**スカッシュシングルスルール**

イタリック体表記された言葉の定義は、「附則1」に記載されている。

**イントロダクション**

スカッシュは限定された空間四方を壁に囲まれたコートの中で、主に行われる、ハイスピードで

プレイされる競技である。したがって、秩序あるプレイには以下の2つの原則を必要とする。

**安全性：**プレイヤーは常に、安全を最優先させ、相手を危険にさらすような行為をしてはならない。

**フェアプレイ：**プレイヤーは互いの権利を尊重し合い、誠実にプレイしなければならない。

**①ゲーム**

1.1 スカッシュのシングルスゲームは、コートの中で2人のプレイヤーが各々1本のラケットを持ち

　　　ボールを打ち合うゲームである。コート、ラケット、ボールはWSF規格（附則7、8、9）に適合した

　　　ものを使用する。

1.2　ラリーはサーブから始まり、プレイヤーはラリーが終わるまで交互にボールを打ちあう。（ルー

　　　ル6．「プレイ」参照）

1.3　プレイは、支障のない限り継続されなければならない。

**②スコア**

2.1　ラリーの勝者は、1ポイントと次のラリーのサーブ権を得る。

2.2　ゲームは11点先取。ただし、スコアが10-10になった場合はどちらかのプレイヤーが2点リード

　　　するまでゲームは継続される。

2.3　試合は通常5ゲームスマッチだが、3ゲームスマッチであってもよい。

2.4　その他のスコアリング方法は、附則3に記載。

**③オフィシャル（レフリー・マーカー）**

3.1　試合は、通常マーカー1人、レフリー1人が審判員を務め、両者ともスコアシートに、スコア・

　　　サーブをするプレイヤー・サーブの正しいボックス位置（右側：R、左側：L）を記録する。

3.2　オフィシャルが1人しかいない場合は、レフリーがマーカーを兼務する。その場合、プレイヤーは

　　　オフィシャルがマーカーとして行った、あるいは行わなかったコールに対して、同じオフィシャルを

　　　レフリーとして、*アピール*できる。

3.3　オフィシャルの正しい着席位置は、バックウォールの中央で、できるだけバックウォールに近く、

　　　そのアウトラインのすぐ上である。

3.4　その他の選択肢として、3人レフリー制がある。（附則4に記載。）

3.5　オフィシャルがプレイヤーの名前をコールする時は、可能な限り姓を使わなければ

 　ならない。

3.6　　マーカーは、：　以下を適用する。

3.6.1　試合の始まり及び各ゲームの始まりをアナウンスし、各ゲームの結果及び試合の結果をコー

　　　　ルする。（附則2参照）

3.6.2　状況に応じて、「*フォルト*」「*ダウン*」「*アウト*」「*ノットアップ*」又は「ストップ」

　　　　とコールする。

3.6.3　サーブやリターンに関して判断がつかないときはコールをしてはならない。

3.6.4　ラリーが終了したら遅滞なくスコアをコールする。スコアはサーバーの点数を先にコールし、

　　　　サーバーが替わる場合はスコアの前に「*ハンドアウト*」をつけてコールする。

3.6.5　プレイヤーがレットを求めた場合、レフリーの決定を繰り返してコールし、その後スコアを

　　　　コールする。

3.6.6　プレイヤーがマーカーのコール又はコールがなかったことに対して*アピール*した場合、

 　　　 レフリーの判断を待ち、その後スコアをコールする。

3.6.7　プレイヤ－のどちらかが残り1ポイントでゲームに勝つ時は、「ゲームボール」と、

　　　　試合に勝つ時は「マッチボール」とスコアに続いてコールする。

3.6.8　試合で最初にスコアが10対10になった時、「10・オール、ア・プレイヤー・マスト・ウィン・

　　　　バイ2ポインツ」とコールする。

3.7 　レフリーは、：最終決定権を持つ者であり、以下を適用する

3.7.1　もしコートが満足なプレイが行えない状態にある場合、試合を延期するか、既に試合が進行中

　　　　の時はプレイを中断し、試合が再開した際には中断した時のスコアを有効とする。

3.7.2　どちらのプレイヤーにも落ち度がなく、コートの状態の変化がラリーに影響を及ぼした場合

　　　　は、レットを与えることができる。

3.7.3大会ルールに定められた時間内に対戦相手がプレイできる状態でコートにいない場合、プレイ

 ヤーにマッチを与えることができる。

