

壹、網球規則

(裁判委員會修訂 2020_06_01)

一、球場 The Court

球場為長方形，長 78 英呎(23.77 公尺)，單打比賽寬為 27 英呎(8.23 公尺)；雙打比賽寬為 36 英呎(10.97 公尺)。球場以穿有繩或鋼索的網子，從中央處橫隔成二等分場區。網繩之兩端繫架於高 3 1/2 英呎(1.07 公尺)的兩根網柱上，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穿過。網之中央高度為 3 英呎(0.914 公尺)，用束帶緊束球網。繩、鋼索及網子上端用束帶包住且必須是白色。

- 繩、鋼索的直徑不得超過 1/3 吋(0.8 公分)。
- 束帶寬不得超過 2 吋(5 公分)。
- 網上端，繩或鋼索的白色束帶兩邊高度介於 2 吋(5 公分)到 2 1/2 吋(6.35 公分)之間。
雙打比賽球柱之中心點距雙打邊線外緣 3 英呎(0.914 公尺)。
單打比賽若是使用單打球網，則單打球柱中心點距單打邊線外緣 3 英呎(0.914 公尺)。
若是使用雙打球網，則網子必須使用兩根高 3 1/2 英呎(1.07 公尺)的單打桿撐住，其中心點距單打邊線外緣 3 英呎(0.914 公尺)。
- 球柱直徑不得超過 6 吋(15 公分)或 6 吋見方。
- 單打桿直徑不得超過 3 吋(7.5 公分)或 3 吋見方。
- 球柱或單打桿不能超過網繩的頂端 1 吋(2.5 公分)。

球場兩端的線稱為底線，兩邊的線稱為邊線。

在兩條邊線之間距離球網 21 英呎(6.40 公尺)兩側，各劃一條平行於球網的線稱為發球線，在網之兩側發球線與球網之間的區域，以中央發球線分為兩個均等的發球區，此線需與單打邊線平行。每條底線必須以長 4 吋(10 公分)的中心標區分為兩半，中心標劃向球場內部且與單打邊線平行。

- 中央發球線與中心標寬度必須為 2 吋(5 公分)。
- 球場上其它的線寬度介於 1 吋(2.5 公分)到 2 吋(5 公分)之間。

※唯底線可以加寬到 4 吋(10 公分)。

球場範圍的測量必須包含線的外緣，所有線的顏色要一致，且不能與球場表面的顏色混淆。

球場、網束帶、球柱和單打桿都不能有廣告，除非依 [Appendix IV](#) 的規定。

邊線、底線與周邊之建議距離，請參閱 [Appendix IX](#)。

10 歲以下賽事的場地，請參閱 [Appendix VII](#)。

二、固定設備 Permanent Fixture

球場之固定設備包括圍牆、觀眾、看台、座椅、場地四周或上方之設備，以及處於認定位置上的主審、線審、網審、及球僮。

於雙打球網下比賽之單打賽，球網在單打桿外側的部份與網柱均屬於固定設備。

三、球 The Ball

為網球規則認可的比賽用球必須符合 [Appendix I](#) 的各項規定，賽會須事先宣佈：

- a. 比賽用球數(2.3.4 或 6)
- b. 換球時機，若有換球時機，可選擇如下：
 1. 在一個認可的奇數局之後，第一次換球為提早兩局，因把熱身看作兩局處理；遇決勝局時不能換球，必須等到下一盤的第二局再予換球。
 2. 盤的開始
 3. 於比賽進行中球破了，該分應予重賽。

案例一：在一分結束後，發現球軟了，此分應該重賽嗎？

判定：若球只是軟了而未破，則不能重賽。

註：所有比賽用球必須在國際網總認可的品牌中去選用。

四、球拍 The Racket

所有比賽用的球拍必須符合 [Appendix II](#) 國際網總的規定，國際網總負責所有有關球拍大小、重量、材質、形狀等等的規定。

各利益相關人員、選手、器材製造者、國家協會或其會員，都可以根據 [Appendix XI](#) 對於球拍或器物提出審查申請。

案例一：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。

案例二：如果線的組細不同，可否認定球拍之線型(Pattern)為均勻而平坦。

判 定：否。

案例三：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。

案例四：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下一分比賽嗎？

判 定：是。除非賽會有特別規定。

案例五：於比賽進行中球員可在任何時間使用一支以上的球拍？

判 定：不可以。

案例六：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。

五、局 Score In A Game

a. 標準局 Standard Game

標準局的呼叫，以發球者的分數先叫，然後接球者的分數。

無得分 "Love"

