FIP 競技規則

２０１５

カルガリー（カナダ）

２００８／０８／２６

記述：

カルガリー（カナダ）競技規則２００８年８月２６日を２００９年１月１日に適用する。

セビリア（スペイン）２００９年１０月１５日を２０１０年１月１日に適用する。

リビエラ・マヤ（メキシコ）２０１０年１２月１日を２０１１年１月１日に適用する。　更新分

目次

はじめに……4

コート……5

面積……5

ネット……6

間仕切り……7

奥行……7

側面……8

地面……１０

出入り口……１０

セイフティーゾーンと外コート……１２

照明……１２

方角……１４

ボール……１５

ラケット……１６

規則１　得点の数え方……１８

規則２　時間厳守……２０

規則３　選手のポジション……２２

規則４　コートとサーブの順番の決め方……２２

規則５　コートチェンジ……２３

規則６　サーブ……２３

規則７　サーブミス……２５

規則８　リターン……２６

規則９　サーブのやり直しとレット……２７

規則１０　得点のやり直しとレット……２７

規則１１　インターフェア……２８

規則１２　ゲームイン……２８

規則１３　失点……２８

規則１４　適格な返し……３０

規則１５　得点……３１

規則１６　認められるコート外プレー……３１

規則１７　ボール交換……３２

行動規範とエチケット……３３

時間厳守……３３

服装……３３

身分証……３３

行動規範と規律……３３

プレーエリア……３３

忠告と説明……３４

授与式……３４

試合続行及び試合中断……３４

わいせつな言動……３４

ボールによる乱用……３４

ラケット装備品による乱用……３４

威喝や乱用による攻撃……３４

良き努力……３５

スポーツマンらしからぬ姿勢……３５

反則一覧表……３５

即退場……３５

はじめに

国際パデル連盟（以後、FIP）同協会はパデル競技に伴う義務、責任そしてパデルの規則を決定する主要機関である。

FIP は常にパデルの試合を監督し、規則を確認する。そして同委員会がその規則の変更が必要と判断すると規約１９条により、その主たる集会、当局にパデル規則の変更を通達することができる。

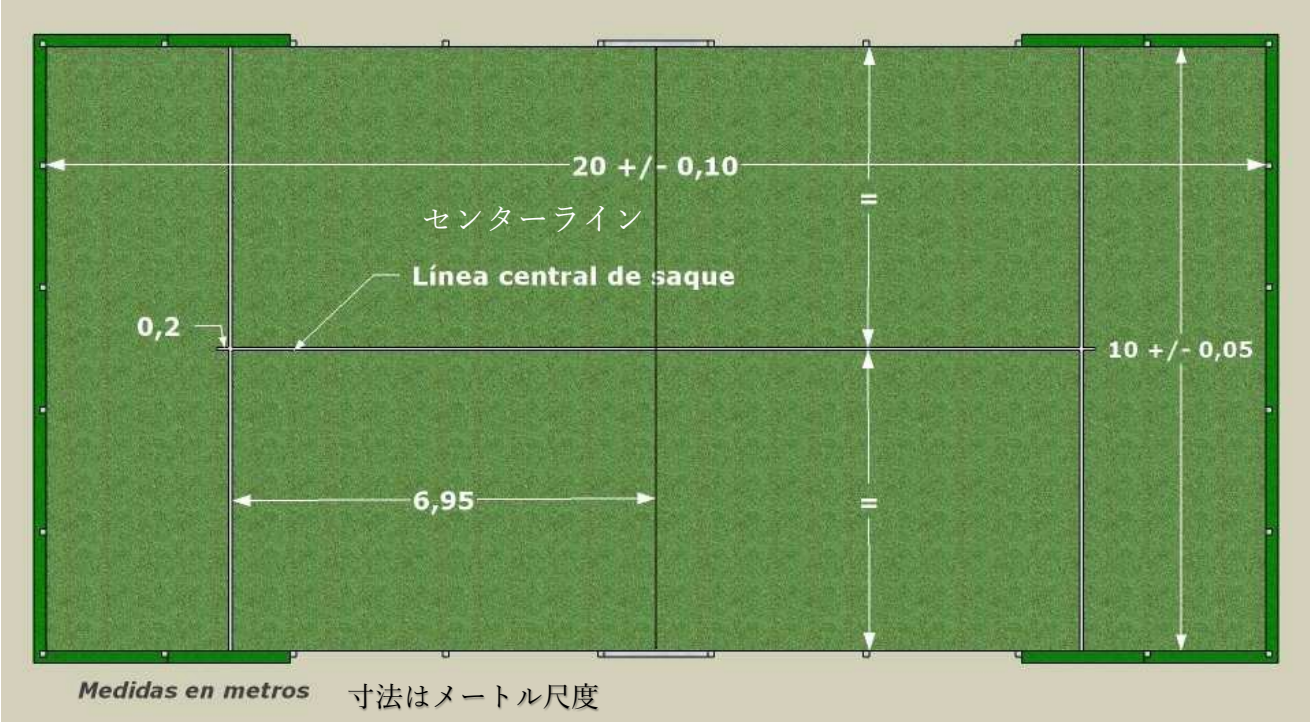
備考：この規則は、男女選手に適応される。

コート

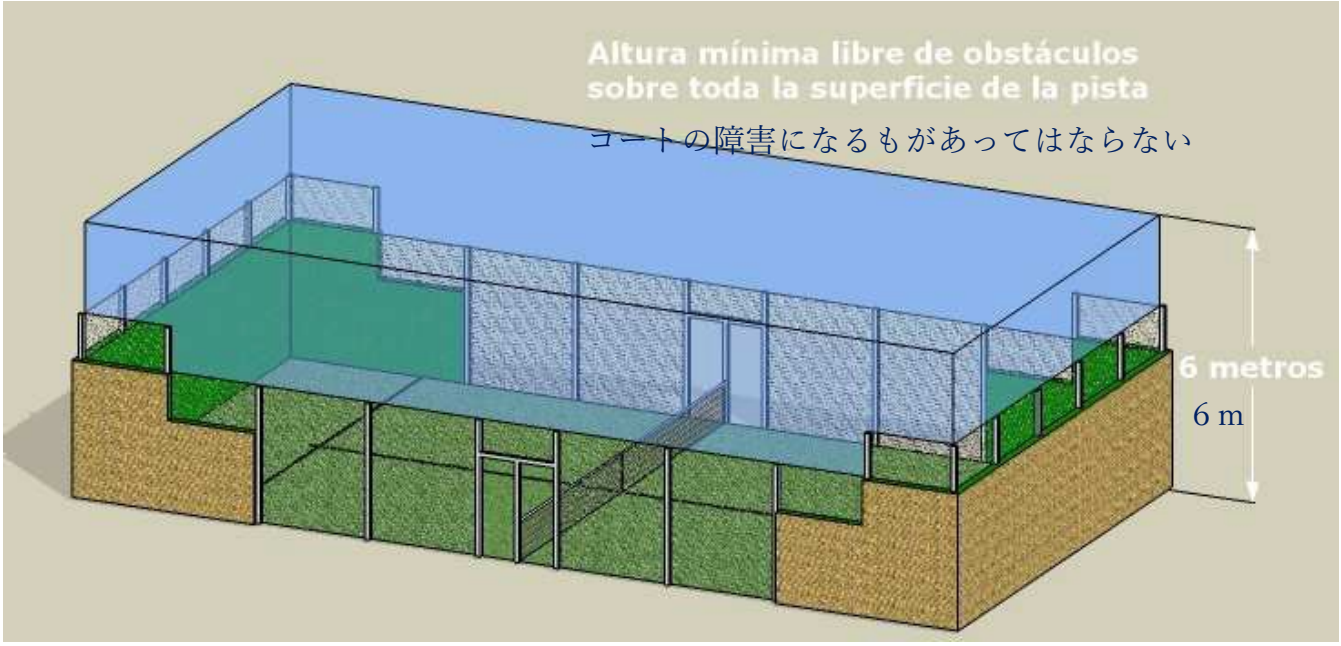
・面積

コートエリアは横１０メートルと縦２０メートルの長方形（内寸法）0.5%を許容範囲とする。

この長方形はネットで半分に仕切られている。そしてネットに平行して 6,95m 地点にサービスラインが敷かれる。このサーブエリアはネットとサービスラインをセンターラインと呼ばれる垂直ラインでそれぞれのコートを同じく半分に仕切られる。このセンターラインは、サービスラインを２０cm 伸びた形になる。引かれるラインのコート面積は左右対称でなければならない。ラインの太さは 5 cm とする。



