

USTSA公式ルール

(Translation 1999 by Yoko Iwasaki)

1. 試合開始

- 1) 試合開始前にコイン・トスを行い、勝った側がテーブル・サイドかファースト・サーブの選択権利を得る。 負けた側は残りのオプションを取り、第1ゲームの料金を払うものとする。 ゲーム料金は次の試合から順番に出し合う。 チームがテーブル・サイドかファースト・サーブを一度選んだ後、選択を変えることはできない。
- 2) 敗者枠チームが勝者枠チームに第1試合で勝った際、第2試合は通常の試合通り開始する(コイン・トスなど)。
- 3) 試合はボールがプレイに入ると同時に公式に開始する。 但し、試合をジャッジするオフィシャルと両チームがそろった時点から、暴言などの反則行為をオフィシャルがコールすることができる。

2. サーブ

サーブは、サーブ・ホールを使用し、試合開始、ポイント後、またテーブルからボールが飛び出た後に行われる。 サーバーはボールが転がる方向をコントロールしてもよいが、ボールがプレイ・フィールドに落ちた瞬間より両手の一部でもプレイ・エリアに入っている際は反則とする。

- 1) プレイ・エリアとは、プレイをする表面上と、テーブルのサイド・ボードの高さの内側とする。
- 2) サーブをする前であれば、サーバーは、ボールの位置付けのため片手をプレイ・エリアに入れてもよい。 但し、ボールが手から放れた瞬間、両手の一部でもプレイ・エリア内にある際は反則とする。
- 3) ボールがプレイ・フィールドに落ちた時、サーバーの手の一部でもプレイ・エリアに残っている際、サーブは反則になる。 これは、ボールを押し出すためサーブ・ホールに入れた指も含む。
- 4) どちらのチームも、サーブ後のボールがプレイ・フィールドに触れるまでボールを打ってはいけない。 ボールがプレイ・フィールドに落ちた瞬間から“イン・プレイ”となり、タイム・リミットの測定が開始される。
- 5) サーブ・ボールをコントロールするためスピンをかける事はよいが、サーブ・チームの人形に触れない限り、サーブ・チームはポイントをあげることができない。
- 6) サーバーは、相手チームがプレイ開始の準備が整っていると確信するまでボールをサーブしてはいけない。 サーバーは、ボールでテーブルの脇を軽く叩くことにより、プレイ開始の合図をすることができる。
 1. サーバーがボールを叩き相手チームがハンドルを握っていれば、相手チームはプレイ開始の準備が整っていると見なす。 但し、準備ができていない際は、ボールがプレイ・フィールドに落ちる前にその旨を伝えなければいけない。
- 7) 初回の反則後は、元々サーブ権を持っていたチームがサーブをやり直す、その次の反則からは相手チームにサーブ権が移る。

3. 次からのサーブ

ファースト・サーブの後からは、最後にポイントを入れられたチームがサーブを行う。 第2ゲーム以降のファースト・サーブは、前のゲームに負けたチームが行う。

- 1) ボールが、サーブ権を持っていないチームにサーブされ、ボールがゴールされる前に

この違反が発覚した際、プレイは中止され正しいチームにより再度サーブされる。但し、ボールがゴールした後の抗議は認められず、反則が行われなかったかの如くプレイは続行する。

- 2) 相手チームの反則によりサーブ権が移り、再サーブをした後、そのボールが「死んで」しまった(デッド・ボール)、もしくは、テーブルを飛び出てしまった際、反則が行われる前にサーブ権を持っていたチームにより再度サーブされるものとする。

4. ボール・イン・プレイ

サーバーによりボールがプレイに入れられたら(2参照)、ボールがテーブル外に飛び出る、デッド・ボールと呼ばれる、タイムと呼ばれる、もしくはポイントが入るまでそのボールはイン・プレイとして見なされる。

5. 場外ボール

ボールがプレイ・エリアを飛び出て、スコア・マーカー、灰皿、サイド・レール、テーブル・エンド、

またテーブルの一部ではない物に触れた際、そのボールは場外ボールと見なす。そのプレイのサーブを行ったチームにより再サーブされボールをイン・プレイに戻す。

- 1) ボールがサービング・カップに入り再度プレイ・フィールドに落ちた際、それはまだイン・プレイと見なす。

6. デッド・ボール

ボールの動きが完全に静止しどの人形も届かない際、そのボールはデッド・ボールと見なす。

- 1) ボールがゴールと2メンの間でデッド・ボールと見なされた際、その場所に一番近いコーナーに置かれ静止した状態からプレイに戻される。
 1. ゴーリーは、相手チームがプレイの準備ができていると確信するまでボールをまたプレイに戻してはいけない(2.6参照)。更に、ボールを1回他の人形にパスし、そこでボールを1秒以上静止させないとパス、またはショットしてはいけないものとする。
 2. タイム・リミットは、2つ目の人形にボールが触れた1秒後から開始する。
- 2) ボールが2メンの間でデッド・ボールと見なされた際、元々そのボールをサーブしたチームにより再サーブされる。
- 3) 移動せずスピンしているボールはデッド・ボールと見なさない。
- 4) ボールを進める、またはタイム・リミットをリセットする目的で意図的にデッド・ボールにした際、相手チームにより再サーブが行われる。(例)再サーブするためにちょうど2メンが届かないところにボールを止める。
- 5) ボールが反則的にプレイに戻された際(6.1等)、ボールの現状ポジションからプレイを続行するか、もしくはボールを再サーブするかは相手チームの選択とする。これは、ボールがプレイに戻される前にプレイヤーがボールの主導権を無くしたり、またはオン・ゴールした場合も含む。

