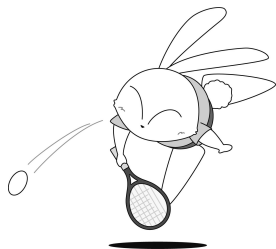


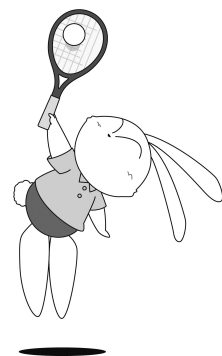


スポーツ振興基金

独立行政法人日本スポーツ振興センター



ソフトテニス



ルール(きまり)とマッチ(試合)の進め方

ありがとう あなたの笑顔とそのマナー
あくしゅ、あいさつ、ありがとうをひろげましょう

(公益財団法人) 日本ソフトテニス連盟

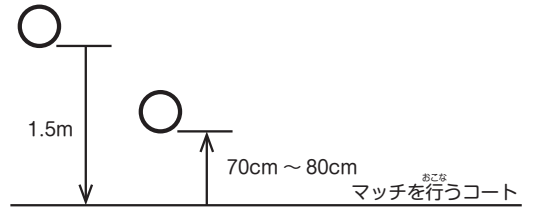
ソフトテニス

ソフトテニスは、テニスコートでラケットを使い、ゴムボールを打ち合う競技です。

ルール(きまり)について

1 ボール

ボールはマッチを行うコートで、1.5mの高さから落として70cm～80cmはすむボールを使います。



2 ゲーム

ゲームは4ポイントを取ると1つのゲームの勝ちとなります。ただし、3ポイントずつ取ったときは「デュース」となります。デュースの後は2ポイントつけて取れば勝ちとなります。続けて取れなかったら「デュースアゲン」となり、デュースのときと同じになります。

5ゲームマッチで両方のペアが2ゲームずつ取ったとき、または7ゲームマッチで3ゲームずつ取ったときは、次のゲームをファイナルゲームとし、7ポイントを取れば勝ちとなります。ポイントカウントが6-6になったときはデュースです。

3 マッチ

- ① マッチはふつう5ゲームあるいは7ゲームで行います。
- ② 5ゲームマッチでは3ゲームを、7ゲームマッチでは4ゲームを取った方がマッチの勝ちとなります。

4 サービス、レシーブのチェンジとサイドのチェンジ

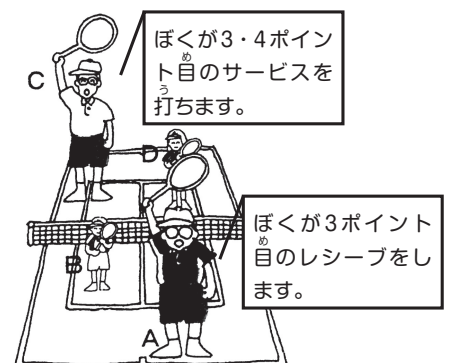
- ① サービスとレシーブは1ゲーム終わるごとに相手と交替します。
- ② サイドのチェンジは、奇数ゲームが終わるごとに行います。
- ③ ファイナルゲームは、相手と2ポイントごとにサービスのチェンジを行います。サイドのチェンジは最初の2ポイントが終わった後で行い、その後は4ポイント終わるごとに行います。

5 ファイナルゲームのときのサービスとレシーブの順序

- ① いちばんはじめの2ポイントのサービスをするプレイヤーは、サービスをするペアのうちのどちらかのプレイヤーがします。
- ② 3ポイント目と4ポイント目のサービスは、いちばんはじめにレシーブをしたペアのどちらかのプレイヤーとします。3ポイント目のレシーブは、いちばんはじめの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します。

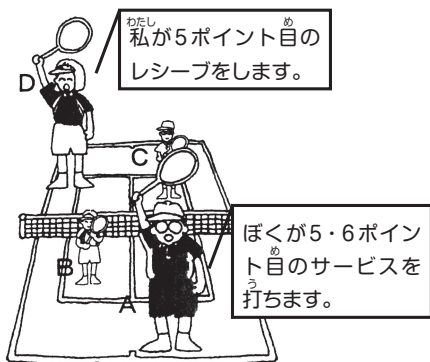


(2ポイント目が終わったらサイドのチェンジ)



