

壁球单打规则2020

（包括附件1—9）

国家体育总局小球运动管理中心 审定

世界壁球联合会《2020世界壁球单打规则》正式译本

2020年12月

2021年11月27日更新

目 录

引言	3
1.比赛	4
2.计分方法	4
3.执裁官员	4
4.热球准备	8
5.发球	8
6.比赛过程	9
7.间隔时间	10
8.妨碍	10
9.球触及球员	15
10.上诉	16
11.球	18
12.干扰	18
13.物品掉落	19
14.患病、受伤与流血	20
15.球员行为	24
附件 1 定义	26
附件 2 执裁官员的叫令	30
附件 3 其他可选的计分制	36
附件 4 三裁判制	37
附件 5 录像回放	39
附件 6 护目镜	40
附件 7 技术规格	41
附件 8 壁球用球规格	45
附件 9 壁球球拍尺寸	48
附件 10 对于指导的有限制	50

引言

壁球是在一个封闭空间中，往往以高速度进行的运动。为了有条不紊地进行对打，有两种原则至关重要：

安全：球员应该时时刻刻将安全放在第一位，不能做出任何危及对手的行为。

公正竞赛：球员应尊重对手的权利，且诚实地进行比赛。

1.比赛

1.1壁球单打比赛是由两名球员在球场内使用球拍击打球进行的。
球场、球拍与球必须符合世壁联(WSF)的规格（详见附件7、8和9）。

1.2每个回合以发球开启，球员依次回击球，直到回合结束（参见第6条规则：回合）。

1.3比赛对打应当尽可能地连续不断。

2.计分方法

2.1回合的胜方得1分并拥有下一轮回合的发球权。

2.2每局应打到11分，但分数打到10平的时候，比赛应继续到一方球员领先2分为止。

2.3比赛一般采用五局三胜制。但也可以采用三局两胜制。

2.4其他可选的计分制在附件3中具体阐述。

3.执裁官员

3.1一场比赛通常应当由一名记分员和一名裁判员执裁，双方都应该记录比分、发球方及正确的发球区。

3.2如果只有一名执裁官员，此执裁官员将同时承担记分员及裁判员的职责。球员可向该执裁官员上诉其同时作为记分员所报出或未报出的叫令。

3.3执裁官员所处正确位置是在后墙外的中间，尽量接近并高于后墙界外线。

3.4另一种可选的裁判制称为三裁判制度，在附件4中具体阐述。

3.5执裁官员要尽可能使用姓氏称呼球员。

3.6记分员

3.6.1应该宣布比赛信息，介绍并公布每一局和结果，以及整场比赛的结果（参见附件2）。

3.6.2应该恰当使用“犯规”“低球”“出界”“落地两次”或“停止”的叫令。（注：中文部分仅是叫令的解释词并非叫令，后续相关内容同样）

3.6.3如果对发球或者回击球不能肯定，不应该发出叫令。

3.6.4在回合结束时，必须无延迟地报出比分。发球方的比分在前，在有交换发球权的时候还要首先报出“换发球”。

3.6.5必须重复裁判员在球员请予和球后所作出的判定，随后报出比分。

3.6.6在球员对记分员所报出或未报出的叫令上诉之后，必须等待裁判员的判定，随后报比分。

3.6.7当一方球员只需要得1分就赢得本局时，必须宣布“局点”，当球员只需要得1分就赢得整场比赛时，应该宣布“赛点”。

3.6.8比赛中首次打到10平时务必报出：“10平，净胜2分者获胜”。

3.7裁判员的判定是最终的

3.7.1如果场地情况不满足条件，应该推迟比赛开始；或者暂停已在进行的比赛，后续比赛恢复进行，沿用暂停之前的比分。

3.7.2当发生对回合进行有影响的场地条件变化，且非球员的错误，

应该予以“和球”。

3.7.3当对手没有在比赛规定的时间内进入场地时，可以判定到场的球员获胜。

3.7.4应该裁定一切事项，包括全部“和球”的需求，以及对记分员报出或未报出叫令的上诉。

3.7.5当对记分员报出或未报出的叫令有异议时，必须立即裁定，若有必要，暂停对打。

3.7.6当记分员宣布的比分有误时，必须立即更正，若有必要，暂停对打。

3.7.7必须执行有关时间管理的一切规定，恰当地宣布“15秒”“时间过半”以及“时间到”等叫令。

备注：球员有责任在足够靠近的位置以便于听到上述宣布。

3.7.8当球触及任一球员时，必须恰当合理裁定（参见第9条规则：球触及球员）。

3.7.9当对于因记分员报出或未报出叫令的上诉无法作出判定时，可以予以“和球”。

3.7.10当无法确定球员请予和球或上诉的原因时，应该要求球员予以明确解释。

3.7.11对于裁决可以给予解释。

3.7.12应该以响亮的声音宣布一切裁决，以便球员、记分员以及观众能够听到。

3.7.13当球员有不可接受的行为时，应该应用第15条规则（球员行

为)。

3.7.14当球员之外的任何人有着扰乱性或冒犯性行为的时候，应当暂停比赛，直到上述行为结束，或者冒犯者离开场地的场所。

国家体育总局小球运动管理中心

4.热球准备

4.1在比赛开始的时候，双方球员进入场地一起进行时间不得超过4分钟的热球准备。在热球准备进行了2分钟时，双方球员应当交换场地方位，除非已经交换过。

4.2双方球员应当有平等机会击球。如果一方球员控制球的时间不合理地过长，则属于不公平热球准备，应该应用第15条规则(球员行为)。

5.发球

5.1通过转球拍抽签决定第一次的发球权。

5.2在每局的开始以及每次换发球后，发球方决定从哪边的发球格发球。保留发球权的时候，发球方应该每次交换发球格发球。

5.3如果回合以和球结束，发球方应再次从相同发球格发球。

5.4如果发球方在发球时选错发球格，或者双方球员都不确定哪一个是正确的发球格，记分员应当告知正确的发球格。

