

対抗戦前の確認事項

〈 対抗戦前の集合時にホームチームの代表が読み上げる 〉

- この試合は、2タイプブレークセット・ファイナルセット10ポイントマッチタイプブレークで行います。
- この試合は、SCU（ソロ・チェア・アンパイア）方式で行います。
- 選手の皆さんは自分側のコートラインジャッジをして下さい。
「アウト」「フォールト」のコールは、対戦相手とチェアアンパイアに分かるように、大きな声とハンドシグナルをお願いします。
- ラインジャッジ以外の全てのジャッジはチェアアンパイアがします。
- あきらかなミスジャッジはチェアアンパイアがオーバールールします。
- サービスがネットに触れ、正しいコートに入った時は、チェアアンパイアが「レット」のコールをします。
レシーバーチームの選手の皆さんは「イン」か「フォールト」をコールして下さい。
- フットフォールトに警告はありません。1度目からフォールトです。
- 隣のコートからボールが入ってくる等の妨害があった場合などは、チェアアンパイアが「レット」をコールします。
選手の皆さんは「レット」をかけることができません。
チェアアンパイアがコールするまでプレーを止めないでください。プレーを止めた場合は、失点します。(P212 3.参照)

★ 特例

隣のコートからボールが足元に入ってきて危険な場合のみ、選手全員が「レット」をコール出来る事とします。

以上

参考 〈セルフジャッジとSCUの違い〉

セルフジャッジ P207		SCU P212
プレーヤーがネットより自分側のコートの判定 ボール着地後速やかに行い、ハッキリとコールする 判定が難しい場合は「グッド」（相手に有利に） 「アウト」または「フォールト」はボールと ラインの間にはっきりと空間が見えた時	ラインの判定	プレーヤーがネットより自分側のコートの判定 ボール着地後速やかに行い、ハッキリとコールする 判定が難しい場合は「グッド」（相手に有利に） 「アウト」または「フォールト」はボールと ラインの間にはっきりと空間が見えた時
「ネット」は 両プレーヤーのコール 「イン」または「フォールト」はレシーバー側のプレーヤーのコール	サービス時の 「レット」	「ネット」「レット」は SCUによるコール 「イン」または「フォールト」はレシーバー側のプレーヤーのコール
プレーヤーはコールできない ローピングアンパイア、レフェリーに申し出る	フットフォールト	SCUによるコール 1度目からフォールト
両プレーヤーのコール	コートの外からの 妨害のよる「レット」	SCUによるコール

テニスのルールは毎年少しずつ変わります。

女子連の試合では、古いルールが残っていたり、セルフジャッジのルールと混同して、独自のルールができあがっています。

そこで、今年の都市対抗大会、来年の国スポに向けてSCUの練習を頑張っている方々の力も借りて、正しいSCU方式のルールを広め、

試合をするために、この確認事項を作りました。

テニスのプレーと共に審判としても実力アップしましょう！

(ルールブック2024参照)

Q1) 2タイブレークセット・ファイナルセット10ポイントマッチタイブレークとは？

セットスコアが、1セットオールになった時は、
最終セットの代わりに10ポイントマッチタイブレークを行って、試合の勝敗を決める。
相手より2ポイント以上離して、先に10ポイントを取った方が勝者となる。

- ・ 対戦チームとのサービスの順番は最初に決められた通り続ける。
- ・ ダブルスチーム内のサービスまたはレシーバーの順番は変更することができる。
- ・ マッチタイブレークを始める前に120秒のセットブレイクがある。
- ・ 6ポイントごとにエンド交代する。

例1) 4-6、7-6 (4)、10-4 例2) 5-7、6-3、11-13

Q2) インプレー中、他のコートから、ボールが転がってきたら？ (P56)

・ 『打球』 → 『レット!』の場合

- ・ 「レット」前に打たれたボールがアウトだった場合は、そのボールを打ったチームが失点
- ・ 「レット」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の場合は、そのボールを打ったチームが得点

・ 「レット!」 → 『打球』の場合

「レット、リプレイ ザ ポイント」第1サーブからやり直し

Q3) 第2サービスの前に、ボールが転がってきた時は？ (P57)

- ・ 第2サービスのモーション（サーブの動作に入る）前にボールが転がってきて「ウェイトブリーズ」（待ってください）
→そのまま第2サービス
- ・ 第2サービスのモーション（サーブの動作に入った）後にボールが転がってきて「レット」をコール
→「レット、リプレイ ザ ポイント」第1サービスからやり直し

Q4) プレー中、帽子を落としたら？ (P57)

- ・ 1回目 SCUが「レット」をコール。第1サービスからのやり直し。
「今度落とし物をしたら、その度に失点します」と伝える。
- ・ 2回目以降 SCUが「ヒンダランス（妨害）」とコール。失点。
- ・ ラケット、振動止めを落とす、シューズが脱げるは妨害にはならない。
(相手コートに飛んだら失点)

Q5) タイブレーク後のゲームの始め方は？ (JTAホームページQ&Aより)

- ・ サーバー タイブレークの第1ポイントのレシーバーチーム
- ・ エンド タイブレーク終了時のエンドから、エンド交代

Q6) 筋ケイレンになった時は？ (P139)

疲労による筋ケイレンの処置ではメディカルタイムアウトはとれません。
エンド交代時（90秒）またはセットブレイク時間（120秒）内に限り処置ができます。

Q7) 最終セットを間違えて、10ポイントマッチタイブレークを行わず、ゲームを始めてしまったら？ (P22)

① 1ポイントをプレーした後で気が付いた場合

→ **ただちに10ポイントタイブレークに戻す (第1ポイントは成立)**

タイブレーク

1-0
or
0-1

 から、10ポイントマッチタイブレークを行う

② 2ポイント目以降で、気が付いた場合 (すでに終わったポイントは成立)

→ **3ゲームを先に取ったチームが勝者**

ポイント 30-0
ゲームカウント 1-0 ポイント0-15
ゲームカウント 2-1

 など から、2アップ3ゲーム先取に変更

例) ゲームカウント 3-0、または3-1でゲームセット

→ **2ゲームオールになった場合は、10ポイントマッチタイブレークに切り替える**

ゲームカウント [2-2] から、10ポイントマッチタイブレークを始める

例) ゲームカウント 3-2 (6)、3-2 (12) などでゲームセット

③ 第5ゲーム2ポイント目まで気付かなかった場合 (すでに終わったポイントは成立)

→ **このセットはタイブレークセットとしてプレーを続ける**

ゲームカウント 2-2 ポイント30-0
ゲームカウント 2-2 ポイント30-30
ゲームカウント 3-2

 など から、そのまま1セット続ける

例) ゲームカウント 6-2、7-5、7-6 (4) などでゲームセット

※ゲーム途中でプレーを止めた場合は、止めたチームが失点

(ルールブック2024より)