3.7.4　全てのレットの要求及びマーカーのコールやコールがなかったことに対する全ての*アピール*を

　　　　含む、全ての事柄に関して判断を下さなければならない。

3.7.5　マーカーのコール又はコールがなかったことに異議がある場合、必要であればプレイを止め、

　　　　速やかに判断を下さなければならない。

3.7.6　マーカーがスコアを間違えてコールした場合、必要であればプレイを止め、速やかに

　　　　スコアを訂正しなければならない。

3.7.7　「フィフティーンセカンズ」「ハーフタイム」「タイム」と適宜通知し、時間に関するルールを守らせ

 なければならない。

　　　　注：プレイヤーはこれらの通知を聞き取ることができる場所にいなければならない。

3.7.8　ボールがどちらかのプレイヤーに当った時、適切な判断をしなければならない。（ルール9「

　　　　プレイヤーに当たったボール」参照）

3.7.9　マーカーのコール又はコールがなかったことへの*アピール*に対して判断が付かない場合は、

 レットを認めることができる。

3.7.10　レットの要求や*アピール*の理由が不明確な場合は、プレイヤーに、説明を求めなければ

　　　　　ならない。

3.7.11　判定に対する理由を説明してもよい。

3.7.12　全ての判定をプレイヤー、マーカー、観客に聞こえる大きな声でアナウンスしなければ

　　　　ならない。

3.7.13　選手の言動が不適切な場合は、ルール15（コンダクト）を適用しなければならない。

3.7.14　プレイヤー以外の人物の言動が混乱を招くようなものであったり、侮辱的であったりする

　　　　場合、その言動が治まるか、その人物がコートエリアから退場するまでプレイを中断させ

　　　　なければならない。

**④ウォームアップ**

4.1　試合を開始する時は、両プレイヤーが一緒にコートに入り、最長5分間のウォームアップを

　　　　して、ボールを温める。プレイヤーは2分半たった時点でサイドを交代していなければ、

　　　　サイドを交代する。

4.2　両プレイヤーは、ウォームアップ中、ボールを打つ機会を平等に持つものとする。どちらかの

　　　プレイヤーが不当に長時間ボールを打つことは不公平なウォームアップとみなされ、ルール

　　　15「コンダクト」を適用しなければならない。

**⑤サーブ**

5.1　ラケットスピンに勝ったプレイヤーが最初のサーブ権を得る。

5.2　各ゲームの始めやサーブ権が移った時、サーバーはどちらのサービスボックスから打つかを

　　　決める。サーブ権を持っている間、サーバーは交互のサービスボックスからサーブを打つ。

5.3　ラリーがレットで終わった場合、サーバーは同じサービスボックスから再びサーブする。

5.4　サーバーが間違ったサービスボックスに移動したり、どちらのプレイヤーも正しいサービスボック

　　　スがわからない場合は、マーカーが正しいボックスを伝えなければならない。

5.5　正しいサービスボックスについて、意見が一致しない場合は、レフリーの判断に従うものとする。

5.6　マーカーがスコアをコールした後は、どちらのプレイヤーも不必要な遅滞なくプレイを再開しなけ

　　　ればならない。ただし、サーバーはレシーバーの準備ができる前にサーブをしてはならない。

**5.7サーブ**サーブは、以下の場合、有効である。

5.7.1　サーバーが手又はラケットからボールを落とすか投げるかして、ボールが他のものに触れる

　　　　前にサーバーが最初の*アテンプト（ATTEMPT））* 又は再*アテンプト*で*正しく*打ち、

5.7.2　サーバーがボールを打つ時、一方の足がサービスボックス内の床に触れており、その足がそ

　　　　のサービスボックスの境界線のどこにも触れておらず、

5.7.3　ボールがフロントウォールのサービスラインとアウトラインの間に直接当たるが、フロントウォ

　　　　ールとサイドウォールの継ぎ目に当たらず、

5.7.4　ボールが、相手にボレーされた場合を除き、どのラインにも触れることなく反対側の*クォーター*

*コート*内で初めてバウンドし、

5.7.5　*アウト*ではない場合。

5.8　ルール5.7を満たさないサーブは*フォルト(FAULT)* とし、レシーバーがラリーに勝つものとする。　　 　　　　注：サービスライン、ショートライン、ハーフコートライン又アウトラインに当たったサー

