

國際羽球規則

規則

1	球場及球場設備.....	1
2	羽球.....	3
3	羽球速度測試.....	3
4	球拍.....	3
5	設備器材的核准.....	5
6	擲硬幣.....	5
7	計分方式.....	5
8	換邊.....	5
9	發球.....	6
10	單打.....	6
11	雙打.....	7
12	發球區錯誤.....	7
13	犯規.....	8
14	重行發球.....	8
15	球不在比賽中.....	9
16	繼續比賽，行為不當，罰則.....	9
17	執法人員及申訴.....	10

附錄

1	球場及設備的變動.....	11
2	讓分比賽.....	11
3	其他計分方式.....	13
4	術語.....	15
5	肢障者羽球規則.....	18
6	英(公)制丈量法.....	23

執法人員指引

1	前言.....	24
2	執法人員及其判決.....	24
3	對裁判員們的忠告.....	24
4	執行裁判時一般守則.....	30
5	發球審查員指引.....	30
6	司線員指引.....	32

羽球規則

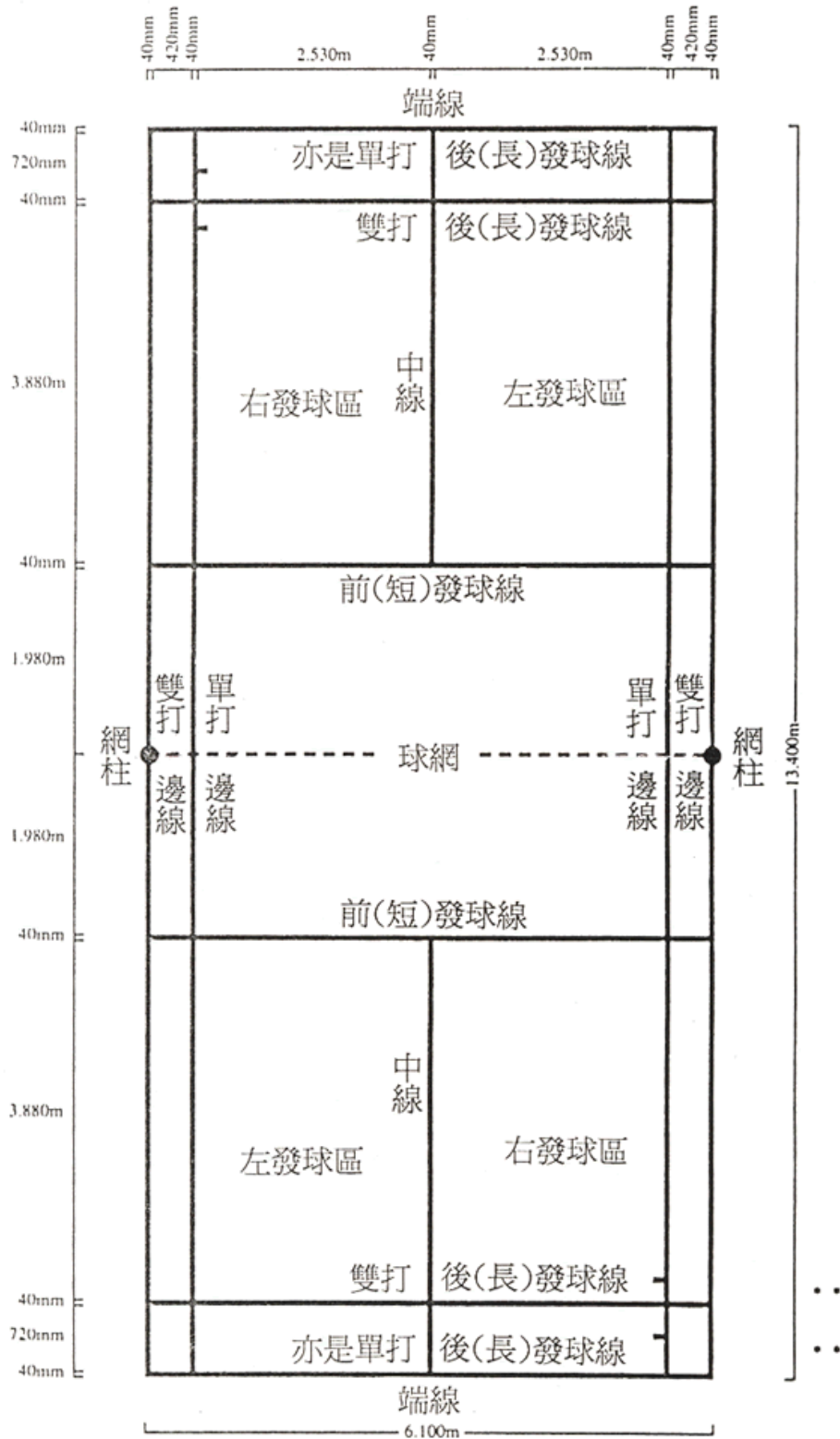
定義

球員	任何參加羽球比賽的個人。
比賽	在每邊一或二位球員與對方做羽球的競爭。
單打	一場比賽每方一位球員。
雙打	一場比賽每方二位球員。
發球方	有發球權的一方。
接發球方	有發球權一方的對方。
拉力	自發球起連續一拍或多拍的拍擊，直到羽球在賽中停止。
拍擊	由球員球拍向前的動作。

1. 球場及球場設備

- 1.1 球場為長方形而其所有界線寬度均為 40公釐，如附圖 A。
- 1.2 球場劃定界線全部由白色或黃色畫成，以利辨別。
- 1.3 所有劃定界線均屬於它所標定場地區域的一部分。
- 1.4 網柱的高度，自地面量起應為 1.55公尺。網柱須保持垂直，使球網能依規則 1.10拉緊。網柱或其支撐不可延伸進入球場。
- 1.5 不論是單打或雙打比賽，網柱都應置於雙打場地的邊線上，如附圖A。
- 1.6 球網應用深色的良好細繩，平均密度的網孔不得少於 15公釐及大於 20公釐。
