

競技規則

ダブルスのマッチ

第1章 総則

(目的)

第1条 競技（ダブルスマッチ）を実施するために必要な事項を定めることを目的とする。

第2章 ソフトテニス場

(ソフトテニス場)

第2条 ソフトテニス場は、コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をもって構成する。

(コート及びアウトコート)

第3条 コート及びアウトコートは同一平面場の平坦なスペースで、プレーに支障のないように整備されていなければならない。ただし、アウトドアにおいては排水を考慮し、プレーに支障のない程度に傾斜をつけることができる。

(コート及びアウトコートのサーフェース)

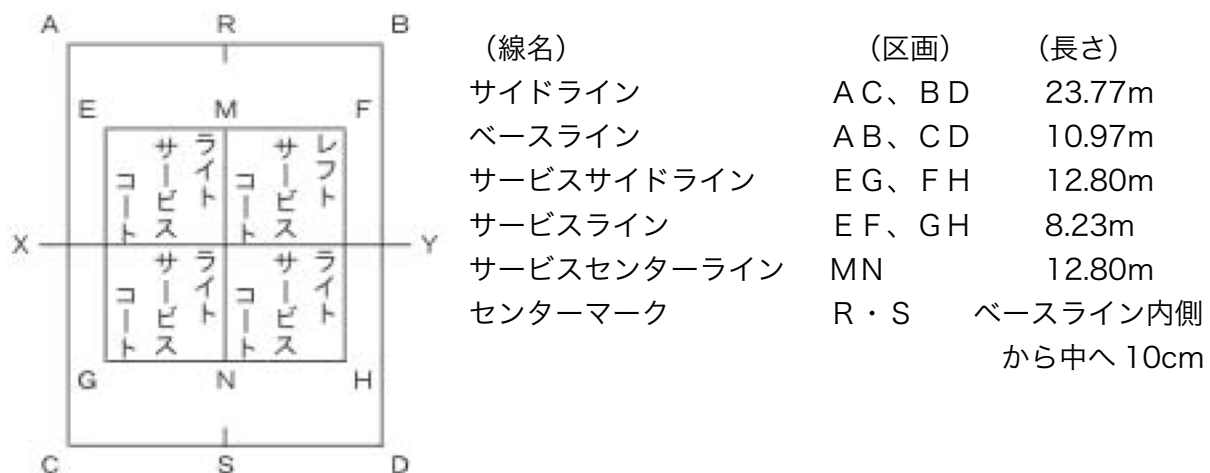
第4条 コート及びアウトコートのサーフェースは、アウトドアではクレー、砂入り人工芝又は全天候型ケミカル等とし、インドアでは木板、砂入り人工芝、硬質ラバー、ケミカル等とする。

(コート)

第5条 コートは、縦 23.77m、横 10.97m の長方形とし、区画するラインの外側を境界とし、その中央をネットポストで支えられたネットで二分される。

(コートの名称並びに長さ)

第6条 コートの区画及びラインの名称と長さは次のとおりとする。



(コートラインの幅)

第7条 コートラインは原則として白色で、幅は 5cm 以上 6cm 以内とする。ただし、ベースラインの幅は 5cm 以上 10cm 以内とする。

【解説1】

原則とは、色と幅に対する原則である。

ラインの種類には、消石灰、紙テープ・ビニールテープ等がある。

マッチ中にラインのテープが破損し移動した場合の限界は、テープがあったと考えられる外側をもって境界とする。その判定はアンパイヤーが行う。

(アウトコート)

第8条 アウトコートはコートの周囲のスペースで、ベースラインから後方に 8m 以上、サイドラインからは外側に 6m 以上であることを原則とする。

2 コートが 2 面以上ならぶ場合、隣接するコートとのサイドラインの間隔は 5m 以上であることを原則とする。

(ネットポスト)

第9条 ネットポストは直径 7.5cm 以上 15cm 以内とする。

【解説2】

- 1) ネットポストの外側にネット巻き器が付いている場合、ネット巻き器もネットポストの一部とみなす。
- 2) 移動式ネットポストで両側のネットポストを支えるパイプがネットの下部にある場合は、そのパイプもネットの一部とみなす。ただし、ネットポストを立てるための台・支柱棒はネットポストとはみなさない。

(ネットポストの位置)

第10条 ネットポストはサイドラインの中央部の外側に位置し、両サイドラインから同一の距離に垂直に固定させる。

2 両ネットポストの間隔はその外側において 12.80m とし、高さは 1.07m とする。ただし、設備等の状況によりやむを得ない場合は、ネットポストの高さを 1.06m から 1.07m までの範囲内とすることができる。

(審判台)

第11条 審判台の座席の高さは 1.50m を標準とし、ネットポストから審判台の最も近い部分の水平距離で 60cm のところに置くものとする。

第3章 用具

(ネット)

第12条 ネットの規格は次のとおりとする。

- (1) 色は原則として黒色とする。
- (2) 高さは1.07mとする。ただし、設備等の状況によりやむを得ない場合は、1.06mから1.07mまでの範囲内とすることができる。(ネットを張った時の高さは、サイドライン上において1.06mから1.07mとし水平に張るものとする。)
- (3) 長さは12.65mとする。
- (4) 網目は縦横とも3.5m以内の四角形とする。
- (5) ワイヤロープは長さ15m、直径4.5mmを標準とする。
- (6) 上端は両面において幅5cm以上6cm以内の白布で被う。
- (7) ネットの両端はネットポストに、下端はコートに接着させる。

(ボール)

第13条 ボールは空気の入っているゴム製品で、原則として白色とし、その規格は次のとおりとする。

- (1) バウンドの高さは、マッチを行うコートにおいてボールの下端が1.50mの高さから故意に力を加えることなく落下させた場合、コート面で弾んだ後の最高到達点がボールの下端で70cmから80cmまでの範囲となるよう調節する。
- (2) 重さは30g以上31g以下とする。
- (3) 直径は6.6cm(±0.1cm)とする。

【解説3】

公認球は、白色及び黄色であるが、大会要項でボールの色について触れていない場合は、白色のボールを使用する。

なお、競技に使用することによってボールが自然に変色した場合は、そのボールは元の色のままであるとみなす。

(ラケット)

第14条 ラケットは両面のプレー特性が同一になるように設計され、フレームにストリングを張ったものとし、打球面は平面でなければならない。この場合において、ストリングの張り上がり状態はおおむね均一でなければならない。

- 2 フレームはいかなる材質、重量、寸法、形状であっても良い。
- 3 ストリングはフレームに結合しており、交互に交錯していなければならない。
- 4 ストリングはボールに過度の変化を起こさせるようなものであってはならない。

【解説4】

1. ラケットの長さ、フレームの大きさは記載していないが、(財)日本ソフトテニス連盟により公認され、公認マークが貼付されたラケットであること。
2. 打球面に異物を取り付ける等で、ボールに特別な影響が与えられる場合は、そのラケットの使用を認めない。判断はレフェリーが行う。

第4章 競技

(プレーヤーの心得)