第一分 "15" fifteen

第二分 "30" thirty

第三分 "40" forty

第四分 "Game"

雙方分數平手 "all"

- 若雙方球員／球組都贏 3 分，比數稱為"Deuce"。
- "Deuce"後首先贏得分數的球員/球組呼叫"Advantage"
- 若其續贏得次一分則呼叫"Game"某球員/球組
- 若對手贏得次一分則呼叫"Deuce"
- 球員/球組必須在"Deuce"後連贏兩分才贏得該局。

b. 決勝局 Tie-Break Game

- 決勝局以 0.1.2.3.....呼叫，且於比分後面呼叫領先者姓氏。
- 首先贏得 7 分並有 2 分差距的球員/球組贏得該局及盤，否則必須繼續比賽到任一球員/球組勝分差距 2 分才分出勝負。
- 決勝局先發球的一方只發第一分球，接下來換由對手發第二及第三分球，依此雙方輪流各連發兩分球直到比賽結束。(雙打賽其發球順序與盤中的發球次序一樣輪流之)。
- 決勝局先發球的球員/球組，下一盤先接球。

其他已認可的替代賽制與計分方法，請見 [Appendix V](#)。

六、盤 Score In A Set

盤的計算有多種，最常見的是"領先盤"和"決勝盤"兩種。每一種在使用前必須事先宣佈，尤其"決勝盤"更必須說明最終一盤是選用"決勝盤"或是"領先盤"。

a. 領先盤 Advantage Set

首先贏得 6 局，且領先差距 2 局的球員/球組贏得該盤，否則須繼續比賽至 2 局差距產生。

b. 決勝盤 Tie-Break Set

首先贏得 6 局且領先對手差距 2 局的球員/球組贏得該盤，若局數達到 6 平時，必須進行決勝局 tie-break game 來判定該盤的勝負。

其他已認可的替代賽制與計分方法，請見 [Appendix V](#)。

七、賽制 Sore In A Match

比賽的制度有 3 盤 2 勝(球員/球組贏 2 盤者為勝方)，或 5 盤 3 勝制(球員/球組贏 3 盤者為勝方)。其他已認可的替代賽制與計分方法，請見 [Appendix V](#)。

八、發球員與接球員 Server & Receiver

球員/球組必須站在球網的兩邊，把第一分球發出比賽的球員稱為發球員，準備回擊發球的球員稱為接球員。

案例一：接球員允許站在線的外面去接球？

判 定：是的，接球員可站在屬於他場區線內或線外的任何位置去接發球。

九、邊或發球的選擇 Choice Of Ends & Service

在熱身前必須以擲錢幣來作為第一局之接、發球與邊的選擇，擲錢獲勝者有下列的選擇：

- 選擇比賽第一局之發球或接球，那他的對手就是接球或發球(並可選邊)；或
- 選邊，則其對手可選擇第一局發球或接球；或
- 讓其對手選擇上項之一。

案例一：假使熱身因故中斷，並離開場地，則雙方選手均可以重作選擇？

判 定：是的。但原先擲錢結果維持不變。

十、換邊 Change Of Ends

雙方球員應在每盤的單數局終了後換邊，如盤末時之總局數和為偶數時，不必換邊，需等到下一盤之第一局終了後始可換邊。

決勝局時雙方球員必須在每隔"6 分"後換邊。

其他已認可的替代賽制與計分方法，請見 [Appendix V](#)。

十一、進行中的球 Ball In Play

除非被判發球失誤或重賽，否則發出之球應保持比賽進行狀態，直到該分球分出勝負為止。

十二、落在線上之球 Ball Touches A Line

如球碰觸線，則視同觸及該場區內。

十三、碰到固定設備之球 Ball Touches A Permanent Fixture

比賽進行之球碰到固定設備(除網、柱、單打桿、網繩、束帶、網帶以外者)，若是在球著地之後發生，則擊球者得分；但若是在球著地前發生，則其對手得分。

十四、發球的順序 Order Of Service

- 在每局結束後的下一局時，發球者成為接球者，接球者成為發球者。
- 在雙打賽時，每盤的第一局，發球一方應先決定那一位選手先發球，第二局開始前他們的

對手也要決定由那位選手先發球。如此第一局先發球組之另一位選手在第三局發球，第二局發球組之另一位選手在第四局發球，依此次序輪流發球直到該盤比賽結束。

十五、雙打賽接球的順序 Order Of Receiving In Doubles

- 接球組一方要先決定由誰先接第一分球，相同地在第二局時，其對手也要決定由誰先接該局的第一分球，接第一分球的同伴就要接第二分球，依此順序輪流接球直到此局進而此盤比賽終了。
- 接球者回擊發球後，同組的任何球員均可回擊之後的來球。

