

2012 年版

フレッシュテニス ルールブック



富山県フレッシュテニス協会

目 次

1.	はじめに	2
2.	フレッシュテニスとは	2
3.	競技ルール	3
	施設・用具	3
	競技	4
4.	審判の役割	1 2
	審判の構成	1 2
	審判の任務と義務	1 2
	主審の役割と権限	1 2
	副審の役割と権限	1 3
	線審の役割と権限	1 4
5.	審判要領	1 5
	試合の進め方	1 5
	主審	1 5
	副審	1 7
	線審	1 8
6.	その他	1 9
	採点表の記入	1 9
	リーグ戦の順位の決め方	2 0
	(付表)	
	失点コール一覧表	2 1
	用語集	2 2
	大会主催者の専決事項	2 2
	判定Q & A	2 3

1. はじめに

このルールブックは、2012 年度富山県フレッシュテニス協会のルールを、普及・促進を目的に、制定したものです。

2. フレッシュテニスとは

フレッシュテニスは、1981 年 4 月富山市で誕生したスポーツです。

子供から高齢者まで、たくさんの人々にスポーツの楽しさを知ってほしいとの願いから富山市体育指導委員協議会が考案し、普及されました。

あまりスポーツをする機会のない人でも楽しめるようバドミントンのダブルスコートを使用し、ネットも低く、ラケットも短く、ボールは軽くて柔らかいスポンジでできています。

テニスの良さを生かし、手軽にプレー出来るよう工夫されています。

3. 競技ルール

施設・用具

1) コート

バドミントンのダブルスコートを利用する。

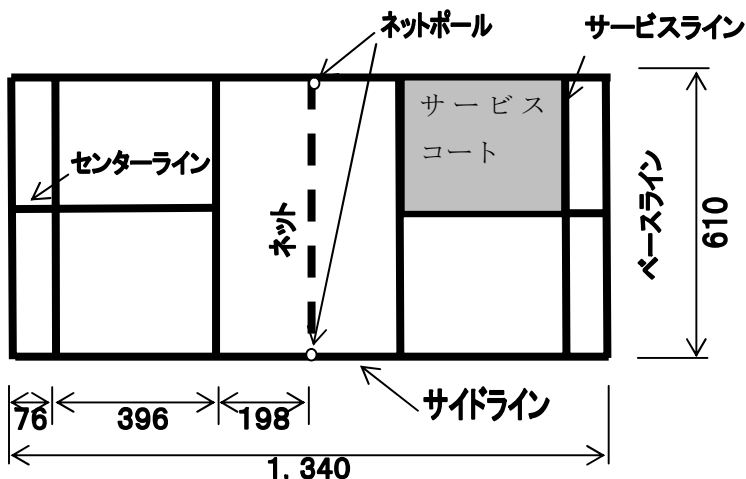


図1. コート図 (数字の単位：c m)

2) ネット

バドミントンのネットを床から90cmの高さに張る。

3) ラケット

a) シャフトの短いラケットを使用する。

(長さ55cm以下で、フレームはほぼ楕円形とする。)

b) 弦(ガット)の太さは、公称1.1mm以上とする。

4) ボール

スポンジボールを使用する。(付表③)

5) 審判台

ネットポールから、ネット延長線上アウトコート方向に、審判台の最も近い部分を60cm離す。(付表③)

6) 服装等

- a) 着衣、シューズは運動に適したものとし、プレー中に落下の恐れのあるものは着用しない。
- b) 着衣の色は、黄色（ボール色に近い色）を禁止する。
- c) ゼッケンは、主審・副審の両審判より確認出来る位置につけることとする。

