

# ラケットボール公式ルールブック

## ■公式ルール

制定 11 / 15 / 1980

改訂 03 / 17 / 1988

〃 04 / 29 / 1994

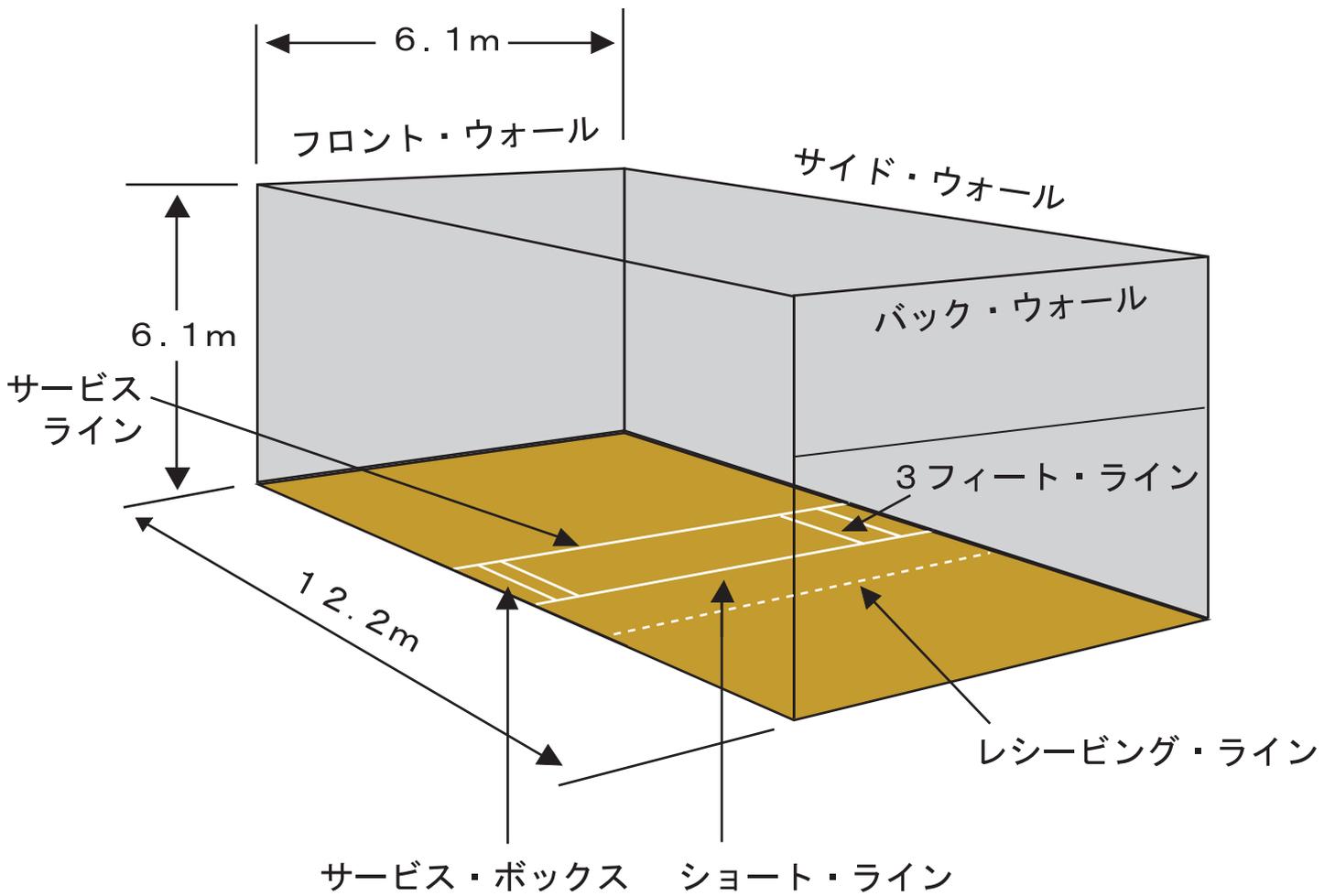
〃 01 / 01 / 1998

〃 07 / 18 / 2002

〃 08 / 21 / 2002

〃 02 / 25 / 2007

# フォー・ウォール・コート(立体図)



## ●第1章 ゲーム

- A. ゲームの形式
- B. 説明
- C. 目的
- D. ポイントとアウト
- E. ゲーム
- F. 試合
- G. ダブルスのチーム
- H. 敗者試合（コンソレーション）

## ●第2章 コートと用具

- A. コート
- B. ボールの規格
- C. ボールの選択
- D. ラケットの規格
- E. アイガード
- F. ユニフォーム
- G. ウォームアップ中の用具

## ●第3章 競技規則

- R u l e 1. トーナメント
- R u l e 2. サーブ
- R u l e 3. ダブルスにおけるサーブ
- R u l e 4. 不完全なサーブ
- R u l e 5. デッド・ボール・サーブ
- R u l e 6. アウト・サーブ（一部削除） G・H
- R u l e 7. サーブのリターン
- R u l e 8. サーブの交替
- R u l e 9. ラリー
- R u l e 10. デッド・ボール・ヒンダー
- R u l e 11. アボイダブル・ヒンダー
- R u l e 12. タイム・アウト
- R u l e 13. テクニカル
- R u l e 14. ワン・ウォールとスリー・ウォール・ゲーム

## ●ラケットボール用語集

## ●お知らせ

## 第1章 ゲーム

### A. ゲームの形式

ラケットボールは、2人、3人または4人でプレーができる。2人の場合”シングルス”、3人の場合”カットスロート”、4人の場合”ダブルス”と呼ばれる。

### B. 説明

ラケットボールとは、その名称が示す様にプレーヤーが1本のラケットを持って、サーブしたりボールをリターンして行う競技である。

### C. 目的

サーブやボールのリターンによって相手がイン・プレーの状態にボールを維持できないようにして各ラリーに勝つことである。ラリーが終わるのはエラーをしたりリターンができなくなった時、あるいはヒンダーがコールされた場合である。

### D. ポイントとアウト

ポイントは、サーブした側がサービス・エースをした場合、またはラリーに勝った場合のみスコアされる。サーブ側がラリーに負けた場合、サーブ権を失う。これをシングルスでは”サイド・アウト”、ダブルスでは”ハンド・アウト”あるいは”サイド・アウト”と言う。

### E. ゲーム

ゲームは、15点を先に得た側の勝ちとなる。タイブレークは11点でプレーされる。

### F. 試合

試合は先に2ゲームを得た側の勝ちとなる。各側が1ゲームずつ取った場合は11点のタイブレークによって試合の勝敗が決められる。

### G. ダブルスのチーム

ダブルスは2人のプレーヤーで構成される。試合の組合せが発表された後はパートナーの変更はできない。いかなる場合でも大会委員長の許可なしにトーナメント中パートナーの変更はできない。

### H. 敗者試合（コンソレーション）

日本ラケットボール協会（以下JARAと称す）が主催（公認）する総てのトーナメントにおいて、参加者は最低2回の試合に参加することができる。即ち初戦の敗者は敗者試合への参加の機会が与えられる。試合形式はその都度明示される。ただし、敗者試合の有無は、大会委員長の判断に任せられ、行わない場合は書面で事前に告知しなければならない。

