

競技規則の改定

現行	改定後
<p>第2章 <u>ソフトテニスコート</u> (ソフトテニスコート)</p> <p>第2条 <u>ソフトテニスコート</u>はコート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をもって構成する。</p> <p>(コート及びアウトコートのサーフェイス)</p> <p>第4条 コート及びアウトコートのサーフェイスは、アウトドアではクレー、砂入り人工芝又は全天候型ケミカル等とし、インドアでは、木板、砂入り人工芝、硬質ラバー又はケミカル等とする。</p> <p>(アウトコート)</p> <p>第8条 アウトコートはコートの周囲のスペースで、ベースラインから後方に<u>8m</u>以上、サイドラインからは外側に<u>6m</u>以上であることを原則とする。</p> <p>2 コートが2面以上ならば場合、隣接するコートにおいて接するサイドラインの間隔は5m以上であることを原則とする。</p> <p>(ネットポスト)</p> <p>第9条 ネットポストは<u>直径7.5cm</u>以上<u>15cm</u>以内とする。</p> <p>(ネットポストの位置)</p> <p>第10条</p> <p>2 両ネットポストの間隔はその外側において<u>12.80m</u>とし、その高さは1.07mとする。</p> <p>(ネット)</p> <p>第12条</p> <p>(5) ワイヤロープは長さ15m、<u>直径4.5mm</u>を標準とする。</p>	<p>第2章 <u>テニスコート</u> (テニスコート)</p> <p>第2条 <u>ソフトテニスに使用するテニスコート</u>はコート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をもって構成する。</p> <p>(コート及びアウトコートのサーフェイス)</p> <p>第4条 コート及びアウトコートのサーフェイスは、アウトドアではクレー、<u>人工クレー</u>、砂入り人工芝又は<u>全天候型等</u>とし、インドアでは、木板、<u>人工クレー</u>、砂入り人工芝、硬質ラバー又は<u>全天候型等</u>とする。</p> <p>(アウトコート)</p> <p>第8条 アウトコートはコートの周囲のスペースで、ベースラインから後方は<u>6.4m</u>以上、サイドラインからは外側に<u>5m</u>以上であることを原則とする。</p> <p>2 コートが2面以上ならば場合、隣接するコートにおいて接するサイドラインの間隔は5m以上であることを原則とする。</p> <p>(ネットポスト)</p> <p>第9条 ネットポストは直径<u>あるいは一辺7.5cm</u>以上<u>15cm</u>以内とする。</p> <p>(ネットポストの位置)</p> <p>第10条</p> <p>2 両ネットポストの間隔はその外側において<u>原則12.80m</u>とし、その高さは1.07mとする。</p> <p>(照度)</p> <p>第11条</p> <p><u>テニスコートにおける照度は、コート面から1mの高さで原則500ルクス以上とする。</u></p> <p>(インドアにおける天井の高さ)</p> <p>第12条</p> <p><u>インドアにおけるテニスコートの天井の高さは、原則、ネットの真上で9.14m以上、コート後方の壁面で4.87m以上とする。</u></p> <p>(ネット)</p> <p>第14条</p> <p>(5) ワイヤロープは長さ15m、<u>直径6.0mm</u>を標準とする。</p>

