

# 壁球 世界單打規則

## 備註：

本規則中凡用“必須”二字即表強制性不得更改，“應該”二字表示有條件的選擇，“可能”二字表示兩者選其一。

以斜體標寫的字詞，可參照附件二查詢其定義。

## 1. 比賽：

壁球是由兩名球員，在合乎國際壁球總會所訂定的標準球場內，各持符合標準的球拍及一顆球，進行的一種球賽。

自 2009 年 4 月 1 號起，十一分每輪對打得分制為各級壁球競賽的正式記分制。

## 2. 計分方式：

2.1 比賽雙方都能得分。當發球方該球獲勝後，可得一分，並保有發球權。而接球方勝出該球，則得一分，並取得發球權成為發球方。

2.2 主辦單位決定比賽採用「五局三勝」或「三局二勝」之賽制。

2.3 比賽中每局十一分，先取十一分者獲勝，但是當比數是十平時，先領先兩分的球員獲勝。

2.4 當比賽分數為十平時，記分員宣告：“十平，領先兩分者獲勝(兩分定勝)。”

2.5 記分員必須適時喊出“勝局球”，表示領先者再得一分便贏得該局，喊出“決勝球”表示領先者再得一分便贏得比賽，接球方領先的情況亦然(例如：當“十比六，勝局球(決勝球)”之後，可能出現的“換發”，七比十，勝局球(決勝球)”)。

## 3. 暖身

3.1 正式比賽前，二位球員可以在比賽場地內，暖身熱球五分鐘。在暖身二分三十秒後，裁判必須喊“半時”，除非兩位球員不同意，否則此時交換場地。當暖身時間結束，裁判必須喊“時間到”。

3.2 在暖身過程中，雙方球員必須有公平的擊球機會，當一方球員擊球時間不合理時，則視為暖身不公，裁判應依照規則第 17 條做出裁定。

3.3 雙方球員均可在任何球局之間暖身。

3.4 雙方球員可在裁判同意之下，於局間暖身至適合比賽狀態。

## 4. 發球

- 4.1 第一局發球權由轉拍方式決定，發球方可繼續發球直到打失一球為止，此時對手轉為發球方，如此交替發球直到比賽結束為止。第二局起，由上一局獲勝的球員先行發球。
- 4.2 在每一局以及每一次新的發球權開始時，取得發球權的一方有選擇發球區的權利，若發球方不變則必須變換發球區直到喪失發球權為止。裁判判和球時，發球方應在原發球區發球。當記分員發現發球方在錯誤的發球區發球時，或任何一方無法決定發球區時，記分員必須給予正確的指示。如果記分員決定錯誤或有爭議時，裁判必須決定正確的發球區。
- 4.3 發球時，在擊球之前，必須以單手或以球拍將球拋或擲向空中，再予以擊球。如球員將球拋或擲向空中卻沒有擊球的企圖時，應當重新發球。
- 4.4 當符合第 4.4.1 至 4.4.5 條規則所有條件時，則發球有效：
- 4.4.1 發球時，雙腳或其中一腳必須踏在發球區內。(部份足部可以伸展到發球區界線的上空，但不得觸及界線。)
  - 4.4.2 發球方在拋球之後，在球落地、觸及牆壁，或是觸到發球方穿戴的任何東西之前，一次或多次正確揮拍擊球。
  - 4.4.3 發球方直接將球擊進發球線與界外線之間的前牆。
  - 4.4.4 除非被對手截擊，則球在第一次落地須落在接球區內，也不得觸及短線與半場線。
  - 4.4.5 發球時球不得出界。
- 4.5 若不符合第 4.4.1 至 4.4.5 所有規則時，則視為無效發球，記分員應當做出適當判決：
- “足誤”：違反第 4.4.1 條規則。
  - “發球失誤”：違反第 4.4.2 條規則。
  - “失誤”：違反第 4.4.3 條規則，發球時球擊中切線以下和底界板以上的前牆上，或是其他牆壁。
  - “低球”：違反第 4.4.3 條規則，發球時球擊中地板或擊中底界板。
  - “失誤”：違反第 4.4.4 條規則。
  - “出界”：違反第 4.4.5 條規則。
- 4.6 發球方應在記分員叫出比數後才可以發球。記分員不應延遲叫出比數，以致影響比賽的節奏。若發球方在記分員完成命球喊分前發球，或準備發球時，裁判必須停止比賽，要求球員在記分員喊出比數後才可發球。