## 第2章 コートと用具

### A. コート

フォー・ウォール・ラケットボール・コートの標準は：

1. 大きさ：幅20フィート（約6.1m）、高さ20フィート（約6.1m）、長さ40フィート（約12.2m）、バック・ウォールの高さは最低12フィート（約3.7m）

2. ラインとゾーン：コートは1.5インチ（約3.8cm）幅のラインで次のように区切られマークされる。

a. ショートライン：ショートラインの後縁がコートの中央にフロントウォールと平行に引かれ、コートを等しい面積で、フロント・コートとバック・コートに区分する。

b. サービス・ライン：サービス・ラインの前縁は、ショート・ラインの後縁より5フィート（約1.5m）前に平行に引かれる。

c. サービス・ゾーン：ショート・ラインの後縁とサービス・ラインの前縁ではさまれた面を言う。

d. サービス・ボックス：サービス・ゾーンの両端にありサイド・ウォールから平行に引かれたラインにはさまれた面をいい、サイド・ウォールからそのラインの外端までの距離は18インチ（約46cm）である。

e. レシービング・ライン：ショート・ラインの後方に、次のように引かれたラインを言う。フロント・ウォールに平行に、両サイド・ウォールよりそれぞれ長さ41cmのラインを引き、その間を点線で結ぶ。点線は16個 [長さ16cm] の点と17個 [長さ16cm] のスペースからなる。レシービング・ラインの後縁とショート・ラインの後縁の距離は5フィート（約1.5m）とする。

f. 3フィート・ライン：サービス・ゾーンの両端にあり、サイド・ウォールに平行に引かれたラインであり、サイド・ウォールからそのラインの外端までの距離は3フィート（約91cm）である。

g. セーフティ・ゾーン：ショート・ラインの後縁とレシービング・ラインの後縁とで囲まれた部分をセーフティ・ゾーンといい、サーブの時のみ関係するゾーンである。

h. 3 フィート・ゾーン：サービス・ゾーンの両端にあり、サイド・ウォールと3 フィート・ラインを含んだ面をいい、サーブの時のみ関係するゾーンである。

## B. ボールの規格

1. 標準ボール：直径2. 2 インチ（約5. 7 cm）、重さ0. 1 ポンド（約40 g）で、温度21度から23度でコンクリートの床上8. 2 フィート（約2. 5 m）の高さから落とした時の跳ね返りが5. 8 フィート（約1. 7 m）から5. 9 フィート（約1. 8 m）の間。

2. 公認ボール：J A R A では公認ボールを指定し、J A R A 公認のトーナメントでは公認ボールが使用される。

## C. ボールの選択

1. 各試合に使用するボールはレフリーによって選択される。試合中レフリーは自分の判断あるいはプレーヤーないしチームの要求に応じてボールを交換することができる。丸くないボールやバウンドが不規則なものを使用してはならない。

2. トーナメントにおいて、ボールの交換をレフリーまたは両プレーヤーが同意した場合は、次のボールがすぐに用意されなければならない。

## D. ラケットの規格

1. ラケットの長さは22 インチ（約55. 9 cm）を越えてはならない。この場合、バンパー・ガードやラバークリップなど全ての固定部分を含めてはかる。

2. ラケットのフレームは上記の規格を満足するものであればどんな材質を使用しても良い。

3. ラケットにはひもをつけ安全のためにプレーヤーはそのひもを手首に巻き付けなければならない。

4. ラケットボールの弦は、ガット、モノフィラメント、ナイロン、グラファイト、プラスチック、メタルないしこれらの混合された物を使用しても良い。ただしボールに跡を付けたり汚損するような弦は使用してはならない。

5. 規格外のラケットを使用しているのを見つけた場合、そのゲームは負けとなる。ゲーム間で見つけたときは前のゲームを負けとする。

## E. アイガード

全てのプレーヤーはラケットボール用に製造された、保護用レンズ式のアイガードを着用しなければならない。

アイガードは改造することなくデザインされたとおりに使用しなければならない。このルールに違反した場合テクニカルファールがコールされ、選手は正しいアイガードに替えるためのタイムアウトを取らなければならない。同じ試合で同様の違反をした場合には、即座にその試合を没収する。

## F. ユニフォーム

ユニフォームおよび靴は何色を使用してもよいが、靴底はコートにマークを付れたり、傷を付けるようなものであってはならない。シャツには大会委員長が認める標章や文字は付けてよい。プレーヤーはシャツを着なければならない。極めてルーズなユニフォームで、プレーに適さないものは認められない。

## G. ウォームアップ中の用具

ウォームアップ中でも正しいアイガードを着用し、リストコードを手首に着けなければならない。レフリーはこれを守らない選手にテクニカル警告が与え、さらに指示に従わない場合にはテクニカルをコールする。（マイナス1点からのスタートとなる）

## 第3章 競技規則

### ■Rule 1. トーナメント

#### Rule 1. A. トーナメントの運営

総てのトーナメントは協会ないし大会委員長（トーナメント・ディレクター）によって運営され、役員が任命される。役員とは競技委員長、審判委員長、競技委員、審判委員、大会委員を言う。

#### Rule 1. B. レフリーの任命

レフリーの任命は大会委員長、審判委員長あるいは競技委員長によって行われる。また競技者双方に認められた人もレフリーとなることができる。

#### Rule 1. C. レフリーの罷免

レフリーは競技者双方の合意、あるいは大会委員長、審判委員長または審判委員の判断で罷免することができる。競技者の一方がレフリーの罷免を要求し、もう一方が同意しない場合は、大会委員長、審判委員長または審判委員が指定をする。

#### Rule 1. D. 試合前の説明

トーナメントの開始前に役員とプレーヤーはローカル・ルールやその他の規定、変更などを大会委員長または大会委員長が決定した役員より説明を受ける。

#### Rule 1. E. レフリー

1. 試合前の職務：各試合前に、レフリーは次の職務を果たさなければならない。

- a. コートの清掃、照明、温度が十分か調べる。
- b. プレーヤーへの試合開始時間の通告。
- c. ボール2個、タオル、スコアカード、鉛筆、時計等の道具が備えてあり、適切かどうか調べる。
- d. プレーヤーを位置に付ける。
- e. プレーヤー、ラインズマンおよび自分自身の紹介を行う。
- f. コート・ヒンダーやローカル・ルールを説明する。
- g. アイガード、ラケットの点検と、トスを行う。
- h. このトーナメントに関するルールの変更があれば説明する。
- i. その他必要事項を説明する。

2. 判定：試合中、レフリーはルールに関する全ての判定を行う。ラインズマンがいる場合もレフリーが全ての最終的判定を宣する。もしシングルスに於ける両プレーヤー、またはダブルスに於ける4人中3人がレフリーのコールを不服とし、お互いの間で合意した場合は、その意見が優先しレフリーのコールは無効となる。試合中は審判がプレーヤーと同様に観客も統轄する。

3. 異議申し立て：異議申し立てによるレフリーの判定以外の決定は大会委員長または競技委員が行う。

4. 試合の没収：試合は次のような場合、レフリーによって没収される。

- a. プレーヤーがレフリーの判定に従うことを拒否したり、スポーツマンらしくない態度をとった場合。
- b. プレーヤーないしチームが、各日の初戦の試合開始予定時間の1時間前までに大会本部にチェックインしなかった場合。ただし次の場合は棄権を宣告されず、試合に参加できる。