5.5如果对于正确发球格有争议，裁判应给予最终裁定。

5.6记分员报分之后，双方球员应该在没有任何不必要地拖延下开始对打。不过，发球方不应在接发球方未准备好前发球。

5.7如果符合全部以下条件，则发球有效：

5.7.1发球方从手上或者从球拍上放出球，然后在球触及任何其他事物之前正确地首次或多次试图击球；

5.7.2发球方在击打球时，有一只脚的任何部位接触到发球格内的地

板，而这只脚的任何部位都没有接触到发球格线；

5.7.3球直接击到发球线与界外线之间的前墙，但不在同一个时间碰到前墙和侧墙；

5.7.4除非被接发球方截击，球在地板上的首次落地处应在与发球格相对的四分之一场地内，且没有触到任何界线；

5.7.5球没有被发出界。

5.8如果不符合本规则第5.7条的所有条件，则属于发球犯规，接发球方赢得该回合。备注：发球时如果球触及发球线、短线、半场线或任何一条界外线均为发球犯规。

5.9如果发球方在放出或扔出球后未试图击球，不视为发球，发球方可以重新发球。

5.10当接发球方未准备好接发球时，且没有试图接球，应当予以和球；然而，当该发球犯规时，则发球方输掉该回合。

5.11如发球方从错误的发球格发球，并赢得该回合，则该回合的结果有效，并且发球方将交换发球格进行下一个发球。

5.12发球方需在记分员报分之后方可发球，记分员不得拖延报分。如果发球方在记分员未报完分时就发球，裁判应该暂停对打，并告知发球方应当等记分员报分完之后再发球。

6.比赛过程

6.1在有效发球之后，双方球员进行对打直至一方未能有效回球，或者任一球员请予和球或上诉，或者执裁官员报出叫令，或者球触及任

一球员或其衣着或非击球方的球拍。

6.2如果符合全部以下条件，则回球有效：

6.2.1在第二次接触地板之前，球被正确地击打；

6.2.2在没有先触及任一球员，或其衣着、或者地板上，球直接击打前墙，或者在弹到任一墙面之后打到前墙的底界线与界外线之间范围；

6.2.3从前墙弹回时没有碰到底界线；

6.2.4没有出界。

7.间隔时间

7.1在热球准备结束和比赛首局之间，以及在比赛各局之间均有不超过90秒的休息间隔时间。

7.2球员应该在间隔时间结束时准备好继续比赛，在双方球员都同意的情况下，可以在间隔时间结束前继续比赛。

7.3球员可向裁判合理表明更换破损的装备、眼镜、护目镜或移位的隐形眼镜时，该球员应尽快完成更换，更换时间不得超过90秒，否则裁判应依照本规则第15条处理。

7.4受伤或流血因素导致的间隔时间，裁判应依照本规则第14条（受伤）处理。

7.5球员可以在任何的比赛间隔时间进行场地击球练习。

8.妨碍

8.1在完成一个合理的随挥动作之后，球员应该尽力避免任何影响，

以便在球从前墙弹回时，使对手得到：

8.1.1对前墙回弹球适当的视线；

8.1.2畅通无阻到球的直接通道；

8.1.3足以为击球做出一个合理挥拍动作的空间；

8.1.4将球击到前墙任何部位的自由。

如果球员不给予对手以上述全部条件，则发生妨碍。

8.2当击球方认为发生妨碍，可以停止对打并请求和球，最好通过说出“请求和球”。该请求应当马上提出，不应有无故的拖延。

备注：

在接受任何形式的请求前，裁判应当确信球员确实正在请求和球。

“请求和球”的请求包含着“判得胜球”的请求。

一般情况，只有击球方对妨碍情形请求和球。然而，如果在球未达到前墙前非击球方因缺乏通道而请求和球，虽然该球员尚未成为击球方，其请求是可以考虑的。

8.3裁判如果不确定请求的理由，应当要求球员解释。

8.4在未出现请求的情况下，裁判也可以予以和球，或者判得胜球，如有必要可停止比赛，特别是涉及安全的情况下。

8.5在击球方击球之后，对手请求和球，但是球原来是低球或者出界，则对手赢得该回合。

8.6总的要求

以下要求适用于一切形式的妨碍：

8.6.1如果没有发生妨碍，同时不存在合理担心受伤的情形，应当判

定“不予和球”；

8.6.2如果发生妨碍，但是击球方原来无法打出有效回球，应当判定“不予和球”；

8.6.3如果击球方越过原来妨碍处继续打球，然后请予和球，应当判定“不予和球”；

8.6.4如果发生妨碍，但是妨碍的程度不足以阻止击球方看见球、并达到球处以及打出一个有效回球，视为微小妨碍，应当判定“不予和球”；

8.6.5如果击球方原来能够打出一个有效回球，但是对手没有尽力试图避免妨碍，应当判得胜球予击球方；

8.6.6如果发生妨碍，对手尽力试图避免，并且击球方原来能够打出一个有效回球，应当判定予以和球；

8.6.7如果发生妨碍，并且击球方原来可以打出一个准胜回球，应当判得胜球予击球方。

除第8.6条规定外，还有以下要求适用于特定情况。

8.7适当的视线

适当的视线指有足够时间看到球从前墙弹回以及做击球准备。

8.7.1当击球方因对于从前墙弹回的球缺乏适当的视线而请予和球时，第8.6条的要求也都适用。

8.8直接通道

如果击球方因缺乏到球处的直接通道，应该：

8.8.1如果发生妨碍，但是击球方没有尽力尝试到达球位并击球，则判定不予和球。

备注：尽力尝试到达球位并击球，不该包括与对手的身体接触。如果发生任何本来可以避免的身体接触，则应采用第15条规则（球员行为）。

8.8.2如果击球方本来有直接通道，但是采取非直接路线到达球位而请予和球，则判定不予和球，除非第8.8.3条规则适用。

8.8.3如果击球方出现错误的起步，但是明显有能力恢复身位且打出一个有效回球，然而遇到妨碍，则应当判定和球；若击球方原来能够打出一个准胜回球，则应当判得胜球予击球方。

