

附件

匹克球竞赛规则2024版（试行）

--国家体育总局小球运动管理中心颁布

目 录

第一部分	比赛	1
第二部分	场地和设备	1
第三部分	定义	4
第四部分	发球、发球顺序和得分规则	6
第五部分	发球和选边规则	10
第六部分	界限呼报规则	11
第七部分	失误规则	12
第八部分	死球规则	12
第九部分	非截击区规则	12
第十部分	暂停规则	13
第十一部分	其他规则	14

第一部分 比赛

匹克球是一项使用特制穿孔球，在带有网球式球网的宽 20 英尺，长 44 英尺的球场上来回击球的持拍类运动项目。球场分为右/偶数，左/奇数发球场和非截击区。（见图 1-1）。

运动员使用批准的规定动作将球越过网发到斜对方的发球区。球越过球网来回击球，直到一方运动员没有按照规则规定击球过网为止。

只有当发球方或发球方所在的球队在对打中获胜，或对方失误时，发球方才能得分。发球方继续发球，交换左/右发球场地，直到发球方输掉对打或出现失误为止。

通常情况下，得 11 分并至少领先 2 分的一方获胜。

匹克球可以打单打或双打

1.1 运动员

匹克球是一项需要团结合作和有礼貌的运动。在有任何怀疑时应做出有利于对手的判罚，从而有公平竞争感并对于维持比赛的潜在乐趣和竞争原则至关重要。为此目的：

1.1.1 所有的分数都是一样的，无论其重要性如何；比赛的第一分和赛点一样重要。

1.1.2 双打的任何一个搭档都可以呼报，尤其是近线的球；比赛中不允许一方对另一方说，“这应该是我呼报的，不应你呼报的”

1.1.3 迅速的呼报避免了“两次选择的机会”。例如，一名运动员在把球打“出界”后，不能声称受到球场上滚动的球的阻碍；他们放弃了呼叫阻碍的权力，因而只能选择击球。

1.1.4 当运动员遇到规则手册没有涵盖的情况时，他们应尽力合作。可能的结果是重赛，比分有效，或者在极端情况下，要求裁判员解决争议。

1.1.5 在可能的情况下，规则应满足运动员的各种适应性需求。

1.1.6 运动员避免穿与球颜色相近的衣服。

1.1.7 运动员不应该质疑或评论对手的呼报，任何运动员都可以在下一次发球前向裁判员提出申诉。

1.2 得分规定

根据美国匹克球协会（USAPickleball.org）以及国际匹克球

联合会 The International Federation of Pickleball (IFP) 公布的规则来看，他们均采用发球得分制，我们在此增加每球得分制，只是想对比两种不同得分方式的优劣，从而探索出适合中国国情的有利于匹克球运动发展的，具有中国特色的规定。

单打：每球得分，根据发球运动员的得分的单/双数，发球时站在场地的左/右半场。

双打：每球得分，根据发球运动员的得分的单/双数，发球时站在场地的左/右半场。

1.3 独特的规定

两次落地球规则。发球后，双方在截击球前必须先打一次落地球。

非截击区 (14VZ)。距离球网每边 7 英尺的区域，在此区域内，运动员不得在球未反弹之前击球，更具体地说，整个球场从网到底线都是一样的，可以自由地用于所有的比赛，只有一个例外：截击。前七英尺，即非截击区，不能用于截击。

(轮椅) 使用轮椅的运动员可以让球在回球前反弹两次。第二次弹跳可以在比赛场地的任何地方，包括场地周围的区域。

第二部分 场地和设备

2.1 球场规格

标准匹克球场的尺寸和测量值为：

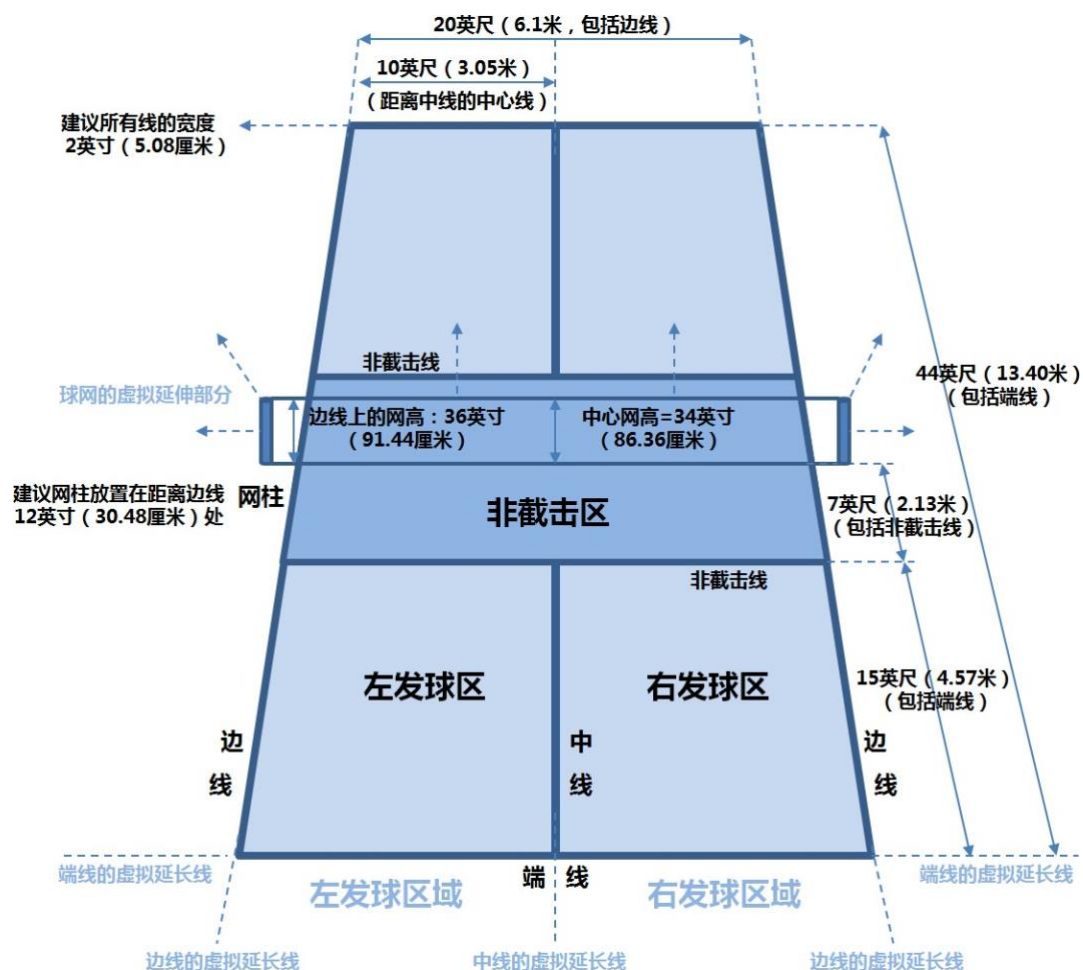


图 1-1

2.1.1 单打和双打比赛场地应为 20 英尺 (6.10 米) 宽、44 英尺 (13.41 米) 长的长方形场地。(如图 1-1 所示)

