

生涯スポーツ・ミニテニス

MINITENNIS

競技規則(解説付)

2010年10月 改 正 版

2013年11月 解説部追加

2018年6月 改 正

2019年10月 改 正 版



日本ミニテニス協会

目 次

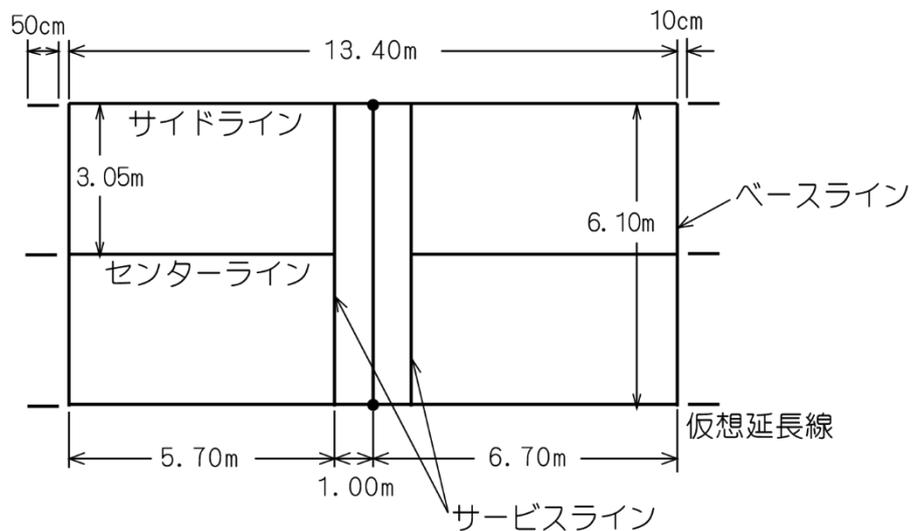
第 1 条	コ ー ト	1	頁
第 2 条	支 柱	2	頁
第 3 条	ネ ッ ト	2	頁
第 4 条	ボ ー ル	2	頁
第 5 条	ラ ケ ッ ト	2	頁
第 6 条	得 点 板	3	頁
第 7 条	試 合 形 式	3	頁
第 8 条	ゲ ー ム の 勝 敗	4	頁
第 9 条	サービスの方法と順序	4	頁
第 10 条	サーバーの失ポイント	5	頁
第 11 条	サービス時のレシーブの方法と順序	6	頁
第 12 条	レシーバーの失ポイント	6	頁
第 13 条	インプレー	7	頁
第 14 条	プレー中の失ポイント	8	頁
第 15 条	ノーカウント	8	頁
第 16 条	アウトボールの処理	10	頁
第 17 条	審判員に対する抗議権	10	頁
第 18 条	その他上記条項にない取り決め事項	11	頁
	特別促進ルール	13	頁
第 19 条	試合用記録票・成績表	16	頁
	個人戦 予選リーグ成績表	17	頁
審判の仕方		18	頁
	《審判員の位置》	18	頁
	《審判員の主な任務》	19	頁
	《審判員の注意点》	20	頁
	《審判員の守備範囲》	21	頁
	《ゲーム用語の解説》	22	頁
	《ゲーム・ジャッジ順序》	23	頁

ミニテニス競技規則(解説付)

第1条 コート

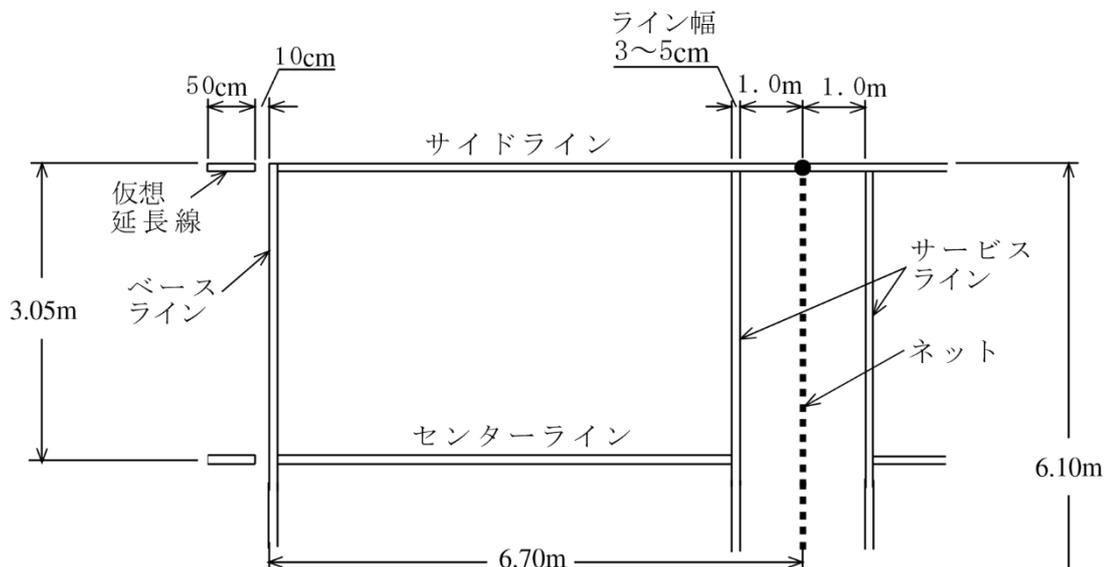
- (1) コートの大きさは、縦13.40m、横6.10mの平坦な長方形（バドミントンコート規格）で、その中央はネットによって二分される。
- (2) コートのラインは、各体育施設のバドミントンコートを使用するため、色の指定はできないが、緑色および白色が望ましく、その幅は3.0~5.0cmとする。
- (3) コートの両端を区切るラインを、ベースラインおよびサイドラインと呼ぶ。
- (4) サービスラインは、ポストの中心から、1.00mをとってからラインを引く。
- (5) その他コートの規格は、下図の通りとする。

(コートの規格)



