

# 壹、網球規則

(裁判委員會修訂 2023)

## 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**

除了在第一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

# 附 錄

## 附錄 1-球

- A. 球之外表應由均一的紡織品組成需為白色或黃色並無編織縫口。
- B. 球必須達到上述要求且重量要大於 1.975 盎司(56.0 公克)，小於 2.095 盎司(59.4 公克)
- C. 各類型的球，自 100 吋(254.0 公分)高處自由落在平而硬的水泥面時，其反彈高度須大於 53 吋(135 公分)，小於 58 吋(147 公分)，加壓 18 磅(8.162 公斤)時，球之推進變形，型 I(快速)須大於 0.195 吋(0.495 公分)，小於 0.236 吋(0.600 公分)，復原變形須大於 0.264 吋(0.670 公分)，小於 0.360 吋(0.915 公分)型 II(中速)和型 III(慢速)推進變形須大於 0.220 吋(0.560 公分)小於 0.291 吋(0.740 公分)，復原變形，大於 0.315 吋(0.800 公分)小於 0.425 吋(1.080 公分)，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 0.030 吋(0.075 公分)。
- D. 在海拔 4000 呎(1219 公尺)以上的高地比賽時，可選用兩種例外的球：
1. 第一種有別於型 III(中速)球，是其反彈大於 48 吋(122 公分)小於 53 吋(135 公分)，並且球的內壓大於外界的氣壓，亦是俗稱的壓力球。
  2. 第二種與上述類似，唯有內部的壓力與外界氣壓相等，也就是至少賽前 60 天就需要存置在該處的賽會，亦是俗稱的零壓或無壓球。
- E. 所有彈跳、大小、變形的測試以下述方法測定之。
- 判 例：那種類型的球用在何種性質的球場？
- 判 定：型 I(快速)適用慢速球場。  
型 II(中速)適用中速／中快球場。  
型 III(慢速)適用快速球場。

## 附錄 1-e 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 102 kPa(30 吋水銀汞柱)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 102 kPa (30 吋水銀汞柱)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，由會員國際網球協會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 6.54 公分(2.57 吋)及 6.86 公分(2.70 吋)之兩個圓形洞孔，型 III 則以 7.0 公分(2.76 吋)及 7.30 公分(2.87 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經器。量徑計之內面必具有半徑 0.160 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，應使用獲得英國專利號碼 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。但經國際網球總會認可而具有與 Stevens 機同等功能之機器方可採用。
- (六) 試驗程序：
  - A. 預壓：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)。所有之試驗在預壓後 2 小時內完成。
  - B. 質量測試(如前述)。

C.大小測試(如前四)。

D.變形試驗，將球放置於改良 Stevens 機器上，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 8.2 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標 10 處(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(復原變形)，每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。

E.彈性測試(如前述)，由水泥面量到球的底部。

(七) 球場表面的分類：ITF 是以球場表面顆粒粗細值來分類：

型一(慢速)：值介於 0-29 之間，如紅土、礫沙球場。

型二(中慢速)：值介於 30-34 之間。

型三(中速)：值介於 35-39 之間，如大部份壓克力表層的硬地球場及部份人造地毯球場。

型四(中快速)：值介於 40-44 之間。

型五(快速)：值大於 45，如草地、人工草地及部份人造地毯。

## 附錄 2—球拍

- 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 73.7 公分(29 吋)，拍框的寬度不得大於 31.7 公分(12.5 吋)，擊球面的長度不得大於 39.4 公分(15.5 吋)，寬度不得大於 29.2 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，而改變揮動慣量，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。
- 五、球拍不得裝有任何能在比賽中提供球員任何形式(聽覺或視覺)的通訊、建議、或指導的裝置。

## 附錄 3-球員分析數據科技

球員分析數據科技是設備具以下條件並能得到球員表現及數據的功能：

- a.錄影
- b.存取
- c.傳送
- d.分析
- e.具有任聯繫功能

球員分析數據科技的設備的使用必須在不違反規則 30(指導)的情況下,可以錄製,存放比賽資料並提供給球員相關資訊

## 附錄 4—廣告

1. 以網柱為中心往內 3 呎(0.914 公尺)範圍內的球網可放置不會影響球員視線及球賽的廣告或標誌。  
賽會的非商業性標誌，在不會影響球員視線及球賽的條件下，可以放在球網頂部 20 吋以下位置。
2. 球場兩邊及底線的圍籬可以放置不會影響球員之視線及球賽的廣告或標誌。
3. 於線界外的球場表面可以放置不影響球員視線及球賽的廣告或標誌。
4. 所有上述的廣告物之顏色不能為白色、黃色或其它足以干擾球員視線或球賽的淺淡顏色。
5. 比賽場地表面不能有廣告或標誌。