8.9 挥拍

一次合理挥拍包括合理引拍动作，击球以及合理随挥动作。击球方的引拍和随挥如果不过多地伸展手臂均属于合理挥拍。

当击球方因对挥拍妨碍而请予和球，应该：

8.9.1 如果挥拍因轻微接触对手而受到影响，而且对手尽力试图避免妨碍，则应该予以和球。但如果击球方原来能够打出一个准胜回球，则应判得胜球予击球方。

8.9.2 如果挥拍因碰到对手而受到阻止，应判得胜球予击球方，尽管对手尽力试图避免妨碍。

8.9.3 如果挥拍没有实际接触对手，而击球方因安全问题停止击球，适用规则8.6的规定。

8.10 过度的挥拍

8.10.1 如果妨碍是击球方因过度挥拍产生的，应该判定不予和球。

8.10.2 如果发生妨碍，但是击球方为了得到判得胜球而夸张了挥

拍，应判定和球。

8.10.3 击球方的过度挥拍有可能促成对手在轮到他击球时所受到的妨碍。在这种情况下该对手可以请予和球。

8.11 将球直接击到前墙任何部位的自由

如果击球方因为前墙妨碍而停止击球并请予和球，则：

8.11.1 如果发生妨碍而且球在直接飞到前墙的路线中会触及非击球方，应该判得胜球予击球方。但如果击球方转身了，或者再次试图击球，则应判定和球。

8.11.2 如果球原来会先触及非击球方，然后在打到前墙前先击打到侧墙上，则应判定和球。但如果该回球原来属于准胜回球，则应判得胜球予击球方。

8.11.3 如果球原来会先击打到侧墙上，然后在打到前墙前先触及非击球方，则应判定和球。但如果该回球原来属于准胜回球，则应判得胜球予击球方。

8.12 再试击球

如果击球方在进行再次试图击球时因妨碍而请予和球，并且原来能够打出有效回球，则：

8.12.1 如果非击球方没有足够时间避免妨碍，则应判定和球。

8.13 转身

转身是指：无论球员是否有实际转身动作，球在球员击打或准备击打之前，先越过球员身体一侧，然后从球员身后另一侧弹回。

如果球员发生转身情形时受到妨碍，并其原来能够打出有效回球，

则：

8.13.1如果挥拍被阻止，尽管对手原来尽力避免妨碍，应判得胜球予击球方。

8.13.2如果非击球方没有足够时间避免妨碍，则应判定和球。

8.13.3如果击球方原来可以不转身而回击球，但是为了产生请予和球的机会而转身，应判定不予和球。

8.13.4在击球方转身的时候，裁判应该思考是否存在危险动作的情形，并依此裁决。

9.球触及球员

9.1如果球飞往前墙途中触及非击球方或他的球拍、衣服等，应停止对打，然后：

9.1.1如果不是一个有效回球，非击球方赢得该回合。

9.1.2如果回球会直接打到前墙，并且击球方又不属于多次试图击球且没有转身，应判得胜球予击球方。

9.1.3如果球先击打到前墙之外的侧墙或后墙，并且击球方没有转身，应判定和球。但如果打出的是一个准胜回球，则应判得胜球予击球方。

9.1.4 如果击球方没有转身，但是进行的是再次试图击球，则应判定和球。

9.1.5如果击球方转身了，应判得胜球予非击球方。但如果非击球方

为了做个有意拦截球的动作，则应判得胜球予击球方。

9.2如果球从前墙回弹后，在第二次弹到地上之前触及一方球员，应停止对打，然后：

9.2.1如果在击球方试图击球前球触及非击球方或他的球拍，并且没有发生妨碍，则击球方赢得该回合。但如果击球方的位置引起非击球方被球触及，则应判定和球。

9.2.2如果球在击球方多次试图击球后触及非击球方或他的球拍，并且击球方原来还能够打出一个有效回球，应该判定和球。但如果击球方原来已不能够打出个有效回球，则非击球方赢得该回合。

9.2.3如果在没有发生妨碍的情况下球触及击球方，则非击球方赢得该回合。如果发生妨碍，则需应用第8条规则（妨碍）。

9.3当击球方将球击到非击球方身上，裁判应考虑是否存在危险动作的情形，并依此裁决。

10. 上诉

10.1任一球员在回合当中可以停止对打并对记分员任一未报出的叫令提出上诉。上诉方应向裁判说：“请求上诉。”

10.2回合的输方可以对记分员任一报出或未报出的叫令提出上诉。上诉方应向裁判说：“请求上诉。”

