

平成 30 年 4 月吉日

「JTA テニスルールブック 2018」 訂正箇所のご案内

平素 お世話になっております。

平成 30 年 3 月に発刊いたしました、「JTA テニスルールブック 2018」において、いくつか間違いと、追加の変更がございましたので、下記に訂正箇所をご案内いたします。

ご迷惑をおかけしまして誠に申し訳ございません。お手元にございますルールブックと一緒にご確認いただけますと幸いです。

公益財団法人日本テニス協会
ルールブック編集チーム

【訂正箇所】

●33 ページ 1 行目から 16 行目を削除

~~フアスト 4 で行う・・・・・・中略・・・・・・返球しても良い。~~

●60 ページ

1. セルフジャッジの方法

4) および 7) を削除し、新たに改訂された 14) および 17) に従って行われる。

●119 ページ

第 3 条（日本商業開発ベテラン JOP 対象大会）

④「大和まほろば選手権大会」を削除し、「関西ハードコート」を追加

●152 ページ 服装と用具のコード

表に脱落部分があり、次ページの「服装と用具のコード」表の下線部分を追加する。WTA パッチは廃止された。

●152 ページ

ロゴのパッチサイズについて

~~ロゴがパッチの場合、そのパッチの生地と服装等の色が同色であれば、パッチ内のロゴのみが規制の対象となる。しかし、パッチの生地と服装等の色が違う場合は、パッチそのもののサイズが対象となる。~~

パッチサイズは、パッチがウェアの色と同じかどうかに関わらず、パッチそのもののサイズが規制の対象となる。

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・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に、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とき、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、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、手の平を地面に向けて「グッド」を示す。
- 5) 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、ペアの判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。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。
- 6) 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ボール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をチェックできない。
- 8) インプレー中、他の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。
- 9) 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。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。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。
- 10) 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。ゲームスコアがわ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。)
- 11) 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時
 - 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、不服がある時
 - 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時
- 12) メディカルタイムアウトを取りたいときは、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。
- 13) 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。
- 14) 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
- 15) 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。
- 16) 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。
 - c 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。
- 17) 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。

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、ロービングアンパイアを配置する。

- 1) 試合コートのチェック（ネット、シングルス・スティック、ライト、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コート巡回する。
- 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。
- 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。
- 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・チームからのアペ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、クレイコートでは、BMIができる。
- 11) 必要があれば、コード違反者にはペナルティを科す。
- 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する。

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、レフェリー及び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を巡回し、必要に応じてコート内の問題に対応することが出来る。

- 1) レフェリーに指示された仕事をする。（上記5）～11）も行使できる）
- 2) 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。
- 3) 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。
- 4) プレーヤー・チームからのリクエストに対処する。
- 5) 解決できないトラブル、試合結果の報告をレフェリーに連絡する。

■補足（JTA TENNIS RULE BOOK「プレーヤー、レフェリーの公式トーナメント競技規則3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、シャツとショート、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トとする。セーター、カーディガン、ベスト類を着て試合をしてもよいが、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テニスシューズ

プレーヤーは、コート面をいた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、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。