

中国匹克球运动竞赛规则 (CHN-PB-2023-V1)

中国网球协会颁布

中国网球协会颁布此规则旨在促进匹克球运动健康有序的发展，帮助所有匹克球球员和爱好者学习和提升。

此规则适用于所有匹克球参与者和爱好者，内容涵盖日常匹克球运动规则和各类别匹克球竞赛规则。中国网球协会制定和解释本规则，并且拥有修改、补充及最终解释权。

中国网球协会主办和认证的赛事必须采用本规则。参加认证赛事的球员也可以获得国家或国际的运动员等级评定。

目 录

第 1 部分-匹克球运动介绍 -----7

A.匹克球定义

B.关于球员

C.特殊规则

第 2 部分-场地和设备 -----9

A.球场规格

B.划线和区域

C.球网规格

D.球的规格

E.球拍规格

F.设备批准和授权

G.服装要求

第 3 部分-名词定义 -----14

第 4 部分-发球、发球动作和得分规则 -----18

A.发球

B.球员站位位置

C.准备就绪

D.宣报比分

E.10 秒规则

F.计分方法

G.赢一分	
H.赢一局	
I.单打和直接得分制双打比赛呼报比分	
J.发球得分制双打比赛呼报比分	
K.比分呼报错误	
L.发球脚误	
M.发球违例	
N.接球违例	
第 5 部分-发球和选边的规则	-----26
A.场地、发球、接发球或对方先选	
B.交换场地	
第 6 部分-界内外球规则	-----28
第 7 部分-违例规则	-----29
第 8 部分-死球规则	-----30
第 9 部分-非截击区规则	-----31
第 10 部分-比赛暂停规则	-----33
A.标准暂停	
B.医疗暂停	
C.恢复比赛	
D.装备暂停	
E.局间休息时间	
F.场间休息时间	

G. 暂缓比赛

第 11 部分-其他规则 -----35

A. 双击

B. 换手

C. 双手击球

D. 未击中球

E. 破碎或破裂的球

F. 比赛受伤

G. 球员装备失调

H. 球网平面

I. 分散对手注意

J. 网柱

K. 球网相关

L. 在网柱周围击球

M. 一把球拍规则

N. 手握球拍击球

O. 电子设备

第 12 部分-认证比赛和赛制 -----39

A. 按比赛项目分类

B. 按区域或行业分类

C. 赛事计分方式

D. 赛制

E. 抽签和种子

F.比赛公告

G.弃赛和退赛

H.参赛计划

第 13 部分-赛事管理和执行 -----42

A.赛事监督

B.赛事规程

C.裁判职责

D.司线员职责

E.口头警告、技术警告和技术犯规

第 1 部份-匹克球运动介绍

1.A.简介

匹克球是一种使用特殊穿孔球的球拍式运动，在一个长 13.41 米（44 英尺），宽 6.10 米（20 英尺）的长方形场地上，中间设置球网的挥拍运动。球场划分为左右两个完全相同的半球场，每个半球场由右发球区、左发球区和非截击区组成。

球以斜对角越过球网的方式发到对方的接发球区。球在球网上空来回击打，直到一名球员没有按规则把球回击到对方有效场地而导致违例。

匹克球比赛分单打或双打，也可以进行混合双打和团体比赛。计分方式有发球得分制和直接得分制两种。

1.B.球员

匹克球是一种基于合作和礼仪的运动项目，始终把任何不确定性产生的获益给予对手是匹克球公平竞赛的本质和基础，这对于保持这项运动的乐趣和竞争至关重要。为此：

所有得分都被同等对待无论是否是关键得分点；比赛的第一分和赛点分一样重要。

双打搭档中的任何一方都可以呼叫违例，尤其是球是否出界；在一场比赛中，没有一个球员可以告诉他/她的搭档说“那个违例是由我来呼叫，你不可以”。

快速及时的呼报可排除“两次机会选择”。例如，一名球员在击球“出界”后，不能再主张是因为有球滚入球场受到了干扰才导致球出界，球员选择击球的同时就意味着放弃了主张受到干扰的权利。

当遇到本规则没有涵盖的判例或其它情况时，双方球员必须互相礼貌友好沟通，沟通后的结果有可能是重赛，有可能是比分有效，或者在极端情况下，要求裁判解决争议。

竞赛规则的制定应尽可能考虑到球员们的各种合理需求。

球员需避免穿与比赛用球颜色相近的比赛服。

球员不得在不恰当的时间点去质疑或评论对手的违例呼报，但是可以在下一次发球前向裁判申诉这回合的界内或界外呼报。

1.C.特殊规定

两次反弹规则。发球后，双方在打截击球之前必须各击打一次触地反弹球。

非截击区(NVZ)。从球网每边延伸 2.13 米 (7 英尺) 内的区域是非截击区，在此区域内，球员不得在球没有落地反弹的情况下直接击球。更准确地说，整个球场从球网到底线都是一样可以在比赛中自由击打，除了在非截击区内不允许打截击。

(轮椅)使用轮椅的球员可以让球落地反弹两次后再接球，第二次反弹可以在比赛场地的任何地方，包括球场周围的区域。

第 2 部分 球场和设备

2.A. 球场规格

标准的匹克球球场的尺寸为 (如图 2-A)

