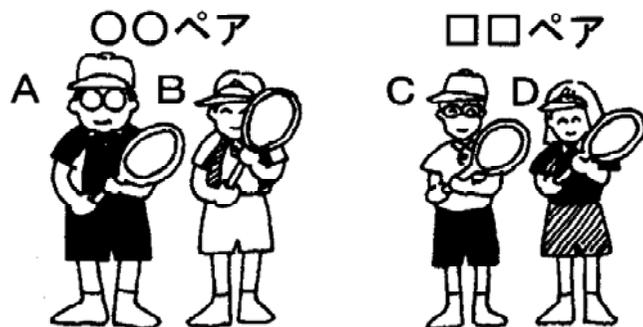


## 9. サービス・レシーブのチェンジとサイドのチェンジ

(1) サービスとレシーブは，1ゲームを終わるごとに相手のペアと交替して行い，奇数（1・3・5）ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。「チェンジサイズ」

(2) ファイナルゲームは，相手のペアと2ポイントごとにサービスのチェンジを行い，始めの2ポイント後，あとは4ポイント終わるごとにサイドのチェンジを行う。



(3) ファイナルゲームのサービスとレシーブ

① 最初の2ポイントのサービスをするプレイヤーは，サービス権を持っているペアのうちのどちらかのプレイヤーとする。



(チェンジサイズ)

② 3ポイント目と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どちらかのプレイヤーとする。3ポイント目のレシーブは，最初の2ポイントをサービスしたペアのどちらかのプレイヤーが行う。



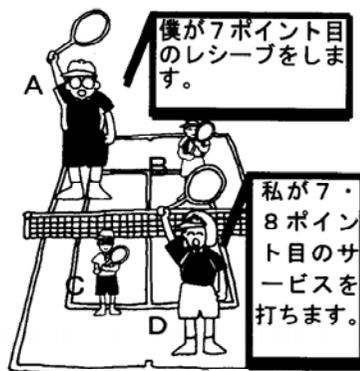
(チェンジサービス)

- ③ 5ポイント目，6ポイント目のサービスは，最初のポイントのサービスをしたペアのもう1人のプレーヤーが行う。



(チェンジサイズ)

- ④ 7ポイント目，8ポイント目のサービスは，3ポイント目，4ポイント目のサービスをしたペアのもう1人のプレーヤーが行う。



(チェンジサービス)

- ⑤ この後はこの順番でサービスとレシーブを行う。
- ⑥ レシーブをしたときに，レシーバーのレシーブの順番が替わっていることがわかったら，その

ポイントはインターフェアとして1ポイントを失う。

- (4) サービスの順番やサイドの間違いがわかったら？

- ① サービスのチェンジまたはサイドのチェンジの間違いがわかったときは，  
 ア． サービスをする前であれば，そのポイントから正しく直す。  
 イ． 間違いに気付いても途中でプレーを止めず（止めたら，止めた方がポイントを失う。），次のポイントから正しく直す。それまでのポイントは有効である。
- ② サービスのチェンジを間違ったとき。「チェンジサービス」  
 サイドのチェンジを間違ったとき。「チェンジサイズ」
- ③ パートナーとのサービスの順番を間違ったとき。「ローテーションチェンジ」
- ④ サービスコート of the 順番を間違ったとき。「ローテーションチェンジ」
- ⑤ 間違いが第1サービスのフォールトの後にわかったときは，そのときに正しい順番に直し，第1サービスから行う。

## 10. 判定

- (1) インかアウトかは，ボールが落ちたところで決める。
- (2) ラインに触れたものはすべてインとする。

## 11. ポイントを失うのはどんなときか？

- (1) 打ったボールがネットを越さなかったとき。  
(コールなし) ただし、次のようなときはインとする。
- ① 打ったボールがネットまたはネットポストにあたって、これらを越えて正しく相手のコートに入ったとき。
- ② ボールがネットポストの外側をまわり、またはネットポストにあたって、相手のコートに正しく入ったとき。
- (2) 打ったボールがアウトコートに落ちたとき。  
または直接そのマッチのアンバイヤー、審判台などにあたったとき。「アウト」
- (3) ボールがツーバウンドする前に打ち返せなかったとき。「ツーバウンズ」
- (4) 打ったボールがプレイヤーのからだやユニフォームにあたったとき。「ボディタッチ」