7. タイム・アウト

各チーム1ゲーム中タイム・アウトは2回まで許され、その間にテーブルを離れてもよいものとする。タイム・アウトは30秒制限とする。ボールがイン・プレイの際、そのボールをキープしているチームのみタイム・アウトがコールできるが、ボールが完全に静止している時に限る。ボールがイン・プレイでない際はどちらのチームでもタイム・アウトを

コールできる。

1996年8月ルール釈明

ボールがイン・プレイの状態からタイム・アウトをコールした際、そのチームは引き続き（2回目のタイム・アウトが残っていれば）2回目のタイム・アウトをコールすることができる。但し、ボールを（動かすことにより）イン・プレイに戻してはならないものとする。

- 1) タイム・アウトをコールしたチームが30秒をフルに必要としない場合も、相手チームは30秒利用することができる。
- 2) タイム・アウト中、双方のチームでポジション交代をすることができる（12参照）。
- 3) ゲーム間のタイム・アウトは、次のゲームのタイム・アウトと見なされる。
- 4) ボールがイン・プレイ中、両手をバーから離しテーブルに背を向けたプレイヤーはタイム・アウトをコールしたと見なされる。
 1. ショットを打つ前に、手を拭うため、2、3秒以内であれば手をバーから離してもよい。手を拭っている間もタイム・リミットは続行する。従い、ディフェンス・チームはその間も気を抜いてはならない（18.4参照）。
- 5) プレイヤーは、自分もしくはパートナーがボールをキープしている時にタイム・アウトをコールできる。タイム・アウトがコールされた時点でタイム・リミットが開始する。
 1. タイム・アウトをコールした直後にショットかパスを試みた際、そのプレイは無効とする。更に、そのチームはタイム・アウトではなく、ディストラクション（妨害行為）をコールされる（18.2参照）。
- 6) ボールをキープしているチームが、ボールがイン・プレイで動いている間にタイム・アウトをコールした際、そのチームはボールの主導権を失い、ボールは相手チームのフォワードによりサーブされる。
- 7) 30秒内でプレイを再開できないチームは、追加でタイム・アウトをコールしたと見なす。
- 8) 1ゲーム内でタイム・アウトを2回以上コールした、もしくはコールしたと見なされたチームにはテクニカル・ファールが与えられる。タイム・アウトの30秒が与えられる前にテクニカル・ファール・ショットが行われる。
 1. タイム・アウトが与えられたチームには、既に2回タイム・アウトを取っていたとしても、必ず30秒与えられるものとする。また、そのタイム・アウト中に双方のチームでポジション交代してもよいとする。
- 9) タイム・アウト終了後、ボールを動かすことによりボールをイン・プレイに戻した後、ボールがあるロッドを離れてからでないで次のタイム・アウトをコールすることはできない。
 1. このルールに違反した際（7.9）、そのチームはボールの主導権を失い相手チームのフォワードにより再サーブされる。尚、タイム・アウトは与えられない。
- 10) タイム・アウト中に、ロッドにスプレーをかけたリフィールドを拭いたりするためにプレイ・エリアに手を入れてもよい。プレイを続行する前に元の位置に戻せば手でボールを拾ってもよい。
- 11) タイム・アウト中、オフィシャルの許可無しでボールを人形から人形へ移動してはいけない。この様な行為は練習と見なされ（19参照）、違反した際、

ボールの主導権を失い、相手チームのフォワードにより再サーブされる。 タイム・アウトがコールされた時の元の位置にボールを正確に戻すのが不可能だとオフィシャルが判断した際、ボールを手で拾う事を却下することができる。 例) ゴールの縁に不安定に留まっているボール。

8. タイム・アウト終了後のプレイ続行

タイム・アウト終了後、タイム・アウトがコールされた時点でボールをキープしていたプレイヤーによりイン・プレイに戻される。

- 1) イン・プレイ中にタイム・アウトがコールされた際、イン・プレイに戻すためにボールを移動させる前、相手チームの用意ができていないかを確認しなければならない。 その後、ボールを他の人形に1回移動させ、そこで1秒以上静止させてからでないとパス、もしくはショットを打つことができないものとする。
 1. タイム・リミットはボールが2つ目の人形に触れた1秒後に開始する。
- 2) タイム・アウトがコールされた時点でボールがイン・プレイでなかった際、そのボールを元々サーブしたチームにより再サーブされる。
- 3) ボールが違反的にイン・プレイに戻された際、現状の位置からプレイを再開するか再サーブするかは、相手チームの選択とする。