競技

1) 試合

ダブルスで行う。



2) サービスとレシーブサイドの選択

選手は、試合開始前にサービスかレシーブサイドのいずれかを「トス」によって選択する。負けた方は残りを取る。

3) ゲーム回数

試合は、特にきめられていない場合、5ゲーム（3ゲーム先取）とする。（付表③）

4) ゲームの勝敗

- a) 1ゲームの勝敗は、4点（ポイント）の先取をもって決定する。

ただし、双方が3点（ポイント）を得た場合、デュースとし、

それ以降2点差をもって勝敗を決定する。(付表③)

b) サーブ権の有無に関係なく得失点とする。

5) ローテーション

サーブとレシーブは1ゲームを終わるごとにローテーションを行い。

奇数ゲームの終了時には、コートチェンジを行う。その順序は下図のとおりとする。

第1ゲーム	第2ゲーム	第3ゲーム	第4ゲーム	第5ゲーム																				
▼	▼			▼																				
<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>ア</td><td>イ</td></tr></table>	A	B	ア	イ	<table border="1"><tr><td>イ</td><td>ア</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td></tr></table>	イ	ア	A	B	<table border="1"><tr><td>ア</td><td>イ</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td></tr></table>	ア	イ	A	B	<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>イ</td><td>ア</td></tr></table>	A	B	イ	ア	<table border="1"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>ア</td><td>イ</td></tr></table>	A	B	ア	イ
A	B																							
ア	イ																							
イ	ア																							
A	B																							
ア	イ																							
A	B																							
A	B																							
イ	ア																							
A	B																							
ア	イ																							
		▲	▲																					

※ 『▲』印がサーブを行うプレーヤー

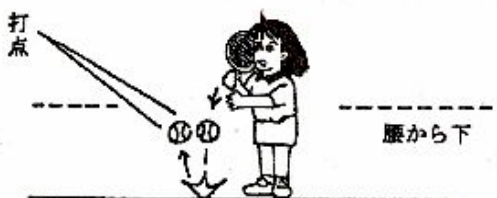
【ローテーションの方法】

- ①サーブを行ったプレーヤーは次のゲームでは左のレシーバーとなる。
- ②右でレシーブを行ったプレーヤーは次のゲームではサーブを行う。
- ③ローテーションの順序を間違えた場合は、間違いが発見された時の次のポイントのサービスから正しいローテーション位置にてサービスをする。それまでのポイントは有効とする。

6) サービス

a) サーバーが手からボールを離れた瞬間に始まり、ラケットでボールを打った時に終了するものとする。

b) サービスは、ベースラインの後方からトスしたボールを直接またはワンバウンドさせて、腰から下で打つ。



c) サービスの時、サーバーはボールに**故意の回転**を加えてはならない。

d) サービスは1回とする。

7) サービスの順序

サービスはネットに向かって右側からこれを始め、右、左交互に対角線上の相手方サービスコート内にボールを打ち込む。

8) サービスをする位置

サービスはサイドラインの延長線とセンターラインの延長線の間で、ベースラインの外で行う。

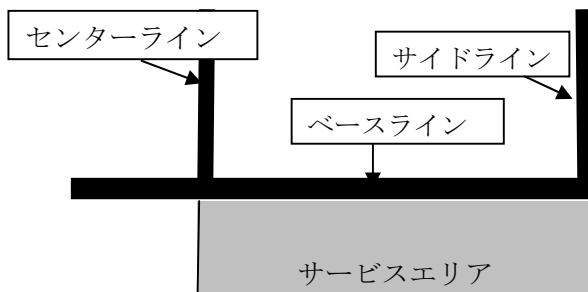


図2 サービスエリア詳細図(右側からのサービスの場合)

9) サービスの時期

サービスは、主審のコールがあった後行う。

10) サービスのレット(やり直し)

次の場合は、サービスのレットとし、やり直す。

- サービスをしたボールが、ネット又は、ネットポールに触れ正しいサービスコートに入った場合。
- 主審のコール前にサービスをした場合。

11) サービスの失点行為とその呼称

(フォルト)

- 相手方のサービスコート内に直接入らなかった場合。
- 主審のコール後、手から離れたボールを打たなかった場合。

- c) ワンバウンドでサーブする時、ボールがサービスエリア外でバウンドした場合。(ボールは完全にサービスエリア内でバウンド)
- d) サービスの際、ボールがラケットに2度当たった場合。

(アバースザウエスト)

