



*Japan Padel Tour*

## JPT 公式トーナメント競技規則

2020年6月  
第2版



## 1. トーナメント方式（マスター・オープン大会）

最小ドロー数 8 組以上でトーナメントを開催し、エントリー数が 6 組未満の場合は不成立とする。

ドローに記載される表記の意味

- ・RET（リタイア）は、ケガ、病気などの理由で、試合を途中棄権したとき。
- ・DEF（デフォルト）は、試合前、試合中にコード違反をし、失格したとき。
- ・W.O（ウォークオーバー）は、相手選手の遅刻、出場辞退などで不戦勝になったとき、また、対戦する両選手が試合に現れなかったとき。なおその際、勝者は空欄となる。
- ・No Show（ノーショウ）は、予選のサインインや試合に、決められた時間に現れなかったとき。ドロー表に結果として表記しなくてもよい。
- ・BYE（バイ）は、出場者が 2 の累乗で埋まらないとき、また、1 回戦がないとき。

※RET/DEF には勝敗が付く、WO/No Show/Bye には勝敗が付かない。

※BYE（バイ）が 1 つまたは連続して 2 つ以上あった選手が初戦で負けた場合は、負けたラウンドから 1 つ戻ったラウンドのポイントが与えられる。1 回戦バイ、2 回戦敗者の場合、1 回戦敗者のポイントとなる。予選についても同様とする。

## 2. ラウンドロビン方式（チャレンジ大会）

出場者が総当たりで対戦する大会をラウンドロビン方式という。

- 1) ラウンドロビン方式における順位は、勝率の高いペアを上位とする。

個人戦の勝率 = 勝利した試合数 ÷ 総試合数

- 2) 2 チームが同率になった場合は、お互いの対戦結果（直接対決）の勝者

- 3) 3 チームが同率になった場合は、以下の要素で順位をつける。

①総勝利試合数の多いペアが上位

②①が同じ場合、全試合での取得セット率が高いペアが上位

取得セット率 = 取得したセット合計数 ÷ 全試合のセット合計数

③②が同じ場合、全試合での取得ゲーム率が高いペアが上位

取得ゲーム率 = 取得したゲーム合計数 ÷ 全試合のゲーム合計数

- 4) ノーショウ、または失格者の取得ゲーム数は全て 0 とする。

- 5) ケガ等によるリタイアの場合は、勝者はリタイアの後、残りのゲームをすべて勝ったとしてゲーム数を記録し、敗者はリタイアするまでに取得したゲーム数を記録する。

## 3. トーナメント方式とラウンドロビン方式の結合方式

- 1) 初回戦のみをラウンドロビン方式、以後はトーナメント方式に切り替える。
- 2) 一定の回戦までトーナメント方式にし、以後はラウンドロビン方式に切り替える。

## 4. 実力評価方法

出場選手選考に関する選手の実力評価は、選考時点における最新のランキングに基づく。シード順位は、選考時点の最新ランキングに基づく。

ただし、出場資格を制限しているトーナメント、外国人が参加した場合の実力評価方法は、日本パデル協会運営委員会で検討する。

## 5. シードの位置

シード 1 はドローシードの最上段ライン 1、シード 2 は最下段。その他のシードについては、次項の方法でその位置を決めていく（表中の数字はそのシードが置かれるドローのライン番号を示す）。

	12ドロー 4シード	16ドロー 4シード	24ドロー 8シード	32ドロー 8シード	64ドロー 16シード
シード3と4					
最初に引いた方	8	8	1 2	9	1 7
次に引いた方	9	9	1 3	2 4	4 8
シード5,6,7,8					
最初に引いたシード			6	8	1 6
2番目に引いたシード			7	1 6	3 2
3番目に引いたシード			18	1 7	3 3
4番目に引いたシード			19	2 5	4 9
シード9,10,11,12,					
最初に引いたシード					9
2番目に引いたシード					2 5
3番目に引いたシード					4 0
4番目に引いたシード					5 6
シード13,14,15,16					
最初に引いたシード					8
2番目に引いたシード					2 4
3番目に引いたシード					4 1
4番目に引いたシード					5 7

## 6. シードの数

トーナメントにおけるシードの数は、原則としてドロー数の 1/4 を基本とし、下記のシード数を基準とする。

- ・2シード 8ドロー (エントリー数が6~8)
- ・4シード 12ドロー (エントリー数が9~12)
- ・4シード 16ドロー (エントリー数が13~16)
- ・8シード 24ドロー (エントリー数が17~24)
- ・8シード 32ドロー (エントリー数が25~32)

※この他、エントリー数等に応じて、ドロー数・シード数を決定・変更することがある。

## 7. ドロー作成の期日

ドローの作成はトーナメント開始日の 7 日前から開始当日試合開始時刻までの間に、公開で作成することを原則とする。

## 8. ドロー作成の手順

シードを抽選し、欠員（不戦勝）で BYE（パイ）が必要であれば、シードの高い順に BYE の位置を決める。残りのプレーヤ

ーは、シード及び BYE 以外の場所に、ドロースートの上から順に抽選する。

## 9. ドローの構成

### 1) ダイレクトイン

最新ランキングにより、本戦（または予選）ドローに直接受け入れられたプレーヤー。選考ランキングはトーナメントの出場選手締切日での最新のものとする。

### 2) ワイルドカード (WC/Wildcard)

エントリーの有無にかかわらず、トーナメントディレクターの推薦によりドローに入ったプレーヤー。本戦ワイルドカードは、本戦ドロー作成前、予選のワイルドカードは予選ドローの作成前の発表を最終とする。ドロー作成前であれば、トーナメントディレクターの裁量により、ワイルドカードを変更することができる。

