

スカッシュ57 キールール

WORLD
SQUASH

WSF

squash57

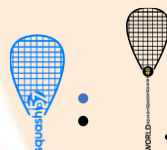
シングルス

コート

スカッシュ57（以下SQ57）は、通常のスカッシュコート、通常のティンでプレイされるが、

スカッシュとSQ57 用具の違い

ラケット: SQ57のラケットはスカッシュラケットよりも約20%短い。アメリカンラケットボールのラケットが使用できる。
ボール: SQ57ボールは直径、57mm（スカッシュボールは直径40mm）スカッシュボール比べてよく跳ねるが、アメリカンラケットボールのボールの中でも柔らかく、跳ねないものを選ぶ。
跳ねの目安は横の図参照 青ボール>黒ボール



プレイ

SQ57ラケットとSQ57ボールを使用して2名でプレイする。



スコア

試合は通常5ゲームスあるいはゲームスマッチ。ゲームは11点あるいは15点先取。ただし、スコアが10-10、14-14になった場合はどちらかのプレイヤーが2点リードするまでゲームは継続される。

ポイント、スコア

ラリーポイント制で、ラリーごとに勝者にポイントが入る。

サーブ権

試合の始まりで、ラケットスピンの勝ったプレイヤーが最初のサーブ権を得る。

有効なリターン

1バウンド以内で打ち返されたボールが、アウトライン外やティンに触れることなくフロントウォールに当たれば、リターンは有効である。フロントウォールには直接当たらず、横や後ろ壁を介したのも有効である。

レット（ラリーのやりなおし）

勝敗がつかないラリーの結果。サーバーは同じボックスから再度サーブをする。ボールを打つプレイヤーは、適切なフォロースルーでボールを打った後、相手がボールを打つための進行とスイングのスペースを与えるよう最大限の努力をしなければならない。しかし明らかに避けられない状況でそれが妨げられた場合は、レット（ラリーのやりなおし）となる。

ボールが相手に当たった場合のルール

ストライカーのリターンが相手に当たった場合、プレイは中断され、以下の判断をする。

- もしボールが相手に当たっていなければ、フロントウォールに直接当たっていたと判断される場合は、ストライカーのポイントとなる。
- 有効なリターンがサイドまたは、バックウォールを介したボールが相手に当たった場合はレットとする。
- 有効なリターンがフロントウォールから跳ね返ってきてボールが相手に当たった場合は、ストライカーのポイントとなる。

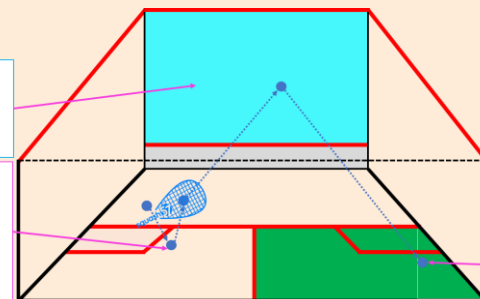
リターンが有効ではなかったと判断される場合はストライカーはポイントを失う。

サーブ

- サーバー
 - 各ゲームの始めやサーブ権が移った時、サーバーはどちらのサービスボックスから打ってもよい。サーブ権を持っている間、サーバーは交互のサービスボックスからサーブを打つ
 - ポイントが失われたらサーブ権は相手に移る。
 - サーバーがボールを打つ時、一方の足がサービスボックス内の床に触れていなければならない。（フットフォルト）
- ボール
 - サーブを打つ時はボールを床に一度バウンドさせ、床から跳ね返ってきたボールをフロントウォールに打つ。
 - ボールがフロントウォールのティンとアウトラインの間（図の水色部分）に直接あてれば有効。フロントウォールとサイドウォールの継ぎ目に当たるなど正面の壁に直接当たらないサーブは無効となりポイントを失う。
 - ボールが、相手にボレーされた場合を除き、どのラインにも触れることなく反対側のクォーターコート内の床（図緑部分）に最初に触れなければならない。直接バックウォールに当たるサーブは無効だが、ニック（壁と床の継ぎ目）は有効とする。

2. フロントウォールのティンとアウトラインの間（図の水色部分）

1. サーブを打つ時はボールを床に一度バウンドさせ、床から跳ね返ってきたボールをフロントウォールに打つ。



3. 反対側のクォーターコート内の床（図緑部分）

- フォールト
 - ファーストサーブ: 最初のサーブでボールが、上記の緑の部分以外の床や、バックウォールに最初に触れ、レシーバーがプレイを始めた場合、そのサーブは有効となる。レシーバーがプレイしない場合は、マーカ/レフリーはそれを確認したうえで「フォールト」とコールし、サーバーはセカンドサーブが打てる。
 - セカンドサーブ: もし2度目のサービスがフォールトだった場合は、ダブルフォールトとなり、ポイントを失なう。マーカ/レフリーは、「ダブルフォールト」とコールするし、サーブ権が相手に移る。
 - 以下サービスのフォールトをまとめると
 - サーブを打つ前にボールを床にバウンドさせなかった
 - フットフォルトをした
 - サーブしたボールが反対側のクォーターコート内の床に入らなかった
 - サーブしたボールが床に当たる前にバックウォールに当たった

サーブ後のプレイ

有効なサーブが打たれた後は、プレイヤーはどちらかがリターンを失敗するまで交互にボールを打つ

ダブルス

ゲーム方法

2チームx2選手 合計4選手

サーバー

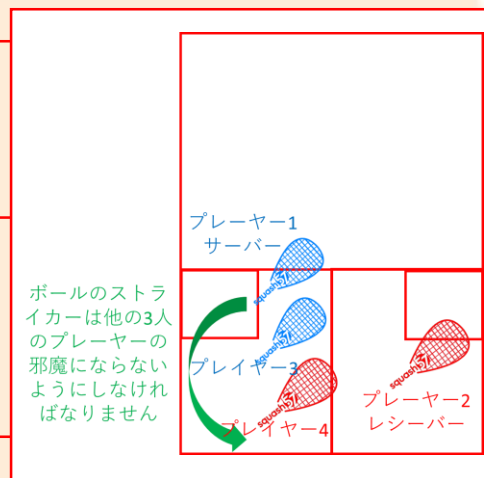
各チーム、1ゲーム目のサーバーを指名。そのプレイヤーは、5ゲームマッチならゲーム1と3のサーバーとなり、もう一人のプレイヤーはゲーム2とあれば4のサーブのサーバーになります。ファイナルゲーム(第3または第5)では、11ポイントマッチならどちらかのスコアが5点に達したときに、15ポイントマッチなら7点した時に、その残りのゲームは両方のチームのサーバーが交代します。

サーブ

サーブが打たれる時、相手チームの1人だけが、レシービングエリアでレシーブ準備をする。各ゲームが始まる前に、両チームは、右側と左側のサーブレシーバーを予め決めて、そのゲームの間はその変更はできない。ボールがサーブされたら、相手チームの担当レシーバーだけが、レシービングエリアに入ることができる。打つ順序は次のようになります: サーバー、レシーバー、サーバーのパートナー、レシーバーのパートナー。したがって、ボールが打たれた後、すぐに邪魔にならないようにするために、大抵の場合壁にそって後方~バックコートの真ん中に移動する。次に打つ順番がくるまで3人が打っているのだから、妨害にならないように、打つ順番のプレイヤーの邪魔にならないように移動して順番を待つ。

LET

プレイヤーが自分のパートナーによって妨害された場合、NO LETとなる。



ボールのストライカーは他の3人のプレイヤーの邪魔にならないようにしなければなりません