



# 中国壁球单打规则

(符合2001年世界壁球联合会颁发的世界壁球单打规则)

2007年11月重版



## 中国壁球单打规则

### 第一版的审定说明

本规则根据世界壁球联合会2001年颁布的《世界壁球单打规则》翻译而成。翻译：孟斐璇；审校：孟斐璇、麦明乐；编辑：王洪斌；审阅：邓立。

为了方便广大的壁球爱好者，本规则采用了中英文对开版的形式。中文版是在世界壁球联合会2001年颁布的《世界壁球单打规则》的基础上，结合中国人的阅读习惯翻译而成。经与世界壁球联合会了解，近几年将不会对此规则进行相应的修改。今后，由中国壁球协会主办的各类赛事将参照本规则执行。

中国壁球协会  
2004年9月10日

### 第二版的审定说明

2004年中国壁球协会将世界壁球联合会的《世界壁球单打规则》翻译成中文，并首次颁发《中国壁球单打规则》。经过两年多在中国广泛应用，《中国壁球单打规则》中的各种技术表达法和壁球术语，经历了国内各级比赛和裁判培训班实际执行的考验，已经被国内壁球裁判和运动员所熟悉和接受，并提供给中国壁球的普及和发展以不可缺少的规则规范化的工具。

本次重版对第一版若干印刷错字和个别表达方式进行了修改，并且增加了有关“职业壁球协会”在国际职业比赛现行的11分制的附件。另外，经过几年的顺利应用，《中国壁球单打规则》易读性、稳定性和可靠性相当成熟，本次重版不再包括英文参考版本。

负责重版修改工作：孟斐璇；审校：孟斐璇，赵俊；审阅：王涛。

今后，由中国壁球协会主办的各类赛事将参照本规则执行。

在此，我们向极速体育发展有限公司对本次重版《中国壁球单打规则》手册的支持表示衷心地感谢。

中国壁球协会  
2007年11月



目 录

中国壁球单打规则		页码
规则1	比赛	4
规则2	计分方法	4
规则3	热球准备	4
规则4	发球	5
规则5	比赛过程	6
规则6	有效回球	6
规则7	比赛的连续性	6
规则8	对打的获胜	8
规则9	球触及对手与球员转身	8
规则10	再试击球	9
规则11	上诉	10
规则12	妨碍	11
规则13	和球	13
规则14	球	15
规则15	球员的义务	15
规则16	流血, 患病, 缺陷状态和受伤(G14)	16
规则17	球场里的行为	18
规则18	球赛的管理	19
规则19	记分员的职责	19
规则20	裁判的职责 (G19)	19
附件		21
附件1:	解释规则的指导方针	21
附件2:	定义	27
附件3:	标准叫令	31
附件3-1:	记分员叫令	31
附件3-2:	裁判叫令	33
附件4:	流程图	34
附件4-1:	裁判执行第12条的思路	34
附件4-2:	裁判在第16条下做出的判定	35
附件4-3:	球场的尺寸与术语	36
附件4-4:	9、15分每轮对打得分制 (PARS 9、15)	37
附件4-5:	11分每轮对打得分制 (PARS 11)	38
第一版的译者手记		39
中国壁球协会地址和联系方式		40



## 中国壁球单打规则

**注释：**

本规则中所使用的“应当”一词是指强制性规范，没有选择余地。“必须”一词是指必须采取的行动，如果不采取该行动将承担相应的责任。“可以”一词是指可以任意选择执行或不执行的行为。

**规则1 比赛****1比赛**

壁球单打比赛是一种由两名球员采用球拍在球场内击打球的比赛项目。球拍、球场和球必须符合世界壁球联合会 (WSF) 的规范。

**规则2 计分方法****2-1. 分数**

只有发球方才能得分。发球方在赢得一个对打时计一分，接发球方在赢得一个对打时，取得发球权。

**2-2. 局与球赛**

一场比赛可以根据比赛组织者的选择，采取三局两胜或五局三胜制。赢得九分的球员即赢得一局，但是，当双方首次打到八平时，接发球方应当在下次发球之前选择打到九分(称为“一分决胜”)还是打到十分(称为“二分决胜”)结束本局。如果是选择后一种，球员再得两分就赢得本局。接发球方应当明确将其选择告知记分员、裁判和对手。

在继续比赛之前，记分员应当根据接发球方的明确选择，发出叫令“一分决胜”或“二分决胜”。

当发球方只需要赢得本次发球的对打即可赢得一局比赛时，记分员应当发出叫令“局点”。当发球方只需赢得本次发球的对打即可赢得整场比赛时，记分员应当发出叫令“赛点”，以提示各方注意。

**规则3 热球准备****3-1. 球赛的开始**

在即将开赛之前，应允许双方球员进入赛场一起进行五分钟的热球准备。在热球准备进行了两分半钟时，裁判应发出叫令“时间过半”，此时双方球员如果还没有交换过场地的方位，则应当交换。当热球准备时间结束时，裁判应当发出叫令“时间到”。

**3-2. 正当的热球准备**

在热球准备过程中，双方球员必须有平等的机会击球。如果一方球员击球时间过长，则被认为未进行正当热球准备。裁判应当及时掌握是否出现不正当热球准备情形，并依照规则第17条进行处理。

**3-3. 局间休息中热球准备**



双方球员均可在任何局间休息时进行热球准备。

### 3-4. 局间休息后热球准备

球员可以在裁判同意的情况下，在任何局间休息之后进行热球准备，直至达到可以比赛的状态。

## 规则4 发球

### 4-1. 第一发球方

比赛从发球开始。通过转球拍抽签决定第一次的发球权。此后，除非发球方输掉本次发球的对打，否则继续拥有发球权。在发球方输掉本次发球的对打时，交换发球权，这样循环直至本局结束。下一局时，由上一局获胜者开始发球。

### 4-2. 发球格

在每一局开始以及每一次刚交换发球权时，发球方应当选择从哪个发球格开始发球。此后，只要同一发球方一直拥有发球权，就应当每次发球交替发球格。但是，如果一次对打以和球结束，发球方应当从同个发球格中发球。

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，记分员应当宣布正确的发球格。如果记分员也不确定，或者也弄错发球格，或者各方存在争议时，由裁判判定正确的发球格。

### 4-3. 发球方法

在发球时，一名球员应当从一只手上或者从球拍上放出球，然后再击打球。如果该球员在球放出后未做击球动作，该球员应当重新发球。

### 4-4. 有效发球

如果符合本规则第4-4-1至4-4-5条的所有条件，则发球有效：

#### 4-4-1. 足部犯规

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（脚的部位只要不触线，也可以在线的上方）；

#### 4-4-2. 死球

发球方在放出球后，在球落地、触到墙壁或触到发球方身上带的任何东西之前，正确进行第一次或更多次数的试图击球；

#### 4-4-3. 犯规或低球

发球方直接向发球线与界外线之间的前墙上击球；

#### 4-4-4. 犯规

除非球被接发球方截击，球在地板上的首次落地时在与发球者发球格相对的四分之一场内，而且没有触到短球线或半场线；

#### 4-4-5. 出界

发球方未将球发出界。



#### 4-5. 无效发球与记分员的叫令

未满足第4-4-1至4-4-5条要求的发球为非有效发球。记分员应当根据情况发出相应的叫令。

对于不符合第4-4-1条的，为“足部犯规”；

不符合第4-4-2条的，为“死球”；

不符合第4-4-3条，球首先打到侧墙或者达到发球线上或低于发球线的前墙上，但高于底界线的，为“犯规”；

不符合第4-4-3条，球打到底界线上或以下，或者打到地板上的，为“低球”；

不符合第4-4-4条的，为“犯规”；

不符合第4-4-5条的，为“出界”。

如果发球时球被认为同时触到了前墙和侧墙，则为非有效发球，应叫令“犯规”。

#### 4-6. 报出比分

发球方只有在记分员报分之后方可发球。记分员在报分时不得拖延。如果发球方在记分员未报完分时就发球或试图发球，裁判应阻止，并要求发球方在记分员报分完毕之后再发球。

### 规则5 比赛过程

在发球方发出有效球后，双方球员交替打球，直至一方未能有效回球。还可以根据规则，通过由一方提出上诉，或由记分员或裁判叫令的方式停止击球。

### 规则6 有效回球

如果符合本规则6-1至6-3条的所有条件，则回球有效。

#### 6-1. 正确地击球

击球方在球在地板上弹两次之前正确的击球。

#### 6-2. 球要触及前墙

球直接或者通过侧墙和/或后墙打在前墙的底界线以上，而且没有首先触到地板或击球方的身体或衣服，也没有触到对手的球拍、身体或衣服。

#### 6-3. 球未出界

球既没有出界，也没有低球。

### 规则7 比赛的连续性

在发球方发出第一个球之后，只要可能，打球过程应当一直持续进行。但是：

#### 7-1. 暂停比赛

如果出现光线不好或其它球员和赛事管理员无法控制的情形时，裁判可以随时暂停比赛，暂停时间由裁判决定，比分保持不变。如果另外一个场地可用，而原球场不再适于比赛，则裁判可以将本场比赛转到另一场地进行。



