

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

プレーヤー・チーム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。
プレーヤー同士、アナウンスによってその時点のスコアを確認する。
- 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空間が見えたときは「アウト」または「フォールト」である。
- 3) 判定とコールは、相手に分かるように、はっきりとした大きな声と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) 「アウト」または「フォールト」とコールした直後に、プレーヤー自身が「グッド」と訂正した場合は、そのプレーヤーの失点となる。
- 5) ダブルスの判定とコールは、1人のプレーヤー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 (グッド)」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、相手プレーヤー・チーム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の位置が食い違う場合、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を申し出るプレーヤーには、レフェリーが適切な処置を取る場合がある。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。
 - ①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。
 - ②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。
 - ③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~Q16」参照。
- 9) インプレー中、プレー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、それが1回目のときは、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ーヤーが失点する。
- 10) スコアがわからなくなったときは、双方のプレー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。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。再開するときのエンドとサーバーは、合意されたスコアに準ずる。ただし、ゲームスコアが訂正され、再開する場合のサーバーは、次の順のサーバーに交代しなければならない。(同じプレーヤーが2ゲーム連続サーバーにはなれない。)
- 11) 次の場合はレフェリーまたはロービングアンパイアに速やかに申し出る。
 - ①試合中、トイレ、着替え、ヒートルールなどでコートを離れる時
 - ②相手プレーヤーの言動やコール、フットフォールト等に疑問、不服がある時
 - ③プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こった時
- 12) メディカルタイムアウトを取りたいときは、レフェリーまたはロービングアンパイアに申し出る。トレーナーのいない大会ではプレーヤー自身が手当てをすることができるが、レフェリーまたはロービングアンパイアによって、手当てを必要とする状態かどうか確認後、その許可を得て3分以内に処置を行う。
- 13) 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 (試合プレーヤー・チーム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、プレーヤー・チームの名前、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巡回する。
- 5) トイレ休憩、メディカルタイムアウトに対処する。
- 6) ヒートルールを採用する大会では、トレーナーと連携して対処をする。トレーナーがいない場合はレフェリー自身が必要な対処をする。
- 7) 必要があれば、ルール問題および事実問題についての判定をする。
- 8) 必要があれば、プレーヤー・チームにラインコールの方法を指導する。
- 9) 必要があれば、プレーヤー・チームの判定をオーバールールできる。
しかしプレーヤー・チームからのアペールの後にオーバールールすることはできない。
- 10) 必要があれば、クレイコートでは、BMIができる。
- 11) 必要があれば、コード違反者にはペナルティを科す。
- 12) 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。
- 13) 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

チェアアンパイアがつかない試合では、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。

- 1) レフェリーに指示された仕事をする。(上記5)～11)も行使できる)
- 2) 試合前にコートをチェックし、プレーヤー・チームの到着を確認する。
- 3) ウォームアップ前にプレーヤー・チームの名前、ウェアを確認し、トスをする。
- 4) プレーヤー・チームからのリクエストに対処する。
- 5) 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。ウェアの適否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をしてもよいが、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

テニスに不適切なTシャツ、ランニングシャツ、ランニングパンツ、ジーンズ、その他の不適切なウェアは、ウォームアップ中でも着用はできない。

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、2016 JTA TENNIS RULE BOOK 134P参照。

ウェアを裏返ししたり、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。

■連続的プレー

原則として、試合開始(試合の最初のサービスがインプレーになった時)から試合が終わるまでは、プレーは連続的に行われる。

a) ポイントとポイントとの間は20秒以内とする。エンドの交代は、90秒以内とする。

しかし、各セット第1ゲーム終了後とタイブレーク・ゲーム中は、エンドを交代する時でも休憩はできない。

各セットが終わった時は、120秒以内のセットブレークを取ることができる。

上記で許された時間は、ポイントが終わった瞬間から次のポイントの第1サービスが打たれるまでの間とする。

本文章はJTAテニスルールブック2016をJTAの許可を得て転載したものです。本文章を他の目的でコピー又は複製しないようにお願いします。