

書叢小育體

兵 兵

著 敦 迺 曾

行發館書印務商

790

80.00

796.34

8010
03

MG
G846
2

書叢小育體

兵 兵

著敦迺曾



3 1762 2340 6

行發館書印務商

目 錄

第一章	緒言	一
第二章	平時訓練	四
	(一) 手的運用	四
	(二) 眼的觀察	四
	(三) 腦的思慮	五
	(四) 身的靈活	五
	(五) 足的進退	六
第三章	抵敵要訣	七
	(一) 敵方射擊的觀察	七
	(二) 缺點的試探	七

(三) 守禦的對付.....	七
(四) 開球的抵禦.....	八
(五) 擋球的抵禦.....	八
(六) 左右球的抵禦.....	九
(七) 緊球的抵禦.....	九
(八) 縮球的抵禦.....	九
(九) 推球的抵禦.....	九
(十) 削球的抵禦.....	十
(十一) 擦球的抵禦.....	十
(十二) 抽球的抵禦.....	十
(十三) 壓球的抵禦.....	十
第四章 射擊新術.....	十二

(一) 右手左邊抽球法.....	十二
(二) 右手左邊壓球法.....	十三
(三) 右手左邊擦球法.....	十四
(四) 右手左邊長抽法.....	十四
(五) 右手左邊短壓法.....	十五
(六) 右手右邊抽球法.....	十五
(七) 右手右邊壓球法.....	十六
(八) 右手右邊擦球法.....	十七
(九) 右手右邊長抽法.....	十八
(十) 右手右邊短壓法.....	十八
(十一) 左手左右邊射擊法.....	十八
(十二) 左右手中央射擊法.....	十八

第五章	結論	一一〇
附錄	萬國乒乓球規則	一一一

兵 兵

第一章 緒言

運動與乒乓

乒乓 (Ping-pong) 日本名「桌球」英國原名「高雪母」(Gossima) 至西曆一九〇〇年始改名「乒乓」現亦名「檯球」始創于西歐英國東亞首倡于日本民國初年吾國方見于上海青年會自是以還各地練習雖衆然終不普及蓋因社會人士視乒乓爲運動中之小道故各地行政當局每舉行運動會乒乓之被拼棄于節目之外至爲顯明也

殊不知乒乓運動于經濟上之負擔較輕于人身之有益亦大正如網球之柔中帶勁手腦眼

身。足。肢各部，俱有柔軟運動，調劑吾人健康之一途，實有足多焉。

吾國若欲求普及體育，以造成優秀民族，鍛鍊健康體魄，尤宜有賴于乒乓；只須當局多所倡導，每家每戶，均能自置練習，人選，經濟皆可咄嗟立辦，無阻于事。是乒乓之有益于體育，可知其重大矣。

比賽與勝負

至要體育普及，運動進步，常須有比賽以促成之；比賽勝負，雖無傷大雅，但亦必借勝負以分技術之優劣也。「勝敗本兵家常事」此語運動家借以勵己勉人，惟吾人不欲運動則已，設運動而至于參加任何比賽，非盡我本能與敵一鬥不可，勝固不言，負則務求應負而負——至不可為力而負，是雖敗猶榮也！誠然，勝不可以強求，負亦不能隨負便負，若此方不失運動家精神！吾人如牢記斯語，則「勝敗本兵家常事」此語之義明，且一切無謂之爭，盡可免除矣。

勝負與射擊

然擊球之勝負，既關運動員之榮譽與錦標，勝者自非臨渴掘井所能得來，平時必須訓練有素；若乒乓之欲求勝，猶多賴美妙之射擊，以襲取敵方。但因過度之射擊，與不精美之射擊而致負，亦尋常事也。

射擊與新術

故精美之射擊以取勝敵方，更有賴于完善之技術，以操必勝；技術應求其新精，方不致——我能人亦能之——爲敵所乘，以造失敗之機。至射擊新術之探求，非在一朝一夕之間可立就，擊球應重訓練，其精美之射擊，完善之抵禦，更應重科學方法，與平時訓練也。

