

## 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のではない。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。

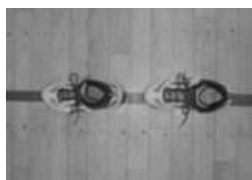
## ■Rule 6. アウト・サーブ

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。



(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.）