

令和6年3月12日

各校テニス部顧問 各位

埼玉県高体連テニス専門部委員長 仲村 祐
(埼玉県立伊奈学園総合高等学校)

令和6年度からの試合ルールの変更について（連絡）

日頃、埼玉県高体連テニス専門部の活動に御理解・御協力をいただき、ありがとうございます。また、高校生テニス部員の活動のために御尽力いただき、感謝申し上げます。

さて、令和6年1月末、全国高体連テニス専門部より、通知「全国総体および地区総体でのルール変更について（連絡）」[資料1]が出されました。この決定を受け埼玉県内においても対応が必要となり、令和6年3月4日の臨時総務会議において、県内大会のルール変更を下記のとおり決定しました。

本来であれば地区会議・常任委員会等で慎重に協議すべき内容ではありますが、令和6年度関東大会・インターハイにおける実施が既に決定しており時間的猶予がないため、総務部会で方針を早急に決定すべきと判断いたしました。御理解くださいますようお願いいたします。

今回のルール変更は、全高校テニス部員に関わる非常に大きなものとなります。令和6年度インターハイ予選以降は、全ての県内公式戦において新ルールのもと実施します。顧問およびテニス部員がルールを理解したうえで大会に臨めるよう、下記の内容（資料）をよく確認し、各校で十分な準備をお願いいたします。

記

1 概要

令和6年度インターハイ予選（個人戦）以降の高体連主催公式戦（各地区および県大会）県内において、ルールを変更して実施する。
※詳細は以下 [資料1] ～ [資料5] を参照

2 添付資料

[資料1] 全国総体および地区総体でのルール変更について（連絡）

[資料2] 令和6年度からの試合ルールの変更について（連絡）

[資料3] ノーレットルールについて

[資料4] ノード方式について

[資料5] SCU（ソロチェアアンパイア）実施マニュアル

3 問合せ先

埼玉県高体連テニス専門部委員長 仲村 祐（伊奈学園総合高等学校）

学校代表：048-728-2510

令和6年1月24日

全国委員の皆様

(公財) 全国高等学校体育連盟テニス専門部
部長 黒岩睦雄
[公印省略]

全国総体および地区総体でのルール変更について (連絡)

平素より全国高等学校体育連盟テニス専門部の諸活動にご理解とご協力をいただきありがとうございます。

さて、以前より解決すべき課題として熱中症対策、選手及び監督そして参加するすべての方々の健康管理、大会開催時間の短縮、日本テニス協会や世界の大会とのルールの統一等の解決に向けて様々な対応をしておりました。大会日程や試合方式についても同様に工夫を凝らし、皆様のご協力のもとに実施することができました。この一連の動きとして、この度下記の内容についてルール変更を行うこととしましたのでお知らせいたします。

全国総体および地区総体でのルール変更

- ① サービスのレット (規則 2 2)
ノーレットルールの採用 (JTA テニスルールブック 2023 p 3 2)
対象は団体戦および個人戦すべての試合
- ② ノーアド方式の採用 (JTA テニスルールブック 2023 p 5 9)
対象は個人戦ダブルス、ただし1セットマッチでは採用しない

