

網球規則

第一部 單打賽

第一條 球場為長 23.77 公尺 (78 呎)、寬 8.23 公尺 (27 呎) 之長方形。球場以穿有直徑 0.8 公分 (1.3 吋) 之繩或鋼絲之網從其中央處橫隔成二等分區，網繩之兩端繫架於兩個小於 15 公分 (6 吋) 四方或直徑 15 公分 (6 吋) 之圓柱頂端，其突出網繩頂端的高度不得超過 2.54 公分 (1 吋)，網柱中心點位於距球場兩邊線外側 0.91 公尺 (3 呎) 處，其高度至網繩上端距地面應為 1.07 公尺 (3 呎 6 吋)。球場若為單雙打兩用，並架設有雙打用網時，於單打賽中應使用稱為單打桿之兩根小於 7.5 公分 (3 吋) 四方或直徑 7.5 公分 (3 吋) 之圓柱支撐成 1.07 公尺 (3 呎 6 吋) 高。此兩根柱中心應位於距單打場兩邊線外側 0.91 公尺 (3 呎) 處。

球網應長到可將兩個網柱間之空間填滿，又網眼應小到可阻礙球之通過，網中央高度為 0.91 公尺 (3 呎)，並用小於 5 公分 (2 吋) 寬之白布帶束於地面。網繩用寬大於 5 公分 (2 吋) 小於 6.3 公分 (2.5 吋) 之白色帶從網之上邊覆蓋之。網、束帶、網帶及網柱不得有廣告標記。

球場兩端及兩側之界線分別稱為底線及邊線。網之兩邊 6.40 公尺 (21 呎) 處各劃一互相平行之發球線。網之兩邊發球線及邊線所圍之空間，以平行於邊線之寬不超過 5 公分 (2 吋) 之中線平分成兩個發球區。在中線之假想延長線與底線之交點向場內劃一長 10 公分 (4 吋) 寬 5 公分 (2 吋) 與底線成直角之中心標。除底線可寬到 10 公分 (4 吋) 外，其他之線寬度不得小於 2.5 公分 (1 吋)，大於 5 公分 (2 吋)，又場地內各寬度長度等量度均包括線之寬度在內。所有線顏色必須一致。球場後面之廣告或任何物件，不得含有白色或黃色。淺色可以有選擇性的使用，但必須在不影響球員視覺的條件下。球場後面線審坐椅上之廣告，不得含有白或黃色。淺色可以有選擇性的使用，但必須在不影響球員視覺的條件下。

註 1：台維斯盃、聯邦盃及國際網總所主辦的比賽，有關底線後面長

度及邊線外面寬度之特別規定，均會個別列於該項比賽之競賽規程中。

註 2：以俱樂部或休閒為目的舉辦的比賽，底線後面及邊線外面之空間長度及寬度不得小於 5.5 公尺(18 呎)及 3.05 公尺(10 呎)

第 二 條 固定設備

球場之固定設備不僅包括網、網柱、單打桿、網繩或網絲、束帶、網帶，亦包括圍牆、看台、座椅、觀眾、場地上及周圍之設備，以及在固定位置之所有裁判員及球僮。

註：在本規則中之“裁判員”一詞，包括坐在椅子上執法之人員及為比賽之進行而協助裁判之人。

第 三 條 在網球規則下認可的比賽用球必須符合下列規格：

- 一、之外表應由均一的紡織品組成，須為白色或黃色並無編織縫口。
- 二、球的大小須符合附錄I第四條的規定，重量須大於 56.0 公克 (1.975 盎司) 小於 59.4 公克 (2.095 盎司)。
- 三、球自 254.00 公分 (100 吋) 高處自由落在平而硬的水泥面時，其反彈高度須大於 134.62 公分 (53 吋)，小於 147.32 公分 (58 吋)。加壓 8.165 公斤 (18 磅) 時，球之推進變形，型I (快速) 須大於 0.495 公分 (0.195 吋)，小於 0.597 公分 (0.235 吋)，復原變形須大於 0.749 公分 (0.215 吋)，小於 0.965 公分 (0.380 吋)。型II (中速球) 和型III (慢速球) 推進變形須大於 0.559 公分 (0.220 吋)，小於 0.737 公分 (0.290 吋)，復原變形大於 0.800 公分 (0.315 吋)，小於 1.080 公分 (0.425 吋)。所有數值均取平均值且以球之三度座標測量之，且任兩者之誤差不得超過 0.076 公分 (0.030 公吋)。
- 四、在海拔 1219 公尺 (4000 呎) 以上高地比賽時，可以使用兩種型態的球：第一種是型II (中速球) 其反彈高度大於 121.92 公分 (48 吋)，小於 134.62 公分 (53 吋)，並且球的內壓大於外界的氣壓，亦是俗稱的壓力球。第二種是型II (中速球) 其反彈高度大於 134.62 公分 (53 吋)，小於 147.32 公分 (58 吋)，並且球的內外壓力大致相等，亦是俗稱的零壓力或無壓力球，在這樣的高地上至少要適應 60 天以上。

- 五、球之彈性、大小及變形實驗必須依據附錄I之規定辦理。
- 六、國際網球總會將主動執行各種比賽用球是否遵從上述規定的問題，此執行亦可由熱心的團體如球員、球具製造商，或各國網球協會或會員申請提出，但須依據國際網球總會復審與公聽程序辦理（參考附錄II）。

註：在網球規則下進行比賽之用球，必須是國際網總核可品牌名單內的球。

判例 1：那一類型的球必須使用在那一種表面的球場。

判 定：依規則三種不同型的球可使用。

- a.型I （快速球）用在慢速球場（紅土、礫沙）。
- b.型II （中速球）用在中速或中快球場（富麗克）。
- c.型III （慢速球）用在快速球場（草地、人造地毯）。

第 四 條 球 拍

依網球規則，不符合下列規定之球拍不准使用。

- 一、球拍之擊球面須平坦，並以一組線交互穿織而連結於拍框，且織成之花樣須均一，而中央部分之密度不得小於其他部分。球拍的設計及穿線要符合兩面擊球時的特性一致。除位置適當，大小合適又純為防止磨損或振動目的而裝置之配件外，不得有其他配件及突起。
- 二、球拍之長度，包括拍柄不得超過 73.66 公分 (29 吋)，拍框的寬度不得大於 31.75 公分(12.50 吋)，擊球面的長度不得大於 39.37 公分 (15.5 吋)，寬度不得大於 29.21 公分 (11.5 吋)。
- 三、拍框（包括握柄）除非為防止磨損及振動或平衡重量為目的，而裝置大小適宜之附件於合理的位置，不得裝有附件及做任何之改裝。
- 四、拍框包括握柄及線等之設計上，不得在比賽進行時，會實質地改變球拍之形狀或改變球拍在縱軸方向的重量分佈，而造成搖擺不定的重量，或慢慢地改變球拍的特性而影響球拍的性能。球拍不能裝有足以影響擊球特性的能源裝置。國際網球聯盟負責裁決球拍或原型是否符合上述規定及可否使用於比賽之權責。此規則之執行可自動地或依據真實利益相關之關係人包括

球員，廠商或國家協會及會員之請求而辦理之。裁決依國際網球聯盟之檢查及聽證程序辦理，又秘書處可提供有關副本。

判例 1：球拍之擊球面是否可以用一組以上之不同線織成。

判 定：否。規則已明白地提示以線交互穿成之線型 (Pattern) 為一種而非數種。

判例 2：如果線的粗細不同，可否認定球拍之線型 (Pattern) 為均勻而平坦。

判 定：否。

判例 3：能否在球拍線上裝設避震器？如果可以它必須裝在何處？

判 定：可以。但是必須裝在線沒有交叉的地方。

判例 4：比賽進行中，球員意外的將球拍線打斷了，他仍能使用該球拍繼續比賽嗎？

判 定：是。

判例 5：球拍內可否裝置影響擊球性質的電池？

判 定：否。因電池是一種能源。

第五條 發球者、接發球者

球員應各位於網之一邊，先發球之一方稱為發球員，另一方稱為接發球員。

判例 1：球員為擊球而超越網之假想延長線時是否失分，(1)擊球前
(2)擊球後。

判 定：只要球員未進入對方場區內 (第二十條第五項)，均不失分。至於“阻礙”問題，可請裁判按第廿一條及廿五條規定判決。

判例 2：發球員抗議接發球員必須位於他自己的場區內，有必要嗎？

判 定：否，接發球員可位於屬於他場邊的任何地點。

第六條 選邊及選發球

第一局應以擲錢決定選邊、選發球或選接發球之權利。

擲錢勝者，可選擇亦可要求對方選擇：

一、選發球或接發球者，對方可選邊。

二、選邊者，對方可選擇發球或接發球。

判例 1：球賽未開打前，由於某種因素拖延後再開打，球員有權可以重行作選擇嗎？

判 定：是的，原先的擲錢決定不變，但新的選擇可能關於發球和選邊。

第七條 發球

發球之要領如下：發球動作開始前，發球員應雙腳立定於底線後方，中心標假想延長線與邊線之間。然後用手向空中拋球，在球未落地之前用球拍擊之。球拍與球接觸之瞬間，發球之動作被視為已經完成。球員僅能使用獨臂者，得用球拍拋球。

