

あくまで私的なテニスルールブック

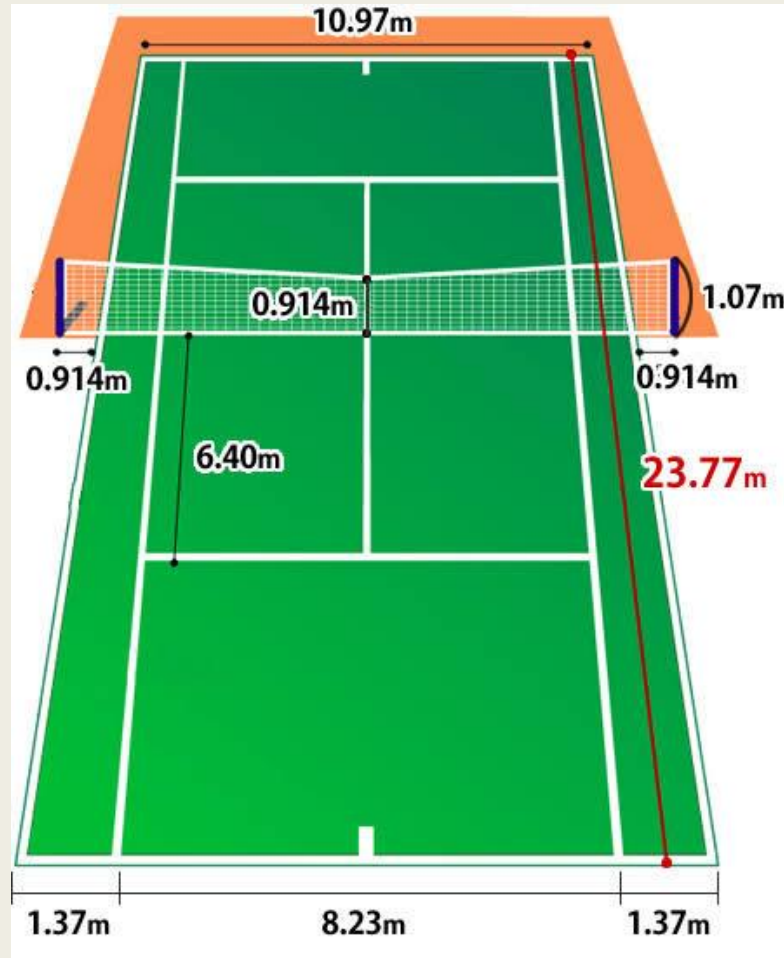
セルフジャッジでプレーをする
クラブテニスプレーヤーに必要なルールを抽出・要約

ITF (International Tennis Federation)の ルールを中心に編集しました。

日ごろクラブなどでテニスをしていて、一般的なテニスの進め方はわかっている方を対象に、補足的ルールや、特殊な状況が起きた場合のルールを中心にまとめてみました。よって、クラブテニスメンバーにとってあたりまえのこと、特に知らなくても困らないことなどは割愛しております。

ITFのルールブックに記載されている内容を中心に、USTA（アメリカテニス協会）発行の”Friend at Court”に記載されている補足説明や”The Cord”(不文律となっているテニスの常識、規約集)なども参考にしました。

コートについて



- コートまわりのスペースのUSTA推奨値
 - ベースラインのうしろ：5.48m以上(JTA5.5m)
 - サイドラインの横：3.66m以上(JTA3m)
 - 室内の場合の天井：9m以上
- シングルススティックの設置位置：シングルのサイドラインから外側に91.44cm(3フィート) の場所
- シングルススティックの高さ：1.07m
- ゲーム中にシングルススティックが倒れたら？ → そのポイントをやり直し(LET)。
- ネットコードの張りの強さは1.8kN-2.0kNが推奨される。張りの強度を測定する器具がない場合、センターストラップがない状態でネットを39inch(991mm)まで張り、それからセンターストラップで規定の914mmまで引っ張るという方法がとられる。
- ネットの張り強度の調整はマッチの前日およびそれぞれのマッチ前にすることが薦められている。