第15条 プレーヤーは互いにマナーを尊重し、次の事項を守らなければならない。

- (1) 過度のかけ声、相手を不快にする発声をしないこと。
- (2) マッチの開始から終了まで連続的にプレーし、次の行為をしてはならない。ただし、サイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合、又は第17条第2項に規定するショートマッチにおける10ポイント終了後のサイドのチェンジの場合は、ポイントの終了から1分以内に次のポイントを開始する体勢に入るものとする(レッツプレイ)。
 - ア 相手がレシーブの構えをしているのにサービスをしない、又は相手方がサービスをしようとしているのにレシーブの構えをしないこと。
 - イ 故意にゲームを長びかせる行為をすること。
 - ウ マッチの進行に支障となる状態でパートナー同士の打ちあわせをしたり、又は休息をすること。
 - エ ゲーム終了後、次のゲームにうつる構えをしないこと。
 - オ ファイナルゲーム内のサイドのチェンジの時に休息すること。
 - カ ラケットの修理をすること。
- (3) アンパイヤーの指示に従いプレーすること。

【解説5】

プレーヤーの心得を第15条にまとめた。過度のかけ声・連続プレー等プレーヤーの心得を示しているが、その判定は、アンパイヤー判断とする。

(マッチ)

第16条 プレーヤーは競技規則に従い、フェアプレーに終始しなければならない。

- 2 マッチは2人をもって1ペアを編成し、各プレーヤーは常に1本のラケットを用いて競技を行う。
- 3 ボールは相対するペアで、交互に、いずれか1人のプレーヤーによって打たれなければならない。

(ゲームの回数)

第17条 マッチは通常7ゲーム又は9ゲームで行う。

- 2 ショートマッチとして15ポイントマッチ、3ゲーム及び5ゲーム、ロングマッチとして15ポイント、3ゲーム、5ゲーム、7ゲームまたは9ゲームを1セットとし、3セットまたは5セットマッチを行うことができる。

【解説6】

ゲームは4ポイントの先取(デュースを除く)が原則であるが、特別な理由でマッチを短縮することになった場合、ファイナルゲームのみのマッチを実施し、7ポイント先取を15ポイント先取とし、5ゲームマッチと同じ程度の内容として実施できるようにした。

(ゲームの勝敗)

第 18 条 ゲームは 4 ポイントの先取で勝ちとする。ただし、双方のペアが 3 ポイントずつ得た場合はデュースとし、次のとおりとする。

- (1) デュースの後 1 ポイントを得た場合、そのペアのアドバンテージとなり、その後続いて 1 ポイントを得た場合はそのゲームの勝ちとする。
- (2) アドバンテージの次に相手のペアが 1 ポイント得た場合はデュースアゲンとなり、以後はデュースの場合と同じとする。

2 7 ゲームマッチにおいて、双方のペアが 3 ゲームずつ得た場合、次のゲームをファイナルゲームとし、次のとおりとする。なお 3 ゲームのマッチにおいて双方のペアが 1 ゲームずつ得た場合、5 ゲームのマッチにおいて双方のペアが 2 ゲームずつ得た場合及び 9 ゲームのマッチにおいて双方のペアが 4 ゲームずつ得た場合も同様とする。

- (1) 前項の規定にかかわらず 7 ポイントの先取をもって勝ちとする。
- (2) 双方のペアが 6 ポイントずつを得た場合はデュースとし、第 1 項各号の規定を適用する。

3 15 ポイントマッチにおいては、第 32 条第 2 項に準じて行い 15 ポイントの先取をもって勝ちとする。この場合において、双方のペアが 14 ポイントずつ得た場合はデュースとし、第 1 項各号の規定を適用する。

(マッチの勝敗)

第 19 条 複数ゲームでマッチを行った場合は、過半数のゲームを得たペアの勝ちとする。

2 複数のセットでマッチを行った場合は、各セットごとに過半数のゲームを得たペアが当該セットを得るものとし、過半数のセットを得たペアを勝ちとする。

第 20 条 サービスはサービスをするプレーヤーが、トス（サービスをしようとして手からボールを放すことを言う。以下同じ）をした瞬間に始まり、ボールがコート（アウトコートを含む）に落ちるまでの間に、そのボールをラケットで打った瞬間に終わるものとする。

2 片手しか使えないプレーヤーはラケットを用いてトスをすることができる。

【解説 7】

片手しか使えないプレーヤーは、ラケットで 2 度打つことを認めており、片手しか使えない小学生等でラケットでもトスが上げられない場合、有利にならない方法であれば、1 度コート又はアウトコートにバウンドさせ、弾んだボールでサービスすることも認められる。その判断はレフェリー（競技責任者）が行う。

(サービスの時期)

第 21 条 サービスは正審のコールがあった後、レシーバーに用意ができていることを確認して、すみやかに行わなければならない。

【解説 8】

サービスを行う前提条件は 2 つある。

1 つは正審のコール（カウントのコール・レット或はフォールトのコール等）があったこと。

2 つ目はレシーバーの用意ができていることを確認することである。

この二つのうち一つでも欠けていたら、そのサービスはレットとなる。従って、正審はサービスのフォールトの原因の如何にかかわらず「レット」とコールしなければならない。

サービスを行うプレーヤーは、上記の二つの条件が整ってからサービスを行わなければならない。

(サーバー及びレシーバー)

第 22 条 プレーヤーはネットに向かって相対し、サービスをするペアをサーバーといい、レシーブをするペアをレシーバーという。

(サービスをする位置)

第 23 条 サービスは、サイドライン及びセンターマークのそれぞれの仮想延長線の間かつ、ベースラインの外で行わなければならない。

【解説 9】

ラインは 5cm から 6cm の幅があり、その有効範囲は、サイドライン及びセンターマークの外側が限界となる。又、サービスのトスに連続する動作は、規定された範囲内で開始しなければならない。

(サービスをするプレーヤー)

第 24 条 サービスはサーバーの 1 人が行い、ネットに向かってセンターマークの右側から始め、右左交互に対角線上の相手方サービスコート内にボールを打ち込む。
2 2 人のプレーヤーは同一のゲーム中に 2 ポイントずつ交替でサービスを行い、同一ゲーム内ではサービスの順序をかえることができない。

(サービスのフォールト)

第 25 条 サービスがフォールトとなる場合は次のとおりとする。

- (1) サービスされたボールが直接正しいサービスコート内に入らなかった場合。ただし、第 26 条に規定するレットに該当する場合を除く。
- (2) サービスをしようとして手から放したボールを打たなかった場合。
- (3) サービスをしようとしてボールを 2 個同時にトスするか、ボールを手から放してそれを打つまでの間に、もう 1 個のボールを手から落とした場合。
- (4) サービスをする際、ボールがラケットに 2 回以上当たった場合。
- (5) サービスされたボールがネット又はネットポストに触れた後、次のいずれかに該当した場合。
ア コート、アウトコート、審判台、フェンス等に触れる前にサーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣（プレーヤーが身体につけている服装等で帽子、タオル、眼鏡等も含む。着衣以下同じ）に触れた場合。
イ サーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣が、ネット又はネットポストを越えたり触れたりした場合。
- (6) サービスの動作中に、サービスをするプレーヤーがベースライン、サイドライン又はセンターマークに触れたりコート内に入ったりした場合（フットフォールト）。ただし、サービスをするプレーヤーが空間においてコート内に入った場合はこの限りでない。

2 サーバーは第 1 サービスがフォールトになった場合、第 2 サービスを行うことができる。

【解説 10】

1. 第 1 項第 2 号には、打ち損なった場合も含まれる。
2. 第 1 項第 3 号の場合は、そのサービスはフォールトである。ただし、サービスをするのに用いなかったボールをポケット等に入れていて、それが落ちた場合は含まれない。
3. 第 1 条第 4 号、カットサービスはボールがラケットに当たったのは 1 回とみなす。