　　　　　　　　　　ブは、*フォルト*となる。

5.9　サーバーがボールを落とすか投げるかしたが、それを打とうとしなかった場合は、

　　　サーブとみなさず、サーバーは最初からやり直してもよい。

5.10　レシーバーがレシーブをする準備ができておらず、レシーブをしようとしなかった場合

　　　はレットが認められる。ただし、サーブが*フォルト*だった場合は、ラリーはサーバーの負け

　　　とする。

5.11　サーバーが間違ったサービスボックスからサーブを打ち、ラリーに勝った場合、ラリーは有効と

　　　　し、サーバーは逆のサービスボックスから次のサーブを打つ。

5.12　サーバーは、マーカーがスコアをコールするまでサーブを打ってはならず、マーカーは遅滞なく

　　　スコアをコールしなければならない。マーカーがコールする前にサーバーがサーブを打とうとした

　　　場合、レフリーはプレイを止め、スコアがコールされるのを待つようにサーバーに指示しなけれ

　　　ばならない。

**⑥プレイ**

6.1　サーブが有効な場合、両プレイヤーのリターンが有効である限り、又はプレイヤーがレットを要

　　　求したり*アピール*をしたりするか、審判やマーカーが何らかのコールをするか、ボールがどちら

　　　かのプレイヤーの身体や衣類又はボールを打ったプレイヤーの相手のラケットに当たるなどし

　　　ない限り、プレイは継続される。

6.2　リターンは、以下の場合、有効である。

6.2.1　ボールが床に2回バウンドする前に、*正しく (CORRECTLY)* 打たれ、

6.2.2　ボールがどちらのプレイヤ－の身体、衣類、ラケットにも接触せず、先に床にバウンドすること

　　　　なく、フロントウォールのティンより上、アウトラインより下に直接、又はサイドやバックウォール

　　　を介して当たり、

6.2.3　ティンに触れずに、フロントウォールから跳ね返り、

6.2.4　ボールが*アウト*ではない。

**⑦インターバル**

7.1　ウォームアップが終わってからプレイが始まるまでと、各ゲーム間には、最長90秒のインター

　　　バルが与えられる。

7.2　インターバルの終了時には、プレイヤーはプレイを再開できる状態でなければならないが、両方

　　　のプレイヤーが同意すればインターバルの終了より前にプレイを再開してもよい。

7.3　道具に故障が生じ、交換が必要な場合も90秒以内に行わなければならない。

　　　これは、メガネ、ゴーグル、外れてしまったコンタクトレンズを含む。プレイヤーはできるだけ速や

　　　かに交換を行い、できない場合はルール15（行為）が適用される。

7.4　ケガや出血に伴うインターバルは、ルール14（怪我）の項目を参照。

7.5　インターバルの間、プレイヤーはボールを打っていてもよい。

**⑧妨害**

8.1　プレイヤーは、適切なフォロースルーを終えた後、相手にスペースを与えるよう最大限の努力を

　　　し、ボールがフロントウォールから返ってくる時、相手プレイヤーに対し以下を与えなければなら

　　　ない。

8.1.1.　 フロントウォールから返ってくるボールへの*フェアビュー(FAIR　VIEW)*。

8.1.2　遮られることのない、ボールへの直接のアクセス。

8.1.3　適切なスウィングでボールを打つスペース。

8.1.4　フロントウォール全体のどの部分にもボールを打つ自由。

プレイヤーが以上の全ての要件を対戦相手に与えない場合は、妨害が生じたものとする。

8.2　妨害が生じたと思ったストライカーは、プレイを止めて、好ましくは「レット、プリーズ」と言うことに

　　　より、レットを要求することができる。　その要求は、過度に遅れる事なく、速やかに行わなけれ

　　　ばならない。

注：

* レフリーは、いかなる形の要求を受け入れる前に、プレイヤーが明確にレットの要求をしていることを確信していなければならない。
* レットの要求はストロークの要求も含む。
* 通常、妨害によるレットを要求できるのはストライカーのみである。ただし、ボールがフロントウォールに当る前に、相手プレイヤ－が進路妨害によりレットを要求した時は、そのプレイヤーがまだストライカーではなくても、その要求は考慮されてもよい。