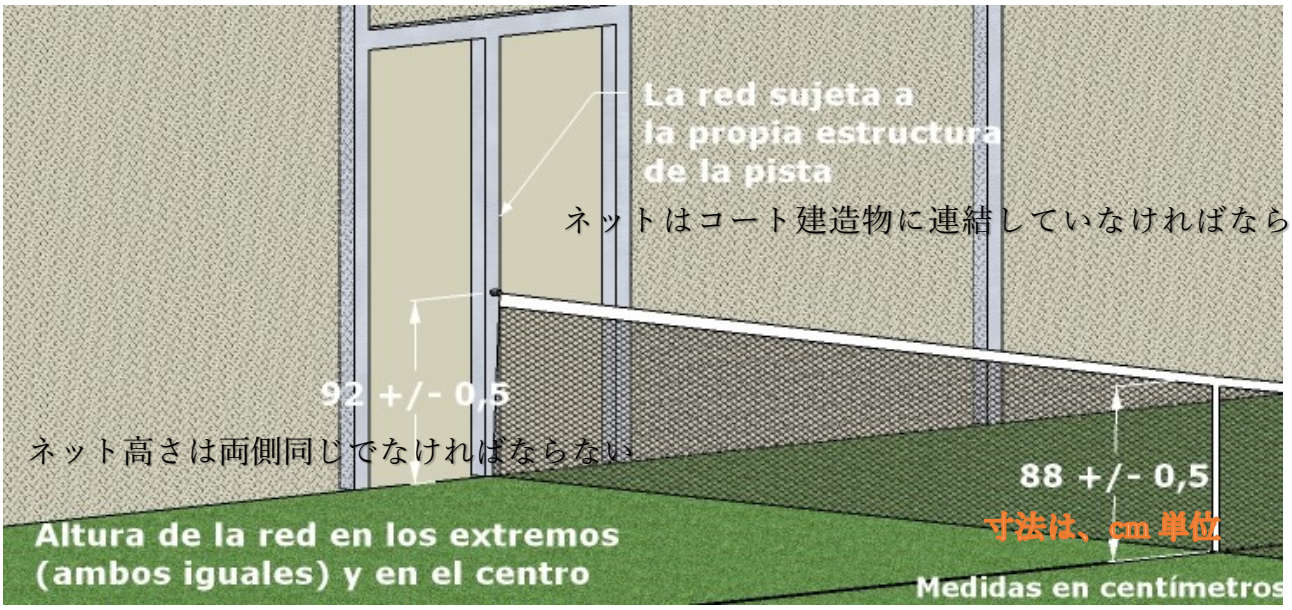
防球ネットを張る場合は最低６ｍ の高さの囲いでないといけない。また、照明など、空間を妨げるものがあってはならない。