10.3如果裁判不确定哪一个回击球被上诉，则应该询问清楚具体。如果有多个上诉，裁判应逐个全部裁决。

10.4发球之后，除了球破损情况之外，双方球员都不能对任何发生

在发球之前的情形提出上诉。

10.5在一局结束时，任何有关最后回合的上诉应当立即提出。

10.6对于有关记分员报出或未报出的叫令的上诉裁判应该：

10.6.1如果记分员的叫令或者没有叫令是正确的，则该回合原来的结果仍然有效。

10.6.2如果记分员的叫令原来不正确，则判定和球。但如果记分员的叫令影响了一方球员的准胜回球，则该球员赢得回合。

10.6.3如果记分员对无效发球或无效回击球未发出叫令，则另一方球员赢得该回合。

10.6.4如果裁判不能确定是否发球有效，则判定和球。

10.6.5如果裁判不能确定是否回击球有效，则判定和球。但如果记分员的叫令影响了另一方球员的准胜回球，则该球员赢得回合。

10.7在一切情况下，裁判的裁决是最终的裁决。

11.球

11.1如果在回合当中球被打坏，则予以和球。

11.2如果一方球员停止对打上诉球破损，然而球被检查到没有破损，则上诉方输掉该回合。

11.3如果接发球方在试图接发球之前上诉球已破损，然而球被检查到的确破损，而且裁判无法确定什么时候被打坏，则应判定上一个回合和球。

11.4球员要想在一局结束时上诉球被打坏，应当在离开场地前立即上诉。

11.5当双方球员同意要求更换球，或者裁判同意一方球员要求更换球的时候，应该更换球。

11.6如果球被更换，或者球员在暂停之后继续打球，可以进行热球准备。一旦双方球员同意或者裁判认为可以，应尽快开始比赛。

11.7球应当在全部比赛时间留在场地之内，除非裁判允许拿走。

11.8如果球卡在场地上，则予以和球。

11.9如果球触及场地内外来物体，则予以和球。

11.10如果发生异常弹回不予和球。

12.干扰

12.1任一球员可以因发生分散注意力的情形而请予和球，然而该要求应该立即提出。

12.2如果分散注意力的情形是由一方球员产生的，则：

12.2.1如果是意外产生的，应判定和球；但如果一方球员的准胜回球被影响，则该球员赢得回合。

12.2.2如果是有意产生的，适用第15条规定（球员行为）。

12.3如果分散注意力的情形不是球员产生的，应判定和球；但如果一方球员的准胜回球被影响，则该球员赢得回合。

12.4在某些赛事的时候有可能观众在对打当中发生反应。为了鼓励观众的乐趣，可以暂停使用第12.3条规定，如果因而发生噪声，球员应当继续对打，并且裁判不向观众要求安静。然而当一方球员因为场地外边发生过于大声或者单一、突然的噪声而停止打球，可以予以和球。

13.物品掉落

13.1当一方球员掉下自己的球拍时可以捡起它并继续对打，除非球触及该掉落的球拍，或者其造成分散注意力，或者裁判采取球员行为处罚。

13.2如果击球方因为妨碍而掉下球拍，可以请予和球。

13.3如果非击球方被击球方在尽力打球的过程中碰撞因而掉下自己的球拍，可以请予和球，并且适用第12条规则（干扰）。

13.4如果在回合中任何物品掉到地上，球员球拍除外，应该停止对打，然后：

13.4.1如果该物品是在没有任何身体接触的情况下从一方球员的身上掉下的，则对手赢得该回合。

13.4.2如果该物品因为跟对手发生身体接触而从一方球员身上掉下，则予以和球。但如果击球方本来可以打出一个准胜回球，或者击球方由于妨碍情形请予和球，则适用第8条规则（妨碍）；

13.4.3如果该物品不是从球员身上掉下的，则予以和球，除非：

13.4.4如果中断的是击球方的准胜回球，则应判定得胜球予击球方。

13.4.5如果该掉落物品一直到回合结束后才发现，并且没有影响回合的过程，则该回合的结果保持有效。

14.患病、受伤与流血

14.1患病

14.1.1如果一方球员处于患病状态，并且不属于受伤或者流血的情况，该球员必须立即决定是继续打球还是放弃本局，利用90秒局间休息时间恢复。这种情况包括抽筋、恶心、喘不过气以及哮喘。球员只能且仅可放弃一局，然后必须继续打球或者放弃整场比赛。

14.1.2如果一方球员在场地里呕吐，或者因其他行为引起场地不适合比赛条件，则该比赛对手获胜。

14.2受伤：

裁判：

14.2.1如果不认可受伤是真实的，应要求球员决定立即继续打球，或者放弃一局并利用90秒间隔时间恢复，然后继续打球，或者将整场比赛放弃。仅可放弃一局。

14.2.2如果认可受伤是真实的，应该告诉双方球员该受伤属于哪类

以及给予多长时间恢复。恢复时间只能在发生受伤时许可。

14.2.3如果认可属于本场比赛的旧伤复发，应要求球员决定立即继续打球，或者放弃一局并利用90秒间隔时间，或者放弃整场比赛。仅可放弃一局。

备注：如果一方球员放弃一局，它已获得的比分仍然保留。

14.3受伤类别

14.3.1自我产生的受伤：指受伤是因为球员自己的行为而产生的。这包括肌肉拉伤或扭伤，或者由于撞到墙上或跌到地上所引起的擦伤。球员获得3分钟时间恢复，之后如果还是无法继续打球，必须放弃一局并利用90秒局间休息时间恢复。只能放弃一局，之后球员必须继续打球或者放弃整场比赛。

14.3.2共同产生的受伤：是指受伤由双方球员意外的共同行为而产生的。受伤球员获得15分钟时间恢复，裁判可以允许再延长15分钟恢复时间。如果受伤球员还是无法继续打球，则对手赢得整场比赛。受伤发生时回合的比分仍然保留。

14.3.3对手产生的受伤：是指受伤由对手单方产生的。

14.3.3.1如果受伤是对手意外产生的，则应适用第15条规则（球员行为）。受伤球员获得15分钟时间恢复，之后如果受伤球员还是无法继续比赛，受伤球员赢得整场比赛。

14.3.3.2如果受伤是由对手有意行为或危险动作产生的，并且受伤球员需要任何恢复时间，受伤球员赢得整场比赛。如果受伤球员可以不拖延地继续打球，仍需应用第15条规则（球员行为）。

