Japan Padel Tour

JPT 公式大会競技規則

2023 年 1 月改訂

第 7 版

JPA

JAPAN Padel Association

第１条（トーナメント方式）

１）ドロー数８以上でトーナメントを開催し、エントリー数が６ペア未満の場合は不成立とする。あらかじめ予選開催の告知がなされている場合には、予選が開催される可能性がある。

２）ドローに記載される表記の意味は以下の通りとする。

・RET（リタイア）：ケガ、病気等の理由で、試合を途中棄権したとき。

・DEF（デフォルト）：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）：相手ペアの遅刻、出場辞退等で不戦勝になったとき、また、対戦する両ペア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）：サインインや試合の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）：エントリー数が募集ドロー数を下回ったとき、また、1 回戦がないとき。なお、BYE 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、負けた回戦から１つ戻った回戦のポイントが与えられる。例えば、１回戦が BYE で２回戦で敗退した場合、１回戦敗退のポイントが与えられる。

３）シードの位置について、シード 1 はドローシードの最上段ライン１、シード 2 は最下段に入る。その他のシードについては、下表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ﾄﾞﾛｰ 4ｼｰﾄﾞ	16ﾄﾞﾛｰ 4ｼｰﾄﾞ	24ﾄﾞﾛｰ 8ｼｰﾄﾞ	32ﾄﾞﾛｰ 8ｼｰﾄﾞ
シード３と４				
最初に引いた方	6	8	12	16
次に引いた方	7	9	13	17
シード 5,6,7,8				
最初に引いたシード			6	8
2 番目に引いたシード			7	9
3 番目に引いたシード			18	24
4 番目に引いたシード			19	25

４）シードの数

トーナメント方式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 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。

第２条（ラウンドロビン方式）

１）総当たりで対戦（リーグ戦）する大会をラウンドロビン方式といい、組数６以上で大会を開催し、エントリー数が６ペア未満の場合は不成立とする。あらかじめ予選開催の告知がなされている場合には、予選が開催される可能性がある。

２）リーグ戦表に記載される表記の意味は以下の通りとする。
・RET（リタイア）：ケガ、病気等の理由で、試合を途中棄権したとき。
・DEF（デフォルト）：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）：相手ペアの遅刻、出場辞退等で不戦勝になったとき、また、対戦する両ペア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）：サインインや試合の決められた時間に現れなかったとき。リーグ戦表に結果として表記しなくてもよい。
・BYE（バイ）：エントリー数が募集組数を下回ったとき。

３）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。
リーグ戦の勝率＝勝利した試合数÷総試合数

４）2 ペアが同率になった場合は、お互いの対戦結果（直接対決）の勝者を上位とする。

５）3 ペア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
④③が同じ場合、抽選にて決定

６）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。

７）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。

8）シードの数
ラウンドロビン方式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 6 組　（エントリー数が 6）
・2 シード 8 組　（エントリー数が 7～8）
・3 シード 12 組　（エントリー数が 9～12）
・4 シード 16 組　（エントリー数が 13～16）
※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。

第３条（トーナメント方式とラウンドロビン方式の結合方式）
初回戦等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。また、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。

第４条（実力評価方法）
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大会や外国人が参加した場合の実力評価方法等については、日本パデル協会運営委員会で検討する。

第５条（エントリー）
１）大会へのエントリー方法については、大会概要・大会要項に基づく。

２）１つのペアが、１つのダブルスのエントリーを構成する。ペアのいずれかの選手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、補欠がある場合は補欠が入る。

３）エントリーに優先順位がある大会においては、選手選考時点のペアのポイントを合算した合計ポイント上位者が優先する。
①ランキング＋ランキング（タイの場合は上位者のいるペアが優先、両者ともタイの場合は抽選）
②ランキング＋ランキングなし・ポイント０（タイの場合は抽選）
③ランキングなし・ポイント０＋ランキングなし・ポイント０（抽選）
ランキング下位者が優先される大会においては、選手選考時点のペアのポイントを合算した合計ポイント下位者が優先する。
①ランキングなし・ポイント０＋ランキングなし・ポイント０（抽選）
②ランキング＋ランキングなし・ポイント０（タイの場合は抽選）
③ランキング＋ランキング（タイの場合は上位者のいるペアが落選、両者ともタイの場合は抽選）