## 附錄 5— 替代性計分制 **Alternative Procedures & Scoring Methods**

### 局的計分(Rule 5)

“決勝點制(No Ad)”其計分以發球者為主呼叫如下：

0 分 "Love"

第一分 "15" fifteen

第二分 "30" thirty

第三分 "40" forty

第四分 "Game"

- 若雙方都贏 3 分，比數稱為“Deuce”，需進行一個決勝分“Deciding Point”，“Receivers’ Choice”。
- 接球者可以選擇左邊或右邊接球。
- 但雙打賽時選手不能更換原先接球的位置。
- 但在混雙時接球者與發球者的性別要一致，且接球組不能改變原先接球的位置。
- Deuce 後，球員／組贏得這一分就贏得這一局。

### 盤的計分(Rule 6 & 7)

#### 1. 短盤 Short Sets

倘若一方球員/組先贏得 4 局且領先對手有 2 局的差距時贏該盤，若雙方局數達 4 平時則進行決勝局來決定勝負。但是，賽會有權決定局數達 3 平時進行決勝局來決定勝負。

#### 1. 短盤決勝局 Short Set Tie-Break

短盤決勝局只能使用於短盤制 Short Sets。

在決勝點制(No-Ad)下，4 分平手後，球員/組先贏得 5 分者贏得該“局”或該“盤”。

球員/組在 4 分時唯一換邊。發球順序規則，由該賽會決定。

#### 3. 勝負決勝局(7 分制) Match Tie-Break(7 Points)

當盤數 1 平或 2 平時，以一個決勝局來決定這場比賽的勝負，這個決勝局用來取代最終盤。

倘若一方球員／組先贏得 7 分且領先對手有 2 分的差距時贏得該比賽。

#### 4. 勝負決勝局(10 分制) Match Tie-Break(10 Points)

當盤數 1 平或 2 平時，以一個決勝局來決定這場比賽的勝負，這個決勝局用來取代最終盤。

倘若一方球員／組先贏得 10 分且領先對手有 2 分的差距時贏得該比賽。

※注意：當以勝負決勝局 **Match Tie-Break** 比賽時：

- 原先發球順序保持不變。
- 雙打賽時，如同每盤的開始，發球、接球的順序可以更換。
- 勝負決勝局的開始有 120 秒的盤末休息。
- 不能換球。

### 換邊 Change of Ends(Rule 10)

在決勝局中可選擇雙方球員在第 1 分後及後續每隔“4 分”後換邊。

## 發球重賽 The Let During a Service(Rule 22)—No Let

- 比賽可選擇不採用規則第 22A 項的發球重發狀況。亦即所發之球碰觸網、網帶或束帶時，為比賽進行中的球。(此項代用性規則通稱為"no let"制)。
- 而在同時使用 Short Set、No-Ad 與 No-Let 之雙打，賽會可以決定發球觸網進時，接發球一方的兩位選手都可以回擊球。

## 附錄 6—場上執法者的角色 Role of Court Officials

- 裁判長是有關規則問題的最終仲裁者，比賽設有主審時，整個球賽進行之事實問題的仲裁者是主審。假若球員對主審有關規則問題的解釋有疑慮時，可以要求裁判長到場。
- 在設有線審、網審的比賽時，線審各司其線，若主審發現線審有明顯的錯誤時，有權可以立刻更改其判決。在無線審時，主審必須負責所有的線以及腳失誤。
- 若線審不能判決時，應立即以手勢示意給主審知道讓主審作裁決。
- 若線審無法作判決或沒有線審，而主審又沒有十分的把握去作判決時，則該分應重賽。
- 團體賽，裁判長坐在球場內，則裁判長也是所有事實問題的最終仲裁者。
- 主審在任何時機會考量必要或適宜性來停止或暫停比賽。
- 裁判長會因天色、氣候、場地性質的考量而停止或暫停比賽。假若因天色而停止，必須在一盤終了，或總局數和為偶數後停止，當比賽恢復時，球員要回復到原先的位置繼續進行未完成的比賽。
- 主審與裁判長負有對拖延比賽及指導等違反球員行為準則的認定。