ボールについて

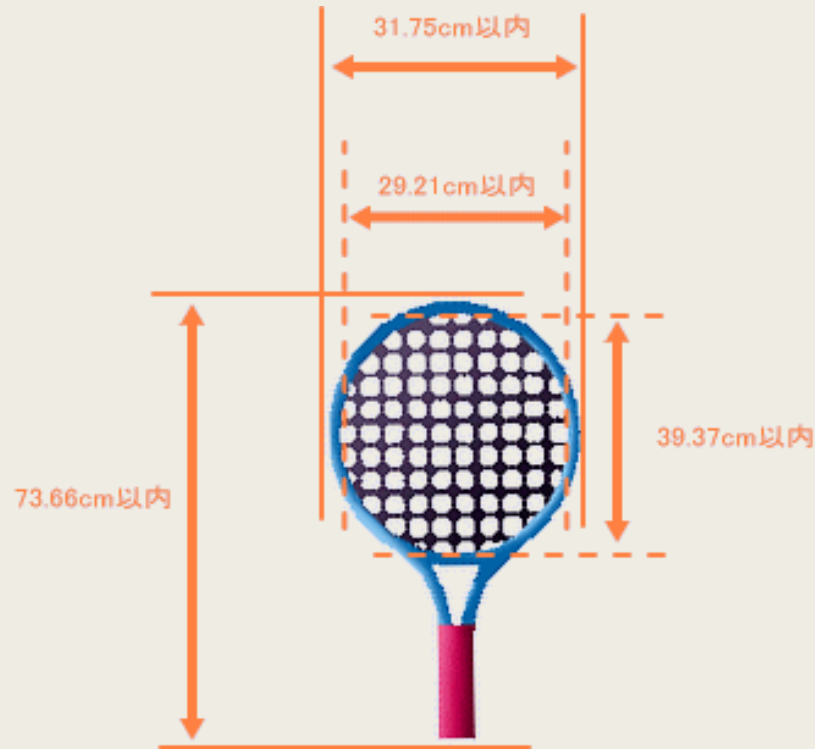
ゲームイベントの企画者が決定すべきこと。

- ゲームに使うボールの数：2, 3, 4, 6個のうちいずれか
- ボールチェンジポリシー：基本的にセットの最初を指定。マッチの残りゲーム数が2つ以下ではボールチェンジはできないタイブレイクを含む)。また、タイブレイクの前はボールチェンジはしない。

プレー中にボールが破損した場合→ポイントのやり直し(LET)

ボールで汗をぬぐうなど、ボールの素材に変化を与える行為をしてはならない。

ラケットについて



- 振動止めはつけてもいいのか？：ガットの網目状になっている外側ならいくつでも可能。
- プレー中にガットが切れた場合：ゲーム運営者が禁止していない限り、そのポイントをそのまま続行する。ポイント終了後は次のポイントまでの初定時間内にコートを出てラケット交換する。（ポイント間の時間はITFにより2020年、20秒から25秒に変更された。）
- ラケットに装着してはいけないもの：材質的にラケットを変形させたり、主軸の慣性力を変化させるもの。プレー中のパフォーマンスに影響を与える物理的特性をもつもの。
- ラケットに装着してもよいもの：プレーヤーの分析テクノロジーのため使用を許可されたもの、損耗や振動を抑制するもの、フレームに限っては重心を配分するものについて、それぞれ適正なサイズと装着位置であればつけられる。

エンドとサービスの選択

- エンドとサービスの選択はウォームアップの前にトスによって決定する。（ラケットによるトスも通常はOK） トスに勝ったチーム/プレイヤーは；
 1. マッチの最初のゲームでサーバー/レシーバーを選択できる。その場合、トスに負けた側が最初のゲームのエンドを決定する。または、
 2. マッチの最初のゲームでエンドを選択できる。その場合、トスに負けた側がサーバー/レシーバーを決定する。または、
 3. 相手チームに上の選択権を譲ることができる。
- トスでエンド/サービスの選択を行ったあと、天候などの理由で、ウォームアップが中断された場合、トスの結果得た権利がそのまま残り、再度選択を行う。

プレイヤーのいるべき場所

- サーバーは、センターマークとサイドラインの延長上、ベースラインのうしろにいる必要がある。ラインは踏んではいけない。(フットフォールト)
- レシーバーはネットのレシーバーサイドならどこにいてもよい。
- ダブルスの最初のポイントでレシーバーが二人ともデュースサイドにいることは許されるが、その場合、どちらがレシーバーであるか知らせておく必要がある。