1. 当日の試合で本人の前の試合が遅れており、試合進行上、遅延の原因とならない時。

2. 前の試合のスコアカードが大会本部に返却されてから10分以内に受付を済ませ、試合を速やかに開始できる時。

なお、第1試合については大会会場の都合によるものとする。また試合開始予定時間から10分経過してもプレーをすることを連絡しなかった場合。ただし条件によって大会委員長は、より長い遅延を認めてもよい。

5. 不履行：プレーヤーがレフリーにそむいたり会場で不適当な行為をしたり、ロッカールームでのルール等、トーナメント・ルールあるいは会場のルールに従わない場合は大会委員長ないし役員によりそのプレーヤーないしチームの試合が没収されることがある。

6. 他の裁定：レフリーはJARAの公式ルールに包含されていない全てのことに対して裁定することができる。しかし、大会委員長によってレフリーの裁定が取り消されることがある。

#### Rule 1. F. ラインズマン

1. JARAの公式トーナメントではできる限り2人のラインズマンを任命する。審判委員がラインズマンを任命し、指定した場所に配置させる。もし試合開始前にプレーヤーからラインズマンの選択に異議が出た場合は、可能な限り別の人を見つけるこ

ととする。

もし試合開始後にプレーヤーからラインズマン交替の要求が出た場合は、レフリーと審判委員の判断に任せられる。

2. ラインズマンはアピールが出た際にレフリーの判定の処理を助けるために任命されており、レフリーの要求でレフリーの判定に同意、反対、または判断できずの表示を行う。表示方法は、同意の場合、両手の親指を”上向き”に、反対の場合は”下向き”にする。判断できない場合は、手を開いて下に向ける。

もし両ラインズマンが判断できないと表示した場合はレフリーの判定が有効となり、両ラインズマンが反対なら、レフリーの判定はくつがえされる。1人が同意してもう1人が反対ないし判断できないと表示した場合はレフリーの判定は有効となる。1人が反対し、もう1人が判断できないと表示した場合は、そのプレーはやり直し（リプレー）となる。

## Rule 1. G. アピール

アピールとはプレーが終了した後にレフリーに対して行うことであり、レフリーはラインズマンに判定を要請する。ラインズマンへ直接アピールすることや、過度なデモンストレーションや、不満の後アピールすることは無効である。ラインズマンに直接アピールした場合や、レフリーに対し過度の抗議を行った場合、プレーヤーもしくはチームはそのラリーに対するアピールの権利を失う。

ラインズマンのいる試合では、プレーヤーないしチームはテクニカル・ファールと試合没収以外の全てについてアピールできる。ただし、レフリーのコールが支持されたアピールは1試合につき5回まで可能である（ただし、レフリーのコールが覆された場合のアピールは5回のうちの回数には含まれない）。6回目のアピールを行った場合は、その時点でテクニカル・ファールになる。プレーヤーおよびチームが行った、レフリーのコールが支持されたアピールが5回に達したときレフリーは、プレーヤーおよびチームに対しその旨を告げる。

## アピールの結果

### (a) スキップ

審判のスキップのコールがアピールによって覆された場合、審判は問題のショットがリターンできたかどうかを判断し、リターンできたと判断した場合はリプレー、リターンできなかったと判断した場合はショットを打ったプレーヤーの勝ちとする。

### (b) アウトサーブ

レフリーのアウトサーブのコールがアピールによって覆された場合、レフリーはそのサーブがリターンでき

たかどうかを判断し、リターンできたと判断した場合はリプレー、リターンできなかったと判断した場合はサーバーのポイントとする。

### (c) ダブルバウンズピックアップ

レフリーのダブルバウンズピックアップのコールがアピールによって覆された場合、ラリーはリプレーとなる。ただし、ダブルバウンズとコールされたショットが相手にリターンできなかったと判断した場合は、そのプレーヤーの勝ちとなる。

### (d) セーフティーゾーンバイオレーション

レフリーのセーフティーゾーンバイオレーションのコールがアピールによって覆された場合、そのサーブはリプレーとなる。ただし、問題のサーブリターンでラリーが決まっていたと審判が判断した場合は、サイドアウトとなる。

## ■Rule 2. サーブ

サーブはワンサーブとする。

### Rule 2. A. サーブの順序

トスで勝ったプレーヤーないしチームが、第1ゲームで最初にサーブを行うか、レシーブにするかを選択する。第2ゲームはその逆になる。タイブレークは、第1ゲームと第2ゲームの合計得点の多い方がサーブないしレシーブの選択を行う。もし同点ならトスで決める。

### Rule 2. B. サーブの開始

サーブを開始する際にはボールと両足のいずれもショートラインおよびサービスラインの外側に出ているはならない。ライン上に足がかかっている場合もラインからはみ出していない場合はよしとする。また、サーブを打った際に足の全てがサービスラインを超えてはならない。足の一部がサービスラインにかかっている場合はよしとする。サーブの動作を開始してからボールがショート・ラインを越えるまで、サーバーはサービス・ゾーン内に居なければならない。3フィート・ゾーン内からサーブする（ただし、Zサーブは除く）際は、同じ3フィート・ゾーン内を通るサーブは打てない。また、サーバーはレフリーがスコアをコールするまでサーブ動作を開始してはならない。

### Rule 2. C. サーブの方法

サーバーはサービス・ゾーン内に立ち、サービス・ゾーン内にワンバウンドさせたボールをフロント・ウォールへ打つ。ボーク・サーブや見せかけスウィングは違反と判断されアウトサーブになる。ここでサーブとは明らかにフロント・ウォールに対してボールを打つ動作のことを言う。

## Rule 2. D. サーブの準備

レフリーがスコアをコールするまではサーブをしてはならない。サーバーはサーブ動作にはいる前にレシーバーを見て準備をできているかを確認しなければならない。レフリーは前のプレーが終わったら、しばらくしてサーバーとレシーバーがそれぞれのポジションへ戻り、準備をするようにスコアをコールする。

## Rule 2. E. 遅延

サーバーもしくはレシーバーがプレーをスタートするのに10秒以上遅らせた場合にはテクニカルファールとなり、スコアからマイナス1点とする。

但し、レシーバーが10秒ぎりぎりまでホールドすることにより、サーバーがサーブをするのに10秒を超えても違反にはならない。

### 1. 10秒ルール

10秒ルールがサーバーとレシーバーに同時に適用される。スコアがコールされた後、サーブないしレシーブの準備のために10秒間の余裕が与えられる。サーブを行う前に、レシーバーを見て準備ができているかを確認することはサーバーの義務である。レシーバーは準備ができていなければラケットを頭上に上げるか、サーバーに対して完全に背を向けていなければならない。この2つの動作のみが許される方法である。

2. レフリーのコール後のタイムアウト・アウトは取れない。

### 3. アーリーサーブ

レシーバーの準備ができていない時にサーブをした場合（アーリーサーブ）はアウトサーブとなる。

4. スコアがコールされた後、サーバーはレシーバーを見て”準備ができていない”と表示していなければサーブをしても良い。サーバーがレシーバーを見て確認した後にレシーバーが”準備できていない”と表示しても認められず、サーブは有効になる。

## ■Rule 3. ダブルスにおけるサーブ

### Rule 3. A. サーバー

各ゲームの開始前に、各チームはサーブ順をレフリーに告げ、その順序をゲーム間中守らなければならない。各ゲームの最初にサーブを行うチームは1人のサーバーがアウトになるとサイド・アウトになる。以後は各チームの両方のプレーヤーがハンド・アウトになるまでサーブを行う。