【解説】

1. コートラインの詳細は下図のとおりである。



第2条 支柱

- (1) 支柱は、ネットを張れる強度のものを、コートサイドライン上の中央に設置する。
高さは床面から、1.02mとし床埋込み式アルミ製専用支柱を使用。
- (2) 日本ミニテニス協会公認（以下、協会公認という）支柱のないところは、代用としてバドミントン用支柱を使用する。

第3条 ネット

- (1) ネットは、バドミントン用ネットを使用する。
- (2) ネットの高さは、中央で床面から1.00mサイドライン上で、1.02mとする。

第4条 ボール

- (1) 協会公認ボールを使用すること。
- (2) ボールの空気圧は、ビニール製のため、外気温や室温によって異なり、バウンドによって決めるものとし、床上1.5mの高さから落下したとき、50cm～65cm位バウンドすることが望ましい。

【解説】

1. ボールのバウンド高さ（50cm ～ 65cm 位）とは、1.5 mの高さから自然落下でバウンドしたときの床面からボールの下底までの高さである。
2. したがって、夏場、冬場等によって空気圧は異なり、ボールに対して、夏場は柔らかく、冬場は張り気味に空気を入れる。

第5条 ラケット

- (1) ラケットは、協会公認のミニテニス専用ラケットを使用しなければならない。
- (2) 大きさは、ヘッド部の長さ40cm以内、幅23～28cm、グリップ部の長さ17cm以内とし、全体の長さは57cm以内とする。
- (3) ラケットの形を著しく変えるような仕掛けや、ボールに特別な影響がでるようなラケットの使用は認められない。その判断は、大会競技委員長が行う。

【解説】

1. 公認ラケットのガットの編み目を大きくしたラケットは、ボールに特別な影響を及ぼすとは判断されないため、現状では認められている。
2. また、先端に鉛を入れたものも同様に認められている。
ただし、安全面については十分に配慮すること。

第6条 得点板

- (1) 支柱に直接取付けられる、ミニテニス専用得点板を使用することが望ましい。
- (2) 各種競技用得点板を使用することもできる。
- (3) 得点板を手で持ったり、支柱に手を置く等、審判ジャッジに影響を与えてはならない。

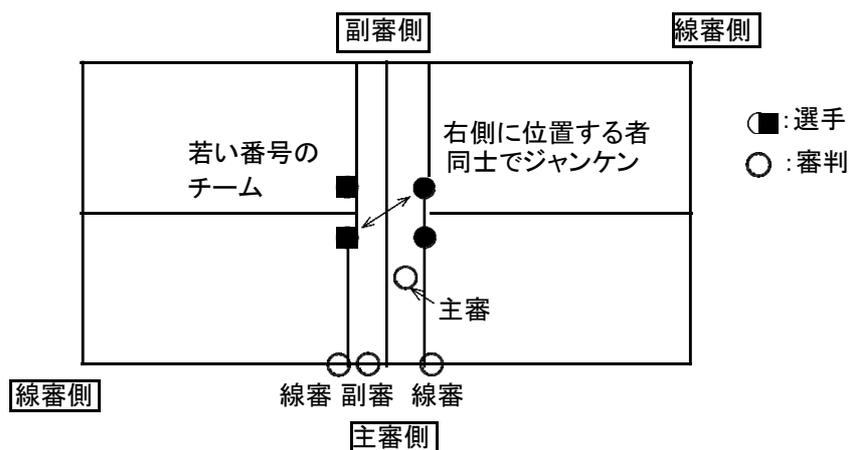
第7条 試合形式

- (1) ミニテニスは、ダブルス個人戦と団体戦を原則とする。
- (2) ダブルス個人戦は、混合ダブルス、女子ダブルスおよび男子ダブルスとする。
- (3) コートにつく位置は、対戦者はリーグ戦表の順番で若い番号のプレーヤーが、主審の左側に入る。
- (4) プレーヤーは、すべてワンバウンドの後ツーバウンドする前に、相手側コートに打たなければならない。
- (5) サービスされたボールをレシーブした後は、交互でなくペアのどちらが打ってもよい。
- (6) プレーヤーのコート右側同士(サーブをする人)がトス(ジャンケン)をし、勝者がサービス又はレシーブのいずれかを選択し、敗者は残りとする。
- (7) コートは、1ゲーム終了ごとに相手側と交替する。

【解説】

1. 試合開始前の選手整列

試合開始前に選手がコートにつく位置は、サービスライン上に下図のように整列する。リーグ戦表の若い番号のチームが主審の左側、他チームが右側につく。



2. 試合終了後の選手整列

試合終了後も上図と同様に整列し(ただし2ゲームの場合は若い番号のチームは右側となる)、主審が勝敗を宣告した後、両チームそれぞれ右側に位置する者(サーバー)が記録票を確認した上、サインを行う。

主審の勝敗の宣告： 「2対0で〇〇さんペアの勝ちです」又は「1対1で引分けです」
サインの順番： 選手のサインは勝者側からとし、引分けの場合は主審の左側に位置するチームから行う。

《マナー》

1. 試合開始前の選手集合のときには、ラケットを脇に抱えて整列し、主審から名前を呼ばれたときには「ハイ」と返事をする。
2. 試合終了後の整列時にも、ラケットを脇に抱え、主審の「レイ」の合図の後、選手同士で互いに握手を行い、同じ位置で90°身体を回して審判団の方に向かい礼をする。
3. チェンジコート的时候は、次のサーバーのためにボールをコートコーナーの枠内に置いて移動するか、又は、移動後に次のサーバーへ丁寧な送球（球出しと同様の送球）によりボールを渡す。
4. チェンジコート的时候は、選手は反時計回りで移動する。
5. 審判から選手集合の合図があったときは、選手は速やかに所定の位置に集合し整列する。
6. ゼッケンを審判員・相手選手に見える位置に着用する。

第8条 ゲームの勝敗

- (1) ゲームは、6ポイント先取をもって勝者とし、ポイントが5ポイントで並んでもジュースは行わずSR戦を行う。
- (2) 試合は、3ゲーム中2ゲーム先取した方が勝者となる。
- (3) 競技の運営上、必要に応じて他の方法で行うこともできる。