判例 1：單打賽中發球員是否可以站在單打球場線與雙打球場邊線之中間？

判 定：否。

判例 2：球員發球時若拋上兩個或以上之球，是否算失誤。

判 定：否。應判重賽，但裁判認為此舉動為故意者則按第廿一條之規定辦理之。

第八條 腳失誤

發球員在發球過程中：

- 一、不得以走動或跑動而改變位置。發球者雖有腳部微小的移動，但實質上並無改變其原位置時，不能視為“以走動或跑動改變位置”。
- 二、不得以其任何一腳觸及底線後面及中心標與邊線假想延長線所構成之範圍以外之任何區域。

第九條 發球場區及有效發球

- 一、發球員應輪流從右左兩邊場區後面發球，每局應先從右邊場區發球，若發球員從錯誤之一邊發球而未被發現，則此項錯誤發球所致之結果仍被承認。但一經發現，應立即予以糾正。
- 二、所發之球，須越過網並落在對角之對方發球區內或發球區之任一線上以後，接發球員始可還擊。

第十條 發球失誤

下列發球為失誤。

- 一、發球員違反第七、八及九（二）條規定時。

二、有擊球之企圖，而未擊中球時。

三、發出之球，未落地前觸及固定設備時（網、網帶及束帶除外）。

判例 1：發球員欲發球而拋上球後，不擊球而接球，是否失誤？

判定：否。

判例 2：單打賽在雙打球場舉行，場內有雙打賽用網柱及單打桿，球先碰觸單打桿後落在有效發球區內，是否失誤或重賽。

判定：若是發球應判失誤，因為單打桿、雙打網柱及其間之網帶皆為固定設備（規則第二、十條及第二十四條之註）。

第十一條 第二次發球

在發球失誤後（若為第一次失誤），發球員應在失誤之同一場後面重發，但依第九條之規定，從錯誤的場區發球而失誤時，則應由正確的另一場區僅可再發一次球。

判例 1：球員從錯誤的場區發球，在失分後提出該球因發球位置錯誤，應判失誤之異議。

判定：失分仍維持有效，而下次發球應按得分比數從正確的場區發球。

判例 2：得分比數為十五平，發球員從錯誤的場區左邊發球而得分，然後從右邊場區發一失誤之球，錯誤被發現後，前一得分有效否？應從那一邊發下一個球？

判定：前一得分有效。下一個發球應從左邊場區發，比數為 30/15，發球者已有一次失誤。

第十二條 發球時期

發球員應等待接發球員準備妥後發球。若接發球員有還擊之舉動時，得視為已作好準備。如接發球員示意尚未準備好，他不能因為球落在有效發球區外而提失誤之異議。

第十三條 重賽

依據現行規則，任何狀況下呼叫「重賽」或發生妨礙比賽之情況發生，應做下列之解釋。

一、針對發球而呼叫者，該一發球重發。

二、其他任一情況，該分重新比賽。

判例 1：發球因受到第十四條之規定以外之因素，而受到妨礙，僅

重發該球嗎？

判 定：否。該分重賽。

判例 2：球在進行中破了，是否重賽？

判 定：是。

第十四條

發球之重賽

發球有下列情形者，應為重賽

- 一、所發之球碰觸網、網帶或束帶並為好球時，或碰觸網、網帶、束帶後落地前再碰觸接球者或其所攜帶之物品。
- 二、發出之球不論為失誤或好球，若接球員示意未曾準備好時（規則第十二條）。

重賽時該球不算，發球員重發該一球，但發球之重賽不能取消前一次失誤。

第十五條

輪流發球

第一局終了後，接球員成為發球員，而發球員成為接球員，如此每局終了後互相交替至比賽終了為止。

如發球次序發生錯誤，經發現後立即更正，由應發球者發球，但錯誤中雙方所得之分數，仍然有效。但先前的發球失誤不予認定，若一局終了後始發現次序之錯誤，發球次序不再更正。

第十六條

換邊

雙方球員，應在每盤單數局終了後換邊，如盤終了時之總局數為雙數時，不須換邊而等到下一盤之第一局終了後始可換邊。

若換邊順序發生錯誤，一旦發覺必立即更正。

第十七條

進行中之球

除非任何一方被判失誤或重賽，發出之球將保持進行狀態到該分球分出勝負為止。

判例 1：球員之還擊失敗，但未有判定之呼叫而球仍在進行中，對方可否在該分球分出勝負之事後提異議？

判 定：否。這分球在錯誤的狀態下保持進行，而對方又未被妨害，他的異議不能成立。

第十八條

發球員之得分

發球員在下列情形時得分

- 一、發出之球，不合第十四條重賽之規定，而未著地前觸及接發球員或其所帶之物件時；
- 二、接發球員因第二十條之規定而失分。

第十九條 接發球員之得分

接發球員有下列情形時得分：

- 一、發球員發了兩次失誤球。
- 二、發球員因第二十條之規定而失分時。

第二十條 球員之失分

球員有下列情形時失分：

- 一、進行中的球在二次落地前，未能將球還擊過網時(第廿四條一、三項除外)；或
- 二、還擊進行中之球碰觸對方場區線外之地面，固定設備或其他物件 (第廿四條一、三項除外)；或
- 三、場內或場外無效空中擊球；或
- 四、還擊時用球拍故意地帶球或接球或故意地用球拍兩次觸球時；或
- 五、比賽在進行中，球員之身體或球拍 (不論握在手中與否) 或所攜帶之物品碰觸網、網柱、單打桿、網繩、束帶、網帶或對方場區地面時；或
- 六、將未過網之球在空中截擊；或
- 七、除握在手中 (不論單手或雙手) 之球拍外，球員身體之任何一部份，或其所穿帶之物件碰觸進行球時；或
- 八、拋球拍擊球時；或
- 九、在賽球時球員故意且實質地將球拍變形。

