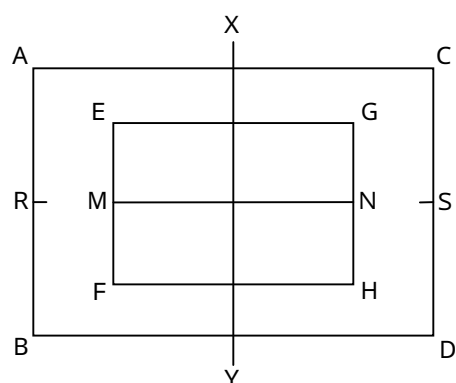


よくわかるソフトテニス競技規則(2004年改訂)

コート区分



- A ~ C B ~ D サイドライン
- A ~ B C ~ D ベースライン
- E ~ G F ~ H サービスサイドライン
- E ~ F G ~ H サービスライン
- M ~ N サービスセンターライン
- R S センターマーク
- X ~ Y ネット

プレーヤーの心得、コートマナー

- 必要以上のかけ声、または相手を不快にする発声をしないこと。
- マッチ（試合）の開始から終了まで連続的にプレーすること。
- 競技規則にしたがいフェアプレーに終始すること
- アンパイヤー（審判）の指示にしたがいプレーすること。

ゲームの勝敗

- ゲームは4ポイントの先取をもって勝ちとする。ただし、双方の組が3ポイントずつ得た場合はデュースとなる。
- デュースの後1ポイントを得た場合、その組のアドバンテージ（デュースの後1点を取る）となる。その後続いて1ポイントを得た場合そのゲームに勝つものとする。アドバンテージの次に他の組が1ポイントを得た場合はデュースアゲインとなり、以後はデュースの場合と同じとする。
- ファイナルゲーム（最後のゲーム）においては、7ポイントの先取をもって勝ちとする。ただし、双方の組が6ポイントずつ得た場合はデュースとなる。

ゲームの回数とマッチの勝敗

- マッチは通常7ゲームまたは9ゲームで行なう。5ゲーム、その他の場合もある。
- 7ゲームのマッチは4ゲームを先取した組の勝ちとし、5回ゲームの場合は3ゲームを先取した組の勝ちとする。

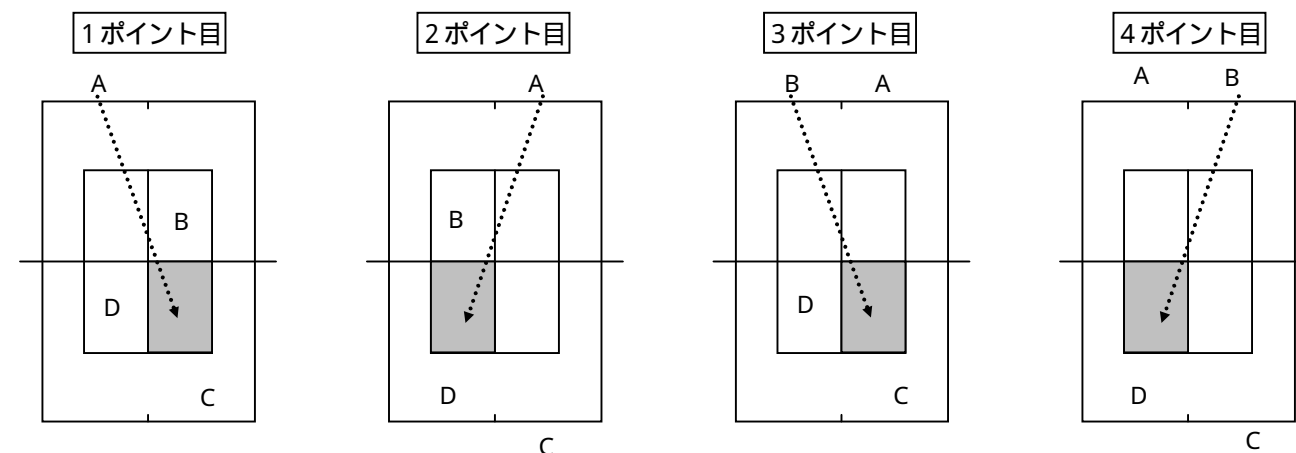
* Aチーム対Bチームの5ゲームマッチの得点例

	Aチーム	Bチーム	解 説
1ゲーム目		2	4対2でAチームの勝ち
2ゲーム目		1	4対1でAチームの勝ち
3ゲーム目	3		デュースの後2点先取の5対3でBチームの勝ち
4ゲーム目	6		デュースアゲインの後2点先取の8対6でBチームの勝ち
5ゲーム目		4	ファイナルゲームを7対4でAチームの勝ち
		2	3対2でAチームの勝ち

