

ソフトテニスハンドブック

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 マ ニ ュ ア ル
公 認 審 判 員 制 度 諸 規 程



2004年改訂

(財)日本ソフトテニス連盟

(財)日本ソフトテニス連盟

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 マ ニ ュ ア ル
公 認 審 判 員 制 度 諸 規 程

(財)日本ソフトテニス連盟

目 次
競 技 規 則
ダブルスのマッチ

第1章 総 則	13
第1条 目的	13
第2章 ソフトテニス場	13
第2条 ソフトテニス場	13
第3条 コート及びアウトコート	13
第4条 コート及びアウトコートのサーフェース	13
第5条 コート	14
第6条 コートの名称並びに長さ	14
第7条 コートのラインの幅	14
第8条 アウトコート	15
第9条 ネットポスト	15
第10条 ネットポストの位置	15
第11条 審判台	15
第3章 用 具	16
第12条 ネット	16
第13条 ボール	16
第14条 ラケット	17
第4章 競 技	18
第15条 プレーヤーの心得	18
第16条 マッチ	19
第17条 ゲームの回数	19

第18条	ゲームの勝敗	19
第19条	マッチの勝敗	20
第20条	サービス	20
第21条	サービスの時期	21
第22条	サーバー及びレシーバー	22
第23条	サービスをする位置	22
第24条	サービスをするプレーヤー	22
第25条	サービスのフォールト	22
第26条	サービスのレット	24
第27条	サービス時の失ポイント	25
第28条	レシーブ	26
第29条	レシーブの順序	26
第30条	レシーブ時の失ポイント	26
第31条	サービス・レシーブ又はサイドの選択	27
第32条	サービス・レシーブ及びサイドのチェンジ	27
第33条	サービスの順序又はサイドの誤り	28
第34条	判定	29
第35条	インプレーにおける失ポイント	29
第36条	ノーカウント	31
第37条	タイム	32
第38条	禁止事項	33
第39条	棄権	33
第40条	異議の申立て等の禁止	34
第41条	警告	35
第42条	失格	35
第43条	提訴	36
第44条	マッチの中止と再開	37
第45条	規則上の疑義	37

シングルのマッチ

第1条	目的	38
第2条	コート	38
第3条	コートの名称並びに長さ	38
第4条	サービス及びレシーブ	38
第5条	マッチ	39
附則		39

審判規則

第1章 総則	43
第1条 目的.....	43
第2章 審判団	43
第2条 審判団.....	43
第3条 レフェリー.....	44
第4条 コート主任.....	44
第5条 アンパイヤー.....	44
第6条 アンパイヤーの任務.....	44
第3章 審判	45
第7条 アンパイヤーの心得.....	45
第8条 アンパイヤーの判定区分.....	46
第9条 アンパイヤーの位置.....	47
第10条 コール.....	47
第11条 サイン.....	48
第12条 判定の確認.....	51
第13条 判定の連携.....	51
第14条 再判定.....	51
第15条 判定の誤り.....	52
第16条 プレーの停止.....	52
第17条 スコアの誤り.....	52
第18条 棄権.....	53
第19条 注意の喚起.....	53
第20条 警告.....	54
第21条 失格.....	54

第22条 アンパイヤー交替の禁止.....	55
第4章 マッチの進行	55
第23条 マッチの進行.....	55
第24条 採点票の記入.....	58

ダブルス・シングルス採点票記入の仕方.....	59
採点票.....	60
別表1 用語の意義	61
別表2 判定及びびカウントのコール	67

大会運営規則

第1章 総則	79
第1条 目的	79
第2条 大会要項	79
第2章 競技施設	80
第3条 競技施設	80
第3章 競技大会	81
第4条 競技種別	81
第5条 競技日程	81
第6条 参加資格	81
第7条 エントリー	81
第8条 競技規則等の特例	82
第9条 競技方法	82
第10条 リーグ戦の順位決定	83
第11条 リーグ戦中の棄権処理方法	88
第12条 棄権	88
第13条 失格	89
第14条 組み合わせ	89
第15条 プログラム等への成績記載	91
第16条 参加条件	94
第17条 大会使用球	94
第18条 ドーピング検査	94
第19条 医務	94
第20条 表彰	94
第21条 参加料等	94
第22条 代表者会議	94

第23条 競技役員	95
第24条 審判団	95
第4章 その他	95
第25条 安全管理	95
第26条 入場料	96
第27条 スポンサー	96
附則	96

付 大会役員編成マニュアル	99
---------------	----

公認審判員制度諸規程

公認審判員規程

第1条 目的	105
第2条 級別	105
第3条 職務	105
第4条 認定	106
第5条 資格条件	107
第6条 登録	108
第7条 有効期間	108
第8条 資格の更新及び切り替え	109
第9条 資格の停止	109
附則	109

競 技 規 則

公認審判員規程施行細則

第1条 目的	110
第2条 検定会及び研修会	110
第3条 講師	110
第4条 公認審判員手帳携行義務	110
第5条 推薦及び申請	110
第6条 資格の更新及び切り替え	111
第7条 申請・認定及び切り替えの時期	112
第8条 経費の徴収	112
第9条 諸費の支給	112
附則	112

別表	114
----	-----

公認審判員制度に関する早見表	119
----------------	-----

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 ソフトテニス場

(ソフトテニス場)

第2条 ソフトテニス場はコート及びアウトコート並びにネット・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いければならない。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)

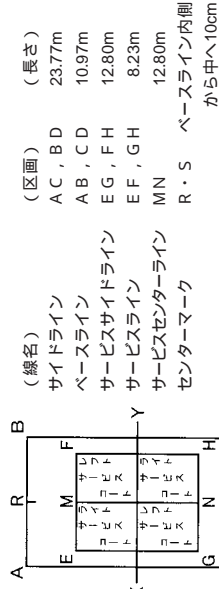
第4条 コート及びアウトコートのサーフェースは、アウトドアではクレー、砂入り人工芝又は全天候型ケミカル等とし、インドアでは木板、砂入り人工芝、硬質ラバー、ケミカル等とする。

(コート)

第5条 コートは、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。

**(コートのラインの幅)**

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

【解説1】

原則とは、色と幅に対する原則である。
ラインの種類とは、消石灰、紙テープ・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移動した場合の限界は、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8m以上、サイドラインからは外側に6m以上であることを原則とする。

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5m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7.5cm以上15cm以内とする。

【解説2】

- 1) ネットポストにネット巻き器が外側に付いている場合、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パイプがネットの下部にある場合は、そのパイプもネットポストの一部とみなす。但し、ネットポストを立てるための台・支持棒はネットポストとはみなさない。

(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12.80mとし、その高さは1.07m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1.06mから1.07mまでの範囲内とすることができる。

(審判台)

第11条 審判台の座席の高さは1.50m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60cmの

ところに置くものとする。

第3章 用具

(ネット)

第12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1.07mとする。ただし、設備等の状況によりやむを得ない場合は、1.06mから1.07m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1.06mから1.07mとし水平に張るものとする。)
- (3) 長さは12.65m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15m、直径4.5mm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) ネットの両端はネットポストに、下端はコートに接着させる。

(ボール)

第13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1.50m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節する。
- (2) 重さは30g以上31g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14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ぬ。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ぬ。