現行	改定後
<p>(プレーヤーの心得)</p> <p><u>第15条</u></p> <p>(1) 過度のかけ声、又は相手を不快にする発声をしないこと。</p> <p>(2) マッチの開始から終了まで連続的にプレーし、次の行為をしてはならない。ただし、サイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合、又は第17条第2項に規定する15ポイントマッチにおける10ポイント終了後のサイドのチェンジの場合は、ポイントの終了から1分以内に次のポイントを開始する態勢に入るものとする。(レッツプレー)。</p> <p>イ. 故意にゲームを長びかせる行為をすること。</p> <p>[解説5]</p> <p>プレーヤーの心得を第15条にまとめた。過度のかけ声及び連続プレー等、プレーヤーの心得を示しているが、その判定は、アンパイヤーの判断とする。</p> <p>(ゲームの回数)</p> <p><u>第17条</u></p> <p>2 ショートマッチとして15ポイントマッチ、3ゲーム又は5ゲームマッチ、ロングマッチとして15ポイント、3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし3セット又は5セットマッチを行うことができる。</p> <p>[解説6]</p> <p>ゲームは、4ポイントの先取(デュースを除く)が原則であるが、特別な理由でマッチを短縮することになった場合、ファイナルゲームのみのマッチ形式とした上で、15ポイント先取とし、5ゲームマッチと同じ程度の内容として実施できるようにした。</p> <p>(ゲームの勝敗)</p> <p><u>第18条</u></p> <p>3 15ポイントマッチにおいては、第32条第2項に準じて行い15ポイントの先取をもって勝ちとする。この場合において、双方のペアが14ポイントずつ得た場合はデュースとし、第1項各号の規定を適用する。</p> <p>(サービスのフォールト)</p> <p><u>第25条</u></p> <p>2 サーバーは第1サービスがフォールトになった場合、第2サービスを行うことができる。</p>	<p>(プレーヤーの心得)</p> <p><u>第17条</u></p> <p>(1) 過度のかけ声、又は相手を不快にする言動をしないこと。</p> <p>(2) マッチの開始から終了まで連続的にプレーし、次の行為をしてはならない。ただし、サイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合は、ポイントの終了から1分以内に次のポイントを開始する態勢に入るものとする。(レッツプレー)</p> <p>イ. 故意にマッチを長びかせる行為をすること。</p> <p>[解説5]</p> <p>プレーヤーの心得を第15条にまとめた。過度のかけ声及び連続プレー等、プレーヤーの心得を示しているが、その判定は、アンパイヤーの判断とする。</p> <p>(ゲームの回数)</p> <p><u>第19条</u></p> <p>2 ショートマッチとして3ゲーム又は5ゲームマッチを行うことができる。</p> <p>削除</p> <p>(サービスのフォールト)</p> <p><u>第27条</u></p> <p>2 サーバーはファーストサービスがフォールトになった場合、セカンドサービスを行う。</p>

現行	改定後
<p>(サービスのレット)</p> <p>第26条</p> <p>[解説11]</p> <p>2. 第1項第3号の「レシーブを終わる前」とは、サービスするプレーヤーが手からボールを放した瞬間から、レシーブするプレーヤーが有効にサービスされたボールをツープアウンドする前に打つまでの間をいう。</p> <p>(サービス時の失ポイント)</p> <p>第27条 <u>第1サービス及び第2サービス</u>がともにフォールトとなった場合は、ダブルフォールトとして1ポイントを失う。</p> <p>(サービス・レシーブ又はサイドの選択)</p> <p>第31条</p> <p>プレーヤーは、マッチ開始前にサービス、レシーブ又はサイドの選択を行う。</p> <p>(サービスの順序又はサイドの誤り)</p> <p>第33条</p> <p>2 誤りが<u>第1サービス</u>のフォールトの後に発見された場合は、その時点で正しい順序に訂正し、<u>第1サービス</u>から行う。</p> <p>(インプレーにおける失ポイント)</p> <p>第35条 インプレーにおいて失ポイントとなる場合は、次の通りとする。ただし、サービスのレット又は<u>第1サービス</u>のフォールトになる場合はこの限りではない。</p> <p>(1) 打球が直接ネットを越さなかった場合(コールなし)又は<u>ボール</u>がネットの破れ目、ネットの下若しくはネットとネットポストの間を通った場合(スルー)。ただし、次の場合を除く。</p> <p>イ. <u>ボール</u>がネットポストの外側を回り、又はネットポストの外側に触れて、相手側コートに正しく入った場合。</p> <p>(3) <u>ボール</u>がツープアウンドする前に返球できなかった場合(<u>ボール</u>がツープアウンドする前に、そのマッチのアンパイヤー、審判台又はその他の施設・設備に触れた場合を含む)。ただし、<u>相手からのボール</u>が一度コートにバウンドした後、ネット又はネットポストにはね返り、そのボールがもう一度バウンドする前に、正しく返球した場合は有効返球とみなす。</p>	<p>(サービスのレット)</p> <p>第28条</p> <p>[解説11]</p> <p>2. 第1項第3号の「レシーブを終わる前」とは、<u>正審がカウントをコールし</u>、サービスするプレーヤーが手からボールを放した瞬間から、レシーブするプレーヤーが有効にサービスされたボールをツープアウンドする前に打つまでの間をいう。</p> <p>(サービス時の失ポイント)</p> <p>第29条 <u>ファーストサービス及びセカンドサービス</u>がともにフォールトとなった場合は、ダブルフォールトとして1ポイントを失う。</p> <p>(サービス・レシーブ又はサイドの選択)</p> <p>第33条</p> <p>プレーヤーは、マッチ開始前にサービス、レシーブ又はサイドの選択を行う。</p> <p>(サービスの順序又はサイドの誤り)</p> <p>第35条</p> <p>2 誤りが<u>ファーストサービス</u>のフォールトの後に発見された場合は、その時点で正しい順序に訂正し、<u>ファーストサービス</u>から行う。</p> <p>(インプレーにおける失ポイント)</p> <p>第37条 インプレーにおいて失ポイントとなる場合は、次の通りとする。ただし、サービスのレット又は<u>ファーストサービス</u>のフォールトになる場合はこの限りではない。</p> <p>(1) 打球が直接ネットを越さなかった場合(コールなし)又は<u>打球</u>がネットの破れ目、ネットの下若しくはネットとネットポストの間を通った場合(スルー)。ただし、次の場合を除く。</p> <p>イ. <u>打球</u>がネットポストの外側を回り、又はネットポストの外側に触れて、相手側コートに正しく入った場合。</p> <p>(3) <u>相手の打球</u>がツープアウンドする前に返球できなかった場合(<u>相手の打球</u>がツープアウンドする前に、そのマッチのアンパイヤー、審判台又はその他の施設・設備に触れた場合を含む)。ただし、<u>相手の打球</u>が一度コートにバウンドした後、ネット又はネットポストにはね返り、そのボールがもう一度バウンドする前に、正しく返球した場合は有効返球とみなす。</p>