14.4. 流血

本节“流血”的定义：当有球员发生出血现象，并且血流量足以在对手身上或场地内留下痕迹的情况。

当球员有擦伤、刮伤、划伤等发生但未有发生流血或出血现象，则比赛必须继续进行。通过绷带、敷料或覆盖物处理后看不出出血现象，则不视为流血。

一旦发生流血，流血球员必须立即离开球场，裁判有责任确保该球员在尽可能短的时间内返回球场，根据以下规则；

14.4.1.自我产生的流血：如果流血是由球员自己的行为引起的，例如跌倒、弓步、俯冲、拥挤、流鼻血或类似情况，则允许球员在5分钟内进行止血或包扎处理。

裁判负责记录时间，计时将从受伤球员的治疗开始时计算。

如果流血球员在许可的五分钟恢复时间后无法停止流血，则必须放弃本局并利用局间休息来进一步处理流血；

如果出现相同部位再次流血，不可以有更多的恢复时间，如有允许的情况下，流血球员可放弃一局，并利用局间休息做进一步处理。

如果相同的流血再次发生，是由双方球员的行为引起的（见14.4.2共同产生的）流血球员应有进一步的合理时间来处理流血。

如果流血球员无法在允许的时间内恢复比赛，则判对手赢得整场比赛。

14.4.2.共同产生的流血：如果流血是由双方球员的行为共同引起的，则流血球员有合理的时间来处理及包扎。

时间有裁判确定，如现场有医务人员，则可以听取专业人士的建议。

如果相同的流血再次发生，依然是双方共同行为产生，流血球员应有进一步的合理时间来解决流血现象。

如果相同的流血再次发生，是由流血球员自我产生的结果，则不可以有更多的恢复时间，流血球员只能放弃一局，并利用局间休息做进一步处理。

如果流血球员无法在合理的时间或允许的延长时间内恢复比赛，则判对手赢得整场比赛。

14.4.3. 对手产生的流血：因为对手的行为产生的流血

14.4.3.1. 如果流血完全是由对手的意外行为造成的，流血球员有合理的时间来阻止血液流动并覆盖出血。

合理的时间由裁判确定，可以由现场医务人员协助。

如果流血球员不能在允许的合理时间内恢复比赛，则判流血球员赢得整场比赛。

如果相同的流血再次发生，依然是双方共同行为产生，流血球员应有进一步的合理时间来解决流血现象。

如果在合理的时间无法止血或包扎，则判流血球员赢得整场比赛。

如果由于流血球员的行为而再次发生相同的流血，则不可以有更多的恢复时间，流血球员只能放弃一局，并利用局间休息做进一步处理。

如果流血球员无法在合理的时间或允许的延长时间内恢复比赛，则判对手赢得整场比赛。

14.4.3.2. 如果流血是由对手故意的危险行为造成的，依据规则15，则判流血球员赢得整场比赛。

14.4.4. 在比赛暂停的情况下，场地应该擦干净，有血迹衣着应更换。

14.4.5 受伤球员可以在被许可的恢复时间没有结束之前恢复打球，但是应该给双方球员足够时间准备恢复打球。

14.4.6 任何情况下由受伤球员决定是否继续打球。

15. 球员行为

15.1 球员必须遵守一切在本规则基础上有可能附加的赛事规定。

15.2 球员不许将任何物品放置在场地区内。

15.3 球员在一局没有结束前必须得到裁判同意才可离开场地。

15.4 球员不能要求更换任何执裁官员。

15.5 球员不许有任何不公平、危险、对他人有害、无礼或者以任何方式有损于本运动项目的行为。

15.6 当一方球员有不可接受的行为时，裁判应该处罚该球员，若有必要可暂停比赛。

15.7 根据违规行为的严重性，可以给球员予以警告，或者处以“行为得胜球”、“行为得胜局”或“行为得胜赛”。

15.8 如果一方球员重犯相同的违规行为，裁判可以再次予以警告，或处以得胜球，或处以得胜局。但不能比前一次对相同的违规行为予以更轻的处罚。

15.9 裁判在任何时候，包括热球准备时以及在比赛结束以后，可以予以警告或者处罚。

15.10 裁判如有：

15.10.1 当为了给予行为警告，裁判暂停对打时，应该予以和球；

15.10.2 为了给予行为得胜球暂停对打，所判定的得胜球也成为该回合的结果；

15.10.3 在回合结束后予以得胜球，则回合的结果仍然有效，并另加得胜球的1分，但不因此交换发球格。

15.10.4 判定行为得胜局，所判定的得胜局是正在进行的一局或是下一局，不许再加一个90秒的间隔时间。

15.10.5 判定得胜局或得胜赛，违规球员保留全部已经获得的分数和赛局。

15.11 当裁定任一行为处罚，裁判应该填好有关报告资料。

附件 1 定义

APPEAL/上诉

一方球员向裁判诉求改判记分员已报出或未报出的叫令，或者提出球破损。

ATTEMPT/试图击球

任何向球运动的球拍动作。假挥拍动作（即做个向球挥拍动作，但是不击球）也是一次试图击球。但是做引拍动作而不开始向球挥拍不是一次试图击球。

BOX, SERVICE-BOX/发球格

在场地两侧由短线、侧墙以及另外两条线界定的正方形区域。在此区域内发球方发球。

CORRECTLY/正确地（击球）

用球拍击球，只能在手握住球拍时击打一次，不得延续接触球拍（持球）。

DOWN/低球

回击球在打到前墙之前先打上底界区或者地板，或者打到前墙后碰到底界区。

FAIR VIEW/适当的视野

球从前墙弹回的时候，有足够时间看到球以及准备回击。

FAULT/发球犯规

无效的发球。

FURTHER ATTEMPT/再次试图击球

在一次或多次试图击球以后，击球方再次试图发球或击球。

GAME/局

是指一场球赛的一部分。球员要赢得3局才能赢得5局3胜的比赛，或赢得2局才能赢得3局2胜的比赛。

GOOD RETURN/有效回球

正确击打的回击球，直接打到前墙或先弹到其他墙面而不出界，然后打到前墙在底界区以上与界外线以下的区域。

HAND OUT/换发球

更换发球方。

LET/和球

一次双方球员都没有获胜的回合。发球方从原来的发球格重新发

球。

MATCH/整场比赛

一场完整的比赛，包括热球准备。

NOT UP/死球

回击球时：

没有正确击球；或者回击前球已经落地两次；或者球触到击球方或其衣着。

OUT/出界

回击球时：

打在界外线或以上区域；或者碰到任何在界外线之上的固定装置；或者碰到任何墙面的上边缘；或者飞出墙乃至场地外；或者飞进任何装备之中。

QUARTER-COURT/四分之一场

由短线、侧墙、后墙和半场线界定的两个相同球场部分中的一个。

RALLY/回合

自有效发球开始，接着数次双方球员相互回球，直至一方未能打出有效回球。

SERVICE-BOX

参见发球格

STRIKER/击球方

一方球员在对手的回球从前墙回弹开始一直到自己的回球打到前墙过程中都为击球方。

TIN/底界区

从地板到前墙最低一条界线（包括该界线）的前墙区域。

TURNING/转身

球先经过身体左边后到身体右边，或者反过来，然后击球方击球或者准备击球的动作。

WINNING RETURN/得胜回球

对手无法接得到的回球。

WRONG-FOOTING/步伐错位

击球方用假动作导致对手向一个方向移动，同时自己将球击向另一个方向。

附件 2 执裁官员的叫令

2.1 记分员

DOWN / “低球”