判例 1：發球後，在該球未著地之前，發球員之球拍脫手而觸及網，他是否失分？

判 定：當球尚在進行中而球拍觸網者，失分 (第二十條五項)。

判例 2：發球時球拍從發球員手中飛出，但在球落在有效發球區以外之地區後球拍觸網，應判發球失誤或發球員失分？

判 定：判為失誤，因為球已在球拍觸網前成為死球 (OutofPlay)。

判例 3：A 與 B 對抗 C 與 D，A 向 D 發球，C 在球未著地前觸網，

但A被判發球失誤，因發球落在發球區外。C與D組失分嗎？

判 定：不該判發球失誤。因為C在球進行中觸網，C與D在判發球失誤之前已失分。

判例4：當球在進行中，球員是否可跳躍過網到對方場區而不被判罰？

判 定：否。他該被判失分。

判例5：A切球過網後，該球反彈回A場區。B未能碰到球而擲球拍打球，球與拍皆落在A場區。A之還球落在B場區外邊。B得分或失分？

判 定：B失分(第二十條五及八項)。

判例6：球員站在發球區外被出界而未落地前之發球擊中。他得分或失分？

判 定：被擊中者失分(第二十條七項)，但在第十四條第一項之情形下不失分亦不得分。

判例7：球員站在場外空中擊球或用手接球而宣稱球已出界，要求得分。

判 定：任何狀況下他不該得分。

(1)如以手接球按第二十條第七項規定失分。

(2)如空中擊球而失誤者按第二十條第三項之規定失分。

(3)如空中擊球而為有效還擊，球賽繼續進行。

第二一條 干擾對方

球員有干擾對方擊球之行為，若屬於無意者該分重賽，但若屬於故意者，則應該失分。

判例1：球員在擊球時碰觸其對方，是否受罰？

判 定：否。除裁判員認為依第二十一條規定有該罰之處時。

判例2：當球反彈而過網，球員欲伸手過網擊球，但他的動作被對方所妨害時，應如何判決。

判 定：依據第二十一條之規定，裁判員可判受阻者得分或重賽。

判例3：無意識地打了兩次球，是構成第二十一條之規定干擾對方？

判 定：否。

第二二條 落在線上之球

球落在界線上時視同落在該線內之場區上。

第二三條 碰到固定設備之球

進行之球碰到固定設備（除網、柱、單打桿、網繩、網絲、束帶、網帶以外者），若是在球著地之後則擊球者得分，但若是在球著地前，則其對方得分。

判例 1：還擊之球擊中裁判員或他的坐椅，球員提好球之要求。

判 定：他失分。

第二四條 有效還擊

下列情形為有效還擊：

- 一、球若碰網、網柱、單打桿、網繩、束帶或網帶並越過它們而落在球場內時；
- 二、若所發或還擊之球落在有效場區地面後彈回或被吹回過網，輪到打球之球員只要身體、球拍及所穿帶之衣服等不碰觸網、網柱、單打桿、網絲、網繩、束帶、網帶及對方場區地面等而過網打球時；
- 三、還擊之球從網柱或單打桿外，不論其是否高或低於網或碰觸柱等與否，只要擊入對方場區地面時；
- 四、還擊已過網之球而球拍隨球過網時；
- 五、所發之球或進行之球，碰到場內之另一球，但球員仍能做有效還擊時；

註：單打賽為方便在雙打球場舉行並裝有單打桿時，雙打用網柱、單打桿外之網、網帶及網繩等為固定設備而不能視為單打賽用網之一部份。通過單打桿與雙打用網柱間而落在球場內之還球，若未曾碰觸網、網帶或球桿，為有效還球。

判例 1：從場外碰觸網柱或單打桿後落在有效場區之球，是否好球？

判 定：發球（第十條三項）以外之還擊（第二十四條一項）為好球。

判例 2：以雙手握球拍之球員之還擊是否有效。

判 定：是。

判例 3：發出之球或進行中之球擊碰在場內之球時，打擊者應得分或失分？

判 定：否。球賽必須繼續進行，若裁判員未能確認所還擊之球是否對方擊過來之球時，應判重賽。

判例 4：球員可否在球賽進行中時使用一支以上之球拍？

判 定：否。規則之含意為一支。

判定 5：球員可否請求清除對方場區內之球。

判 定：是，但球在進行中不可以。

第二五條 干擾

球員因第二十一條之規定及固定設備以外，他所無法控制之因素之影響，而其擊球受到干擾時，應重賽。

判例 1：如觀眾阻擋了球員之還擊，球員是否請求重賽？

判 定：是。假若裁判認為球員是在他無法控制之下被干擾，而非球場上之固定設備所引起者。

判例 2：球員因例 1，而受到干擾，裁判判重賽，發球者之第一發球為失誤，他是否有兩個發球？

判 定：是。規則上球進行中該分應重賽。

判例 3：球員認為對方受到干擾時，可否依第廿五條規定要求重賽而不做還擊。

判 定：否。

判例 4：球擊中空中之另一個球時，是否算好球？

判 定：否。應判重賽，但若空中之球為球員之一所造成者，依規則第二十一條判定。

判例 5：若裁判員錯叫“失誤”或“出界”後又糾正，依那一呼叫為準？

判 定：應判重賽，但若裁判員認為球員未受干擾時，依正確呼叫為準。

判例 6：失誤之第一發球，反彈過來妨礙正在接第二次發球之球員，接球員可否要求重賽？

判 定：可；除非他有足夠的時間去清除該球而未做時，他不能要求。

判例 7：當球碰觸場地內之固定或移動中之物體時，是否好球。

判 定：是好球；除非移動中之物品在發球後進入場地內，此時應重賽。若擊中朝向場地或在場地上空移動之物品者，應判重賽。

判例 8：第一發球失誤，第二發球為好球，但依第二十五條之規定或裁判員無法做得分之判決而叫重賽，如何處理？

判 定：第一次失誤不算，該分重賽。

第二六條 局

一、球員贏得其第一分球，記得分十五；贏得其第二分球，記得分三十；贏得其第三分球，記得分四十，贏得其第四分球，記得一局。且若雙方各得四十分記平分；平分後先贏一分球者，記領先。同一球員再贏得下一分球時，記得一局，若另一球員贏得分球，再記平分；依此類推，至某方球員能在平分後贏得二分球，而得一局止。

二、選擇性代用記分制

決勝點制 (NO-AD) 代替傳統的記分方式，進行比賽時，應事先公告之。採用決勝點制其記分方式如下：球員贏得其第一分球，記得分 15；贏得其第二分球，記得分 30；贏得其第三分球，記得分 40；贏得其第四分球，記得一分局。若雙方各得 40 分球記平分；平分後採決勝點，接發球方可選擇從右邊接發球區或左邊接發球區接發球。贏得此決勝點之一方，記得一局。

雙打賽

雙打賽其進行方式與單打賽類似，在平分後，接發球組可決定從右邊接發球區或左邊接發球區接發球。贏得此決勝點之一組，記得一局。

混合雙打賽

混合雙打賽其進行方式略有不同，在 40 比 40 平分後，男性發球者就得從男性接球者所站的接發球區發球，女性發球者就得從女性接發球者所站的接發球區發球。

第二七條 盤

一、球員 (或球員組) 先贏得六局者得一盤；但必須領先對方兩局，

若無法領先兩局時該盤賽必須延長到一方領先兩局止。

二、比賽開始前經宣布，得以決勝局取代上(一)項中所述之領先盤制而實施之，決勝局之規定如下：

決勝局計分制規則

決勝局計分制可應用於每盤之局數為 6 平時實施之，但三盤或五盤賽之第三盤或第五盤，未經比賽前決定並宣佈外不得使用此制度，而必須採用一般之領先盤制。

下列制度應使用於決勝局計分制：

單打

- (1)以兩分差先得 7 分之球員贏得該局及盤。若分數為 6 分平時，比賽須延長到得兩分差止。決勝局中採用數字計分制。
- (2)輪到發球之球員發第一分球，對方發第二分及第三分球，以後各球員輪流發兩分球至判定局盤之勝負止。
- (3)開球應於右球場及左球場輪流舉行，第一分球由右球場開始。倘若由錯誤之一邊發球而未經發覺，錯誤中所發生的結果有效，但立即更正位置。
- (4)球員於每六分及決勝局後換邊。
- (5)就換球而言決勝局算一局。但決勝局開始時若需換球，換球應延到下盤第二局時執行。

雙打

單打賽之規定皆適用於雙打賽。輪到發球球員發第一分球，其他球員在局，盤勝負未定前照原次序輪流發兩分球。

發球次序

球員（或雙打中之球員組）於決勝局中發第一分球（組）下盤之第一局接發球。

判例 1：應採用領先盤制之比賽，於局數比 6 平時進行之決勝局，已得之分數有效否？

判定：若錯誤在第二分球未開始之前被發現，則第一分有效，但立刻更正為領先盤。若錯誤在第二分球已進行之後被發覺，則以決勝局完成該盤。

判例 2：局數 6 平時，已按領先盤進行比賽，但該盤採用決勝局，

已得之分數有效否？

判 定：若錯誤在第二分比賽前發現，則第一分有效，錯誤立刻更正。若錯誤在第二分進行後發現，則以領先盤繼續比賽。如果隨後之局數變為 8 平或以上之偶數時，仍應更正為決勝局比賽。

判例 3：於單打賽或雙打賽，若決勝局中發球順序發生錯誤，其發球順序是否繼續維持至賽完此局。

判 定：假若球員已完成他的發球順序，才發現錯誤，則按照錯誤之順序比賽到終了，若在球員未完成其發球順序前發現錯誤，則發球順序立即更正，且已賽完的分數照算。

第二八條 盤數

比賽可採三盤兩勝制或五盤三勝制。

第二九條 裁判與裁判長之判決

比賽中主審之判決為終決，但聘有裁判長時，對主審之判決中關於規則上之質疑可向裁判長申訴，而裁判長之判決為問題之終決。

比賽中聘有助理裁判（線審、網審、腳失誤審）時，就發生的事實而言，他們的判決為終決，但主審認為助理人員有明顯的錯判時，得改判或令重賽。助理人員無法判決時，立刻向主審表示，以做決定。又主審未能判決時須令重賽。