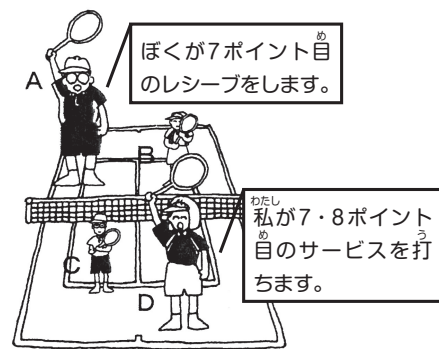
(4ポイント目が終わったらチェンジサービス)

- ③5ポイント目、6ポイント目のサービスは、1ポイント目、2ポイント目のサービスをしたペアのもう一人のプレーヤーがします。



(6ポイント目が終わったらサイドのチェンジ)

- ④7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一人のプレーヤーがします。

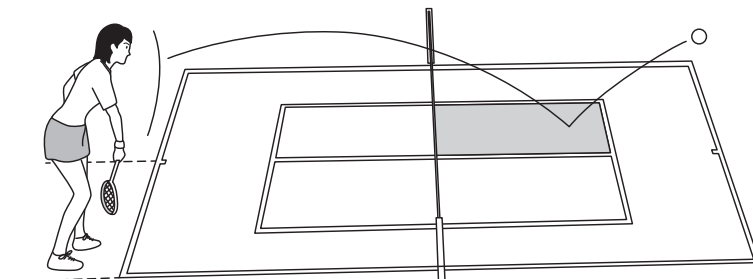


(8ポイント目が終わったらチェンジサービス)

- ⑤この後はこの順序でサービスとレシーブをします。

6 サービスの仕方と順序

- ①サービスは決められた場所(サイドライン及びセンターマークのそれぞれの延長線の間でベースラインの外)で行います。
- ②サービスは、ネットに向かってセンターマークの右側の場所から左側のサービスコートへ、次はネットに向かってセンターマークの左の場所から、右側のサービスコートへかわるがわる行います。
- ③2人のプレーヤーは同じゲーム中に、2ポイントずつかわるがわるサービスを行います。



7 サービスのフォルト

- ①サービスがサービスコートに入らなかったときはフォルトになります。
- ②第1サービスが入らなかったときは、第2サービスを行います。
- ③第2サービスも入らなかったときは「ダブルフォルト」となり、1ポイントを失います。

8 サービスのレット

サービスしたボールが、ネットやネットポストにあたって正しいサービスコートに入ったときは「レット」となり、そのサービスをやり直します。

9 レシーブの仕方と順序

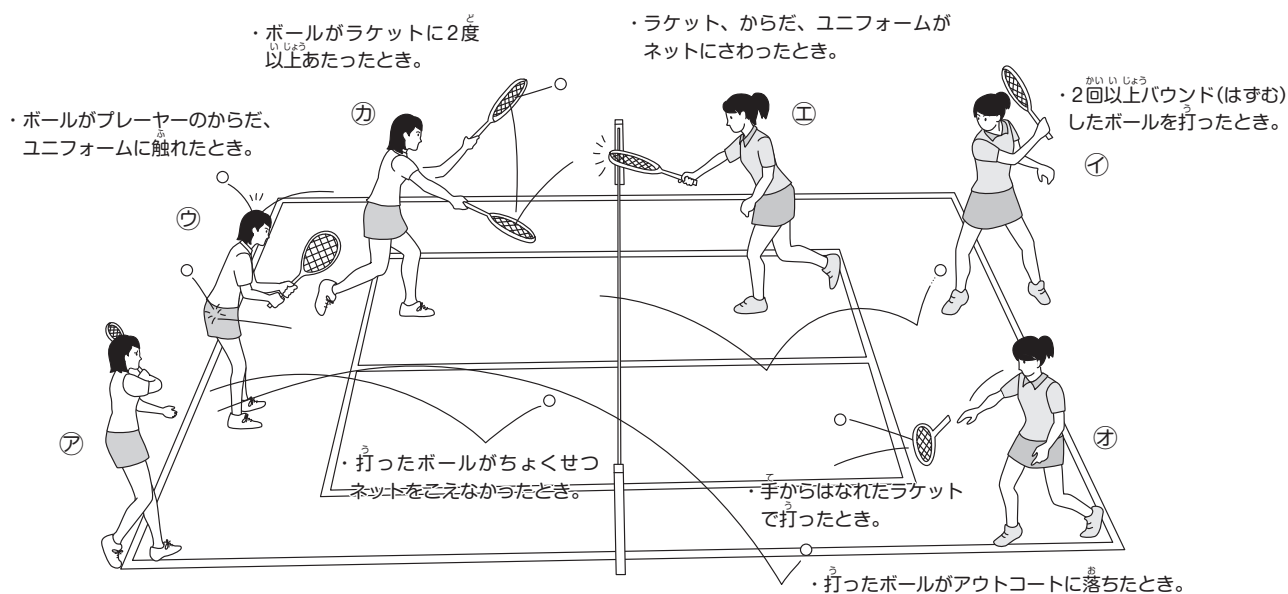
- ①正しいサービスコートに入ったボールが、ツーバウンドする前に相手コートに打ち返します。
- ②1ポイント目のレシーブはペアのうちどちらかが行います。
- ③2ポイント目は1ポイント目でレシーブをしなかったプレーヤーが行います。
- ④この後はこの順序でレシーブを行います。

