

MINITENNIS

知多北地区社会体育連絡協議会 競技規則

(解説付) 



知多北地区社会体育連絡協議会

平成31年3月改正

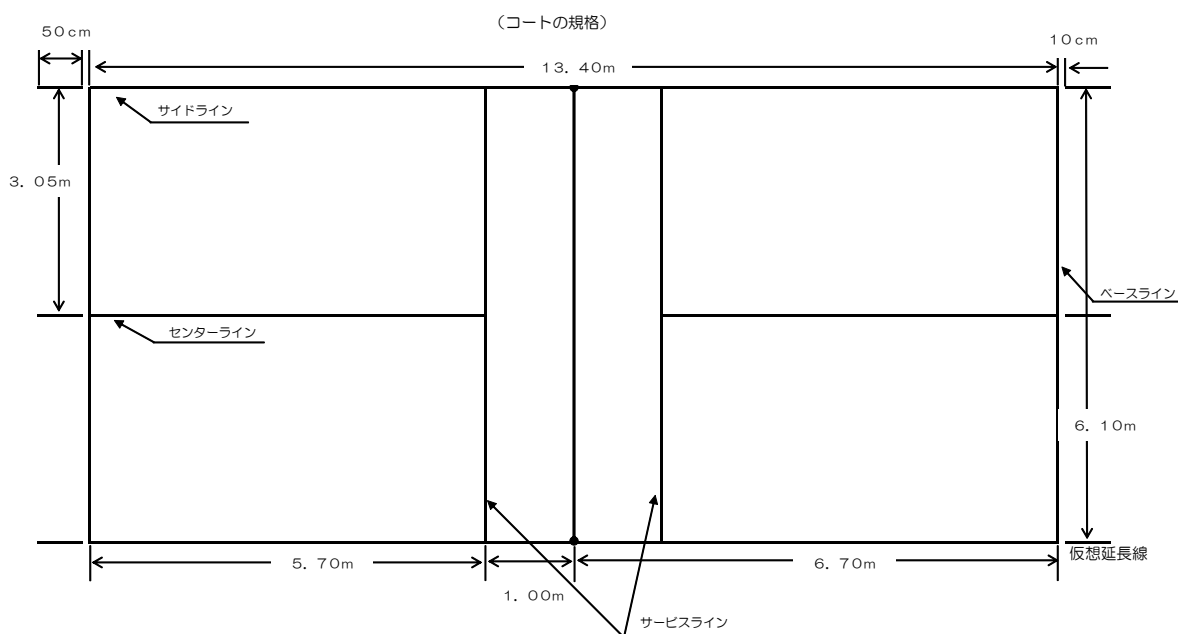
目 次

第1条	コート	1頁
第2条	支 柱	2頁
第3条	ネット	2頁
第4条	ボール	2頁
第5条	ラケット	2頁
第6条	得点板	2頁
第7条	試合形式	2頁
第8条	ゲームの勝敗	4頁
第9条	サーブの方法と順序	4頁
第10条	サーバーの失ポイント	5頁
第11条	サービス時のレシーブの方法と順序	5頁
第12条	レシーバーの失ポイント	6頁
第13条	インプレー	6頁
第14条	プレー中の失ポイント	7頁
第15条	ノーカウント	8頁
第16条	アウトボールの処理	9頁
第17条	審判に対する抗議権	9頁
第18条	その他上記条項にない取り決め事項	10頁
第19条	試合方法・試合用記録票	11頁
【参考資料】		
(ア)	審判の仕方	14頁
(イ)	審判員の任務	14頁
(ウ)	審判員の注意点	15頁
(エ)	審判員の守備範囲	16頁
(オ)	ゲーム用語の解説	17頁
(カ)	ゲーム・ジャッジ順序	18頁

ミニテニス競技規則（解説付）

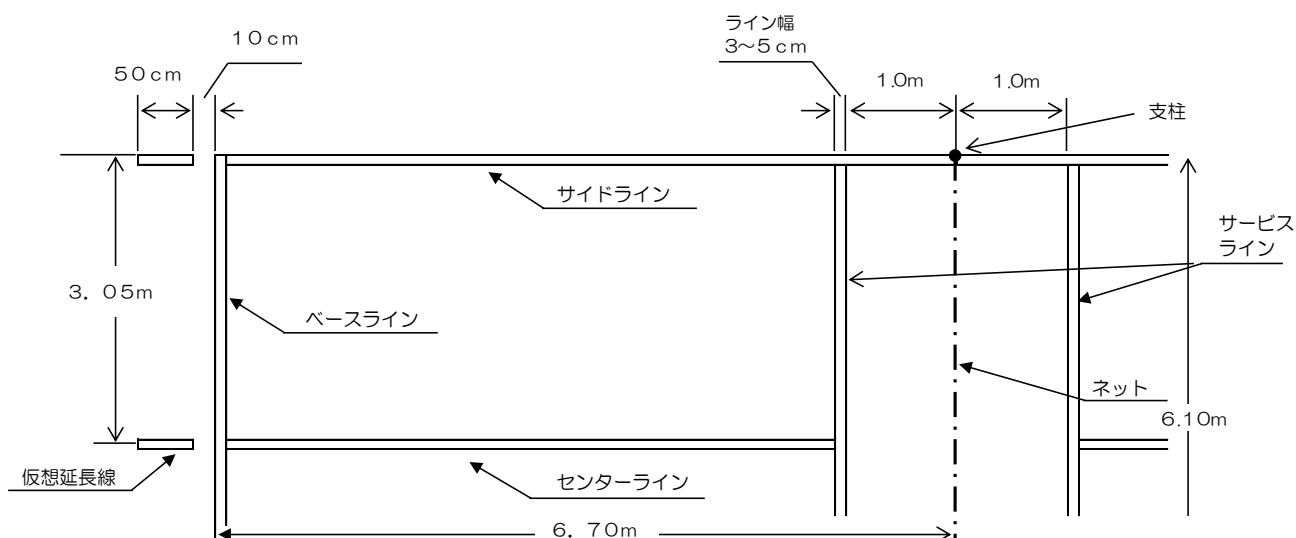
第1条 コート

- (1) コートの大きさは、縦 13.40m、横 6.10mの平坦な長方形（バドミントンコート規格）で、その中央はネットによって二分される。
- (2) コートのラインは、各体育施設のバドミントンコートを使用するため、色の指定はできないが、緑色及び白色が望ましく、その幅は 3.0~5.0cm とする。
- (3) コートの両端を区切るラインを、ベースラインおよびサイドラインと呼ぶ。
- (4) サービスラインは、支柱の中心から、1.00mをとってからラインを引く。
- (5) その他コートの規格は、下図の通りとする。



