

改正要約スカッシュ・ルール

この世界シングルス・スカッシュ・ルール要約版は、プレーヤーがルールの基本を理解するのに役立つよう作成したが、全てのプレーヤーは、是非ルール全部に目を通していただきたい。それぞれの項目の括弧内にあるルールの数字は、完全版ルールの該当する条項を示す。この改正は2009年4月1日から有効である。

スコアリング (ルール 2)

試合は、2ゲーム先取の3ゲームか、3ゲーム先取の5ゲームで行われる。

それぞれのゲームは11点まで行う。11点先取したプレーヤーが勝利するが、スコアが10オールになった時は、どちらかのプレーヤーが2点リードするまで続く。

どちらのプレーヤーも得点できる (ラリーポイント制)。ラリーに勝ったサーバーは得点し、サービスを続ける。ラリーに勝ったレシーバーは得点し、サーバーになる。

ウォームアップ (ルール 3)

試合開始の前に、両プレーヤーは試合コートで自身の身体とボールを5分間 (それぞれのサイドで2分半ずつ) ウォームアップすることが許される。

試合中にボールが交換された時、あるいは試合が時間をあけて再開された場合には、両プレーヤーは、ボールをプレーする状態にウォームアップする。

ボールは、試合の休憩中にどちらのプレーヤーによってウォームアップされてもよい。

サービス (ルール 4)

プレーは、サービスで始まる。最初にサービスをするプレーヤーは、ラケットのスピンのによって決められる。それ以降は、サーバーはラリーに負けるまでサービスを続け、ラリーに負けたら対戦相手がサーバーになりサーバーは“ハンドアウト”となる。

次のゲームでは、前のゲームに勝ったプレーヤーが最初にサービスをする。

それぞれのゲームの始めと、サービスが他のプレーヤーに代わる時、サーバーはどちらのサービスボックスからでもサービスをすることができる。ラリーに勝った後は、サーバーは反対側のボックスからサービスを続ける。

サービスをするため、プレーヤーは少なくとも片足の一部をサービスボックス内の床に付けて立つ。有効なサービスとは、サービスラインの上でアウトラインより下のフロントウォールに直接当たり戻ってくる時、ボレーされない場合には、サーバーのボックスとは反対側のコートの後方4分の1 (バッククォーター) 内の床にボールが届くことである。

有効な返球 (ルール 6)

ボールが床で2回バウンドする前に、ティンより上でアウトラインより下のフロントウォールに正しくストライカーによって最初に床に触れることなく返球された場合、その返球は有効である。

“ノットアップ” (ボールが床で2回以上バウンドした後に打たれたか、正しく打たれなかったか、2度打たれた)、“ダウン” (ボールが打たれた後にフロントウォールに当たる前に床かティンに当たるかした)、“アウト” (ボールがアウトライン上またはそれより上の壁に当たった) の場合、その返球は有効ではない。

ラリー (ルール 8)

有効なサービスがなされた後、一方が有効な返球に失敗するまで両プレーヤーが交互にボールを打つこと。

ラリーは、1つのサービスと一連の有効な返球から成る。対戦相手が有効なサービスまたはボールの返球に失敗するか、対戦相手がノンストライカーの時にプレーヤーがボールを打とうと試みる前にボールが対戦相手 (ラケットや着衣を含む) に触れた場合、プレーヤーはラリーに勝利する。

注意 ラリー中いかなる場合でも、プレーヤーは、ボールやラケットで対戦相手を打つ危険があればボールを打ってはならない。そのような場合、プレーは止まりラリーは改めてプレーされる (“レット”) か、対戦相手が罰則を受ける。

ボールを対戦相手に当てる (ルール 9)

プレーヤーがボールを打ち、フロントウォールに届く前に、対戦相手が対戦相手のラケットや着衣に当たった場合、プレーは止まる。

❖ 返球が有効であり、ボールが他のどの壁にも触れることなく最初にフロントウォールに当たっていたであろうという場合、ストライカーは、自身が“ターニング”していなければラリーに勝つ。

❖ ボールが他のいずれかの壁に当たっていたか当たっていたであろうと思われる場合、かつ返球が有効であったと思われる場合には、レットとなる。

❖ 返球が有効でなかったであろうと思われる場合には、ストライカーはラリーに負ける。

ターニング (ルール 9)

ストライカーがボールを追って回るか、ボールが自身の体を回って通過していくかのいずれの場合でも、ボールが身体の左側を通過した後に身体の右側でボールを打つ (あるいは逆の場合も)、ストライカーは、“ターニング”したことになる。

ストライカーがターニングした後に対戦相手にボールが当たった場合、対戦相手がラリーに勝つ。

ストライカーが、ターニングしている間に、対戦相手を打つ懸念のためにプレーをやめれば、レットとなる。プレーヤーはターニングして打ちたいのに対戦相手の位置がはっきりしない場合には、このようにやめることを推奨する。

再トライ (ルール 10)