- 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ぬ。
- 4 ストリングはボールに過度の変化を起させざ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、フレームの大きさは記載していないが、(財)旧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。

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つて勝ちとする。

(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。

3 15ポイントマッチにおいては、第32条第2項に準じて行い15ポイントの先取をもって勝ちとする。この場合において、双方のペアが14ポイントずつ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19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ペアの勝ちとする。

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ペア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20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、その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7】

片手しか使えないプレーヤーは、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ラケットでモ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度グラウンドにバウンドさせ、弾んだボールでサービスすることも認められる。その判断はレフェリー(競技責任者)が行う。

(サービスの時期)

第21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】

サービスを行う前提条件は2つあり
1つは正審のコール(カウン트의コール・レット或いはフォールのコール等)があったこと。
2つ目はレシーバーの用意ができていることを確認することである。

この二つのうち一つでも欠けていたら、そのサービスはレットとなる。従って、正審はサービスのフォールの原因の如何にかかわらず「レット」とコールをしなければならぬ。

サービスを行うプレーヤーは、上記の二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22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23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9】

ラインは5 cm から6 cm の幅があり、その有効範囲は、サイドライン及びセンターマークの外側が限界となる。又、サービスのトスに連続する動作は、規定された範囲内で、開始しなければならない。

(サービスをするプレーヤー)

第24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25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26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 コート、アウトコート、審判台、フェンス等に触れる前にサーバーのラケット(手から離れたものも含む)、身体、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、眼鏡等も含む)、着衣以下同じ)に触れた場合。

イ サーバーのラケット(手から離れたものを含む)身体、着衣がネット、ネットポストを越えたり触れたりした場合。

(6) サービスの動作中に、サービスをすするプレーヤーがベースライン、サイドライン又はセンターマークに触れたりコート内に入った場合(フットフォールト)。ただし、サービスをすするプレーヤーが空間に

おいてコート内に入った場合はこの限りでない。

2 サーバーは第1サービスがフォールトになった場合、第2サービスを行うことができる。

【解説10】

1. 第1項第2号には、打ち損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ールトである。ただし、サービスをすするのに用いなかったボールをラケット等に入れていたのが落ちた場合は含まれない。
3. 第1項第4号カットサービスは、ボールがラケットに当たったのは1回とみなす。

(サービスのレット)

第26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21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又はアウトコート、審判台、フェンス等に触れる前にレシーバーのラケット(手から離れたものを含む)身体、着衣に触れた場合。
 - ウ そのボールがネット又はネットポストに触れる前にレシーバーのラケット(手から離れたものを含む)身体、着衣がネット、ネットポストを越えたり触れたりした場合。
 - (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 不慮の突発事故又は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)若しく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11】

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「レシーブを終わる前」とは、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返球することができている状態にあった場合であって、その判断は正審が行う。「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」とあるので、「支障」が無かったと見られる場合の判定について述べている。
つまり、サービスのボールにスピードがあって、アンパイヤーがフォールの判定を表示してもしなくても、明らかにレシーブするプレーヤーはレシーブをすることができなかつた場合はレットにせず、判定を変更して(フォールトをインと改める)レシーバーの失ポイントとするケースをいっている。これはラリーが続いている際に同様のことが発生した場合の扱いについて理論を同一にしている。
4. 第1項第3号の「イの「突発事故」には、他のコートで使用しているボール及びそのマッチの直接関係者でない者によるものも含まれる。なお、そのコートで使用しているボールが他方に行っていたのを、そのマッチの直接関係者でない者が投げてよこしたりしたときは、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27条 第1サービス及び第2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28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29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ブコート又はレフトサーブコートのいずれかでレシーブするものとし、その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ブコートから始め、右・左交互に行うものとする。

(レシーブ時の失ポイント)

第30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つた場合。
- (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ブコートに触れた場合(インターフェア)。
- (5) 第29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31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・レシーブ及びびサイドのチェンジ)

第32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12】

- 1 . ファイナルゲームは同一ゲーム中にサービスとレシーブを行うことであり、始めに行うサービス（レシーブ）は、そのゲームのスタートと考える。
- 2 . 第 2 項第 3 号は、新しいゲームの始まりと考え、3 ポイント目はどちらがサービス（レシーブ）をしてもよい。ただし、以降は順序を替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33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（チェンジミス）、サイドのチェンジを誤った場合（チェンジサイド）
 - (2) パートナーとのサービスの順序を誤った場合（ロテーションチェンジ）
 - (3) サービスコートの順序を誤った場合（ローテーションチェンジ）
- 2 誤りが第 1 サービスのフォ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、第 1 サービスから行う。

【解説13】

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、中断したペアーの失ポイントとする。

(判定)

第34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インとする。

(インプレーにおける失ポイント)

第35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第 1 サービスのフォ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（コールドなし）や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（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方コートに入った場合。
 - イ ボール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、又は直接そのマツチのアンパイヤー、審判台、その他の施設・設備に触れた場合（アウト）
- (3) ボールがツバウンドする前に返球できなかった場合（ボールがツバウンドする前に、そのマツチのアンパイヤー、審判台、その他の施設・設備に触れた場合を含む）ただし相手からのボール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) 相手の打ったボール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、次のいずれか該当した場合。ただし打球の惰性でラケットがネットを越えた場合、及び相手方アウトコートコートに触れる等明らかかな打球妨害（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 相手の打ったボールがネットに当り、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若しく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) ボール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) 手から離れたラケットで返球した場合（インターフェア）

(9) ボールがコート内の他のボール（そのマッチで使用するもの）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、風などのため異なる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、

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）

(10) 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若しく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たから触れた場合も含む。

(11) 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、ラケットで押しやったものが直接ネット若しく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触れた場合（タッチ）

(12) 明らかかな打球妨害になった場合（インターフェア）

【解説14】

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ポールがあってもそのポールは含まない）
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27条及び第30条に記載されている。
3. 第6号に対し、カットによるストロークはラケットに1回当たったものとみなす。
4. ラケットの（いちよう）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36条 インプレーにおいて、次の場合はノーカウントとし、第1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) 不慮の突発事故又は他のコートで使用しているボール(そのマツチで使用しているボールをそのマツチの直接関係者でない者が投げ入れたものを含む)若しくはそのマツ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、正審が認められた場合に限る。
- (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15】

1. 第1号はプレーヤーが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。
2. 第3号はボールをしたボールが有効打となりツープアウチすると同時にボールをしたプレーヤーがネットタッチをした場合等が考えられる。
3. ボールが選択制である試合でマツ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. ボールがパンクした場合は有効とする。

(タイム)

- 第37条** マツチ中、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、かつ同一マツチで2回以内とする。
- (2) 正審が特に必要と認めた場合。

(禁止事項)

- 第38条** プレーヤーはマツチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当を受けてはならない。ただし、正審がレフェリーと協議の上必要と認めた場合を除く。
- 2 マツ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、マツチ中ソフトテニス場に入っではならない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に「部長・監督・外部コーチ・コーチ」が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・外部コーチ・コーチ」が助言する事を認める。
- 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、そのマツ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39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。負けとなった者で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) 特別の理由による、プレーヤー又はペアからの申し出に対し、レフェリー(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、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) マツ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条により競技ができなくなった場合(レフェリーストップゲームセット)。

