

認定・更新講習資料

ソフトテニス ハンドブック

競 技 規 則
審 判 規 則
大 会 運 営 規 則

付 大会役員編成・大会運営マニュアル
公 認 審 判 員 制 度 諸 規 定



(公財)日本ソフトテニス連盟ハンドブック 2021年版準拠

佐賀県ソフトテニス連盟審判委員会編集(2021修正、改訂済)

目 次

競 技 規 則

ダブルスのマッチ

第1章 総 則	6
第 1 条 目 的	6
第2章 ソフトテニスコート	6
第 2 条 ソフトテニスコート	6
第 3 条 コート及びアウトコート	6
第 4 条 コート及びアウトコートのサーフェイス	6
第 5 条 コート	6
第 6 条 コートの名称並びに長さ	6
第 7 条 コートのラインの幅	7
第 8 条 アウトコート	7
第 9 条 ネットポスト	7
第10条 ネットポストの位置	7
第11条 照度	7
第12条 インドアにおける天井の高さ	7
第13条 審判台	7
第3章 用 具	7
第14条 ネット	7
第15条 ボール	8
第16条 ラケット	8
第4章 競 技	8
第17条 プレーヤーの心得	8
第18条 マッチ	9
第19条 ゲームの回数	9
第20条 ゲームの勝敗	9
第21条 マッチの勝敗	9
第22条 サービス	9
第23条 サービスの時期	10
第24条 サーバー及びレシーバー	10
第25条 サービスをする位置	10
第26条 サービスをするプレーヤー	10
第27条 サービスのフォールト	10
第28条 サービスのレット	11
第29条 サービス時の失ポイント	12
第30条 レシーブ	12

第 31 条	レシーブの順序	-----	12
第 32 条	レシーブ時の失ポイント	-----	12
第 33 条	サービス・レシーブ又はサイドの選択	-----	12
第 34 条	サービス・レシーブ及びサイドのチェンジ	-----	12
第 35 条	サービスの順序又はサイドの誤り	-----	13
第 36 条	判定	-----	13
第 37 条	インプレーにおける失ポイント	-----	13
第 38 条	ノーカウント	-----	15
第 39 条	タイム	-----	15
第 40 条	禁止事項	-----	15
第 41 条	棄権	-----	16
第 42 条	異議の申し立て等の禁止	-----	16
第 43 条	警告	-----	17
第 44 条	失格	-----	17
第 45 条	提訴	-----	17
第 46 条	ヒートルール	-----	18
第 47 条	マッチの中止と再会	-----	18
第 48 条	規則上の疑義	-----	18

シングルスのマッチ

第 1 条	目 的	-----	19
第 2 条	コート	-----	19
第 3 条	コートの名称並びに長さ	-----	19
第 4 条	サービス及びレシーブ	-----	19
第 5 条	マッチ	-----	19
附 則		-----	19

審判規則

第1章 総則	20
第1条 目的	20
第2章 審判団	20
第2条 審判団	20
第3条 レフェリー	20
第4条 コート主任	20
第5条 アンパイヤー	20
第6条 アンパイヤーの任務	20
第3章 審判	20
第7条 アンパイヤーの心得	20
第8条 アンパイヤーの判定区分	21
第9条 アンパイヤーの位置	21
第10条 コール	22
第11条 サイン	22
第12条 判定の確認	24
第13条 判定の連携	24
第14条 再判定	24
第15条 判定の誤り	24
第16条 プレーの停止	24
第17条 スコアの誤り	25
第18条 棄権	25
第19条 注意の喚起	25
第20条 警告	26
第21条 失格	26
第22条 交替の禁止	26
第4章 マッチの進行	27
第23条 マッチの進行	27
第24条 採点表の記入	28
ダブルス・シングルス採点票記入の仕方	28
採点票	29
別表	30
用語の意義	30
判定及びカウントのコール	32
附 則	35

大会運営規則

第1章 総 則	36
第1条 目 的	36
第2条 大会要項	36
第2章 競技施設	36
第3条 競技施設	36
第3章 競技大会	37
第4条 競技種別	37
第5条 競技日程	37
第6条 参加資格	37
第7条 エントリー	37
第8条 競技規則等の特例	38
第9条 競技方法	38
第10条 リーグ戦の順位決定	39
第11条 リーグ戦中の棄権処理方法	41
第12条 棄権	41
第13条 失格	41
第14条 組み合わせ	42
第15条 プログラム等への成績記載	43
第16条 参加条件	45
第17条 大会使用球	45
第18条 ドーピング検査	45
第19条 医務	45
第20条 表彰	45
第21条 参加料等	45
第22条 代表者会議	45
第23条 競技役員	45
第24条 審判団	46
第4章 その他	46
第25条 安全管理	46
第26条 入場料	46
第27条 スポンサー	46
附 則	46
大会役員編成・大会運営マニュアル	47
大会役員編成マニュアル	47
大会運営マニュアル	51

公認審判員制度諸規程

公認審判員規程

第 1 条	目 的	-----	58
第 2 条	級 別	-----	58
第 3 条	職 務	-----	58
第 4 条	認 定	-----	58
第 5 条	資格条件	-----	59
第 6 条	登録等	-----	59
第 7 条	有効期間	-----	59
第 8 条	資格の更新及び切り替え	-----	59
第 9 条	資格の停止	-----	60
附 則		-----	60

公認審判員規程施行細則

第 1 条	目 的	-----	61
第 2 条	検定会及び研修会	-----	61
第 3 条	講 師	-----	61
第 4 条	公認審判員 徽章の携行	-----	61
第 5 条	推薦及び認定	-----	61
第 6 条	資格の更新及び資格の切り替え	-----	61
第 7 条	認定の時期	-----	62
第 8 条	経費の徴収	-----	62
第 9 条	諸費の支給	-----	62
附 則		-----	62
別 表		-----	63
	公認審判員規程施行細則	-----	63
	公認審判員制度に関する早見表	-----	65
	ユニフォーム等の着用基準について	-----	66
	公認用具用品及び施設造成会社一覧	-----	省略
	間違いやすい判定及びコール（正誤表）	-----	67
	正しい用語の使い方（正誤表）	-----	67
	質問に対する対応手順フローチャート	-----	68

競技規則

ダブルスのマッチ

第1章 総則

(目的)

第1条 競技（ダブルスマッチ）を実施するために必要な事項を定めることを目的とする。

第2章 テニスコート

(テニスコート)

第2条 ソフトテニスに使用するテニスコートはコート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をもって構成する。

(コート及びアウトコート)

第3条 コート及びアウトコートは同一平面の平坦なスペースで、プレーに支障のないように整備されていなければならない。ただし、アウトドアにおいては排水を考慮し、プレーに支障のない程度に傾斜をつけることができる。

(コート及びアウトコートのサーフェース)

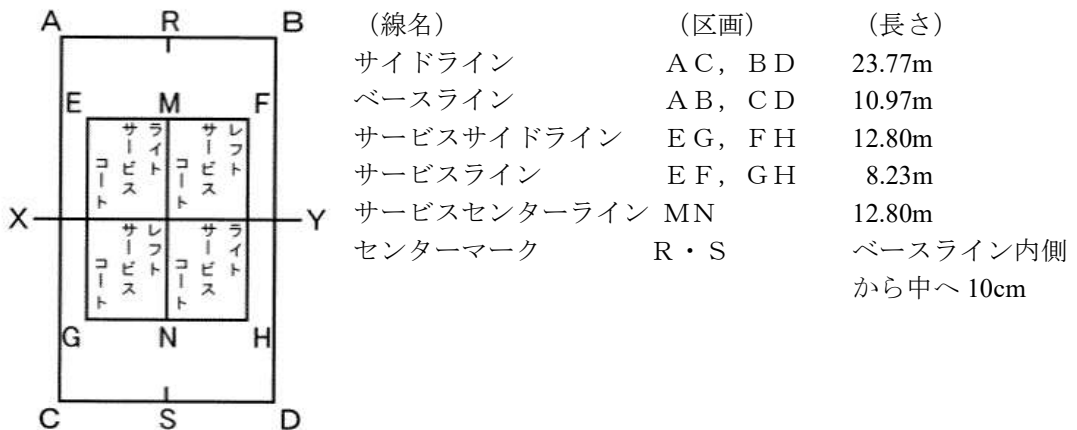
第4条 コート及びアウトコートのサーフェースは、アウトドアではクレイ、人工クレイ、砂入り人工芝又は全天候型等とし、インドアでは、木板、人工クレイ、砂入り人工芝、硬質ラバー、全天候型等とする。

(コート)

第5条 コートは、縦 23.77 m、横 10.97 m の長方形とし、区画するラインの外側を境界とし、その中央をネットポストで支えられたネットで二分される。

(コートの名称並びに長さ)

第6条 コートの区画及びラインの名称と長さは次のとおりとする。



(コートラインの幅)

第7条 コートラインは原則として、白色で、幅は5 cm 以上6 cm 以内とする。ただし、ベースラインの幅は5 cm 以上10 cm 以内とする。

[解説1]

本条では、ラインの色に関する一般原則を示している。

ラインの種類には、消石灰、紙テープ及びビニールテープ等がある。

マッチ中にラインのテープが破損し、又は移動した場合は、ラインテープがあったと考えられる外側をもって境界とする。その判定はアンパイヤーが行う。

(アウトコート)

第8条 アウトコートはコートの周囲のスペースで、ベースラインから後方に6.4m 以上、サイドラインからは外側に5m 以上であることを原則とする。

ただし、国際大会および日本連盟主催の全国大会等を開催するコートは、ベンチの設置や線審の配置等を考慮し、ベースラインから後方に8 m以上、サイドラインから外側に6 m 以上であることが望ましい。

2 コートが2面以上ならば場合、隣接するコートにおいて接するサイドラインの間隔は5 m以上であることを原則とする。

(ネットポスト)

第9条 ネットポストは直径あるいは一辺7.5cm 以上15cm 以内とする。

[解説2]

1. ネット巻き器がネットポストの外側に付いている場合は、ネット巻き器もネットポストの一部とみなす。
2. 移動式ネットポストで両側のネットポストを支える台又は支柱棒等、若しくはパイプがネットの下部にある場合は、パイプはネットポストの一部とみなす。ただし、ネットポストを支える台又は支持棒等はネットポストとは見なさない。

(ネットポストの位置)

第10条 ネットポストはサイドラインの中央部の外側に位置し、両サイドラインから同一の距離に垂直に固定させる。

2 両ネットポストの間隔はその外側において原則12.80 mとし、その高さは1.07 mとする。ただし、設備等の状況によりやむを得ない場合は、ネットポストの高さを1.06 mから1.07 mまでの範囲内とすることができる。

(照度)

第11条 テニスコートにおける照度は、コート面から1m の高さで原則500ルクス以上とする。

(インドアにおける天井の高さ)

第12条 インドアにおける天井の高さは、原則、ネットの真上で9.14m 以上、コート後方の壁面で4.87m 以上とする。

(審判台)

第13条 審判台の座席の高さは1.50 mを標準とし、ネットポストから審判台の最も近い部分の水平距離で原則60cm のところに置くものとする。

第3章 用具

(ネット)

第14条 ネットの規格は次のとおりとする。

- (1) 色は原則として黒色とする。
- (2) 高さは 1.07 m とする。ただし、設備等の状況によりやむを得ない場合は、1.06 m から 1.07 m までの範囲内とすることができる。(ネットを張った時の高さは、サイドラインの上において 1.06 m から 1.07 m とし水平に張るものとする。)
- (3) 長さは 12.65 m とする。
- (4) 網目は縦横とも 3.5cm 以内の四角形とする。
- (5) ワイヤロープは長さ 15 m、直径 6.0 mm を標準とする。
- (6) 上端は両面において幅 5cm 以上 6cm 以内の白布で被う。
- (7) ネットは原則両端をネットポストに、下端をコートに接着させる。

(ボール)

第 15 条 ボールは空気の入っているゴム製品で、原則として白色とし、その規格は次のとおりとする。

- (1) バウンドの高さは、マッチを行うコートにおいてボールの下端が 1.50 m の高さから故意に力を加えることなく落下させた場合、コート面で弾んだ後の最高到達点がボールの下端で 70cm から 80cm までの範囲となるよう調整する。
- (2) 重さは 30 g 以上 31 g 以下とする。
- (3) 直径は 6.6cm (± 0.1cm) とする。

【解説3】

公認球は、白色及び黄色であるが、大会要項でボールの色について触れていない場合は、白色のボールを使用する。なお、競技に使用することによってボールが自然に変色した場合は、そのボールは元の色のままであるとみなす。

(ラケット)

第 16 条 ラケットは両面のプレー特性が同一になるように設計され、フレームにストリングを張ったものとし、打球面は平面でなければならない。この場合において、ストリングの張り上がり状態はおおむね均一でなければならない。

- 2 フレームはいかなる材質、重量、寸法、形状であっても良い。
- 3 ストリングはフレームに結合しており、交互に交錯していなければならない。
- 4 ストリングはボールに過度の変化を起こさせるようなものであってはならない。

【解説4】

1. ラケットの長さ及びフレームの大きさは記載していないが、(公財)日本ソフトテニス連盟でラケットを公認し、公認マークを貼付したラケットであること。
2. 打球面に異物を取り付ける等で、ボールに特別な影響が与えられる場合は、そのラケットの使用を認めない。判断はレフェリーが行う。

第 4 章 競技

(プレーヤーの心得)

第 17 条 プレーヤーは互いにマナーを尊重し、次の事項を守らなければならない。

- (1) 過度のかけ声、又は相手を不快にする発声をしないこと。
- (2) マッチの開始から終了まで連続的にプレーし、次の行為をしてはならない。ただし、サイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合は、ポイントの終了から 1 分以内に次のポイントを開始する態勢に入るものとする。(レッツプレー)
 - ア 相手がレシーブの構えをしているのにサービスをせず、又は相手方がサービスをしようとしているのにレシーブの構えをしないこと。
 - イ 故意にゲームを長びかせる行為をすること。
 - ウ マッチの進行に支障となる状態でパートナー同士の打ちあわせをし、又は休息をとったりすること。

- エ ゲーム終了後次のゲームにうつる構えをしないこと。
 - オ ファイナルゲーム内のサイドのチェンジの場合に休息をすること。
 - カ ラケットの修理をすること。
- (3) アンパイヤーの指示に従いプレーすること。

[解説5]

プレーヤーの心得を第17条にまとめた。過度のかけ声及び連続プレー等、プレーヤーの心得を示しているが、その判定は、アンパイヤー判断とする。

(マッチ)

第18条 プレーヤーは競技規則に従い、フェアプレーに終始しなければならない。

- 2 マッチは2人をもって1ペアを編成し、各プレーヤーは常に1本のラケットを用いて競技を行う。
- 3 ボールは相対するペアで、交互に、いずれか1人のプレーヤーによって打たれなければならない。

(ゲームの回数)

第19条 マッチは通常7ゲーム又は9ゲームで行う。

- 2 ショートマッチとして3ゲーム又は5ゲームマッチ、ロングマッチとして3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし3セット又は5セットマッチを行うことができる。

(ゲームの勝敗)

第20条 ゲームは4ポイントの先取で勝ちとする。ただし、双方のペアが3ポイントずつ得た場合はデュースとし、次のとおりとする。

- (1) デュースの後1ポイントを得た場合、そのペアのアドバンテージとなり、その後続いて1ポイントを得た場合はそのゲームの勝ちとする。
 - (2) アドバンテージの次に相手のペアが1ポイント得た場合はデュースアゲンとなり、以後はデュースの場合と同じとする。
- 2 7ゲームのマッチにおいて、双方のペアが3ゲームずつ得た場合、次のゲームをファイナルゲームとし、次のとおりとする。なお3ゲームのマッチにおいて双方のペアが1ゲームずつ得た場合、5ゲームのマッチにおいて双方のペアが2ゲームずつ得た場合及び9ゲームのマッチにおいて双方のペアが4ゲームずつ得た場合も同様とする。
- (1) 前項の規定にかかわらず7ポイントの先取をもって勝ちとする。
 - (2) 双方のペアが6ポイントずつを得た場合はデュースとし、第1項各号の規定を適用する。

(マッチの勝敗)

第21条 複数ゲームでマッチを行った場合は、過半数のゲームを得た組の勝ちとする。

- 2 複数のセットでマッチを行った場合は、各セットごとに過半数のゲームを得た組が当該セットを得るものとし、過半数のセットを得たペアを勝ちとする。

(サービス)

第22条 サービスはサービスをするプレーヤーが、トス(サービスをしようとして手からボールを放すことをいう。以下同じ)をした瞬間に始まり、ボールがコート(アウトコートを含む)に落ちるまでの間に、ボールをラケットで打った瞬間に終わるものとする。

- 2 片手しか使えないプレーヤーはラケットを用いてトスをすることができる。

[解説6]

片手しか使えないプレーヤーは、サービスを行うためにラケットで2度打つことを認めており、片手しか使えない小学生等でもトスが上げられない場合、有利にならない方法であれば、1度コート又はアウトコートにバウンドさせ、弾んだボールでサービスをすることも認められる。その判断はレフェリーが行う。

(サービスの時期)

第23条 サービスは正審のコールがあった後、レシーバーに用意ができていることを確認して、すみやかに行わなければならない。

[解説8]

サービスを行うに当たり、次の2つの前提条件がある。

- 1 正審のコール(カウントのコール又はレット若しくはフォールのコール等)があったこと。
- 2 レシーバーの用意ができていることを確認すること。

この2つのうち1つでも欠けていたら、そのサービスはレットとなる。したがって、正審はサービスのイン・フォールトにかかわらず「レット」とコールしなければならない。

サービスを行うプレーヤーは、上記の2つの条件が整ってからサービスを行わなければならない。

(サーバー及びレシーバー)

第24条 プレーヤーはネットに向かって相対し、サービスをするペアをサーバーといい、レシーブをするペアをレシーバーという。

(サービスをする位置)

第25条 サービスは、サイドライン及びセンターマークのそれぞれの仮想延長線の間で、ベースラインの外で行わなければならない。

[解説8]

1. ラインは5cmから6cmの幅があり、サービスをする有効範囲は、サイドライン及びセンターマークの仮想延長線の外側が限界となる。また、サービスのトスに至る動作もこの範囲内で、行わなければならない。
2. サービスの動作中、空間的にはラインを超えても実際にラインを踏んだり規定された範囲外に足がついたりしなければ認められる。

(サービスをするプレーヤー)

第26条 サービスはサーバーの1人が行い、ネットに向かってセンターマークの右側から始め、右・左交互に対角線上の相手方サービスコート内にボールを打ち込む。

- 2 2人のプレーヤーは同一ゲーム中に2ポイントずつ交替でサービスを行い、同一ゲーム内ではサービスの順序を替えることができない。

(サービスのフォールト)

