

# 中華民國槌球協會

## 槌球比賽規則

第 1 章 比賽場地及用具.....	6
第 1 條 比賽場地	
第 1 項 球場.....	6
第 2 項 球門.....	7
第 3 項 終點柱.....	8
第 4 項 自由區.....	9
第 5 項 待機處.....	9
第 6 項 附屬設備.....	9
第 2 條 用具	
第 1 項 球桿.....	10
第 2 項 球.....	10
第 2 章 球隊.....	12
第 3 條 球隊	
第 1 項 球隊之組成.....	12
第 4 條 教練及球員	
第 1 項 教練之任務.....	12
第 2 項 隊長之任務.....	12
第 3 項 服裝.....	13

第 4 項	教練及球員應遵守的基本事項	14
第 3 章	比賽之準備	15
第 5 條	比賽之準備	
第 1 項	提出打順名單	15
第 2 項	決定先攻、後攻	15
第 3 項	比賽前之確認	15
第 4 章	比賽方法	16
第 6 條	比賽方法	
第 1 項	比賽之形式	16
第 2 項	比賽時間	16
第 3 項	比賽開始	16
第 4 項	比賽結束	17
第 5 項	比賽之打順及球	17
第 6 項	球員之替補	17
第 7 項	球員之缺員	18
第 5 章	勝負	19
第 7 條	勝負之決定	
第 1 項	得分及勝負	19
第 2 項	同分時勝負之決定	19
第 3 項	完全比賽	20
第 8 條	取消比賽	
第 1 項	棄權	20

第 2 項 不正當進場·····	21
第 6 章 比賽·····	22
第 9 條 打者之打擊及權利	
第 1 項 打者之進場及退場·····	22
第 2 項 逾時·····	22
第 3 項 打者之確認·····	23
第 10 條 有效打擊及無效打擊	
第 1 項 有效打擊·····	23
第 2 項 無效打擊·····	23
第 11 條 球之移動	
第 1 項 有效移動·····	24
第 2 項 無效移動·····	24
第 12 條 打擊	
第 1 項 打擊·····	25
第 2 項 發球打擊·····	25
第 3 項 繼續打擊權利之發生·····	26
第 4 項 打擊犯規·····	27
第 13 條 通過球門	
第 1 項 通過球門之成立及權利·····	28
第 2 項 通過第 1 球門之成立·····	29
第 14 條 奪標	
第 1 項 奪標之成立·····	30

第 15 條	觸擊	
第 1 項	觸擊之成立	30
第 2 項	閃擊權利之發生	30
第 3 項	閃擊優先	31
第 4 項	重複觸擊	31
第 16 條	閃擊	
第 1 項	閃擊	31
第 2 項	閃擊有關行為	32
第 3 項	閃擊成立	33
第 4 項	閃擊犯規	33
第 17 條	界內球及界外球	
第 1 項	界內球	35
第 2 項	界外球	35
第 3 項	界外球打擊	35
第 4 項	界外球打擊犯規	36
第 18 條	觸球犯規	
第 1 項	觸球犯規	36
第 19 條	妨礙比賽	
第 1 項	妨礙比賽	37
第 20 條	暫停	
第 1 項	暫停	38
第 21 條	裁判時間	

第 1 項 裁判時間	38
第 22 條 用具之更換	
第 1 項 球桿之更換	38
第 7 章 比賽中斷、延期及中止	39
第 23 條 比賽中斷、延期及中止	
第 1 項 比賽中斷	39
第 2 項 比賽延期及中止	39
第 8 章 裁判員	40
第 24 條 裁判員	
第 1 項 裁判小組之構成	40
第 2 項 主審	40
第 3 項 主審及副審之任務	41
第 4 項 副審	41
第 5 項 記錄員	41
第 6 項 線審	42
附錄	43
1. 打擊範例	43
2. 打順名單、記錄表	65
〔得分板使用例〕	
3. 用語解說	69

# 中華民國槌球協會

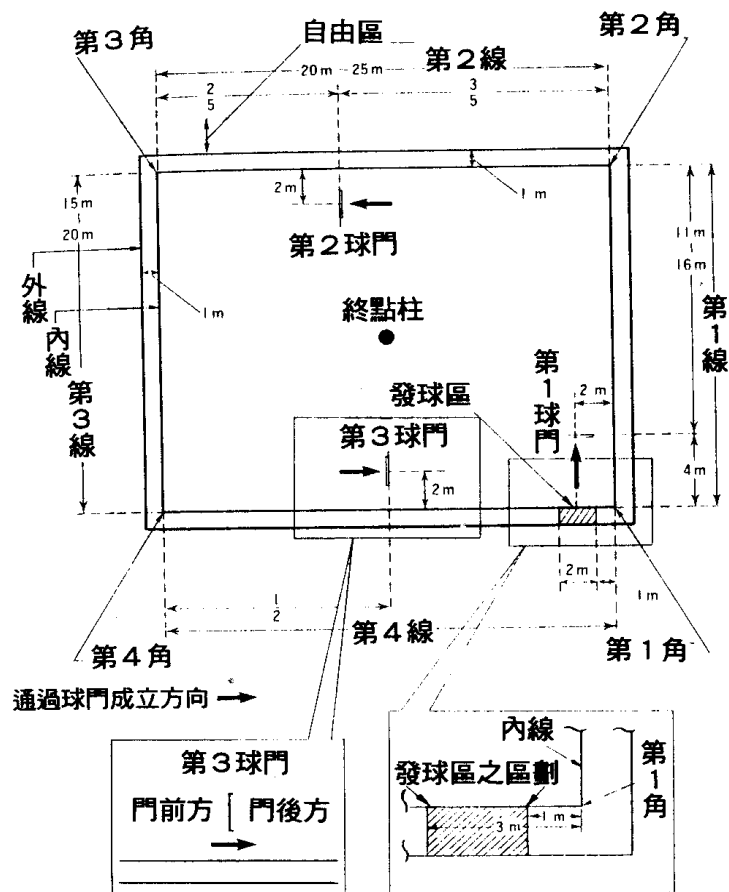
## 槌球比賽規則

### 第 1 章 比賽場地及用具

#### 第 1 條 比賽場地

##### 第 1 項 球場 ( 參照圖一 )

1. 球場是長方形，以外線區劃，沒有障礙物之平面。
2. 球場面積為 15 公尺以上 20 公尺以內，長 20 公尺以上 25 公尺以內。
3. 離內線外側 1 公尺處之周圍設立外線。
4. 線寬原則上為 5 公分，外線及其他的線，以容易看見之線區劃。線以外緣為準。
5. 線應使用在球場上容易識別之顏色。
6. 內線之各角，從發球區起逆時鐘方向為第 1 角，第 2 角和第 3 角、第 4 角。
7. 第 1 角與第 2 角之間為第 1 線，第 2 角與 3 第角之間為第 2 線，第 3 角與第 4 角之間為第 3 角，第 4 角與第 1 角之間為第 4 線。
8. 發球區在第 4 線上，第 1 角向第 4 角之 1 公尺及 3 公尺之地點及兩點向外側垂直至外線交會。



圖一 球場

說明：

- 球場之大小，內線寬度，顏色等由主辦單位於比賽注意事項中規定之。

第 2 項 球門 ( 參照圖-1、圖-2 )

1. 球門分為第 1 球門，第 2 球門及第 3 球門等三處，各球門設置位置如下：

(1)第 1 球門：從發球區的第 4 線上中心點向第 2 線 4 公尺處與第 1 線平行地點為球門中心，與第 4 線平行設立之。

(2)第 2 球門：從第 2 角向第 3 角的第 2 線上  $\frac{3}{5}$  之地點，向內直角 2 公尺的地點為球門中心，與第 1 線平行設立之。

(3)第 3 球門：在第 4 線上長  $\frac{1}{2}$  之地點，向內直角 2 公尺的地點為球門中心，與第 3 線平行設立之。

2.球門為口字型，以直徑 1 公分（容許範圍 $\pm 1$  公厘）圓棒制成，內側寬 22 公分，高 19 公分與地面垂直固定之。球門應使用在球場比較容易識別之顏色。