(サービスのレット)

第 26 条 サービスがレットとなる場合は次のとおりとする。

- (1) 第 21 条の規定に違反するものと正審が判定した場合。
 - (2) サービスされたボールがネット又はネットポストに触れた後、次のいずれかに該当した場合。
 - ア そのボールが正しいサービスコートに入った場合。
 - イ そのボールがコート又はアウトコート、審判台、フェンス等に触れる前にレシーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣に触れた場合。
 - ウ そのボールがネット又はネットポストに触れる前にレシーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣がネット、ネットポストを越えたり触れたりした場合。
 - (3) レシーブをするプレーヤーがレシーブを終える前に、次のいずれかに該当すると正審が判定した場合。
 - ア アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。
 - イ 不慮の事故又は他のコートで使用しているボール（そのマッチで使用しているボールを、直接関係者でない者が投げ入れたものも含む）若しくはそのマッチに直接関係のない者の行為によってプレーが妨害された場合。
 - ウ 失ポイントになることが双方のペアに同時に発生したとき。
 - (4) その他正審が特に認めた場合。
- 2 サービスがレットとなった場合は、そのサービスをやり直す。

【解説 11】

1. 第 1 項第 1 号の場合、そのサービスが入ったか否かにかかわらず、そのサービスのやり直しをする。
2. 第 1 項第 3 号の「レシーブを終える前」とは、サービスするプレーヤーが手からボールを放した瞬間から、レシーブするプレーヤーが有効にサービスされたボールをツーバウンドする前に打つまでの間をいう。
3. 第 1 項第 3 号のアは、レシーブするプレーヤーが返球することができる状態にあった場合であって、その判断は正審が行う。「アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーヤーに支障が生じた場合」とあるので、「支障」が無かったと見られる場合の判定について述べている。

つまり、サービスのボールにスピードがあって、アンパイヤーがフォールとの判定を表示しなくても、明らかにレシーブするプレーヤーはレシーブすることができなかつた場合はレットにせず、判定を変更して（フォールトをインと改める）、レシーバーの失ポイントとするケースをいっている。これはラリーが続いている際に同様のことが発生した場合の扱いについて理論を同一にしている。
4. 第 1 項第 3 号のウの事例は、レシーブをするプレーヤーがワンバウンドの内にレシーブすることができず、ツーバウンドしたと同時にサーバーの一人がネットに触れた場合等が考えられる。

(サービス時の失ポイント)

第 27 条 第 1 サービス及び第 2 サービスがともにフォールトとなった場合は、ダブルフォールトとして 1 ポイントを失う。

(レシーブ)

第 28 条 レシーブは有効にサービスされたボールを、ワンバウンド後ツーバウンドする前に打つものとする。

(レシーブの順序)

第 29 条 レシーブの順序は次のとおりとする。

- (1) レシーバーはそれぞれライトサービスコート又はレフトサービスコートのいずれかでレシーブするものとし、そのゲーム中替えることはできない。
- (2) レシーブはライトサービスコートから始め、右左交互に行うものとする。

(レシーブ時の失ポイント)

第 30 条 レシーブにおいて失ポイントとなる場合は次のとおりとする。

- (1) レシーブすべきボールを有効に返球できなかった場合。
- (2) サービスされたボールが直接レシーバーのラケット、身体又は着衣に触れた場合（ダイレクト）。
- (3) 有効にサービスされたボールが、ツーバウンドする前にレシーブするプレイヤーのパートナーのラケット、身体又は着衣に触れた場合（インターフェア）。
- (4) レシーブするプレイヤーが、レシーブを終える前に、パートナーがそのサービスコートに触れた場合（インターフェア）。
- (5) 第 29 条第 1 号の規定に違反したことが発見された場合（インターフェア）。ただし、そのポイントに限る。

(サービス・レシーブ又はサイドの選択)

第 31 条 プレーヤーは、マッチ開始前にサービス、レシーブ又はサイドの選択を行う。

(サービス・レシーブ及びサイドのチェンジ)

第 32 条 サービスとレシーブは、ファイナルゲームを除き、1 ゲームを終わるごとに相手方と交替して行い、奇数ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。

2 ファイナルゲームは、2 ポイントごとに相手方とサービスのチェンジを行い、最初の 2 ポイント終了後と以後 4 ポイント終了ごとにサイドのチェンジを行い、サービス及びレシーブは次のとおりとする。

- (1) 双方の 4 人のプレイヤーは 2 ポイントずつサービスを行う。
- (2) 最初の 2 ポイントのサービスをするプレイヤーはそれまでの順序に従い、本来サービスの権利を有するペアのいずれかのプレイヤーとする。
- (3) 3 ポイント目及び 4 ポイント目のサービスは最初にレシーブを行ったペアのいずれかのプレイヤーが行う。また最初の 2 ポイントをサービスしたペアのいずれかのプレイヤーが、3 ポイント目の相手方サービスをレシーブする。
- (4) 5 ポイント目及び 6 ポイント目のサービスは最初の 2 ポイントのサービスを行ったペアのもう 1 人のプレイヤーが行う。
- (5) 7 ポイント目及び 8 ポイント目のサービスは、3 ポイント目及び 4 ポイント目のサービスを行ったペアのもう 1 人のプレイヤーが行う。
- (6) 以後、第 2 号から第 5 号までの順序に従いサービス及びレシーブを行う。
- (7) サービス及びレシーブの順序はゲーム中替えることはできない。

【解説 12】

1. ファイナルゲームは同一ゲーム中にサービスとレシーブを行う。始めに行うサービス（レシーブ）は、そのゲームのスタートと考える。
2. 第 2 項第 3 号は、新しいゲームの始まりと考え、3 ポイント目はどちらがサービス（レシーブ）をしてもよい。ただし、以降は順序を替えることはできない。

(サービスの順序又はサイドの誤り)

第 33 条 サービスのチェンジ又はサイドのチェンジの誤りが発見された場合は、インプレー前であればそのポイントから、インプレー後であれば次のポイントから訂正する。それまでのポイントは有効とし、誤りに気づいてもインプレーの場合はプレーを中断しない。

(1) サービスのチェンジを誤った場合 (チェンジサービス)。サイドのチェンジを誤った場合 (チェンジサイズ)。

(2) パートナーとのサービスの順序を誤った場合 (ローテーションチェンジ)。

2 誤りが第 1 サービスのフォールトの後に発見された場合は、その時点で正しい順序に訂正し、第 1 サービスから行う。

【解説 13】

誤りに気づいてもインプレーの場合は、プレーを中断しない。中断した場合は、中断したペアの失ポイントとする。

(判定)

第 34 条 イン又はアウトの判定は、ボールの落下点により行う。

2 ラインに触れたものはインとする。

(インプレーにおける失ポイント)

第 35 条 インプレーにおいて失ポイントとなる場合は、次のとおりとする。ただしサービスのレット又は第 1 サービスのフォールトの場合はこの限りではない。

(1) 打球が直接ネットを越さなかった場合 (コールなし) やボールがネットの破れ目、ネットの下又はネットとネットポストの間を通った場合 (スルー)。ただし、次の場合を除く。