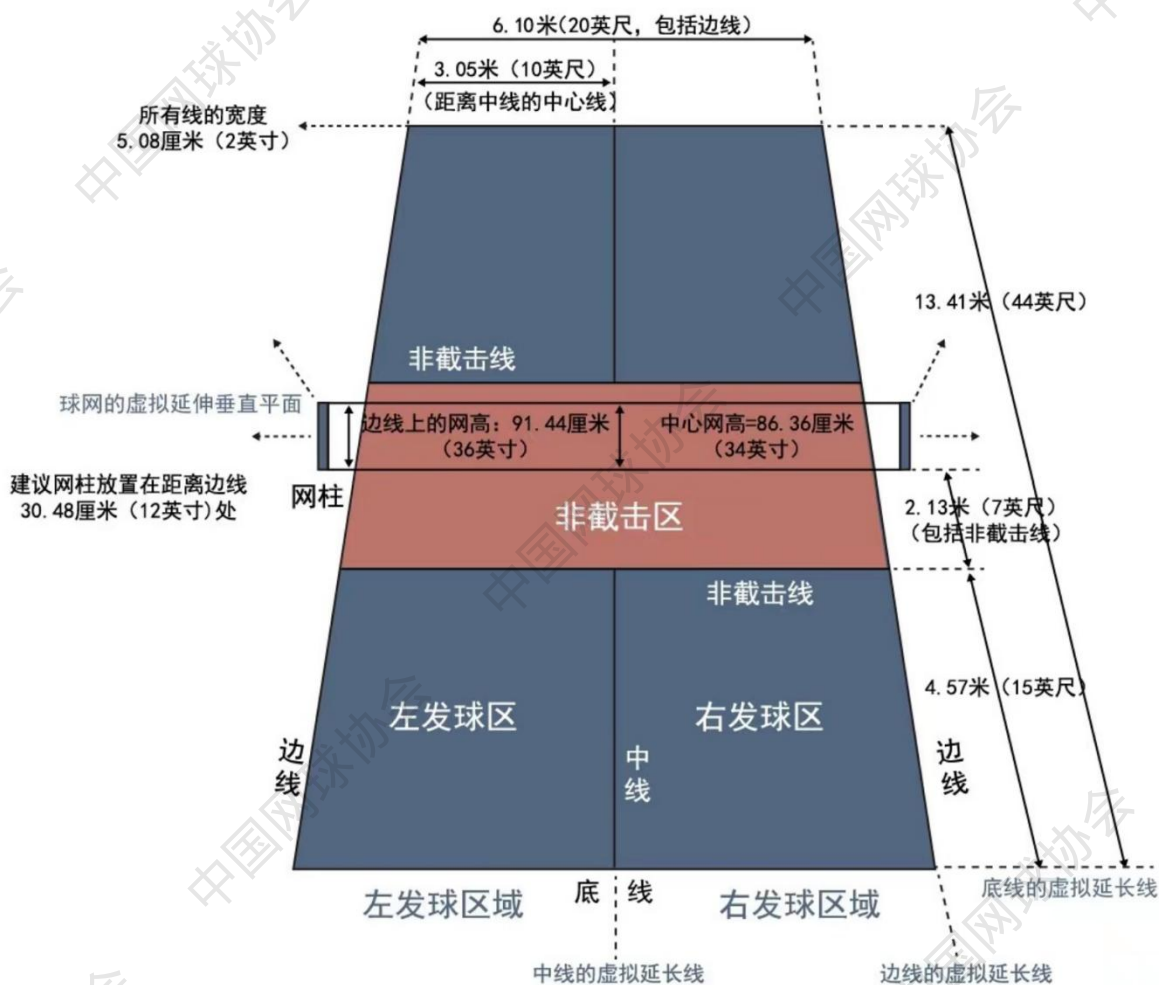


图 2-A 标准匹克球球场尺寸

2.A.1. 场地应为宽 6.10 米 (20 英尺) , 长 13.41 米 (44 英尺) 的长方形 , 可用于单打和双打比赛。

2.A.2. 球场尺寸应从场地外侧周围和非截击区线的最外侧测量，所有的线应为 5.08 厘米（2 英寸）宽，并且所有线条的颜色要相同，与比赛场地的颜色形成鲜明的对比。

2.A.3. 用于正式比赛的场地大小至少长 18.29 米（60 英尺），宽 9.14 米（30 英尺）。国际性赛事两边需留出 3.05 米（10 英尺）的区域，整个比赛区域为长 19.51 米（64 英尺），宽 12.19 米（40 英尺）。

2.B. 划线和区域

标准匹克球球场的划线和区域解释如下：

2.B.1. 底线：与球网平行的两条线，位于球场最底端。

2.B.2. 边线：垂直于球网的两条线，位于球场两侧。

2.B.3. 非截击区(NVZ)：每一方球场都有特定的 NVZ，它位于球网的两侧，由两条距离球网 2.13 米(7 英尺)并平行于球网的线，加上(NVZ)两条边线所围成，所有 NVZ 的线都属于 NVZ 的区域。

2.B.4. 发球（有效）区：位于 NVZ 后侧及中线两侧的区域，此区域包括中心线、边线和底线。

2.B.5. 中心线：位于两个半场的中央，从非截击区延伸到底线，将球场分隔出左发球区和右发球区分发球区。

2.B.6. 右发球（有效）区：面对球网时场地右侧区域。

2.B.7. 左发球（有效）区：面对球网时场地左侧区域。

2.C. 球网规格

2.C.1. 材料：该网可以由不允许球穿过的任何网状织物材料制成。

2.C.2. 网柱：网柱的最大直径为 7.62 厘米(3 英寸)，且两个网柱间距为 6.71 米(22 英尺)。

2.C.3 尺寸：网柱之间的球网净长度应至少为 6.63 米(21 英尺 9 英寸)，球网本身的高度至少为 76.20 厘米(30 英寸)。

2.C.4 边缘：球网顶部应采用宽 5.08 厘米(2 英寸)的白色胶带固定，胶带内需穿过绳索或线缆。这个固定边缘必须紧贴在绳索上。

2.C.5 高度：球网中心高度为 86.36 厘米(34 英寸)，边线处的高度为 91.44 厘米(36 英寸)，有永久性球网的建议安装一条中央绑带以方便调整高度。

2.D.球的规格。

2.D.1.设计：球上应至少有 26 最多 40 个圆孔，孔的间距和球的整体设计应符合飞行特性。球的表面必须有制造商或供应商名称或商标的印刷或雕刻。

图 2-B 右侧的球有较大的球洞，通常用于室内比赛，左侧的球通常用于室外比赛。颜色可能有所不同。然而，所有批准注册的球都可以用于室内或室外比赛。



40孔 粉色



26孔 橙色

图 2-B 两种匹克球规格

2.D.2.批准：赛事组委会或赛事监督有权选择比赛用球。任何中国网球协会批准使用的比赛用球必须在中国网球协会官方网站公布的匹克球清单上。官方网站是：<http://tennis.org.cn>。(通过有关报备流程或者相关测试合格后，中国网球协会将不定期陆续公布批准使用的匹克球品牌和型号)

2.D.3.结构：球体应由耐用材料制成，表面光滑无纹理。除了识别标记球外，球的颜色应该是单色。接缝处允许有轻微的凸起，但是不能明显影响球的飞行特性。

2.E.球拍规格

2.E.1.材料：球拍须由安全材料制造，且符合国家有关部门和中国网球协会的使用标准。

2.E.2.表面：球拍表面不得具有孔洞、凹陷、裂纹，粗糙纹理或任何能破坏球拍表面及表面层的物体或特征。

2.E.2.a 反光性：球拍表面不应具有过大的反光性，以免让对手视力产生负面影响。

2.E.3.尺寸：包括球拍的保护边缘和底部在内的球拍长宽之和不得超过 60.96 厘米(24 英寸)。球拍长度不得超过 43.18 厘米(17 英寸)，球拍厚度没有限制。

