



Ladies Tennis Singapore

Spring Season 2019

ルール

1. Ladies Tennis Singapore

- 1.1. Ladies Tennis Singapore(以下LTS)は、女性のダブルスのチーム対抗戦である。
- 1.2. LTSの目的は、あらゆるレベルの選手が試合を楽しめることを基本に、テニスの技術、そして、スポーツマンシップを促進することである。

2. 管理

- 2.1 LTSリーグは、Chairwoman, Vice-Chairwoman, Event Coordinator, Treasurer, Division Representatives(以下ディビジョンレブ)からなるLTSコミッティーによって運営される。
- 2.2 LTSは、Singapore Tennis Association(STA)から許可を得ており、そのサポートを全面に受けて運営される。
- 2.3 構成、LTSのルールの変更は、LTSコミッティーの判断によってなされる。
- 1.4. LTSコミッティーの決定をもって、最終決定とする。

3. 試合のルール

- 3.1 LTSリーグの試合は、審判員なしで以下のルールにのっとり行われる。
 - ・ LTSルール、概要はこの書類に書いてあるもの、そしてLTS規範上の選手の権利を尊重する。
 - ・ International Tennis Federation rules (ITF協議 <http://www.itftennis.com/officiating/rulebooks/rules-of-tennis.aspx> 参照)
 - ・ The code, http://www.usta.com/Active/The-Rules-of-Tennis/2518_The_Code_The_Players_Guide_for_Unofficial_Matches/ 参照
- 3.2 LTSのルールはITFとTheCodeに則る。

4. 日程

- 4.1 LTSの試合は、1年で2シーズンに分けて行われ、開始時期は、それぞれ1月と9月である。

5. 試合進行

- 5.1 LTSリーグは、Premier A, Premier B, Division 1, Division 2に分けられる。
- 5.2 リーグの試合日は以下の通り
木曜日 Premier A

金曜日 Premier B, Division 1, Division 2

- 5.3 リーグの予定は、試合の詳細、試合日、参加チーム、キャプテンの氏名・連絡先を含めて、LTSコミッティーにより情報提供される。
また、リーグの予定表はシーズン前にキャプテンに報告されその後公式サイトにて情報提供される。

6. 登録資格

- 6.1 LTSリーグに参加できる年齢は、チーム登録時に21歳とする。
PremierAについては、18歳とする。
- 6.2 Waiver Formに署名し、LTSルールに従って登録された選手が、LTSリーグに参加できることとする。
- 6.3 登録されていない選手が行った試合は、すべて無効とする。

7. Waiver Forms (権利放棄証書)

- 7.1 すべての選手は自己責任のもとに試合を行う。
Singapore Tennis Association(STA), LTS, コミッティーメンバー、またはその雇用者、その他如何なる者もリーグ開催中に起きたどんな負傷にも責任を負わない。
- 7.2 すべての選手は、試合前にWaiver Formに署名しなくてはならない。試合に署名しなかった場合、チームから4ポイントが差し引かれる。

8. 登録

- 8.1 登録するチームは、登録締切日までにLTS Treasurerへ登録フォームを届けること。
チーム登録時の最低人数は6人とする。
- 8.2 各シーズンの1チームあたりの登録料は、LTSコミッティーによって決められ、登録フォーム提出の際に全額支払われなくてはならない。
- 8.3 登録最終日以降に取り消しをした場合は、登録料は一切返金されない。
- 8.4 **登録締切後、コミッティーによって決められたキャプテン会議日程の1週間前、(午後6時)までに、選手の変更・追加登録をすることができる。**
- 8.5 すべてのシーズンにおいて、LTSリーグへの登録チーム数は、コミッティーの決定によるものとする。

9. チーム構成

- 9.1 チームに登録できる選手は、最低6人、最高8人とする。
- 9.2 各チームでキャプテンと副キャプテンを選出する。キャプテンと副キャプテンは、属するディビジョンレブ、そして他チームのキャプテンとの連絡の役を担う。

