

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、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時、ボールとラインの間に空間が見えなかった時、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、はっきりとわかる声と、ハンドシグナルを使って、ボールの着地後速やかに行なう。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、手のひらを地面に向けて「グッド」を示す。
- 4) 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、ペアの両選手の判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。ペアの判定が食い違ったとしても「フォールト」「アウト」をコールしたプレーヤーが直ちに「グッド」と訂正した場合は、1回目に限り故意でない妨害としてポイントレットとなる。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。
- 5) クレーコートでは、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。クレーコート以外はボールマークのチェックを行うことはできない。
- 6) インプレー中、他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。
- 7) 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。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。レットのコールは、落とし物をしたプレーヤー・チームがコールすることはできない。相手プレーヤー・チームが妨害を受けたと判断した場合は限りコールできる。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。
- 8) 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。ゲームスコアが分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。)
- 9) 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とき
 - 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、不服があるとき
 - 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とき
- 10) メディカルタイムアウトを取りたい時は、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。
- 11) 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。
- 12) 各判定とコールをする権利者は以下の通りとする。
 - a 「フォールト」「アウト」「グッド」はネットから自分側のプレーヤー・チームのいずれか
 - b 「ネット」「スルー」「タッチ」「ノットアップ」「ファウルショット」は両プレーヤー・チーム
 - c 「フットフォールト」はコート内にいるレフェリー (アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアのいずれか
- 13) オーバールール
「イン」「アウト」のオーバールールは巡回しているレフェリー (アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアのいずれかが行える。
- 14) 妨害によるレットのコール
 - a コート外からの妨害による「レット」のコールは両プレーヤー・チームができる。
 - b 対戦相手による無意識の妨害 (落とし物1回目を含む) は妨害を受けたプレーヤー・チームのみ「レット」をコールできる。2回目以降は故意に妨害したとして失点する。
- 15) 誤ったコールを直ちに訂正した場合
インだったボールを誤って「アウト」とコール (ミスジャッジ) したが直ちに訂正 (コレクション) した場合は、1回目は故意ではない妨害としてポイントレットにする。ただし、ミスジャッジの前に打たれたボールが明らかにウイニングショットまたはエースだった場合は、ミスジャッジをしたプレーヤー・チームの失点となる。そして、2回目以降は故意に妨害したとして失点する。
- 16) 対戦相手からの故意の妨害
「ヒンダランス」は、妨害を受けたプレーヤー・チームからの申し出によりレフェリー (アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアが判断する。ただし妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害と見なされない。

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と3~4面にすくなくとも1人のロービングアンパイアを配置しなければならない。

レフェリーはセルフジャッジの方法を大会会場内に掲示してプレーヤー・チームに周知するよう努めなければならない。セルフジャッジの試合ではトラブルが起こる可能性が考えられるので、試合中のプレーヤー・チームがすぐにレフェリー・アシスタントレフェリー・ロービングアンパイアを呼ぶことができるよう、コートの外周を出来る限り巡回することが重要な仕事となる。

- 1) 試合コートのチェック (ネット、シングルス・スティック、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担当コートの外周を巡回する。

- 5) トイレットブレイク、メディカルタイムアウトに対処する。
*競技規則25、26参照
- 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。
*競技規則24参照
- 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・チームからのアピ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、クレーコートでは、BMIができる。
*ルールオブテニス付則VIボールマーク・チェックの手順について参照
- 11) 必要があれば、コート内に入り、タイムバイオレーションおよびコード違反者にペナルティーを科す。
*コードオブコンタクト参照
- 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し、相互に連絡と報告をする。
- 14) コール（判定）に関するトラブル（クレーコート以外）の対応は以下の通り行う。
 - a) その事実を見ていなかった場合、コール（判定）した選手に対して、その判定は正確に行ったかどうかを尋ねる。正確に判定したことが確認された場合はそのコールが成立する。
 - b) その試合に主審を付けたほうが良いと判断した場合は、SCU又はすべてのコールをする主審を付けることができる。適切な主審が見つからない場合は、レフェリー（アシスタントレフェリー）、ロービングアンパイアのいずれかがコート内に入って、明らかに間違った判定をオーバールールする。その場合は1回目であっても失点する。
 - c) レフェリー（アシスタントレフェリー）、ロービングアンパイアのいずれかがコート外にいて目に余るミスジャッジを目撃した場合は、コートへ入り、故意ではない妨害（1回目）としてポイントレットにする。ただし、ミスジャッジの前に打たれたボールが明らかなウイニングショットまたはエースだった場合は、ミスジャッジをしたプレーヤー・チームの失点となる。そして2回目以降は故意に妨害したとして失点することをプレーヤー・チームに伝える。プレーヤー・チームがわざとミスジャッジをしているとレフェリーが確信した場合は、上記失点に加えてスポーツマンシップに反する行為のコード違反を科すことができる。

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（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近くの外周を巡回し、問題解決のため、必要に応じてコート内へ入って対応することが出来る。何らかの対応をした場合は、速やかにレフェリーへ内容の詳細を報告する。急を要さない場合は、休憩交代時に必ず報告する。主な仕事内容は以下の通りとする。

- 1) 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。現れない場合は探す。
- 2) 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。
- 3) トラブルにつながるような様子や言動がないかプレーヤーを観察する。
- 4) レフェリーからの指示があれば、試合中のトラブル、ルール問題、事実問題について対処する。
- 5) プレーヤー・チームからのrクエストに対処する。（トイレットブレイク、けがの手当てなど）
- 6) 雨天、日没、ヒートルールなど試合の中断をレフェリーに連絡する。（*中断した場合は中断時間、スコア、サーバー名とその位置を記録し、使用中の試合ボールを保管し、選手の待機場所を指示する）
- 7) タイムバイオレーションまたはコード違反を科した時は直ちにレフェリーへ連絡する。
- 8) コート内外のプレー環境状況が試合に悪影響を及ぼして対応できない場合は、レフェリーに連絡する。
- 9) レフェリーから指示された方法で試合経過および試合結果を報告する。

■補足「JTA TENNIS RULE BOOK 第4部 公式トーナメント 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良いが、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プレーヤーは、コート面を傷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、JTA TENNIS RULE BOOK参照。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。

■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、プレーが連続しており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イ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。