2.E.4.重量：球拍没有重量限制。

2.E.5.改装：改装过的球拍必须符合所有规格要求。

2.E.6.禁止的表面特征和机械特征：

2.E.6.a.不允许使用防滑涂料，或任何砂粒、橡胶或乙烯基化合物的质地涂料，以及任何可能增加旋转的材料。

2.E.6.b.不得使用橡胶或合成橡胶。

2.E.6.c.不得具有类似砂纸的特性。

2.E.7.型号名称：球拍上必须有制造商提供的清晰标记的品牌和型号名称。品牌和型号信息可以通过制造商粘贴的贴纸显示在球拍上。

2.F.设备批准和授权。

2.F.1.中国网球协会批准使用的球拍列表。球员有责任确认他们在比赛中使用的球拍是在中国网球协会批准使用的球拍列表中的。（经过有关报备流程或者相关测试合格后，中国网球协会将不定期陆续公布批准使用的球拍品牌和型号）

2.F.1.a.违规：如果在比赛期间的任何时候，确定球员使用的球拍违反了任何球拍规格，或者没有在中国网球协会批准使用的球拍列表中，则适用以下处罚：

2.F.1.a.1.如果在比赛开始前发现违规，球员可以换一把在中国网球协会批准使用的球拍列表上的其它球拍，不会受到处罚。

2.F.1.a.2.如果球拍违规在比赛开始后被发现，球员或球队将被强制弃赛正在进行的整场比赛。

2.F.1.a.3.如果在记分表递交回到赛事工作组后发现球拍违例，比赛结果仍然有效。

2.G.服装。

2.G.1.安全和分散注意力：有安全风险或者不适合比赛的服装会被要求更换，尤其是接近比赛用球颜色的服装。

2.G.2.图像：比赛服装上的图形、标志、图片和文字必须具有良好的品味。

2.G.3.球鞋：鞋底不能划伤或损坏球场表面。

2.G.4.违例：赛事监督有权强制要求更换服装，更换服装的时间不占用标准暂停时间次数。如果球员拒绝更换服装，赛事监督有权取消该球员的该场比赛资格。

第 3 部分-名词定义

3.A.名词定义

3.A.1.运球：击球但不使球从球拍上弹开，而是停在球拍面上。

3.A.2.场外指导：任何来自球员与其搭档之外的人交流，包括口头的、非口头的和电子的，球员或球队可以根据这些信息采取行动以获得优势或帮助他们避免违反规则。

3.A.3.场地：底线和边线尺寸内的区域。

3.A.4.对角线场地：击球时所在场地的对角线对面的场地。

3.A.5.死球：不在比赛状态的球。

3.A.6.分散对手注意力：依据裁判常识和经验，球员“在比赛中不常见”的身体动作，可能会干扰对手击球的能力或注意力。例如，但不限于这些例子：制造巨大的噪音；跺脚；以故意干扰的方式挥动球拍或以其他方式干扰对手的注意力或击球能力。

3.A.7.落地弹跳两次：当球被回击到对方场地之前，在一方场地已经落地弹跳两次。

3.A.8.双击：在球被击回之前被球拍击中两次。

3.A.9.驱逐：球员有公然的、极坏的违规行为，赛事监督有理由将其驱逐出比赛。球员可以留在比赛场地，但不能再参加任何比赛。

3.A.10.驱逐出赛场：球员有不能容忍的违规行为，赛事监督有权禁止该球员参加任何当前和未来的赛事。此外，球员应立即离开比赛场地，并且在余下的整个赛事结束前不得返回。

3.A.11.违例：违反规则导致死球和/或结束一个回合。

3.A.12.第一发球员：在发球得分制双打比赛中，根据比分，在交换发球权后，位于右发球区发球的球员。

3.A.13.强制弃赛：严重的违规行为，或技术警告技术犯规的组合判决，都会导致判对手赢得此局或此场比赛。

3.A.14.球触地后击球：球在落地反弹后的击球。

3.A.15.外来干扰：任何不因球员造成的，且对比赛造成不利影响临时突发的因素或事件，不包括永久性物体。例如包括但不限于球、飞虫、异物、另一场地的球员或工作人员，裁判认为影响了球员控球能力。

3.A.16.想象延长线：用于描述一条线在其末端点向外假想延伸时产生的延伸线。如果这条线没有被限制在比赛区域的边界，球员和裁判应将这条线无限延伸。

3.A.17.左发球区：面对球网时，位于场地左侧的发球区。在单打和直接得分制双打中，本方得分为奇数时，发球员应位于本方场地的/左发球区。在发球得分制双打中，本方得分为奇数时，首发球员应位于本方场地的左发球区。

3.A.18.呼叫出界球：球员或司线员需大声告知裁判或球员一个有效的击球没有落在规定的场地内。通常首选词是“界外”(OUT)。独特的手势可以与出界呼叫一起使用。其它如“出界”、“出线”也可以被接受。

3.A.19.活球(比赛进行中)：裁判或发球员(或发球员的搭档)开始宣布比分的时刻开始到形成死球为止。

3.A.20.惯性动能：惯性动能是身体处于运动中的一种属性，例如球员在凌空截击球后，球员会在接触球后继续运动。只有当球员恢复平衡和控制他们的运动或停止向非截击区移动时，截击所产生的惯性动能才算结束。

3.A.21.非截击区(NVZ)：球网两侧 7 英尺乘于 20 英尺的区域，所有围绕 NVZ 的线都是 NVZ 的一部分。NVZ 是二维的，并不包括 NVZ 场地上方的空间。

3.A.22.球拍握把调整：改变握把大小或握把稳定的非机械装置。

3.A.23.球拍面：球拍面部分，不包括手柄握杆。

3.A.24.永久性物体：球场上或附近的任何物体，包括悬挂在球场上方的物体，这些物体会干扰比赛。永久性物体包括天花板、墙壁、围栏、照明设备、网柱、网柱腿、看台和观众座位、裁判员、司线员、观众以及球场周围和上方的所有其它物件。

3.A.25.球网平面：延伸到球网系统之外侧面的假想垂直平面。

3.A.26.比赛场地：球场和球场周围指定用于比赛的区域。

3.A.27.亵渎：在公众场合和有孩子的场景下，常见或者不常见的没有礼貌的、不合适词语、短语或手势，尤其是一些辱骂性质的语言。

3.A.28.回合对打：发球后一直到一方失误/违例前的连续来回击球。

3.A.29.接发球员：位于发球员对角线的回球球员。根据球队的得分，可能会出现接发球的球员不是正确的接发球员。

3.A.30.重赛：无论任何原因重新开始的一个回合对打。此时没有一方得分或者更换发球员。

3.A.31.弃赛：球员/球队决定中止比赛，其对手获得比赛胜利。

3.A.32.右发球区：面对球网时，位于场地右侧的发球区。在单打和直接得分制双打比赛中，本方得分为偶数时，发球员应位于本方右发球区场地。在发球得分制双打中，本方得分为偶数时，佩戴首发标识的首发球员应位于本方场地的右发球区。