9. オフィシャル・タイム・アウト

オフィシャル・タイム・アウトは、毎ゲーム2回まで許されているタイム・アウトとは異なるものとする。 オフィシャル・タイム・アウト終了後、普通のタイム・アウト同様ボールはイン・プレイに戻される。

- 1) ゲーム開始時にオフィシャルが不在でゲーム中に揉め事が生じた際、双方のチームによりオフィシャルを要請する事ができる。 ボールが静止している、もしくはデッド・ボールであれば、ゲーム中いつでも要請できる。
 1. 最初の要請は、オフィシャル・タイム・アウトと見なす。 オフィシャルのコストは双方のチームで折半する。
 2. ボールがイン・プレイ中、尚且つ静止している時にディフェンス・チームがオフィシャルの要請をし、同時にオフェンス・チームがパス、もしくはショットを試みた際、ディフェンス・チームのタイム・アウト要請はディストラクションとして見なされる。 ボールが動いている最中にオフィシャルの要請をした際もディストラクションとして見なされる。
- 2) 最初の要請以降にオフィシャルを要請したチームには、タイム・アウトがカウントされる。 この様な要請は、デッド・ボールの時にしか出してはならない。 ボールがイン・プレイの最中にオフィシャルの要請をした際は、テクニカル・ファールが与えられる。
 1. 新たにオフィシャルを呼び出すにはヘッド・オフィシャルの承認を必要とする。 要請が認められた際、オフィシャルのコストはオフィシャルを要請したチームの全額負担になる。 試合はそれ以降2人のオフィシャルによりジャッジされる。 ヘッド・オフィシャルの判断がない限り、オフィシャルの交換はできない。
 2. 既にオフィシャルが2人いる時にもう1人要請した際、そのチームはテクニカル・ファールを与えられ要請は認められないものとする。
- 3) オフィシャル・タイム・アウト中、特別に許可が与えられていない限り、両チーム内でポジション交代をすることはできない(12参照)。
- 4) テーブル・メンテナンス：ボール交換、人形のネジ締めなどのテーブル・メンテナ

ンスは試合開始前に要請しなければならない。試合中にメンテナンスを要請できるのは、人形、ネジ、バンパーの破損やロッドの歪み等、テーブルに異変が起きた際のみとする。

1. ボールに接触している時に人形が破損した際、ロッドを修理している間はオフィシャル・タイム・アウトとする。人形が破損したロッドからプレイを再開する。
2. テーブルの照明が壊れた際、プレイは即時に中止される（オフィシャル・タイム・アウトがコールされたかの如く）。
3. ロッドをスプレーする等の通常のメンテナンスは、タイム・アウト中、またはゲーム間に行う。
- 5) プレイ・フィールドに異物が落ちた際、即時にプレイは中止される。プレイ・フィールドに落ちるようなものは一切テーブルの縁に置いてはならない。
- 6) チーム、もしくはプレイヤーでメディカル・タイム・アウトを要請することができる。この要請はトーナメント・ディレクター、ヘッド・オフィシャル、もしくはオフィシャル・スタッフの容認が必要とし、彼らによりメディカル・タイム・アウトの長さが決定される。最長で60分。時間制限後、身体的に試合続行が不可能な際、試合を棄権しなければならない。
 1. メディカル・タイム・アウトの要請が認められなかった際、そのプレイヤーにタイム・アウトがコールされる。更に、オフィシャルの判断によりゲーム・ディレイ（延滞）の反則を与えられる場合もある。
 2. 基本的にメディカル・タイム・アウトは、試合中の不測の怪我が生じた場合のみ与えられる。

10. ポイント

ボールが、ルールに反せずゴールに入った時ポイントになる。一旦ゴールに入ったがプレイ・フィールドに跳ね戻った、またはテーブルから飛び出たボールもポイントになる。

- 1) スコア・マーカーにポイントが足されていない際、両チームがポイントが入ったと認めたとえ、不注意により点がマークされていないと合意した場合は、そのポイントは有効になる。両チームによる合意が得られない、または次のボールが既にゴールした後は、そのポイントは無効とする。
- 2) ボールがゴールに入った・入らなかったに関する両チームの意見が対立した際は、オフィシャルの判断で決定される。
- 3) スコアされていないポイントを意図的にマークしたチームにはそのポイントは与えられず、テクニカル・ファールが与えられる。このルール違反を以後繰り返した際は、そのゲーム、または試合の棄権をヘッド・オフィシャルの判断により言い渡される場合もある。

11. テーブル・サイド

ゲーム終了後、次のゲームが開始する前に両チームはテーブルのサイドを交代しなければならない。ゲーム間は最長60秒まで与えられる。

- 1) 双方のチームで60秒利用できる。但し、両チームとも60秒が経過する前に用意ができていない際、60秒全部使わなくても良いものとする。
- 2) 60秒間でプレイの準備ができていないチームにはゲーム・ディレイ（延滞）の反則が与えられる。

12. ポジション交代

ダブルスの試合中、プレイヤーはそのポジションに通常指定されたロッド2本を使いプレイするものとする。一旦ボールがイン・プレイに入った後、ポイントが入る、タイム・アウトがコールされる、またはテクニカル・ファールと呼ばれるまで同じポジションをプレイしなければならない。