## 5 比賽過程

發球成功後，雙方球員相互回擊，至一方回擊失敗，依據規則該球已終止。一球之完結亦可因球員上訴、裁判判決以及記分員的命球喊分而暫時停止。

## 6 好球

當符合第 6.1 至 6.3 條規則所有條件時，則為好球：

6.1 好球係指在球第二次落地前，*正確*的將球擊出。直接或經由側牆或後牆擊在底界板以上及界外紅線以下的前牆，而在飛往前牆途中不能觸及雙方球員、對手的球拍、或雙方身上的任何物件。

6.2 直接或經由側牆或後牆擊在底界板以上及界外紅線以下的前牆，而在飛往前牆途中不能觸及雙方球員、對手的球拍、或雙方身上的任何物件。

6.3 球不得*出界*，或是為*低球*。

## 7 繼續比賽

在發球後必須依實際的情況繼續比賽：

7.1 若因燈光不足，或是球員以外無法掌控的週邊設備因素影響，比賽得以暫停或延後，裁判必須決定續賽與否，但成績必須保留。

當比賽場地被認定不適合比賽，或有其他場地可供替代時，如雙方球員同意，或遵照裁判指示，球局可以移轉至其他場地。

7.2 在球員暖身之後，第一局開始前及各局之間必須允許有九十秒的休息時間，參賽者可在休息時間內離場，但應該在休息時間終了前準備好比賽。

在雙方球員同意下，比賽可在九十秒休息時間內，要求終止或繼續休息時間。

7.3 為求參賽球員的舒適，裁判得同意器材、衣服、鞋子的更換，但離場更換的時間要越快越好，以不超過九十秒為限。〈參閱 G1〉

7.4 當休息時間還剩下十五秒時，裁判必須大聲喊出“剩十五秒”，以告知參賽球員準備開始繼續比賽。中場休息時間到時，裁判必須大聲喊出“時間到”。參賽者應當待在適當位置，以適時聽到裁判喊出“剩十五秒”及“時間到”。當參賽球員(一方或雙方)聽到“時間到”，仍未準備好繼續比賽時，裁判必須以規則第 17 條條款處理之。

7.5 當參賽球員受傷或有身體不適的情形時，應依照規則第 16 條條款處理。

7.6 若裁判認為球員以不當理由延遲比賽，則必須以規則第十七條條款處理之。

〈參閱 G2〉

- 7.7 比賽進行中雙方球員來回擊球時，除了球拍之外，其餘物品掉落於地板上，則應：〈參閱 G3〉
- 7.7.1 裁判發覺物品掉落時，必須立刻宣佈停止比賽。
  - 7.7.2 球員發現物品掉落時，可要求上訴或停止比賽。
  - 7.7.3 當球員身上掉落物品時，即輸掉該球，除非球員符合規則 7.7.5。若是與對手碰撞造成物品掉落，則必須判予和球，但如果妨礙的上訴成立，此時裁判必須以規則第 12 條處理。
  - 7.7.4 假使物品不是由球員身上，而是由其他設施上掉落，除非適用規則 7.7.5，否必須判予和球。
  - 7.7.5 假設球員在擊出得勝球之後，落物件才掉落至球場地板，則必須判擊球員得勝該球。
- 7.8 除了在規則 12、13.1.1、13.1.3 或 17 的情況下，球員若掉落球拍，裁判必須繼續比賽。〈參閱 G3〉

## 8. 勝球

下列情況球員勝球：

- 8.1 規則 4.4 規定，當對手未能有效發球。
- 8.2 當擊球者未能擊出好的回球時，除非此球為和球，否則對手得勝該球。
- 8.3 除了規則第 9 和 10 條的規定外，在沒有妨礙發生的情況下，球觸及對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉，而對手為非擊球員時。如妨礙情況發生，則依規則第 12 條處理。在所有的情況下，裁判必須正確公平的判決。〈參閱 G4〉
- 8.4 當裁判根據規則判該球員勝球時。