台維斯盃或其他團體賽中有裁判長在場時，裁判長可改變任何之判決，亦可令重賽。裁判長認為天色黑暗，或場地狀況及天氣狀況不宜繼續進行比賽時，得隨時令比賽延期，延期舉行比賽時，除非有裁判長及雙方球員之同意，已賽之比分及雙方球員原占之方位仍屬有效。

判例 1：主審判重賽，然球員認為該分球不可重賽，可否請求裁判長裁決？

判 定：可以。事關規則上之疑問，對於某特定事實之應用上，先由主審判決，但主審未能裁決，或球員對其裁決有申訴時，裁判長做最後之裁決。

判例 2：球被判出界，但球員申訴為好球，裁判長可否裁決此糾紛。

判 定：否。這是事實問題，即在球場上發生之特定事實，由場上

執法之裁判做最後之裁決。

判例 3：主審認為在比賽進行中有明顯的誤判發生，可否在擊完一球後，改判線審之判決？

判 定：否，主審在線審誤判後，應立即改判。

判例 4：線審判出界，雖然是好球，但在主審未能精確的看到時，可否改判？

判 定：否；主審僅在無可置疑之狀況下始可改判，對好球之改判僅在球與線間確無任何空間，或球的確落在線上時改判線審之出界或失誤之判決。

判例 5：線審在主審宣判得分後，可改判其判決嗎？

判 定：可以。若線審發覺他自己判定有錯誤，他應立即加以更正。

判例 6：在線審判出界後球員申訴，其還擊球是好球，主審可否改判？

判 定：否，主審不可在球員抗議後改判。

第三十條

比賽之進行與休息

從開始起繼續進行到終了為止，比賽均應依據下列規定：

1. 如果第一發球失誤，發球員應立即再發第二球，不得延誤。

接發球員應合理地配合發球員，當發球員準備發球時，他應準備好接發球。換邊時，前局結束至下一局第一分球發出去之間的時間，不得超過 90 秒。

但在每盤之第一局後及決勝局的換邊時，比賽將是繼續進行，不得休息。

在每盤結束至下一局第一分球發出之間的時間，不得超過 120 秒。干擾事件發生而使球賽不能繼續進行時，主審得自行採取必要措施。

國際網球總會承認的國際巡迴賽和團體賽，主辦單位可以決定分與分之間所需的時間，但不得超過 20 秒。

2. 比賽不得為了使球員恢復體力，喘氣或身體狀況而暫停、延後或受到干擾。不過若有意外受傷的情況，主審可給予一次三分鐘的暫停以處理傷情。

3. 球員若由於不可抗力的情況，他的衣服、鞋、襪、護腳或裝備（球

拍除外)失調,以致不可能比賽或不利於他繼續比賽,在他調整時,主審可暫停或延後比賽。

4. 主審得在任何必要時或適宜的時間暫停或延後比賽。
5. 男子賽第三盤或女子賽第二盤後,球員可以休息,但時間不得超過 10 分鐘,如比賽在北緯 15 度與南緯 15 度之間的國家舉行時,得休息 45 分鐘或更長,若球賽發生不可抗力的情況,主審得依判斷將休息延至必要的時間。中途停止比賽,日後再舉行,休息將在重新比賽後第三盤終了時執行(女子當第二盤時),又前日未賽完之盤算為一盤。

如果比賽暫停後未能在十分鐘內再賽,再賽後在未受干擾的情況下應連續完成三盤(女子二盤)始得休息。未完成那盤算一盤。

任何國家或協會主辦之各種比賽,在賽前經宣佈得任意修改或刪除此規定,但台維斯盃(Daivis cup)與聯邦盃(Federation cup)只能由國際網總(I.T.F.)修改或刪除此項規定。

6. 賽會有權決定比賽前之熱身時間,但此時間不得超過 5 分鐘,並且須要事前公佈。
7. 若有罰分及非累積性罰分制度適用於比賽時,主審須依此制度之規定執行罰則。
8. 若有違反「比賽須繼續進行」原則事項發生時,主審得經警告後將再違反者判失格處分。

第卅一條 指導

團體賽中,換邊時在場內隊長可指導球員,但決勝局之換邊不可。

任何其他的比賽中球員不得接受指導。這項規定必嚴格執行。

經警告後違規之球員得處失格之處分,然有罰分制度適用於比賽時,主審須依比賽制度處理之。

判例 1: 以不引起干擾方式做手勢指導,是否給予警告或取消資格之處分?

判 定: 主審發覺有口頭或手勢指導事情發生時,立即採取行動,若主審未經發覺,球員可提醒其注意。

判例 2: 在規則 30-5 條的規定休息時間內,或當球賽被中斷且球員離場時可否接受指導?

判 定：是，在此狀況下，因球員不在場內，不受指導事項之限制。
註：“指導”一詞包括任何指示及忠告。

第卅二條 換球

若有換球局數之規定，而未能及時換新時，此錯誤必須在輪到發新球之球員或雙打賽中之球員組發球時更正，以後要按規定之局數換球。

第二部 雙打賽

第卅三條 除下列規定外，以上各條款皆適用於雙打賽。

第卅四條 球場

雙打用球場寬 10.97 公尺 (36 呎) 比單打用球場兩邊各寬 1.37 公尺 (4.5 呎)，因此單打用球場之邊線稱之為發球邊線，其他部份與規則第一條所規定者同，又底線與發球線間之單打用邊線，必要時可取消。

第卅五條 發球次序

每盤開始時，依下列方式決定發球次序：

每一局發球之球組須決定首先發球之球員，對方在第二局亦同樣決定先發球之球員。第一局中發球之球員同伴於第三局發球；第二局中發球之球員同伴在第四局發球，並在該盤中保持此次序。

判例 1：在雙打賽中球員之一無法準時到場，而其同伴要求以一對二進行比賽，可否？

判 定：否。

第卅六條 接發球次序

每盤開始時，依下列方式決定接發球次序：

於第一局接發球者先決定誰先接發球，又該球員在該盤之單數局須先接發球，對方之球組亦同樣地決定第二局中先接發球之球員，而該球員應在該盤雙數局中先接發球。球員在各局中應輪流接發球。

判例 1：雙打賽中發球員及接發球員之同伴可否站在可妨害接球員視線之位置？

判 定：發球員及接發球員之同伴可位於網之一邊屬於他們的球場

內外之任何地方。

第卅七條 發球次序之錯誤

如球員之發球次序錯誤，應於發覺時立即更正，已得失之分數及已造成之失誤，均屬有效，如發覺時該局已終了，此後發球次序不再更正。

第卅八條 接發球次序之錯誤

如球員之接球次序錯誤，發覺後仍保持此次序到該局之終了，但於該盤中下次接球時應予更正。

第卅九條 雙打賽之發球失誤

發球如違反第十條之規定，或碰觸其同伴或他所帶之任何物件時為失誤；若發球碰觸球者之同伴或他所穿帶之物件時，如非第十四條第一項重賽之規定者，發球者得分。

第四〇條 雙打賽之回擊球

雙方球員應輪流由其中之任何一人還擊，如球員在球進行中違反本條規定，以球拍碰球，對方得分。

註：1.另有規定外，本規則中男性之規定，亦適用於女性。

2.雙打賽與混合雙打賽之選擇性代用記分制，請看規則第二六條。

附錄 第三條所規定之試驗準則

- (一)除另有規定外，網球試驗應在溫度約華氏 68 度 (攝氏 20 度)，濕度約百分之六十之條件下進行，試驗 24 小時前，球應從容器中取出並於進行試驗之溫度及濕度條件環境下放置。
- (二)除另有規定外，試驗應在氣壓計示度約 76 公分 (30 吋) 之氣壓條件下舉行。
- (三)如球賽地點之平均溫度，濕度及壓力與 68°F (20°C)，60%及 76 公分 (30 吋) 之標準值相差甚大時，可使用另定之地域性實驗標準。上述地域性標準，由國際網球協會會員向國際網球總會申請並經核准後適用於該申請國地區。
- (四)關於球徑之所有試驗，型I及型II球應使用具有直徑 6.541 公分 (2.575 吋) 及 6.858 公分 (2.700 吋) 之兩個圓形洞孔，型II則以 6.985 公分 (2.750 吋) 及 7.302 公分 (2.875 吋) 之兩個圓形孔，其厚度均一為 0.318 公分 (1/8 吋) 之耐腐蝕性金屬格量徑器。量徑計之內面必具有半徑 0.159 公分 (1/16 吋) 之凸狀側面，球不可以其重量穿過較小口徑孔，並應以其重量穿過較大口徑孔。
- (五)依規則第三條所訂定之有關球變形之所有試驗，應使用得美國專利號碼 230250 原由 Percy Herbert Stdevens 氏所設計後加以改良及添加附屬品並經修改成可測度變形量之機器。但經國際網總所認可而具有與 Stevens 機同等功能之機器亦可採用。