【解説】

1. 最近の各種大会では、参加者数が多いため、予選リーグは一般的に2ゲームマッチが多く採用されている。

第9条 サービスの方法と順序

- (1) サービスは、主審のコールがあった後、すみやかに行わなければならない。
- (2) 両サイドともサービスは不当に遅らせてはならない。
- (3) サービスのトスは、サイドラインおよびセンターラインのそれぞれ仮想延長線の（線上良）に行い、ベースラインについては、前後どちらでも良いが、インパクトの瞬間ベースラインに足が触れたり、コート内に踏み入れてはならない。
- (4) サービスは1回とし、自分の足元でワンバウンドさせたボールをウエストより下（打球点）で対角線上の相手方コートに、交互に打たなければならない。
- (5) サービスボールが支柱やネットに当たって、正しく相手コートに入った場合は、繰返しサービスすることができる。
- (6) サービスは、サーバーの一人が続けて行い、（ファイナルゲームを除く）その試合中はパートナーが代行することはできない。
- (7) サービスは、ネットに向かって右側よりはじめ、左右交互に対角線上の相手方サービスコート内にボールを入れる。

(8) 1勝1敗の後、3ゲーム目(ファイナル)のサービスは、1ゲーム目のサービスしたペア右側の者が行い次は左側パートナーが行う。ペア2人が終わった後は、相手方のペアに交替し右左の順番でサービスを行い、以後そのゲームが終わるまで交互に行う。

【解説】

1. 主審がカウントをコールした後、サービスサイドを間違えてサービスしてしまったときは**アウト**である。

また、ラリー中であっても気付いた時点で即**アウト**になる。

主審が気付かず選手が気付いたときは、主審にアピールしてタイムをかけ、**アウト**を宣告してもらう。

なお、審判及び相手側ともサービスサイドミスに気付かないまま進行し、次のサービスが行われてしまったときは、前のサービス及びその**ポイントは有効**となる。

※ 上記解説については、次頁第10条の解説3、4、5及び6にも類似の解説があるので併せて参照のこと

2. インパクト(打球)の瞬間、足が仮想延長線上又は外に出ている場合は、**アウト**となる。

3. ウエストオーバーの判定は、腰骨の位置を基準とし、カットサービス等で腰を落としてサービスした時のウエストオーバーは、ボールの打球点(インパクト時のボールの高さ)と姿勢を低くした腰骨の位置がその判定基準となる。

4. サービスしたボールが、ネットや支柱及び支柱と一体に取り付けられている得点板に当たって相手側サービスコート内(サービスラインを超えた対角側のエリア)に入ったときはネットインとなりサービスのやり直しができる。

第10条 サーバーの失ポイント

(1) ボールを持った手の平が上を向いていない場合、また故意にボールを回転させた時。

(2) サイドライン及びセンターラインの仮想延長線の外側にトスした時。

(3) サービスしたボールが、相手方のサービスコート内に落ちなかった時。

(4) サービス動作に入り、手からボールが離れたのに打たなかった時。

(5) サービスしたボールが、パートナーの身体やラケットに触れた時。

(6) サービスをウエストより上で打った時。

(7) サービスの位置を間違えて、審判員から注意を受けた時また、相手方から抗議があり審判員が認めた時。

(8) 主審のコール後、ラケットにボールを合わせる動作をした時。

【解説】

1. ボールを離す瞬間の手のひらは、上を向いて開いていること。また、手指を使って故意にボールに回転をかけてトスをした場合も、トスミスとなり**アウト**である。

2. 仮想延長線に対するボールのトスの位置は、通常のサイドラインに対するボールのイン又はアウトの位置と同様の判定となる。
3. サービスサイドを間違えてサービスしたときは、**アウト**となる。（審判は「アウト サービスサイドミス」とコールする。）
4. 主審がコールした後、サービス動作に入ってトスを行なった（又はボールが手から離れた）のに打たなかったときは、**アウト**となる。
ただし、他コートからのボールや選手が入ってきたため打つのを止めた場合は、審判の判断になるが、**やり直しができる**。
5. 主審がコールする前にサービストスをしたが、サーバーが途中で気付いて打たなかったときはノーカウントとなる。また、サービスサイドを間違えてのトスであっても、主審のコール前であればノーカウントとし、サービスをやり直すことができる。
6. サービスの順番又はサービスサイドの間違いを、審判も相手方も気づかないまま、次のサービスに移行してしまったときは、前のサービス及びポイントは有効となる。ただし、次のサービスを行うまでの間に気付いたときは、サービスミス（アウト）として成立する。
7. 主審がコールした後、ラケットにボールが触れたり、ラケットでボールを叩いたときは**アウト**となる。
主審のコール前にラケットでボールを支えており、コールする直前に離してサービス動作に入ったときは、アウトにはならない。

第 11 条 サービス時のレシーブの方法と順序

- (1) 各ゲームの最初のレシーブは、ネットに向かって右側のサービスコートで行い、以後左右交互に行なう。
- (2) レシーバーは、それぞれ決められたサービスコートでレシーブすることとし、ゲーム中にパートナーと代わることはできない。
- (3) レシーバーの立つ位置は、自分側のコートならばどこに位置してもよい。ただし、相手側の視界をさえぎったり、妨害になるような行為をしてはならない。

【解説】

1. レシーブのときに、レシーブ側の2人は自軍側であればどの位置にいてもよいが、相手方の視界を遮ったり、妨害・威嚇するような行為をしてはならない。
このような行為に対しては、主審は厳しく注意する。

第 12 条 レシーバーの失ポイント

- (1) レシーブすべきボールを有効にレシーブできなかった時。
- (2) レシーブの位置を間違えて、レシーブし審判員から注意を受けた時、また、相手側から抗議があり審判員が認めた時。
- (3) ボールがワンバウンドする前、ダイレクトで身体やラケットに触れた時はコートの内外であっても失ポイントとなる。

【解説】

1. レシーブの位置を間違えてレシーブしたとき、又は誤ってサービスをしてしまった時は、レシーバー側の**失ポイント**となるが、審判も相手側も気づかないまま、次のサービスに移行してしまったときは、**ポイントは有効**となる。ただし、次のサービスを行うまでの間に気付いたときは、**レシーバー側のアウト**として成立する。

