



内容

1. テニスルール
2. 2012年ルール変更点
3. こんな時あなたはどうしますか？
 - ルールを知っていれば自信を持ってプレーできます！
4. 大会出場

変更履歴
V 1.0 2012年3月25日

本資料の著作権はアンパイアネットにあります。アンパイアネットのメンバーは自由に利用・改良することができます。ただし、資料を改良したり、追加したりした場合は事務局まで連絡をしてください。また、メンバー以外への提供は事務局までご相談ください。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

1. テニスルール



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

JTA テニスルールブック2012

- 第1部 テニスルール
規則1～30、試合中に起こるケースの判断、セルフジャッジの方法 など
- 第2部 公式トーナメント 競技規則
大会の進行方法、メディカルルール、トイレ休憩 など
- 第3部 公式トーナメント コードオブコンダクト
エントリー方法、服装、倫理違反などの規則
- 第4部 公式トーナメント管理規程
公式大会、ベテラン大会の大会運営の規則
- 第5部 大会 ランキング規定
JOPランキング、JOPベテランランキング
- 第6部 コート オフィシャルの手引き
大会役員(レフェリー、アンパイア)の役割
- 第7部 登録規程

ここまでを知っていればあなたはルール通 (90ページ)

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

2. 2012年ルール変更点

本資料のなかの Pnn は【JTAテニスルールブック2012】のページ番号を示しています。本資料では要約したり、一部のみの説明になっていますので、必ず【JTAテニスルールブック2012】をお手元に置いてご覧ください。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

ルール オブ テニス(規則1～30)に変更はありませんが、以下の点に変更されています。

- ◆ ベテラントーナメントグレードの変更
- ◆ 日本テニス協会の公益財団法人化に伴う変更
- ◆ ドーピング
- ◆ その他

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

変更点(1)

◆ 新ベテラントーナメントグレード P133 P143 P149

新グレード	大会名
A	全日本ベテラン
B	関東オープン、関西オープン
C	東京・大阪・東海毎日、北海道・東北・北信越・中国・四国・九州選手権、グラスコート選手権
D	北海道・九州毎日、東日本オープン、東海中日、山陽、東京オープン、札幌、大和まほろば、北國、四国オープン、軽井沢国際
E1	県協会主催(オープン)
E2	県協会主催(クローズ)
F1	郡市協会主催
F2	テニス団体、企業主催

➢ 変更に伴う表記、配点の変更 P91 P129 P144-149

変更点(2)

◆ 公益法人化に伴う表記の変更

- ベテラン大会公認料(還付金→支払う) P128
- 参加資格、対象(その年度のJTA選手登録) P126,143

◆ ドーピング P172-174

- 競技者全員がドーピング防止規定の対象

◆ 10歳以下の試合に関する規則の誤訳 P8

- 規則3 「2012年1月から「10歳以下の大会」で付則1で記載されている**以外**のボールを、使用することができない」 P8
- 付則VI ボール:「2012年1月から10歳以下の大会では次のボールのみを使用することができる」 P33
- 付則VI 注釈:「2012年1月から、付則1で記載されている**以外**のボールを、「10歳以下の大会」で使用してはならない」

◆ 全日本選手権規程の削除 P115

- 2013年から全日本選手権を大幅に改定する準備と思われる

3. こんな時あなたは
どうしますか？

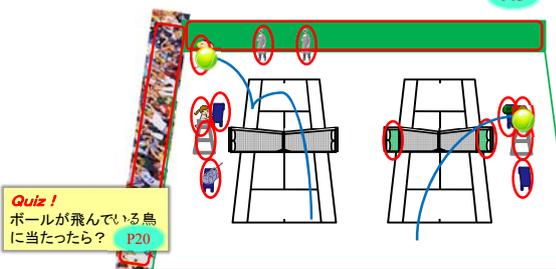
ルールを知っていれば
自信を持ってプレイできます！

3.1 パーマネント・フィクスチャ

- ◆ ストロークを返したら審判台に当たって、相手のコート内に入ったのに、「アウト」と言われてしまった？
Q1)これは正しい？
Q2)なぜ？

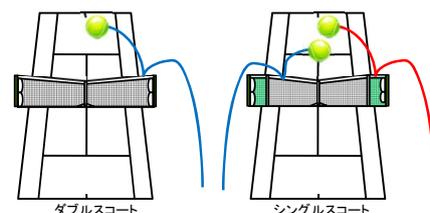
「パーマネント・フィクスチャ」って何？ P8 P17

- ◆ コートのパーマネント・フィクスチャとは「バックストップ、サイドストップ、観客、観客用のスタンドやシート、コートの周りや上部にあるすべての施設や設備、定められた位置にいるアンパイア、ボールパーソン、シングルススティックの外側のネットポストとネット」のこと。
- ◆ インプレー中のボールが
 - 正しいコート内に弾んだ後、パーマネント・フィクスチャに当たったら⇒打ったプレイヤーの得点
 - 地面に落ちる前に当たったら⇒打ったプレイヤーの失点 P13



グッド？ アウト？ P8 P19

- ◆ ダブルスの試合でラリー中のボールがネットもしくはネットポストに触れたが相手コート内に入った。**グッド？** アウト？
- ◆ シングルの試合でラリー中のボールがシングルススティックより内側のネットもしくはシングルススティックに触れたが相手コート内に入った。**グッド？** アウト？
- ◆ シングルの試合でラリー中のボールがシングルススティックより外側のネットに触れたが相手コート内に入った。グッド？ **アウト？**



レット? フォールト?

