

新スコアリングについて（ラリーポイント制）

平成 18 年 4 月 27 日現在

1. スコアリングシステム

- (1) マッチ（試合）は 2 ゲーム先取の 3 ゲームで行う。
- (2) 1 ゲームを 21 点とする。
- (3) ラリーを制したサイドが 1 点ずつ得点することができる。
- (4) 20 点オールになった場合は、2 点差をつけたサイドがそのゲームの勝者となる。
- (5) 29 点オールになった場合は、30 点を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。
- (6) ゲームに勝ったサイドが、次のゲームで最初にサーブする。
- (7) 第 3 ゲームで、どちらかのサイドが最初に 11 点に達したときエンドを交代する。
- (8) 各ゲーム中、どちらかのサイドが 11 点先取したとき 60 秒を超えないインターバルを、第 1 ゲームと第 2 ゲームの間及び第 2 ゲームと第 3 ゲームの間に 120 秒を超えないインターバルを認める。

2. シングルス

- (1) サーバーのスコアが、0 か偶数のとき、それぞれ右サービスコートでサーブし、レシーブする。
- (2) サーバーのスコアが、奇数のとき、左サービスコートでサーブし、レシーブする。

3. ダブルス

- (1) サービス権はそれぞれのサイドで 1 人ずつとする。
- (2) サービングサイドのスコアが、0 か偶数のとき、右サービスコートからサーブする。
- (3) サービングサイドのスコアが、奇数のとき、左サービスコートからサーブする。
- (4) サービングサイドが得点した場合は、サービングサイドだけ左右のサービスコートを変更して同一プレーヤーが連続してサーブする。
- (5) サービスオーバーでは、スコア記入例のように A D B C の順にサービスを繰り返す。

ファーストサーバー、ファーストレシーバにリボンを付けてもらおうとコートとサービスの順番を間違えにくい。

ラリーポイントによるダブルスの試合の例

トスでA B組がサービス権を選択し、Aが最初のサーバー、Cが最初のレシーバーで開始

状況の説明	スコア	サービスコート	サーブ	ラリーの勝者	サーブの時の位置
	0 - 0	右 (サービングサイドのスコアが0)	AがCにサーブする	A B組	
A B組が得点し、A B組はサービスを替え、C D組は同じサービスコート。	1 - 0	左 (サービングサイドのスコアが奇数)	AがDにサーブする	C D組	
C D組が得点し、C D組がサービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	1 - 1	左 (サービングサイドのスコアが奇数)	DがAにサーブする	A B組	
A B組が得点し、A B組がサービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	2 - 1	右 (サービングサイドのスコアが偶数)	BがCにサーブする	C D組	
C D組が得点し、C D組がサービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	2 - 2	右 (サービングサイドのスコアが偶数)	CがBにサーブする	C D組	
C D組が得点し、C D組はサービスコートを替える。A B組は同じサービスコート。	3 - 2	左 (サービングサイドのスコアが奇数)	CがAにサーブする	A B組	
A B組が得点し、A B組がサービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	3 - 3	左 (サービングサイドのスコアが奇数)	AがCにサーブする	A B組	
A B組が得点。A B組はサービスコートを替える。C D組は同じサービスコート。	4 - 3	右 (サービングサイドのスコアが偶数)	AがDにサーブする	C D組	

- 注釈：
- ・サービスコートは、シングルスと同様にダブルスにおいてもサービングサイドのスコアが奇数か偶数かにより決まる。
 - ・サービスコートは、サービングサイドが得点したときにだけサービングサイドが替わる。これは、今までと変更はない。
 - ・この例の場合、サーバーの順番は、A D B Cの順で繰り返される。