8.3　レフリーは、レットの要求の理由が不明確な場合、プレイヤーに説明を求めなければならない。

8.4　レフリーは、要求がなくても、必要であれば、特に安全上の理由からプレイを止めて、レットや

　　　ストロークを与えることができる。

8.5　ストライカーがボールを打った後、相手がレットを要求したが、そのボールが*アウト*又は*ダウン*の

　　　時は、ラリーは相手の勝利となる。

**8.6　一般規定**

　　　以下の規定は、全ての形態の妨害に適用されるものとする。

8.6.1　妨害もケガの恐れもなかった場合は、レットは認められない。

8.6.2　妨害があったが、ストライカーには*有効なリターン(GOOD　RETURN)*ができなかったと

　　　　思われる場合は、レットは認められない。

8.6.3　妨害があったがストライカーがラリーを続けた場合、その後レットを要求しても、レットは認めら

　　　　れない。

8.6.4　妨害はあったが、ストライカーが*有効なリターン*を打つためにボールを見たり、ボールに近づ

 いたりするのを妨げなかった場合、妨害は最小限のものとみなされ、レットは認められない。

8.6.5　ストライカーが*有効なリターン*を打つことができたと思われ、相手が妨害を避けるために

　　　　最大限の努力をしていない場合は、ストライカーにストロークを与える。

8.6.6　相手が妨害を避けるために最大限努力をしたものの妨害があり、ストライカーが*有効なリター*

*ン*を打つことができたと思われる場合、レットが認められる。

8.6.7　妨害があり、ストライカーは*ウィニングリターン(WINNNING　RETURN)*を打ったであろう

　　　　と思われる場合、ストライカー

　　　　にストロークを与える。ルール8.6に加えて、特定の状況には以下の規定を適用するものと

　　　する。

**8.7　*フェアビュー（FAIR　VIEW）***

　　　ここで*フェアビュー*とは、ボールがフロントウォールから返ってくる時に、ストライカーがボー

　　　ルを見て打つ準備をする時間が、十分にあることを意味する。

8.7.1もしストライカーが、視界が妨げられフロントウォールから返ってくるボールが見えなかった為、

　　　　レットを要求した場合は、8.6の規定を適用する。

8.8　ボールへの直接のアクセス

　　　ストライカーが直接ボールに近づくことができずレットを要求した時、以下を適用する。

8.8.1　妨害があったが、ストライカーがボールに近づき、打つために最大限の努力をしなかった場合

　　　　は、レットは認められない。

　注：　ボールに接近し打とうとする最大限の努力には、相手との接触は含まれない。避けられたであ

　　　　　ろう接触が見られた場合は、ルール15（行為）を適用しなければならない。

8.8.2　ストライカーがボールに直接近づくことができたが、直接的ではない進路でボールに近づき妨

　　　　害があったとしてレットを要求しても、レットは認められない。ただし、ルール8.8.3が適用され

　　　　る場合はこの限りではない。

8.8.3　ストライカーがバランスを崩された（*ロングフット　WRONG　FOOTED* ）が体勢を立て直し

 *有効なリターン*を打とうとしたが、妨害にあった場合、レットが認められる。ただし、ストライカ

　　　　が*ウィニングリターン*を打つことができたであろうと思われる場合は、ストライカーにストローク

　　　　を与える。

**8.9　ラケットスウィング**

 　適切なスウィングとは、適切なテイクバック、ボールとのインパクト、適切なフォロースルーから

　　　　なる。ストライカーのテイクバックとフォロースルーは、必要以上に大きくなければ、適切と

　　　　する。

　ストライカーがスウィングに対し妨害があったとしてレットを要求した場合、以下が適用される。

8.9.1　相手とのわずかな接触でスウィングに影響があったが、相手が妨害を避けるために最大限の

　　　　努力をしていた場合は、レットが認められる。ただし、ストライカーが*ウィニングリターン*を打った

　　　　であろうと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

8.9.2　相手との接触によりスウィングができなかった場合、、相手が妨害を避けるために最大限の努

　　　　力をしていたとしても、ストライカーにストロークが与えられる。

**8.10　過度なスウィング**

8.10.1　ストライカーの過度なスウィングによって妨害が起きた場合は、レットは認められない。

8.10.2　妨害があったが、ストライカーがストロークを得るために過度なスウィングをした場合はレット

　　　　　が認められる。

8.10.3　ストライカーの過度なスウィングは、相手がボールを打つ順番になった時の妨害の原因とな

　　　　　りうる。その場合、相手はレットを要求してもよい。

**8.11　フロントウォール全体のどの部分にもボールを打つ権利**

 　　　　フロントウォールを遮られる妨害によりストライカーがボールを打たず、レットを要求した場

　　 　合、以下が適用される。