## 7-2. 局间休息与热球准备后休息

在热球准备结束和比赛首局之间，以及在比赛各局之间都有一个90秒的休息间隔时间。球员可以在休息间隔时间中离开场地，但在休息时间结束前必须准备好进行比赛。

在双方球员都同意时，比赛可以在90秒的休息间隔时间结束前开始或继续进行。

## 7-3. 装备的更换 (G1)

如果一方球员向裁判合理表明有必要更换装备、衣服或球鞋时，该球员可以离场，尽快完成更换，更换时间不得超过90秒。

## 7-4. 裁判有关局间休息的口令

在90秒被批准的休息时间还剩下15秒时，裁判应发出叫令“15秒”，提醒双方准备好继续比赛。在90秒结束时，裁判应发出叫令“时间到”。

双方球员应当保证自己所处的位置能够听到裁判的“15秒”和“时间到”叫令，否则后果自负。

如果在“时间到”叫令发出时一方没有或双方球员都没有准备好继续比赛，则裁判应依照本规则第17条处理。

## 7-5. 受伤、患病、或不具备比赛能力

如果一方球员受伤、患病或不具备比赛能力，则裁判应依照本规则第16条处理。

## 7-6. 拖延比赛 (G2)

如果裁判判定一方球员不合理地推延比赛，则应依照本规则第17条处理。

## 7-7. 掉落的物品 (G3)

如果在对打过程中有除球员的球拍以外的物品掉落在球场地面上，则要求按照以下方式处理：

### 7-7-1. 裁判停止比赛

如果裁判得知有掉落物品时，应立即叫停比赛；

### 7-7-2. 球员上诉

一方球员得知有掉落物品时，可以停止比赛并提出上诉。

### 7-7-3. 球员掉落物品

如果物品是从一方球员身上掉落的，则该球员将输掉本轮对打，除非本规则第7-7-5条适用，或者物品掉落是因为与对手的碰撞造成。在后面一种情形下，裁判应判和球，除非该球员由于受到妨碍而诉求和球，此时裁判应依照第12条处理。

### 7-7-4. 非球员掉落的物品

如果物品是从球员以外的其他地方掉落的，则裁判应判和球，除非第7-7-5条适用。

### 7-7-5. 准胜回球

如果在物品掉落在地板上时球员已经打出了准胜回球，则该球员应被判赢得本轮对打。

### 7-7-6. 未发现的掉落的物品

如果掉落的物品直到对打结束才被注意到，则本轮对打的结果有效。



## 7-8. 掉落的球拍

如果一方球员掉落了球拍，裁判应准许对打继续进行，除非出现了妨碍(第12条)，球触到了球拍(第13-1-1条)，分散注意力(第13-1-3条)或裁判适用了行为处罚规则(第17条)。

## 规则8 对打的获胜

发生以下情况之一，球员赢得一次对打：

### 8-1. 无效发球

对手未能有效发球(第4-4条)；

### 8-2. 无效回球

对手未能有效回球(规则6)，除非裁判判定和球或对手得胜球；

### 8-3. 球触及非击球方(G4)

无妨碍情况下，对手为非击球方时，球触到对手(包括对手的任何穿戴或手上拿的任何东西)，而第9条和第10条另有规定的除外。如果发生了妨碍则依照第12条处理。在任何情形下，裁判拥有决定权。

### 8-4. 裁判判决得胜球

裁判依照规则判定将得胜球判予球员。

## 规则9 球触及对手与球员转身

### 9-1. 击球方的击球-停止比赛(G4)

在击球方击球之后，如果球在打到前墙之前打到了对手(包括对手的任何穿戴或手上拿的任何东西)，则应当停止打球。裁判在考虑是否违反了第17条的同时，应当评估球的运动轨迹，并进行如下处理：

#### 9-1-1. 判击球方得胜球，9-1-2、9-1-3情况除外

如果回球本来能够有效，而且球本来不会先碰到其它墙，就可以直接打到前墙，则判得胜球予击球方，除非第9-1-2和9-1-3条适用。

#### 9-1-2. 转身-判对手得胜球(G4. G5)

如果击球方转身，应将得胜球判予对手，除非对手有意上前拦截回球。对手有意拦截回球时，裁判应将得胜球判予击球方。

#### 9-1-3. 再试击球-和球(G5)

如果击球属于再试击球，则只要第9-1-2条不适用就应判和球。

#### 9-1-4. 先击侧墙或后墙-和球，9-1-5情况除外

如果球在前墙之前已经触到或本来会触到其他墙壁，且回球本来能够有效，则应判和球，除非第9-1-5条适用。

#### 9-1-5. 准胜回球-判击球方得胜球



如果判定回球为准胜回球，则应将得胜球判予击球方。

#### 9-1-6. 无效回球-判对手得胜球

如果回球本来不会有效回球，则应将得胜球判予对手。

#### 9-2. 转身(G5)

如果击球方转身：

##### 9-2-1. 担心击中对手

在击球前，击球方如果担心球击中对手，可以停止并提出上诉。此时裁判应当：

##### 9-2-1-1. 和球

如果将担心球击中对手判定为合理，且击球方本来可以打出有效回球，则应判和球，除非第9-2-3条适用。

##### 9-2-1-2. 无法打出有效回球，不予和球

如果判定击球方无法打出有效回球，则判不予和球。

##### 9-2-2. 转身时的妨碍

击球方可以因为出现妨碍而停止击球并提出上诉。裁判应当：

##### 9-2-2-1. 如果击球方受到妨碍，判和球

如果判定击球方由于受到对手妨碍而无法完成试图击球动作，则判和球，或者

##### 9-2-2-2. 如果没有试图避免妨碍，判得胜球

如果判定对手没有尽力试图避免妨碍，则判得胜球予击球方，或者

##### 9-2-2-3. 不予和球-击球方无法打出有效回球

如果判定击球方无论是否有妨碍都无法打出有效回球，则判不予和球。

##### 9-2-3. 不必要的转身

裁判如果判定转身的动作是为了造成上诉的机会，而不是试图回球，则应判不予和球。

### 规则10 再试击球

如果击球方试图击球但没有击中，击球方可以再试击球。

#### 10-1. 球触及对手

如果在试击球失败之后，球触到了对手(包括对手的任何穿戴或手上拿的任何东西)，则裁判应当：

##### 10-1-1. 和球-能打有效回球

如果判定击球方本来还能打出有效回球，则应判和球，或者 --

##### 10-1-2. 判对手得胜球-不能打有效回球

如果判定击球方无法打出有效回球，则将得胜球判予对手。



### 10-2. 如再试击球时击中对手, 判和球

如果再试击球成功, 但是球由于打中了对手(包括对手的任何穿戴或手上拿的任何东西), 无法打到前墙, 并且本来是能够成为有效回球, 则裁判应当判和球。

### 10-3. 再试击球时的妨碍

击球方可以因为在再试击球时出现妨碍而停止击球, 并提出上诉。裁判应当:

#### 10-3-1. 如能打有效回球, 判和球

如果击球方无法完成再次试图击球动作, 而且有效回球是有可能的, 则应判和球; 或者—

#### 10-3-2. 对手未避免妨碍, 判击球方得胜球

如果判定对手未尽力试图避免对再试击球的妨碍, 则应判将得胜球判予击球方。

#### 10-3-3. 如再试击球时不能打出有效回球, 判不予和球

如果判定再试击球时不能打出有效回球, 则判不予和球。

## 规则11 上诉

一次对打的输球方可以对记分员在本轮对打的任何判定提出上诉。

一方球员在依照本第11条规定提出上述时, 应先说“请求上诉”。在一方球员上诉时, 比赛暂停。如果裁判不明确上诉原因, 可以询问球员。

如果裁判不同意依照本第11条规定所提出的上诉, 则记分员的判定应保持有效。如果不能确定, 裁判应判和球, 除非此时本规则第11-2-1、11-5或11-6条适用。

在特定情况下上诉和裁判的干预应当按照下列方式处理(同时参见第20-4条)。

### 11.1 发球时

#### 11-1-1. 发球方上诉

如果在发球时记分员发出“足部犯规”、“犯规”、“死球”、“低球”或“出界”等叫令时, 发球方可以提出上诉。如果裁判支持上诉, 应判和球。

#### 11-1-2. 记分员无叫令时, 接发球方上诉

如果在发球后记分员未发出叫令, 接发球方可以立即或在对打结束时提出上诉。裁判如果肯定发球系非有效发球, 则应当不等上诉即叫停, 并将得胜球判予对方。在有上诉时, 裁判应:

##### 11-1-2-1. 发球有效-判发球方得胜球

如果肯定发球有效, 则将得胜球判予发球方。

##### 11-1-2-2. 裁判无法确定-和球

如果不能肯定, 则判和球。

### 11-2. 发球以外的打球当中的上诉

#### 11-2-1. 记分员叫令后的球员上诉

在一方球员回球之后, 如果记分员发出“死球”、“低球”或“出界”的叫令, 该球员可以



提出上诉。裁判如果支持上诉或不确定记分员是否正确，则应当：

**11-2-1-1. 判和球，11-2-1-2和11-2-1-3情况除外**

判和球，除非第11-2-1-2或11-2-1-3条适用；

**11-2-1-2. 如记分员的叫令停止了击球方的准胜回球，则判击球方得胜球**

如果记分员的叫令中断了球员进行的准胜回球，则应判该球员得胜球

**11-2-1-3. 如记分员的叫令停止了对手的准胜回球，则判对手得胜球**

如果记分员叫令中断或制止了对手发出的一次准胜回球，则应将得胜球判予对手。

**11-2-2. 对记分员未出叫令的上诉**

如果记分员在一方球员回球后未发出“低球”或“出界”叫令，则对手可以立即或在本轮对打结束时提出上诉。裁判如果肯定回球非有效，则应当不等上诉即叫停，并将得胜球判予对方。在有上诉时，裁判应：

**11-2-2-1. 回球有效-判击球方得胜球**

如果判定回球有效，则将得胜球判予该球员；

**11-2-2-2. 裁判无法确定-和球**

如果不能肯定，则判和球。

**11-3. 发球以后对以前发生的事件而上诉**

在球已经发出后，双方球员均不得对在发球之前发生的任何事项提出上诉，但第14-3条另有规定的除外。

**11-4. 多个上诉**

当输球方对一轮对打提出多项上诉时，裁判应一一予以考虑。

**11-5. 发球时有叫令，然后有低球或出界**

如果一方球员对记分员就一次发球发出的“足部犯规”、“犯规”、“死球”、“低球”或“出界”叫令提出上诉，但同次发球随后明显是犯规、死球、低球或出界，则裁判应当仅根据随后情形做出判断。