第13条 インプレー

- (1) ボールが支柱やネットに触れても、正しく相手方のコートに入った時。
- (2) ボールが支柱の外側を通過しても、ネットの高さ1m（センター通過時）を確保して相手方コートに正しくボールが入った時。
- (3) ラインにボールのビニール面が直接接触した時。（オンライン）
- (4) 身体の一部がネットの上下から出ても触れなければよい。
- (5) ラケットが手から離れたが、中央のネットより自軍側で、しかも隣のコートエリア外に落下した時。
- (6) 打とうとして、パートナーのラケットと接触したが、相手方コートに正しくボールが入った時。

【解説】

1. 打ったボールが支柱やネット及び支柱と一体になっている得点板やタイマーに触れてもボールの下底がネットの高さ1mを超えて相手側コートに正しく入ればインプレーである。
2. 総てのラインに対する「イン（オンライン）」と「アウト」の判定は、ボールのビニール面がライン接していることに統一する。
審判判定において数値的な表現(ボールのラインに対する接地割合)は避けるようにする。
3. 身体の一部がネットの上又は下から出ても、ネットに触れなければアウトにはならない。
4. ラケットが手から離れてアウトになる場合は、
 - ①ラケットが少しでも相手側コート内に出ってしまったとき（コート外でもアウト）
 - ②他のコート内に入ってしまったとき(他のコートで試合をしていないときでも)。
 - ③壁等の周囲の施設物に当たってしまったとき
 - ④ネット、支柱、審判（ただし、審判が自軍のコート内に足を踏み入れている場合は除く）に当たってしまったとき。

第14条 プレー中の失ポイント

- (1) ボールが相手方コートのライン外に落ちた時。
- (2) ボールが直接パートナーのラケットや身体等に触れた時。
- (3) ツーバウンドする前に、返球できなかった時。
- (4) 身体やラケットがネットおよび支柱に触れた時、またラケットが打球点でネットオーバーした時。
- (5) ボールを打とうとして、ラケットに2度以上触れた時。
- (6) レシーブしたボールが、審判員や得点板（支柱直接でないもの）およびその他施設物等に当たった時。

【解説】

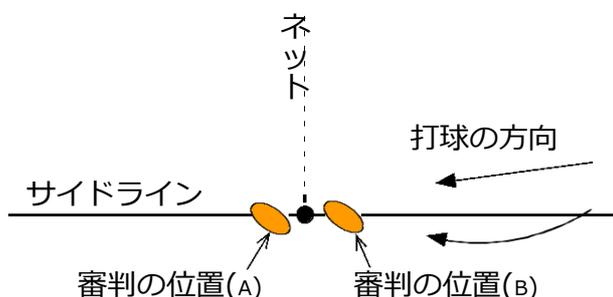
1. ボールがワンバウンドする前に、自身及びパートナーの身体や身体に付けているもの（帽子、鉢巻き、シューズ等）に触れたときは**アウト**（ダイレクトボール）となる。
2. 打球時（インパクト時：ラケットでボールを打った瞬間）にはラケットはネットを越えておらず、打球後のフォロースルー（打った後のスイング）でラケットがネットオーバーしても、**アウトにはならない**。また、カット等のフォロースルーでネット下からラケットが出たときも同様に**アウトにはならない**。
ただし、ラケットが手から離れて、相手コート内に少しでも入ったときは**アウト**である。また、コート外でも手から離れたラケットがネットラインを越えた場合はアウトである。
3. ネットタッチは、ボールが活着ている間（インプレー中）は**アウト**となるが、相手側が返球できずボールがツーバウンドしてしまった後（ボールデッド）は **アウトにはならない**。ネットタッチはラリーしている選手だけでなく、コート内の全選手（4名）のいずれかがその行為を行えば、その行為を行ったペアの失点となる。
4. ネットに触れずに身体の一部（例えば足）がネット下から出た場合、**アウトにはならない**。
5. 選手が返球しようとして、あるいは返球した後勢い余って隣のコートに入ってしまったたり隣のコートのネットに触れてしまったときは、いずれも**アウトにはならない**。
ただし、入られたコート側では、そのことによりプレーに支障があったと判断されたときは、**ノーカウント**が適用される。
6. ボールを打った後、ネットのラインを越えて前側へ出てしまっても、相手コート内に入っていなければ（ニュートラルエリア内であれば）**アウトにはならない**。
7. 打とうとしたボールが、ラケットに2度以上触れたり、ラケットで持ち上げたような打ち方（ホールディング）になったときは、ドリブルとなり、**アウト**である。（注：ミニテニスでは「ホールディング」という用語は用いない。）
なお、ボールがラケットのフレームやグリップ又はグリップを握っている手指（手首から先の部分）に当たっても、ドリブルしていなければアウトにはならない。
8. 選手が身につけている物（ハンカチ、アクセサリ、鉢巻き等）を床に落とした場合、自軍側の床に落とすだけではアウトにはならないが、前条解説4のラケットが手から離れた場合の①、②及び④と同じ場合は、アウトとなる。

第 15 条 ノーカウント

- (1) 主審がプレーボール及び得点をコールする前に行ったサービス。
- (2) 審判員の判定の誤り及び得点等の誤りで、プレーが中断された時。
- (3) 突発事故等によって、プレーが妨害された時。
- (4) 審判員がコート内にて、そのボールに当たってしまった時。
- (5) ボールが破損した時。コート内外にかかわらず。
- (6) ラリー中スマッシュしたボールのバウンドが低く、選手からアピールがあった時は、そのボールのバウンドを測定し、床面から 30 cm 以下の時はノーカウントとなる。
- (7) その他主審が特に認めた時。