第27条 サービスがフォールトとなる場合は次のとおりとする。

- (1) サービスされたボールが直接正しいサービスコート内に入らなかった場合。ただし、第28条に規定するレットに該当する場合を除く。
- (2) サービスをしようとして手から放したボールを打たなかった場合。
- (3) サービスをしようとしてボールを2個同時にトスするか、又はサービスをしようとして、ボールを手から放してそれを打つまでの間に、もう1個のボールを手から落とした場合。
- (4) サービスをする際、ボールがラケットに2回以上当たった場合。
- (5) サービスされたボールが次のいずれかに触れた場合。

ア アンパイヤー

イ 審判台又は付帯する施設・設備

ウ パートナーのラケット（手から離れたものを含む。次号においても同じ。）身体又は着衣（プレーヤーが身体につけている服装等で帽子、タオル、眼鏡等を含む。次号においても同じ）

(6) サービスされたボールがネット又はネットポストに触れた後、そのボールがコート、アウトコート、審判台、フェンス等に触れる前に、次のいずれかに該当した場合。

ア サーバーのラケット、身体又は着衣に触れた場合。

イ サーバーのラケット、身体又は着衣がネット若しくはネットポストを越えたり、又は触れたりした場合。

(7) 第 25 条の規程に違反した場合（フットフォルト）。

2 サーバーはファーストサービスがフォルトになった場合、セカンドサービスを行う。

解説 9]

1. 第1項第2号には、打ちそこなった場合も含まれる。

2. 第1項第3号の場合は、そのサービスがフォルトである。ただし、ポケット等に入れていたサービスをするのに用いなかったボールが落ちた場合は含まれない。

3. カットサービスは、第1項第4号には該当せず、ボールがラケットに当たった回数は1回とみなす。

(サービスのレット)

第 28 条 サービスがレットとなる場合は次のとおりとする。

(1) 第 23 条の規定に違反するものと正審が判定した場合。

(2) サービスされたボールがネット又はネットポストに触れた後、次のいずれかに該当した場合。

ア そのボールが正しいサービスコートに入った場合。

イ そのボールがコート、アウトコート、審判台又はフェンス等に触れる前に、次のいずれかに該当した場合。

① レシーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体又は着衣に触れた場合。

② レシーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体又は着衣がネット若しくは、ネットポストを越えたり、又は触れたりした場合。

③ レシーブするプレーヤーのパートナーがサービスされたボールが入るべきサービスコートに触れた場合。

(3) レシーブをするプレーヤーがレシーブを終わる前に、次のいずれかに該当すると正審が判定した場合。

ア アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。

イ 不慮の突発事故、他のコートで使用しているボール（そのマッチで使用しているボールを、直接関係者でない者が投げ入れたものを含む）又はそのマッチに直接関係のない者の行為によってプレーが妨害された場合。

ウ 失ポイントになることが双方のペアに同時に発生したとき。

(4) その他正審が特に認めた場合。

2 サービスがレットとなった場合は、そのサービスをやり直す。

解説 10]

1. 第1項第1号の場合、そのサービスが入ったか否かにかかわらず、そのサービスのやり直しをする。

2. 第1項第3号の「レシーブが終わる前」とは、正審がカウント等をコールし、サービスするプレーヤーが手からボールを放した瞬間から、レシーブするプレーヤーが有効にサービスされ

たボールをツーバウンドする前に打つまでの間をいう。

3. 第1項第3号のアは、レシーブするプレーヤーが実質的に返球可能な状態と判断できる場合において、アンパイヤーの判定がプレーに影響を及ぼした場合に適用する。例えば、サービスのボールにスピードがあり、アンパイヤーのフォールトの判定の有無を問わず、レシーブするプレーヤーがレシーブすることができないと認められるような実質的に返球不可能な状態は含まない。この例の場合に、アンパイヤーが誤ってフォールトの判定をしたときは、レットにせず、判定をインに変更してレシーバーの失ポイントとする。実質的に返球可能かどうか、つまり誤った判定によりプレーに支障が生じたかどうかの判定は、正審が行う。この取り扱いは、ラリーが続いている際に、同様の事態が生じた場合の取り扱いを記している「解説14」の1と同一の理論による。
4. 第1項第3号のイの場合、そのコートで使用しているボールが他方に行っていたものを、そのマッチに直接関係のないものが投げ入れられたりしたときは、その時に限りそのコートで使用していないボールと同じ扱いとする。
5. 第1項第3号のウの事例は、レシーブをするプレーヤーがワンバウンドの内にレシーブすることができず、ツーバウンドしたと同時にサーバーの一人がネットに触れた場合等が考えられる。

(サービス時の失ポイント)

第29条 ファーストサービス及びセカンドサービスがともにフォールトとなった場合は、ダブルフォールトとして1ポイントを失う。

(レシーブ)

第30条 レシーブは有効にサービスされたボールを、ワンバウンド後ツーバウンドする前に打つものとする。

(レシーブの順序)

第31条 レシーブの順序は次のとおりとする。

- (1) レシーバーはそれぞれライトサービスコート又はレフトサービスコートのいずれかでレシーブするものとし、同一ゲーム中替えることはできない。
- (2) レシーブはライトサービスコートから始め、右・左交互に行うものとする。

(レシーブ時の失ポイント)

第32条 レシーブにおいて失ポイントとなる場合は次のとおりとする。

- (1) レシーブすべきボールを有効に返球できなかった場合。
- (2) サービスされたボールが直接レシーバーのラケット、身体又は着衣に触れた場合(ダイレクト)。
- (3) 有効にサービスされたボールがツーバウンドする前に、レシーブするプレーヤーのパートナーのラケット、身体又は着衣に触れた場合(インターフェア)。
- (4) レシーブをするプレーヤーがレシーブを終わる前に、パートナーがそのサービスコートに触れた場合(インターフェア)。
- (5) 第31条第1号の規程に違反したことが発見された場合(インターフェア)。ただし、そのポイントに限る。

(サービス・レシーブ又はサイドの選択)

第33条 プレーヤーは、マッチ開始前にサービス・レシーブ又はサイドの選択を行う。

(サービス・レシーブ及びサイドのチェンジ)

第34条 サービスとレシーブは、ファイナルゲームを除き、1ゲームを終わるごとに相手方と交替して行い、奇数ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。

- 2 ファイナルゲームは、2ポイントごとに相手方とサービスのチェンジを行い、最初の2ポイント終了後と以後4ポイント終了ごとにサイドのチェンジを行い、サービス及びレ

シーブは次のとおりとする。

- (1) 双方の4人のプレーヤーは2ポイントずつサービスを行う。
- (2) 最初の2ポイントのサービスをするプレーヤーはそれまでの順序に従い、本来サービスの権利を有するペアのいずれかのプレーヤーとする。
- (3) 3ポイント目及び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いずれかのプレーヤーが行う。また最初の2ポイントをサービスしたペアのいずれかのプレーヤーが、3ポイント目の相手方サービスをレシーブする。
- (4) 5ポイント目及び6ポイント目のサービスは最初の2ポイントのサービスを行ったペアのもう1人のプレーヤーが行う。
- (5) 7ポイント目及び8ポイント目のサービスは、3ポイント目及び4ポイント目のサービスを行ったペアのもう1人のプレーヤーが行う。
- (6) 以後、第2号から第5号までの順序に従いサービス及びレシーブを行う。
- (7) サービス及びレシーブの順序はゲーム中替えることはできない。

[解説11]

ファイナルゲームで、最初のサービス(レシーブ)の交替後の3ポイント目は、第2項第3号の規程により、ペアのうちどちらがサービス(レシーブ)をしてもよい。ただし、以降は順序を変えることはできない。

(サービスの順序又はサイドの誤り)

第35条 サービスのチェンジ又はサイドのチェンジの誤りが発見された場合は、インプレー前であればそのポイントから、インプレー後であれば次のポイントから訂正する。それまでのポイントは有効とし、誤りに気づいてもインプレーではプレーを中断しない。

- (1) サービスのチェンジを誤った場合(チェンジサービス)。サイドのチェンジを誤った場合(チェンジサイズ)
 - (2) パートナーとのサービスの順番を誤った場合(ローテーションチェンジ)
 - (3) サービスコートの順番を誤った場合(ローテーションチェンジ)
- 2 誤りがファーストサービスのフォールトの後に発見された場合は、その時点で正しい順序に訂正し、ファーストサービスから行う。

[解説12]

誤りに気づいてもインプレーでは、プレーを中断しない。中断した場合は、中断したペアの失ポイントとする。ただし、サービス時にレシーバーが気づき、レシーブ態勢に入らず、「タイム」と言って中断することは認められる。

(判定)

第36条 イン又はアウトの判定は、ボールの落下点により行う。

- 2 ラインに触れたものはすべてインとする。

(インプレーにおける失ポイント)

第37条 インプレーにおいて失ポイントとなる場合は、次のとおりとする。ただしサービスのレット又はファーストサービスのフォールトになる場合はこの限りでない。

- (1) 打球が直接ネットを越さなかった場合(コールなし)又は打球がネットの破れ目、ネットの下若しくはネットとネットポストの間を通った場合(スルー)。ただし、次の場合を除く。
 - ア 打球がネット又はネットポストに触れて、これらを越えて正しく相手コートに

入った場合。

- イ 打球がネットポストの外側を回り、又はネットポストの外側に触れて、相手方コートに正しく入った場合。
- (2) 打球がアウトコートに落ちた場合、又は直接そのマッチのアンパイヤー、審判台若しくはその他の施設・設備に触れた場合(アウト)。
- (3) 相手の打球がツーバウンドする前に返球できなかった場合(相手の打球がツーバウンドする前に、そのマッチのアンパイヤー、審判台又はその他の施設・設備に触れた場合を含む)。ただし、相手の打球が一度コートにバウンドした後、ネット又はネットポストにはね返り、そのボールがもう一度バウンドする前に、正しく返球した場合は有効返球とみなす。
- (4) 打球がプレーヤーの身体又は着衣に触れた場合(ボディタッチ)。
- (5) ラケット、身体又は着衣が、次のいずれかに該当した場合。ただし、打球の惰性でラケット、身体又は着衣がネットを越えた場合、及び相手方アウトコートに触れても明らかな打球妨害(インターフェア)にならない場合を除く。
- ア 空振りしてラケットがネットを越えた場合、及びネット(仮想延長線上を含む)又はネットポストを越えた場合(ネットオーバー)。
- イ 相手の打球がネットに当たり、そのボールがネットを押し、又は風のためにネットがふくらみプレーヤーに触れた場合、及びネット又はネットポストに触れた場合(ネットタッチ)。
- ウ そのマッチの審判台又はアンパイヤーに触れた場合(タッチ)。
- エ ラケット、身体又は着衣が、相手方コート、相手方プレーヤーのラケット、身体又は着衣に触れた場合(インターフェア)。
- (6) 打球の際、そのボールがラケットに2回以上当たり(ドリブル)、又はボールがラケット上で静止した場合(キャリー)。
- (7) 打球がラケットのフレームに触れて返球できなかった場合(チップ)。
- (8) 相手の打球を、アウトコートにおいてノーバウンドでラケットにより止めた場合(ダイレクト)。ただし、ケットで打ち返して有効返球となった場合を除く。
- (9) 手から離れたラケットで返球した場合(インターフェア)。
- (10) ボールがコート内の他のボール(そのマッチで使用のものに限り、インプレーになる時点では他のサイドにあった他のボールが、風などのため異なったサイドに移動した場合を含む。ただし、故意に相手サイドに移動させたと正審が判断した場合はインターフェアとなる。)又はコート内に落ちている帽子若しくはタオル(プレーヤーが身につけていた)等に当たって返球できなかった場合(コールなし)。
- (11) ラケット、帽子又はタオル等が、プレーヤーから離れて直接ネット又はネットポストに触れた場合(ネットタッチ)。ラケットが一旦コートに落ちてから触れた場合も含む。
- (12) プレーヤーがコート又はアウトコートに落ちていた帽子、タオル等(ボールは含まない)を、手、足又はラケットで押しやったものが直接ネット又はネットポストに触れた場合(ネットタッチ)及びそのマッチのアンパイヤー又は審判台にふれた場合(タッチ)。
- (13) 明らかな打球妨害になった場合(インターフェア)。

[解説13]

1. 条文中にある「審判台」「アンパイヤー」は、そのマッチの審判台及びアンパイヤーである(審判台の横に照明用ボールがあってもそのボールは含まない)。
2. サービス時及びレシーブ時における失ポイントについては、第29条及び第32条に記されている。

る。

3. カットによるストロークは、第6号に該当せず、ボールがラケットにあたった回数は1回とみなす。
4. ラケットの〔いちょう〕部分の開いている三角形の空間にボールが挟まって止まった場合は、キャリーを適用し、失ポイントとする。

(ノーカウント)

第38条 インプレーにおいて、次の場合はノーカウントとし、ファーストサービスからやり直すものとする。ただし、サービスのレットになる場合を除く。

- (1) アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。
- (2) 不慮の突発事故、他のコートで使用しているボール（そのマッチで使用しているボールを、そのマッチの直接関係者でない者が投げ入れたものを含む）又はそのマッチに直接関係のない者の行為によってプレーが妨害された場合。ただし、正審が認めた場合に限る。
- (3) 失ポイントになることが双方のペアに同時に発生した場合。
- (4) その他正審が特に認めた場合。

[解説14]

1. 第1号はプレーヤーが実質的に返球できる状態にあった場合であり、アンパイヤーの判定の如何にかかわらずポイントが決定する状況にあった場合は、判定の訂正のみを行う。その状態の判定は正審が行う。[解説10]の3を参照

[解説10]

3. 第1項第3号のアは、レシーブするプレーヤーが実質的に返球可能な状態と判断できる場合において、アンパイヤーの判定がプレーに影響を及ぼした場合に適用する。例えば、サービスのボールにスピードがあり、アンパイヤーのフォルトの判定の有無にかかわらず、レシーブするプレーヤーがレシーブすることができないと認められるような実質的に返球不可能な状態は含まない。この例の場合に、アンパイヤーが誤ってフォルトの判定をしたときは、レットにせず、判定をインに変更してレシーバーの失ポイントとする。実質的に返球可能かどうか、つまり誤った判定によりプレーに支障が生じたかどうかの判定は、正審が行う。この取り扱いは、ラリーが続いている際に、同様の事態が生じた場合の取り扱いを記している「解説14」の1と同一の理論による。

2. 第3号はボレーをしたボールが有効打となり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した場合等が想定される。
3. ボールが選択制である試合でマッチ中にボールが変わった場合、すでに決定したポイントは有効とし、次のポイントからボールの種類を訂正する。
4. 打球がボールがパンクした場合、そのポイントは有効とする。

(タイム)

第39条 マッチ中、次の場合はタイムをとることができる。

- (1) プレーヤーに突発的な身体上の支障が生じ、プレーの継続ができなくなり、これを正審が認めた場合。ただし、同一人が1回につき5分以内とし、かつ同一マッチで2回以内とする。
- (2) その他正審が特に必要と認めた場合。

(禁止事項)

第40条 プレーヤーはマッチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当てを受けてはならない。ただし、レフェリー又は協議責任者が必要と認めた場合を除く。

2 マッチを行うプレーヤー及びアンパイヤーその他特に認められた者以外は、マッチ中テニスコートに入ってはならない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に「部長・監督又はコーチ（外部コーチを含む。以下同じ。）」がテニスコート内に入ることが、認められた大会においては許容された時間内でプレーヤーに対して「監督又はコーチ」が助言及び身体上の手当てをする事を認める。

3 大会主催者は助言をする位置を定めることができる。その位置がフェンスの中にある場合は、そのマッチ中助言をするものは原則として移動することができない。

(棄権)

第41条 次のいずれかに該当したプレーヤー又はペアを棄権とし、相手方の勝ちを宣告する。負けとなった者が、すでに得たポイントとゲームは有効とする。

- (1) 参加申込を行った大会に、参加しなかった場合。
- (2) プレーヤー又はペアから特別の理由による申し出に対し、レフェリー又は競技責任者が認めた場合。
- (3) プレーヤーが、身体上の故障によりタイムが認められたが、許容時間内に回復ができなかった場合（タイムアップゲームセット）。
- (4) マッチ中にプレーヤーから身体上の故障により申し出があった場合。ただし、正審が認めた場合に限る。（タイムアップゲームセット）
- (5) 大会運営規則第11条により競技が出来なくなった場合。

[解説15]

大会の途中でマッチができない状況になった場合の処置として棄権（すでに得たポイント及びゲームは有効）と失格（大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位）に条項を分けた。

1. 大会参加の受付は、大会要項に定められた時間内とし、この時間内に受付を行わない場合は、第41条第1号に該当することになる。ただし、特別の理由が申請された場合は、その内容を審査し、競技責任者が決定する。
2. 第41条第2号及び第4号は、プレーヤー及びペアに棄権する権利を認める事を前提とした処置である。第2号の「特別の理由」とは、家族の慶弔などやむを得ない事情で大会の途中から参加できなくなった場合などが該当し、第4号は、第39条第1号の許容時間を取る前に申し出た場合が該当する
3. 団体戦においてオーダーを誤って同一人を2回以上記入して提出した場合は、大会運営規則第9条第2項第2号を準用し、後のペアを棄権とする。

(異議の申立て等の禁止)

第42条 プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイアに対して異議を申し立て、又は結果を不服として故意にプレーを中断してはならない。

2 前項の規定は、プレーヤーがアンパイアに対して質問をすることを妨げるものではない。ただし、質問に対する結果については、前項の規定を適用する。

[解説16]

1. プレーヤー（監督又はコーチを含む）が異議の申し立てを利用して、マッチの流れを変えようとする事も禁止するものである。
2. プレーヤー（監督又はコーチを含む）が打球の落下点を確認するため、ネット及びネットの仮想延長線を越えてはならない。また、自陣の前であっても落下点に近寄ってはならない。

3. 再判定をする前にプレーヤー（監督又はコーチを含む）がボールの落下点の痕跡を消すことを禁止する。もしプレーヤー（監督又はコーチを含む）自身が消した場合はインターフェアとみなし失ポイントとする。
4. 質問又は提訴は個人戦の時はプレーヤー（ダブルスの場合は1名）、団体戦の時はチームの監督（コーチを含む）又はそのプレーヤー（ダブルスの場合は1名）のいずれかがアンパイヤーに申し立てることができる。ただし、ポイントの判定についてはそのポイントに限る。
5. 質問に対しては、アンパイヤーは審判規則第14条により判定する。

（警告）

第43条 第17条、第40条及び第42条に明らかに違反したと認められる場合、正審はプレーヤー（団体戦の場合は部長・監督・コーチを含む）に対し警告（イエローカード）を与える。

（失格）

第44条 レフェリーは主催者の大会要項に示した参加条件に違反していることを発見した場合は、競技責任者と協議し、該当するプレーヤー（団体戦においてはチーム）の失格を宣告する（レフェリーストップゲームセット）。この場合は大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位とする。

2 正審は次の各号に該当する場合には、レフェリー及び競技責任者と協議の上プレーヤー（団体戦においてはチーム）を失格とし相手方の勝ちを宣告する（レフェリーストップゲームセット）。

