LET 一球，球員必須在相同的發球格中重新發球。

球賽 兩位球員比賽的整個賽事，由暖身運動開始到最
MATCH 後一球對打完畢，雙方球員離場為止。

決勝球 球賽進行中發球員再獲一分便可贏得比賽〈決勝
MATCH BALL 球亦為記分員的命球喊分〉。

死球 指未能依照規則正確擊球，死球有下列四種情況：

NOT UP 1.球未能被發球員或擊球員擊中。2.球在擊球員擊
中之前在地面上彈跳超過二次。3.球擊中擊球員或
其身上穿戴之物，而未擊中球拍。4.發球員一次或
多次揮拍未擊中球(死球亦為記分員的命球喊分)。

職員 OFFICIALS 裁判和記分員的組合。

出界 指球已經擊到 1.出界線、出界線上的牆壁、天花
OUT 板或是位於天花板及牆壁上的物品。 2.球飛越天

花板之任何部分，或出界線上的牆上。 3.除上述兩種情況外，在未完全封閉的球場內，球若已越過出界線，飛出球場未觸及任何內牆。或是在沒有畫出界線的球場上，球越過任何一面牆，飛出球場，都是出界。

出界線

OUT LINE

一條在球場前牆、兩面側牆及後牆所連接而成的界線，構成球場的**最高界線**。

註：若球場的建設缺少此界線，而牆只包括比賽的面積，或缺少全部或部份出界線（如玻璃後牆），當球擊中該牆頂部平行表面而反彈入場內時，此球應判出界。此項判決應由記分員決定之，但裁判提出異議時應加以服從。

分

POINT

計算積分的單位，取得發球權的一方得勝該球時，得一分。

四分之一球場

QUARTER COURT

由半場線將後牆與短線之間的球場均分隔開為兩部分，該兩部分均稱為“四分之一球場”。

對打

RALLY

由一次或一次以上連續回擊組成。一次對打由發球開始直到該球停止為止。

合理的起拍

REASONABLE

BACKSWING

球員在準備擊球前，將球拍拉離身體的動作。合理的起拍動作不應過大，當球員握拍的手臂過於伸直，而球拍與地面平行便是過大的舉拍動作。舉拍動作是否合理或過大，裁判的判決就是終決。

合理的隨拍

REASONABLE

FOLLOW-

THROUGH

球員在擊中球後，將球拍繼續向前揮動的動作，合理的順勢動作不應過大，當球員握拍的手臂過於伸直，而球拍與地面平行便是過大的順勢動作。隨拍動作是否合理或過大，裁判的判決就是終決。

發球 發球員將球開出開始對打。

SERVICE

發球線 前牆上的直線，其長度為整座球場的寬度。發球
SEVICE LINE 時，若球壓線或是在線下，便不算為好球。

短線 一條從左至右橫跨地板上與前牆平行的紅線。發
SHORT LINE 球時，球落在短線上或短線前，便不算為好球。

規格 國際壁球聯盟在比賽球、球拍、球場所定出的準
SPECIFIED 則。

擊球員 當球從前牆反彈後，輪到要回擊之球員，或者是
STRIKER 正要擊球的球員，或者球員擊球後該球尚未達到
前牆，以上情況的球員都稱為擊球員。

得勝 球賽進行或裁判判決時得勝一球，可得分或是獲
STROKE 得發球權。

底界板 位於底界線與地面間前牆的底部當球擊中此處時
TIN 會發生特殊的聲響。

比賽裁判長 整場比賽中，對於記分員及裁判負全權責任的人，
TOURNAMENT/ 包括比賽中裁判團人員之遴選與替換。

CHAMPIONSHIP REFEREE

附錄 2.1.1

定義〈雙打賽〉

除下列所述之外，單打賽所有之定義均適用於雙打賽。

**局
GAME** 比賽的一部分，以發球開始，依據規則先獲十五分或十七分者獲勝。

**勝局球
GAME BALL** 球賽進行中發球員再獲一分便可贏得該局〈勝局球為記分員的命球喊分〉

**發球權
HAND** 球員從發球員成為接球員為止的這段期間。

**轉換發球
HAND-OUT** 表示轉換發球方的情況。〈“轉換發球”亦為記分員的命球喊分，用來指示換人發球〉

**球賽
MATCH** 兩邊球員比賽的整個賽事，由暖身運動開始到最後一球對打完畢，雙方球員離場為止。

**決勝球
MATCH BALL** 球賽進行中一邊再獲一分便可贏得比賽〈決勝球為記分員的命球喊分〉。

**勝局球
MATCH BALL, GAME BALL** 球賽進行中一邊再獲一分便可贏得該局〈勝局球為記分員的命球喊分〉。

**分
POINT** 計算積分的單位，發球權在手的一邊得勝該球得一分。

**發球方
SIDE-IN** 發球的一邊稱發球方。

**轉換發球權
接球方
SIDE-OUT** 指發球的一邊失去發球權即轉為接球的一邊的這段期間，也是對接球方的稱呼(轉換發球權亦是記分員的命球喊分)

擊球員 擊球方企圖擊球或是真的擊到球的球員。
STRIKER

擊球方 當球從前牆反彈後，輪到要回擊之一方，或者是
STRIKING 正要擊球的一方，或者一方球員擊球後該球尚未
SIDE 達到前牆，以上情況的球員都稱為擊球方。