**11-6. 后来的低球或出界**

如果一方球员对记分员就一次回球发出的“死球”、“低球”或“出界”叫令提出上诉，但同次回球随后明显是低球或出界，则裁判应当仅根据随后情形做出判断。

**规则12 妨碍**

**12-1. 球员无妨碍击球的自由**

轮到击球的时候，球员有权获得对手不妨碍击球的自由。

**12-2. 球员击球自由的界定**

为避免造成妨碍，对手应当尽力向球员提供以下条件：



#### 12-2-1. 直接通道 (G6)

在完成一次合理送球挥拍之后，直接通向球的路线不受阻碍；

#### 12-2-2. 适当视野 (G7)

对于球从前墙弹回的路线，能有适当视野。

#### 12-2-3. 击球自由 (G7)

进行合理挥拍和击球的自由，

#### 12-2-4. 击到前墙的自由

将球直接打到前墙的任何部位的自由。

#### 12-3. 妨碍的界定

即使对手为满足第12-2条的规定而尽力，只要对手实际上未能满足这些要求，妨碍即就发生。

#### 12-4. 过多的挥拍能构成妨碍

一方球员过多挥拍可以构成对下一轮击球者的妨碍。

#### 12-5. 球员上诉

受到可能的妨碍一方球员可以选择继续打球或停止打球并向裁判上诉。

#### 12-5-1. “请予和球”的上诉方法 (G8)

如果一方球员想诉求判定和球或判得胜球，应当向裁判说“请予和球”。

#### 12-5-2. 球员的上诉及其时间 (G9, G10)

只有轮到击球的时候球员才可以提出上诉。球员必须在发生妨碍时当即上诉或者在妨碍发生后明显没有继续击球时提出上诉，不得无故拖延。

#### 12-6. 裁判的决定

裁判应当对上诉做出判定，并说出“不予和球”、“判得胜球予(球员或球队名)”或“同意和球”等判定(参见附件4-1流程图)。裁判独立做出所有判定，而且裁判的判定是最终的判定。裁判如果对上诉的原因不能肯定，可以让球员进行解释。

#### 12-7. 不予和球

如果裁判做出如下判定，则不予和球，并该球员输球：

#### 12-7-1. 无妨碍和微小的妨碍 (G6)

没有妨碍或者妨碍微小，对该球员的适当的视野、对该球员走近和击球动作的自由，都没有产生实际的影响；

#### 12-7-2. 无法打出有效回球，或未尽力试图 (G6)

妨碍确实发生，但是该球员本来无法打出有效回球，或者没有尽力走近球和击出球；

#### 12-7-3. 越过妨碍处继续打球 (G11)

该球员已经越过了妨碍点并继续打球；



#### 12-7-4. 自我造成的妨碍 (G11)

该球员在向球移动的过程中自己造成了被妨碍的情形。

#### 12-8. 判得胜球

裁判应当在下列情形下判得胜球予该球员：

##### 12-8-1. 妨碍，对手未尽力试图

发生了妨碍，对手没有尽力试图避免，而且该球员本来能够打出有效回球：

##### 12-8-2. 妨碍，对手尽力试图，但是由于位置而阻止挥拍 (G7)

发生了妨碍，对手也尽力试图避免，但是对手的位置阻止了该球员进行合理挥拍，而且本来该球员能够打出有效回球；

##### 12-8-3. 妨碍，对手尽力试图，但是阻止了准胜回球 (G7)

发生了妨碍，对手也尽力试图避免，而且该球员本来能够打出准胜回球；

##### 12-8-4. 妨碍，球员放弃打出一个直接向前墙的回球

该球员停止击球，因为如果将球直接向前墙击出的话，会击中对手，或者如果先向侧墙击出既会击中对手，又本来是个准胜回球。

#### 12-9. 判和球

如果发生了妨碍，对手也尽力试图避免，而球员本来能够打出有效回球，则应判予和球。

#### 12-10. 如过多的挥拍，则不应判得胜球

如果一方球员过多挥拍造成妨碍，裁判不应该判得胜球予该球员。

#### 12-11. 未上诉而判和球或得胜球

裁判可以在球员未上诉的情况下，如果有必要，停止比赛，并根据第12-9条判和球，或根据第12-8条判得胜球。

#### 12-12. 妨碍时应用第17条规定

裁判可以在发生妨碍时适用第17条。在下列情形下，如果尚未停止打球的话，裁判应当中止比赛，并给予适当处罚：

##### 12-12-1. 身体接触 (G12)

球员与对手之间发生了重大或故意的身体接触；

##### 12-12-2. 危险的过多挥拍

球员过多挥拍，威胁到了对手的安全。

### 规则13 和球

除依照其他规则条款判和球之外，裁判还可以或者应当在某些其他情形之下判和球。一方球员在请求判和球时，应说“请予和球”。裁判如果对上诉的原因不能肯定，可以让球员进行解释。



### 13-1. 裁判可予和球

在下列情形下裁判可以判和球：

#### 13-1-1. 球触及场地上的物品

在打球过程中的球触到了地板上的任何物品（参见第15-3条）；

#### 13-1-2. 放弃击球-担心击中对手(G7)

击球方因为合理担心伤到对手而停止向任何墙壁，包括后墙，击球；

#### 13-1-3. 分散注意力

裁判认为在场内或场外发生了分散任何一方球员的注意力的情形。如果一方球员就分散注意力的情形想提出上诉，应在情形发生时立即提出。无论上诉与否，如果受到此种情形干扰的球员本来能够打出准胜回球，则可以判得胜球予该球员；

#### 13-1-4. 球场状态的变化

裁判认为球场条件的变化影响了对打的结果。

### 13-2. 裁判应予和球

在下列情形之下，裁判应判和球；

#### 13-2-1. 接发球方未准备好

发球时，接发球方尚未准备好，并且没有试图回击发球；

#### 13-2-2. 打球当中球破裂

球在击打过程中破裂；

#### 13-2-3. 裁判对上诉无法确定

裁判无法对一项上诉做出判定；

#### 13-2-4. 有效回球在球场上卡住

一方球员回球有效，但球卡在球场表面的任何部分，使球无法在地板上弹一次以上，或者球在首次弹起后出界。

### 13-3. 准予和球的条件

如果击球方在第13-1-1至13-1-4条规定下提出上诉，只有在击球方本来能够打出有效回球的情况下，裁判才应判和球。对于非击球方在第13-1-1、13-1-3和13-1-4条下提出的上诉，则无此要求。

### 13-4. 击球方试图击球时，准予和球的条件

如果击球方试图击球，裁判可以依然在第13-1-1、13-1-3、13-1-4和13-2-2条下判和球。

### 13-5. 上诉为条件

有关第13条的适用与上诉的要求、规则如下：

#### 13-5-1. 需要球员上诉

应该有一方球员提出了上诉，裁判才可以在第13-1-2条（仅对于击球方）、第13-1-3、13-2-1（仅对于接发球方）和13-2-3条下判和球；



### 13-5-2 球员上诉或裁判介入

一方球员的上诉或无上诉情况下裁判的干预可以适用于第13-1-1、13-1-4、13-2-2和13-2-4条。

## 规则14 球

### 14-1. 更换球

当球未实际处于正式打球过程中的任何时候，任何一方球员或裁判均可对球进行检查。裁判可以在征得双方球员同意、或在任何一方球员提出上诉时更换球。

### 14-2. 球破裂

如果球在打球过程中破裂，裁判应在确认球破裂之后立即更换。

### 14-3. 未发现的破裂情况

如果球在打球过程中破裂，但并未在对打中被发现，而发球方在下次发球之前提出上诉或在接发球方在试图对该发球进行回击之前提出上诉，则裁判应判球破裂的一轮对打为和球。

#### 14-3-1. 接发球方上诉 (G13)

如果接发球方在试图对发球进行回击之前提出上诉，而裁判判定球是在发球时破裂的，则裁判应仅判本轮对打为和球，但是如果裁判不能肯定，则应判上一轮对打为和球。

### 14-4. 局中最后的对打时上诉

第14-3条规定不适用于一局比赛的最后一轮对打。对于最后一轮对打，一方球员必须在对打结束后立即上诉。

### 14-5. 球员为上诉而停止打球

如果一方球员在对打过程中停止击球，上诉球破裂，但随后发现球并没有破裂，则该球员应被判输掉本轮对打。

### 14-6. 球留在球场里

球应在所有时间留在球场内，除非裁判允许将其取走。

### 14-7. 更换以后热球准备

当裁判更换球，或当球员经过一定时间停止打球之后，要继续进行比赛，裁判应当允许球员进行热球准备，使之达到适于比赛的状态。正式打球，可以在裁判要求时再开始，也可以在双方球员同意时再开始。

## 规则15 球员的义务

### 15-1. 遵守比赛规则和精神

球员必须遵守所有比赛规则和比赛精神。如果不遵守，则会败坏本运动项目的名誉，将依照第17条规则处理。

### 15-2. 按时准备开始打球



球员必须在宣布的比赛开始时间准备开始比赛。

### 15-3. 不许将物品放置球场里

球员不得在球场内放置任何物品、衣物或装备。

### 15-4. 不许离开球场

未经裁判许可，球员不得在比赛过程中离场。如果离场，裁判可以依照第17条处理。

### 15-5. 不许要求更换赛事管理员

球员不得诉求更换记分员或裁判。

### 15-6. 不许有意地使对手分散注意力

一方球员不得故意分散对手的注意力。如果发生此类情形，裁判应依照第17条处理。

### 15-7. 球员上诉的方法

球员在提出上诉时，应根据上诉情形先说“请予和球”或“请求上诉”。用手指或球拍指指点点或其他手势、抬眉头或其他眼部动作等不一定被认可为上诉方式。

### 15-8. 球员应该遵守一切有关规定

球员必须遵守任何附加的竞赛规定(例如比赛的着装要求等)以及本规则包含的所有规定。

## 规则16 流血，患病，缺陷状态和受伤 (G14)

### 16-1. 流血

流血：当有球员出现明显的流血，出现外伤或衣服浸出血迹等情形时，裁判应立即中止比赛。在允许继续进行比赛之前，裁判应当要求止血、包扎伤口和更换沾染血迹的衣服，所需时间应以合理和必要为限，并能够被比赛时间安排所允许。