【解説16】

大会の途中でマッチができないう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）に条項を別けた。

1. 第39条第1号大会参加の受付は、大会要項に定められた時間内とする。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39条第2号及び第4号は、プレーヤー又はペアーに棄権する権利を認めることを前提とした処置であり、「特別の理由」とは大会の途中から参加できなくなった場合であり、第4号は第37条第1号の許容時間を取る前に申し出た場合である。その他、家族の慶弔などが考えられる。

（異議の申立て等の禁止）

第40条 プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイヤー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ヤー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17】

1. プレーヤー（監督・外部コーチ・コーチを含む）が異議の申立てを利用して、マッチの流れを変えようとすることも禁止するものである。
2. 第2項による質問に対して、アンパイヤーは審判規則第14条（再判定）・同第15条（判定の誤り）により、アンパイヤー自身が落下点の痕跡を確認することもある。
3. プレーヤー（監督・外部コーチ・コーチを含む）がボール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し、自陣の前であっても落下点に近寄らないこと。
4. プレーヤー（監督・外部コーチ・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し、もしプレーヤー（監督・外部コーチ・コーチを含む）自身が消した場合はインとみなす。

5. 質問、提訴は個人戦のときはプレーヤー、団体戦のときはチームの監督（外部コーチ・コーチを含む）又はそのプレーヤーのいずれかがアンパイヤーに申し立てることが出来る。ただし、ポイントの判定についてはそのポイントに限る。

（警告）

第41条 第15条、第38条及び第40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・外部コーチ・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42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ムト）。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ムト）。
 - (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18】

1. 第42条第2項第1号のそのマツ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その時間は審判規則第20条を適用し、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)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(競技責任者)が決定する。
2. 第42条2項第2号の場合、オーダーが確認され、マツチ開始後(インプレー)オーダー通り出場していない事が判明した時点とする。ただし、団体戦終了するまでとする。なお、オーダーを誤って同一人を2回以上記入した場合も含む。
3. 第42条第2項第3号において団体戦の場合、該当選手が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。ただし、団体戦の終了後(挨拶終了)は、この限りではない。

(提訴)

- 第43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・外部コーチ・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・外部コーチ・コーチを含む)は再度提訴することはできない。
 - 3 マツ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・外部コーチ・コーチを含む)は提訴を行うことはできない。

【解説19】

は提訴はできない。しかし、ポイント・カウントの誤りについては、そのゲーム中にさかのぼって、ゲームカウントの誤りについては、そのマツチ中に限り提訴することができ。

(マツチの中止と再開)

- 第44条** 天候その他の事情でマツ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は、そのマツ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45条** マツ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20】

- ・コートの上に木の枝がのぞいている場合。
- ・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)

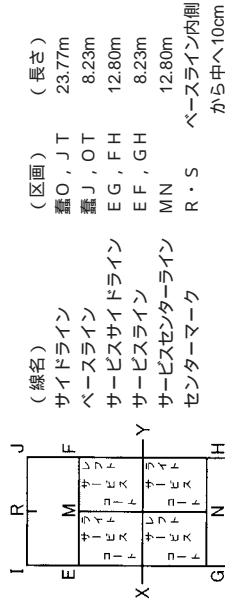
第1条 競技(シングルスマッチ)を実施するために必要な事項を定めることを目的とする。シングルスのマッチの競技規則に定めるものを除き、ダブルスマッチの各規則をシングルスマッチにも適用する。

(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23.77m、横8.23m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と長さは次のとおりとする。



(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、相対するプレイヤーが、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、相手のプレイ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イヤーから始め、相互に2本ずつ行い、相手のプレイ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。

審判規則

審判規則

第1章 総則

(目的)

第1条 競技における審判に関する必要な事項を定めるとを目的とする。

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。
- レフェリーは1名以上5名以内とし、その中の1名をレフェリー長(審判団統括責任者)とする。
 - 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名とする。ただし大会に参加するプレイ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。
 - 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21】

レフェリーとアンパイヤーは職務が異なるため、兼ねないのがたてまえである。

(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適用に誤りがあるとして、プレイ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名、副審1名を原則とし、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名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、プレイ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共に、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 プレイヤーより先に準備を整えて、プレイ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条の規程に基づき、大きな声で行うこと。
 - カ サインは第11条の規程に基づき、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

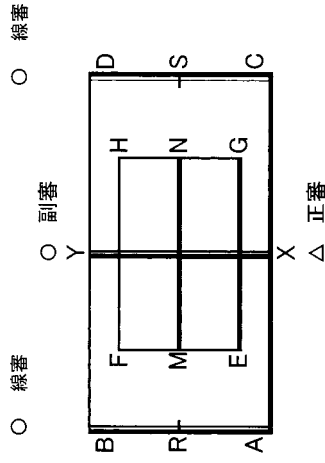
ウ 線審 AB, CD

(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

(第8条付図)



正審 _____ 副審 _____ 線審 _____

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, ダイレクト, ボディタッチ, チップ

(3) 線審また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。

(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、正審と相對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5m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「ノータム」とコールする。

【解説22】

正審がカウントのコールを誤り、アンパイヤーもブレイ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。第 1 サーブスがフォールトになった時点、あるいは次のカウントのコールをする際に「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、第 1 サーブス時にレシーバーが気づきレシーブの体勢に入らず「タイム」と言って中断することは認められるが、レシーブ後は、中断したブレイヤー又はペアの失ポイントとする。

(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。ただし、インであるがブレイヤーが判断に迷うと思われる場合は、掌を下にして片手を前方斜め下に差し伸べる。

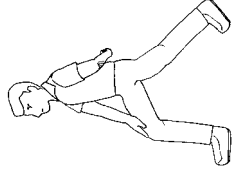
(2) 正審は、原則としてサインをしない。ただし、必要と認めるときは、副審のサインに準じサインをすることができる。

(3) 副審のサーブス時の構えとサインは、次のとおりとする。(付図参照)

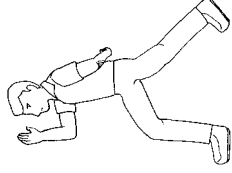
ア サーブスの判定時の構えは、付図(ア)のとおり、片足(レシーブ側)を前に出して腰を低くして構え、足を出した側の手は膝の上に置く。フォールト(区画線の判定区分による、ネットにかかったものは除く)の場合は、付図(イ)のとおり、構えた姿勢のまま指を伸ばし片手の上に挙げる。レットの場合は、付図(ウ)のとおり、直立して片手を上に挙げるとともに、第 1 サーブスにおいては指を 2 本、第 2 サーブス

付 図

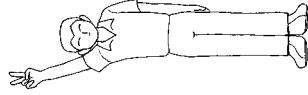
(ア) 副審の構えの姿勢



(イ) フォールト



(ウ) レット
(コールもする)



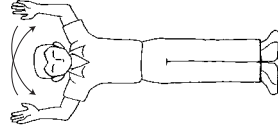
(エ) アウト



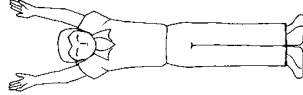
(オ) その他の判定区分
(コールもする)



(カ) ノーカウント
(コールもする)



(キ) タイム
(コールもする)



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に挙げる。

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ことをを行ったプレーヤーを指して、当該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、掌を正審の方向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。