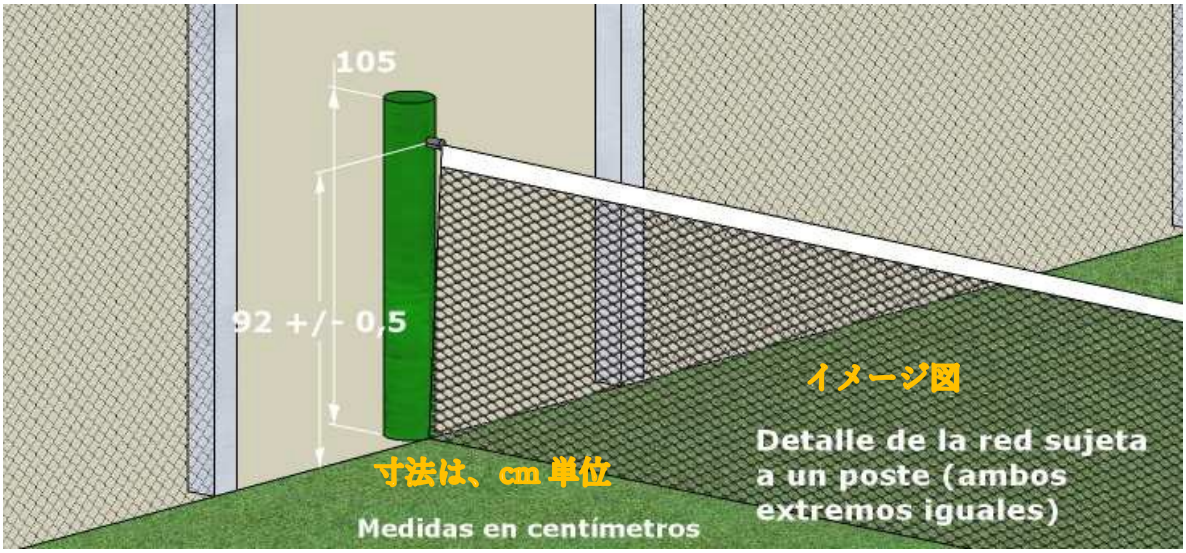
ネット

ネットは長さ１０ｍであり、高さは中央で 0,88m、両脇は 0,92m である。

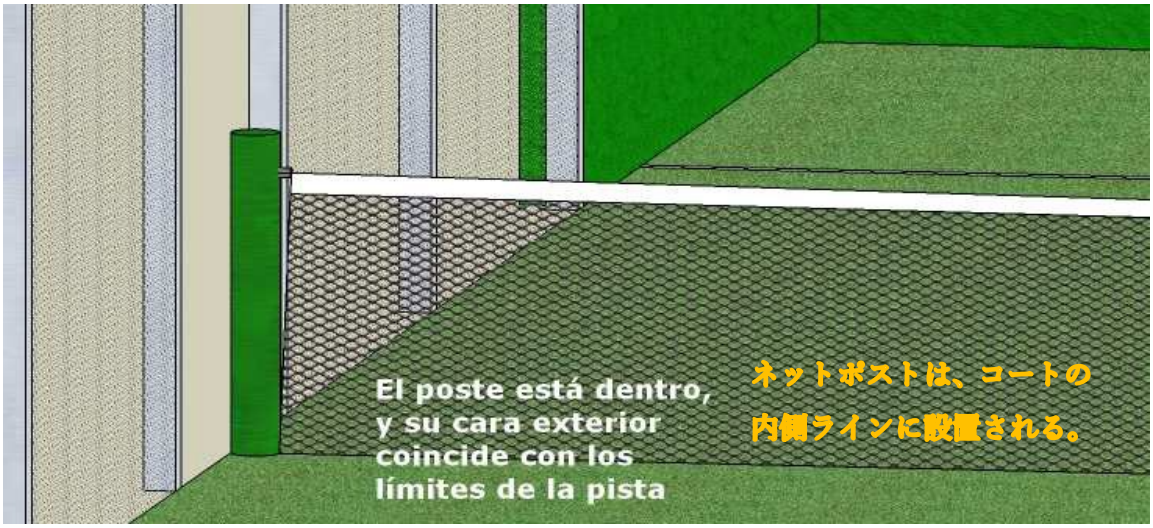
（約０.005m の許容範囲とする）



ネットの幅は直径０，０１メートルで金属製ケーブルで両側の１，０５メートルの高さの垂直ポストに張られなければならない。

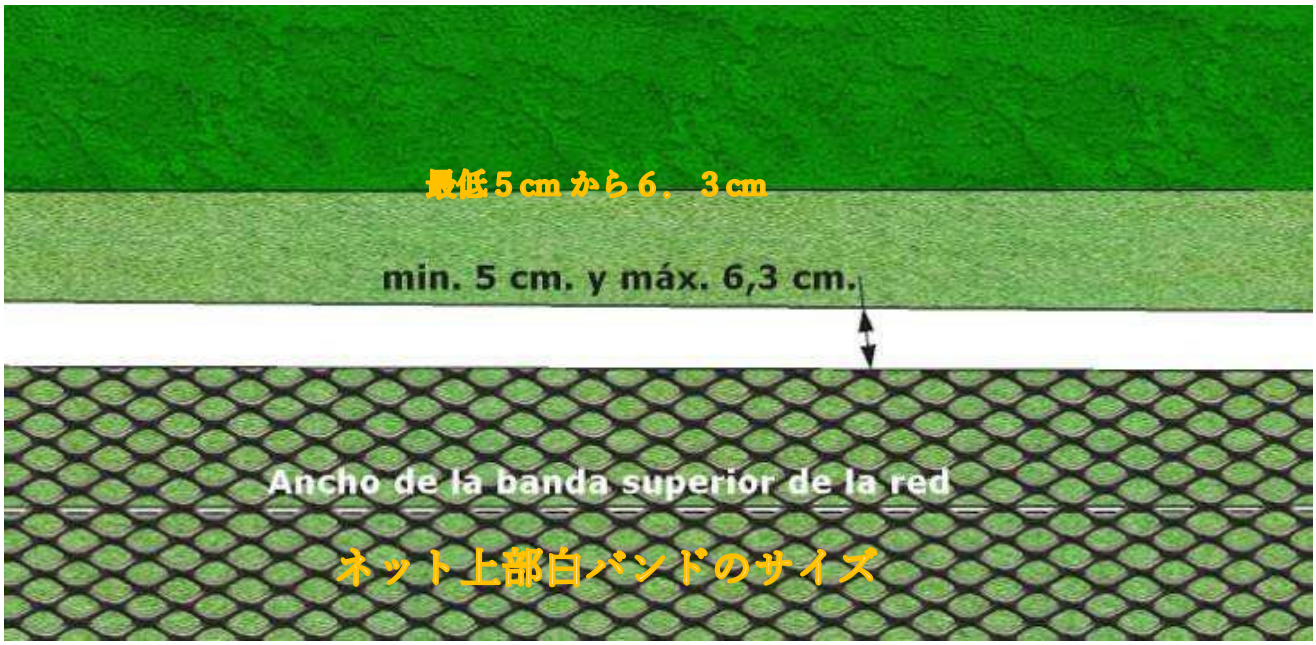


ネットが外れないようケーブルはしっかりと張り、試合中に緩むことのないようにする。



ネットポストは外側がコートライン内に合せて設置されなければならない。ポストは円形が望ましい。正方形の場合、安全のため角を丸める必要がある。

ネットの上部は５cm から６．３cm の白いバンドにネットが張られる。この白いバンド内にケーブルを通しネットが張られる。また一色であればコマーシャルを入れることも可能である。



ネットはコートの両ポストにすき間がないよう設置する。また、ネットはきつく張りすぎてはならない。

ケース１：コート壁または、金ネットとネットポストに間があっても良いでしょうか？

回答：いいえ。このタイプのコートは正式コートと認定されません。

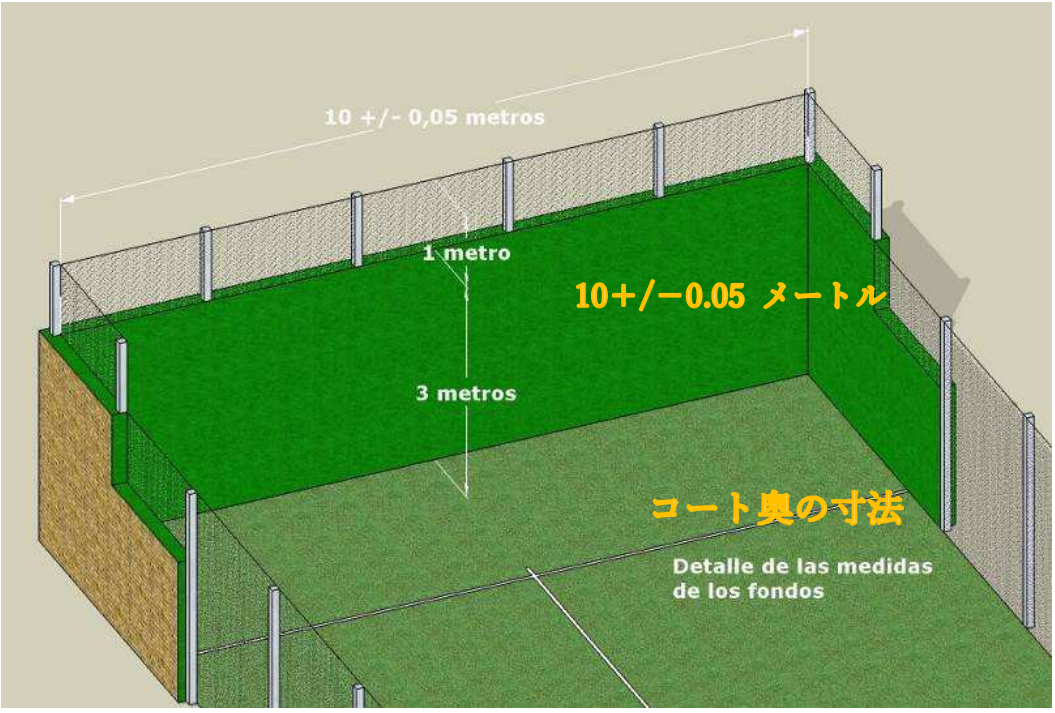
ネットの糸素材は、ファイバー製、そして金網とポストの間からボールが通り抜けないように設置する。

・間仕切り

コート内は、横１０メートルと縦２０メートルが間仕切りされている。間仕切りには一定のボールのバウンドが生じる壁とそうでない金網の部分がある。

・奥行

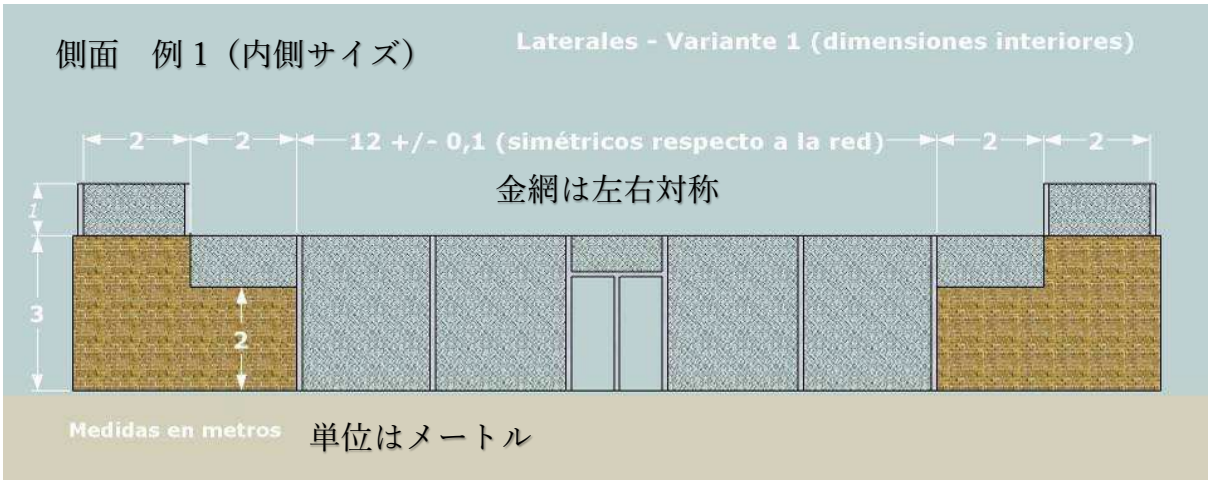
高さ計 4 メートルの間仕切りは、地面から３メートルの壁素材は透明でも不透明でも可である。側面の壁も同様である。壁の上には１メートルの金網を設置することが義務付けられている。



側面　（ラテラル）

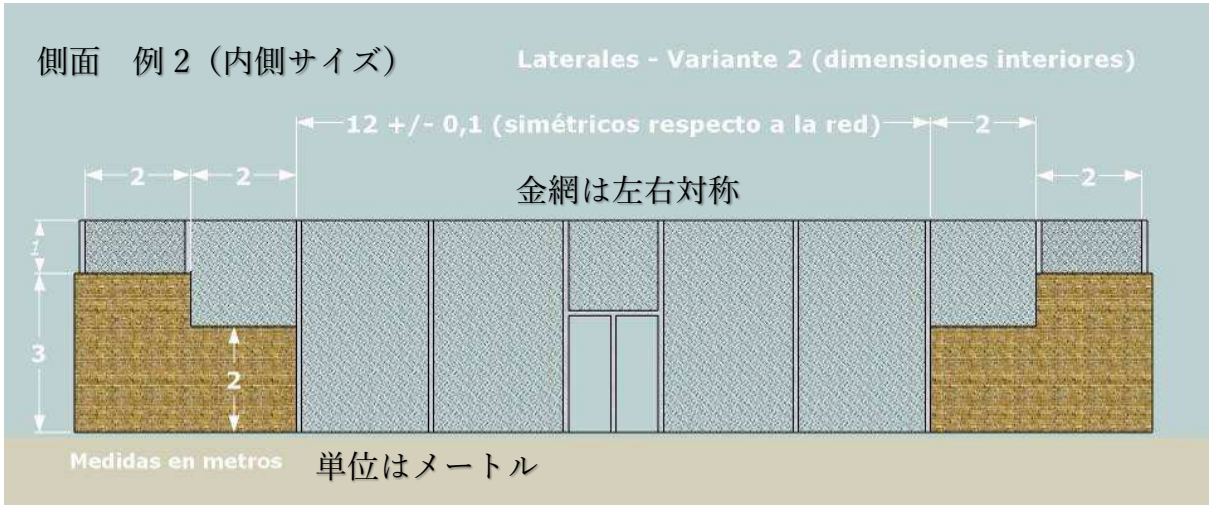
規則では、二種類のウィングが認められている。

例１：両側３メートルと２メートルの段差壁造りになる。最初の段が高さ３メートルの横２メートルで次の段が２メートル x ２メートルとなる。その周りを高さ３メートルの金網が蔽い、中央部分１６メートルと両側の壁上を高さ１メートルの横２メートルにも金網を設置する。



