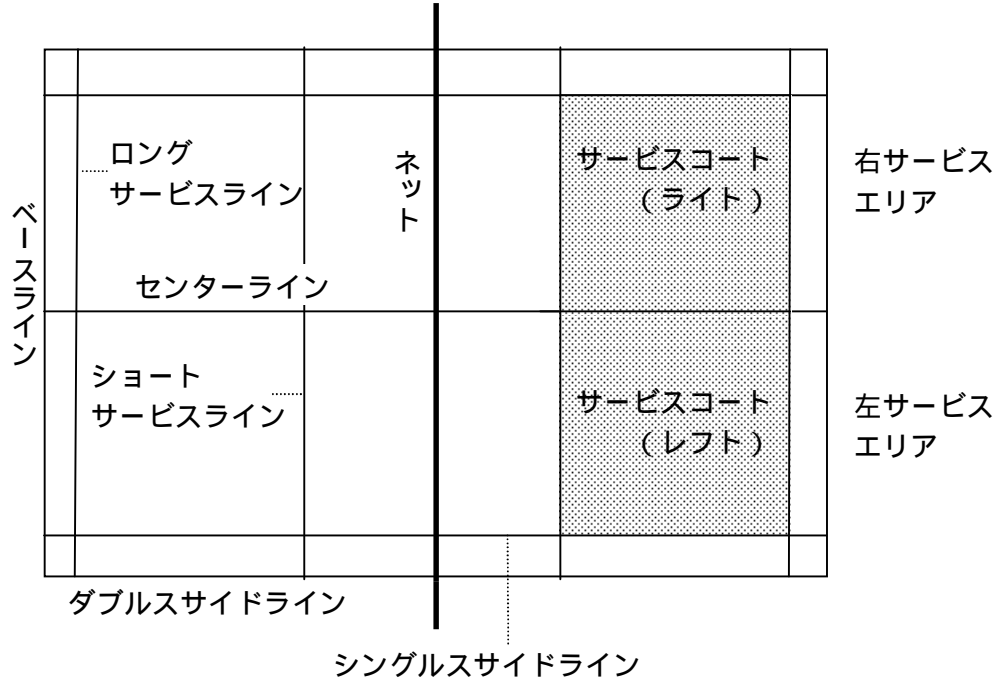


ラケットテニス

1. コート

バドミントンコートを準用します。



2. 用具

ラケット = フレームとガットからなる柄の短い専用ラケットを使用します。

ボール = スポンジ製の専用ボールまたはコーティングボールを使用します。

ポスト = バドミントン用ポストを使用します。

ネット = バドミントン用ネットを使用し、高さは90cmとします。



3. 人数

シングルスは1対1の2人、ダブルスは2対2の4人でゲームをします。

4. 勝敗の決め方(マッチおよびゲーム)

ゲームは4ポイント先取をもって勝ちとします。双方が3ポイントになった場合、ジュースとなります。これ以降も双方が1ポイントずつとった場合、再びジュースとなります。ジュース後は、連続2ポイントとったプレーヤーが勝ちとなります。5ゲームマッチとし、3ゲーム先取した方が勝者となります。

5. ゲームの進め方

エンド(コート)およびサーブの選択

ジャンケン等でコートかサービス権を決めます。

サーブの仕方

- ・サーバーはネットに向かって右側のベースライン後方(右サービスエリア)に立ち、軸足を固定し、手でボールを空中に投げ、そのボールが床に落ちる前にラケットで打ちます。
- ・各ゲームの最初のサーブは、右サービスエリアから行き、以降ポイントごとに左右交互のサービスエリアから行います。
- ・サーブは、ネットをはさんで対角方向のサービスコート内に打ち込みます。
- ・1ゲームが終わるごとにレシーバーがサーバーとなりサーバーがレシーバーとなります。こうして試合の終わるまで交互に交替します。プレーヤーが順序を誤ってサーブやレシーブをしたときは、発見次第訂正します。但し、それまでのポイントは有効とします。
- ・ダブルスの場合、サービスは、パートナーとはゲーム毎で代わります。レシーブは、ポイント毎に交代し、ゲームの最初のレシーブはゲーム毎に代わります。

フォールト

- ・サーブされたボールが相手方のサービスコート内の地面、またはこれを囲むライン上に落ちなかった場合。もう1回サービスを行うことができます。
- ・軸足が床面から離れ空間にあるうちにサーブしたとき。

エンドの交替

プレーヤーは、第1ゲームから数えて奇数ゲームを終わるごとにエンドを交替します。この交替は、試合終了まで継続されます。

6. ルール(失点)

サーブしたボールが着地する前にレシーバー、またはその着衣あるいは持ち物に触れた場合レシーバーがサービスを返せなかった場合は、レシーバーの失点となります。

サーバーが、2つ続けてフォールトした場合は、サーバーの失点となります。

インプレーのボールが、2回バウンドする前に直接ネットを越して返球することができなかったとき。

インプレーの返球が相手コートのライン外にある地面に触れるか、設置物に当たったとき。

インプレーのボールをラケットで運び、あるいは止め、またはラケットで2度以上触れたとき。

プレー中のボールをショートサービスラインに触れ、もしくは踏み越えて、バウンド前に打ち返したとき。

ライン上に落ちたボールは、そのラインによって区切られたコート内に落ちたとみなされません。