3.球門各以球門號碼表示之。球門號碼以長、寬 10 公分以內之範圍，固定於球門上面。

#### 說 明：

- 第 1 球門設立位置依實際狀況於比賽注意事項中決定，距離未滿 4 公尺亦可。
- 球門號碼之設置及顏色，由大會注意事項決定。

### 第 3 項 終點柱 參照 ( 圖-1、圖-2 )

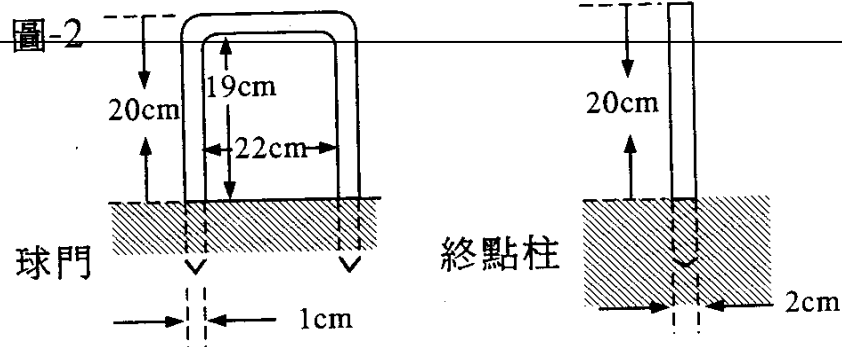
1.終點柱設置於球場中心。

2.終點柱使用直徑 2 公分（容許範圍 $\pm 1$  公厘）之圓棒製成。離地面高 20 公分，與地面垂直固定之。應使用在球場上容易看見之明顯顏色。



**說 明：**

- 球場號碼及附屬物可置於終點柱上方。



#### 第 4 項 自由區

- 1.自由區設於外線外側。
- 2.自由區是為比賽進行順暢而設置。
- 3.比賽中除球員、教練、裁判員及特許人員以外，不得進入自由區內。

#### 第 5 項 待機處

- 1.待機處設於自由區內。
- 2.待機處為教練及球員設置座席。

**說 明：**

- 自由區之範圍及待機處之設置，由大會注意事項決定。

#### 第 6 項 附屬設備

- 1.球場可設置由兩隊球員及觀眾容易看見之得分板。
- 2.設置的位置，應不妨礙比賽，視場地狀況而決定。

## 說 明：

- 得分板的設置由大會注意事項決定之。

## 第 2 條 用 具

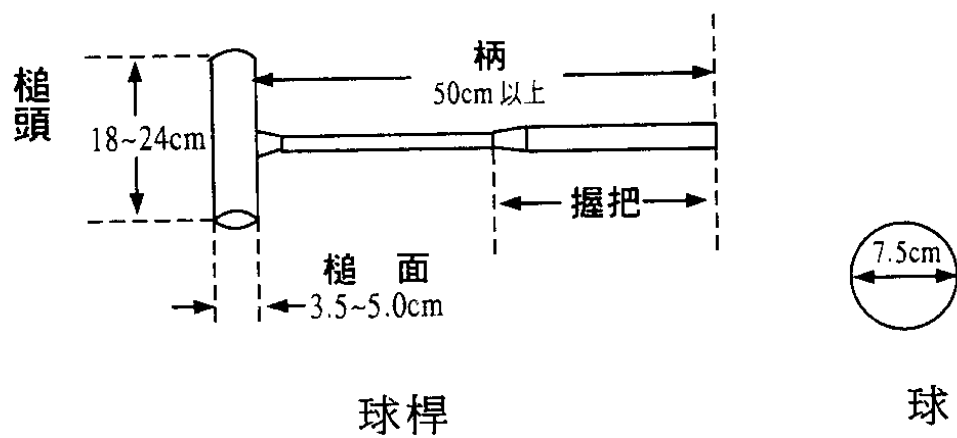
### 第 1 項 球 桿 ( 參 照 圖-3 )

- 1.球桿是由槌頭及柄所構成之 T 字型球具，重量及材質不限制。
- 2.槌頭之長度為 18 公分以上 24 公分以下，形體以直筒形為原則。
- 3.槌頭兩端平面之直徑為 3.5 公分以上 5 公分以內。
- 4.柄之長度為 50 公分以上，可使用有角度之柄以連接槌頭之中心。
- 5.球桿應使用經中華民國槌球協會認定之球桿。

### 第 2 項 球 ( 參 照 圖-3 )

- 1.球為直徑 7.5 公分（容許範圍 $\pm 0.7$  公厘）、重量 230 公克（容許範圍 $\pm 10$  公克），以合成樹脂製成之球體，球面圓滑均一。
- 2.球分為紅色 5 個，白色 5 個、合計 10 個。紅色球以白字標示「1」「3」「5」「7」「9」之單數號碼，白色球以紅字標示「2」「4」「6」「8」「10」之雙數號碼。數字之大小高 5 公分，標示在球表面上對稱位置之兩處。
- 3.球應使用經中華民國槌球協會認定之球。

圖-3 用 具



## **第 2 章 球 隊**

### **第 3 條 球 隊**

#### **第 1 項 球隊之組成**

1. 球隊由 5 名先發球員及 3 名以內之替補球員所組成，其中 1 名為隊長。
2. 球隊可設 1 名專任教練。

### **第 4 條 教練及球員**

#### **第 1 項 教練之任務**

1. 教練應統御球隊，對自隊球員之言行負全責。
2. 教練應執行下列事項：
  - (1) 指定隊長代理人。
  - (2) 球員替補的申報。
  - (3) 缺員的申報。

#### **第 2 項 隊長之任務**

1. 隊長代表球員，對自隊球員的言行應負全責。
2. 隊長應執行下列事項：
  - (1) 提出打順名單。
  - (2) 選擇先攻、後攻。
  - (3) 選擇待機處。

- (4)比賽結束後在記錄表簽名確認。
- 3.隊長對裁判員之判定可以詢問。
- (1)詢問限於詢問事項發生之時點，由裁判員之答覆而終結，不得再度詢問。
- (2)詢問時要有禮貌，態度溫和。
- 4.教練不在時，隊長要執行教練之任務。

**說 明：**

- 教練在場時，隊長也可以受教練之委任，代行職務。

- 5.隊長若不能執行任務時，可指名球員代行，但要申報。

**說 明：**

- 教練不在，隊長又不能指名代行時，可由球員申報。
- 隊長之代行，限該項比賽有效。

### **第 3 項 服裝**

- 1.先發球員及要替補進場的球員應佩帶打擊順序（以下簡稱「打順」）之號碼，標示於胸前及背後或胸前，標示之號碼高 10 公分以上，形體不限制。
- 2.隊長須在左上臂佩帶隊長章。
- 3.教練須在左上臂或胸前佩帶教練章。
- 4.球員應穿著隊服。
- 5.參加比賽之教練及球員要穿運動鞋。

**說 明：**

- 鞋要平底鞋，以不會破壞比賽場地為原則。

6. 球員不可攜帶對比賽有妨礙之物品。

**第 4 項 教練及球員應遵守的基本事項**

1. 教練及球員必須精通槌球比賽規則（以下稱為比賽規則）並遵守之。
2. 教練及球員應對裁判員之判定秉持良好之運動風度並接納之。
3. 教練及球員應對裁判、工作人員、球員及觀眾保持禮貌及光明正大之運動精神。
4. 教練及球員應避免有影響裁判員判定之行為，或有隱瞞自隊球員犯規行為之舉動。
5. 教練及球員不得有故意拖延比賽時間為目的之行為。

## **第 3 章 比賽之準備**

### **第 5 條 比賽之準備**

#### **第 1 項 提出打順名單**

- 1.比賽開始前，兩隊之隊長應提出打序名單給裁判員。(附錄 2)

#### **第 2 項 決定先攻、後攻**

- 1.提出打序名單後，裁判員集二隊隊長投擲硬幣，獲勝之隊長可選先攻或後攻，另一隊則選擇待機處。

#### **第 3 項 比賽開始前的確認**

- 1.球員在比賽前，經裁判員確認打擊順序，用具及服裝。

## 第 4 章 比賽之方法

### 第 6 條 比賽之方法

#### 第 1 項 比賽形式

- 1.比賽是每隊 5 名球員，由兩隊進行比賽。
- 2.比賽開始後由先攻、後攻球員依打序交互進行至比賽結束。

#### 第 2 項 比賽時間

- 1.比賽時間為 30 分鐘。

#### 第 3 項 比賽開始

比賽是由主審宣告「比賽開始」而開始。

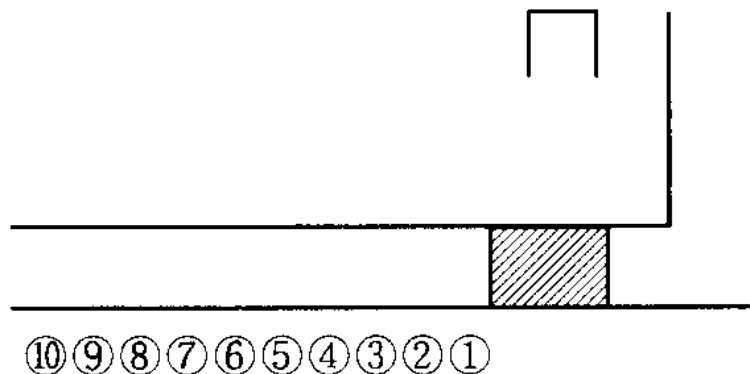


圖-4 比賽開始時之位置

- 2.比賽開始後，兩隊先發球員 1 號至 10 號，依順序在發球區後方自由區列隊。(參照圖-4)



## 第 4 項 比賽結束

- 1.比賽是由主審宣告「比賽結束」而結束。
- 2.比賽時間經 30 分鐘打者尚在打擊時，依照以下方式結束。
  - (1)先攻隊打者正在打擊時，應繼續至後攻隊打者打完後結束。
  - (2)後攻隊打者在打擊時，等該員打擊完後結束。

## 第 5 項 比賽之打序及球

- 1.比賽之打序從 1 號至 10 號為 1 輪。
- 2.球員依照打序號碼，使用同一號碼之球為自己的球（以下稱為自球）。
- 3.先攻球隊使用紅色球為自隊球，後攻球隊使用白色球為自隊球。

### 說 明：

- 對自球而言，自球以外之 9 個球為他球。例如 1 號之打序球員，1 號之球是自球外，其他之球均為「他球」。

## 第 6 項 球之替補

- 1.球員之替補是指進場之比賽之球員和替補球員相互對調。

### 說 明：

- 在打序名單有記載之替補球員，於打序名單提出後各限替補 1 次。

- 2.替補退場後之球員，在同一場比賽中不得再進場。

- 3.比賽開始前或比賽中，尚未受打擊通告前的替補申報，由教練或隊長申報。
- 4.要替補進場的球員，在打序號碼通告前向裁判員申報，但打擊中的打者不可替補。
- 5.替補退場之球員，在該場比賽中再度進場，或未向裁判員申報替補而進場時，其打擊為無效打擊（參照第 10 條第 2 項）。

**說 明：**

- 替補進場球員之打序，為被替補球員之打序，必須穿該打序號碼衣。

## **第 7 項 球員之缺員**

- 1.比賽中，球隊如發生缺員時，可照缺員狀態繼續比賽，但教練或隊長發生缺員時須向裁判員申報。
- 2.缺員之球依然留在原位，其後經其他打者之打擊，得分均有效。

## 第 5 章 勝 負

### 第 7 條 勝負之決定

#### 第 1 項 得分及勝負

1. 得分情形如下：

- (1) 通過第 1 球門成立時得 1 分，成為 1 分球。
- (2) 通過第 2 球門成立時又得 1 分，成為 2 分球。
- (3) 通過第 3 球門成立時再得 1 分，成為 3 分球。
- (4) 奪標成立時再得 2 分，成為 5 分球。(該球取出界外)

#### 說 明：

- 球隊的最高得分是 25 分。

2. 勝負之決定是比賽結束時各隊球員的得分合計，總分多者為勝。

#### 第 2 項 同分時勝負之決定

1. 兩隊同分時，以下列順序，由得分內容決定勝負：

- (1) 奪標球數多者為勝。
- (2) 奪標球數相同時，以通過第 3 球門多者為勝。
- (3) 奪標數相同，第 3 球門數又相同時，以通過第 2 球門多的球隊為勝。