４）エントリー締め切り日等の選手選考の基準となる日と同日に別の大会が開催される場合は、その大会のポイントは選手選考のポイントに含めない。

第６条（ドロー・リーグ戦の構成）
１）ダイレクトイン
ドロー・リーグ戦（予選も含む）に直接受け入れられたペアをいう。締め切り時間までにペア２人とも揃ってサインインすることが必要である。

２）ワイルドカード（WC/Wildcard）
エントリーの有無にかかわらず、大会主催者（大会ディレクターを含む。以下同じ）の推薦によりドロー・リーグ戦に入ったペアをいう。ワイルドカードは、ドロー・リーグ戦およびそれに伴うオーダーオブプレーの作成前の発表を最終とする。ドロー・リーグ戦およびそれに伴うオーダーオブプレーの発表前であれば、大会主催者の裁量により、ワイルドカードを変更することができる。

３）予選通過ペア（Q/Qualifier）
予選で勝ち抜き、ドロー・リーグ戦に入ったペアをいう。予選が終了する前に、ドロー・リーグ戦を作成する場合は、必要に応じて予選通過ペアの分を Q 枠として抽選する。

４）補欠（ウェイティング）
補欠（ウェイティング）が設けられる大会においては全ペアのエントリーリストが作成される。大会の開始前に欠員が生じた場合、エントリーリストにおける次の有資格ペアが補欠として補充される。エントリーリストに記載される補欠の優先順位は、第 5 条第 3 項の内容を準用する。
なお、大会当日の補欠の有資格を得るには、その日の最初の受付締め切り時間の 30 分前までにサインインする必要がある。

５）ラッキールーザー（LL/Lucky Loser）
予選のある大会では、本戦のドロー・リーグ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 は予選出場ペアに限られ、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員が生じた場合は、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
本戦のドロー・リーグ戦が行われるそれぞれの日の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、ラッキールーザー補充の発表後 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。ラッキールーザーの対象が 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。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ペアがその欠員を埋める。
２以上のラッキールーザーが同時にドロー・リーグ戦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、ドロー・リーグ戦の場所は予選通過ペアと同様に 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、本戦出場ペア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、本戦出場ペア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、本戦ドロー作成前に、ラッキールーザーの必要が生じた場合は、審判員は、予選終了後に必要数のラッキールーザー該当ペアへ本戦に出場できることを連絡し、該当ペアに出場の意思のあることが確認できたら、そのペア名を本戦のドロー・リーグ戦とオーダーオブプレーに記載する。
④ 予選で棄権した場合のラッキールーザーの権利
予選で体調の不調等を理由に棄権したペアは、ドクターまたはトレーナーがプレー可能と判断した場合、ラッキールーザーの有資格の権利がある。

第７条（ドロー・リーグ戦の作成、手順）
１）ドロー・リーグ戦は、大会開始日の 14 日前から開始当日試合開始時刻までの間に作成することを原則とする。

２）ドロー・リーグ戦の作成手順については、まずシードを確定し、欠員（不戦勝）等で BYE 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、シードおよび BYE 以外の場所に、抽選により入る。

３）ドロー・リーグ戦（当日抽選等によりドロー・リーグ戦が完成していないものも含む）がリリースされ、大会が開始されるまでにそのドロー・リーグ戦に誤りが発見された場合は、直ちにドロー・リーグ戦を作り直さなければならない。大会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・リーグ戦で大会を続けるものとする。

４）ドロー・リーグ戦（当日抽選等によりドロー・リーグ戦が完成していないものも含む）がリリースされる前に選手から欠場の申し出等があった場合は、次の有資格者選手が繰り上がる。シード選手から欠場の申し出等があった場合は、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り、以降、次の有資格者選手が繰り上がる。

５）ドロー・リーグ戦がリリースされた後に選手（シード選手含む）から欠場の申し出等があった場合は、空き場所には補欠、ラッキールーザーまたは BYE が入る。当日抽選等によりドロー・リーグ戦が完成していないドロー・リーグ戦がリリースされた後にシード選手から欠場の申し出等があった場合は、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り、以降、次の有資格者選手が繰り上がる。