10 レシーブでの失ポイント

- ①レシーブしたボールが相手コートに入らなかったり、空振りしたときは失ポイントとなります。
- ②サービスしたボールが直接レシーバーのラケット、からだ、ユニフォームなどに当たったときは失ポイントになります。「ダイレクト」

11 サービス、レシーブを除くインプレーでの失ポイント

- ①打ったボールがネットを越えなかったとき。(コールなし) [図㉗]
- ②打ったボールがアウトコートに落ちたとき。「アウト」 [図㉘]
- ③2回以上バウンドしたボールを打ったとき。「ツーバウンズ」 [図㉙]
- ④打ったボールがプレイヤーのからだ、ユニフォームに当たったとき。「ボディタッチ」 [図㉚]
- 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」
- ⑥ネット又はネットポストにラケット、からだ、ユニフォームなどが触れたとき。「ネットタッチ」 [図㉛]
- ⑦ボールがラケットのフレームに当たって打ち返せなかったとき。「チップ」
- ⑧アンパイヤーや審判台に触れたとき。「タッチ」
- ⑨手から離れたラケットで打ったとき。「インターフェア」 [図㉜]
- ⑩ボールがラケットに2回以上当たったとき。「ドリブル」 [図㉝]
- ⑪ボールがラケットのいちょうの空いてるところにはさまったとき。「キャリー」



12 ノーカウント

アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに影響があったときはノーカウントとなり、第1サービスからやり直します。ただし、サービスがレットになる場合を除きます。

13 ポイントおよびゲームのカウン트의コール

ポイントやゲームのカウン트는正審がサービス側からスコアをコールします。

ポイントカウン트의誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウン트의誤りについてはそのマッチ内に訂正を行います。

マッチ(試合)の進め方について

1 マッチ前のあいさつ

アンパイヤーとなるときは、ジュニア審判員のワッペンを左胸につけておきます。マッチ前のあいさつは、アンパイヤー、プレーヤーともネット中央付近に集まりあいさつをします。

2 トス(サービスかレシーブ、又はサイドを決めます。)

- ①ペアの一人が相手とジャンケンをします。
- ②負けた方がラケットの公認マーク(表)を相手に見せて、ラケットをコート上に立てて回します。
- ③ジャンケンに勝った方はラケットがたおれる前に、「表」か「裏」かを言います。
言いあてたらトスに勝ち、言いあてなかったら負けで相手が勝ちとなります。
- ④トスに勝った方が、サービスかレシーブ、又はサイドを選びます。
- ⑤トスに負けた方は、相手が選ばなかったものを選びます。
国際大会では副審がコインでトスを行います。
- ⑥副審(副審を省略するときは正審)がコインのA面とB面を双方のプレーヤーに示してから投げます。
- ⑦A面が上になったら正審の右側のプレーヤーが、B面が上になったら正審の左側のプレーヤーがサービスかレシーブ、又はサイドを選びます。
- ⑧相手のプレーヤーは、選ばれなかったものを選びます。

3 マッチ前の練習

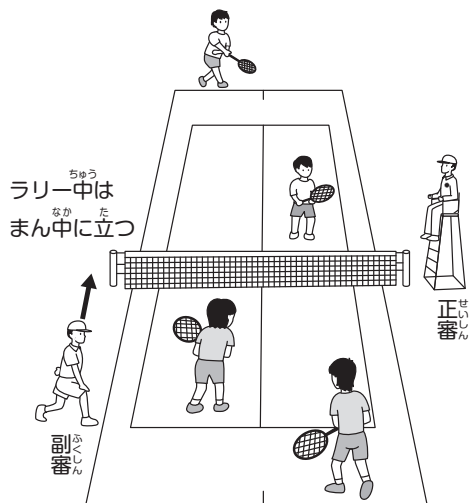
サービス、レシーブ、サイドが決まったら、プレーヤーは練習をします。練習時間はふつう1分以内です。