判例一：主審於改判後付與發球者第一發球，接球者抗議發球者先前第一發已失誤應該是第二發球。此時裁判長可以被請到球場來作裁決嗎？

判 定：是的，主審對規則問題作首先的決定，假使球員對主審的判決不服，提出申訴時，裁判長必須到場作裁決。

判例二：球被呼叫出界，但球員抱怨是好球，裁判長可否被請到球場作裁決？

判 定：不可，球場上所發生的事實問題之終決者是主審。

判例三：依主審的觀點，在分結束前線審有明顯的失誤，則在分結束後可允許主審對線審的判決改判？

判 定：不可，主審僅能在發現線審失誤時立即改判。

判例四：線審呼叫球出界，球員抗議是好球主審可以作出改判？

判 定：不可。主審絕不能在球員抗議後作出改判。

判例五：線審呼叫球出界，主審未能看清楚但認為是好球，此時主審可以對線審改判？

判 定：不可，主審僅能在確認線審有明確的失誤時作改判。

判例六：在主審呼叫比數後線審可以更改他的判決？

判 定：可以。假使線審認為自己錯誤，必須立刻更改，但不能在選手抗議之後提出改判。

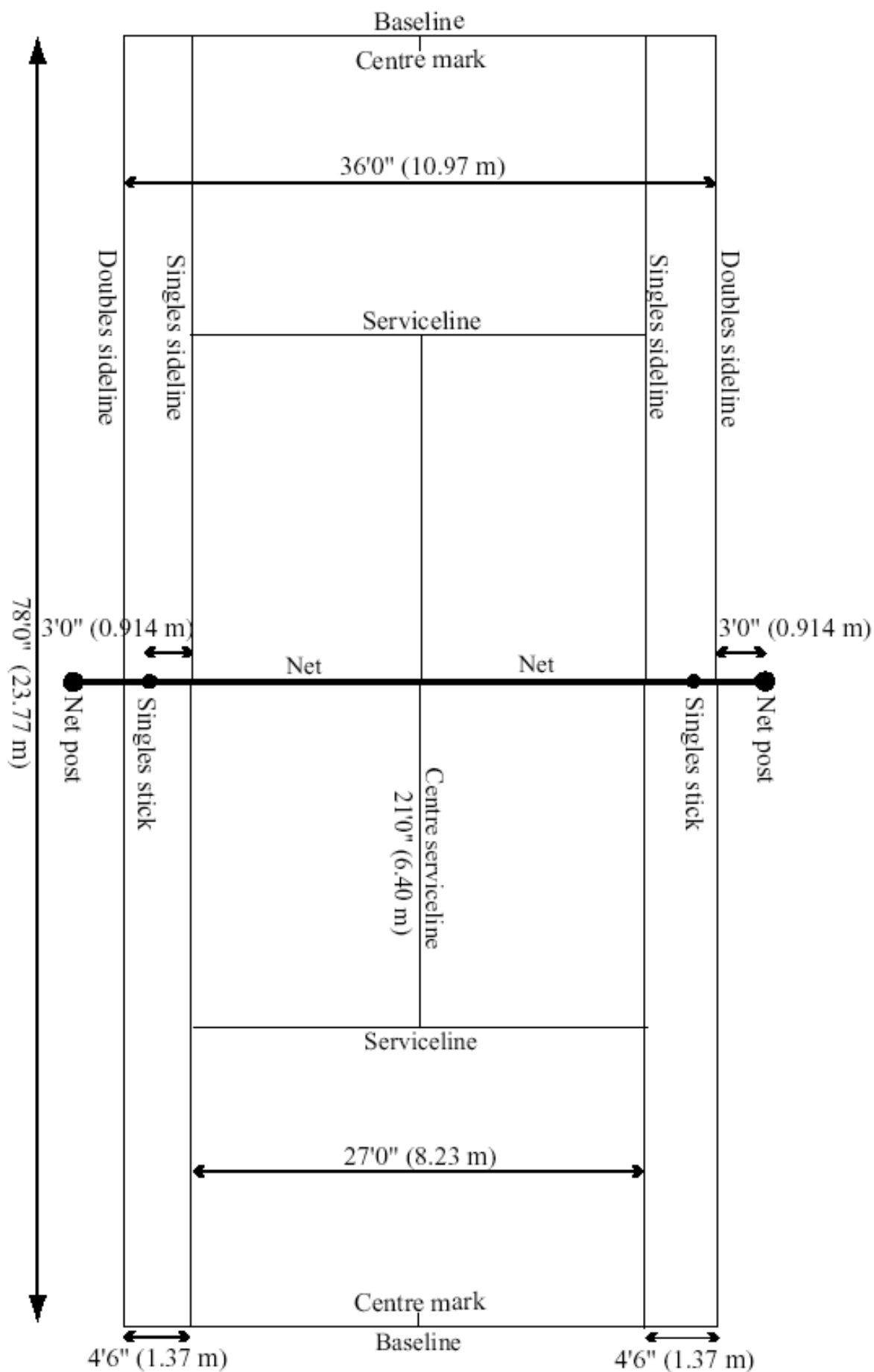
判例七：假使主審或線審呼叫出界然後改判好球，正確的裁決為何？

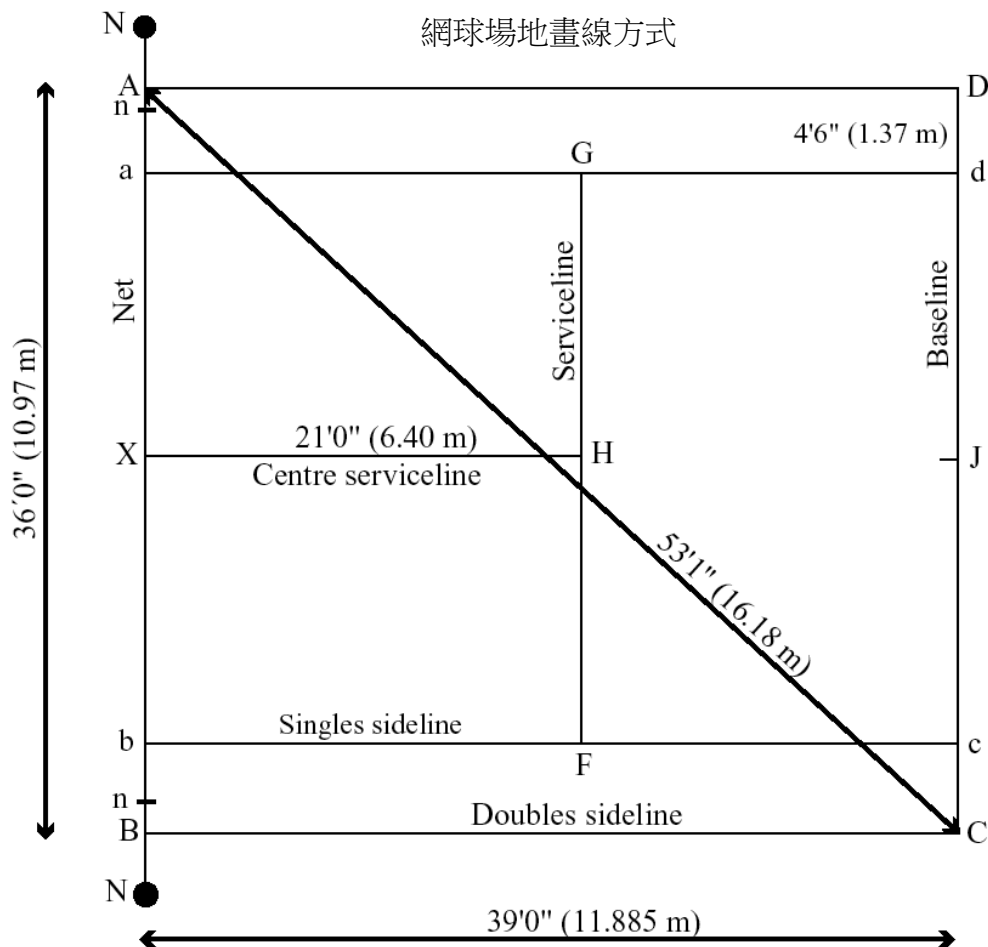
判 定：主審對方才的呼叫是否有干擾作認定。若是有干擾則該分應重賽，若沒有干擾則擊出該球的一方得分。

判例八：球被風吹回對手的球場，球員伸拍越網欲作回擊但被對手干擾他的擊球舉動，正確的判決為何？

判 定：主審必須對干擾是否為無意或故意作裁決，然後判該分給被干擾一方或判該分重賽。

PLAN OF THE COURT





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）-球網與單打邊線交叉處