サーブの順序はゲームとゲームの間にレフリーに申告することで替えることができる。

## Rule 3. B. パートナーの位置

サーバーのパートナーはボールがショート・ラインを越えるまで両足をサービス・ボックス内に入れ、背中をサイド・ウォールに向けて立っていないなければならない。このバイオレーションは”フット・フォルト”と呼ばれる。

## ■Rule 4. 不完全なサーブ

不完全なサーブには2つあり、次のようなペナルティ一条項がある。

### Rule 4. A. デッド・ボール・サーブ

デッド・ボール・サーブはペナルティーにならず、そのサーブはやり直しになる。

### Rule 4. B. アウト・サーブ

シングルスの場合はサイド・アウト、ダブルスの場合はハンド・アウトないしはサイド・アウトになる。

## ■Rule 5. デッド・ボール・サーブ

デッド・ボール・サーブは規定通りに行われたサーブが次の状態になった時を言う。

### Rule 5. A. コート・ヒンダー

ローカル・ルールでコート・ヒンダーとなっている部分にボールが当たった場合はデッド・ボール・サーブになる。

### Rule 5. B. ボールの破損

サーブ時のボールの破損は新しいボールに交換しサーブのやり直しとなる。

### Rule 5. C. パートナーに当たった場合

サーブがパートナーに当たった場合には一度だけペナルティなしでやり直すことができる。2度つづけてサーブがパートナーに当たった時はアウトサーブとなる。

## ■Rule 6. アウト・サーブ

次のサーブはアウトになる。

### Rule 6. A. フット・フォルト

次の場合はフット・フォルトになる。

1. サーバーが両足をサービス・ゾーンに入れないでサーブの動作を始めた場合。



1



2



3



4

(写真は、それぞれ下方向がフロント・ウォールとなる)

写真1は、ショート・ラインからはみ出ているためフット・フォルトになる（片足だけでもフット・フォルトになる）写真2は、両足共にショート・ラインの上からのスタートでもよい。

2. ボールがショート・ラインを越える前にサーバーの足全てがサービス・ラインの前に出た場合。

写真3は、ラインを踏んでいるが少しでもサービス・ラインを踏んでいれば良い。

写真4は、サービス・ラインを踏み外しているためフット・フォルトになる

3. ダブルスで、サーバーがサーブ動作を開始してからボールがショート・ラインを越えるまでパートナーが定位置にいなかった場合。ただし、ボールがショート・ラインを通過する前にパートナーがセーフティ・ゾーンに入った場合はセーフティ・ゾーン・バイオレーション（Rule 6. Q.）となる。

#### Rule 6. B. ショート・サーブ

フロント・ウォールからのボールがショート・ラインの後縁より前の床にバウンドした場合（サイド・ウォールのどちらかに触れる、触れないにかかわらず）

#### Rule 6. C. スリー・ウォール・サーブ

フロント・ウォールからのボールが床に落ちる前に両方のサイド・ウォールに当たった場合。

#### Rule 6. D. シーリング・ボール

フロント・ウォールからのボールが天井に当たった場合（サイド・ウォールのどちらかに触れる、触れないにかかわらず）

#### Rule 6. E. ロング・サーブ

フロント・ウォールからのボールが床にバウンドする前にバック・ウォールに直接当たった場合（サイド・ウォールのどちらかに触れる、触れないにかかわらず）

#### Rule 6. F. アウト・オブ・コート・ボール

フロント・ウォールからのボールが床にバウンドする前にコートの外に出た場合。

#### Rule 6. G. パートナーに当たった場合

フロント・ウォールからのボールがサービス・ボックス内のパートナーに続けて2度、当たった場合。

#### Rule 6. H. スクリーン・ボール

サーバーないしパートナーの極めて近いところをボールが通過しサーバー側からの視界を防いだ場合。パートナーの後ろとサイド・ウォールの間をボールが通過した場合は自動的にスクリーン・ボールとなる。

#### Rule 6. I. サーブの不履行

スコアのコール後10秒以内にサーブ動作を開始しなかった場合。

#### Rule 6. J. ミスド・ボール（ボールの打ち損じ）

ボールを打ち損じたり身体にボールが触れてしまったりした場合。

#### Rule 6. K. ノン・フロント・サーブ

打たれたボールが最初にフロント・ウォールに当たらなかった場合。

#### Rule 6. L. タッチド・ボール

フロント・ウォールからのボールがサーバーの体や、サーバーのラケットに当たった場合。またサーバーないしパートナーが故意にそのボールをつかんでしまった場合。

#### Rule 6. M. クロッチ・サーブ

サーブされたボールがフロント・ウォールと床に同時に当たった場合（クロッチという）は、床に当たったものと見なしアウトである。同様にフロント・ウォールとサイド・ウォール、フロント・ウォールと天井に同時に当たった場合もアウトである。ただしバック・ウォールと床のクロッチはアウトにならずイン・プレーとなる。またサイド・ウォールと床（ショート・ラインを越えている場合）とのクロッチはスリー・ウォール・サーブとならずイン・プレーとなる。

#### Rule 6. N. イリーガル・ヒット（違法な打ち方）

ボールを2度打ったり、ボールをラケットの面で運ぶように打ったり（キャリング・ボール）、ラケットのグリップ、身体やユニフォームの一部で打った場合。

#### Rule 6. O. ボーク・サーブ

サーブ動作を開始したが、ラケットの動きを連続的に行わなかった場合。

## **Rule 6. P. アウト・オブ・オーダー・サーブ**

ダブルスにおいてサーブ順を間違えた場合、そのサーバーによって得たポイントは無効となりアウト・サーブとなる。セカンド・サーバーが最初にサーブを行ってしまった場合はファースト・サーバーに対してアウト・サーブのコールが適用され、セカンド・サーバーはそのままサーブを続ける。もしファースト・サーバーがサーブ順を間違えていると指摘された場合はサイド・アウトがコールされる。ラインズマンのいる試合ではアウト・オブ・サーブでスコアされたポイントを計算するのにレフリーはラインズマンの援助を求めることができる。

## **Rule 6. Q. セーフティ・ゾーン・バイオレーション**

サーブされたボールがショート・ラインを通過する前にダブルスのパートナーがセーフティ・ゾーンに入ってしまった場合はアウトになる（ハンド・アウトないしサイド・アウトになる）。なお、サーバーはボールを打った直ちにセーフティ・ゾーンに入ることができる。（サーバーの安全をより考慮するため）

## **Rule 6. R. 3フィート・ライン・バイオレーション**

3フィート・ゾーン内を通過するサーブ（Zサーブ、ロブサーブは除く）を打つときには、サーバーの身体およびラケットは、いかなることがあってもサーブ開始時（明らかにフロント・ウォールに対してボールを打つ動作を開始したとき）よりボールがショート・ラインを越えるまでの間、ボールが通過する3フィート・ゾーンを侵すことができない。

## **Rule 6. S.**

サービスモーション中にボールをサービスゾーンの外でバウンドさせた時。

## **Rule 6. T.**

スクリーンサーブは一度だけペナルティーなしでやり直しとなる。2回続けてのスクリーンサーブはアウトサーブとなる。

## **Rule 6. U.**

スクリーンサーブの後にサーブをパートナーに当てた場合、もしくはその逆が起こった場合はアウトサーブとなる。

## **■Rule 7. サーブのリターン**

### **Rule 7. A. レシーブの位置**

1. レシーバーは、ボールが床にバウンドするまでセ

ーフティ・ゾーンに入ってはならない。

2. フライでリターンする場合、ボールがレシービング・ラインを通過するまでボールを打ってはならない。ボールを打った後のレシーバーの身体ないしラケットのフォロー・スルーはレシービング・ラインを越えてもよい。このバイオレーションをレシービング・ライン・バイオレーションという。