案例一：雙打賽可否以一個人單獨來和對手比賽？

判 定：不可以。

十六、發球 The Service

- 發球員應雙腳站定於底線後方，中心標假想延伸線外緣與邊線外緣之間；然後用手向空中拋起球，在球未落地之前用球拍擊之。發球時球拍擊到球，或揮拍後未能擊到球，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。

十七、發球場區及有效的發球 Serving

- 標準局，發球員應依序站在右/左兩邊場區後面發球，每局應先從右邊場區發球。
- 決勝局的第一分球也是由右邊的場區發出
- 發球時，球須越過球網之對角在對手發球區內著地後，接球員始可回擊該發球。

十八、腳失誤 Foot Fault

在發球過程中，發球員不可以違犯下列：

- a. 不能走或跑來改變位置，但允許輕微的腳部移動。
- b. 任一腳觸及底線或場區。
- c. 任一腳觸及邊線外緣的假想延伸線。
- d. 任一腳觸及中心標的假想延伸線。

假使發球員有違犯上列規定之一，判其"腳失誤 Foot Fault"。

案例一：在單打比賽，發球員可立於單打邊線與雙打邊線間之底線後面發球？

判 定：不可以。

案例二：發球員可以單腳或雙腳離地來發球？

判 定：是的。

十九、發球失誤 Service Fault

發球員有下列之一者，判發球失誤：

- a. 發球員違反規則 16、17 或 18；或
- b. 發球員發球時揮拍未擊中球；或
- c. 所發之球未著地前碰觸固定設備、單打桿或網柱；或
- d. 所發之球碰觸發球者或其球伴，或碰觸發球者或其球伴的穿著或攜帶物。

案例一：發球員欲發球而拋上球後不擊球而接球是否判失誤？

判 定：否。他可用手、球拍去接球或讓球直接落地。

案例二：單打賽在雙打球場舉行，場內有雙打賽用的網柱及單打桿，球先碰觸單打桿後落在有效發球區內是否發球失誤？

判 定：是的。

二十、第二發球 **Second Service**

若第一發球失誤，發球員不能延誤應在同一場區後面重發，除非從錯誤的場區發球而失誤時，則應改由正確的另一場區且僅可再發一球。

二十一、發球與接球的時機 **When To Serve & Receive**

- 發球員應等待接球員準備好後才可發球，然而接球員也必須在合理的時間內，隨著發球員的步調準備接球進行比賽。
- 若接球員有還擊之舉動時，應視其已作好準備。如接球員示意尚未備妥，他不能因為球落在有效發球區外而提 **fault** 之異議。

二十二、發球之重發 **The Let During A Service**

發球重賽的時機有：

- a. 所發之球碰觸網、網帶或束帶並為好球時，或碰觸網、網帶、束帶後著地前再碰觸接球者或其球伴或是他們的穿著或攜帶物。
- b. 若接球員示意未準備好時。

※假若發球重發時，發球員只能重發該球，且不能取消前一球的失誤。

ITF 認可的替代賽制與計分方法, 請見 [Appendix V](#)。

二十三、重賽 **The Let**

除了第二發球之重發時只重發一球外，其餘任何狀況下之重賽是指該分重賽。

案例一：當球賽進行中場外的球滾進場內，主審呼叫重賽，發球員先前的第一發球失誤，此時主審應給予發球者第一或第二發球？

判 定：第一發球，因為該分重賽。

二十四、球員之失分 **Player Loses Point**

球員有下列情形時失分：

- a. 發球員連續二次發球 **faults**；或
- b. 進行中的球在第二次落地前，未能將球還擊過網；或
- c. 還擊進行之球碰觸對方場區線外之地面，或其他物件；或
- d. 還擊進行之球未落地前碰觸固定設備物；或
- e. 接球員在發出之球落地前擊球；或
- f. 還擊時用球拍故意的帶球或接球或故意地用球拍碰觸球一次以上；或
- g. 比賽在進行中，球員之身體或球拍(不論握在手中與否)或穿著或攜帶之物品碰觸網、網柱、單打桿、網繩、束帶、網帶或對方場區地面時；或
- h. 將尚未過網之球在空中截擊；或
- i. 進行之球碰觸球員或任何他所穿帶的物品，唯球拍除外；或
- j. 拋球拍擊球時；或
- k. 在擊球時，球員故意且實質地將球拍變形。
- l. 雙打賽時，同組球員同時回擊觸到球。