2.1.2 球场测量应在外围和非截击区线外进行。所有线宽为 2 英寸 (5.08 厘米)，颜色一致，与比赛场地的颜色形成鲜明对比。

2.1.3 最小的比赛场地面积为 30 英尺宽 9.14 米，长 60 英尺 (18.29 米)。一个 10 英尺 (3.05 米) 周围的边缘长 40 英尺 (12.19 米) 宽*64 英尺 (19.51 米) 长。

其他关于场地尺寸的建议有：

场地类型\宽、长度	宽度-英尺 (13)	长度-英尺 (13)
-----------	------------	------------

新建球场	34 (10.36 米)	64 (19.5 米)
巡回赛	34 (10.36 米)	64 (19.5 米)
轮椅比赛	44 (13.41 米)	74 (22.56 米)
中央球场	50 (15.24 米)	80 (24.38 米)

2.1.4 (轮椅) 建议轮椅场地为 44 英尺 (13.41 米) 宽, 74 英尺 (22.55 米) 长。**中央**比赛场地的大小是 50 英尺 (15.24 米) 宽, 80 英尺宽 (24.38 米) 长。

2.2 线和区域。标准匹克球场的线和面积解释如下。(如图 1-1 所示)

2.2.1 底线。球场两端与网平行的线。

2.2.2 边线。球场两侧与球网垂直的线。

2.2.3 非截击区 (NVZ)。球网两侧的场地, 由两条边线 (非截击区线) 之间的一条线隔开, 与球网平行, 距球网 7 英尺 (2.13 米)。所有的非截击区的线都是非截击区的一部分。

2.2.4 发球区。中线两侧非截击区以外的区域, 包括中线, 边线和底线。

2.2.5 中心线。在网的两侧沿球场中心延伸的线, 从非截击区延伸到底线, 将奇数球场和偶数球场分开。

2.2.6 右/偶数球场。面对球网时位于球场右侧的发球区。

2.2.7 左/奇数球场。面对球网时位于球场左侧的发球区。

2.3 球网规格

2.3.1 材料。任何可以防止球从中穿过的网状织物材料。

2.3.2 网柱。一个柱子中心到另一个柱子中心应为 22 英尺 (6.71 米)。网柱的最大直径应为 3 英寸 (7.62 厘米)。

2.3.3 大小。从一端的网柱到另一端网柱, 网长至少为 21 英尺 9 英寸 (6.63 米)。球网底部边缘到球网顶部的高度至少为 30 英寸。

2.3.4 球网边缘。网的顶部应该有 2 英寸 (5.08 厘米) 的白色胶带, 绑扎在一根电线或电缆上。这种绑扎必须靠在绳子或缆绳上。

2.3.5 中心带和高度。对于固定球网, 建议使用中心带, 并且必须放置在网的中心, 以便于调整到中心 34 英寸 (86.36 厘米) 的要求。在边线上的高度为 36 英寸 (91.44 厘米)。

2.3.6 如果球网拖在场地上，比赛工作人员在比赛开始前没有把球网放置在正确的位置上，裁判员认为击球受到球网影响，则应重赛。



图 2-2

左图的球洞较大，通常用于室内比赛，右图的球通常用于室外比赛。颜色可能会有所不同。然而，所有认可的球都可以用于室内或室外比赛。认可球的完整列表在匹克球网站（USA Pickleball.org）上。

2.4 球的规格

2.4.1 设计。球上至少有 26 个至最多 40 个圆孔，孔间距和球的整体设计应符合飞行特性。球的表面必须印有或压印制造商或供应商的名称或标志。

2.4.2 批准。赛事监督将选择比赛用球。在任何认可的匹克球比赛中选定的球，必须在官方认可球名单中公布的。见匹克球网站：USA Pickleball.org。

2.4.3. 制造。球应该由耐用的材料制成，表面光滑，无纹理。除识别标记外，球将采用统一的颜色。球在接缝处可以有轻微的隆起，只要它不明显影响球的飞行特性。（参见图 2-2）

2.5. 球拍规格

2.5.1 材料。球拍必须由被认为是安全的任何材料制成，并且不受本规则的禁止。球拍应由符合匹克球网站上标准的刚性、由不可压缩材料制成。

2.5.2 表面。球拍的击球表面不应有破损或表面的分层、孔洞、裂缝或缺口。

2.5.2.1 反光。球拍的击球面不应该有不利的反光，这样它就有可能对方运动员的视野产生负面影响。

2.5.3 大小。总长度和宽度，包括任何护边和拍柄，总长度不得超过 24 英寸（60.96 厘米）。球拍的长度不能超过 17 英寸（43.18 厘米）。球拍厚度没有限制。

2.5.4 重量。球拍的重量没有限制。

2.5.5 变化。改变后的拍必须符合以下所有规格。

2.5.5.1 唯一可以对商业制造的球拍进行更改或添加的是边缘保护带、铅带，改变握把尺寸或握把包装，以及球拍表面的名称贴花和/或其他识别标记。

2.5.5.2 贴花和胶带的长度不能超过握把上方 1.0 英寸 (2.54 厘米)，也不能超过球拍外缘内侧 0.5 英寸 (1.27 厘米)，如果有护边，则不能超过护边内侧 0.5 英寸。

2.5.5.3 只要不影响球拍表面的粗糙度，并且具有良好的品位，就允许在球拍的表面上进行手绘或手写标记。不允许在商业制造的拍有售后图形除“手绘的”或“手写的”钢笔标记。任何手绘或手写的描述必须有良好的品位。

