

平塚市テニス協会 2014年度ルール説明

2014年4月12日
審判部

内容

1. テニスルール
2. 2014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 2014年4月1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。

1. テニスルール



JTA テニスルールブック2014

- 第1部 テニスルール
規則1～31、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、トイレ休憩ルール 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)

2. 2014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2014】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2014】をお手元に置いてご覧ください。

2014年ルール変更点

テニスルールに31番目の規則が追加された。プレーする場合にはほとんど変更は無いが、JTA公認大会に出場する場合には、日程や罰則の厳密化に注意ください。

- A) プレー解析技術の対応
- B) 10歳以下大会での使用ボールの限定化
- C) JPINの導入
- D) 大会運営の統一
- E) レイトウィズドロー
- F) ビーチテニス規則の充実、消費税変更対応 他

A) プレー解析技術への対応

P24 規則31 プレー解析技術 **P29** 付則Ⅱ d.、付則Ⅲ

- テニスラケットのグリップエンド部にセンサーを装着して、ラケットのスイングスピード、ボールを捉えた位置やボールの回転、速度などを分析する機器の登場に備え、ルールに盛り込んだもの。
- ソニーは2014年5月にラケット装着型のSmart Tennis Sensorを発売予定。対応ラケット(ヨネックス・バボラ)と、スマホやタブレットとBluetooth接続し、リアルタイムで分析が可能とのこと。
- 2014年度は試合中のリアルタイム分析は許可されず、センサーに記録することだけが認められる。



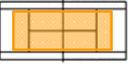
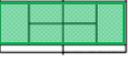
ソニー製 Smart Tennis Sensor(SSE-TN1) <http://www.sony.co.jp/SonyInfo/News/Press/201401/14-008/>

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 7

B) 10歳以下大会での使用ボールの限定化

P26 **P36**

- ステージⅠ(グリーン)、Ⅱ(オレンジ)、Ⅲ(レッド)の供給が全国で行えるようになったため、10歳以下の大会ではステージⅠ、Ⅱ、Ⅲのボールのみ使用できることになった。

| | | |
|---|---|---|
|  | ステージⅢ(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 レッドコートでのプレーを推奨 |  |
|  | ステージⅡ(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 オレンジコートでのプレーを推奨 |  |
|  | ステージⅠ(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 フルサイズコートでのプレーを推奨 |  |

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 8

C) JPINの導入

- 国際テニス連盟では、大会の管理運営について全面的なIT化(IPIN: International Player Identification Number)を採用し、エントリーの簡素化、ランキングの毎週更新を行っており、各国の国内大会でも、同様なIT化により成果を上げている。
- JTAでも日本版(JPIN)を平成26年度から導入する
 - 平成26年度は一般大会。ベテラン大会、ジュニア大会は未定。
- JTAプレーヤーゾーン(<http://jta.tournamentsoftware.com/>) **P177**
 - 選手登録
 - 大会情報の閲覧
 - オンラインエントリー
 - 参加料のオンライン支払
 - ウィズドロー(欠場)の登録
 - 試合結果の閲覧
 - ランキングの閲覧
- トーナメントプランナー
 - 大会運営用ソフトウェア



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 9

D) 大会運営の統一

- トーナメント運営の統一 **P63** **P117** **P118**
 - トーナメント要項の発表、オンラインエントリー受付期間、オンラインウィズドロー受付期間、予選ドロー作成期日、本戦ドロー作成期日
 - シードの数、採用ランキング **P62** **P67**
 - 出場枠を満たすためのワイルドカード **P119**

| | | | |
|---------|---|-------------------------------------|-----------------|
| 3/17(月) | ↑ | オンラインエントリー期間(3/17 0:00~5/12 13:59) | |
| 5/12(月) | ↓ | オンラインウィズドロー期間(3/17 0:00~5/26 13:59) | |
| 5/26(月) | ↓ | レイトウィズドロー(5/26 14:00以降) | |
| 6/1(日) | ↓ | 予選ドロー発表(6/1 14:00以降) | |
| 6/2(月) | ↓ | 第1次、2次予選(6/2~6/5) | |
| 6/5(木) | ↓ | | |
| 6/9(月) | ↓ | 本戦ドロー発表(6/5予選終了後~6/11) | |
| 6/11(水) | ↓ | | |
| 6/12(木) | ↓ | | |
| 6/15(日) | ↓ | 本戦(6/12~6/15) | 日時は神奈川インドアオープン例 |

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 10

E) レイトウィズドロー

P61

- JTAオンラインエントリー利用大会(神奈川インドアオープン)
 - オンラインウィズドロー(3/17 0:00~5/26 13:59)
ペナルティの有無:対象にならない
 - レイトウィズドロー(5/26 14:00~5/31 14:00): 予選ドロー作成前
ペナルティの有無:1ポイントのペナルティ
 - レイトウィズドロー(5/31 14:00~): 予選ドロー作成後
ペナルティの有無:2ポイントのペナルティ
 - ノーショウ(無断欠場)
ペナルティの有無:3ポイントのペナルティ
- JTAオンラインエントリー以外の大会(神奈川選手権)
 - 本戦ドロー作成(4/14)の前日17時を遅れるとレイトウィズドローとなる(4/13(日)17:00以降)