(六)試驗程序：

- (1)頂壓：在試驗前，各球應在三個互成直角之直徑連續地壓縮約 2.54 公分 (1 吋)，此操作反覆三次 (全部九次預壓)。所有之試驗在頂壓後 2 小時內完成。
- (2)彈性試驗 (參照規則第三條)，量水泥地面與球底間之距離。
- (3)外徑試驗 (參照本附則第 4 項)。
- (4)重量試驗 (參照規則第三條)。
- (5)變形試驗，將球放置於改良 Stevens 器上，此時不可使球之縫溝與壓桿接觸，加上接觸砝碼使之平衡並對準指針後歸零標盤。加 8.165 公斤 (18 磅) 砝碼於秤桿上，均速轉動轉輪加壓，此時秤桿應離原位 5 秒後復平。停止轉動後記錄讀數 (推進變形量)。再轉動轉輪至輪上刻度指 10 (2.54 公分即 1 吋變形)。均速反轉加壓輪 (解除壓力) 使桿針復元。十秒後若有必要，調整桿針對準標線，記錄讀數 (復元變形)，母球就與原測定點直徑線成直角另二點直徑線反覆實施此操作。

- (七)球場表面的分類：ITF 是以球場表面顆粒粗細值來分類：

型I (慢速)： 值介於 0~35 之間，如紅土、礫沙球場。

型II(中/中快)： 值介於 30~45 之間，如大部份硬地球場及少數人造表面球場。

型III (快速)： 值大於 40，如草地、人造地毯。

附錄II

1.規則 27，改良盤方式

(1)短盤：“SHORT”SETS

第一個球員或組贏得 4 局贏得該盤，但須領先 2 局，若局數 4 平必須打決勝局。

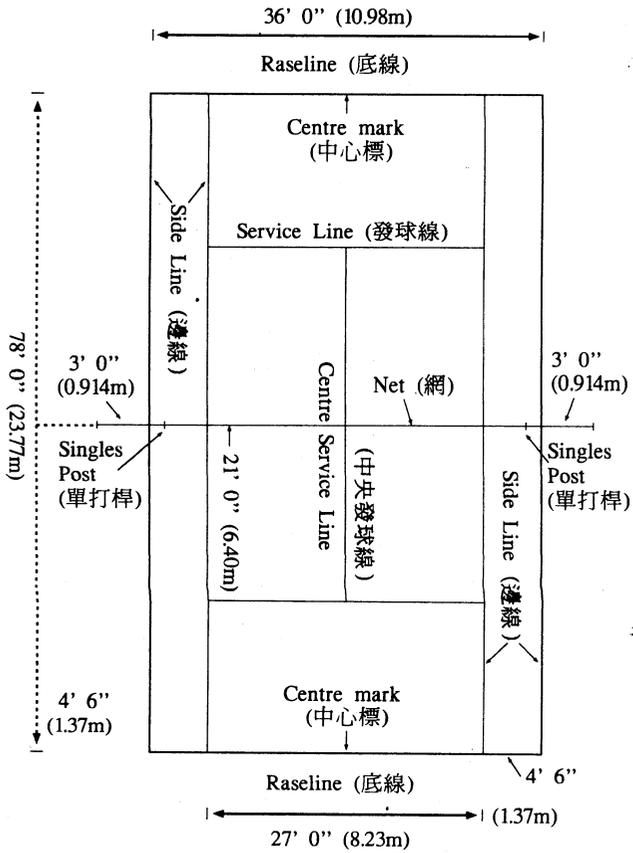
(2)決定性決勝局 DECIDING TIE-BREAK GAME

當盤數為 1 平或 2 平時，一個決勝局用來決定這場比賽的勝負，這個決勝局用來取代最後一盤。

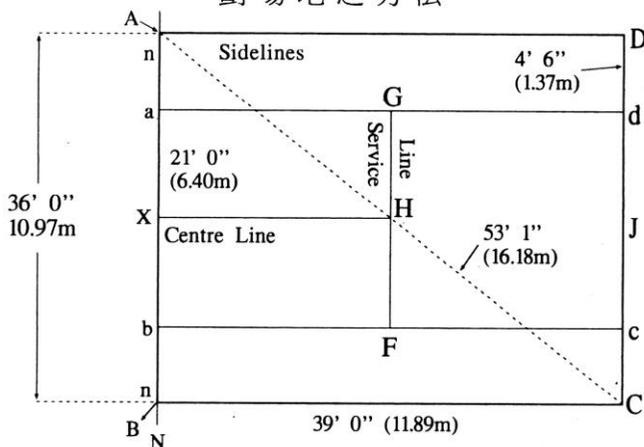
(3)決定性超級決勝局 DECIDING SUPER TIE-BREAK GAME

球員贏得 10 分就贏得該決勝局，但必須有領先 2 分的差距。

球 場 平 面 圖
 (規 則 第 一 及 卅 二 條)



劃場地之方法



一般單、雙打兼用場劃線方法如下(單打場劃線法看附註), 首先選網位置: 劃一直線長 12.8 公尺 (42 呎) 長。定中 X (如圖) 然後由此點向各方向定下列點:

a, b 點各距 X 點 4.11 公尺 (13 呎 6 吋)

n, n 點各距 X 點 5.03 公尺 (16 呎 6 吋) -單打桿位置

B 點各距 X 點 5.49 公尺 (18 呎 0 吋)

N, N 點各距 X 點 6.40 公尺 (21 呎 0 吋) -網柱位置

在 A、B 點釘, 接上兩只帶尺之一端。一帶尺量對角線點 A、C 16.18 公尺 (53 呎 1 吋), 另一帶尺量邊線 B、C 為 11.89 公尺 (39 呎 0 吋) 將尺拉緊使兩尺交於 C 點, 同樣可定 D 點之位置。當 C、D 點定後即再量 CD 點長度, 應為 10.97 公尺 (36 呎 0 吋) 同時定 J (中央點), 及內邊線端 cd 兩點【距 C、D 點 1.37 公尺 (4 呎 6 吋)】。發球中線及發球線各點 F、H、G 均可分別在 bc、XJ 及 ab 線上並距離網 6.4 公尺 (21 呎) 處劃出, 球場之另一邊可按同方法劃之。

附註:

(一) 當劃單打場時, a、b、c 及 d 外邊之線均不必劃, 方法如上法, 但 a、c 或 b、d 之距離為 14.46 公尺 (47 呎 5 吋), 而 a、d 及 b、c 距離則仍為 11.89 公尺 (39 呎 0 吋)。網柱應在 n、n 位置而網長應為 10 公尺 (33 呎 0 吋)。

(二) 當單打比賽在雙打場舉行時網柱不必移動亦不必使用 10 公尺 (33 呎 6 吋) 之網，但採用 12.8 公尺 (42 呎 0 吋) 之網時 1.07 公尺 (3 呎 6 吋) 高之單打桿必須放置於距單打邊線 0.91 公尺 (3 呎 0 吋) 之 n、n 點。為此此時省當場量之麻煩，n、n 點可以在場地上以白點標出。

主審的呼叫

一、熱身 (Warm-up)

1. “Two minutes”熱身結束前兩分鐘呼叫。
2. “One minute”熱身結束前一分鐘呼叫。
3. “Time, prepare to play”熱身結束後呼叫。
4. “_____ to serve, play”在發球者正準備將球發出之前呼叫。

二、球員介紹 (Player introductions)

1. 球員須由主審介紹時，在熱身時間內進行，(通常在呼叫一分鐘完畢後接著介紹) 「第____輪比賽，在我左手邊是_____先生 / 小姐，在我右手邊是_____先生 / 小姐，本比賽採用三盤兩勝制 / 五盤三勝制，每盤皆有決勝局。____贏得選擇權，選擇_____。」 「This is a _____ round match between to the left of the chair _____ and to the right of the chair _____. The best of three/five tie-break sets. _____ Won the toss and chose to _____.»
2. 如果大會有專人介紹球員時，主審在熱身時只作下列呼叫即可，「_____贏得選擇權，並選擇_____」 「_____ won the toss and chose to _____.»