如果流血完全是由于对手造成，裁判应立即判流血球员比赛获胜。

#### 16-1-1. 流血的重现

流血的重现：如果流血再次出现，而且已经准予处理时间，则裁判不再给予更多的处理时间，除非球员放弃当前一局比赛，并使用90秒的局间休息时间进行处理。如果90秒局间休息结束后流血仍在继续，球员应放弃整场球赛。球员只能放弃一局比赛换取一次局间休息时间进行处理。

如果伤口包扎物在比赛中掉落或被取下，致使伤口暴露出来，裁判应视为流血重现，除非所有出血的迹象已经停止。

### 16-2. 患病和缺陷状态时选择权

患病和缺陷状态：球员患病或出现缺陷状态，但没有出血时，具有以下选择权

#### 16-2-1. 恢复打球

无拖延地恢复比赛

#### 16-2-2. 放弃一局

放弃当前一局，进行90秒钟的局间休息，或——



### 16-2-3. 放弃球赛

疲劳症状、声称患病或出现缺陷状态但又无法向裁判提供合理证据的，或旧病复发，包括在较早时候进行比赛中的旧伤，应按照本规则第16-2条规定处理。此处包括各种抽筋、实际发生或即将发生的恶心呕吐、呼吸困难（包括哮喘）等。裁判应将其判定以及本规则要求告知球员。

## 16-3. 受伤

受伤

### 16-3-1. 裁判的决定

如果一方球员宣称受伤，必须让裁判认可受伤是真实的。在此前提下，裁判判定受伤的类型，并将其判定以及规则要求告知球员。球员仅在受伤刚发生之后方能享用处理时间。受伤的类型分为：

#### 16-3-1-1. 自我产生的

自我产生的，即对手与伤害没有关联；

#### 16-3-1-2. 共同产生的

共同产生的，即对手意外地与受伤发生关联，或意外地造成球员受伤。裁判不应将“意外地与受伤发生关联，或意外地造成球员受伤”理解为包括球员挤挡对手的情形。

#### 16-3-1-3. 对手产生的

对手产生的，即完全由对手造成的伤害。

### 16-3-2. 造成流血的受伤，应用16-1条规定

造成流血的受伤，应依照16-1条规定处理，直至流血已经停止。随后依照第16-3-3条处理。

### 16-3-3. 有关无流血受伤的决定

如果受伤未出现流血，应依照以下规则处理：

#### 16-3-3-1. 自我产生的

对于自我产生的(第16-3-1-1)，裁判应给予受伤球员3分钟时间进行恢复。裁判应在3分钟时间到之前的15秒发出提示，并在时间到时发出叫令“时间到”。如果3分钟时间到以后，受伤球员还需要时间恢复，则裁判应要求该球员放弃本局，利用90秒的局间休息时进行恢复，之后再决定继续比赛或放弃整场球赛。如果受伤球员在裁判发出“时间到”的叫令后未能回到赛场，裁判应判对手整场比赛获胜。

#### 16-3-3-2. 共同产生的

对于共同产生的(第16-3-1-2条)，裁判应给予受伤球员一个小时的时间进行恢复，并在比赛日程安排允许的情况下再给予更多的时间。裁判应在所给予的时间到时，发出“时间到”的叫令。此时受伤球员必须继续进行比赛，或者放弃整场比赛。如果受伤球员继续比赛，在受伤发生的对打的比分结果应保持有效。

#### 16-3-3-3. 对手产生的

对于由对手产生的(第16-3-1-3)，裁判应依照第17条处理，而且如果受伤球员需要时间进行恢复，则裁判应判受伤球员整场比赛获胜。



#### 16-4. 受伤的球员提前恢复打球

如果受伤的球员在获准进行恢复的时间到之前希望提前恢复打球，裁判应准许对手有足够的时间进行恢复打球的准备。

#### 16-5. 裁判不认可受伤情况

如果一方球员声称受伤，而裁判不认可受伤确实发生，则裁判应要求该球员继续打球，或放弃本局，并利用局间休息时间进行恢复，或者放弃整场球赛。

#### 16-6. 球员放弃一局

如果球员放弃一局，该球员应保留已经获得的局中比分，并在90秒的局间休息后选择继续比赛或放弃整场比赛。

### 规则17 球场里的行为

#### 17-1. 裁判应采取的措施

如果裁判认为一方球员的行为对对手、球赛管理员或观众具有破坏性、威胁性或侵犯性，或者有损于本运动项目的声誉，则裁判应对该球员进行处罚。

#### 17-2. 冲犯行为 (G15)

裁判应在本规则下予以处理的犯规行为包括可以听到或看到的猥亵性举动，口头或身体上的侮辱性举动，抗拒记分员或裁判的判定，对球拍、球和球场的妄用，在局间休息期间之外接受指导。其他冲犯行为包括重大的或故意的身体接触（第12-12-1条），过多的挥拍（第12-4条），不正当热球准备（第3-2条）、未按时返回赛场（第7-4条），危险击球动作或举动（第16-3.1-3），以及拖延时间（第7-6条）。

#### 17-3. 裁判应用的处罚 (G16)

对于上述冲犯行为或其他犯规行为，裁判应采用以下处罚方法当中的一种。

警告（称为“行为警告”）

判得胜球予对手（称为“行为得胜球”）；

判得胜局予对手（称为“行为得胜局”）；

判对手整场球赛获胜（称为“行为得胜赛”）。

##### 17-3-1. 行为警告 - 和球

如果裁判为了给予行为警告而停止比赛，则裁判应判和球。

##### 17-3-2. 行为得胜球

在对打过程中，如果发生了可以判行为得胜球的事件，且对打尚未停止，裁判应中止打球，并判行为得胜球。不管如何，行为得胜球成为本对打的结果。

##### 17-3-3. 对打与对打之间的行为得胜球

如果裁判对在两轮对打之间发生的事件判行为得胜球，则已经打完的回合的结果仍然有效，判行为得胜球仅仅是增加一份，不需要更换发球格。

##### 17-3-4. 行为得胜局

如果裁判判定行为得胜局，则该得胜局应为当前进行中的一局。如果已不在进行一局之中，得胜局应为下一局。在后面一种情形下，局间休息之规定将不适用。犯规方在前面一局中获得



的比分仍然保留。

## 规则18 球赛的管理

### 18-1. 球赛管理员的人数 (G17)

一场比赛一般由裁判在记分员的协助下进行管制。尽管裁判可以兼任记分员的职责，但是世界壁球联合会建议一场比赛最好设两个独立的管理员分别承担这两个角色。

### 18-2. 球赛管理员的位置

裁判和记分员的位置应当设在后墙的中间，尽量靠近墙壁，在后墙出界线的上方，最好带有座位。

## 规则19 记分员的职责

### 19-1. 叫令 (G18)

记分员应负责发出比赛叫令和报比分。在报比分时，应当先报发球方的得分。记分员对非有效发球和回球发出有关叫令的时候，应当使用规范认可的叫令，即“犯规”、“足部犯规”、“死球”、“低球”、“出界”、“换发球”和“停止”（参见附件3-1）。

### 19-2. 立即报分

在对打结束时，记分员应立即报出比分。有上诉的，应在裁判做出判定后立即报出比分。

### 19-3. 记分员发出叫令，停止对打

如果记分员发出叫令，对打应停止。

### 19-4. 记分员未看清

如果记分员没有看清楚，或者不能确定，则不能发出叫令。

### 19-5. 无记分员叫令情况下停止击球

如果在记分员并未发出叫令的情况下球员停止打球，而记分员又没有看清和不确定，记分员应告知球员，并由裁判做出相应的判定。如果裁判也不确定，则裁判应判和球。

### 19-6. 记分员做书面记录

记分员应对比分和每轮正确的发球方进行书面记录。

## 规则20 裁判的职责

### 20-1. 对所有上诉进行判定并宣布

裁判对所有上诉均具有决定权，对规则要求判决的情形要作出判定，对球员对记分员发出叫令或未发叫令所提出的上诉要进行判定。裁判的判定是最终的。裁判必须当场向球员宣布判定。裁判宣布判定的声音要足够响亮，确保在场内和观台上能够听到。