P15 P16 P18

- ◆ ダブルスの試合でサーブのボールがネットに触れたが相手サービスエリアに入った。**レット?** フォールト?
- ◆ ダブルスの試合でサーブのボールがネットポストに当たったが相手サービスエリアに入った。レット? **フォールト?**
- ◆ シングルの試合でシングルススティックに当たったが相手サービスエリアに入った。レット? **フォールト?**

ダブルスコート シングルスコート

Quiz!
なぜネットポストやシングルススティックにサーブのボールが当たったらフォールトなの?

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 13

ラケット

P9

- ◆ 大きなラケットでなら勝てる?
 - 長さ29インチ以内
 - ・ 通常使われているのは27~27.5インチ
 - 打球面の幅11.5インチ以内
打球面の長さ15.5インチ以内
 - ・ 180平方インチ
 - ・ 通常使われているのは90~110平方インチ
- ◆ 振動止めはどこにつけてもいい?
 - スtringの交差している外側でなければいけません。

Quiz!
振動止めをいくつかつけてもいい?

こんなラケットがあるんだって!

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 14

3.2 コイントス・ウォームアップ

- ◆ ウォームアップが終わったので、ラケットを回してトスしたら、RUから「ウォームアップの前にやってください」と言われた。なぜ?
- ◆ 相手がトスに勝って選択権を譲られた。こちらも相手の出方によって決めたいからお返しできる?

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 15

コイントス

P12

- ◆ コイントスはウォームアップの前にしましょう。
- ◆ トスの勝者はどれか一つを選ぶことができる
 - 試合の第1ゲームでサーバーになるかレシーバーになるかを選ぶ。このときトスの敗者はエンドを選ぶ。
 - 試合の第1ゲームのエンドを選ぶ。このときトスの敗者はサーバーになるかレシーバーになるかを選ぶ。
 - トスの敗者に、サーブ/レシーブの選択、エンド選択のどちらかを先に選ばせる。(オポネントチョイスと言います)
- ◆ ウォームアップが雨などで中断され、コートを離れ待機した後、再開するときトスの勝者は変わらないが、選択をお互いこやり直すことができます。

Quiz!
トスに勝った先輩が「僕はこっちのエンドをとるからサーブを上げるよ」と言ったこれは?

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 16

ウォームアップ

- ◆ ウォームアップ中のウェア P81
 - ウォームアップから「清潔でプレーにふさわしいと認められたテニスウェア」を着用しなければいけません。
 - ウォームアップスーツの着用はウォームアップ時に限ります。
 - ・ 冬の時期の大会などでウォームアップスーツの着用を試合中にも認める場合は、要綱に明記するか、レフェリーが全選手に伝えなければなりません。
 - ・ ベテラン種目では長ズボンも試合中も認めますが、天候等に問題がない限り正規のテニスウェア(シューズ、スコート)でプレーすることがもてめられています。
- ◆ ウォームアップ中の中断 P13
- ◆ ウォームアップ終了後のトイレブレイク(TB) P71
 - ウォームアップ開始後は試合中と同じ扱いになりますので、トイレブレイクを取ってしまうと1回とカウントします。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 17

3.3 試合の成立

- ◆ セルフジャッジの試合で64で勝ち、本部に届けたら8ゲームプロセットですよと言われてしまった。
 - (1)戻って試合の続きをやり直す。
 - (2)そのままのスコアで試合は成立する。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 18

試合はいつ始まって、いつ終わる？

P65

- ◆ 大会の開始
 - どのコートに限らず、最初の試合が開始されたとき
- ◆ 試合の開始
 - 第1ポイントの第1サービスが打たれたとき(サービスがレットとなっても開始されたものとします)
- ◆ ポイントの開始
 - 第1サービスが打たれたときにそのポイントが始まりますが、第1サービスがレットの場合、インプレーになった後にポイントのレットになった場合はポイントは始まったことにならない
- ◆ 試合の終了
 - 主審がついた試合: 主審が正しく「Game Set and Match・・・」とアナウンスした時
 - セルフジャッジ: 両選手(組)が勝敗を認めて握手した時点

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

19

3. 4 3つの時間

- ◆ ダブルスの試合で、相手サーバーを待たせてレシーブの方法をパートナーと相談してよい。

- (1) 良い
- (2) 良くない
- (3) ポイント間が20秒以内なら良い

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

20

3つの時間(20,90,120)

P22

- ◆ ポイントとポイント間 : 20秒以内
 - ◆ エンドの交代 : 90秒以内
 - ◆ セットブレイク : 120秒以内
- 20秒は権利ではありません。次のプレーの準備を20秒以内にスムーズにしなければなりません。P16
 - エンドの交代、セットブレイクはその時間以内で休憩できます
ただし、主審やRUの「タイム」コールののち、30秒以内に次のポイントを再開できるように、ポジションにつき、準備しなければなりません。
 - 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ません。(立ち止まって水分を補給する。汗を拭く程度は認められます。)

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

21

サーブ

- ◆ サーバー/レシーバーの義務 P16
 - サーバーはレシーバーの用意ができるまで待ちます
 - レシーバーはサーバーの**理にかなったペース**に合わせ、サーバーがサーブしようとする時まで、返球の用意をします。
- ◆ 理にかなったペース P22
 - ポイントとポイントの間は20秒以内です。ただし、これは20秒を使ってよいということではなく、次のポイントまでの準備(ポジションの移動、汗をぬぐうなど)をスムーズに20秒以内に行わなければならないことです。
- ◆ サービスのモーション P14
 - サービスのモーションを開始する直前、正しい場所に静止して立つ。
 - そのあと、サーバーはボールを手から空中にはなし、そのボールが地面に落ちる前にラケットで打つ。
 - サービスのモーションはラケットがボールに触れたときか、空振りした時に終わる。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

22

3. 5 フットフォールト

P49

- ◆ 相手のフットフォールトが気になる。
Q1) 正しいのは？
(1) あまりにひどい場合は「フットフォールト」とコールする。
(2) 相手に「フットフォールト」であることを注意する。
(3) RUを呼び相手のフットフォールトが気になることを伝える。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

23

フットフォールト

P14

P15



- ◆ サーバーのポジション
 - サービスのモーションを開始する直前、サーバーはネットに向かってベースラインの後方で、センターマークとサイドラインの仮想延長線内に両足とも入っているように静止して立つ。
- ◆ フットフォールト
 - サービスのモーションの間
 - ・ ベースラインまたはその内側のコートを踏んだ
 - ・ サイドラインの仮想延長線を踏み越した
 - ・ センターマークの仮想延長線を踏んだ
 - ・ 歩いたり走ったりして立っている位置を変えた。

Quiz!