3.A.33.第二发球：在发球得分制双打比赛中，这个术语用来描述发球方输掉被赋予的两次发球权中的第一次时的情况。

3.A.34.第二发球员：在发球得分制双打比赛中，第一发球员的搭档。第一个发球员失去发球权后，第二发球员接过发球权。

3.A.35.发球：有意识的用球拍击球开始一个回合对打。

3.A.36.发球员：发起回合对打的球员。根据球队的得分，有可能发球的球员不是正确的发球员。

3.A.37.发球有效区：中线两侧的区域，包括中线、边线和底线，不包括 NVZ。

3.A.38.发球区域：底线后面，场地中心线和边线假想延长线之间的区域。

3.A.39.换边发球：单打或双打队伍失去发球权后将发球权交给对手。

3.A.40.首发球员：在发球得分制双打比赛开始时，每队指定首先发球的球员。在双打比赛中，首发球员必须佩戴由赛事监督决定的明显的身份标识。

3.A.41.技术犯规：裁判对违规行为的评定导致违规队的得分被扣除一分。若违规队的得分为零，对方的得分将增加一分。如果已经发出了一次技术警告，又获得第二次技术警告，则应判技术犯规，或根据裁判的判断认定球员或球队的行为属于技术犯规。

3.A.42.技术警告：裁判对球员或球队违规行为的警告。技术警告既不扣分也不加分。

3.A.43.口头警告：裁判员对违规行为的警告。每场比赛可向每支球队发出一次口头警告。

3.A.44.截击：在回合对打中，在球落地反弹之前将球凌空回击。

3.A.45.轮椅球员：无论是否残疾，任何人都可以坐在轮椅上参加比赛。轮椅被认为是球员身体的一部分。

3.A.46.退赛：球员/球队要求从指定组别退出任何即将到来的比赛。

第 4 部分-发球、发球动作和得分规则

4.A.发球

4.A.1.发球前必须宣布完整的比分。

4.A.2.发球落点。发球员必须将球发在正确的发球有效区(发球员斜对角的区域)。发球运行过程中可以触网，但落点必须越过 NVZ 区和 NVZ 线。可以落在对应的发球有效区任何线上。

4.A.3.发球过网或触网后触及接球方或接球方的搭档，发球员直接得一分。

4.A.4.发球的瞬间：

4.A.4.a.至少有一只脚踩在底线后的地面上（不可双脚同时离地）。

4.A.4.b.发球员的双脚都不得接触底线或底线内的场地。

4.A.4.c.发球员的两只脚均不能触碰边线或中心线假想延长线以外的地面。

4.A.5.旋转发球：不允许在发球的过程中操纵球使其旋转。当球被释放时，一些自然的旋转是允许的，但是发球员不能在击球前进行操纵或旋转。这条规则适用于截击发球和落地发球。

4.A.6.截击发球：截击发球就是球在落地前将球击中发出，可以使用正手或反手击球。正确的截击发球包括以下几个要素：

4.A.6.a.在击球时，发球员的手臂必须由下往上的弧线运动。（参见图 4-A）



图 4-A 发球范例

4.A.6.b.在击球时，球拍的最高点不能超过手腕最高点的水平线。（腕关节弯曲的地方）见图 4-B



图 4-B 发球违例

4.A.6.c.击球点不得超过腰部水平高度。（见图 4-C）



图 4-C 发球违例

4.A.7.落地式发球：落地式发球是在球落地反弹后击球，可用正手或反手击球。球反弹的次数和在球场上反弹的位置都没有限制。一个正确的落地发球包括以下要素：

4.A.7.a.发球员须仅用一只手从任何自然(无辅助)高度将球释放。

4.A.7.b.不得用手将球下投或上抛，也不可使用球拍将球向上击打。

4.A.7.c.在 4.A.7 中的截击发球的限制不适用于落地发球。

4.A.8.重发球或发球违例。在有裁判执裁的比赛中，裁判如果不确定发球的一个或多个动作符合发球规定，可以要求重发球。重发球必须在接球方击球之前进行呼叫。如果裁判很确定发球的一个或多个动作（4.A.6 除外）没有符合发球规定，可立即判发球违例。在没有裁判（信任制）的比赛中，如果接球员确定发球员在释放球时进行了旋转操作，或看不到球的释放动作，接球员可以在接球前要求重发球。

4.B.球员站位位置

4.B.1.发球员和接球员。正确的发球员和接球员以及他们的站位，是由分数和比赛中球员的起始位置来决定的。

4.B.2.发球得分制的每场比赛开始时，首发球员根据比分来决定是从场地的哪一边开首发球。

4.B.3.每位球员都必须发球，直到该球员或该队一个回合对打失败或发生违例为止。

4.B.4.只要发球员保持发球权，每得一分后，发球员将从右发球区和左发球区来回轮流发球。

4.B.5.单打

4.B.5.a.如果发球员的分数是偶数（0,2,4.）那发球必须在右发球区域进行，并由对手在右发球区接球。

4.B.5.b.如果发球员的分数是奇数（1,3,5.）那发球必须在左发球区域进行，并由对手在左发球区接球。

4.B.5.c.发球员输掉一个回合或违例后，交换发球权，发球权转移给对手。

4.B.6.双打

4.B.6.a.发球得分制双打

通常一个队的两名球员都要发球直到交换发球权，除了在每局比赛开始时，由首发球员发球。每局比赛开赛的首发球员被指定为“第二发球员”，所以一旦输掉这个来回对打或违例，发球权更换到对方球队。

4.B.6.a.1.每次交换发球权后，发球在右发球区域开始。

4.B.6.a.2.当球队比分是偶数(0,2,4)时。该队的首发球员的正确位置是在右发球区。当球队比分是奇数(1,3,5)时，首发球员的正确位置是在左发球区。

4.B.6.a.3.换边发球后，发球方的球员须从球场的右发球区首发球，该球员需根据球队的得分在正确的站位上发球。该球员被称为“第一发球员”，而他的队友是“第二发球员”。

4.B.6.a.4.第一发球员发球每赢一分后，便持续在左、右发球区轮流发球，直到一次回合对打失败或发球违例。接发球方两个球员的位置则保持不变。

4.B.6.a.5.在发球方的第一发球员输掉对打回合或者违例后，第二发球员将从正确的位置发球，同样是赢球后左右交替发球区直到一个回合对打失败或发球违例。接发球方两个球员的位置则保持不变。