### 3) 予選通過者 (Q/Qualifier)

予選で勝ち抜き、本戦ドローに入ったプレーヤー。予選が終了する前に、本戦ドローを作成する場合、予選通過者の人数分を Q 枠として抽選する。

### 4) 補欠

予選の開始前に欠員が生じた場合、基本のエントリーリストにおける次の有資格者が補欠として補充される。補欠リストには、エントリーされた全選手が記載され、補欠リストをエントリーリストとともに発表しなければならない。優先順位は以下の通りとする。

#### ① PPS の予選の補欠リストに記載されたプレーヤーのランキング上位順

予選当日の補欠になるには、予選サインイン締め切りまでにサインを済ませた選手で、試合開始の 30 分前までに、補欠にサインした選手を有資格者とする。

### 5) ラッキールーザー (LL/Lucky Loser)

予選のある大会では、本線初回戦に欠員が生じた場合の補充として、ラッキールーザー (LL) をあてる。LL は予選出場者に限られ、予選最終ラウンドの敗者のランキング保持者を優先とし、抽選で順位がつけられる。ランキングは予選ドローで使用したランキングに基づく。

最終ラウンドの敗者でランキング保持者より多くの欠場者が生じた場合は、予選最終ラウンドの敗者でランキングを持っていない選手から、抽選で順位がつけられる。

欠員とは、その試合第 1 ポイントの第 1 サービスが打たれるまでに、発生することであり、1 回戦が BYE で 2 回戦から出場する選手が欠場した場合も含む。

#### ① ラッキールーザーサインイン

初回戦が行われるそれぞれの日、オーダーオブプレーで発表された最初の試合の開始時刻 30 分前までに、レフェリーから用意されたラッキールーザーサインイン用紙に、自身でサインし、LL 補充の発表後 5 分以内にコートで試合の準備を整えていな

なければならない。ラッキールーザーサインインの締め切り時刻は、天候で試合開始時刻が変更されても変わらない。

初回戦が2日以上にわたった場合、最初の日にサインしていなくても、2日目以降のラッキールーザーへのサインの資格が与えられる。

## ② ラッキールーザー挿入手順

ラッキールーザーは発生した順序に従って挿入される。本戦初日の開始前に、翌日の第2日目に予定されていた初戦試合に欠員が生じた場合は、第1日目のラッキールーザーにサインインした最上位者がその欠員を埋める。

しかし、2名以上のラッキールーザーが同時に本戦ドロウに受け入れられるときは、その位置は抽選によって決める。予選の最中にラッキールーザーの必要が生じた場合は、本戦ドロウの場所は予選通過者と同様に Q/LL として取り扱う。

## ③ 本戦への繰り上がり

予選のオーダーオブプレー発表後で、予選の開始前に、本戦選手が欠場した場合の補欠の優先順位は、すでにエントリーされている予選選手リストのエントリーランキングの上位者から本戦へ繰り上げる。

予選の開始後に、本戦出場が欠場した場合の欠員の補充は、ラッキールーザーから必要数を補充する。

予選の開始後から、本戦ドロウ作成前に、ラッキールーザーの必要が生じた場合は、レフェリーは、予選終了後に必要数のラッキールーザー該当者へ本戦に出場できることを連絡し、該当者に出場の意思のあることが確認できたら、そのプレーヤー名を本戦ドロウとオーダーオブプレーに記載する。本戦ドロウに名前が記載されたプレーヤーは、当日サインインする必要はない。

## ④ 予選で棄権した場合のラッキールーザーの権利

予選で体調の不調を理由に棄権した選手は、ドクターまたはトレーナーまたは運営委員がプレー可能と判断した場合、LL の有資格の権利がある。

## 6) BYE

プレーヤーの数がドロウサイズより少ない場合、BYE はシード順位の上位者から順番に与えられる。BYE の数がシード数より多い場合は、ドロウの各セクションにできるだけ平均になるよう抽選で決定する。

## 10. エントリーについて

### 1) ドロウのエントリー

エントリー方法については大会要項に基づく。

### 2) ペアの欠員

1つのペアが、1つのダブルスのエントリーを構成する。ペアのいずれかのプレーヤーがプレー出来ないときは、そのダブルスのエントリーは失格となり、補欠が入る。

### 3) エントリーの優先順位

選手選考時点ペアの最新のランキングが合算した合計数を優先順位とする。

- ⑤ ランキング+ランキング（タイの場合は上位者のいるペア）
- ⑥ ランキング+ランキングなし（タイの場合は抽選）

#### 4) サインイン

本戦・予選は2人とも揃ってサインインすることが必要。

LLのサインインは、ペアの1人がペアとして署名すればよい。

#### 5) ペアの組み替え

出場申込締切期日の期限後、プレイヤーの1人が病気またはケガの理由で、出場を取り消すことになった場合、予選ドロー作成前であれば、組み替えができる。ただし、新しいパートナーは、そのトーナメントのドローに受け入れられていないプレイヤーとする。その新ペアは、選手選考時点最新のランキングによって資格があれば受け入れられる。