なお、2024年度(大分総体)からの実施とし、都道府県大会における移行については各都道府県専門部に一任します。

令和6年3月12日

令和6年度からの試合ルールの変更について（連絡）

埼玉県高体連テニス専門部

1 ルール変更の内容

R6年度茨城関東大会および大分インターハイより、以下のルールが採用されることが決定した。

(1) ノーレットルール

対象：団体戦および個人戦すべての試合

※ルールの詳細については
別資料（審判部作成）を参照
してください。

(2) ノーアド方式

対象：個人戦ダブルス（ただし1セットマッチでは採用しない）

↑インターハイ個人戦1R～準決勝（8ゲーム）、決勝（3セット）

関東大会個人戦決勝（8ゲーム）

2 埼玉県内大会の対応

関東・全国大会のルールに準じ、県内においてもルールを変更して実施する。

対象：R6年度インターハイ予選（個人戦）以降の高体連主催公式戦（各地区および県大会）

※R6年度学総（地区大会）、関東予選（県大会）では実施しない。

※R6年度新人以降は地区大会から実施する。

※1年生大会・国公立大会・私学大会等は別途検討。

目的：関東・全国で勝ち抜くことができる選手を県代表として選出するため。

【具体的な対応】

(1) ノーレットルール

R6年度インターハイ予選（個人戦）以降、すべての県内大会（個人戦・団体戦）で採用

(2) ノーアド方式

8ゲームスマッチ・3セットマッチの個人戦ダブルス※で採用

※県内ではインターハイ予選（個人）の1R～準決勝（8ゲーム）、決勝（3セット）のみ

3 今後の日程

①総務会議（3月4日実施済） 県内対応の決定

②各地区委員長から全校に連絡・HP掲載（3月中旬）

③各地区会議で連絡（4月上旬）

④顧問総会で連絡（5月上旬）

※インターハイ予選（個人戦・団体戦）で実施開始

⑤審判講習会で連絡・練習（6月）

ノーレットルールについて

埼玉県高体連テニス 審判部

令和6年インターハイ埼玉県予選（個人）以降の大会から、ノーレットルールが採用されます。選手がノーレットルールを十分理解し、大会参加ができるよう、各校顧問の先生方へご指導のほどよろしくお願いいたします。

「レット」とは

「① サービスのやり直し、② ポイントのやり直し」となる場合、ソロチェアアンパイア（以下 SCU）は“レット”とコールする。

① サービスのやり直し *1

例) 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て正しいサービスコート内に入った場合、そのサーブをやり直すが、1つ前のフォールトは取り消さない。

→ 第1サービスだった場合は、第1サービスをやり直す

→ 第2サービスだった場合は、第2サービスをやり直す。

② ポイントのやり直し *2

例) インプレー中に、ほかのボールの侵入があったら、SCU は即座に「レット」とコールし、ポイントをやリ直す。

→ ポイントのやり直しなので、第1サービスからやり直す。

「ノーレットルール*3」とは

「① サービスのやり直し」を採用せず、ネット、ストラップまたはバンドに触れたとしても、インプレーとする方式。

確認事項

- (1). 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て正しいサービスコート内に入った場合、ラリーを続けなければならない。
- (2). 「② ポイントのやり直し」は、従来通りに SCU がコールする。
- (3). 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て地面に落ちる前に、レシーバーまたはレシーバーのパートナーが触れた場合、レシーバー側の失点となる。
- (4). ダブルスにおいて、ネット、ストラップまたはバンドに触れて正しいサービスコート内に入ったサーブを返球できるのは、レシーバーだけである。（レシーバーのパートナーは返球できない。）

詳細に関しては、「JTA TENNIS RULE BOOK」や「SCU 実施マニュアル」を参照ください。不明な点は、各地区の審判部へお問い合わせください。

参照 JTA TENNIS RULE BOOK 2023

*1 P16 規則2.2 サービスのレット *2 P17 規則2.3 レット *3 P32 サービスのレット “ノーレットルール”

ノーアド方式について

埼玉県高体連テニス 審判部

令和6年度から、**8ゲーム、3セットマッチの個人戦ダブルス**において、ノーアド（ノーアドバンテージ）方式が採用されます。選手がノーアド方式を十分理解し、大会参加ができるよう、各校顧問の先生方へご指導のほどよろしくお願いいたします。

対象の県内大会：インハイ県予選（個人D）の1R～準決勝（8ゲーム）、決勝（3セット）のみ

「ノーアド方式^{*1}」とは

両方のプレーヤー・チームが3ポイントずつを取ってデュースになったら、そこでディサイディング・ポイントをプレーする。その時、レシーバーはデュースサイドコートでレシーブするかアドバンテージサイドコートでレシーブするかを決める。ダブルスのレシーバーチームはレシーブする隊形を変えてはいけない。ディサイディング・ポイントを取った方がそのゲームの勝者となる。