サービス1

- サーバーは両足ともにベースラインのうしろ、センターマークとサイドラインの間に立ち、ボールを打たないといけない。（JTAでは片足で立つこともよしとしている。）
- シングルスの場合、シングルのサイドラインとダブルスのサイドラインの間にたって打ってもフォルトとなる。
- サービスでボールを二個投げてしまった場合、故意でなければLETとなる。
- トスしたボールを打たない場合、手で受け止める、ラケットで受け止める、そのまま落とすすべての方法が許される。
- サービスはレディーポジションをとった時点で始まり、トスしたボールを意志的に打った時点で終了となる。
- トスしたボールを空振りした場合、フォルトとなる。
- サービスの際、ラケットが手から離れた場合はフォルトとなる。
- アンダーハンドでサービスしてもよい。
- ボールをワンバウンドさせてから打つ場合についてはどこにも記載がないが、サーブはボールがサーバの手を離れてから空中にある間に打たないとあるのでフォルトと考えられる。ただし手が1本しか使えないサーバはラケットを用いてトスをあげることができる。

サービス2

- サービスは右コートから順番に行われるが、サイドを間違っで行われ、気が付かずにプレーが終わった場合、そのプレーは有効となり、即座に位置の間違いを修正する。
- レシーバーがレディーでない状態でされたサービスはLETとなる。
- サービスでラケットがボールにあたる前までに、レシーバーがノットレディーを表明した場合、サービスは無効となる。ノットレディーを主張したレシーバーはサービスのフォールトを主張できない。
- ネットに触れてから正しいコートに入ったサービスはLETとなるが、ダブルスの場合ネットポスト（シングルスの場合はシングルスポール）に触れた場合はフォールトとなる。
- サービスしたボールがサーバー自身またはパートナーおよびその衣服や持ち物に触れた場合、サービスフォールトとなる。
- セカンドサービスがLETとなった場合、ファーストサービスからやり直しとなる。
- ファーストサービスを間違ったサイドから行いフォールトとなり、そこでサイド違いに気が付いた場合、セカンドサービスは正しいサイドから行う。

フットフォールトについて

- ITFルールではサービスの際、ベースラインの後方で、センターマークとサイドラインの間以外の区域に触れてはならない（ラインの延長線は踏んではならない）とあるが、JTAではサイドラインの延長上は踏んでもよいが、センターラインの延長上のラインは踏んではないと定義している。
- シングルのサーブではシングルスコートの外側（ダブルスコートの内側であっても）に立つことは許されない。
- フットフォールトのコール（通常は審判員）はサービスの終了した直後に行われる。サービス終了前（ボールがラケットにあたる前）にコールされた場合、コールは取り消され第一サービスが与えられる。
- サービスを打つ間に歩いたり走った場合はフットフォールトとみなされる。（わずかな足の移動は許される）
- サーブの間、片足または両足が地面を離れる（空中にある）ことは許される。

Ball in Playという考え方

《定義》

ITFルールを理解する上での原則的なものの考え方のひとつに”Ball in Play”と”Permanent fixture”という概念がある。

- 1) Ball in Play (プレー中のボール) はサーバーがサーブを打ったあと、得点、失点またはLETが決定するまでのボールの状態をいう。
- 2) Permanent fixtureはコートまわりにある常設物のこと。コートまわりの囲い（フェンスなど）、スタンドやシートなどのほか、審判員やボールパーソンなども含まれる。（ただし審判員などの場合は認められた場所にいることが条件）テニスを行うコートのネット（ネットそのもの、ネットを支えるケーブル、ネットポスト）はPermanent fixtureに含まれない。

《原則》

Ball in Playがコート内に入ってからPermanent fixtureに接した場合：ボールを最後に打ったプレイヤーの得点

Ball in Playがコートに入る前にPermanent fixtureに接した場合：ボールを最後に打ったプレイヤーの失点

ボールが何かにあたってからコートに入る場合

コートおよびその周辺のパーマネントフィクスチャー（常設物）にプレー中のボールがあたった場合、基本的にそのボールを打ったプレイヤーの失点となる。パーマネントフィクスチャーにはコート後方や側面の壁、観客席、観客、審判席、審判員、ボールボーイなども含まれるが、コート内のネットやポールなどはパーマネントフィクスチャーとならない場合もあり、ケースごとに規定を下記にまとめた。