- 1.7 球網深度為 760公釐而寬度至少 6.1公尺。
- 1.8 球網頂端應用 75公釐寬的白色帶子，雙摺包縫，中間穿裹一條粗繩或金屬繩而成一長帶，而此長帶掛覆在繩上。
- 1.9 粗繩或金屬繩要伸長拉緊，以使其能牢固拉平在網柱的上端。
- 1.10 球網高度自場地地面中央量起應為 1.524公尺，但自雙打邊線的網柱量起應為 1.55公尺。
- 1.11 球網末端及網柱之間不能有間隙，必要時，整個球網縱深的末端應繫於網柱上。

圖A



註：單打及雙打兼用的場地

註：球場斜對角長度 = 14.723m

2. 羽球

- 2.1 羽球可以天然羽毛或以類似的合成原料製造。不論以何種物質製成的羽球，一般而言其飛行性質，應類似天然羽毛的羽球，以軟木為基座其外面則包裹一層薄皮。
- 2.2 天然羽毛的羽球
 - 2.2.1 羽球須有 16根羽毛固定於基座。
 - 2.2.2 每一羽球的羽毛自其頂端丈量到軟木基座的頂端，其長度應一致為62至 70公釐之間。
 - 2.2.3 羽毛的頂端，應圍成直徑約為 58至 68公釐的圓形。
 - 2.2.4 羽毛須以線或其它適合的材料編紮，使其堅實牢固。
 - 2.2.5 基座規格應為 25至 28公釐直徑且底部成球形。
 - 2.2.6 羽球的重量自 4.74至 5.50公克。
- 2.3 非羽毛的羽球
 - 2.3.1 以類似羽毛之合成物質，製成裙狀，以代替天然羽毛。
 - 2.3.2 羽球基座依規則 2.2.5規定。
 - 2.3.3 羽球重量和尺寸，應如規則 2.2.2、 2.2.3及 2.2.6。然因天然羽毛和合成材料的比重和反應不同，所以允許有 10% 以內的差異。
- 2.4 不改變羽球的基本形狀，速度和飛行條件下，在情況受大氣壓力影響的地方，由於高度或氣候，使標準羽球不適用時，經全國羽球協會核准，可將上述規定加以修改。

3. 羽球速度測試

- 3.1 羽球的測試是在緊靠端線處，某球員以低手全力擊球，此球須以向上的角度和沿邊線平行的方向拍擊，而擊球點正好在端線上方。
- 3.2 正確速度的羽球應落於對方端線前 530至 990公釐之間，如圖 B。