#### 11. ドローの誤り

ドローが作成され、トーナメントが開始されるまでに、そのドローに誤りが発見された場合は、直ちにドローを作り直さなければならない。トーナメントが開始された後で発見された場合は、誤ったままのドローでトーナメントを続けるものとする。

#### 12. ドロー作成後のシード選手の欠場

- 1) ドロー作成後、オーダーオブプレーが発表される前にシード選手が欠場した場合は、欠場したシードの場所に次のシード順位の選手がシード選手として入る。
- 2) ドロー作成後で、オーダーオブプレーが発表される前に2人以上のシード選手が同時に欠場した場合は、欠場したシードの場所に次のシード順位の選手がシード選手として入る。
- 3) オーダーオブプレー発表後にシード選手が欠場した場合は、欠場の数に関係なく、空き場所はラッキーローザー（補欠またはBYE）が入る。

#### 13. ドロー作成後のWC（ワイルドカード）の欠場

ドロー作成後にWCが欠場した場合は、エントリーリストの次の有資格者、または予選が開始された後は、資格あるラッキーローザーによって補充される。予選の敗者は本戦WCはなれず、本戦WCは、その予選に出場できない。主催者がWCを指名しない場合は、その数だけダイレクトインを増やすことができる。

#### 14. 開始と終了時点

##### 1) トーナメント開始時点

- ①本戦 どのコートに限らず、最初の試合が開始されたとき。
- ②予選 上に同じ

##### 2) 試合開始時点

第1ポイントの第1サービスが打たれたとき（第1サービスがレットでも試合は開始されたものとする）。

### 3) ポイント開始時点

すべてのポイントは第 1 サービスが打たれた時そのポイントの始まりとするが、第 1 サービスがレットの場合、または、ボールがインプレーになったあとポイントのレットになった場合は、ポイントが始まったことにはしない。

### 4) 試合終了時点

主審が正しくゲームセットアンドマッチをアナウンスしたとき。アンパイアがいない国内公式トーナメントでは、両プレーヤー（組）が勝敗を認めて握手した時点で試合終了となる。

## 15. オーダーオブプレーと大会日程

大会運営者は、毎日のオーダーオブプレーを作成し発表する。その際、プレーヤーの前日の試合終了時刻から翌日の試合開始時刻までは、原則として 10 時間以上を与えるよう配慮する。オーダーオブプレーには下記を明記する。

- ・初回戦の予定日には、ラッキールーザー（補欠）のサインイン締め切り時刻。
- ・天候や進行によって、スケジュールの変更があり、選手は従うものとする。
- ・オーダーオブプレー作成日時と、大会運営

### 1) 予選のオーダーオブプレー

予選は、本戦の試合が始まる前までに終了するように組まなければならない。

ただし、天候またはその他のやむを得ない理由で、スケジュールに混乱をきたしたときは、この限りではない。

### 2) 本戦のオーダーオブプレーと大会日程

特別の承認がない限り、トーナメントの決勝が日曜日までに終わるように組む。プレーヤーは、原則として 4 ゲーム 3 セットマッチの場合は 1 日 4 試合を超える試合を組まない。

原則として 6 ゲーム 3 セットマッチの場合は、1 日 2 試合を超える試合を組まない。ただし、天候その他のやむを得ない理由でスケジュールに混乱をきたしたときは、その限りではない。

## 16. ウォームアップ

ウォームアップ時間は 5 分を越えない。ただし、コートの変更をした場合や、プレーが中断し、再開される場合、プレーヤーが要求すれば、改めて所定時間内のウォームアップをすることができる。

- ・15 分以内の中断 なし
- ・15 分を超える中断 3 分
- ・30 分を超える中断 5 分

## 17. 試合と試合の間の休息

同一の日に 2 つ以上の試合をする予定のプレーヤーには、それぞれ次の休息が与えられる。

主審がいない試合では、プレーしたゲーム数によって、下記の休憩を試合終了後に与えてもよい。

- ・17 ゲーム未満の試合 30 分の休憩
- ・17 ゲーム以上 60 分の休憩

ただし、レフェリーが適切と判断できる場合、この休憩時間を短縮することができる。

## 18. ヒートルール

定められた種目に限り会場での気温が摂氏 35 度以上になった場合、最終セットの前に、10 分間のコート外での休憩（セットブレイクの 120 秒を含む）が認められる。この 10 分間の休憩では、トイレ、コーチングを受けることができる。

メディカルタイムアウトはレフェリーが許可した場合に限る。気温を測る場所はレフェリーが決定し、測る時間は試合開始の 30 分前、開始以降は 3 時間毎に、レフェリーが確認する。会場で正確な気温が計れない場合は、最寄りの気象庁または観測所に問い合わせる。

試合進行中にヒートルール採用が決定された場合は、最終セットの前に休憩をとることができる。試合進行中に気温が下がった場合でも、一度ヒートルールが決定された試合には、試合途中で中断がない限り、休憩は解除されない。