- （1）そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合。
- （2）団体戦においてあらかじめ提出されたオーダー順に出場しない場合。
- （3）1マッチ中に、警告が3回目におよんだ場合。（レッドカード）

〔解説17〕

1. そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合、アンパイヤーがコートに到着後、5分経過で警告1回とし、3回をもって失格とする（15分間経過で失格）。なお、警告を受けたプレーヤーが失格する前（警告2回まで）に出場した場合は、それまでに与えられた警告はそのマッチ中有効となる。したがってマッチ中に累積した警告が3回となった時点で失格となる。ただし、特別な理由で申告された場合は、その内容を審査し、レフェリー又は競技責任者が決定する。
2. 団体戦でマッチ開始後（インプレー）にオーダー通りに出場していないことが判明した時点で、第44条第2項第2号を適用し、そのチームを失格とする。ただし、団体戦が終了した後に判明した場合は、この規程は適用しない。
3. 団体戦におけるマッチで、第44条第2項第3号に該当した場合は、当該プレーヤーの所属するチームの失格となる。この場合、最終対戦ですでに団体戦の勝敗が決定していた場合でも適用され、相手チームの勝ちを宣告する。

（提訴）

第45条 アンパイヤーの判定について、その判定が競技規則の解釈と適用に誤りがあると認められる場合は、プレーヤー（団体戦の場合は監督又はコーチを含む）はレフェリーに提訴することができる。

- 2 レフェリーの裁定に対しては、プレーヤー（団体戦の場合は監督又はコーチを含む）は再度提訴することはできない。
- 3 マッチ終了の挨拶をした後においては、プレーヤー（団体戦の場合は監督又はコーチを含

む)は提訴を行うことはできない。

[解説18]

提訴は次のポイントに入った場合、行うことができない。ただし、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、そのマッチ内に限り提訴することができる。次のポイントの始まりとは、サービスをするプレーヤーが、サービスをしようとして、手からボールを放した瞬間までをいう。

(ヒートルール)

第46条 会場での気温(乾球温度)が35℃以上となり、ファイナルゲームとなった場合、ファイナルゲームに入る前に3分間のコート内の日傘による日陰(アンパイヤーの目の届く範囲)での休憩を許可する。

なお、3分間については、第17条(2)の1分間を含むものとする。

- (1) 団体戦の場合、1分間は助言を受けることができるが、残りの2分間については助言をうけることはできない。
- (2) 気温の測定にあたっては、大会責任者等がコートサイドの風通しの良い場所を決定し、1時間～2時間の間隔で実施する。
- (3) 会場で正確な気温が測れない場合は、環境省が提供する「暑さ指数(WBGT)予測値等電子情報サービス」の会場地に最も近い地点でのWBGT値を参考とする。

(マッチの中止と再開)

第47条 天候その他の事情でマッチが一旦中止又は延期になった場合は、その後のポイントから引き続き再開することを原則とする。

2 コートを変更し、又は後日再開する場合のサイドは、そのマッチでサイドを選択したペアが選ぶものとする。ただし、同日同一コートで再開の場合は中止前のままとする。

(規則上の疑義)

第48条 マッチにおいてこの競技規則に定めのない事項が発生した場合は、アンパイヤーはレフェリーと協議して決めるものとする。

[解説19]

次にあげるような場合が該当する。

- ・コートの上に木の枝等があり、これに当たった場合。
- ・体育館で天井にボールが当たった場合。

シングルスのマッチ

(目的)

第1条 競技（シングルマッチ）を実施するために必要な事項を定めることを目的とする。
シングルスのマッチの競技規則に定めるものを除き、ダブルスマッチの各規則をシングルスマッチにも適用する。

(コート)

第2条 コートは両方のサービスサイドラインをベースラインまで延長したライン（サイドライン）とベースラインで囲まれた縦 23.77 m、横 8.23 m の長方形とする。

(コートの名称並びに長さ)

第3条 コートの区画及びラインの名称及び長さは次のとおりとする。

	(線名)	(区画)	(長さ)
	サイドライン	I O, J T	23.77m
	ベースライン	I J, O T	8.23m
	サービスサイドライン	E G, F H	12.80m
	サービスライン	E F, G H	8.23m
	サービスセンターライン	M N	12.80m
	センターマーク	R・S	ベースライン内側 から中へ 10cm

(サービス及びレシーブ)

第4条 サービスはファイナルゲームを除き、相対するプレーヤーが、1ゲームずつライトサービスコートから右・左交互に行い、相手のプレーヤーがレシーブを行う。

2 ファイナルゲームのサービスは、本来サービスの権利を有するプレーヤーから始め、相互に2本ずつ行い、相手のプレーヤーがレシーブを行う。

(マッチ)

第5条 マッチは通常7ゲームで行う。

附則

この規則は、2004年4月1日から施行する。

この規則は、2005年4月1日から施行する。

この規則は、2006年4月1日から施行する。

この規則は、2009年4月1日から施行する。

この規則は、2010年4月1日から施行する。

この規則は、2011年4月1日から施行する。

この規則は、2021年4月1日から施行する。

ソフトテニス審判規則

第1章 総則

(目的)

第1条 ソフトテニス競技における審判に関する必要な事項を定めることを目的とする。

第2章 審判団

(審判団)

第2条 大会においては審判団をレフェリー及びアンパイヤーで構成する。

- 2 レフェリーは1人以上5人以内とし、その中の1人をレフェリー長（審判団統括責任者）とする。
- 3 アンパイヤーは原則として競技に使用するコート1面につき4人とする。ただし、大会に参加するプレーヤーが審判を行うことを定めている場合はこれを考慮し、大会主催・主管団体があらかじめ委嘱するアンパイヤーの総数を削減することができる。
- 4 大会主催・主管団体は、必要に応じコート主任を置くことができる。

[解説20]

レフェリーとアンパイヤーは職務が異なるため、原則として兼職すべきではない。

(レフェリー)

第3条 レフェリーはアンパイヤーの指導・助言を行うとともに、アンパイヤーに競技規則及び審判規則の解釈又は運用に誤りがあるとして、プレーヤーから提訴があった場合は、その内容を把握した上で裁定を行う。

(コート主任)

第4条 コート主任は担当するコートの競技進行を促し、必要によりアンパイヤーに指導・助言を行う。

(アンパイヤー)

第5条 アンパイヤーは一つのマッチに正審1人、副審1人を原則とし、副審を省略することができる。また、正審、副審の他に線審2人を置くことができる。

(アンパイヤーの任務)

- 第6条 アンパイヤーは競技規則に従い、プレーヤーの円滑なプレーの進行を促し、公正かつ迅速に正確な判定を下さなければならない。
- 2 正審は、審判台上において、マッチの進行を担当し、定められた判定区分を判定するとともに、他のアンパイヤーの判定区分については、他のアンパイヤーのサイン及びコールを確認した後に、これを尊重して明確にコールし、採点票に記録する。
 - 3 副審及び線審は、第9条第2号又は第3号に規定する位置において、定められた判定区分の判定を担当するとともに、正審を補佐する。
 - 4 副審と線審は区画線による判定区分についてはサインをもって、その他の判定区分についてはサインとともにコールをもって正審に通告する。
 - 5 副審はボールの管理をするとともに、ボールのバウンドの調節を行う。

第3章 審判

(アンパイヤーの心得)

第7条 アンパイヤーはプレーを公正かつ円滑に進行させるため、次の各号に掲げる事項について心得ておかなければならない。

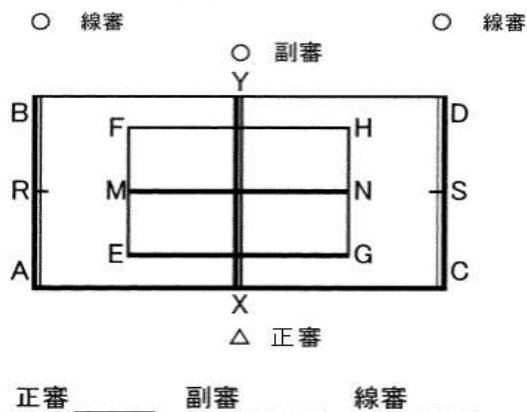
- (1) 競技規則及び審判規則をよく理解して、その運用を適切に行うこと。
- (2) 服装は大会主催・主管団体が特に指定する場合を除き、ソフトテニスにおいて通常使用される服装とする。
- (3) マッチのアンパイヤーとなったときは、次の事項を守ること。
 - ア プレーヤーより先に準備を整えて、プレーヤーの出場を促すこと。
 - イ 言動が適切であるよう努めること。
 - ウ マッチが円滑で明朗に進行するよう努めること。
 - エ 判定は公正に行うとともに、時機を失しないようにすること。
 - オ コールは第10条の規則に基づき、大きな声で行うこと。
 - カ サインは第11条の規則に基づき、明確に行うこと。
 - キ 当該マッチのアンパイヤー同士の連携を密にすること。
 - ク 他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さないこと。

(アンパイヤーの判定区分)

第8条 アンパイヤーの判定区分を次のとおりとする。

- (1) 区画線による判定区分(付図参照)
 - ア 正審 AC, EG, MN, XY
 - イ 副審 BD, FH, EF, GH, XY
 - ウ 線審 AB, CD
- (2) その他の判定区分
 - ア 正審 ツーバウンズ, ドリブル, キャリー, ダイレクト, インターフェア, ボディタッチ, タッチ, チップ, ネットオーバー, ネットタッチ, スルー, レット, ノーカウント, フットフォールト
 - イ 副審 ツーバウンズ, ドリブル, キャリー, ダイレクト, インターフェア, ボディタッチ, タッチ, チップ, ネットオーバー, ネットタッチ, スルー, レット, ノーカウント, フットフォールト
 - ウ 線審 フットフォールト, ツーバウンズ, ドリブル, キャリー, ダイレクト, ボディタッチ, チップ, インターフェア
- (3) 線審又は副審を省略した場合は、それらの判定区分は正審が担当する。

(第8条付図)



(アンパイヤーの位置)

第9条 マッチ中のアンパイヤーの位置は、次のとおりとする。

- (1) 正審は審判台上に位置する。
- (2) 副審の定位置は審判台と反対側のサイドラインの外側で、ネットポストの後方約 60cm、正審と相対する場所に位置する。ただし、サービスの判定の時には、レシーブ側のサービスラインの仮想延長線上で、コートに入らないように位置し、判定後は直ちに定位置へ移動しラリーを見守る。
- (3) 線審は原則として審判台の反対側のサイドラインの外側 5 m 以上で、ベースラインの仮想延長線上に位置し、椅子を置き、これに腰掛けるものとする。

(コール)

第10条 判定及びカウントのコールは、別表のとおりとする。

- 2 ポイント及び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する。
- 3 タイムの後プレーを再開する場合、正審は「ノータイム」とコールする。

[解説21]

正審がカウントのコールを誤り、アンパイヤーもプレーヤーも気づかずにインプレーとなり、プレー中に誤りに気づいてもプレーを中断しない。ファーストサービスがフォールトになった時点、又は次のカウントをコールする際に「コレクション」とコールし、訂正のカウントをコールする。

この場合、ファーストサービス時にレシーバーが気づきレシーブの体制に入らず、「タイム」と言って中断することは認められる。

(サイン)

第11条 マッチ中のアンパイヤーの副審の構えとサインは、次のとおりとする。

- (1) アンパイヤーはインのボールに対しては、原則としてサインをしない。([解説 22]の2を参照)

[解説22]

2. 第1号で、インのサインを行う場合は、プレー終了後プレーヤー及び観客が判定に迷うと思われる時に、インであることを知らせるために掌を下にして片手を前方斜め下に差し伸べることが望ましい。

- (2) 正審は、区画線による判定に対しては原則としてサインをしない。ただし、必要と認めるときは、副審のサインに準じサインをすることができる。

- (3) 副審のサービス時の構えとサインは、次のとおりとする。(付図参照)

ア サービスの判定時の構えは、付図(ア)のとおり、片足(レシーブ側)を前に出して腰を低くして構え、足を出した側の手は膝の上に軽く置く。フォールト(区画線の判定区分による。ネットにかかったものは除く)の場合は、付図(イ)のとおり、構えた姿勢のままボールの落下点に注目し、指を伸ばし片手を上に挙げる。レットの場合は、付図(ウ)のとおり、直立して片手を上に挙げるとともに、ファーストサービスにおいては指を2本、セカンドサービスにおいては指を1本立てて、「レット」とコールする。

イ 打球がアウトした場合は、付図(エ)のとおり、ボールの落下点に正対して注目し、指を伸ばし外側の手を上を挙げる。

ウ その他の判定区分で失ポイントになる場合は、付図(オ)のとおり、片手で失ポイントに該当するを行ったプレーヤーを指して、当該失ポイントに該当するコールをする。

エ ノーカウントにすることを正審に通告する場合は、付図(カ)のとおり、両手を

顔の前で交錯するように振り、「ノーカウント」とコールする。

オ タイムは、付図（キ）のとおり、掌を正審の方に向けて両手を挙げ、「タイム」とコールする。

（４）線審のサインは、副審のサインを準用する。

付 図

（ア）副審の構えの姿勢



（イ）フォールト



（ウ）レット（コールもする）



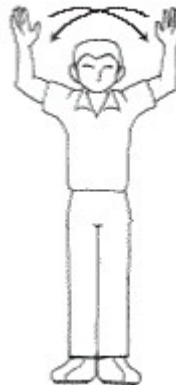
（エ）アウト



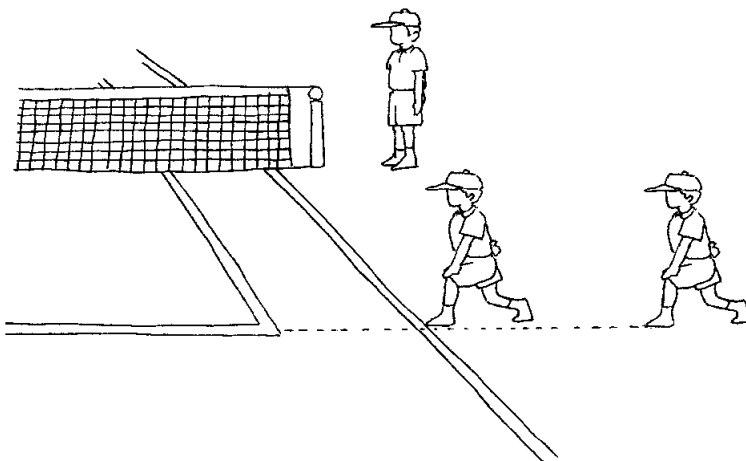
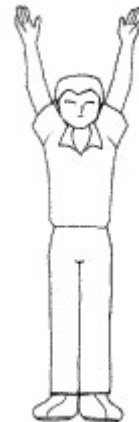
（オ）その他の判定区分
（コールもする）



（カ）ノーカウント
（コールもする）



（キ）タイム
（コールもする）



[解説22]

1. インプレー中の判定について、区画線の判定は正審・副審（線審）がコール又はサインをもって行う。その他の判定区分で失ポイントになる場合は、第8条第2号の判定区分を各アンパイヤーが、該当するプレーヤーを指して、コールにより判定する。
2. 第1号で、インのサインを行う場合は、プレー終了後プレーヤー及び観客が判定に迷うと思われる時に、インであることを知らせるために掌を下にして片手を前方斜め下に差し伸べるのが望ましい。
3. 第1項第3号アについては、足を引いている側の手は腰の後に掌を外にして置く。フォルト（区画線の判定区分による、ネットにかかったものは除く）の場合は、足を出した側の手のみで指を伸ばしてそろえ、肘が直角になるように挙げる。この場合、ボールの落下点に注目し、身体は動かさない。レットの場合は直立し、膝の上に置いた手を上に挙げる。
4. レシーブが行われた後は、速やかにネットポスト後方約60cmの位置に移動し、直立してラリーを見守る。
5. 第3号付図(エ)で、アウトのサインはボールの落下点に正対して注目し、サインをする手はコートに対し、外側の手で指を伸ばして真っすぐに挙げる。
6. 第3号付図(オ)で、プレーヤーを指す手はネットに対し、左側のプレーヤーは左手で、右側のプレーヤーは右手で行う。

(判定の確認)

第12条 アンパイヤーは自己の判定区分のボールの落下点か、イン、アウト又はフォールトであるか確信が持てない場合は、ボールの落下点の痕跡を確かめてから判定することができる。正審は副審に痕跡の確認を依頼し、又は副審が判断に迷う場合は、正審が審判台から降り自ら痕跡を確かめて判断することができる。

(判定の連携)

第13条 アンパイヤーが自己の判定区分の判定に迷う場合は、他のアンパイヤーの意見を求めて判断することができる。

[解説23]

アンパイヤーの判定は、審判規則第8条により判定区分が定められているが、プレーヤーの影になる等により落下点が確認できない場合もあるので、他のアンパイヤーが、アンパイヤー間での小さなサイン又はアイコンタクト等により判定を補佐することが望ましい。

(再判定)

第14条 アンパイヤーはマッチ中に判定等についてプレーヤーから質問があった場合は、内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する。以後、当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第43条及び第44条の規定により処理するものとする。

[解説24]

1. 競技規則第42条において異議の申し立て等を禁止したが、プレーヤーから判定に対し質問があった場合は、内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気をもって判定の訂正等を行うこととする。
2. 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、訂正を行うものとする。ただし、遡って訂正し決着した場合、それ以降に行ったポイントは無効とする。

(判定の誤り)

第15条 アンパイヤーの判定が明らかに誤りであると認められる場合、正審はそのポイントに限りこれを訂正することができる。

[解説24] 1. と同じ

[解説24]

1. 競技規則第42条において異議の申し立て等を禁止したが、プレーヤーから判定に対し質問があった場合は、内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気をもって判定の訂正等を行うこととする。

(プレーの停止)

第16条 インプレーにおいて、アンパイヤーが誤ってインプレーを停止するサイン又はコールをした場合は、直ちにプレーを中断させる。なお、副審が二重の誤り(判定区分と判定)をした場合には、「タイム」とコールする。この場合において、正審はサイン又はコールがプレーに支障を与えたと判断した場合はノーカウント(レシーブを終わる前はレット)とし、プレーに支障がなかったと判断した場合は判定の訂正を行う。

(スコアの誤り)

第17条 アンパイヤーはポイントカウント及びゲームカウントのコールが明らかに誤りであると認められる場合は、ファーストサービスがフォールトになった時点又は次のカウントをコールする際に「コレクション」とコールして正しいカウントをコールし訂正する。インプレーにおいては誤りに気づいてもプレーを中断せず、そのプレーは有効とする。

[解説24] 2. と同じ

[解説24]

2. 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、訂正を行うものとする。ただし、遡って訂正し決着した場合、それ以降に行ったポイントは無効とする。

(棄権)