確認事項

- (1). 1セットマッチの試合では採用しない。
- (2). タイブレイク・ゲーム（8ゲームマッチのゲームカウント 8-8 や3セットマッチの 6-6 等）ではこの方式を採用せず、従来通りのルールで行う。
- (3). レシーバーは速やかにサイドを選択し、一度選択した後に変更することはできない。
- (4). 誤ってスタンダード方式（ノーアドではない通常の方式）で行い、誤りに気付いた場合の対応^{*2}
 - ① 誤りに気付いた時デュースであったら、ただちにノーアドに切り替える。
 - ② デュースの後、ノーアドでプレーすべき所をレシーバーチョイス無しでデュースコートから1ポイントプレーし誤りに気付いた場合は、その結果をそのまま成立させ、そのゲームは終了したものとする。
 - ③ 誤りに気付いた時にゲームが終了だったら、その結果は成立する。

詳細に関しては、「JTA TENNIS RULE BOOK」や「SCU 実施マニュアル」を参照ください。不明な点は、各地区の審判部へお問い合わせください。

参照 JTA TENNIS RULE BOOK 2023

*1 P31 規則5 ゲーム中のスコア

*2 P59,60 「試合で起こる Q&A」 Q22 ノーアド方式について

SCU (ソロチェアアンパイア) 実施マニュアル

審判実施のねらい

1. テニスに関わる者として、ルール熟知は必要不可欠である。
2. テニス部員として、ルールを守る・守らせるという規範意識を身につける。
3. 自身が経験することで、審判への尊敬・感謝の気持ちを育む。

【審判三大原則】大きな声で！ 正確に！ 毅然とした態度！

- ★問題（選手や応援の暴言・抗議・けがなど）が起きたら、直ちにレフェリー（教員）を呼ぶ。
- ★真剣かつ誠実な姿勢で取り組み、選手と共に「感動できる試合」をつくる。

1 ソロチェアアンパイアの仕事 ※スコアカードの記入方法についても熟知しておくこと。

(1) 試合開始前

- ①敗者審判制が基本です。自分の試合に入るときに、コートに筆記用具と時計を持参すること。
- ②コート状況の整備（シングルススティック、ネットの高さ・張り具合、ライン、ゴミ、忘れ物等）
- ③選手が来ない場合は時間を計り、本部に速やかに報告すること。
15分遅刻…不戦敗（DEF）となる。 両者とも15分遅刻…没収試合（勝者なし）となる。
- ④試合前のミーティング ・選手名・学校名の確認 必ず目を見合わせて。特徴をスコアカードにメモ。
・トスをする。※トスの敗者にも選択権がある！ 特にエンドの選択に注意。
・スコアカードに試合開始時刻を記入する。

(2) 試合中

- ・基本的には、「アウト、フォールト、グッド」は選手がジャッジする。
- ・「レット」は、SCUがコールする。**選手は、サービスのレットを含めコールできない。**
- ・選手の明らかなミスジャッジがあった場合、訂正する。（オーバールール）
- ・ポイント・ゲームのアナウンスは、SCUが行う。
- ・**常に失点した選手の顔を見て、目が合ったらハンドシグナルを出し、判定が正しいことを伝える**

①アナウンス

★【試合開始とサーバー名の紹介】

- ・試合開始 1セットマッチ A トゥーサーブ プレイ ※Aはサーバー名
- ・第2（ダブルスの場合は第2・3・4）ゲームの開始前に他のサーバー名を紹介 B トゥーサーブ

★【ゲーム中のスコア】<通常のゲーム>

- ①サーバーのスコアを先にアナウンス。「0（ラブ）-15」「40-30」など
- ②デュース 2回目以降も同様。×デュース アゲイン
- ③アドバンテージ A ※Aは個人戦は選手名、団体戦はチーム名。（以下同様）。