8.11.1　妨害があり、直接フロントウォールに当る前に相手に当ったであろうと思われる場合は、スト

　　　　　ライカーにストロークが与えられる。ただし、ストライカーが*ターニング（TURNING）*をしたか、　　　　　　 *アテンプト*をした場合はレットが認められる。

8.11.2　フロントウォールに当たる前に、ボールがまず相手に当たってからサイドウォールに当たった

　　　　であろうと思われる場合、レットが認められる。ただし、戻ってくるボールが*ウィニングリターン*に

　　　　なったと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

8.11.3　フロントウォールに当たる前に、ボールがまずサイドウォールに当たってから相手に当たった

　　　　であろうと思われる場合、レットが認められる。ただし、戻ってくるボールが*ウィニングリターン*に

　　　　なったと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

8.12　ファーザー*アテンプト*

ボールを打とうと再*アテンプト*をしている時に妨害があったとしてストライカーがレットを要求し、

かつ*有効なリターン*を打つことができたと思われる場合、

8.12.1　相手に妨害を回避する時間がなかった時は、レットが与えられる。

8.13　*ターニング*

 *ターニング*とは、プレイヤーが実際に体を回転させるか否かに関わらず、体の後ろを通って左

　　　　側に来たボールを体の右側で又は体の後ろを通って右側に来たボールを体の左側で、ボール

　　　　を打つ又は打つ位置にいるプレイヤーの動作を指す。

 ストライカーが*ターニング*をしている時に、妨害があり、かつ*有効なリターン*を打つことができた

　　　　場合、8.13.1〜8.13.3が適用される。

8.13.1　相手が妨害を避けるために最大限の努力をしていたにも関わらず、スウィングを妨げた場合

　　　　は、プレイヤーにストロークが与えられる。

8.13.2　相手に妨害を避ける時間がなかった時はレットが与えられる。

8.13.3　ストライカーが*ターニング*をしなくてもボールを打つことができたが、レットを要求する機会を

　　　　　得ようとして*ターニング*をした時は、レットは認められない。

8.13.4　ストライカーが*ターニング*をした時、レフリーはその動きが危険であったかどうかを毎回検討

　　　　　し状況に応じて判断を下さなければならない。

**⑨プレイヤーに当ったボール**

9.1　 フロントウォールに向かっている途中でボールが対戦相手又は対戦相手のラケットや衣類に当

　　　った場合は、プレイを止めなければならず、かつ、

9.1.1　そのリターンが有効ではなかったと思われる場合、ラリーは対戦相手の勝利となる。

9.1.2　そのリターンが直接フロントウォールに向かっていて、ストライカーが*ターニング*をせずに最初

　　　　の*アテンプト*でボールを打った場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

9.1.3　そのリターンが、フロントウォールに当たる前にサイド又はバックウォールに当たるか、当たる

　　　　であろうと思われ、プレイヤーが*ターニング*をしなかった場合は、レットが認められる。ただし、そ

　　　　のリターンが*ウィニングリターン*になったと思われる時は、ストライカーにストロークが与えられ

　　　　る。

9.1.4　ストライカーが*ターニング*はしなかったが、ボールを打とうと再*アテンプト*をした場合は、レッ

 が認められる。

9.1.5　ストライカーが*ターニング*をした場合は、相手にストロークが与えられる。ただし、相手が故意

　　　　にボールの軌道に入ってきた場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

9.2　　ボールがフロントウォールから戻ってくる時に、床で2回バウンドする前にプレイヤーに当たっ

　　　　た場合、プレイを止めなければならず、かつ、

9.2.1　ストライカーがボールを打とうと*アテンプト*する前にボールが相手又は相手のラケットに当た

　　　　り、妨害もなかった場合、ラリーはストライカーの勝利となる。ただし、ストライカーの位置が

　　　　原因でボールが相手に当たった場合は、レットが認められる。

9.2.2　ストライカーが1回以上ボールを打つ*アテンプト*をした後で、ボールが相手又は相手のラケット

　　　　に当たった場合、ストライカーが*有効なリターン*を打つことができたと思われる場合に限り、レッ

　　　　トが認められる。そうでない場合は、ラリーは相手の勝利となる。

9.2.3　ボールがストライカーに当たり、妨害がなかった場合、ラリーは相手の勝利となる。妨害があっ

　　　　た場合は、ルール8（妨害））が適用される。

9.3　　ストライカーが相手にボールを当てた場合、レフリーはその動きが危険であったかどうかを検

　　　　討し、状況に応じて判断を下さなければならない。

**⑩*アピール***

10.1　　両プレイヤーともラリー中にプレイを止め、マーカーのコールがなかったことに対して

