

チェアアンパイアのつかない試合方法

試合開始前のウォームアップは、スタートオブマッチに従って行うか、あるいは大会項にウォームアップの記載があればそれに従って行う。

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。
- 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直す。妨害については、「試合で起こる Q&A Q11~Q16」参照。
- 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直す。2回目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ほり、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。ゲームスコアが分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进行を離れる時
 - b) 相手プレイ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) プレイ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イ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、勝者は大会本部に試合ボールを届け、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イヤー・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」「ノットアップ」「ファウルショット」は両プレイ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」のコールは両プレイヤー・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イヤー・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 コールを訂正した場合(クレーコートを除く)
インだったボールを誤って「アウト」「フォールト」とコール(ミスジャッジ)したとしても「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イヤー・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、妨害を受けたプレイヤー・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は見なされない。

2. 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と 3~4 面にすくなくとも 1 人のロービングアンパイアを配置しなければならない。

レフェリーはセルフジャッジの方法およびスタートオブマッチについて大会会場内に掲示してプレーヤー・チームに周知するよう努めなければならない。大会要項にウォームアップについて記載がある場合は、それに従うよう周知する。セルフジャッジの試合ではトラブルが起こる可能性が考えられるので、試合中のプレーヤー・チームがすぐにレフェリー・アシスタントレフェリー・ロービングアンパイアを呼ぶことができるよう、コートの外周を出来る限り巡回することが重要な仕事となる。

- 1) 試合コートのチェック(ネット、シングルス・スティック、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) スタートオブマッチに従って、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担当コートの外周を巡回する。
- 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。*競技規則 25、26 参
- 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。*競技規則 24 参照
- 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、クレークートでは、**BMI** ができる。

*ルールオブテニス付則VIボールマーク・チェックの手順について参照

- 11) 必要があれば、試合コート内へ入り、タイムパイオレーションおよびコード違反者にペナルティを科す。*コードオブコンダクト参照
- 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し、相互に連絡と報告をする。
- 14) コール(判定)に関するトラブル(クレークート以外)の対応は以下の通り行う。
 - a. その事実を見ていなかった場合、コール(判定)した選手に対して、その判定は正確に行ったかどうかを尋ねる。正確に判定したことが確認された場合はそのコールが成立する。
 - b. その試合に主審を付けたほうが良いと判断した場合は、**SCU** 又はすべてのコールをする主審を付けることができる。適切な主審が見つからない場合は、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コート内に入って、明らかに間違った判定をオーバールールする。その場合は 1 回目であっても失点する。
 - c. 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コート外にいて目に余るミスジャッジを目撃した場合は、コートへ入り、故意ではない妨害(1 回目)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にウイ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ことをプレーヤー・チームに伝える。プレーヤー・チームがわざとミスジャッジをしているとレフェリーが確信した場合は、上記失点に加えてスポーツマンシップに反する行為のコード違反を科すことができる。

ロービングアンパイアは、レフェリー(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近くの外周を巡回し、問題解決のため、必要に応じてコート内へ入って対応することが出来る。何らかの対応をした場合は、速やかにレフェリーへ内容の詳細を報告する。急を要さない場合は、休憩交代時に必ず報告する。主な仕事内容は以下の通りとする。

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。現れない場合は探す。両選手がベンチに到着したら、ネット中央へ集合するまでの1分間を計測する。残り20秒で集まるよう選手に伝える。ウォームアップまえに、プレーヤー・チームの名前、ウェアを確認し、トスをする。引き続きウォームアップの5分間(要項記載時間)を計測し、その後1分間の準備時間を計測する。残り20秒で試合開始の準備をするよう選手に伝える。

トラブルにつながるような様子や言動がないかプレーヤーを観察する。

レフェリーからの指示があれば、試合中のトラブル、ルール問題、事実問題について対処する。

プレーヤー・チームからのリクエストに対処する。(トイレットブレイク、けがの手当てなど)

雨天、日没、ヒートルールなど試合の中断をレフェリーに連絡する。(*中断した場合は中断時間、スコア、サーバー名とその位置を記録し、使用中の試合ボールを保管し、選手の待機場所を指示する)

タイムバイオレーションまたはコード違反を科した時は直ちにレフェリーへ連絡する

3) コート内外のプレー環境状況が試合に悪影響を及ぼしていて対応できない場合は、レフェリーに連絡する。

レフェリーから指示された方法で試合経過および試合結果を報告する。

※JTA TENNIS RULE BOOK 2023 (JTA 日本テニス協会「チェアアンパイアのつかない試合方法」

P.203～P207 より抜粋。

京都府テニス協会 ジュニア委員会