レシーバーはどこに立ってもいい？

P12

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

24

フットフォールの対応 P14 P15

- ◆ 相手選手から申し出があった時やRUから連絡があった場合にはR/ARは試合コートに行き対応する。
 - ① どの程度の違反なのか事実を確認する
 - ② 注意が必要と判断した場合には、エンドチェンジ時や試合終了時に注意する
 - ③ 改まらない場合にはフットフォールのコールをする。
(どの程度で判断するか、コールするかは各協会にて基準を設けること)

HTA

- ほとんどのサーブがフットフォールしている選手、フットフォールを有利に使用している選手にはエンドチェンジ時や試合終了時に注意する
- 改まらない時には、コート内または後方から、フットフォールのコールをする

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 25

3.6 サービスのレット

- ◆ セルフジャッジの試合で、サービスのボールがネットに触れた後、ボールがサービスエリア内に入り、それをレシーバがリターンしてそのボールがインである場合の下記の状況に於ける判断について。
 - ① かすかではあるが、触れた音がしたためにサーバーまたはサーバー側のパートナーがそれ以降の動作を中断した場合のリターンボールは有効か無効(レット)か。
 - ② レシーバがネットに触れた音が聞こえなかったと主張している場合は、ボールはイン(有効)となるのか。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 26

サービスのレット P49

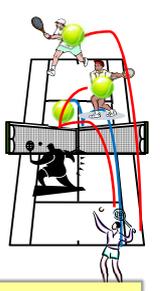
- ① かすかではあるが、触れた音がしたためにサーバーまたはサーバー側のパートナーがそれ以降の動作を中断した場合のリターンボールは有効か無効(レット)か。
- ② レシーバがネットに触れた音が聞こえなかったと主張している場合は、ボールはイン(有効)となるのか。

- ◆ サービスのレットはレシーバーがコールするのが規則。
「サーバーまたはサーバー側のパートナーがそれ以降の動作を中断」(=レットをコール)した事はリターンボールの有効もしくは無効(レット)には関係ない。
 - レシーバーがレットに同意した時は、サービスのレット
 - レシーバーがレットではないと主張した時は、サーバー側の失点

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 27

サービスのレット P16

- ◆ サービスのレット
 - サーブされたボールがネット、ストラップまたはバンドに触れたが、レシーバー側のサービスコート内に正しく入ったとき
 - サーブされたボールがネット、ストラップまたはバンドに触れたあと、地面に落ちる前にレシーバーまたはレシーバーのパートナーまたはその着衣や持ち物に触れたとき
 - レシーバーが返球の用意ができていないときにサービスを打ってしまったとき
- ◆ サービスレットの場合はそのサービスをやり直す
 - セカンドサーブならセカンドサーブを



Quiz!
サーブしたボールが直接レシーバーに当たったら? P18

Quiz!
セカンドサービスを打とうとしているときにボールが入ってきた。 P43

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 28

3.7 ノットレディ

- ◆ 構えていないのに相手がセカンドサーブを打ったので思わず返そうとしたけど失敗、やり直してもらえます?
- ◆ セカンドサーブのトスを上げたとき相手が待つて! という。構えたのを確認してサーブしようとしたのに。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 29

ノットレディ P16 P42

- ◆ 自分のレシーブの準備が出来ていないときに、サーバーがサービスを開始しようとしていたら、大きな声と手を挙げてサーバーにアピールする。
- ◆ 一旦レシーバーが構えた後で、蜂が飛んできた、くしゃみをしたくなった、ボールが入ってきたなどレシーブができなくなったときは、即座に「ノットレディ」をサーバーに知らせること。
セカンドサービスですでにサービスのモーションに入っていた時や、ボールが打たれてしまった場合は第1サービスからやり直しになります。
- ◆ サーバーがボールを打ってしまったあとに、ノットレディは認められません。ボールを返せなかったら失点です。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 30

3.8 ポイントレット

◆ 相手の靴が脱げたのが気になりプレーを中断させてしまったらどうなる？

ポイントのレット

P17 P20 P42 P43

- ◆ サービスのレット以外はレットがコールされるとポイントのやり直しになり、第1サービスから再開します。
- ◆ インプレー中に
 - ボールが転がってきたとき
 - 持ち物を落としたとき
 - シングルススティックが倒れたとき、センターストラップが外れたとき
 - ボールが飛んでいる鳥にぶつかったとき
 - コート上のボールを誤って蹴飛ばしたとき
 - コート上のボールが風で動いたとき など 妨害と感じたとき
- ◆ セカンドサービスのモーションに入った後にボールが転がってきたとき
- ◆ インプレー中のレットのときはボールの行方によってレットが取り消されることがあります。
 - 飛んでいたボールがネットを越えなかったまたはアウトのとき⇒打ったプレーヤーの失点
 - 明らかなウイニングショット、エースのとき⇒打ったプレーヤーの得点

