



内容

1. テニスルール
2. 2013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！

変更履歴

V1.0	2013年4月5日
V1.1	2013年4月13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2013

- 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. 2013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2013】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2013】をお手元に置いてご覧ください。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

2013年ルール変更点

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。

- A) よく起こる問題に対応
- B) 規程(コード)の一部変更
- C) 「ITF Rules of Tennis 2013」の日本語訳の誤りの修正、および大会名変更の対応
- D) 各大会の運営上の整備
- E) 公益財団法人化に伴う規程の整備
- F) 審判員に関する各種整備
- G) 将来の変更を探る試み

注)この分類は筆者の判断によるものです

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

変更点 A)よく起こる問題に対応

- ◆ セルフジャッジの方法 P48
 - 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。
プレイヤー同士、アナウンスによってその時点のスコアを確認する。
 - 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。
(昨年: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…)

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

7

変更点 B) 規程(コード)の一部変更

- ◆ ビーチテニス 規則4 テニスボール P38
 - ステージ2(オレンジ)ボール
(昨年:ステージ1(グリーン)ボール)
- ◆ 服装と用具のコード P82
 - バッグタオル他
製造業者ロゴ、大きさと数に制限はない。
1つのバッグに26平方cm以下の商業ロゴ2つ

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

8

変更点 C) 日本語訳の誤りの修正、大会名変更の対応

- ◆ 付則I ボールについて P26
 - 省略部分の変更
- ◆ エレクトロニック・レビューの手順について P32
 - 6) 1セットにつき3回のチャレンジ、タイブレークで1回分追加
(訳が省略されていた項目を明文化)
- ◆ 付則VI 10歳以下テニス大会 P33
 - コート:「レッドコート」「オレンジコート」の横幅の変更
(ITFは昨年変更したが、日本語訳での変更を漏らしたため)
 - ボール:日本語訳の誤りの訂正
- ◆ JTAジュニア大会名の変更 P119 P120 P121
 - TOYOTAジュニア ⇒ MUFJジュニア

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

9

変更点 D) 各大会の運営上の整備

- ◆ シード基準 P57 P63 P74
 - JTA公式トーナメント「ランキングを持たない選手をシードにすることはできない」
- ◆ レイトウィズドロ P88 P90
 - ウィズドロ締切(予選ドロ作成の前日16時、本戦のみの大会は本戦ドロ作成の前日17時)を遅れるとレイトウィズドロとなりペナルティの対象となる。
- ◆ 国体でのサスペンションポイント P95
 - 裁定は国体開催地のトーナメント委員会
- ◆ 100万円以下の賞金付トーナメントの制限を緩和 P110 P112
 - 同一期間、同一地域で何大会でも開催できる P116
- ◆ ベテラントーナメントの新設 P133 P143
 - Dグレード:山陰選手権 P148 P149
- ◆ ベテラントーナメント誤りの訂正 P145
 - ①~⑥ ⇒ ①~④

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

10

変更点 E) 公益財団法人化に伴う規程の整備

- ◆ JTA公式トーナメント管理規程 第9条(承認料) P100
 - ⑤ 別途大会ごとにITF、ATP、WTAの公認料を必要とする。
- ◆ 「選手・審判員等登録規程」「選手登録細則」の整備 P168 P169
- ◆ 「公認審判員登録細則」:COUの追加 P182 P183 P184
- ◆ 「倫理規定」:理念と精神の改定 P185

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

11

変更点 F) 審判員に関する各種整備

- ◆ チェアアンパイアのアナウンス P155
 - 残り時間3分で「3ミニッツ」、残り時間2分で「2ミニッツ」、残り時間1分で「1ミニッツ」
残り30秒ぐらいで選手紹介をする。
(国際大会ではすでにアナウンスされている)
 - 「この試合はノーアドバンテージ方式の2タイブレークセット及び、ファイナルセットは10ポイントのマッチタイブレーク方式で行われます。」
- ◆ スコアカードの記入方法 P162
 - リタイアの結果記入方法
- ◆ 「ラインアンパイアのやり方」の明文化 P163
 - ラインアンパイアの仕事
 - ラインアンパイアのテクニック

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

12

試み1《Time Violation 適用の厳格化》 P16 P22

- ◆ 試合時間短縮の一つの試みとして2013年の男子国際プロ大会では時間の違反(Time Violation)の適用を厳密に行う
- ◆ 適用方法の一部変更
 - 1回目 注意・従来と同じ
 - 2回目以降
 - JTA ポイントの失点
 - 男子国際プロ大会 サーバ側⇒サーブをフォールトにする
レシーバ側⇒ポイントの失点
 - Time Violation
 - ぐずぐずして決められた時間を守らなかったり、サーバを待たせたりしている
 - ポイントとポイント間 : 20秒以内(ATP25秒)
 - エンドの交代 : 90秒以内
 - セットブレイク : 120秒以内