サービスの打点が腰より上の場合。

(スピンスーブ)

ボールに故意の回転を加えてサービスした場合。

(フットフォルト)

サービスが始まってからサービスが終わるまでの間に、サーバーの足の着地面が、8)で規定するサービスエリアより外に出た場合。

12) レシーブ

レシーブは、有効にサービスされたボールがワンバウンドした後、ツーバウンドする前に打つものとする。

13) レシーバの制約

- a) レシーバは、所定の場所でレシーブを行い、そのゲーム中は変わることができない。(交互にサービスを受ける。)
- b) レシーバパートナーは、レシーバがサービスレシーブを終了する(ラケットにボールが触れる)まで、レシーブをするサービスコート側に入ってはならない。

14) レシーバ側の失点行為とその呼称

(レシーブインターフェア)

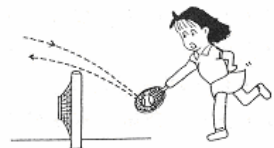
パートナーがサービスを受けた場合。

(ダイレクトレシーブ)

サービスされたボールが、床面にバウンドしないうち(ネットやネットポールにあたって)に直接レシーバあるいはレシーバパートナーのラケット、身体、着衣等に触れた場合。

ダイレクトレシーブ

サービスのボールをレシーバがノーバウンドで打った場合。



15) ラインクロス

- a) サービスパートナーが、サービスが終わる前にセンターラインに触れるか、又は踏み越してサーバーサイドに入った場合
- b) レシーバがサービスレシーブを終了する（ラケットにボールが触れる）前に、レシーバパートナーがレシーブをするサービスコート側に入った場合。

16) インプレー

- a) サービスにより手からボールが離れた瞬間からインプレーとなり、レット（やり直し）あるいはタイムが主審より宣告されない限り、そのボールはポイントが決定するまでインプレー（試合途中）となる。

ポイントの決定とは、ボールデッドになった瞬間。

- b) インであるかアウトであるかは、ボールの落下した所で判定し、真上から見てラインに触れているものは全てインである。

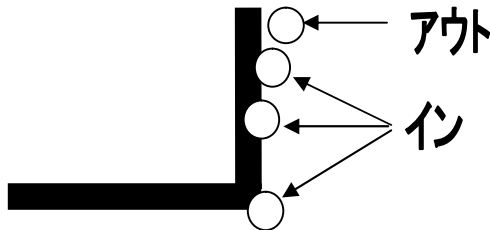
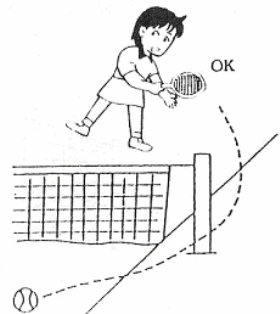


図3 ボールのイン・アウトの判定例

17) インプレー中の失点行為とその呼称 (アウト)

- a) 正しくコートに入ってきたボール（アウトと宣告されていないボール）をノーバウンドまたはワンバウンドで相手側コートのインサイドに直接、あるいはネットまたはネットポールに触れて返球できなかつ



た場合。

- b) 返球したボールが、審判（主審、副審、線審）、味方プレーヤーあるいは設置物（ネット及びネットポールを除く）に直接あたった場合。

(ツーバウンド)

正しくコートに入ってきたボール（アウトと宣告されていないボール）をツーバウンド以上で返球した場合。

ツーバウンド



(ボディタッチ)

プレーヤーの身体・着衣あるいは持ち物がボールに触れた場合。（プレーヤーの落とした持ち物も含む）

ボディタッチ



(ネットタッチ)

プレーヤーのラケット・身体・着衣あるいは持ち物がネットに触れた場合。

(オーバーネット)

- a) インプレー中に、プレーヤーのラケット・身体・着衣あるいは持ち物が、ネットを越えて相手側のエリア内に入った場合。（ボールのある位置に無関係）
- b) インプレー中に、ネットポールの外側で、ネットの延長面（ネットを含む無限面）を越えた場合も同様とする。