10. チームの配置

- 10.1 チームレベルによって、適したDivisionを登録用紙に書き込むこと。
- 10.2 チームを翌シーズンに再登録する場合、別のDivisionへの昇格、降格は、前シーズンの成績による。
- 10.3 各Divisionの勝者が、翌シーズンの登録の際、元の登録選手が4人以上残っている場合は、自動的に上のDivisionに登録される。 また各Divisionで2チームまたは、それ以上

のチームが最高ポイントを獲得した場合、すべてのチームが自動的に上のDivisionに登録される。

- 10.4 チームは、過去に高いDivision（ただし、登録するDivisionより1ランク上のDivisionに限る）でプレイした選手を1名に限り登録できる。それには、コミッティーにより再度判断される特別な場合もある。
- 10.5 チームが最終的にどのDivisionに配属されるかは、LTSコミッティーの判断による。チームの配置は、チームの技術、実績、LTSリーグのDivision間のバランスを保つ必要性、LTSリーグ運営全体をスムーズに行う必要性を考慮し決定される。
- 10.6 レベルが高い選手の不適切な起用は、その選手によって得たポイントをすべて剥奪することとし、残りのLTSシーズンの出場停止もあり得る。

1 1. コーチ資格、ランキング保持選手

- 11.1 登録時に、すべてのコーチ資格保持者、国内あるいは国際ランキング保持選手の名前及び詳細を報告しなければならない。
- 11.2 保持選手はPremierAのチームでプレーする事が出来るが、1試合につき(試合当日の2ペア)1選手のみが試合に参加出来る。特別な状況にはコミッティーが関与する事もある。
- 11.3 選手の詳細を隠したり、参加制限を無視した場合は、その選手によって得たポイントはすべて剥奪し、残りのLTSシーズンの出場停止もあり得る。

1 2. 選手・またはチームの途中離脱

- 12.1 選手は、医学的理由が発生した場合、シンガポールから移動する場合、選手が就職した場合、チームから途中離脱することができる。
- 12.2 選手は、リーグから途中離脱する理由を記した（口頭は不可）届出をディビジョンレプに提出しなくてはならない。医学的理由による離脱の場合、医師の証明を添付すること。
- 12.3 LTSコミッティーの決定次第で、選手はチームから途中離脱することができる。
- 12.4 チームが指定された試合の50%以下しか消化せずにリーグから途中離脱する場合、その試合結果は、最終的な有効得点としてみなされない。
- 12.5 チームが指定された試合の50%以上を消化し、リーグから途中離脱した場合、残りの試合は棄権とみなされる。消化した試合の結果は、最終的に有効な得点としてみなされる。
- 12.6 リーグから途中離脱するチームは、コミッティーの判断により、リーグへの参加を停止される。

1 3. 選手の交代

- 13.1 ルール12の理由によって選手が途中離脱した場合、チームはLTSコミッティーの決定に従って選手を交代させることができる。
- 13.2 チームの交代選手は、同じDivisionかレベルが下のDivisionの選手のみとする。登録はコミッティーによる認可に基づき最終決定される。
- 13.3 交代選手は、チームに参加する前に登録用紙とWaiver Formに署名して提出しなくてはならない。

1 4. 最低出場試合数

- 14.1 すべての選手はシーズン中に最低2試合に出場しなくてはならない。他チームの代理選手として出場した試合は、出場回数には含まれない。

- 14.2 LTSシーズンの終わりまでに、登録選手1人につき2試合出場ができなかった場合、チーム総得点からポイントが減点される。
- 14.3 登録選手が1試合も出場しなかった場合、チーム総得点から8点減点される。
- 14.4 登録選手が1試合しか出場しなかった場合、チーム総得点から4点減点される。
- 14.5 選手が負傷し、試合続行が不可能となった場合、ディビジョンレブへの医師の証明により、最低出場試合数のルールは適用されない。
- 14.6 ルール12の理由により選手の途中離脱があった場合、途中離脱選手に最低出場試合数のルールは適用されないが、交代選手には適用される。

15. 試合形式

- 15.1 ダブルス形式が適用される。ホームチーム、アウェーチームともに1試合につき2ペアを出す。
- 15.2 ホームチームのそれぞれのペアがアウェーチームのそれぞれのペアと2セットずつ試合を行い、合計4セットとなる。2チーム間、4ペアで合計8セットを行う。

