

國立台灣體育學院圖書館剪輯資料

分類 桌球 來源 民生報 日期 820804 版面 二版

國際桌盟將大幅修改規則

球加大、球拍變薄 一局改為11分

編譯 劉滌昭／
摘自日本讀賣新聞

●為促進桌球運動的地位以及比賽的精彩性，國際桌球聯盟最近決定以兩年時間大幅修改現行的規則，內容包括球拍和球的大小，以及每一局比賽的分數等，預定從1995年的世界錦標賽開始實施。

桌球最吸引人的焦點就是對戰雙方的來回攻守，國際桌球聯盟會長荻村伊智朗認為，要增加比賽的精采性和樂趣，最好的方法就是增加雙方攻防的次數。

由歐洲一流選手250場比賽

的平均資料來看，每一分來回攻擊超過3.5秒的僅占三成而已，大部分發球之後來回四、五次即決定勝負。荻村認為如果這種攻防能再增加三次以上，觀眾的情緒必然能大為提高。以去年巴塞隆納奧運大陸選手馬文革與法國好手加汀的準決賽為例，有一球二人來回抽了21球才分出高下，全場六千名觀眾起立鼓掌為他們精采的表現喝采。

為了增加雙方每一分攻守的次數，國際桌球聯盟提出以下幾個構想：①加大球的體積，減輕球的重量，②加高網子的

高度，③減少球拍的厚度，以減弱彈性，④使拍面更光滑，提高旋球的難度。這些方法的主要目的，在於削弱攻擊的威力。

另一個重大的改革，是計畫將每一局的分數由現行的21分改為11分。因為觀眾的情緒大都從決勝點的前四、五分開始高漲，因此要讓比賽場內情緒沸騰，增加這種高潮場面的次數具有顯著的效果。

攻守次數增加會消耗選手的體力，難免會遭到選手排斥，另一方面也為了避免修改規則可能帶來的其他困難，聯盟將以兩年時間進行研究，並呼籲選手們以整個運動的樂趣為重，拋棄規則修定對個人的得失，使新的構想能順利從95年開始實施。