×アドバンテージサーバー/レシーバー

※個人戦ダブルスでサーバーがアドバンテージ →Aはサーバー名

レシーバーがアドバンテージ→Aは次にレシーブするレシーバー名

<通常のゲームのうち、8ゲームプロセットマッチ以上の個人戦ダブルスの試合>

①は上記と同様

②デュース ディサイディング・ポイント レシーバーズチョイス

※レシーバーはデュースサイドとアドバンテージサイドのどちらでレシーブするか選ぶ

※ディサイディング・ポイントを取った方がそのゲームの勝者となる

<タイブレーク中>

- ・0 (ゼロ) 1 2 3 … 以下ポイント数を言う。 ×デュース ×アドバンテージ
- ・3-1でBがリード 3-1 B (スコア (大→小) →リードしている方 の順に) ×1-3

★【ゲーム終了と試合終了】 ↓ダブルスでは、AやBにはパートナー2人の名前が入る

- ・第1ゲームをAが取った ゲーム A ファーストゲーム
- ・第2ゲームをAが続けて取った ゲーム A Aリーズ 2-0 (ラブ)
- ・第3ゲームをBが取った ゲーム B Aリーズ 2-1
(ゲームを取った方→リードしている方→スコア (大→小) の順に)
- ・第4ゲームをBが取って並んだ ゲーム B 2オール
- ・第12ゲームをBが取ってタイブレークへ ゲーム B 6オールタイブレーク(A トゥーサーブ)
- ・7-6でBの勝利 ゲーム セットアンドマッチ B 7-6 (勝利した方→スコア (大→小) の順)
×マッチウォンバイ B

②コール

審判が発声しなければならないコール

- ・フットフォールト ベースラインを踏んでサービスを打ったとき。インパクトの直後にコールする。
- ・レット ⊕ポイントをやリ直すとき。(ボールの侵入、選手がラリー中に物を落とした 等)
ボールの侵入があったら即座にコールする。選手は勝手にプレーを止められない。
ボールの侵入=「自分のコートと隣のコートの間をボールが越えたら」が目安。
②サービスがネットに当たって入ったとき。「レット—ファースト(セカンド) サービス」
- ・ウェイトプリーズ ポイント間(ファーストサーブとセカンドサーブの間)、不都合がある(ボールの侵入、位置に付いていない等)ためサーブを打つのを待つよう知らせるとき。
- ・タッチ 体にボールがかすった、ラケットや体がネットに触れた
- ・その他 スルー ネットの穴をボールが通り抜けた / ノットアップ 2バウンドでの返球
ファウルショット 故意の二度打ち、ネットを越えて相手コート側のボールを打った
ヒンダランス 相手への妨害(故意は失点、無意識はレット)、
ポイントが決まる前に大声を出した、
ラリー中に選手がラケット・シューズ以外の物(帽子・ボール)を落とした
→「2回目以降はヒンダランスとして失点となります」と選手に伝え、1回目のみ「レット」

選手が誤って発声してしまった場合：
①コールによってプレーが停止 → コールをした選手の失点
②コールに関わらずプレーが続行 → ポイントの成立
③そのコールに両選手が合意 → そのコールが成立

選手の判定が明らかに誤っていた場合に発声するコール

- ・コレクション 「フォールト」「アウト」などのコールを明らかな誤りであると判断し、訂正するとき。
コールは「コレクション ザ ボール ワズ グッド」→誤ったコールをした選手の失点
ネットに触れたサービスに対する「フォールト」を「グッド」に訂正した場合→サービスのレット
- ・アウト ボールがベースライン・サイドラインの外側に落ち、選手が発声をしなかったとき。
- ・フォールト サービスがラインの外側に落ち、選手が発声をしなかったとき。
ネットフォールトはコールしない。セカンドサーブの場合も同様。×ダブルフォールト

③時間管理	コールの種類	
	「タイム」	「レッツ・プレイ」
タイミ ング	ポイント間25秒 第1ゲーム終了後のエンドチェンジ時25秒 タイブレーク中のエンドチェンジ時25秒	「タイム」コール後 すぐに始めないとき
	第3ゲーム終了以降エンドチェンジ時75秒	第3ゲーム終了以降エンドチェンジ時90秒