ア 打球がネット又はネットポストに触れてから、それらを越えて正しく相手方コートに入った場合。

イ ボールがネットポストの外側を回って、又はネットポストの外側に触れて、相手方コートに正しくに入った場合。

(2) 打球がアウトコートに落ちた場合、又は直接そのマッチのアンパイヤー、審判台、その他の施設・設備に触れた場合 (アウト)。

(3) ボールがツーバウンドする前に返球できなかった場合 (ボールがツーバウンドする前に、そのマッチのアンパイヤー、審判台、その他の施設・設備に触れた場合を含む)。ただし相手からのボールが一度コートにバウンドした後、ネット又はネットポストにはね返り、そのボールがもう一度バウンドする前に、正しく返球した場合は有効返球とみなす。

(4) 相手の打ったボールがプレーヤーの身体又は着衣に触れた場合 (ボディタッチ)。

(5) ラケット、身体又は着衣が、次のいずれかに該当した場合。ただし打球の惰性でラケットがネットを越えた場合、または相手方アウトコートに触れる等、明らかな打球妨害 (インターフェア) にならない場合を除く。

ア 空振りしてラケットがネットを越えた場合、及びネット (仮想延長線上を含む) 又はネットポストを越えた場合 (ネットオーバー)。

イ 相手の打ったボールがネットに当り、そのボールがネットを押し、又は風のためにネットがふくらみ、プレーヤーに触れた場合またはネット、ネットポストに触れた場合 (ネットタッチ)。

ウ そのマッチの審判台若しくはアンパイヤーに触れた場合 (インターフェア)。

エ ラケット、身体又は着衣が、相手方コート、相手方プレーヤーのラケット、身体又は着

- 衣に触れた場合（インターフェア）。
- (6) 打球の際、そのボールがラケットに 2 回以上当たった（ドリブル）、又はボールがラケット上で静止した場合（キャリア）。
 - (7) ボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合（チップ）。
 - (8) 手から離れたラケットで返球した場合（インターフェア）。
 - (9) ボールがコート内の他のボール（そのマッチで使用のものに限り、インプレーになる時点では他のサイドにあった他のボールが、風などのため異なったサイドに移動した場合を含む。ただし、故意に相手サイドに移動させたと正審が判断した場合はインターフェアとなる）又はコート内に落ちている帽子、タオル（プレーヤーが身につけていた）等に当たって返球できなかった場合（コールなし）。
 - (10) ラケット、帽子又はタオル等が、プレーヤーから離れて直接ネット若しくはネットポストに触れた場合（ネットタッチ）。ラケットが一旦コートに落ちてから触れた場合も含む。
 - (11) プレーヤーがコート又はアウトコートに落ちていた帽子、タオル等（ボールは含まない）を、手、足、ラケットで押しやっただけのもが直接ネット若しくはネットポストに触れた場合（ネットタッチ）及びそのマッチのアンパイヤー又は審判台に触れた場合（タッチ）。
 - (12) 明らかな打球妨害になった場合（インターフェア）。

【解説 14】

1. 条文中にある「審判台」「アンパイヤー」は、そのマッチの審判台及びアンパイヤーである（審判台の横に照明用ポールがあってもそのポールは含まない）。
2. サービス時及びレシーブ時における失ポイントについては、第 27 条及び第 30 条に記されている。
3. 第 6 号に対し、カットによるストロークはラケットに 1 回当たったものとみなす。
4. ラケットの〔いちょう〕部分の開いている三角形の空間にボールが挟まって止まった場合は、キャリアを適用し失ポイントとする。

（ノーカウント）

第 36 条 インプレーにおいて、次の場合はノーカウントとし、第 1 サービスからやり直すものとする。ただし、サービスがレットになる場合を除く。

- (1) アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。
- (2) 不慮の事故又は他のコートで使用しているボール（そのマッチで使用しているボールをそのマッチの直接関係者でない者が投げ入れたものを含む）若しくはそのマッチに直接関係のない者の行為によってプレーが妨害された場合。ただし、正審が認めた場合に限る。
- (3) 失ポイントになることが双方のペアに同時に発生した場合。
- (4) その他正審が特に認めた場合。

【解説 15】

1. 第 1 号はプレーヤーが返球できる状態にあった場合であり、アンパイヤーの判定の如何にかかわらずポイントが決定する状況にあった場合は、判定の訂正のみを行う。その状態の判定は正審が行う。
2. 第 3 号はボレーをしたボールが有効打となりツーバウンドすると同時にボレーをしたプレーヤーがネットタッチをした場合等が考えられる。
3. ボールが選択制である試合でマッチ中にボールが変わった場合、すでに決定したポイントは有効とし、次のポイントからボールの種類を訂正する。
4. ボールがパンクした場合は有効とする。

(タイム)

第 37 条 マッチ中、次の場合はタイムをとることができる。

- (1) プレーヤーに突発的な身体上の支障が生じ、プレーの継続ができなくなり、これを正審が認めた場合。ただし、一人 1 回につき 5 分以内とし、かつ同一マッチで 2 回以内とする。
- (2) 正審が特に必要と認めた場合。

(禁止事項)

第 38 条 プレーヤーはマッチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当を受けてはならない。ただし、正審がレフェリーと協議の上必要と認めた場合を除く。

- 2 マッチを行うプレーヤー及びアンパイヤーその他特に認められた者以外は、マッチ中ソフトテニス場に入ってはならない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に「部長・監督・外部コーチ・コーチ」がコート内に入ることが認められた大会においては許容された時間内でプレーヤーに対して「監督・外部コーチ・コーチ」が助言する事を認める。
- 3 大会主催者は助言する位置を定めることができる。その位置がフェンスの中にある場合は、そのマッチ中、助言をする者は原則として移動することができない。

(棄権)

第 39 条 次のいずれかに該当したプレーヤー又はペアを棄権とし、相手方の勝ちを宣告する。負けとなった者が、すでに得たポイントとゲームは有効とする。

- (1) 参加申込を行った大会に、参加しなかった場合。
- (2) 特別な理由によるプレーヤー又はペアからの申し出に対し、レフェリー（競技責任者）が認めた場合。
- (3) プレーヤーが身体上の故障によりタイムが認められ、許容時間内に回復ができなかった場合（タイムアップゲームセット）。
- (4) マッチ中にプレーヤーから身体上の故障により申し出があった場合。ただし、正審が認めた場合に限る（タイムアップゲームセット）。
- (4) 大会運営規則第 11 条により競技ができなくなった場合（レフェリーストップゲームセット）。

【解説 16】

大会の途中でマッチができない状況になった場合の処置として棄権（すでに得たポイント及びゲームは有効）と失格（大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位）に条項を別けた。

1. 第 39 条第 1 号大会参加の受付は、大会要項に定められた時間内とする。ただし、特別な理由が申請された場合は、その内容を審査し、競技責任者が決定する。
2. 第 39 条第 2 号及び第 4 号は、プレーヤー又はペアに棄権する権利を認めることを前提とした処置であり、「特別な理由」とは大会の途中から参加できなくなった場合であり、第 4 号は第 37 条第 1 号の許容時間を取る前に申し出た場合である。その他、家族の慶弔などが考えられる。

(異議の申し立て等の禁止)

第 40 条 プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイヤーに対して異議を申し立てたり、結果を不服として故意にプレーを中断したりしてはならない。