是指球员的回球打到底界区，或者在打到前墙之前弹到地上，或者打到前墙之后碰到底界区。

FAULT / “发球犯规”

是指发球过程中违规。

HAND OUT / “换发球”

是指要更换发球方。

NOT UP/ “死球”

是指回球时没有正确击球；或者回击前球在地上弹两次；或者球触到击球方或其衣着。

OUT / “出界”

是指回击球打到界外线上或以上区域；或者碰到任何装备在界外线之上；或者碰到任何墙面的上边边缘，或者飞过任何装备之中。

10-ALL: A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS / “10平，净胜两分者获胜”

是指打到10平之后，一方球员应该领先2分才能赢得比赛。只在一场比赛第一次打到10平报出此叫令。

GAME BALL / “局点”

是指一方球员只需获得1分即可赢得本局。

MATCH BALL / “赛点”

是指一方球员只需获得1分即可赢得本场比赛。

YES, LET/ LET / “同意和球” 或 “和球”

重复裁判裁决，即应重打回合。

STROKE TO (PLAYER or TEAM) / “得胜球予（球员或球队）”

重复裁判的裁决，即判得胜球予某球员或某队。

NO LET / “不予和球”

重复裁判的裁决，即不同意予以和球的要求。

记分员叫令的例子

1. Match introduction / 比赛介绍:

“Player A to serve, Player B to receive, best of 5 games, love-all.” / “选手A发球，选手B接发球，五局三胜，0比0。”

2. Order of calls / 叫令顺序:

i) Anything affecting the score (e.g. Stroke to Player C). / 影响比分的任何事项（比如：判得胜球予选手C）。

ii) The score with the server's score always called first. / 发球方的比分应先报。

iii) Comments on the score (e.g. Game ball). / 对比分的附加评述（例如：局点）。

3. Calling the score / 报出分数:

“Not up. Hand out, 4 – 3.” / “死球，换发球，4比3。”

“Yes let, 3 – 4.” / “同意和球，3比4。”

“Stroke to Player B, 10 – 8, Game Ball.” / “判得胜球予选手B，10比8，局点。”

“Fault, hand out, 8 – 3.” / “发球犯规，换发球，8比3。”

“Not up, 10-all: a player must win by 2 points.” / “死球，10平：净胜两分者获胜。”

“10 – 8, Match Ball.” / “10比8，赛点。”

“13 – 12, Match Ball.” / “13比12，赛点。”

4. End of a game / 局尾:

“11 – 3, game to Player A. Player A leads 1 game to love.” / “11比3，选手A本局获胜。选手A大比分1比0领先。”

“11 – 7, game to Player B. Player A leads 2 games to 1.” / “11比7，选手B本局获胜。选手A大比分2比1领先。”

“11 – 8, match to Player B, 3 games to 2, 3 – 11, 11 – 7, 6 – 11, 11 – 9, 11 – 8.” / “11比8，选手B比赛获胜，大比分3比2，小比分3比11，11比7，6比11，11比9，11比8。”

5. Start of successive games / 首局之后的开起时:

“Player A leads 1 game to love. Love-all.” / “大比分选手A1比0领先。0比0。”

“Player A leads 2 games to 1. Player B to serve, love-all.” / “大比分选手A2比1领先。选手B发球，0比0。”

“2 games all. Player A to serve, love-all.” / “大比分2平。选手A发球，0比0。”

2.2裁判

FIFTEEN SECONDS / “15秒”

告知15秒后间隔时间结束。

HALF-TIME / “时间过半”

告知热球准备的时间已经过了2分30秒。

LET / PLAY A LET / “和球” / “准予和球”

告知回合应该重打，但是“同意和球”的叫令不合适，因为双方球员都没有请求和球。

NO LET / “不予和球”

表示不同意予以和球。

STROKE TO (player or team) / “判得胜球予（球员或队）”

告知判定予以得胜球。

TIME / “时间到”

表示间隔时间结束了。

YES, LET / “同意和球”

表示同意予以和球。

CONDUCT WARNING / “行为警告”

告知判定行为警告，即：“因为拖延行为，行为警告甲”。

CONDUCT STROKE / “行为得胜球”

告知判定行为得胜球，即：“因拖延比赛判行为得胜球予甲，判得胜球予（另一方球员或球队）”。

CONDUCT GAME / “行为得胜局”

告知判定行为得胜局，即：“因为侵犯对手判行为得胜局予乙，判得胜局予（另一方球员或球队）”。

CONDUCT MATCH / “行为得胜赛”

告知判定行为得胜赛，即：“因为不服从裁判判行为得胜局予乙，判得胜赛予（另一方球员或球队）”。

附件 3 其他可选的计分制

1.15分每轮回合得分制

将第2条规则改成如下（请看斜体字）：

2.1回合的胜方得1分并拥有下一轮回合的发球权。

2.2每局应打到15分。但分数打到14平的时候，比赛应继续到一方球员领先2分为止。

2.3比赛一般采用五局三胜制。但也可以采用三局两胜制。

2.发球方得分制

将第2条规则改成如下：

2.1发球方在赢得一轮回合的时候得1分；接发球方在赢得一轮回合的时候取得发球权，但分数不变。

2.2每局应打到9分。但如果分数打到8平，接发球方应当在下次发球之前选择本局是打到9分结束（称为“1分决胜”），还是打到10分结束（称为“2分决胜”）。接发球方应当明确将其选择告知记分员、裁判和对手。

