

チェアアンパイアのつかない試合のガイドライン

1. セルフジャッジの方法

選手自身が判定とコールすることをセルフジャッジと言い、以下のとおり行なう。

- 1) サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声で、スコアをアナウンスする。
- 2) ネットより自分側のコートについて判定とコールをする。ボールがラインにタッチしたとき、あるいはボールを見失って判定できなかったときは「グッド」である。ボールとラインの間にはっきりと見えたときは「アウト」または「フォールト」である。
- 3) 判定とコールは、相手に聞こえる声と、相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに行なう。代表的なハンドシグナルは、人差し指を出してアウト、フォールトを示し、手の平を地面に向けてグッドを示す。
- 4) いったん「アウト」または「フォールト」とコールし、それをグッドと訂正した場合、そのプレイヤーの失点となる。
- 5) ダブルスの判定とコールは、1人の選手が行なえば成立する。しかし、ペアの判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーは「レット（イン）」とコールした場合は「(サービスの) レット」となる。
- 6) クレールコートでは、相手選手にボールマークの確認を要求できる。必要であれば、相手コートへ行ってボールマークを見てもよい。相手と判定が食い違った場合はレフェリーが最終判定をする。両者が示すボールマークが食い違う場合、あるいは判定できるほどのボールマークが残っていない場合は最初のコールが成立する。ただし、必要以上にBMIを申し出る選手には、レフェリーが適切な処理を取る場合がある。クレールコート以外はボールマークをチェックできない。
- 7) サービスのレットはレシーバーがコールをする。誤ってサーバーがサービスのレットをコールしたときは、以下の判断がくだされる。
そのコールによって、プレーが停止された場合は、サーバーの失点。
そのコールにレシーバーが同意した場合は、サービスのレット。
そのコールにかかわらず、プレーが続きポイントが終了した場合は、ポイントが成立する。
- 8) インプレー中、他のコートからボールが入って来るなどの妨害が起こった場合は、「レット」とコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。妨害については、「試合で起こるQ&A Q11、Q12」参照。
- 9) インプレー中、プレイヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落とした場合は、それが1回目ときは、レットをコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。ただし落としたことがプレーに影響を及ぼしていない場合はポイントが成立する。2回目以降、落とすたびにそのプレイヤーが失点する。
- 10) スコアがわからなくなったときは、双方のプレイヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるポイントを足したスコアから再開する。合意できなかったポイントは取り消される。再開するとき、サーブするコートはスコアに準ずる。ゲームスコアがわからなくなったときも、同様に処理する。
- 11) 試合中、トイレ、着替えなどでコートを離れたときは、レフェリー、または、ロービングアンパイアに申し出る。
- 12) 相手選手の言動やコール、フットフォールトに疑問、あるいは不服があるときは、レフェリーに申し出る。
- 13) プレイヤー同士で解決できないようなトラブルが起こった場合、レフェリーまたは、ロービングアンパイアに申し出る。
- 14) 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。

2. レフェリー、アシスタントレフェリーの仕事

チェアアンパイアがつかない試合では、レフェリーが大会の規模、会場のレイアウト等の条件を考慮し、適当数のアシスタントレフェリー、ロービングアンパイアを配置する。

- 1) 試合コートのチェック（ネット、シングルス・スティック、ライト、サーフェイスなど）
- 2) マッチコール（試合選手の呼び出しアナウンス）をする。
- 3) ウォームアップのまえに、選手の名前、ウェアを確認し、トスをする。
- 4) 試合進行をコントロールし、円滑な試合進行のためにコートを巡回する。
- 5) トイレットブレイク、けがなど、コート上の事故や問題に対処する。
- 6) 必要があれば、ルール問題及び事実問題についての判定をする。
- 7) 必要があれば、選手にラインコールの方法を指導する。
- 8) 必要があれば、選手の判定をオーバールールすることができる。
- 9) 必要があれば、クレールコートでは、BMIができる。

- 10) 必要があれば、コード違反者にはペナルティを科す。
- 11) 試合終了の確認、中断の状況を把握し、試合進行の指示を出す。
- 12) アシスタントレフェリー、ロービングアンパイアと適切な仕事の分担をする。

3. ロービングアンパイアの仕事

チェアアンパイアのつかない試合では、ロービングアンパイアは、レフェリー及びアシスタントレフェリーと連絡を取りながら、円滑な試合進行のために担当コート巡回し、必要に応じてコート内の問題に対応することが出来る。

レフェリーに指示された仕事をする。(上記5)～10)も行使できる)

試合前にコートをチェックし、選手の到着を確認する。

ウォームアップ前に選手の名前、ウェアを確認し、トスをする。

選手からのリクエストに対処する。

解決できないトラブル、試合結果の報告をレフェリーに連絡する。

■補足 (JTA TENNIS RULE BOOK「プレーヤー、レフェリーの公式トーナメント競技規則3コードオブコンタクト服装と用具のコード」より抜粋)

2) 服装と用具のコード

プレーヤーは、清潔でプレーにふさわしいと認められたテニスウェアを着用しなければならない。トーナメントによっては開催要項に明記して服装の形や色を規制する場合がある。ウェアの適正はレフェリーが最終判断し、必要に応じてチェアアンパイア(またはレフェリー)より、服装または用具の交換を指示される。テニスウェアとは、男子の場合、シャツとショーツ、女子の場合、ワンピースまたはシャツとスカートまたはショーツとする。セーター、カーディガン、ベスト類を着て試合してもよいが、ウォームアップスーツ等の着用はウォームアップ時に限定する。

①着用できない服装

テニス用ではないT-シャツ、ランニングシャツ、ランニングパンツ、ジーンズ、その他不適切なウェアは、ウォームアップ中でも着用できない。

②テニスシューズ

プレーヤーは、コート面をいためたり汚したりするおそれのない、テニス専用シューズを履かなければならない。

③ロゴ、広告表示物 (Identification)

試合(ウォームアップも含む)におけるプレーヤーの服装および用具につけるロゴの大きさと数は、以下の通りとする。(JTA TENNIS RULE BOOK)

ウェアを裏返したり、ロゴに粘着テープ等を貼ったりしたものは、不適切なウェアとして着用できない。

ワンコイン制度について

2008年「ナショナルトレーニングセンター」が設立され、それを資金面から支える「ワンコイン制度」がスタートしました。

ナショナルチームの選手や、ジュニアナショナル選手がナショナルトレーニングセンターで合宿や強化練習に取り組んでいます。又、ナショナルトレーニングセンターで蓄積された指導育成ノウハウは、地域/都府県に逐次伝達されています。

詳しくは、(公財)日本テニス協会の <http://www.jta-tennis.or.jp/onecoin> をご覧下さい。

■東京都テニス協会が主催するワンコイン制度対象大会は、以下の通りです。

- 1 東京オープンテニス選手権大会(一般、ベテラン)
- 2 全国小学生 東京大会
- 3 東京ジュニアテニス選手権大会
- 4 秋季選抜ジュニアテニス選手権大会
- 5 MUFJジュニアテニストーナメント東京予選大会
- 6 東京都ベテランテニス選手権大会
- 7 関東実業団対抗テニストーナメント東京大会
- 8 東京実業団対抗テニス大会(春季・秋季リーグ)
- 9 東京実業団対抗ワンディリーグ
- 10 ダンロップ社会人テニス選手権大会
- 11 ダンロップミックスダブルス大会