- 1) タイム・アウト中、ポイントが入った後、ゲーム間、またはテクニカル・ファール・ショットの前後であれば双方のチームでポジション交代をすることができる。
- 2) 一旦ポジションを交代した際、ボールがイン・プレイに戻される、または再度タイム・アウトがコールされるまで再び交代してはいけないものとする。
 1. 両プレイヤーがポジションに着きテーブルに面した時点でポジション交代が行われたと見なされる。
- 3) ボールがイン・プレイ中にポジション交代した際、ディストラクション行為で反則とみなされる。
 1. ダブルスの試合中、プレイヤーの手が、通常自分のパートナーのロッドと指定されているロッドに触れた際、ディストラクション行為で反則と見なされる。

1.3 . ロッド・スピン

ロッドをスピン（回転）させる行為は反則とする。人形が、ボールを打つ前後に360度以上回転した場合スピンしたと見なされる。360度を計算するにあたって、ボールを打つ前の回転と打った後の回転の度は足し合わさない。

- 1) 反則なスピンにより移動したボールは次の通りリプレイされる：
ボールがゴールに入った際、それはポイントとして加算されず、ゴールと2メンの間のデッド・ボール如くゴーリーによりイン・プレイに戻される。

ボールがゴールに入らなかった際、ボールの現状の位置からプレイを続行するか、再サーブするかは相手チームの選択とする。

* ロッドをスピンした際、人形がボールに触れなかった、もしくはボールが進まなかった場合は違反として見なさない。プレイヤーがスピンしたロッドによりボールが後方に進みオン・ゴールしてしまった際、相手チームのポイントとなる。ボールをキープしていない時にロッドをスピンする事は違反ではないが、ディストラクション行為として呼ばれる場合もある。

1996年8月ルール釈明

ボールが「進んだ」(advanced)という事は、前方、または後方に、人形のリーチ範囲外に動いた事を示す。ゴーリーの場合は、2メンのリーチ外、尚且つゴーリー・エリア外に動いた事を示す。

* ボールが人形に当たった反動でロッドがスピンしてしまった場合はルール上認められる。例) シングルの試合で2メンからのショットが3メンに当たってしまった場合。

1.4 . 「ジャーリング」

テーブルを「ジャー」する（揺らす）、滑らす、持ち上げる行為は、故意の有無に関わらず反則とする。この反則はオフィシャルによりコールされなければならない。プレイヤーが、ボールの主導権を無くすまで至らなくても、相手チームにジャーリングの反則が

呼ばれる場合もある。

- 1) このルールに違反した際、ペナルティーとして、初回は：相手チームの選択により、ボールを現状位置から、違反が行われた時点での位置から、もしくは再サーブによりイン・プレイに戻される。テーブルがジャーされた事によりプレイヤーがボール・キープを無くした際、そのロッドからプレイを続けることができる。

次からの違反は：テクニカル・ファールが与えられる。テクニカル・ファール・ショットが打たれた後、初回の違反後の選択肢（14.1）が相手チームに与えられる。

- * 相手チームのロッドにいかなる形で触れた際、テーブルをジャー、押す、または持ち上げたかの如くペナルティーを取られるものとする。
- * ボールがイン・プレイでない時にもテーブルジャーの反則を呼ばれる場合もある。特に、ショットを打った後、ロッドを乱暴に叩いたり突きつけたりした際、ジャーしたと見なされる場合もある。

15. リセット

プレイヤーがボールを止め、シュート、もしくはパスするためにセット・アップしている時、相手がテーブルをジャーしたせいで不意にボールが動いてしまった際、オフィシャルは「リセット」と呼び上げタイム・リミットを全てリセットする。プレイヤーは、ボールを再度セット・アップするか、リセット・コールを無視ししボールの現状位置からプレイを続けることができる。

- 1) ボールのいかなる小さな動きでもリセットが呼ばれる対象となる。例) 1 箇所で揺らいでいるボール。
- 2) リセットはディストラクションとして見なされず、ボールをキープしているプレイヤーは即時シュートすることができる。従い、ディフェンス・チームは、オフィシャルが「リセット」と言った場合、リラックス、またはオフィシャルを見るなど気を抜かず、守備を続けたほうがよい。
- 3) リセットはジャー行為とは見なされないが、度々リセットの原因となる行為を行うディフェンス・プレイヤーに、オフィシャルはテクニカル・ファールを与える場合もある。
 1. ボールの後ろで犯されたりリセット違反は、リセット違反とは見なさず、ジャー行為による反則と見なす。例)ディフェンス・チームのフォワードにより、オフense・チームのフォワードがボールを3メンでキープしている時にリセットさせられた時。
 2. オフィシャルにリセット・コールをしてもらう目的で、ボールをキープしているチームの意図的なリセットは違反とする。ペナルティーとして、ボール・キープをはく奪され、相手チームにより再サーブされる。（これはリセットとして見なされない。）
- 4) 両チームは、1ゲームにつき1リセット・コールが許される。その後、同じポイント中にリセットを2回起こしたチームは、テクニカル・ファールを呼ばれる。
 1. 度重なるリセットに対してテクニカル・ファールが呼ばれた際、次のリセットはテクニカル・ファールの対象にならない。
 2. リセットは、プレイヤーにではなくチームとして呼ばれる。