【解説】

1. 突発事故等によるプレーの妨害とは、次のようなケースがある。
なお、これらの妨害があっても、正常にプレーされたときはゲームは続行される。
 - ① 他のコートの手がコート内に侵入して、正常なプレーができなかったとき。
 - ② 転がってきたボールに邪魔されて、正常に返球ができなかったとき。
 - ③ 他のコートから転がってきたボールに、ボールが衝突したとき。
 - ④ 線審や他コートの手等との接触・衝突及び危険を感じた時等により、正常に返球できなかったとき。
2. 得点の誤表示に選手が気付いた場合は、ラリー中であってもタイムをかけ、訂正を申告する。
また、選手及び審判とも気付かず、次のサービスが行われた場合でも、途中で気付いたときは前の正しい得点に戻し、サービスのやり直しを行う。
なお、ゲームセットの場合は、次のサービスストスがなないため、整列して記録票を確認した段階で誤りに気付いたら訂正ができる。
3. 審判の足がコート外にある場合に、ボールが審判にノーバウンドで直接当たったときは、アウトであるが、審判がコート内に足を踏み入れている場合に、サービスや返球したボールが審判に直接当たったときは、ボールの打球方向とネットに対する審判の位置によって、次のような判定となる。



審判の位置(A)：打球側の反対側に足を踏み入っていた場合

ネットの高さ（1 m）を超えて飛んできたボールが当たったときは、**ノーカウント**であるが、1 mを超えない高さであった場合は、打球した側が**アウト**となる。

審判の位置(B)：打球側に足を踏み入っていた場合

飛んできたボールの高さにかかわらず、ノーバウンドで当たったときは、**ノーカウント**となる。

4. ラリー中にボールの空気注入口（へそ）が抜け、選手が勝手にラリーを止めてしまった場合は、アウトとなる。

また、バウンドが低いと感じた場合も、選手が勝手にラリーを中止するのではなく、審判にアピールして審判にタイムをかけてもらうこと。

ボールのバウンド測定方法は、第4条の解説に示す方法と同じであるが、バウンドしたときのボールの下底が床面から 30 cmを超える場合は、ノーカウントにはならない。

5. ボール交換した時、又は交換せずに空気を注入した時は、サーバーとその対角に位置するレシーバーが、1本ずつサービス練習を行うことができる。

第16条 アウトボールの処理

- (1) アウトボールは、チーム内のプレーヤーの誰が捕球しても良い。ただし、ノーバウンドで捕球または身体およびラケットに当たった時はアウトとなる。
- (2) ライン上にきわどく落下したボールがアウトでも返球して良い。
- (3) ゲーム中他のチームのボールがコートに入って来た時も、ゲームを続け審判員の除去を待つ。

【解説】

1. ライン上にきわどく落下したボールは、選手が勝手に判断して打つのを止めてしまわずに返球するほうがよい。
2. ゲーム中、他のコートからのボールが入ってきた場合も、ゲームを中断することなく続ける。
入ってきたボールを選手が除去することによりミスをして、とくに審判が支障になったと判断しない限り、ノーカウントにはならない。

《マナー》

1. アウトボールの処理は、選手自身が速やかに行う。ただし、プレー中の他コートに入ったボールを拾うために、他コート内に入ってはならない。
主審は、足下に転がってきたボール以外は処理しない。
2. 捕球したボールを相手側へ返球する場合は、ノーバウンドで打球し、相手側へはワンバウンド又はツーバウンド程度で届くよう、丁寧に送球する。

第17条 審判員に対する抗議権

- (1) ダブルス、個人戦の時は、そのゲーム当事者のみ抗議することができる。
- (2) 団体戦の時は、監督（側近にいること）およびそのゲームの当事者のみ抗議することができる

【解説】

1. 審判に対する抗議は、個人戦ではその試合を行っている選手のみが行うことができる。団体戦においては、選手当事者以外にその試合を傍で見ていたチーム監督も抗議を行うことができる。（注：監督でも傍でみていなかった場合は抗議できない）

2. 審判の判定がおかしいと思ったときは、ラリーを続けながら審判へ意思表示をしておき、ラリーが終わった後で抗議を行うこと。
3. 選手からの抗議に対し、審判が協議しているときは、選手はベースライン付近でその判定を待つ。

なお、審判協議の結果に対する再抗議は認められない。

《マナー》

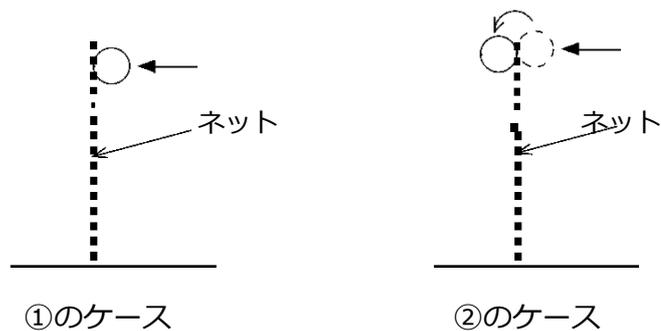
1. ボール着地の瞬間に、選手が声を出して「アウト」と叫ぶのは、審判の誤判定を誘発させる行為であり、マナーとして好ましくない。
また、これは打球を受ける側のみならず、打った側においても大きな声を出して相手側や審判に影響を及ぼすような行為は好ましくない。
なお、審判の判定がないのに、選手のアウトの声でラリーを勝手に中止しても救済はない。

第 18 条 その他上記条項にない取り決め事項

- (1) ボールがネットにかかった時は、その状況を見て主審が判定する。
- (2) 負傷した場合等の応急処置の時間は、そのゲームに限り 5 分以内とする。
- (3) 審判員が、プレーヤーの状況を見て、ゲームを中止させることができる。
- (4) サーバーがトスし、打球した時、副審が計時し、1 分間でタイムオーバーとなり両ペアに 1 ポイントずつ加点される。(特別促進ルール)
- (5) 予選リーグ戦において選手が怪我等で、棄権した時は、すでに終了したゲームを含め、全てのゲーム 0 対 6 で負けとなる。
- (6) 順位の決め方 (ファイナルまで行う時) は、次の通りとする。
 - ア. 勝ち試合から、負け試合の数を引いて多い方
 - イ. 勝ちゲームから、負けゲームの数を引いて多い方
 - ウ. 得ポイントから失ポイントの数を引いて多い方
 - エ. 同率対戦相手の勝者