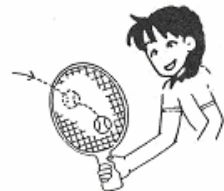


(ドリブル)

2打以上で返球した場合。

ただし、1人のプレーヤーが一度のストロークで2度ヒットするのはドリブルとはとらない。

ドリブル



(インターフェア)

プレーヤーが打球しようとしている相手側のプレーを態度や音声などで威嚇、妨害した場合。

(ノータッチ)

正しくコートに入ってきたボール(アウトと宣告されていないボール)が、自コートにバウンド後、ボールの回転によりラケットに触れる前に、直接あるいはネット又はネットポールに触れて相手コートに戻った場合。

(スルー)

返球したボールが、ネットの破れ目若しくはネットポールとの隙間、又はネットの下を通った場合。

18) ノーカウント

- a) 審判が判定を誤ったため、プレーに支障が生じた場合。
- b) 突発的な事故によりプレーが妨害された場合。
- c) いずれの場合も、主審の判定による。

19) 選手への指示

サイドチェンジをした時及びファイナルゲーム前にだけ、代表者1名は**60秒以内**でプレーヤーへ指示をすることができる。

20) タイム

- a) 正当な理由により、プレーを中断する場合。
- b) インプレー中は選手、監督のタイムを認めない。
- c) 水分補給は、サイドチェンジをした時及びファイナルゲーム前に**60秒以内**とする。

※ 尚、【19) 選手への指示】と別々の活用は認めない。

21) 審判への抗議

- a) 審判の判定に誤りがあると認められた場合、選手または代表者1名は主審に抗議することができる。(個人戦ではプレーヤーのみ、団体戦ではプレーヤー及び代表者1名のみ)
- b) 試合終了の挨拶後の抗議は認めない。

- c) 抗議があつた場合、主審は裁定者となり、副審、場合によっては線審と協議し判定の決定をする。
 - d) 代表者またはプレーヤーは、裁定された判定に対し、再度抗議することは出来ない。
- ただし、競技ルールの解釈や適用に誤りがあると認められる場合、大会審判長に提訴することが出来る。
- e) 代表者またはプレーヤーは、審判の交代を要求することはできない。

4. 審判の役割

審判の構成

- 1) 審判は、主審 1 名、副審 1 名、線審 2 名の構成を基本とする。(付表③)

審判の任務と義務

- 1) 審判は、担当する試合に係わるプレーに関し、その全ての判定を行う。
- 2) 前項のために、審判は試合前に担当区分、運営方法等について十分な打ち合わせをしなければならない。
- 3) プレーヤーおよび観客に対して、試合の進展がわかるように情報を伝えなければならない。

主審の役割と権限

- 1) 試合の進行を管理し、勝敗を決定する。
- 2) 採点表を記入することにより、試合のゲームカウント、ポイントを管理する。
- 3) 審判要領に則り、ゲームカウント、ポイント等につき、適切な時機にコールする。
- 4) 試合中の全ての判定を行い、コールする。
なお、ボールがアウトの場合は、「アウト」のみコールし、セーフの場合、コールの必要は無い。
- 5) 必要に応じて、副審、線審の情報提供を受け、全てのプレーに対し、最終判定を下す。
- 6) 選手、監督、待機中の他の選手及び観客に対し、次のコートマナーについて警告できる。
 - a) 選手が監督、応援者からインプレー時に技術的な指示を受けた場合。
 - b) 選手、監督、応援者が相手選手や審判の名誉を傷つける発言をした場合。

- c) 選手、監督、応援者が故意に進行を妨げる行為をした場合。
- 7) 判定に従わない執拗な抗議選手、あるいは執拗なマナー違反者には、大会委員長に説明の上、当該エリアからの退場を宣告できる。

違反該当者が、選手であった場合、当該試合は没収され、違反選手チームの負けとする。(付表③)

試合終了後、スコアへのサインを拒否した者も同じ扱いとする。

- 8) 次の場合、主審の判断によりプレーを中断し(タイム)、必要ならレットを宣することができる。
- a) 審判が判定を誤ったため、プレーに支障が生じた場合。
- b) 選手が不可抗力によってそのプレーを妨げられた場合。
- c) 選手が負傷した場合。