【解説】

コートラインの詳細は下図のとおりである。



第2条 支柱

- (1) 支柱は、ネットを張られる強度のものを、コートサイドライン上の中央に設置する。高さは床面から、1.02mとする。
- (2) ミニテニス専用支柱のないところは、代用としてバドミントン用支柱を使用する。

第3条 ネット

- (1) ネットは、バドミントン用ネットを使用する。
- (2) ネットの高さは、中央で床面から 1.00m、サイドライン上で 1.02mとする。

第4条 ボール

- (1) ミニテニス専用ボールを使用する。
- (2) ボールの空気圧は、ビニール製のため、外気温や室温によって異なり、バウンドによって決めるものとし、床上 1.5mの高さから落下したとき、50 cm～65 cm位バウンドすることが望ましい。

【解説】

1. ボールのバウンド高さ（50 cm～65 cm位）とは、1.5mの高さから自然落下でバウンドしたときの床面からボールの下底までの高さである。
2. 夏場、冬場等によって空気圧は異なり、ボールに対して、夏場は柔らかく、冬場は張り気味に空気を入れる。

第5条 ラケット

- (1) ラケットは、ミニテニス専用ラケットを使用する。
- (2) 大きさは、ヘッド部の長さ 40 cm以内、幅 23 cm～28 cm、グリップ部の長さ 17 cm以内とし、全体の長さは 57 cm以内とする。
- (3) ラケットの形を著しく変えるような仕掛けや、ボールに特別な影響がでるようなラケットの使用は認めない。その判断は、審判長が行う。

【解説】

1. ガットの編み目を大きくしたラケットは、ボールに特別な影響を及ぼすとは判断されないの
で、現状では認められている。
2. 先端に鉛を入れたものも同様に認められている。ただし、安全面については十分に配慮すること。

第6条 得点板

- (1) 支柱に直接取り付けられる、ミニテニス専用得点板を使用することが望ましい。
- (2) 各種競技用得点板を使用することもできる。

第7条 試合形式

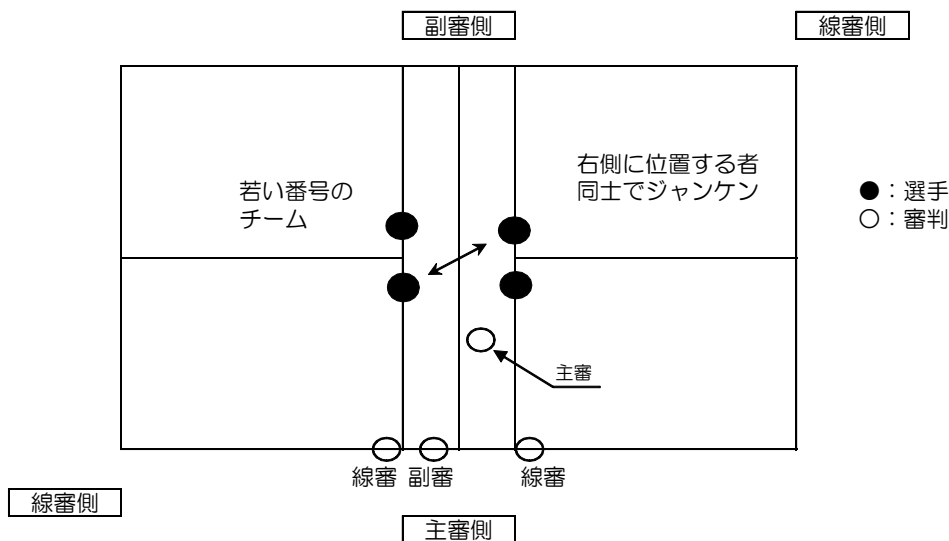
- (1) 混合ダブルス・女子ダブルス・男子ダブルスとする。
- (2) 対戦者のコートにつく位置は、対戦表で若い番号のプレーヤーが主審の左側に入る。
- (3) プレーヤーは、すべてワンバウンドの後ツーバウンドする前に、相手側コートに打たなければならない。

- (4) サービスされたボールをレシーブした後は、交互でなくペアのどちらが打ってもよい。
- (5) プレーヤーのコート右側同士がトス（ジャンケン）をし、勝者がサービス又はレシーブのいずれかを取り、敗者は残りとする。
- (6) コートは、1ゲーム終了ごとに相手側と交替する。

【解説】

1. 試合開始前の選手整列

試合開始前に選手がコートにつく位置は、サービスライン上に下図のように整列する。
 対戦表の若い番号のチームが主審の左側、他チームが右側につく。



2. 試合終了後の選手整列

試合終了後も上図と同様に整列し(ただし、2ゲームの場合は若い番号のチームは右側となる)、主審が勝敗を宣告した後、両チームそれぞれ右側に位置する者（サーバー）が記録票を確認した上、サインを行う。

主審の勝敗の宣告：「2対0で〇〇さんペアの勝ちです」又は「1対1で引き分けです」

サインの順番：選手のサインは勝者側からとし、引分けの場合は主審の左側に位置するチームから行う。

《マナー》

- 1. 試合開始前の選手集合のときは、ラケットを脇に抱えて整列し、主審から名前を呼ばれたときには「ハイ」と返事をする。
- 2. 試合終了後の整列時には、ラケットを脇に抱え、主審の「レイ」の合図の後、選手同士で互いに握手を行い、同じ位置で90°身体を回して審判団の方に向かい礼をする。
- 3. チェンジコートのときは、次のサーバーのためにボールをコートコーナーの枠内に置いて移動するか、又は、移動後に次のサーバーへ丁寧な送球（球出しと同様の送球）によりボールを渡す。
- 4. チェンジコートのときは、選手は反時計回りで移動する。
- 5. 審判から選手集合の合図があったときは、選手は速やかに所定の位置に集合し整列する。

第8条 ゲームの勝敗

- (1) ゲームは、6ポイント先取をもって勝者とし、ポイントが5ポイントで並んでもジューズは行わない。
- (2) 試合は、3ゲーム中2ゲーム先取した方が勝者となる。
- (3) 競技の運営上、必要に応じて他の方法で行うこともできる。