4. 球拍

- 4.1 球拍的拍框，其總長不能超過 680公釐，總寬不超過 230公釐。球拍各部份的描述如規則 4.1.1至 4.1.5並說明如圖 C。
 - 4.1.1 球員手握住的部份是握把。
 - 4.1.2 拍線區域是球員用來擊球的部份。
 - 4.1.3 拍頭支撐拍線區域。
 - 4.1.4 拍柄連接拍頭和握把（與規則 4.1.5相關）。
 - 4.1.5 拍頸（如果有）連接拍柄和拍頭。

圖 B

雙打球場選球的測試標記

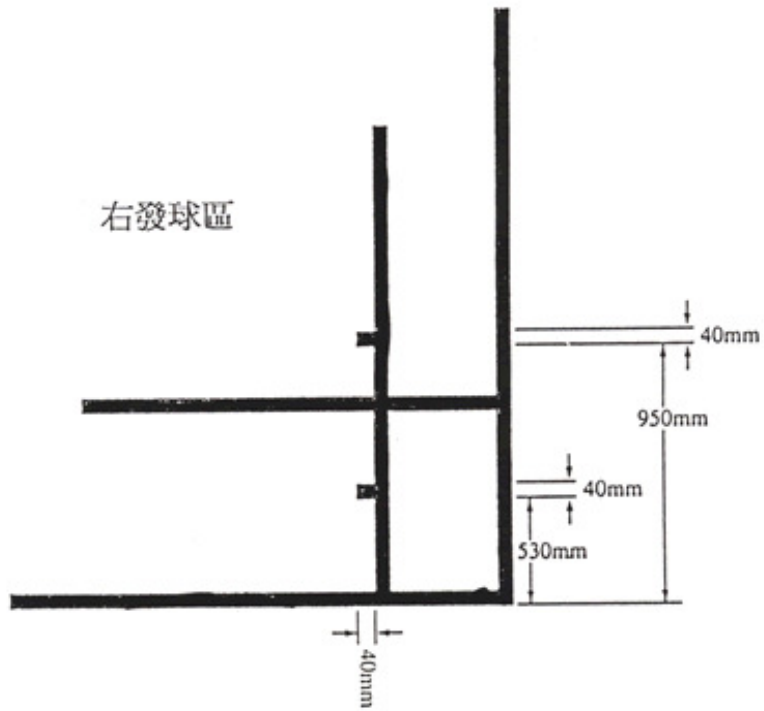
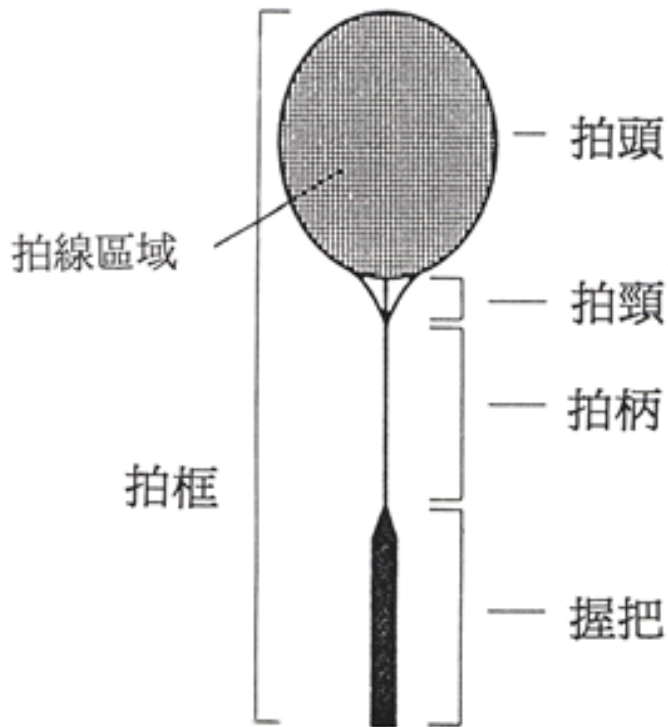