現行	改定後
<p>(8) 手から離れたラケットで返球した場合（インターフェア）。</p> <p>（ノーカウント）</p> <p>第36条 インプレーにおいて次の場合はノーカウントとし、<u>第1サービス</u>からやり直すものとする。</p> <p>【解説15】</p> <p>4. <u>ボールがパンクした場合は有効とする。</u></p> <p>（禁止事項）</p> <p>第38条 プレーヤーはマッチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当てを受けてはならない。ただし、<u>正審がレフェリーと協議の上必要と認めた場合を除く。</u></p> <p>2 マッチを行うプレーヤー及びアンパイヤーその他特に認められた者以外は、マッチ中<u>ソフトテニスコート</u>に入ってはならない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に「部長・監督又はコーチ（外部コーチを含む。以下同じ。）」が<u>ソフトテニスコート</u>内に入ることが、認められた大会においては許容された時間内でプレーヤーに対して「監督又はコーチ」が助言及び身体上の手当てをすることを認める。</p> <p>（異議の申立て等の禁止）</p> <p>第40条</p> <p>【解説17】</p> <p>3. <u>プレーヤー</u>（監督又はコーチを含む）が<u>ボールの落下点の痕跡</u>を消すことを禁止する。もしプレーヤー（監督又はコーチを含む）自身が消した場合はインターフェアとみなし失ポイントとする。</p>	<p>(8) <u>相手の打球を、アウトコートにおいてノーバウンドでラケットにより止めた場合（ダイレクト）。</u>ただし、ラケットで打ち返して有効返球となった場合を除く。</p> <p>(9) 手から離れたラケットで返球した場合（インターフェア）。</p> <p>※以降、番号を繰り下げ</p> <p>（ノーカウント）</p> <p>第38条 インプレーにおいて次の場合はノーカウントとし、<u>ファーストサービス</u>からやり直すものとする。</p> <p>【解説15】</p> <p>4. <u>打球がパンクした場合、そのポイントは有効とする。</u></p> <p>（禁止事項）</p> <p>第40条 プレーヤーはマッチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当てを受けてはならない。ただし、<u>レフェリー又は競技責任者が必要と認めた場合を除く。</u></p> <p>2 マッチを行うプレーヤー及びアンパイヤーその他特に認められた者以外は、マッチ中<u>テニスコート</u>に入ってはならない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に「部長・監督又はコーチ（外部コーチを含む。以下同じ。）」が<u>テニスコート</u>内に入ることが、認められた大会においては許容された時間内でプレーヤーに対して「監督又はコーチ」が助言及び身体上の手当てをすることを認める。</p> <p>（異議の申立て等の禁止）</p> <p>第42条</p> <p>【解説17】</p> <p>3. <u>再判定をする前にプレーヤー</u>（監督又はコーチを含む）が<u>打球の落下点の痕跡</u>を消すことを禁止する。もしプレーヤー（監督又はコーチを含む）自身が消した場合はインターフェアとみなし失ポイントとする。</p>