【解説23】

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行うことが望ましい。
3. 第 3 号・アについては、足を引いている側の手の腰の後ろ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上げる。この場合体は動かさない。
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 の定位置に移動し、直立してラリーを見守る。

5. 第 3 号(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真つすくに挙げる。

6. 第 3 号(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
が、イン、アウト又はフォルトであるか確信が持てない場合は、ボール落下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24】

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、プレーヤー等により落下点の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41条及び第42条の規定により処理するものとする。

【解説25】

1. 競技規則第40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等があった場合は、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트의誤りについてはそのゲーム中、ゲームカウン트의誤りについてはそのマッチ中とする。

(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25】同上

(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。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と及びゲームカウンとのコールが明らかに誤りであると認められる場合は、第1サーブ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。

(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（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、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り(タイムアップゲームセット)。
- (5) 大会運営規則第11条により競技ができなくなった場合(レフェリーストップゲームセット)。

(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、外部コーチ、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26】

「関係者」の中に応援は含むが、応援団は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権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、外部コーチ、コーチを含む）が明らかに競技規則第15条、第38条及び第40条に違反していると認める場合は、競技規則第41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27】

競技では、関係者（プレーヤー、部長、監督、外部コーチ、コーチ、当該チーム（ベア）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、第20条の警告を適用する。

(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ツト）。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、レフェリーと協議の上プレーヤー（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ツト）

(1) そのマッチ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）。

(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。

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ブ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、正審の合図によって双方がネットまで進み挨拶をし、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、ネットをさ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ブスコートの中央まで近寄る。

(4) 挨拶が終わった後、正審はプレーヤーの確認をする。

(5) 団体戦の場合は、双方のチーム全員が、ベースラ

インの外に横に 1 列になって、ネットの方向に向か
って立ち、正審の合図によって、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。

(6)(国際大会)

マッチ開始前の挨拶が終わった後、副審(副審を省略する場合は正審)はコインのA面とB面を双方のプレイ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。相手のプレイヤーは先取権を得たプレイ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。

(国内大会)

マッチ開始前の挨拶が終わった後、双方のペアの片方のプレイヤーが「ジャンケン」を行い、負けた側がラケットの公認マーク(こちらが表となる)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。言い当てた場合先取権を得、言い当てなかった場合はジャンケンで負けた側が先取権を得る。先取権を得たプレイヤーは、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。相手のプレイヤーは先取権を得たプレイ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。

- (7) 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。
- (8) サービス及びレシーブ並びにサイドが決まった後、プレイ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。
- (9) 所定の練習時間が終了した後、正審は「レディ」とコールしてプレイヤーをマッチ開始の位置につかせる。
- (10) プレイヤーが位置についた後、正審は「サービス サイド (所属) ・ (ペア)」、レシーブ サイド (所属) ・ (ペア)、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。
- (11) 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。
- (12) 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、プレイヤーを待たせないようにプレイヤー及び他のアンパイヤーもネットの傍に寄る。正審が「対」で「の勝ち」等と勝敗の宣告をした後、プレイヤー同士、そしてプレイヤーとアンパイヤーが挨拶をして解散する。

- (13) 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後ろに整列してから正審の場合「集合」というコールによりネットの傍により、正審が「対」で「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、記入要領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イ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、採点票に必要な事項を正確に記入する。
(コート番号及びプレイヤーの番号、所属、名前は記録係又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間を必ず記入する)
- (2) サービスのプレイヤー及びペア(S)・レシーブのプレイヤー及びペア(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xを上段左から右に記入する。
- (4) ゲームが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で囲む。
- (6) 警告欄に該当プレイヤー・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イヤー欄の下部のサイドをで囲む。

ダブルス・シングルス採点票

種別	男女		正審	副審
	男	女		
第 回数	開始 終了		コート	線審
No	所属		(スコア)	所属
	ア	レイ		
レイ	ヤ	イ		
サイト	No			
S R	-①-		S R	
S R	-②-		S R	
S R	-③-		S R	
S R	-④-		S R	
S R	-⑤-		S R	
S R	-⑥-		S R	
S R	-⑦-		S R	
S R	-⑧-		S R	
S R	-F-		S R	
(警告)	Y	R	タイム	タイム
(退場事項)			A 5・5	A 5・5
勝者番号	No		B 5・5	B 5・5
		進行	点検	記録

(財)日本ソフトテニス連盟

別表 1

用語の意義

用語	意義
1 ソフトテニス場 soft tennis court	1. 広義の用語としては、コート・アウトコート、施設及び付帯する施設・設備の総称をいう。 2. 競技規則のうえでは、コート・アウトコート・ネット・ネットポスト及び審判台とする。
2 コート court	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る。
3 アウトコート out court	競技を支障なく行うためのコート周辺のスペースでベースラインから後方に8m以上・サイドラインから外側に6m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又は全天候ケミカル等。インドアでは木板、砂入り人工芝を含む人工芝、硬質ラバー、ケミカル等とする。
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つて右側のサービスコート
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つて左側のサービスコート

用語	意義
7 施設	ネットポスト及び審判台
8 付帯する施設・設備	フェンス、観覧席・ベンチ・その他
9 用具	ネット、ボール、ラケット
10 コール	アンパイヤーの判定、ポイント及びゲームのカウント等、アンパイヤーが発声をもって表示すること。
11 サイド	コートネットを二分し、それぞれの片側をいう
12 ポイント	スコアの最小単位
13 ゲーム	ポイントが集積されて規定に達すること
14 セット	ゲームが集積されて規定に達すること、ソフトテニスでは通常1セットマッチである。
15 マッチ	1セットマッチの場合はゲームの集積されて規定に達する事であり、ロングマッチの場合はマッチが集積されて規定に達すること。
16 試合	広義…トーナメント、リーグ戦、団体戦等マッチの集合
17 ショートマッチ	ファイナルと同じ方法で、15ポイントを先取る。

用語	意義
18 ロングマッチ	3ゲーム及び5ゲームを各ゲーム各ゲームを15ポイント制で行うことをいう。3ゲーム及び5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし、3セット及び5セットマッチを行うことをいう。
19 ゲーム中 in game	ゲームの開始から終了までの中で、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までの間。ゲーム中のほかに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。
22 レシーバー	レシーブサイドのプレーヤー又はペア。
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、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。
25 レシーブ	サービスされたボールを打ち返す行為。
26 有効返球	インプレーで、失ポイントにもノークラウウンにもならない打球。
27 直接関係者	そのマッチのプレーヤー並びにアンパイヤー。

用語	意義
28 関係者	プレーヤー、部長、監督、外部コーチ、コーチ、該当チーム(ペア)の応援団の総称
29 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、眼鏡等も含む。
30 アンパイヤー	正審、副審、線審の総称
31 レフェリー	審判委員長、審判副委員長で競技規則の解釈と適用に対する権限を持つ。
32 レフェリー長	レフェリーの統括者をいう。
33 コート主任	必要と認める場合に置かれ、必要に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。
34 提訴	アンパイヤーの判定に対し、競技規則・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と。レフェリーの判定は最終のもので、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	組合せを作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。大会運営規則第14条を参照。