### 20-2. 裁判进行管制的事项

裁判应对下列事项进行管制：



#### 20-2-1. 球员上诉

一方球员提出上诉，包括对任何特定事项所提出的上诉。

#### 20-2-2. 正确适用规则

确保所有相关规则都得以正确地执行。

#### 20-2-3. 观众管制

在任何观众、管理者、负责人或教练破坏比赛或侵犯球员、管理者或观众的时候，裁判应暂停比赛，直至破坏比赛的行为停止，并且在必要时要求进行侵犯行为的人离开比赛区域。

#### 20-3. 裁判干预报分

除非裁判认定记分员所报的比分有误，否则裁判不得干涉记分员的报分工作。当裁判认为报分有误时，裁判应当更正比分，记分员则应重复正确的比分。

#### 20-4. 裁判干预比赛叫令

除非裁判认定记分员提出叫令停止比赛或容许比赛继续进行的做法有误，否则裁判不得干涉记分员的叫令工作。出现叫令错误时，裁判应即刻根据实际情况行使决定权。

#### 20-5. 时间责任

裁判负责所有与时间有关的规则的执行。

#### 20-6. 裁判做书面记录

裁判应对比分和每轮正确的发球方进行书面记录。

#### 20-7. 赛场条件责任

裁判负责确保赛场条件适于比赛。

#### 20-8. 选手未按时到场判得胜球赛

如果一方球员未在宣布的比赛时间后10分钟内到达球场并准备好比赛，则裁判可以判另一方球员赢得本场比赛。



**附件1 解释规则的指导方针**  
(指导方针中的编号在规则中有相应标注)

## 前言

壁球规则及其解释的总体原则是确保每场比赛都能获得公平的结果。这就要求裁判在整个比赛中能够对双方球员公平地执行本规则。

本指导方针已经经过世界壁球联合会的批准，并且应当与规则结合阅读。

### G1. 装备的更换

为了防止一方球员借更换装备的机会获得不公平的休息时间，裁判在允许一方球员离场更换装备之前应当证实装备的确出现了缺陷。

如果一方球员更喜欢另一只球拍，或者另一双球鞋，而并不能证明现在使用的球拍或穿的鞋存在明显缺陷，则不能建立要求更换装备的充分理由。

球员在离场更换装备时，应尽快完成更换，而且无论如何也不得超过90秒。

如果一方球员的眼镜打破或者隐形眼镜掉落，则准予该球员在90秒内处理完毕，此后球员必须恢复比赛。

如果球员因为没有备用装备而无法继续比赛，则裁判应判对手整场比赛获胜。

### G2. 拖延时间

拖延时间是指一方球员试图获得不公平的有利条件，例如长时间与裁判进行讨论，发球或接发球时故意拖延准备时间。当发生拖延时间的情形时，裁判应依照第17条进行处理。

虽然发球之前过多地拍打球是一种拖延时间的做法，但这并不构成换发球的理由。

球员应当知道在90秒的局间休息中，裁判的“15秒”叫令是提醒球员返回赛场。一方球员如果未能在“时间到”叫令发出时做好继续比赛的准备，则被视为获得了不公平的有利条件，裁判应依照第17条进行处理。

### G3. 掉落的物品

第7-7条明确规定，如果任何物品掉落在(或者被扔在)球场的地板上，比赛必须中止。如果物品的尺寸较大，或质地比较坚硬，球员踩在上面有可能受伤，则裁判或记分员应发出叫令“停止”，暂停比赛，球员也可以自行停止打球并提出上诉。如果掉落的物品直到本轮对打结束后才被球员或管理者发现，而裁判判定掉落的物品对本轮对打的结果并没有影响，则本轮对打结果保持有效(第7-7-6条)。

球员应各自为自己的装备的保管、使用承担责任。一般而言，一方球员掉落或扔出一件装备，即判输掉本轮对打。例外情况是装备掉落是由于碰撞造成，此时裁判应根据是否球员已经打出准胜回球来判和球还是判得胜球。如果碰撞引起妨碍上诉，则优先适用第12条。

如果一方球员在未与对手发生碰撞的情况下掉落球拍，在大多数情况下裁判应允许对打继续进行。这是因为掉落球拍的球员已经处于不利地位，需要捡起球拍才能继续打球。

球员故意将一个物品掉落或扔在球地板上的，裁判应当依照第17条处理。

### G4. 球员被球击中，包括转身和再试击球

球击中非击球方，在所有情形下应由裁判进行判定，记分员应等到裁判做出判定后再发出叫令。

如果来自前墙的球击中非击球方，并且没有妨碍发生，则该球员输掉本轮对打，除非对手进行了再试击球(第10条)。“试图击球”的定义明确规定，即使假装挥拍或假装击球也视为试图击球。但是，仅仅把球拍向后挥，做击球准备，而并未向球的方向运动，则不视为试图击球。

第9条和第10条包括了去向前墙的球击中非击球方的各种情形。



如果球击中击球方(没有妨碍),则击球方输掉本轮对打,记分员应发出叫令“死球”,因为击球方没有正确击球。除非记分员没有发出叫令,否则裁判没有必要做出判定。

当球击中任何一方球员,且发生了妨碍,裁判应依照第12条处理。

在转身后击球时,球员必须确保回球不会打到对手。如果该球员在转身后击打的球击中了对手,裁判应当判得胜球予对手,除非对手有意运动,以阻止一个有效回球打到前墙,而在此情形下裁判应判得胜球予击球方。

#### G5. 转身或再试击球时的妨碍

当一方球员转身或再次试图击球时,对手仍然有义务尽力使该球员能够看到球,并能自由地上前击球,如第12条所规定。然而,转身或再试击球的动作往往很快,对手没有足够的时间做出避免妨碍发生的动作。在此情形下,裁判应判和球。相反,如果对手有足够的时间做出避免妨碍发生的动作,但并没有尽力避免妨碍的发生,或有意运动造成妨碍,裁判应判得胜球予该球员。

当一方球员做出向一侧击球的准备,然后将球拍带向身体的另一侧去接球,这既不是转身,也不是再试击球,如果发生了妨碍,应依照第12条处理。这种情况常常发生在球同时打到侧墙和前墙上然后弹回到球场中央。

#### G6. 尽力与微小妨碍原则

对手在完成一个回球动作后,应尽力让出击球位置。对手的走开路线应当允许该球员直接通向球的路线不受妨碍,除非该球员没有迅速上前击球,阻挡了对手的退出路线。在后一种情形下,裁判应判和球,但如果该球员本来就无法打出有效回球,则裁判应不予和球。

但是,同样重要的是,球员也应尽力上前击球。该球员是否尽力上前击球是裁判评判该球员原本是否能够接到球并打出有效回球的重要因素之一。

裁判应当判定该球员努力的程度,来证明是否“尽力”了。这并不给予球员以过多地接触对手身体的权利。对于重大或故意身体接触的行为,裁判应依照第12条或17条予以处罚。

当一方球员因为发生了某些妨碍而诉请和球时,如果裁判判定该妨碍并不影响球员看清球并自由上前击球,则应判不予和球。这就是微小妨碍原则,其中包括的情形有:对手在球刚刚从前墙上反弹后很早的时间就穿过了球的行进线路,给球员留有足够的时间看清球;该球员在上前击球的途中,在经过对手时轻轻碰到对手,但并不影响该球员直接上前击球;球拍挥动时轻轻碰到对手、对手的衣服或球拍,但并不影响挥拍。

但是,当妨碍发生时,如果该球员已经明显地尽力(尽管没有与对手的身体接触)上前击球,而且已经向裁判显示出其能够接到球,则裁判不得拒绝判和球。

#### G7. 妨碍击球方挥拍,以及合理担心打到对手

第12-2-3条给予击球方以自由进行合理挥拍击球。如果击球方因为对手未给予这种条件而停止击球,并提出上诉,裁判应当考虑以下几种决定:

1. 如果对手离得太近,妨碍了击球方合理挥拍,并且被球拍打到或会被打到,则裁判应判得胜球予击球方。

2. 如果击球方因为球拍轻轻触到了对手而停止击球,而对手正在尽力避让,裁判应判和球。这与第G6条的微小妨碍不同。接触的程度必须足够影响到球员挥拍,但不足以阻止该球员挥拍。

3. 如果击球方因为担心打到对手而停止击球,而对手虽然离得很近,但并不至于使击球方无法合理挥拍,裁判应根据第13-1-2条“合理担心受伤”判和球。只要对手没有使该球员不能进行合理挥拍,判和球就是最恰当的判定。

4. 如果击球方因为担心打到对手而停止击球,而实际上对手已经为该球员的合理挥拍完全让出空间,则裁判不予判和球,因为击球方错误的判断了对手的位置。

#### G8. 上诉的方法



在妨碍或第13条所述情形发生时，提出上诉的正确方法是首先说“请予和球”（或“和球”），而对于第11条下规定的其他情形，应说“请求上诉”（或“上诉”）。

球员有时可以采取其他的上诉形式，包括举手或举拍，特别是球员与裁判沟通有困难时。除了标准的“请予和球”（或“和球”）和“请求上诉”（或“上诉”）等口头上诉外，需要裁判接受其他形式的上诉时，必须使裁判明白是在上诉。

#### G9. 上诉的时间

对妨碍的上诉时间非常重要。

对于有关看球的视线和能够自由地将球直接打到前墙方面的上诉（一般称为“阻挡球的飞行线路”），裁判应考虑上诉球员能够击球时的情形。

如果向后挥拍受到妨碍，上诉必须立即在该球员试图击球前提出。如果向后挥拍受到妨碍之后试图击球，则表明击球方已经接受了这种妨碍的事实，因而丧失了上诉权利。

如果在击球动作中发生妨碍，包括合理向后挥拍、击球和合理送球挥拍，则上诉有理。裁判应在判和球或判得胜球时考虑是否对手挤挡且不予该球员自由击球的条件。

如果一方球员诉称未准备好接发球，除非裁判判定该球员不必要地拖延击球，否则裁判应予以和球。该球员如果拖延，裁判可以按照第17条处理。

#### G10. 提早上诉

如果一方球员在对手回球的结果尚未未知的情况下就提出上诉，这被视为提早上诉。如果一方球员提早上诉，而对手的回球随后低球或出界，裁判应准许对打结果有效，该球员赢得本轮对打。

当该球员完成一个合理送球之前，对手请求和球，这也被视为提早上诉。在此情况下，对手无权上诉，裁判应不予和球。

#### G11. 被产生的妨碍

在任何时候，对手必须给予击球方无障碍地直接上前击球的通道。

然而，有时会发生这样的情形：对手没有造成妨碍（即对手已经明显地让出了直接通向球的路线），但击球方选择了间接路线接近球处，以至于走向或靠近对手的位置，此时该球员因为上前击球的线路“被阻挡”而请予和球。

如果没有合理的理由支持该球员采取的间接线路，则认为这种妨碍本来是不存在，而是该球员自我造成的。如果此时该球员提出上诉，裁判应不予和球。在这种情况下，均不考虑球员是否本来能够打出有效回球，该球员为了不输掉本轮对打，应该达到球处并继续打球。