16. 試合会場

- 16.1 試合は、ホームチームが準備したコートで行う。同じサーフェイスの2コートを最低3時間は使用できるように準備しなければならない。
- 16.2 ホームチームキャプテンは自らの責任の下、少なくとも試合の3日前までにアウェーチームのキャプテンに試合場所を連絡し、試合開始時間、ウォーミングアップの時間も確認（同意）しておかなければならない。試合は遅くとも午前9時までに始めなくてはならない。
- 16.3 どちらのコートをどのペアが使用するかは、アウェーチームが選択する。最初の2セットが終了した後も、使用するコートを変更するかしないかはアウェーチームが決定する。

17. ボール

- 17.1 ホームチームは新しい標準ボールを6個準備すること。ボールはInternational Tennis Federation(ITF)の規定に従ったものとする。

18. チームラインアップとスコアシート

- 18.1 双方のチームキャプテンは、LTSスコアシートにラインアップをフルネームで記入し、準備しておく。
- 18.2 ラインアップは試合開始前にチームキャプテン間で交換すること。
- 18.3 スコアシート交換後のラインアップの変更はできない。
- 18.4 試合開始（ルール20）前に雨で延期になったら、再試合（ルール34）のラインアップは変更することができる。

19. スコアの報告

- 19.1 試合が終了したら、ホームチームキャプテンが試合結果をスコアシートに記入する。双方のキャプテンが確認し、スコアシートに署名する。
- 19.2 双方のキャプテンが、試合当日夜5時までに**試合結果と相手チームのスポーツマンシップの評価**をディビジョンレブにEメールまたはSMSすること。
- 19.3 ホームキャプテンが、試合当日スコアシートの写メ、または、スキャンをディビジョン

レブにEメールまたはSMSしていない場合、試合後3日以内に**原本をディビジョンレブへ郵送すること。**

- 19.4 スコアは、ディビジョンレブがスコアシートの原本またはスキャンまたは写メを受け取るまで正式なものとしなさい。

20. 試合開始

- 20.1 試合は、コートエンドとサービスの選択（トス）がされたときをもって、開始されたとみなされる。

21. コートエンドとサービス（トス）の選択

- 21.1 最初のゲームにおいて、コートエンドの選択とサーバーかレシーバーかの選択は、トスによって決められる。
- 21.2 トスは、ウォーミングアップの前にされるべきである。選手は、トスで選択したコートエンドでウォーミングアップをすることができる。
- 21.3 トスの勝者は、以下を選択することができる。
1. サーバーかレシーバーか。対戦相手はコートエンドを選択する。
 2. コートエンドを選択。対戦相手はサーバーかレシーバーを選択する。
 3. 対戦相手は上記の選択肢から一つをとることができる。

22. 試合開始時間とウォーミングアップ

- 22.1 選手は、**遅くとも午前9時**には試合を開始すること。
- 22.2 ウォーミングアップは15分間。**遅くとも午前8時45分**には開始すること。
- 22.3 ホームキャプテンは、試合予定日の遅くとも3日前までにはアウェイキャプテンに連絡し、試合時間・ウォーミングアップの時間の同意を得ること。

23. ゲームスコア —— “Second Deuce”

- 23.1 ゲームスコアは、Second Deuceとよばれる方法を用いる。
- 23.2 双方のチームがそれぞれ3ポイントとった場合、スコアはFirst Deuceとなる。First Deuceのとき、次のポイントをとったチームがAdvantageとなる。同じチームがさらに次のポイントをとった場合、そのチームがそのゲームに勝ったことになる。逆に相手チームがそのポイントを取った場合、スコアはSecond Deuceとなる。
- 23.3 Second Deuceで決勝ポイントが決まる。レシーバーチームはレシーブをコート右半分（デューサイド）側でとるか、左半分（アドサイド）側でとるか決めることができる。ただし、レシーバーはポジションチェンジをしてはいけない。決勝ポイントを取ったチームが、そのゲームに勝ったことになる。