用語	意義
36 不戦勝	組合せの上で相手が無いか、又は相手が棄権・失格したため戦わずして勝ちとなり、次回戦に進むこと。
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。
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。
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。(2) サービスするために手からボールを放すこと。ただし、この場合は、特に「サービスのトス」という。
40 棄権	競技規則第38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。この場合、負けとなった、プレーヤー・ペア・チームがすでに得たポイント・ゲームは、有効とする。
41 失格	競技規則第42条・審判規則第21条に該当する場合で、大会の最初のぼって出場資格を失うこと。大会運営規則第13条を参照。

用語	意義
42 警告	競技規則第15条、第38条及び第40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（団体の場合は監督を含む）に対し警告（イエローカード）を与える。
43 ストリング	ラケットのフレームに張る糸のことという。（以前はガットといていた）

別表2

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、プレーヤーを位置につかせる。
2 service side サービスサイド	サービスをすすむ方の側
3 receive side レシーブサイド	レシーブをすすむ方の側
4 seven-game match セブンゲームマッチ	ゲーム7のマッチ。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、シヨート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	第26条の各号に該当した場合で、そのサービスはやり直す。この場合、正審は「レット」のあとに「ツモア（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	第23条第6号及び第25条第6号に適用するコール。そのサービスは無効である。
8 fault フォールト	第23条及び第25条第1項各号に適用したコール。そのサービスは無効である。
9 double fault ダブルフォールト	第1及び第2サービスがともにフォールトとなった場合で1ポイントを失う。

用語	意義
10 in play インプレー	サーブが行われ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。
11 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。
12 out アウト	第35条第2号に適用するコール。打球がアウトコートにバウンドした場合、あるいは、審判台、付帯する施設・設備、アンパイヤーに直接当たった場合。失ポイント。
13 direct ダイレクト	(1)サーブ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。レシーバーの失ポイント。 (2)打たれたボール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。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。
14 no count ノーカウント	第36条に適用するコール。何等の事故によりそのポイントを採点しないでやり直す。
15 time タイム	第37条に適用するコール。何等の理由によってプレーを中断する場合。
16 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。

用語	意義
17 net touch ネットタッチ	第35条第5号 - イ及び第10号第11号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣等がネット、ネットポストに触れた場合。失ポイント。
18 touch タッチ	第35条第5号 - ウ及び第11号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣等が審判台、アンパイヤーに触れた場合。失ポイント。
19 net over ネットオーバー	第35条第5号 - アに適用するコール。インプレーでラケット、身体、着衣等が一部でもネットを越えた場合。失ポイント。ただし、打球後の情性で超えてインターフェアートならない場合は失ポイントとならない。
20 through スルー	第35条第1号に適用するコール。ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとネットポストの間を通ったとき。失ポイント。
21 body touch ボディタッチ	第35条第4号に適用するコール。インプレーのボールが身体、着衣等に触れた場合。失ポイント。(ただし、第25条第5号に該当する場合はフォールト)
22 tip チップ	第35条第7号に適用するコール。ボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合。失ポイント。

用語	意義
23 two bounds ツーバウンズ	第35条第3号に適用するコール。2度以上バウンドしたボールを打った場合。失ポイント。
24 dribble ドリブル	第25条第4号及び第35条第6号に適用するコール。打球のときボールが2度以上ラケットに当たった場合。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。
25 carry キャリー	第35条第6号に適用するコール。ラケット上でボールが静止すること。失ポイント。
26 interfere インターフェアアー	第30条第3号、第4号、第5号及び第35条第5号工、第8号、第9号、第12号、第13号に適用するコール。失ポイント。
27 correction コレクシヨン	正審がコール又はカウンートを誤ったとき訂正にあたってコールする。
28 change sides チェンジサイズ	第32条第1項及び第2項の定めに従い、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。
29 change service チェンジサービス	第32条第1項及び第2項及び第3条第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。
30 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。(サービススコートの順序を誤った場合のコール)

用語	意義
31 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。
32 レフエリーストップ ゲームセット	競技規則第39条第5号・第42条に該当した場合、該当したプレーヤー・ペア・チームの負け。相手側の勝ちを宣告する。
33 タイムアップ ゲームセット	競技規則第39条第3号及び第4号により、相手プレーヤー又はペアの勝ちを宣告する。
34 retirement リタイアメント	競技規則第39条及び審判規則第18条により棄権を宣告するコール。「レフエリーストップゲームセット」又は「タイムアップゲームセット」につづけてコールする。
35 disqualification ディスクォリフィケーション	競技規則第42条及び審判規則第21条により失格を宣告するコール。「レフエリーストップゲームセット」につづけてコールする。
36 ワンモアサービス	レットのあと、サービスをすするプレーヤーに第2サービスを指示するコール。
37 ツーモアサービス	レットのあと、サービスをすするプレーヤーに第1サービスを指示するコール。
38 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。
39 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。

用語	意義
40 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。
41 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。
42 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。
43 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。
44 one all ワンオール	双方が1ポイントずつ得たとき。
45 two all ツーオール	双方が2ポイントずつ得たとき。
46 three all スリーオール	双方が3ポイントずつ得たとき。
47 three four(four three) スリーフォー (フォースリー)	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4ポイントを得たとき。
48 three five(five three) スリーファイブ (ファイブスリー)	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5ポイントを得たとき。
49 four zero(zero four) フォーゼロ (ゼロフォー)	サーバー(レシーバー)が4ポイントを得たとき。

用語	意義
50 four one(one four) フォーワン (ワンフォー)	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1ポイントを得たとき。
51 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。
52 five zero(zero five) ファイブゼロ (ゼロファイブ)	サーバー(レシーバー)が5ポイントを得たとき。
53 five one(one five) ファイブワン (ワンファイブ)	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。
54 five two(two five) ファイブツー (ツーファイブ)	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。
55 four all フォーオール	双方が4ポイントずつ得たとき。
56 five all ファイブオール	双方が5ポイントずつ得たとき。
57 six zero(zero six) シックスゼロ (ゼロシックス)	サーバー(レシーバー)が6ポイントを得たとき。
58 six one(one six) シックスワン (ワンシックス)	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。
59 six two(two six) シックスツー (ツーシックス)	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。

用語	意義
60 six three(three six) シックススリー (スリーシックス)	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。
61 six four(four six) シックスフォー (フォーシックス)	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。
62 six five(five six) シックスファイブ (ファイブシックス)	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。
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。
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。
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。
66 game ゲーム	ゲームが終了したとき。

用語	意義
67 game count (one zero) ゲームカウント (ワンゼロ)	ゲームカウントのコールは、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コールする。 ただし、ゲームカウントが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、フォー、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になり、最終のゲームであることを示すために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	ゲームが終了、同時にマッチも終わったとき。

大会 運営 規則

大会運営規則

第1章 総則

(目的)

第1条：大会における運営に関する必要な事項を定めるところを目的とする。

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、大会運営規則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（選手変更を含む）

- (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
- (18) 医務
- (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)

- 第3条** 競技施設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ソフトテニスコート及び施設(ネット、ネットポスト及び審判台)・設備(フェンス、ベンチ、スコアボード、観客席、便所、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、コートブラシ、ラインぼうき、掲揚塔、シャワー、飲料水タンク等)をいう)があるものとする。
 - (2) ソフト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ソフト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ー、砂入り人工芝又は全天候型ケミカル等とし、インドアでは木板、砂入り人工芝、硬質ラバー、ケミカル等とし、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。
- (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に設置する。