例２：両側３メートルと２メートルの段差壁造りになる。最初の段が高さ３メートルの横２メートルで次の段が２メートル x ２メートルとなる。その周りを高さ４メートルまで金網が覆われる。

金網は、内側の壁に沿って設置しなければならない。



壁素材は、一定の強度とボールの安定した一定のはね返りがあれば透明な強化強化ガラス製やレンガのような不透明なものでも良い。しかし、このような素材であってもボールや選手が接触した際の安全の確保のため、滑らかで強化な仕上がりでなければならない。不透明な色壁の場合は、一色でなければならない。緑、青、または濃い茶のような色調でも良いがコートの色と異なる色を選択しなければならない。壁にロゴマークを入れることは認められるが、これは一面に 1 枚と制限され、選手の視界を妨げないサイズとする。

強化ガラス製コートでは、強化ガラス製コート用のヨーロッパ連合で定める：

EN12150-1 基準を満たさなければならない。

金網は、菱形か四角形の編み上げの物、あるいは溶接仕上げものでも良い。ただし、ネット目の直径が 5 cm～7,08cm 以上にならないようにしなければならない。

また、金網糸の直径は 1,6mm から 3mm の間が望ましいが、4 mm までが認められている。また、ボールが安定的にバウンドできるよう金網をゆるみなく引き締めなければならない。

溶接仕上げの金網を使用される場合、コート内側のみならず両面の溶接がしっかり仕上げ、引っかかりによる怪我が発生しないよう安全性を重視しなければならない。編んでいないモノは使用せず、四角型金網は認められている。ただし、この場合は、縦の糸が内側に、横の糸が外側になるようにする。

通常の金網の場合、引き締めネジはコート外側に設置しなければならない。また、安全上、保護した方が良い。金網には、鋭い素材のものがあってはならない。溶接金網であれ、通常ネットであれ、適度に張られ引き締めすぎなどで変形しないように仕上げる。

ケース２：規定のコートを囲む金網の上部（例 1、２を参照）にボールが出ないようにする目的のため、設置する場合は、白い薄板のような素材でゲーム・インとゲーム・アウトを明確に判断できるものを設置することを推奨する。この薄板に当たったボールはアウトとなる。

・地面

コートの地面は、ハードコート、セメント、木製、屋内コート、人工芝などボールが一定のバウンドを得られるものであれば良い。

また、地面は一色でなければならない。そして壁と異なる色でなければならない。

コート舗装は平面であり、３m 定規(1/1000)で３mm 内に収まりなければならない。

水はけの悪い舗装コートの場合、コートセンターから外に向けて排出勾配は最高１％とする。

ケース３：水はけの悪い舗装コートで勾配０％でも良い。

ハードコートあるいは、人工芝は以下の条件を満たさなくてはならない。

・EU(欧州連合)で定める UNE41958 IN の「競技用床」の規定であること。

・他国は、その国の定めるものに順ずることとする。

規定

吸収 衝撃（減力）	RF≥20%	人工芝
摩擦	0,4≤μ≤0,8	人工芝
ボールの垂直バウンド	≥80%	人工芝 ハードコート
砂詰め	SiO_2≥96% CaO≤3% Cantos redondeados 細粒:80%peso ∅16mm-1,25mm 縦に見える繊維 2mm-3mm	人工芝

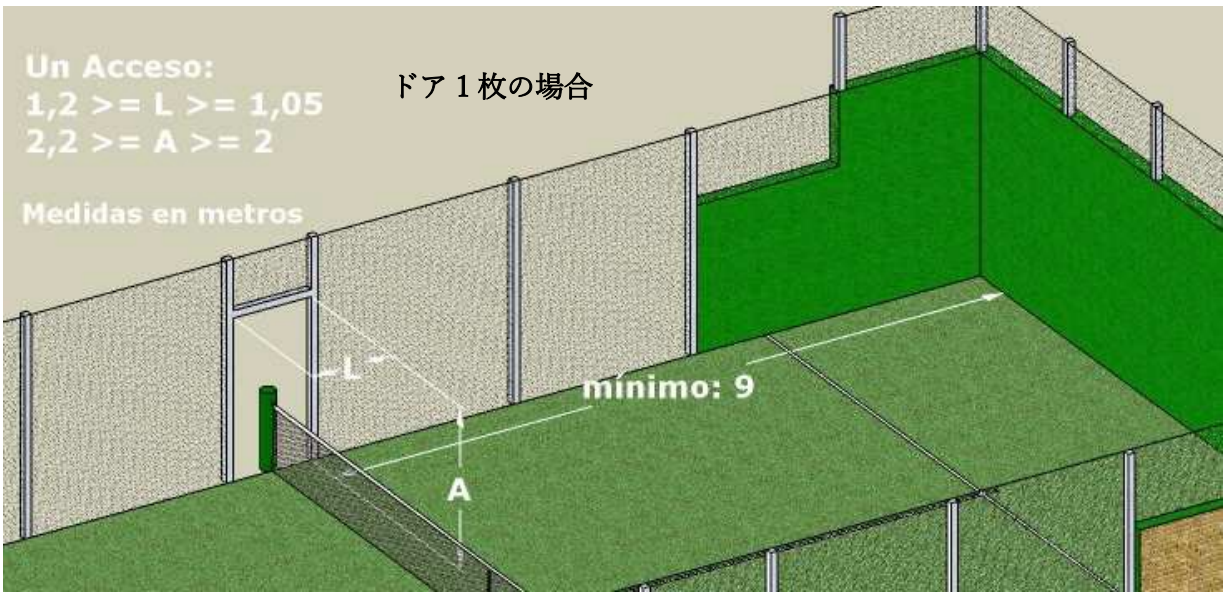
・出入り口

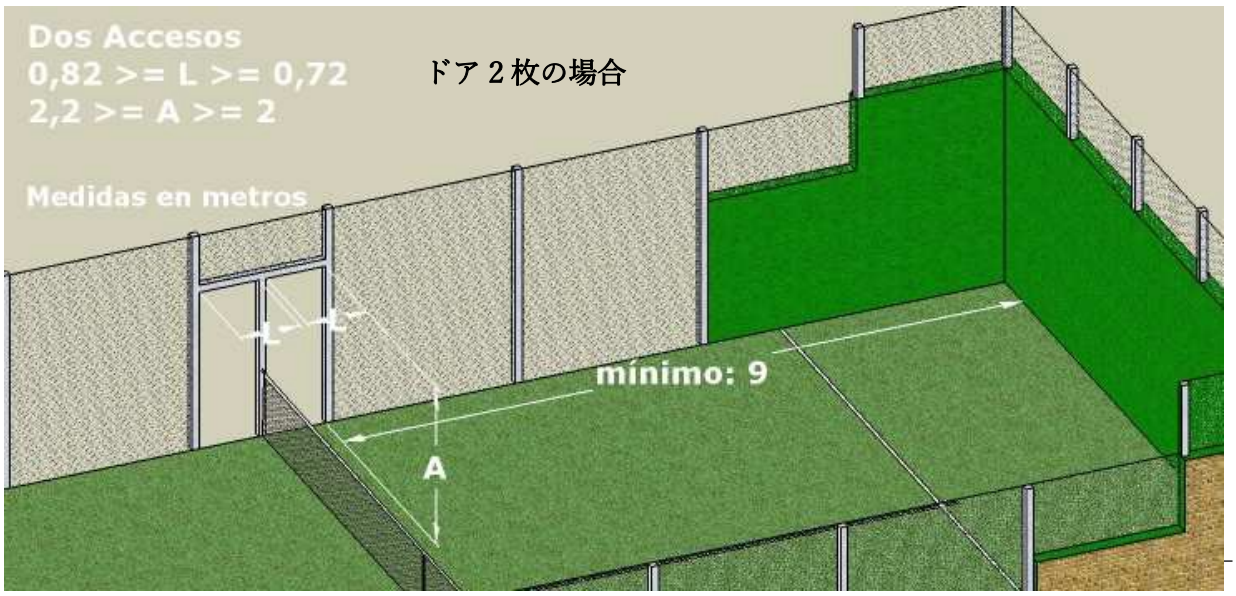
コートへの出入り口は、１か所あるいはコート左右の２箇所あっても良い。また、それぞれを同じサイズとする。形としては、２枚ドア、あるいはドアが無くとも良い。（規則１６コート外で認められる規定を参照）

