

## チェアアンパイアがつかない試合方法

### 5. チェアアンパイアがつかない試合方法

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ひ、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、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、手のひらを地面に向けて「グッド」を示す。
  - 4) 「アウト」または「フォールト」とコールした直後に、プレーヤー自身が「グッド」と訂正した場合は、そのプレーヤーの失点となる。また「アウト」「フォールト」とコールし、レフェリーまたはロービングアンパイアによってオーバールールされた場合もそのプレーヤー・チームの失点となる。
  - 5) 「グッド」の判定を「フォールト」「アウト」とオーバールールされた場合は、その「フォールト」「アウト」の判定が成立する。ただし例外として、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」にオーバールールされた、あるいはプレーヤー自身が訂正した場合はそのサービスをやり直す。この場合に限って失点しない。
  - 6) 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、相手コートへ行つ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のチェックを行うことはできない。

## チェアアンパイアがつかない試合方法

- 7) サービスのレットはレシーバーがコールする。誤ってサーバーがサービスのレットをコールした時は、以下の判断がくだされる。
    - ① そのコールによって、プレーが停止された場合は、サーバーの失点。
    - ② そのコールに、レシーバーが同意した場合は、サービスのレット。
    - ③ そのコールにかかわらず、プレーが続きポイントが終了した場合は、ポイントが成立する。
  - 8) 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。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回目以降、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。
  - 10) 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ぬ。(同じプレーヤーが2ゲーム連続サーバーにはならない。)
  - 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、ヒートロ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、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。
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。