案例一：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(第二十四條G項)

案例二：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(out of play)

案例三：A 與 B 對抗 C 與 D，A 向 D 發球，C 在球未著地前觸網，但發球落在發球區外，則判決如何？

判 定：因為 C 在球進行中觸網，故判失分。

案例四：球員在擊球之前或後，越過網子的假想延伸線，他是否失分？

判 定：只要球員未碰觸對方的場區都不算失分。

案例五：球賽進行中球員允許跳躍網子到對方場區內？

判 定：不可。該球員失分。

案例六：球員拋球拍擊中球賽中之球，球與球拍同時落在對方的場區，但對手未能作有效回擊，此時那邊得分？

判 定：拋球拍擊球者失分。

案例七：所發之球未落地前打到接球者，或是雙打賽中接球者之同伴，那一方得分？

判 定：除非發球重發，否則發球者得分。

案例八：球員站在場外空中擊球或用手接球而宣稱該球已出界，要求得分？

判 定：除非回擊是好球且比賽繼續進行，否則該球員失分。

二十五、有效還擊 A Good Return

下列情形為有效還擊：

- a. 除了規則 2 及 24(d)外；球若碰觸網、網柱、單打桿、網繩、束帶、網帶且越過它們而落在球場內時；或
- b. 若球員沒有違反規則 24，進行中的球反彈或被風吹回對方場區時，回擊者可以越網去作回擊，要回擊之球落在有效場區；或
- c. 除了規則 2 及 24(d)外；不論回擊之球，高或低於網，甚至碰觸網柱，從網柱外側進入有效場區；或
- d. 回擊之球穿過網繩下方網柱及單打桿間之空隙而未碰觸上述之物，而落在有效場區；或
- e. 有效還擊已過網之球而球拍隨球過網時；或
- f. 回擊之球碰擊場地上另一個球。

案例一：球員回擊之球，碰觸單打桿後落入有效場區，此為有效還擊？

判 定：比賽中，是的。但若是發球，碰觸單打桿後落入有效場區，則是失誤。

案例二：進行中之球，碰擊場地上另一個球，應作如何判決？

判 定：比賽繼續進行，然而若不能分辨那個是比賽中的球時應判重賽。

二十六、干擾 Hindrance

假若球員被其對手故意干擾擊球，則該球員得分。

若是其對手是無心的舉動或其它無法控制之因素(不含固定設備)，而導致干擾則應判重賽。

案例一：無意的二次擊球構成干擾嗎？

判 定：否，看 24(f)

