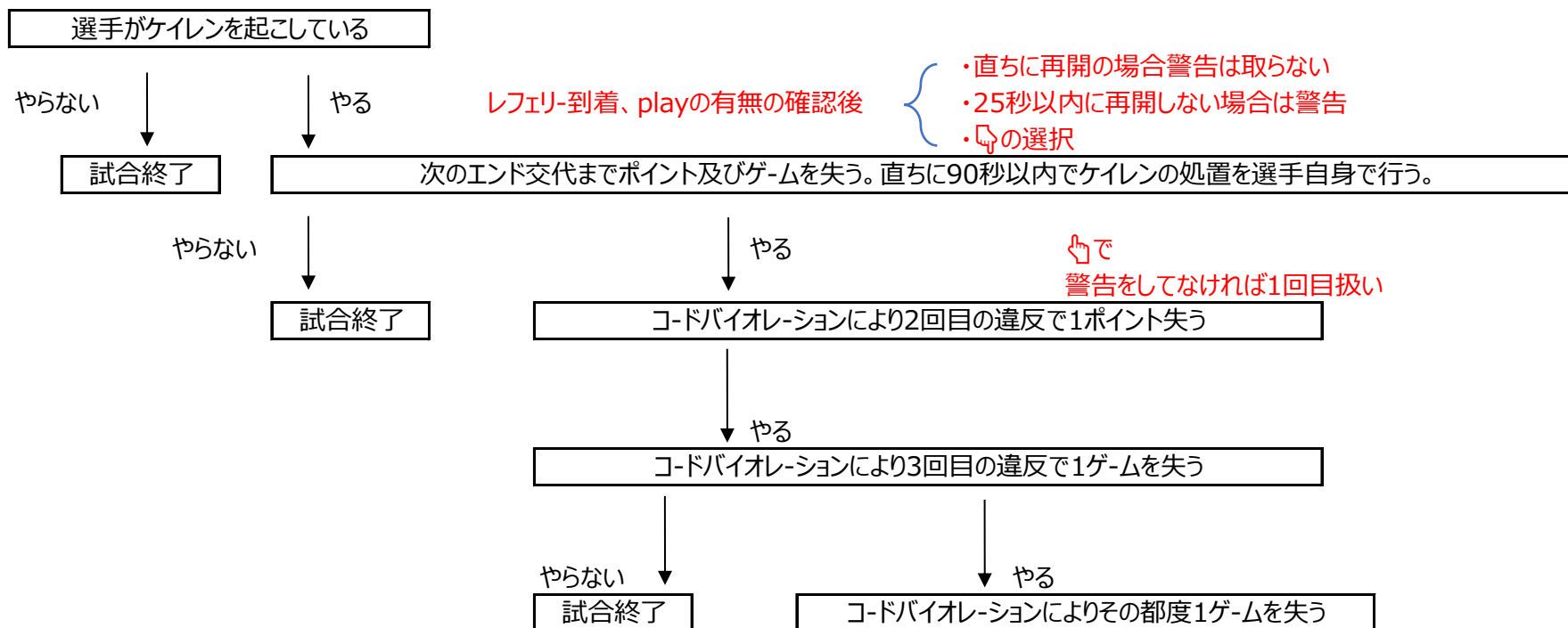


ケイレンの対応について



例：選手が1-2の15-0でケイレンを起こした場合、「やるか」「やらないか」選手に聞く。「やる」場合はスコアを1-4して90秒の休みになる。試合を開始し、スコア1-4の30-30の所で再度なった場合はコードバイオレーションの2回目、1ポイントを失いスコアは1-4の30-40になる。「やる」場合は①直ちに続行させる。警告は取らない。ただし、25秒以内に再開しない場合は警告②次のエンドチェンジまでポイント・ゲームを失いエンドチェンジとする。直ちに90秒以内でケイレンの処置を選手自身で行う ③ ②で警告をしていないれば1回目扱い。ケイレンの手当てを完了した後、30秒経ってもプレーを再開しない場合、コードバイオレーションとなる。

タイムバイオレーションについて

選手がポイント間の25秒以上ダブルスで話し合っている場合、ゆっくりボールを拾って体力回復をしている場合、90秒以上ベンチで休んでいる場合は、タイムバイオレーションにより1回目は警告、2回目はサーバ-にはフォルトが科せられ、レシーバ-にはポイントペナルティ（1ポイント失う）が科せられる。ロービングまたはレフェリーがまずタイムと声をかけplayを促す。直ちに再開した場合は警告を取らない。それでも再開しない場合は警告。その後も時間をかけた場合はペナルティとなる。