Quiz !
インプレー中のボールがコート内に転がっていたほかのボールに当たってしまった。これはレット？

P19

ボールの侵入

P42 P43

- ◆ インプレー中に他のコートからボールが転がってきたときは、レットがコールされポイントのレットとなります。ただし、レットがコールされたときに、以下の場合はレットが取り消されポイントが成立する。
 - 飛んでいたボールがネットを越えなかったまたはアウトのとき⇒打ったプレーヤーの失点
 - 明らかなウイニングショット、エースのとき⇒打ったプレーヤーの得点
- ◆ セカンドサービスの前に他のコートからボールが転がってきたときは、妨害にはあたらない。ただし、セカンドサービスのモーションに入った後にボールが転がってきたときは、プレーが妨害されたとして、ポイントレットとなり、ファーストサービスをやり直す。

Quiz !
ボールが転がってきたときに、だれがレットをかけられますか？



持ち物を落としたとき(Q13)

P43

- ◆ インプレー中にプレーヤーが持ち物(帽子、ボール、ラケットの振動止、ヘアクリップ など)を落としたときは
 - 1度目はレットがコールされ、「今後落し物をしたら、その度に失点になります」と注意を受ける
 - ただし、レットがコールされたときに、以下の場合はレットが取り消されポイントが成立し、妨害はなかったと判断します。
 - ・ 飛んでいたボールがネットを越えなかったまたはアウトのとき⇒打ったプレーヤーの失点
 - ・ 明らかなウイニングショット、エースのとき⇒打ったプレーヤーの得点
- ◆ ラケットを落とすこと、シューズが脱げることは妨害に当たりません。

Quiz !
持ち物を落としたことに気づいていたが、レットをかけずポイントが終了した。2回目以降は失点となる？

Quiz !
なぜ、ラケットを落としたり、シューズが脱げることは妨害じゃないの？

ボールを蹴飛ばした時(Q14)

P43

- ◆ セカンドサービスからのインプレー中に、転がっていたフォールトしたボールを誤って蹴飛ばした時、CU(CUがつかない試合では相手プレーヤー)が妨害と判断したら「レット」とコールできる。
- ◆ ただし、2回目以降は故意とみなされ、蹴飛ばしたプレーヤーは失点する。
 - 誤って(=無意識)と故意の判断がグレーであるため
 - 無意識とよそおって何度も故意に行うことを防止するため

Quiz !
蹴飛ばしたボールがベアの邪魔になってしまったので、ベアがレットをかけた？

Quiz !
ラケットでボールをどけた時は？ P20

ボールが風で転がった

- ◆ フォールトしたボールをネットのそばに転がして、セカンドサービスでインプレーになっていたときに、強風のためボールが転がってしまい、プレーの邪魔になった。これは？

Quiz !
自分側のエンドに転がしておいたボールが自分の方に転がってきたときは？

Quiz !
自分側のエンドに転がしておいたボールが相手側のエンドに転がって行ってしまったときは？

Quiz !
誰がレットをかけられますか？

強風でボールが転がってしまったような時は規則26の「プレーヤー・チームに責任のない何かの物体がプレーを妨げた場合」を適用します。

P20

3.9 メディカルタイムアウト

- ◆ 相手のドロップショットを取に走ったら、足を捻挫してしまっらしいので、メディカルタイムアウトを要求した。
- ◆ 競った試合のため、疲れて息が上がってしまったので、メディカルタイムアウトを要求した。
- ◆ ファイナルセットになって足がケイレンしてしまったので、肉離れを起こしたと言ってメディカルタイムアウトを要求した。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

37

メディカルタイムアウト(MTO)

P50 P67

- ◆ ウォームアップ中や試合中にケガをしまったり、熱中症など具合が悪くなってしまった時は、1か所につき1回のMTOを大会役員(レフェリーもしくはRU)に申し出ることができます。
- ◆ 大会役員は緊急の症状(突然発生したケガや病気が緊急に対処する必要がある)であるかどうか判断します。緊急ではない、またはケガを理由にMTOを申請しても筋ケイレンと判断したら、ただちに試合再開を指示します。
- ◆ MTOが認められたときは、3分以内で自分で手当をします。(トレーナーが常駐している大会ではトレーナーに手当を依頼します。
 - 試合前からのケガは試合中に急激に悪化した場合をのぞき認められません。
 - 疲労や体力の消耗は認められません。
 - 熱中症は1回のみとめられます。
 - インシュリン注射が必要な場合には、認められますが、試合開始前に申し出ておく必要があります。

Quiz!

個人戦シングルスで選手がケイレンして苦しんでいるので、同じクラブの仲間だから助けてあげた。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

38

筋ケイレン ..選手は

P68

- ◆ 筋ケイレンの場合、選手はエンド交代時またはセットブレイクの時間内に限り治療できる。
- ◆ 筋ケイレンがおきても次のエンド交代時またはセットブレイクまでプレーを続けなければならない。
- ◆ 深刻な筋ケイレンのためプレーが全く出来ない場合には、**リタイア(棄権)**をするか、あるいは次のエンド交代またはセットブレイクまでの**ポイント**を放棄しなければならない。
 - 3-2の40-0でプレーができなくなってしまったら、そのゲームと次のゲームを放棄して、3-4となったエンド交代時に治療する。
- ◆ ケガを理由にMTOを要求しても、大会役員に筋ケイレンと判断されたら、ただちに試合を再開しなければならない。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