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 13

試み2《サーブでのノーレット》

- ◆ ATPは試合短縮のもう一つの試みとして男子国際大会のチャレンジャー大会で今年の5月までの期間限定で「サーブ時の ネットレットをとらない」とこととした。
 - サーブ時にネットにあたったボールが相手コートサービスエリアに正しく弾んだ場合にはレシーバはこれを返球しなければならない。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 14

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！

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 15

テニスの試合中に問題がおきたらすぐに判断しなければなりません

皆さんが選手として試合をおこなっているなかでおこる問題に答えていただきます。

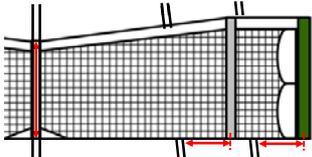
問題に対してどちらかの手を上げてください
正しい(O)は右手 間違い(X)は左手



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 16

コート P7

- ◆ センターストラップの高さ
 - 91.4cm
- ◆ シングルススティック
 - シングルスサイドラインの外側からスティックの中心まで 91.4cm
 - ネットを挟んで 反対側に立てる

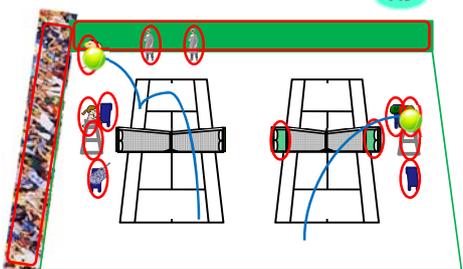


Quiz!
ネットポスト、シングルススティックの高さは？

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 17

「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・フィクスチャに触れたら⇒打ったプレーヤーの得点
 - 地面に落ちる前に触れたら⇒打ったプレーヤーの失点



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 18

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?

ダブルスコート シングルスコート

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 19

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?

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?

ダブルスコート シングルスコート

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 20

コイントス

P12

- コイントスはウォームアップの前に行いましょう。
- 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ゲームの終了を選ぶ。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、選択を互いに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 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」に合わせて、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
 - 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。
 - 20秒以内だからと言って、レシーバーの準備ができていないのに待たせたり、サーブしようとしているのを待たせたりしてはいけません。
- サーブのモーション P14
 - サーブ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。
 - サーブ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

フットフォールト

P14 P15

- サーバーのポジション
 - サーブ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
 - サーブのモーションの間
 - 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えた
 - 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。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 23

サーブのレット

P16

- サーブのレット
 - 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ブを打ってしまったとき
- サーブレットの場合はそのサーブをやり直す
 - 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? P15

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 24

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。
- ◆ 一旦サーバーが構えた後でレシーブができなくなったとき（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）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

25

ポイントのレット

P17 P20 P42 P43

- ◆ サービスのレット以外に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

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

26

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？

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

27

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？

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

28

トイレブレイク(TB)

P49 P71

- ◆ ウォームアップ開始後はコート外に出るにはRUの許可が必要
- ◆ トイレに行きたい時はRUに申し出る
 - **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る
 - **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原則
 - ・ 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る

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

29

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てします。(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。)同時に2か所以上にケガを負った場合にはレフェリーの許可を得れば2回続けてMTOをとれる。
 - 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ことが必要です。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

30

ケイレン

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の90秒以内で治療する。
 - または、次の2ゲームも放棄して、3-6となったエンド交代の90秒+90秒以内で治療することもできる。
- ◆ 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

31

セルフジャッジ

P48

自分の側のコートについて相手に分かるようにはっきりとした判定とコールをする。お互いに確認する。

- ◆ 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。
- ◆ 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。
- ◆ 自分のプレーのノットアップ、タッチ、ウェイト、コレクションについては自己申告する。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

32

セルフジャッジ

P48

- ◆ ダブルスでは一人のプレーヤーが判定すれば成立するが、ペア間で判定が食い違った場合にはそのペアは失点する。
- ◆ ノットアップの判定は自己申告。勝手に判断してプレーを中断しても相手からノットアップじゃないと言われたら失点になる。
- ◆ 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です。
- ◆ 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す)
- ◆ TB(トイレットブレイク)、MTO(メディカルタイムアウト)、相手の判定に疑問があるとき、フットフォールトの疑いなどはレフェリーまたはロビングアンパイアに申し出る。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

33

応援とコーチング

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」
 - × 「前に出ろ」「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
- ◆ 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。
- ◆ 個人戦の場合には選手は試合中にコーチングを受けてはいけません。(ただし、試合が中断された場合は受けられます)
- ◆ 選手は試合中にコート外の誰とも会話や、アイコンタクトなどをしてはいけません。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

34

団体戦

P45

P86

- ◆ ベンチコーチは90秒のエンド交代時および120秒のセットチェンジ時にコーチングできますが、ポイント間ではできません。(第1ゲームの終了時、タイブレイクのエンド交代ではできません)
- ◆ ベンチコーチはコート外からコーチングを受けてはいけません。
- ◆ ベンチコーチが「レット」「アウト」「フットフォールト」の判定をしたり、相手の判定に異議を申し出ることはできません。(違反があったときは、R/RUIに申し出てください)
- ◆ ベンチコーチに悪質な違反があった場合には1回目、2回目は警告、3回目は退場となります。(退場となると、代理のベンチコーチは認められません)