第3章 競技大会

(競技種別)

第4条 競技実施施種別は次の各号に掲げるものうちから、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、国内大会等において、当該規則を適用することができる。

（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・外部コーチ・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、ソフトテニス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。

（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、過半の対戦を先取したチームを勝者とすることができる。

（2）メンバーに欠員を生じた場合において対象の過半を構成することができる場合は、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する（種別の異なる場合も含む）

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。

（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) 前 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) 前 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。

例 1
8 (個人戦) のリ - グ戦
第 1 表

	A	B	C	D	E	F	G	H	勝率	順位
A			3	1	0		0		3/7	
B	1		3			3	0		3/7	
C									7/7	1
D		1	3			3	0		3/7	
E		3	3	3					4/7	
F	2		3		0				4/7	
G			3		0	0			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・ムゲ・ム差	得ポイント	失ポイント	ポイント差	順位
E				2/2					2
F	0			1/2					3
G	0	0		0/2					4
失ゲーム									
得ポイント									

第 2 表の 2

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

$$A \begin{pmatrix} -2 & -4 \\ 2 & -3 \\ -1 & -1 \end{pmatrix} \quad (21) \quad (14)$$

$$1B \begin{pmatrix} 2 & -1 \\ 3 & -1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix} \quad (12) \quad (18)$$

$$D \ B \begin{pmatrix} 3 & -3 \\ -4 & -1 \\ -2 & -2 \end{pmatrix} \quad (22) \quad (15)$$

(リーグ戦中の棄権処理方法)

【解説28】

- 1. 第 2 号、第 3 号の「同率者のみ」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 (計算) は適用しない。

例 2

第 1 表 (6 によるリーグ戦)

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

第 2 表

A	B	C	D	E	勝率	得点差	ゲーム差	順位
A	3			2	2/4	13	+1	
B		1	3		2/4	12	-1	4
C	2		3		2/4	13	+1	
D	2			2	2/4	12	-2	5
E		2	3		2/4	13	+1	
総得点	12	13	12	14	12			

第 3 表 (同位の場合)

A	C	E	勝率	得点差	ゲーム差	得点差	ポイント差	順位
A		2	1/2	6	±0			2
C	2		1/2	6	-1			3
E		3	1/2	7	+1			1
総得点	6	7	6					

例 3

第 1 表 (6 によるリーグ戦)

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

第 2 表 (2 者同位)

A	B	C	E	勝率	順位
A			x	2/3	1
B	x			2/3	2
C	x	x		1/3	3
E		x	x	1/3	4

第11条 リーグ戦で対戦すべき試合が終了しないうちにはプレーヤー又はベ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39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けることができる。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。
- (3) 個人戦において全試合を終了しないうちには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、レフェリー及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けることができる。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。

(棄権)

第12条 競技規則第39条・審判規則第18条に該当する場合は相手方の勝ちとす。この場合において、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。

(失格)

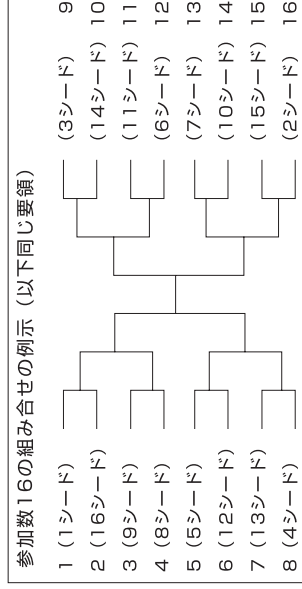
第13条 競技規則第42条・審判規則第21条に該当する場合、大会の最初にさかのぼって失格するものとする。なお、失格したその順位は空位とする。

- 2 団体戦において前項に該当するそのチームは、失格するものとする。
- 3 トーナメント方式の試合にあっては、失格を宣告されたプレーヤー又はベア及びチームにすでに負けたプレーヤー又はベア及びチームは、復活することができない。

(組み合わせ)

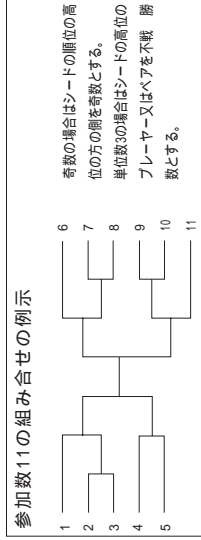
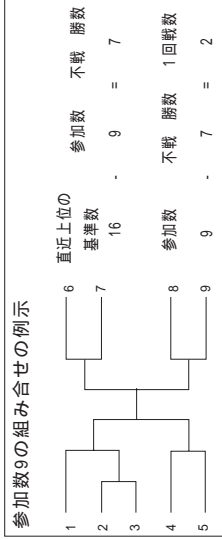
第14条 大会の組み合わせは原則として次の基準に従い、大会主催・主管団体が公正に決定する。

- (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、又は四等分、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 参加数等を考慮し、一又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、トーナメント戦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相手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プレーヤーが入っている場合、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

アを記載する。

- エ 失格 (disqualification) の場合には、当該プレイヤー又はペア及びチームにトーナメント戦については失格の時点、リーグ戦については当該プレイヤー又はペア及びチームの全対戦に (D) と記載する。なお、得たゲーム数字を 2 本線で消し、横に (D) と記入する。
- オ プログラム作成後プレイヤー又はペア及びチームに変更があった場合は名称を訂正する。

(参加条件)

【解説29】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。

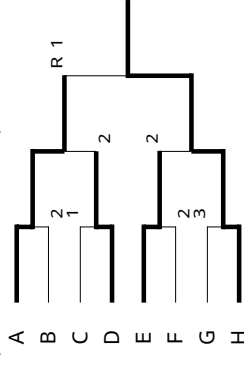
(リーグ戦の場合)

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

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

棄権

(トーナメント戦の場合)



【失格の場合の記入方法】

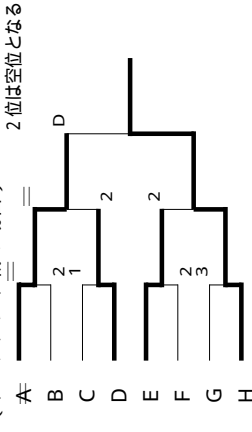
失格は D とし、得たゲーム数字を赤の 2 本線で消し、交点に D と記入する。

(リーグ戦の場合)

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

失格

(トーナメント戦の場合)



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。

(医務)

第19条 大会主催・主管団体は大会期間中のプレーヤー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。

大会役員編成マニユアル

大会役員編成マニュアル

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）は本マニュアルを参考に競技役員を編成するものとする。ただし、大会は国際大会か、国内大会か、あるいは大会の規模、レベルなどにより状況が異なるので大会主催・主管団体は大会の状況を考慮し、役員編成及び役員人数を決定する。

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、経理などの全般的・統括的なものであり、又、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。したがって、国内単独大会では組織的に区分されないのが通常である。