39

筋ケイレン ..大会役員は

P68

- ◆ 選手がケイレンの治療のために次のエンドチェンジまでのポイントをすべて放棄した時
 - 3-2の40-0でプレーができなくなってしまったら、そのゲームと次のゲームを放棄させ、3-4となったエンドチェンジ時に治療できる
- ◆ その時のエンドチェンジのゲームカウント(3-4)を言いながら、相手選手に「○選手はケイレンの手当てのために、エンドチェンジまでのポイント、ゲームを放棄し、ただ今からエンドチェンジの時間内に自分で手当をします」と言い、ストップウォッチを押し。
- ◆ 60秒を過ぎたら「タイム」と言い、30秒以内でのプレー再開をうながす。選手には「もう1回だけ、ポイント、ゲームを失ってのエンドチェンジでの手当ができます。」と伝え、エンドチェンジ終了後のゲームカウント(3-4)を宣言する。
- ◆ 選手がまだプレーを再開できる状態にない時、「手当はもう1回までとることができます。次のエンドチェンジまでのゲームを失いますが、手当を続けますか？」と聞き「はい」と返事したら、その次のエンドチェンジのゲームカウント(3-6)を言いながら、相手にもう1回治療する説明をし、ストップウォッチを押し。時間がきたら「タイム」と言い、プレー再開をうながす。
- ◆ 選手には「これ以上のポイント、ゲームを失ってのケイレンの手当てはできませんので、次はリタイアになります。」と伝える。
- ◆ それでも試合が続けられないときは、レフェリーからリタイアを宣言する。

治療を大会役員が手伝っても良い。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

40

3.10 用具の不具合

- ◆ 試合中にラケットを取りにコートの外に出ることは許されないのですか？
- ◆ 間違えてハードコート用のシューズを履いてきてしまった。車にクレーコート用のシューズを取りにゆけますか？
- ◆ 全部のラケットのストリングが切れてしまった。車に予備のラケットを取りにゆけますか？

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

41

用具の不具合

P40 P41

- ◆ めがねが壊れた、コンタクトレンズを落とした、テニスシューズが破損したなどは事前に予測できない「用具の不具合」として、許可をもらいコートを離れ代りの物を取りに行くことができます。
- ◆ 間違えてクレーコートにハードコート用のシューズを履いてきてしまった場合は「用具の不具合」ではなく、単なる不注意です。取りに行くことはできません。
- ◆ 手持ちのラケットのストリングが全て切れてしまった時には、次のポイントまでの時間内(20秒、90秒、120秒)にアンパイアが許可(同行)して取りに行くことができます。
- ◆ アンパイアの許しを得て誰かから補充してもらうことはできません。

RUは

- ◆ 選手からの要望を聞き、選手の友人などに依頼する。選手が直接友人に頼んではいけない。
- ◆ 飲み物の補充も同じ

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

42

ストリングが切れた P40

- ◆ ストリングの切れたラケットで、次のポイントをプレーできる。 P10
 - 禁止したいときは大会要項に述べる必要があります
 - 賞金付きのJTAランキング対象大会ではストリングの切れたラケットで、次のポイントはプレーできません。 P74
- ◆ ラリー中にストリングが切れてもポイントが終わるまでプレーを続けなければならない。
- ◆ サービスを打った時サーバーのラケットのストリングが切れた
 - サービスが正しいコートに入った⇒ラリーを続ける
 - フォールト⇒切れたラケットセカンドサーブを打ってもよいし、交換してから打ってもよい
- ◆ 第1サービスのフォールトのボールを打ち返したときにレシーバーのストリングが切れた
 - レシーバーがラケットを交換⇒第1サービスから
 - 切れたラケットのまま⇒セカンドサービス

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 43

コンタクトレンズが落ちちゃった

- ◆ 試合中にコンタクトレンズを落としてしまった場合は、理にかなった時間内で、付近を探ることができます。 P41
 - 理にかなった時間：落してしまった場所が分かっている時はそのまわりを探す時間、分からないときは直前でプレーしていたあたりを探す時間。レフェリーが判断します。(5~10分程度)
- ◆ コンタクトレンズやメガネの予備が会場内(車など)にあれば、取りにゆくことができます。
- ◆ 単純に合わないから取り換えたい、汚れたなどの理由ではコートを離れて取り換えにゆけません。

Quiz !
突風が吹いてコンタクトレンズにゴミがついてしまった。眼を洗いにいきたい。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 44

3.11 セルフジャッジ

- ◆ ラケットにかすっていたのに相手がアウトとコールし、「触っていない」と言い張ったら？
- ◆ パートナーがアウトと言ったので入っていたけど知らんぷりした。
- ◆ 相手の返球が2バウンドだったので、プレーを止めたら、相手はちゃんとワンバウンドで返したと言い張った。
- ◆ セカンドサーブを「フォールト」とコールしたが、「グッド」だったので訂正し、相手にファーストサーブをあげた。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 45

セルフジャッジ P48

自分の側のコートについて判定とコールをする

- ◆ ダブルスでは一人のプレーヤーが判定すれば成立しますが、ペアの間で判定が食い違った場合にはそのペアは失点します。
- ◆ ノットアップの判定は自己申告になります。勝手に判断して相手からノットアップじゃなかったと言われたら失点になってしまいますのでご注意ください。
- ◆ 自分で判定できなかったときは、そのボールはグッドです。
- ◆ 「アウト」「フォールト」とコールした直後に、自分で「グッド」と訂正した場合はそのプレーヤーの失点になります。
 - ただし、サーブされたボールがネットに触れたあとの「フォールト」を「グッド」と訂正した場合はサービスのレットとしてやり直しとなります。(セカンドサービスならセカンドサービスをやり直します)

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 46

3.12 テニスウェア

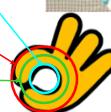
- ◆ 友人がテニスウェアを作ってくれました。テニスメーカーのものでなくても試合に着ていいの？
- ◆ ロゴのチェックのある大会なので無地のユニクロのポロシャツを着て行った。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 47

服装の規則(1)