上述情况与一方球员在试图从不利位置恢复过来时，没有直接通向球的线路的以下两种情况有所不同。

第一种情况是：该球员处于“起步错误”的情况，并原来预计对手向某个方向击球，但实际上球开始向另一个方向运动，因此，该球员改变方向。这时发现对手挡在行进路线上。在这种情况下，如果该球员恢复位置的努力充分，并可以看出该球员本来能够打出有效回球，则裁判应在该球员上诉时判和球。如果实际上对手阻挡该球员上前打出准胜回球，裁判应判得胜球予该球员。

第二种情况是：一方球员回球质量差，给了对手具有优势的位置。裁判如果判定该球员为打出下一个回球而采取直线上前接球时受到妨碍，并且若没受到妨碍该球员能够接到球，那么应判和球。

#### G12. 重大或故意的身体接触

重大或故意的身体接触不仅会有害于比赛的正常进行，而且会造成危险的潜力。身体接触情节严重的，裁判应当叫停对打并给予适当处罚。如果球员将对手“推开”，但对对手未造成明显的影响，则裁判应允许对打继续进行，但在对打结束后向推人的球员提出警告。如果有明显



影响，裁判应叫停比赛并依照第17条处理。

### G13. 球破裂

当击球方在未试图接发球的情况下诉称球破裂，裁判一般应判本轮对打为和球。但是，如果裁判认为球在上一轮对打中就已经破裂，则裁判应对上一轮对打判和球。如果发球无效，本条依然适用。

### G14. 流血，患病，丧失比赛能力或受伤

1. 如果一方球员出现了可见的流血，裁判应要求该球员立即离开场地。只要出现可见流血情况，裁判不应该准许继续比赛。裁判应依照第16-1条给予流血球员恢复时间。如果该球员在裁判给定的时间内无法止血，则应当选择放弃本局，获得90秒局间休息时间进一步处理，然后无流血情况后继续，或者放弃整场比赛。

如果因为受伤而球员的衣服出现血印，球员应换掉衣服再继续比赛。

如果在允许恢复时间过后再次流血，裁判应不予更多的恢复时间，除非该球员放弃本局，利用局间休息时间继续进行恢复。

2. 一方球员在球场里患病或出现缺陷状态，除可见流血情况外，可以选择打完本局，或放弃本局或整场比赛。

一方球员如不想放弃整场比赛，在需要时间恢复或需要离开场地时则应放弃本局。在告知裁判后，该球员应在90秒局间休息时间内进行恢复，然后准备好继续比赛，否则放弃整场比赛。球员只能放弃一局。

如果一方球员出现呕吐或其他使得本场地不适于比赛的情况，裁判应判对手整场比赛，无论患病球员是否能够继续比赛(第17条)。裁判对球场是否适于比赛具有最终决定权。

对于疲劳症状、声称受伤但没有向裁判提出合理证据，或属于旧病、旧伤复发，裁判应不予恢复时间（但裁判应允许该球员选择放弃一局，利用局间休息时间进行恢复，然后做好继续比赛的准备）。这种类型包括肌肉抽筋、腹部绞痛、实际发生或即将发生的恶心和呼吸困难(含哮喘症状)。

3. 如果一方球员受伤，裁判在确认的确受伤后，应告知球员比赛规则要求、受伤类型并确定球员是否愿意继续比赛。

当一方球员因为自己的原因受伤，即受伤与对手不存在关联，如第16-3-1-1条所述，则裁判应依照第16-3-3-1条规定给予恢复时间。受伤可能是由于撞击造成，特别是面部或头部撞到墙壁或地面，或可能因为肌肉拉伤或关节扭伤使得球员突然停止击球。

受伤球员有责任在裁判发出“时间到”叫令时回到场地，或者选择继续比赛，或者对于伤口仍在流血的，可以要求再给予必要的恢复时间。如果在裁判发出“时间到”叫令时球员仍未回场，裁判应判本局对手获胜。

是否继续比赛应由球员自行决定。裁判的责任是判断受伤是否真实存在，实施并监督局间休息时间，并在给定恢复时间过后执行规则。

### G15. 指导

仅在局间休息时才能对球员进行指导。指导不包括在每轮对打的间期，在不影响比赛连续性的情况下简短地对球员说一些鼓励性评价的话。究竟属于可以允许的鼓励性的话语，还是不恰当的指导，应由裁判判定。

禁止使用外部通讯辅助手段或工具。

裁判可以在比赛中，以任何形式，通过对被指导球员适用第17条规定，对指导行为进行处罚。

### G16. 处罚过程

在第17条下，裁判可以实施的处罚为



警告(被称为“行为警告”)

判得胜球予对手(被称为“行为得胜球”)

判对手胜本局(被称为“行为得胜局”)

判对手胜整场比赛(被称为“行为得胜赛”)

适用于处罚的导读内容如下:

对于特定犯规行为,裁判在进行首次处罚时,可以根据情节进行警告、判得胜球、判得胜局或得胜赛。但是,对同一球员的、同类型犯规行为进行再次处罚时,不得轻于前一次处罚。如果裁判认为某种犯规并不十分严重,可以进行一次或多次警告,或判得胜球。

当进行处罚时,裁判应采用下列术语:

(球员或球队名)因(犯规类型)行为警告;

(球员或球队名)因(犯规类型)行为得胜球,判得胜球予(对手球员或球队)

(球员或球队名)因(犯规类型)行为得胜局,判得胜局予(对手球员或球队)

(球员或球队名)因(犯规类型)行为得胜赛,判得胜赛予(对手球员或球队)

记分员应仅重复影响比分的裁判判决。

### G17. 单打赛事管理员

如果一场比赛无法安排两名管理员,可以由一名管理员同时担任记分员和裁判。管理员一方面承担记分员的叫令、报分职责,另一方面负责裁判的应诉职责。

对于只有一名管理员的比赛,裁判的判定一般直接做出,例如当球击中一方球员,或在第12条下应诉等,一般不会出现问题。然而,有一些对于记分员判定的上诉过程会受到一定限制。特别是,当以记分员的身份做出确定性叫令(例如“出界”)时,不可能自己再以裁判的身份应球员上诉而推翻该判决。在另一方面,当记分员未发出本应发出的叫令(例如怀疑发球犯规),这时是值得上诉的,因为裁判的回答或者是“有效”,或者是“不确定”,如果是后者,裁判应判和球。

### G18. 对记分员的指导方针

记分员应对非有效发球和回球及时发出相应的叫令,停止对打。

正确的叫令顺序是:

1. 影响比分的任何事项;
2. 发球方的比分应先报;
3. 对比分的评述:

例如:

“死球,换发球,4:3”

“低球,8平,一分决胜,局点”

“出界,8平,二分决胜”

“同意和球,3:4”

“不予和球,换发球,5:7”

“判得胜球予甲某,8:2,赛点”

“足部犯规,换发球,零比零”

“犯规”(发球方上诉,裁判不确定)“判和球,8:3,局点”。

比赛开场白:

“甲某发球,乙某接球,五局三胜,零比零”。

一局结束语:

“9:7,乙某本局获胜。乙某大比分一比零领先”

“10:9,乙某本局获胜。乙某大比分二比零领先”

“9:3,甲某本局获胜。乙某大比分二比一领先”

“9:4,甲某本局获胜。大比分二比二平”



“10: 8, 甲某以三比二本场获胜, 小比分为: 9:7、10:9、3:9、4:9和10:8”。

后续局的开场白:

“甲某大比分1: 0领先(甲某发球), 零比零”

“甲某大比分2: 1领先, 乙某发球, 零比零”

“大比分2平, 甲某发球, 零比零”。

在给予行为处罚后:

“判得胜球予甲某, 7: 2”

“9: 7, 判甲某本获胜, 大比分2: 2平”。

#### G19. 对裁判的指导方针

称呼球员:

为了避免和球员关系太近, 同时防止对某方球员有偏好嫌疑, 赛事管理员应称呼球员的姓氏, 不要称呼名字。

解释:

在一方球员提出上诉时, 裁判一般直接给出判定并继续进行比赛。然而, 在某些情况下, 宜向球员解释判定的理由。裁判可以在判定做出后, 加上一个简短的解释。如果裁判采用规则中的标准术语进行解释, 将有利于球员准确理会解释。



## 附件2 定义

### 上诉 (APPEAL)

一方球员请求裁判做出一项判定。在下列两种情形下可以使用“上诉”：(1) 请求裁判判予和球或判予得胜球，(2) 请求裁判重新考虑记分员的判定。球员正确的上诉方式是：“请求上诉”或“请予和球”。

### 试图击球 (ATTEMPT)

从向后挥拍的位置开始，球拍向球的方向的运动。

### 底界线 (BOARD)

前墙上标出的最下面的一条水平线，在这条线以下，沿着整个球场宽度上都包敷了声响板。

### 发球格 (SERVICE BOX)

在每半场上，由一部分短线、一部分侧墙和另外两条线界定的矩形区域，发球方应在该发球格内发球。

### 赛事 (COMPETITION)

锦标赛，联赛或其他比赛。

### 正确地 (CORRECTLY)

用球拍击球，只能在手握住球拍时击打一次，并且球不得长时接触球拍。

### 挤挡 (CROWDING)

对手站在距离击球方很近的位置，使之无法自由击球的情形。

### 低球 (DOWN)

是指本来能成为有效发球或回球在到达前壁之前就落地或打到底界线或以下的声响板，然后再打在地板上（“低球”也是记分员的一个叫令）。

### 局 (GAME)

是指一场球赛的一部分，从发球开始，到一方球员打到满分时（9、11、15等等分数，依规则而定）为止。

### 局点 (GAME BALL)

是指发球方只要赢当前这个球即可赢得本局（“局点”也是记分员的叫令之一）。

### 半场线 (HALF-COURTLINE)

在地板上与侧墙平行的一条线，将位于短线和后墙之间的球场部分分为相等的两个部分，该线与短线在中点相接，形成“T”字。

### 时间过半 (HALF TIME)

热球准备时间已经过半（“时间过半”也是裁判的叫令之一）

### 发球权其间 (HAND)

轮到一方球员发球的期间，直至该球员变成接发球方。



### 换发球 (HANDOUT)

发球方发生改变 (“换发球”也是记分员的叫令之一，指示应当更换发球方)。

### 间隔 (INTERVAL)

规则规定可以延迟比赛的时间段。

### 和球 (LET)

一次不能判定的对打。如果裁判判予和球，双方球员就本轮对打的均不获胜，发球方应从同一个发球格重新发球。

### 球赛，比赛 (MATCH)

双方球员从热球准备开始到最后一次对打结束为止的整场比赛。

### 赛点 (MATCH BALL)

是指发球方只要赢得这个球，就可以获得整场比赛的胜利。（“赛点”也是记分员的叫令之一。）

### 死球 (NOT UP)

是指一方球员未按照规则击球。当任何一方没有正确击球，或在击球方击球之前球在地面上已经弹了两次以上，或球触到了击球方或其除了球拍以外的任何穿戴或手持的东西，或发球方一次或多次试图击球但没有打到，则适用“死球”规则。（“死球”也是记分员的叫令之一。）