主審は、大会本部に説明し、1試合につき1ペア1回 5 分間以内を 2 回までの治療時間を与えることができる。

試合続行が不可能な場合は、無効試合として、負傷者が出たペアを負けとする。

※ 場内コール後、審判並びに片方の対戦チームが整列していて対戦相手が不在で再コールを行なった場合も1回の治療行為とみなす。

【※団体戦の場合、すべての対戦にペナルティを与える。】

- d) 次に該当する軽微な反則を認めた場合

アバースザウエスト、スピンスーブ、インターフェア

ただし同じ反則を繰り返した場合は、失点とすることができる。

また選手の勝手な試合中断も、試合の進行に影響がないと認められた場合、軽微な反則と同様の措置を取ることができる。

- 9) その他試合に関わる全ての判定について決定できる。

副審の役割と権限

- 1) 基本的にサーブ時のサービスライン及びインプレー時の副審側サイ

ドラインについて、ボールがラインの外側に出ている(アウト)場合、主審に合図する。但し、この場合の合図は主審への情報提供であり、最終判定は主審のコールによる。

- 2) 次の判定区分についてコールできる。
「アウト」を除く、全ての判定
- 3) 得点表示板の管理をする。
- 4) 次の場合副審は、「タイム」をコールし、主審と協議できる。
 - a) 主審のコールに間違いがあると気づいた時
 - b) 主審が、副審及び線審のコールを聞き逃した時
 - c) プレーに障害となることが生じた時
 - d) その他、正当な理由がある場合
- 5) 主審の補佐をする。

線審の役割と権限

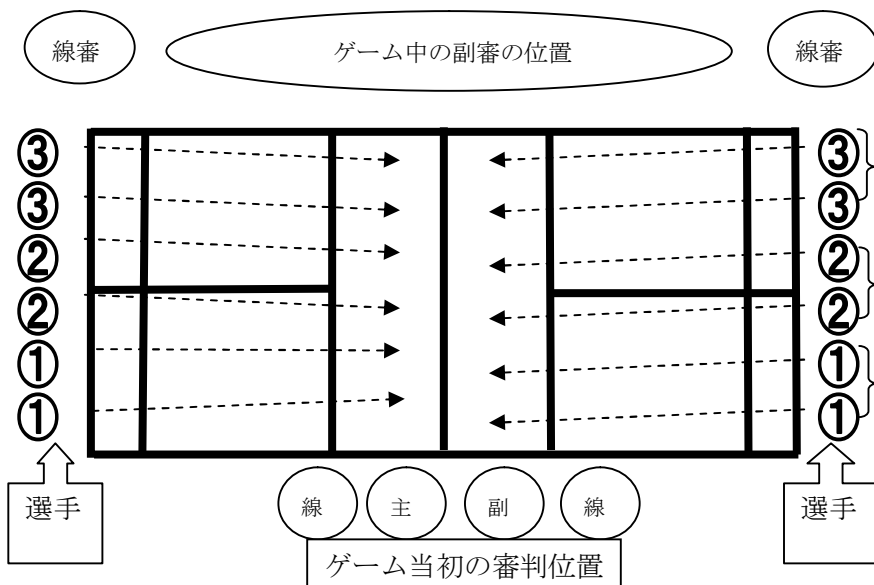
- 1) 基本的にサーブ時のサービスエンドライン及びインプレー時のベースラインについて、ボールがラインの外に出ている(アウト)場合、主審に合図する。但し、この場合の合図は主審への情報提供であり、最終判定は主審のコールによる。
- 2) 次の判定区分についてコールできる。
ボディタッチ、フットフォルト
- 3) 次の場合線審は、「タイム」をコールし、主審、副審と協議できる。
 - a) 主審のコールに間違いがあると気づいた場合。
 - b) 主審が、副審及び線審のコールを聞き逃した場合。
 - c) プレーに障害となることが生じた場合。
- 4) 主審、副審の補佐をする。