2. 依前項方法尚不能決定勝負時，以下列之順序決定勝負：

- (1) 由比賽結束時在場之球員，依 1 號到 10 號之順序打擊

比賽通過第 1 球門，通過球門數多者為勝隊。但是中途已決定勝負時，以該時點結束比賽。

**說 明：**

- 比賽結束時如有缺員不得替補。

(2)依此項 2.(2)之方法尚不能決定勝負時，以 1 號及 2 號球員比賽打擊通過第 1 球門，如再未能決定時，可順次由 2 位球員比賽通過第 1 球門，一直到勝負決定為止。此時如有缺員，對隊球員通過球門即決定勝負。

3.依第 2 項 1 之方法未能決定勝負時，可不必舉行第 2 項 2 之方法，雙方以平手論之。

### **第 3 項 完全比賽**

1.在比賽中，若有任何 1 隊取得 25 分之時點，比賽即結束，為「完全比賽」。

## **第 8 條 取消比賽**

### **第 1 項 棄權**

1.以下之情形為棄權，取消該隊比賽資格，宣告對隊為勝隊。

- (1)球隊聲明棄權時。
- (2)球隊在比賽開始時，沒有 5 名以上球員在場時。
- (3)不遵裁判員命令進場比賽，而拒絕進場比賽時。

## 第 2 項 不正當進場

1. 球隊有不符合比賽資格之球員進場比賽時，為不正當進場，取消該隊比賽資格，判定對隊為勝隊。

### 說 明：

- 有參加資格者係指符合大會規定之報名資格，經球隊報名登錄在案，且於比賽開始前接受裁判員確認身份者。

## 第 6 章 比 賽

### 第 9 條 打者之打擊及權利

#### 第 1 項 打者之進場及退場

- 1.打者係指拉受打擊通告後，進入球場內打擊者。
- 2.打者之權利在打擊終了後，自球靜止在界內、或成界外球、奪標及打者犯規之時，即終止。
- 3.打擊權利終止之球員，應迅速退出球場。

#### 第 2 項 逾 時

- 1.打者必須在 10 秒以內完成打擊（參照第 12 條第 1 項）或閃擊（參照第 16 條第 1 項 1）。
- 2.10 秒計時的起點如下：
  - (1)受打擊通告之時起。
  - (2)繼續打擊權利（參照第 12 條第 3 項）發生之時起。
- 3.未在 10 秒以內完成打擊或閃擊時，為逾時犯規。
- 4.逾時犯規時，打者失去權利。但閃擊行為中的逾時犯規，依況況適用第 16 條第 4 項閃擊犯規之 2 及 3 處理。

#### 說 明：

- 犯規宣告後，所移動的球，全部放回移動前位置。

#### 第 3 項 打者之確認

- 1.打者可確認下列有關事項，但確認所需時間，不是裁判時間。(參照第 21 條第 1 項)
  - (1)有關通過球門成立事項。
  - (2)有關奪標成立事項。
  - (3)有關觸擊成立事項。
  - (4)有關觸擊成立後，自球與複數之他球接觸事項。

#### **說 明：**

- 可確認事項如下：
  - a.靜止於球門線之球，是正方向移動而來或逆方向移動而來。
  - b.因閃擊接合的他球，是否接觸到球門線。
  - c.通過第 3 球門成立的球，是否接觸到終點柱。
  - d.自球和他球呈接觸狀態，打擊自球後，觸擊是否成立。
  - e.對幾號球之觸擊成立。
  - f.觸擊複數之他球後，自球與複數之他球是否呈接觸狀態。

## **第 10 條 有效打擊及無效打擊**

### **第 1 項 有效打擊**

- 1.有效打擊是依比賽規則，打者之正當打擊與犯規打擊。
  - (1)正當打擊是打者正當的打擊及正當閃擊的行為。
  - (2)犯規打擊是打者有犯規行為的打擊。

### **第 2 項 無效打擊**

- 1.無效打擊是裁判計時中打者之打擊及打者以外之球員的打擊行為。

## 第 11 條 球之移動

### 第 1 項 有效移動

1.打者正當打擊所移動的球，除無效移動外，全部有效。

### 第 2 項 無效移動

1.下列為無效移動，所移動的球全部放回移動前的位置。

- (1)犯規打擊所移動的球。
- (2)無效打擊所移動的球。
- (3)通過第 1 球門未成立的球所移動的他球。
- (4)因界外球打擊而間接移動到接觸在球門或終點柱的球。
- (5)未打入界內的界外球。
- (6)因奪標成立的球而移動的他球。
- (7)打者之身體觸及球門或終點柱而間接移動的球。
- (8)有關閃擊行為中的正當行為所移動的自球及他球。

#### 說 明：

第 2 項 1，(8)之例

- 觸擊成立後，自球與被觸擊之他球靜止後呈接觸狀態時，因閃擊行為，去拿被觸擊之他球而移動自球。
- 被觸擊之他球和別的他球靜止後呈接觸狀態時，因閃擊行為，去拿被觸擊之他球而移動別的他球。
- 觸擊後，自球與複數他球靜止後呈接觸狀態時，打者為暫時移開他球，而移動自球及別的他球。
- 別的他球接觸在球門或終點柱時，因閃擊行為拿起的他球掉落，觸及球門或終點柱，而間接移動別的他球。



- 觸擊後，自球接觸在球門或終點柱而靜止時，因閃擊行為，拿起他球掉落觸及球門或終點柱，間接移動自球。
- 自球與被觸擊之他球同時接觸在球門或終點柱而靜止，因閃擊行為，拿起他球時，移動自球。
- 別的他球接觸在球門或終點柱，被觸擊之他球也同時接觸在一起，因閃擊行為打者拿起被觸擊之他球時，移動別的他球。
- 自球接觸在球門或終點柱的狀態進行閃擊，其衝力移動別的他球。

(9) (1)~(8)以外，裁判員判定為無效移動的球。

### 說 明：

第 2 項 1(9)之例：

- 已經處理好的界外球，被剛打出來的界外球移動時。
- 靜止的球因天候等原因忽然移動時。
- 打者的褲管或袖子觸及球而移動，或帽等離身之物掉落而移動球。

## 第 12 條 打 擊

### 第 1 項 打 擊

1. 打擊係指打者使用槌頭平面直接打擊靜止之自球。
2. 打者不得放棄打擊。

### 說 明：

- 連土、草等和財球一起打擊，視為正當打擊。

### 第 2 項 發球打擊

1. 發球打擊必須把球放置於發球區內打擊。(參照圖-5)

**說 明：**

- 球可以重新放置。

2.打者判斷有妨礙通過第 1 球門的球，可申請裁判員暫時移開。(參照附錄 1)

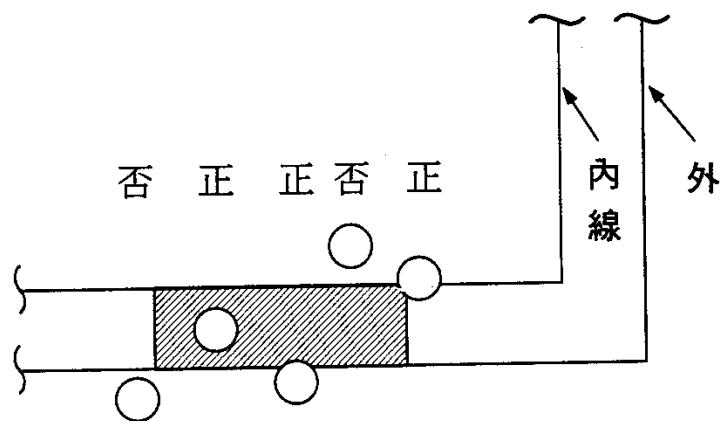


圖-5 發球打擊時之球放置位置之正否

### 第 3 項 繼續打擊權利之發生

- 1.在下列情況中，當界內之球全部靜止時，發生繼續打擊之權利：
  - (1)自球通過球門成立時。
  - (2)閃擊權利發生時。
  - (3)閃擊成立，閃擊行為完成時。
- 2.打擊自球通過球門後，自球靜止於界內時，打者可再打擊自球一次。
- 3.打擊自球，觸擊他球成立後，自球與被觸擊之他球靜止於界內時，打者必須閃擊他球。
- 4.閃擊成立後，打者依閃擊成立之次數打擊自球。

## 第 4 項 打擊犯規

1.打者如有下列情形之打擊時為「打擊犯規」：

(1)推擊、連擊或用槌頭平面以外部位打擊時。

### 說 明：

- 推擊是指自球與槌頭平面呈拉觸狀態中推著球。
- 連擊是指同一揮桿中槌頭平面與自球連續接觸 2 次，及自球碰到終點柱、球門後彈回觸及槌頭平面等情形而言。

(2)間接使球移動時。

### 說 明：

- 間接使球移動如下列情形：
  - a.打擊球門、終點柱或土、草等間接使球移動時。
  - b.若有球接觸在球門柱、終點柱時，槌頭平面觸及球門、終點柱時即犯規。

(3)閃擊權利發生之前就打擊自球。

(4)閃擊權利發生而不閃擊就打擊自球。

(5)閃擊成立，繼續打擊權利發生之前打擊自球時。

(6)發球打擊，未將球放置於發球區內打擊時。

(7)誤打他球時。

(8)打擊移動中之自球時。

2.打擊犯規時，打者失去權利，其處理如下：

(1)本項之 1.(1)(2)(3)(4)(5)之時。

a.打擊犯規之球，放回打擊時位置。

(2)本項 1.(6)之時。

- a.打擊犯規的球，還給該打者。
- (3)本項之 1.(7)之時。
  - a.打擊犯規所移動的他球拿回打擊時的位置。
- (4)本項之 1.(8)之時。
  - a.自球拿出打擊時之至近界外。
- (5)閃擊行為中的打擊犯規時，依狀況適用第 16 條第 4 項閃擊犯規 2 及 3 處理。
- 3.本項之 2.(4)a.之「至近界外」是，離犯規地點最近的內線外側直角 10 公分之位置。

## **第 13 條 通過球門**

### **第 1 項 通過球門之成立及權利**

- 1.通過球門是界內之球，依規定從門前方，正方向移動，完全通過球門線（參照圖-6）時成立。

<b>說 明：</b>
-------------

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• 球門線是球門柱後方外側之聯結直線。</li></ul> |
|---|