2.5.6 禁止使用的表面特征和机械特征。

2.5.6.1 防滑漆或含沙子纹理，橡胶颗粒或任何引起额外旋转的油漆材料。

2.5.6.2 橡胶和合成橡胶。

2.5.6.3 有砂纸特性的材料。

2.5.6.4 移动的部分能增加拍头动量的。

2.5.6.5 可移动的部分。除了拍柄调整和/或拍边的握把包裹和铅带重力块没有可拆卸部件。

2.5.7 型号名称。球拍必须由制造商提供，并在球拍上清楚地标明品牌和型号名称或型号。品牌和型号信息可能由制造商贴在球拍上。

2.6 器材的认证和授权

2.6.1 匹克球批准的球拍清单。运动员有责任确认他们用于比赛的球拍是被批准的，并在匹克球批准的球拍清单上被列为“通过”。经批准的设备清单可在匹克球网站 USA Pickleball.org 上查询。

2.6.1.1 违规。如果在比赛期间的任何时候，确定一名运动员使用的球拍违反了任何球拍规格或未列在匹克球批准的球拍清单上的，将受到以下处罚：

2.6.1.1.1 如果违规行为在比赛开始前被确定，运动员可以换用在匹克球网站上经过批准的球拍列表所列的球拍，不受处罚。

2.6.1.1.2 如果违规行为在比赛开始后才发现，该运

动员或球队将受到处罚。

2.6.1.1.3 如果在将计分表交还比赛操作台后发现违规，则比赛结果有效。

2.7 服装

2.7.1 安全和干扰。运动员可能被要求更换不合适的服装，包括与球的颜色相近的服装。

2.7.2 服装上的图形、标志、图片和文字必须有良好的品位。

2.7.3 鞋类。球鞋的鞋底不能在球场表面留下痕迹或损坏球场表面。

2.7.4 违规。赛事监督有权强制更换服装。如果是赛事监督要求强制更换服装，将给予不计暂停时间。如果运动员拒绝遵守着装规定，赛事监督可以宣布取消比赛。

第三部分 定义

3.1 定义

3.1 持球。击球时，球不会从球拍上弹开，而是携带在球拍的表面上。

3.2 教练指导。指运动员搭档以外的人提供的任何信息的交流，包括口头的、非口头的和电子的，运动员或球队可以根据这些信息获得优势或帮助他们避免违反规则。

3.3 场地。在底线和边线的外部范围内的区域。

3.4 对角线场地。对角线对面的场地。

3.5 死球。不在活球期间的球。

3.6 干扰。运动员在比赛中不常见的身体动作，在裁判员的判断中，可能会干扰对手击球的能力或注意力。例子包括，但不限于，大声喧哗，跺脚，以分散注意力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。

3.7 两跳。球在回球前在一侧球场弹跳两次。

3.8 双击。击球两次后，球才回被击。

3.9 驱逐出场。赛事监督认为运动员有公然违反行为，它应该被驱逐出比赛。该运动员可以留在比赛场地，但不能再参加任何比赛。

3.10 退赛。运动员有严重违法行为，以至于赛事监督禁止运动员参加任何当前和未来的比赛。此外，该运动员应立即离开场

地，在比赛剩余时间内不得返回场地。

3.11 失误。违反规则导致死球/或回合结束。

3.12 第一发球者。在双打中，根据本队得分，在换发球时，由右区发球者或偶数区发球者发球。

3.13 罚分-严重的违规行为或技术警告和/或技术犯规的组合，导致对手赢一局或赢一场比赛。

3.14 落地球。球落地反弹后的击球。

3.15 阻碍。任何不是由运动员造成的对比赛产生不利影响的短暂因素或事件，不包括永久固定物。例如包括但不限于：球、飞虫、外来物体、其他场地的运动员或官员，裁判员认为影响运动员击球能力的。

3.16 假定延长线。一种术语，用来描述一条线在其当前端点之外的投影所延伸的位置。运动员和裁判员都要预测，如果这条线不限于比赛区域的边界，它将延伸到哪里。

3.17 左/奇数区。面对球网时，在球场左侧的发球区。在双打或单打比赛中，当本方得分为奇数时，发球人应位于场地的左侧或奇数侧。

3.18 线的呼报。运动员或司线员大声说出的话，裁判员和/或运动员表明一个活球没有落在规定的场地内。首选的出界的词是“出界”。专门的手势可以与呼报同时使用。像“宽”、“长”、“不”这样的词，“深”也可以。

3.19 活球/比赛进行中的球。裁判员或发球员（或发球员的同伴，见规则 4.4.1）开始报分的时间点。

3.20 惯性动量。惯性动量是运动中的身体的一种属性，比如运动员截击后，它会导致运动员在接触球后继续向前运动。截击动作产生的惯性动量在运动员恢复平衡和控制动作或停止向非截击区域移动时终止。

3.21 非截击区(NVZ)。与网相邻的 7 英尺乘 20 英尺的区域，特定于每支球队的球场末端，与非截击区失误有关。所有限定非截击区的线都是非截击区的一部分。非截击区是二维的，高于球场表面的空间不算。（如图 2-1 和 2.2.3 所示）。

3.22 球拍握柄调整。不能有非机械装置能改变握把大小或把手固定在握把上。

3.23 拍头。球拍的一部分，不包括手柄。

3.24 永久固定物。任何在球场上或球场附近的物体，包括悬

挂在球场上方，可以干扰比赛的物体。永久性物体包括天花板、墙壁、围栏、照明装置、网柱、网柱腿、看台和观众席，在规定位置的主裁判、司线裁判员、观众，以及球场周围和上方的所有其他物体。