現行	改定後
<p>(失格)</p> <p>第42条</p> <p>[解説18]</p> <p>1. <u>第42条第2項第1号により、そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合、審判規則第20条を適用し、アンパイヤーがコートに到着後、5分経過で警告1回とし、3回を持って失格とする(15分経過で失格)。</u></p> <p>(提訴)</p> <p>第43条</p> <p>[解説19]</p> <p>提訴は次のポイントに入った場合、行うことができない。ただし、ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ内に限り提訴することができる。<u>次のポイントとは、サービスをするプレーヤーが、サービスをしようとして、手からボールを放した瞬間までをいう。</u></p> <p>(規則上の疑義)</p> <p>第45条</p> <p>[解説20]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>コートの上に木の枝がのぞいている場合。</u> 	<p>(失格)</p> <p>第44条</p> <p>[解説18]</p> <p>1. <u>そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合、アンパイヤーがコートに到着後、5分経過で警告1回とし、3回を持って失格とする(15分経過で失格)。</u></p> <p>(提訴)</p> <p>第45条</p> <p>[解説19]</p> <p>提訴は次のポイントに入った場合、行うことができない。ただし、ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ内に限り提訴することができる。<u>次のポイントの始まりとは、サービスをするプレーヤーが、サービスをしようとして、手からボールを放した瞬間をいう。</u></p> <p>(ヒートルール)</p> <p><u>第46条 会場での気温(乾球温度)が35°C以上となり、ファイナルゲームとなった場合、ファイナルゲームに入る前に3分間のコート内の日傘による日陰(アンパイアの目の届く範囲)での休憩を許可する。</u></p> <p><u>なお、3分間については、第15条(2)の1分間を含むものとする。</u></p> <p>(規則上の疑義)</p> <p>第48条</p> <p>[解説20]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>コートの上に木の枝等があり、これに当たった場合。</u>

審判規則の改定

現行	改定後
<p>(認定) 第4条 (4) 2級審判員は、支部が開催する2級審判員養成のための検定会に参加した16歳（15歳の高校1年生を含む）について、支部が筆記及び実技の試験を実施の上審査し、適当と認められた者を支部長及び日本連盟の会長が認定する。</p> <p>(アンパイヤーの判定区分) 第8条 (2) その他の判定区分 ウ. 線審 <u>フットフォールト、ダイレクト、ボディタッチ、チップ、インターフェア</u></p> <p>(コール) 第10条 [解説22] 第1サービスがフォールトになった時点、あるいは次のカウントのコールをする際に「コレクション」とコールし、訂正のカウントをコールする。 この場合、<u>第1サービス時にレシーバーが気づきレシーブの態勢に入らずと「タイム」</u> 言って中断することは認められる。</p> <p>(サイン) 第11条 (3) ア. レットの場合は、付図(ウ)のとおり、直立して片手を上に挙げるとともに、<u>第1サービス</u> においては指を2本、<u>第2サービス</u>においては指を1本立てて、「レット」とコールする。</p> <p>(再判定) 第14条 [解説25] 2. ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ内訂正を行うものとする。</p> <p>(スコアの誤り) 第17条 アンパイヤーはポイントカウント及びゲームカウントのコールが明らかに誤りであると認められる場合は、<u>第1サービスがフォールトになった時点、又は次のカウントのコールをする際に「コレクション」とコールして正しいカウントをコールし訂正する。</u></p>	<p>(認定) 第4条 (4) 2級審判員は、支部が開催する2級審判員養成のための検定会に参加した16歳以上の者（15歳の高校1年生を含む）について、支部が筆記及び実技の試験を実施の上審査し、適当と認められた者を支部長及び日本連盟の会長が認定する。</p> <p>(アンパイヤーの判定区分) 第8条 (2) その他の判定区分 ウ. 線審 <u>フットフォールト、ツーバウンズ、ドリブル、キャリア、ダイレクト、ボディタッチ、チップ、インターフェア</u></p> <p>(コール) 第10条 [解説22] <u>ファーストサービス</u>がフォールトになった時点、又は次のカウントのコールをする際に「コレクション」とコールし、訂正のカウントをコールする。 この場合、<u>ファーストサービス時にレシーバーが気づきレシーブの態勢に入らずと「タイム」</u> 言って中断することは認められる。</p> <p>(サイン) 第11条 (3) ア. レットの場合は、付図(ウ)のとおり、直立して片手を上に挙げるとともに、<u>ファーストサービス</u>においては指を2本、<u>セカンドサービス</u>においては指を1本立てて、「レット」とコールする。</p> <p>(再判定) 第14条 [解説25] 2. ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ内訂正を行うものとする。<u>ただし、遡って訂正し決着した場合、それ以降に行ったポイントは無効とする。</u></p> <p>(スコアの誤り) 第17条 アンパイヤーはポイントカウント及びゲームカウントのコールが明らかに誤りであると認められる場合は、<u>ファーストサービスがフォールトになった時点、又は次のカウントのコールをする際に「コレクション」とコールして正しいカウントをコールし訂正する。</u></p>