　　　　*アピール*できる。この場合“*アピール*プリーズ”と言う。

10.2　　ラリーに負けたプレイヤーは、“*アピール*プリーズ”と言うことにより、マーカーによる

　　　　コールに対して、又はコールがなかったことにたいして*アピール*できる。

10.3　　プレイヤーがどのリターンに対して*アピール*しているか、レフリーがわからない時は、

　　　　プレイヤーに説明を求めなければならない。複数の*アピール*がある場合、レフリーはその1つ1

　　　　つを考慮しなければならない。

10.4　　サーブが打たれた後は、どちらのプレイヤーもそのサーブ前に起こった事柄に対してアピー

　　　　　ルすることができない。ただし、ボールの破損に関してはこの限りではない。

10.5　　ゲーム終了時には、最後のラリーに対しての*アピール*は速やかにされなければならない。

10.6　　マーカーのコールやコールがなかったことへの*アピール*に対して、レフリーは、

10.6.1　マーカーのコール又はコールをしなかったことが正しければ、ラリーの結果を有効とする。

10.6.2　マーカーのコールが誤っていたら、レットを認めなければならない。ただし、マーカーのコール

　　　　　がプレイヤーの*ウィニングリターン*の妨げになった場合は、ラリーはそのプレイヤーの勝利と

　　　　　する。

10.6.3　マーカーが有効ではないサーブ又はリターンに対してコールをしなかった場合、ラリーは相手

　　　　　プレイヤーの勝利とする

10.6.4　レフリーがサーブが有効であったかどうか確信が持てない場合はレットを認めなければなら

　　　　　ない。

10.6.5　レフリーがリターンが有効であったかどうか確信が持てない場合は、レットを認めなければな

　　　　　らない。ただし、マーカーのコールが相手プレイヤーの*ウィニングリターン*の妨げになった場

　　　　　合は、ラリーはそのプレイヤーの勝利とする。

10.7　　上記のケース全てにおいて、レフリーの判断を最終決定とする。

**⑪ボール**

11.1 ラリー中にボールが破損した場合、そのラリーはレットとする。

 11.2プレイヤーがボールが破損していることを*アピール*するためにプレイを止め、

　　　　　ボールに破損が見られない場合、ラリーはそのプレイヤーの負けとする。

　 11.3レシーバーが、サーブをリターンをしようとする前にボールが破損していると*アピール*し、

 ボールが破損していた場合、いつボールが破損したかわからなければ、レフリーは直前のラリー

　　　　　　をレットとする。

　　11.4　プレイヤーがゲーム終了時にボールの破損を*アピール*したい場合、速やかに、かつコ

　　　　　　ートを出る前にしなければならない。

　　11.5　両プレイヤーが同意するか、レフリーが1人のプレイヤーの要求に同意した場合は、

　　　　　　ボールを取り替えなければならない。

　　11.6　ボールが取り替えられたり、何らかの遅延後、プレイが再開した時、プレイヤー

　　　　　はボールを打って温めてもよい。プレイは、両プレイヤーの同意か、レフリーの判断の

　　　　　いずれか早い方で再開する。

　11.7ボールは、レフリーが認める場合を除いて、いかなる時もコート内になければならない。

11.8　ボールがコートのどこかに挟まってしまった場合、レットとする。

11.9　ボールがコート内の器具や設備等の物に当った場合はレットとする。

11.10　イレギュラーバウンドに対しては全てノーレットとする。

**⑫集中を妨げる行為**

**12.1**　集中を妨げる行為があった場合、どちらのプレイヤーもレットを要求することができるが、

行為があった直後に要求しなければならない。

**12.2**　集中を妨げる行為がプレイヤーのどちらかによるものであった場合、

12.2.1　故意でなければ、レットが認められる。ただし、プレイヤーの*ウィニングリターン*が

妨害された場合、ラリーはそのプレイヤーの勝ちとなる。

12.2.2　故意であれば、ルール15（行為）が適用されるものとする。

**12.3**　集中を妨げる行為がどちらかのプレイヤーによるものではない場合、レットが認められる。

 ただし、プレイヤーの*ウィニングリターン*が妨害された場合、ラリーはそのプレイヤーの勝ち

 となる。

**12.4**　大会よっては、プレイ中に観客の反応が起きる場合がある。観戦者が楽しめるようルール

 12.3は保留することができ、観客から突然歓声、騒音等が起きても、プレイヤーはプレイを

 続けるものとし、レフリーは観客に対し静かにするよう求めないものとする。ただし、コート

 以外の場所で発生した大きな音又は異常な音が原因でプレイを止め、レットを要求したプレ

 イヤーには、集中を妨げる行為によるレットが認められる。

**⑬落下物**

**13.1**ラケットを落としたプレイヤーは、ラケットを拾ってプレイを続けることができる。ただし、

ボールがラケットに触れたり、集中を妨げる行為があったり、レフリーがコンダクトペナルティー

を適用したりした場合はこの限りではない。