第18条 次のいずれかに該当したプレーヤー又はペアを棄権とし、相手方の勝ちを宣告する。負けとなった者が、すでに得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場合。
- (2) プレーヤー又はペアからの特別の理由による申し出に対し、レフェリー又は競技責任者が認めた場合。
- (3) プレーヤーが、身体上の故障によりタイムが認められたが、許容時間内に回復ができなかった場合。(タイムアップゲームセット)
- (4) マッチ中にプレーヤーから身体上の故障により申し出があった場合。ただし、正審が認めた場合に限る。(タイムアップゲームセット)
- (5) 大会運営規則第11条により競技が出来なくなった場合。

[解説15] と同じ

[解説15]

大会の途中でマッチができない状況になった場合の処置として棄権(すでに得たポイント及びゲームは有効)と失格(大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位)に条項を分けた。

1. 大会参加の受付は、大会要項に定められた時間内とし、この時間内に受付を行わない場合は、第39条第1号に該当することになる。ただし、特別の理由が申請された場合は、その内容を審査し、競技責任者が決定する。
2. 第41条第2号及び第4号は、プレーヤー及びペアに棄権する権利を認める事を前提とした処置である。第2号の「特別の理由」とは、家族の慶弔などやむを得ない事情で大会の途中から参加できなくなった場合などが該当し、第4号は、第39条第1号の許容時間を取る前に申し出た場合が該当する。
3. 団体戦においてオーダーを誤って同一人を2回以上記入して提出した場合は、大会運営規則第9条第2項第2号を準用し、あとのペアを棄権とする。

(注意の喚起)

第19条 正審はマッチの進行に支障があると認める行為等に対しては、関係者(プレーヤー、部長、監督、コーチ、当該チーム(ペア)等の総称)に注意を喚起することができる。

[解説25]

そのマッチが行われているコート外(スタンドや通路)の応援団等は、「関係者」に含まれ、注意の対象となるが、第20条の警告の対象とはならない。必要がある場合は、大会委員長に連絡し対処を依頼する。

大会委員長は、大会運営上支障があると認められる場合は、関係者に注意を喚起しあるいは退場させることができる。大会委員長から退場を宣告された者は、当該大会に関する一切の機能を主張することはできない。

(警告)

第20条 正審はプレーヤー(団体戦の場合は部長、監督、コーチを含む)が明らかに競技規則第17条、第40条又は第42条に違反していると認める場合は、競技規則第43条に従い警告(イエローカード)を与える。なお、警告はカードを提示して行う。

[解説26]

そのマッチが行われているコート内の関係者(プレーヤー、部長、監督、コーチ、当該チーム(ペア)応援者の総称)の応援(発声)は、競技の盛り上がりとして認める方向であるが、それが行き過ぎ、不快感となり、プレーに支障があるとアンパイヤーが判断した場合は、第19条の注意の喚起、あるいは第20条の警告を適用する。([解説25] 参照)

[解説25]

そのマッチが行われているコート外(スタンドや通路)の応援団等は、「関係者」に含まれ、注意の対象となるが、第20条の警告の対象とはならない。必要がある場合は、大会委員長に連絡し対処を依頼する。

大会委員長は、大会運営上支障があると認められる場合は、関係者に注意を喚起し、あるいは退場させることができる。大会委員長から退場を宣告された者は、当該大会に関する一切の機能を主張することはできない。

(失格)

第21条 レフェリーは主催者の大会要項に示した参加条件に違反していることを発見した場合は、競技責任者と協議し、該当するプレーヤー(団体戦においてはチーム)の失格を宣告する(レフェリーストップゲームセット)。この場合は大会の最初にさかのぼって失格とし、順位は空位とする。

2 正審は次の各号に該当する場合には、レフェリー及び競技責任者と協議し、該当するプレーヤー(団体戦においてはチーム)の失格とし相手方の勝ちを宣告する。(レフェリーストップゲームセット)

- (1) そのマッチへの出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合。
- (2) 団体戦においてあらかじめ提出されたオーダー順に出場しない場合。
- (3) 1マッチにつき警告が3回目におよんだ場合。(レッドカード)

[解説17]と同じ

[解説17]

1. そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合、アンパイヤーがコートに到着後、5分経過で警告1回とし、3回をもって失格とする(15分間経過で失格)。なお、警告を受けたプレーヤーが失格する前(警告2回まで)に出場した場合は、それまでに与えられた警告はそのマッチ中有効となる。したがってマッチ中に累積した警告が3回となった時点で失格となる。ただし、特別な理由で申告された場合は、その内容を審査し、レフェリー又は競技責任者が決定する。

2. 団体戦でマッチ開始後（インプレー）にオーダー通りに出場していないことが判明した時点で、第44条第2項第2号を適用し、そのチームを失格とする。ただし、団体戦が終了した後に判明した場合は、この規程は適用しない。
3. 団体戦におけるマッチで、第44条第2項第3号に該当した場合は当該選手の所属するチームの失格となる。この場合、最終対戦ですでに団体戦の勝敗が決定していた場合でも適用され、相手チームの勝ちを宣告する。

（交替の禁止）

第22条 アンパイヤーは、マッチの途中で交替できない。ただし、次の各号に該当する場合を除く。

- （1）身体上審判の継続が不可能になった場合。
- （2）参加プレーヤーが審判を行っている場合で、大会の進行に支障をきたす場合。
- （3）レフェリーがやむを得ないと認めた場合。

第4章 マッチの進行

（マッチの進行）

第23条 アンパイヤーはマッチの進行を次のとおり行う。

- （1）双方のプレーヤーがサービスラインの外側中央に立ち、ネットの方向に向かい合い整列する。
- （2）前号の状態の後、正審の合図及び「集合」のコールによって双方がネットまで進み、正審がプレーヤーの確認を行った後プレーヤー同士が挨拶を行い、次にアンパイヤーと挨拶を交わす。
- （3）挨拶の際のアンパイヤーの位置は、ネットをはさんで正審と副審が審判台側のサイドラインの外側に立ち、線審は正審及び副審のベースライン側に一人ずつ分かれて立つ。正審の合図及び「集合」のコールによりプレーヤーがネットに近寄ったら、アンパイヤーもサービスコートの中央まで近寄る。
- （4）団体戦の場合は、双方のチーム全員が、ベースラインの外に横1列になって、ネットの方向に向かって立ち、正審の合図及び「集合」のコールによって、ネットに近寄り挨拶を行う。監督がいる場合は、最もアンパイヤー寄りの位置とする。チーム全体の挨拶後は、個々の対戦ごとに個人戦と同様に進める。
- （5）（国際大会）

マッチ開始前の挨拶が終った後、副審（副審を省略する場合は正審）はコインのA面とB面を双方のプレーヤーにそれぞれに示し、コインを投げる。コインのA面が上になった場合は正審の右側のペアが、コインのB面が上になった場合は正審の左側のペアがそれぞれ先取権を得る。先取権を得たペアは、サービスとレシーブのいずれか、又はサイドを選択する権利を得る。相手のペアは先取権を得たペアが選ばなかったものについて選択する権利を持つ。なお、進行の都合により、サービス若しくはレシーブ又はサイドの選択を事前に行っておくことができる。

（日本国内大会）

マッチ開始前の挨拶が終った後、双方のペアの片方のプレーヤーが「ジャンケン」を行い、負けた側がラケットの公認マーク（こちらが表になる）を相手に示してラケットをコート上に立てて回す。ラケットが静止する前にジャンケンに勝った側が「表」又は「裏」と言う。言い当てた場合は先取権を得、言い当てなかった場合はジャンケンに負けた側が先取権を得る。先取権を得たプレーヤーは、サービスとレシーブのいずれか、又はサイドを選択する権利を得る。相手のプレーヤーは先取権を得たプレーヤーが選ばなかったものについて選択する権利を持つ。なお、進行の都合により、サービ

- ス若しくはレシーブ又はサイドの選択を事前に行っておくことができる。
- (6) ボールが選択制の場合は、ジャンケンの勝者がボールを選ぶ。ただし、団体戦の場合は双方のチームの代表者により決定したボールで全対戦を行う。
 - (7) サービス及びレシーブ並びにサイドが決まった後、プレーヤーはマッチ開始前の練習をし、アンパイヤーは位置につく。練習時間は通常1分以内とする。ただし、レフェリーは、競技責任者と協議の上、試合進行の状況によりこれを短縮し、又は設けないことができる。この決定についてアンパイヤーに伝えるものとする。
 - (8) 所定の練習時間が終了した後、正審は「レディ」とコールしてプレーヤーをマッチ開始の位置につかせる。
 - (9) プレーヤーが位置についた後、正審は「サービスサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇(ペア)、レシーブサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇(ペア)、〇ゲームマッチ、プレーボール」等とコールし、マッチを開始する。
 - (10) マッチの開始から終了までの間、アンパイヤーは競技規則及びこの規則の定めに従い、正確、かつ円滑に進行する。
 - (11) マッチが終了した後、正審は「ゲームセット」のコールをして直ちに審判台を降り、プレーヤーを待たせないようにマッチ開始(トスの位置)に立つ。プレーヤー及び他のアンパイヤーもネットの傍に寄り、正審が「〇対〇で〇〇ペアの勝ち」等と勝敗の宣告をした後、プレーヤー同士、そしてプレーヤーとアンパイヤーが挨拶をして解散する。
 - (12) 団体戦の場合は試合前の挨拶と同様に、双方のチームがベースラインの外側に整列してから、正審の合図及び「集合」というコールによりネットの傍に寄り、正審が「〇対〇で〇〇チームの勝ち」等と試合の勝敗の宣告をした後、チーム同士、そして双方のチームとアンパイヤーが挨拶をして解散する。

(採点票の記入)

第24条 採点票は原則として定められた様式のものを使用し、「ダブルス・シングルス採点表記入の仕方」にしたがってマッチ中に正審が記入する。ただし、マッチ終了の際、ゲームセットのコールをしてからプレーヤーとの挨拶をするまでに、時間的余裕がない場合は、挨拶をすませてから採点票の記入を完了するよう努めるものとする。

ダブルス・シングルス採点票記入の仕方

- (1) 正審は、採点票に記入する事項を正確に記入する。
(コート番号及びプレーヤーの①番号、②所属、③名前は記録係または進行係が記入することを原則とし、正審は必ず確認するとともに担当アンパイヤーの氏名及び開始時刻を必ず記入する)
- (2) サービスのプレーヤー及びペア(S)・レシーブのプレーヤー及びペア(R)が決まればS・R部分を○で囲む。
- (3) ポイントの欄には、ポイントを得たのを○、失ったポイントは×を上段左から右に記入する。
- (4) ゲームを終わるごとにそのゲームで得たポイント数を中央のスコア欄に記入し、そのゲームを得た側の数を○印で囲む。

- (5) マッチ終了後は（スコア）欄に得たゲーム数及び終了時間を必ず記入し、勝者の側のゲーム数を○印で囲む。
- (6) 警告欄に該当プレーヤー・ペア及び監督に対し出した警告（イエローカードY・レッドカードR）を○印で囲み該当事項欄にその理由を記入する。
- (7) タイム欄に身体上の故障の発生毎に5を○で囲む。
- (8) サイドを選択したペアのプレーヤー欄の下部の「サイド」を○で囲む。
- (9) 勝者からサインを勝者サイン欄に記入させる。

ダブルス・シングルス採点票

種別		男女	第	コート		正審		副審												
第	回戦	開始	:	分	終了	:	分	線審												
No	所属		(スコア)				No	所属												
	プレーヤー	A						プレーヤー	A											
	B			B																
サイド							サイド													
S	R						-①-	S	R											
S	R							S	R											
S	R							S	R											
S	R							S	R											
S	R							S	R											
S	R							S	R											
S	R	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
S	R	*	*	*	*	*	*	S	R	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
(警告)		Y	Y	R	タイム		タイム	(警告)		Y	Y	R								
記録					A	5・5	A	5・5	記録											
					B	5・5	B	5・5												
勝者サイン		勝者No		進行		点検		記録												

佐賀県ソフトテニス連盟

用語の意義

用語	意義
1 テニスコート	コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をいう。
2 コート	ベースラインとサイドラインで区画された平面の平坦なスペースで縦23.77m、横10.97mの長方形とし、区画するラインの外側を境界とし、その中央をネットポストで支えられたネットで二分された部分をいう。
3 アウトコート	競技を支障なく行うためのコート周辺のスペースをいう。ベースラインから後方に6.4m以上・サイドラインから外側に5m以上を原則とする。
4 サーフェース	アウトドアではクレー、砂入り人工芝を含む人工芝、人工クレイ又は全天候等。インドアでは木板、砂入り人工芝を含む人工芝、人工クレイ、硬質ラバー又は全天候型等とする。
5 ライトサービスコート	レシーバー側からネットに向かって右側のサービスコートをいう。
6 レフトサービスコート	レシーバー側からネットに向かって左側のサービスコートをいう。
7 付帯する施設・設備	フェンス、観覧席、ベンチ、その他のソフトテニスコートに付帯する施設・設備をいう。
8 用具	ネット、ボール及びラケットをいう。
9 コール	アンパイヤーの判定、ポイント及びゲームカウント等、アンパイヤーが発声をもって表示することをいう。
10 サイド	コートをネットで二分し、それぞれの片側をいう。
11 ポイント	スコアの最小単位をいう。
12 ゲーム	ポイントが集積されて規定に達することをいう。
13 セット	ゲームが蓄積されて規定に達することをいう。ソフトテニスでは通常1セットマッチである。
14 マッチ	1セットマッチの場合は、ゲームが蓄積されて規定に達することをいう。ロングマッチの場合はセットが蓄積されて規定に達することをいう。
15 試合	広義のトーナメント、リーグ戦、団体戦等マッチの集合をいう。
16 ショートマッチ	3ゲーム又は5ゲームマッチ
17 ロングマッチ	3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし、3セット又は5セットマッチを行うことをいう。
18 インプレー	サービスが始まってからレット若しくはフォールトになるか、又はポイントが決まるまでの間をいう。
19 ゲーム中	ゲームの開始から終了までをいう。インプレーのほか、ポイントとポイントの間やタイム中も含まれる。
20 マッチ中	プレーボールからマッチが終了するまでの間をいう。ゲーム中のほか、ゲームとゲームの間も含まれる。
21 サーバー	サービスサイドのプレーヤー又はペアをいう。
22 レシーバー	レシーブサイドのプレーヤー又はペアをいう。
23 パートナー	ダブルスマッチで組むプレーヤーで、サービス(レシーブ)をするプレーヤーの他のプレーヤーをいう。2人はお互いにパートナーである。
24 サービス	ポイントの最初にボールを打つ行為をいう。
25 レシーブ	サービスされたボールを打ち返す行為をいう。
26 有効返球	インプレーで、失ポイントにもノーカウントにもならない打球をいう。
27 直接関係者	そのマッチのプレーヤー及びアンパイヤーをいう。

用語	意義
28 関係者	プレーヤー、部長、監督、コーチ（外部コーチ含む）、該当チーム（ペア）の応援団の総称をいう。
29 着衣	プレーヤーが身体につけている服装等をいう。帽子、タオル及び眼鏡などを含む。
30 アンパイヤー	正審、副審、線審の総称をいう。
31 レフェリー	審判委員長、審判副委員長で競技規則等の解釈と適用に対する権限をもつ者をいう。
32 レフェリー長	レフェリーの統括責任者をいう。
33 コート主任	必要と認める場合に置かれ、担当するコートの進行を促し、必要により、アンパイヤーに指導・助言を行う者をいう。
34 提訴	アンパイヤーの判定に対し、競技規則及び審判規則の適用に疑義を持ち、レフェリーに判定を求めることをいう。レフェリーの裁定は最終のもので、アンパイヤーもプレーヤーも従わなければならない。
35 シード	組合せをつくる時に、強いプレーヤー、ペア又はチームを規定により要所に配置することをいう。大会運営規則第14条を参照。
36 不戦勝	組合せの上、相手が存在せず（無く）、又は相手が棄権し、若しくは失格したためマッチを行うことなく勝ちと認められ、次回戦に進むことをいう。
37 大会委員長	大会を総体的に管理し、大会運営に関する一切の責任を負う大会役員をいう。
38 競技責任者	競技上の運営に関する一切の問題に決定権を持つ大会役員をいう。
39 トス	(1) マッチ開始に先立って、サービス（レシーブ）とサイドを決めることをいう。(2) サービスするために手からボールを放すことをいう。(2)の場合は、特に「サービスのトス」という。
40 棄権	競技規則第41条及び審判規則第18条に該当する場合で相手方の勝ちとすることをいう。この場合、負けとなったプレーヤー、ペア又はチームがすでに得たポイント及びゲームは、有効とする。
41 失格	競技規則第44条及び審判規則第21条に該当する場合で、大会の最初にさかのぼって出場資格を失うことをいう。
42 警告	競技規則第17条、第40条及び第42条に明らかに違反したと認められる場合をいう。正審はプレーヤー（団体戦の場合は監督を含む）に対しイエローカードを提示する。
43 スtring	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。

判定及びカウントのコール

用語	意義
1 ready レディ	マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤーをマッチ開始の位置につかせるコール。
2 service side サービスサイド	サービスをする方の側を示すコール。
3 receive side レシーブサイド	レシーブをする方の側を示すコール
4 seven-game match セブンゲームマッチ	ゲーム7のマッチを示すコール。他にファイブゲームマッチ、ナインゲームマッチ、スリーゲームマッチ等がある。
5 play ball プレーボール	マッチ開始のコール。
6 let レット	競技規則第23条に違反した場合又は、競技規則第28条第1項各号に該当した場合に、そのサービスをやり直させるコール。この場合、正審は「レット」のあとに「ツーモア（ワンモア）サービス」とコールする。
7 foot fault フットフォールト	競技規則第27条第1項第7号を適用するコール。そのサービスは無効である。
8 fault フォールト	競技規則第27条第1項各号（第7号を除く）を適用するコール。そのサービスは無効である。
9 double fault ダブルフォールト	ファースト及びセカンドサービスがともにフォールトとなった場合のコール。
10 in イン	インプレーでボールがライン内、又はラインに触れてバウンドした場合をいう。
11 out アウト	競技規則第37条第2号を適用した場合（打球がアウトコートにバウンドした場合、又は、審判台、付帯する施設・設備、若しくはアンパイヤーに直接当たった場合）のコール。（失ポイント）
12 direct ダイレクト	(1) サービスされたボールがノーバウンドでレシーバーの身体、着衣、ラケットに触れた場合のコール。レシーバーの失ポイント。 (2) 相手の打球をアウトコートにおいて、ノーバウンドでラケットで止めた場合のコール（失ポイント）。ただし、ラケットで打ち返して有効返球となればプレーは続けられる。
13 no count ノーカウント	競技規則第38条を適用するコール。何等かの事故によりそのポイントを採用しないでやり直す。
14 time タイム	競技規則第39条を適用するコール。何等かの理由によってプレーを中断する場合
15 no time ノータイム	タイムが終わってプレーを再開する場合のコール
16 net touch ネットタッチ	競技規則第37条第5号イ、第10号又は第11号に該当した場合（インプレーでラケット、身体又は着衣等がネット又はネットポストに触れた場合） （失ポイント）
17 touch タッチ	競技規則第37条第5号ウ又は第11号に該当した場合（インプレーでラケット、身体又は着衣等が審判台又はアンパイヤーに触れた場合）のコール （失ポイント）
18 net over ネットオーバー	競技規則第37条第5号アを適用した場合（インプレーでラケット、身体又は着衣等が一部でもネットを越えた場合）のコール。（失ポイント）。ただし、打球後の惰性で超えてインターフェアーとならない場合は失ポイントとならない。