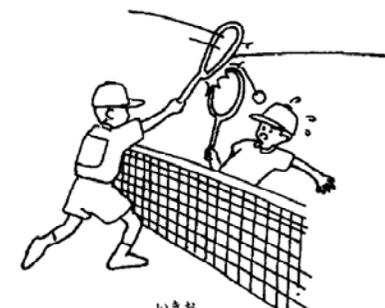
(4)



- (5) 空振りしてラケットがネットやネットポストを越えたとき。「ネットオーバー」ただし、ボ

レーをして、そのいきおいで越えたが、インターフェア（打球妨害）にならないときはよい。

(5)

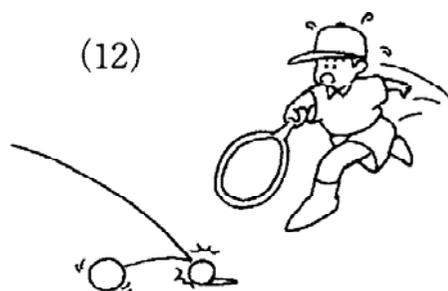


ボレーした<sup>いきお</sup>勢いであっても、相手のじゃまをしたらダメ。

- (6) ネットまたはネットポストに触れたとき。「ネットタッチ」  
\* 風のためにふくらんだネットに触れたとき。「ネットタッチ」  
\* 相手の打ったボールがネットにあたり、そのボールがネットを押してプレイヤーに触れたとき。「ネットタッチ」
- (7) ラケット，からだ，ユニフォームが，そのマッチの審判台やアンバイヤーに触れたとき。「タッチ」
- (8) ラケット，からだ，ユニフォームが，相手のコート，相手のラケット，からだ，ユニフォームに触れたとき。「インターフェア」
- (9) ボールを打ったとき，そのボールがラケットに2回以上あたったとき。「ドリブル」
- (10) ボールがラケットの上で止まったとき，またはラケットのいちょうの空いているところにはさまったとき。「キャリー」

(11) 手から離れたラケットで打ち返したとき。「インターフェア」

(12) ボールがコートの中に転がっていた他のボール，または帽子，タオルなどにあたって打ち返せなかったとき。(コールなし)



(13) ボールがラケットのフレームにあたって打ち返せなかったとき。「チップ」

(14) ラケット，帽子またはタオルなどが，プレーヤーから離れて直接ネットやネットポストに触れたとき。「ネットタッチ」

(15) ラケットが一度コートに落ちてからネットに触れたとき。「ネットタッチ」

(16) プレーヤーがコートまたはアウトコートに落ちていた帽子，タオルなど(ボールは含まない)を，手や足やラケットで押しやったものが，直接ネットまたはネットポストに触れたとき「ネットタッチ」，そのマッチのアンバイヤーや審判台に触れたとき「タッチ」，相手方プレーヤーのラケットやからだ，ユニフォームに触れたり，相手方コートに入ったとき。「インターフェア」

(17) 明らかな打球妨害になったとき。「インターフェア」

## 12. ノーカウントになるのはどんなときか？

インプレーにおいて，次のようなときはノーカウントとし，第1サービスからやり直す。ただし，サービスがレットになる場合を除く。

(1) アンバイヤーが判定を間違っただけのためにプレーに影響があったとき。判定に関係なくポイントが決まったときなどは，判定を正しく直すだけでよい。

(2) 思いがけないことが突然起こってプレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(3) そのマッチに関係がない人がやったことでプレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(4) 他のコートのボールが入ってきて，プレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(5) そのマッチで使っているボールであっても，そのマッチに直接関係していない人が投げ入れて，そのためにプレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(6) 失ポイントになることが両方のプレーヤーに同時に起こったとき。(例えばボレーをしたボールがきまって，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するなど。)

(7) その他正審が特に必要と認めたとき。

### 13. タイム

マッチの途中で次のようなときはタイムを取ることができる。

- (1) プレーヤーが急にからだの具合が悪くなってプレーが続けてできなくなり、これを正審が認めたとき。ただし、1人が1回につき5分以内とし、一つのマッチで2回以内とする。(続けて2回取することもできる。正審はプレーヤーのタイムごとに採点票のタイム欄の5に○をつける。)
- (2) その他正審が特に必要と認めたとき。