## 19. メディカルルール（ケガ、病気に関するルール）

### 1) メディカルコンディション（症状）

メディカルコンディションとは、試合中（ウォームアップ含む）に発生したケガ、または病気が、トレーナーまたはドクターの手当てや判断を必要とする症状。

#### ① 手当てが受けられる症状

- ・緊急の症状：ウォームアップ、または試合中に突然発生したケガ、または病気が、緊急に対応しなくてはならない症状。

- ・緊急ではない症状：ウォームアップ、または試合中にケガや病気が発生、あるいは悪化した、次のエンド交代時、あるいはセットブレイクまでトレーナーまたはドクターの到着を待てる症状。

#### ② 手当てを受けられない症状

- ・病気：手当てをしても改善しないと診断された症状

- ・既往症：（試合前にすでに負っている外傷など）ただしプレー中にその症状が急激に悪化した場合は手当てを受けることができる。

- ・疲労および体力の消耗

- ・注射、酸素吸入、点滴を必要とする症状。ただし事前に申し出ることを条件に糖尿病に必要なインスリン注射をすることは許される。

### 2) 診察（医学的評価）

選手は試合中（ウォームアップを含む）、チェアアンパイア、レフェリーを通じて、トレーナーまたはドクターを要請し、次のエンド交代時かセットブレイク時に診察してもらうことができる。緊急の場合に限っては、プレーを中断し、トレーナーまたはドクターが到着次第、直ちに診察を受けることができる。

診察では、実際にケガや病気が発生したかどうかを調べ、またそれらの手当てが可能かどうかを判断する。診察時間は、選手の安全と連続的プレーのバランスを踏まえ、理にかなった範囲内にとどめる。ドクターが診察に立ち会うか、また、コート外で診察をおこなうかは、トレーナーの判断による。

手当てができない症状と判断された場合は、いかなる手当ても受けられない。

### 3) メディカルタイムアウト（MTO）の手順



トレーナーまたはドクターの判断に基づいて、レフェリーまたは主審が許可すれば、次のエンド交代時、セットブレイクの間にメディカルタイムアウトをとってケガや病気の手当てができる。緊急を要する場合は、直ちに MTO がとれる。

MTO は、トレーナーまたはドクターが実際に手当てを開始したときに始まる。

状況によっては、コート外で MTO がとれる。MTO は 3 分を超えてはいけない。

1 部位の症状につき 1 回の MTO がとれる。熱中症、筋ケイレンに関しても MTO がとれる。ケガの症状が他の部位にも影響して発症した場合は（同時に 2 か所以上で発症したケガでも、関連性があるもので原因はひとつだと判断されれば）、全体として、1 部位の症状とみなされる。

同時に 2 か所以上にケガを負った場合、あるいは、体調が悪くなって同時にケガもした場合は、レフェリーの許可を得れば、2 回続けて MTO をとれる。ただし、トレーナーは 2 回連続の MTO をとるかどうかを 1 度の診察（初期評価）で判断しなければならない。

#### 4) メディカルトリートメント（医学的処置）

選手は、エンド交代時（90 秒）セットブレイクの時間内（120 秒）に手当てを受けたり、ドクターから医薬品を受け取ったりできる。手当は 2 回までなら MTO の前でも後でもとることができ、その 2 回は連続するエンド交代時でなくてもよい。ただし、手当てできない症状の場合には、メディカルトリートメントは適用されない。

#### 5) 罰則

MTO 終了後（タイムがコールされてから 30 秒以内）、メディカルトリートメント終了後は、ただちにプレーを再開しなければ、コード違反「ゲームの遅延」が科される。ただしソックスやシューズを履くための時間は許される。

メディカルルールを悪用したと判断される場合は、コード違反「スポーツマンシップに反する行為」が科される。

#### 6) 出血

選手が出血した場合、チェアアンパイアはプレーを中断して、トレーナーまたはドクターまたは運営委員を要請し、判断を仰がなければならない。トレーナーまたはドクターまたは運営委員は出血の原因を突き止め、必要に応じて MTO を取るようにアドバイスする。トレーナーの判断でドクターの診察を要する場合がある。コートに血が付いた場合は、コートを清掃するまではプレーを再開できない。

#### 7) 嘔吐

選手がコートで嘔吐した場合、または嘔吐した選手が診察を要請した場合、主審はプレーを中断しなくてはならない。選手が診察を要請すれば、トレーナーまたはドクターまたは運営委員を呼んで、判断を仰がなければならない。トレーナーまたはドクターまたは運営委員は手当てが可能な症状かどうか、また、緊急な手当てを要するかどうかを判断する。コートに嘔吐物がある場合は、コートを清掃するまでプレーを再開できない。

#### 8) 身体的プレーの限界

試合中に突然、選手が自力でトレーナーまたはドクターまたは運営委員を要請できないほど具合が悪くなったり、負傷したりした場合は、チェアアンパイア、レフェリーは直ちにトレーナーまたはドクターまたは運営委員を呼ばなくてはならない。

身体的に試合を開始、または続行できる状態ではない、とトレーナーまたはドクターまたは運営委員が判断した場合は（プレーを開始、あるいは続行することが選手に悪影響を及ぼすと判断した場合は）、レフェリーにその旨を報告しなければならない。それが試合前であれば、レフェリーに対して、その選手は試合を棄権した方がよいとアドバイスし、試合中であればリタイアさせた