第二章 平時訓練

(一) 手的運用

擊乒乓球之良好，首重手的運用，故平時訓練乒乓，第一須注意於手的運用；否則，手雖執板，擊球時遇球麻木不靈，其敗可必矣。學者須于平時之一定時間內——或未擊之前——自己執板，將手向左右擺動，來來往往，作擊球勢，最少在百次以上；如此運動一兩月期——當然能長此練習不間更妙——其手擊時遇球，自能左右應付裕如，不再麻木難動。

(二) 眼的觀察

擊球不用眼，猶如賽跑不用腳；比賽乒乓，勝負全在手快眼明。手快，須常運用。眼明，要時時觀察敵方優點，以備防禦，觀察劣點，而便攻擊。初賽球員，常敗于眼光遲鈍，不能觀察敵方優劣，藉供攻禦；乒乓一項，尤重參考，球員最好在自己擊時，細察敵方攻禦之慣性以應付外；不擊時或擊完

時，仍要多多觀察優勝者與敵人之舉動擊法，參考研究。

(三) 腦的思慮

擊球又好如行軍：要奇兵突出，使敵捉摸不定，要出奇制勝，使敵無從抵禦，此則須重腦的思慮矣。球員務要時時刻刻俱有尖銳的腦筋，如箭在絃，一觸可發。當與敵方比賽或訓練時，應時時刻刻由眼光觀察敵方優劣點所在，或來往躍球之高下形勢；由腦自命其手，迅速地立即施行對敵猛烈進攻的射擊，或自己出奇妥善的防禦。凡此具須依賴腦的思慮；雖在不擊球時，仍要騰出相當時間，參觀他人比賽，或將自己比賽經驗，平時訓練心得，想像出他人攻禦優劣的情形，由腦多方分析，截長補短，借助他山。

(四) 身的靈活

擊球時腦與手，雖能思運，眼光雖善觀察；獨身體不能靈活自如，則應付來球亦必失敗，且易給敵人進攻與玩弄，或長短抽壓，左右射擊之機會，其負當在意料中也。故球員平時訓練時，須如比賽一樣，站立有度，不偏不倚，不斜不側；要靈活自如，輕鬆緊湊。偏倚斜側，務要隨球而定，不能全

保常度，亦不能不保常度！方得應付來球，出奇制勝。平時訓練，則應如是，賽時庶能駕輕就熟。

（五）足的進退

擊球時，足的進退，亦有助于身手的靈活運用，及保持位置，使成不慌不忙；重心若因進退有序而保平衡，其尤有助于防禦敵方之縮球，與長抽短壓。雖說手眼要敏捷，但足的進退得體，幫助腦的思慮，身的靈活，亦俱重要。嘗見有球員于比賽時受人多方之射擊，而無法接球者，是則足的進退，不能有序，以致之也。亦嘗有抽球壓球，多自殺網中，或抽壓出檯外者，是則足的進退，使手與球失其接觸平衡的偶力也。

總之，乒乓球之精良，在乎訓練之勤否與得法耳！球員如能於平常時時訓練，多注意此五點之基本原則，將來自不難對乒乓操之有素矣。

第三章 抵敵要訣

(一) 敵方射擊的觀察

當比賽開始——或練習開始，球員第一任務要用敏銳的眼光，於第一回內——如未開始前之試擊亦應注意——觀察出敵方射擊之優劣點，用以防禦進攻；否則，若單注意于球的來往，敵方射擊之慣性不知，球之跳落必難捉摸，結局之負自是無疑。

(二) 缺點的試探

擊球開始後，球員之第二任務，則為敵方缺點的試探；常有球員善攻亦善守，聲東擊西之球，觀察所得，殊難有多份把握，于此之時，球員不能再專事觀察，須兼施敵方缺點的試探。用己射擊之所長，多方加以攻擊，使敵暴露其缺點，而後從其所在力加壓迫射擊，大功當可告成。

(三) 守禦的對付

當球員試探到敵方缺點，而施以強烈之壓迫時，無疑的，敵方必步步守禦，若其守禦完善，無法取勝，則須變更射擊方向，或殺球彈力，時刻更換程式，使其無從捉摸守禦；否則，若徒從事於呆板之進攻，反會自取其敗。