用語	意義
19 through スルー	競技規則第37条第1号を適用した場合（ボールがネットの破れ目、ネットの下又はネットとネットポストの間を通った場合）のコール（失ポイント）
20 body touch ボディタッチ	インプレーにおいて打球がプレイヤーの身体又は着衣に触れた場合のコール（失ポイント）
21 tip チップ	競技規則第37条第7号を適用した場合（打球がラケットのフレームに触れて返球できなかった場合）のコール（失ポイント）
22 two bounds ツーバウンズ	競技規則第37条第3号を適用した場合（打球が2回以上バウンドしたボールを打った場合）のコール（失ポイント）
23 dribble ドリブル	競技規則第27条第4号及び第37条第6号を適用した場合（打球のときボールが2回以上ラケットに当たった場合）のコール。インプレーのときは失ポイント、サービスのときはフォールトとなる。
24 carry キャリー	競技規則第37条第6号を適用した場合（ラケット上でボールが静止した場合）のコール（失ポイント）
25 interfere インターフェア	競技規則第32条第3号、第4号、若しくは第5号、又は第37条第5号エ、第8号、第9号、若しくは第12号、又は第42条〔解説16〕3を適用するコール（失ポイント）
26 correction コレクション	正審がコールまたはカウントを誤ったとき訂正にあたって行うコール
27 change sides チェンジサイズ	競技規則第34条第1項、第2項及び第35条第1項第1号の定めに従い、サイドを交替し、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。
28 change service チェンジサービス	競技規則第34条第1項、第2項及び第35条第1項第1号の定めに従い、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。
29 rotation change ローテーションチェンジ	パートナーと交替することを命ずるコール又は、サービスコートの順番を誤っていることを知らせるコール。
30 let's play レッツプレイ	連続的にプレーすることを命ずるコール。
31 referee' stop game set レフェリーストップ ゲームセット	競技規則第44条、審判規則第21条及び大会運営規則第13条に該当した場合のコール。該当したプレイヤー、ペア又はチームの負け。相手側の勝ちを宣告する。
32 time is up game set タイムアップゲームセット	競技規則第41条第3号又は第4号、及び審判規則第18条第3号又は第4号に該当した場合のコール。相手プレイヤー又はペアの勝ちを宣告する。
33 retirement リタイアメント	競技規則第41条及び審判規則第18条により棄権を宣告するコール。前32に該当した場合「タイムアップゲームセット」に続けてコールする。
34 disqualification ディスqualification	競技規則第44条及び審判規則第21条により失格を宣するコール。「レフェリーストップゲームセット」に続けてコールする。
35 ワンモアサービス	レットのあと、サービスををするプレイヤーにセカンドサービスを指示するコール
36 ツーモアサービス	レットのあと、サービスををするプレイヤーにファーストサービスを指示するコール
37 one zero(zero one) ワンゼロ（ゼロワン）	サーバー（レシーバー）が1ポイントを得たときのコール

用 語	意 義
38 two zero(zero two) ツーゼロ (ゼロツー)	サーバー (レシーバー) が2ポイントを得たときのコール
39 three zero(zero three) スリーゼロ (ゼロスリー)	サーバー (レシーバー) が3ポイントを得たときのコール
40 two one(one two) ツーワン (ワンツー)	サーバー (レシーバー) が2ポイント、レシーバー (サーバー) が1ポイントを得たときのコール
41 three one(one three) スリーワン (ワンスリー)	サーバー (レシーバー) が3ポイント、レシーバー (サーバー) が1ポイントを得たときのコール
42 three two(two three) スリーツー (ツースリー)	サーバー (レシーバー) が3ポイント、レシーバー (サーバー) が2ポイントを得たときのコール
43 one all ワンオール	双方が1ポイントずつ得たときのコール
44 two all ツーオール	双方が2ポイントずつ得たときのコール
45 three all スリーオール	ファイナルゲームの場合に双方が3ポイントずつ得たときのコール
46 three four (four three) スリーフォー (フォースリー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が3ポイント、レシーバー (サーバー) が4ポイントを得たときのコール
47 three five (five three) スリーファイブ (ファイブスリー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が3ポイント、レシーバー (サーバー) が5ポイントを得たときのコール
48 four zero(zero four) フォーゼロ (ゼロフォー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が4ポイントを得たときのコール
49 four one(one four) フォーワン (ワンフォー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が4ポイント、レシーバー (サーバー) が1ポイントを得たときのコール
50 four two(two four) フォーツー (ツーフォー)	サーバー (レシーバー) が4ポイント、レシーバー (サーバー) が2ポイントを得たときのコール
51 four five (five four) フォーファイブ (ファイブフォー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が4ポイント、レシーバー (サーバー) が5ポイントを得たときのコール
52 five zero(zero five) ファイブゼロ (ゼロファイブ)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が5ポイントを得たときのコール
53 five one(one five) ファイブワン (ワンファイブ)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が5ポイント、レシーバー (サーバー) が1ポイントを得たときのコール
54 five two(two five) ファイブツー (ツーファイブ)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が5ポイント、レシーバー (サーバー) が2ポイントを得たときのコール
55 four all フォーオール	ファイナルゲームの場合に双方が4ポイントずつ得たときのコール
56 five all ファイブオール	ファイナルゲームの場合に双方が5ポイントずつ得たときのコール
57 six zero(zero six) シックスゼロ (ゼロシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が6ポイントを得たときのコール
58 six one(one six) シックスワン (ワンシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が6ポイント、レシーバー (サーバー) が1ポイントを得たときのコール
59 six two(two six) シックスツー (ツーシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が6ポイント、レシーバー (サーバー) が2ポイントを得たときのコール

用語	意義
60 six three(three six) シックススリー(スリーシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー（レシーバー）が6ポイント、レシーバー（サーバー）が3ポイントを得たときのコール
61 six four(four six) シックスフォー(フォーシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー（レシーバー）が6ポイント、レシーバー（サーバー）が4ポイントを得たときのコール
62 six five(five six) シックスファイブ(ファイブシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー（レシーバー）が6ポイント、レシーバー（サーバー）が5ポイントを得たときのコール
63 deuce デュース	双方が3ポイントずつ得たとき。又ファイナルゲームの場合は6ポイントずつを得たときのコール
64 advantage server (receiver) アドバンテージサーバー(レシーバー)	デュース後サーバー（レシーバー）が、1ポイントを得たときのコール
65 deuce again デュースアゲン	アドバンテージを得た側が次のポイントを取れなくて（相手がポイントを得て）同ポイントになったときのコール
66 game ゲーム	ゲームが終了したときのコール
67 game count(one zero) ゲームカウント（ワンゼロ）	次のゲームの開始前にサーバー側からその得たゲームのスコアをポイントカウントと同じ要領で示すコール。 ただし、ゲームカウントが3-3、4-4等となったときデュースやデュースアゲンといわずスリーオール、フォーオールなどとコールする。
68 final game ファイナルゲーム	7ゲームマッチの場合ゲームカウントが3-3になり、最終のゲームであることを示すコール。ゲームカウントにつづけてコールする。
69 game set ゲームセット	ゲームが終り、同時にマッチも終わったときのコール。

附則

この規則は、2006年4月1日から施行する。

この規則は、2009年4月1日から施行する。

この規則は、2010年4月1日から施行する。

この規則は、2011年4月1日から施行する。

この規則は、2021年4月1日から施行する。

大会運営規則

第1章 総則

(目的)

第1条 ソフトテニス競技大会（以下「大会」という）における運営に関する必要な事項を定めることを目的とする。

2 大会の主催団体及び主管団体から、大会運営に関する業務を委任された主管組織（以下「大会主催・主管団体」という）は、原則として、ソフトテニス競技大会運営規則（以下「競技大会運営規則」という）の規定に基づき大会を運営しなければならない。

(大会要項)

第2条 大会主催・主管団体は大会要項を作成し、あらかじめ参加者に周知しなければならない。

2 大会要項に記載する項目は原則として以下のとおりとする。

- (1) 大会名
- (2) 主催団体名
- (3) 主管団体名
- (4) 共催、後援及び協賛団体名
- (5) 開催期日
- (6) 開催地
- (7) 競技会場
- (8) 競技種別
- (9) 競技日程
- (10) 参加資格
- (11) エントリー方法（選手変更は大会要項別表2による）
- (12) 競技規則及び付随規定
- (13) 競技及び順位決定方法
- (14) 組み合わせ編成
- (15) 参加条件
- (16) 使用球等
- (17) ドーピング検査
- (18) 救護
- (19) 安全管理
- (20) 表彰
- (21) 選手団の費用
- (22) 代表者会議

第2章 競技施設

(競技施設・設備)

第3条 競技施設・設備は原則として次のとおりとする。

- (1) 競技施設には原則として競技に使用するテニスコート(コート、アウトコート、ナイター照明、ネット、ネットポスト及び審判台)、施設・設備(フェンス、ベンチ、スコアボード、観客席、トイレ(ドーピング検査に対応できるトイレを含む)、選手控室、更衣室、競技役員席、来賓席、報道席、医務室、ローラー(クレーコートの場合)、

コートブラシ、ラインぼうき、掲揚塔、シャワー及び飲料水タンク等をいう)があるものとする。

- (2) テニスコートのうち1面をメインコートとする。メインコートは他のテニスコートから独立し、観客席のあるものが望ましい。
- (3) コート及びアウトコートのサーフェースは、アウトドアではクレイ、砂入り人工芝、人工クレイ又は全天候型等とし、インドアでは木板、砂入り人工芝、人工クレイ、硬質ラバー又は全天候型等とし、大会要項にその種類を明記する。
- (4) ソフトテニスコートの面数は、大会規模に応じて、予定する日程で十分試合が消化できる面数とする。

なお、日本連盟主催大会の主会場においては、(1)における設備のうち次の項目を原則「常設」かつ「必須」とする。

- ア コート面数 16面以上
- イ ナイター照明 4面以上
- ウ スコアボード 4面以上
- エ 観客席 8面以上
- オ 通常のトイレ以外にドーピング検査が可能なトイレ
- カ 更衣室(男女別)
- キ 競技役員席
- ク 来賓席
- ケ 報道席
- コ 駐車場 200台以上

- (5) ベンチの置く場所は、プレーに支障がないようにアウトコートあるいはコート外に設置する。

第3章 競技大会

(競技種別)

第4条 競技実施種別は次の各号に掲げるもののうちから、大会主催・主管団体が決定し、大会要項に明記する。

- (1) 個人戦(男子・女子ダブルス)
- (2) 個人戦(男子・女子シングルス)
- (3) 個人戦(ミックスダブルス)
- (4) 団体戦(男子・女子)

(競技日程)

第5条 競技日程は大会主催・主管団体が決定し、大会要項に明記する。

(参加資格)

第6条 参加資格は大会主催・主管団体が決定し、大会要項に明記する。

(エントリー)

第7条 エントリー方法は大会主催・主管団体が決定し、大会要項に明記する。

- 2 エントリー締め切り後の変更は原則として認められない。ただし、大会主催・主管団体の判断でこれを認めることができる。この場合において、大会主催・主管団体は、大会要項等において、この旨を周知しなければならない。

(競技規則等の特例)

第8条 大会は原則として競技規則、審判規則及びこの規則に基づき実施するものとする。ただし、大会主催・主管団体は、大会運営に必要な場合、次に掲げる特例を設けることができる。この場合において、大会主催・主管団体は、その内容を大会要項に明記するものとする。

- (1) 競技規則、審判規則及びこの規則に関し、各支部連盟の定める規則（いわゆるローカル規則）がある場合において、国内大会等において、当該規則を適用することが出来る。
- (2) 団体戦において1チームに1名の監督を置くこと。この場合において、監督（部長・コーチを含む）はチームのプレーヤーの一員とみなされる。
- (3) 団体戦において、チームメンバーは、コートの定められた場所に入り、競技規則で認められる条件の範囲内においてマッチを行っているプレーヤーに対し、助言及び身体上の手当てを行うことができる。

(競技方法)

第9条 競技は、原則として、次の各号のいずれかの方法により行うこととし、大会主催・主管団体が決定し、大会要項に明記する。

- (1) トーナメント戦方式（勝ち残り方法により行い、最後まで勝ち残ったものを優勝者とし、以下の順位を決めるものをいう。以下同じ）
- (2) リーグ戦方式（総当りで対戦を行い、別に定める方法により順位を決めるものをいう。以下同じ）
- (3) トーナメント戦方式及びリーグ戦方式の併用方式（参加者規模の状況により、前2号の方式を組み合わせて行うものをいう）

2 団体戦の対戦は、次の方法により行う。（点取り法）

- (1) トーナメント方式又はリーグ戦方式のいずれの場合においても、あらかじめ提出したオーダーの順に奇数のプレーヤー相互による対戦を行い、勝数の多いチームを勝者とする。この場合において対戦は、シングルス若しくはダブルス又はシングルスとダブルスの組み合わせにより行うこととし、原則としてすべての対戦を行うものとする。ただし、大会主催・主管団体の決定により、次に挙げる場合に当該チームを勝者とすることができる。

ア オーダー順に対戦し過半の対戦を先取したチーム

イ 大会運営の都合により、複数のソフトテニスコートで2ペア以上の対戦を平行して行った場合でオーダー順にかかわらず、過半の対戦を先取したチーム

- (2) メンバーに欠員を生じた場合において対戦の過半を構成することができるときは、レフェリー及び競技責任者の承認を得て出場することができる。ただし、オーダーについては（種別が異なる場合のオーダーも）1番から順次出場しなければならず、欠員を生じた対戦は棄権とし、マッチを行うことができなかった対戦は零敗したものとす。この場合において、欠員は種別ごとに区分して取り扱うものとする。）なお、オーダー提出前に相手チームに、その事情を告知するものとする。また、同じプレーヤー構成で勝敗が同数で1対1、2対2担った場合大会運営規則第10条により、ゲーム数、ポイント数の差で勝敗を決める。

3 マッチのゲーム数は大会主催・主管団体が決定し、大会要項又は他の方法で参加者に周知する。

4 2面展開（3面展開）のときの監督の位置について、2面展開のとき両コートの間中央に位置し、1面・2面の助言をする。3面展開の場合は、真ん中のコートに位置し、2面展開に準ずるものとする。

(リーグ戦の順位決定)

第10条 リーグ戦を行った時の順位は、勝率の高い順に順位を決める。勝率が同じ場合は次の各号に定めるところによる。

- (1) 二者同率の場合は、対戦の勝者を優位とする。
- (2) 同率者が三者以上の場合は、同率者相互のみの成績を比較し、勝率の高い順に順位を決定する。
- (3) 第10条第2号の規定により順位を決めることができない場合は、同率者相互のみを比較し、これにより、二者同位になった時点で第1号を適用する。

個人戦

1. 得ゲーム数から失ゲーム数を減じた値の大きいプレーヤー又はペアを優位とする。
2. 得ポイント数から失ポイント数を減じた値の大きいプレーヤー又はペアを優位とする。

団体戦

1. 得マッチ数から失マッチ数を減じた値の大きいチームを優位とする。
 2. 合計得ゲーム数から合計失ゲーム数を減じた値の大きいチームを優位とする。
 3. 合計得ポイント数から合計失ポイント数を減じた値の大きいチームを優位とする。
- (4) 第10条第3号の規定によっても順位が決定できない場合は、大会主催・主管団体は抽選その他の適切な方法により順位を決定する。

[解説27]

1. 第2号、第3号の「同率者相互のみ」というのは、同率者だけで再試合を行ったと仮定する という意味である。
2. 第3号において、第一・第二・第三の順序は、第一の比較で二者が同位(条件)になった場合は、第1号を適用する。この結果により全順位が決定する場合は第二・第三の手順は適用しない。

例1 (個人戦8ペアによるリーグ戦)

第1表

	A	B	C	D	E	F	G	H	勝率	順位
A	④	3	1	0	④	0	④	3/7		
B	1	④	3	④	④	3	0	④	3/7	
C	④	④	④	④	④	④	④	④	7/7	1
D	④	1	3	④	3	0	④	3/7		
E	④	3	3	3	④	④	④	4/7		
F	2	④	3	④	0	④	④	4/7		
G	④	④	3	④	0	0	④	4/7		
H	0	0	3	0	0	0	0	0/7	8	

第2表の1

	E	F	G	勝率	得ゲーム	ゲーム差	得ポイント	ポイント差	順位
E	④	④	2/2						2
F	0	④	1/2						3
G	0	0	0/2						4
失ゲーム									
失ポイント									

第2表の2

	A	B	D	勝率	得ゲーム	ゲーム差	得ポイント	ポイント差	順位
A		④	1	1/2	5	0	33	+1	5
B	1		④	1/2	5	0	36	±0	6
D	④	1		1/2	5	0	33	-1	7
失ゲーム	5	5	5						
失ポイント	32	36	34						

A	④-2		2-④		3-⑤
	⑥-4		④-1		⑤-3
1B	2-④	A1	3-⑥	④D	⑥-4
	⑤-3		2-④		④-1
(21)	④-1	(14)	1-④	(18)	④-2
					(15)

例2 (個人戦6によるリーグ戦)

第1表

	A	B	C	D	E	F	勝率	順位
A		3	④	④	2	④	3/5	
B	④		1	3	④	④	3/5	
C	2	④		3	④	④	3/5	
D	2	④	④		②	④	3/5	
E	④	2	3	④		④	3/5	
F	3	2	1	3	2		0/5	6

第2表

	A	B	C	D	E	勝率	得ゲーム	ゲーム差	順位
A		3	④	④	2	2/4	13	+1	
B	④		1	3	④	2/4	12	-1	4
C	2	④		3	④	2/4	13	+1	
D	2	④	④		2	2/4	12	-2	5
E	④	④	3	④		2/4	13	+1	
失ゲーム									

第3表(同位の場合)

	A	C	E	勝率	得ゲーム	ゲーム差	得ポイント	順位
A		④	2	1/2	6	±0		2
C	2		④	1/2	6	-1		3
E	④	3		1/2	7	+1		1
失ゲーム	6	7	6					
失ポイント								

例3 (団体戦5チームによるリーグ戦)

※1チーム5ペアで半数以上が勝った場合、後の試合を行わなかった場合の例

	A	B	C	D	E	勝率	特質マッチ差	得失ゲーム数	順位
A	—	③	③	1	③	3/4	—	—	2
B	0	—	②	0	0	1/4	—	—	4
C	0	1	—	0	1	0/4	—	—	5
D	③	③	③	—	③	4/4	—	—	1
E	1	③	③	2	—	2/4	—	—	3