2.3比赛一般采用五局三胜制，但也可以采用三局两胜制。

附件 4 三裁判制

1. “三裁判制”使用一位中间裁判（中裁）与两位侧边裁判（边裁），三位裁判作为一个团队合作执裁。三位裁判尽可能为最高级别。如果三位裁判的级别不同，一般级别最高的一位担任中间裁判。

2. 中间裁判管制比赛并兼任记分员的职责，并且比赛开始之前以及需要的话（尽可能），在局间时间跟两位边裁沟通、商议，保证规则执行得最大程度一致。两位边裁其中一位也记录比分作为备份。如果比分记录跟中裁有差异，中裁记录最终有效。

3. 两位边裁应坐在场地后墙后边，在各自半场的发球格内边线的同一条线上，在中裁的一排之前。

4. 边裁在回合结束后而不是在其进行当中，仅限于以下事项作出裁决：

4.1 球员请予和球的时候；或者球员对中裁报出的或未报出的低球、死球、出界或发球犯规的叫令而提出上诉的时候。

4.2 如果任一位裁判被遮住视线，该裁判应当裁决“同意和球”。

4.3 如果中裁不确定球员上诉的理由，中裁应要求球员解释。

4.4 如果边裁不确定哪一个情形被上诉，应当请中裁指出。

5. 中裁单独决定一切其他事项，比如有关时间、行为、受伤、干扰、球破损、物品掉落、场地条件等等，以上决定无法上诉。

6. 每个上诉情况必须有三位裁判同时、独立作出裁决。

7. 三位裁判的多数表决为最终裁决，除配置视频裁判制。

8. 三位裁判的裁决由中裁宣告，但不通告裁判各自的裁定。

9.如果出现三个不同的表决（同意和球、不予和球、判得胜球），
最终裁决为同意和球。

10.球员只许向中裁说话。对话要最大程度地简短。

11.三位裁判表决可以用下述方法之一（按优先顺序列出）：

1.电子系统；

2.裁判表决卡；

3.手势。

12. 如果使用手势，应采取如下符号：

同意和球、和球=大拇指和食指像L字的样子；

判得胜球= 拳头；

不予和球 = 手掌平放，掌心往下；

低球、死球、出界、发球犯规 = 大拇指往下；

好球 = 大拇指往上。

附件 5 录像回放

具备相关技术条件下，可以使用录像回放系统。

规则与程序

1. 球员对有关妨碍的同意和球，判得胜球或不予和球的裁决，可以要求录像回放，但不许对记分员任何叫令有此要求。每个球员每局可以要求一次录像回放；如果原判被推翻，上诉球员保留一次录像回放的权利。

2. 上诉球员应立即、清楚地向中裁提出：“请求录像回放”。

3. 中裁则宣告：“请用录像回放，（球员姓名），有关同意和球、不予和球、判得胜球的裁决”。

4. 在屏幕上放映录像回放。

6. 中裁则宣告：“维持同意和球、不予和球、判得胜球的原判，（球员姓名）无剩余录像回放”；或者：“推翻同意和球、不予和球、判得胜球的原判，（球员姓名）保留一次录像回放”。

7. 当比分打到10平时，双方球员重新具有一次录像回放的权利。之前未享用的录像回放权利不能转到比分10平之后的对打，或者下一局比赛。中裁则宣告：“10平，净胜两分者获胜。双方球员各有一次录像回放”。

8. 如果因为技术问题有一次录像回放无法使用，其不算为球员已经

享用的一次回放权。

附件 6 护目镜

世界壁球联合会建议壁球球员打球时，包括热球准备时，戴上符合适当的国家标准的护目镜。

目前颁布的有关球拍运动使用护目镜的国家标准有加拿大标准协会（Canadian Standard Association）、美国ASTM、澳大利亚、新西兰和英国标准机构。

球员本人负责保证所使用的护目镜达到适当的质量标准。

全部世界壁联认可的双打与青少年比赛都要求使用符合上述标准（或者同等标准）的护目镜。

附件 7 技术规格

附件7.1

单打比赛场地的说明与尺寸

说明

壁球比赛场地是一个四面有墙的长方形空间。四面墙为前墙、两面侧墙和后墙。壁球比赛场地配备水平地板，以及场内区域之上的一定净高的空间。

尺寸

尺寸	
场地长度（前后墙面之间的距离）	9750 毫米
场地宽度（两面侧墙之间的距离）	6400 毫米
对角线	11665 毫米
地板与前墙界外线下缘之间的距离	4570 毫米

地板与后墙界外线下缘之间的距离	2130 毫米
地板与前墙发球线下缘之间的距离	1780 毫米
地板与底界区上缘之间的距离	480 毫米
后墙到短线最近边之间的距离	4260 毫米
发球格内边长	1600 毫米
所有标线的宽度	50 毫米
壁球场地地板上的最小净高	5640 毫米

备注

- 1.侧墙界外线是连接前墙界外线和后墙界外线的。
- 2.发球格是地板上由短线、一边的侧墙和另外两条线围成的一个正方形区域。
- 3.壁球场地长度、宽度和对角线数值应在地板上方1000毫米处测量。
- 4.前墙界外线、侧墙界外线、后墙界外线和最高处50毫米的底界区形状最好应能够使任何击打在其上的壁球发生偏转。
- 5.底界区从前墙凸出的长度不得超过45毫米。
- 6.建议将门开在壁球场地后墙中间。
- 7.壁球场地的整体结构、尺寸以及标线可以参考附件 7.2的视图。

构造

壁球比赛场地可采用具有适当壁球回弹性且能够保证比赛安全的多种材料建造。然而，世壁联颁布的《壁球场地的规格》内有所推荐

的标准，各国或大区的主管机构可以要求在竞技比赛中符合世壁联的标准。

附件7.2

国际单打场地的整体结构

附件 8 壁球用球规格

1.标准双黄点（比赛）用球

以下是壁球规则要求使用的标准双黄点球规格。

以下是壁球规则要求使用的标准双黄点球规格	
直径（毫米）：	40.0 ± 0.5
重量（克）：	24.0 ± 1.0
硬度（牛顿/毫米）（23摄氏度）：	3.2 ± 0.4
最小接缝强度（牛顿/毫米）：	6.0（最低限）
回弹性（从 254 厘米）	23摄氏度：12%(最低限)
	45摄氏度°：25% ~ 30%