- 2 前項の規定は、プレーヤーがアンパイヤーに対して質問をすることを妨げるものではない。ただし、質問に対する結果については、前項の規定を適用する。

【解説 17】

1. プレーヤー（監督・外部コーチ・コーチを含む）が異議の申し立てを利用して、マッチの流れを変えようとする 것도 禁止するものである。
2. 第 2 項による質問に対して、アンパイヤーは審判規則第 14 条（再判定）・同第 15 条（判定の誤り）により、アンパイヤー自身が落下点の痕跡を確認する。
3. プレーヤー（監督・外部コーチ・コートを含む）がボールの落下点を確認するため、ネット及びネットの仮想延長線を越えてはならないし、自陣の前であっても落下点に近寄らないこと。
4. プレーヤー（監督・外部コーチ・コーチを含む）がボールの落下点の痕跡を消すことを禁止し、もしプレーヤー（監督・外部コーチ・コーチを含む）自身が消した場合はインとみなす。
5. 質問、提訴は個人戦のときはプレーヤー、団体戦のときはチームの監督（外部コーチ・コーチを含む）又はそのプレーヤーのいずれかがアンパイヤーに申し立てることが出来る。ただし、ポイントの判定についてはそのポイントに限る。

（警告）

第 41 条 第 15 条、第 38 条及び第 40 条に明らかに違反したと認められる場合、正審はプレーヤー（団体戦の場合は部長・監督・外部コーチ・コーチを含む）に対し警告（イエローカード）を与える。

（失格）

第 42 条 レフェリーは主催者の大会要項に示した参加条件に違反していることを発見した場合は、競技責任者と協議し、該当するプレーヤー（団体戦においてはチーム）の失格を宣告する（レフェリーストップゲームセット）。この場合は大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位とする。

2 正審は次の各号に該当する場合には、レフェリーと協議の上プレーヤー（団体戦においてはチーム）を失格とし相手方の勝ちを宣告する（レフェリーストップゲームセット）。

- (1) そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合。
- (2) 団体戦において、あらかじめ提出されたオーダー順に出場しない場合。
- (3) 1 マッチ中に、警告が 3 回目におよんだ場合（レッドカード）。

【解説 18】

1. 第 42 条第 2 項第 1 号のそのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合、その時間は審判規則第 20 条を適用し、アンパイヤーがコートに到着後 5 分経過で警告 1 回とし、3 回をもって失格とする（15 分間経過で失格）。ただし、特別な理由で申告された場合は、その内容を審査し、レフェリー（競技責任者）が決定する。
2. 第 42 条第 2 項第 2 号の場合、オーダーが確認され、マッチ開始後（インプレー）、オーダー通り出場していない事が判明した時点とする。ただし、団体戦が終了するまでとする。なお、誤ってオーダーに同一人物を 2 回以上記入した場合も含む。
3. 第 42 条第 2 項第 3 号において団体戦の場合、該当選手が所属するチームの失格となる。この場合、最終対戦ですでに団体戦の勝敗が決定していた場合でも適用され、相手チームの勝ちを宣告する。ただし、団体戦の終了後（挨拶終了）は、この限りではない。

(提訴)

第 43 条 アンパイヤーの判定について、その判定が競技規則の解釈と適用に誤りがあると認められる場合は、プレーヤー（団体戦の場合は監督・外部コーチ・コーチを含む）はレフェリーに提訴することができる。

2 レフェリーの裁定に対しては、プレーヤー（団体戦の場合は監督・外部コーチ・コーチを含む）は再度提訴することができない。

3 マッチ終了の挨拶をした後においては、プレーヤー（団体戦の場合は監督・外部コーチ・コーチを含む）は提訴を行うことができない。

【解説 19】

提訴はそのポイント中とし、次のポイントに入った場合は提訴できない。しかし、ポイント・カウントの誤りについてはそのゲーム中にさかのぼって、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ中に限り提訴することができる。

(マッチの中止と再開)

第 44 条 天候その他の事情でマッチが一旦中止又は延期になった場合は、その後のポイントから引き続き再開することを原則とする。

2 コートを変更し、又は後日再開する場合のサイドは、そのマッチでサイドを選択したペアが選ぶものとする。ただし、同日同一コートで再開の場合は中止前のままとする。

(規則上の疑義)

第 45 条 マッチにおいてこの競技規則に定めのない事項が発生した場合は、アンパイヤーはレフェリーと協議して決めるものとする。

【解説 20】

- ・ コートの上に木の枝がのそいている場合。
- ・ 体育館で天井にボールが当たった場合。

シングルスのマッチ

(目的)

第1条 競技（シングルスマッチ）を実施するために必要な事項を定めることを目的とする。
シングルスのマッチの競技規則に定めるものを除き、ダブルスのマッチの各規則をシングルス
のマッチにも適用する。

(コート)

第2条 コートは両方のサービスサイドラインをベースラインまで延長したライン（サイドラ
イン）とベースラインで囲まれた縦 23.77m、横 8.23m の長方形とする。

(コートの名称並びに長さ)

第3条 コートの区画及びラインの名称と長さは次のとおりとする。

		(線名)	(区画)	(長さ)
		サイドライン	I O、J T	23.77m
		ベースライン	I J、O T	8.23m
		サービスサイドライン	E G、F H	12.80m
		サービスライン	E F、G H	8.23m
		サービスセンターライン	M N	12.80m
		センターマーク	R・S	ベースライン内側 から中へ 10cm

(サービス及びレシーブ)

第4条 サービスはファイナルゲームを除き、相対するプレーヤーが、1 ゲームずつライトサ
ービスコートから右左交互に行い、相手のプレーヤーがレシーブを行う。
2 ファイナルゲームのサービスは、本来サービスの権利を有するプレーヤーから始め、相互に
2本ずつ行い、相手のプレーヤーがレシーブを行う。

(マッチ)

第5条 マッチは通常 7 ゲームで行う。

附 則

この規則は、2004年4月1日から施行する。

審判規則

第1章 総則

(目的)

第1条 競技における審判に関する必要な事項を定めることを目的とする。

第2章 審判団

(審判団)

第2条 大会における審判団をレフェリー及びアンパイヤーで構成する。

2 レフェリーは1名以上5名以内とし、その中の1名をレフェリー長（審判団統括責任者）とする。

3 アンパイヤーは原則として競技に使用するコート1面につき4名とする。ただし大会に参加するプレーヤーが審判を行うことを定めている場合はこれを考慮し、大会主催・主管団体があらかじめ委嘱するアンパイヤーの総数を削減することができる。

4 大会主催・主管団体は、必要に応じコート主任を置くことができる。

【解説21】

レフェリーとアンパイヤーは職務が異なるため、兼ねないのがたてまえである。

(レフェリー)

第3条 レフェリーはアンパイヤーの指導・助言を行うとともに、アンパイヤーに競技規則及び審判規則の解釈又は適用に誤りがあるとして、プレーヤーから提訴があった場合は、その内容を把握した上で裁定を行う。

(コート主任)

第4条 コート主任は担当するコートの競技進行を促し、必要によりアンパイヤーに指導・助言を行う。

(アンパイヤー)

第5条 アンパイヤーは一つのマッチに正審1名、腹心1名を原則とし、副審を省略することができる。また、正審、副審の他に線審2名を置くことができる。

(アンパイヤーの任務)

第6条 アンパイヤーは競技規則に従い、プレーヤーの円滑なプレーの進行を促し、公正かつ迅速に正確な判定を下さなければならない。

2 正審は、審判台上において、マッチの進行を担当し、定められた判定区分については、他のアンパイヤーのサイン及びコールを確認した後に、これを尊重して明確にコールし、採点票に記録する。