案例二：球員自己認為對手受到干擾而自己停止比賽，此狀況是否構成干擾？

判 定：否，停下來的球員失分。

案例三：進行中之球擊中球場上空的鳥，是否構成干擾？

判 定：是的，該分重賽。

案例四：球賽開始前已處於接球員方場區上的球或其它物件，在球賽進行當中是否構成干擾？
判 定：否。

案例五：雙打賽發球者與接球者之同伴被允許站在何處？

判 定：他們可站在網側的各自場區內、外、任何位置，若有球員向對手製造干擾時，則干擾的罰則就要執行。

二十七、更正錯誤 Correcting Errors

假若有關網球規則的失誤被發覺，則先前已賽完的分數保留，之後更正為如下所示：

- a. 在一個標準局或決勝局，假使發球員從錯誤的半場發球，必須馬上更正到正確的半場發球，先前發球之失誤保留。
- b. 在一個標準局或決勝局，發覺球員們所站的邊區位置錯了，必須馬上更正讓發球者在正確的邊區位置發球。
- c. 假使在標準局內，發覺球員發球的順序錯了，單打時應立即更正由正確的一方發球，先前發球的失誤不算。若是雙打時則同組的發球失誤保留。然而該局已經結束時則保持這種順序直到該盤結束，且下次的換球時機需較原先規定者延後一局。
- d. 假使在決勝局偶數比分後發覺球員發球的順序錯了，應立即更正。但發覺時已賽完的分數是奇數時則保持不變直到該盤結束。
單打時先前發球之失誤不算，雙打時同組的發球失誤保留。
- e. 在標準局或決勝局的雙打賽中，假若發覺接球的位置錯了，應保持錯的位置，繼續到該局結束，下一次接球時，必須恢復到原先的接球順序。
- f. 先前規定打領先盤，但是在局數六平時宣佈打決勝局，若在第一分打完時發覺應立即更正回來，若第二分已進行才發覺，則球賽繼續猶如決勝盤。
- g. 依標準局比賽到局數六平時，發覺錯誤因宣佈是要打決勝盤，若是在第一分球賽完後發覺則應立即更正，若第二分已進行了，則按此比賽到局數八平時(或更高的偶數平局)再更正為決勝盤。
- h. 原先比賽最終盤是打一個決勝局，但錯誤的以領先盤或決勝盤進行比賽，假若第一分球比完後發覺則應立即更正。若是第二分已進行了才發覺，則繼續比賽到任一方贏得 3 局(結束比賽)或是局數達二平時立即改為決勝局，若在第五局後開打才發覺，則比賽繼續以決勝盤賽完。
- i. 假若發覺換球的時機誤了，則應在輪到該球員／組發球時再給予換新球。隨後之換球的局數，規定的局數比完後再予更換，在同一局內發覺錯誤不能換球。

二十八、球場上執法者的角色 Role Of Court Officials

執法者的角色與責任，請參閱 [Appendix VI](#)。

二十九、比賽之連續 Continuous Play

比賽一開始(第一分球發出後)就應繼續進行到終了為止。

- a.
 - 分與分間，有 25 秒，換邊時有 90 秒的休息。然而每盤第一局以及決勝局的換邊，只有換邊而沒有休息。
 - 每盤終了有 120 秒的盤末休息。
 - 休息時間的計算是從前一分球結束開始到下一分球發球之瞬間。
 - 賽會可向國際網總申請延長換邊 90 秒，盤末 120 秒的休息時間。
- b. 假使球員無法掌控之下，他的球衣、鞋子，或必要裝備(不包括球拍)損壞了必須更換時，可以給予球員合理的時間去更換上述裝備。
- c. 無額外的時間允許球員去恢復體能狀況，然而球員遭受可治療的傷害時，可給予一次三分

鐘的傷停時間來處理該傷害。同時有限的如廁與換衣服的次數也是允許的只要賽前事先宣佈。

- d. 賽會可以在開賽前宣告採用五盤三勝的第三盤末、或三盤二勝的第二盤末給予最長 10 分鐘的休息。
- e. 賽前熱身的時間為 5 分鐘，除非賽會有特殊考量，而更改之。

三十、指導 Coaching

以任何形式的手勢或聲音來對選手作指導或溝通都被認為是指導。

團體賽時，球隊的隊長(教練)坐在球場上可於換邊休息或盤末時對球員進行指導，唯在每盤的第一局終了及決勝局的換邊，則不能指導。

案例一：以隱密的手勢對選手作指導，是被允許的？

判 定：不可以。

案例二：當球賽因故暫停時，球員可以接受指導？

判 定：是的。

案例三：比賽場上，選手可否接受 on-court coaching?

判 定：賽會可以向 ITF 申請 on-court coaching。若或許可，指定教練須依該賽會之規定方可進場指導。

三十一、選手分析科技 Player Analysis Technology

選手分析科技，必須遵照 Rules of Tennis\ [Appendix III](#) 的規範。

ITF 負責對與該科技有關的儀器或內容進行審查。

審查的提出，可以是該科技本身，或是相關之利益實體，包含選手、儀器製造者、國家協會或其會員。

申請審查須依照 ITF 的相關檢驗聽證程序(PROCEDURES FOR REVIEW AND HEARINGS ON THE RULES OF TENNIS) 進行之。

APPENDIX V

替代賽制與計分方法 ALTERNATIVE PROCEDURES AND SCORING METHODS

本區各項均可以選擇使用

◆ 規則五，局的計分 SCORE IN A GAME (Rule 5)：

“NO-AD”計分局之方法

“No-Ad”局的呼叫，以發球者的分數先叫，然後接球者的分數。

無得分 "Love"

第一分 "15" fifteen

第二分 "30" thirty

第三分 "40" forty

第四分 "Game"

- 若雙方球員/球組都贏 3 分，比數稱為"Deuce"，進行一個決勝分"Deciding Point"。
- 接球者可以選擇左邊或是右邊接球。
- 雙打時，接球組可以選擇左邊或是右邊接球，但不可更換該邊之接球者。
- "Deuce"後贏得分數的球員/球組，贏得該局。