入り口にドアがない場合、入り口枠は、以下の寸法になる：

１）　ドア一枚の場合：寸法は、1,05×2,00m で最大 1,20×2,20m でも良い。（図を参照）

２）　ドア２枚の場合：それぞれの入り口は最低 0,72×2,00m で最大 0,82×2,20m で良い。（図を参照）





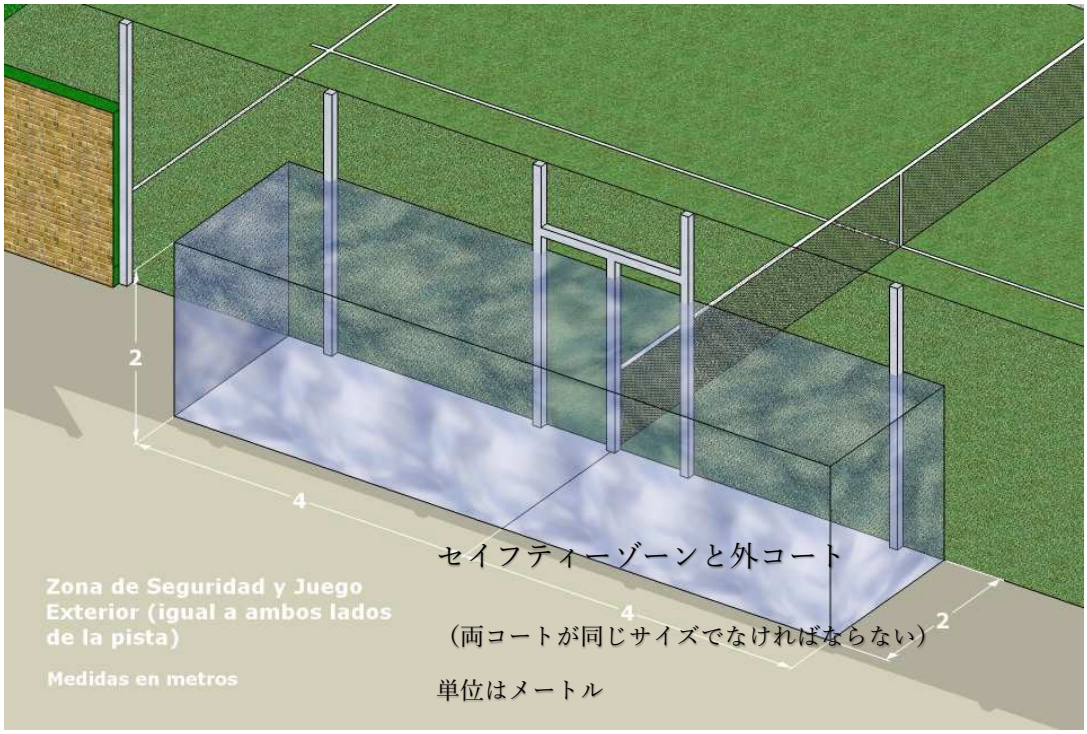
備考：公共施設の場合、身障者用にコートへのアクセスをバリヤフリーにする。

コート後ろから入り口枠までを９ｍとする。

　入り口にドアを設置する場合、ドアノブはコート外側のみに設置し、内側には設置しない。

・セイフティーゾーンと外コート

それぞれのコートに出入り口２箇所を設置している場合は、場外プレー用にコート外に最低奥行き２ｍ の横４ｍ それぞれのセイフティーゾーン（安全ゾーン）を設けなければならない。（図を参照）



照明

人工照明は、選手、審判、また、観客の視界を妨げない一定の明かりでなくてはならない。

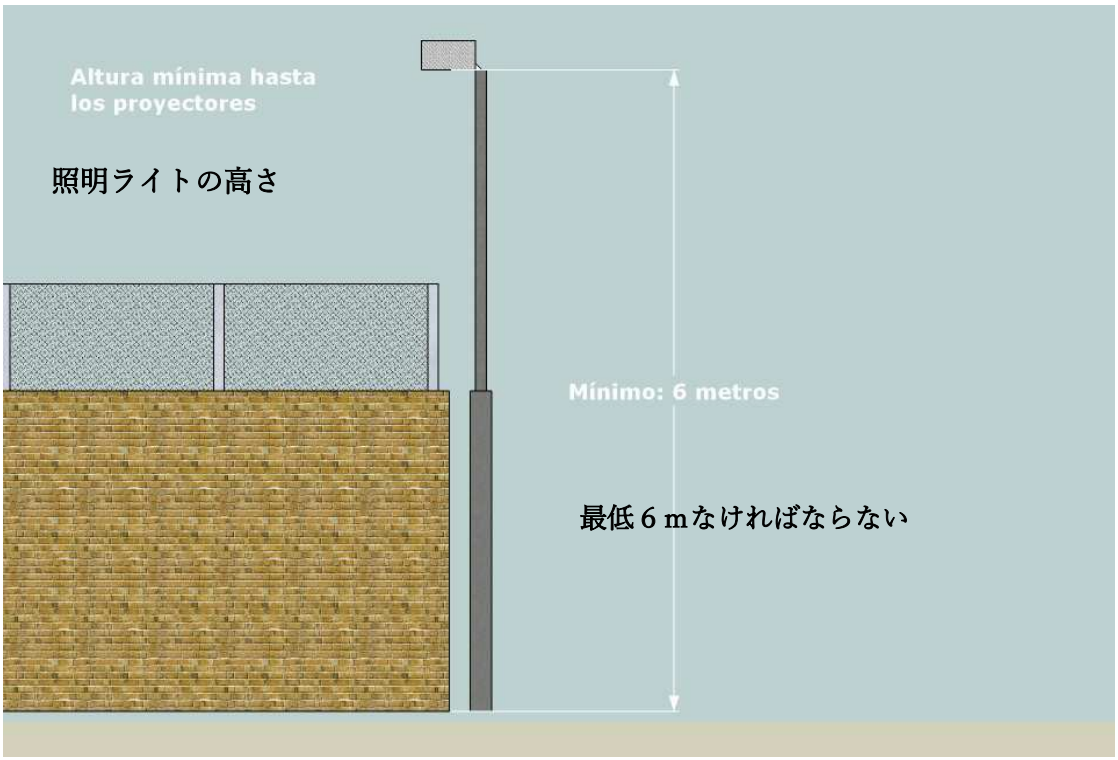
EU: EN12193 競技施設の照明規定に定めるものとし、以下の通りとする。

最低照度（外部）	水平照明（ルクス）	安定感
世界または全国大会	５００ルクス	0,7
ローカル大会・練習・学校・レクリエーション	２００ルクス	0,5
最低照度（内部）	水平照明（ルクス）	安定感
世界または全国大会	750	0,7
ローカル大会・練習・学校・レクリエーション	300	0,5

他国の場合、定められた規定を確認する必要がある。

照明支柱はコート外に設置すること。セイフティーゾーンに設置されていることは認められない。

照明は、地面からの支柱を最低６ｍとする。



テレビ中継や映画撮影には、水平照明で少なくとも１０００ルクスの照度が必要とする。もしくは、カメラの距離によってそれ以上の照度が必要とする場合がある。

方角

野外コート設置の場合、北・南向きまた、北東、あるいは北西向きを推奨する。

ボール

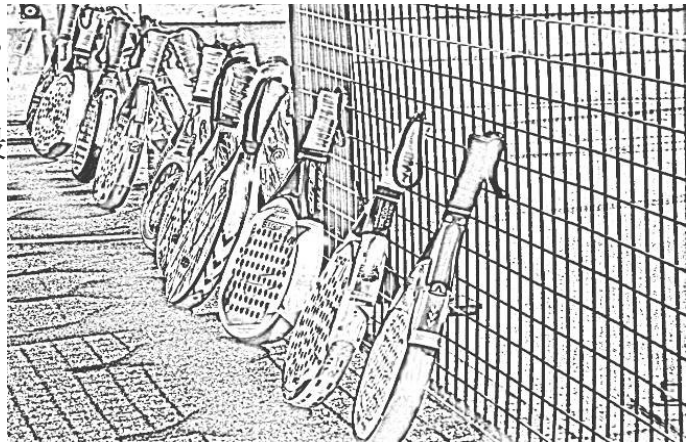
FIP 公式試合に使用されるボールは、同協会が認めるものとする。ボールは、ゴム製の均一な球体で色は白か黄色とする。直径は、6,35 から 6,77cm で重さは 56,00 から 59,4g とする。

ボールのバウンドは、2,54m から硬い地面に落下させ 135 から 145cm のはね返りがなければならない。また、ボールの空気圧は 2,54cm ごと 4,6 から 5,2kg なければならない。

海抜 500m 以上の場所の場合、他のボールを使用することができるが、前述した要件を満たすものでボールのバウンドは 121,92cm から 135cm までとする。