【解説】

1. ボールがネットに引っ掛かってコート床面に落下しなかったときのケースとしては①打ったボールが自陣側にぶら下がったとき (下図①) → アウト②打ったボールがネットの反転等で相手側にぶら下がったとき (下図②) → ノーカウント
(サービスのときも同様にノーカウント)



2. 負傷した場合の応急処置等のタイム時間は、1ゲームにつき一人1回5分まで与えられる。
3. 選手がタイムをとることの可否については、次のとおりである。
 - ①負傷・体調不良等によるタイム → 可（前記2のとおり）
ただし、程度によっては棄権すること
 - ②審判判定に対する抗議 → 可
 - ③選手以外の者の作戦伝達 → 不可
 - ④給水 → 状況により可（ただし、チェンジコートの際に、近くにある飲み物を素早く
とる程度は、黙認される範囲）
ただし、夏場の大会等で健康管理面から、大会委員長が途中での給水を認めた運営を
行うことができる。
 - ⑤休憩 → 不可
4. 特別促進ルールのタイムオーバーは、タイマーが鳴った時点で成立する。
したがって、床に落ちたら明らかにコート外に出るとされる落下途中のボールであっても、
落ちる前にタイマーが鳴ったのであれば、**タイムオーバーが優先**される。
また、通常は副審がタイムオーバーをコールするが、審判が気付かず選手が気付いた場合
もタイムオーバーは成立している。（ただし、これについては他コートのタイマーを聞き
間違えるケースもあるので、選手自らはラリーを停止せずに、審判にアピールし審判のコー
ルを待つ方がよい）
5. いずれかのチームが5点になっているときは、タイムオーバーになったら両チームに1点
ずつ加点しゲーム終了とする。
6. 主審のコールがなくても、副審又は線審がそれぞれの守備範囲における判定コールをした
時点でその判定は成立する。主審のコールはその追認である。
7. 予選リーグ戦において選手が怪我等で棄権したときは、そのチームは既に終わっている試
合及びこの後の試合を含め、全ゲームが0対6の負けとなる。
一方、棄権したチームと既に対戦したチーム及びこの後対戦予定のチームは、全ゲーム
6対0の勝ちとなる。

8. 申込後のメンバー変更などでオープン参加となった場合は、リーグ戦での試合結果は相手チームにも全て反映・採点されるが、オープン参加となったチーム自身は順位付けの対象外となり、決勝トーナメント戦へ進出することはできない。
9. 予選リーグでは2ゲームの試合が多いが、この場合の順位の決め方は、条文中の（6）の「ア」がなく、「イ」以降の集計で行う。
 リーグ戦表の集計（ア・イ・ウの集計）は、順位が確定したチームはそれ以降の集計は行わない。（例えば「イ」の集計で順位が決まれば「ウ」以降の集計は行わない）
 なお、「エ」においても同点で順位が確定しない場合は、運用として、新たに1ゲームのみの再試合を行うような方法もとられている。この場合は、新たにトスをしてサーブ/レシーブのいずれかを選択して行う。（ファイナル方式ではない）
10. ラリー中にラケットのガットが切れた場合は、ラリーが終わった時点でタイムをかけ、ラケットを取り替えることができる。
 ただし、ボールを打つ瞬間に切れて返球が正常にできなかった場合は、救済はなくアウトとなる。
 なお、試合前にガット切れが分かり、他人のラケットを借りることができる場合は、問題ないが、借りることができずに試合に間に合わなかった場合は、棄権となる。
11. 試合開始時に選手集合の合図が審判からあった後、5分経っても選手が集合しないとき
 ①その試合については没収試合となり、当該チームは0-6・0-6で負けとなる。
 ②特に理由があり集合できなかった場合は、大会競技委員長の判断で繰り下げて試合を行うことができる。

◇ 特別促進ルール ◇

第1ゲーム、第2ゲームの場合

- 対戦者を A・A'対 C・C'とする。
- 第1ゲームのサーバーはA、第2ゲームのサーバーはCとする。
 （以下は、例 第1ゲームの場合）
 - (1) 5対5になるまでは、サーバーAがサービスを行う。
 - (2) Aチームが、4対2でタイムオーバーになった時は、得点が5対3となり、次のサービスも同位置（右サイド）から、Aが行う。
 - (3) 5対3でタイムオーバーになった時は、両チームに1点ずつ加点し、6対4でゲーム終了とする。
 - (4) Cチームが勝ちポイントを取り5対4になった時は、次のサーブは、左サイドからAが行う。

(5) 続けてCチームが勝ちポイントを取り5対5になった時は、そのままAのサービスでSR戦に入る。Aの次はCが行い、Cの次はA'、A'の次はC'が行い、決着がつくまで、A → C → A' → C'の順で行う。

(6) 第2ゲームの場合も、Cがサーバーとなるだけで第1ゲームの場合と同じ。

ファイナルゲームの場合

- サーブは、4人が(A → A' → C → C')の順番に行う。
- タイムオーバーになった時は、両チームにそれぞれ1点ずつ得点が加算されるので、サーブは次の次の人に移る。
- 得点のコールをする時は、サービス側からコールする。
 - (1) 4対2でCがサーブを行い、タイムオーバーになった時、得点は5対3となる。
 - (2) 次のサーブは、C'を飛ばしてAが行う。この時審判員は3対5とサービス側から得点をコールする。
 - (3) 3対5でタイムオーバーになった時は、両チームに1点ずつ加点し、4対6でゲーム終了とする。
 - (4) A・A'チームが得点を取り、4対5になった時は、得点を取った時にサービスをして隣の人A'が次のサーブを行う。
 - (5) 続いて、A・A'チームが得点を取り、5対5になった時は、SR戦に入るためAのサービスで始まる。

サービスの順番は、第1ゲーム、第2ゲームの場合 (5)で説明した順番と同じ。

S・R戦

(サービスとレシーブのみ)