詳細は P82 の表をご覧ください。

- ◆ 帽子のロゴは13cm²以下のメーカーロゴが1つだけ
- ◆ ロゴの大きさは4種類
 - 13cm² メーカーロゴ
 - ・ シャツ 前身ごろ、後身ごろ、スリにあわせて2つ
 - ・ スコート、ハンズ 2つ
 - ・ ソックス 数に制限なし
 - ・ 帽子、ヘッドバンド、リストバンド 1つ
 - ・ 医療器具、アームカバー 1つ
 - 26cm² メーカーロゴ
 - ・ シャツ 前身ごろ、後身ごろ、スリにあわせて1つ
 - ・ スコート、ハンズ 1つ
 - 52cm² メーカーロゴ
 - ・ シャツ 両方の袖に1つ
 - ・ アディダスの3本ラインに対する規則が始まり
 - 19.5cm² コマーシャルロゴ
 - ・ シャツ 両方の袖それぞれ、1つ
 - ・ 袖なし 前身ごろに2つ
- ◆ 重ね着(長袖アンダーシャツなど)は上に着たポロと一つのウェアとみなす





All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 48

服装の規則(2)



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

49

3.13 応援とコーチング

- ◆ 相手の応援がひどいんです。我慢するしかないのですか？
- ◆ 団体戦でベンチコーチがエンドチェンジ以外で「ここファースト入れるよ!」とか「今のポイント良かったよ」などと言っている。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

50

応援

仲間を応援しよう! ただし、以下に注意! P45

- ◆ 試合中の選手にコート外から技術や戦略のアドバイス(コーチングと言います)をしてはいけません。
 - 「ナイスショット」「がんばれ」「ポイント」「先リード」「1本目」「もう一本」「ドンマイ」
 - × 「前に出る」「ロブ使え」「もっと振りぬけ」「足使って」「ゆっくり」「ストレートケア」「ロブケア」 etc
- ◆ 団体戦ではコート内のコーチはエンド交代時にコーチングできますが、ポイント間ではコーチングしてはいけません。
- ◆ コート外からは同じチームメンバーといっても応援以外はできません。
- ◆ 団体戦のコート内のコーチが外からコーチングを受けてはいけません。
- ◆ 選手はコート外の誰とも会話をしたり、アイコンタクトなどをしてはいけません。
- ◆ 拍手は素晴らしいプレーに対してするものです。相手のエラーに対しては「暖かな沈黙」がマナーです。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

51

3.14 スコアの食い違い

- ◆ 相手はGameと言っているが、私はデュースだと確信している。話し合ってもスコアが納得できない。
 - 見ている人の助けを借りられる？
 - VTRを撮っているから再生して確認できる？

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

52

スコアの食い違い

- ◆ 双方で合意できるスコアまでさかのぼるのが難しい場合でも、応援している人の意見やVTR機器を参考にしてはいけません。それは規則30 コーチング「耳に聞こえるものであろうと、また、どのような形であろうと、プレーヤーに対する情報伝達、助言、指図はすべてコーチングとみなす。」に抵触します。 P23
- ◆ VTRは一見公平ですが、すべてのコートで全試合にすべてのラインが明確に見えるように撮影したものでなければ公平にはなりません。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

53

スコアの食い違い

P49

双方で合意できるスコアまでさかのぼる。それ以降のプレーで双方で合意できたポイントを加えたスコアから再開する。

- ◆ 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じる。
ゲームの第6ポイントがAがとり、AはGameと主張、BはDeuceと主張したとき双方が30オールまでは確認できたときは、第6ポイントを加えてAの40-30で再開する。このときアドサイドで続けてプレーすることになるがやむを得ない。
- ◆ 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する。(規則14でゲームごとに交互にサーバー/レシーバーが入れ替わると決められているから)
第10ゲームをサーバーAがとり、Aは6-4でセット終了と主張、Bは5-5と主張したとき双方が3-3まで確認できたときは第10ゲームの結果を加えてAの4-3から再開する。4-3であるためエンドを交代し、第8ゲームは本来Aのサーブとなるが、直前のゲームをAがサーバーであったため交代する。また、本来なら偶数ゲーム数終了のためエンドの交代はないはずだがやむを得ない。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

54

3. 15 リタイア

- ◆ 腱鞘炎が痛くてこれ以上試合を続けられないため、相手にリタイアすると言って握手をして、コートから退出した。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

55

リタイアの対応

P50

- ◆ 選手はリタイアをR/RUIに申し出る
R/RUIはその理由が妥当な場合に認める
 - JTAルールブックでは怪我やケイレンでこれ以上試合を続けられない場合のリタイアしか想定していないため、個人的な事情(仕事等)でのリタイアに関する規定はないが、その理由が常識的なものであれば認める。(神奈川選手権でも同様の判断)
- ◆ リタイアはR/RUIに申し出なければならないことを知らない選手が多いため、RUは試合スコアを念頭に入れ、途中で終わらないように注意する

ケイレンによるリタイアの措置は怪我・トラブルの対応で説明

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

56

3. 16 間違いの訂正(1)

P20

- サーバーが間違ったサイドからサーブしてしまった
- プレーヤー(またはチーム)が間違ったエンドにいたことがわかった
- 普通のゲームでサーバーの順番が間違っていたことに気づいた
- タイブレーク中にサーバーの順番が間違っていたことに気づいた

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

57

間違いの訂正(2)

P20

- ダブルスのゲームでパートナー同士のレシーブの隊形(デュース/アドサイド)が入れ替わっていることに気づいた
- 8Gプロセット(8-8タイブレーク)の試合で6-6になったのでタイブレークゲームを始めてしまった
- 3セットの試合を8Gプロセットと間違え6-6になった後に普通のゲームを始めてしまった

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

58

間違いの訂正(3)

P20

- 最終セットはマッチタイブレーク方式の試合で、間違っただけ最終セットを普通のセット方式で始めてしまった
- 2ボール(9/11)と決められた試合で、18ゲーム終了時にボール交換を忘れてしまった
- ノードの試合だったが、誤って普通的方式(デュースあり)で行ってしまった