ほうがよいとアドバイスする。

このような選手を棄権、あるいはリタイアさせる判断は、医学的アドバイスや、あらゆる状況を考慮して、レフェリーが最終判断する。

#### 9) メディカルタイムアウト (MTO) を採用するトーナメント

メディカルタイムアウトは、トレーナーまたはドクターがそのトーナメントの全期間を通して常駐していることを条件に行われる。この条件を満たしていない国内公式トーナメントでは、プレーヤーはアンパイアまたはレフェリーに MTO を要求後、筋ケイレンも含め、時間内にプレーヤー自身で手当てすることができる。

#### 20. トイレ休憩と着替え

トイレ休憩は男女ともにセット休憩時に取りることができる。ただし、状態が深刻であるとアンパイアが判断したときは、当該選手のサービスゲームの前にトイレ休憩を緊急措置として認める。

ウォームアップ中のトイレ休憩は試合中と同じ扱いとなり、回数に数える。プレーヤーがコートに戻ったあと、残り時間を使ってウォームアップを再開する。相手プレーヤーは、待ってる間、第三者とウォームアップすることはできない。ウォームアップ開始前のトイレ休憩は自由であるが、試合への遅刻の罰則が適用される。

認められた回数のトイレ休憩をすべて使ってしまった後、必要であればトイレに行くことはできるが、エンド交代時 90 秒、およびセット休憩時 120 秒以内にプレーを再開しなければならない。再開できない場合は、コードバイオレーション（不当なゲームの遅延）が科せられる。

トイレ休憩の回数は次の通りとする。ダブルスのペア 2 人が同時に行った場合は 1 回とみなされる（男女共通）。

4 ゲーム 3 セットマッチ：ペア 2 回

6 ゲーム 3 セットマッチ：ペア 2 回

着替えはセット休憩時、女子のみコートから離れることが許されるが、男子は着替えのためにコートから離れることはできない。トイレ休憩の時間は男女とも理にかなった時間内とする。

#### 21. コート内への入場

試合中はプレーヤー、レフェリー、チェアアンパイア、または入場を許された者以外、コート内に立ち入ることはできない。

#### 22. 決定及び提訴

##### 1) 事実問題

事実問題とは、そのとき実際に何が起こったかに関する問題点と定義する。試合中に起こった事実問題は、当該試合のコート上のチェアアンパイアによって裁定され、その裁定は最終であり、プレーヤーは事実問題の決定をレフェリーに提訴できない。

プレーヤーは、判定についてチェアアンパイアに確認を求めたり、コート上の審判員の下したポイントの終わった判定について、アピールしたりすることはさしつかえない。しかし、チェアアンパイアはプレーヤーの要求によって、オーバールールしてはならない。

#### 23. 違法な薬物

役員を始めとするトーナメント関係者は、いついかなるときでも「違法な薬物」を所持、使用、またはその影響を受けてはならない。

い。

#### 24. 年齢制限について

年齢制限のあるトーナメントに関する参加資格は次の通りとする。

・上限のあるトーナメント（例 16 歳以下）については、トーナメント開催前年の 12 月 31 日に上限の年齢（満 16 歳）に達していない者。

#### 25. 補則

この競技規則の中のある部分については、公式国際トーナメントでは、規則が適用されることがある。それぞれの競技規則を参照。

チェアアンパイア・レフェリー等が不在の場合、大会運営施設責任者が兼務出来るものとする。

この競技規則で解決できない事態が発生した場合の処置については、FIP 競技規則を準用する。それでも解決できない場合は JPA 理事会の判断によるものとする。

## JPT 公式トーナメント コード オブ コンダクト（行動規範）

### 1. 適用と目的

コード オブ コンダクト（通称：コード）は、JPT 公式トーナメントと JPT 公式トーナメント競技規則を採用するトーナメントに適用する。コードは、トーナメント会場および試合コートにおいて、プレーヤーに対しスポーツマンシップを高揚させ、プレーヤーとしての責任ある言動に努め、コートマナーおよび諸規則を遵守させることを目的とする。

### 2. トーナメントへのエントリー方法

トーナメントに出場しようとするプレーヤーは、開催事項に記載された方法で期日までにエントリー（出場申込）、およびウィズドロー（出場取り消し）をする。また、自分の出場権を他のプレーヤーに譲渡してはならない。

#### 1) ウィズドロー（出場取り消し）

本戦・予選に受け入れられたプレーヤーは、本戦・予選ドロー作成後のウィズドロー（出場取り消し）またはノーショウおよび無断欠場に関し、「特別な理由」がない限り、罰則の対象となる。

ウィズドロー等の事態が発生したプレーヤーは、ただちに理由を添えて、メール・文書（FAX 可）で主催者に通知しなければならない。病気またはケガの場合は、トーナメント最終日までに、ドクターの診断書を主催者に提出しなければならない。

#### 「特別な理由」のケース

- ・病気やケガによる体調不良（ドクターの診断書の提出が必要）の場合
- ・家族の不幸、それに準ずるような場合
- ・レフェリーが現場で判断し、認められた場合
- ・その他、日本パデル協会、JPT 担当役員等が認めた場合

#### 2) 本戦・予選のサインインのノーショウ

プレーヤーは開催事項に発表されたサインイン締め切り時刻までに、決められた場所でサインをする。正当な理由なしに無断でサインに現れなかったプレーヤーは、ノーショウとなる。ただし、補欠選手は除く。