現行	改定後
<p>(マッチの進行)</p> <p>第23条</p> <p>(2) 前号の状態の後、正審の合図「集合」によって双方がネットまで進み<u>挨拶をし、次にアンパイヤーと挨拶を交わす。</u></p> <p><u>(4) 挨拶が終わった後、正審はプレイヤーの確認をする。</u></p>	<p>(マッチの進行)</p> <p>第23条</p> <p>(2) 前号の状態の後、正審の合図「集合」によって双方がネットまで進み、<u>正審がプレイヤーの確認を行った後、プレイヤー同士が挨拶を行い、次にアンパイヤーと挨拶を交わす。</u></p> <p><u>(4) 削除</u></p>

公認審判員規程

現行	改定後
<p>第5条2 前項(3)の認定手続きをする場合は、検定会又は研修会の<u>参加を確認して</u>認定手続きを行うものとする。</p> <p>第6条2 公認審判員資格の更新及び<u>ジュニア審判員が2級審判員の切り替えをする</u>場合は、支部の審判担当者が会員登録システムを使用して手続きを行うものとする。。</p> <p>公認審判員に関する 2. 認定される日現在で年齢満15歳以上である者。</p> <p>早見表</p> <p>Ⅰ公認審判員の資格</p> <p>条件2級</p>	<p>前項(3)の認定手続きをする場合は、検定会又は研修会の<u>結果を確認して</u>認定手続きを行うものとする。</p> <p>公認審判員資格の更新及び<u>ジュニア審判員から2級審判員へ切り替えをする</u>場合は、支部の審判担当者が会員登録システムを使用して手続きを行うものとする。</p> <p>2. 認定される日現在で年齢満15歳以上である者。</p> <p><u>(ただし、中学生は除く)</u></p>

用語の意義

現行		改定後	
1. ソフトテニスコート	競技規則のうえでは、コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をいう。	1. テニスコート	コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をいう。
2. コート	ベースラインとサイドラインで区画された平面の平坦なスペース 縦23.77・・・ネットポスト	2. コート	ベースラインとサイドラインで区画された平面の平坦なスペースで 縦23.77・・・ネットポスト
3. アウトコート	ベースラインから後方に <u>8m</u> 以上・サイドラインから外側に <u>6m</u> 以上	3. アウトコート	ベースラインから後方に <u>6.4m</u> 以上・サイドラインから外側に <u>5m</u> 以上
4. サーフェイス	砂入り人工芝を含む人工芝又は全天候ケミカル等。・・・・人工芝、硬質ラバー又はケミカル等とする。	4. サーフェイス	砂入り人工芝を含む人工芝、 <u>人エクレイ又は全天候等</u> 。・・・・人工芝、人エクレイ、硬質ラバー又は全天候型等とする。
7. 付帯する施設・設備	ベンチ及びその他の <u>ソフトテニスコート</u>	7. 付帯する施設・設備	ベンチ及びその他の <u>テニスコート</u>
16. ショートマッチ	<u>15ポイントマッチ、3ゲーム又は5ゲームマッチ</u>	16. ショートマッチ	3ゲーム又は5ゲームマッチ
17. ロングマッチ	<u>15ポイント、3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし、3セット又は5セットマッチを行うことをいう。</u>	17. ロングマッチ	3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし、3セット又は5セットマッチを行うことをいう。
34. 提訴	アンパイヤーの判定に対し、競技規則及び審判規則の適用に疑義を持ち、レフェリーに <u>判定</u> を求めることをいう。レフェリーの <u>判定</u> は最終のもので、アンパイヤーもプレーヤーも従わなければならない。	34. 提訴	アンパイヤーの判定に対し、競技規則及び審判規則の適用に疑義を持ち、レフェリーに <u>裁定</u> を求めることをいう。レフェリーの <u>裁定</u> は最終のもので、アンパイヤーもプレーヤーも従わなければならない。
41. 失格	競技規則第42条及び審判規則第21条に該当する場合で、大会の最初にさかのぼって出場資格を失うことをいう。 <u>大会運営規則第13条を参照</u>	41. 失格	競技規則第42条及び審判規則第21条に該当する場合で、大会の最初にさかのぼって出場資格を失うことをいう。
43. スtring	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。 <u>(以前はガットといっていた)</u>	43. String	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。