・「レッツ・プレイ」のコールを複数回繰り返す場合、タイムバイオレーションを課す。

1回目は警告 2回目以降は失点となる。

・「レッツ・プレイ」のコール後25秒以内またはタイムバイオレーションを課した後もプレーを再開しない場合、コードバイオレーション（ゲームの遅延）に移行する。

④コードバイオレーション…以下に該当するものがあれば、すぐにプレーを止め、レフェリーを呼ぶ。

●ゲームの遅延 ※「レッツ・プレイ」の指示から、25秒以内に試合を再開しない。

※負傷による中断後30秒以内に試合を再開しない。

※疲労や体力消耗によって、試合が続行できない。

●ボールの乱用

●ラケットや用具の乱用

●言葉による侮辱

●身体に対する危害

●ひわいな言葉

●ひわいなしぐさ

●チーム戦での妨害応援

●スポーツマンシップに反する行為

※相手側コートのボールマークを調べようとして、
ネットの線を越して相手方コートへ行く等の行為も含む。

⑤BMI（ボールマークチェック）

①クレイコートで、なおかつプレーを停止したときに、選手はSCUに対してボールマークの確認を要求できる。

②SCUがマークの位置をはっきりと覚えていない場合、ジャッジする側の選手に確認することができる。

③マークがわからないあるいは残っていない場合、最初のコールが成立する。

※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とる場合がある。

※クレイコート以外はボールマークのチェックを行うことはできない。

(3) 試合終了後

・選手との握手 ※選手としてもアンパイアに感謝の気持ちを持つ！

・最終スコアを記入する。大きい数字を左側に。×4-6 ○6-4

・最終スコアを勝者に確認してもらい、その証明として勝者サインをフルネームでもらう。

・スコアカードに試合終了時刻を記入し、本部へ速やかに報告。

2 SCU方式での選手の動き

(1) 判定とコール…ボールの着地後、直ちに相手に聞こえる声で行う

コールの種類	判定とコールができる人
「フォールト」「アウト」 「グッド」（「グッド」は発声しない）	ネットから自分側のプレーヤー
「ネット」「スルー」「タッチ」 「ノットアップ」「ファウルショット」 「フットフォールト」	SCU

3 参考

知っておきたいテニスルール

(1) パーマネント・フィクスチュア

●「パーマネント・フィクスチュア」とは「コートのある全ての施設、設備、主審、線審、ボールパーソンのこと」をいい、シングルス時にはシングルス・スティック外側のネットポストやネットもパーマネント・フィクスチュアとみなされる。

Q 1 : インプレー中のボールを地面に落ちる前に、ボールパーソンやベンチコーチがうっかりつかんだ場合は？

A 1 : ボールを打った者の失点になる。

Q 2 : シングルス・スティックを立ててシングルスを行っているとき、ラリー中のボールがダブルス用ポストに触れて相手方のコートに入った場合は？

A 2 : シングルス・スティックの外側はパーマネント・フィクスチュアであり、バウンド前にパーマネント・フィクスチュアに当たった場合は失点となる。

Q 3 : シングルスを行っているとき、シングルス・スティックとダブルス用ポストとの間にあるネットに、インプレー中のプレイヤーが触れた場合は失点になるか？

A 3 : パーマネント・フィクスチュアにプレイヤー自身が触れても、失点にはならない。

(2) ボール

Q 1 : インプレー中にボールが破れた場合は？

A 1 : そのポイントをやり直す。

Q 2 : ポイントが終わったとき、ボールが軟かくなっていたら、そのポイントはやり直すか？

A 2 : ボールが破れたのではなく、単なる軟化の場合、ポイントはやり直さない。

(3) ラケット、ストリング

Q 1 : ラリー中にストリングが切れた場合は？

A 1 : そのポイントはそのままでプレイしなければならないが、ポイント終了後ただちに正規のラケットに交換する。持っているラケットのストリングが全部切れた場合、プレイヤーはSCUまたはレフェリーに同行してもらい、コート外のラケットを取りに行くことや第三者にラケットの補充を頼むことができるが、いずれの場合もポイント間25秒、エンドチェンジ90秒の時間内で用意しなければならない。時間を超過して戻った場合、コードバイオレーションが科される。会場内で用意ができなければ、リタイアとなる。