3.25 网的平面。假定的垂直平面在所有方面延伸到球网系统之外。

3.26 比赛场地。指定用于比赛的场地及其周围区域。

3.27 污言秽语。通常或不常见的词语、短语或手势，在“有礼貌的人群中”或在孩子周围被认为是不合适的。通常包括四个字母的单词，用作咒骂或口头强化词。

3.28 对打。发球后和发球失误前的连续比赛。

3.29 接发球者。在发球者的对角线对面接发球的运动员。根据球队的得分，接发球的运动员可能不是正确的接球者。

3.30 重赛。对打中因任何原因重新开始比赛，但没有被扣分或更换发球运动员。

3.31 退赛。运动员/球队决定终止比赛并判给对手比赛获胜。

3.32 右/偶数区。面对球网时，在球场右侧的发球区。双打和单打的发球员在比分偶数时应在右/偶数区场地。

3.33 二次发球。在双打比赛中，一个术语用来描述发球队在两次的发球中第一次发球失误后的情况。

3.34 第二发球员。在双打中，第一发球员的搭档。在第一发球员丢失发球权后，第二发球员发球。

3.35 发球。用球拍击球，开始比赛。

3.36 发球运动员。发起对打的运动员。根据球队的得分，发球的运动员可能不是正确的发球者。

3.37 发球区。中心线两侧的区域，包括中心线、边线和底线，非截击区除外。

3.38 发球员站位区域。在底线前，在球场中心线和每条边线的假定延长线之间的区域。

3.39 换发球。单打或双打队员发球失败后判给对方发球权。

3.40 首发运动员。每支双打球队，指定一名运动员在比赛开始时先发球。在双打比赛中，首发发球员应佩戴由赛事监督决定的可见标识。

3.41 技术犯规。裁判员对违规行为的评估，导致违规队的得分被扣掉一分，除非该队的得分为零，在这种情况下，对方的得

分应加一分。已经给予一次技术警告，有必要给予第二次技术警告的，判罚技术犯规；或者基于裁判员的判断当运动员或球队的行为不当时。

3.42 技术警告。裁判员对运动员或球队违规行为的警告。技术警告既不会被扣分也不会加分。

3.43 口头警告。裁判员对违规行为的警告。每队每场比赛可被口头警告一次。

3.44 截击。在对打中，球反弹之前将球在空中击出。

3.45 轮椅运动员。无论是否有残疾，任何坐在轮椅上比赛的人。轮椅被认为是运动员身体的一部分。这可以是一个有残疾的运动员，也可以是任何想坐在轮椅上参加比赛的人。

3.46 退赛-运动员/运动队要求从指定范围内即将进行的比赛中退出。

第四部分 发球，发球顺序和得分规则

4.1. 发球

4.1.1 在发球前必须报出全部比分。

4.1.2 位置。发球者必须将球发往正确的发球区（发球者对角线对面的场地）。发球可以越过网或触网，但必须经过非截击区和过非截击区的线。发球可以落在任何其他发球区线上。

4.1.3 如果发球越过网或在发球中碰到球网，然后碰到接发球方或接发球方的搭档，则发球方得一分。

4.1.4 发球的瞬间：

4.1.4.1 至少有一只脚必须在底线后面的场地上。

4.1.4.2 发球者的两只脚都不能在底线上或底线内触地。

4.1.4.3 发球者的两只脚都不能接触到假定的边线或中心线以外的场地。

4.1.4.4（轮椅）两个后轮必须在底线后的场地上，不得在底线内或在假定边线或中心延长线上。

4.1.5 发球时应只用一只手放球。当球从手中释放的时候，可以有一些自然的旋转，在发球之前，发球者不应用身体的任何部分来操纵或旋转球。例外情况：任何运动员都可以使用球拍进行放球（见规则 4.1.8.1）。只使用一只手的运动员也可以用球拍释放球来完成凌空发球。

4.1.6 在有裁判员的比赛中，裁判员和接球员必须能看到发球者的发球。在没有裁判员的比赛中，发球员释放球的动作必须对接发球员可见。如果裁判员或接球员看不到释放动作，则不算失误。

4.1.7 凌空发球。凌空发球是通过击打空中球，不是从地面弹起的球的发球，可以用正手或反手动作进行。正确的凌空发球包括以下几个要素：

4.1.7.1 当球被球拍击中时，发球者的手臂必须呈向上的弧线运动。（如图 4-3 所示）

4.1.7.2 当球拍击球时，拍头的最高点不能高于手腕的最高点（手腕关节弯曲的地方）。（如图 4-1 和 4-2 所示）

4.1.7.3 击球点不得超过腰部。（如图 4-1 和图 4-3 所示）



图 4-1 合法发球

图 4-2 非法发球

图 4-3 合法发球



图 4-4 非法发球（发球时击中球的瞬间，拍头高于手腕，违例）



图 4-5 非法发球（发球时拍子没有从下向上挥拍）

4.1.8 落地反弹发球。落地反弹发球是球在场地上弹起后击打球，可以用正手或反手动作进行。没有限制球可以弹多少次，也没有限制球可以在比赛场地的什么地方。一个正确的落地反弹发球包括以下几个要素：

4.1.8.1 发球者必须单手释放球或从任何自然（辅助）高度将球从球拍面上落下。

4.1.8.2 球不得向下扔（投掷）或向上抛或用球拍向上击打。

4.1.8.3 发球规则中

4.1.9 的凌空发球的限制不适用于落地发球。

4.1.10 重发球或失误。在有裁判员的比赛中，如果裁判员不能确定发球是否符合一项或多项要求，可以要求重发球。重发球必须在接发球前进行。如果裁判员确定该发球满足

4.1.11 的规则外的一项或多项要求，裁判员应报失误。在没有裁判员的比赛中，如果接发球员确定在发球前已经被施加了旋转的操作，或者没有看到球的释放，接发球员可以在接球前要求重发球。

4.1.11.1 发球动作违规的补救措施如下：

	有裁判员的比赛		无裁判员的比赛
	裁判员不确定是否犯规	裁判员确定犯规	接发球方认定违规
凌空发球			
4.1.7.1 没有向上的弧线	重赛	失误	无
4.1.7.2 拍头高于手腕	重赛	失误	无
4.1.7.3 触球点腰部以上	重赛	失误	无
4.1.5 部分旋转	重赛	失误	重赛
4.1.6 抛球不可见	重赛	重赛	重赛
下落发球			
4.1.8.1 球下落不是单手，也不是从拍面下落，也不是从无辅助的高度下落	重赛	失误	无
4.1.8.2 向上或向下推的球	重赛	失误	无
4.1.5 部分旋转	重赛	失误	重赛
4.1.6 抛球不可见	重赛	重赛	重赛