【解説】

1. 予選リーグは一般的に2ゲームマッチが多く採用されている。

第9条 サービスの方法と順序

- (1) サービスは、主審のコールがあった後、速やかに行わなければならない。
- (2) 両サイドともサービスは不当に遅らせてはならない。
- (3) サービスのトスは、サイドライン及びセンターラインのそれぞれ仮想延長線の内側（線上良）に行い、ベースラインについては、前後どちらでも良いが、インパクトの瞬間足がベースラインに触れたり、コート内に踏み入れたりしてはならない。
- (4) サービスは、1回とし自分の足元でワンバウンドさせたボールをウエストより下（打球点）で、対角線上の相手側コートに、交互に打たなければならない。
- (5) サービスボールが支柱やネットに当たって、正しく相手コートに入った場合は、繰返しサービスすることができる。
- (6) サービスは、サーバーの一人が続けて行い、（ファイナルゲームを除く）その試合中はパートナーが代行することはできない。
- (7) サービスは、ネットに向かって右側より始め、左右交互に対角線上の相手側サービスコート内にボールを入れる。
- (8) 1勝1敗の後、3ゲーム目（ファイナルゲーム）のサービスは、1ゲーム目のサービスしたペア右側の者が行い、次は左側パートナーが行う。ペア2人が終わった後は、相手側のペアに交替し、右左の順番でサービスを行い、以降そのゲームが終わるまで交互に行う。

【解説】

1. 主審がカウントをコールした後、サービスサイドを間違えてサービスしてしまったときは、アウトである。また、ラリー中であっても気付いた時点で即アウトになる。
審判が気付かず選手が気づいたときは、主審にアピールしてタイムをかけ、アウトを宣告してもらう。
なお、審判及び相手側ともサービスサイドミスに気付かないまま進行し、次のサービスが行われてしまったときは、前のサービス及びそのポイントは有効となる。
2. インパクト（打球）の瞬間、足が仮想延長線上又は外に残っていた場合はアウトとなる。
3. ウエストオーバーの判定は、腰骨の位置を基準とし、カットサービス等で腰を落としてサービスしたときのウエストオーバーは、ボールの打球点（インパクト時のボールの高さ）と姿勢を低くした腰骨の位置がその判定基準となる。
4. サービスしたボールが、ネットや支柱及び支柱と一体に取り付けられている得点板に当たって相手側サービスコート内（サービスラインを越えた対角線のエリア）に入ったときは、ネットインとなり、サービスのやり直しができる。

第10条 サーバーの失ポイント

- (1) ボールを持った手の平が上を向いていない場合、また故意にボールを回転させたとき。
- (2) サイドライン及びセンターラインの仮想延長線の外側にトスしたとき。
- (3) サービスしたボールが、相手側のサービスコート内に落ちなかったとき。
- (4) サービス動作に入り、手からボールが離れたのに打たなかったとき。
- (5) サービスしたボールが、パートナーの身体やラケットに触れたとき。
- (6) サービスをウエストより上で打ったとき。
- (7) サービス順番を間違えて、審判員から注意を受けたとき、また、相手側から抗議があり審判員が認めたとき。
- (8) 主審のコール後、ラケットにボールを合わせる動作をしたとき。

【解説】

1. ボールを離す瞬間の手のひらは、上を向いて開いていること。また、手指を使って故意にボールに回転をかけてトスをした場合も、トスマスとなりアウトである。
2. 仮想延長線に対するボールのトスの位置は、通常のサイドラインに対するボールのイン又はアウトの位置と同様の判定となる。
3. サービスサイドを間違えてサービスしたときは、アウトとなる。(審判は「アウト、サービスサイドミス」とコールする)
4. 主審がコールした後、サービス動作に入ってトスを行った(又はボールが手から離れた)のに打たなかったときは、アウトとなる。
ただし、他コートからのボールや選手が入ってきたため打つのを止めた場合は、審判の判断になるが、やり直しができる。
5. 主審がコールする前にサービストスをしたが、サーバーが途中で気付いて打たなかったときは、ノーカウントとなる。また、サービスサイドを間違えてのトスであっても、主審のコール前であればノーカウントとし、サービスをやり直すことができる。
6. サービスの順番又はサービスサイドの間違いを、審判も相手側も気づかないまま、次のサービスに移行してしまったときは、前のサービス及びポイントは有効となる。ただし、次のサービスを行うまでの間に気付いたときは、サービスミス(アウト)として成立する。
7. 主審がコールした後、ラケットにボールが触れたり、ラケットでボールを叩いたりしたときは、アウトとなる。
主審のコール前にラケットでボールを支えており、コールする直前に離してサービス動作に入ったときは、アウトにならない。

第11条 サービス時のレシーブの方法と順序

- (1) 各ゲームの最初のレシーブは、ネットに向かって右側のサービスコートで行い、以降左右交互に行う。
- (2) レシーバーは、それぞれ決められたサービスコートでレシーブすることとし、ゲーム中にパートナーと代わることはできない。
- (3) レシーバーの立つ位置は、自軍側のコートならばどこに位置してもよい。ただし、相手側の視界をさえぎったり、妨害になったりするような行為をしてはならない。

【解説】

1. レシーブのときに、レシーブ側の2人は自軍側であればどの位置にいてもよいが、相手側に視界をさえぎったり、妨害、威嚇したりするような行為をしてはならない。
このようは行為に対しては、主審は厳しく注意する。

第12条 レシーバーの失ポイント

- (1) レシーブすべきボールを有効にレシーブできなかったとき。
- (2) レシーブの位置を間違えてレシーブし、審判員から注意を受けたとき、また、相手側から抗議があり審判員が認めたとき。
- (3) ボールがワンバウンドする前、ダイレクトで身体やラケットに触れたときは、コートの内外であつても失ポイントとなる。

【解説】

1. レシーブの位置を間違えてレシーブしたときは、レシーバー側の失ポイントとなるが、審判も相手方も気づかないまま、次のサービスに移行してしまったときは、ポイントは有効となる。ただし、次のサービスを行うまでの間に気付いたときは、レシーバー側のアウトとして成立する。