## 9. 球擊中對手

- 9.1 當擊球方擊球後，球在碰到前牆之前擊中對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉，該球必須立即暫停。裁判必須依規則第 17 條及球的路徑做出適當判決。〈參閱 G4〉
  - 9.1.1 除了規則 9.1.2 與 9.1.3 的規定外，如回擊之球將會是好球，不經側牆而能直接擊往前牆，則必須判擊球者得勝該球。
  - 9.1.2 若擊球者轉身，則應判予對手得勝該球，但若對手試圖截擊回球，則應判予擊球者勝球。

9.1.3 若擊球者再試擊球，則判予和球，此情況不適用規則 9.1.2。

9.1.4 若球已擊向其他牆，或者會先擊中他牆再飛向前牆，但仍然會是好球，則必須判予和球。除非符合規則 9.1.5。

9.1.5 若裁判判定認為回擊為必勝球時，則必須判擊球員得勝該球。

9.1.6 如回擊之球不會成為好球，則必須判定擊球員失敗。

9.2 若擊球者轉身：

9.2.1 球員隨球轉向，或讓球繞過其身後，但因怕會擊中對手而停止擊球，則裁判應判：

9.2.1.1 和球。若裁判認為可能打到對手，或擊球員可以擊出好球時，則必須判為和球。

9.2.1.2 失敗。如回擊之球不會成為好球，則必須判定擊球員失敗。

9.2.2 若擊球者因為妨礙而停止擊球，則裁判應判：

9.2.2.1 和球。若因對手妨礙而無法有效擊球，則應判予和球。

9.2.2.2 勝球。若對手並未盡力避免妨礙動作，則應判予擊球方勝球。

9.2.2.3 不予和球。若擊球方無論有無妨礙，都無法有效回球，則不判予和球。

9.2.3 若並非因為試圖擊球而轉身，則不予和球。

## 10. 再試擊球

球員擊球不中，但可能再試擊球時：

10.1 若此時球觸及對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉，依裁判認為：

10.1.1 擊球員再試擊球會成為好球，則必須判和球。

10.1.2 擊球員再試擊球不會成為好球，必須判擊球員失敗。

10.2 若再試擊球成功的回擊出好球，但擊中對手〈包括其身上所穿戴或配帶之物〉未能彈往前牆，則必須判和球。

10.3 擊球員因妨礙而停止再試擊球，則裁判應判予：

10.3.1 和球。若因對手妨礙而無法有效再試擊球，則應判予和球。

10.3.2 勝球。若對手並未盡力避免妨礙動作，則應判予擊球方勝球。

10.3.3 不予和球。若擊球方無論有無妨礙，都無法有效再試擊球，則不判予和球。

## 11. 上訴

一對打失敗的球員，可對記分員的判決提出上訴。

規則第 11 條規定，上訴的球員應對裁判說：「請求上訴」，比賽必須立即停止，直到裁判作出判決。

若規則第 11 條規定之上訴不成立，則記分員的裁決仍有效。除了規則 11.2.1、11.5、11.6 所述的情況以外，若裁判無法作出決定時，必須判和球。依據 20.4 的規定，上訴成立或由裁判介入的判決，需以下列明確的方式處理。

### 11.1 對發球的上訴：

11.1.1 發球員有權對記分員有關“失誤”，“足誤”，“死球”，“低球”，“出界”等發球之判決提出上訴，若上訴成立，必須判和球。

11.1.2 發球時，若記分員沒有喊出“失誤”，“足誤”，“死球”，“低球”，“出界”的判決，接球方可立即在未作出嘗試擊球或已嘗試擊球或打畢該球後提出上訴。裁判認為發球失誤，則必須立即停止比賽，判接球方得勝該球。若接球方提出上訴，則裁判應：