4.2 运动员的位置

4.2.1 发球员和接发球员。正确的发球员和接发球员及其位置由得分和运动员在比赛中的起始位置决定。

4.2.2 在每场比赛开始时，发球员根据比分从场边开始发球。

4.2. 每位运动员都要发球，在对打中失分，或者该运动员或该队被判失误。

4.2.4 只要发球者拥有发球权，每得一分后，发球者轮流在球场的右/偶数边和左/奇数边发球。

4.2.5. 单打。

4.2.5.1 如果发球方的比分是双数分（0,2,4...），发球必须在右发球区/偶数发球区进行，对方在右发球区/偶数发球区接发球。

4.2.5.2 如果发球方得分为奇数（1,3,5...），则发球必须在左发球区/奇数发球区进行，并由对手在左发球区/奇数发球区接发球。

4.2.5.3 当发球方发球失误或在对打中失败后，发球权判给对方。

4.2.6 双打。除了每场比赛开始时由首发发球员发球外，一个队的两名运动员都要在一方换发球时发球。因此，每场比赛的起始发球员被指定为“第二发球员”用于得分目的，因为一旦回合比赛失败或发球队失误，就要换发球，而对方队则为发球方。

4.2.6.1 每边发球开始时，发球在右侧/偶数发球区开始。

4.2.6.2 当球队的比分为偶数（0,2,4...）时，球队的起始发球者的正确位置在右/偶数发球区。当球队得分为奇数（1,3,5...）时，起始发球者的正确位置为左/奇数场地。

4.2.6.3 换发球时，根据本队得分，运动员应正确站在场地的右侧/偶数发球区开始发球。这个运动员被称为“第一发球员”同伴是“第二发球员。”

4.2.6.4 第一发球员发球，在每得一分后轮换发球区，直到对打中失分或发球方失误。

4.2.6.5 在第一发球员在对打中失败或发球失误后，第二发球员将在正确的位置发球，只要发球队继续得分，第二发球员将在左右发球区轮流发球。

4.2.7 同伴的站位。在双打比赛中，除了发球方（见4.1.4）外，任何运动员的位置都没有限制，只要所有运动员都

站在各自队的球网一侧即可。他们可以站在球场内外。正确的发球员必须从正确的发球区发球，而正确的接发球员必须接发球。

4.2.8 在发球开始之前，任何运动员都可以向裁判员询问比分，谁是正确的发球员或接发球员，或者任何运动员的位置是否错误。如果发球队提出一个常见的问题，比如“我对吗？”，包含了谁该发球以及站位是否正确。在没有裁判员的比赛中，运动员可以向对手提出同样的问题，对手应给出适当的回答。

4.2.9 裁判员在报分前，如有必要，将确认并纠正所有运动员都在正确的位置，正确的发球方发球。

4.2.9.1 如果裁判员或运动员为了辨别是否是正确的发球或接发球运动员/运动员位置是否错误而停止正在进行的比赛，则比赛应重赛。如果一名运动员停止击球并错误地识别出运动员/位置错误，则停止击球的运动员失误。如果裁判员停止正在进行的来回击球，并错误地识别出运动员/位置错误，则比赛应重赛。

4.2.9.2 如果在对打结束后发现运动员/位置错误，则比分有效。

4.3 准备就绪。任何运动员都可以在记分开始前表示“尚未准备好”。

4.3.1 必须使用下列信号之一来提示“还没准备好”：1) 将球拍举过头顶，2) 将不握球拍的手举过头顶，3) 完全背对网。

4.3.2 在开始报分后，“未准备好”信号将被忽略，除非有阻碍。不在适当位置上的运动员或球队不被认为是阻碍。

4.4 呼叫比分。当发球员和接发球员（或应接发球者）均已就位，且所有运动员均已就位后，才算（或应该）准备好了。

4.4.1 在没有裁判员的比赛中，通常由发球方报出比分，但如果发球方无法报出比分，则由发球方的搭档报出比分。除非运动员有声音障碍的，否则在比赛中不得改变发球方呼报的要求。

4.5 十秒规则。一旦报出比分，发球方有 10 秒的时间发球。

4.5.1 如果发球员的发球时间超过 10 秒，则会宣布失误。

4.5.2 在报出比分后，如果发球队更换发球位置，裁判员应停止比赛，让所有队员重新站位，然后重新开始 10 秒计时。在没有裁判员的比赛中，发球员将允许相同的重新定位，并将召回分数以重新开始 10 秒计数。

4.6 得分。单打队员或双打队员只有在发球时才能得分。当对方被判技术犯规时，对方的得分为 0。

4.7 一分。发球并在对打中胜出得一分。

4.8 赢一局。先到局点并净胜 2 分的一方胜一局。

4.9 单打比赛记分。呼叫得分的正确顺序是发球员得分和接发球员得分作为两个数字。（例如，“1-0”。）

4.10 双打比赛记分。在双打比赛中，得分为三个数字。报分的正确顺序是：发球队得分-接发球队得分-发球员号码（1 或 2）（例如，“0-1-1”）。每场比赛开始时，比分将被称为“0-0-2”。

4.11 报错分数。如果报错分，裁判员或任何运动员可以在回发球前停止比赛以纠正比分。比赛将重赛，并报出正确的分数。回发球后，比赛应继续进行到回合结束，并在下一次发球前进行分数纠正。在回发球后，运动员停止比赛以识别或要求纠正错误分数，将失分。当分数是正确时，任何球员在任何时候停止比赛以确认或要求纠正分数，将被视为失误，或在打中失败。

4.12 发球员脚误。在发球过程中，击球时，发球员脚应：

4.12.1 不得触碰假定边线延长线的区域。

4.12.2 不要触碰假定中线延长线的区域。

4.12.3 不得触碰球场，包括底线。

4.13 发球失误。在发球过程中，如果出现以下情况，则属于发球员失误，导致发球权丢失：

4.13.1 发出的球在触地之前接触到任何球场固定物。

4.13.2 发球的球碰到发球员或其搭档，或发球员或其搭档穿的或携带的任何东西。

4.13.3 发出的球落在非截击区，包括非截击区线上。

4.13.4 发出的球落在发球区外。

4.13.5 发出的球击中球网，落在非截击区内。

4.13.6 发出的球击中球网并落在发球区外。

4.13.7 发球员使用了非法的凌空发球（如规则 4.1.7 所述）或落地反弹发球（如规则 4.1.8 所解释）。

4.13.8 发球员或其同伴在球发出后叫暂停。

4.13.9 报比分时，发球员发球时。

4.13.10 发球员违反 4.1.4. 规则中列出的任何规则

4.14 接发球员失误。在以下情形下，接发球方被判失误，发球方得 1 分。

4.14.1 在球弹起之前，接球者或其同伴被球触碰或干扰球的飞行。

4.14.2 球发出后，接发球方或其同伴叫暂停。

第五部分 发球和选边规则

5.1 选择场地、发球、接发球

5.1.1 应采用任何公平的方法来决定哪位运动员或运动队先选场地，先发球，先接发球的权力（例如，在记分表背面写上 1 或 2，抛硬币）。如果胜者选择先发球或先接发球，则负者选择场地。如果胜者选择场地，负者选择发球或接发球。一旦做出选择，就不能更改。