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。
- 大会副会長若千名** 会長を補佐し、会長不在のときは代行する。
- 大会委員長 1 名** 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 名、部員若干名、必要により副部长を置く）
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、申請
- 1-5 プログラム作成
- 1-6 競技会場等施設の交渉、設定
- 1-7 観客動員
- 1-8 入場料、入場券
- 1-9 役員服装等
- 1-10 スポンサーの確保、折衝
- 2 会計
 - 2-1 予算、決算
 - 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、運営
 - 4-2 レセプション等計画、運営
- 5 接待
 - 5-1 宿舎
 - 5-2 輸送
 - 5-3 昼食の手配
 - 5-4 来賓受付、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名、部員若干名、必要により副部长を置く）
大会の競技運営を所管する。

- 1 競技
 - 1-1 大会要項の作成、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、管理
 - 1-5 コート割の作成
 - 1-6 参加者受付
 - 1-7 参加資格、参加条件の確認
 - 1-8 棄権及び失格の受付及び確認
 - 1-9 大会の使用球の決定、確保
 - 1-10 審判団との連携調整
 - 1-11 補助員の確保、作業管理
 - 1-13 プレーヤーのゼッケン作成、管理
- 2 施設
 - 2-1 会場設営
 - 2-2 会場看板、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 記録の作成、管理
 - 3-5 記録の配信
 - 3-6 大会進行状況把握、

広報部（部長1名、部員若干名、必要により副部长を置く）
1 一般広報

- 1-1 マスコミ、関係団体、一般等への事前
広報

- 1 - 2 テレビ放送計画、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名、レフェリー5名以内、アンパイヤー必要人数）

大会における公正な審判を行うため審判規則にもとづいて審判団を編成する。

- 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、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 - 5 競技部との連携調整

その他

大会の協力、支援者について顧問、参与、委員を若干名置くことができる。

公認審判員規程

(目的)

第1条 財団法人日本ソフトテニス連盟（以下連盟という）は連盟及び連盟の支部（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 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、次のとおりとする。

- (1) マスターレフェリーは、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、審判員の資質の向上に努める。
- (2) 1級審判員は、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及び指導を行う。
- (3) マスターアンパイヤーは、連盟又は支部の主催者の委嘱によってアンパイヤーとなる。
- (4) 2級審判員は、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、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 公認審判員の認定は第5条に定める条件に該当する者について、次のとおり行う。

- (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、支部長の申請に基づいて適当と認められた者を、連盟の会長が認定する。
- (2) 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、連盟のルール委員会筆記及び実技の試験を実施の上審査し、適当と認められた者を支部長の申請に基づいて、連盟の会長が認定する。
- (3) マスターアンパイヤーは、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、支部長の申請に基づいて、適当と認められた者を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、適当と認められた者支部長の申請に基づいて、連盟の会長が認定する。
- ただし、2級審判員養成のための検定会に参加した者のうち、高校生については次号(5)に準じて認定することができる。
- (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、支部が適当と認められた者を支部長の申請に基づいて、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、別に定める手続き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 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がある。
- イ 競技規則書及び審判の能力に精通し、2級審判員及びジュニア審判員の指導並びに養成を行う能力がある。
- 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) 1級審判員
- ア 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がある。
- イ 競技規則書及び審判の能力に精通し、2級審判員及びジュニア審判員の指導並びに養成を行う能力がある。
- ウ 2級審判員として4年を越える経験がある。
- 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。
- (3) マスターアンパイヤー
- ア 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がある。
- イ 2級審判員として認定されており、50歳以上の人格見識に優れた者。

(4) 2級審判員

ア 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がある。

イ 認定される日現在で、年齢満15歳以上である。

(5) ジュニア審判員

ア 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がある。なお、認定される日現在中学生である。

(登録)

第6条 公認審判員として認定された者は、連盟の公認審判員名簿に登録する。

2. マスターレフェリー及びマスターアンパイヤーとして登録した者には、認定証及び徽章を交付する。

3. 1級・2級審判員として認定した者には、公認審判員手帳及び徽章を交付する。

4. ジュニア審判員として登録した者には、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・2級審判員の資格の有効期間は、認定された日から6年とする。ただし、手続き上年度途中に認定された者も、4月1日認定された者と同様に扱う。

3. ジュニア審判員資格の有効期間は、その生徒の期間中のみとし、中学生(3年間)の範囲内とする。

4. 移行期間においては、前資格をもって有効とみなす。

(資格の更新及び切り替え)

第8条 公認審判員はその資格の有効期間が終わるにあたり、別に定める手続きを行うことにより新たに認定されたものとみなれる。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. 資格の更新及び切り替えは、その前の有効期間と連続しなければならぬ。

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

1. この規程は、昭和50年4月1日から施行する。

2. この規程は、昭和53年1月1日から施行する。

3. この規程は、1989年1月1日から施行する。

4. この規程は、1993年4月1日から施行する。

5. この規程は、1994年6月4日から改訂する。

6. この規程は、1995年4月1日から改訂する。

7. この規程は、1999年4月1日から改訂する。

8. この規程は、2001年4月1日から改訂する。

9. この規程は、2004年4月1日から改訂する。

公認審判員規程施行細則

(目的)

第 1 条 この規程は、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 事項を定めるとを目的とする。

(検定会および研修会)

第 2 条 財団法人日本ソフトテニス連盟（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、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連盟のルール委員長が選任し、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。

(公認審判員手帳携行義務)

第 4 条 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、必ず公認審判員手帳を携行すること。ただし、ジュニア審判員は認定証を携帯すること。

(推薦および申請)

第 5 条 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 1 の様式 1 によるものとする。

2．公認審判員として認定されるための申請は、別表 1 の様式 2、3、5（ジュニア審判員専用）によるものとする。ただし、2 級審判員及びジュニア審判員は様式 3 は不要とする。

(資格の更新及び切り替え)

第 6 条 公認審判員がその資格を更新又は切り替えるためには、次の各項に該当しなければならない。

- (1) マスターレフェリー及びマスターアンパイヤー
 - ア 終身の資格であり、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
 - ア 年間 3 日以上連盟又は支部が主催する大会のレフェリー又はアンパイヤーとして従事すること。
 - イ 連盟のルール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
 - ア 年間 3 日以上連盟又は支部が主催する大会のアンパイヤーとして従事すること。
 - イ 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．支部は公認審判員が前項 1 号・2 号・3 号に該当する場合は、公認審判員手帳によりこれを証明するものとする。
- 3．1 級審判員の中で連盟のルール委員長が特に認める者は、第 1 項第 1 号の規程にかかわらず資格を更新することができる。
- 4．公認審判員が資格を更新及び切り替える場合は、別

表1の様式3、4により申請するものとする。

ただし、2級審判員及びジュニア審判員は、様式3は不要とする。

(申請・認定および切り替えの時期)

第7条 公認審判員（ジュニア審判員を含む）の認定は、当該年度の4月1日とする。ただし、申請については随時受付を行うものとする。

2．資格更新による公認審判員の認定されるための申請は4月1日1回とする。

(経費の徴収)

第8条 連盟又は支部は、検定会若しくは研修会への参加又は公認審判員の認定若しくは資格の更新について、別表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。

(諸費の支給)

第9条 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、連盟若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

- 1．この細則は、昭和50年4月1日から施行する。
- 2．この細則は、昭和53年1月1日から施行する。
- 3．この細則は、1989年1月1日から施行する。
- 4．この細則は、1993年4月1日から施行する。
- 5．この細則は、1994年6月4日から施行する。
- 6．この細則は、1995年4月1日から施行する。