◆ 規則六與規則七，盤的計分 SCORE IN A SET

1. 短盤制 SHORT SETS

- 先贏得 4 局的球員/球組，且勝差為 2 局(含)以上者，贏得該盤。
- 局數 4 平時，以 tie-break game 決勝局來決勝負。
- 主辦單位可以選擇在局數 3 平時，以 tie-break game 決勝局來決勝負。

2. SHORT SET TIE-BREAK 短盤決勝局制

- 賽會一開賽時即採用短盤制者，可以使用短盤決勝局制。
- 球員/球組贏得第 5 分者贏得該盤、分數達到 4 平時，以決勝分決定勝負。
- 主辦單位可以決定發球的順序與球數。
- 球員/球組只在第一次的 4 分後換邊。

3. 七分決勝局制 MATCH TIE-BREAK (7 POINTS)

- 當盤數一平(三盤)或盤數二平(五盤)時，其決勝盤改為七分決勝局制。
- 球員/球組先贏得七分，且勝差為 2 分(含)以上者，贏得該場賽事。

4. 十分決勝局制 MATCH TIE-BREAK (10 POINTS)

- 當盤數一平(三盤)或盤數二平(五盤)時，其決勝盤改為十分決勝局制。
- 球員/球組先贏得十分，且勝差為 2 分(含)以上者，贏得該場賽事。

註：決勝盤改為決勝局制時：

- 維持原發球順序 (規則 5 與規則 14)
- 雙打比賽，各組內的發球與接發球位置可以變更 (規則 14 與規則 15)
- 決勝盤之前為 120 秒的盤末休息。
- 決勝盤不可換新球。

◆ 換邊(規則十) CHANGE OF ENDS (Rule 10):

在決勝局制，第一分結束後換邊，之後每 4 分換邊。

◆ 發球觸網 (規則 二十二) THE LET DURING A SERVICE (Rule 22):

“NO LET” RULE

- 發球觸網，比賽繼續，原規則 二十二.a 取消。
- 雙打時，若是綜合採用短盤制、NO-AD 計分法、NO-LET 發球，則接球方的搭檔在發球觸網時，可以回擊該有效球。

◆ 電子挑戰 (視訊查驗)程序 ELECTRONIC REVIEW PROCEDURES

電子挑戰程序如下。

1. 選手要求電子挑戰的時機為，比賽中球員/球組停止比賽(回擊後必須立即停止比賽)或是失分時。
2. 主審若認為要求無理或是太慢提出，可以拒絕電子挑戰。
3. 雙打比賽，球組二人都要停止比賽，才可要求電子挑戰，主審應判斷是否符合程序，若是故意干擾，則對手得分。
4. 若電子挑戰無法判讀，最後的判定(包含改判)即確定。
5. 主審根據電子挑戰的判定為最終決，不得抗議。
6. 電子挑戰次數:
 - 各球員/球組，每盤可以有 3 次的電子挑戰失敗機會，決勝局時增加 1 次。
 - 領先盤(Advantage Game)的賽事，各球員/球組，每 12 局可以有 3 次的電子挑戰失敗機會。
 - 決勝盤(Match Tie-Break)的賽事，視同一盤，各球員/球組可以有 3 次的電子挑戰失敗機會。
 - 各球員/球組，可以有無限次數的電子挑戰成功。

APPENDIX VII

10 AND UNDER TENNIS COMPETITION 10 歲以下賽事

◆ Courts: 球場 10 歲以下賽事的場地規格：

- Red 級場地，長度介於 36 英尺(10.97 公尺)至 42 英尺(12.8 公尺)之間，寬度介於 14 英尺(4.27 公尺)至 20 英尺(6.10 公尺)之間，球網中心線高度介於 31.5 英寸(0.8 公尺)至 33 英寸(0.84 公尺)之間。
- Orange 級場地，長度介於 58 英尺(17.68 公尺)至 60 英尺(18.29 公尺)之間，寬度介於 20 英尺(6.10 公尺)至 27 英尺(8.23 公尺)之間，球網中心線高度介於 31.5 英寸(0.8 公尺)至 36 英寸(0.91 公尺)之間。

◆ Balls: 球

10 歲以下賽事不可使用在 Appendix I 內之球種

請至 <https://www.itftennis.com/en/itf-tours/world-tennis-tour-juniors/> 參閱

◆ Scoring methods: 計分方法

Appendix V 的替代賽制與計分方法可以選擇使用，外加一個 match tie-break 或是三個 match tie-break，或是一個短盤制，或是一個標準盤。

◆ Timed matches: 比賽時段

賽會得安排一特別時段予 10 歲以下之賽事