(四) 開球的抵禦

對方開球之抵禦，極為重要，若抵禦不來，遂失一點，無論射擊如何精良，此開球關頭不能安然度過，則必成敗勢。故敵方開來之球的抵禦，眼光應注意于其板之擺動方向與彈力，站穩身軀，足要待動，腦要思考，手要防衛，俟其球至己檯界內之時，則察其跳落之高下，轉動之方向與運速，則行射殺抵禦；來球若遇兇急，以縮球行之，定可取勝，但縮球不宜多，多則易使敵方壓殺。總之，開來之球，如可抽則抽，可削則削，可擋則擋——餘均須照觀察局勢而行——惟須自心領神會，蓋因球之開法，既未一定，自難堅決立論。

(五) 擋球的抵禦

擋球，是敵方板握偏平式擊來之球。此種球最平穩易接，只須視其跳落之高下與位置，施以

某種相當的射擊——如近網又高之球，則用壓殺。離網又遠又高之球，則用抽擊等。

(六) 左右球的抵禦

當己方開始射擊或擋球，敵若取擊球至左右之法，使我左右難於應付時，則宜于防禦中，選擇機會，給予以迅速之左右抽壓或擦球，使其措手不及防備。

(七) 緊球的抵禦

緊球，多是離網不高緊急之球。來時迅速，不宜用抽壓之殺球，可以擊球至左右法，及擦球法行之。

(八) 縮球的抵禦

當己方開球或抽殺球過網急而低，則敵方以平坦式之縮球來矣。欲破此法，須于開球或抽殺球猛速時，則將任何一足推進一步，預備舉手，俟其球一至檯上，方欲縮回，順其球勢用力短壓，或向左右短抽，越迅速，越兇狠，越妙！

(九) 推球的抵禦

敵方推來之球，係用大姆指食指擒板作七十五度之鞠躬式，曲手用力如擋球法一樣推之；其來球必急且低，此時回擊，以緊球或擊球至左右法行之則妥。

(十) 削球的抵禦

削球至檯上，多一躍幾不能起，抵敵之法，可急速擦球，或緊球以保平穩勿失。

(十一) 擦球的抵禦

擦球為取勝之要訣，則是擊東擊西之球也。因其板向東一擦，球自向西，向西一擦，球則轉東；抵禦之法，首宜注意敵方球板之擦向，而後執板于中，以俟球之跳落，切勿被其虛張方向所誘，先置板于左或右俟之，而落其圈套之中。

(十二) 抽球的抵禦

抽球之來，最為低急，至難回擊。抵禦可用縮球法行之，使敵措手不及；但擦球及回抽，更可制敵死命，所慮不工耳。

(十三) 壓球的抵禦

敵方之壓球，係由己方擋球太高與太近之故，致給敵以壓殺機會。其壓來之球，一躍則高數尺，使人失其射擊常度；抵禦時應多退幾步，俟球落至將下檯一二尺時，則可以回抽或急球擦球，擊至對方之檯端，使其身不易後退。若照此擊法，此點必勝。

抵敵要訣，雖不單只此數端，設能依法射擊，不敢操勝，但總不致必負。至球樣翻新，奇兵抵敵，言之不盡，惟待賢者自會矣。

第四章 射擊新術

(一) 右手左邊

抽球法

左邊抽球為最美觀，最尖急之一種法門，且易使敵不及回擊，而自己抵敵對方來球，亦較靈活。其用法：俟球落至左方檯邊時，執板右手，宜向左橫伸直，手身須向左後略側，右

圖一 右手左邊抽球法



點線代表擊出球之趨勢
雙線代表球板之過程

足進前一步，食指用力向板一擒，由底下望敵方檯之左角抽去，球自能尖急如箭，射過網人難以對付，如圖一。

(二) 右手左邊

壓球法

壓球，係由高用力向對方檯上壓下，使球一躍數呎，無法回擊。此法須俟對方球至己方檯上左邊離網不遠，躍有呎餘之高，即將執板右手，向左網角伸直，板亦橫直，右足仍進前一步，食指向下一擒，使板成橫立式，望球向對方左角直壓，遠近均可。此種壓球機會不易多得，每擊輒可得分，如圖二。

