

## チェアアンパイアがつかない試合方法

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にならぬ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を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。セルフジャッジの試合ではトラブルが起る可能性があると考えられるので、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・ステイック、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) 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

## チェアアンパイアがつかない試合方法

回する。

5) トイレットブ레이크、メデイカルタイムアウトに対処する。

\* 競技規則 25、26 参照

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。

10) 必要があれば、クレークコートでは、BMI ができる。  
しかしプレーヤー・チームからのアピールの後にオーバールールすることはできない。

\* 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、タイムバ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（クレークコート以外）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。

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ならぬ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。



## 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

- 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。
  - 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。プレーヤー同土、アナウンスによってその時点のスコアを確認する。
  - 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。
  - 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「フオールト」を示し、手のひらを地面に向けて「グッド」を示す。「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」と言正した場合は、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ボールされた場合もそのプレーヤー・チームの失点となる。
  - 「グッド」の判定を「フォールト」「アウト」とオーバーボールされた場合は、その「フオールト」「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」にオーバーボールされた、あるいはプレーヤー自身が言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。
- 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、ストライ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。
- クレココートでは、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。クレココート以外に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

- 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。
- 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。
  - 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。
  - 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。
- 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。
  - 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回目以降の時、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、落とす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。
  - 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超え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らない。)
- 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。
    - 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
    - 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
    - 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
  - メデイ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を確認後、その許可を得て3分以内に処置を行う。
  - 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。
  - 各判定とコールをする権利者は以下の通りとする。
    - 「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
    - 「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