- 5) ディフェンダーが意図的にテーブルをジャーした際、リセットとしては見なされずジャー行為が即座呼ばれる。

16. プレイ・エリアに手を入れる

ボールに触れた/触れないを問わず、相手チームの承諾なしに、プレイヤーがプレイ・エリアに手を入れる事は違反である。但し、相手チームの許可がある際は、許されるものとする。

- 1) スピンしているボールは、人形のリーチ外であってもイン・プレイと見なされる。相手チームのためであれ、プレイ・エリアに手を入れボールを静止させるのは反則とする。
- 2) 空中を飛ぶボールは、プレイ・エリアの一部ではない場所に落ちるか触れるまでイン・プレイと見なされるため、テーブルの上を飛ぶボールをつかんではいけない。
- 3) デッド・ボールはイン・プレイと見なされないため、ボールに触るのは自由だが、オフィシャルの許可を予め得なければならない。オフィシャルが不在の際は、相手チームの許可が必要である。
 1. ボールに触る許可の有無に関わらず、デッドになった後であれば、ボールに触れることに対しペナルティーはないものとする。
- 4) ボールがイン・プレイでない時であれば、プレイヤーはショット・マークをテーブルの表面から拭き取ることができる。相手チームの許可を求めなくてもよい。
- 5) このルールに違反した際のペナルティーは：
 1. プレイヤーがボールをキープしていてボールが静止している場合：相手チームにボールが移る
 2. プレイヤーのゴール・エリアにて2メンの後ろでボールが動いている場合：相手チームに1点与えられ、ゴールしたかの如くサーブされる。
 3. その他の場合：テクニカル・ファール

17. テーブル・アジャストメント（調整/調節）

- 1) プレイ・エリア：各プレイヤーのプレイ性質を影響するテーブル内部での調整はしてはならないものとする。人形、プレイ面、バンパー等の改造を含む。
 1. ボール・マークを拭き取るため、手に汗、つば、その他の物質をつけてはいけない。
 2. 松やにをテーブルに塗ってはいけない。
 3. グリップの強度を高めるため手に何かを付着する際、そのものがボールにも付着してはいけない。付着してしまった際、ボールの性質が影響されたと見なされ（例：松やにが付着したボール）、そのボール、およびその他同じ状態のボールは即時清浄される。この様な状況を起こしたチームには、ゲーム延滞のペナルティーが言い渡され、再度同じ事が起きた際、その物質の使用を禁じられる。
- 2) ハンドル：グリップの強度を高めるため使用した物質が、テーブル・サイドを交代した際まだハンドルに残っている場合、即時ハンドルから拭き取らなければならない。
 1. その物質を拭き取るために60秒以上かかった際、プレイヤーはゲーム・ディレイのペナルティーを言い渡され、その物質の使用を禁じられる。
 2. テーブル外部に、チューブやハンドル等ロッドの動きを制するものを装着してはいけない。例) ゴーリー・ロッドの動きを制限するもの。

3. テーブル外部のハンドルを付け替えてはいけない。
- 3) 試合開始前のボール交換の要請は、オフィシャル、もしくはトーナメント・ディレクターの承認を必要とする。ボールの性質が基準と著しく異なった場合のみこの要請は許可される。
 1. 新しいボール： ボールがイン・プレイの時、ボール交換を要請することはできない。デッド・ボールの時であれば、テーブル内のラックから新しいボールへの交換要請をしてもよい。ゲームを停滞する目的であるとオフィシャルが判断しない限り、この様な要請は基本的に許可される。
 2. プレイヤーが、ボールがイン・プレイ中にボール交換を要請した際、タイム・アウトをコールしたと見なされるが、オフィシャルによりボールが使用不可と判断された際は、タイム・アウトとしてカウントされない。
- 4) その他このルール違反は、テクニカル・ファールの対象になるものとする。

18. ディストラクション（妨害）

ボールがイン・プレイのロッド以外から発された動作、または音はディストラクションとして見なされる場合もある。ディストラクションが理由でボールがゴールしても、そのポイントは無効とする。相手チームがディストラクション行為を行っていると感じるプレイヤーは、オフィシャルに知らせなければならない。

- 1) ショット前後、またはショットの途中で、5メンロッド、またその他のロッドを強打する行為はディストラクションと見なされる。但し、ショットが開始された後、5メンを多少動かすことは許される。
- 2) ボールがイン・プレイ中、チームメイト同士の会話はディストラクションとして見なされる場合もある。
- 3) パスする際、ボールを受けるロッドをフェイントとして動かす行為はディストラクションではない。但し、大げさな動作に対しディストラクションと呼ばれる場合もある。
- 4) ショットをセット・アップするために手をハンドルから離した後、不意打ちにシュートする行為はディストラクションとして見なされる。両手がハンドルに置かれ1秒以上経過してからでないとはシュートしてはいけない。

1996年8月ルール釈明

このルールの言葉遣いに問題があり、次回の改訂で訂正される。このルールは、プレイヤーが相手に対し妨害的な仕草でハンドルから手を離し、不意打ちにシュートする事を防ぐのが目的である。最後の文章に「握る」という単語が使用されていた。