第13条 インプレー

- (1) ボールが支柱やネットに触れても、正しく相手側のコートに入ったとき。
- (2) ボールが支柱の外側を通過しても、ネットの高さ1m（センター通過時）を確保して相手側コートに正しくボールが入ったとき。
- (3) ラインにボールのビニール面が直接接触したとき。（オンライン）
- (4) 身体の一部がネットの上下から出ても触れなければよい。
- (5) ラケットが手から離れたが、中央のネットより自軍側で、しかも隣のコートエリア外に落下したとき。
- (6) 打つときに、パートナーのラケットと接触したが、相手側コートに正しくボールが入ったとき。

【解説】

1. 打ったボールが支柱やネット及び支柱と一体になっている得点板やタイマーに触れても、ボールの下底がネットの高さ1mを超えて相手側コートに正しく入ればインプレーである。
2. 総てのラインに対する「イン（オンライン）」と「アウト」の判定は、ボールのビニール面がラインに接していることに統一する。
審判判定において数値的な表現（ボールのラインに対する接地割合）は避けるようにする。
3. 身体の一部がネットの上又は下から出ても、ネットに触れなければアウトにはならない。
4. ラケットが手から離れてアウトになった場合、
 - ① ラケットが少しでも相手側コート内に出てしまったとき（コート外でもアウト）
 - ② 他のコート内に入ってしまったとき（他のコートで試合をしていないときでも）。
 - ③ 壁等の周囲の施設物に当たってしまったとき。
 - ④ ネット、支柱、審判（ただし、審判が自軍のコート内に足を踏み入れている場合は除く）に当たってしまったとき。

第14条 プレー中の失ポイント

- (1) ボールが相手側コートライン外に落ちたとき。
- (2) ボールが直接パートナーのラケットや身体等に触れたとき。
- (3) ツーバウンドする前に、返球できなかったとき。
- (4) 身体やラケットがネット及び支柱に触れたとき、また、ラケットが打球点でネットオーバーしたとき。
- (5) ボールを打とうとして、ラケットに2度以上触れたとき。
- (6) レシーブしたボールが、審判や得点板（支柱直接でないもの）及びその他施設物等に当たったとき。

【解説】

1. ボールがワンバウンドする前に、自身及びパートナーの身体や身体に付いているもの（帽子、鉢巻、シューズ等）に触れたときはアウト（ダイレクトボール）となる。
2. 打球時（インパクト時：ラケットでボールを打った瞬間）にはラケットはネットを越えておらず、打球後のフォロースルー（打った後のスイング）でラケットがネットオーバーしても、アウトにはならない。また、カット等のフォロースルーでネット下からラケットが出たときも同様にアウトにはならない。ただし、ラケットが手から離れて、相手コート内に少しでも入ったときはアウトである。
また、コート外でも手から離れたラケットがネットラインを超えた場合はアウトである。
3. ネットタッチは、ボールが活着している間（インプレー中）はアウトとなるが、相手側が返球できずボールがツーバウンドしてしまった（ボールデット）後はアウトにはならない。ネットタッチはラリーしている選手だけでなく、コート内の全選手（4名）のいずれかがその行為を行えば、その行為を行ったペアの失点である。
4. ネットに触れずに身体の一部（例えば足）がネット下から出た場合はアウトにはならない。
5. 選手が返球しようとして、あるいは返球した後勢い余って隣のコートに入ってしまったたり、隣のコートのネットに触れてしまったときは、いずれもアウトにはならない。
ただし、入られたコート側では、そのことによりプレーに支障があったと判断されたときは、ノーカウントが適用される。
6. ボールを打った後、ネットのラインを越えて前側へ出てしまっても、相手コート内に入っていないければ（ニュートラルエリア内であれば）アウトにはならない。
7. 打とうとしたボールがラケットに2度以上触れたり、ラケットで持上げたような打ち方（ホールディング）になったときは、ドリブルとなり、アウトである。（注：ミニテニスでは「ホールディング」という用語は用いない）
なお、ボールがラケットのフレームやグリップ又はグリップを握っている手指（手首から先の部分）に当たっても、ドリブルしていなければアウトにはならない。
8. 選手が身につけている物（ハンカチ、アクセサリ、帽子等）を床に落とした場合、自軍の床に落としただけではアウトにはならないが、前条解説4のラケットが手から離れた場合の①、②及び④と同じ場合は、アウトとなる。

第15条 ノーカウント

- (1) 主審がプレーボール及び得点をコールする前に行ったサービス。
- (2) 審判員の判定の誤り及び得点等の誤りで、プレーが中断されたとき。
- (3) 突発事故等によって、プレーが妨害されたとき。
- (4) 審判員がコート内にて、そのボールに当たってしまったとき。
- (5) ボールが破損したとき。コート内外にかかわらず。
- (6) ラリー中スマッシュしたボールのバウンドが低く、選手からアペールがあったときは、そのボールのバウンドを測定し、床面から30cm以下のときはノーカウントになる。
- (7) その他主審が特に認めたとき。

【解説】

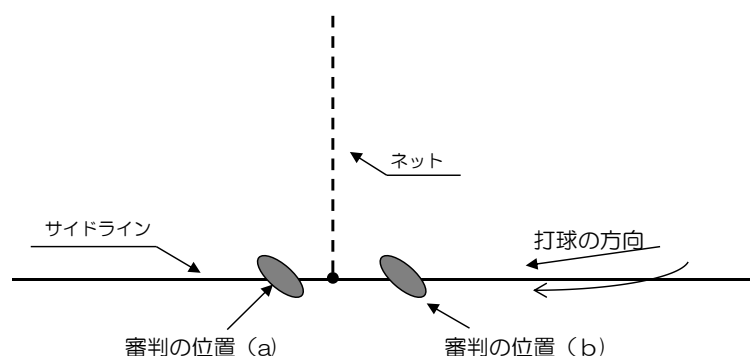
1. 突発事故等によるプレーの妨害とは、次のようなケースがある。

なお、これらの妨害があっても、正常にプレーされたときはゲーム続行される。

 - ① 他のコートの選手がコート内に侵入して、正常にプレーができなかったとき。
 - ② 転がってきたボールに邪魔されて、正常に返球ができなかったとき
 - ③ 他のコートから転がってきたボールに、ボールが衝突したとき。
 - ④ 線審や他コートの選手との接触・衝突等により、正常に返球できなかったとき。
2. 得点の誤表示に選手が気付いた場合は、ラリー中であってもタイムをかけ、訂正を申告する。