11.1.2.1 若確定發球成功，則應判與發球方得勝。

11.1.2.2 若不確定發球是否成功，則應判予和球。

### 11.2 發球以外的上訴：

11.2.1 若球員回擊後，記分員叫出“死球”，“低球”或“出界”時，球員可提出上訴。

11.2.1.1 除非符合規則 11.2.1.2 或 11.2.1.3，否則若上訴成立，則應判予和球。

11.2.1.2 若記分員喊錯，使該球員失去必勝的回擊，則必須判該球員得勝該球。

11.2.1.3 若記分員喊錯，影響或阻止其對手回擊出必勝球時，則必須判對手得勝此球。

11.2.2 當記分員在球員回擊後，應叫而未叫“死球”，“低球”，“出界”時，對手可立即在未嘗試擊球或已擊球或打畢該球後提出上訴。若裁判認為該回球失誤，必須立即停止比賽，判對方得勝該球。若提出上訴，則裁判應：

11.2.2.1 若回擊為好球，則應判予擊球者得勝該球。

11.2.2.2 若不確定是否為好球，則應判予和球。

- 11.3 除了規則 14.3 外，發球之後不得對發球前所發生的事件提出上訴。
- 11.4 對打失敗者若對該對打提出多於一次的上訴時，裁判應考量所有的上訴。
- 11.5 發球時記分員命球喊分“足誤”，“失誤”，“死球”，“低球”或“出界”，發球員提出上訴，而該發球隨後明顯是“失誤”，“死球”，“低球”或“出界”時，裁判僅需依後續發生的情況來處理。
- 11.6 回擊時記分員命球喊分“死球”，低球“或“出界”，被提出上訴，而該發球隨後明顯是“低球”或“出界”時，裁判僅需依後續發生的情況來處理。

## 12 妨礙

- 12.1 打球時，球員有免於受到對手妨礙的自由。
- 12.2 球員應盡量不妨礙對方回擊，應給予對手：
- 12.2.1 不受阻擾可直接擊球的路徑。
  - 12.2.2 清楚的視野，看到球的路徑。
  - 12.2.3 完整的揮拍空間。
  - 12.2.4 擊球至前牆上任何一角落的自由。
- 12.3 無論對手如何盡力執行上述的規定，若無法達到 12.2 的要求時，仍然構成妨礙。
- 12.4 當擊球員擊球時，可能因過度的揮拍動作造成妨礙對手擊球。
- 12.5 當球員可能遇到妨礙時，可以選擇繼續比賽，或是停止擊球並提出上訴。
- 12.5.1 若一方球員欲訴求和球或勝球時，應向裁判提出上訴，並喊“請求上訴”。
  - 12.5.2 只有擊球員（輪到打擊的球員）才可上訴。此上訴必須在妨礙發生當時提出，或當擊球員顯然無法繼續比賽時馬上提出。
- 12.6 裁判必須裁定上訴宣佈判決，使用“不可和球”“和球”“(球員姓名或隊伍名稱)得勝”等字句。有爭議發生時，應以裁判的判決為準，同時裁判的判決就是終決。若上訴理由不明確時，裁判可要求選手提出解釋。
- 12.7 下列情況發生時，裁判不同意和球，該球員此球失敗：
- 12.7.1 無妨礙發生或妨礙不足以影響擊球員的擊球機會或視野。

- 12.7.2 發生妨礙情況但擊球員不可能順利回球，或擊球員沒有盡全力去接近球。
  - 12.7.3 擊球員明顯的接受此妨礙情況並回擊。
  - 12.7.4 擊球員接球時自己造成的妨礙情況。
- 12.8 裁判必須判定球員勝球。若：
- 12.8.1 妨礙發生，對手沒有盡全力避開妨礙，且擊球員可順利回擊。
  - 12.8.2 妨礙發生，對手已盡全力避開妨礙，但是對手的位置使球員沒有足夠的空間揮拍，否則應可順利回擊。
  - 12.8.3 妨礙發生，對手已盡全力避開妨礙，但擊球員可能擊出必勝之球。
  - 12.8.4 球員因避免擊中對手而不揮拍，而此球顯然會擊中對手然後打到前牆或是會擊往側牆的必勝球〈除非該球員轉身，或讓球繞過身後再試擊球〉。
- 12.9 當妨礙發生，對手盡全力避開妨礙，且擊球員可順利回擊時，應判予和球。
- 12.10 因過度揮拍而造成妨礙之球員，不可判予得勝。
- 12.11 無論上訴與否，裁判有權依據 12.9 判決和球，依據 12.8 判決勝球，若有需要甚至可以停止比賽執行判決。
- 12.12 第 17 條規則中的妨礙情況發生時，若比賽仍持續進行中，而在下列情況，裁判得停止比賽，判予罰則，：
- 12.10.1 球員向對手作出非必要之身體接觸，反之亦然。
  - 12.10.2 球員過度揮拍導致危害對手。