### 3. 試合でのコード

#### 1) 時間厳守

オーダーオブプレーに記載またはレフェリーが発表した試合開始時刻、サインイン締め切り時刻への遅刻はいかなる理由も認められない。サインイン後、試合はオーダーオブプレーに従い、連続して行われる。プレーヤーはオーダーオブプレーに従って試合がコールされたとき、ただちにプレーすることができるよう準備をしておく必要がある。試合のコールは、トーナメントごとにレフェリーがその方法を定め、そのトーナメントの最初の試合が開始されるまでに、最善の方法で発表する。15 分以内にプレーの用意ができない場合は、レフェリーの最終判断でノーショウとなる。ただし、遅刻によるノーショウとなったプレーヤーが、試合当日に会場に現れた場合に限り、サスペンションポイントは免除される。

#### 試合へ遅刻した選手の扱い

遅刻の内容	ウォームアップ	試合開始のスコア
-------	---------	----------

一方が 10 分を超える	行う	ゲームスコア 0-1
双方が 10 分を超える	行う	ゲームスコア 1-1
一方が 15 分を超える	ノーショウとなりプレーできない	
双方が 15 分を超える	2 ペアともノーショウとなりプレーできない	

## 2) 服装と用具のコード

プレーヤーは、清潔でプレーにふさわしいと認められたウェアを着用しなければならない。

### ① シューズ

プレーヤーは、コート面をいためたり汚したりするおそれのない、テニス専用シューズかパデル専用シューズを履かなければならない。

### ② 広告表示物

政府（地方自治体も含む）が規制する広告宣伝物は、いかなるものもその表示を禁ずる。

## 3) コートを離れる

試合中（ウォームアップも含む）、チェアアンパイアの許可なくプレーヤーがコートを離れた場合は、失格になることがある。

## 4) ベストをつくさない

プレーヤーは、試合に勝つためにベストをつくさなければならない。チェアアンパイアまたはレフェリーにベストをつくしていないと判断されたプレーヤーは、失格になることがある。

## 5) 試合を途中放棄する

プレーヤーは、正当な理由なしに進行中の試合を途中で止めてはならない。これに違反したプレーヤーは、失格になることがある。

## 6) トーナメント公式行事への出席義務

プレーヤーは、そのトーナメントの公式行事（レセプション、式典、記者会見、主催者依頼のファンサービス）への出席を義務とする。ただし、主催者が欠席理由を認めた場合は除く。

## 7) タイムバイオレーション

プレーヤーはウォームアップ終了後、チェアアンパイアの指示でプレーを開始する。そのあとは連続してプレーをし、試合中に不当な遅延をしてはならない。

アウトオブプレーになった瞬間から、次のポイントの第 1 サービスを打つまでの時間は最長 20 秒とする。第 1 サービスがフォルトの場合は、遅れることなく第 2 サービスを打たなくてはならない。

エンドを交代するとき、ゲーム終了のボールがアウトオブプレーになった瞬間から、次のゲームの第 1 サービスを打つまでの時間は最長 90 秒とする。しかし、各セット第 1 ゲーム終了後とタイブレークゲーム中は連続してプレーするため、プレーヤーは休憩なしにエンドを交代する。

各セット終了後、120 秒のセットブレークとなる。偶数ゲームでセットが終了した場合は、次のセット第 1 ゲーム終了時までエンドは交代しない。

サーバーがサーブしようとしたときには、レシーバーはサーバーの理にかなったペースに合わせて、レシーブの構えをしなくてはいけな

い。スローペースのプレー（20 秒、90 秒、120 秒ルールの違反）に対しは、タイムバイオレーションが科される。1 回目はワーニング（警告）、2 回目は1 ポイントを失い、3 回目以降、その都度 1 ゲームを失う

## 8) ゲームの遅延

### ① プレーの継続を拒否の場合

チェアアンパイア（またはレフェリー）の「Let's Play」（レッツプレー）の指示から 20 秒以内にプレーを開始しない場合。またはタイムバイオレーションを科された直後に 20 秒以内にプレーを開始しない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

### ② メディカルタイムアウト終了後にプレーが再開されない場合

ケガや筋肉ケイレンの手当てを完了した後 30 秒経ってもプレーを再開しないとき、あるいはトイレへ行って規定の時間内に戻ってこないとき、あるいはチェアアンパイアがプレーを指示したにもかかわらず規定時間内にプレーをしない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

### ③ 手当てを受けられない症状のためにプレーを継続できない場合

手当てを受けられない症状により、規定時間内にプレーが開始されない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

### ④ 規定の時間内にコートに戻ってこない場合

コートを離れたが、規定時間内にコートに戻ってこない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

なお、②、③はサスペンションポイントの対象外とする。

## 9) 施設または設備の損傷

プレーヤーは大会期間中、会場の施設、設備を故意に損傷を与えてはならない。

### 1 0) ボールの乱用

プレーヤーは、試合コート上で、怒りをこめて、ボールをコートの外へ打ち出したり、地面に激しく叩きつけたり、相手コートに打ち込んだり、危険な方向へボールを打ったり、蹴ったり、投げたりしてはならない。

### 1 1) ラケットや用具の乱用

プレーヤーは、試合コート上で、ラケットや用具を破損するほど、乱暴にたたきつけたり、怒りを込めて蹴飛ばしたり、危険な方向に投げつけたり、設備や施設を破損させてはならない。