4 マッチの開始と終了

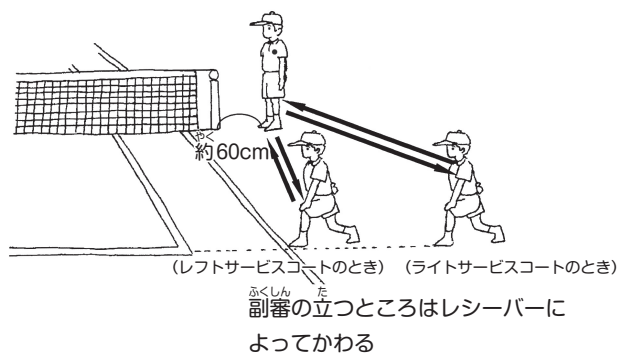
- ①正審は「レディ」とコールして練習をやめさせ、プレーヤーをマッチ開始の位置につかせます。
- ②正審は「サービスサイド〇〇(クラブ名や県名等) □□・△△(プレーヤー名) ペア、レシーブサイド◎◎(クラブ名や県名等) ☆☆・◇◇(プレーヤー名) ペア、〇ゲームマッチ、プレーボール」とコールしてマッチを始めます。
- ③正審は第1ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサイズ」とコールします。
- ④正審は「ゲームカウント〇-〇」とコールして第2ゲームを始めます。
- ⑤正審は第2ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサービス」、「ゲームカウント〇-〇」とコールして第3ゲームを始めます。この後は同じように(奇数ゲームが終われば「ゲーム、チェンジサイズ」、偶数ゲームが終われば「ゲーム、チェンジサービス」とコールして)進めます。
- ⑥正審は5ゲーム(7ゲーム)マッチのとき、ゲームカウントが2-2(3-3)となったときは「ゲームカウントツーオール(スリーオール)、ファイナルゲーム」とコールして始めます。
- ⑦正審はマッチが終わったら「ゲームセット」とコールして審判台をおり、副審、プレーヤーもマッチ前のあいさつをした位置に集まります。
- ⑧正審が「〇対〇で〇〇ペアの勝ちです」と言った後、プレーヤー同士、そしてプレーヤーとアンパイヤーがあいさつをし、プレーヤー同士あくしゅをして終わります。
- ⑨個人戦のときは、勝った方に勝者サインをもらって解散します。

5

マッチ中のアンパイヤーの位置



●正審の姿勢



6

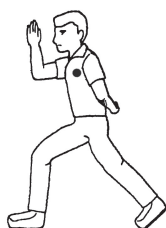
副審の構えとサイン

そのほかの判定区分とは、レット、ダイレクト、ツーバウンズ、ボディタッチ、ネットオーバー、ネットタッチ、チップ、タッチ、インターフェア、ドリブル、キャリーなどです。

(ア)副審のかまえかた



(イ)フォールト



(ウ)レット
(コールもする)



(エ)アウト



(オ)その他の判定区分
(コールもする)



(カ)ノーカウント
(コールもする)



(キ)タイム
(コールもする)



さいてんひょう きにゅうしかた
採点票への記入の仕方

- ① サービスのペア(S)、レシーブのペア(R)が決まったらS・Rのところを○で囲みます。
- ② サイドを選んだペアのプレーヤーの欄の下の「サイド」を○で囲みます。
- ③ ポイントを得たとき○、失ったとき×を上の方の左から右に記入します。
- ④ ゲームが終わったら、そのゲームで得たポイント数を中央に記入し、そのゲームを得た方のポイント数を○で囲みます。
- ⑤ マッチが終わったら中央のスコア欄に得たゲーム数を記入し、勝者のゲーム数を○で囲みます。
- ⑥ 勝った方のプレーヤーに勝者サイン欄にサインをしてもらいます。