(4) サービス、サーバー

Q 1 : ダブルスで、サーバーのパートナーに当たったサービスの扱いは？

A 1 : フォールトとなる。

Q 2 : ファーストサービスの打球時に、サーバーのストリングが切れ、そのサービスがフォールトの場合は？

A 2 : 切れたままセカンドサービスを打っても、ラケットを交換してセカンドサービスを打ってもよい。

Q 3 : サービスがシングルス・スティックにあたったあと、正しいサービスコートに落ちた場合は？

A 3 : 地面に落ちる前にパーマネント・フィクスチュアやシングルス・スティックまたはネットポストに触れた場合はフォールトとなる。

Q 4 : ファーストサービスがネットにあたったはずみでシングルス・スティックが倒れた場合は？

A 4 : ポイント・レットになる。スティックを立て直して、ファーストサービスからやり直す。センターストラップの止め金がはずれた場合なども同じである。

Q 5 : サーバーが誤ったサイドからサーブするのが発見された場合はどうするか？

A 5 : ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。誤りが発見される前にフォールトしたサービスは成立する。

Q 6 : サーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

A 6 : 気づきしだい、本来のサーバーに代わる。気づいたときに、すでにゲームが終了していた場合は、入れ替わったままの順番で行う。

Q 7 : タイブレーク中にサーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

A 7 : 偶数ポイント終了時に気づけば正しい順番に戻し、奇数ポイント終了時に気づけば順番が入れ代わったままプレーを続ける。

(5) レシーブ、レシーバー

Q 1 : ファーストサービスがフォールトになった時にレシーバーのストリングが切れた場合は？

A 1 : レシーバーはラケットを換えなくてそのままそのポイントをプレーしてもよいし、すぐラケットをかえてもよい。ただし、レシーバーがラケットを換えた場合は、ポイント・レットとなり、ファーストサービスが与えられる。

Q 2 : ネットに触れて飛んできたサービスのボールを、レシーバーが思わずノーバウンドでつかんでしまった場合は？

A 2 : ~~サービス・レットとなり、そのサービスをやり直す。~~

ノーレットルールではインプレーとして扱われるため、レシーバーの失点である。

Q 3 : ダブルスでサーブしたボールが、地面に落ちる前にレシーバーのパートナーに当たった場合は？

A 3 : ボールを当てられたプレーヤー（チーム）の失点となる。

Q 4 : レシーバーがいったん構えた後、サーバーがセカンドサービスを打つ寸前に、レシーバーが手を上げて「ノットレディ」を知らせたが、サーバーが気づかずにサーブを打ってしまった場合は？

A 4 : ファーストサービスからやり直す。

Q 5 : ダブルスのゲームの途中で、レシーブの位置を間違えていることに気づいた場合は？

A 5 : そのゲームはそのままの位置でレシーブを行い、次のレシーブ・ゲームで本来の順番に戻す。

(6) プレイヤーの失点と有効返球

Q 1 : 届かないと思って投げたラケットにボールが当たり、相手コートに入った場合は失点になるか？

A 1 : 手から離れたラケットにボールが当たった場合は失点である。

Q 2 : プレイヤーが、ネットの仮想延長線を越えて相手側に入り込んだ場合は失点になるか？

A 2 : 相手コートに入らない限り、返球の前後に関わらず失点にはならない。

Q 3 : ラリー中にシングルス・スティックにあたったあと、正しくコートに入っても失点になるか？

A 3 : ならない。有効返球である。（ただし、サービスの場合はフォルトとなる。）

Q 4 : ボールがバウンドした後、逆回転がかかって（風に戻されて）ネットを越えて相手側に戻ったので、ネットを越えて返球した場合は失点になるか？

A 4 : ならない。有効返球である。

Q 5 : ネットの自分側で打った後、ボールは正しく返球されたが、自分のラケットがネットを越えて相手側に突き出た場合は失点になるか？

A 5 : ならない。有効返球である。

(7) 妨害

Q 1 : インプレー中、隣のコートプレイヤーが勢いあまって自分たちのコートへ走りこんできて、自分たちのプレイが妨害を受けた。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 1 : できる。