また、選手および審判とも気付かず、次のサービスが行われた場合でも、途中で気付いたときは前の正しい得点に戻し、サービスのやり直しを行う。

なお、ゲームセットの場合は、次のサービスストスがないため、整列して記録票を確認した段階で誤りに気付いたら訂正ができる。
3. 審判の足がコート外にある場合に、ボールが審判にノーバウンドで直接当たったときは、アウトであるが、審判がコート内に足を踏み入れている場合に、サービスや返球したボールが審判に直接当たったときは、ボールの打球方向とネットに対する審判の位置によって次のような判定となる。



審判の位置 (a) 打球側の反対側に足を踏み入っていた場合

ネットの高さ(1m)を超えて飛んできたボールが当たったときはノーカウントであるが、1mを超えない高さであった場合は、打球した側がアウトとなる。

審判の位置 (b) 打球側に足を踏み入っていた場合

飛んできたボールの高さにかかわらず、ノーバウンドで当たったときは、ノーカウントとなる。

4. ラリー中にボールの空気注入口（へそ）が抜け、選手が勝手にラリーを止めてしまった場合はアウトとなる。
また、バウンドが低いと感じた場合も、選手が勝手にラリーを中止するのではなく、審判にアピールして審判にタイムをかけてもらうこと。
この場合、選手は速やかにボールを主審に渡し、バウンドの測定をしてもらうこと。
ボールのバウンド方法は、第4条の解説に示す方法と同じであるが、バウンドしたときのボールの下底が床面から30 cmを超える場合は、ノーカウントにはならない。
5. ボールを交換したとき、又は交換せずに空気の注入をしたときは、サーバーとその対角に位置するレシーバーが、1本ずつサービス練習を行うことができる。

第16条 アウトボールの処理

- (1) アウトボールは、チーム内のプレーヤーの誰が捕球しても良い。ただし、ノーバウンドで捕球または身体及びラケットに当たったときはアウトとなる。
- (2) ライン上にきわどく落下したボールがアウトでも返球して良い。
- (3) ゲーム中他のチームのボールがコートに入ってきたときも、ゲームを続け審判員の除去を待つ。

【解説】

1. ライン上にきわどく落下したボールは、選手が勝手に判断して打つのを止めてしまわずに返球するほうが良い。
2. ゲーム中、他のコートからボールが入ってきた場合も、ゲームを中断することなく続ける。入ってきたボールを選手が除去することによりミスをして、とくに審判が支障になったと判断しない限り、ノーカウントにはならない。

《マナー》

1. アウトボール処理は、選手自身が速やかに行う。ただし、プレー中の他コートに入ったボールを拾うために、他コート内に入ってはならない。
主審は、足下に転がってきたボール以外は処理しない。
2. 捕球したボールを相手側へ返球する場合は、ノーバウンドで打球し、相手側へはワンバンド又はツーバウンド程度で届くよう、丁寧に送球する。

第17条 審判員に対する抗議権

- (1) そのゲーム当事者のみ抗議することができる。

【解説】

1. 審判に対する抗議は、その試合を行っている選手のみが行うことができる。
2. 審判の判定がおかしいと思ったときは、ラリーを続けながら審判へ意思表示をしておき、ラリーが終わった後で抗議を行うこと。
3. 選手からの抗議に対し、審判が協議しているときは、選手はベースライン付近でその判定を待つ。なお、審判協議の結果に対する再抗議は認められない。

《マナー》

1. ボール着地の瞬間に、選手が声を出して「アウト」と叫ぶのは、審判の誤判定を誘発させる行為であり、マナーとして好ましくない。

また、これは打球を受ける側のみならず、打った側においても大きな声を出して相手側や審判に影響を及ぼすような行為は好ましくない。

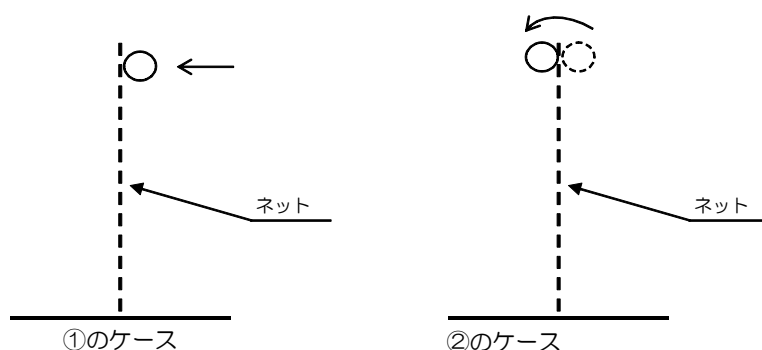
なお、審判の判定がないのに、選手のアウトの声でラリーを勝手に中止しても救済はない。

第 18 条 その他上記条項にない取り決め事項

- (1) ボールがネットにかかったときは、その状況を見て主審が判定する。
- (2) 負傷した場合等の応急処置の時間は、そのゲームに限り 5 分以内とする。
- (3) 審判員が、プレーヤーの状況を見て、ゲームを中止させることができる。
- (4) サービスボールがコート中間地点を通過したときに副審が計時し、1 分間でタイムオーバーとなり、両ペアに 1 ポイントずつ加点される。
- (5) ゲームの合間・途中の怪我等で、棄権したときは、すでに終了したゲームを含め全てのゲーム 0 対 6 で負けとなる。
- (6) 順位の決め方は次の通りとする。
 - ① 勝ち試合から、負け試合の数を引いて多い方
 - ② 勝ちゲームから、負けゲームの数を引いて多い方
 - ③ 得ポイントから失ポイントの数を引いて多い方

【解説】

1. ボールがネットに引っ掛けてコート床面に落下しなかったときのケースとしては
 - ① 打ったボールが自軍側にぶら下がったとき（下図①）→ アウト
 - ② 打ったボールがネットの反転等で相手側にぶら下がったとき（下図②）→ ノーカウント（サービスのときも同様にノーカウント）



2. 負傷した場合の応急処置等のタイム時間は、1 ゲームにつき一人 1 回 5 分まで与えられる。
3. 選手がタイムをとることの可否について、次のとおりである。
 - ① 負傷・体調不良等によるタイム → 可（前記 2 のとおり）
※ただし、程度によっては棄権すること
 - ② 審判判定に対する抗議 → 可
 - ③ 給水 → 不可
※ただし、健康管理面から、大会会長が途中での給水を認めた運営を行うことができる。
 - ④ 休憩 → 不可