- 2.通過球門成立是指第 1 球門、第 2 球門、第 3 球門依序通過之最初一次。又關於第 1 球門之通過，須適合第 13 條第 2 項之規定通過球門始能成立。
- 3.從門後方向移動靜止在球門線上之球，於下次打擊中，從正方向移動時通過球門不成立。

**說 明：**

- 將球打擊回球門前方，且球之外緣無接觸到球門線時，於下次打擊時由正方向移動通過球門，則通過球門成立。

- 4.以閃擊使他球通過球門，在接合他球時，他球不觸及球門線，（參照第 16 條第 1 項 2）通過球門成立。
- 5.打擊界外球，通過球門不成立。
- 6.打擊界外球，從門前方移動而靜止在球門線時，應於下次之有效打擊通過球門線，通過球門成立。從門後方逆方向移動而靜止在球門線時，適用本項之 3 規定。

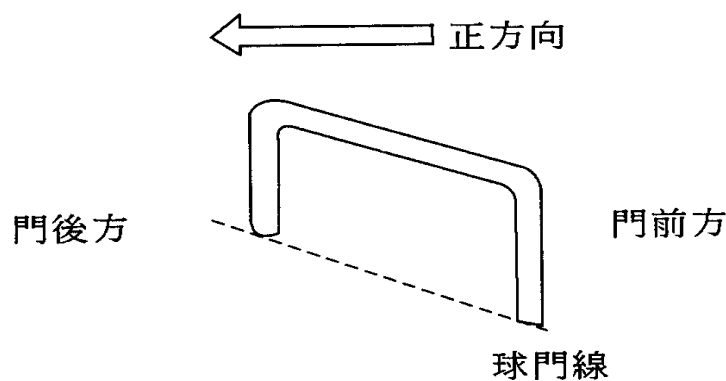


圖-6 球門線

**第 2 項 通過第 1 球門成立**

- 1.一擊通過第 1 球門後，自球靜止於界內時，通過第 1 球門成立。

**說 明：**

- 通過第 1 球門成立的球，成為界內球。  
（參照第 17 條第 1 項）

## **第 14 條 奪 標**

### **第 1 項 奪標成立**

- 1.通過第三球門之球，觸及終點柱時，奪標成立。
- 2.欲以閃擊使他球奪標時，接合他球觸及終點柱打擊，奪標不成立。
- 3.通過第三球門之球，接觸在終點柱時，於下次之有效打擊奪標成立。
- 4.打者打擊已通過第三球門之界外球，觸及終點柱，奪標不成立。
- 5.奪標成立之球，應取出場外。

## **第 15 條 觸 擊**

### **第 1 項 觸擊之成立**

- 1.打擊自球在界內移動，觸及他球為觸擊。  
自球與他球呈接觸狀態時，打擊自球觸擊即成立。
- 2.通過第一球門未成立之自球觸及他球，觸擊不成立。

### **第 2 項 閃擊權利之發生**

- 7.觸擊成立，自球及被觸擊之他球，靜止於界內時，打者必須閃擊他球。
- 2.打者發生複數之閃擊權利時，與觸擊之順序無關，必須逐次閃擊他球。

### 第 3 項 閃擊優先

- 1.一次打擊中，如通過球門成立與閃擊權利同時發生時，打者應優先行使閃擊。
- 2.打者具有閃擊權利與打擊權利時，應先行閃擊。

### 第 4 項 重複觸擊

- 1.繼續打擊中，再度觸擊已閃擊之他球時，為重複觸擊犯規。
- 2.重複觸擊犯規，除打者失去權利外，另處理如下：
  - (1)自球拿出重複觸擊位置之至近界外。
  - (2)被重複觸擊之他球，放回觸擊位置。

## 第 16 條 閃 擊

### 第 1 項 閃擊

- 1.閃擊是自、他球接合後，以打擊自球的衝擊力使他球移動。
- 2.接合是在自球靜止的位置，踏自球後將被觸擊之他球接觸在一起。
- 3.他球應在界內接合。
- 4.打者不可放棄閃擊。

#### 說 明：

- 欲將他球閃擊出界外時，要向裁判員指示方向。

- 5.因閃擊他球，所發生移動的球，均屬有效。

## 第 2 項 閃擊有關行為

- 1.閃擊有關行為是指從觸擊成立，自、他球全部靜止之時起，至閃擊後，腳離開自球為止之行為。

### 說 明：

- 閃擊行為之順序如下：
  - a.拿起被觸擊之他球。
  - b.踏自球，要固定之。
  - c.要在界內將他球與自球接合。
  - d.打擊自球使他球移動。
  - e.腳離開自球。
- 自球與被觸擊之他球接近時，可踏自球再拿他球。
- 自球與被觸擊之他球同時踩踏時，視為接合完成。

- 2.下列行為是閃擊行為中，正當的行為：

- (1)同時踩踏自、他球。
- (2)踏自球後，可以換踏或旋轉。
- (3)接合時，手可觸及自球。
- (4)接合後可再重新接合。
- (5)可同時打到腳及球。
- (6)自球可在腳底下移動。

### 說 明：

- 球在腳下移動時，裁判員判定對於通過球門或觸擊有利時，裁判員應將自球放回移動前位置再打擊。

- 3.觸擊複數他球後，自球與複數之他球接觸時，打者可將第 2 個要閃擊的他球暫時移開。



## 說 明：

- 打者自行暫時移開的手續：
  - a. 與 2 個他球接觸而靜止時：  
把第 2 個要閃擊的他球拿起來暫時移開。
  - b. 與 3 個他球接觸的時候：  
把第 2 次以後要閃擊的他球一個一個拿起來暫時移開，若 2 球同時拿起來也可以。
- 打者將暫時移開的球放在不妨礙打擊的地方。
- 被觸擊之他球與別的他球，直接或間接，接觸而靜止時，打者可自行拿起被觸擊之他球。

## 第 3 項 閃擊之成立

### 1. 閃擊之成立是指以下情形：

- (1) 自球與閃擊後之他球離開 10 公分以上時。
- (2) 閃擊之他球奪標時。
- (3) 閃擊之他球出界外時。

## 第 4 項 閃擊犯規

### 1. 閃擊時如有下列之行為，為閃擊犯規：

- (1) 閃擊之權利發生時起至閃擊前，被觸及之他球直接使自球或別的他球移動時。
- (2) 接合前，踏自球或換踏時，自球從腳底下離開。
- (3) 接合後，換踏時，自球從腳底下離開。
- (4) 只打到踩球之腳時。
- (5) 閃擊後自球與被閃擊之他球離開未滿 10 公分以上時。

**說 明：**

- 離開 10 公分後，因地形或碰到球門柱反彈回來成為未滿 10 公分時，閃擊也成立。

- (6)閃擊成立後，被閃擊之他球撞到球門或終點柱，反彈回來與自球接觸而靜止時，自球至近界外，他球靜止位置。
- (7)閃擊之同時，自球離開腳底。
- (8)同時閃擊複數之他球時。

**說 明：**

- 有關閃擊複數他球之犯規行為如下：
  - 1.拿起第一個球後再變更閃擊順序時。
  - 2.同時拿起被觸擊之複數他球時，但打者自行暫時移開之情形除外。
  - 3.自球與被觸擊之他球呈接觸狀態，而觸摸到另一個被觸擊之他球時。

- (9)在界外接合，且已經行閃擊時。
  - (10)閃擊後，腳要離開時，自球移動。
- 2.閃擊犯規處理如下：(打者失去權利)
- (1)觸擊後界內所有之球靜止後到接合前所發生之犯規：
    - a.自球及被觸擊之他球，放回觸擊後靜止之位置。
  - (2)接合後到閃擊成立前所發生之犯規：
    - a.自球放回觸擊後靜止位置。
    - b.他球放回接合位置。
  - (3)閃擊結束後腳要離開自球所發生之犯規：

- a. 自球放回觸擊後靜止之位置。
- (4) 閃擊成立後，被閃擊之他球撞到球門或終點柱，反彈回來與自球接觸而靜止時，自球至近界外，他球靜止位置。
- (5) 在界外接合閃擊之犯規：
  - a. 自球及被觸擊之他球，放回觸擊後靜止位置。
- 3. 閃擊犯規處理結果自球及被觸擊之他球位置未滿 10 公分時，其處理如下：
  - a. 自球，經處理後位置之至近界外。

## **第 17 條 界內球及界外球**

### **第 1 項 界內球**

1. 界內球是通過第 1 球門後靜在界內的球。
2. 在界外的自球扭入界內時，成為界內球。

### **第 2 項 界外球**

1. 界外球是被打擊出界外的球或因犯規拿出至近界外的球。
2. 出界外的界外球，應放置於通過內線地點直角外側 10 公分處。
3. 打者判斷有妨礙打擊的界外球，可申請裁判員暫時移開。

### **第 3 項 界外球之打擊**

1. 打者打擊界外球，應從裁判員放置地點打擊。

2.打擊界外球，靜止於界內時，為正當打擊。

#### **第 4 項 界外球打擊犯規**

1.打擊界外球觸及他球時，是界外球打擊犯規。

##### **說 明：**

- 他球接觸在球門或終點柱，自球觸及球門或終點柱，間接移動他球時，是無效移動。自球之移動有效。

2.界外球打擊犯規時：

- (1)自球拿出犯規時點之至近界外。
- (2)因犯規而被移動的他球，放回移動前位置。

### **第 18 條 觸球犯規**

#### **第 1 項 觸球犯規**

1.打者除了比賽規則容許行為以外，觸及場內之球為觸球犯規。

##### **說 明：**

- 球桿掉落而觸球時是為犯規。
- 球衣之袖子、褲管以及帽子等物品掉落而觸球時不犯規。

2.觸球犯規時，打者失去權利，處理如下：

- (1)打者觸及靜止球時：
  - a.觸球犯規的球，放回觸球位置。

- (2)打者觸及移動中之自球時：

- a. 自球拿出觸球位置之近界外。
- (3) 打者觸及移動中之他球時：
  - a. 他球放回觸球位置。
  - b. 自球拿出靜止位置之至近界外。
- (4) 打者之球桿觸及球門或終點柱，使球移動時：
  - a. 犯規而移動的球，放回移動前位置。