	A	B	C	D	E	勝率	特質マッチ差	得失ゲーム数	順位
A	—	③	③	1	③	3/4	—	—	2
B	0	—	1	0	③	1/4	±0	—	4
C	0	③	—	0	0	1/4	-1	—	5
D	③	③	③	—	③	4/4	—	—	1
E	1	1	③	0	—	1/4	+1	—	3

(リーグ戦中の棄権処理方法)

第11条 リーグ戦で対戦すべき試合が終了しないうちにプレーヤー又はペアが棄権した場合は、次のとおり取り扱う。ただし、大会主催・主管団体が別に定めを設けた場合はこの限りでない。

- (1) 団体戦においてチームの対戦を構成する半数以上が欠けた場合は、以後競技を続けることができない。ただし、競技規則第41条・審判規則第18条の規定により棄権となったときは、それまでの成績は有効とする。
- (2) 団体戦においてチームの対戦を構成する半数未満が欠けた場合は、レフェリー及び競技責任者の承認を得て試合を続行することができる。この場合においてマッチを行うことができなかった対戦は零敗したものとする。
 なお、団体戦において同じプレーヤー構成で勝敗が同数で1対1、2対2になった場合、大会運営規則第10条によりゲーム数、ポイント数の差で決める。
- (3) 個人戦及び団体戦において全試合を終了しないうちに以後のマッチを行うことができなくなった場合は、それまでの成績は有効とする。
- (4) 個人戦及び団体戦において途中で一時マッチを行うことができなくなり、後に復活することができる状態になった場合は、レフェリーおよび競技責任者の承認があれば、その指示に従って試合を続行することができる。この場合は行うことができなかったマッチは零敗したものとする。

(棄権)

第12条 競技規則第41条及び審判規則第18条に該当する場合は相手方の勝ちとする。この場合において、負けとなったプレーヤー又はペアがすでに得たポイントとゲームは有効とする。

(失格)

第13条 競技規則第44条・審判規則第21条に該当する場合、大会の最初にさかのぼって失格するものとする。なお、失格したその順位は空位とする。

- 2 大会責任者は、前項の失格者の資格について必要がある場合は、資格審査委員会にその内容を報告するものとする。
- 3 団体戦にあつては、第1項に該当するプレーヤー又はペアの所属するチームは、失格す

るものとする。

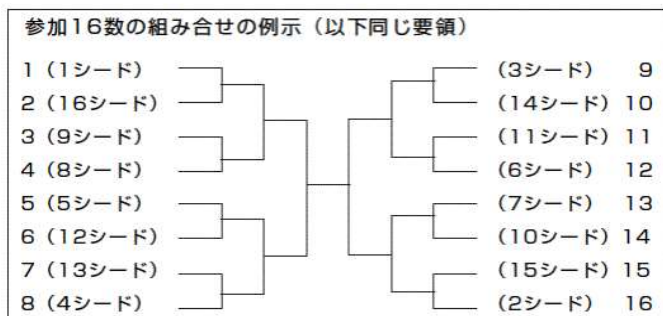
4 トーナメント方式の試合にあつては、失格を宣告されたプレーヤー、ペア又はチームにすでに負けたプレーヤー、ペア又はチームは、復活することができない。

(組み合わせ)

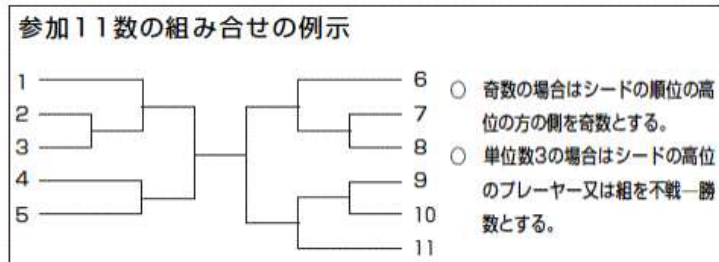
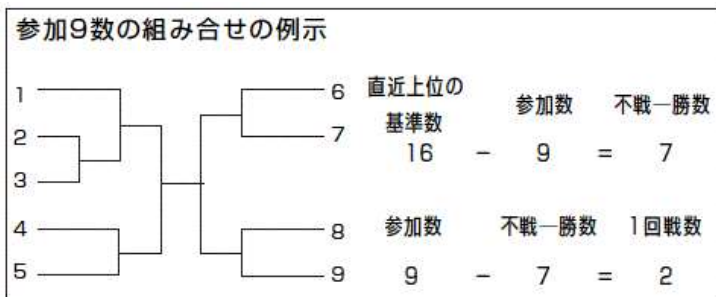
第14条 大会の組み合わせは原則として次の基準に従い、大会主催・主管団体が公正に決定する。

(1) トーナメント戦方式

ア 参加数が4、8、16、32、64、128、256、512等、2のn乗の場合は、次のように組み合わせ表及びシードを定める。



イ 参加数が2のn乗(基準数)以外の場合は、直近上位の基準数から参加数を減じた数を不戦一勝数とし、出場数から不戦一勝数を減じた数を第1回戦の出場数とする。組み合わせ表は出場数を二等分、または四等分、八等分し、奇数の場合は、シード順位の高位の方の側を奇数とし、組みあわせ単位数3の場合はシードの高位の数を不戦一勝数とする。



(2) リーグ戦方式

ア 参加数などを考慮し、一または複数のブロックに分ける。

イ 全体のブロックを順に並べ、トーナメント方式と同様の方法により組み合わせ表及びシードを定める。参加数16を4ブロックに分けた場合においては、次のようなシード順とする。この場合において、リーグ戦の中での対戦順序は極力同一プレーヤーのマッチが続かないように配慮した上で、大会主催・主管団体が決定する。

第1ブロック	1	16	9	8
第2ブロック	4	13	12	5
第3ブロック	3	14	11	6
第4ブロック	2	15	10	7

ウ リーグ戦の場合の試合順序

○3の場合 1-2・2-3・1-3

(第2試合は第1試合の敗者と残りの組と対戦する方法もある)

○4の場合 1-2・3-4・1-3・2-4・2-3・1-4

○5の場合 1-2・3-4・2-5・1-3・4-5・
2-3・1-4・3-5・2-4・1-5

○6の場合 1-2・3-4・5-6・1-3・2-5・4-6・3-5・
2-6・1-4・3-6・2-4・1-5・2-3・4-5・1-6

上記の試合順序に関しては、大会の内容により大会の主催者が決定する。

(注) 同一ブロックに同一所属の選手が入っている場合、試合順序にかかわらずその対戦を優先する。

(プログラム等への成績記載)

第15条 大会主催・主管団体は、プログラム等に大会成績については次の要領で対戦スコアを記載する。

ア 個人戦についてはゲームスコアを記載する。

イ 団体戦については対戦スコアを記載する。

ウ 棄権 (retirement) の場合は、当該プレーヤー又はペア及びチームにRと記入し有効スコアを記載する。ただし、マッチ開始以前での棄権の場合は、Rのみを記載してスコアを記載しない。

エ 失格 (disqualification) の場合は、トーナメントについては当該プレーヤー、ペア又はチームの失格の時点で既に得たゲーム数字を赤の2本線で消し、最終対戦時点にDと記入する。

リーグ戦については当該プレーヤー、ペア又はチームの全対戦で得たゲーム数字を赤の2本線で消し、交点にDと記入する。(「失格の場合の記入方法」を参照)

オ プログラム作成後プレーヤー、ペア又はチームに変更があった場合は名称を訂正する。

[解説 28] 大会記録の記入方法

【棄権の場合の記入方法】

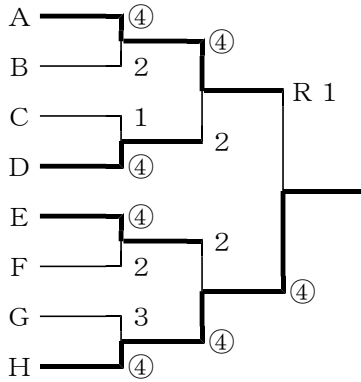
※ (棄権はRとし、得たゲーム数字の横(上)へ赤でRと記入する。)

(リーグ戦の場合)

	A	B	C	D	E	勝率	得ゲーム	ゲーム差	順位
A		3	(4)	(4)	(4)	3/4			1
B	(4)		1	3	(4)	2/4			
C	2	(4)		3	(4)	2/4			
D	2	(4)	(4)		2	2/4			
E	R	R ₂	3	(4)		1/4			5

	B	C	D	勝率	得ゲーム	ゲーム差	順位
B		1	3	0/2			4
C	(4)		3	1/2			3
D	(4)	(4)		2/2			2

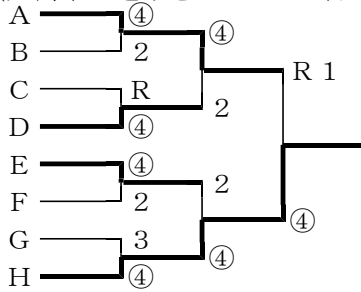
(トーナメント戦の場合)



(大会申し込みをして A が当日棄権した場合)

	A	B	C	勝率	得ゲーム	ゲーム差	順位
A		R	R	0/2			3
B	④		④	2/2			1
C	④	1		1/2			2

(大会申し込みをして C が当日棄権した場合)



(E がマッチ中棄権の場合と、まったくそのマッチに参加しなかった場合)

	A	B	C	D	E	勝率	得ゲーム	ゲーム差	順位
A		3	④	④	④	3/4			1
B	④		1	3	④	2/4			
C	2	④		3	④	2/4			
D	2	④	④		2	2/4			
E	R	R	3	④		1/4			5

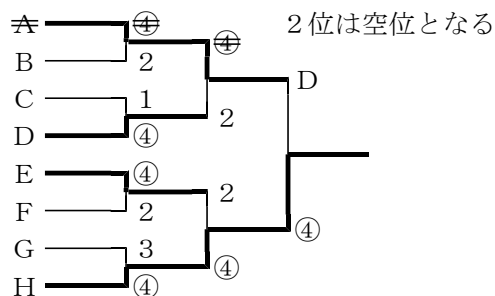
(大会申し込みをして A、B が当日棄権した場合)

	A	B	C	勝率	得ゲーム	ゲーム差	順位
A		R	R	0/2			3
B	R		R	0/2			3
C	④	④		2/2			1

【失格の場合の記入方法】

(トーナメント戦の場合)

※ トーナメントについては失格の時点ですでに得たゲーム数字を赤の2本線で消し、最終対戦時点にDと記入する。



(リーグ戦の場合)

※ リーグ戦については当該プレーヤー又はペア及びゲームの全対戦の得たゲーム数字を赤の2本線で消し、失格になった対戦のゲーム数字の上にDと記入し、併せて交点にDと記入する。

	A	B	C	D	E	勝率	ゲーム	ゲーム差	順位
A		3	④	④	2	2/3			1
B	④		1	3	④	1/3			4
C	2	④		3	④	1/3			3
D	2	④	④		2	2/3			2
E	3	2	3	④		/			

(参加条件)

第16条 大会参加者は大会主催・主管団体が大会要項に定める参加条件を遵守しなければならない。

(大会使用球)

第17条 大会主催・主管団体は大会使用球について大会要項で告知するものとする。

(ドーピング検査)

第18条 大会においてドーピング検査を行う時は大会要項で告知するものとし、大会参加者は、当該大会要項に従いドーピング検査を受けなければならない。

(救護)

第19条 大会主催・主管団体は大会期間中の選手及び関係者の健康管理に十分配慮し、万一の場合の応急措置に対応できるよう準備しておくものとする。

(表彰)

第20条 大会主催・主管団体は入賞及び表彰について、大会要項で告知するものとする。

(参加料等)

第21条 大会参加者に参加料等の費用負担を課する場合は、大会要項でその内容を告知するものとする。

(代表者会議)

第22条 大会の円滑な運営を図るため、試合前参加者代表による打ち合わせを行う時は、大会主催・主管団体はその日時、目的、出席者等について大会要項で告知するものとする。

(競技役員)

第23条 大会における競技役員は大会の円滑な運営を図るため、別に定める「大会競技役員編成マニュアル」を参照し、大会の規模等を勘案の上、大会主催・主管団体が編成する。

(審判団)

- 第24条 審判団はレフェリーとアンパイヤーにより大会 主催・主管団体が編成する。
- 2 レフェリーは公正な審判の実行についてアンパイヤーを指導するとともに競技規則、及び審判規則の適正な解釈と運用を行う。
 - 3 レフェリーが複数名いる場合はそのうち1名をレフェリー長に指名する。
 - 4 アンパイヤーは一つのマッチに正審1名、副審1名を原則とし、競技に使用するコート1面につき原則として4名以上で編成する。ただし、大会主催・主管団体において副審を置かない場合や大会に参加するプレーヤーが審判を行うことを定めている場合は、これを考慮しアンパイヤーの総数を削減することができる。
 - 5 必要に応じ、コート主任を置くことができる。

第4章 その他

(安全管理)

- 第25条 大会主催・主管団体は原則としてプレーヤー、役員、その他関係者にIDカードを発行する等して大会の円滑な運営と安全管理を図るものとする。

(入場料)

- 第26条 大会主催・主管団体は大会の入場料を徴収することができる。

(スポンサー)

- 第27条 大会主催・主管団体は大会にスポンサーをつけることができる。この場合においてスポンサーに関する取り決めは大会主催・主管団体の決定による。

附則

- この規則は、2004年4月1日から施行する。
この規則は、2005年4月1日から施行する。
この規則は、2006年4月1日から施行する。
この規則は、2009年4月1日から施行する。
この規則は、2010年4月1日から施行する。
この規則は、2011年4月1日から施行する。
この規則は、2021年4月1日から施行する。

大会役員編成・大会運営マニュアル

大会競技役員編成マニュアル

ソフトテニスの競技大会を円滑に、かつ安全管理に配慮して運営するため、大会主催団体又は主催団体から大会運営に関する業務を委任された主管団体（以下「大会主催・主管団体」という）は、次の競技役員の基本的職務分担と職務内容を参考に競技役員を編成するものとする。この場合において、大会主催・主管団体は、当該大会の国際大会又は国内大会の別や、その規模又はレベル等の状況を考慮して役員編成及び役員人数を決定するものとする。

なお、大会主催・主管団体の基本的役割は当該大会の企画、準備及び経理などの全般的・統括的なものであり、また、競技役員の主たる任務は大会中の円滑な競技運営を行うものであるから、この両者は表裏一体であるため、国内単独大会の場合は、本マニュアルに示す総務部、競技部等の部制による組織的な区分をせず、総務委員会、受付接待委員会、救護委員会、競技委員会、施設（又は会場）委員会、進行委員会、記録委員会、広報委員会及び審判委員会等の大会運営上必要な委員会を置くのが通常である。**したがって、大会中の競技役員体制と大会プログラムの役員表示は、総務委員長、総務副委員長、及び総務委員、（以下同じ）のようにそれぞれの委員会の所管する担当業務名を冠した委員長、副委員長及び委員となる。**

競技役員の基本的職務分担と職務内容

- 大会会長 1名** 大会を統括する。
大会副会長若干人 会長を補佐し、会長不在のときはその職務を代行する。
大会委員長 1人 大会を総体的に管理し、大会運営全般に権限と責任を持つ。

総務部（部長 1人、部員必要人数、必要により副部長を置く）

大会運営における事務処理、他部との調整、会計等を所管する。

1 庶務

- 1-1 大会組織委員会の編成
- 1-2 役員、補助員委嘱
- 1-3 大会日程の作成
- 1-4 関係団体との折衝及び申請
- 1-5 プログラム作成
- 1-6 競技会場等施設の交渉及び設定
- 1-7 観客動員
- 1-8 入場料の決定及び入場券の作成配布
- 1-9 役員の服装等の手配服装等
- 1-10 スポンサーの確保及び折衝

2 会計

- 2-1 予算及び決算の立案
- 2-2 会計処理
- 2-3 会計報告

3 財務

- 3-1 財政計画

- 3-2 資金確保
- 4 式典**
 - 4-1 開会式、閉会式計画及び運営
 - 4-2 レセプション等計画及び運営
 - 4-3 賞状・メダル・トロフィー等の準備
- 5 接待**
 - 5-1 宿舎の手配
 - 5-2 輸送の計画作成及び手配
 - 5-3 昼食の手配
 - 5-4 来賓受付及び接遇
 - 5-5 IDカードの発行
- 6 医務**
 - 6-1 救護
 - 6-2 ドーピング検査

競技部（部長1人、部員必要人数、必要により副部長を置く）
大会の競技運営を所管する。

- 1 競技**
 - 1-1 大会要項の作成及び配布
 - 1-2 参加申し込み受付
 - 1-3 大会組み合わせ編成
 - 1-4 競技日程、スケジュール作成及び管理
 - 1-5 コート割の作成
 - 1-6 参加者受付
 - 1-7 参加資格及び参加条件の確認
 - 1-8 棄権・失格の受付及び確認
 - 1-9 大会の使用球の決定及び確保
 - 1-10 審判団との連携調整
 - 1-11 補助員の確保及び作業管理
 - 1-12 プレーヤーのゼッケン着用の確認
 - 1-13 競技場の注意の作成
- 2 施設**
 - 2-1 会場設営
 - 2-2 会場看板及び装飾等の設置
 - 2-3 コート管理
 - 2-4 スコアボードの設置
- 3 進行**
 - 3-1 競技者の呼び出し
 - 3-2 オーダー受付（団体戦）
 - 3-3 採点票の準備
 - 3-4 大会進行状況把握
- 4 記録**
 - 4-1 記録の作成及び管理
 - 4-2 記録の配信

広報部（部長1人、部員必要人数、必要により副部長を置く）

大会の広報活動及び報道機関との調整を所管する。

1 一般広報

- 1-1 マスコミ、関係団体及び一般等への事前広報
- 1-2 テレビ放送計画及び執行
- 1-3 ポスター等の作成

2 大会報道

- 2-1 大会結果のマスコミ等への報道
- 2-2 報道関係者の接遇
- 2-3 内部報道

審判団（レフェリー長1人、レフェリー5人以内及びアンパイヤー必要人数）

大会における審判運営を所管する。

1 審判準備

- 1-1 割り振り計画作成
- 1-2 ボール規格管理
- 1-3 スコアボードの掲示及び管理

2 審判

- 2-1 チーム（プレーヤー）の誘導
- 2-2 マッチの審判
- 2-3 採点票の記入
- 2-4 採点票の提出
- 2-5 審判に関するトラブルの対応
- 2-6 棄権及び失格の判定
- 2-7 競技部との連携調整
- 2-8 成績・順位の決定
- 2-9 成績発表