4. タイムオーバーは、タイマーが鳴った時点で成立する。
したがって、床に落ちたら明らかにコート外に出るとされる落下途中のボールであっても、落ちる前にタイマーが鳴ったのであれば、タイムオーバーが優先される。
また、通常は副審がタイムオーバーをコールするが、審判が気付かず選手が気付いた場合もタイムオーバーは成立している。(ただし、これについては他コートのタイマーを聞き間違えるケースもあるので、選手自らはラリーを停止せずに、審判にアピールし審判のコールを待つ方がよい)
5. どちらかのペアが5点に達している場合でもタイムオーバーを適用し、両ペアに加点する。
6. 主審のコールがなくても、副審又は線審がそれぞれの守備範囲における判定コールをした時点でその判定は成立する。主審のコールはその追認である。
7. 選手が怪我等で棄権したときは、そのチームは既に終わっている試合及びこの後の試合を含め、全ゲーム0対6の負けとなる。
一方、棄権したチームと既に対戦したチーム及びこの後対戦予定のチームは、全ゲーム6対0の勝ちとなる。
8. 申込後のメンバー変更等でオープン参加となった場合の試合結果は相手チームにも全て反映・採点されるが、オープン参加となったチーム自身は順位付けの対象外となる。
9. ラリー中にラケットのガットが切れた場合は、ラリーが終わった時点でタイムをかけ、ラケットを取り替えることができる。
ただし、ボールを打った瞬間に切れて返球が正常にできなかった場合は、救済はなくアウトとなる。
なお、試合前にガット切れが分かり、他人のラケットを借りることができる場合は問題ないが、借りることができずに試合に間に合わなかった場合は、没収試合(又は棄権)となる。
10. 試合開始時に選手集合の合図が審判からあった後に、5分経っても選手が集合しないとき
(ア) その試合については没収試合となり、当該チームは0-6・0-6で負けとなる。
(イ) 特に理由があり集合できなかった場合は、審判長の判断で繰り下げて試合を行うことができる。

第19条 試合方法・試合記録票

(1) 第1ゲーム、第2ゲームの場合。

- ・対戦者をA・A' 対C・C' とする。
- ・第1ゲームのサーバーはA、第2ゲームのサーバーはCとする。

(以下は、第1ゲームの場合例)

- ① 5対5になるまでは、サーバーAがサービスを行う
- ② A チームが、4対2でタイムオーバーになった時は、得点が5対3となり、次のサービスも同位置(右サイド)から、Aが行う。
- ③ 5対3でタイムオーバーになった時は、得点はそのままで、次のサーブも同位置(右サイド)から、Aが行う。
- ④ C チームが勝ちポイントを取り5対4になった時は、次のサーブは、左サイドからAが行う。

⑤ 続けて C チームが勝ちポイントを取り5対5になった時は、そのまま A のサービスで SR 戦に入る。A の次は C が行い、C の次は A' の次は C' が行い、決着がつくまで、A → C → A' → C' の順で行う。

⑥ 第2ゲームの場合も、C がサーバーとなるだけで第1ゲームの場合と同じ。

(2) ファイナルゲームの場合

・サーブは、4人が (A → A' → C → C') の順番に行う。

・タイムオーバーになった時は、両チームにそれぞれ1点ずつ得点が加算されるので、サーブは次の次の人に移る。

・得点のコールをするときは、サービス側からコールする。

② 4対2でCがサーブを行い、タイムオーバーになったとき、得点は5対3となる。

② 次のサーブは、C' を飛ばして A が行う。このとき主審は3対5とサービス側から得点をコールする。

③ 3対5でタイムオーバーになったときは、得点はそのまま反対側のCがサーブを行う。

④ 決着がつくまで、A 又は C がサーブを行うことになる。

⑤ A・A' チームが得点を取り、4対5になったときは、得点を取ったときにサービスをしていた隣の人 A' が次のサーブを行う。

⑥ 続いて、A・A' チームが得点を取り、5対5になったときは、SR 戦に入るため A のサービスで始まる。

サービスの順番は第1ゲーム、第2ゲームの場合⑤で説明した順番と同じ。

(3) SR 戦 (サービスとレシーブのみ)

・サーブの順番は、1ゲーム目の場合は A から始まり、2ゲーム目の場合は C から、ファイナルゲームの場合は、A からはじまる。

・主審は「サーバー/SR 戦プレーボール」と手ではっきりと合図しコールする。SR 戦は、同じ対角線エリアでサーブとレシーブを2往復することになる。

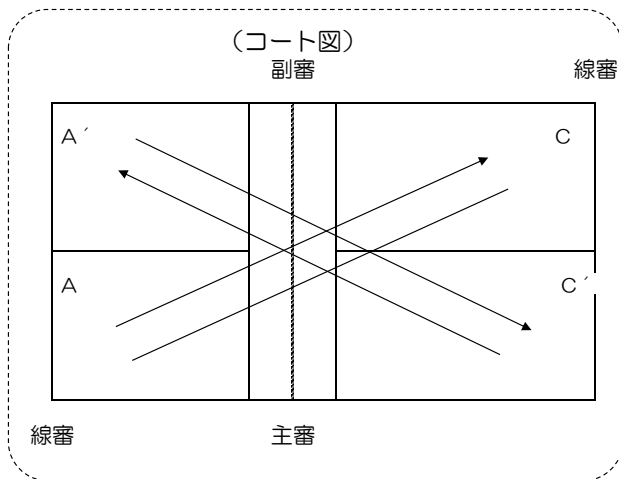
① SR 戦1回戦：A がサービスを打ち、レシーバーC は相手のサービスエリアに返球し、これを再度 A がレシーブ、C が A のサービスエリアに返球する。

② SR 戦2回戦：SR 戦1回戦で決着がつかなかったときは C がサービスを打ち、レシーバーA は相手のサービスエリアに返球2往復する。

③ SR 戦3回戦：A' がサービスを打ち、レシーバーの C' は相手のサービスエリアに返球2往復する。

④ SR 戦4回戦：C' がサーブを打ち、レシーバーA' は相手のサービスエリアに返球2往復する。

⑤ SR 戦5回戦は、最初のサーバーAに戻り、以降、C → A' → C' → A・・・のサービス順でSR戦を続ける。



記 録 票

試合順序 _____ コートNo. _____

《 _____ の部 》 主審 _____ 副審 _____

ペ ア 名	得 点	ペ ア 名
S A' (男)	① ⑥ — 5	S C (男)
(女)	② 4 — ⑥	(女)
③ A (男)		S C' (男)
(女)	③ 5 — ⑥	(女)
(勝者) (敗者) (引分)	成 績	(勝者) (敗者) (引分)
(サイン)	1 — 2	(サイン)