三、觀眾掌控 (Crowd control) : 對觀眾永遠用尊敬的口吻如：

1. “請安靜，謝謝”
“Quiet please, thank you.”
2. “請儘快就坐，謝謝”
“Seats quickly, please.”
3. “請就坐，謝謝”
“Please be seated, thank you.”
4. “請不要使用閃光燈，謝謝”
“No flash photography, thank you.”
5. “比賽進行中，請保持安靜，謝謝”
“Please remain quiet during play, thank you.”

四、比數 (Score)

1. 除決勝局外，發球員之比數永遠放在前面呼叫。
2. 比數之呼叫

Love, fifteen, Thirty, Forty, Fifteen all, Thirty all, deuce, advantage _____ ,
Game _____.

3. 如採用決勝點制 (NO-AD) 則在平分 (Deuce) 後, 呼叫 (決勝點, 接發者的選擇。) “deciding point, receiver’s choice”
4. 當一分結束後, 比數應呼叫清楚, 響亮。呼叫應盡量要快而且要在比數填入記分卡之前。(除非有特殊狀況如觀眾鼓掌聲很大, 否則儘量要快。紅土球場呼叫比數時, 請另注意。)
5. 一局結束後呼叫, Game _____, 並呼叫該局比數如: (Smith 與 Jones 比賽)
 - (1) “Game Smith, He or Jones leads 4-2, first set” 或
 - (2) “Game Smith, 3 games all, first set” 或
 - (3) “Game and third set smith, 7 games to 5, Jones leads 2 sets to 1”若有記分看板, 放在球場上, 則盤序不需呼叫。
6. 一局結束後要進行決勝局時之呼叫
“Game Smith, 6 games all. Tie-break.
_____ To serve.”

7. 在決勝局中, 比數之呼叫方式是比數在先, 再呼叫領先球員姓名, 如:
“1-0 Jones” 或 “1-0 Jones/Smith” “1-All” “2-1 Smith”
零用 “Zero” 呼叫而不用 “Love”
決勝局結束時之呼叫如下: “Game and _____ set _____, 7-6”

8. 一場比賽結果時之呼叫如下:

“Game set and match Smith (3 sets to 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2”
呼叫每盤之局數比時, 領先者的局數應先呼叫。

五、行為準則 (Code of Conduct)

1. 行為犯規時處分之呼叫如下:

- (1) 第一次犯規之呼叫如: “Code Violation, Delay of Game, Warning,
Mr./Ms. _____”
“行為犯規, 延誤比賽, 警告____先生 / 小姐”
- (2) 第二次犯規之呼叫如下:
“Code Violation, Racquet Abuse, Point Penalty, Mr/Ms. _____ ”
“行為犯規, 說粗話罵人, 罰分____先生 / 小姐”

2.時間犯規時，處分之呼叫如下：

(1)第一次犯規之呼叫

“Time Violation, Warning, Mr./Ms. _____”

“時間犯規，警告_____先生 / 小姐”

(2)第二次以後每次時間犯規之呼叫

“Time Violation, Point Penalty, Mr./Ms. _____”

“時間犯規，罰分_____先生 / 小姐”

(3)在罰分後，應呼叫新的比數。

(4)假若主審裁判要處罰球員立即失格，主審必須告訴球員“我請裁判長過來討論行為犯規事項”，在裁判長決定後，主審再做適當的呼叫。

六、醫療時間 (Medical Time-Out)

1.當主審決定請醫護人員進場時，應呼叫：

“The trainer has been called to the court”

2.當 3 分鐘的醫療時間開始時，主審應呼叫：

“Mr./Ms. _____ is now receiving a medical time-out”

3.為要告訴對方球員及醫護人員所剩餘時間，主審應呼叫：

“Two minutes remaining”

“One minute remaining”

“Thirty seconds remaining”

“Treatment complete”

4.當醫療時間結束，主審要給球員合理的時間穿上襪子、鞋子，然後呼叫“Time”。

中華民國網球協會球員行為準則

- 第一條 為加強所屬球員在球場上之管理，發揚網球傳統美德，以及培養球員運動精神及風度，特訂定「中華民國網球協會球員行為準則」(以下簡稱本準則)。
- 第二條 凡註冊參加中華民國境內網球錦標賽之球員，及參加任何國際網球賽之中華民國球員皆須切實遵守本準則之規定。
- 第三條 為期本準則作確實有效推行，各級網球委員會及參與比賽有關人員，均須全力維護及嚴格執行。
- 第四條 違規處理由主審處理，但裁判長及監督有權令主審處理違規之球員。主審應於每場比賽結束後書面向裁判長及監督報告。賽會結束後裁判長或監督向賽會管理委員會提出書面報告，並將副本送賽會及球員。
- 第五條 球員無故退出比賽時，除罰鍰外並禁賽乙次。
- 第六條 比賽必須繼續進行，除裁判長有權依網球規則展延外，比賽時間不得變更。
- 第七條 球員接出場通知後十分鐘內不能出場時，得處罰款二五〇元，十五分鐘內不能出場時罰款五〇〇元並以失格論處，並視違反第五條之規定。
- 第八條 違反第七條之規定，若屬不可抗力者，得於 24 小時內提出申辯書，並檢附證明文件，逕向賽會管理委員會申訴。
- 第九條 球員及球隊遇不可抗力事件，無法遵守第七條之規定時，得事先向賽會執行長聲請，經裁判長及監督之許可者，在不妨害賽會程序之範圍內酌情調整。
- 第十條 球場上球員違規時，主審以下列程序處理之。
第一次 警告
第二次 罰一分
第三次或以上 罰一局或失格
- 第十一條 球員應切實遵守網球規則第三十條有關分與分間之規定，對主審之判決申訴時經主審、裁判長或監督之解釋並受開始比賽之指令後，應於 20 秒內完成發球動作。

- 第十二條 球場上或比賽結束後，球員不得有下列之行為。違反者在球場上依第十條之規定辦理並罰款，若嚴重者逕以失格論處。比賽結束後視情節之輕重由裁判長及監督會商處理。
1. 將球拍或球、打、拋或蹴向不當之場所。罰五〇〇元。
 2. 侮辱裁判、球僮、工作人員及觀眾。罰五〇〇元。
 3. 未全力比賽。罰二〇〇元。
 4. 未得主審之許可擅自停止比賽或離場。罰二〇〇元。
 5. 接受場外教練以言語或手勢的指導。罰二〇〇元。不參加本身之授獎儀式。罰二〇〇元。
- 第十三條 服裝之規定上衣前面後面及領子總共可有兩個 2 平方吋或一個 3 平方吋製造商標。每邊袖子一個製造商和一個商業性標誌（商業性商標，不得超過 19.36 平方公分），褲子可有二個 2 平方吋或一個 3 平方吋製造商標，鞋、襪每腳可各有一個 2 平方吋製造商標。帽子、髮束、護腕均可有一個 2 平方吋製造商標。（註：有些比賽允許文字）
- 第十四條 球員需穿清潔之網球服裝參加比賽，雙打比賽時兩名球員之服裝顏色須大致相同。不可穿著衛生衣（汗衫）、體操服、襯衫、T 恤或其他不適合的服裝上場比賽。主審對未穿規定服裝出場之球員，得令立刻更換。拒絕或未能更換者。罰款一〇〇元並得予失格論處。
- 第十五條 在正式比賽中球員不得有參與賭博之行為。違者除予失格論處外，並報賽會管理委員會視情節輕重判球監處分。
- 第十六條 球員於比賽前不得服用酒精飲料及興奮劑，違者得予失格論處。
- 第十七條 球員於比賽進行中不得抽煙或吃口香糖等嗜好性食物。違者得予按第十條文規定處罰後仍不改正者得予失格論處。
- 第十八條 受失格處分之球員，一年內受失格處分累積超過三次，或罰款累積五〇〇元者得予處半年以上一年以下球監。
- 第十九條 主審、裁判長及監督，對情節嚴重之任何違反規定之球員得處失格處分。
- 第二十條 球員受處分後可在二十四小時內得以書面向賽會管理委員會申訴，但以賽會管理委員會之裁決為問題之終結。

國際網球總會球員行為準則

一、球員必須準時出場比賽，任何球賽超過 10 分鐘仍未出場比賽者，須罰款美金 500 元，超過 15 分鐘仍未出者，須罰款美金 1500 元，同時將被判失格 (Default)，除非已向裁判長報備或經裁判長考慮到各種因素後可不罰者。