ロール・オーバー・ショットの際、シュートするプレイヤーの手首にロッドがあてられたら「握られた」と見なす。ロール・オーバー・シュートの判定に一貫性を持たせるため、プレイヤーが手首にロッドをあてた瞬間シュートする場合は、妨害的な動作がない限り違反ではないと見なす。このルールの判定方法をオフィシャル委員会が見直すため、ワールド・チャンピオンシップ終了後、改訂される可能性がある。シングルズのゲームでは、フォワード3メンでのセット・アップされたショット以外1秒以上ロッドに手を置くというルールは無効になる。ヨーロピアンスタイル・ロール・オーバー・ストレート=手のひらから指先にハンドルを回しながら人形を回転させるショット。ヨーロピアンスタイルのフロント・ピンとストレートのオプションがあるプル・ショットに主に使用される。このショットは認められている。

- 5) ディストラクションのペナルティー： オフェンス・チームのディストラクション

によりポイントが入った際、そのポイントは無効となり、相手チームが再サーブする。その他の場合は、相手チームの選択により、ボールの現状位置から、違反時のボール位置から、もしくは再サーブによりゲームを再開する。度重なる違反の際、テクニカル・ファールが与えられる場合もある。

1996年8月ルール釈明

2度目の違反から必ずしもテクニカル・ファールが与えられるとは限らない。初回の反則のペナルティーとして、相手チームに再サーブ権が与えられる。テクニカル・ファールは、明らかに相手に対し妨害の意を持っているとオフィシャルが判断した時、与えられるべきものである。また、3メンでボールを持っている時に限り相手チームが重ねてディストラクション行為を行った際も、相手チームにテクニカル・ファールが与えられる要因となる（妨害されているチームにとって再サーブは何の利点がないため）。

プレイが妨害されなかった際（ボールを無くす、シュート・パス中に妨害される）、初回の反則には“ウォーニング”（注意）が呼ばれる。

19．練習

試合開始後、プレイヤーはサーブやショットを、試合で使用しているテーブル、またはその他のテーブルで練習してはいけないものとする。このルールは、タイム・アウト中及びゲーム間にも適用される。

- 1) 練習とは、ボールを（人形を使用し）動かす、またはサーブを練習することを示す。
 1. 反則的な練習とは、オフィシャルの判定によりジャッジされる。不意に動いたボールは必ずしも練習とは見なされない。
- 2) この反則のペナルティーはテクニカル・ファールだが、タイム・アウト終了後にボールをイン・プレイに戻す場合を除く（7.11参照）。

20．言葉遣い

プレイヤーが直接、ないし間接的発した非スポーツマン的なコメントは反則とする。違反した際、テクニカル・ファールが与えられる場合もある。

- 1) 相手チームの注意をゲームからそらすような行為は反則とする（18参照）。興奮で発した叫びや音であれ、テクニカル・ファールと呼ばれる要因になる場合もある。
- 2) プレイヤーによる暴言は反則とする。度重なる暴言の際、ゲームの棄権、もしくはトーナメント会場から追放される要因になる場合もある。
- 3) 観客席にスポッター（見張り番）をおくのは反則とする。また、観客は、オフィシャルやプレイヤーの注意をそらし試合の行方を影響してはいけない。このルールに違反した観客は、トーナメント会場から追放される場合もある。
- 4) コーチングはしてもよいが、タイム・アウト中に限る。

21．パス

1) 5メンで“ピン”されている（挟まれている）ボールを直接同じチームの3メンにパスすることはできない。パスする動作に入ってから、ボールが最低2つの人形に接触しなければならない。例外は、偶然のスタブもしくはスクイブ・パス（21.1.3参照）。ピン・ボールとは、壁かプレイ・フィールドにピンされているものを示す。

1. 即行にパスする場合に限り、完全に静止したボールをパスすることが許される。パスする前に間があいた際、そのパスは違反と見なされる。ボールが静止し、即行にパスされなかった場合は、最低2つの人形に接触しないと有効なパスとして認められない。