5. 審判要領

試合の進め方

団体戦を想定してあるが、ペア戦もこれに準ずる。

試合前に、審判は、審判台側のサイドライン、選手は、ベースラインの外で試合順(主審側から第1ペア…)に立ち、主審のコールを待つ。



主審

1. 主審は一步前に出、「ラインアップ(両手を合わせる)」の合図でネット前に選手を整列させる。
2. チーム名のコールをする。
3. 試合順にメンバー確認をする。
4. 選手同士、お互いに握手、挨拶し、次に審判と挨拶する。
5. 1番目の選手をコートに残し、試合の準備をする。
6. 「トス」のコールで代表者がじゃんけんをする。

7. 「練習」とコール
8. 選手が練習している間に、副審、線審との打ち合わせを行い、審判用紙等への記入をしておく。（約1～2分）
9. 「レディ」とコールし、試合前の練習を中止させ、選手を試合開始の位置につかせる。
10. 選手が位置についていることを確認する。
11. 「サービスサイド〇〇チーム、レシーブサイド〇〇チーム」と、コールする。
12. 「ゲーム5回、プレイボール」と、コールする。なお、「プレイボール」のコールは、試合開始の1回のみである。
13. 副審の得点掲示を確認後、ポイントを、大きな声で、サーバー側からコールする。
14. 1ゲームは4点先取で終了となる。
15. 3対3の場合は、「スリーオールデュース」とコールする。
16. デュース後、サーバー側が1点先取した場合、「アドバンテージサーバー」とコールする。
17. デュース後、レシーバ側が1点先取した場合、「アドバンテージレシーバ」とコールする。
18. アドバンテージを持っていないチームがポイントを取れば、再びデュースとなり、「デュースアゲイン」と、コールする。
19. アドバンテージを持っているチームがポイントを取れば、ゲーム終了となる。
20. 奇数ゲームが終了したら、「ゲーム、チェンジサイド」と、コールする。選手は、時計回りで速やかにサイドを移る。
21. 偶数ゲームが終了したら、「ゲーム、チェンジサービス」と、コールする。
22. 次のゲームに入るときは、副審の得点掲示を確認後、「ゲームカウント、〇ー〇」とサービス側からコールする。

23. ゲームカウントが2-2の場合、「ゲームカウント、ツーオーバー。ファイナルゲーム」と、コールする。
24. どちらかのチームが3ゲームを先取したら、試合終了となる。
25. 「ゲームセット」と、コールし、選手をネット前に集める。
26. 「(ゲームカウント) 〇-〇で、〇〇チームの勝ち」と、コールし、選手はお互いに挨拶をし、審判にも挨拶する。
27. 採点表に、両チームの代表者から確認署名をもらう。(場合によっては、最終試合終了後)
28. 次の試合の選手を呼ぶ。
29. 以下試合数分を繰り返す。
30. 行うべき全試合が終了したら、試合開始と同様にチーム全員をネット前に集める。
31. 勝敗結果を両チームに伝える。
(〇-〇で、〇〇チームの勝ちです。)

副審

1. 試合ボールを持つ。
2. 主審の「練習」のコール時にボールを選手に渡す。
3. 主審との打ち合わせ終了後、速やかに主審とは反対のサイドに移動する。
4. 得点掲示が全て「0(ゼロ)」になっていることを確認する。
5. 主審の「レディ」コール後、主に短めのサービスフォルトを判定できるように、レーシーバサイド側でプレーを待つ。(毎サーブ時)
6. サーブ判定後、主審への情報提供のため、ボールの動きにあわせてサイドラインに沿ってボールを追い、責任ラインでの判定を行い、その情報を主審に伝える。
7. 1プレーごとに、ポイントを得点掲示板に表示する。

8. ゲーム終了時には、得点を「0」に戻す。奇数ゲーム終了時であれば、選手はサイドチェンジするので、得ゲーム表示を入れ替える。
9. 試合終了後、得点表示を主審と確認後、「0」に戻し、プレーヤーからボールを受け取る。
10. 主審の右横に移動し、試合終了の確認、挨拶を行う。