二、服裝和裝備的規定。

1. 不可穿著衛生衣 (汗衫)、體操服、襯衫、T 恤或其他不適合的服裝上場比賽。
2. 雙打比賽時，搭檔兩人的衣服顏色須大部份相同，否則裁判長或主審可要求球員更換服裝。
3. 服裝上的商標的規定如下：
 - (1) 短袖上衣和夾克：左右袖子可各有一個商業廣告 (尺寸大小不得大於 19.36 平方公分) 和製造商的商標 (尺寸大小不得大於 13 平方公分)，上衣前面及領子總共可有兩個製造商標，大小亦不得大於 13 平方公分，或一個不大於 19.36 平方公分的商標。
 - (2) 短褲：二個尺寸不大於 13 平方公分的商標，或可有一個不大於 19.36 平方公分的商標。
 - (3) 帽子、頭帶、護腕：均可有一個製造商的商標，尺寸須不大於 13 平方公分。(有些比賽允許有文字)
 - (4) 鞋子、襪子：左右可有一個不大於 13 平方公分的製造商標。
 - (5) 提袋：允許有標準的製造商商標，及兩個不大於 26 平方公分的商業廣告商標。

以上服裝規定，球員必須確實遵守，否則將按下列方式罰款。

1. 服裝不合規定或雙打兩人服裝顏色不一致，最高將被罰美金 2000 元。
2. 製造商商標不合規定，最高將被罰美金 1000 元。
3. 商業廣告商標不合規定，最高將被罰美金 4000 元。

三、在比賽中 (包括熱身運動)，球員未經主審許可，不得任意離開球場，否則將被罰美金 6000 元。

四、球員必須盡其最大努力去打贏一場球，若漫不經心，或有放水現象，可罰款美金最高達 10,000 元。

五、行為準則 (Code of Conduct)：可分為行為犯規 (Codeviolation) 和時間犯規 (Time violation)。行為犯規的罰分程序 (Point Penalty Schedule) 為：
第一次..... 警告 (Warning)，第二次罰分 (Point)，第三次..... 罰一局

(Game) , 第四次.....罰一局 (Game) 或判失格 (Default) 。

時間犯規的處罰程序為：第一次.....警告 (Warning) , 第二次以後均罰分 (Point) 。

控制情緒免被罰

1. 行為犯規：

主要在約束球員的行為，使比賽不致有火爆的場面，或避免暴力的干擾，讓球員能在公平又和諧的氣氛中競爭。

茲舉例說明其處罰的程序：

球員 A 在失分時憤怒的用球拍敲打球網，主審看到馬上喊

Code Violation Abuse of equipment warning Mr. A

A 在被罰警告後繼續比賽；比賽中又因不滿裁判對某個球的判決，口出三字經，大罵髒話，主審聽到後馬上喊

Code Violation Audible obscenity Point Penalty Mr. A

主審重新報新的分數，比賽繼續進行；第二次罰分後，A 收斂了許多，球賽持續進行，A 又忍不住在失分時，很生氣的把球打向後牆，主審看到馬上喊

Code Violation Abuse of ball Game Penalty Mr. A

如此第三次時 A 被判罰一局

以上舉例主要說明罰分的程序，當然除了上述三個原因被罰以外，還中其他各項將在下面詳細說明之。

球員要有時間觀念

2. 時間犯規

主要在維持比賽的繼續進行，避免球員故意拖延，其執行方式及程式如下：

球員 A 在分與分之間的 20 秒內仍未將球發出或仍未準備好發球，主審即喊

Time Violation warning Mr. A 第二次以後只要再犯時間犯規，就要開始罰分了。

又如換邊時，90 秒休息時間，60 秒時主審喊了一次 Time ，這時 A 應離座準備發球或接發球但他仍坐在椅子上，還剩 15 秒時，主審又喊了一次 Fifteen Second (有警告的意味) ，這時 A 才慢慢站起來，但站在原地擦汗，根本沒準備上場，90 秒過了，主審即喊

Time Violation Point Mr. A 重新報出新的比分，讓比賽繼續進行。

網球是種紳士運動

六、任何球員有違犯下列行為時，將被處以行為犯規。

1. 故意拖延 (unreasonable delays): 球員在規定時間內，不繼續進行比賽時，將被判故意拖延。
2. 說髒話 (Audible obscenity): 球員在比賽中說髒話，這些髒話的意思是一般人都瞭解，而且其音量，足以被主審、線審、球僮或觀眾聽到的程度時，都將受罰。
3. 接受教練的指導或指示 (Coaching and coaches): 比賽進行中，球員不得接受教練口頭的指導，或手勢的暗示 (團體賽換邊時可接受教練指導)，否則將受罰。
4. 做出不雅的動作 (Visible obscenity): 球員用手或球拍做出下流的動作，將受罰。
5. 任意擊球 (Abuse of balls): 球員以兇暴的、危險的、憤怒的方式，把球擊 (或用丟、用踢) 向牆壁、球網、球僮、裁判，甚至觀眾時，均將受罰。
6. 摔球拍或敲打設備 (Abuse of racket or equipment): 球員不得以兇狠的、憤怒的、生氣的方式將球拍摔出去，或用球拍敲打球網、背幕、裁判椅或其他球場設備，否則將受到處罰。
7. 任意罵人 (Verbal Abuse): 球員在比賽中任何時刻，都不得辱罵工作人員、對手、裁判或觀眾，否則將被罰。
8. 任意打人 (Physical abuse): 球員不得對裁判、對手、職員或觀眾動粗，否則將受罰。
9. 缺乏運動道德 (Unsportsmenlike conduct): 球員不尊重裁判，不尊重對手或觀眾，均將受罰。例如對裁判吐口水；越網到對方球場指出球痕；準備好接球，等對方發球時；忽然轉向他處不接球，以上情形均將受罰。

把握時間的權益

七、醫療時間 (Medical Time-Out): 球員在比賽中或熱身時，每一部位的受傷或所有狀況的抽筋，允許有一次三分鐘的醫療時間，時間的計算是從醫護人員開始治療時算起 (等待及診斷時間不含在內)。醫療時間結束之後，球員未能在三十秒內繼續比賽，則按行為罰則的程序處罰。

八、上廁暫停 (Toilet Break): 在盤末休息時間或暫停比賽時，球員可要求經主

審同意後，離場去上廁所，男子在三盤二勝的比賽中有一次的機會，五盤三勝的比賽中有二次機會，在規定的次數中，上廁所的時間為合理時間。女子每人（雙打為每組）有兩次的機會，每次不得超過五分鐘，盤未休時間上廁所時，不得超過七分鐘。上述的兩次機會含換衣服的次數。不過上廁時，主審須指派一工作人員伴隨著去，若超過規定的次數，球員仍想上廁所時，經徵得主審同意後，可在換邊時間內（90 秒）去，若超過規定時間 20 秒，將被按，行為罰則的程序處罰。

ITF 新記分法

記錄卡 (記分卡) 是一項公平競賽的記錄與文字證明。此項記載亦可提供記分者、教練及第三者，能一目了然比賽情況，除可存檔參查外，同時亦是一項對裁判執行工作的考核依據。

從今年元月起有關 ITF 的比賽，將採用新的記分卡。新的記分卡分為三種：

1. 一般三盤制
2. 一般五盤制
3. 台維斯杯五盤制

所謂新卡其實是舊卡改良而已，目的在使主審裁判有更多空格來記錄一場比賽的內容與細節，諸如球員的行為犯規、時間犯規、雙打接球員的位置，及何時換球與比賽中斷的原因等等，總而言之，能允許主審裁判有足夠充份的時間來專注於比賽之進行，使比賽的每一分、點的記錄更順利更容易。

記錄卡的簡述及一些英譯如下：此項表格為主審裁判可記錄比賽前所有的資料及比賽結果用。

圖 (一)

一、

1. TOURNAMENT - 賽會名稱。
2. EVENT - 比賽種類如男單打、男雙打或、女單打、女雙打。
3. ROUND - 回合。
4. NO. OF SET - 盤數。
5. TIE-BREAK ALL SETS - 每盤均採用決勝局。
6. FINAL SET ADVANTAGE - 終盤不採用決勝局。
7. DATE - 日期。
8. COURT NO - 所使用之球場號碼。
9. BALL, CHANGE, NUMBER - 換球局數及用球數量。
10. REST - 休息 (ALLOWED : 有 , NONE : 無) 。
11. NO. OF OFFICIALS - 裁判人數 (LINE : 線審 , NET : 網審) 。
12. SUPERVISOR - 監督。
13. REFEREE - 裁判長。
14. CHIEF OF UMPIRES - 裁判組長。
15. CHAIR UMPIRE - 主審。