24. タイブレイク

- 24.1 すべてのセットにおいて、ゲームスコアが6-6の場合、タイブレイクを行う。
- 24.2 タイブレイクのサーブは、最初のサーブをデューサイドから行う。
- 24.3 タイブレイクの最初のポイントは、サーブの順番の選手がデューサイドからサーブする。次に、相手チームのサーブの順番の選手が、2ポイント目をアドサイドからサーブし、3ポイント目はデューサイドからサーブする。その後は、次の選手がを、初めの1本はアドサイドから、次はデューサイドからと

のように交互に2ポイントずつサーブをする。

24.4. 6ポイントごとにコートエンドをチェンジする。

24.5 相手チームと2ポイント以上の差で最初に7ポイントをとったチームが、そのタイブレークゲームとそのセットの勝者となる。タイブレークのゲームは、2ポイント差がつくまで続けられる。

24.6 タイブレークで最初にサーブをしたペアが、次のセットの最初のゲームでレシーバーとなる。

25. セットスコア

25.1 1セット6ゲーム先取とし、相手チームと2ゲーム以上の差がつかなくてはならない。すべてのセットにおいて、ゲームスコアが6-6の場合、タイブレークを行う。

26. 試合スコアとボーナスポイント

26.1 チームは1セット勝つごとに1ポイントが与えられ、もっとも多くセット数を取ったチームがその試合の勝者となり、さらに1ボーナスポイントが与えられる。

26.2 4セットオールの場合、ゲーム数を多く取ったチームに1ボーナスポイントが与えられる。どちらのチームも勝ちゲーム数が同じ場合には、両チームに0.5ポイントずつのボーナスポイントが与えられる。

26.3 全チームが同じチームと2回対戦の場合、全てのポイントはカウントされる。

26.4 一部のチームが同じチームと2回対戦の場合、高い方の結果のみがカウントされる。

26.5 LTSシーズン終了時に最も獲得ポイントの多かったチームがDivisionの勝者となる。2番目に獲得ポイントの多かったチームはランナーアップとなる。

26.6 2チーム、またはそれ以上のチームが同ポイントだった場合、シーズン中を通しての勝ち試合の多いチームが勝者となる。尚、同順位のチームがいる場合、勝ちゲーム数の多いチームが勝者となる。それでも同点の場合には、プレイオフを行う。

27. 判定

27.1 選手はすべてのボール判定を公平に正直に行うこと。

27.2 選手は自分のネット側の判定を行う。判定は常にボールがコートについたら直ちに行われることとし、相手選手にきちんと聞こえるように、または目にみえるように行うこと。

27.3 判定が疑わしい場合は相手に有利な判定とする。パートナー同士で判定が分かれた場合は、その判定をインとする。

27.4 選手が相手選手の判定に納得できない場合、その判定が確かかを確認してよい。判定が再度断言された場合は、その判定を受け入れること。判定が不確かな場合は、その判定はインとする。

28. フットフォルト

28.1 サーバーがサービスをする動きに入った際にどちらかの足がベースライン、サイドライン、またはセンターラインの延長上に触れた場合はフットフォルトとする。

28.2 サーバーに警告する、または、公認の人を呼んで判断を下してもらうなど十分な対応がなされたにもかかわらず、レシーバーやレシーバーのパートナー側から見ても明らかに直っていない場合、フットフォルトをコールしてもよい。

28.3 サーバーがファーストサーブの時に明らかにフットフォルトをし、レシーバーやレシーバーのパートナーがフットフォルトをコールした際は、セカンドサーブを打つ。セカンドサーブ中のフットフォルトは、サーバーが失点する。

29. サービス中におけるレット

- 29.1 以下のようなとき、サービスはレットとなり、サービスのやり直しができる。
1. サーブされたボールが、ネット、ストラップやバンドに当たってレシーバーのコートの中（サービスボックス）に入ったとき。または、ネット、ストラップやバンドに当たったボールがコート地面にバウンドする前に、レシーバーやサーバーのパートナーに当たったとき。
 2. レシーバーの準備ができていないとき。
- 29.2 選手の誰がサービスレットのコールをしてもよい。そのコールは、サービスリターンが中断される前に、または、サーバーやサーバーのパートナーに打たれる前にされるべきである。