### 赛事管理员 (OFFICIALS)

指记分员和裁判

### 出界 (OUT)

是指球打在界外线上，或者打在高于界外线的墙上或天花板上，或打在天花板、高于界外线墙上的安装件上，或球从安装件中间穿过。此外，如果球场不是全封闭式，球从界外线上方飞出球场，并没有触到任何墙壁，或者，对于没有界外线的地方，从任何墙壁上方飞出球场。（“出界”也是记分员的叫令之一）。

### 界外线 (OUT LINE)

一条沿着前墙、两个侧墙和后墙组成的闭合连续线，围成球场边界。注意：如果球场未设界外线，即墙壁只包含用于打球的区域，或者这条线不完整（例如后墙为玻璃），而在比赛中球打到了这种墙的水平顶部表面并反弹回场内，则球应被视为出界。一般由记分员判定是否出界，球员可以就此向裁判上诉。

### 分 (POINT)

评分制的单位。每当球员发球并赢得对打或被判予得胜球时，记分员即为该球员增加一分。

### 四分之一场 (QUARTER COURT)

由短线、后墙和半场线界定的两个相同的球场部分中的一个。

### 对打 (RALLY)

从发球开始到一方球员未能打出有效回球、或一方球员（停止击球）提出上诉、或记分员发出叫令、或裁判中止打球为止的一个打球过程。可以只是由一次发球组成，也可以由一次发球



和数次回球组成。

#### **放出球 (RELEASE)**

一方球员在进行发球时，将球从手中或球拍上掉落或扔出。

#### **合理向后挥拍 (REASONABLE BACKSWING)**

球员将球拍挥动离开身体，为击球做好挥拍准备。如果向后挥拍不过多，则为合理。过多向后挥拍是指球员的持拍臂伸直，而且 / 或者球拍伸出，球拍柄几乎处于水平状态。向后挥拍是否合理应由裁判判定。

#### **合理送球挥拍 (REASONABLE FOLLOW-THROUGH)**

在球拍已经接触球后，球员继续移动球拍的动作。如果送球动作不过多，则为合理送球挥拍。过多送球挥拍是指球员的持拍臂伸直，球拍柄也伸出到几乎水平的位置，特别是在伸出的位置延续一段时间的。过度送球挥拍也有表现为伸直的手臂划一条弧线，而这条弧线比球的飞行线路的延长线更宽。送球挥拍是否合理应由裁判判定。

#### **合理挥拍 (REASONABLE SWING)**

包括合理向后挥拍、击球和合理送球挥拍。

#### **发球 (SERVICE)**

一方球员发出球，开始一轮对打。

#### **发球线 (SERVICELINE)**

位于前墙上、介于底界线和界外线之间的一条线，跨整个球场宽度。

#### **摆姿式 (SHAPING)**

在试图击球前摆好球拍位置。

#### **短线 (SHORTLINE)**

在地板上的一条跨球场整个宽度的线。

#### **规范的，标准的 (SPECIFIED)**

是指符合世界壁球联合会现行规范的球、球拍和球场。

#### **击球方 (STRIKER)**

在球从前墙弹回后轮到击球的一方，或当前正在击球的一方，也可以指刚刚击球、而且回球尚未打到前墙的球员。

#### **得胜球 (STROKE)**

裁判判定球员赢得一个对打，赢方是发球方的，得一份，非发球方得换发球。

#### **声响板 (TIN)**

跨整个球场宽度，带有金属包敷层的底界线以下区域，一般在建设球场时采用特殊材料制成，可以在触球时产生独特的声音效果。

#### **转身 (TURNING)**

当球飞过来时，击球方随着球的运动而转身，或者允许球转过自己才击球，并在这两种情



况下，击球方在球通过身体的左侧后在身体右侧击球(反之亦然)。

**赛事 / 锦标赛裁判长 (TOURNAMENT / CHAMPIONSHIP REFEREE)**

在赛事中全权负责所有记分员和裁判工作的人，包括为各场比赛指定和替换赛事管理员。  
(具体规定可参见世界壁联的手册《Guidelines for Tournament Referees》)。

**热球准备 (WARM-UP)**

在比赛即将开始前允许球员做热球和热身活动的时间。



### 附件3-1 记分员叫令

认可的记分员叫令定义如下：（记分员发出的叫令规则参见第19条“记分员职责”）

#### “犯规” (FAULT)

是指发球犯规。参见第4-4-3和4-4-4条。

#### “足部犯规”或“足误” (FOOT-FAULT)

是指发球时足部犯规。参见第4-4-1条。

#### “死球” (NOT UP)

是指球员没有按照本规则击球（参见附件2“定义”）。

#### “低球” (DOWN)

是指本来有效发球或回球在到达前壁之前就落地，或打到底界线或以下的声响板，然后再打在地板上（参见附件2“定义”）。

#### “出界” (OUT)

是指本来有效的发球或回球出界。（参见附件2“定义”）。

#### “换发球” (HAND OUT)

是指发球方发生改变，即原来的发球方变成接发球方（参见附件2“定义”）。

#### “停止” (STOP)

当裁判没有叫停，而且其他叫令不适用时，采取本叫令暂停比赛。

### 规则第2条相关的记分员叫令 - 记分方法

#### “四比一”

发球方的得分必须先报，本例就是指发球方4:1领先。如果得分相同，则报“×平”（但都为零时，一般称“零比零”）

#### “一分决胜”

是指在当前进行的一局比赛中，在双方打到8平后，打到9分即可决胜（任何一局中该叫令只发一次）。

#### “二分决胜”

是指在当前进行的一局比赛中，在双方打到8平后，必须打到10分（任何一局中该叫令只发一次）。

#### “局点”

是指发球方只要赢得本轮对打即可获得本局胜利。参见定义“局点”。

#### “赛点”

是指发球方只要赢得本轮对打即可获得整场球赛胜利。参见定义“赛点”。



**规则第19 条相关的记分员叫令 - 重复裁判的判定**

**“同意和球”，“和球” (YES LET, LET)**

重复裁判关于重新进行本轮对打的判定。

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

重复裁判关于判得胜球予球员或球队的判定。

**“不予和球” (NO LET)**

重复裁判关于不同意请予和球的上诉的判定。



附件3-2 裁判的叫令

可接受的裁判叫令如下：

**“停止” (STOP)**

暂停打球。

**“时间到” (TIME)**

是指规则规定的时间已到。

**“时间过半” (HALF TIME)**

提醒球员热球准备时间已经过半。

**“同意和球” (YES LET)**

在一方球员请予和球时，准予和球。

**“不予和球” (NO LET)**

在方球员请予和球时，不准予和球。

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

提示将得胜球判给所述的球员或球队。

**“十五秒” (FIFTEEN SECONDS)**

提示球员，准许的局间休息时间还有15秒到。

**“和球” (LET)**

在“同意和球”叫令不合适的情况下，用本叫令提示重新进行本轮对打。后面可以加上解释。

**“行为警告” (CONDUCT WARNING)**

告知一方球员在第17条下犯规，裁判予以警告。

**“行为得胜球” (CONDUCT STROKE)**

告知一方球员在第17条下犯规，裁判将得胜球判予对手。

**“行为得胜局” (CONDUCT GAME)**

告知一方球员在第17条下犯规，裁判判定对手本局获胜。

**“行为得胜赛” (CONDUCT MATCH)**

告知一方球员在第17条下犯规，裁判判定对手整场比赛获胜



附件4-1 流程图  
裁判执行第12条的思路 - 妨碍

		判定	规则
发生妨碍？	否→	不予和球	12-7-1
是 ↓			
妨碍是否微小？	是→	不予和球	12-7-1
否 ↓			
受阻球员本来是否能够上前打出有效回球，而且该球员尽力这样做？	否→	不予和球	12-7-2
是 ↓			
受阻球员是否越过妨碍点并继续打球？	是→	不予和球	12-7-3
否 ↓			
受阻球员是否在向球方向移动时自我产生了妨碍？	是→	不予和球	12-7-4
否 ↓			
对手是否尽力防止妨碍的发生？	否→	该球员得胜球	12-8-1
是 ↓			
妨碍是否阻止了该球员的合理挥拍？	是→	该球员得胜球	12-8-2
否 ↓			
受阻球员是否本来能够打出准胜回球？	是→	该球员得胜球	12-8-3
否 ↓			
受阻球员如果直接向前墙击球，是否会打到对手身上？如果向侧墙击球是否能够成为准胜回球？	是→	该球员得胜球	12-8-4
	否→	判决和球	12-9