第８条（オーダーオブプレーの作成、手順）
１）大会主催者は、毎日のオーダーオブプレーを作成し発表する。その際、各ペア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原則として以下の内容を明記する。
・補欠、ラッキールーザー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旨の記載
・オーダーオブプレー作成日時と大会ディレクター

２）予選のオーダーオブプレーは、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。

３）特別の承認がない限り、大会の決勝が予定された日程内で終わるように試合を組まなければならない。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。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、この限りではない。

第９条（開始と終了時点）
１）大会開始時点
どのコートに限らず、最初の試合が開始されたとき。

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（なお、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）試合終了時点
審判員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。審判員がいない国内公式大会では、両ペアが勝敗を認めて握手したとき。

４）大会終了時点
予定されていたすべての試合が終了したとき（なお、天候その他のやむを得ない理由で予定されていたすべての試合が消化されない場合であっても、トーナメント方式であれば出場するすべてのペアが 1 試合以上消化したとき、ラウンドロビン方式であればすべてのリーグ戦が消化したとき、大会が成立したものとする。トーナメント方式とラウンドロビン方式の結合方式の場合は、先に実施する方式で判断する）。

第 10 条（ウォームアップ）
ウォームアップは、選手におけるその日の最初の試合前に与えられ、5 分を越えてはならない。ただし、オープン以上の大会の場合は毎試合前に与えられ（チャレンジ以下の大会の場合はサーブ練習のみ）、その他プレーが中断した後再開される場合や試合途中にコートを変更した場合、長時間試合間隔が空いた後の試合の場合等、選手が要求し審判員が認めた場合以下の時間内のウォームアップが与えられる。
・15 分以内の中断：なし
・15 分～30 分以内の中断、コートの変更：最大 3 分
・30 分を超える中断、長時間試合間隔が空いた場合：最大 5 分

第 11 条（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選手には、プレーしたゲーム数によってそれぞれ次の休息が与えられる。
・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、審判員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。

第 12 条（ヒートルール）
１）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（セットブレークの 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審判員が許可した場合に限る。気温を測る場所は審判員が決定し、測る時間は試合開始の 30 分前、開始以降は 3 時間毎に、審判員が確認する。会場で正確な気温が測れない場合は、最寄りの気象庁または観測所に問い合わせる。

２）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、試合途中に中断がない限り、休憩は解除されない。

第 13 条（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のことを言う。

①手当が受けられる症状

・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、あるいは悪化したが、次のエンド交代時、あるいはセットブレー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手当を受けられない症状

・病気：手当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等の症状。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）、審判員を通じて、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ー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出来る。

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、審判員が許可すれば、次のエンド交代時、セットブレー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や体調が悪くなって同時にケガもした場合は、審判員の許可を得れば、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）やセットブレークの時間内（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。手当ては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）または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、審判員はプレーを中断して、トレーナーまたはドクターの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や嘔吐した選手が診察を要請した場合、審判員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、審判員は直ちにトレーナーまたはドクター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が判断した場合（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、審判員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、審判員に対して、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また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、審判員が最終判断する。

９）メディカルタイムアウト（MTO）を採用する大会

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大会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大会では、選手は審判員（審判員がいない大会は大会ディレクター）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。

第 14 条（トイレットブレークと着替え）

トイレットブレークは男女ともにセットブレーク時に取ることができる。ただし、状態が深刻であると審判員が判断したときは、当該選手のサービスゲームの前にトイレットブレークを緊急措置として認める。

ウォームアップ中のトイレットブレーク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。相手ペアは、待っている間、第三者等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ットブレークは自由であるが、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ットブレーク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、エンド交代時は 90 秒以内、セットブレーク時は 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。

トイレットブレークの回数は次の通りとする。ペアが同時に行った場合は１回とみなされる。
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

着替えはセットブレーク時にコートを離れることが許される。トイレットブレークの時間は理にかなった時間内とする。

第 15 条（コート内への入場）
試合中は選手、審判員大会ディレクターおよび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。

第 16 条（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、当該試合の審判員によって裁定され、その裁定は最終であり、選手は事実問題の決定を審判員に提訴できない。