- サーブの順番は、1ゲーム目の場合はAから始まり、2ゲーム目の場合はCから、ファイナルゲームの場合は、Aから始まる。
- 主審は「サーバー／SR戦プレイボール」と手ではっきりと合図しコールする。SR戦は、同じ対角線エリアでサーブとレシーブを2往復することになる。
 - (1) SR戦1回戦：Aがサービスを打ちレシーブのCは相手のサービスエリアに返球し、これを再度Aがレシーブ、CがAのサービスエリアに返球する。
 - (2) SR2回戦：SR1回戦で決着がつかなかった時はCがサービスを打ち、レシーバーのAは相手のサービスエリアに返球2往復する。
 - (3) SR3回戦：A'がサーブを打ち、レシーバーのC'は相手のサービスエリアに返球2往復する。
 - (4) SR4回戦：C'がサーブを打ち、レシーバーA'は相手のサービスエリアに返球2往復する。
 - (5) SR5回戦は、最初のサーバーAに戻り、C → A' → C' → A・・・のサービス順でSR戦を続ける。

- 《附則》
- (1) 本規則は、平成 17 年（2005 年）8 月 27 日の日本ミニテニス協会の総会において提案・承認される。
 - (2) 本規則は、同年 8 月 27 日より施行する。
 - (3) 平成 22 年 9 月 1 日 改正版発行
 - ①平成 21 年度の総会で承認されたライン上のボール判定（セーフ及びアウトの判定基準を総て統一する）により第 13 条の【解説】を削除する。
 - ②誤記や漏れを正して改正版とする。
 - (4) 平成 25 年 11 月 1 日 解説部を一部追加し発行
条文改正はないが、一部用語・用字等を修正する。
 - (5) 平成 30 年 6 月 23 日 一部改正
 - (6) 令和元年 6 月 22 日 一部改正一部用語等を修正
 - (7) 令和元年 10 月 1 日 一部改正一部用語等を修正し発行

第 19 条 試合用記録票・成績表

審判の仕方

審判は、競技規則に精通することはもちろんであるが、正確に判定し、試合を行う選手に安心感・信頼感を与える明瞭なコール及び素早い動作等も大切である。

コールや動作等については、繰り返し練習することによって身に付いてくるものであるが、ここでは、審判を行うための必要最少限の事項について記載している。

《 審判員の心得 》

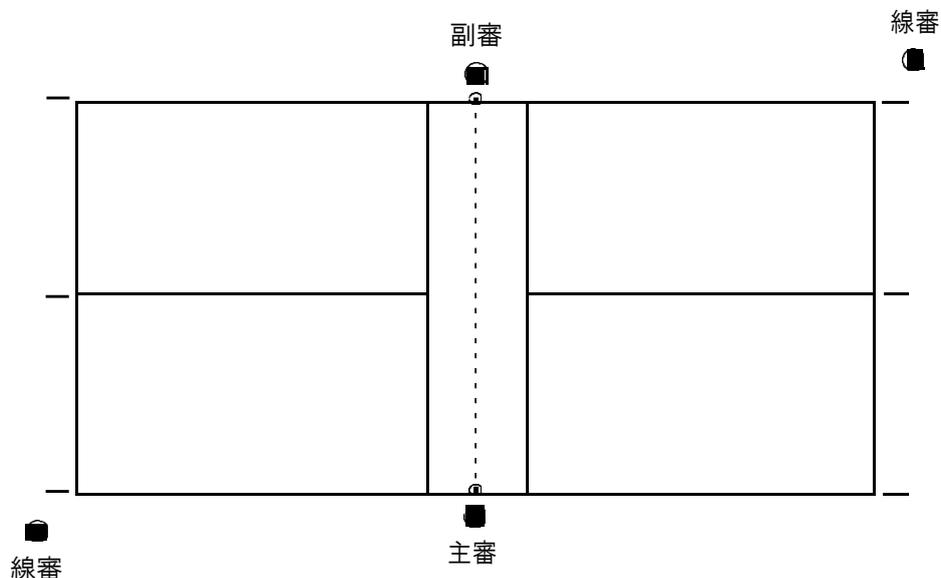
次に示す「審判ジャッジの5か条」を十分に理解して審判行為を行うこと。

- (1) 公平性
- (2) 正確性
- (3) 迅速性
- (4) 大きな声
- (5) 大きな動作

《 審判員の位置 》

主審、副審、線審の基本的な配置は下図に示すとおりであるが、正確な審判を行うためには、見やすい適切な位置への素早い動きも要求される。

また、特に線審は、自身が審判するコートだけでなく、隣接コートの選手の守備妨害等にならないように、気を配ることも大切である。



《審判員の主な任務》

1. 主 審

競技に関連するすべての責務を持ち、受持つコートにおいて最も重要な役目を持つ。

- (1) サイドライン中央付近に立ち、**サービスライン**、**センターライン**、**サイドライン**とその仮想延長線をしっかり見てジャッジする。
- (2) 「アウト、ポイント」あるいは「ポイント」の声を発し、副審に得点表の進行を促しサービスサイド側から得点をコールする。
- (3) 競技規則を遵守する。
- (4) 競技の記録をとる。
- (5) 負傷者が出たときは、競技を一時停止する。
- (6) 競技者の不正に対し注意する。
- (7) 停止したプレーに対し、合図によって再開させる。

2. 副 審

- (1) 主審の反対側に位置する。
- (2) タイマーを押すタイミングは、トスし打球した時とする。
- (3) **タイマーを計時**し、1分経過と同時にタイムオーバーを宣告する。
- (4) **得点の表示**及び受持つ**サイドライン**とそのジャッジをする。
- (5) アウトボールについては、「アウト」と声を発し、ボールがライン上等きわどいときで、インのときは、インの指示はするが、声は発しない。
- (6) 主審、線審の気付かない違反等に対し、主審に注意を促す。
- (7) 主審の相談に応じ、意見を述べる。