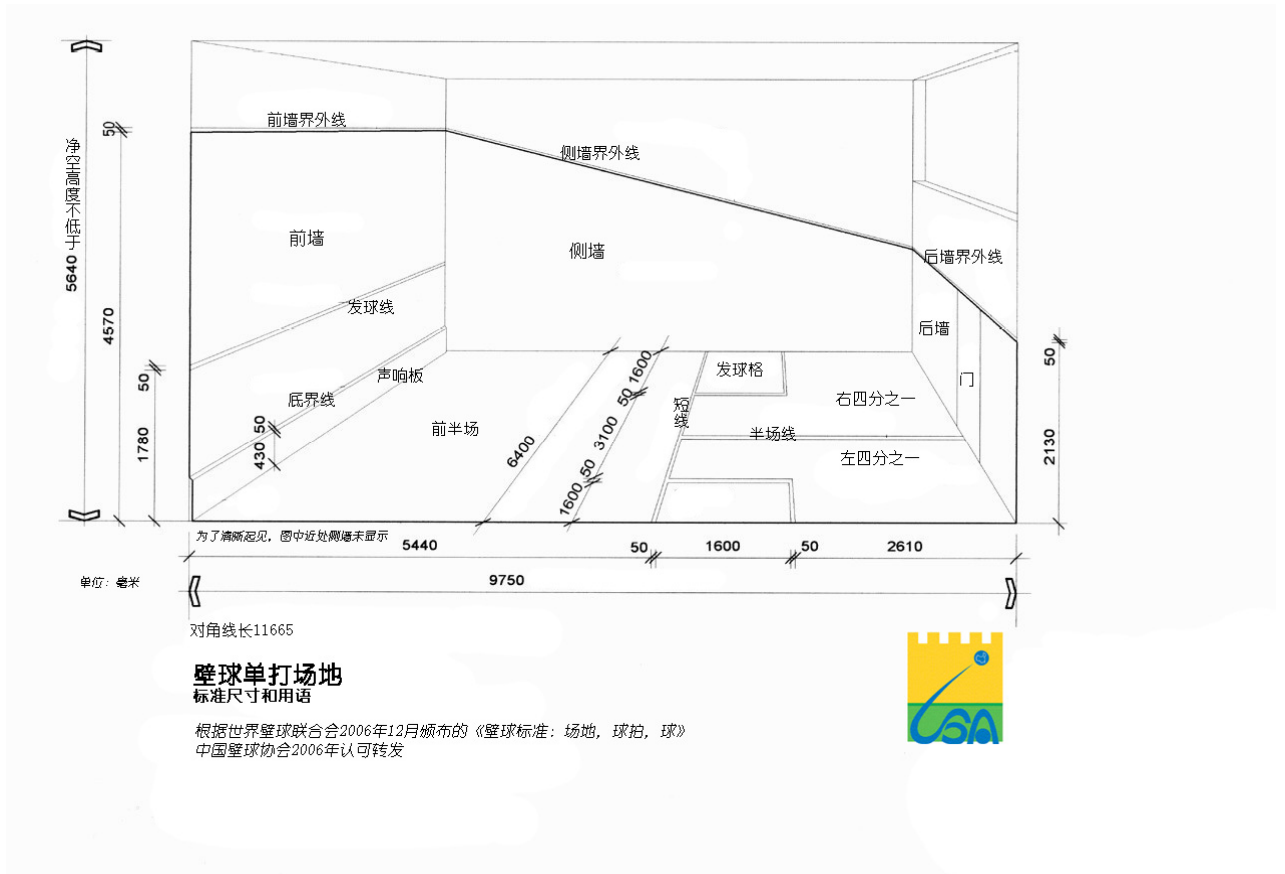


**附件4-2 流程图：  
裁判在第16条“流血、患病、缺陷状态或受伤”下做出的判定**

事件	裁判的行动	恢复时间	判定	规则
流血	停止打球，允许时间止血，包扎或更换衣服，准许的止血间过后立即继续比赛	由裁判确定	准予时间	16-1
再次流血	停止打球，判得胜局，并准许利用 90秒局间休息进行恢复	无	判得胜局予对手	16-1-1
流血不止	在90秒局间休息后流血仍然未停止，则裁判得胜赛	无	判对手整场比赛获胜	16-1-1
患病或缺陷状态	要求球员继续比赛，放弃本局并利用局间休息时间进行恢复，或放弃整场比赛	无直接确定时间	球员决定	16-2
受伤	确认受伤真实发生，判定受伤类型并向球员宣布		判定类型	16-3
属于自己产生的	准许首次恢复时间	3分钟	准予时间	16-3-3-1
	如果还需要时间恢复，则判得胜局予对手，并允许利用90秒局间休息时间继续恢复	90秒	判得胜局	16-3-3-1
属于共同产生的：	准予恢复时间	1小时	安排恢复时间	16-3-3-2
	如果还需要时间恢复，应考虑整个赛事的时间安排情况	由裁判决定	安排恢复时间	16-3-3-2
属于由对手产生的：	适用第17条，如果球员无法继续比赛，则判受伤球员赢得整场比赛	无	依照第17条处罚，判得胜赛	16-3-3-3



附件4-3  
球场的尺寸与术语





附件4-4

9 或 15 分每轮对打得分制 (9 or 15 Point a rally system: PARS 9 or 15)

规范计分方法在本规则2条规定已经描述。计分方法是壁球单打认可的计分制度。如果采取每轮对打得分制，下边的文本替代本规则2条规定。

## 2. 计分方法

2-1. 双方球员都能得分。发球方在赢得一个对打时计一分并且保持发球权。接发球方在赢得一个对打时计一分并且取得发球权。

2-2. 一场比赛，根据比赛组织者的选择，可以采取三局两胜或五局三胜制，并且每局应打到九分或十五分。如果选择十五分制，赢得十五分的球员即赢得一局，但是当双方首次打到十四平时，接发球方应当在下次发球之前选择打到十五分(称为“一分决胜”)还是打到十七分(称为“三分决胜”)结束本局。如果是选择后一种，球员再得三分就赢得本局。接发球方应当明确将其选择告知记分员、裁判和对手。

如果选择九分制，赢得九分的球员即赢得一局，但是当双方首次打到八平时，接发球方应当在下次发球之前选择打到九分(称为“一分决胜”)还是打到十一分(称为“三分决胜”)结束本局。如果是选择后种，球员再得三分就赢得本局。接发球方应当明确将其选择告知记分员、裁判和对手。

在继续比赛之前，记分员应当根据接发球方的明确选择，发出叫令“一分决胜”或“三分决胜”。

当一方球员只需要赢得一分即可赢得一局时，记分员应当发出叫令“局点”。当一方球员只需赢得一分即可赢得整场比赛时，记分员应当发出叫令“赛点”。当发球方只需要赢得一分即可赢得整场比赛和接发球方只需要赢得一分即可赢得一局时，记分员应当发出叫令“赛点，局点”。当发球方只需要赢得一分即可赢得一局和接发球方只需要赢得一分即可赢得整场比赛时，记分员应当发出叫令“局点，赛点”。



附件4-5

11 分每轮对打得分制 (11 Point a rally system: PARS 11)

2004年以来，国际职业壁球协会 (PSA) 各级国际比赛，均采用 11分每轮对打得分制 (PARS 11)。如果采用 11分每轮对打得分制，下边的文本替代本规则2条规定。

## 2. 计分方法

2-1. 双方球员都能得分。发球方在赢得一个对打时计一分并且保持发球权。接发球方在赢得一个对打时计一分并且取得发球权。

2-2. 一场比赛，根据比赛组织者的选择，可以采取三局两胜或五局三胜制，并且每局应打到十一分。但是当双方首次打到十平时，比赛进入决胜阶段，当局应打到一方球员比另一方多得两分才算结束。

当一方球员只需要赢得一分即可赢得一局时，记分员应当发出叫令“局点”。当一方球员只需赢得一分即可赢得整场比赛时，记分员应当发出叫令“赛点”。



译者手记

壁球是最近几年才开始被中国大陆人发现。虽然香港、澳门、台湾、新加坡等等说中文的地区和国家都是比中国大陆更早开始普及壁球，但是以前从未对《世界壁球单打规则》进行过全面、系统的翻译。

这么多年之所以一直没有出现《世界壁球单打规则》的正式中文版，也许是因为在这种翻译工作当中要遇到的各种中英文术语和技术性表达方式方面的不易解决的问题实在很多。

然而，壁球在中国的发展和普及，不可能依靠英文版的规则，必须拿出一种高质量的、可靠的、全文的正式中文版本。因此，2004年春天在中国壁球协会大力支持下，译者冒昧地接受了翻译本规则的挑战。

虽然译者参考了有关壁球几乎所有的过去出现的中文文献，并且应用了其它与壁球接近的球类项目的若干术语，但在一定程度上本规则使用的技术性表达方式和专用词汇属于中文运动领域里的新词语，还需要一段时间在实际应用中才能稳定并广泛地使用。我们相信下一版规则颁布的时候，在本版译文的基础上，规则的翻译工作将会更加完善。

对本版译文几次译稿反复推敲和最后定稿，译者获得了中国壁球协会领导和裁判培训中心的同行朋友不少支持和帮助，特在此表示感谢。

另外，对规则中若干条款的解释和裁判技术上的复杂问题，译者有幸获得了世界壁球裁判 Mrs. Chris Sinclair, Mr. Chas V. Evans 和香港壁球总会裁判 Mr. Karl Mak 帮助与指导，在此谨向他们深表敬意。

由于人力有限，时间仓促，加上壁球中文翻译工作目前尚处于开拓性阶段，此译文难免存在不足之处，特别期望广大壁球爱好者，尤其是运动员、裁判员和壁球专家，提出宝贵意见，以期我们将要再版的壁球规则中文版可以改正今版的欠缺与错误。

初版 北京2004年10月

重版 上海2007年11月



## 中国壁球协会联系方式

地址：北京体育馆路 2 号  
国家体育总局小球运动管理中心二部  
中国壁球协会

邮编：100763

传真：+86 10 87183908

秘书长：王涛

电话：+86 10 87183955

电邮：taowang67@yahoo.com.cn

项目主管：张宁

电话：+86 10 87183907

电邮：squashprc@yahoo.com.cn