30. ボールがコートに転がったときのレットコール

- 30.1 プレー中に隣のコートからボールが入ってきたとき、すべてのプレーヤーはボールに気がついたらすぐにレットコールをすること。
- 30.2 レットのコールが遅れたことによりプレーが続行した場合は、コールの権利は失われる。
- 30.3 レットコールをされたら、そのポイントは初めからやり直しとなる。その際、サービスはファーストサービスからとなる。
- 30.4 ファーストあるいはセカンドサービス中に、ボールがコートに転がってきたとき：
ボールが転がってきたためにサーバーのサービスモーション（ファーストサービスであろうがセカンドサービスであろうが）が中断されたとき、サーバーは2回サービスをすることができる。
- 30.5 ファーストサービスとセカンドサービスの間に、ボールがコートに転がってきたとき：
ボールがコートに転がってきたためにファーストサービスとセカンドサービスの間が中断された時、サーバーはセカンドサービスのみ与えられる。ただし、コートのボールを処理することに時間がかかり長く中断された場合は除く。状況がどちらの場合にあてはまるかはレシーバーが判断する。

31. 試合時の休憩

- 31.1 試合はファーストサービスからその試合が終わるまで連続で行われる。
選手が体調回復、あるいは、その他いかなる理由によっても試合を遅らせることは許されない。
レシーバーは、サーバーの無理のない道理をわきまえたペースにあわせてプレーしなくてはならない。ファーストサービスがフォルトした場合は、遅れることなくセカンドサービスをうたなくてはならない。
- 31.2 各ポイントの間（ボールがとぎれてから次のサービスが打たれるまで）は、最高20秒間とする。
- 31.3 それぞれのセットの最初のゲーム後とタイブレーク中は、休憩は認められない。
選手は、休憩をとらずにコートエンドチェンジをしなければならない。
- 31.4 コートチェンジの際は1分半の休憩をとることができる。1セット目と3セット目の後は、2分間の休憩をとることができる。
- 31.5 2セット目と3セット目の間は10分以上の休憩は認められない。

32. 選手の遅刻

- 32.1 両チームで決められた試合開始時間にちょうど到着した場合、またおくれた場合、どの選手もウォーミングアップは5分とする。

- 32.2 試合開始時間から15分経っても選手の試合準備ができていない場合、最初のセットを失うことになる。
- 32.3 試合開始時間から30分経っても試合準備ができていない場合、2セット分失うことになる。
- 32.4 選手が30分過ぎてから到着し、もう一方のコートで最初の2セットがまだ終了していない場合、残りのセットに出場することができる。

3.3. 雨天時

- 33.1 雨天の場合、両チームは、双方のキャプテンが同意しない限り、試合会場にいかなくてはならない。
- 33.2 試合は、コートエンドとサービスの選択（トス）がされたら**開始したものとする**。
- 33.3 試合が始まっていないとき
試合が始まっていないときは、雨が止んだら試合をすることに備え、選手はお互いに確認した試合開始時間の後、30分間は待機しなくてはならない。
もしコートが試合をするのに不適切な場合は、チームは試合の日程の調整をしなくてはならない。
- 33.4 試合が始まっていた時
試合が始まってから雨のためにプレーが中断されたら、雨が止んだらプレーを再開するために30分間は待機しなくてはならない。もし、コートが試合をするのに不適切な場合は、チームは試合の日程の調整をしなくてはならない。
- 33.5 雨のためにコートが試合をするのに不適切なときでも、LTSの日程は変更されることはない。試合は、選手の判断で調整される。