### 1 2) 言葉による侮辱

プレーヤーは、試合コート上で、相手選手、アンパイア、観客らの中傷、侮辱したりするような言葉を使ってはならない。

### 1 3) 身体に対する危害

プレーヤーは、試合コート上で、相手選手、アンパイア、観客らに直接に触れ、または、身体に危害を加えるような行為をして

はならない。

#### 1 4) ひわいな言葉

プレイヤーは、試合コート上で、他人に聞き取れるような声で、ひわいな言葉や放送禁止用語を口にしてはならない。

#### 1 5) ひわいなしぐさ

プレイヤーは、トーナメント会場にいる間は、自分の手、足、ラケットまたはボールを使ってひわいなしぐさや、映像で放送できない行動をしてはならない。

#### 1 6) コーチング及びコーチ（※現在、体制・運用等について協議中）

エンドチェンジの 90 秒間、セットブレイクの 120 秒間には、ベンチにいるコーチからコーチングを受けることができるが、コーチに悪質なコード違反があった場合は、1 回目、2 回目は警告、3 回目は退場となる。退場の場合、その試合中、代理は認められない。

#### 1 7) スポーツマンシップに反する行為

プレイヤーは、試合コート上および会場内で、相手選手、アンパイア、観客に対し、スポーツマンシップの礼儀をわきまえ、選手の品格、トーナメントの品位を損なうような言動は慎まなければならない。

#### 1 8) チーム戦での妨害応援

チーム戦において相手チームのプレーを妨害するような応援をしてはいけない。悪質な応援の場合は、応援するチームに対し 1 回目警告、2 回目以降はその都度ポイントペナルティを科す。

#### 1 9) ポイントペナルティ制度

試合のコート上で、コードに違反したプレイヤーはポイントペナルティ制度に従ってチェアアンパイアから以下のペナルティが科される。ダブルスのペアの 1 人が犯した違反はペアに対してペナルティが科される。

- ・1 回目の違反 警告
- ・2 回目の違反 1 ポイントを失う
- ・3 回目以降の違反 その都度 1 ゲームを失う

3 回目の違反の後には、違反のたびに失格を与えるかどうかレフェリーが判断をする。ただし、重大な、悪質なコード違反の場合は 1 回目であってもレフェリーが失格を決定することができる。失格者は、そのトーナメントでの賞金（経費 日当）および資格、ポイントを獲得できない。

## JPT ランキング対象大会でのコード

### 1. 適用と目的

JPT ランキング対象大会では、「JPT 公式トーナメント コード オブ コンダクト」を遵守するとともに「JPT ランキング対象大会でのコード」を加えて採用し、トーナメントを円滑に進行させる。

### 2. ダブルエントリー

JPT ランキング対象大会（国際大会を含む）については、同一期間内に行われるトーナメントに、いくつでもエントリーすることができるが、1つのトーナメントでしかプレーすることはできない。申し込んだトーナメントの中で最も早いドロワー作成日の前日午後 5 時（予選を行うトーナメントでは予選のドロワーを作成日の前日午後 5 時）までに出場する 1 トーナメントを決定し、出場しないトーナメント主催者に対して、規定の文書を FAX かメールし、ウィズドロワーを届け出る。

同一期間内に行われる 2 つ以上の JPT ランキング対象大会のドロワーに名前が載ったプレーヤーはダブルエントリーとなり、ただちに該当するトーナメントについて失格となる。トーナメント開始後、ダブルエントリーが判明した場合、そのトーナメントにおける当該プレーヤーのすべての記録と資格を抹消するが、相手選手の記録はそのままとする。

ペアの選手がダブルエントリーをしたが、そのパートナーはダブルエントリーをしていない場合は、両名とも記録抹消と資格剥奪に関して同じ処分を受ける。

### 3. サスペンションポイント（出場停止ポイント）制度

トーナメント終了後、JPA に提出されたコード違反報告書に従って当該プレーヤーに対し別表 1 のサスペンションポイントが科せられる。このポイントは 12 か月累加し、期間経過後消滅する。

合算ポイントが 5 ポイントに達したプレーヤーは、JPA よりそのことが発表された日の翌週から、6 か月間 JPT への出場停止となる。選手が提訴した場合には、敗訴が決定した後の 6 か月間とする。

出場停止の期間が満了したとき、合算ポイントのうち、以前の分から順次 5 ポイントを除去する。

JPA は、サスペンションポイントを賦課されている選手の氏名をなんらかの手段で公表する。

### 4. 提訴

レフェリーによるコード、失格の判断は最終判断となる。ただし、サスペンションポイントに対する提訴は、トーナメント終了後 10 日以内に JPA に提訴できる。

### 5. 報告

大会中、コード違反があり、レフェリーによってその事実が調査確認された場合、レフェリーは所定の報告書を使って、JPA にトーナメント終了後 7 日以内に報告しなければならない。

### 6. JPA の調査

JPA は必要に応じて、JPT 公式トーナメントでの諸規則とコード規定の調査を行う。施設またはプレーヤーからの申請、報告、連絡に虚偽のあることが JPA の調査によって判明した場合は、公式トーナメントの承認、プレーヤーの出場を取り消すことがある。



サスペンションポイント 別表 1 (JPT ランキング対象大会)