## 13 和球

除了規則同意的和球外，其他特殊情況可能或必須同意和球，任何和球的請求，應該先提出“請求和球”，當上訴理由不明確時，裁判可要求球員提出解釋。

### 13.1 可能和球的情況如下：

- 13.1.1 比賽中球碰觸到任何在地上的物品。(見規則 15.3)
- 13.1.2 在合理的情況下，擊球者擔心傷害對手而不願擊球，或將球打到後牆上。

13.1.3 裁判認為有一方球員因場內或場外的事物而分散注意力時。被分散注意力的球員應立即提出上訴，若球員可能擊出必勝球時，則應判予得勝。

13.1.4 裁判認為場內環境的改變足以影響對打結果時。

13.2 必須和球的情況如下：

13.2.1 接球方尚未準備好沒有企圖接球時。

13.2.2 比賽中球破損時。

13.2.3 裁判無法裁決上訴時。

13.2.4 擊出的是好球，但球在第二次落地前卡在球場縫隙內或是在第一次著地後便反彈出球場了。

13.3 若擊球者根據規則 13.1〈1 到 4〉，上訴請求和球，他應該顯示能作一成功的回擊。若非擊球者根據規則 13.1.1，13.1.3，13.1.4 上訴，則不需具備此條件。

13.4 若擊球者已作出回擊，根據規則 13.1.2 及 13.2.1，不能判和球。但根據規則 13.1.1，13.1.3，13.1.4，13.2.2，13.2.3 及 13.2.4，可能判和球。

13.5 第 13 條中上訴的資格要求為：

13.5.1 規則 13.1.2〈只適用於擊球者〉，13.1.3，13.2.1 只適用於擊球者〉，及 13.2.3，球員提出上訴，都應判予和球。

13.5.2 規則 13.1.1，13.1.4，13.2.2 及 13.2.4 的情況，可由球員上訴，或裁判毋需上訴直接介入。

## 14. 更換新球

14.1 在任何時候，當球無法使用時，球員或裁判均可在球賽進行時，檢查球是否符合規定，若雙方球員同意，或一方上訴而裁判同意時，亦可更換新球。

14.2 若球在比賽進行中破損，經過確認後，裁判應立即更換新球。

14.3 如果比賽中球破損而未經發現，發球方可因球破損而在下一次發球前提出上訴，接球方可在試圖擊回球前提出上訴，該球必須判為和球。

14.3.1 如果接球方在回球前提出上訴，且裁判認定球在發球時破損，裁判必須同意該球和球。如果裁判無法認定，必須同意上一球和球。

- 14.4 第 14.3 之規定不適用於一局的最後一球。因此，於該球對打完後應立即提出上訴。
- 14.5 如果球員因為球破損提出上訴而中止比賽，事後發現球並無損壞情況，應判球員該球失敗。
- 14.6 各局之間，除非裁判同意，不可將球拿出場外。
- 14.7 當替換成另一顆球，或是球員在稍微延遲後重新開始比賽，裁判應允許球員熱球至適合比賽的狀態，或在裁判裁示或是雙方球員同意下，提早開始比賽。

