

## 試合前の準備とセルフジャッジについて(チェアアンパイアのつかない試合方法から)

1. ウォームアップの前にトスをする。(トスの勝者はサービスまたはレシーブを選択するかコートのエンドを選ぶ事ができる。勝者がサービスまたはレシーブを選択した場合敗者はエンドを選び、エンドを選んだ場合サービスかレシーブかを選ばなければならない。また勝者は敗者にどちらかを選ばせる事もできる)
2. 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、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時は「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時は「アウト」または「フォールト」である。
  - 3) 判定とコールは、相手にはっきりと分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／チームが「グッド」に訂正した場合は、1回目に限り故意では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」、パートナーが「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。判定や示すボールマークが相手と判定が食い違った場合、レフェリーが両者から状況を詳しく聞き取り最終判定をする。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。
  - 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返す。※1
  - 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回目の時は、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返す。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に限りコールできる。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時は、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時も同様に処理する。再開する時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。
    - a. 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
    - b. 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
    - c. 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
  - 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、勝者はロービングアンパイアに試合ボールを預け、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・チームのいずれかがコールでき、その判定が成立する。
    - b. 「ネット」「スルー」「タッチ」「ネットアップ」「ファウルショット」は両プレーヤー・チームのいずれかがコールでき、その判定が成立する。
    - 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  
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。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)しても「グッド」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なウィ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。
3. スコアボードのあるコートではエンドチェンジのときにスコアの更新をする。(できれば各ゲーム毎に更新する)選手名のないスコアボードでは上をドローナンバーの若いプレーヤー・チームのスコア、下を数の多いプレーヤー・チームのスコアとする。
4. プレーヤーは、試合中いかなる電子機器も使用することができない。スマートウォッチは電源が切られた状態でも試合中の着用は認められない。

上記以外のルールは最新の「JTAテニスルールブック」に準拠して行います)

※1:妨害については、「試合で起こるQ&A Q11～Q16」参照