3.4. 雨天時の日程調整

- 34.1 雨のコートが試合をするのに不適切なときは、両チームのキャプテンが責任をもって再試合の調整をすること。
- 34.2 雨の振替予定日は確定されなくてはならない。キャプテンは、雨で中止になった試合から48時間以内にディビジョンレブに再試合の日程を連絡しなくてはならない。
- 34.3 再試合は、休みの期間を除いて、本来の試合日から3週間以内に設定しなくてはならない。
- 34.4 もし再試合の日程が両チーム間で決まらないときは、キャプテンはディビジョンレブに知らせること。ディビジョンレブは再試合の日程を中断試合の日から2番目の土曜日午後2時に設定する。
- 34.5 もし、どちらかのチームがその日程で試合が行えない場合は、不戦勝となりルール38が適用される。
- 34.6 すべての再試合は、LTSシーズン中に各Divisionの予定に従って定められた“雨による中断試合のための再試合最終日までにしなくてはならない”。

3.5. 雨天による再試合の出場選手

- 35.1 コートエンド、サービスの選択（トス）がされたとき、**試合は開始されたとする**。
- 35.2 試合が開始していないとき
もし、コートが雨のために試合をするのに不適切な時、そして、まだ試合が始まっていないときは、再試合の出場選手の変更は**可能**である。
- 35.3 試合が始まってしまったとき
試合が始まった後に雨による中断となったときは、再試合の出場選手は**変更できない**。再試合は、中断時と同じ4人の選手で同じスコアから始める。選手とキャプテンは、スコア、サーバーの名前、選手のポジション等を記録すること。
ラインは別々に終了することができる。

36. ヘイズ

- 36.1 ヘイズが発生している場合は、キャプテンの責任において、試合日PSI指数を確認しなくてはならない。**政府公式サイト** <http://app.nea.gov.sg/psi/>
- 36.2 試合日の午前8時に、**3時間PSI**指数が100あるいはそれ以上の場合は、選手は試合会場に行くべきではない。試合を延期するか否かは、チームの決定を待たなくてはならない。
- 36.3 すべての選手は、試合を延期する選択権を持っている。キャプテンは、チームを代表して試合を延期することができる。
- 36.4 キャプテンは、自分のチームの選手に、試合を一部あるいはすべて延期するの**か否か**連絡する。
- 36.5 キャプテンは、相手チームのキャプテンに決定事項を連絡し、必要に応じて、日程調整の案を知らせる。
- 36.6 チームは、ルール34に従って、なるべく早くに再試合の調整をしなくてはならない。

37. 試合の延期

- 37.1 双方のキャプテンが、雨天によるコートの不具合（ルール33）または、3時間ヘイズ指数が100またはそれ以上の場合（ルール36）により試合ができないという以外は、リーグ戦の延期は認められない。

38. 不戦勝

- 38.1 チームが試合開始時間から1時間以内にコートに来ない場合、あるいはまったく来ない場合、不戦勝となる。
- 38.2 チーム1ペアしか試合に出せない場合、相手チームは4セットすべてを6-0のスコアで不戦勝により勝ったことになる。残りのセットは、出場した1ペアと行う。
- 38.3 チームが選手を全く出せない場合、相手チームは8セットすべてを6-0のスコアで不戦勝により勝ったことになる。
- 38.4 不戦勝となったチームは、選手が試合を行ったとみなされるため、LTSスコアシートに選手名前を記入すること。
- 38.5 LTSコミッティーの判断によって、不戦勝を与えたチームから最高8ポイントまでを減点することができる。不戦勝となった場合の情状酌量は、試合から7日以内にコミッティーによって検討される。

39. 代理出場選手 (Premier A)

- 39.1 チームが試合に4人を出せないとき、下のDivisionに登録されたLTS選手を出場させることができる。代理出場者の名前、チーム名をスコアシートに記入しなくてはならない。
- 39.2 代理試合出場者をチームに入れる際、試合開始24時間前までに、ディビジョンレプに知らせなくては**いけない**。これを怠った場合、コミッティーの裁量により、チームのトータルスコアから最高4点までを没収されることがあり得る。
- 39.3 チームは、下のDivisionからに**限り**、代理選手を使える。
- 39.4 チームは、シーズンを通して、**最高3人まで**代理選手を使える。
- 39.5 チームは、シーズンを通して、一人の代理選手を**最高3試合まで**使える。
- 39.6 代理出場となった選手は、1チーム、またそれ以上のチームで、1、2または3試合出場できるが、シーズンを通して**最高3試合まで**とする。
- 39.7 レベルの高い選手を代理として不適切に起用した場合、コミッティーの裁量により、