**13.2**　妨害によりラケットを落としたストライカーは、レットを要求することができる。

**13.3**　ストライカーがボールに到達しようとしている時に接触したためラケットを落とした相手

プレイヤーは、レットを要求することができ、ルール12（気を散らす行為）が適用される。

**13.4**　プレイヤーのラケット以外の物がラリー中にコートの床に落ちた場合、プレイを止めなけ

ればならず、

13.4.1　対戦相手との接触なしにプレイヤーから物が落ちたのであれば、そのラリーは

　　　　対戦相手の勝ちとなる。

 13.4.2　対戦相手との接触によりプレイヤーから物が落ちたのであれば、レットが

　　　　認められる。ただし、ストライカーが*ウィニングリターン*を打ったか、妨害によりレットを

　　　　要求するかした場合は、ルール8（妨害）が適用される。

13.4.3　プレイヤー以外のところから物が落ちたのであれば、レットが認められる。

ただし、

 13.4.4　ストライカーの*ウィニングリターン*が妨害された場合は、そのラリーはストライカー

　　　　の勝ちとなる。

 13.4.5　ラリーが終わるまで落下物に気づかず、かつ、落下物がラリーの結果に影響を

　　　　与えていなければ、ラリーの結果は有効となる。

**⑭病気、ケガ、出血**

**14.1　病気**

14.1.1　ケガ及び出血を伴わない病気になったプレイヤーは、速やかにプレイを続けるか、

進行中のゲームの負けを認め、ゲーム間の90秒の休憩をとって回復を試みなけ

ればならない。これには、筋痙攣、吐き気、呼吸困難等の症状及び喘息が含まれ

る。ゲームの負けを認めることができるのは１回のみである。プレイヤーは、その後

プレイを再開するか、試合の負けを認めなければならない。

14.1.2　プレイヤーが嘔吐やその他の行動によりコートをプレイ不能の状態にした場合、

試合は対戦相手の勝利となる。

**14.2　ケガ**

14.2.1　レフリーは、ケガを本物だと認めない場合、プレイヤーに対し、速やかにプレイを再

するか、進行中のゲームの負けを認め、ゲーム間の90秒の休憩をとってからプレイを再開

するか、試合の負けを認めるかを決定するよう伝えなければならない。ゲームの負けを認

めることができるのは１回のみである。

14.2.2 レフリーは、ケガを本物だと認めた場合、ケガの種類及び回復のために許される時

間を両プレイヤーに知らせなければならない。回復のための時間はケガが発生した時にの

み許される。

 14.2.3　レフリーは、試合中に一度認めたケガと同じ原因が、再度プレイに支障をきたして

 いると認めた場合、プレイヤーに対し、速やかにプレイを再開するか、進行中のゲームの

 負けを認めてゲーム間の90秒の休憩をとるか、試合の負けを認めるかを決定するよう伝

 えなければならない。ゲームの負けを認めることができるのは1回のみである。

注：ゲームの負けを認めた場合、そのプレイヤーの得点はそのままとする。

**14.3　ケガの種類**

 　 14.3.1　自分が原因のケガ。プレイヤー自身の行動が原因でケガをした場合。これには、肉

　　　　　　 離れ、関節の捻挫又は壁に衝突したり、転倒したりしたことによる打撲が含まれる。

 ケガをしたプレイヤーには回復のための時間が3分間許され、その時間内にプレイを再開

　　　　　　する準備ができなければ、そのゲームの負けを認め、ゲーム間の90 秒の休憩をとって

　　　　　　さらに回復を試みなければならない。ゲームの負けを認めることができるのは1回のみであ

　　　　　　る。その後、プレイヤーはプレイを再開するか、試合の負けを認めなければならない。

 14.3.2　双方が原因のケガ。両プレイヤーの不可抗力な行動が原因でケガをした場合。

 ケガをしたプレイヤーには回復のための時間が15分間与えられる。これは、レフリーの判

　　　　　　断によりさらに15分延長することができる。その時間が経過した後、プレイヤーが続けるこ

　　　　　　とができなければ、試合は対戦相手の勝利となる。ケガが起きたラリーの終了時のスコア

　　　　　　は有効とする。

14.3.3　対戦相手が原因のケガ。対戦相手のみが原因でケガをした場合。

14.3.3.1　対戦相手が不可抗力によりケガをさせた場合、ルール15（行為）が適用されるものとする。

　　　　　ケガをしたプレイヤーには回復のための時間が15分間与えられる。その時間内にプレイヤ

　　　　　ーがプレイを再開することができなければ、試合はケガをしたプレイヤーの勝利とする。14.3.3.2　対戦相手の意図的な又は危険なプレイ又は行動によってケガをし、ケガをしたプレイヤー

　　　　　が回復のための時間を必要とする場合、試合はケガをしたプレイヤーの勝利となる。ケガを

　　　　　したプレイヤーが中断なしに続けることができれば、ルール15（行為）が適用されるものとす

　　　　　る。

**14.4　出血**

14.4.1　出血が起こった時には、プレイを止めなければならず、そのプレイヤーはコートを離れ、 速やかに出血の処置をしなければならない。手当てのため、適切な時間が許される。プレイ を再開することができるのは、出血が止まった後でなければならず、かつ、可能であれば傷 が覆われた後である。