P45

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

59

間違いの訂正・まとめ(1)

P20

間違いが発見された時、訂正できる場合には即訂正する。それより進んでいた場合は、そのまま続け、次に訂正できる時に訂正する。

- ◆ 8ゲームプロセットの試合で6-6でタイブレークを始めてしまった。
 - 最初の第1ポイントの後に気づいた⇒すぐに通常のゲームに戻す
 - 第2ポイント以降に気づいた⇒そのままタイブレークを続け、勝者を決める。
- ◆ タイブレーク・セットの試合で6-6の後スタンダードゲームを始めてしまった。
 - 最初の第1ポイントの後に気づいた⇒すぐにタイブレークに戻す
 - 第2ポイント以降に気づいた⇒そのままスタンダードゲームを続け、2ゲームの差がついた時点でセットの勝者が決まる。8-8となった時にタイブレークに戻す。
- ◆ 最終セットはマッチタイブレークであったが、スタンダードゲームを始めてしまった。
 - 最初の第1ポイントの後に気づいた⇒すぐにマッチタイブレークに戻す
 - 第2ポイント以降に気づいた⇒そのままスタンダードゲームを続け、3ゲームを先に取った方が最終セットの勝者となる。2-2となった時にマッチタイブレークに戻す。ただし、第6ゲームの第2ポイント以降に気づいたらそのセットはタイブレーク・セットとしてプレーを続ける。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

60

間違いの訂正・まとめ(2) P45

- ◆ ノードの試合で誤ってスタンダード方式(デュース有り)でプレーしてしまった。
 - デュースのときに気づいた⇒ただちに、ノードに切り換える。
 - アドバンテージAで気づいたら⇒もう1ポイントプレーする
 - ・ 次にAがとればゲームAで終了
 - ・ 次にBがとればデュースになり、ここでノードに切り換える
 - 謝りに気づいたときにゲーム終了していたら⇒結果を有効とする

Quiz!
スタンダード方式(デュース有り)の試合で、誤ってノードでプレーしてしまっただ。

Quiz!
プレーヤーAが北側からサーブゲームしていて、そのゲームが終わった時、ゲームカウント5-5になりました。ところが相手はまだ4-4だと言ひ、食い違ひてしまいました。どちらが正しいでしょうか?ただし、試合の第1ゲームはプレーヤーBが北側からサーブしました。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 61

間違いの訂正・まとめ(3) (順番・ポジション)

間違いが発見されたらすぐに直す それまでのポイントは有効

		スタンダードゲーム	タイブレークゲーム
サーバーが誤ったサイドからサーブした	シングルス・ダブルス	発見され次第、スコアに応じた正しいサイドからサーブ。1stサーブのフォールトは引き継ぐ	
誤ったエンドでプレーした	シングルス・ダブルス	発見され次第、スコアに応じた正しいエンドに戻す	
対戦相手とサーバーの順番が間違っていた	シングルス・ダブルス	ゲーム中に気づいた⇒正しい順番に戻す 相手の1stサーブフォールトとは取り消す ゲーム終了後に気づいた⇒入れ替わったまま続ける	偶数ポイントが終わったとき気づいた⇒正しい順番に戻す 相手の1stサーブフォールトは取り消す 奇数ポイントが終わったとき気づいた⇒入れ替わったまま続ける (次ページ)
パートナー同士のリレーの順番が間違っていた	ダブルス	対戦相手とサーバーの順番が間違っていたケースとおなじだが、1stサーブフォールトとは取り消さない	対戦相手とサーバーの順番が間違っていたケースとおなじだが、1stサーブフォールトは取り消さない
パートナー同士のリレーの隊形(サイド)が入替わっていた	ダブルス	そのゲームだけは入替わったままでプレーを続け、そのチームが次にリレーするゲームのときに本来のサイドに戻す	

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 62

タイブレーク中のサーブ順番の誤りの訂正

シングルス	1	2	3	4	5	6	7	8	9
正しい順番	A	B	A	A				A	A
偶数ポイント終了後に気づいた	A	A	B	A	A			A	A
奇数ポイント終了後に気づいた	A		A				A	A	

ダブルス	1	2	3	4	5	6	7	8	9
正しい順番	A	B	C	C	D	D		A	A
偶数ポイント終了後に気づいた	A	D	B	C	C	D	D	A	A
奇数ポイント終了後に気づいた	A		D	C	C		B	B	
奇数ポイント終了後に気づいた	A		C				A	A	

赤字:間違ったサーバー
青字:間違ったまま続ける

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 63

4. 大会出場

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 64

◆ 会場到着

- 遅刻はどのような理由でも認められません。公共交通機関を利用する、車の場合は時間に余裕をもって出かけましょう。
- どの大会も駐車場が十分にはありません。なるべく乗り合わせて出かけましょう。

◆ 受付

- 会場に着いたら速やかに受付しましょう。試合のできる準備を整えておくことがマナーです。(試合進行が早まっているときにはすぐに試合に入っていたり場合があります。)
- ダブルスの場合には2人揃って受付するのがマナーです。

ルールとしては2人揃ってという制限はありませんが、ペアが遅刻しているのを隠す不正が起きないように2人揃って受付しましょう。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 65

試合進行方式(平塚)