4.B.6.b.直接得分制双打

4.B.6.b.1.当发球方的比分为偶数时(0、2、4...)，发球方的球员须从右发球区域发球。当发球方的比分为奇数时(1、3、5...)，发球方的球员须从左发球区域发球。

4.B.6.b.2.发球方发球每赢一分后，便持续在左、右发球区轮流发球，直到一次回合对打失败或发球违例。接发球方两个球员的位置则保持不变。

4.B.6.b.3.换边发球后，根据比分和 4.B.6.b.1 规则确定正确的发球位置。

4.B.7.搭档位置

在双打中，除了发球员(参见 4.A.4)以外，对任何其他球员的位置没有限制，只要所有球员都在各自球队的球网一侧。他们可以站在场内或场外。正确的发球员必须从正确的发球区发球，由正确的接球员接发球。

4.C.准备就绪

任何球员都可以在报分前表示“没有准备好”。

4.C.1.必须使用以下信号之一来示意“没有准备好”：1)将球拍举过头顶；2)将未持球拍的手举过头顶；3)完全背对着球网。

4.D.宣报比分

在发球员与接发球员都已经就位(或应该就位)且所有球员就位后，将呼报比分并准备开始比赛。

4.D.1.在没有裁判（信任制）的比赛中，发球员通常要呼报比分，但如果发球员不能呼报比分，发球员的搭档可以呼报比分。在比赛过程中，除非有声音障碍，否则呼报比分的人不得改变。

4.E.10 秒规则

一旦呼报比分，发球员有 10 秒钟的时间发球。

4.E.1.如果发球员超过 10 秒钟仍然没有发球，将宣布违例。

4.E.2.呼报比分后，如果发球员更换发球位置，裁判应停止比赛，让所有球员重新站位，然后重新宣布比分，重新开始 10 秒钟计时。在没有裁判（信任制）的比赛中，发球员将同样被允许重新站位，并将重新呼报比分，重新开始 10 秒钟的计时。

4.F.计分方法

发球得分制的单打球员或双打球员只有在发球时才能得分，而直接得分制无论在发球还是接球，只要赢得一个回合就可以得分。不过当一方被判技术犯规且犯规方得分为零时，则对手也能得分。

4.G.赢一分

发球得分制的发球后，或直接得分制赢得回合对打将得到 1 分。

4.H.赢一局球

先获得该局致胜分的一方获胜。

4.I.在单打和直接得分制双打比赛中呼报比分

呼报比分的正确顺序是发球员的得分，然后是接发球员的得分。（例如：“一比零”）

4.J.在发球得分制双打比赛中呼报比分

比分由三个数字组成，呼报比分的正确顺序是：发球方得分-接发球方得分-发球方球员顺序号（1或2）。在每局比赛开赛时，比分宣布为（零比零，2发）

4.K.比分呼报错误

如果裁判或球员呼报错了分数，裁判或任何球员可以在接发球前停止比赛且纠正分数，然后呼报出正确的分数后重新发球比赛。若是接球方已经接球，那比赛将继续到此回合结束，并在下一次发球前修正比分。如果球员在已经回球情况下擅自停止比赛以确认或要求更正比分，将判违例并输掉此回合。不管在任何时候，球员停止比赛以确认或要求更正比分，而比分是正确地，该球员将被判违例并输掉此回合。

4.L.发球脚误

在发球过程中，当球被击中时，发球员的脚步应：

- 4.L.1.不要触到假想边线延长线以外的区域。
- 4.L.2.不要触摸中心线假想延长线错误一侧的区域。
- 4.L.3.不触及球场场地，包括底线。

4.M.发球违例。

在发球过程中，如果出现以下情况，则属于发球员违例：

- 4.M.1.发球后球在落地前碰到任何永久固定物体。
- 4.M.2.发球后球触及发球员或其搭档，或发球员或其搭档佩戴或拿着的任何东西。
- 4.M.3.发球后球落在 NVZ 内，包括 NVZ 线。
- 4.M.4.发球后球落在接发球区外。

4.M.5.发球触网后球落在 NVZ 内。

4.M.6.发球触网后球落在接发球区外。

4.M.7.发球员在使用截击发球时使用了不正规发球(如规则 4.A.7 所述)或落地发球(如规则 4.A.8)使用了不正规发球员法。

4.M.8.发球员或其搭档在发球后提出暂停。

4.M.9.当宣布比分期间发球员击球发球。

4.M.10.发球员违反了规则(4.A.4)中列出的任何规则。

4.N.接球违例。

当接发球队的球员违例，发球方将直接得一分。

4.N.1 接球员或其搭档在球落地反弹之前触碰到球或干扰球的飞行。

4.N.2.接发球员或其搭档在发球后提出暂停。

第 5 部分-发球和选边规则

5.A.场地、发球、接发球或对方先选

5.A.1.应使用任何公平的方法来决定哪一名球员或哪一队先选边、发球、接发球或对方先选(例如，在得分表上写 1 或 2，掷硬币)。如果胜者选择先发球或先接发球，输者则选边。如果胜者先选边，败者则选择发球或接发球。一旦做出选择，就不能更改。

5.A.2.在发球得分制双打比赛中，各队可以在每局比赛之前改变首发球员，并告知裁判。在没有裁判（信任制）的比赛中，如果首发球员有变化，应该通知对手。比赛的首发球员是佩戴首发球员身份标识的球员。没有发出此通知不算违例。一旦比赛开始，如果裁判注意到首发球员已经改变，裁判需在这个回合结束后相应地在比分表上标注。

5.A.3.在发球得分制双打比赛中，首发球员必须明显佩戴由赛事监督选定的身份标识。

5.B.交换场地

5.B.1.每局比赛结束后，各队交换场地、重新确定首发球员。

5.B.2.局与局之间允许两分钟休息。如果两个队都同意，可提前开始比赛。规则 10.A.5 将用于恢复比赛。

5.B.3.在三局两胜 11 或 15 分制的比赛中，在第三局比赛中，其中一队达到 6 分或 8 分后，双方需交换场地。发球权仍属于换边前的应发球员。

5.B.4.在一局定胜负 15 分的比赛中，当其中一队得分达到 8 分时，双方需交换场地。发球权仍属于换边前的应发球员。

5.B.5.在一局定胜负 21 分的比赛中，当其中一队得分达到 11 分时，双方需交换场地。发球权仍属于换边前的应发球员。

5.B.6.交换场地暂停。每次交换场地都可以有一分钟的暂停。规则 10.A.5 将用于恢复比赛。

5.B.7.达到换边分时，如果发球方获得技术犯规而扣除一分，不影响换边。

第 6 部分-界内外球规则

6.A.发球越过非截击区并落在正确的接发球区内，或落在任何正确的接发球区场地线上，都是界内球。

6.B.除了发球之外，比赛中任何球落在球场上或触及球场边线都是界内球。

6.C.球完全接触到比赛场地以外的区域都是界外球。

6.D.出界球判定的道德准则

匹克球是按照特定的规则进行的运动。它需要道德准则来规范球员在比赛中的责任。球员判定出界球的职责不同于裁判或司线员的职责。裁判在做出公正的判决时会考虑到所有球员的利益。当球员负责出界球判定的时候，他必须努力做到准确，在判定中有疑问或不确定的时候，需遵循有利于对手的原则和方式解决。