現行		改定後	
1. レディ	マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤーを位置につかせるコール	1. レディ	マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤーを <u>マッチ開始の位置</u> につかせるコール
2. セブンゲームマッチ	スリーゲームマッチ、 <u>15ポイントマッチ</u> 等がある。	2. セブンゲームマッチ	スリーゲームマッチ等がある。
9. ダブルフォールト	<u>第1及び第2サービス</u> がともにフォールトとなった場合のコール。	9. ダブルフォールト	<u>ファースト及びセカンドサービス</u> がともにフォールトとなった場合のコール。
12. ダイレクト	(2) <u>打たれたボール</u> をアウトコートにおいて、ノーバウンドでラケットで止めた場合のコール(失ポイント)。 ただし、ラケットで打ち返して有効返球となればプレーは続けられる。	12. ダイレクト	(2) <u>相手の打球</u> をアウトコートにおいて、ノーバウンドでラケットで止めた場合のコール(失ポイント)。 ただし、ラケットで打ち返して有効返球となればプレーは続けられる。
20. ボディタッチ	<u>競技規則第35条第4号を適用した場合(インプレーのボールが身体又は着衣等に触れた場合)のコール(失ポイント)</u>	20. ボディタッチ	インプレーにおいて打球がプレーヤーの身体又は着衣に触れた場合のコール(失ポイント)
35. ワンモアサービス	レットのあと、サービスをするプレーヤーに <u>第2サービス</u> を指示するコール	35. ワンモアサービス	レットのあと、サービスをするプレーヤーに <u>セカンドサービス</u> を指示するコール
36. ツーモアサービス	レットのあと、サービスをするプレーヤーに <u>第1サービス</u> を指示するコール	36. ツーモアサービス	レットのあと、サービスをするプレーヤーに <u>ファーストサービス</u> を指示するコール
45. スリーオール	双方が3ポイントずつ得たときのコール	45. スリーオール	<u>ファイナルゲームの場合</u> に双方が3ポイントずつ得たときのコール
46. ~62. (共通)	サーバー(レシーバー)が、●●ポイント、レシーバー(サーバー)が▲▲ポイントを得たときのコール	46. ~62. (共通)	<u>ファイナルゲームの場合</u> にサーバー(レシーバー)が、●●ポイント、レシーバー(サーバー)が▲▲ポイントを得たときのコール