3. いかなる場合でもレシーバーの身体ないしラケットがショート・ラインを越えてはならない。このバイオレーションをセーフティ・ゾーン・バイオレーションという。ただし、バック・ウォールからのボールを打つ場合は除く。

これらのレシーバーによるバイオレーションは、サーバーのポイントになる。

### **Rule 7. B. 不完全サーブ**

誤解をさけるためレシーバーはレフリーのコールがあるまで、またはボールが床に2度触れるまでサーブされたボールを掴んだり触れたりしてはならない。

### **Rule 7. C. 正しいリターン**

正しくサーブが行われた後、レシーバーはボールを直接フライで、または床に2度触れる前にラケットでフロント・ウォールに戻さなければならない。リターンされたボールはフロント・ウォールに当たる前に床に触れてはならない。ボールをバック・ウォールに当たった後、あるいはサイド・ウォールや天井に当たった後フロント・ウォールに当てても良い。

### **Rule 7. D. リターンの失敗**

サーブされたボールをリターンできない場合、サーバーのポイントになる。

## **■Rule 8. サーブの交替**

### **Rule 8. A. アウト**

サーバーは、次の状態になるまでサーブを継続できる。

1. アウト・サーブ：アウト・サーブを行う（Rule 6.）

2. パートナーに当たった場合：リターンの時、自分のパートナーにボールを当てる。

3. リターンの失敗：ボールのリターンに失敗する（Rule 7. C.）

4. アボイダブル・ヒンダー（避け得る妨害）：アボイダブル・ヒンダーをした（Rule 11.）

## Rule 8. B. サイド・アウト

1. シングルスではアウトそのものがサイド・アウトとなりサーブ権が移る。

2. ダブルスでは各ゲームの最初だけは1回のハンド・アウトでサイド・アウトとなりその後は2回のハンド・アウトでサイド・アウトとなりサーブ権が相手チームに移る (Rule 3. A.)

## Rule 8. C. 結果

サイド・アウトになるとサーブ側はレシーバーになり、レシーバー側はサーバーとなる。

## ■Rule 9. ラリー

サーブの後に行われる規定通りのボールのラリーはラリーと呼ばれ、ラリー中のプレーは次のルールに従う。

### Rule 9. A. 正しい打ち方 (リーガル・ヒット)

ボールのラリーには常にラケットのヘッドのみしか使えない。ラケットは片手または両手で握ることができる。ボールを打つ際にラケットをもう一方の手に持ち替えたり、身体やユニフォームにボールが触れたり、また手首に巻き付けた紐を取ったりした場合はそのラリーを失う。

### Rule 9. B. ワン・タッチ

ラリーの時、プレーヤーないしチームは1回だけボールに触れたり打ったりすることができる。さもなければそのラリーを失うことになる。ボールをラケットで運ぶようにして打つこと (キャリング・ボール) は許されない (キャリング・ボールとは、ボールを打つというより投げたような効果が生まれるようにラケットの面に一時的に留めることを言う)

### Rule 9. C. リターンの失敗

ラリー中に次の状態になるとリターンの失敗となる。

1. 打つ前に、ボールが床に2回以上バウンドした。
2. フロント・ウォールに届く前にボールが床に触れる。
3. フロント・ウォールに届く前にボールが観客席に入ったり、壁の開口部から外に出る。
4. リターンされたボールが相手のプレーヤーに当たったが、明らかにボールの速度ないし方向から見てフロント・ウォールに届かない場合。
5. チームの片方のプレーヤーが打ったボールが、そ

のプレーヤーないしパートナーに当たった場合。

6. アボイダブル・ヒンダーを犯した場合。(Rule 11.)

## Rule 9. D. 結果

A、B、Cのバイオレーションはラリーを失うことになる。サーブ側のプレーヤーないしチームはそのラリーを失い”アウト”(ハンド・アウトないしサイド・アウト)となる。もしレシーブ側がそのラリーを失えばサーブ側のポイントとなる。

## Rule 9. E. リターンの試み

1. シングルス：ボールが床に2度触れる以前ならリターンを幾度試みても良い。

2. ダブルス：片方のプレーヤーがボールを打とうと試みたが打てなかった場合、そのプレーヤーもパートナーもボールが床に2度触れる以前ならリターンを幾度試みても良い。チームの両プレーヤーともボールをリターンする権利がある。

## Rule 9. F. アウト・オブ・コート・ボール

1. リターン後：リターンされたボールがフロント・ウォールに当たった後、直接またはワンバウンドして観客席に入ったり、サイド・ウォールの開口部から外に出た場合はアウトとなる。

2. リターン前：フロント・ウォールへボールがリターンされずに観客席に入ったり、サイド・ウォールの開口部から外に出た場合は(天井、サイド・ウォール、バック・ウォールに触れたか、触れなかったかに関係なく)リターンできなかった側のアウトとなる。

## Rule 9. G. ボールの破損

サーブまたはラリー中にボールが破損した疑いが生じても、そのラリーが終わるまでプレーを続けなければならない。レフリーおよびプレーヤーもボールの検閲を要求でき、もしレフリーがボールの破損を認めた場合はボールが交換されリプレーとなる。ボールを検閲する唯一の正当な方法は手でボールを締め付けるやり方である。

## Rule 9. H. プレーの中断

プレーヤーが靴やその他の道具を失ったり、外部から物がコートに入ったり、外部から妨害が起きたりしてプレーヤーの安全を損なうと判断した場合、レフリーはそのプレーを中断する。

## Rule 9. I. リプレー

リプレーの場合は、その中断されたプレーのサーバー

のサーブより行われる。

## ■Rule 10. デッド・ボール・ヒンダー

デッド・ボール・ヒンダーの結果はリプレーとなる。

### Rule 10. A. 状態

#### 1. コート・ヒンダー

ローカル・ルールでコート・ヒンダーとして指定された部分にボールが当たったり、ラリーに影響を与えるような不規則なバウンドをしたとレフリーが判断した場合。

#### 2. 相手に当たった場合

リターンされたボールがフロント・ウォールへ当たる前に相手に触れた場合。ボールが当たったりかすった場合、そのプレーヤーはそのことをコールすることができるが、そのコールは直ちに行い、レフリーに認めてもらわなければならない。しかし、当たったボールの速度ないし方向から考えて明らかにフロント・ウォールに届かないと判断された場合はヒンダーとはならない。この場合、ボールを当てたプレーヤーないしチームがそのラリーを失う。(Rule 9. C. 4.)