14.4.2　対戦相手の不注意によって出血が起きた場合、ルール15（行為）が適用されるものと する。

14.4.3　対戦相手の意図的な又は危険なプレイや行動によって出血が起きた場合、試合はケ ガをしたプレイヤーの勝利となる。

14.4.4　許された時間内に出血を止めることができない場合、そのプレイヤーは１ゲームの負 けを認め、90秒の休憩をとってからプレイを続けるか、試合の負けを認なければならない。

14.4.5　プレイ中に再度出血が見られても、回復のための時間はそれ以上許されず、プレイ ヤーは進行中のゲームの負けを認め、ゲーム間の90秒の休憩を利用してさらに手当てを しなければならない。その時間内に出血が止まらない場合、プレイヤーは試合の負けを認 めなければならない。

14.4.6　コートは清掃しなければならず、血のついた衣類は着替えなくてはならない。

**14.5**　ケガをしたプレイヤーは、回復のために許された時間が終了する前にプレイを再開することができる。どちらのプレイヤーにも、プレイを再開する準備を行うため、適切な時間が与えられるものとする。

**14.6**　プレイを再開するかどうかは、常にケガをしたプレイヤーの判断とする。

**⑮行為**

15.1　プレイヤーは、本ルールの規定に加え、大会毎の規定に従わなければならない。

15.2　プレイヤーは、コート内にいかなる物も置いてはならない。

15.3　プレイヤーは、レフリーの許可なしにゲーム中にコートを離れてはならない。

15.4　プレイヤーは、いかなるオフィシャルの交代も要求することはできない。

15.5　プレイヤーは、不公平、危険、加害的、侮辱的であったり、ゲームを阻害したりするようないかなる態度もとってはならない。

15.6　プレイヤーの行為が受け入れらないものである場合、レフリーは、必要ならプレイを止めてそのプレイヤーに罰則を与えなければならない。

受け入れらない行為とは以下を含むが、これに限定されるものではない。

　　　　15.6.1　ひわいな言葉又はしぐさ　：audible or visible obscenity;

　　　　15.6.2　言葉による侮辱、身体に対する危害、又はその他の形の嫌がらせ：

　　　　　　　　　verbal, physical or any other form of abuse;

　　　　15.6.3　対戦相手を押すことを含む、不必要な身体的接触：

　　　　　　　　　unnecessary physical contact, which includes pushing off the opponent;

　　　　15.6.4　過度のラケット・スウィングを含む、危険なプレイ：

　　　　　　　　　dangerous play, including an excessive racket swing;

　　　　15.6.5　オフィシャルへの異議：

 　　　dissent to an Official;

　　　　15.6.6　用具又はコートの不適切な扱い：

 　　　abuse of equipment or court;

　　　　15.6.7　アンフェアなウォームアップ：

　　　　　　　　　unfair warm-up;

　　　　15.6.8　コートに戻るのが遅れることを含む、プレイの遅延：

　　　　　　　　　delaying play, including being late back on court;

　　　　15.6.9　故意に対戦相手の気を散らす：

 　　　deliberate distraction;

　　　　15.6.10　プレイ中にコーチングを受ける：

 　　　receiving coaching during play.

15.7　違反行為を犯したプレイヤーは、違反行為の重さに応じて、コンダクトウォーニングが与えられるか、コンダクトストローク、コンダクトゲーム、コンダクトマッチのいずれかの罰則が適用される。

15.8　レフリーは、２回目以降の同様の違反行為について、プレイヤーにコンダクトウォーニング又はコンダクトストロークもしくはコンダクトゲームの罰則を２つ以上与えることができる。ただし、その場合の罰則は、同一の違反行為に対して、それ以前に与えられた罰則よりも軽くしてはならない。

15.9　レフリーは、警告又は罰則をウォームアップ中及び試合の終了後を含み、いつでも与えることができる。

15.10　レフリーが、

　　　　15.10.1　コンダクトウォーニングを与えるためにプレイを止める場合、レットが認められる。

　　　　15.10.2　コンダクトストロークを与えるためにプレイを止める場合、コンダクトストロークの適用 がそのラリーの結果となる。

　　　　15.10.3　ラリーの終了後にコンダクトストロークを与える場合、そのラリーの結果は有効となり、 サービスボックスは替えずにコンダクトストロークによる得点がスコアに追加される。

15.10.4　コンダクトゲームを認める場合、対象となるゲームは進行中のゲームであり、

 ゲーム中でなければその次のゲームである。後者の場合、90秒の休憩はさらに追加はさ れない。

15.10.5　コンダクトゲーム又はコンダクトマッチを認めても、違反行為を犯したプレイヤがそ れまでに得た得点又はゲームは全てそのままとなる。

15.11　コンダクトペナルティーが適用された場合、レフリーは必要な記録を残さなければならない。