圖二 右手左邊壓球法



(三) 右手左邊擦球法

球擦過網，每向左右轉動，使敵難於捉摸，最少亦可使敵失其抽壓能力與機會，球員不可不能此其法當俟球至己方檯左，則執板右手，向左橫伸直，右足仍比左足進前一步，球由板中橫的平面擦之，則球至對方檯上自能向右落點轉動，如圖三。

(四) 右手左邊

長抽法

長抽法與抽球法相同，惟

欲長抽，須俟球落至己方檯之

左角極端，或跳離檯外時，足與身向後退，依法行之，方能收效，否則，若中途一抽，球自出對方檯外

圖 三 右 手 左 邊 擦 球 法



數呎矣，參照一圖。

(五) 右手左邊短壓法

短壓法與壓球法相同，惟壓球法可於球離網較遠處高時行之亦可。短壓則須俟敵方來球離網不及一呎遠近之高球行之。此法最適宜於擊殺敵方之縮球，十擊可收八九之効；但壓時右左兩足跟，必提高一點，以增速度，參照二圖。

(六) 右手右邊

抽球法

右邊抽球法，學者多能之，一至施行，常自殺于網內，或擊

圖四 右手右邊抽球法



出檯外，此為最難練習之一種法門也。抽法俟對方來球高急落至己方檯端，彈力強時，躍至檯外，則抽之必不致失。此法須俟球落至右方檯邊，執板右手，向後伸側，手與身亦要向右後略側，右足比左足退後一步，板離球彈力一呎以外，作鞠躬式平撲，由底下向對方檯之右角抽去，但不宜太高，太低，太輕，如圖四。

(七) 右手右邊

壓球法

右邊壓球法，收効與左邊無異，且較易學。用法俟敵方球至己檯上右邊距網不遠，躍至

圖五 右手右邊壓球法



呎餘之高，即將執板右手，向右平衡伸直——略曲亦可——板亦橫直，右足仍比左足退後一步。

食指由上望下一擒，使板成橫立式，望球向敵方右角直壓，遠近均可，如圖五。

(八) 右手右邊擦球法

右邊之擦球，學者亦常能之，惜多不精！擦過之後，球常跳高，使對手易于射擊，如能擦至精美，即球每能迅速過網飛轉，有如抽球然，敵方則無法可以回擊。其法俟球至己方檯右，則執板右手，向右平衡伸直——略曲亦可——板亦須直立，超過右方離球二三呎，右足比左足退後一步，身與手略向右侧，球由板中直的平面擦之，球自至對方檯上向左侧動，如圖六。

圖六 右手右邊擦球法



(九) 右手右邊長抽法

右邊之長抽與抽球法相同，惟欲長抽，須俟球落至己方檯之右角極端，或跳離檯外時，足與身向後退，依法行之，方能收効；否則，若中途一抽，失敗之球必多，參照四圖。

(十) 右手右邊短壓法

右邊短壓與壓球法相同，惟壓球法可于球離網較遠跳高時行之亦可。短壓則須俟敵方來球離網不及一呎之高球行之。此法最適宜于擊殺敵方之縮球，十擊可收八九之効；但壓時左右兩足跟須提高一點，參照五圖。