#### 3. 身体の接触

ラリーの継続に支障をきたすような身体の接触が生じたとレフリーが判断した場合(身体の接触やフォロー・スルーによる接触でもプレーに支障のない程度ならヒンダーとしない)

#### 4. スクリーン・ボール

フロント・ウォールから跳ね返ってきたボールが身体の極めて近いところを通り、リターン側からの視界を防いだとレフリーが判断した場合。

#### 5. バックスウィング・ヒンダー

バック・スウィング時に身体の接触があったり、ボールを打つ直前に合理的なラケットのスウィングを妨げられた場合はリターンしようとしているプレーヤーが直ちにコールし、レフリーの承認を必要とする。

注) このヒンダーはアポイダブル・ヒンダーとされることがある。(Rule 11. E)

#### 6. セーフティ・ホールド・アップ

リターンを行おうとしているプレーヤーがボールやラケットが相手に当たってしまうと思ったときは、直ちにプレーを中止し、デッド・ボール・ヒンダーであることを要求できる。レフリーはこのコールが適当と思った場合は、デッド・ボール・ヒンダーとする。また、場合によってはアポイダブル・ヒンダーとすることができる。

#### 7. その他の妨害

ボールが床や壁の塗れた部分に当たって、明らかに滑った場合のように、他の故意的でない妨害によりボールを見ることやリターンのチャンスが妨げられたとレフリーが判断した場合。

### Rule 10. B. 結果

レフリーの”ヒンダー”コールでプレーが中止される。プレーヤーができるヒンダー・コールは(Rule 10. A. 2・5・6)に記述されており、レフリーの承認が必要である。デッドボール・ヒンダーはリプレーとなる。

### Rule 10. C. アポイダンス(回避)

プレーヤーはボールをリターンする際、妨げなくボールを見る権利を与えられており、フロント・ウォールからのボールに対しリターン側がまっすぐ近づけるように、またボールを見ることを妨げないように動くことは、ボールを打った側の義務である。

リターン側がボールの方向へ動く努力をし、ボールをリターンするチャンスがあったにもかかわらず相手の為にボールに近づけなかったり、見ることを妨げられたとレフリーが判断した場合にはヒンダーがコールされる。

## ■Rule 11. アポイダブル・ヒンダー

アポイダブル・ヒンダーは、ラリーを失う事になる。アポイダブル・ヒンダーは、必ずしも”故意的”な動作に限られない。次のような場合はアポイダブル・ヒンダーとなる。

### Rule 11. A. 動きを怠った場合

相手側にダウンザラインとクロスコートのショットを打てるように十分に動かなかった場合。ここでのクロスコートのコースとは、フロントウォールから相手に遠い側のバックウォールのコーナーに直接はねかえるコースとする。また、これらのコースに動いて入ってきた場合も同様とする。

### Rule 11. B. ブロッキング

ボールをリターンしようとしている相手の打つコースをブロックするような位置に動いたり、ダブルスにおいてリターンしようとしているプレーヤーのパートナーが相手の動きやコースをブロックした場合。

### Rule 11. C. ボールの方向へ動いた場合

相手側が打ったボールが飛んでいく方向へ動き、ボールに当たった場合。

## Rule 11. D. プッシング

ラリー中に相手を故意に押し突いたりした場合

## Rule 11. E. 相手のスウィングを制限した場合

相手のスウィングを制限するような位置へ動き、プレイヤーの自由なスウィングを妨げた場合。

## Rule 11. F. 故意に混乱を与えた場合

故意に大声を出したり、足を踏みならしたり、ラケットを振ったり、あるいは他の方法でボールを打とうとしているプレイヤーに混乱を与えた場合。

## Rule 11. G. 結果

プレイヤー、特にサーバーは常にボールが濡れていないかを確認する義務がある。故意にボールを濡らした場合がアポイダブル・ヒンダーとなる。

## Rule 11. H. 用具や衣服の一部を落とした場合

プレイヤーがラリー中に用具や衣服の一部を落とした場合はアポイダブルヒンダーとする。ただし相手との接触により起こった場合にはデッドボールヒンダーとする。

## ■Rule 12. タイム・アウト

### Rule 12. A. タイム・アウトの時間

各プレイヤーないしチームに、15点ゲームでは2回（1回30秒）、11点ゲームでは1回与えられる。スコアがコールされた後でタイム・アウトをコールすることはできない。余計な回数タイム・アウトをコールしたり、あるいは30秒以上タイム・アウトを取ったりした場合はゲーム進行の遅延に対する”テクニカル”を取るための判断として査定される。

### Rule 12. B. 怪我

試合中にプレイヤーがボールやラケット、相手、壁、あるいは床に当たり怪我をした場合には、怪我によるタイム・アウトが与えられる。しかし試合を通して合計15分以上の休憩は許されない。

合計15分の休憩をとってもプレーが続行できない場合は、その試合は相手の勝ちとなる。筋肉の痙攣や疲労、または直接の接触に因らない痛みは怪我として考慮されない。

外傷による出血が起こった場合、ラリーが終わったあとでレフリーはインジュリータイムアウトをコールし、出血が止まるまで試合を再開してはならない。

### Rule 12. C. 用具やユニフォーム不備のためのタイム・アウト

ユニフォームや道具は常により状況にしてプレーがで

きるようにしておかなければならない。通常のタイム・アウトやゲーム間の休憩を利用して道具の交換や調整をしなければならない。もし取れるタイム・アウトが無くまた、試合を合法的かつ安全に続けるために道具の交換ないし調整が必要とレフリーが判断した場合は2分を超えない範囲で、レフリーはタイム・アウトを与えることができる（イクウップメント・タイム・アウト）

### Rule 12. D. ゲーム間の休憩

最初の2ゲーム間は2分、タイブレークがあれば2ゲームと3ゲーム間は5分とする。ただし、この時間は変更される場合がある。

### Rule 12. E. 延期されたゲーム

レフリーによって延期されたゲームは、延期されたときのスコアから開始される。

## ■Rule 13. テクニカル

### Rule 13. A. テクニカルファール

レフリーの独占的な判断で、プレイヤーが意図的に悪口を言ったり、罵った場合はそのプレイヤーないしチームのスコアから1点減点する権限が与えられている。このペナルティの実際の発動は”レフリー・テクニカル”と呼ばれる。またはテクニカルを受けたプレイヤーないしチームが、すぐにプレーを続行しない場合はレフリーにはその試合を没収する権限が与えられている。テクニカルのような行動のいくつかの例を次に示す。

1. 行きすぎた主張。
2. 相手やレフリーに対する脅迫。
3. ラケットで壁や床をたたいたり、ドアを故意にバタンと強く閉めたり、コートに損傷を与えたり、あるいは他のプレイヤーに怪我を与えるような行動をとる。
4. 次のような方法でゲームを遅延させる。
  - ・タイム・アウトやゲーム間の休憩時間を長く取る。
  - ・コートを乾燥させるのに必要以上に長時間取る。
  - ・ルールについて必要以上にレフリーに質問する。
  - ・アピールを必要以上に行う。
  - ・10秒以上サーブを遅らせた場合（Rule 2. E.）
  - ・タイムアウトが残っていないのにタイムアウトを告げた時。ただし、タイムアウトが残っているか審判に確認することはできる。

5. コーチやプレイヤーがレフリーもしくはラインズマンに対して不適切な行為を行った場合、一度目はテクニカル警告を与え、二度目以降はテクニカルファールを課すことができる。

6. その他スポーツマンらしくない態度をとるとテクニカルファールを課すことができる。

### Rule 13. B. テクニカル警告

プレイヤーの態度がテクニカル・ファールを取るほどでない場合は、減点なしにテクニカル警告が発せられることがある。

### Rule 13. C. 結果

テクニカル警告によってラリーやポイントを失う事はないが、レフリーから警告の理由が簡単に説明される。レフリー・テクニカル（テクニカル・ファール）が発せられたときは、違反者のスコアから1点減点される。この場合、ハンド・アウトないしサイド・アウトはない。レフリー・テクニカルが違反者にポイントがないときに発生した場合、違反者のスコアはマイナス1点（-1点）になる。