5.1.2 在双打比赛中，各队可以在两局之间更换首发发球员，并应通知裁判员。在没有裁判员的比赛中，如果首发运动员发生变化，该队应通知对手。比赛开始时首发运动员佩戴首发标识。如没有通知不应算失误或给予处罚。一旦比赛开始，如果裁判员注意到换了首发运动员，裁判员将在对打结束后在计分表上注明。

5.1.3 在双打比赛中，首发运动员必须佩戴赛事监督规定的身份标识。

5.2. 换边

5.2.1 每局比赛结束后，两队交换场地和首发运动员。

5.2.2 两场比赛之间有两分钟的休息时间。如果双方同意，比赛可以提前开始。规则 10.1.5 应用于继续比赛。

5.2.3 在 3 局 2 胜 11 分的比赛中，在第 3 局中，当一队得分达到 6 分时，两队将交换场地。发球员不变。

5.2.4 在 15 分的比赛中，当一支球队得分达到 8 分时，两队将交换场地。发球员不变。

5.2.5 在 21 分的比赛中，当一支球队得分达到 11 分时，两队将交换场地。发球员不变。

5.2.6 换边休息。在一场比赛中，有一分钟的换边时间。规则 10.1.5 应用于继续比赛。

5.2.7 一旦达到换边分数，导致发球队丢一分的技术犯规不影响换边的完成。

5.2.8 在 5 局 3 胜制 11 分的比赛中，在第 5 局比赛中，当一队得分达到 6 分时，两队将交换场地。发球员不变。

第六部分 界线呼报规则

6.1 越过非截击区并落在正确的发球区或任何正确的发球线上的发球为界内球。

6.2 除了发球外，任何落在场上或触碰到任何场地线的球都是界内球。

6.3 球完全接触球场外地面就是“出界”。

6.4 呼报的道德准则。匹克球比赛是根据特定的规则进行的。当运动员承担呼报界内外时应符合道德准则。运动员的呼报与裁判员或司线员的责任不同。裁判员在考虑所有运动员利益的情况下作出公正的判罚。当运动员被分配呼报任务时，运动员必须力求准确，并将所有问题的判罚必须以有利于对手的方式为原则操作。基本要素有：

6.4.1 运动员有责任对落在自己场地一侧的球做出判罚（如有裁判员的比赛，发球不到位、发球员脚误和所有非截击区失误除外）。如果一名运动员呼报，然后询问对手或裁判员的意见，如果对手或裁判员能说清楚是“界内”或“界外”的话，则后者的呼报成立。如果不能有明确的判定，运动员最初的呼报有效。运动员对对手的呼报可以向裁判员提出上诉，要求裁判员做出最后的“界内”或“界外”的决定。

6.4.2 在有司线裁判员的比赛中，运动员唯一的判罚是在发球中线。

6.4.3 对不确定的界内外判定，应做出有利于对手的呼报。任何不能被称为“出界”的球将被视为“界内”。运动员不能因为没有看到球或有不确定因素而要求重赛。如果运动员没有清楚地看到球落地，也没有呼报，可以请求裁判员判罚。

如果裁判员不能判定，那么这个球就是“界内”。当接球运动员/球队向裁判申诉时，他们就失去了对该回合做出任何后续“界内”或“界外”判罚的权利。

6.4.4 对任何界内外的呼报不能咨询观众。

6.4.5 运动员/球队可以征求落在对方场地上球界内外的意见。如果运动员提问，对方明确地告知是“界内”或“出界”，运动员则必须接受。如果对手不能做出明确的“界内”或“界外”的判罚，那么这个球就被判定为接球队的“界内”。当接球队员/运动队询问对方的意见时，他们就失去了对该回合进行任何后续“界内”或“界外”判罚的权利。接球队/队员也可以要求裁判员做出明确的判罚。如果裁判员不能做出明确的判罚则对手的判罚结果有效。

6.4.6 运动员不应称球“出界”，除非他们能清楚地看到球落地时线和球之间有空隙。

6.4.7 所有“出界”的呼报必须在对手击球前或在球变成死球之前进行。

6.4.8 在双打比赛中，如果一名队员叫“出界”，而另一名队员叫“界内”，那么就存在疑问，该运动对的呼报应为“界内”。任何运动员都可以向裁判员提出申诉。如果裁判员没有看到这个球，这个球就被判界内。

6.4.9 “界外”呼报应用声音和/或手势示意（如规则13.5.2所述）。

6.4.10 当球在空中时，如果运动员喊“出界”、“不接”，“让球落地反弹”或任何其他向他们的搭档传达球可能出界的话语，这应被视为运动员的沟通，而不被视为界内外的判罚。

6.4.11 在球落地反弹后做出的“出界”判罚。球已成死球，比赛应停止。如果申诉，裁判员否定了任何类型的“出界”的判罚，那么做出“出界”的运动员或球队失误。例外：如果比赛有司线裁判员，底线和边线裁判员负责呼报。（见规则13.5.2）

6.4.12 在回合结束后，运动员可以否定同伴的呼报、主裁判员的呼报或对手做出的有利于他们的“界内”的判罚。

第七部分 失误规则

在以下情况下，将宣布失误（并导致死球）：

- 7.1 如果发球员或接发球员在回击球前球没有在球场反弹。
- 7.2 将球击入己方球网，但球没有越过对方球网。注：球是死球，在球落地的瞬间即失误。
- 7.3 将球击下网或将球击在网和网柱之间。
- 7.4 界外球：运动员将球击到界外或本方场地上。
- 7.5 运动员未能在接球方的场地上弹两次之前把球接回去；轮椅运动员未能在球弹三次之前把球接回去。
- 7.6 违反第4条、第9条和第11条的规定。
- 7.7 活球期间，运动员的服装或运动员的球拍与网、网柱或对手场地接触。
- 7.8 发球后，球接触到运动员或运动员穿着或携带的任何东西，除了球拍或运动员与球拍接触的手和手腕以下。如果运动员在换手的过程中，双手都放在球拍上，或者正在尝试双手击球，而任何一只手被击中手腕以下，只要运动员的手与球拍接触，仍然算比赛进行中。被球击中的运动员失误。
- 7.9 在成死球前被运动员拦住的活球期间的球（例如，在飞行中的球接触比赛场地之前接住或停止球）。那个拦住球的运动员失误。
- 7.10 发球后，球在反弹到场上之前接触到任何固定物体。
- 7.11 当球进入比赛状态时，在球完全越过球网平面之前，运动员击球。
- 7.12 运动员在发球或击球时故意用球拍持球或接住球。
- 7.13 运动员呼报阻挡，裁判员判定呼报阻挡无效。
- 7.14 在没有裁判员比赛中，运动员可以携带一个额外的匹克球，只要球的携带方式在比赛过程中不会被对手看到。如果一名运动员在比赛中携带的另一个球落在比赛场地上，则应宣布为失误。