チームのトータルスコアから最高4点までを没収されることがあり得る。

40. 代理出場選手 (Premier B)

- 40.1 チームから4人出せない時、コミッティへ登録された*代理登録選手グループ*から代理選手を起用する事ができる。代理登録選手グループの手配はデヴィジョンレブが担当する。
チームが起用試合の24時間以上前にデヴィジョンレブへ要請すると、代理登録選手グループの中で可能なプレイヤーが先着順で起用される。
代理出場者の名前はスコアシートに記入しなくてはいけない。
- 40.2 代理試合出場者をチームに入れる際、試合開始の24時間以上前にデヴィジョンレブに知らせなくてはいけない。これを怠った場合、コミッティの裁量によりチームのトータルスコアから最高4点までを没収されることがあり得る。
- 40.3 チームは、シーズンを通して**最高3人まで**代理選手を使える。
- 40.4 チームは、シーズンを通して代理選手を**最高3試合まで**使える。
- 40.5 代理出場となった選手は、1チームまたはそれ以上のチームで、3試合まで出場できるが、1チーム2試合までとする。
- 40.6 レベルの高い選手を代理として不適切に起用した場合、コミッティの裁量により、チームのトータルスコアから最高4点までを没収されることがあり得る。

41. 負傷

- 41.1 選手がコートの中で負傷した場合、1選手につき1回インジュアリータイムをとることができる。
- 41.2 負傷選手、またはそのパートナーが負傷により試合を中断する旨を相手チームに伝えること。
- 41.3 選手が試合に復帰できるまで10分以内であれば試合を中断することができる。選手が10分経っても試合を再開できない場合、そのセットは相手チームの勝ちとする。
- 41.4 選手が、その後15分以内に試合を再開できる場合には、次のセットに出場してもよい。
- 41.5 負傷選手がとったポイントは有効である。ただし、負傷によって試合が再開されない場合、残りゲームは相手チームのポイントとなる。
- 41.6 いったん試合が開始されたら、代理出場は認められない。

42. 携帯電話

- 42.1 携帯電話の使用は、いかなる状況であれ、また私的公的のどんなコートの利用であれ試合中は許されない。試合中は携帯電話の電源を切ること。
- 42.2 **1回目の妨害**：試合開始後、携帯電話による音が聞こえた場合（呼び出し音だけでなく、メッセージ音、E-Mail音も含む）、携帯電話の電源を直ちに切ること。
- 42.3 **2回目の妨害**：同じ4人の試合中に同じダブルスペアの携帯電話による音が聞こえた場合、その電話の所有者側のチームが1ポイントをとられ、相手に与えられる。
(例えば、ポイントスコアが15-15のときにサーバーの電話がなったら、スコアは15-30となる。)
- 42.4 **3回目の妨害**：同じ4人の試合中に同じダブルスペアの携帯電話による音が聞こえた場合、その電話の所有者側のチームが1ゲームとられ、相手に与えられる。
(例えば、ゲームスコアが3-4のときにサーバーの電話が鳴ったら、スコアは3-5となる。)
- 42.5 **4回目の妨害**：同じ4人で試合中に同じダブルスペアの携帯電話による音が聞こえた場合、その電話の所有者側のチームが1セットをとられる。残りのポイントはすべて相

手チームに与えられる。

4 3. LTS行動規則とスポーツマンシップ

- 43.1 LTS行動規則は、LTSリーグに参加するすべての選手に適用されることとする。
- ・すべての選手は、LTSリーグの運営するルールに従う義務がある。
 - ・すべての選手は、高いスポーツマンシップと公平なプレーを心掛ける。
- 43.2 選手は、自身チーム、相手チーム、観客、リーグのルール、エチケットに反する無礼な行動は避けること。それらは以下のことを含むが、これだけに限られない。
- ・相手チーム、観客、その他に対する悪い言葉の乱用、他人に対して軽蔑的、屈辱的とみなされる言動。
 - ・道具の粗末な扱い、故意、または怒りによってラケットを投げたり、ネットを打ったり、コートやその他の備品を傷つけること。
 - ・ボールの粗末な扱い、故意にボールをコート外に出したり、コート内で危険を伴った打ち方をすること。