2. パスする前に、人形の前か背面で、ロッドに並行するスピード、またはボールの方向を変えるのは、アジャストメントと見なされ違反である。人形の側面を使いスピードと方向を変えるのは許される。
3. 偶然のスタブもしくはスクイブ・パスは認められる。ただし、ボールが人形にスタブ、もしくはスクイブされた後に一旦人形から離れ、同じロッドの他の人形に接触する前にその人形によりパスされた場合は、反則とする。
- 2) ピンされている、または静止しているボールをゴールにシュートしてもよいが、そのボールはゴールに入る、ゴールーの人形にブロックされる、もしくはバックの壁に当たらないといけない。ゴールにシュートしたボールが、相手の5メンにブロックされた後、そのシュートを打ったプレイヤーの3メンでキャッチされた場合は、反則パスと見なされる。
 1. 5メンでピンされていた、または静止していたボールがゴールにシュートされ、シュートしたプレイヤーの3メンにあたりゴールに入った際、シュートは有効である。ただし、3メンでボールを受け止めなかった場合に限る。
 2. ボールを受け止めるという事は、そのロッドから意図的なパス、またはショットをする時間がある事を示す。例)ピック・アップとクイック・ショット
- 3) 5メンからパスをする前に、ボールは横の壁に2回以上触れてはいけない。どちらの壁とは問わず、合計2回以上は認められない。3回目にボールが壁に触れた際、パスかショットとして進めなければならない。
 1. ディフェンシブ・トラップ：相手のパス、またはショットを、壁に挟む状態でブロックした際、それはパスで壁に2回当ててもよいとする2回のうちには含まれず、ブロックした5メンの主導のものとなる。
 2. 一旦ボールが壁に触れた際、サイド・ストリップ
(テーブルがあれば)から離れるまで壁に再度接触したと見なさない。
- 4) 2メン、またはゴールーからのパス：2メン、またはゴールーから同じチームの5メンへのパスにも21.1のルールが用いられる。ただし、2メン、またはゴールーからボールが進められ、相手チームの人形にあたった際、そのボールはパスではなく、どのプレイヤーもキャッチできる生きたボールと見なされる。
 1. ボールが静止した状態から、2メンが放し5メンにあたったショットに関しても、21.2のルールが用いられる。
- 5) ディフェンスの際、片手だけでロッドを握っていてもよい。例)ディフェンスの5メンを右手で握る。また、1本のロッドに両手を使用してもよい。例)ディフェンスの5メン。
- 6) 反則パスのペナルティー：上記ルールに違反した際、相手チームの選択によりボールの現状位置から、または再サーブによりゲームを続行する。

2.2. ボール主導権の時間制限

- 1) ボール主導権の時間制限は、トーナメントの公認オフィシャルが測定するものとする。
- 2) 1本のロッドの主導権は15秒に制限されているが、5メンに限り10秒である。時間制限の終了時には、相手チームのロッドを最低1本通り抜くようにボールを進めなければならない。
- 3) 人形のリーチ内でスピンしているボールは、そのロッドが主導権を持っていると見なされ、時間制限の測定は続行する。リーチ内であるボールを取るようにプレイヤーは最大限に努めなければならないが、スピンしているボールがリーチ外であれば、時間制限は無効になる。

1996年8月ルール釈明

このような状況がゴールリー・エリアで起こった際、ボールがリーチ外にある時は、時間制限は一時中止される。 オフィシャルは、許されている15秒間を終了したあとに中止されていた分だけ付け加える。

- 4) ペナルティー： 3メンでの違反は、相手チームのゴールリーにボールの主導権が移る。 ゴールリーは、デッド・ボール如くボールをイン・プレイに戻す。 その他のロッドでの違反は、相手チームのフォワードに主導権が移り、再サーブされる。

2.3. 試合制限

3ゲーム先取試合は、開始後から1時間と制限する。 2ゲーム先取試合は、開始後から35分と制限する。

- 1) 試合が終了する前に時間制限が経ってしまった際、その時点で10分間のオーバータイムを開始するとオフィシャルがアナウンスする。 オーバータイム終了後にまだ試合が決まっていない際、勝ったゲーム数の多いチーム、またはプレイヤーが試合の勝者と見なす。 勝ったゲーム数が両チーム同じだった際、オーバータイムの制限時間が終了した時点で進行していたゲームでプレイ中のポイントが決まった後、もっともポイントが多い方を勝者と見なす。 勝ったゲーム数とスコアしたポイントが両チーム同じだった際、勝者を決めるため最後にもう1点争うこととする。
- 2) 通常の試合の時間制限内でコールされたタイム・アウトは、試合の制限時間内で測定される。 オーバータイム中にコールされたタイム・アウトは、10分の制限時間には含まれない。(タイム・アウトがコールされたら時間測定を一時停止する。)
- 3) オフィシャル・タイム・アウトは、制限時間外で測定される。
- 4) このルールの実施は、トーナメント・ディレクターの責務である。

2.4. ゲーム・ディレイ(延滞)

タイム・アウト中以外、プレイは連続的に行うものとする。 ゲーム・ディレイのペナルティーは、オフィシャルだけがコールできる。

1996年8月ルール釈明

連続的なプレイの定義： ポイント間であれば、プレイヤーは顔や手を拭う、グリップを直す、スタンスを変える等次のボールをプレイするため必要な準備を整えてもよいが、全てを5秒以内に終えなければならない。

- 1) ゲーム・ディレイの違反後、10秒以内にまたプレイに戻らなければならない。 10秒経過した際、再びゲーム・ディレイの反則が与えられる。
- 2) サーブ、またはボールをイン・プレイに戻すために時間をかけ過ぎた際、ゲーム・ディレイをコールされる要因になる。
- 3) 最初の違反にはウォーニングが与えられるが、次からはタイム・アウトを取ったと見なされる。 例) プレイヤーがゲーム・ディレイをコールされる。 10秒以内にプレイに戻れない際、タイム・アウトがとられる。 タイム・アウト終了後、10秒以内にまだイン・プレイに戻れない際、2度目のタイム・アウトがとられる(テクニカル-7.8参照)。