3 副審及び線審は、第9条第2号又は第3号に規定する位置において、定められた判定区分の判定を担当するとともに、正審を補佐する。

- 4 副審と正審は区画線による判定区分についてはサインをもって、その他の判定区分についてはサインとともにコールをもって正審に通告する。
- 5 副審はボールの管理をすると共に、ボールのバウンドの調節を行う。

第3章 審判

(アンパイヤーの心得)

第7条 アンパイヤーはプレーを公正かつ円滑に進行させるため、次の各号に掲げる事項について心得ておかなければならない。

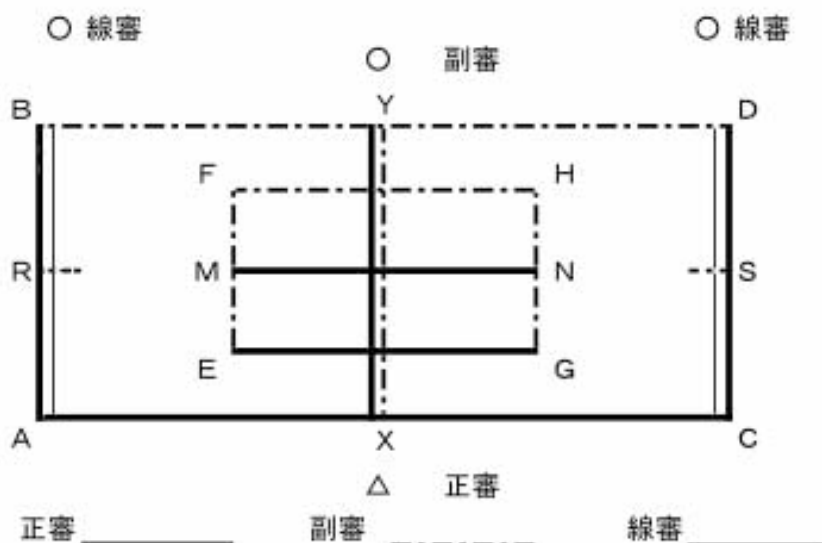
- (1) 競技規則及び審判規則をよく理解して、その運用を適切に行うこと。
- (2) 服装は大会主催・主管団体が特に指定する場合を除き、ソフトテニスにおいて通常使用される服装とする。
- (3) マッチのアンパイヤーとなったときは、次の事項を守ること。
 - ア プレーヤーより先に準備を整えて、プレーヤーの出場を促すこと。
 - イ 言動が適切であるよう努めること。
 - ウ マッチが円滑で明朗に進行するよう努めること。
 - エ 判定は公正に行うとともに、時機を失しないようにすること。
 - オ コールは第10条の規定に基づき、大きな声で行うこと。
 - カ サインは第11条の規定に基づき、明確に行うこと。
 - キ 当該マッチのアンパイヤー同士の連携を密にすること。
 - ク 他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さないこと。

(アンパイヤーの判定区分)

第8条 アンパイヤーの判定区分を次のとおりとする。

- (1) 区画線による判定区分 (付図参照)
 - ア 正審 AC、EG、MN、XY
 - イ 副審 BD、FH、EF、GH、XY
 - ウ 線審 AB、CD

(第8条付図)



(2) その他の判定区分

ア 正審 ツーバウンズ、ドリブル、キャリー、ダイレクト、インターフェア、ボディタッチ、タッチ、チップ、ネットオーバー、ネットタッチ、スルー、レット、ノーカウント、フットフォールト

イ 副審 ツーバウンズ、ドリブル、キャリー、ダイレクト、インターフェア、ボディタッチ、タッチ、チップ、ネットオーバー、ネットタッチ、スルー、レット、ノーカウント、フットフォールト

ウ 線審 フットフォールト、ダイレクト、ボディタッチ、チップ

(3) 線審または副審を省略した場合は、それらの判定区分は正審が担当する。

(アンパイヤーの位置)

第9条 マッチ中のアンパイヤーの位置は、次のとおりとする。

(1) 正審は審判台上に位置する。

(2) 副審の位置は審判台と反対側のサイドラインの外側で、ネットポストの後方約 60cm、正審と相対する場所に位置する。ただし、サービスの判定の時には、レシーブ側のサービスラインの仮想延長線上で、コートに入らないように位置し、判定後は直ちに定位置へ移動しラリーを見守る。

(3) 線審は原則として審判台の反対側のサイドラインの外側 5m 以上で、ベースラインの仮想延長線上に位置し、椅子を置き、これに腰掛けるものとする。

(コール)

第10条 判定及びカウントのコールは、別表のとおりとする。

2 ポイント及びゲームのカウントは、正審がサービス側からスコアをコールする。

3 タイム後のプレーを再開する場合は、正審は「ノータイム」とコールする。

【解説 22】

正審がカウントのコールを誤り、アンパイヤーもプレーヤーも気づかずにインプレーとなり、プレー中に誤りに気づいてもプレーを中断しない。第 1 サービスがフォールトになった時点、あるいは次のカウントのコールをする際に「コレクション」とコールし、訂正のカウントをコールする。

この場合、第 1 サービス時にレシーバーが気づきレシーブの体勢に入らず「タイム」と言って中断することは認められるが、レシーブ後は中断したプレーヤー又はベアの失ポイントとする。

(サイン)

第11条 マッチ中のアンパイヤーの副審の構えとサインは次のとおりとする。

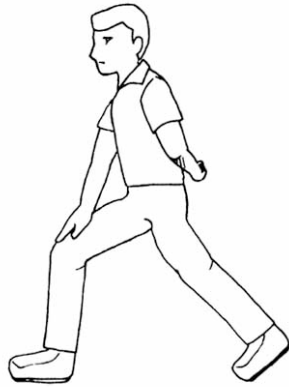
(1) アンパイヤーはインのボールに対しては、原則としてサインをしない。ただし、インであるがプレーヤーが判断に迷うと思われる場合は、掌を下にして片手を前方斜め下に差し伸べる。

(2) 正審は、原則としてサインをしない。ただし、必要と認めるときは、副審のサインに準じサインをすることができる。

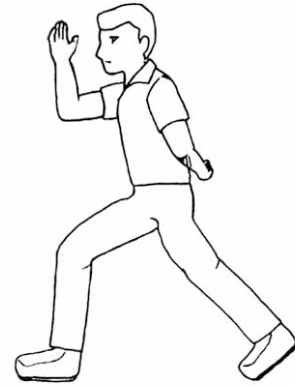
(3) 副審のサービスの構えとサインは、次のとおりとする。(次ページ付図参照)

付 図

(ア) 副審の構えの姿勢



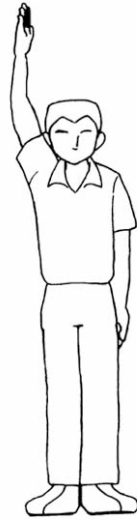
(イ) フォールト



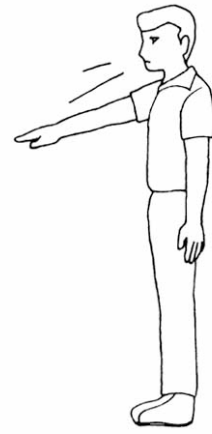
(ウ) レット
(コールもする)