## **第 19 條 妨礙比賽**

### **第 1 項 妨礙比賽**

1. 裁判員判定教練或球員妨礙比賽時，為防止對妨礙者所屬球隊有利，主審得依下列規定處理：
  - (1) 取消打者之權利。
  - (2) 至近界外處理。
  - (3) 取消通過球門或奪標。
  - (4) 教練或球員之退場。
    - a. 退場球員之球，取出場外，其球員之號碼為缺號，至此之得分有效。
  - (5) 取消該隊比賽資格。

## **第 20 條 暫 停**

### **第 1 項 暫停**

1. 暫停是比賽中主審將比賽狀況暫時中斷。球隊不能要求暫停比賽，暫停比賽之時間不包含比賽時間。

## **第 21 條 裁判時間**

### **第 1 項 裁判時間**

1. 裁判時間是比賽中裁判員認為有必要處理而使用之時間。
2. 裁判員處理犯規行為，從判定及宣告後到通告次打者前之時間為裁判時間。
3. 對於隊長之詢問，裁判員應答時間為裁判時間。
4. 裁判時間無逾時之限制但包含在比賽時間內。
5. 裁判時間中，打者之行為無效。

## **第 22 條 用具之更換**

### **第 1 項 球桿之更換**

1. 打者可向裁判員申請更換球桿，可帶至球場內的只限 1 支，又更換所需時間不是裁判時間。
2. 更換球桿限於比賽前受確認之球桿。

## **第 7 章 比賽中斷、延期及中止**

### **第 23 條 比賽中斷、延期及中止**

#### **第 1 項 比賽中斷**

- 1.因天氣或其他事故，比賽不能繼續時，可暫停比賽。
- 2.暫停而中斷之比賽，再開始時可由中斷時之狀況再度開始比賽。

#### **第 2 項 比賽延期及中止**

- 1.比賽不能繼續進行時，可延期或中止。
- 2.比賽開始後未經過 20 分鐘前，可決定中止或延期。再開始比賽時應重新舉行比賽。
- 3.比賽開始經過 20 分鐘後，因故中止比賽時，其比賽成立，為「有效比賽」。

## 第 8 章 裁判員

### 第 24 條 裁判員

#### 第 1 項 裁判小組之構成

- 1.主 審 1 名
- 2.副 審 1 名
- 3.記錄員 1 名
- 4.線 審 必要時可設置

#### 第 2 項 主審

##### 1.主審之權限

- (1)主審根據比賽規則主持比賽，對比賽規則上未明示之問題有決定權。

##### 2.主審之任務：

- (1)比賽開始及比賽結束之宣告。
- (2)對打序球員之打擊通告。
- (3)暫停比賽及再開始之宣告。
- (4)比賽中斷及再開始比賽之宣告。
- (5)對妨礙比賽罰則之判定及處理。
- (6)取消比賽資格之判定及宣告。
- (7)比賽結束後記錄內容之確認。
- (8)勝負之判定及宣告。
- (9)勝負之判定及宣告後接受兩隊隊長簽字。



### **第 3 項 主審及副審之任務**

#### 1.主審及副審共有之任務：

- (1)比賽場地之檢查。
- (2)兩隊打序名單之確認。
- (3)先攻、後攻之確認。
- (4)用具及服裝之檢查。
- (5)通過球門及奪標之判定及宣告。
- (6)觸擊之判定及宣告。
- (7)界外球之判定及宣告。
- (8)替補球員之確認及通告記錄員。
- (9)犯規之判定宣告。
- (10)對妨礙比賽行為之注意。
- (11)受理比賽中之詢問。
- (12)球之暫時移開。
- (13)處理無效移動的球。

### **第 4 項 副審**

#### 1.副審之任務：

- (1)副審要和主審執行前項共有之任務以外另要輔助主審，若主審不能執行任務時，應代理主審完成任務。

### **第 5 項 記錄員**

#### 1.記錄員之任務：

- (1)根據比賽規則將必要事項登記於記錄表內。(附錄 2)

(2)答覆主審或副審對記錄之疑問。

(3)關於判定可向主審、副審建言。

(4)比賽時間經過之通告。

比賽時間還有「15 分鐘」、「10 分鐘」、「5 分鐘」、「比賽時間到」。

(5)比賽記錄須經主審之承認。

(6)比賽時間之計時。

(7)輔佐主審或副審，注意界外球。

## 第 6 項 線 審

### 1.線審之任務

(1)線審輔助主審及副審處理界外球。

(2)對妨礙比賽行為之注意。

# 1. 打擊之範例 ( 附錄 1 )

## 通過球門成立之例

自球，他球都通過成立  
[ 他球是從門前方移動  
靜止在球門線 ]

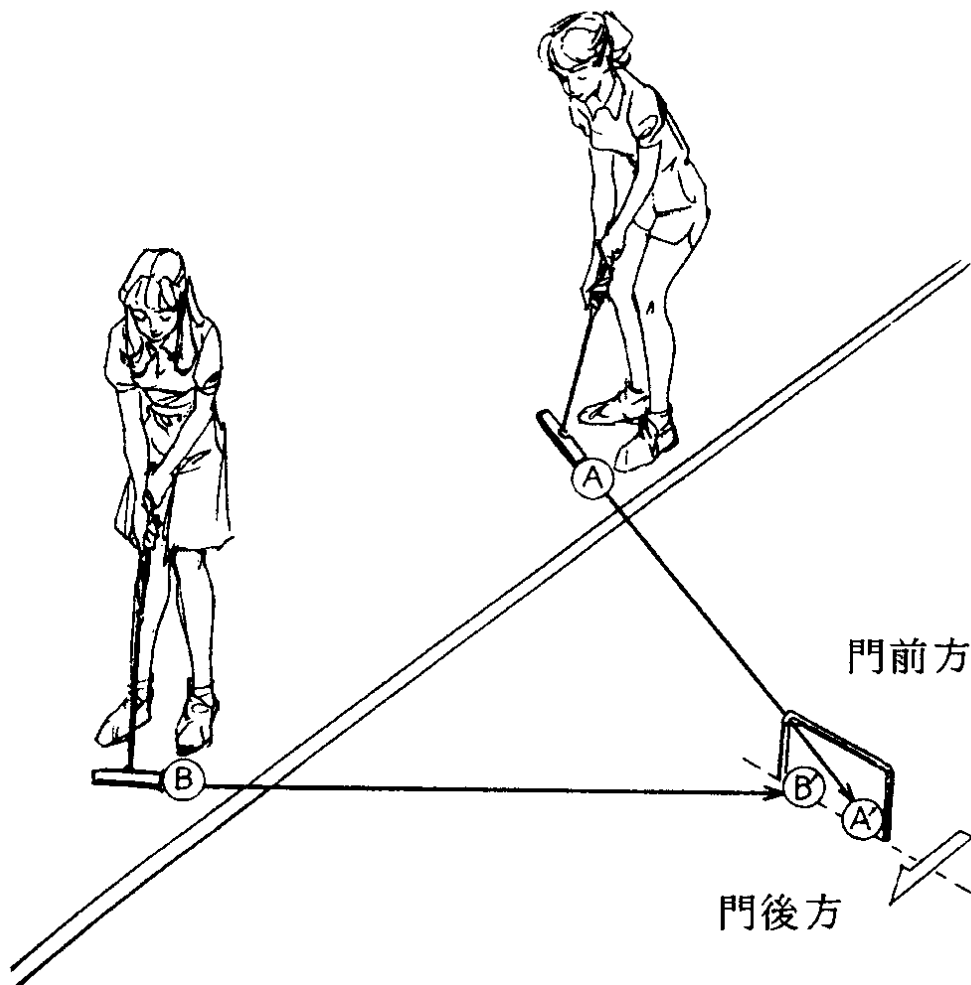


A.B 球都通過成立  
[ B 球從門前方移動  
靜止在球門線 ]

B 球通過球門成立

## 通過球門成立及不成立之例

界外球打擊 A 球從門前方，正方向移動靜止於球門線，下次打擊從正方向移動通過球成立。



界外球打擊，B 球從門後方，逆方向移動靜止於球門線，於下次打擊從正方向移動，通過球門不成立。

閃擊犯規時點在接合前，接合後，  
他球通過球門成立與否之例



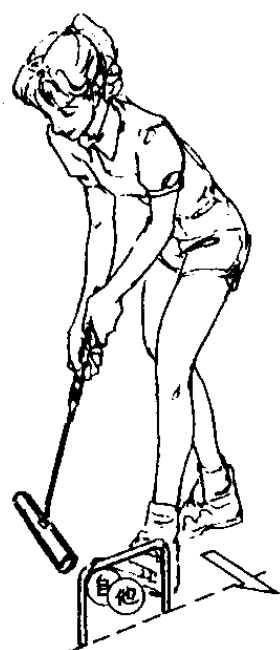
[自球觸擊他球後，他球靜止於球門線，和自球距離未滿10公分。]  
在接合前發生犯規時，下次打擊他球通過球門成立。

(自球拿出至近界外)

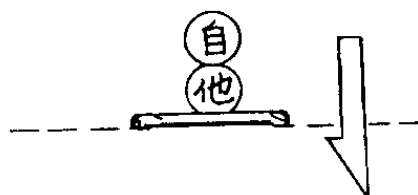
接合他球在球門線後，發生犯規，他球於下次打擊通過球門不成立。  
(自球拿出至近界外)