2.5 . 棄権

試合の召集呼出がかかった際、両チームは即時に指定されたテーブルに集合しなければならない。3分以内にテーブル集まらなかったチームに再度呼出はかかるが、その後直ちにテーブルに集まらなかった際、試合棄権の手続きが開始される。

- 1) チームの召集再コールは3分毎に行われる。2回目以降のコールのペナルティーはゲームの棄権である。
- 2) 再コールのためゲームを棄権せずを得なかったチームは、プレイが開始した際、テーブル・サイドかサーブを選択することができる。
- 3) このルールを実施するのはトーナメント・ディレクターの責務である。

2.6 . テクニカル・ファール

プレイに関するルールを大胆、または意図的に反したとトーナメントの認定オフィシャルが判断した際、そのチームにテクニカル・ファールが与えられる。

- 1) テクニカル・ファールが呼ばれた際、反則したチームの相手の3メンにボールが与えられる。ショットが1回打たれたのちプレイは中断し、ポイントが入った・入らなかったに関わらず、テクニカル・ファールが呼ばれた時点での位置にボールは戻される。ボールが動いていた際、その位置でデッド・ボールになったかの如くプレイに戻される(ただし、14.1に記述されている場合は例外である)。
 1. 3メンからボールが離れたら、テクニカル・ファール・ショットが打たれたと見なされる。ボールがディフェンダー・エリアに止まった、またはディフェンダー・エリアから出て行った際、ショットはブロックされたと見なされる。
 2. テクニカル・ファール・ショット中、シュートするプレイヤーとディフェンダーのみがテーブルにつくものとする。
- 2) テクニカル・ファール・ショットを打つ際、普通のシュートを打つ様にボールをイン・プレイに戻さなければならない(8.1参照)。尚、タイム・リミットやリセットを含む全ルールがこの際も適用される。
 1. テクニカル・ファール・ショットが打たれる前後に、タイム・アウトをカウントされず、両チームでポジションを交代をしてもよいものとする。
 2. テクニカル・ファール・ショット中、ルールに添っている限り、通常通りタイム・アウトを取ることができる(7参照)。
 3. 違反的に打たれたテクニカル・ファール・ショットがゴールに入っても、そのポイントは無効であり、テクニカル・ファールが呼ばれた位置からイン・プレイに戻る。
- 3) テクニカル・ファール・ショットが決まった結果、そのゲームが終了した際、相手チームが次のゲームのファースト・サーブを行う。
- 4) ルールを大胆、または意図的に度重ね反した際、その都度テクニカル・ファールが呼ばれる。1ゲーム中、テクニカル・ファールを3回呼ばれたチームは自動的にゲーム棄権となる。尚、テクニカル・ファールが1回呼ばれた後であれば、次にまたテクニカル・ファールを呼ばれたら、そのチームはゲーム、もしくは試合を棄権しなければならない、とオフィシャルはいつでも通告できるものとする。

2.7 . ルール判定と控訴

判定に対し不一致な見解が生じた際、オフィシャルがその場にいた場合は、オフィシャルの判定は決定的であり控訴は認められない。ルール解釈による不一致、またオフィシャルがその場にいなかった際、オフィシャルは状況下一番公平な判定をくだすものとする。

この様な判定を控訴することはできるが、次の通り行われなければならない。

- 1) ルールの解釈について控訴をする際、問題のボールがイン・プレイに戻される前にオフィシャルに控訴を申し立てないとならない。試合の勝敗について控訴をする際、勝ったチームが次の試合を開始する前に控訴を申し立てないとならない。
- 2) 控訴は、ヘッド・オフィシャルとオフィシャル・スタッフ最低2人(存在すれば)により検討される。控訴に対する判定は絶対的である。
- 3) 議論の余地がない控訴を申し立てたチーム、またはオフィシャルの判定に反論したチームには、タイム・アウトがカウントされる。尚、オフィシャルの判断によりゲーム・ディレイ(延滞)のペナルティーが言い渡される場合もある。
- 4) 試合中、公認オフィシャルと口論することは禁じられている。違反したチームには、ゲーム・ディレイ、倫理コード違反の両方、またはどちらかのペナルティーが与えられる。

28. 倫理コード

トーナメント実施中に、プレイ最中、トーナメント会場内、または主催者の施設内での非スポーツマン的、ないし非倫理的行為は、倫理コード違反と見なされる。

- 1) ペナルティー： 倫理コードに違反したペナルティーとして、ゲーム、または試合の棄権、トーナメントからの追放、罰金のうちどれか、または全てを言い渡される。倫理コードを破った、破らなかったに問わず、違反に対して適切なペナルティーは USTA Disciplinary Committee により決断される。

29. トーナメント・ディレクター

- 1) トーナメント運営の責任は、トーナメント・ディレクターが持つものとする。これは、抽選、イベントのスケジュール管理、試合の時間割等を含む。この様な事柄に関するトーナメント・ディレクターの権限は絶対的である。
- 2) プレイのルールに関する事柄(オフィシャルの指定、控訴の対応等)は、ヘッド・オフィシャルの責務とする。ヘッド・オフィシャルは、トーナメント・ディレクターにより任命される。