## 15. 球員的職責

- 15.1 球員必須遵守所有規則以及運動家精神，否則將有損比賽聲譽，將依照規則 17 處理。
- 15.2 球員必須在宣告比賽開始時，準備好開始比賽。
- 15.3 球員不得在球場上放置任何物品、衣物或裝備。
- 15.4 若無裁判准許，球員不得在比賽中離開球場，否則將依規則 17 處理。
- 15.5 球員不得要求更換計分員或裁判。
- 15.6 球員不得故意分散對手注意力。否則裁判應依規則 17 處理。
- 15.7 球員應依照情況，喊“請求上訴”以提出上訴。以手指、球拍指指點點，或是以手勢、挑眉、其他眼部動作等，不一定被認定為上訴方式。
- 15.8 球員必須遵守其他的比賽附加規定(例如比賽的服裝要求)，以及本規則之所有規定。

## 16. 受傷

- 16.1 流血：當球員有明顯的流血、外傷或衣服出現血漬時，裁判應立即中止比賽，在合理、必要、賽程時間允許的情況下，於止血、包紮、更衣後，再繼續進行比賽。

若完全是因為對手造成流血，則裁判應立即判球員獲勝。

- 16.1.1 再度流血：若在傷停時間後又再度流血，裁判不得再給予時間恢復，除非球員承讓該局，利用兩局之間的 90 秒中場休息處理傷口，若 90 秒休息時間結束後，仍有明顯的流血，則球員必須承讓該場比賽。一個球員只能在一場比賽中承讓一局。

如果在比賽中，包紮掉落或被取下，使得傷口暴露出來，除非已完全止血，否則將視為再度流血。

16.2 疾病或傷殘：當球員生病或傷殘，但沒有流血時，應：

16.2.1 不延誤，繼續比賽。

16.2.2 承讓該局，以爭取 90 秒休息時間。

16.2.3 承讓比賽。

當選手表示疲勞、生病、或傷殘，卻無法向裁判提出合理證據，或是舊傷復發(包含比賽中所造成的舊傷)、各種抽筋、噁心嘔吐、呼吸困難(包含氣喘)等情況，應依照規則 16.2 處理。裁判應告知裁決以及比賽規定。

16.3 受傷：

16.3.1 當球員受傷時，裁判應確認受傷屬實、判定受傷類型，告知球員裁決以及規則適用的條件。球員只有在剛受傷時，才得以取得傷停時間。受傷的類型如下：

16.3.1.1 自己造成，而非對手促成。

16.3.1.2 對手意外導致或造成(由於對手的意外所導致或造成的受傷)，但若球員若過於貼近對手，以致受傷的情況下，裁判不應理解為“對手意外導致或造成球員受傷”。

16.3.1.3 對手故意造成(由於對手故意的行為或危險的動作所造成的受傷)。

16.3.2 受傷若有流血的現象，則應依規則 16.1 處理，直到止血為止，再依規則 16.3 處理。

16.3.3 若受傷但未流血，則應按照以下規定處理：

16.3.3.1 對自己造成的受傷(規則 16.3.1.1)，裁判必須給予三分鐘的傷停時間，在結束前 15 秒提醒球員，並在時間終了時，喊出“時間到”。如果球員三分鐘後，有必要再延長受傷恢復時間，裁判必須要求該球員或承讓該局而在休息時間後繼續比賽，或承讓比賽。當裁判喊出“時間到”之後，受傷球員仍無法出場比賽，則裁判必須判定比賽由對手獲勝。

16.3.3.2 對手造成的受傷(規則 16.3.1.3)，裁判必須給予一小時的恢復時間，或在賽程允許的情況下延長時間，並在時間結束時，喊出“時間到”。受傷球員應該在恢復時間結束後，繼續比賽或承讓比賽。如果繼續比賽，受傷發生時的分數必須加以保留。

16.3.3.3 對手故意造成的受傷(規則 16.3.1.3)，裁判必須引用第 17 條罰則處置，除非受傷球員要求受傷恢復時間，則裁判必須裁定受傷球員贏得比賽。

- 16.4 若受傷的球員在傷停時間內，希望提早恢復比賽，則裁判應該准許對手有足夠的時間準備重新恢復比賽。
- 16.5 若球員表示受傷，而裁判並不認同。此時，裁判得要求該球員繼續比賽或承讓該局而在休息時間後繼續比賽，或承讓比賽。