## 閃擊他球通過球門接合成立之例

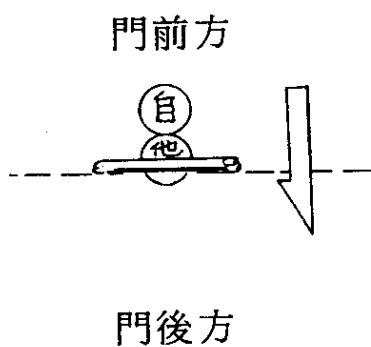


門前方



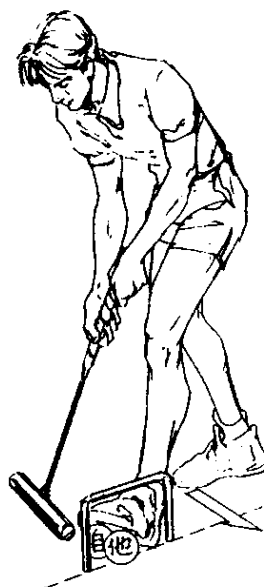
門後方

## 閃擊他球通過球門不成立的接合例



門前方

門後方



# 觸擊複數他球成立之例

被觸擊之 A 球碰到 B 球，  
B 球與自球接觸，  
觸擊 B 球成立



## 不是重複觸擊之例

1 次的打擊後，  
移動中的他球再  
度接觸到自球。

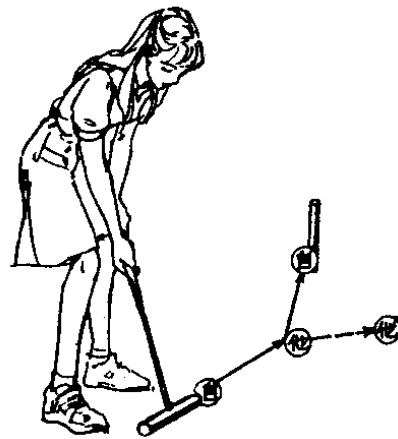


閃擊後的他球，碰到  
球門反轉而觸及自球。



# 奪標成立之例

自球 ( 通過第 3 球門 ) 奪標成立



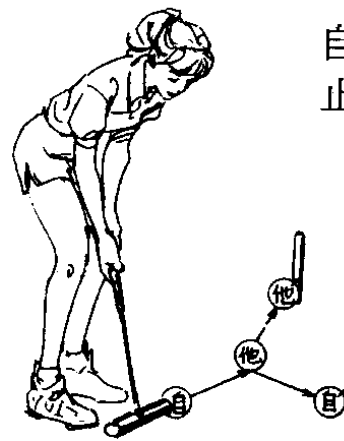
他球在靜止位置

B 球 ( 通過第 3 球門 )  
奪標成立

他球 ( 通過第 3 球門 )  
奪標成立



A 球在靜止位置



自球在靜  
止位置

## 奪標成立之例

接觸在終點柱的球（通過第 3 球門）奪標成立



接觸在終點柱  
的自球奪標成立



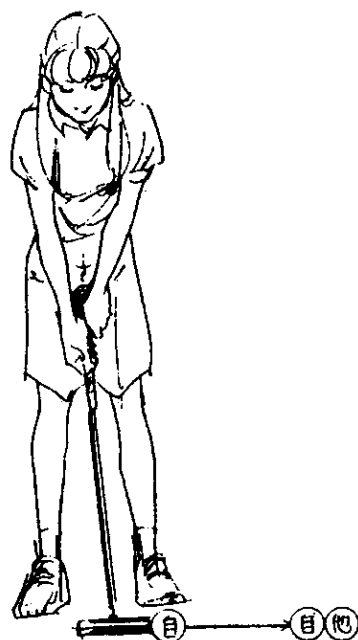
B 球奪標成立



自球未通過  
第 3 球門  
他球通過第 3  
球門。  
他球奪標成立

## 無效移動之例

有關閃擊行為中的正當行為，自球是無效移動



觸擊後自球與他球  
接觸而靜止

因拿起被觸擊之  
他球而移動自球



自球是無效移動，放回靜止位置。

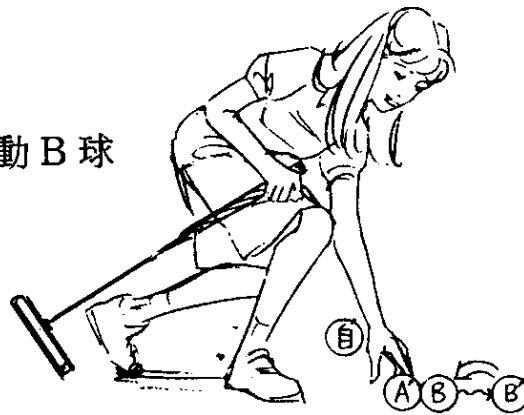
## 無效移動之例

有關閃擊行為中的正當行為，他球是無效移動



被觸擊之 A 球與 B 球  
接觸而靜止

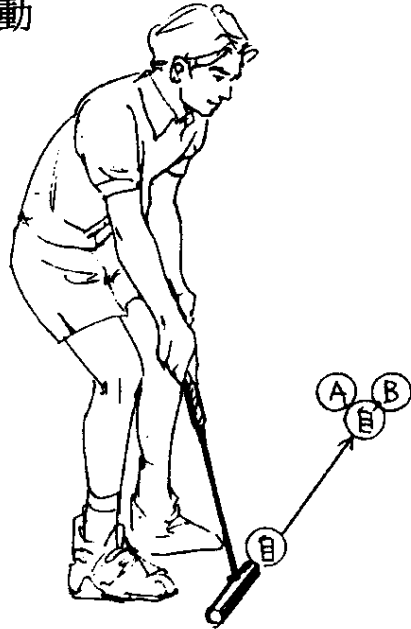
因拿起 A 球而移動 B 球



B 球是無效移動，  
拿回移動前位置

# 無效移動之例

有關閃擊行為中的正當行為，自球及他球是無效移動



觸擊後自球與A球，B球接觸而靜止

打者先閃擊B球，拿起A球時移動自球和B球時



自球，B球是無效移動，放回移動前置。

## 無效移動之例

有關閃擊行為中的正當行為，自球無效移動



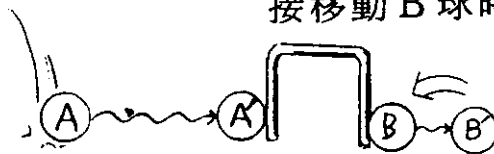
自球接觸在球門或終點柱

(1) 拿起 A 球掉落，間接移動自球時，



自球是無效移動，放回靜止位置，

(2) 因拿起 A 球掉落，間接移動 B 球時，



B 球是無效移動，放回移動前位置

## 無效移動之例

有關閃擊行爲中的正當行爲，自球無效移動



自球及被觸擊之他球接觸在球門或終點柱而靜止。

拿起被觸擊之他球，  
使自球移動時



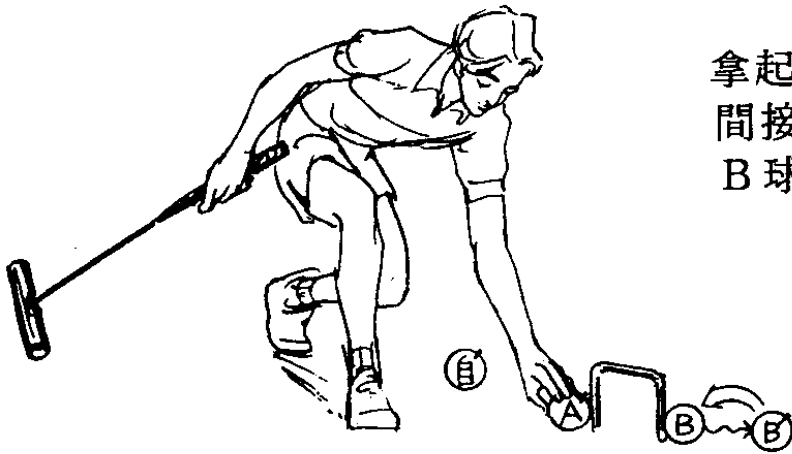
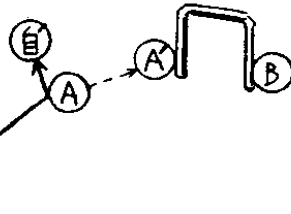
自球是無效移動放回靜止位置

