

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