## 17. 球場上的操守

17.1 若裁判認為，球員在場上的表現，對觀眾、裁判、對手冒犯或構成威脅，並有損壁球運動精神時，可判罰該球員。

17.2 對於不當的言行舉止，依此規定處理。包括聽到、看到及言語或行為上的羞辱，不服從記分員或裁判，毀損球拍、球或球場以及中場休息時間外的指導。其他不當的言行舉止，包括不必要的身體接觸及過度的揮拍動作(規則 12.12.1)、過度的揮拍動作(規則 12.4)、不公平的暖身(規則 3.2)、延遲回球場(規則 7.4)、危險的比賽動作(規則 16.3.1.3)，或拖延時間(規則 7.6)。

17.3 依據規則公平處置，經裁判的認定可作以下的裁決：

口頭警告

判對手得勝該球

判對手得勝該局

判對手贏得比賽

17.3.1 若裁判停止比賽警告違規球員，該球應判和球。

17.3.2 若裁判中止對打，判罰違規球員，則對手得勝該球便是對打的結果。

17.3.3 若裁判在對打結束後，判罰違規球員，則該對打的結果應保留，並再給予對手得勝一球，但不需轉換「發球格」。

17.3.4 若裁判判罰對手得勝該局，應是指進行中的球局，若當時球局已結束，則應判罰下一局並取消二局間之休息時間，而言行不當的球員則保留該局的得分。

## 18. 比賽的控制

18.1 球賽應由裁判控制，而記分員協助之，裁判可兼任記分員，但 WSF 建議獨立劃分較佳。

18.2 裁判與記分員的正確位置，應在後牆正中央的界外線上，最好坐在椅子上，身體儘量靠近後牆。

## 19. 記分員的職責

19.1 記分員必須根據比賽命球喊分，以發球員的分數為先。記分員必須適

時喊出“犯規”、“足誤”、“死球”、“低球”、“界外”、“發球失敗”、“停”，並且複誦裁判的判決。

- 19.2 對打結束後，記分員應立即喊分，或在裁判裁決上訴後喊分。
- 19.3 球員必須在記分員命球喊分後中止比賽。
- 19.4 當計分員看不見或不確定時，不要先命球喊分。
- 19.5 若在記分員未喊分的情況下，即停止對打，記分員又看不清或不確定時，應當告知球員，並由裁判做出相關裁決。若裁判無法決定，須判予和球。
- 19.6 記分員應以書面確實記錄分數與正確的發球方。

## 20. 裁判的職責

- 20.1 裁判必須接受或否決「請求和球」的上訴，或判予“得勝球”。當非擊球員被球擊中、球員受傷、當球員對記分員的命球喊分提出上訴或記分員漏喊，裁判都應依規定作出判決，而裁判的判決就是終決。  
裁判須向場上球員宣告所有判決，且音量應足夠讓場上與觀眾席聽到。
- 20.2 對下列狀況，裁判必須作應變之練習：
  - 20.2.1 處理球員的上訴，包括特殊情況的上訴。
  - 20.2.2 確認正確的引用相關規則條文。
  - 20.2.3 當觀眾、工作人員、大會人員或教練干擾比賽或球員時，裁判應中止比賽，直到干擾消失，如有必要，可要求干擾人員離開球場。
- 20.3 裁判不應干擾記分員喊出的比數，除非他認為記分員所喊出的比數錯誤，必須加以更正，而記分員須複誦正確比數。
- 20.4 裁判不應干擾記分員的命球喊分，除非他認為記分員錯誤的將比賽停止或繼續比賽。無論如何，裁判必須立即作出更正。
- 20.5 裁判對時間有關的規則應嚴格執行。
- 20.6 裁判應以書面確實記錄分數與正確的發球方。
- 20.7 裁判應確認球場之情況是否適合比賽。
- 20.8 當一球員在比賽指定時間十分鐘內，未能到達球場準備比賽，裁判可判對手該場比賽獲勝。