ラケット

ラケットは、パデル規則で定める以下のものを使用する。



ラケットは、面とグリップに分けられる。

＊グリップ：最大の長さは、20cm で最大の幅(二つのそれぞれの枝として別れるシャフトの部分も含む)は、50mm とする。

面の長さ：これは規定に幅がある。面の長さとグリップの長さを足して 45,5cm 内であり、フレームは最大幅 26cm、その厚みは最大で 38mm である。

この審査をする際、ラケット寸法の厚みは 2,5%内オーバーまで認められる。ラケット面のボール衝撃を受ける部分中央には 9～13mm の円形穴が開けられ、この数に規定はない。この周囲にフレーム外側から内側に向かって 4cm 内に違う形、大きさの穴も認められる。

ラケット面は両面、滑らかな物、荒い物でも良い。ラケットには、補修以外に、音が出るものやバランスをとる重りなど規定以外のものを貼り付けたりしてはならない。規定以外の使用にはその理由が認められなければならない。ラケットには、相手選手が集中を途切らすもの、あるいは迷惑になるような光り物、音が出

るものを付着してはならない。

ラケットのグリップは安全のため、手首に通せるストラップ（ゴム製でないもの）が装着されてなければならない。このストラップ使用は、義務となる。この紐は二つ折りで長さ 35cm なければならない。

ラケットには、音声、あるいは画像で試合中、選手と外部が連絡のとれる様な装置をつけてはならない。

ケース１：試合運び中、選手が事故により、ラケットを折った場合、そのラケットで試合を継続することはできますでしょうか。

判断：はい、安全ストラップが切れるか、ラケットの破損状態が凶器とならなければ試合を継続しても良い。

ケース２：選手は試合中に一本以上のラケットを使用して良いでしょうか。

判断：はい、ただ、ゲームが終了後の交換となる。

ケース３：ラケットにバッテリー（電池）を使用して良いでしょうか。

判断：いいえ、バッテリ（電池）はエネルギー供給物であるため、ソーラー発電と同様に使用できない。

規則１.得点

・得点

試合中、ペアで得点を得ると”15”とアナウンスされます。その後、得点が入ると”30”、そして３回目は”40”。そして４回目に”ゲーム”となる。ただし、それぞれが３点を取った場合は”デュース”とアナウンスされる。その次の得点を得たペアが“リード”となる。そしてもう１点入れるとそのゲームを勝つことになる。得点を取られた場合、”デュース”となり、どちらかのペアが２回連続して点数を得たチームが勝つ。

先に６ゲームを先取し、なおかつ、２ゲームのリードであれば、セットになる。５ゲームでイーブンの場合は、追加で２ゲームを行ない、7-5 にしなければならない。６ゲームにイーブンとなった場合は”タイブレーク”が適用される。

試合は、勝ち抜き３セット（ペアは、２セットを勝ち抜く必要がある。）セット数でイーブンの場合は３セット目で”タイブレーク”を適用されないまま進める。要するに、６セット目でデュースの場合、先に２セットの差をつけるまで行うことになる。

・タイブレーク

タイブレーク中、得点は０、１、２、３…とカウントされる。タイブレークは７得点を先に挙げたペアが勝利する。１得点差の場合は先に連続で２得点を挙げたペアが勝利する。

タイブレークは、セットを引き継ぎその順番を守って行われる。その選手はまず、フォアサイドから始める。その後、相手ペアがバックサイドから２回連続サーブし、順番に試合が行われる。タイブレークの勝者は、7-6 と登録される。

ケース１：タイブレークでは、どのペアからサーブを開始しますか。 セットを始めたペアから始めます。（ただし、規則６条項 J の場合は除く。）

・得点方式（代替案）

⇒　得点の数え方

アドバンテージ無しによる得点の数え方

アドバンテージ無しでも得点を数えることができる。この場合、以下の通り得

点になる。

無得点　“０”

１得点　“15”

２得点　“30”

３得点　“40”

４得点　“ゲームセット”

　それぞれのペアが３得点挙げた場合、“デュース”とアナウンスされ、勝敗を決する 1 点をアドバンテージ無しと言う。どの再度でサービスするのかはサーバーが決めることになる。しかし、サーバー側のペアは、サーブを受ける選手を入れ替えることはできない。

　この 1 点を取ったペアが勝利者となる。男女ペアの場合、サーブをする選手に合わせて受けることになる。しかし、選手を入れ替えることはできない。

⇒　セットの得点

４セット方式（ミニセット）：

　２ゲームをリードし、４セット先に取ったペアが勝利する方式で、それぞれが、４ゲームずつ取った場合、タイブレークとなる。

7 点タイブレーク方式：

　1 セットずつ勝利し、第 3 セットをタイブレークで勝敗を決めるという方式である。7 点取得し、2 点連続して取ったペアがタイブレーク、そして試合の勝者となる。

10 点タイブレーク方式：

　1 セットずつ勝利し、第 3 セットをタイブレークで勝敗を決めるという方式である。１０得点を先に取ったペアが勝者となる。ただし、２得点連続でなければならない。

備考１：タイブレークが適用された場合：

　　・継続して順番通りサーブ順番が守られる。しかし、ペア内でサーブの交代また、相手も受けるポジションを変えても良い。

備考２：ボールの交換は、その必要性があっても行われない。

規則２．時間厳守

定められた定刻から 10 分を過ぎてもペアのどちらかの選手が現れない場合、また、それ相当の理由がなければ審判はこのペアを WO(ウォーク・オーバー)規定により失格とできる。

ケース１：シフトプログラムの場合、前の試合が終了して５分後に次の試合の開始と定める。

試合開始前の相手選手とのウォーミングアップは５分とし、これは義務とする。規則として、選手は継続的に試合を進めなければならない。サービスが開始した時点から終了するまでの間、体力回復のため、あるいは監督に指示を仰ぐことで試合が中断してはならない。

試合中で認められているタイム時間は 20 秒とされている。

コートチェンジ時には、最大 90 秒が与えられる。セット中のコートチェンジ、また、タイブレークのコートチェンジの後、試合は継続され休憩はとれない。

セット終了後に 120 秒間の休憩を取る。この時間は、得点が終了し、次のサー

ブが始まるまでを指す。

事故により、選手のユニフォーム、シューズあるいは装備が破損し、交換の必要を有する場合、選手が解決できる時間帯をアディショナルタイムとして与えられる。

試合前に申し出ることでシャワーを浴びたり、着替えたり限られた休憩時間で行うことができる。

タイブレークでのコートチェンジには 20 秒とする。

試合が、選手の都合に関係なく（雨、照明、事故など）試合が中断した場合には以下の条件で再ウォーミングアップの要求ができる。

a) 5 分内の中断の場合、ウォーミングアップは認められない

b）5 分から 20 分の中断の場合、3 分間のウォーミングアップ

c）20 分以上の中断の場合、5 分間のウォーミングアップ

試合は、中断したところから正確に試合を再現して開始しなければならない。同じコートでの選手のサービス、そしてサービス順番と受ける相手側の配置から再開する。

試合中断が日暮れなどで発生する場合、試合が開始された時、同じ位置から開始できるように試合セット偶数回で中断しなければならない。

選手の怪我、あるいは医療手当が必要な場合は、3分間の猶予が与えられる。また、2回続けての休憩時間内であれば手当ができる。また、休憩中に手当が必要な場合は、医療手当の要請を3分間の間できる。また、2回続けての休憩時間内であれば手当ができる。