きにゅうれい
【記入例】

ダブルス・シングルス採点票

種別 ジュニア 男		第 1 コート	正審 中村	副審 小林
第 2 回戦		開始 11:00 分 終了 11:20 分	線審	線審
No 1	所属 東京ジュニア	(スコア)	No 3	所属 大阪スポーツ少年団 ⑤
プレーヤー	A 秋田 一郎	③ - 2	プレーヤー	A 長崎 三郎
	B 福島 二郎			B 熊本 四郎
サイド			サイド	
S R	○ X X O O O	④ - 1 - 2	S R	X O O X X X
S R	O O O X X X O X X O X X	5 - 2 - ⑦	S R	X X X O O O X O O X O O
S R	O X X X O O X X	3 - ③ - ⑤	S R	X O O O X X O O
S R	O X O X X O O O	⑤ - 4 - 3	S R	X O X O O X X X
S R		- ⑤ -	S R	
S R		- ⑥ -	S R	
S R		- ⑦ -	S R	
S R		- ⑧ -	S R	
S R	O O X O O O O * * * * * * * *	⑦ - ⑥ - 1	S R	X X O X X X X * * * * * * * *
(警告)	Y Y R	タイム	タイム	(警告)
該当事項		A 5 . 5 B 5 . 5	A 5 . 5 B 5 . 5	該当事項
勝者サイン	秋田	勝者No. /	進行	点検
				記録

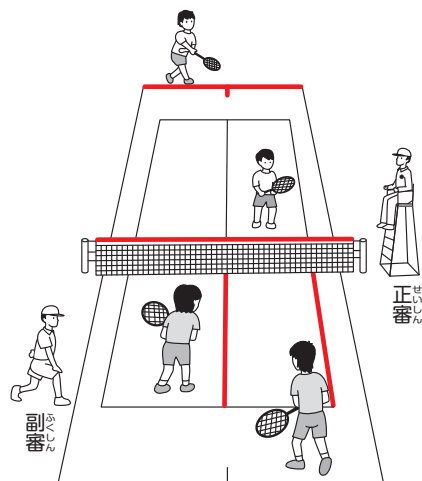
公益財団法人 日本ソフトテニス連盟

アンパイヤーの区画線による判定区分

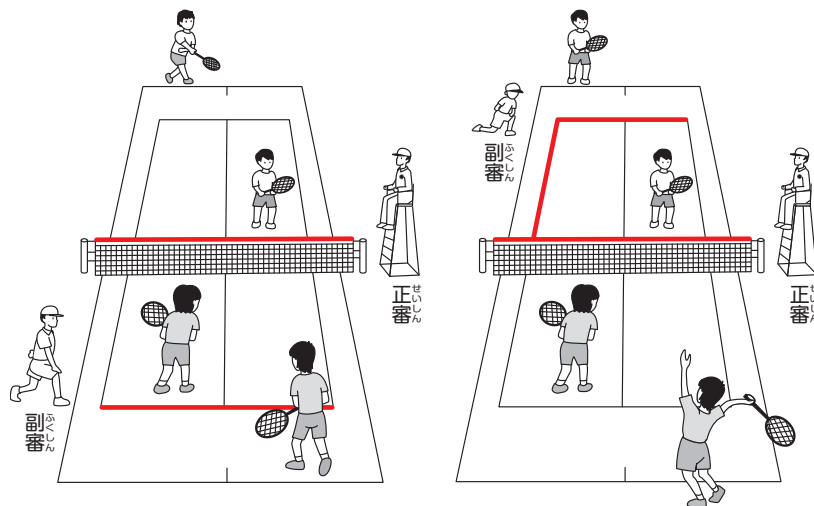
(赤いラインを担当します。ネットは正審と副審が担当します。)

アンパイヤーはそれぞれの判定区分を守り、正審と副審は連絡を取り合い力を合わせて審判を行います。

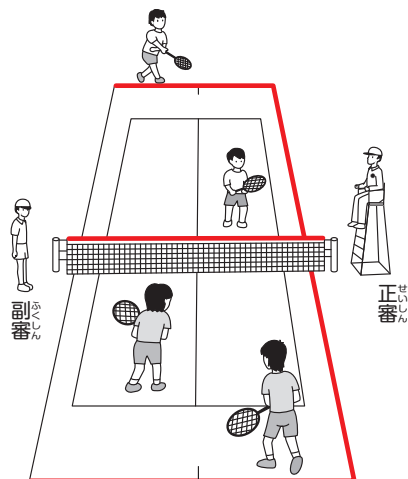
① サービス時の正審が判定する区分



② サービス時の副審が判定する区分



③ ラリーの正審が判定する区分



④ ラリーの副審が判定する区分