【前提条件】 正しいコートに入る前に・・・	ネット、ストラップ、バンド に触れた場合	パーマネントフィクスチャー に触れた場合	シングルスポールに触れた場 合	ネットポールに触れた場合	ダブルスのパートナーにあ たった場合
サービス（シングルス）	LET（ただしシングルスポールの外側に触れた場合はフォールト）	フォールト	フォールト（シングルスポールはパーマネントフィクスチャーとされる）	フォールト	NA
サービス（ダブルス）	LET	フォールト	NA	フォールト	フォールト
リターン	イン	アウト	イン	イン	アウト
特殊なケース					
審判やボールパーソンがインプレーのボールを手でつかんでしまった場合	サービスの場合→フォールト それ以外→打ったプレイヤーがアウト（失点）				
サービスがネット、ストラップ、バンドに触れ、正しいコートに落ちる前にレシーバーに触れた場合	LET				
シングルスゲームでリターンボールがシングルスポールとネットポールの間のネットに触れた場合	シングルスの際のシングルスポールから外側はパーマネントフィクスチャーとなるため、アウトとなる。				

タイブレイク関連

- タイブレイクで終わったセットの次セットは、タイブレイクで最初にサーブをしたプレイヤーの相手方プレイヤーによるサーブから始まる。
- セットの終わり方は2種類ある。アドバンテージセット方式では6ゲームを先取したプレイヤーが勝ち、6ゲームオールとなった場合2ゲームの差がつくまでゲームを続ける。タイブレイク方式は、通常6ゲームオールとなった場合にタイブレイクが行われる。どの方式をとるかは試合の開催者の決定としてアナウンスされる。
- 通常のタイブレイクは7ポイント先取+2ポイント以上の差がついた場合に勝敗が決定する。それ以外に10ポイント方式のほかいくつかのやり方がある。
- ダブルスの場合、レシーバーのサイドはその前のセットと交代することができる。（各セットの最初も同様）
- ダブルスの場合、サービスの順番はその前のセットと交代することができる。（各セットの最初も同様）
- ダブルスのレシーバーサイド、サービスの順番はセットが変わったときに可能・・・つまりタイブレイクではマッチタイブレイクのみ可能。（セット内の交代は不可）

失点となる場合など 1

- サーブがコートに入る前に直接打ち返した場合。
- Ball in Playの間（プレー中）にラケット、プレーヤー自身の身体やウェアの一部、プレーヤーの持ち物がネットやポストまたは相手コートに触れた場合。
- ネットを越える前のボールを打った場合。
- ボール（Ball in Play）が、ラケット以外のプレーヤーまたはプレーヤーの身体やウェア、持ち物に触れた場合。
- プレーヤーのの手に持っていない（投げた場合とか）ラケットにボールがあたった場合。
- サーブを打ったあとラケットが手を離れてネットに触れた場合。
- サーバーの打ったボールがサービスコート外にバウンドした後、手を離れたラケットがネットに触れた場合はサービスフォルト（失点にはならない。）。
- ダブルスで、サーバーの打ったボールがサービスコートの外にバウンドする前に、レシーバー側のパートナーがネット触れた場合、レシーバー側の失点。（Ball in Playの状態ですべてネットに触れたから）
- ゲーム中(Ball in Play)にプレーヤーがネットの相手側に出た場合でも、相手側のコートに触れなければ失点とはならない。

失点となる場合など 2

- ゲーム中 (Ball in Play) にプレイヤーがネットを飛び越えて相手側コートに入ったら失点。
- ラケットをボールに投げつけ、ラケットとボールが相手コートに落ちた場合はラケットを投げたプレイヤーの失点。(注: 手を離れたラケットにボールがあたった時点で失点との記載もあり)
- コートの外でボールがバウンドする前に打ったり、それを手で受け止めた場合、あきらかにアウトボールでもアウトを主張はできない。打ったボールが相手コートにかえれば、ポイントはそのまま続けられる。
- ダブルスチームのラケット同士がぶつかっても、あきらかに二つのラケットにボールがあたった場合を除いて返球は有効で、そのポイントは続けられる。