その他

- 1、大会の協力、支援者について顧問、参与及び委員を若干人置くことができる。
- 2、開閉会式の例

大会の開会式・閉会式の次第は概ね次の通りとする。ただし特別の事情により主催者において適宜変更することができる。

1 開会式次第

- 役員・選手集合
- 開式通告（進行アナウンス）
- 選手入場
- 大会開会宣言（大会委員長）
- 国旗（大会旗）掲揚
- 優勝杯（旗）返還、レプリカ授与
- 会長挨拶
- 祝 辞
- 競技場の注意（競技委員長）
- 宣 誓
- 閉会通告（進行アナウンス）

2 閉会式次第

- 役員・選手集合
- 開式通告（進行アナウンス）
- 選手入場
- 成績発表（審判委員長）
- 表 彰
- 会長挨拶
- 国旗（大会旗）降納
- 大会閉会宣言（大会委員長）
- 閉会通告（進行アナウンス）
- 選手退場
- 役員・選手解散

主催大会・共催大会

区分 役職	主催大会			共催大会		
	日本連盟	都道府県連盟	市町村連盟	主催団体	日本連盟	都道府県連盟
名誉会長	名誉会長				会長	
名誉副会長	名誉副会長					
会長	会長			会長		
副会長	副会長	会長		副会長	副会長	
顧問	顧問	顧問		顧問	顧問	会長
参与	役員の中で 特に必要と 認められた者	副会長 顧問 参与	会長	役員の中で 特に必要と 認められた者	参与 専務理事	副会長 顧問 参与
※委員長	専務理事			理事長		
※副委員長	地区選出理事	理事長				
※委員	理事	理事長		理事	理事	理事長

※日本ソフトテニス連盟主催大会及び共催大会は、プログラム編成前に掲載用役員名簿と派遣役員名簿を送付する。

実行委員会が編成された場合の大会

区分 役職	会場市町村	全国を統括する 競技団体	都道府県 競技団体	会場市町村 スポーツ協会	会場市町村 競技団体
名誉会長	市町村長				
会長		会長			
副会長	実行委員会 事務局長	副会長	会長	会長	
顧問	議会議長 教育委員長	顧問			
参与	議会議員 教育委員 助役 収入役 教育庁 関係部長 実行委員会常任委員	役員の中で特に必 要と認められた者	副会長 顧問 参与	副会長 顧問	(会長)
※委員長		専務理事又は これに準ずる者		理事長	会長
※副委員長	実行委員会事務局次長		理事長又はこれに準ずる者		
※委員	実行委員会事務局 各部長・副部長	理事	理事	常任理事又は これに準ずる者	副会長

大会運営マニュアル

本マニュアルは、(公財)日本連盟主催大会の企画、準備、当日の全般的な競技運営を行うために作成しており、大会規模等を勘案して、本マニュアルを参考にするものである。

大会開催の流れ

1. 大会開催申請手続き等
 - (1) 主管加盟団体が日本連盟に提出する。(別表 1)
 - ア、ローテーションによる開催 2年前の4月30日まで
 - イ、希望誘致による開催 3年前の4月30日まで
 - (2) 大会要項記載情報を報告する。前年の10月31日まで(様式は日本連盟より送付する)
 - 必須項目
 - ア、大会名称
 - イ、開催日時(曜日、受付、開会式の開始時間、競技開始時間)
 - ウ、会場名、住所、電話番号
 - エ、練習時間
 - オ、宿泊申込に関する案内
2. 大会開催準備
 - (1) 予算書作成
 - (2) 後援・協賛依頼
 - (3) 役員編成
 - (4) 開・閉会式準備
 - (5) ドーピング検査準備(シャペロンの手配) ※対象大会のみ
 - (6) プログラム作成
 - (7) 派遣役員宿舎手配 等
3. 大会前日準備
 - (1) 会場設営
 - (2) 派遣役員との事前打ち合わせ
 - (3) 物品の確認
 - ア、優勝杯
 - イ、賞状及びメダル
 - ウ、各種横断幕
 - エ、来賓リボン 等
4. 大会当日
 - (1) 競技役員の配置確認
 - (2) 受付
 - (3) IDカード配布 ※必要な大会の場合
 - (4) 開会式、閉会式開催
 - (5) 来賓、報道関係者等の接遇
 - (6) ドーピング検査対応 ※対象大会のみ 等
5. 大会終了後(日本連盟へ提出)
 - (1) 大会結果報告(プログラム3部)
 - (2) 決算報告 等

【参考資料】

- ・(別表1) 大会申請手続き
- ・(別表2) 大会申込み・大会当日受付等の流れ
- ・(別表3) 式典に必要な国旗・大会旗・実施競技団体旗・県旗・会場市町村旗等の掲揚基準
- ・(別表4) 開会式・閉会式の配列
- ・(別表5) 賞状の記載方法
- ・(別表6) 入退場経路

【別表1】

大会開催申請手続き

全日本●●●●選手権大会

1. 期日 令和 年 月 日 () 受付時間 午前 時～
開会式 午前 時～
競技開始 午前 時～
月 日 () 競技開始 午前 時～
月 日 () 予備日

2. 開会式会場

名称	
所在地	〒 TEL

3. 競技会場

名称		面
	(コートサーフェイス)	
所在地	〒 TEL	

4. 練習 令和 年 月 日 () 有料・無料(○をつけてください)
会場
時間 : ~ :

5. 宿泊申込先

名称	
所在地	〒 TEL
締切日	

令和 年 月 日

加盟団体名 : _____ 連盟

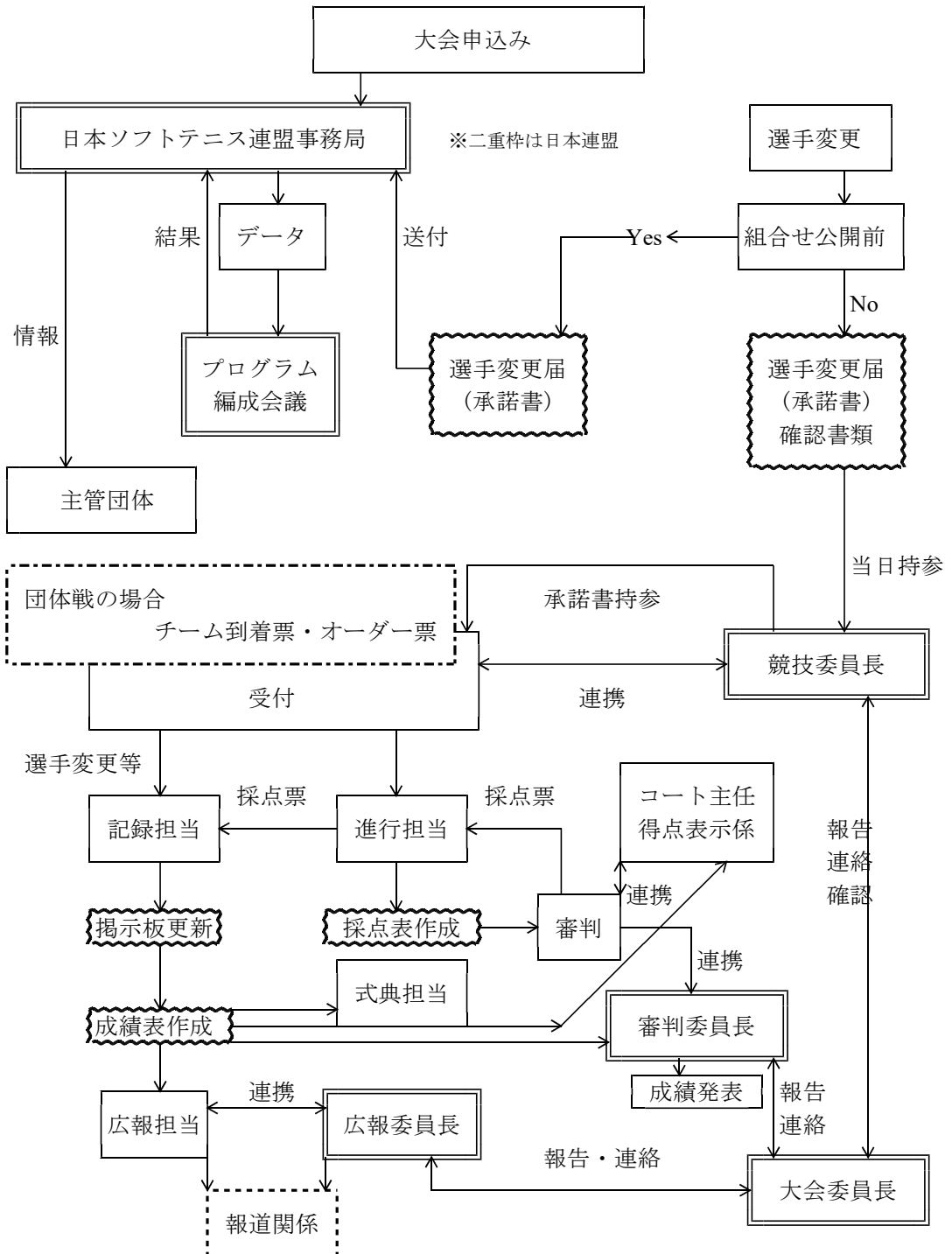
会長名 _____ 印

担当者名 : _____

電話番号 : _____

【別表2】

大会申込み・大会当日受付等の流れ



【別表 3】

式典に必要な国旗・大会旗・実施競技団体旗・県旗・会場市町村旗等の掲揚基準
(国旗掲揚ポールに向かって正面から見た場合)

(1) 掲揚ポール 3 本の場合

1 本目(左側)大会旗、県旗・2 本目(中央)国旗・3 本目(右側)実施競技団体旗、会場市町村旗

上段	大会旗②	国旗①	実施競技 団体旗③
下段	県旗④		会場市町 村旗⑤

※②の大会旗等がない場合は、③以降を繰り上げて掲揚する。

(2) 掲揚ポール 4 本の場合

1 本目(左側)大会旗、会場市町村旗・2 本目(左より)国旗・3 本目(左より)実施競技団体旗・
4 本目(右側)県旗

上段	大会旗②	国旗①	実施競技 団体旗③	県旗④
下段	会場市町 村旗⑤			

※②の大会旗等がない場合は、③以降を繰り上げて掲揚する。

(3) 掲揚ポール 5 本の場合

1 本目(左側)県旗・2 本目(左より)大会旗・3 本目(中央)国旗

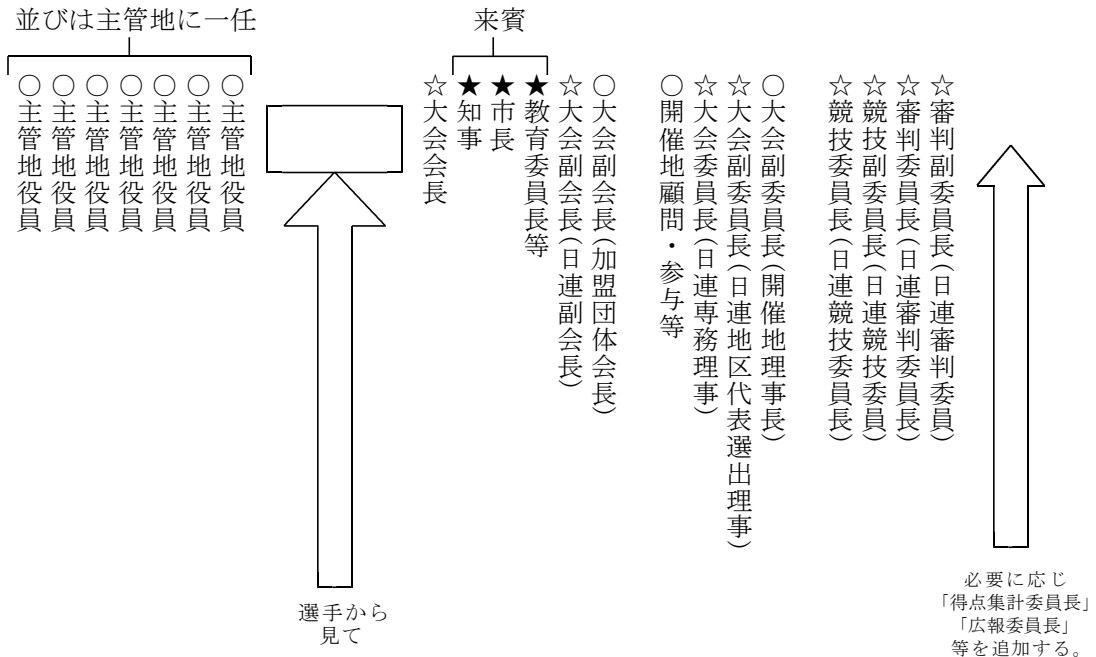
4 本目(左より)大会旗実施競技団体旗・5 本目(右側)会場市町村旗

県旗④	大会旗②	国旗①	実施競技 団体旗③	会場市町 村旗⑤
-----	------	-----	--------------	-------------

※②の大会旗等がない場合は、③以降を繰り上げて掲揚する。

【別表 4】

開会式・閉会式の配列



【別表 5】

賞状の記載方法

賞状

令和 年度全日本○○○○ソフトテニス選手権大会

一般男子

優勝

日本 太郎 (東京都 ●●●●●クラブ)
 関東 次郎 (千葉県 ●●●●●クラブ)

栄光を讃える

令和 年 月 日

公益財団法人 日本ソフトテニス連盟

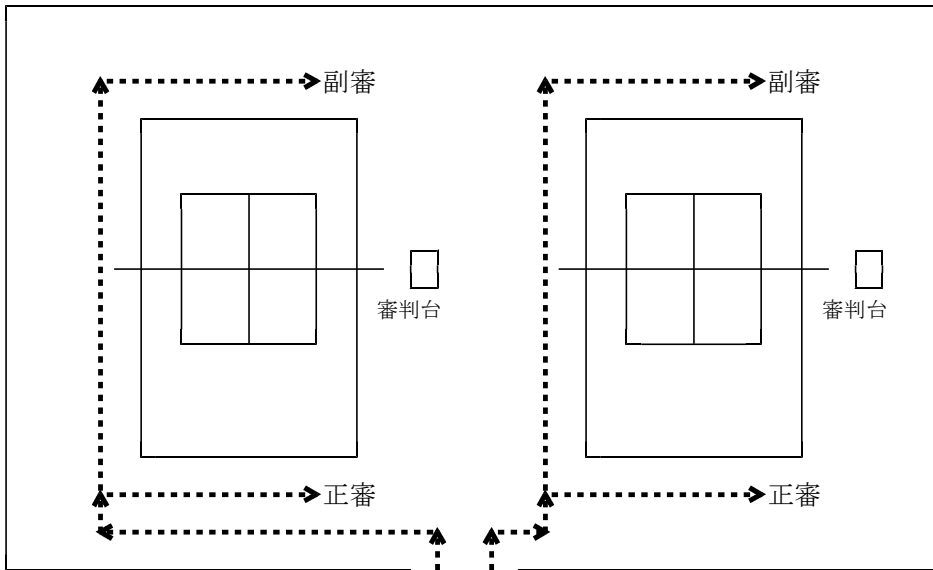
会長 安道 光二

【別表 6】

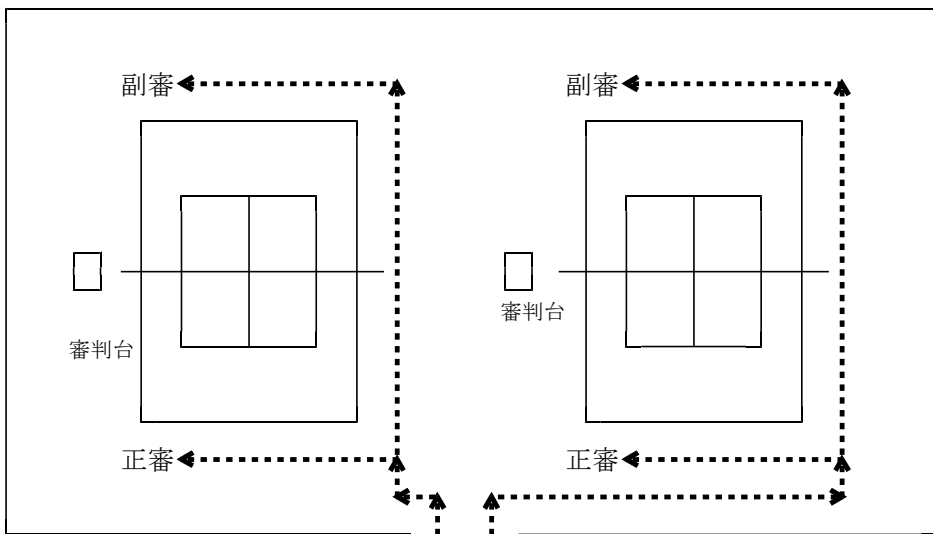
入退場経路

1. 入場

【経路 A】（審判台が入場口方向から見てコート右側にある場合）

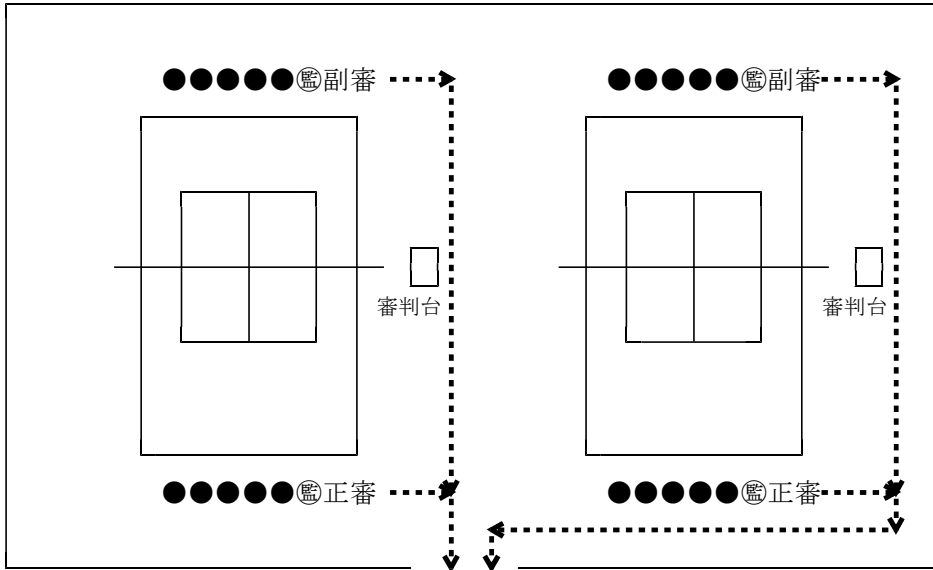


【経路 B】（審判台が入場口方向から見てコート左側にある場合）

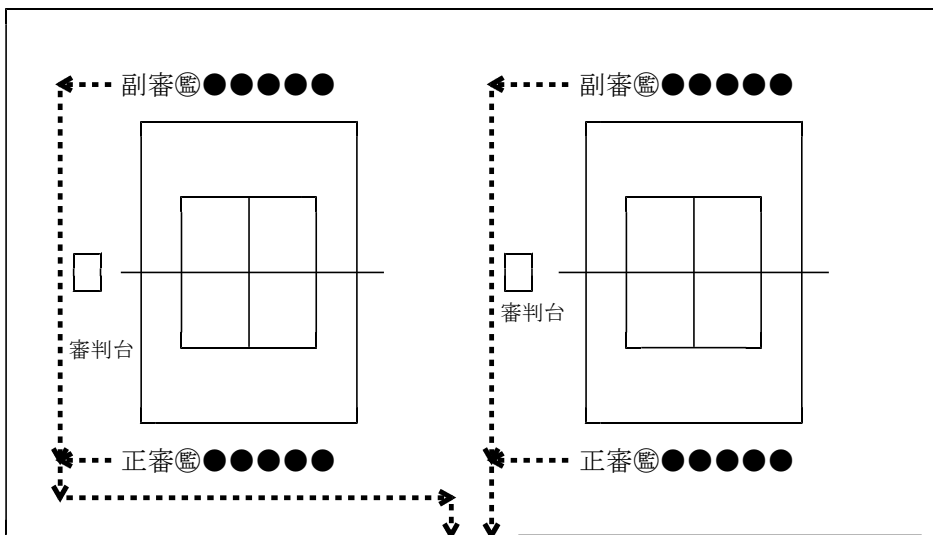


1. 退場

【経路 A】（審判台が入場口方向から見てコート右側にある場合）



【経路 B】（審判台が入場口方向から見てコート左側にある場合）



公認審判員規程

(目 的)