	現行	改定後
<p>第3条</p> <p>競技施設は原則として次のとおりとする。</p> <p>(1) 競技施設には原則として競技に使用するソフトテニスコート(コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台)、施設・設備(フェンス、ベンチ、スコアボード、観客席、<u>便所</u>、選手控室、更衣室、競技役員席、来賓席、報道席、医務室、ローラー、コートブラシ、ラインぼうき、掲揚塔、シャワー及び飲料水タンク等をいう)があるものとする。</p> <p>(2) <u>ソフトテニスコート</u>のうち1面をメインコートとする。メインコートは他の<u>ソフトテニスコート</u>から独立し、観客席があるものが望ましい。</p> <p>(3) コート及びアウトコートのサーフェイスは、アウトドアではクレー、砂入り人工芝又は全天候型ケミカル等とし、インドアでは木板、砂入り人工芝、硬質ラバー又はケミカル等とし、大会要項にその種類を明記する。</p> <p>(4) <u>ソフトテニスコート</u>の面数は、大会規模に応じて、予定する日程で十分試合が消化できる面数とする。</p> <p>(5) ベンチを置く場所は、プレーに支障がないようにアウトコートに、設置する。</p>	<p>第3条</p> <p>競技施設は原則として次のとおりとする。</p> <p>(1) 競技施設には原則として競技に使用する<u>テニスコート</u>(コート、アウトコート、ナイター照明、ネット、ネットポスト及び審判台)、施設・設備(フェンス、ベンチ、スコアボード、観客席、<u>トイレ</u>(ドーピングに対応できるトイレを含む)、選手控室、更衣室、競技役員席、来賓席、報道席、医務室、ローラー(クレーコートの場合)、コートブラシ、ラインぼうき、掲揚塔、シャワー及び飲料水タンク等をいう)があるものとする。</p> <p>(2) <u>テニスコート</u>のうち1面をメインコートとする。メインコートは他の<u>テニスコート</u>から独立し観客席があるものが望ましい。</p> <p>(3) コート及びアウトコートのサーフェイスは、アウトドアではクレー、砂入り人工芝、<u>人工クレイ</u>又は<u>全天候型</u>等とし、インドアでは木板、砂入り人工芝、<u>人工クレイ</u>、硬質ラバー又は<u>全天候型</u>等とし、大会要項にその種類を明記する。</p> <p>(4) <u>テニスコート</u>の面数は、大会規模に応じて、予定する日程で十分試合が消化できる面数とする。</p> <p><u>なお、日本連盟主催大会の主会場においては、(1)における設備のうち次の項目を原則「常設」かつ「必須」とする。</u></p> <p>ア. <u>コート面数 16面以上</u></p> <p>イ. <u>ナイター照明 4面以上</u></p> <p>ウ. <u>スコアボード 4面以上</u></p> <p>エ. <u>観客席 8面以上</u></p> <p>オ. <u>通常のトイレ以外にドーピング検査が可能なトイレ</u></p> <p>カ. <u>更衣室(男女別)</u></p> <p>キ. <u>競技役員席</u></p> <p>ク. <u>来賓席</u></p> <p>ケ. <u>報道席</u></p> <p>コ. <u>駐車場 200台以上</u></p> <p>(5) ベンチを置く場所は、プレーに支障がないようにアウトコートあるいはコート外に設置する。</p>	

現行		改定後	
第8条(3)	<u>ソフトテニスコート</u>	第8条(3)	<u>テニスコート</u>
第9条(1)イ		第9条(1)イ	
第9条2	団体戦の対戦は、次の方法により行う。	第9条2	団体戦の対戦は、次の方法により行う。(点取り法)
第9条2(2)	メンバーに欠員を生じた場合において対戦の過半数を構成することができるときは、 <u>レフェリー及び競技責任者の承認を得て出場することができる。ただし、オーダーについては(種別の異なるオーダーも)1番から順次出場しなければならない、欠員を生じた場合は棄権とする。</u> (この場合において、欠員は種別ごとに区分して扱うものとする。)なお、オーダー提出前に相手チームに、その事項を告知するものとする。	第9条2(2)	メンバーに欠員を生じた場合において対戦の過半数を構成することができるときは、 <u>競技責任者の承認を得て出場することができる。ただし、オーダーについては(種別の異なるオーダーも)1番から順次出場しなければならない、欠員を生じた場合は棄権とし、マッチを行うことができなかった対戦は零敗したものとする。</u> (この場合において、欠員は種別ごとに区分して扱うものとする。)なお、オーダー提出前に相手チームに、その事項を告知するものとする。 <u>また、同じプレイヤー構成で勝敗が同数で1対1、2対2になった場合、大会運営規則第10条により、ゲーム数、ポイント数の差で勝敗を決める。</u>
第10条例3 [男子]	<u>勝負ペア差</u>	第10条例3 [男子]	<u>得失マッチ差</u>
第10条例3 [女子]	<u>勝負ペア差</u>	第10条例3 [女子]	<u>得失マッチ差</u>
第15条エ	失格(disqualification)の場合には、 <u>当該プレイヤー、ペア又はチームにトーナメントについては失格の時点で既に得たゲーム数字を、リーグ戦については当該プレイヤー又はペア及びチームの全対戦の得たゲーム数字を赤の2本線で消し、トーナメントは最終対戦時点でD、リーグ戦は交点にDと記入する。</u> (「失格の場合の記入方法」を参照)	第15条エ	失格(disqualification)の場合には、 <u>トーナメントについては当該プレイヤー、ペア又はチームの失格の時点で既に得たゲーム数字を赤の2本線で消し、最終対戦時点でDと記入する。</u> <u>リーグ戦については当該プレイヤー、ペア又はチームの全対戦の得たゲーム数字を赤の2本線で消し、交点にDと記入する。</u> (「失格の場合の記入方法」を参照)