得勝 球賽進行中一方對打獲勝或裁判判決得勝一球，
STROKE 使某方贏得一分時。

附錄 2.2

記分員之命球喊分〈單打賽〉

比賽時，記分員命球喊分的定義如下：

記分員之命球喊分可參照

規則 19 **記分員的責任 MARKER'S CALLS (SINGLES)**

失誤 FAULT 發球失敗。參照規則 4.4.1，4.4.6，4.4.7，4.4.8。

足誤 FOOT FAULT 指發球時腳未正確的踩在發球格。參照規則 4.4.2。

死球 NOT UP 指球未能依照規則被正確擊回。參照定義“死球”。

低球 DOWN 指球於擊到前牆前觸及地板、底界板或橫木。參照定義“死球”

出界 OUT 指發球或回球擊出出界線。參照定義“出界”及“出出界線”。

轉換發球 表示轉換發球方的情況。參照規則“轉換發球”
HAND-OUT 和“發球權”。

停止 STOP 裁判令對打停止的命球喊分。

記分員的命球喊分可參照：

規則 2 **分數 THE SCORE**

4 – 3 比分的寫法，此例中發球員的分數在先，分數為四分，接球員的分數為三分。如分數相同便稱為“平分”(如 0-0 平分)。

再一分 SET ONE 比數為八平時，表示要比至九分定勝負〈每局只可喊一次〉。

再二分 SET TWO 比數為八平時，表示要比至十分定勝負〈每局只可喊一次〉。

勝局球 GAME BALL 每當喊出勝局球時，發球員只要再得一分就能贏得該局。

決勝球 MATCH BALL 每當喊出決勝球時，發球員只要再得一分就能贏得該比賽。

記分員的命球喊分可參照：

規則 18 比賽的控制〈覆誦裁判的判決〉

和球 YES LET} 當裁判判決一對打重新再打一次，計分員應喊**LET}** 出此口號。

(球員姓名) 得勝一球 裁判判予一球員勝球，記分員應喊出此**STROKE TO (NAME OF PLAYER)** 口號。

不得和球 NO LET 裁判不允許此上訴請求，記分員應喊出此口號。

附錄 2.2.1

記分員的命球喊分〈雙打〉

除下列所述之外，所有雙打賽之命球喊分與單打同。

記分員的命球喊分可參照：

規則 19 記分員的職責

轉換發球 表示轉換發球方的情況。參照定義“轉換發球”**HAND-OUT** 和“發球權”。

換發球方 SIDE-OUT 當發球方發球完畢之後轉變為接球方。

記分員的命球喊分可參照：

規則 2 分數 **THE SCORE**

再一分 SET ONE 比數為十四比十四平手時，表示要比至十五分定勝負〈每局只可喊一次〉。

再三分 SET TWO 比數為十四比十四平手時，表示要比至十七分定勝負〈每局只可喊一次〉。

勝局球 GAME BALL 每當喊出勝局球時，發球方只要再得一分就能贏得該局。

決勝球 MATCH BALL 每當喊出決勝球時，發球方只要再得一分就能贏得該比賽。

勝局球 MATCH BALL 指一邊只要再得一分就能贏得比賽，而**決勝球 GAME BALL** 對手只要再得一分就能贏得這一局。

附錄 2.3

裁判的命球喊分

停止 STOP 裁判命令對打停止。

時間到 TIME 指規則規定的時間已到。

半時 通知球員暖身的時間已過一半。

HALF TIME

是的，和球 球員上訴請求和球被接受。

YES LET

不得和球 球員上訴請求和球不被接受。

NO LET

(球員姓名) 得勝一球 裁判判予一球員勝球時的命球喊分。

STROKE TO (PLAYER'S NAME)

十五秒 告知球員九十秒的休息時間還剩十五秒。

FIFTEEN SECONDS

和球 LET 告知“是和球”

警告 告知球員違反規則 17 條，警告。

CONDUCT WARNING

對方得勝一球 告知球員違反規則 17 條，對方贏得一球。

CONDUCT STROKE

對方得勝一局 告知球員違反規則 17 條，對方贏得一局。

CONDUCT GAME

對方得勝比賽 告知球員違反規則 17 條，對方贏得這場比賽。

CONDUCT MATCH

世界壁球單打規則

SQUASH

RULES OF THE WORLD SINGLES GAME

LOGO

中華民國壁球協會印製
楊永華 • 洪美霞 譯

生效日期自 1997 年 5 月 1 日
至 2001 年 4 月 30 日