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

35

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
- タイブレイ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

36

間違いの訂正(2) P20

e)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

f) 8Gプロセット(8-8タイプブレーク)の試合で6-6(になったのでタイプブレークゲームを始めてしまった

g) 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 37

間違いの訂正(3) P20

h)最終セットはマッチタイブレーク方式の試合で、間違っ
て最終セットを普通のセット方式で始めてしまった

i)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

j)ノーアドの試合だったが、誤って普通の方式(デュ
ースあり)で行ってしまった P45

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 38

間違いの訂正まとめ(1) (試合形式) 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でタイプ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る
 - 第2ポイント以降に気づいた⇒そのままタイプブレークを続け、勝者を決める。
- 3セットの試合を8ゲームプロセットと勘違いして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⇒すぐにタイプブレークに戻る
 - 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となった時にタイプブレークに戻る。
- 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る
 - 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る。ただし、第5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プブレーク・セットとしてプレーを続ける。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 39

間違いの訂正まとめ(2) (試合形式) P45

- ノーア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、ノーアドに切り換える。
 - 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、ここでノーアドに切り換える
 - 謝りに気づいたときにゲーム終了していた⇒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、誤ってノーアドでプレーしてしまっ
た。

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 40

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、ただしプレーが完了している時や、直すことによって公平ではなくなる時には間違っ
たまま続け、訂正できる時に直す。それまでのポイントは有効とする。**

	スタンダードゲーム	タイプブレークゲーム
サーバーが誤ったサイドからサーブした	S-D 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	発見され次第、スコアに応じた正しいサイドに戻す
誤ったエンドでプレーした	S-D 発見され次第、スコアに応じた正しいエンドに戻る	
対戦相手とサーバーの順番が間違っていた	S-D ゲーム中に気づいた⇒正しい順番に戻す 相手の1stサーブフォールトは取り消す ゲーム終了後に気づいた⇒間違っ 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⇒ 間違っ たまま続ける
パートナー同士のサーブの順番が間違っていた	D ゲーム中に気づいた⇒正しい順番に戻す 1stサーブフォールトは取り消さない ゲーム終了後に気づいた⇒そのセッ トは間違っ 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 1stサーブフォールトは取り消さない 奇数ポイントが終わったとき気づいた⇒ 間違っ たまま続ける
パートナー同士のレシーブの隊形(サイド)が入替わっていた	D そのゲームだけは間違っ たままプレーを続け、そのチームが次にレシーブする ゲームのときに本来のサイドに戻す (故意に2ポイント続けてレシーブできてしまうことを防ぐため)	

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 41

サーブの順番の誤り訂正(通常のゲーム)

**ゲーム中=プレーが完了していない
ゲーム終了時=プレーが完了している**

シングルス(A vs B)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	←ゲーム
正しいサーブ順	A	B	A	B	A	B	A	B	A	
ゲーム中に気づいた	A	B	A	B	A	B	A	B	A	間違いをすぐに戻せば不公平な状態を最小にすることができる
ゲーム終了後に気づいた	A	B	A	B	A	B	A	B	A	本来の順番に戻すとAが連続することになってしまう

ダブルス(A/B vs C/D)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	←ゲーム
正しいサーブ順	A	C	B	D	A	C	B	D	A	
ゲーム中に気づいた	A	C	B	D	A	C	B	D	A	間違いをすぐに戻せば不公平な状態を最小にすることができる
ゲーム終了後に気づいた	A	C	B	D	A	C	B	D	A	本来の順番に戻すとAが連続することになってしまう

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 42

サーブ順番の誤り訂正 (タイブレーク)

偶数ポイント=サーブを2ポイントするプレーが完了していない
 奇数ポイント=サーブを2ポイントするプレーが完了している

シングルス(A vs B)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	←ポイント
正しい順番	A	B	B	A	A	B	B	A	A	
偶数ポイント終了後に気づいた	A	A	B	A	A	B	B	A	A	間違いをすぐに戻せば不公平な状態を最小にすることができる
奇数ポイント終了後に気づいた	A	B	A	B	B	A	B	B	A	正しい順番に戻すとAが連続することになってしまう

ダブルス(A/B vs C/D)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	←ポイント
正しい順番	A	C	C	B	B	D	D	A	A	
偶数ポイント終了後に気づいた	A	D	C	B	B	D	D	A	A	間違いをすぐに戻せば不公平な状態を最小にすることができる
奇数ポイント終了後に気づいた	A	D	D	B	B	C	C	A	A	正しい順番に戻すとDが連続することになってしまう
奇数ポイント終了後に気づいた	A	C	B	D	D	A	C	C	A	正しい順番に戻すとBが連続することになってしまう

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@yahoogroups.jp