4 4. スポーツマンシップの評価

- 44.1 それぞれのチームは、毎週、対戦相手チームのスポーツマンシップについて評価する。1から5で、5を最高点とする。
- 44.2 キャプテンは、スポーツマンシップの評価を試合結果とともに、ディビジョンレプにE-Mail又はSMSで報告すること。この評価は、非公開とする。

4 5. 妨害と指導

- 45.1 試合をしていないメンバー、選手、コーチ、観客などいかなる場合も試合中に試合の邪魔をしたり、コート内に入ったりしてはいけない。
- 45.2 2セット目と3セット目の間の10分間に限り、チームキャプテンあるいはチームメイトによるコーチングが認められる。
- 45.3 試合中、コーチやその他第3者から、指導を受けたり干渉されたりすることは許されない。
- 45.4 指導は以下のことが含まれるが、それだけに限られない。選手と第3者の間で目に見える、または聞こえるいかなる種類の指導、手書のメモ、電子機器を利用したものも許されない。

4 6. 問題（口論）

- 46.1 選手間で口論が発生した場合、選手はLTSリーグのルールにのっとって問題が解決されるよう努力すること。問題解決は友好的に行われなくてはならない。
- 46.2 試合に関係している選手のみ、生じた問題について論議したり意見を言ったりすることができる。ルールを明確にするためにキャプテンに質問してもよい。
- 45.3 状況がルールに明記されていない場合、選手は状況を双方のキャプテンに伝え、キャプテンがそれをディビジョンレプに通知する。

4 7. ルール違反と苦情

- 47.1 すべての質問、問題、苦情はディビジョンレプに直接伝えること。
- 47.2 ルール違反に関する抗議は、ルール違反が起こったその日から7日以内にチームキャプテンがディビジョンレプへ書面で提出する。

- 47.3 ルール違反に関する抗議は、論議と裁定のため必要に応じてLTSコミッティーに持ち込まれる。
- 47.4 LTSリーグのルールに違反した場合や、スポーツマンシップに欠ける振る舞いがあった場合は、LTSコミッティーの決定に従ってポイントペナルティーの仕組みが行使されることもある。
- 47.5 ポイントペナルティーの仕組みは以下の通りである。
- ・最初の違反は、チームへの警告を行う。
 - ・2回目の違反は、チームスコアからポイントを減点する。
 - ・3回目の違反は、LTSリーグから違反選手を出場停止とする。
- 47.6 コミッティーの裁量により、とりわけひどい状況においては、上記のペナルティーの仕組みに取って代わり、チームのトータルスコアから最高8点まで没収れることがあり得る。また、選手がトーナメントの出場資格を奪われることがあり得る。

48. 賞

- 48.1 各Divisionの優勝チームは、LTSシーズンの終わりに賞が与えられる。5チーム以上あるDivisionでは2位のチームにも賞が与えられる。10チーム以上あるDivisionでは3位のチームにも賞が与えられる。
- 48.2 賞は、最高8人まで与えられる。賞は最低試合回数をこなし、シーズン終了後に登録された全員に与えられる。途中離脱した選手及び代理選手には、授与されない。

49. スポーツマンシップ賞

- 49.1 LTSシーズンの終わりに、各Divisionで最もスポーツマンシップにのっとなって試合を行ったチームは、ランチョンで表彰される。
- 49.2 スポーツマンシップ賞は、表彰時チームに登録したすべての選手に贈られる。途中離脱/代理選手には授与されない。

50. ホスピタリティ

- 50.1 出場選手は、試合中の自分の飲み物を各自充分持参すること。ホームキャプテンは、アウェイキャプテンに試合会場で水の補給が可能か否か知らせなくてはならない。
- 50.2 試合後の時間を楽しむため、ホームチームは軽食、水、スポーツ飲料、またはジュース等を用意すること。

2019年1月改訂/Ditte.H.Mortensen