

# 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

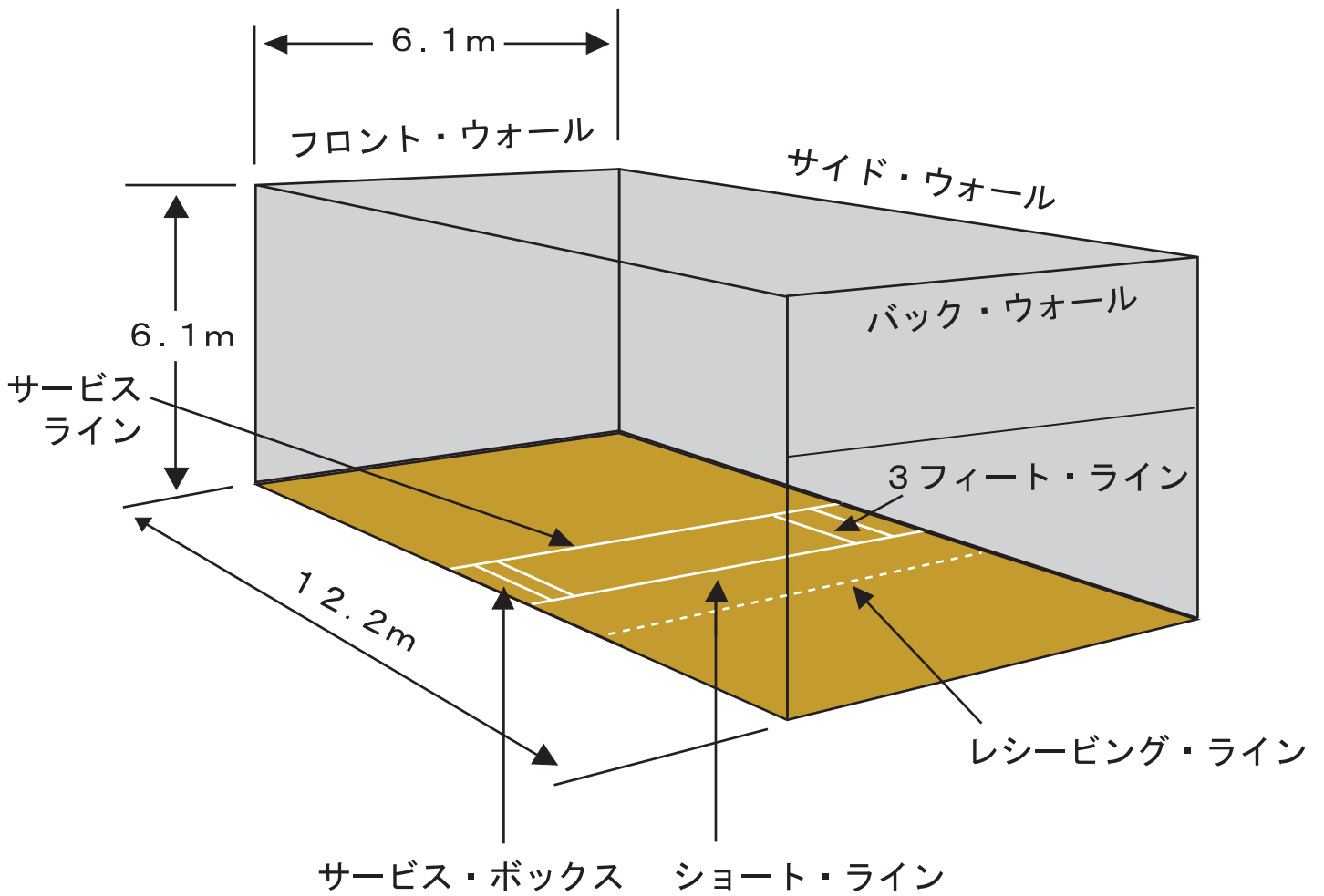
〃 01 / 01 / 1998

〃 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）