第八部分 死球规则

- 8.1 任何阻止比赛的动作都会导致死球。

8.2 裁判员或运动员判罚为失误，或运动员造成的失误，都会导致死球。

8.3 裁判员或运动员呼报阻挡将导致死球。裁判员将判定运动员的阻挡是否有效。有效的阻挡将重赛。

8.4 在比赛中，一个球在对方场地反弹后接触到一个永久固定物，将导致死球。击出该球的运动员将赢得该分。

8.5 除了非截击区犯规外，只有当球在活球期间的时候会有失误。对失误（非截击区失误除外）的处罚通常是在发现错误的那一刻（例如，干扰，两跳等）执行，但也可以在下一次发球前的任何时间内执行。

第九部分 非截击区规则

9.1 所有截击必须在非截击区之外开始。对于轮椅运动员，前轮（较小的）可以在截击时碰到非截击区。

9.2 如果截击运动员或任何与截击运动员有接触的物体在截击过程中碰到非截击区，则为失误。对于轮椅运动员，前轮（较小的）可能会碰到非截击区。

9.2.1 截击球的动作包括挥拍、随挥和来自动作的动量。

9.2.2 如果球拍在截击动作中碰到非截击区，无论在接触球之前或之后，这是一个失误。

9.3 在截击动作中，如果截击运动员向前的动量导致运动员接触到任何非截击区域的东西，包括运动员的搭档，那就是失误。对于使用轮椅的运动员，前轮（较小的）可能会碰到非截击区。

9.3.1 即使在运动员接触非截击区之前，球已成死球，这也是失误。

9.4 如果一名运动员由于任何原因接触了非截击区，该运动员在双脚完全接触到非截击区外的场地表面之前不能截击回球。站在非截击区内，跳起来打截击球，然后落在非截击区外的也算失误。如果轮椅的后轮由于任何原因接触到非截击区，轮椅运动员在两个后轮都接触到非截击区外的场地表面之前不能截击回球。

9.5 运动员可以在任何时候进入非截击区，除非该运动员正在截击球。

- 9.6 运动员可以击落地反弹球之前或之后进入非截击区。
- 9.7 运动员可以站在非截击区内击打落地球。如果一名运动员在击打落地反弹球后没有离开非截击区，则不构成犯规。
- 9.8 如果一名运动员在击球时，同伴站在非截击区，则不犯规。

第十部分 暂停规则

10.1 标准的暂停

运动员或球队在 11 分或 15 分的比赛中有权暂停两次，在 21 分的比赛中有权暂停三次。

10.1.1 每次暂停时间最长可达 1 分钟。

10.1.2 如果所有运动员都准备好了，比赛可以提前恢复。

10.1.3 如果一个队还有剩余的暂停次数，该队的任何运动员都可以在下一次发球前要求暂停。

10.1.4 在发球员发球开始前，如果一个队在没有暂停的情况下叫暂停，则不应判罚。

10.1.5 暂停时间还剩 15 秒时，裁判员应呼报。在暂停时间结束时，裁判员应喊“时间到”，然后当所有运动员都准备好（或应该准备好）时宣布比分。

10.2 医疗暂停

在比赛中需要医疗照顾的运动员应向裁判员申请医疗暂停。一旦要求医疗暂停，应使用以下准则：

10.2.1 裁判员应立即召集现场医务人员，如果没有医务人员在场，则召集赛事监督评估情况并进行适当的急救。

10.2.1.1 当医务人员或赛事监督到达时，裁判员将开始 15 分钟计时。

10.2.2 如果医务人员或赛事监督（如果没有医务人员在场）确定存在不良的健康状况的情况存在，则该运动员将允许不超过 15 分钟的医疗暂停时间。

10.2.2.1 暂停必须是连续的，最长可达 15 分钟。如果运动员使用的时间少于 15 分钟，剩余的时间将被浪费，并且在比赛期间运动员将无法获得额外的医疗暂停时间。

10.2.2.2 如果运动员在 15 分钟医疗暂停期间无法恢复比赛，将宣布运动员退赛。

10.2.3 如果医务人员或赛事监督（如果没有医务人员在场）确定不存在有效的健康状况情况存在，则运动员或球队将被判罚减少一次标准的暂停时间（如果有的话），并发出技术警告。

10.2.3.1 如果该运动员/运动队没有标准的暂停时间，那么将判罚技术犯规。

10.2.3.2 在该场比赛中医疗暂停不再适用于该运动员。

10.2.3.3 一名运动员每场比赛只能获得一次运动员要求的医疗暂停。

10.2.4 本规则 10.1.5 应用于继续比赛。

10.2.5 出现流血情况。如果运动员身上或球场上有血迹，在流血被控制，衣服和球场上的血迹被清除之前，不得继续比赛。

10.2.5.1 与血液清理或控制有关的问题将被视为裁判暂停。

10.2.5.2 规则 10.1.5 应用于继续比赛。

10.3 连续比赛。比赛应该是连续的，尽管在裁判员的判断下，只要不对比赛的流程产生不利影响，运动员可以在回合之间快速地喝饮料或拿毛巾。当比赛需要恢复时，裁判员应宣布比分。

10.4 装备暂停。运动员应保持所有的服装和装备处于良好的可用状态。如果裁判员认为为了比赛的公平和安全进行，必须更换或调整装备，裁判员可以在合理的时间内给予装备暂停。规则 10.1.5 用作连续比赛。在没有裁判员的比赛中，运动员应就装备故障做出合理安排。