6.D.1.在双打比赛中，如果一名球员呼叫“界外”，而他/她的搭档呼叫此球“界内”，这种存在疑问情况下应判定“界内”。

6.D.2.“出界”呼叫应该立即用声音和/或手势发出信号(如规则 13.E.2)。

6.D.3.当球还在空中时，如果一名球员大喊“出界”“不”、“等球落地”或其它任何话来告诉他们的搭档球可能出界了，这只能被视为是球员之间的交流，而不能被认定是出界呼叫。

第 7 部分-违例规则

违例(以及由此产生的死球)将包含以下情况：

- 7.A.如果发球或接发球在击球前没有反弹（没有遵守双落地规则）。
- 7.B.把球打在球员自己这边的球网，而球没有越过网到达对方一侧。
- 7.C.球击在网下或网与网柱之间。
- 7.D.球员击球后，球先落到界外或球员己方球场。
- 7.E.球员在球落地两次之前没有回球，坐轮椅的球员在球落地三次之前没有回球。
- 7.F.违反第 4 节、第 9 节和第 11 节部分规则。
- 7.G.比赛中，球员以及球员的衣服或球拍触碰到球网、网柱或对方场地视为违例。
- 7.H.发球后，球接触球员或球员穿着或携带的任何东西，除了球拍或球员握球拍的手腕以下方部位。如果球员正在换手，双手都放在球拍上，或球员正试图双手击球，此时球击中任何一只手腕以下方部位，比赛继续。
- 7.I.一个有效球，在它变成死球之前被球员截住(例如在球接触比赛场地之前接住或截球)。自行停止比赛的球员将被判违例。
- 7.J.发球后，球在落地反弹之前触碰到任何固定物体。
- 7.K.在比赛中，球员在球完全越过球网平面之前击球。
- 7.L.在发球或击球时。球员故意用球拍带球或抓球。
- 7.M.球员声称干扰停止比赛，但被裁判判定无效。
- 7.N.在没有裁判（信任制）的比赛中，球员可以携带额外的球，只要在比赛中对手看不到此球。但是如果在比赛过程中，球员携带的球掉在了比赛场地上，将被判违例。

第 8 部分-死球规则

8.A.任何停止比赛的行为都会导致死球。

8.B.裁判或球员呼叫违例，或球员自身产生的违例，都会造成死球。

8.C.裁判或球员的干扰呼报会导致死球。裁判将裁定球员的呼叫是否是干扰，若呼叫造成干扰，则重赛。

8.D.比赛中的球在落在对方场地后接触到一个永久固定的物体将会产生一个死球。击球的球员将赢得此回合。

8.E.除了非截击区犯规，只有在球处于活球时才可判罚违例（犯规）。对违例的判罚(除了非截击区域违例)通常是在被发现的那一刻执行的(例如，不正确的球员/位置，分散对手注意力，双弹跳等)。但是也可以在下一次发球之前的任何时候实施判罚。

第9部分-非截击区规则

9.A.所有的截击必须在非截击区之外开始。对于使用轮椅的球员，在截击时，前轮(较小的)可碰到非截击区。

9.B.如果截击球员或该球员的任何东西触及了非截击区，那就是违例。对于轮椅的球员，前轮(较小的轮)可触及非截击区。

9.B.1.截击球的动作包括挥拍、跟进动作和惯性动作。

9.B.2.如果在截击动作中，在接触球之前或之后，球拍接触到了非截击区，那也是违例。

9.C.如果截击球员因惯性导致球员接触到任何非截击区内的东西，包括球员的搭档，那就是违例，对于使用轮椅的球员，前面(较小)车轮可以接触到非截击区。

9.C.1.即使已经是一个死球了，但截击球员因惯性动作接触到非截击区，这也是一个违例。

9.D.球员在双脚必须完全处于非截击区外才可以截击球。球员因任何原因接触了非截击区，诸如站在非截击区内，跳起截击球，然后落在非截击区外的动作都属于违例。如果轮椅的后轮由于某种原因接触到了非截击区，球员不能截击，直到两个后轮都到了非截击区外。

9.E.球员可以在任何时候进入非截击区，除非他正在截击球。

9.F.回击落地反弹球之前或之后，球员都可以进入非截击区。

9.G.球员可以待在非截击区内接落地球。如果球员在回击落地球后没有退出非截击区，不算违例。

9.H.球员回击球时，他的搭档站在非截击区内，不算违例。

第 10 部分-暂停规则

10.A.标准暂停：球员或球队在 11 分或 15 分或 21 分的比赛中可以暂停两次。

10.A.1.每次暂停时间不超过 1 分钟。

10.A.2.如果所有球员都准备好了的话，可以提前继续比赛。

10.A.3.如果一个队还有暂停次数，该队的任何球员都可以在下一次发球前叫暂停。

10.A.4.发球前，如果一个队叫了暂停但已经没有剩余的暂停次数，无需处罚。

10.A.5.裁判会在暂停剩余 15 秒时宣布时间。暂停结束后，裁判应宣布“比赛时间到”，然后在所有球员都准备好(或应该准备好)比赛时宣布比分，然后开始准备比赛。

10.B.医疗暂停：比赛中需要医疗护理的球员应该向裁判申请医疗暂停。请求医疗暂停应遵循以下条例：

10.B.1.裁判应立即呼叫现场医务人员，如果没有医务人员在场，则由赛事监督评估情况并进行适当的急救。

10.B.1.a.当医务人员或赛事监督抵达时，裁判才开始 15 分钟计时。

10.B.2.如果医务人员或赛事监督（没有医务人员在场）判定有医疗需求，该球员的医疗暂停时间不可以超过 15 分钟。

10.B.2.a.医疗暂停是连续不能间断的，最长可达 15 分钟。如果球员使用的时间少于 15 分钟，剩余时间将被取消，并且在本场比赛中该球员将没有额外的医疗时间。