## ■ Rule 14. ワン・ウォールとスリー・ウォール・ゲーム

ワン・ウォール方式およびスリー・ウォール方式のラケットボールのルールは下記を除いてフォー・ウォール方式と同じある。

### ● 1. ワン・ウォール

#### A. コートの大きさ：

フロント・ウォールは幅20フィート（約6.1m）、高さ16フィート（約4.9m）、コートの長さはフロント・ウォールからロング・ラインの後縁まで34フィート（約10.4m）。ロング・ラインの後方6フィート（約1.8m）以上、両サイド・ラインの外側にそれぞれ6フィート（約1.8m）以上のスペースをとり、プレイヤーが動く余裕を取らなければならない。

#### B. ショート・ライン：

フロント・ウォールからショート・ラインの後縁まで16フィート（約4.9m）

#### C. サービス・マーカー

ロング・ラインとショート・ラインの間に位置し、両サイド・ラインから6インチ（約15cm）以上の長さでフロント・ウォールに平行に引かれる。このマーカーを結ぶ架空線がサービス・ラインとなるマーカーの幅は1.5インチ（約3.8cm）である。

#### D. サービス・ゾーン：

ショート・ラインとサービス・ラインの間がサービス・ゾーンとなる。

#### E. レシービング・ゾーン：

ショート・ライン、ロング・ラインと両サイド・ラインで囲まれた部分がレシービング・ゾーンとなる。

#### F. ルール：

1. サーブは1度しかできない。

2. サーブでファースト・バウンドがレシービング・ゾーン内に入らなかった場合はアウトである。

3. サーバーはコートの右寄りに立った場合は左側へ、左寄りに立った場合は右側へと常に広く空いている方へサーブしなければならない。中央へ立ってサーブする場合は、サーブをする前に相手にサーブをどちらに入れるか言わなければならない。

4. スクリーン・サーブはアウトとなる。

5. ダブルスではサーバーのパートナーはサービス・ゾーンの外側（コート外）にいななければならない。サーブされたボールがショート・ラインを越えたらコート内に入れる。

### ● 2. スリー・ウォール

スリー・ウォール・ラケットボール・コートには2種類ある。

#### A. ショート・サイド・ウォール・コート

フォー・ウォール・コートと同じであるが、バック・ウォールのかわりにロング・ラインが引かれ、サイド・ウォールの長さはフロント・ウォールより20フィート（約6.1m）で高さはフロント・ウォールの点で20フィート（約6.1m）である。また後方に傾斜をなし、サイド・ウォールの終わりでは12フィート（約3.7m）の高さになってもよい。その他のマーキングはフォー・ウォール・コートと同じである。

#### B. ロング・サイド・ウォール・コート

フォー・ウォール・コートと同じであるが、バック・ウォールのかわりにロング・ラインが引かれている。サイド・ウォールはフロント・ウォールの点で高さ20フィート（約6.1m）で後方に傾斜をなし、40フィート（約12.2m）の終わりの点で12フィート（約3.7m）の高さでもよい。その他のマーキングはフォー・ウォール・コートと同じである。

#### C. スペース

ショート・サイド・ウォール・コートの場合は両サイ

ド・ラインの外側とロング・ラインの後方に、ロング・サイド・ウォール・コートの場合はロング・ラインの後方のみ6フィート（約1.8m）以上のスペースをとらなければならない。

#### D. サーブ

サーブされたボールが直接フライでサイド・ラインないしロング・ラインを越えた場合はフォールト・サーブとなる。ラリー中ならアウトとなる。

## ■ラケットボール用語集

### ●アラウンド・ザ・ウォール・ボール：

サイド・ウォール、フロント・ウォール、サイド・ウォール、床の順に当たるショットでラリーのペースを変えるのに役立つ

### ●ウォールペーパー・ボール：

サイド・ウォールすれすれに平行に飛ぶボール

### ●エース・サーブ：

サーバーがサーブしたボールをレシーバーがフロント・ウォールにリターンできないようなサーブ

### ●オーバーヘッド・キル・ショット：

ボールを頭上で捕らえ、サイドまたはフロント・ウォールのコーナーへ打つショット

### ●オーバーヘッド・スプラッシュ・ショット：

ボールを頭上で捕らえて打つスプラッシュ・ショット

### ●オフ・ザ・バック・ウォール・ショット：

バック・ウォールよりきたボールを打つこと。テニス等にはない要素で、これがラケットボールのゲームを面白くしている

### ●カット・スロート：

3人で行うプレーで、1人のサーバーが2人のレシーバーを相手にし、負けると順にサーブ権が移っていく。最初に15点を取ったプレイヤーが勝ちとなる

### ●キル・ショット：

フロント・ウォールに極端に低く当てるショットで、ボールはすぐに小さくツー・バウンドしてしまうためにリターンが不可能になる

### ●クロスパス・ショット：

ダウン・ザ・ライン・ショットと反対側へのパス・ショット

### ●ジャム・サーブ：

ドライブ・サーブの一種で、サーブがフロント・ウォールに当たった後、ショート・ライン付近のサイド・ウォールに当たった後、ショート・ライン付近のサイド・ウォールに当たり、レシーバーの身体のちょうど真ん中に入ってくるサーブ。身体の真ん中に入ってくるボールは意外とレシーブが難しい

●**ショート・ホップ・ショット：**

ハーフロブ・サーブをライジング・ショットで打つこと

●**スキップ・ボール：**

リターンしたボールがフロント・ウォールに当たる前に床に触れること

●**ストラドル・ボール：**

ボールがボールを打ったプレイヤーの両足の間を通過することを言い、スクリーン・ボールの一種で、レシーバーの視界を防ぎリターンすることができない場合はヒンダーとなる

●**スプラッシュ・ショット：**

サイド・ウォールの近くより打ち、ショットする位置とフロント・ウォールとの中間点付近のサイド・ウォールに当てる。ボールにスピンのかかりフロント・ウォールに当たったとき勢いがなくなり、最初に当たったサイド・ウォールの反対のサイド・ウォール側にはじき飛ぶショット

●**Zサーブ：**

フロント・ウォールの端に強く打ち、1度サイド・ウォールに当ててから床にバウンドさせるサーブ。ボールにスピンがかかっているため、2度目にサイド・ウォールに当たったときボールは意外な方向に跳ね返る。ボールの軌道がアルファベットのZのようになるのでこう呼ばれている

●**Zショット：**

フロント・ウォールの端に強く打ち、1度サイド・ウォールに当てて、床にワン・バウンドする前に反対側のサイド・ウォールに当たるショット。ボールにスピンがかかっているため、2度目にサイド・ウォールに当たった後バック・ウォールとほぼ平行にボールが出てくるためレシーブが難しい

●**センター・コート・ポジション：**

相手の攻撃に対して、最もレシーブしやすくなるポジション

●**ダウン・ザ・ライン・パス・ショット（ストレート・パス・ショット）：**

ショットするプレイヤーとサイド・ウォールとの狭い方へのパス・ショット。サイド・ウォールのより近くに平行に打つのがベスト

●**ドライブ・サーブ：**

フロント・ウォールへ強く低く打つサーブ

●**ドロップ・ショット：**

フロント・ウォールの低い所に弱く打ち、小さくバウンドさせるショット

●**ハイロブ・サーブ：**

フロント・ウォールの高い所に打ち、後ろのコーナー近くのサイド・ウォールに当てるサーブ。ボールは大きな弧を描いてサイド・ウォールに当たった後、勢いがなくなりバウンドが小さくなる