10.41 允许在分与分之间快速地对服装和装备进行调整（如系鞋带、擦眼镜、调整帽子）。

10.5 比赛间隔时间。两场比赛之间的标准间隔时间是两分钟。规则 10.1.5 应用于继续比赛。

10.5.1 在两局比赛之间，每对运动员可以在即将到来的比赛中暂停一次。运动员必须通知裁判员，如果没有裁判员，则通知对手。如果一个运动队在其中一个（或双方）请求的暂停开始之前返回比赛，该队将保留在即将到来的比赛中有一次暂停的机

会。在任何球队规定的暂停之前，两局比赛之间的正常休息时间为两分钟。

10.6 两场比赛之间的时间间隔。两场比赛之间标准的休息时间为 10 分钟。如果所有运动员在 10 分钟休息时间之前都准备好了，比赛可提前开始。

10.6.1 在有决胜局的锦标赛中：如果败者组的胜者战胜胜者组的胜者，则决胜局必须打一局 15 分的比赛决出胜者。决胜局前标准的休息时间为 10 分钟。

10.7. 暂停比赛。因情有可原的情况而暂停的比赛，在重新开始比赛时保持与中断时相同的发球员、分数和剩余的暂停时间。

10.8. 其他暂停规则

10.8.1 比赛前或比赛期间：比赛开始前不得进行医疗暂停或常规暂停。一场比赛只有在所有运动员都到场并报出开始比分后才能开始。在多局比赛中，可以在第二局及以后的比赛开始前叫暂停。

10.8.2 情有可原的情况：裁判可以要求裁判员暂停，以解决可能需要延长比赛中断的情情有可原的情况。

10.8.2.1 为了安全起见，如果裁判员确定存在潜在的医疗情况（例如，热衰竭、中暑等），而运动员不能要求医疗暂停或拒绝医疗暂停，则裁判员有权要求裁判暂停，并召集医务人员或赛事监督。裁判员要求的医疗暂停不算运动员的暂停。

10.8.2.2 可见的出血应按照规则 10.2.5 处理。

10.8.2.3 球场上的异物，如碎片、水或其他液体，应清除或清理。

10.8.2.4 规则 10.1.5 应用于恢复比赛。

第十一部分 其他规则

11.1 双击。球可以被击中两次，但这必须发生在一个运动员无意的、连续的、单向的击球中。如果在发球或击球时故意不连续击球，或不朝一个方向击球，或球是由另一名运动员击球，则为失误。

11.2 换手。球拍可以在任何时候从一只手换到另一只手。

11.3 双手击球。允许双手击球。

11.4 未打中球。一个运动员在试图击球时完全没有击中球并不会造成死球。球仍在活球期间，直到球反弹两次或发生任何其他失误。

11.5 破碎或破裂的球。如果任何运动员怀疑球在发球后破裂，比赛必须继续进行，直到回合结束。在有裁判员的比赛中，运动员可以在下一次发球前向裁判申诉，以确定球是否退化、变软、破裂或破损。如果裁判员的判断，一个破碎或破裂的球影响了比赛的结果，裁判员将要求更换一个球并重赛。如果双方都认为该球已退化或变软，则更换该球，但不会重赛。如果运动员不同意破裂的球影响了先前回合的结果，则先前回合比分有效。

11.6 对打期间受伤。尽管有运动员受伤，比赛仍将继续进行。

11.7 运动员装备问题。如果运动员丢失或折断球拍或丢失物品，对打将不停止，除非该动作导致失误。

11.8 球场上的物品。如果运动员穿着或携带的任何物品落在场地的一端，比赛仍在进行中，除非运动员在截击时该物品落在非截击区。

11.9 球网平面。在击球前越过球网平面是失误。在击球后，运动员或运动员所穿或携带的任何东西都可以越过网面。当活球期间，运动员不得接触网的任何部分、对手的场地或对手。

11.9.1 例外情况：如果球反弹到接球运动员的场地，有足够的后下旋或风辅助使球回到网的另一边，接球运动员可以越过网平面（在网柱上方、下方或周围）击球。如果接球队员（或接球队员所穿或携带的任何东西）在球越过网面回到对方之前越过网面，则为失误。如果运动员在击球时碰到网、对手的场地或对手，都属于失误。

11.10 干扰。当对手要打球时，运动员不得分散对手的注意力。如果裁判员认为发生了干扰，裁判员应立即判犯规队失误。

11.11 网柱。网柱（包括连接的轮、臂或其他支撑结构）位于界外。当球在比赛中，运动员接触网柱是一个失误。

11.11.1 球与球网、网绳或网柱之间的绳子接触仍为活球期间，比赛继续。

11.12. 球网

11.12.1 球网和支撑网的电线或绳子（大部分）放置在球场上。因此，如果球击中网顶或击中网顶绳或线并落在界内，球仍为活球期间。

11.12.2 如果球在球网和网柱之间穿过，则是击球运动员的失误。

11.12.3 一名运动员在击球后可以绕过网柱并越过假定的球网延长线，只要该运动员或他/她所穿或携带的任何物品不接触对方场地。如果运动员没有与球接触绕过网柱越过假定的球网延长线，则判为失误。

11.12.4 如果一名运动员将球击过网进入对方场地，然后球反弹过网并在第二次弹起前对手未能触碰，则击球的运动员赢得该回合。

11.12.5 对于具有水平杆或中心底座的球网，或两者兼而有之：

11.12.5.1 在过网之前，如果球碰到了横杆或中心地底，那就是失误。

11.12.5.2 除发球外，如果球越过球网击中中心底座或水平杆的任何部分，或球被夹在球网和水平杆之间，则应重赛。除发球外，如果球越过网并在场上反弹，然后执行上述三种动作中的任何一种，则应重赛。

11.12.5.3 发球时，如果球击中了水平杆或中心底座，或过网后被球网和水平杆夹住，则为失误。

11.12.5.4 比赛中球网的任何故障都被视为阻碍。

11.13 在网柱周围击球。运动员可以在网柱外侧回球。

11.13.1 回球不需要越过球网。

11.13.2 回击的高度没有限制，这意味着运动员可以在低于球网高度的网柱周围回击。

11.14 一个球拍。一名运动员在比赛中不得使用或携带多于一个球拍。违反这条规则就是失误。

11.15 握住球拍。当球拍与球接触时，运动员必须持有球拍。违反此规则即为失误（例外见规则 11.8）。

11.16 电子设备。运动员在比赛期间不得佩戴或使用任何形式的耳机或耳塞。例外：允许使用处方或必要的助听器。