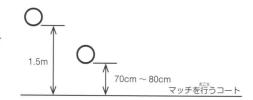
ソフトテニス

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

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 ~ 80 cmはず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ポイント続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。
- ②5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、潤手と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始めの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。
- 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 プレーヤーは、サービスをするペアのうちのど ちらかのプレーヤーがします。



(2ポイント首が終わったらサイドのチェンジ)

②3ポイント首と4ポイント首のサービスは、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ーヤーとします。3ポイント首のレシーブは、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ーヤーがします。



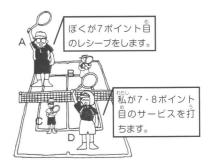
(4ポイント自が終わったらチェンジサービス)

③5ポイント 自、6ポイント 自のサービスは、1ポイント 自、2ポイント 自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ポイント曽が終わったらサイドのチェンジ)

④ 7ポイント $\stackrel{\circ}{=}$ 、8ポイント $\stackrel{\circ}{=}$ のサービスは、3ポイント $\stackrel{\circ}{=}$ 、4ポイント $\stackrel{\circ}{=}$ のもう $\stackrel{\circ}{=}$ $\stackrel{\circ}{\sim}$ のプレーヤーがします。

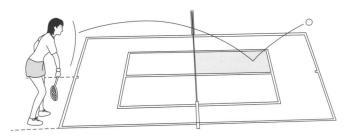


(8ポイント曽が終わったらチェンジサービス)

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サービスは染められた場所 (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条外)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着顔の場所から定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差の場所から、着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 サービスのフォールト

- 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ールトになります。
- 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「ダブルフォールト」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置します。

・レシーブの仕方と順序

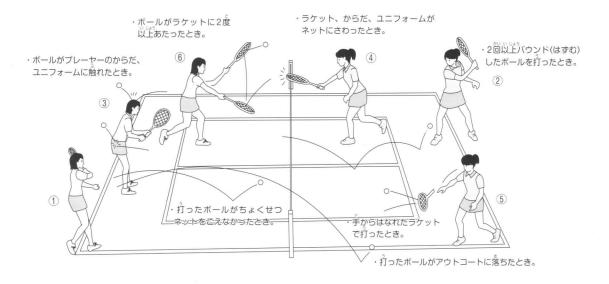
- ①だしいサービスコートに入ったボールが、ツーバウンドする前に相手コートに打ち返します。
- ②1ポイント 白のレシーブはペアのうちどちらかが行います。
- ③2ポイント首は1ポイント首でレシーブをしなかったプレーヤーが行います。
- ④この後はこの順序でレシーブを行います。

10 レシーブでの失ポイント

- ①レシーブしたボールが削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あたったときは失ポイントになります。「ダイレクト」

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)
- ②打ったボールがアウトコートに落ちたとき。「アウト」
- 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」
- ④打ったボールがプレーヤーのからだ、ユニフォームにあたったとき。「ボディタッチ」
- 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♥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」
- ⑦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L
- 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」
- ⑩ボールがラケットに2回以上あたったとき。「ドリブル」
- 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サービスからやり置します。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トのコール

ポイントやゲームのカウントは正審がサービス側からスコアをコールします。 ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの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

インフェージ マッチ前のあいさつ

アンパイヤーとなるときは、ジュニア審判賞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、文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。
- ② A 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、文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。

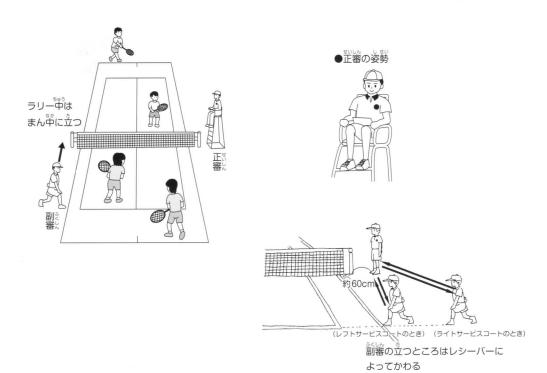
マッチ前の練習

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

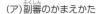
- ①正審は「レディ」とコールして練習をやめさせ、プレーヤーをマッチ開始の位置につかせます。
- ②正審は「サービスサイド○○(クラブ名や原名等)□□・△△(プレーヤー名)ペア、レシーブサイド◎◎(クラブ名や原名等)☆☆・◇◇(プレーヤー名)ペア、○ゲームマッチ、プレーボール」とコールしてマッチを始めます。
- ③正審は第1ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサイズ」とコールします。
- ④正審は「ゲームカウント○-○]とコールして第2ゲームを始めます。
- ⑤正審は第2ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサービス」、「ゲームカウント〇一〇」とコールして第3ゲームを始めます。この後は筒じように(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。
- ②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。
- ®正審が「○対○で○○ペアの勝ちです」と言った後、プレーヤー筒士、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。

マッチ中のアンパイヤーの位置



る 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。





(イ)フォールト



(ウ)レット



(エ)アウト



(オ)そのほかの判定区分 (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)



7 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」を〇で囲みます。
- ③ポイントを着たとき \bigcirc 、失ったとき \times を上の段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 で あみます。
- 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