●**ハーフロブ・サーブ**

**(ガーベージ・サーブ)：**

フロント・ウォールに軽く打ち、ワン・バウンドさせたボールを後ろのコーナーへ返すサーブ。バック・コートでボールが肩以上の高さになるのでリターンはほとんどシーリング・ショットになってしまい、攻撃的なリターンを避けることができる

●**パス・ショット：**

相手の横を抜くように打つこと。相手をバック・ウォール側に下げることできる

●**ピンチ・ショット：**

フロント・ウォール近くのサイド・ウォールへ低く打つことで、フロント・ウォールに当たったボールは勢いがなくなり、床にすぐにツー・バウンドしてしまう

●**フライ・ショット：**

床にワン・バウンドする前のボールを打つこと

●**フライ・リターン：**

サーブされたボールが床に落ちる前に直接打ち返すこと

●**プラム・ボール：**

キル・ショットを打てるような簡単なボール

●**ライジング・ショット：**

ボールが床にバウンドし、上がってくるところを打つこと

●**ロール・アウト：**

キル・ショットがフロント・ウォールの極端に低い所に決まり、ボールが床を転がるように戻ってくること

## 審判委員会からのお知らせ

昨年度、怪我によるタイムアウトの判定について、判断が難しいという事例がありましたので、JARA審判委員会として、ルールブック上は変更ありませんが、判断基準の参考になるよう補足説明をさせていただきます。

### 「Rule 12. B. 怪我」の補足

1. 怪我によりレフリーから出されるタイムアウトをインジュリータイムアウトといい、1試合の中で合わせて15分しか認められません。よって、怪我によるタイムアウトもインジュリータイムアウト（出血によるタイムアウト）も同一であり、止血・治療もこの中で行うこととなります。延長はありません。
2. 怪我によるタイムアウトが許されるのは、試合開始後のコート内での怪我によります。開始前の怪我や病気については認められません。
3. 怪我として認められるのは、ボール・ラケットやプレーヤー同士の接触・交錯、壁面・床面との接触による場合で、直接の接触に因らない痛みや筋肉の痙攣・疲労は認められません。よって、自己の責任による怪我については認められません。
4. 怪我によるタイムアウトは、通常のゲーム中に取れる30秒のタイムアウトとは別で、自己のタイムアウトとは関係なく怪我の場合は与えられます。

なお、お問い合わせ及び質問はJARA事務局までお願いします。

## 審判委員会からのお知らせ

### 3フィートゾーン・ライン・バイオレーションについて

プレーヤーの方から質問がありましたので解説いたします。  
ドライブサーブを打つ際に、体もしくはラケットスイングが3フィートゾーンに入った場合はアウトサーブとなります。  
国際ルール上でも、「3フィートゾーン・ライン・バイオレーション」はスクリーンサーブとは異なる定義がされており、  
ツーサーブルールの時代は 「フォルトサーブ」  
ワンサーブルール（現在）は 「アウトサーブ」  
となっています。

J A R A ラケットボール公式ルールブック抜粋

### R u l e 6. アウト・サーブ

次のサーブはアウトになる。  
< R u l e 6. A. フット・フォールト ～ R u l e 6. Q. セーフティ・ゾーン・バイオレーション >  
以上は省略

### R u l e 6. R. 3フィート・ライン・バイオレーション

3フィート・ゾーン内を通過するサーブ（Zサーブ、ロブサーブは除く）を打つときには、サーバーの身体およびラケットは、いかなることがあってもサーブ開始時（明らかにフロント・ウォールに対してボールを打つ動作を開始したとき）よりボールがショート・ラインを越えるまでの間、ボールが通過する3フィート・ゾーンを侵すことができない。

## 審判委員会からのお知らせ

### タイブレークについて

タイブレークの試合について、以下の点をご留意の上、試合進行をお願いします。

#### JARAラケットボール公式ルールブック抜粋

##### ■Rule 2. サーブ

サーブはワンサーブとする。

##### Rule 2. A. サーブの順序

トスで勝ったプレーヤーないしチームが、第1ゲームで最初にサーブを行うか、レシーブにするかを選択する。第2ゲームはその逆になる。タイブレークは、第1ゲームと第2ゲームの合計得点の多い方がサーブないしレシーブの選択を行う。もし同点ならトスで決める。

JARAのルール上では上記のような規定があります。

文面上、「トス」という文言は、JARAは「ジャンケン」を取り入れておりますので同点の場合は「ジャンケン」で決めてください。

なお、「勝った方」の選手は、「サーブ」「レシーブ」を選択する権利があるとしてルール上の規定があります。

「サーブ」にするか、「レシーブ」にするか、必ず「声」に出して審判に伝えてください。

審判はジャンケンで勝った選手にどちらを選ぶか必ず聞くことを義務つけてください。

皆様のご理解をお願いします。

## 審判委員会からのお知らせ

昨年度、審判に於ける判定やジャッジについて下記の件についての問い合わせがありましたので、今後の判断基準の参考になるよう補足説明を審判委員会からさせていただきます。

### 1 第2章 D. ラケットの規格

これまで、グリップについて、ラバーグリップを含め厳しく測定した頃がありましたが、近年、ソフトなゴムのグリップなども使用され、IRF主催の世界選手権やワールドゲームズに於いても固定されていなければラケット本体からのゴムのグリップのはみ出しを認めているため、JARAにおいても同様に解釈し、世界と対等にするためソフトな部分のみのはみ出しは認めることとします。その判断基準として、JARAでは、はみ出した部分が硬く固定されている場合は、固定されたところまでをラケットの長さとし、固定された部分か、ソフトな部分かの判断は、はみ出した部分のみを持ってラケットが使えるプレーが可能であればソフトとは認めず固定されたものとして計測します。よって、はみ出していることによって有利を得ると判断されることがないようにしなければいけないのは当然であり選手の義務であります。

### 2 第3章 Rule 2. D. サーブの準備

「レフリーは前のプレーが終わったら、しばらくしてサーバーとレシーバーがそれぞれのポジションに戻り、準備をするようにスコアをコールする」とあります。これだけでは、コールのタイミングが掴みにくいと思われるので目安を説明します。

- ①プレーが終了し、動きがほぼ止まることなくそれぞれのポジションに戻った場合は、そのままの流れでコールしましょう。
- ②プレーが終了してもそれぞれのポジションに戻らない場合は、待たないで、遅延行為に繋がりますから、大きく一呼吸間を置いて準備をするようにコールしましょう。
- ③10秒ルールはコール後に適用されますので、ラケットを頭上に上げてホールドしていても待たないでコールを先にしましょう。

### 3 第3章 Rule 12. A. タイムアウトの時間

タイムアウトは、レフリーが、選手から依頼を受け、タイムアウトを認めた場合「タイムアウト」とコールしてから30秒計測して下さい。選手がコートを出てから30秒ではありません。

特定非営利活動法人 日本ラケットボール協会  
審判委員会



特定非営利活動法人 日本ラケットボール協会  
〒144-0052 東京都大田区蒲田5-26-3 第二東商ビル402号  
TEL.03-5713-3866 FAX.03-5713-3867  
URL <http://www.jara-npo.org/>  
E-mail [jara@jara-npo.org](mailto:jara@jara-npo.org)