【試合記録票】

記 録 票

試合順序 _____

コートNo. _____

《 _____ の部 》

主審

副審

ペ ア 名	得 点	ペ ア 名
S (男)	① —	S (男)
(女)	② —	(女)
S (男)	③ —	(男)
(女)		S (女)
(勝者) (敗者) (引分)	成 績	(勝者) (敗者) (引分)
(サイン)	—	(サイン)

《附則》

1. 平成 26 年 4 月 1 日 解説部一部補則・追記、用語・用字の一部統一・修正する。
 - (1) 第 15 条 (ノーカウント) 解説 4・5 追記
 - (2) 第 18 条 (その他上記条項にない取り決め事項) 解説 3・7・8 追記
 - (3) 第 19 条 (試合方法・試合記録票) S・R 戦⑤追記
 - (4) 用語・用字の統一・修正 (主なもの)

- ネットの「ポール」、「支柱」、「ポスト」 → 「支柱」に統一
- 「相手方」、「相手側」 → 「相手側」に統一
- 「エリア」、「エリヤ」 → 「エリア」に統一
- 「とき」、「時」の使い分け

2. 平成31年3月20日 解説部一部改正する。

(1) 第18条(その他上記条項にない取り決め事項) 解説5改正

3. 本規則に記載の無い事項については、日本ミニテニス協会競技規則を準用する。

《審判の仕方》

1. 審判員の心得。

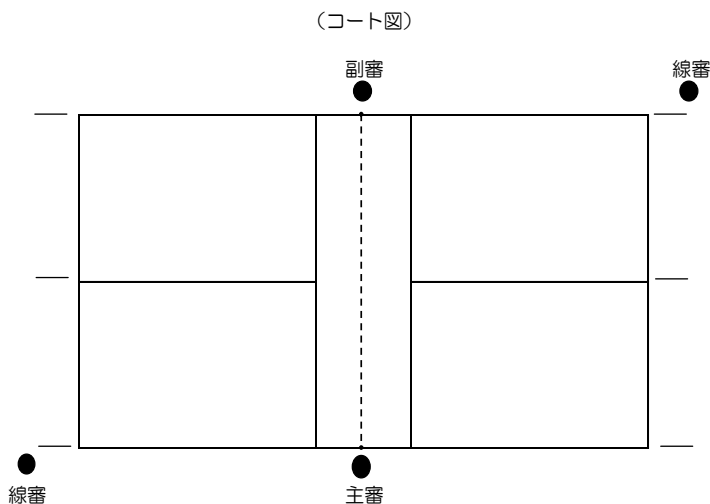
次の示す「審判ジャッジの5カ条」を充分理解して審判行為を行う。

- ① 公平性
- ② 正確性
- ③ 迅速性
- ④ 大きな声
- ⑤ 大きな動作

2. 審判員の位置。

主審、副審、線審の基本的な配置は下図に示すとおりであるが、正確な審判を行うためには、見やすい適切な位置への素早い動きも要求される。

また、特に線審は、自身が審判するコートだけでなく、隣接コートの選手の守備妨害等にならないように、気を配ることも大切である。



《審判員の任務》

1. 主審

競技に関連するすべての責務を持ち、受持つコートにおいて最も重要な役目を持つ。

- ① サイドライン中央付近に立ち、サービスライン、センターライン、サイドラインとその仮想延長線をしっかり見てジャッジする。
- ② 「アウト、ポイント」あるいは「ポイント」の声を発し、副審に得点表の進行を促し、サービスサイド側から得点コールする。

- ③ 副審の「タイムオーバー」の宣告を受け、直ちに「タイムオーバー」と声を発し、プレーを停止する。
- ④ 競技規則を遵守する。
- ⑤ 競技の記録をとる。
- ⑥ 負傷者が出たときは、競技を一時停止する。
- ⑦ 競技者の不正に対し注意する。
- ⑧ 停止したプレーに対し、合図によって再開させる。

2. 副審

- ① 主審の反対側に位置する。
- ② タイマーを計時し、1分経過と同時にタイムオーバーを宣告する。
- ③ 得点の表示及び受持つサイドラインとそのジャッジをする。
- ④ アウトボールについては「アウト」と声を発し、ボールがライン上等きわどいときで、インのときは、インの指示はするが、声は発しない。
- ⑤ 主審、線審の気付かない違反等に対し、主審に注意を促す。
- ⑥ 主審の相談に応じ、意見を述べる。

3. 線審

- ① コート上の対角線側、そして、ベースライン延長線付近に位置する。
- ② サーバーのラインクロス、サービス時の打球点、ベースラインをよく見て、ジャッジする。
- ③ アウトボールについては、「アウト」と声を発し、ベースライン上等きわどいときで、インのときはインの指示はするが、声は発しない。
- ④ 主審、副審の気付かない違反等に対し、主審に注意を促す。
- ⑤ 主審の相談に応じ、意見を述べる。

《審判員の注意点》

- ① 自分の受持つコートに必要な用具を必ず点検する。
- ② 自分の受持つ守備範囲をよく理解しておく。
- ③ タイマーの取扱い方を事前に勉強しておく。
- ④ 試合中、選手以外の人に声をかけられても、耳を傾けない。
- ⑤ 選手集合時及びゲーム終了時の際には、4人の審判員がきちんと定位置につく。
- ⑥ 主審は、サービスサイド側から手で合図をしながら、はっきりと大きな声でコールする。
- ⑦ タイムは状況に応じて4人の審判員が行ってよい。
- ⑧ 選手の抗議は主審が受ける。なお、主審が抗議内容をよく理解した後、自分だけの判断ではなく、4人の審判員で協議する。
- ⑨ 他のコートからボールが入ってきたときは、主審以外の審判員ができるだけ早く、そのボールを除去する。
- ⑩ 線審の立つ位置は、コートの配置状況等により、常に移動することがある。
- ⑪ 審判員は、常に冷静沈着でなければならない。