有効なリターンなど

- 相手側の打ったボールがコート内にバウンドした後、ボールの回転や風により相手側に戻った際、そのボールに追いついてネットの向こうに身を乗り出して打ったボールが相手側コートに入った場合。（ネットに触った場合は失点）（注：相手の打ったボールがネットを越える前に打った場合は失点だが、この場合は例外と考えられる。）
- ボールを自分のコート内で打った後、ラケットがネットの相手側に入った場合（ネットに触らなければ）
- プレー中、自分のコートに転がっているボールを打ってもゲームには関係なし。
- プレー中のボールが、コートに転がっているボールにあたった場合、そのままゲーム続行となる。ただしどちらがプレー中のボールか見分けがつかない場合LETとなる。
- プレー中のボールが空を飛ぶ鳥などにあたった場合、ポイントのやりなおし。

妨害

プレーヤーが何らかの妨害行為を働いた場合、故意の場合相手側チームの得点となり、故意でない場合はプレーのやり直し（LET）となる。

- ラケットに2回ボールがあたっていても故意でなければ妨害（アウト）とはならない。
- 相手側が（何らかの）妨害行為を受けたと判断して、自分の返球をやめてしまった場合、返球をやめたプレーヤーの失点となる。
- ダブルスでサーバーのパートナー、レシーバーのパートナーはそれぞれ自分のコート内、あるいはコート外でもネットを越えなければどこにいてもよい。（相手側への妨害行為さえしなければ）

エラーの修正

原則としてエラー（サーブ、レシーブの順番やサイド、エンドetc.の間違い）が発見された場合、そこまでのポイントは有効としたうえで、その時点のポイントにあわせてエラーを修正する。

上記が適用されるエラーの種類：

サーブのサイド、プレーヤーのエンド、サーブの順番

ただし：

- ファーストサーブが打たれフォルトだった後に、エラーが発見された場合、セカンドサービスは正しいサイドから行われる。
- ダブルスでレシーブ側がサイドを間違えていた場合、そのゲームはそのまま続行して次のゲームから修正する。
- 6ゲームオールの場合、アドバンテージセット方式となっていた試合で、間違ってタイブレイクをはじめてしまった場合、間違いに気が付いた時点で1ポイントのみだった場合はゲームをやり直す。1ポイントを超えていた場合、そのままタイブレイクを続行する。
- 6ゲームオールの場合、タイブレイク方式となっていた試合で、間違ってアドバンテージセットをはじめてしまった場合、間違いに気が付いた時点で1ポイントにみだった場合はゲームをやり直す。1ポイントを超えていた場合、そのままアドバンテージセットを続けるが、8ゲームオールとなったらタイブレイクに切り替える。

プレー間の許容時間

- ポイントと次のポイントの間は25秒(2020年に20秒から修正された)。エンドの交代がある場合は90秒。ただしファーストゲームの後と、タイブレイクの間はエンドの交代があっても迅速に次のポイントを始める。
- セット間のブレイクは120秒。
- メディカルタイムアウトは3分。
- トイレや着替えの時間は試合の主催者が事前に決める。
- 試合の主催者は休憩時間を10分以内で事前に決めることができる。ただし3セットマッチの場合、休憩は2セット終了の後とする。
- ウォームアップ時間は試合主催者が事前に決めない場合、最大5分。

セルフジャッジの基本

《原則》 ネットの自分側のコートについて判定とコールをする。

- 判定に自信のない場合は相手に有利な判定とする。
- ダブルスでふたりの判定が違う場合、失点。
- サービスLETはレシーバーが判定。LETのコールがかかる前に打ったボールは有効となる。
- スコアがわからなくなった場合、双方で合意できるポイントまでさかのぼってやりなおし。
- コート外からの妨害についてはどちらのサイドからもLETコールができる。
- インのボールを間違えてアウトとコールし、修正した場合、1回目はLETにできるが2回目以降は失点となる。ただしそのボールがあきらかなウィニングショットだった場合は失点。