ポイント	違反コード	違反事項
1	A-1	予選サインインのノーショウ（補欠を除く）
	A-2	予選ドロ作成後の本戦出場取り消し
	A-3	服装及び用具違反後、レフェリーの指示に従わない
	A-4	無断でコートを離れる
	A-5	コート外（会場内）のコード違反
2	B-1	ドロ作成後の出場取り消し
	B-2	正当な理由のない試合途中放棄
	B-3	正当な理由のない公式行事の無断欠席
	B-4	試合中の不当なゲームの遅延
	B-5	試合中の声またはしぐさによるひわいな表現
	B-6	試合中のボール、ラケットまたは用具の乱用
	B-7	試合中のあらゆる人に対する言葉による侮辱
	B-8	試合中の身体に対する危害
	B-9	スポーツマンシップに反する行為
3	C-1	無断欠場
	D-1	ダブルエントリー
4	D-2	試合における失格
5	E-1	レフェリーにより悪質であると判断された失格
JPA 決定		違法な薬物の服用

# JPT 公式トーナメント管理規程

## 第1条（目的）

この規程は、（社）日本パデル協会（以下 JPA）が、その承認および日程調整等を通じ、日本国内（以下国内）で開催される公式トーナメントを管理することによって、トーナメントの秩序ある開催を保証し、また、パデル関係者の利益を保護し、あわせて日本パデル界の健全な発展に寄与することを目的とする。

## 第2条（定義）

公式トーナメントとは、次の各号の1つに該当するものをいう。ただし、個々のトーナメントにおいて「全日本」「全国」「Japan」「公式トーナメント」という名称を使用してはならない。

### 1）主催トーナメント（全日本パデル選手権大会）

JPA が理事会の決議により直接開催するもの。

### 2）主管トーナメント

JPA と密接な関係のある団体が国内で主催するトーナメントを、その依頼により JPA が実施するもの。

### 3）公認トーナメント

トーナメント主催者からの申請により、JPA がその開催を認めた大会。

#### 1. ジャパンパデルツアー マスター

#### 2. ジャパンパデルツアー オープン

#### 3. ジャパンパデルツアー チャレンジ

## 第3条（参加資格）

1）公式トーナメントの参加資格者は、JPA へ選手登録（PPS）している者とする。

2）外国に在住する外国人の参加については、JPA に選手登録を完了した外国に在住する選手および、全日本パデル選手権の参加資格を満たさない外国人選手の出場は主催者で出場を判断できる。

## 第4条（一般選手に対する賞金）

一般選手は次に定めた経費を受けることができる。しかし、その総額は、一般選手が勝ち得た賞金の範囲内とする。

### 1）日数の基準

トーナメントの開始前日から、当該プレーヤーの最終試合日まで。この日数には予選を含まない。ただし、予選に賞金をついたトーナメントにおいてはこの限りではない。

### 2）1日の経費

20,000 円（当日の交通費および宿泊費含む）

## 第5条（ドローの規模）

1）公式トーナメントにおけるドローサイズは、BYE が生じた場合でも最低 8 ドローサイズとする。

2) 4ドロ-以下になる場合、公式トーナメントの対象とはならない。

#### 第6条 (ドロ-の構成)

公式トーナメントにおけるドロ-の構成は、以下の構成表のとおりとする。

この最低必要ドロ-数を下回った場合は、下位ドロ-数で開催可能とし、本戦ドロ-数を上回るエントリーの場合は、上位ドロ-数での開催は出来ないが、予選開催は施設判断とする。

本戦ドロ-	最低必要ドロ-数
8	6
1 2	9
1 6	1 3
2 4	1 7
3 2	2 5
4 8	3 3
6 4	4 9

#### 第7条 (予選の開催)

予選開催については主催者の判断に委ねる。

予選を開催する場合の予選勝ち上がり枠は、主催者の判断によるが下記を目安とする。

本戦ドロ-数	予選勝ち上がり枠
8	1
1 2	2
1 6	3
2 4	3
3 2	4
4 8	5
6 4	6

#### 第8条 (競技規則)

公式トーナメントでは、本書に定める「公式トーナメント競技規則」が適用される。

ただし、公式国際トーナメントについては、それぞれの規則が適用される。

#### 第9条 (ランキング資料)

公式トーナメントの種類、規模、内容に応じて、参加したプレーヤーの成績は、JPA ランキングの資料とする。

#### 第10条 (主催者の義務)

- 1) 主催者は、トーナメントの開催に関する財政上、運営上の全責任を負うものとする。
- 2) 主催者は、その得た承認の内容を、当該トーナメントが発行するあらゆる公示物 (トーナメント概要、PR 物、プログラム、場内タイトル看板等) に明記しなければならない。

#### 第 11 条（報告書提出の義務）

主催者は、トーナメントの終了後 7 日以内に試合結果と、報告書を JPA に提出しなければならない。

#### 第 12 条（トーナメント年度）

トーナメント年度は、毎年 5 月 1 日から 3 月 31 日までとする。

#### 第 13 条（カレンダー）

JPA は、翌年度のすべての公式トーナメントの日程を記載したカレンダーを、4 月 1 日までに作成するものとする。当該カレンダーに記載されたトーナメントは、JPA が認めた場合に限り、その日程を変更することが出来る。

#### 第 14 条（その他）

この規程に定めのない JPT 公式トーナメント管理に関する事項、または、本規程では判断のつかない事項については、JPA 理事会が判断する。

#### 第 15 条（規程の改廃）

この規程の改廃は、JPA 理事会の承認を得なければならない。