２）選手は、判定について審判員に確認を求めたり、アピールしたりすることは差し支えない。しかし、審判員は選手の要求によって、オーバールールしてはならない。

第 17 条（違法な薬物）
大会に関係するすべての者は、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うけてはならない。

第 18 条（年齢制限について）
年齢制限のある大会に関する参加資格は次の通りとする。
・上限のある大会（例 16 歳以下）については、大会開催前年の 12 月 31 日に上限の年齢（例 満 16 歳）に達していない者。

第 19 条（補則）
１）審判員を立てていない場合、大会ディレクターが兼務出来るものとする。

２）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 公式大会 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 公式大会と JPT 公式大会競技規則を採用する大会に適用する。コードは、大会会場および試合コートにおいて、選手に対しスポーツマンシップを高揚させ、選手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． 大会へのエントリー方法

大会に出場しようとする選手は、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）またはウィズドロー（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）、ノーショウ、無断欠場

ドロー・リーグ戦（予選も含む）に受け入れられた選手が、ドロー・リーグ戦（当日抽選等によりドロー・リーグ戦が完成していないものも含む）がリリースされた後にウィズドロー（出場取り消し）または無断欠場をした場合、「特別な理由」がない限り罰則の対象となる。また、ドロー・リーグ戦（予選も含む）に受け入れられた選手は大会への経費（参加料等）を支払う義務が発生し、「特別な理由」に該当する場合であっても大会への経費（参加料等）は返金されない。

「特別な理由」に該当する事態が発生した選手は、ただちに理由を添えて、メール・文書（FAX 可）で大会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、大会最終日から 1 週間以内に、ドクターの診断書を大会主催者に提出しなければならない。これらの行為を怠った場合は、「特別な理由」がある場合でも罰則の対象となる。

「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） ドロー・リーグ戦（予選も含む）のサインインのノーショウ

選手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選手は、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審判員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。選手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なくてはならない。試合のコールは、大会ごとに審判員がその方法を定め、その大会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、審判員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選手が、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

選手は、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

選手は、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してはならない。

３） コートを離れる

試合中（ウォームアップも含む）、審判員の許可なく選手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

選手は、試合に勝つためにベストをつくさなければならない。審判員にベストをつくしていないと判断された選手は、失格になることがある。

５） 試合を途中放棄する

選手は、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。これに違反した選手は、失格になることがある。

６） 大会公式行事への出席義務

選手は、その大会の公式行事（レセプション、式典、記者会見、大会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、大会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

選手は、ウォームアップ終了後、審判員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、選手は休憩なしにエン

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）に対しては、タイムバイオレーション（ポイントペナルティ）が科される。

８）サーブ
サーブをするときは、以下の点を守らなければならない。
・サービスラインより後ろにボールをバウンドさせる
・自身の腰骨の位置までの高さで打つ
・打つ際、サービスラインより後ろに身体が接地している（片足が接地していればよく、身体等が空中でサービスラインを越していてもよい）

これらを守らないプレーに対しては、1 回目は警告、2 回目以降はフォルトとし、審判員が悪質なケースと認めた場合はポイントペナルティが科される。

９）ゲームの遅延
①　プレーの継続を拒否の場合
審判員の「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、トイレへ行って規定の時間内に戻ってこないとき、または審判員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。

10）施設または設備の損傷
選手は大会期間中、会場の施設、設備を故意に損傷を与えてはならない。

11）ボールの乱用

選手は、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、投げたりしてはいなけない。

12）ラケットや用具の乱用

選手は、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。

13）言葉による侮辱

選手は、試合コート上で、相手選手、審判員、観客らを中傷、侮辱したりするような言葉を使ってはならない。

14）身体に対する危害

選手は、試合コート上で、相手選手、審判員、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。

15）ひわいな言葉

選手は、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。

16）ひわいなしぐさ

選手は、大会会場にいる間は、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。

17）スポーツマンシップに反する行為

選手は、試合コート上および会場内で、相手選手、審判員、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、大会の品位を損なうような言動は慎まなければならない。