二、

- 16.PLAYERS - 球員。
- 17.NAME - 球員之姓名。
- 18.COUNTRY - 所代表之國家亦可稱國籍。
- 19.FLIP - 擲錢 (銅板)。
(WON : 勝 , ELECT : 選擇)。

三、

- 20.TIME CALLED - 呼叫球員時間。
- 21.TIME STARTED - 比賽開始之時間。
- 22.WINNER - 比賽勝者之姓名。
- 24.SCORE - 比數 (亦即每盤的成績)。

四、

- 25.SIGNATURE - 主審之簽名。
- 26.CERTIFICATION - 主審之等級。

圖 (二)

為每盤之記錄表。每盤的第二局記錄欄淺綠色，如此記錄比較不會填錯格，記錄時亦容易些，在決勝局時亦是如此。

/ : 勝分

. : 第一次發球失誤

A : 發球 ACE

D : 發球兩次失誤

C : 行為犯規

T : 時間犯規

X : 因對方犯 T 或 C 得分

在最左面有 (左、右) 兩格，用來填寫球員姓名之縮寫，亦可標示球員在主審之左或右側。



ITF OFFICAL SCORECARD

EVENT

Tournament				
Event	Round	No. of sets 3	Format <input type="checkbox"/> Tie-break all sets <input type="checkbox"/> Final set advantage	No. of officials
Gate	Court No.	Ball change, number / ()	Rest <input type="checkbox"/> allowed <input type="checkbox"/> none	line
Supervisor		Referee		
Chief of Umpires		Chair Umpire		

MATCH

FLIP

Player(s)	Country	Won	Elect

VS.

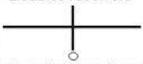
Player(s)	Country	Won	Elect

RESULT

Time called	Time started	Time finished	Duration
Winner(s)			S C O R E
			TB

CHAIR UMPIRE

Signature	Certification
-----------	---------------

Tie-break		Server Side	G A M E	Format		Doubles receivers 	Time started	Games		Ball change
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							
			10							
			11							
			12							
			13							
			14							
			15							
			16							

三

三

五

SCORE	SET No. 1 2 3			Time finished
Team/Player(s)				
Team/Player(s)				

圖 (三)

BC : 換球

+2 : 若遇決勝局時，必須加兩局後，才可換球 (決勝局不換球)

TBVOID : 無決勝局

INITIAL SETS : 開始之前幾盤

FINAL SET : 最終盤

上述之記號可提醒裁判，何時換球，可時不需換球。

圖 (四)

本欄可填接球員的位置，本表適用於雙打時用，中間的小逗點，表示主審裁判的位置。

圖 (五)

將每盤比賽開始之時間寫上方 (處)，比賽結束時間在下面 (處)。

圖 (六) 所有比賽的中斷可順序記錄。

SET - 盤

GAME - 局

SCORE - 比數

FROM TIME - 從何時起

TO TIME - 到何時止

REASON - 理由 (如因雨、天氣、受傷、休息時間等等)

圖 (六)

INTERRUPTIONS/TOILET BREAKS. ETC.

Set	Games	Points	From (time)	To (time)	Player	Reason
	-	-				

圖 (七) 延長局

有時一局因"DEUCE"很多格數不夠時，本卡亦有另欄可記錄。

TIME VIOLATIONS

Team/Player(s)							Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Poin's	Player	20s	90s	Step	Set	Games	Poin's	Player	20s	90s
W							W						
P							P						
P							P						
P							P						

圖 (八) 延長決勝局

在決勝局超過 24 分時，或者最終局超過 30 分時，本卡亦有欄位可記錄。

圖 (九) 行為犯規

從前的記錄是用另外一張記錄卡，如今與記分卡連在一起，如此聯貫亦可避免遺失。

圖 (十) 時間犯規

從前亦是另一項記錄，如今可單獨記錄，也不會與"行為犯規"混淆。

圖八

EXTENDED TIE-BREAKS

Set	Player		Set	Player	
Serve			Serve		

圖九

CODE VIOLATIONS(POINT PENALTY SCHEDULE)

Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
W		-	-			
P		-	-			
P		-	-			

圖十

Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
W		-	-			
P		-	-			
P		-	-			

ABBREVIATIONS(CODE OF CONDUCT)

Del Unreasonable delays	BA Ball abuse	CC Coaching, coaches
Aob Audible obscenity	RA Racket abuse	UnC Unsportsmanlike conduct
Vob Visible obscenity	VA Verbal abuse	
	PhA Physical abuse	

現將字母所代表之原因 (指行為及時間之犯規原因) 分別如下 :

Del 故意拖延 (Unreasonable delays)

Aob 說髒話 (Audible obscenity)

BA 任意擊球 (Ball abuse)

RA 摔球拍 (Racket abuse)

VA 任意罵人 (Verbal abuse)

PhA 任意打人 (Physical abuse)

CC 接受指導或指示 (Coaching coaches)

Unc 缺乏運動道德 (Unsportsmanlike conduct)

W 警告 (Warning)

P 罰點 (Point)

D 失格 (Default)

W、P、D 三項為主審給予球員犯規時所作之判決。

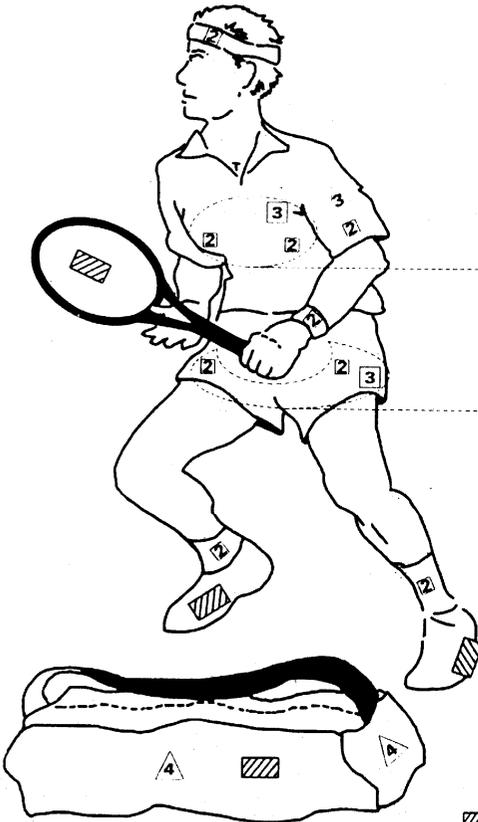
對監督、執行長、裁判長作行為犯規呈報時，可將行為犯規記錄與首頁同時影印。如此便可一目了然。

本卡亦預留足夠的空位，可在左邊及上邊打孔存檔。

本記錄卡適用於 ITF 之比賽。

ATP 及 ATP/IBM 比賽記錄卡亦有其單獨之格式，但也大同小異，以後將另行介紹。

EXHIBIT M
Visible Logos



Hat, Headband, Wristband

1 standard manufacturer's logo (12.9 sq. cm.; 2sq.in.); may have writing

Shirt, Sweater or Jacket

SLEEVES:

1 standard manufacturer's logo each sleeve (12.9 sq. cm.; 2 sq.in.)

1 commercial I.D. each sleeve (19.4 sq. cm.; 3 sq. in.)

FRONT, BACK, COLLAR:

EITHER 2 standard manufacturer's logos (each: 12.9 sq. cm.; 2 sq. in.)

OR 1 (19.4 sq. cm.; 3 sq. in.) manufacturer's logo may be placed on one of these locations

Shorts

FRONT AND/OR BACK

EITHER 2 standard manufacturer's logos (each: 12.9 sq. cm.; 2 sq. in.)

OR 1 (19.4 sq. cm.; 3 sq. in.) manufacturer's logo

Racquet

Standard manufacturer's logos on frame & strings

Socks/Shoes

1 standard manufacturer's logo on each item (socks: 12.9 sq. cm.; 2 sq.in.)

LEGEND

Numbers indicate size limitation



Standard manufacturer's logo on bag, racquet or shoes; has no size limitation



Commercial I.D. (4 sq. in.)



Commercial I.D. (3 sq. in.)



Manufacturer's logo (2 or 3 sq. in.)



Manufacturer's logo (2 or 3 sq. in.)

Bag, Towel, Other Equipment

Standard manufacturer's logo plus 2 separate commercial I.D.'s each (25.8 sq. cm.; 4 sq.in.)