(十一) 左手左右邊射擊法

左手執板，極爲少數；各種抽壓射擊法，可照右手所述反式行之。

(十二) 左右手中央射擊法

右手中央抽，壓，擦等法，與右邊射擊法相同；惟身體須稍偏向檯之左邊走動。左手中央抽，壓，擦等法，與左邊射擊法相同，惟身體亦須稍偏向檯之右邊走動。

上述各法，可在平時訓練中，時時見機練習，「熟」不但能精，且會生巧，雖先失敗而後始能成功也。

第五章 結論

貢獻給球員們的四個法寶——「不慌」——「不忙」——「不驕」——「不慢。」

乒乓之藝，欲求其精，非潛心研究，努力練習，無以成就！但亦嘗見有一班新球員者，球藝甚精，一經比賽，則處處受人窘迫，半籌莫展，致造失敗之局；此則缺少經驗，上場心慌意亂，手足麻木之故。亦嘗見有老球員者，因比賽求勝心切，過于拘謹，未敢發揮本能；或因負「一回」「二回」，則未能鎮靜奮鬥，結果反成其敗；故球員當比賽之際，勝者固不可驕傲，則負者亦不能自餒；若能本「不慌」「不忙」「不驕」「不慢」之義，奮鬥到底，錦標可望矣。故曰：「不慌」「不忙」「不驕」「不慢」是為球員之四大法寶焉。

附錄

萬國乒乓規則

第一章 乒乓用具及球場

第一條 乒乓檯面規定以長方形格式照下式圖樣規定如下：

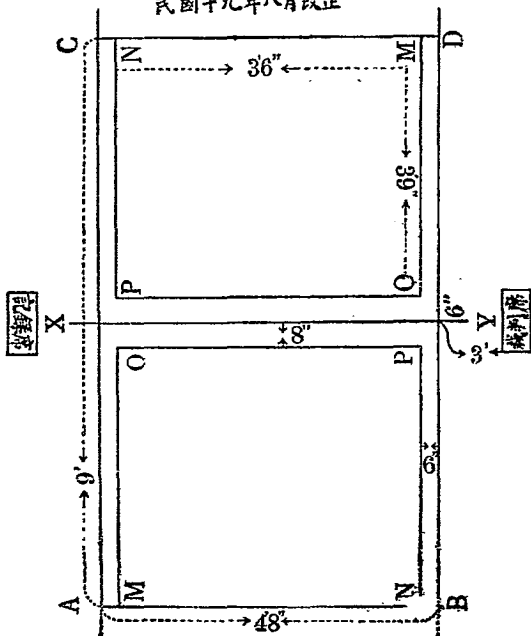
A、檯長九呎，闊四呎八吋；

B、檯高二呎七吋；

C、檯面必須以標準球由檯面五呎高墜之於檯上能躍起二呎五吋至二呎八吋者爲標準；

附錄 萬國乒乓規則

標準乒乓球枱格式及呎吋
 民國十九年八月改正



五
 五

桌面闊.....	{ A.B. C.D.	4'8"
桌面長.....	{ A.C. B.D.	9'
網長.....	X.Y.	5'8"
開球直界線.....	{ M.O. N.P.	3'9"
開球橫界線.....	{ M.N. O.P.	3'6"
開球界線闊.....		$\frac{1}{4}$ '
桌面邊線闊.....		$\frac{3}{4}$ '

D、檯面厚以一時至一時四分爲度；

E、檯色以深綠色顏料塗之 (Dark green) (不宜加漆) 檯之四邊加以四分之三之一吋 (即六分) 闊之白色邊線。

第二條 檯之兩端退步地位各十呎，檯之兩傍各六呎，檯面離天花板九呎以上。

第三條 開球之界線箱，闊爲三呎六吋，長三呎九吋，四周圍以界線劃之，其規律照下行之：

A、四周圍開球界線，闊爲四分之一吋 (即二分) 以深黃色 (Brown)；

B、開球界線宜離二傍邊線各六吋，離張網處爲八吋；

C、檯之兩端已有白色之邊線，此深黃色之開球界線，可不必重加 (邊線闊爲六分)。

第四條 網須架於檯之中央，裝置應如下支配：

A、網高六吋七分 (即六吋六分)；

B、網長五呎八吋 (故兩邊宜凸出檯外各六吋)；

C、網之顏色宜潔白，網眼宜七五之一方吋 (即六分見方)。

D 網邊顏色以深黃色爲宜（即棕色 Brown）網邊之闊爲一吋之四分之三（即六分）

E 網須密接兩柱，與檯面緊結，張如水平線

F 兩柱直徑爲一吋之四分之三（即六分）

第五條 網高六吋四分之三（即六吋六分），柱爲圓形，柱頂端作凹形，張網線刊其中央，與檯面成直角形。

第六條 球板宜用木製，平滑，不得加油漆，長不得過八吋，闊不得七吋（柄不在其內）

第七條 球之表面宜平滑潔白，以火棉參樟腦製成“Celluloid”