### 14. 禁止事項

- (1) プレーヤーはマッチ中パートナー以外の人から、アドバイスやからだの手当てを受けてはいけない。ただし、正審がレフェリーと相談して必要と認めたときはよい。
- (2) マッチを行うプレーヤーやアンバイヤーなど認められた人以外は、マッチ中ソフトテニスコートに入っていくてはいけない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に部長・監督・コーチがソフトテニスコート内に入ることが認められた大会では、許された時間内(奇数ゲームが終わった後のサイドのチェンジとファイナルゲームに入るときで、ファイナルゲームでのサイドのチェンジのときはいけない。時間は前のポイントが終わってから1分以内に次のポイントを始めなければならないので30秒位)でプレーヤー

ーにアドバイスすることはよい。

- (3) アドバイスは決められた位置で、移動することはできない。
- (4) プレーヤーはプレーの進行や判定について、アンバイヤーに異議を申立て、または結果を不服としてプレーを中断してはいけない。  
(例) プレーヤーや監督がボールの落ちたところを確かめるため、ネットを越えて相手のコートに行っていくてはいけない。また自分たちのコートであっても、ボールが落ちたところに近寄ったり、落ちた跡を消していくてはいけない。消したら失ポイントになる。「インターフェア」

### 15. アンバイヤーの判定に異議がある場合はどうしたらよいか？(質問)

そんなときは質問をする。ただし、質問に対する結果が出ればそれにしたがう。

#### (例1) (質問)

「今のはアウト(イン)ではないですか？」

#### (質問に対する結果)

「いいえ、イン(アウト)です。」

#### (結果にしたがう)

その後速やかに次のポイントが始まる。…○

## (例2) (質問)

「今のはアウト(イン)ではないですか？」

### (質問に対する結果)

「いいえ、イン(アウト)です。」

### (結果にしたがわない)

ボールが落ちたところへ行って「これアウト(イン)ですよ！見に来てください」…×

## 16. 棄権になるのはどんなときか？

次のことに当てはまるプレイヤーは棄権とし、相手の勝ちを告げる。負けとなった方が、取ってい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、参加しなかったとき。
- (2) 特別の理由によるプレイヤーまたはペアからの申し出に対し、競技責任者が認めたとき。
- (3) プレイヤーがからだの具合が悪くなり、タイムが認められ、決められた時間内に回復できなかったとき。「タイムアップゲームセット」

## 17. 警告

プレイヤー(団体戦のときは部長・監督・コーチを含む)が次のところで決められていることに違反したときは、警告(イエローカード)を与える。

### 4. プレイヤーがよくわかっていなければならぬこと(心得)(P. 3参照)

### 14. 禁止事項(P. 19参照)

\* イエローカードの出し方：違反したプレイヤー

(監督・コーチを含む)に対して「イエローカード」を示す。その後採点票に記録する。

## 18. 失格になるのはどんなときか？

### (レフェリーストップゲームセット)

- (1) 大会要項の参加条件に違反していることが発見されたとき。(団体戦ではチームが失格となる。)
- (2) そのマッチへ出場の連絡を受けたプレイヤーがコートに出場しないとき。
- (3) マッチ開始後(インプレー)に、オーダーどおりに出ていないことがわかったとき。
- (4) 1マッチ中に警告が3回になったとき。「レッドカード」

## 19. マッチの中止と再開

- (1) 天候やその他の事情でマッチが一旦中止または延期になったときは、その後のポイントから引き続き始めるのを原則とする。
- (2) コートを変更したり、後日再開される場合のサイドは、そのマッチでサイドを選んだペアを選ぶ。同じ日に同じコートで始めるときは中止前のままとする。

## 20. 順位の決め方

- (1) トーナメント戦の場合は、勝ち残りで行い、最後まで残ったペアまたはチームを優勝者とする。
- (2) リーグ戦の場合は、勝率（勝った試合数／全部の試合数）の高い順に順位を決める。  
勝率が同じときは次のように決める。
- ① 二者が同率のときは、この二者の対戦で勝った方を上位とする。
  - ② 同率者が三つ以上あるときは、同率者だけを取り出してリーグ戦表を作り、勝率の高い順から順位を決める。
  - ③ ②でも同率者があるときは、以下の順で、差の大きい方を上位とする。
    - ・ 個人戦
      - ア) 得ゲーム数－失ゲーム数
      - イ) 得ポイント数－失ポイント数
    - ・ 団体戦
      - ア) 得マッチ数－失マッチ数
      - イ) 合計得ゲーム数－合計失ゲーム数
      - ウ) 合計得ポイント数－合計失ポイント数
  - ④ ①②③によっても順位が決まらない場合は、大会主催者は抽選その他の方法により順位を決める。