Q 2 : インプレー中のボールが、空中で他のボールと当たった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 2 : できる。

Q 3 : ポイントが始まったとき、すでにコート上に転がっていたボール、または他の物体がプレイ中に邪魔になった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 3 : 妨害ではないので、やり直しはできない。

(8) 誤りの訂正

Q 1 : 誤りが発見されたときは、誤りに気づくまでに行われたポイントは、どうなるか？

A 1 : 原則として、誤りに気づくまでに行われたポイントは有効である。

Q 2 : プレイヤーが誤ったエンドにいることが発見された場合はどうするか？

A 2 : ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいエンドからサーブする。

Q 3 : ノード方式で行う試合で、3ポイントずつを取ってデュースになった後、レシーバーズチョイスなしで、A選手がポイントを取った。アドバンテージAのつもりで次のポイントをやろうとしたところで、ノードバンテージ方式であることに気が付いた。

A 3 : この場合、A選手のゲームとなる。(後述②)

① 誤りに気が付いた時デュースであったら、ただちにノード方式に切り替える

② デュースの後、レシーバーズチョイスなしでデュースコートから1ポイントをプレイし間違いに気が付いた場合は、その結果をそのまま成立させ、そのゲームは終了したものとする

③ 誤りに気が付いた時ゲーム終了だったら、その結果は成立する。

Q 4 : ノード方式で行う試合で、3ポイントずつを取ってデュースになった後、レシーバーズチョイスなしで、A選手がポイントを取った。アドバンテージAのつもりで、次のポイントをやリ、Bがポイントを取った(デュースになった)ところで、ノード方式であることに気が付いた。

A 4 : この場合、次のポイントを取った選手のゲームとなる。(先述①)

こんな時どうする？……審判員Q & A

(1) コール

Q 1 : ボール侵入時の「ウェイト」と「レット」の違いは？

A 1 : 「レット」とは「やり直し」という意味で、ファーストサービスをフォルトし、セカンドサービスを打つ動作に入る直前にボールの侵入があった場合は、そのポイントをファーストサービスからやり直す。ファーストサービスを打つ前であれば、単なる「ウェイト」で「タイム」ではない。テニスにおける「タイム」は「時間になりました。プレイを始めて下さい。」という意味で、「外部からボールが侵入した」、「主審がスコアシートを記入している」、「線審が、まだ定位置に戻っていない」などといった状況に気づかずに選手がプレイを始めようとした場合は、「ウェイト、プリーズ」とコールする。もちろん「待ってください」でも構わない。

Q 2 : 学校では、ラリー中はずっと、「グッド」のハンドシグナルをし続けなさい、と指導されたが？

A 2 : 必要ない。「グッド」のシグナルはラインから1m程度の時だけである。明らかに「グッド」のボールに対して、いちいちハンドシグナルを出す必要はない。「ナイスショット」と感じたら出すでもいいかもしれない。