圖 C



4.2 拍線區域

4.2.1 拍線區域應平整且一致，在迂迴交錯或交接時互相縛住的模式，穿線方式要一致，尤其在中央部份的密度不得少於其它部份。

4.2.2 拍線區域總長不能超過 280公釐，總寬不超過 220公釐。但無論如何，穿線可以延伸到球拍頸部，其原則：

4.2.2.1 但延伸的長度不超過 35公釐；並且

4.2.2.2 拍線區域總長不能超過 330公釐。

4.3 球拍：

4.3.1 不能有附屬物或突出物，除非是完全為了防止磨損、斷裂或震動來改變重量，或用細繩將球拍與手縛住及任何物質在大小及配置上造成其目的者；及

4.3.2 球員不可用任何方法使球拍改變形狀。

5. 設備器材的核准

國際羽球總會應對在羽球比賽中所使用的球拍，羽球或設備的標準形態規格作說明及核准與否。此核准申請應由協會提出，或是任何團體有誠意的興趣者；包括球員，執法人員，製造廠商或會員協會或會員本身提出。

6. 擲硬幣

6.1 比賽開始前，雙方應依擲硬幣卜勝，勝方根據規則 6.1.1或 6.1.2作選擇。

6.1.1 先發球或先接發球。

6.1.2 在場地的一邊或另一邊開始比賽。

6.2 負方行使剩餘的選擇權利。

7. 計分方式

7.1 除另有安排外，比賽採用三局二勝制。(附錄 2及 3)

7.2 除規則 7.4至 7.5外，由先得 21分的一方獲勝一局。

7.3 某方獲勝一球即增加其得分一分的計分。某方獲勝一球，即對方‘犯規’或是羽球因落在對方場地內而停頓。

7.4 假如分數到達 20平分，某方先獲得 2分領先者獲勝此局。

7.5 假如分數到達 29平分，獲得第 30分的一方獲勝此局。

7.6 勝一局者，在次局比賽時首先發球。

8. 換邊

8.1 球員應換邊：

8.1.1 第一局結束時；

8.1.2 在第二局結束時，若需要第三局比賽；以及

8.1.3 在第三局，某方分數先達到 11分時。

- 8.2 當球員未能根據規則 8.1而換邊，應在發現錯誤後且球不在比賽中時立刻換邊，同時保留原已獲得的分數。

9. 發球

- 9.1 正確的發球：
- 9.1.1 發球時當發球員及接發球員站好位置以後，雙方皆不得以任何理由延誤發球。在發球員完成球拍頭向後的動作時，任何拖延開始發球（規則 9.2），應被視為延誤發球；
 - 9.1.2 發球員及接發球員應站立於斜相對的發球區（圖 A）內並不得踩到發球區界線；
 - 9.1.3 發球員及接發球員的雙足必須部份與地面接觸，並固定不得移動位置，從開始發球（規則 9.2）直到發球動作完成（規則 9.3）；
 - 9.1.4 發球員的球拍應擊到羽球的基座；
 - 9.1.5 發球員的球拍擊球瞬間，整個羽球應在發球員腰部之下。腰部的定義是發球員最低的肋骨的最下緣的想像橫切面；
 - 9.1.6 發球員球拍的拍柄於擊球瞬間，必須朝向下；
 - 9.1.7 發球員開始發球時，其球拍的移動必須朝前連續不斷（規則 9.2）直到發球動作完成（規則 9.3）；
 - 9.1.8 發球員發球後，羽球應從球拍向上飛行並越過球網，如果未經攔截，羽球應落在接發球員的發球區內（即在邊線上或邊線內）；且
 - 9.1.9 當意圖發球時，不應未擊中羽球。
- 9.2 球員一經就位，發球員一開始向前揮動球拍頭，即視為開始發球。
- 9.3 發球一經開始（規則 9.2），該球就應為發球員球拍擊到或意圖發球但未擊中羽球。
- 9.4 接發球員未準備就緒前，發球員不應發球，但是接發球員只要有還擊的企圖，就算已有準備。
- 9.5 雙打時，在發球時（規則 9.2，9.3）只要不妨礙雙方發球員或接發球員的視線，雙方球員的搭擋可站於己方場內任何地點。

10. 單打

10.1 發球區及接發球區

- 10.1.1 球賽中，當發球員該局得分為零分或偶數時，發球員及接發球員須站於右發球區發球及接發球。
- 10.1.2 球賽中，當發球員該局得分為奇數時，發球員及接發球員須站於左發球區發球及接發球。

10.2 擊球順序及場區位置

比賽中，羽球被發球員和接發球員在球網己方一邊的任何位置擊球，直至羽球在比賽中停頓為止（規則 15）。

10.3 計分及發球

- 10.3.1 如果發球員贏得一球（規則 7.3）則發球員得一分，發球員再由另一發球區發球。
- 10.3.2 如果接發球員贏得一球（規則 7.3），則接發球員得一分，而接發球員變成新的發球員。