10.B.2.b.如果球员在 15 分钟医疗暂停之后无法继续比赛，这场比赛将被宣布弃赛。

10.C.恢复比赛：比赛应该是连续的，依据裁判判断，只要不会影响比赛，允许球员在回合之间快速喝水或用毛巾擦汗。比赛重新开始时，裁判宣布比分后继续比赛。

10.D.装备暂停：球员应该保持比赛服装和装备处于良好的比赛状态。如果裁判认为，为了比赛的公平和安全继续进行下去，球员有必要更换或调整装备，裁判可给予合理的装备暂停时间。使用规则 10.A.5 恢复继续比赛。在非正式比赛中，球员们自行沟通设立合理的装备更换办法。

10.D.1.允许球员在回合间快速调整服装和装备(例如，系鞋带、清洁眼镜、调整帽子)。

10.E.局间休息时间：局与局之间的标准休息时间是 2 分钟。使用规则 10.A.5 恢复继续比赛。

10.E.1.在局与局之间，球员可以提前使用下一局的一次或全部暂停时间，但必须通知裁判。如果没有裁判，则需通知对手。如果一个队在预支要求的暂停开始前恢复比赛，该队可保留暂停次数在开局后使用。预支暂停应在正常的局与局两分钟休息之后使用。

10.F.比赛场间休息时间：一场比赛与下一场比赛之间标准休息时间是 10 分钟。如果所有球员在 10 分钟前准备好比赛，比赛可以提前开始。

10.F.1.在双淘汰制冠亚军的决赛中，如果输方组的球员击败了赢方组的球员，那么必须要加赛一局 15 分（发球得分制）或 21 分（直接得分制）的决胜局比赛。冠亚军决赛和决胜局之间的标准休息时间是 10 分钟。

10.G.暂缓比赛：因特殊情况可暂停比赛，必须在相同的发球员，得分和剩余暂停次数等其他情况下重新恢复比赛。

第 11 部分-其他规则

11.A.双击：球可以被击两次，但这必须发生在同一名球员无意的、连续的、单向的击球过程中。如果在发球或击球时故意不连续，或不朝一个方向，或球被另一名球员击打，这就是违例。

11.B.换手：允许球员在任何时候把球拍在两个手之间转换

11.C.双手击球：双手持拍击球是允许的。

11.D.未击中球：一名球员在试图击球时完全没有击中球，这不会产生死球，比赛继续，直到它落地反弹两次或出现任何其它违例。

11.E.破碎或破裂的球：任何球员在发球后怀疑球破裂，比赛必须继续，直到此回合对打结束。在有裁判的比赛中，球员可以在发球前向裁判申诉，以确定球是否损坏、变软、破裂或有裂纹。根据裁判的判断，认为破裂的球会影响比赛的结果，裁判将更换球，并重打此回合。

在无裁判比赛中，如果双方同意，球员可以在下一次发球前更换被损坏、变软、破裂的或有裂纹的球。球只有在有裂纹的情况下，如果所有球员都同意有裂纹的球影响了先前的回合对打，就可以重赛。

11.F.比赛受伤：一个回合对打中，即使有球员受伤，对打需继续进行直至回合结束。

11.G.球员装备失调：如果球员掉落或折断了球拍或掉落了其它物件，此回合对打需继续进行，除非该行为导致了一次违例。

11.H.球场上的物品：如果球员穿着或携带的任何物品掉落在他们的场地一方，除非该物品因截击而掉落在非截击区，否则即使球击中了该物品，回合对打需继续进行。

11.I.球网平面：越过球网平面击球属违例。击球后，球员或球员穿着或携带的任何东西都可以越过球网平面，但是比赛进行时，球员不得触碰球网、对方场地或对手的任何部位。

11.I.1.例外：如果球有足够大的旋转，落入接球方的场地后回弹越过球网，接球球员可以越过球网平面(在网柱上方、下方或周围)击球。如果接球方(或接球方穿着或携带的任何东西)在球第一次越过球网平面回到对方一侧之前越过球网平面击球，将被判违例。如果球员在活球期的时候触及球网、对方场地或对手任何部位，也将被判违例。

11.J.分散对手注意：当对手即将击球时，球员不得有分散对手注意力的行为。如果裁判判定有分散对手注意力的行为，应立即给予该队一次违例处罚。

11.K.网柱：网柱(包括连接的轮、臂或其他支撑结构)，如果球员在回合对打中触碰网柱，将被判违例。

11.K.1.即使球接触到网、网线或网柱之间的绳子的情况发生，比赛仍需继续。

11.L.网：

11.L.1.网和支撑网的金属丝或细绳(大部分)都在球场上。因此，如果球碰到了球网的顶部，或碰到了顶部的网丝或线，并且掉落在了界内，比赛仍需继续。

11.L.2.如果球在球网和网柱之间穿过，那是击球球员违例。

11.L.3.球员可以在击球后绕过网柱，越过网的假想

延长线，只要该球员或他/她穿着或携带的任何物品未触及对方场地。如果球员没有击球，绕过网柱，越过网的假想延长线，将被判违例。

11.L.4.球员将球击过球网落入对方场地，然后球反弹过球网，在第二次落地反弹前没有被对方击到，击球的球员赢得这个回合对打。

11.L.5.对于带有水平杆或中心柱的网，或两者都有的网：

11.L.5.a.在球过网前，如果球碰到了水平杆或中心柱，将被判违例。

11.L.5.b.除发球外，如果球越过了球网，且击中了水平杆或中心柱的任何部位，或球被夹在球网和中心柱之间，此回合重赛。除发球外，如果球越过了球网，在球场上落地反弹后出现上面列出的三个情况中的任何一个，此回合重赛。

11.L.5.c.在发球时，球越网之前，击中了水平杆或中心柱，或过网后被夹在网和水平杆之间，将被判违例。

11.L.5.d.在比赛中，球网系统的任何故障都将被视为比赛干扰。

11.M.在网柱周围击球：球员可以在网柱外侧回球。

11.M.1.球不需要从球网上方越过。

11.M.2.对回球的高度没有限制，球员可以以低于球网的高度绕过网柱将球击回。

11.N 一个球拍：一名球员在一个回合中不得使用或携带超过一支球拍。违反这条规则将判处违例。

11.O.手握球拍击球：球员必须用手握住球拍击球。违反这条规则属于违例（例外情况见规则 11.H）

11.P.电子设备：比赛中球员不得佩戴或使用任何形式的耳机或耳塞。例外：
允许使用处方的或必要的助听器。

第 12 部分-认证的比赛和赛制

12.A.按比赛项目分类

男子：单打和双打

女子：单打和双打

混合：双打

轮椅：单打和双打

团体：多于两男两女组成团队竞赛

12.A.1.在有性别限制的项目中，只有该性别的成员才被允许参加该项目。

12.A.2.混合双打——混合双打队伍应由一名男球员和一名女球员组成。

12.A.3.使用轮椅的球员可以与站立搭档或轮椅搭档参加男子双打、女子双打或混合双打比赛。

12.B.按区域或行业分

某特定行业比赛

省市区域比赛

全国性锦标赛或系列赛事

综合性运动会中专项赛事

12.B.1.满足中国网球协会认证赛事各项要求的比赛可以获得认证。中国网球协会将在官网公布认证赛事要求，并且在官网公布认证赛事清单。参加认证赛事的球员也可以获得国家或国际的运动员等级评定。