《審判員の守備範囲》

番号	内 容	主審	副審	線審
1	選手集合のコール	○	×	×
2	選手集合のとき	○	○	○
3	サービスのセンターライン上のジャッジ	○	×	×
4	サービスのサービスライン上のジャッジ	○	×	×
5	サービスのセンターライン上の仮想延長線	○	×	×
6	サーバーがトスしたときのミス等	○	○	○
7	サービス時のサイドライン上の仮想延長線のジャッジ	○	○	×
8	サービス時のウエストオーバー	○	○	○
9	サービス時のサービスサイドミス	○	○	○
10	サービス時のレシーブサイドミス	○	○	○
11	サービス及びラリー中のサイドライン付近のジャッジ	○	○	×
12	サービス及びラリー中のベースライン付近のジャッジ	×	×	○
13	ラリー中、他のコートからボールが入ってきたときのボール除去	×	○	○
14	ラリー中、ボールの空気が抜けてきたとき	○	○	○
15	ラリー中のネットタッチ及びオーバーネットのジャッジ	○	○	×
16	ラリー中、選手の手からラケットが離れたときのジャッジ	○	○	○
17	ラリー中、タイムの宣告	○	○	○
18	ボールがワンバンドする前に、身体又はラケットに触れたとき	○	○	○
19	審判員にボールがダイレクトに当たったとき	○	○	○
20	ラリー中のボールが選手の陰になり、判定ができないとき	○	○	○
21	促進ルールを適用した時、タイマーが鳴った時の合図	×	○	×
22	促進ルールを適用し、副審が手を上げた時のタイムオーバーの宣告	○	×	×
23	抗議内容の説明を選手から聞く	○	×	×
24	抗議があり、審判員が協議するとき	○	○	○
25	抗議に対する判定及びジャッジ	○	×	×
26	選手が負傷したときの計時	○	○	×
27	プレー再開の宣告	○	×	×
28	試合中、選手の妨害行為及び応援者の行き過ぎた行為	○	○	○
29	試合中、コート付近を選手等が通りプレーに支障があったとき	○	○	○
30	ゲームが終わり、チェンジコート及びゲームセットの宣告	○	×	×

《ゲーム用語の解説》

用語	主な場面	解説
選手集合	コート中央	試合開始に当って、選手をコート中央に呼び入れる
コール（～する）	いろいろな場面	言う、呼ぶ、というようにとらえたい
ペア		試合を行う選手二人
トス（～をしてください）	コート中央	じゃんけん
トス	サーブのとき	ボールを手から離す動作のこと
サービスサイド	試合開始前に	試合するに当って最初にサーブを行う側
レシーブサイド	試合開始前に	試合するに当って最初にレシーブを行う側
ラリー		ボールを打ち合う
プレーボール	試合前、試合中	試合開始
ポイント	試合中	得点
カウント		数える
アウト	試合中	いろいろな場面で、失点につながる
イン	試合中	セーフのこと
オンライン	試合中	ライン上でセーフのこと
ミス	試合中	試合の中での失敗、失点につながる
ゲームオーバー	試合中	どちらかのチームが1ゲーム先取したとき
チェンジコート	ゲーム終了後	コートを入れ替わる
セカンドゲーム	1ゲーム終了後	2ゲーム目のこと
ファイナルゲーム	2ゲーム終了後	3ゲーム目のこと
サーバー S・R戦 プレーボール	試合中	S・R戦の前に主審がサーブを行う人に手で合図する
ゲームセット	ゲーム終了後	対戦が終わったとき
ラインクロス	サーブのとき	仮想延長線も含めてコートの線に触れたり越えたとき
ドリブル	試合中	ボールを打ったとき、ラケットに2回（度）以上当たってしまったとき
オーバーネット	試合中	ラケットの一部が中央のネットを超えたとき
ネットタッチ	試合中	ネット、支柱に身体又はラケットの一部が触れてしまったとき
ダイレクトボール	試合中	相手からの返球に、ワンバンドする前に、身体又はラケットの一部が触れてしまったとき
ワンモアサービス	サーブのとき	サービスボールがネット及び支柱に触れて相手コートに正規に入ったとき、もう一度同じ側からのサーブを行う（何回でも）
ウエストオーバー	サーブのとき	ウエストより上で打球したとき
タイムオーバー	試合中	ゲームの進行が遅いときに使用する促進ルール
守備妨害（～妨害）	試合中	相手が打とうとする動作の妨げになる行為（注意）

※主審はサービスサイド側から得点をコールすると同時に必ず両サイドを片手で大きく合図する

《ゲーム・ジャッジ順序》

1. 選手集合……主審の記録票により選手名をコールする。
主審はこのとき、脇にボールを挟んでおくこと。
2. トスをしてください…サービスサイド〇〇さん・レシーブサイド〇〇さんペアと両ペア
選手に対して確認する。
3. レイ（挨拶をさせる）
4. ボールをサーバーに渡しながら「サーブを1本ずつ練習してください」と練習方法について指示する。
5. 練習ラスト…とコールする。
6. 練習やめ……コールする。
7. 右手（左手）を上げて正面に向かって「プレーボール」と合図する。
8. アウト ポイント とコールする（手で合図する）
9. サービス側から ワン・ゼロ 又は ゼロ・ワン とコールする。
10. ゲームオーバー・チェンジコート と両手で合図する。
11. セカンドゲーム・プレーボール とコールする。
12. ゲームオーバー・チェンジコート とコールする。
13. ファイナルゲーム・プレーボール とコールする。
14. アウト ポイント 又は ポイント とゲーム中何回も繰り返す。
15. ゲームセット とコールする。
16. 主審は得点を記録票に記載した後、副審に記入が済んだ合図を出して、整列した選手に次のように宣告する。
17. 「2対1」又は「2対0」で〇〇さんペアの勝ち。引分けの場合は、主審の左側から「1対1」引分けと手で合図しながらコールする。
18. 記録票は選手の確認サインを勝者サーバー、続いて敗者サーバーに求める。引分けの場合は主審の左側選手からサインを求める。
19. レイ（選手に挨拶をさせる）
20. 選手はお互いに握手をした後、審判団側に向き直り審判員に挨拶する。
21. 選手は解散する。
22. 主審は1～2歩前を出て、審判員（3人）に左右それぞれ挨拶する。

（注）S・R戦のときは、副審にカードの掲示を指示してから「サーバー」と手で合図した後、正面を向いて、「S・R戦プレーボール」と声を発し合図する。
その後は、「サーバー」「サーバー」・・・と繰り返し合図する。