11. 雙打

11.1 發球區及接發球區

- 11.1.1 發球方得分為零分或偶數時，發球方某球員應自右發球區發球。
- 11.1.2 發球方得分為奇數時，發球方的某位球員應自左發球區發球。
- 11.1.3 接發球方最後發球的某位球員應站在他最後發球的發球區。接發球員的搭擋採用相反的法則。
- 11.1.4 接發球方的某位球員站在發球員斜對面發球區即為接發球員。
- 11.1.5 球員不可交換發球區直到己方球員在發球時得分。
- 11.1.6 除規則 12的規定外，發球順序應根據發球方的分數來決定發球區。

11.2 擊球順序及場區位置

發球被擊回後，此球可由發球方任何一球員及接發球方的任何一球員在球網己方一邊的任何位置交互擊球，直到羽球在比賽中停頓為止（規則 15）。

11.3 計分及發球

- 11.3.1 如果發球方贏得一球（規則 7.3）則發球方得一分，發球員再由另一發球區發球。
- 11.3.2 如果接發球方贏得一球（規則 7.3），則接發球方得一分，而接發球方變成新的發球方。

11.4 發球順序

任何比賽中，發球權的更換：

- 11.4.1 是自最先站在右發球區發球的發球員。
 - 11.4.2 到最先接發球員的搭擋。
 - 11.4.3 到最先發球員的搭擋。
 - 11.4.4 到最先的接發球員。
 - 11.4.5 到最先的發球員並依此類推。
- 11.5 除規則 12的規定外，每一球員不得發球、接發球次序錯誤，在同一局中不得連續兩次接發球。
 - 11.6 獲勝方的任一球員均可在次一局中有首先發球的權利，同時失敗方任一球員在次局亦可先接發球。

12. 發球區錯誤

12.1 球員的發球區錯誤有：

- 12.1.1 次序錯誤之發球或接發球；或
- 12.1.2 在錯誤的發球區內之發球或接發球；

12.2 如果已發現發球區錯誤，這錯誤必須更正同時現有的分數要照算。

13. 犯規

下列情形為‘犯規’：

13.1 如果發球動作不正確（規則 9.1）；

13.2 發球時，若，

13.2.1 羽球被網纏住而停留在網頂；

13.2.2 羽球過網後被網纏住；或

13.2.3 羽球由接發球員的搭擋拍擊；

13.3 比賽中，若羽球：

13.3.1 落於場地界線之外（即不在邊線上或邊線內）；

13.3.2 自球網或其下方穿過；

13.3.3 未能越過球網；

13.3.4 觸及屋頂，或邊牆；

13.3.5 觸及球員的人或服裝；

13.3.6 觸及任何在場地周圍的物體或人；

《當建築物的結構必須列入考慮時，當地的羽球主辦單位，許可地區羽球協會，制訂次於規則的條款來規定，當羽球觸及阻礙物時的處理方式，允許否定會員協會（Member Association）的規定》。

13.3.7 在完成揮拍時球被球拍持滯，擊拋而出；

13.3.8 由同一位球員成功的兩次擊中；但是由球拍頭及拍線在一次揮拍動作中擊中羽球不算‘犯規’；

13.3.9 由某位球員及其搭擋都成功的擊中；或

13.3.10 觸及某球員的球拍後並不飛行向對方球場；

13.4 比賽中，某球員：

13.4.1 以球拍、球員身體或服裝觸及球網或其支撐物；

13.4.2 球拍或球員越過網侵入對方的場地，除非是擊球員於自己的場地一次揮拍動作擊球，擊球點在己方而球拍隨球過網；

13.4.3 以身體或球拍經由網下侵入對方場地，而造成妨礙或擾亂對方；或

13.4.4 妨礙對方，如當羽球越過球網之際，阻擋對方合法的擊球；

13.4.5 球員以任何動作如喊叫或做姿勢來影響對方球員；

13.5 如果球員有惡意的動作，重複或繼續不斷的違反規則 16者。

14. 重行發球

14.1 ‘重行發球’由裁判員，或球員（沒有裁判員時）宣告而暫停比賽。

14.2 應判‘重行發球’若：

14.2.1 接發球員於準備好接發球前而發球員即發球（規則 9.4）；

14.2.2 發球時，接發球員及發球員雙方同時犯規。

14.2.3 發球被回擊後，羽球若

- 14.2.3.1 被網纏住並停在網頂，或
- 14.2.3.2 過網後被網纏住；
- 14.2.4 比賽中，羽球破散而基座和其餘部份完全分離；
- 14.2.5 裁判員認為，球賽被擾亂或某球員被對方教練所干擾；
- 14.2.6 司線員未能看見，而裁判員也無法做判決之下。
- 14.2.7 任何不可預知或意外的情況發生時。
- 14.3 ‘重行發球’是指這次的發球後不算，由最後發球者再發一次。