12.C.赛事计分方式

12.C.1.发球得分制

12.C.1.a.推荐的赛制及计分方式是三局两胜制，每局 11 分。

12.C.1.b.其他选项包括：单局决胜制，一局 11 分或 15 分或 21 分。

12.C.1.c.除赛事另有规定，每局都需领先两分才获胜。

12.C.2.直接得分制

12.C.2.a.推荐的赛制及计分方式是三局两胜制，每局 15 分，先获得 15 分的队获胜。

12.C.2.b.其他选项包括：单局决胜制，一局 21 分，先获得 21 分的队获胜。

12.D.赛制

12.D.1.双淘汰制。每轮次比赛获胜的球员/球队进入胜区，失利球员/球队进入安慰组。在安慰组中输了一场比赛后，该球员/球队就会被淘汰。安慰组决赛获胜方将与胜者组的最后获胜方争夺冠亚军。如果安慰组的球员/球队打败了胜者组，必须加赛一局决胜局决定第一名和第二名归属。安慰组决赛的失利球员/球队将获得铜牌/第三名。

12.D.2.循环赛。所有的球员/球队都需互相比赛。

比赛可以使用任何 12.C.允许的赛事计分方式。根据获胜的比赛场数来确定获胜方。如果两个或两个以上的队获胜场数打平，应根据以下规则及顺序来分出胜负。

12.E.抽签和种子

赛事监督和编排组对球员和队伍进行种子和非种子分级，并为每项比赛设立公平抽签。

12.F.比赛公告

每个球员都有责任查阅公布的赛事规程及日程表，以确定每场比赛赛制、时间和地点。赛程有任何改变，赛事监督或他们指定的代表应通知球员变动的部分。

12.G.弃赛和退赛

12.G.1.一场比赛宣布开始后，球员/球队唯一可以停止继续比赛的选项只有弃赛（放弃本场比赛）。

12.G.2.在比赛中，如果球员不能在 15 分钟医疗暂停后立即恢复比赛，将被判弃赛。

12.H.参赛计划：一名球员不允许在同一天参加多个时间上重叠/有冲突的组别比赛。

第 13 部分-赛事管理和运营

13.A.赛事监督

赛事监督负责管理整个赛事。包含分配技术官员及其工作职责范围。

13.A.1.球员可以向赛事监督或其指定人上诉任何裁判的裁决。在遵守本官方规则基础上，赛事监督保留最终裁决权。

13.A.2.在所有认证的赛事中，赛事监督将提供一些方法来识别每支球队在每场比赛中的首发球员。比赛期间，裁判及所有球员都必须能看到这个标识物。拒绝佩戴此标识的球员将被强制弃赛。

13.A.3.赛事监督应检查赛事所需保障物品以确保比赛计划正常举行，组织和分配赛事相关人员(如急救、赛事志愿员等)。

13.A.4.赛事监督有权驱逐、开除任何行为不端的球员。

13.B.赛事规程

13.B.1.在比赛开始之前，赛事竞赛委员会须公布包含本次比赛具体规定及实施细则在内的比赛规程。

13.C.裁判职责

13.C.1.裁判负责呼叫非截击区域违例、短发球、发球动作违例和发球脚违例。

13.C.2.如果裁判清晰看到，可主动对球员的边线呼叫进行改判。如果裁判不能，则球员或司线员的判定有效。如果球员对对手的边线呼叫有异议，球员可以要求裁判裁决。

13.C.2.a.不应就任何边线判决咨询观众。

13.D.司线员

13.D.1.司线员在其管辖范围内做出边线判决和脚违例的呼叫判决，并通过大声喊“出界”或“发球脚违例”。

13.E.口头警告、技术警告和技术犯规

13.E.1.口头警告和技术警告。裁判员有权向每个球员/球队发出口头警告或技术警告。可导致口头或技术警告的行动或行为：

13.E.1.a.针对他人发出令人反感的语言。

13.E.1.b.任何原因的亵渎（可听到或可看到）。裁判员将判断这一违例的严重程度。

13.E.1.c.与裁判、其他球员、或观众激烈争论，扰乱比赛流程。

13.E.1.d.故意毁坏或踩球，或在比赛回合之间故意暴力击打球。

13.E.1.e.在回合对打或局间不必要的拖延时间扰乱比赛流程。

13.E.1.f.上诉过度或过多不必要的边线球判定，中断比赛的流程。

13.E.1.g.对裁判的决定或裁决提出质疑并挑战失败(例如，裁判的裁决是正确的)。该球员或球队将失去一次标准暂停次数。（口头警告不适用）

13.E.1.h.在医务人员或赛事监督(如果没有医务人员在场)确定无需医疗暂停的情况下请求医疗暂停。(口头警告不适用)

13.E.1.i.不符合体育精神的行为，包括但不限于重复质疑“出界”判决，这些上诉被裁判否决。

13.E.1.j.除了暂停和比赛之间休息时，接受除搭档之外的任何人的指导。

13.E.2.技术犯规。裁判有权发出技术犯规。当技术犯规被判时，违规球员/队的分数将被扣除一分，如果违规球员/队的分数为零，则给对方的分加一分。导致技术犯规的动作或行为(事先无需发出技术警告)：

13.E.2.A.因沮丧或愤怒而不计后果投掷摔毁球拍，但并没有伤到人或损坏财产。

13.E.2.B.球员使用极其令人讨厌的语言，或亵渎行为，不管是针对谁。

13.E.2.C.对任何人进行任何性质的威胁或攻击挑衅。

13.E.2.D.挑战裁判的决定或裁决，并输掉挑战(例如，裁判的裁决是正确的)，而且没有暂停次数可用。(口头警告不适用)

13.E.2.E.任何其它极端违反体育道德的行为。

13.E.2.F.在没有医疗需求的情况下请求医疗暂停，并且球队(或单打比赛中的球员)没有剩余的标准暂停次数可用时。(口头警告不适用)

13.E.2.G.不在比赛时，故意投掷或击打一颗球，并无视后果，无意击中一个人。