線審

1. 主審との打ち合わせ終了後、速やかに主審とは反対のサイドでベースライン付近に移動する。(左右各1名)
2. 主審の「レディ」コール後、主に長めのサービスフォルトを判定できるように、プレーを待つ。(毎サーブ時)
3. サーブ判定後、主審への情報提供のため、ベースライン付近のボールの判定を行い、その情報を主審に伝える。
4. 試合終了後、当初整列位置に戻る。

(線審省略特例)

なお、線審を省略した場合の判定区分は、ベースラインは主審、長めのサービスに関しては、副審がそれぞれ担当する。

6. その他

採点表の記入

- 1 主審が採点表を記入する。(付表③)
- 2 各種リーグ戦における順位決定には、得失点差が関係するので、間違いなく記入する。

オーダー表 (兼スコアシート)

第20回立山科学グループ杯フレッシュテニス大会				
(A ブロック 1 コート 1 試合)				
チーム名	○ △ ・ ○ ×			
地区名	○ ○			
スコア				
ゲーム	サーブ	得点	得ゲーム	
1	(S) R	(4)		(勝)
2	S (R)	3		(3)
3	(S) R	(4)		
4	S (R)	(5)		負
5	S R			
計	②得点合計	16	サイン	○ △

審判				
△ ○ ・ △ × ・ × ○ ・ × ×				
チーム名	□ △ ・ □ ×			
地区名	□ □			
スコア				
ゲーム	サーブ	得点	得ゲーム	
1	S (R)	1		勝
2	(S) R	(5)		
3	S (R)	2		1
4	(S) R	3		
5	S R			負
計	②得点合計	11	サイン	

富山県フレッシュテニス協会

(3)

オーダー表 (兼スコアシート)

富山県フレッシュテニス大会					
ブロック					
Aコート 1試合					
チーム名	○○市				
対戦チーム名	□ □	高岡市	スコア		
選手名		ゲーム	サーブ	得点	得ゲーム
○○ ①-①	1	(S) R			(3)
	2	S (R)			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
○○ ①-②	1	S (R)			0
	2	(S) R			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
○○ ②-①	1	(S) R			(3)
	2	S (R)			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
○○ ②-②	1	S (R)			0
	2	(S) R			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
○○ ③-①	1	(S) R			(3)
	2	S (R)			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
○○ ③-②	1	S (R)			0
	2	(S) R			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
試合結果	勝	負	勝試合数	得点計	得ゲーム計
代表者サイン	○○		2	13	6

(3) 富山県フレッシュテニス協会

オーダー表 (兼スコアシート)

富山県フレッシュテニス大会					
ブロック					
Aコート 1試合					
チーム名	□ □市				
対戦チーム名	○ ○	砺波市	スコア		
選手名		ゲーム	サーブ	得点	得ゲーム
□ □ ①-①	1	(S) R			0
	2	S (R)			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
□ □ ①-②	1	S (R)			3
	2	(S) R			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
□ □ ②-①	1	(S) R			(3)
	2	S (R)			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
□ □ ②-②	1	S (R)			0
	2	(S) R			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
□ □ ③-①	1	(S) R			0
	2	S (R)			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
□ □ ③-②	1	S (R)			7
	2	(S) R			
	3	(S) R			
	4	S (R)			
	5	S R			
試合結果	勝	負	勝試合数	得点計	得ゲーム計
代表者サイン	□ □		24	14	3

富山県フレッシュテニス協会

【個人団体戦と団体戦の採点表の記入例】

- ・ 個人戦採点表は、本部で記入されている場合もあるが、記入されていない場合は、オーダー表等で確認し、記入する。
- ・ 団体戦採点表は、本部で対戦チームのオーダー用紙がテープ付けてある場合もあるが、テープ付けてない場合は、バインダーで固定し、お互いにオーダーを確認して対戦結果を記入する。
- ・ トスの結果、サービスの組は「S」、レシーブの組は「R」に「 」と記入する。【1】
- ・ 勝ったゲームのポイント数に○をつけると、わかりやすい。【2】
- ・ 個人戦も団体戦も採点表は、対戦結果をお互いに確認してサインする。【3】