15. 球不在比賽中

下列情形為球不在比賽中：

- 15.1 羽球擊到擊球員這邊球網或網柱，並開始向擊球員場地地面滑落；
- 15.2 羽球擊落於地面；或
- 15.3 當‘犯規’或‘重行發球’發生時。

16. 繼續比賽，行為不當，罰則

- 16.1 除了規則 16.2和 16.3允許之外，比賽應自第一次發球起繼續不斷，直到一場球賽結束。

16.2 休息時間

- 16.2.1 在每局某方先到達 11分時得有不超過 60秒的休息，
- 16.2.2 在第一局和第二局之間及第二局和第三局間得有不超過 120秒的休息，
在所有比賽中都允許。

(有電視轉播的比賽，裁判長在賽前應決定規則 16.2的休息時間是強制的且固定的)。

16.3 暫停比賽

- 16.3.1 非球員所能控制之特殊情事發生時，裁判員認為必要，可暫停比賽一段時間。
- 16.3.2 有特殊情況時裁判長可指示裁判員暫停比賽。
- 16.3.3 如比賽必須暫停時，雙方分數保留，比賽繼續時，由保留分數算起。

16.4 延遲比賽

- 16.4.1 無論任何情況下，不得為了使一球員獲得恢復體力或調整呼吸或接受指導而延遲比賽。
- 16.4.2 裁判員是唯一能夠判定比賽暫停之人。

16.5 指導及離開球場

- 16.5.1 只有在球不在比賽中時(規則 15)，球員才能在比賽中接受指導。
- 16.5.2 除規則 16.2規定之休息時間，未經裁判員之允許，球員在比賽中不得離開球場。

16.6 球員不應該：

- 16.6.1 故意造成延遲或比賽暫停；

16.6.2 故意修改或破壞羽球以改變羽球的速度或飛行；

16.6.3 態度不禮貌；或

16.6.4 羽球規則中尚未規定的不正當行為。

16.7 行為的管理

16.7.1 裁判員應注意違反規則 16.4， 16.5或 16.6者並

16.7.1.1 對違反的一方提出警告；

16.7.1.2 若已提出警告，再違反者即判犯規。某方兩次違反的犯規應視為持續違反；或

16.7.2 惡劣或屢犯，或違反規則 16.2者，再判犯規、並立即將犯規者的情形向裁判長報告，因裁判長有權取消其該場比賽資格。

17. 執法人員及申訴

17.1 裁判長自始至終都負責指揮錦標賽或賽會的每一部門。

17.2 裁判員一經指派，即負責球賽的進行及場地和其周圍發生的事。裁判員應向裁判長報告。

17.3 當發球員發球犯規時，發球審察員應宣判發球犯規（規則 9.1）。

17.4 司線員應指出羽球落在所負責的整（多）條界線為‘界內’或‘界外’。

17.5 執法人員對事實的判決為終結，因他負責此事，除非是依裁判所見，司線員做了一個有違常理明顯的誤判，這時裁判應更改其判決。

17.6 每一裁判員應：

17.6.1 維護和執行羽球規則，一旦‘犯規’或‘重行發球’發生時應即高聲宣判；

17.6.2 對於任何爭論觀點的申訴，在下次發球前，就應給予判決；

17.6.3 讓球員及觀眾知道球賽進行的情況；

17.6.4 指派或更換司線員或發球審察員時，應與裁判長協商；

17.6.5 若未指派其他的場地執法人員，其負責的職務須經妥善安排；

17.6.6 若指派的執法人員未能看到的事件，應代為判決或‘重行發球’；

17.6.7 記錄及向裁判長報告與規則 16有關的所有事項；及

17.6.8 只向裁判長提出不滿的申訴事件中有關規則的問題。（這種申訴必須在下次發球前就處理，或，如果在球賽結束時，提出申訴的一方離開場地前處理之）。