18）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。

19）ベンチコーチ

① 試合に参加するペアは、大会当日の受付時にベンチコーチ 1 名を申告することができる（受付時以降は申告不可）。2 日間にわたる大会等の場合は、1 日目と 2 日目で異なるベンチコーチを申告することもできる。

② ベンチコーチを申告したペアは、エンドチェンジの 90 秒間、セットブレークの 120 秒間等にベンチコーチからアドバイスを受けることができる（ラリー中、ポイント間、各セット第 1 ゲーム終了後、タイブレーク中、MTO 中はアドバイス不可）。

③ ベンチコーチを引き受けた者は、試合中いつでもベンチコーチに入ることができる（途中入場、途中退場可）。

④ ベンチコーチが対戦相手の場合、また、双方のペアのベンチコーチが同一の者の場合は、ベンチコーチの帯同は不可とす

る。

⑤　ベンチコーチによるポイント間の声援は妨げないが、「ナイスショット」といった程度にとどめ、アドバイスはもちろん相手ペアへの野次等は一切認められない。

⑥　ベンチコーチに本項等（本条第 10 項から第 18 項で定めているコード違反はベンチコーチにも準用する）に定めるコード違反があった場合は、1 回目、2 回目は警告、3 回目は退場となり、退場の場合その試合はそれ以降ベンチコーチに入ることはできない（代理の申請も認められない）。また、選手にもペナルティが科される（1 回目は警告、2 回目は 1 ポイントを失う、3 回目は 1 ゲームを失う）。

20）ポイントペナルティ制度

試合のコート上で、本条各項のコードに違反した選手は、各項に特段の定めがある場合を除き、審判員から以下のポイント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 回目の違反の後は、違反のたびに失格を与えるかどうか審判員が判断をする。ただし、重大なコード違反や悪質なコード違反の場合は 1 回目であっても審判員が失格を決定することができる。失格者は、その大会での賞金（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 公式大会　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、大会を円滑に進行させる。

２． ダブルエントリー

選手は、同一期間内（予備日の設定がある場合は予備日も含む）に行われるJPT ランキング対象大会（国際大会を含む）にいくつでもエントリーすることができるが、１つの大会でしかプレーすることはできない。

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（国際大会を含む）のエントリーリストに名前が載った選手（ドロー・リーグ戦に受け入れられた選手、予選・補欠の場合を含む）はダブルエントリーとなり、ただちに該当する大会について失格となる。ただし、ある大会のエントリーリストに名前が載った場合において、他の大会のエントリーリストがリリースされる前に該当する大会が何らかの理由で中止となった場合、または、エントリー数超過等により大会への参加が受け入れられなかった場合はこの限りではない。なお、ダブルエントリーとなった場合、対象者の大会への経費（参加料等）は返金されない。

大会開始後、ダブルエントリーが判明した場合、その大会における当該選手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でも、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。また、対象者・そのパートナーの大会への経費（参加料等）は返金されない。

同一期間内に行われる JPT ランキング対象大会（国際大会を含む）に 2 つ以上エントリーし、ダブルエントリーに抵触する可能性がある場合、該当するいずれかの大会のエントリーリストがリリースされる前までに出場する 1 大会を決定し、出場しない大会主催者に対して、メール・文書（FAX 可）によりウィズドローを届け出なければならない。

３． サスペンションポイント（出場停止ポイント）制度

大会終了後、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 ポイントに達した選手は、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

審判員によるコード、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、大会終了後 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、審判員によってその事実が調査確認された場合、審判員は所定の報告書を使って、JPA に大会終了後 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 公式大会での諸規則とコード規定の調査を行う。大会主催者または選手からの申請、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、公式大会の承認、選手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	ドロー・リーグ戦（当日抽選等によりドロー・リーグ戦が完成していないものも含む）のリリース後、大会前日までの出場取り消し
	A-2	服装及び用具違反後、審判員の指示に従わない
	A-3	無断でコートを離れる
	A-4	コート外（会場内）のコード違反
2	B-1	大会当日のサインインのノーショウ（補欠を除く）
	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	大会の無断欠場
	C-2	ダブルエントリー
	C-3	参加資格のない大会へのエントリー
4	D-1	試合における失格
5	E-1	審判員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 公式大会管理規程