## 無效移動之例

有關閃擊行為中的正當行為，他球是無效移動



有 B 球接觸的球門或終點柱被觸擊的 A 球接觸而靜止



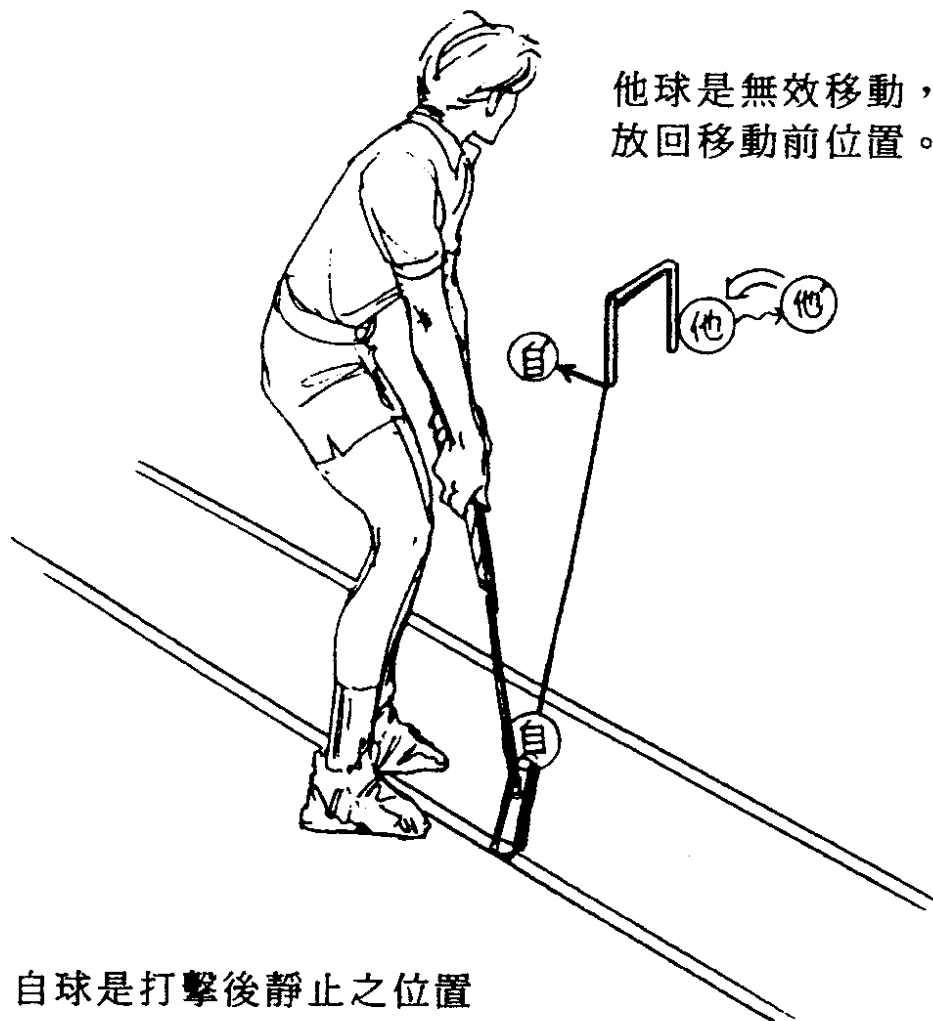
拿起 A 球時  
間接移動到  
B 球時。

B 球是無效移動，放回移動前位置

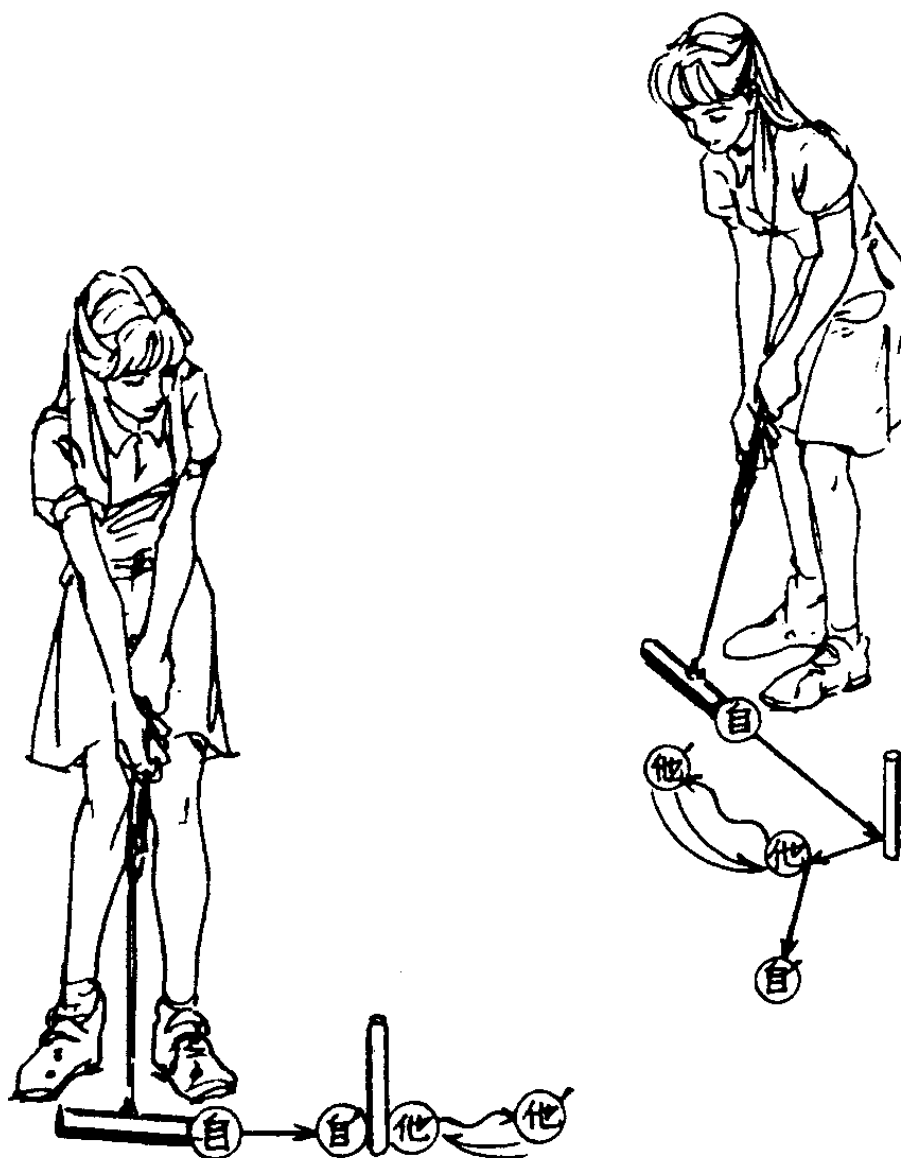


## 無效移動之例

打擊界外球觸及球門或終點柱使他球移動時



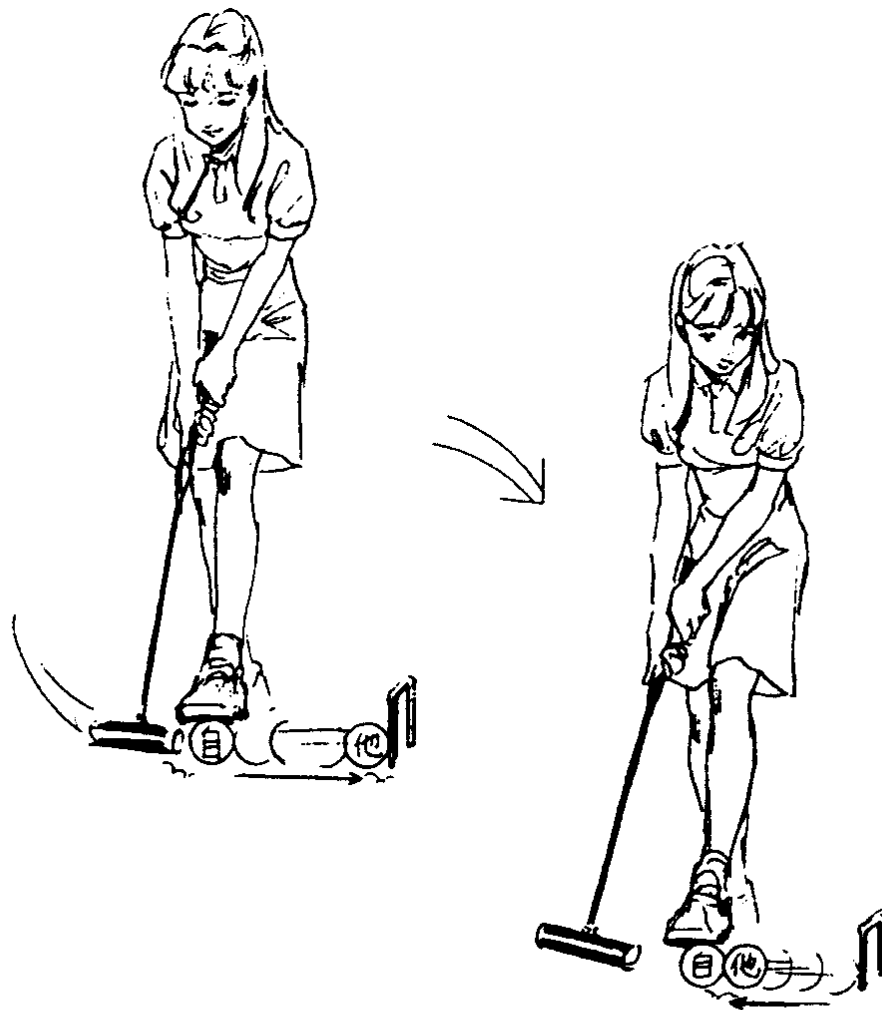
## 無效移動之例



他球無效移動，放回移動前位置，自球奪標成立

※自球已通過第3球門成立。

閃擊成立後，被閃擊的他球撞到球門  
或終點柱反彈回來與自球接觸  
而靜止時，為閃擊犯規



自球，觸擊後靜止位置之至近界外。他球與自球接觸而靜止之位置。

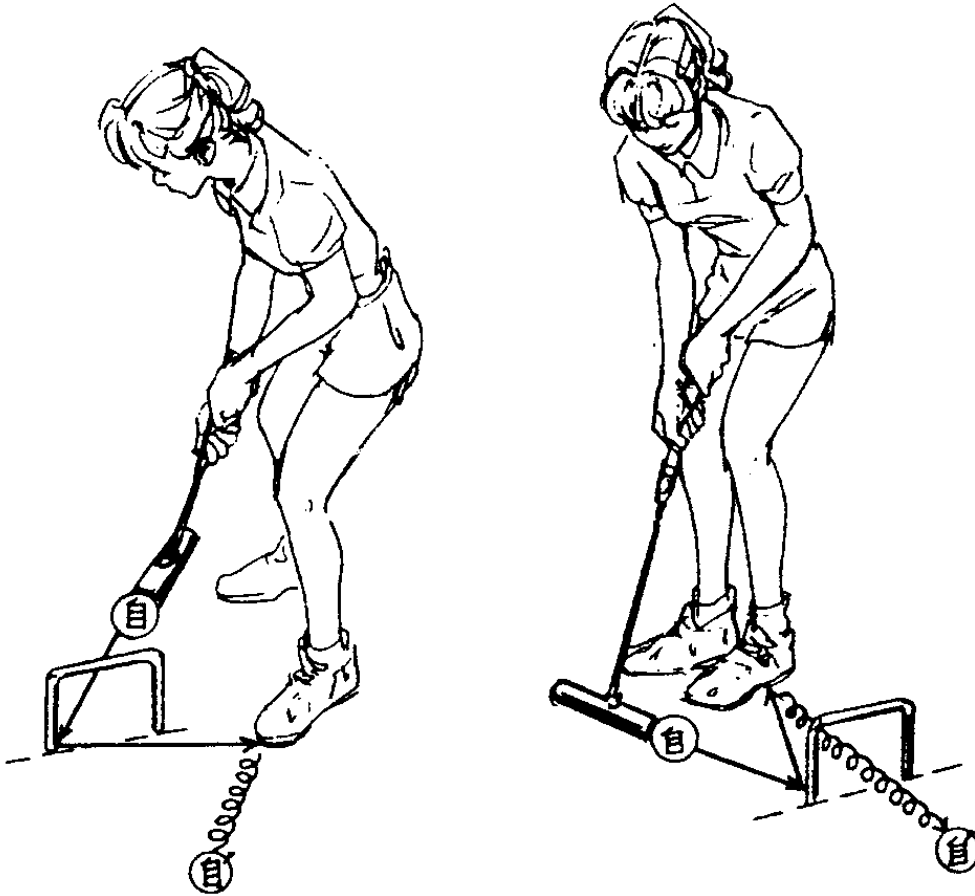
## 觸球犯規之例 觸及移動中之他球時



通過球門之前觸球  
自球拿出靜止位置之至近界外，他球通過球門不成立，他球放在觸球位置。

# 觸球犯規之例

## 觸及移動中自球時



### 通過球門之後觸球

自球通過球門成立，  
自球拿出觸球位置之  
至近界外

### 通過球門之前觸球

自球通過球門不成立，  
自球拿出觸球位置之至  
近界外

## 觸球犯規之例

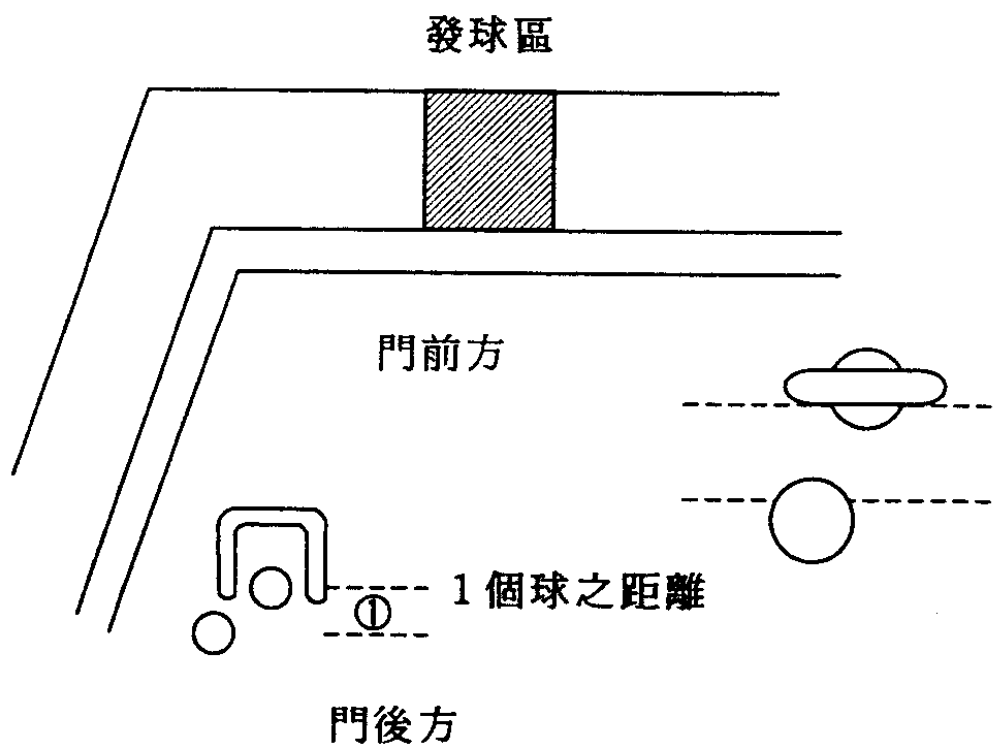
觸及移動之他球時



自球通過球門成立，自球拿出靜止位置之至近界外  
他球放在觸球位置

# 發球打擊時對通過第 1 球門有妨礙的球 暫時移開之例

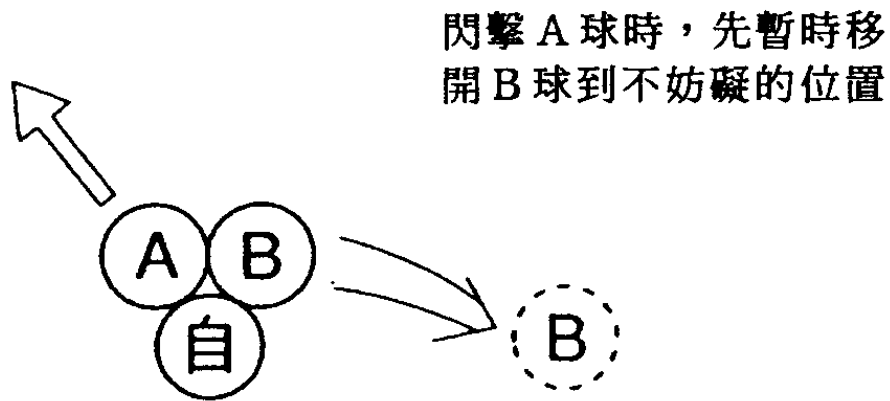
可暫時移開球的範圍是球門線至發球區，及球門線後方 1 個球以內的球。



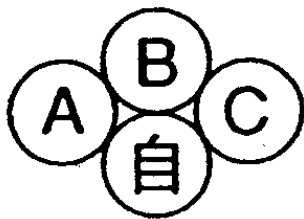
## 打者自行暫時移開之例

觸擊後自球和 A 球 B 球接觸而靜止時

A 球的閃擊方向



觸擊後，自球與 A、B、C 3 球接觸而靜止時。



要先閃擊 A 球時，應暫時移開 B 球 C 球到不妨礙的位置，  
(2 球一起移開也可以)  
A 球閃擊後，再閃擊 B 球或 C 球。



## 〔球員打順名單填記事項〕（附錄 2）

(1) 隊名

(2) 打順球員及替補球員姓名

〔記錄表之記錄方法（例）〕

1. 比賽開始前之記錄事項：

(1) 大會名稱、比賽日期、比賽場地。

(2) 場地號碼、比賽場次。

(3) 擔任裁判員之姓名。（有線審時，填入備註欄）。

(4) 擲幣之勝負。猜拳勝利之隊，選擇先攻或後攻之擲幣欄內填入「√」。

(5) 隊名、球員姓名。

(6) 隊長之確認。在隊長之打順或替補項目畫○。

2. 比賽開始後之記錄事項：

(1) 比賽開始時間。

(2) 打順之輪數。1 號之打擊通告時，輪數欄內之號碼逐次劃「√」。

(3) 通過球門、奪標成立之確認。

(4) 替補者之確認。

有申請替補時，確認替補球員，將其打順記入。

3. 比賽結束後之記入事項：

打順名單 PLAYING  
ORDER SHEET

隊名 TEAM	
打順 PLAYING ORDER	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
替補1 ALT.1	
替補2 ALT.2	
替補3 ALT.3	
教練 MANAGER	

- (1)最終球員之打順。
- (2)比賽結束時間。
- (3)球員之得分及球隊之總得分。
- (4)隊長之簽名。隊長確認記錄內容並簽名。

#### 4.其他記入事項：

- (1)同分決勝。記錄 1 輪之內容。2 輪以後勝負決定時，將其決定打順填入。
- (2)以下之情形，將其內容填記於備註欄。
  - 比賽暫停（例因大雨○時○分○比暫停，○時○分再開始）
  - 同一打順之重複替補
  - 同分之時依得分內容決定勝負
  - 有效比賽（例：因下大雨○時○分比賽中斷做為有效比賽）
  - 比賽之中斷、延期、中止
  - 取消比賽（要註明理由）
  - 其他特別事項之發生（缺員等）

大會名稱  
COMETITION NAME **長青盃全國網球賽**

大會場地  
GROUND **重光網球場**

日期  
DATE **84** 年 **7** 月 **1** 日

先攻隊  
FIRST TEAM  領勝者 TOSS WIN

後攻隊  
SECOND TEAM

獲勝球隊填記

NO.	姓名
1	張震西
2	羅敏憲
3	陳財
4	林坤明
5	魏燈泉
6	黃豐