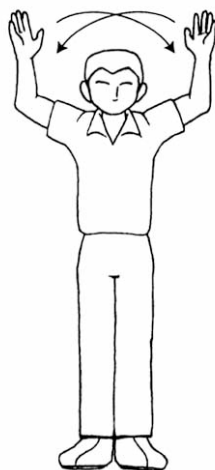
(エ) アウト



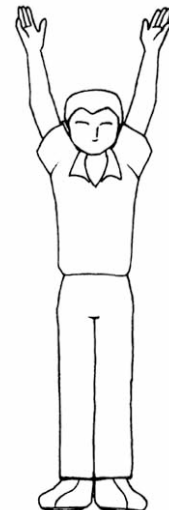
(オ) その他の判定
区分
(コールもする)



(カ) ノーカウント
(コールもする)



(キ) タイム
(コールもする)



ア サービスの判定時の構えは、付図（ア）のとおり、片足（レシーブ側）を前に出して腰を低くして構え、足を出した側の手は膝の上に置く。フォールト（区画線の判定区分による、ネットにかかったものは除く）の場合は、付図（イ）のとおり、構えた姿勢のまま指を伸ばし片手を上に挙げる。レットの場合は、付図（ウ）のとおり、直立して片手を挙げるとともに、第 1 サービスにおいては指を 2 本、第 2 サービスにおいては指を 1 本立てて、「レット」とコールする。

イ 打球がアウトした場合は、付図（エ）のとおり、ボールの落下点に正対して注目し、指を伸ばし外側の手を挙げる。

ウ その他の判定区分で失ポイントになる場合は、付図（オ）のとおり、片手で失ポイントに該当することを行ったプレーヤーを指して、当該失ポイントに該当するコールをする。

エ ノーカウントにすることを正審に通告する場合は、付図（カ）のとおり、両手を顔の前で交錯するように振り、「ノーカウント」とコールする。

オ タイムは、付図（キ）のとおり、掌を正審の方に向けて両手を挙げ、「タイム」とコールする。

(4) 線審のサインは、副審のサインを準用する。

【解説 23】

1. インプレー中の判定について、区画線の判定は正審・副審（線審）がコール又はサインをもって行う。その他の判定は、第 8 条第 2 号の判定区分を各アンパイヤーが該当するプレーヤーを指して、コールにより判定する。
2. 第 1 号で、インのサインを行う場合は、プレー終了後、プレーヤー及び観客が判定に迷うと思われる時に、インであることを知らせるために行うことが望ましい。
3. 第 3 号・アについては、足を引いている側の手は腰の後ろに掌を外にして置く。フォールト（区画線の判定区分による、ネットにかかったものは除く）の場合は、足を出した側の手のみで指を伸ばしてそろえ、肘が直角になるように上げる。この場合体は動かさない。
4. レシーブが行われた後は、速やかにネットポスト後方約 60cm の定位置に移動し、直立してラリーを見守る。
5. 第 3 号付図（エ）で、アウトのサインはボールの落下点に正対して注目し、サインをする手はコートに対し、外側の手で指を伸ばし真っすぐに挙げる。
6. 第 3 号付図（オ）で、プレーヤーを指す手はネットに対し、左側のプレーヤーは左手で、右側のプレーヤーは右手で行う。

（判定の確認）

第 12 条 アンパイヤーは自己の判定区分のボールの落下点が、イン、アウト又はフォールトであるか確信が持てない場合は、ボールの落下点の痕跡を確かめてから判定することができる。正審は副審に痕跡の確認を依頼し、副審が判断に迷う場合は、正審が審判台から降り、自ら痕跡を確かめて判断することができる。

（判定の連携）

第 13 条 アンパイヤーが自己の判定区分の判定に迷う場合は、他のアンパイヤーの意見を求めて判断することができる。

【解説 24】

アンパイヤーの判定は、審判規則第 8 条により判定区分が定められているが、プレーヤー等により落下点の確認できない場合もあるので、他のアンパイヤーが、アンパイヤー間での小さなサイン又はアイコンタクト等により判定を補佐することが望ましい。

(再判定)

第 14 条 アンパイヤーはマッチ中に判定等についてプレーヤーから質問があった場合は、内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する。以後、当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第 42 条の規定により処理するものとする。

【解説 25】

1. 競技規則第 40 条において異議の申し立て等を禁止したが、プレーヤーから判定に対し質問等があった場合は、内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気をもって判定の訂正等を行うこととする。
2. ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム中、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ中とする。

(判定の誤り)

第 15 条 アンパイヤーの判定が明らかに誤りであると認められる場合、正審はそのポイントに限りこれを訂正することができる。

【解説 25】 同上

(プレーの停止)

第 16 条 インプレーにおいて、アンパイヤーが誤ってインプレーを停止するサイン又はコールをした場合は、直ちにプレーを中断させる。この場合において、正審はサイン又はコールがプレーに支障を与えたと判断した場合はノーカウント（レシーブが終わる前はレット）とし、プレーに支障がなかったと判断した場合は判定の訂正を行う。

(スコアの誤り)

第 17 条 アンパイヤーはポイントカウント及びゲームカウントのコールが明らかに誤りであると認められる場合は、第 1 サービスがフォールトになった時点又は次のカウントをコールする際に「コレクション」とコールして正しいカウントをコールし、訂正する。インプレーにおいては誤りに気づいてもプレーを中断せず、そのプレーは有効とする。

(棄権)

第 18 条 次のいずれかに該当したプレーヤー又はペアを棄権とし、相手方の勝ちを宣告する。負けとなった者が、すでに得たポイントとゲームは有効とする。

- (1) 参加申込をした大会に参加しなかった場合。
- (2) プレーヤー又はペアから特別な理由による申し出に対し、レフェリー（競技責任者）が認めた場合。
- (3) プレーヤーが身体上の故障によりタイムが認められ、許容時間内に回復できなかった場合（タイムアップゲームセット）。
- (4) マッチ中にプレーヤーから身体上の故障により申し出があった場合。ただし、正審が認めた場合に限る（タイムアップゲームセット）。
- (5) 大会運営規則第 11 条により競技ができなくなった場合（レフェリーストップゲームセット）。

(注意の喚起)

第 19 条 正審はマッチの進行に支障があると認められる行為等に対しては、関係者（プレーヤー、部長、監督、外部コーチ、コーチ当該チーム（ペア）等の総称）に注意を喚起することができる。

【解説 26】

「関係者」の中に応援は含むが、応援団は警告の対象とならない。必要がある場合は、大会委員長に連絡し対処を依頼する。

大会委員長は、大会運営上支障があると認められる場合、関係者に注意を喚起したり、退場させたりすることができる。

(警告)

第 20 条 正審はプレーヤー（団体戦の場合は部長、監督、外部コーチ、コーチを含む）が明らかに競技規則第 15 条、第 38 条及び第 40 条に違反していると認める場合は、競技規則第 41 条に従い警告（イエローカード）を与える。なお、警告はカードを掲示して行う。

【解説 27】

競技では、関係者（プレーヤー、部長、監督、外部コーチ、コーチ、当該チーム（ペア）応援者の総称）の応援（発生）は、競技の盛り上がりとして認める方向であるが、それが行き過ぎ、不快感となり、プレーに支障があるとアンパイヤーが判断した場合は、第 19 条の注意の喚起、第 20 条の警告を適用する。

(失格)

第 21 条 レフェリーは主催書の大会要項に示した参加条件に違反していることを発見した場合は、競技責任者と協議し、該当するプレーヤー（団体戦においてはチーム）の失格を宣告する（レフェリーストップゲームセット）。この場合は大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位とする。