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）で開催される公式大会を管理することによって、大会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）
公式大会とは、次の各号の１つに該当するものをいう。ただし、個々の大会において「全日本」「全国」「Japan」「公式大会」という名称を使用してはならない。
１） 主催大会（全日本選手権）
JPA が理事会の決議により直接開催するもの。

２） 主管大会
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） 公認大会
大会主催者からの申請により、JPA がその開催を認めたもの。
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
４． ジャパンパデルツアー　フューチャー

第 3 条（参加資格）
１）公式大会の参加資格者は、JPA へ選手登録（PPS）している者とする。
２）日本国外に在住する外国人については、JPA へ選手登録（PPS）をすることで参加資格を得る。ただし、全日本選手権については、参加資格を満たさない外国人であっても大会主催者の判断で出場を可能とする。

第 4 条（ドロー・組の規模）
１） トーナメント方式におけるドローサイズは、最小 8 ドローサイズとする。
２） ラウンドロビン方式における組サイズは、最小 6 組サイズとする。
３） トーナメント方式においてエントリー数が 6 ペア未満の場合、ラウンドロビン方式においてエントリー数が 6 ペア未満の場合、公式大会の対象とはならない。

第 5 条（トーナメント方式におけるドローの構成）
トーナメント方式におけるドローの構成は、以下の構成表のとおりとする。
この最低必要エントリー数を下回った場合は、下位ドロー数での開催を可能とする。エントリー数がドロー数を上回った場合は、

上位ドロー数での開催は出来ないが、あらかじめ予選開催の告知がなされている場合は大会主催者の判断で予選の開催が可能である。なお、エントリーリスト公開後に選手の欠場等何らかの理由で参加ペア数が最低必要エントリー数を下回った場合でも、当初のドロー数を維持して大会を開催するものとする。

ドロー数	最低必要エントリー数
8	6
12	9
16	13
24	17
32	25

第６条（トーナメント方式における予選の開催）

トーナメント方式における予選開催については、大会主催者の判断で可能とする。

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

ドロー数	予選勝ち上がり枠数
8	1
12	1～2
16	1～3
24	1～4
32	1～4

第７条（ラウンドロビン方式における組の構成）

ラウンドロビン方式における組の構成は、以下の構成表のとおりとする。

この最低必要エントリー数を下回った場合は、下位組数で開催を可能とする。エントリー数が組数を上回った場合は、上位組数での開催は出来ないが、あらかじめ予選開催の告知がなされている場合は大会主催者の判断で予選の開催が可能である。なお、エントリーリスト公開後に選手の欠場等何らかの理由で参加ペア数が最低必要エントリー数を下回った場合でも、当初の組数を維持して大会を開催するものとする。

組数	最低必要エントリー数
6	6
8	7
12	9
16	13

第８条（ラウンドロビン方式における予選の開催）

ラウンドロビン方式における予選開催については、大会主催者の判断で可能とする。

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

組数	予選勝ち上がり枠数
6	1
8	1

12	1～2
16	1～3

第９条（ワイルドカードの設定）

ワイルドカードは、大会主催者の判断で設定を可能とする。ただし、ワイルドカードを設定する場合は各大会概要にあらかじめ明記することとする。

ワイルドカードを設定する場合の枠数は、大会主催者の判断によるが下記を目安とする。

ドロー数・組数	ワイルドカード枠数
6	1
8	1
12	1
16	1～2
24	1～2
32	1～3

第 10 条（競技規則）

公式大会では、本書に定める「JPT 公式大会競技規則」が適用される。

ただし、公式国際大会については、それぞれの規則が適用される。

第 11 条（ランキング資料）

公式大会の種類、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 12 条（大会主催者の義務）

１） 大会主催者は、大会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） 大会主催者は、その得た承認の内容を、当該大会が発行するあらゆる公示物（大会概要、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 13 条（報告書提出の義務）

大会主催者は、大会の終了後 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 14 条（大会の年度）

大会の年度は、毎年 1 月 1 日から 12 月 31 日までとする。

第 15 条（カレンダー）

JPA は、翌年度のすべての公式大会の日程を記載したカレンダーを 1 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大会は、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 16 条（その他）

この規程に定めのない JPT 公式大会管理に関する事項、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 17 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。