この対応は、各選手に対し一回のみとし、ペアの分を使うことはできない。ただし、選手の直接的原因でない事故の場合、審判の判断で15分以内の医療手当を要請ができる。

出血の怪我のある場合、選手は試合を継続することはできない。

ケース１：選手の直接原因でないアクシデントで医療手当を要請した場合、この回数はカウントされますか。？

判断：いいえ、カウントされません。

ケース２：サーブとサーブの間に休憩、あるいは試合中断があっても良いでしょうか。

判断：いいえ、試合は継続的で無くてはならない。

規則３.選手のポジション

各ペアは、コートに配置し、それぞれが、ネットに面して向かうことになる。サービスを行う選手はサーバーであり、リターン側はレシーバーとなる。

サーバー以外は自陣のコート内のどこにいても良い。

ケース１：サーブが行われる際、選手はコート外にいても良いでしょうか。

判断：いいえ、出来ません。

ケース２：選手の一人だけで試合を進めても良いでしょうか？

判断：はい、ペアがコート内に配置しており、順番通りサーブとレシーブを行なっていれば可能です。

規則４．　コートとサーブの順番抽選

初戦のコートあるいは、サーブの選択順位は抽選で行う。くじを取った方が以下の選択ができる。

a）サーブかレシーバーの選択をする。その場合、相手選手がコートを選択する。

b）コートの選択をする。その場合、相手ペアは、サーブかレシーブの選択をする。

c）相手チームに選択肢を与えることができる。

ケース１：それぞれのペアが練習を中断し、コートを出て再選択を要求することはできますか？ 判断：はい、抽選の結果は変わらないが、再選択は可能です。

一度、この順位が決まるとペアはそれぞれ審判にその順位を報告する。

規則５．コートチェンジ

ペアは、試合した回数が奇数になった時、コートチェンジを行います。タイブレークの場合、6 点ごとにコートチェンジを行います。

間違ってこのチェンジがなされなかった場合、選手は直ちにこの指摘を行い、順番を戻すがこれまでの得点の修正は行われない。

ただし、瞬時にその間違いが指摘された場合、もう一度サーブを行うことができる。

ケース１：セットが終了後、120 秒の休憩がありますが、次のセットでコートチェンジは必要ですか？

判断：セットの試合数が奇数であれば、コートチェンジします。偶数の場合、コートチェンジは行わない。

規則６.サーブ

ケース２：セットの１試合目が終了した後、コートチェンジしますが、休んでもいいですが？

判断：いいえ、休憩はありません。

すべての得点は、サーブから始まる。一回目のサーブを失敗した場合、二回目のサーブが与えられる。サーブは以下の通りでなければならない。

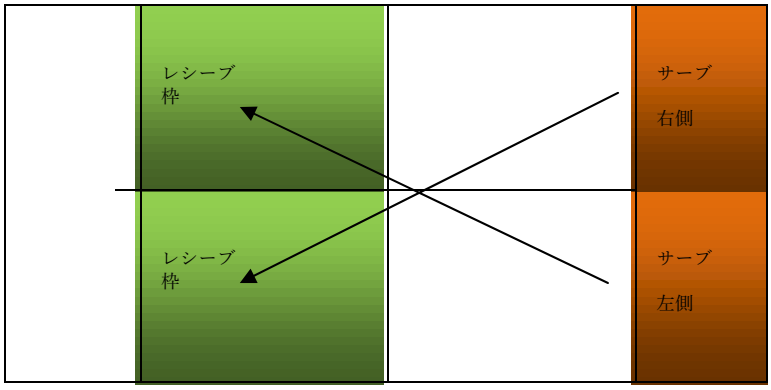
a) サーブを行う際、選手は、センターラインと壁の間にある、サーブ位置に両足は、コート外側になければならない。そしてサーブボールがラケットに直撃するまでこの位置になければならない。

b) サーブ位置から選手はボールを空中に放ちサーブを行う。

c) 選手は、サーブの際、このサーブ位置ラインとセンターラインを踏んではならない。

d) ラケットでボールを打つ高さは、最低でも腰下の位置になくてはならない。また、どちらかの足が地に着いてなければならない。

e) 打ったボールはネット上を通過し、相手側コートの対角線上にあるレシーバーゾーン内に入らなければならない。



f) サーブ後、選手は動き回ったり、走ったり飛び跳ねたりしてはならない。

g) サーブを空振りした場合、これはサーブエラーと見なす。

h) サーブが不注意で適切なサーブポジジョンから取られなかった場合、ただちに是正しなければならない。此の場合、これまで進められた点数は認められる。しかし、即座に指摘され、一回目の場合やり直される。

i) 初回のゲームでサーブ権を取ったチームが選手のどちらが先にサーブをするかを決めることができる。初戦が終わり、次のゲームから初戦を落としたチームがサーブを取る順番を決めることができる。その後はこの順番を守ってゲームを進め変更することはできない。

j) 順番でない選手がサーブを行った場合、気付いた時点で交代しなければならない。これまでのサーブ得点は認められますが、一回目のサーブで気付いた場合は、認められない。また、ゲームが終わるまで気付かなかった場合、サーブ順はセット終了までこの順番で試合は継続される。

k) 相手レシーバーが準備できてなければサーブを開始いてはいけない。また、レシーバーもサーバーのリズムーに合わせなければならない。

l) サーブを受けようとしながら、まだ準備ができていないと抗議しても認められない。また、そのような様子を見せても認められない。

ケース１：選手は、サーブにどのくらいの高さボールを上げることができますか？

判断：腰の高さ、またその下の高さからとなる。

規則７サーブミス

サーブは、以下の場合、サーブミスとなる。

a）サーバーは、規則６サーブに定める a)から f ）を違反する場合。

b）サーバーは、空振りした場合。

c）相手コートの枠内また、ラインを外れた場合（ラインは内側と見なす）

d）ボールがサーバーの体、あるいはペア選手、または身につけている装備に当たった場合。

e）ボールは、相手コートの四角内に入るがその前にネットに触れた場合。

f）ボールは、相手コートの四角内に入るが入り口から出て行った場合。

ケース１：サーブをして、相手コートにバウンドする前にこちらのコート側の壁、ネット、また、照明に触れたがボールはネットを超え、相手コートの四角内に入った。このサーブは認められますか。 判定：いいえ、認められません。
ケース２：サーブをして、相手コートにバウンドする前にこちらのコート側の壁、ネット、また、照明に触れたがボールはネットを超え、相手コートの四角内に入った。このサーブは認められますか。 判定：いいえ、認められません。

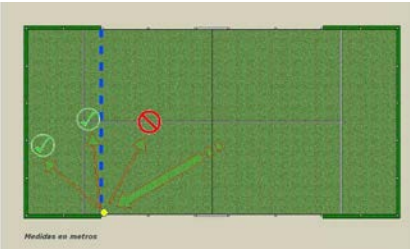
規則８．レシーバー　または、サーブを受ける側

a) レシーバーは、サービスコート内にボールがバウンドするのを待って二回落ちる前に打ち返さなければならない。

b) 初回セットでレシーブを先にしたペアはペアでの順番を決めることができる。その後、そのセットが終わるまで交互に入れ替わる。それぞれの選手は、交互にサーブを受け、この順番はセット、またタイブレークが終了するまで変えることはできない。次のセットでは再度順番を洗濯することができる。試合中また、タイブレーク中、この順番が乱れた場合は、そのまま最後まで変更できない。次のセットで順番を洗濯し直すことができる。

c) レシーバー選手のどちらかにバウンドする前にサーブが体、あるいはラケットにあたった場合、サーブ側の１点とする。

ケース１： 初期のコートに良くあるコートと壁と金ネットの角にサーブが当たった場合、ボールがレシーバー方向斜めにバウンドした場合のみ認められる。(図を参照)



ケース２：ボールがサービスコートに２回バウンドした場合、そのうち壁に当たったとしてもサービスは１点とみなす。

ケース３：選手はサービスコート外にいたとしてもボレーすることはできない。

規則９.サーブのやり直し「レット」

以下の場合、ノーカウントでサーブをやり直せます。

a) サーブがネットあるいはポストに当たって相手のサービスコート内に落ちた場合。ただし、2 回目のバウンドで金網に当たらなかった場合とする。

b) サーブがネットあるいはポストに当たって（コート内）相手選手の体あるいは装備にボールがあたった場合とする。

c) レシーバー選手がまだ準備ができていなかった場合とする。（６Ｋ規則）

レットが１回目のサービスに起きた場合、再度取り直します。２回目のサービスの場合、最後となる。

ケース１：サーブをし、ネットに当たって１回目のバウンドはサービスコート内に入るが、ドアからボールがコートから出て行った場合、これはレットかフォルトか。

判定：コート外でゲームができる場合、これはレットとなる。可能でない場合は、フォルトとなる。

規則１０．追加得点「レット」

以下の場合、レットとなる。

a）ボールが破損した場合。

b）試合中、外部からコートに何かが侵入した場合。

c）外部からの予期せぬ要因による試合が中断された場合。

試合中、選手はレットと思われる状況となった場合、ただちに審判に申し出なければならない。これを行わなければ、後には認められない。

レットか否かは、審判の判断による。認められない場合、１点をなくすことになる。

ケース１：１回目のサーブでレットの反則をしており、２回目のサーブを行った場合どうなりますか？

判定：この場合、２回のサーブの権限を持って再開される。

規則１１．インターフェア

選手が意図的または無意識であれ、相手選手のサーブ時、また審判に対して行った場合、インターフェアが判定される。選手に対してである場合は、相手選手に１点が入る。また、審判に対してだった場合は、レットになり、ポイントを取った場合、やり直しとなる。

規則１２．ゲームボール

試合中、ボールは交互にそれぞれのコートペアから打ち返される。

サーブが（サービスコートに入り）成功（グッド）として認められ、レットまたは、ポイント得点されるまでをゲームボールという。

ゲームボールが、適切に地面をバウンドし、いずれかのコート内部材に当たって、地面に２回目のバウンド前に打ち返さなければならない。

コート内部材とは、内側の壁、かぶせる金網、コート地面、ネット、ネットポストのことを指す。金網のフレームも含めてコートとする。

ケース１：ボールが高いところに位置するネットのフレームに当たった場合、試合は続けて良いでしょうか？ 判定：。フレームに当たってコート内に落ちた場合、試合は進められなければならない。