A 球重自 $\frac{1}{13.5}$ 至 $\frac{1}{13.25}$ 安士

B 球之周圍以四吋十六分之十一，即 $4\frac{11}{16}$ 吋

C 球之躍力以離檯五呎高落之能躍起至二呎五吋至二呎八吋者爲合格。

第二章 球場

第一節 總則

第八條 乒乓比賽以甲乙二人對擊，各守其檯之半面。

第九條 每一比賽員，只許執一乒乓球板。

第十條 比賽開始以擲幣 (Toss) 以定誰先開球；但開球者必須依裁判員之右方開發。

第十一條 競技者由裁判員發令「預備」雙方球員即宜準備；若再令「起賽」則雙方開始比賽。

第十二條 報告勝負之數目以開球者起始計算。

第十三條 競技勝負以先獲十點者爲勝一回 (即 One game)；倘各得九與九之時爲同點 (Deuce) 是後以先得三點者爲勝；若各得二與二之時，曰又同點 (Deuce)。

again) 由此推類。

第十四條 勝敗以五回爲一局 (5 Games one Set) 一方以先勝三回 (3 Games) 爲勝。如得雙方同意時，能照下述施行：

A、比賽回次可以增加或減少；

B、或以三回爲一局，或以六回爲一局均可。

第十五條 如一方面達五點之時，及 (Deuce) 或 (Deuce again) 之時必須交替開球。

第十六條 雙方對換地位，以勝敗一回行之。

第十七條 雙方在比賽時，賽員不得休息。

第十八條 第一組賽畢，第二組繼賽，兩組相隔時間不得過五分鐘；但已賽過之球員，繼續比賽時，得休息十分或二十分以內。

第二節 開球

第十九條 開球方法以手持球，以板擊之，先落在己方之檯上，而躍至對方。

第二十條 開球須過網躍至對方橫直界線箱內；但球板不能高過於網，亦不能入檯。

第二十一條 開球時須先落己方一躍過網至對方開球界線箱內。

第二十二條 開球以一次爲限。

第二十三條 開球時應得正裁判員發令後行之。

第三節 在賽球時

第二十四條 下列稱好球 (Good Ball)

A、開球：

B、對方擊來之球，經着檯上一躍者，方能回擊；

C、除開球外，球過網躍至對方觸網柱觸檯邊者，皆好球，詳述於下：

(a) 球觸網而過者，即球自己方一躍過網而至對方者（球過網時觸網者）

(b) 球觸柱而過者，即球觸柱而落在對方者

(c) 球觸線者，即球過網而觸對方之檯邊或檯端而無正確之躍度者爲 (Touch)

Ball)

(e) 手持球板而偶觸手指而擊出者。

(f) 球在比賽，遇中途擊破時，由裁判員察其情形，由正裁判發令停止 (Time)，作不計勝負。

第二十五條 以下皆稱不利 (No) 犯規者失一點：

A、開球不按規則者；

(a) 開球時遇不慎而球離手未擊而墮檯面或落地板者。

(b) 球在擊時板觸網者。

(c) 球擊不出己方之網者。

(d) 球在開球時越網而至對方出於開球界線箱之外者；

B、球過網而至檯外者；

C、球過網而觸物者（除觸網觸柱外）

附錄 萬國乒乓球規則

- D、球在一躍以上觸板或觸手者；
 - E、球在賽時，賽員之身體觸網觸柱或板離手觸網柱者；
 - F、球自己方至對方，而對方擊而未中，縮回至己方者，對方負一球（名縮球）；
 - G、球自對方至己方未落檯上而回擊者，或球似在檯外而回擊者；
 - H、身入檯內擊球，球觸身者；
 - I、在擊球時空手觸檯者；
 - J、在擊球時板觸網者；
 - K、在擊球時身體撲於檯上，而兩足離地者。
- 第二十六條 以下皆稱不作勝負，即（Discount）：
- A、正裁判員未發令而開球者；
 - B、凡遇有對方之球不能回擊時，得由正裁判發令而許可者（裁判須述理由）；
 - C、在開球時觸網觸柱觸檯之邊線者，如：“Net in”，“Post in” or “Cover”等；