第1条 公益財団法人日本ソフトテニス連盟（以下日本連盟という）は日本連盟及び日本連盟の支部（以下支部という）が主催する大会が円滑に運用され、その権威が保持されることを目的として公認審判員を置く。

(級 別)

第2条 日本連盟の公認審判員は、次の級別に区分する。

- ア マスターレフェリー
- イ マスターアンパイヤー
- ウ 1級審判員
- エ 2級審判員
- オ ジュニア審判員

(職 務)

第3条 公認審判員の職務は、次の通りとする。

- (1) マスターレフェリーは、日本連盟又は支部の主催する大会に主催者の委嘱によりレフェリーとなるほか、2級審判員及びジュニア審判員の養成及び指導を行い、公認審判員の資質の向上に努める。
- (2) マスターアンパイヤーは、日本連盟又は支部の主催する大会に主催者の委嘱によってアンパイヤーとなる。
- (3) 1級審判員は、日本連盟又は支部の主催する大会に主催者の委嘱によりレフェリー又は、アンパイヤーとなるほか、2級審判員及びジュニア審判員の養成並びに指導を行う。
- (4) 2級審判員は、日本連盟又は支部の主催する大会に主催者の委嘱によりアンパイヤーとなる。
- (5) ジュニア審判員は、日本連盟又は支部の主催する大会に主催者の委嘱によりアンパイヤーとなる。

(認 定)

第4条 公認審判員は、日本連盟の登録会員であって、次条に定める条件に該当する者について、次の手続きにより認定する。

- (1) マスターレフェリーは、50歳以上の人格見識に優れた1級審判員の有資格者とし、支部長が適当と認めた者を日本連盟の会長が認定する。
- (2) マスターレアンパイヤーは、50歳以上の人格見識に優れた2級審判員の有資格者とし、支部長が適当と認めた者を日本連盟の会長が認定する。
- (3) 1級審判員は、支部長の推薦により1級審判員養成のため検定会に参加した者について、日本連盟の審判委員会が筆記及び実技の試験を実施の上審査し、適当と認めた者を日本連盟の会長が認定する。
- (4) 2級審判員は、支部が開催する2級審判員養成のための検定会に参加した者について、支部が筆記及び実技の試験を実施の上審査し、適当と認めた者を支部長が適当と認めた者を日本連盟の会長が認定する。
- (5) ジュニア審判員は、支部が開催するジュニア審判員養成のための検定会に参加した者について、支部が適当と認めた者を支部長が適当と認めた者を日本連盟の会長が認定する。

2. 公認審判員として認定されるためには、公認審判員規程施行細則第5条（推薦及び認定）に定める手続を行わなければならない。

(資格条件)

第5条 公認審判員は、次の条件をそなえなければならない。

(1) マスターレフェリー

ア 日本連盟又は支部が主催する大会のレフェリーとして、審判に関することを統括してその責を果たす知識と能力を有する者。

イ ハンドブックに精通するとともに、十分な審判の技術を有し、2級審判員及びジュニア審判員の指導及び養成を行う能力を有する者。

ウ 1級審判員に認定されており、50歳以上の人格見識に優れた者。

(2) マスターアンパイヤー

ア 日本連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとして、その責任を果たす知識と能力を有する者。

イ 2級審判員に認定されており、50歳以上の人格見識に優れた者。

(3) 1級審判員

ア 日本連盟又は支部が主催する大会のレフェリーとして、審判に関することを統括してその責を果たす知識と能力を有する者。

イ ハンドブックに精通するとともに、十分な審判の技術を有し、2級審判員及びジュニア審判員の指導及び養成を行う能力を有する者。

ウ 2級審判員として4年を越える経験がある者。

ただし、原則として現在2級審判員として認定されている者。

(4) 2級審判員

ア 日本連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとして、その責を果たす知識と能力を有する者。

イ 認定される日現在で、年齢満15歳以上(ただし、中学生は除く)である者。

(5) ジュニア審判員

ア 日本連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとして、その能力を有する者。

イ 認定される日現在小学生又は中学生である者。

(登録等)

第6条 公認新盤員として認定された者は、日本連盟の公認審判員名簿に登録するとともに、それぞれの級に応じた認定証及び徽章を交付する。

(有効期間)

第7条 マスターレフェリー及びマスターアンパイヤーの資格は終身とする。

2 1級審判員及び2級審判員の資格の有効期間は6年とする。ただし、2級審判員の新規認定の場合の有効期間は、認定された日から5年の期間を経過した後、最初の3月31日をもって有効期間の満了とする。

3 ジュニア審判員資格の有効期間は、認定を受けた者が小学校及び中学校に在学している間とする。

4 ジュニア審判員から2級審判員への切り替えにおいては、前資格をもって有効と見なす。

(資格の更新及び切替)

第8条 1級審判員及び2級審判員はその資格の有効期間が終わるにあたり、公認審判員規程施行細則第6条(2)(3)に定める手続を行うことにより、新たに認定するものとする。ただし、ジュニア審判員は2級審判員に切り替えて認定されるものとする。

2 1級審判員及び2級審判員資格の更新は、その前の有効期間と連続しなければならない。ただし、ジュニア審判員から2級審判員への切り替えは高校生の間は認めるものとする。

3. ジュニア審判員の資格更新はないものとする。

(資格の停止)

第9条 公認審判員で適性を欠く行為のあった者は、その資格を停止する。

附 則

この規定は、昭和50年4月1日から施行する。

この規定は、昭和53年4月1日から施行する。

この規定は、1989年4月1日から施行する。

この規定は、1993年4月1日から施行する。

この規定は、1994年6月4日から施行する。

この規定は、1995年4月1日から施行する。

この規定は、1999年4月1日から施行する。

この規定は、2001年4月1日から施行する。

この規定は、2004年4月1日から施行する。

この規則は、2005年4月1日から施行する。

この規則は、2006年4月1日から施行する。

この規則は、2008年4月1日から施行する。

この規則は、2009年4月1日から施行する。

この規則は、2010年4月1日から施行する。

この規則は、2011年4月1日から施行する。

この規則は、2021年4月1日から施行する。

公認審判員規程施行細則

(目 的)

第1条 この規則は、公益財団法人日本ソフトテニス連盟公認審判員規程を運用するために必要な事項を定めることを目的とする。

(検定会及び研修会)

第2条 公益財団法人日本ソフトテニス日本連盟（以下連盟という）の公認審判員を認定するための検定会（以下検定会という）又は、公認審判員の資質を高めるための研修会（以下研修会という）は、1級審判員については日本連盟が主催し、2級審判員及びジュニア審判員については、日本連盟及び日本連盟の支部（以下支部という）が主催することを原則とする。

(講 師)

第3条 前項に定める検定会又は研修会の講師は、1級審判員については日本連盟の審判委員長が選任し、2級審判員及びジュニア審判員については支部長が選任する。

(公認審判員徽章の携行)

第4条 日本連盟の主催する大会並びに検定会及び研修会に参加の場合は、公認審判員徽章を携行し、レフェリー又はアンパイヤーとなる時は徽章を着用することを原則とする。

(推薦及び認定)

第5条 公認審判員は、日本連盟の登録会員であって、推薦及び認定されるための手続きは次の通りとする。

(1) マスターレフェリー及びマスターアンパイヤーの推薦は別表1によるものとする。

(2) 1級審判員に関する検定会又は研修会に参加するための推薦は、別表2によるものとする。

(3) 公認審判員として認定されるための手続きは、支部の担当者が日本連盟の運営する公認審判員認定システムを使用して行うものとし、日本連盟が認定確認を行う。認定に誤りがあった場合は、支部に確認の上、変更・取り消しを行う。

2. 前項(3)の認定手続きをする場合は、検定会又は研修会の結果を確認して認定手続きを行うものとする。

(資格の更新及び資格の切替)

第6条 公認審判員がその資格を更新又は切り替えをするためには、次の各号に該当しなければならない。なお、すべての資格において日本連盟の会員でなければならない。（資格の更新及び資格の切り替え手続きを行う時点において会員登録を完了していること）

(1) マスターレフェリー及びマスターアンパイヤー

ア 終身資格であり、更新は不要とする。

イ 研修会への参加は、本人の意志をもってできる。

(2) 1級審判員

日本連盟の審判委員会が指定する研修会に参加して、審査を受け適当と認められること。

(3) 2級審判員

支部が指定する研修会に参加して、審査を受け適当と認められること。

(4) ジュニア審判員

ジュニア審判員の資格更新は行わない。

2. 公認審判員資格の更新及びジュニア審判員が2級審判員の切り替えをする場合は、支部の審判担当者が会員登録システムを利用して手続きを行うものとする。

(認定の時期)

第7条 公認審判員の認定の時期は、公認審判員認定システムにより認定手続きを行い、認定料の納付が完了した時とする。なお、認定するための手続きについては随時受け付けるものとする。

2 資格更新による公認審判員の有効期限の起算日は、有効期間満了の翌年度4月1日1回とする。ただし、認定手続きについては、有効期間の最終年度内までに行うものとする。なお、有効期間後の満了手続きは、すべて新規認定者として取り扱うものとする。

3 ジュニア審判員から2級審判員への切り替えの認定は高校生までとし、認定された日から5年の期間を経過した後、最初の3月31日をもって有効期間の満了とする。

(経費の徴収)

第8条 日本連盟又は支部は、検定会もしくは研修会への参加又は公認審判員の認定もしくは資格の更新について、別表3に示す経費を参加者又は被認定者から徴収することができる。

(諸費の支給)

第9条 日本連盟が特に指定した大会のアンパイヤーとして従事した場合、又は、日本連盟もしくは支部が主催する検定会又は研修会に講師として従事した場合は、諸費を支給される。

附 則

この細則は、昭和50年4月1日から施行する。

この細則は、昭和53年1月1日から施行する。

この細則は、1989年1月1日から施行する。

この細則は、1993年4月1日から施行する。

この細則は、1994年6月1日から施行する。

この細則は、1995年4月1日から施行する。

この細則は、1999年4月1日から施行する。

この細則は、2001年4月1日から施行する。

この細則は、2004年4月1日から施行する。

この規則は、2005年4月1日から施行する。

この規則は、2006年4月1日から施行する。

この規則は、2008年4月1日から施行する。

この規則は、2009年4月1日から施行する。

この規則は、2010年4月1日から施行する。

この規則は、2021年4月1日から施行する。

公認審判員規定施行細則（別表1）

マスターレフェリー・マスターアンパイヤー認定推薦書

（公認審判員制度用紙）

マスターレフェリー
 マスターアンパイヤー（不要ノ方ヲ消ス）推薦個票
 2009年8月28日
 （財）日本ソフトテニス連盟会長殿

支 部 名 佐賀県ソフトテニス連盟
 支 部 長 名 石 井 秀 夫 印

マスターレフェリー
 下記の事項に誤りのないことを認めマスターアンパイヤーとして（不要ノ方ヲ消ス）
 認定していただきたくお願いいたします。
 ☆注意 この個票は、認定手続きを行う前に日本連盟に提出してください。

記

ふりがな 氏 名	性別	男 女	生 年 月 日	明 大 昭	年 月 日
公認審判員認定番号	号		左の申請を した支部名	佐賀県 ソフトテニス 連盟	
住 所					
ソフトテニスに関する略歴					

公認審判員規定施行細則（別表2）
1級審判員の検定会・研修会申込書

認 定
1級審判員 (不要の方を消す) 会参加申込書
研 修

年 月 日

(財) 日本ソフトテニス日本連盟会長殿

支 部 名

支部長名

印

下記の者は 年 月 日 において開催される
検 定

1級審判員 (不要の方を消す) 会に参加するのに適当なものとして申し込みます。
研 修

☆注意 検定は、現在2級のものが1級に認定されることを希望して受験する場合
研修は、すでに1級に認定されているものが、更新のためその他で受講する場合

記

番 号	氏 名	性 別	年 齢	審判員資格 (認定番号*2009年度から は会員登録番号と同じ)	現公認審判員資格を 認定した支部名
				()	
				()	
				()	
				()	
				()	
				()	
				()	

別表3 検定会・研修会の参加、認定・更新の手續きと経費

審判員資格・区分	検定会・研修会参加		認定料		更新料	
	申請	料金	本部(日本連盟)	支部	本部(日本連盟)	支部
マスターレフェリー		2,500円以上		10,000円		
マスターアンパイヤー		2,500円以上		7,000円		
1級	別表2	2,500円以上		2,000円	2,000円	1,000円
2級		1,500円以上	高校生 2,900円 中学生 1,700円	1,900円 300円	1,300円	700円
ジュニア		1,500円以上	700円	300円		

※ 公認審判員制度

◎ 公認審判員制度に関する早見表

I 公認審判員の資格条件（日本連盟の登録会員であること）	
マスターレフェリー	1. 日本連盟又は支部が主催する大会のレフェリーとして、審判に関することを統括してその責を果たす知識と能力を有する者。 2. ハンドブックに精通するとともに、十分な審判の技術を有し、2級審判員及びジュニア審判員の指導及び養成を行う能力を有する者。 3. 1級審判員に認定されており、50歳以上の人格見識に優れた者。
マスターアンパイヤー	1. 日本連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとして、その責任を果たす能力を有する者。 2. 2級審判員に認定されており、50歳以上の人格見識に優れた者。
1級	1. 日本連盟又は支部が主催する大会のレフェリーとして、審判に関することを統括してその責を果たす知識と能力を有する者。 2. ハンドブックに精通するとともに、十分な審判の技術を有し、2級審判員及びジュニア審判員の指導及び養成を行う能力を有する者。 3. 2級審判員として4年を越える経験がある者。
2級	1. 日本連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとして、その責を果たす能力を有する者。 2. 認定される日現在で、年齢満15歳以上である者。 （ただし、中学生は除く）
ジュニア	1. 日本連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとしての能力を有する者。 2. 認定される日現在小学生又は中学生である者。

II 資格更新の条件（その前の有効期間から連続しなければならない。ただし、ジュニア審判員から2級審判員への切り替えは高校生の間認める。）	
マスターレフェリー・アンパイヤー	1. 終身の資格であり更新は不要とする。 2. 研修会への参加は本人の意志でもってできる。
1級	日本連盟が指定する研修会に参加して審査を受け適当と認められること。
2級	支部が指定する研修会に参加して審査を受け適当と認められること。

ユニフォーム等の着用基準について

(令和元年6月10日改訂)

ソフトテニス競技者は競技会において、マッチ中は本連盟の公認するメーカーのユニフォームおよびシューズを着用するものとする。ただし、大会主催者が認めた場合にはこの限りではない。

1. ユニフォーム

男子の場合、ゲームシャツと裾が膝より上のパンツ、女子の場合ワンピース又はゲームシャツと裾が膝より上のパンツ、スカートとする。ただし、
※Tシャツ、ジーンズはユニフォームとして着用できない。

2. シューズ

テニスコートを傷つけないテニスシューズとする。

3. その他

マッチ中に使用する物品については、本連盟が認める下記の範囲を超えて企業名、商標等および所属名を表示してはならない。

(1) 製造メーカー

企業名、商標のロゴ等は 20 cm²以内のものを、各製品それぞれ各 2 箇所以内の表示とする。

ただし、シューズについては箇所の制限はしない。

(2) ユニフォーム広告等

① スポンサー広告

スポンサーの企業名、商標のロゴ等の広告を表示する場合は 1 広告につき 40 cm²以内とする。

② 登録団体名

団体名(ロゴ・校章含む)の表示については、シャツ(ワンピース含む)が 1 表示 130 cm²以内、パンツ・スカート等は 40 cm²以内とする。

※(2)については国民体育大会を除く。

※(2)の貼付等により(1)を覆い隠してはいけない。

※(2)について大会スポンサーはこの限りではない。

《ウェアに関する特例》

(1) オーバーウェア及び長袖スポーツシャツ、セーター等の着用については、大会主催者が認める場合のみ着用可能とするが、ゼッケンは最上衣服に貼付すること。

(2) アンダーウェア(長袖を含む)及びスパッツの着用については、単色の製品を原則とする。

間違いやすい判定及びコール（正誤表）

左(正)とコール・判定すべきところを右(誤)のように間違っ使われている事例

	正	誤
1	サーブサイト°(レシーブサイト°)00ヘア	サーブサイト°(レシーブサイト°)00組・チーム
2	7ゲームマッチ	7ゲームスマッチ・7セットマッチ
3	ツーオール	ツーノール
4	スリーオール	スリーノール
5	ゲーム チェンジサイズ	ゲーム コートチェンジ
6	ダブルフォールト	フォールトアゲン
7	イン	セーフ
8	アウト	バックアウト・サイドアウト
9	チップ	タッチ・ワンタッチ・ラケットタッチ
10	ゲームカウント	セットカウント
11	デュース	ジューズ・スリーオールデュース
12	デュースアゲン	アゲン・デュース(デュースが繰り返された場合)
13	ゲーム	ゲームオーバー
14	ゲームセット	ゲームオーバーアンドセット
15	ネットオーバー	オーバーネット
16	ネットタッチ	タッチネット
17	レッツプレー	タイムズアップ
18	コレクション	コネクション
19	キャリー	フォールディング
20	アドバンテージ サーバー	サーバ・リード・フォーサーバ
21	アドバンテージ レシーバー	レシーバ・リード・フォーレシーバ

正しい用語の使い方（正誤表）

左欄(正)を使うべきところを右欄(誤)のように間違っ使われている事例

	正	誤
1	正審	主審
2	ペア	組・チーム
3	ポイントカウント	ボールカウント
4	ベースライン	バックライン
5	5ゲーム目	5セット目
6	質問、提訴	抗議
7	個人戦のペア数	個人戦の組・チーム数

質問に対する対応手順フローチャート