2. 線 審

- (1) コート上の対角線側、そして、ベースライン延長線付近に位置する。
- (2) **サーバーのラインクロス**、**サービス時の打球点**、**ベースライン**をよく見て、ジャッジする。
- (3) アウトボールについては、「アウト」と声を発し、ベースライン上等きわどいときで、インのときはインの指示はするが、声は発しない。
- (4) 主審、副審の気付かない違反等に対し、主審に注意を促す。
- (5) 主審の相談に応じ、意見を述べる。

《 審判員の注意点 》

- (1) 自分の受持つコートに必要な用具を必ず点検する。
- (2) 自分の受持つ守備範囲をよく理解しておく。
- (3) タイマーの取扱い方を事前に勉強しておく。
- (4) 試合中、選手以外の人に声をかけられても、耳を傾けない。
- (5) 選手集合時及びゲーム終了時の際には、4人の審判員がきちんと定位置につく。
- (6) 主審は、サービスサイド側から手で合図をしながら、はっきりと大きな声でコールする。
- (7) タイムは、状況に応じて4人の審判員が行ってもよい。
- (8) 選手又は監督の抗議は主審が受ける。なお、主審が抗議内容をよく理解した後、自分だけの判断ではなく、4人の審判員で協議する。
- (9) 他のコートからボールが入ってきたときは、主審以外の審判員ができるだけ早く、そのボールを除去する。
- (10) ラインズマン（線審）の立つ位置は、コートの配置状況等により、常に移動することがある。
- (11) 審判員は、常に冷静沈着でなければならない。

《審判員の守備範囲》

番号	内容	主審	副審	線審
1	選手集合のコール	○	×	×
2	選手集合の時	○	○	○
3	サービスのセンターライン上のジャッジ	○	×	×
4	サービスのサービスライン上のジャッジ	○	×	×
5	サービスのセンターラインの仮想延長線	○	×	×
6	サーバーがトスしたときのミス等	○	○	○
7	サービス時のサイドラインの仮想延長線のジャッジ	○	○	×
8	サービス時のウエストオーバー	○	○	○
9	サービス時のサービスサイドミス	○	○	○
10	サービス時のレシーブサイドミス	○	○	○
11	サービス及びラリー中のサイドライン付近のジャッジ	○	○	×
12	サービス及びラリー中のベースライン付近のジャッジ	×	×	○
13	ラリー中、他のコートからボールが入ってきた時のボールの除去	×	○	○
14	ラリー中、ボールの空気が抜けてきたとき	○	○	○
15	ラリー中、ネットタッチ及びオーバーネットのジャッジ	○	○	×
16	ラリー中、選手の手からラケットが離れたときのジャッジ	○	○	○
17	ラリー中のタイムの宣告	○	○	○
18	ボールがワンバウンドする前に、身体又はラケットに触れたとき	○	○	○
19	審判員にボールがダイレクトに当たったとき	○	○	○
20	ラリー中のボールが選手の陰になり、判定ができないとき	○	○	○
21	促進ルールを適用し、タイマーが鳴った時の合図	×	○	×
22	抗議内容の説明を選手及び監督から聞く	○	×	×
23	抗議があり、審判員が協議するとき	○	○	○
24	抗議に対する判定及びジャッジ	○	×	×
25	選手が負傷した時の計時	○	○	×
26	プレー再開の宣告	○	×	×
27	試合中、選手の妨害行為及び応援者の行き過ぎた行為	○	○	○
28	試合中、コート付近を選手等が通り、プレーに支障があったとき	○	○	○
29	ゲームが終わり、チェンジコート及びゲームセットの宣告	○	×	×
30		○	○	○
31	ドリブルの判定	○	○	○

ゲーム用語

《ゲーム・ジャッジ順序》

- (1) 選手集合……………主審は記録票により選手名をコールする。
主審はこのとき、脇にボールを挟んでおくこと。
- (2) トスしてください…サービスサイド〇〇さんペア・レシーブサイド〇〇さんペア
と両ペア選手に対して確認する。
- (3) レイ（挨拶をさせる）。
- (4) ボールをサーバーに渡しながら「サーブを1本ずつ練習してください」と練習方法
について指示する。
- (5) 練習ラスト……………とコールする。
- (6) 練習止め……………とコールする。
- (7) 右手（左手）を上げて正面に向かって プレイボール と合図する。
- (8) アウト ポイント とコールする（手で合図する）。
- (9) サービス側から ワン・ゼロ 又は ゼロ・ワン とコールする。
- (10) ゲームオーバー・チェンジコート と両手で合図する。
- (11) セカンドゲーム・プレイボール とコールする。
- (12) ゲームオーバー・チェンジコート とコールする。
- (13) ファイナルゲーム・プレイボール とコールする。
- (14) アウト ポイント 又は ポイント とゲーム中何回も繰り返す。
- (15) ゲームセット とコールする。
- (16) 主審は得点を記録票に記載した後、副審に記入が済んだ合図を出して、整列した
選手に次のように宣告する。
- (17) 「2対1」又は「2対0」で〇〇さんペアの勝ち。引分けの場合は、主審の左側か
ら（1：1）引分けと手で合図しながらコールする。
- (18) 記録票に選手の確認サインを勝者サーバー、続いて敗者サーバーに求める。引分
けの場合は、主審の左側選手よりサインを求める。
- (19) レイ（選手に挨拶をさせる）。
- (20) 選手は互いに握手をして後、審判団側に向き直り審判員に挨拶する。
- (21) 選手は解散する。
- (22) 主審は1～2歩前を出て、審判員（3人）に左右それぞれに挨拶する。

（注）S・R戦のときは、副審にカードの掲示を指示してから「サーバー」と手で合図
した後、正面を向いて、「SR戦プレイボール」と声を発し合図する。
その後は、「サーバー」「サーバー」・・・と繰り返し合図する。

生涯スポーツ・ミニテニス

MINITENNIS

競技規則(解説付)

2010年10月 改 正 版

2013年11月 解説部追加

2018年6月 改 正

2019年10月 改 正 版

日本ミニテニス協会

事務所 〒190-0022 東京都立川市錦町 2-1-21 ヴィレッジ林 204 号
TEL・FAX 042-523-8668

本書を無断で複写、複製または電子文書化
することを禁じます。