n, n 點各距 X 點 5.03 公尺（16 呎 6 吋）-單打桿位置

A, B 點各距 X 點 5.48 公尺（18 呎 0 吋）-球網與雙打邊線交叉處

N, N 點各距 X 點 6.40 公尺（21 呎 0 吋）-網柱位置

在 A、B 點均釘，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 c d 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 b c、X J 及 a b 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 之距離則仍為 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。為此時省當場量之麻煩，n、n 點可以在場地上以白點標出。



## ※場地空間及燈光

	休閒性或俱樂部賽會	正式賽會(含國際性)	台維斯盃世界組
底線後面之空間長度	不得小於 18 英尺 (5.48m)	不得小於 21 英尺 (6.40m)	不得小於 27 英尺 (8.23m)
邊線外面之空間寬度	不得小於 10 英尺 (3.05m)	不得小於 12 英尺 (3.66m)	不得小於 15 英尺 (4.57m)

### 人工照明：

1. 台維斯盃世界組不得低於 1200LUX
2. 其他場地不得低於 500 LUX. (測量位置共 15 點. 離地面一公尺約從腰際測量，亮度需均勻散佈)

### 室內球場屋頂高度：

1. 台維斯盃世界組中央位置最少須有 12M 之高度
2. 其他賽會中央位置最少須有 9M 之高度