- D、球在賽時，對方移動檯面而乙方不能應付時；
- E、遇有不測而停止比賽者，當由裁判員察其情形而決勝負（或作廢重比）
- F、正裁判員發令休息者。

第二章 比賽

第一節 總則

第二十七條 比賽分團體比賽，個人比賽二種。

第二十八條 如有意見，應在未發令前發表。名單必須預先排定，不得臨時更改。

第二十九條 比賽如遇中止時，察其比賽情形，於事實上所不能者，得由裁判員及發起人會議議決或延期。

第三十條 比賽勝敗以組數計算；倘在相等時，作不計勝敗，延期再比，或以總回數“Game”計算之；但必須預先聲明。

第三十一條 如違下列規則者，正裁判員宣告比賽員負一分(One point)；若仍固執違命者，全隊作負論。

A、比賽開始後，雖經正裁判員宣告而該賽員不繼續比賽者；

B、當時球在未經擊來擊去之時，該賽員有阻礙比賽進行者；

C、賽員經正裁判員發令警告後，而猶不從停止其比賽者。

第三十二條 比賽者不能按時到場，或不能繼續比賽，概作棄權論；但在團體比賽時，正式

名單上無名之預備員可代其缺；但事前須得對方隊長之同意。

第三十三條 個人比賽時不准派預備員補充代替。

第三十四條 團體比賽，雙方須在五人以上。每隊須推隊長一人為該隊全權代表。

第三十五條 團體比賽按章以勝分之多少決定之。凡勝分多者，當屬為勝。

第二節 比賽方法

第三十六條 比賽方法，以淘汰 (Tournament) 循環制 (League) 二擇其一施行之；但

遇有難施行時，如得雙方同意得兼用之。

(註) 如個人比賽，人數太多，採循環制頗費時日，倘採淘汰法，未免公平失當，在此

時，可先用淘汰，再用循環，無不使人美滿。

第三十七條 淘汰法以加入賽員，一分爲二，得勝者再比之，至終得勝者爲勝。（註：如失敗

一次者卽不能再比。）

第三十八條 循環制以每一賽員或每一團體比賽，自首至尾，以成績最優者爲錦標，次者

爲第二，由此推類。（但在事實上不能施行時，可採用半循環制（*Quasi*

League Method）限定人數施行之。）

已失敗幾次，得勝幾次，必有相遇，以成績最佳者爲錦標，次者第二，由此推類。

但有不便施行時，由雙方同意，可以淘汰循環兩法兼用之。

第三十九條 淘汰法以不戰勝者，卽人員派定而一方棄權而不出席者。

第四章 裁判者

第四十條 裁判員以第三者担任之（即與二隊無關係者）但在不得已時，不在此列。

第四十一條 裁判員二人，一人爲正裁判，一人爲副裁判。如遇必要時，有巡邊員二人，記錄員一人。

第四十二條 正裁判員必須裁判公正，確實，副裁判員助其一切。

第五章 附則

第四十三條 如在比賽時，有規則以外之事發生者，由裁判員及發起人會議而定之。

第四十四條 本規則如有修改時，必須經中日兩國代表大會通過，得履行之（每年至多一次）。

第四十五條 本規則由中日兩國議定，時在中華民國十六年二月二十二日在中國上海。

——（完）——

中華民國二十三年三月初版

(一六四四)

體育叢書 兵 一 册

每册定價大洋貳角

外埠酌加運費匯費

* 所 權 版 *
* 有 必 印 翻 *

著 者 曾 廼 敦

發 行 人 王 雲 五

印 刷 所 上 海 河 南 路 商 務 印 書 館

發 行 所 上 海 及 各 埠 商 務 印 書 館

BC

46