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

NO.	姓名
1	傅雲梯
2	蔡瑞生
3	林火連
4	蔡百連
5	彭久因
6	王淑珠
7	陳老曾
8	李玉櫻
9	蔡慶松
10	
11	
12	
13	
14	
15	

場地號碼 COUNT NO. <b>7</b>	比賽場次 MATCH NO. <b>2</b>	開始 START <b>1/3</b> 時 <b>10</b> 分	結束 END <b>1/3</b> 時 <b>42</b> 分
----------------------------	----------------------------	--------------------------------------	------------------------------------

球號	1	2	3	球號	1	2	3
1	✓			1	✓	✓	✓
2	✓			2	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	3	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	4	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	5	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓	6	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓	7	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓	8	✓	✓	✓
9	✓	✓	✓	9	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓	10	✓	✓	✓
球號 1-10 總得分 POINTS <b>2</b>				球號 1-10 總得分 POINTS <b>5</b>			
球號 1-10 總得分 POINTS <b>16</b>				球號 1-10 總得分 POINTS <b>16</b>			

主審 <b>鄭智化</b>	副審 <b>蔡漢隆</b>	記數員 <b>黃定坤</b>
------------------	------------------	-------------------

最終打局 FINAL PLAYER	1	2	3	✓	4	5	6	7	8	9	10
局分決賽 PLAY-OFF	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
決定打局 SET-OFF	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

備註 REMARKS  
 總審 **林子忠**  
 8號由替補2交給替補1

獲勝隊長後在其打局前

確認替補時在得分欄  
內劃直線，打局重復  
時在備註欄內記載

比賽結束前之打局填寫  記號

每輪通告「1」時，填寫「✓」消號

# 得分板使用例

中華藍		7		中華白					
	①	②	③	G		①	②	③	G
1	●				2	○	○	○	
3	●	●	●	●	4	○	○		
5	●	●	●		6	○			
7	●	●	●	●	8	○	○	○	○
9	●	●			10	○	○	○	○

( 附 録 3 )

日 語	中 文	日 語	中 文
競技場	比賽場地	継続プレー	繼續打擊
コート	球 場	打撃違反	打撃犯規
ゲート	球 門	ゲート通過	通過球門
ゴールポール	終點柱	上がり	奪 標
フリーゾーン	自由區	タッチ	觸 擊
待機エリア	待機處	スパーク打撃	閃 擊
ステイック	球 桿	二度タッチ	重複觸擊
ボール	球	インボールとアウトボール	界内球及界外球
チーム	球隊	競技の妨害	妨礙比賽
監 督	教練	タイムアウト	暫 停
競技者	球員	レフリースタイム	裁判時間
主 將	隊長	コールドゲーム	有效比賽
交代競技者	替補球員	ステイックの交換	球桿之更換
オーダー表	打順名單	ゼスチュア	手 勢
交代	替補	オーダー表	打順名單
欠員	缺員	得点ボード	得分板
得点	得分	アウトサイドライン	外 線
勝敗	勝負	アウトボール	界外球
パーフェクトゲーム	完全比賽	インボール	界内球
競技の没収	取消比賽	インサロドライン	内 線
不正出場	不正當進場	エリア	區 ( 處 )
入場と退出	進場及退場	ゲート線	球門線
タイムオーバー	逾時	ゲームセット	比賽結束
有効プレーと無効プレ	有効打撃及無効打撃	プレーボール	比賽開始
スタート打撃	發球打撃	サイン	簽 名
有効プレー	有効打撃	セット	接 合