2.标准单黄点（俱乐部）用球

以下是壁球规则要求使用的标准单黄点球规格。

以下是壁球规则要求使用的标准单黄点球规格	
直径（毫米）：	40.0 ± 0.5
重量（克）：	24.0 ± 1.0
硬度（牛顿/毫米）（23摄氏度）：	3.2 ± 0.4
最小接缝强度（牛顿/毫米）：	6.0（最低限）
回弹性（从 254 厘米）	23摄氏度：12%(最低限)
	45摄氏度°：25% ~ 30%

3.高海拔壁球

以下是壁球规则要求使用的标准绿点高海拔球规格。

以下是壁球规则要求使用的标准绿点高海拔球规格	
直径（毫米）：	40.0 ± 0.5
重量（克）：	24.0 ± 1.0
硬度（牛顿/毫米）（23摄氏度）：	3.2 ± 0.4
最小接缝强度（牛顿/毫米）：	6.0（最低限）
回弹性（从254厘米）	23摄氏度：12%(最低限)
	45摄氏度：25% ~ 30%

备注

1.世壁联可以提供符合上述规格程序的测试球。如果需要，世壁联可以安排符合标准程序的测试。

2.对于更快或更慢的球没有制定标准规格。这种球有可能在比赛和俱乐部标准球使用的气温范围更高或更低的情况下使用。制造更高速度的球，直径和重量可能比上述规格更大。建议应用固定的颜色代码表示球的速度类型，也建议初级者和学员用球符合以下回弹性：

回弹性	初级者	23摄氏度：≥17%
		45摄氏度：36%~38%
	学员	23摄氏度：≥15%
		45摄氏度：33%~36%

目前符合这些要求的球的规格可以向世壁联请求获取。

用球的速度也可以如下表示：

极慢速 - 双黄点和绿点（高海拔球）

慢速 - 单黄点

中速 - 红点（此球的直径可大于40毫米）

快速 - 蓝点（此球的直径可大于40毫米）

3. 世界锦标赛用球或者类似水平比赛用球，必须符合上述标准双黄点（比赛）球。世壁联可以组织相关水平的球员进行附加主观测试来衡量是否球适合用于锦标赛。

4. 超过上述制定的40.0毫米直径的黄点球，如果符合一切规格，可以由组织机构允许用于赛事。

附件 9 壁球球拍尺寸

尺寸

尺寸	
最大长度（毫米）：	686
最大宽度，测量时尺子与壁球拍杆成直角（毫米）：	215
拍弦最大长度（毫米）：	390
最大绷弦面积（平方厘米）：	500
球拍框或者任何结构构件最小宽度，沿着球弦平面测量（毫米）：	7
球拍框或者其他结构构件最大深度，测量时尺子与球弦平面成直角（毫米）：	26
球拍框任一点外弯曲部分最小半径（毫米）：	50
球拍框或者其他结构构件边缘任何弯曲部分最小（毫米）：	2
最大重量（克）：	255

构造

- a) 壁球拍拍头是指壁球拍上容纳或者环绕穿线区的部分。
- b) 拍弦与拍弦末端必须凹入壁球拍头。如果由于壁球拍材料或者设计的原因而不可能使球弦与球弦末端凹入壁球拍头，则必须使用一条牢固的缓冲带。
- c) 缓冲带必须由挠性材料制成，此挠性材料在与地板或者墙壁发生摩擦接触之后不得产生明显的折痕。
- d) 缓冲带应采用白色、无色或者素色材料制成。如果制造商为了美观而选择使用彩色缓冲带，则应该在与壁球场地墙身或者地板撞击后

不会留下有色痕迹，并使世界壁球联合会满意。

e) 在正常比赛中，如果壁球球拍框接触墙壁或者地板，其所采用的颜色或材料不得在墙壁或者地板上留下痕迹。

f) 拍弦应采用丝线、尼龙或者替代材料制成，但不能用金属材料。

g) 只允许使用两层拍弦，且这两层拍弦连接处应交织或者粘结在一起。穿弦方法应在壁球拍头上形成单一平面，并在此平面上弦的交叉结构基本均匀。

h) 与壁球拍任何部分连接的任何孔眼、拍弦隔片或者其他设备只应用于减少或者防止磨损、振动之目的，其尺寸和布置应合理，且不得放置或突入拍面击球区内（即球弦交叉重叠部分）。

i) 球拍结构应没有任何部位可以被直径大于 50 毫米的球体穿过。

j) 整个球拍（包括拍头）应保持左右对称。从正面观察，其结构以连接拍头和拍杆的垂直中线呈左右对称。

k) 球拍规格的更改在通知两年后方生效。

世界壁球联合会将裁决任何壁球拍或原型是否符合上述规格，或者是否被批准或不被批准用于比赛，并将发布指南以协助解释上述内容。

附件 10 对于指导的有关限制

1. “指导”的定义：特指对于任何球员的技术沟通、辅导、建议等行为，该行为只能在局间间隔时间进行。

2. 球员分析技术

在相关规则范围内，球员可以将信息或分析技术设备加载在球员设备中。任何球员身上的贴身装备都必须符合安全和其他适用规则。

球员分析技术是指可以执行采集球员期望的以下任何一种功能的设备：

- A. 记录
- B. 储存
- C. 传输
- D. 分析
- E. 任何形式和方法与球员进行沟通

球员分析技术可以在比赛期间记录/或存储信息，但在比赛进行期间不得使用这些信息。

世壁联将就球拍或原型是否符合上述规格进行裁决，以及是否批准或不批准用于壁球比赛，并发布指导方针以协助解释上述规定。