プレーヤーは、ボールを打とうとトライして失敗した後に、返球するために再トライしてかまわない。

❖ 再トライして有効な返球となっていたであろうと思われるのに、ボールが対戦相手に当たった場合はレットとなる。

❖ 返球が有効ではなかったであろうと思われる場合、ストライカーはラリーに負ける。

妨害（ルール 12）

プレーヤーは、ボールを打つ番の時、対戦相手による妨害を受けない権利が有る。

妨害を回避するために対戦相手はプレーヤーに対し、ボールへの障害の無い直接のアクセス、ボールが適正に見られること、ボールを打つスウィングを完了できるスペースおよびフロントウォールのどの部分へも直接ボールを打てる自由を提供するように努めなければならない。

プレーヤーは対戦相手からプレーの妨害にあったら、妨害を容認してプレーを続行することも、あるいはプレーをやめることもできる。対戦相手と衝突するかもしれない場合や、ラケットやボールで対戦相手を打ってしまう可能性がある場合には、プレーをやめるのが望ましい。

妨害のためにプレーをやめた場合の一般的なガイドラインは次のようになる。

- ❖ プレーヤーは、返球できただろうし対戦相手も妨害を避けるあらゆる努力をしていた場合には、レットとなる。
- ❖ プレーヤーが返球できなかつただろうと考えられるか、あるいは妨害を容認しプレーを続行したか、あるいは妨害がごくわずかだったのでプレーヤーがボールにアクセスし打つのに影響しなかった場合には、ノーレット（即ち、ラリーに負ける）となる。
- ❖ プレーヤーは、対戦相手が妨害を避けるあらゆる努力をしなかった場合や、プレーヤーがウィニングリターンを打っていたと思われる場合、プレーヤーが対戦相手にフロントウォールに直接向かう軌道でボールを当ててしまっていたと思われる場合には、ストローク（即ち、ラリーに勝つ）となる。

レット（ルール 13）

レットは、決着のつかないラリーである。そのラリーは、カウントされずサーバーは同じボックスから再度サービスをする。

前の章で説明したレットとなる事例に加えて、その他の状況でもレットとなりうる場合がある。例えば、プレー中のボールが床に落ちている物体に触れた場合、あるいはストライカーが対戦相手を傷つける妥当な懸念のためにボールを打つのをやめた場合には、レットとしてよい。

レシーバーが、サービスを返球する準備ができておらず、返球しようとトライしなかったかプレー中ボールが割れた場合はレットとしなければならない。

プレーの継続（ルール 7）

プレーは、プレーヤーが一旦サービスを開始したら、各ゲーム中継続して行われることが求められる。一つのラリーを終え次のラリーを始める間を長引かせてはならない。

全てのゲームとゲームの間には、90 秒の休憩が許されている。

プレーヤーは、必要であれば、着衣や用具の交換が許される。

出血、ケガおよび病気（ルール 16）

出血を伴うケガが起きたら、プレーヤーがプレーを続行するには、まず出血を止めなければならない。プレーヤーは、出血している傷を処置するために妥当な時間を許される。

出血が対戦相手の行動によって一方的に負わされたものである場合には、ケガをしたプレーヤーが試合に勝利する。

出血が再発した場合、さらに遅延することは許されない。ただし、プレーヤーが、傷を処置し出血を止めるために 1 ゲームの負けを認め、90 秒の休憩を使う場合はこの限りではない。出血を止められない場合は、プレーヤーは試合の負けを認めなければならない。

出血を伴わないケガについては、ケガが対戦相手によって引き起こされたか、自ら招いたケガによるものか、両プレーヤーの関与によるものかにより判断されなければならない。

- ❖ 対戦相手が原因のケガの時、回復時間を必要とする場合にはケガをしたプレーヤーは試合に勝利する。
- ❖ 自ら招いたケガの時は、ケガをしたプレーヤーには回復のために 3 分間が認められ、その後はプレーを続行するか、1 ゲームの負けを認め回復のためにゲーム間の 90 秒の休憩時間を使うかしなければならない。
- ❖ 両プレーヤーが関与したケガの時は、ケガをしたプレーヤーは、回復のために 1 時間が認められる。

病気のプレーヤーはプレーを続行しなければならない。あるいは 1 ゲームの負けを認めて回復のために 90 秒の休憩を使って休憩を取ることができる。筋ケイレン（急激な腹痛を含む）、むかつき、呼吸困難（喘息を含む）は病気と考えられる。プレーヤーがコートに嘔吐した場合、対戦相手は試合に勝利する。

プレーヤーの義務（ルール 15）

ルール 15 は、プレーヤーのためのガイドラインである。例えば、ルール 15.6 は故意に心を乱す行為はしてはならないと規定している。プレーヤーは、この条項の規定を読み通すこと。

8 つの小項目のうちいくつかは、審判（レフリー / マーカー）のコントロールに基づく試合の状況を扱っている。審判の役目については、この要約版では扱わない。

コート上の行為（ルール 17）

スカッシュでは、侮辱的、破壊的あるいは威嚇的言動は受け入れられない。

このカテゴリーに含まれるもの：ひわいな言葉、ひわいなしぐさ、言葉による侮辱、身体に対する危害、異議、ラケットやコートやボールの乱用、不必要な身体的接触、過度のラケット・スウィング、不公平なウォームアップ、時間の浪費、コートへの遅い戻り、故意のあるいは危険なプレーないし行為、（ゲーム間を除く）コーチング。