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 11

F) ビーチテニス規則の充実、消費税変更対応 他

- ビーチテニスの規則をITFにあわせ規則1~29にまとめた **P40**
- 大会承認料等の金額を消費税率変更に対応 **P105** **P123** **P134** **P153**

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 12

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 13

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けます。

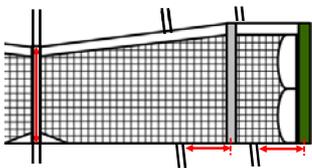
問題に対してどちらかの手を上げてください
正しい(O)は右手 間違い(X)は左手



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 14

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

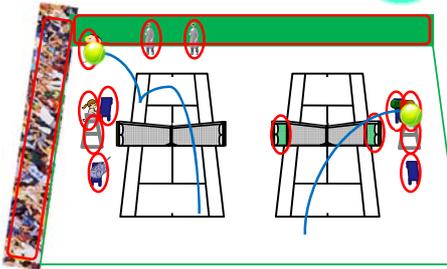


Quiz!
ネットポスト、シングルススティックの高さは？

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 15

「パーマナント・フィクスチャ」って何？ P8 P17

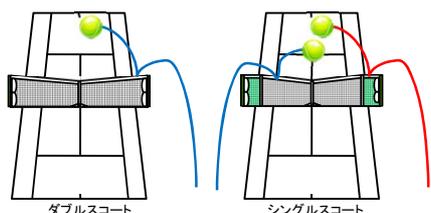
- ◆ コートのパーマナント・フィクスチャとは「バックストップ、サイドストップ、観客、観客用のスタンドやシート、コートの周りや上部にあるすべての施設や設備、定められた位置にいるアンパイア、ボールパーソン、シングルススティックの外側のネットポストとネット」のこと。
- ◆ インプレー中のボールが
 - 正しいコート内に弾んだ後、パーマナント・フィクスチャに触れたら=>打ったプレイヤーの得点
 - 地面に落ちる前に触れたら=>打ったプレイヤーの失点



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 16

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？

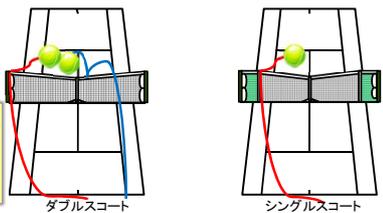


All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 17

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？



All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 18

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**理にかなったベース**に合わせ、サーバーがサーブしようとする時までには、返球の用意をします。
- ◆ **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 19

フットフォールト

- ◆ **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 20

サービスのレット・フォールト

- ◆ **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**
 - 第2サーブなら第2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! サーブしたボールが直接パートナーに当たったら? P15

Quiz! 第2サーブを打とうとしているときにボールが入ってきた。 P49

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 21

ボールの侵入

- ◆ **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
 - 明らかなウィニングショット、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 22

持ち物を落としたとき(Q13)

- ◆ **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
 - ・ 明らかなウィニングショット、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 23

トイレブレイク(TB)

- ◆ **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
- ◆ **TBに許される時間は「理にかなった時間」**
 - 以前は5分と定めた時期もあったが、会場の設備によって状況が異なるので、適切な時間となった。 P48

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net 24

ケイレン

P75

- ◆ 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

25

セルフジャッジ

P54

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。

下線部は2013年に変更された

All Rights Reserved, Copyright © Umpire-Net

26

セルフジャッジ

P54

- ◆ 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

27

応援とコーチング

仲間を応援しよう！ ただし、以下に注意！

P51

- ◆ 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

28

団体戦

P51

P92

- ◆ 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、タイブレー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の誰からも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

29

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

30

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 31

間違いの訂正(3) P20

h)最終セットはマッチタイプ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 32

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プ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、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プブレークに戻る。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 33

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 34

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 | |
| 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 | D 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ビ ス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 | D 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る (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 35

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 | |
| ゲーム中に気づいた | 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 | 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 | | | A | C | | | A | |
| ゲーム中に気づいた | A | C | B | D | A | C | | | 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 | B | C | | | B | 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 36

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 | A | A | B | A | A | | | |
| 偶数ポイント終了後に気づいた | A | A | B | A | A | 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 | 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 | B | B | D | A | A | | | | |
| 偶数ポイント終了後に気づいた | A | C | 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 | C | 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

Smart Tennis Sensor



(左)ショット内容を即時表示するライブモード画面
 (中)スイング種別ごとにグラフ表示をするプレイレポート画面
 (右)スイング種別ごとのデータ推移の表示画面