- ◆ 2階本部にコート割が張り出されたら、本部受付でボールまたはスコアシートを受け取って、指定コートの近くで前の試合の終了を待ちます。
- ◆ 試合終了後は勝者が本部までボール・スコアシートを届け、スコアを報告します。(スコアシートとバインダーも一緒に届けます)
- ◆ 雨天等で試合の有無が不明のときは定刻に会場に集まりリフレリーの指示に従ってください。
- ◆ 順延は日程表に従うが、日程や試合会場が変更になる場合があるため、平塚市テニス協会HPまたはHTAインフォメーションで確認しましょう。
 - 平塚市テニス協会:
<http://www.geocities.co.jp/Athlete-Athene/7941/>
 - HTAインフォメーション: 携帯からもアクセスできます
<http://blog.goo.ne.jp/hiratsuka-ta>

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 66

試合中

- ◆ ウォームアップ開始後はコート外に出るには、レフェリーやロービングアンパイア(RU)の許可が必要です。 P49
- ◆ 怪我、けいれんなどでこれ以上試合続行ができないときはレフェリーを呼んでください。レフェリーが正当な理由かどうか判断します。 P83
- ◆ 仕事の都合などでリタイアしたいときも同様にレフェリーを呼んでください。
- ◆ エンドチェンジで電子機器を操作してはいけません。 P41
- ◆ トイレに行きたい時も許可が必要です。 P71
 - 3セットマッチ
(シングルス:男子1回 女子2回、ダブルス:男子・女子ともペアで2回)
 - ・ セットブレイク時に取ることができます。
 - ・ セットの途中では自分のサービスゲームの前に緊急と認められた時に限り取ることができます。
 - 8ゲームプロセット、1セットマッチ
(シングルス:男子・女子とも1回、ダブルス:男子・女子ともペアで1回)
 - ・ 自分のサービスゲームの前に緊急と認められた時に限り取ることができます。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

67

試合の終了

- ◆ 試合終了時にはお互いの健闘をたたえ、握手で終わらしましょう。 P65
- ◆ アンパイアの付いた試合ではアンパイアとも握手もしくは挨拶で終わるのがマナーです。
- ◆ 勝者は速やかに大会本部にボールを届け、スコアを報告しましょう。
 - 98(4)・・・カッコ内はタイブレークを落とした側のスコア
 - 63, 67(8), 10-7・・・マッチタイブレークの試合はタイブレークのスコアを記入
- ◆ 次の試合があるときは大会本部の指示に従ってください。
- ◆ そして、クールダウンを忘れずに！！

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

68

マナー

- ◆ フォールのリターン
 - フォールしたボールはネットに軽く当てすぐにサーバーがセカンドサーブを打てるようにしましょう。
 - ネットを越えてサーバーに返してしまったら、「失礼」と謝りましょう。
 - 強くサーバーに打ち返すなどはマナー違反です。
- ◆ 隣のコートからボールが転がってきた
 - 隣のプレーの邪魔にならないように、バックフェンスにそっと転がす、またはプレーが終了するまで待って手渡すようにしましょう。
- ◆ 隣のコートへのボールの取りにゆき方
 - 隣のプレーが終了するまで待って、取りにゆきましょう。
 - 必ずお礼をしましょう。
- ◆ ネットインのボールがラッキーポイントになった
 - 相手に「失礼」と謝りましょう。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

69

ご静聴ありがとうございました

ルールのお問い合わせは
umpire-net-question@yahoo.co.jp

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

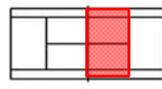
70

10歳以下の試合

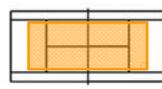
- ◆ 速度の遅いボールと小さいコート



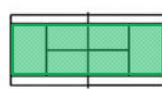
ステージ3(レッド)ボール 8歳以下
通常のボールに比べ75%スピードが遅い
11mサイズのコート(レッドコート)に最適



ステージ2(オレンジ)ボール 10歳以下
通常のボールに比べ50%のスピード
18mサイズのコート(オレンジコート)に最適



ステージ1(グリーン)ボール 上級者
通常のボールに比べ25%スピードが遅い
通常のコートに最適



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

71

なぜ？

- ① ゲームに基づいた指導法
 - 選手にサーブ、ラリー、得点させ、そしてゲームに関連した戦術的・技術的指導を行うことで、ゲームが上達するように指導する
 - 速度の遅いボールと小さいコートはこのゲームに基づいた指導法を可能にする
- ② なぜ速度の遅いボール？
 - ボールが極度に高く跳ねると、プレーヤーは以下のような非現実的な戦術やテクニックを身につけてしまう：
 - ・ 常にボールを早めに捉えようとする
 - ・ グラウンドストロークを望ましい打点よりも高い位置で打つ(頭かその上の高さ)
 - ・ ベースラインの遥か後ろで、多くの場合ボールが落ちてくるのを待って打つ

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

72

まとめ

- ◆ ゆっくりと飛んでくるボールを小さなコートで使用することで余裕を持って、適切な打点でボールが打てる
- ◆ これにより早い段階で上級テクニックを習得できる
- ◆ また、より現実的で高度な戦術を使い分けることができる

73

噂のギア

こんなラケットもあるんだって
重いだろーし、メリットは??



写真提供: たらおよしのぶさん

74

妨害

P42 P43

- ◆ どのようなときにレットをかけられますか？
 - ボールが転がってきたとき
 - 持ち物を落としたとき
 - シングルススティックが倒れたとき、センターストラップが外れたとき
 - ボールが飛んでいる鳥にぶつかったとき
 - コート上のボールを誤って蹴飛ばしたとき
 - 風でボールが転がったとき など妨害と感じたとき
- ◆ 「自分のコート内での事実」について妨害と感じた時
 - 「隣のコートからボールが入ってきそうだ」など事実ではない予想に基づく理由は「隣のコートのプレーヤーが入ってきそうになった」など際限なくレットをかけられることになってしまいますので、失点となる場合があります。
(セルフジャッジの悪用と言われてもしかたありません)
 - コート外からの「アウト」のコールでプレーをとめたり、レットをかけたりすると、かけた人の失点

P44

75