7．この細則は、1999年4月1日から施行する。

8．この細則は、2001年4月1日から施行する。

9．この細則は、2004年4月1日から施行する。

公認審判員規程施行細則（別表）
 第5条 1級審判員の検定会・研修会申し込み
 別表1-様式1

（公認審判員制度用紙） 様式 1 講 研

検定
 1級審判員 (不要ノカラ消ス) 会参加申込書
 研修

(財) 日本ソフトテニス連盟会長殿

下記の者は 年 月 日 年 月 日
 検定 において開催される
 1級審判員 (不要ノカラ消ス) 会に参加するのに適當なものとして申し込みます。
 研修

☆注意 検定は、現在2級の者が1級に認定されることを希望して受講する場合（用紙は別）
 研修は、すでに1級に認定されている者が、更新のためその他で受講する場合

番号	氏名	性別	年齢	審判員資格 (認定番号)	左の申請 支部名
				級 ()	
				級 ()	
				級 ()	
				級 ()	
				級 ()	
				級 ()	
				級 ()	

第5条 公認審判員申請
 別表1-様式2
 様式 2 (1) MR MU 1級 2級 一般 高校 No.
 公認審判員制度用紙

マスターレベル
 マスターアソシエイト
 1 級公認審判員認定申請書
 2
 (財) 日本ソフトテニス連盟会長殿

年度 第 期 支部番号
 年 月 日

支 部 名
 支 部 長 名
 印

下記の者を () 級審判員として認定していただきたく、認定料を添えて
 申請いたします。

記

認定番号 (姓別)	氏名 (姓別)	生年月日	現住所
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL
～	()	T S H , ,	TEL

※ 財団法人ソフトテニス連盟に申し込み、1級2級に認定され、マスターアソシエイト、マスターレベル、1級に認定される。

第5条 公認審判員申請
別表1-様式5

公認審判員制度用紙 様式5 (1)

中学 No.

年度 第 期 支部番号
年 月 日 支部番号

ジュニア公認審判員認定申請書

支 部 名 支 部 名
支 部 長 名 支 部 長 名
印 印

(財)日本ソフトテニス連盟会長殿

下記の者をジュニア審判員として認定していただきたく、認定料を添えて
申請いたします。

記

認定番号	氏名 (性別)	生年月日	学年	学 年	所 属
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校
～～J	() S H	, ,	年	年	中学校

公認審判員制度
公認審判員制度に関する早見表

公認審判員の資格条件	
マスタリー レフェリー	1. 連盟又は支部が生催する大会のレフェリーとして審判に関すること を総括してその責を果たす知識と能力がある。 2. 競技規則及びその審判の要領に精通し、2級審判員及びジュニア審判員 の指導並びに審判を行う能力がある。 3. 1級審判員と認定されており、50才以上の人格識見にすぐれた者。
マスタリー アンパイヤー	1. 連盟又は支部が生催する大会のアンパイヤーとしてその責を果たす 能力がある。 2. 2級審判員として認定されており、50才以上の人格識見に優れた者。
1 級	1. 連盟、支部が生催する大会のレフェリーとしての能力がある。 2. 競技規則、審判の要領に精通し、2級審判員及びジュニア審判員の 指導、審判を行う能力がある。 3. 2級審判員としての経験が4年を越える。
2 級	1. 連盟、支部が生催する大会のアンパイヤーとしての能力がある。 2. 認定される日現在で年齢満15才以上である。
ジュニア	1. 中学生大会でアンパイヤーとしての能力がある。 2. 認定される日現在で中学生である。

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ぬ。）

マスタリー 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思をもってできる。
1 級	1. 年間3日以上、連盟が生催する大会のレフェリー・アンパイヤーを つとめること。 2. 連盟が指定する研修会に参加して審査を受けて適当と認められること。
2 級	1. 年間3日以上、連盟、支部が生催する大会のアンパイヤーをつとめ ること。 2. 連盟が指定する研修会に参加して審査を受けて適当と認められること。

検定会・研修会の参加、認定・更新の手続きと経費



検定会・研修会の参加		認定の申請		更新の申請		連盟本部 へ申請者
様式	料 金	様式	料 金	様式	料 金	
マスタリー レフェリー	2,500円以上	23	30,000円			支部長
マスタリー アンパイヤー	2,500円以上	23	20,000円			支部長
1 級	2,500円以上	23	5,000円	34	3,000円	支部長
2 級	1,500円以上	2	ただし 高校生2,000円	4	2,000円	支部長
ジュニア	1,500円以上	5	1,000円		2級審判員切り替え 1,000円	支部長

有効期間

公認審判員の資格の有効期間は認定された日から6年である。なお、ジュニア審判員
は中学を卒業すると同時に2級審判員の切り替え手続きをしなければならない。

別表

(財)日本ソフトテニス連盟公認用具用品
及び施設造成会社一覧

1. ボール
 - 昭和ゴム諱  ナガセケンコー諱  **KENKO BALL**
(上記のマークが昭和ゴムは赤色、ナガセケンコーは桜
桃色のものを公認球とする。)
2. ラケット……(連盟の公認マーク添付の製品)
諱カワサキ, ミズノ諱, 昭和ゴム諱, ヨネックス諱,
諱ゴーセン, ヒロウン諱, 諱ダンロップ・スポーツ
3. シューズ……(連盟公認メーカーの製品)
諱アシックス, ミズノ諱, ヨネックス諱,
諱ディアドラ・ジャパン, 諱ナイキジャパン,
諱ゴーセン, 諱ダンロップ・スポーツ
4. ガット……(連盟公認メーカーの製品)
諱ゴーセン, 東亜ストリングス諱,
ヨネックス諱, 諱ダンロップ・スポーツ,
ミズノ諱
5. ネット……(連盟の公認証布の添付製品)
鐘屋産業諱, 諱アシックス, 松本製鋼諱,
諱寺西喜商店, 諱ミセキネット製作所, 昭和ゴム諱,
高須賀諱, テイエヌネット諱, 鶴沢ネット諱
6. ユニフォーム……(連盟公認メーカーの製品)
諱カワサキ, ミズノ諱, ヨネックス諱, 諱ゴーセン,
諱アシックス, 諱ナイキジャパン,
諱ダンロップ・スポーツ, 昭和ゴム諱
7. 施設造成業者公認業者及び製品一覧表
施設造成業者
興アンツーカー諱, 東亜道路工業諱, 日本舗道諱,
日本道路諱, 長谷川体育施設諱,

住友ゴム工業諱

遷砂入り人工芝製造業者(製品名)

住友ゴム工業諱(オムニコート),

積水樹脂諱(サンドグラス),

呉羽化学工業諱(グラントターフ),

大塚家具製造販売諱(ステイングレイ),

諱菱晃(ダイヤファイルスポーティラン),

東レ諱(スパックサンド)

諱エスディーターテック(ダイヤアリーナサンド)

MEMO

MEMO

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 マ ニ ュ ア ル
公 認 審 判 員 制 度 諸 規 程

編集・発行 財団法人 日本ソフトテニス連盟

〒150 8050 東京都渋谷区神南1 1 1
岸記念体育会館内

TEL 03 3481 2366(代) FAX 03 3481 5055

無断転載をお断りします