規則.１３．失点

ペアは以下の場合、失点となる：

a) ペアのどちらかが、ゲーム中、ラケットか何か身につけているアクセサリーがネット、ポストあるいは相手チームのコート、金網も含め触れた場合、失点となる。

１.コート外プレイが認められるコートでは、０.９２m からでこれはコート外が認められたコートのみで可能である。そのため、縦のポスト入り口は４人のニュートラルゾーンとし、これに触れたり、握ったりすることもできる。

b) ボールが返す前に 2 回バウンドした場合。

c) ボールがコート内にバウンドし、出入り口から出て行った場合。

１．コート外プレイが認められるコートでは、コート内で正確にバウンドした後、壁に当たった場合。横壁、また出入り口から出て行ったった場合、地面にバウンドした場合、またコート以外に触れた場合。

d) ネットを越える前にボールを返した場合。

e) 選手がダイレクトあるいは、自分のコートの壁に打ち付けてボールは相手コートに返したが壁、金網にあたり、コートを外れた場合。

f) 選手がダイレクトあるいは、自分のコートの壁に打ち付けてネットあるいはポストに触れその後、相手コートの壁、あるいは金網やコート以外のものに直撃した場合。

g) 選手が 2 回連続でボールに触れた場合（ダブルタッチ）

h) ペアのどちらかがボールを返す際、自分に、あるいはペアまた、所持しているアクセサリーに触れた場合。

i) 相手選手が返したボールがどちらかのペア選手また、アクセサリーに当たった場合（ラケット以外）。

j) ボールを打ち換えした後、選手が金網また、コート以外のものに触れた場合。

k) ラケットを投げてボールを打ち返した場合。

l) 試合進行中に、ネットを飛び越えた場合。

m)ボールは、ペアのどちらか一人だけ打ち返すことができる。そのため、連続的に二人の選手に当たった場合。

n) 選手がボールを返す際、片足あるいは両足をコート外にあった場合。コート外プレイが認めている場合は該当しない。

o) 2 回目のサーブを失敗した場合。

ケース１：ボールがコートに正確に入った後、時折、金ネットに設置される補助ネットに当たりコート外を出ない場合はどうなりますか？

判定：失点となる。

規則１４．適格な返し

以下、適格な返しとなる。

a) 返したボールが相手チームの体、あるいは、ラケットに当たりアウトとなった場合。

b) 打ち返したボールが相手コートに渡った場合、または、自分のコート壁に当たりそのボールが相手コートに入った場合。

c) ボールが相手コートに渡り金網か壁に当たった場合。

d) 相手コートに返したボールが威力また、方向によってコート外にでた場合。

また、屋根や照明器具等、コート以外の建造物に当たった場合。

e) ボールがネットかネットポストに当たり、その後、相手コートに落ちた場合。

f) ゲーム中、相手コート内に入った他のボールに当たった場合。

g) ボールがコート内に入り、これが再び相手コートに戻ったモノを打ち返した場合、上述した a)から f)をクリアしていること。ただし、ネットあるいはポスにふれたり、相手コートに入らなかった場合、また、選手のユニフォーム、ラケットなどがネットにふれたなかったことを前提とする。

h) ボールをすくったり、押したりしても、これがダブルインパクトにならず、かつスムーズであれば、正しい返しと判定する。

i) 返したボールが相手コートのコーナーに入り、これが壁と地面の間に当たった場合、正しい返しと判定する。（“たまご“と言われる返しは認められる。

j) ゲームが認められたコート外：コート外で返した場合、コートの規則に従う場合、認められる。

ケース１：ｆ）の点ですが、ゲーム中、相手コートに入った他のモノ（ボールなど）に当たった場合、この返しは認められますが、この場合得点になりますか。

判定：いいえ、ゲームは続きます。

規則１５.得点

a)　返したボールが、金網の穴からコート外に出たり、それに引っかかった場合。この原因が施工ミスによるものであっても得点となる。

b)　返したボールが相手コートに入り、壁の垂直に止まったままになった場合。

規則１６.コート外プレー範囲

選手は、コート外に出てボールを返すことが認められています。これは、コート規定に沿ったコートの作りになっている場合とする。

規則１７.ボール交換

大会を開催する協会は以下のアナウンスをしなければならない。

a)　ボールのメーカーと型番を発表すること

b)　試合に使用するボール数（２から３個）

c)　定められた交換ボール（これが定められている場合）

交換ボール数が定められている場合、以下のように試合に割り当てられる。

1．　奇数の試合に交換する。練習は試合数２としてタイブレークを１とする。

タイブレークの開始時にはボール交換はしない。この場合、次のセットにボール交換を行う。

2．　セットのはじめ

この交換が正しく行われなかった場合、これを是正し、次のサーブを順番に戻して新しいボールを使用される。

ボールが紛失、破損あるいは正常なボールと比較して著しく傷んでしまったした場合、審判はこれが是正することを指示する。これができない場合、すべてのボールを交換する。

行動規範とエチケット

●時間厳守

試合は、定められた時間に遅れることなく開始しなければならない。前もってこのアナウンスは行われなければならない、また、選手はこれを確認する義務がある。試合順は、大会審判の許可がなければ変更することはできない。

●服装

選手は、定められた服装で試合に望まなければならない。サスペンダーなどの付いたティシャツや水着は認めない。これに違反すると警告され、是正できなければ退場とする。

グループ戦の場合、おそろいを推奨する。これは義務ではない。

試合で選手は、規定に沿っているモノであれば、好みのユニフォーム、シューズとラケットを所持して良い。

国際試合ではチームは特定できるユニフォームを着用しなければならない。

●身分証

審判から提示を求められた場合、身分、国籍、年齢、また大会に関係する書類を所持しなければならない。

行動規範と規律

選手は、試合開催中、出場していなくとも大会参加者に対して規範規律を厳守しなければならない。

監督も選手と同じく、規範規律を厳守し、審判から下される判定は選手にも影響することがある。

●プレーエリア

選手は、試合中、また練習中であっても審判の許可無しで、プレーエリアを離れてはならない。プレーエリアとは、コート内と継続する周辺を含む。

●忠告と説明

選手は、ペアーまたチーム編成であっても試合の休憩中であれば、事前に大会に登録されたコーチからアドバイスを受けることができる。

●授与式

決勝戦を競う選手、またチームは試合終了時に行われる授与式に必ず参加しなければならない。これが、怪我、また、理解可能な理由により認められた場合を除く。

●試合続行及び試合中断

試合は継続的に運ばれ試合の手間取りなどあってはならない。一度、試合が開始すると選手は継続的にこれを進めなければならない。また、規則２に定める通り、試合の間、選手は意図的に時間をかけてはいけない。

●わいせつ的な言動

わいせつ的な言葉とは、相手をののしるような教育的に程度の低い言葉を審判、また聴衆に聞こえる音量で発した場合。

わいせつ的な行為とは、身振り、手振りまたはしるしでラケットやボールを使った意思表示を相手に行った場合。

●ボールによる乱用

選手は、試合以外に相手コートにボールを乱暴に渡してはならない。または、コート以外の方向にボールを乱暴に打ってはならない。

●ラケット装備品による乱用

選手は、ラケットを投げたり、地面に投げつけたり、ネットや審判の椅子、または壁、金網などのコートの装備品を乱暴に扱ってはならない。

●威喝や乱用による攻撃

審判、相手選手、ペアあるいは聴衆、試合関係者に対して選手の目に余るスポーツマンシップに反する攻撃的な行動や態度が目立つ場合。これは、言葉による中傷とみなされる。また、冗談であってもそこに相手を軽視された要素がある場合をいう。

●良き努力

すべての選手は、参加する大会を勝ち抜くため最大の努力をしなければならない。

●スポーツマンらしからぬ姿勢

選手は、大会中、スポーツマンシップにふさわしい言動を厳守しなければならない。規則に則りフェアプレイを心掛けなければならない。

●反則一覧表

試合中での違反は大会の審判による判定が以下の反則表によって下される。大会委員会より、追加反則が課せられる場合がある。

●ダイレクト退場

暴力行為あるいは暴言による悪質反則と判断された場合、審判は、これらを起こした選手、あるいはコーチを退場させることができる。選手であった場合、その試合と大会を放棄することになる。コーチまた、チームキャプテンの場合、チームが退場となり、この大会を放棄しなければならない。

カルガリー（カナダ）２００８／０８／２６

セビリア（スペイン）２００９／１０／１５

リビエラ　マヤ（メキシコ）２０１０／１２／０１