ゲームの進め方

- * 1ゲーム目の終了後は、コートサイド（場所）チェンジしサービスを交代する。「ゲーム、チェンジサイズ」
- * 2ゲーム目の終了後は、コートはそのままサービスのみ交代する。「ゲーム、チェンジサービス」
- * サービスの交代は、1ゲームごとに行ない、コートサイドの交代は、奇数ゲーム終了ごとに行なう。
- * ボールカウントは常にサービス側からコールする。
- * 3対3の場合は「スリーオールデュース」とは言わない。「デュース」のみ。ただし、ファイナルゲームの時は「ゲームカウント オール ファイナルゲーム」と言う。
- * 新しいゲームに入るときは、「ゲームカウント」とサービス側よりコールする。

*ゲームが終了したら「ゲーム セット」



- 1ポイント目：AのサービスをCがレシーブする
- 2ポイント目：AのサービスをDがレシーブする
- 3ポイント目：BのサービスをCがレシーブする
- 4ポイント目：BのサービスをDがレシーブする
- 5ポイント目：以後1ポイント目からの繰り返し

<注意>
 ここで紹介した競技規則は、一般的な場合であり小学生を対象とした説明用のため、細かいルールは省略してある。
 よって、警告、失格に関する内容は省略してある。

用語の意味

- トス : 試合の前にサービス（レシーブ）とサイドを決める際、ジャンケンに負けた組がラケットを回すこと。ジャンケンに負けた組は自分のコート内でラケットを回す。ジャンケンに勝った組は、ラケットが回っている間に表か裏を選択する。公認マーク側が表側。トスに勝った組は、サービス（レシーブ）またはコートを選択できる。サービスをこなうためにボールを手から放すこともトスという。
- レディー : 試合の前の練習をやめさせ、プレーヤーを位置につかせるコール（掛け声）
- プレーボール : 試合開始のコール（掛け声）
- レット : サービスしたボールが、ネットに当り正しく相手のサービスコートへ入った場合。ファーストサービス（1回目のサービス）がレットとなった場合は、ツーモアサービスとなりサービスをやり直す。（セカンドサービスがレットの場合はワンモアサービス）
- フォールト : サービスが正しく相手サービスコートへ入らなかった場合
- フットフォールト : サーブをする者がサービスが終わるまでにベースラインに触れるかコート内へ入った場合
- ダブルフォールト : ファーストサービス、セカンドサービスがフォールトとなった場合。サービス組の失点
- ダイレクト : サービスされたボールが直接レシーバーの身体、着衣、ラケットに触れた場合。打たれたボールを直接止めた場合、止めた方の失点。ただしラケットで打ち返したボールが相手コートに入った場合は有効
- アウト : 打ったボールがコートの外に落ちた場合。または、審判台、審判へ直接当たった場合
- ノーカウント : なんらかの事故によりそのポイントを採点しないでやり直す
- ネットタッチ : プレー中にラケット、身体、着衣などがネット、ネットポストへ触れた場合
- ネットオーバー : プレー中にラケット、身体、着衣などが一部でもネットをこえた場合
- ツーバウンズ : 2度以上バウンドしたボールを打った場合
- ドリブル : ラケットに2度以上ボールが当たった場合
- ローテーションチエンジ : サービスをするペアがサービスの順番をまちがえている場合、パートナーと交替することを命ずるコール。（サービスコートの順序をあやまった場合のコール）
- レッツプレイ : 連続的にプレーすることを命ずるコール

カウントコールの仕方

ゼロ ワン ゼロ ツー ゼロ スリー ワン ゼロ ツー ゼロ スリー ゼロ ワン オール ワン ツー ワン スリー ツー オール ツー スリー スリー オール ...