2 正審は次の各号に該当する場合には、レフェリーと協議の上、プレーヤー（団体戦においてはチーム）の失格とし相手方の勝ちを宣告する（レフェリーストップゲームセット）。

- (1) そのマッチの出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合。
- (2) 団体戦においてあらかじめ提出されたオーダー順に出場しなかった場合。
- (3) 1 マッチにつき警告が 3 回目におよんだ場合（レッドカード）。

(交替の禁止)

第 22 条 アンパイヤーは、マッチの途中で交替できない。ただし、次の各号に該当する場合を除く。

- (1) 身体上審判の継続が不可能になった場合。
- (2) 参加プレーヤーが審判を行っている場合で、大会の進行に支障をきたす場合。

第4章 マッチの進行

(マッチの進行)

第23条 アンパイヤーはマッチの進行を次のとおり行う。

- (1) 双方のプレーヤーがサービスラインの外側中央に立ち、ネットの方向に向かい合い整列する。
- (2) 前号の状態の後、正審の合図によって双方がネットまで進み挨拶をし、次にアンパイヤーと挨拶を交わす。
- (3) 挨拶の際のアンパイヤーの位置は、ネットをはさんで正審と副審が審判台側のサイドラインの外側に立ち、線審は正審及び副審のベースライン側に一人ずつ分かれて立つ。正審の合図によりプレーヤーがネットに近寄ったら、アンパイヤーもサービスコート中央まで近寄る。
- (4) 挨拶が終わった後、正審はプレーヤーの確認をする。
- (5) 団体戦の場合は、双方のチーム全員が、ベースラインの外に横に1列になって、ネットの方向に向かって立ち、正審の合図によって、ネットに近寄り挨拶を行う。監督がいる場合は、最もアンパイヤー寄りの位置とする。チーム全体の挨拶後は、個々の対戦ごとに個人戦と同様に進める。
- (6) (国際大会)

マッチ開始前の挨拶が終わった後、副審(副審を省略する場合は正審)はコインのA面とB面を双方のプレーヤーにそれぞれに示し、コインを投げる。コインのA面が上になった場合は正審の右側のペアが、コインのB面が上になった場合は正審の左側のペアがそれぞれ先取権を得る。先取権を得たペアは、サービスとレシーブのいずれか、又はサイドを選択する権利を得る。相手のプレーヤーは先取権を得たプレーヤーが選ばれなかったものについて選択する権利を持つ。なお、進行の都度により、サービス若しくはレシーブ又はサイドの選択を事前に行っておくことができる。

(国内大会)

マッチ開始前の挨拶が終わった後、双方のペアの片方のプレーヤーが「ジャンケン」を行い、負けた側がラケットの公認マーク(こちらが表となる)を相手に示してラケットをコート上に立てて回す。ラケットが静止する前にジャンケンに勝った側が「表」又は「裏」と言う。言い当てた場合先取権を得、言い当てなかった場合はジャンケンで負けた側が先取権を得る。先取権を得たプレーヤーは、サービスとレシーブのいずれか、又はサイドを選択する権利を得る。相手のプレーヤーは先取権を得たプレーヤーが選ばれなかったものについて選択する権利を持つ。なお、進行の都合により、サービス若しくはレシーブ又はサイドの選択を事前に行っておくことができる。

- (7) ボールが選択制の場合は、ジャンケンの勝者がボールを選ぶ。ただし、団体戦の場合は双方のチームの代表者により決定したボールで全対戦を行う。
- (8) サービス及びレシーブ並びにサイドが決まった後、プレーヤーはマッチ開始前の練習をし、アンパイヤーは位置につく。練習時間は通常1分以内とする。ただし、レフェリーは、競技責任者と協議の上、試合進行の状況によりこれを短縮し、又は設けないことができる。この決定についてアンパイヤーに伝えるものとする。
- (9) 所定の練習時間が終了した後、正審は「レディ」とコールしてプレーヤーをマッチ開始の位置につかせる。
- (10) プレーヤーが位置についた後、正審は「サービスサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇(ペア)、レシーブサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇(ペア)、〇ゲームマッチ、プレーボール」等

とコールし、マッチを開始する。

- (11) マッチの開始から終了までの間、アンパイヤーは競技規則及びこの規則の定めに従い、正確、かつ円滑に進行する。
- (12) マッチが終了した後、正審は「ゲームセット」のコールをして直ちに審判台を降り、プレーヤーを待たせないようにプレーヤー及び他のアンパイヤーもネットの傍に寄る。正審が「○対○で○○の勝ち」等と勝敗の宣告をした後、プレーヤー同士、そしてプレーヤーとアンパイヤーが挨拶をして解散する。
- (13) 団体戦の場合は試合前の挨拶と同様に、双方のチームがベースラインの後ろに整列してから正審の合図「集合」というコールによりネットの傍により、正審が「○対○で○○の勝ち」等と試合の勝敗の宣告をした後、チーム同士、そして双方のチームとアンパイヤーが挨拶をして解散する。

(採点票の記入)

第 24 条 採点票は原則として定められた様式のものを使用し、記入要領にしたがってマッチ中に正審が記入する。ただし、マッチ終了の際、ゲームセットのコールをしてからプレーヤーとの挨拶をするまでに、時間的余裕がない場合は、挨拶をすませてから採点票の記入を完了するよう努めるものとする。

ダブルス・シングルス採点票記入の仕方

- (1) 正審は、採点票に必要事項を正確に記入する。(コート番号及びプレーヤーの! 番号、" 所属、# 名前は記録係又は進行係が記入することを原則とし、正審は必ず確認するとともに担当アンパイヤーの氏名及び開始時間を必ず記入する)
- (2) サービスのプレーヤー及びペア (S)・レシーブのプレーヤー及びペア (R) が決まれば S・R 部分を○で囲む。
- (3) ポイントの欄には、ポイントを得たら○、失ったら×を上段左から右に記入する。
- (4) ゲームが終わるごとにそのゲームで得たポイント数を中央のスコア欄に記入し、そのゲームを得た側の数を○で囲む。
- (5) マッチ終了後はスコア欄に得たゲーム数及び終了時間を必ず記入し、勝者の側のゲーム数を○で囲む。
- (6) 警告欄に該当プレーヤー・ペア及び監督に対し出した警告 (Y=イエローカード・R=レッドカード) を○で囲み該当事項欄にその理由を記入する。
- (7) タイム欄に身体上の故障の発生毎に「5」を○で囲む。
- (8) サイドを選択したペアのプレーヤー欄の下部の「サイド」を○で囲む。

ダブルス・シングルス採点票

種別		男 女	第	コート	正審				副審					
第		回戦		開始	:	分	線審				線審			
終了				:	分									
No	所属		(スコアー)				No	所属						
プレーヤー	A	-				プレーヤー	A							
	B						B							
サイド						サイド								
S R						-①-	S R							
S R						-②-	S R							
S R						-③-	S R							
S R						-④-	S R							
S R						-⑤-	S R							
S R						-⑥-	S R							
S R						-⑦-	S R							
S R						-⑧-	S R							
S R	**	**	**	**	**	-⑨-	S R	**	**	**	**	**	**	
	*	*	*	*	*			*	*	*	*	*	*	
	**	**	**	**	**			**	**	**	**	**	**	
(警告)	Y	Y	R	タイム		タイム	(警告)	Y	Y	R				
該当事項				A	5・5	A	5・5	該当事項						
				B	5・5	B	5・5							
勝者番号	No		進行		点検		記録							

(財)日本ソフトテニス連盟