リーグ戦の順位の決め方

- 1 リーグ戦による順位の決め方は基本的に次の順番となる。(付表③)
 - 1) マッチ数 (勝・負差の大きいチーム)
 - 2) ゲーム数 (合計得失ゲーム差の大きいチーム)
 - 3) ポイント数 (合計得失ポイント差の大きいチーム)
 - 4) 抽選 (代表者1名)

付表① 失点コール一覧表

失点コール	コールする行為	主	副	線
フォルト	サービスミス			
アバープザウエスト	腰より上の打点でのサービス			×
スピンスーブ	故意回転サービス			×
フットフォルト	サービスエリア外サービス			
レシーブ インターフェア	レシーブパートナーの サービスレシーブ			×
ダイレクトレシーブ	サービスのノーバウンド レシーブ			×
アウト	相手コートインサイドに 入らなかった返球		×	×
ツーバウンド	ツーバウンド以上での返球			×
ボディタッチ	プレーヤーのラケット以外 へのボール接触			
ネットタッチ	プレーヤーのネット接触			×
オーバーネット	プレーヤーのネット面越え			×
ドリブル	2打以上での返球			×
インターフェア	相手プレーヤーに対する 威嚇、妨害			×
ノータッチ	回転によりプレーヤーに 触らないのにボールが相手 コートに戻った。			×
スルー	ネットの破れ目等の通過 ボール			×

付表② 用語集

用語	意味と具体例
レット	やり直し サービスのネットインや主審のコール前のサービス
トス	じゃんけん

付表③ 大会主催者の専決事項

専決事項	専決内容
ボールの選定	ミズノ、ダンロップ、アキュレスから
審判台の位置	使用体育館、コート of 物理的要因によりネットポストから60cm取れなくてもよい。
ゲーム回数	3ゲーム、7ゲーム等の設定も可とする。
デュース	促進ルールの採用により、デュース回数制限できる。
審判の構成	線審を省いてもよい。
退場宣告	退場宣告を受けたチームのその後の取扱いを決定できる。 (例1) その試合だけ没収 (例2) その後のリーグ戦もすべて没収等
採点表	○×式か点数記入式かを決定できる。
順位の決め方	勝ち抜きリーグ戦等を行ってもよい。

付表④ 判定Q&A

質問事項	回答
主審、副審、線審の試合前打ち合わせ内容は？	<ul style="list-style-type: none"> ・判定責任ラインの再確認 ・ネット付近の反則とボールの着点との分担 等です。
インターフェアの事例は？	<ul style="list-style-type: none"> ・相手が打つ瞬間に奇声を上げたり、床を打ち鳴らしたりする。 ・ラインぎりぎりのボール(実際はイン)を「アウト」とか「ラッキー」といって返球した場合。
プレーヤーはインターフェアアピールできますか？	インターフェアは主審の判断ですが、不快に思えばアピールは出来ます。
何らかの理由で片手しか使えない場合、サービスのトスはラケットを使うことが許されますか？	許されます。ただしボールをラケット上でバウンドさせないでください。
プレーヤーの落下物への対処は？	プレーヤーが落としたものは、プレーヤーの分身です。ですから、落下物がネットに触れればタッチネット、ネットを越せばオーバーネット、ボールが当ればボディタッチとなります。
主審コールの後、サーバーがボールを床に何度かバウンドさせるのはいいのですか？	サービスは、主審のコールの後、ボールが手を離れた瞬間に始まりますので、フォルトです。しかし、1回目は軽微な反則として、やり直しをさせるのがいいでしょう。
ホールディングは無いのですか？	ラケットの隙間にボールが挟まった、ラケット上でボールが静止したように見えた、などが考えられますが、ドリブルと同じと考えてください。

製作・発行

富山県フレッシュテニス協会

○ 2012 年4月1日 ルールブック発行