(2) 判定

- Q 1** : シングルス試合で、A選手が打ったサイドラインぎりぎりのボールがエースとなり、B選手はよく見えなかった様子で「グッド」と判定した。しかし、打ったA選手本人が「アウト」であったと主張してきた。SCUからは、明らかに「アウト」といえるボールではなかった。どうすればよいか？
- A 1** : 基本的には、相手側のコートでの判定に口を出すことはできないが、自らの不利益を理解して、相手の獲得ポイントとして認める場合、ポイントのコンシード(Concede)として、相手プレイヤーへのポイント譲渡が認められる。この場合は、A選手の失点とする。
- Q 2** : シングルス試合で、A選手が打ったボールをB選手は「アウト」と言ってラリーを止めた。しかし、A選手が打ったボールはSCUから見て、明らかに「グッド」であった。どうすればよいか？
- A 2** : 選手の判定について、SCUが明らかに誤っていると判断した場合、直ちに判定を覆す(オーバールール)。この場合、B選手の判定を覆して「アウト」を「グッド」に訂正し、B選手の失点とする。この際のコールは「コレクション ザ ボール ワズ グッド」。毅然とした態度でオーバールールし、必要であれば「線にかかっていました」など説明をすると良い。
- Q 3** : シングルス試合で、A選手が打ったボールをB選手は返球し、ラリーを続けた。しかし、A選手が打ったボールはSCUから見て、明らかに「アウト」であった。どうすればよいか？
- A 3** : 選手の判定について、SCUが明らかに誤っていると判断した場合、直ちに判定を訂正する(オーバールール)。この場合、そのボールが着地した時点で「グッド」を「アウト」にオーバールールし、A選手の失点とする。この際のコールは「アウト」。ただし、基本的に判定は選手に委ねているので、「明らか」でなければオーバールールすべきではない。

(3) 妨害

- Q 1** : A選手のファーストサービスがネットにかかり、サービスラインあたりに転がった。A選手は、そのボールを放置してセカンドサービスを打ち、ラリーが続いた。ネットに出ようとした守屋選手は転がっていたボールが邪魔になり、とっさにラケットでボールをどけたところ、そのボールはネットで止まらず、ネットの下を抜けて相手コートにまで転がってしまった。どうなるか？
- A 1** : ネットにかかったファーストサービスのボールは、それ以降コート内の石ころと同じで、ボールにラリー中のボールが当たってイレギュラーしても返球しなければならない。邪魔になったボールをのけようとして、そのボールがネットに当たったとしても失点にはならない。しかし、相手コートまで転がった場合は、明らかに相手への妨害となり、失点する。
- Q 2** : 普段から発声をせず、ハンドシグナルのみでジャッジをするA選手が、左手を挙げながら返球した。相手選手はアウトかと思い、ラリーを止めてしまった。SCUの判定は「グッド」であり、普段とは異なる打ち方をしたように見えた。この場合は止めた選手の失点？
- A 2** : 紛らわしい動きをすることは、相手選手への妨害行為(ヒンダランス)となるため、1回目は故意ではない妨害としてポイント・レットとし、2回目以降は失点することを伝える。また、『**ジャッジは発声をしなければならない**。「アウト」や「フォールト」のボールは返球すべきではない』と注意する。B選手には、発声がない返球は基本的に打ち返すよう促す。
- 打球時の声に関しても、まぎらわしく聞こえる場合がある。声が相手を妨害していると主審が認めた場合は、「レット」をコールしてプレイのやり直しを命じる。また、プレイの再開の前に、このプレイヤーに対して、「次に同じようなことをしたら、そのたびに『故意に相手を妨害した』として失点する。」ことを告げる。※判断が難しければレフェリーを呼ぶこと
- Q 3** : ダブルスのレシーバーのパートナーがサーバーの気をそらそうとして妙な動きを見せるのだが、警告する必要があるか？
- A 3** : 明らかに妨害にあたり主審が判断した場合、「故意の相手への妨害」により失点となる。ただ、フォーメーションや、ポーズなどの「フェイク」の場合もあり、適用は難しい。戦略からあまりにはずれ、妨害行為としかみえないような場合、必ずコートレフェリーを呼ぶ。
- Q 4** : ノーレットルールの試合で、セカンドサービスがネットに触れた後、正しいサービスコートに入り、インプレーとなるはずであったが、SCUが誤って「レット」とコールし、選手がプレーを止めてしまった。
- A 4** : この場合、審判による妨害として、ポイント・レットとし、ファーストサービスからポイントをやり直す。