

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でお願いします。
 - 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た時は、チェアアンパイアが「ネット」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。
「イン」の場合は、チェアアンパイアが「レット」をコールします。
 - 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。
- ★ **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

<セルフジャッジとSCUの違い>

セルフジャッジ		SCU
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 「ネット」「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 ロービングアンパイア、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
両プレーヤーのコール	※「タッチ」 「ノットアップ」 「ファウルショット」 「スルー」	SCUによるコール
落とし物をしたペアがコールすることはできない。 1回目は「レット」、ポイントのやり直し。 ペアで2回目以降は、その度に失点。 ラケット、振動止め、シューズは含まない。	落とし物	SCUによるコール 1回目は「レット」、ポイントのやり直し。 ペアで2回目以降は、その度に失点。 ラケット、振動止め、シューズは含まない。
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。	スコアアナウンス	ポイントが決まり次第 SCUによるコール プレーヤーがSCUに確認しても良い

※ 「タッチ」…プレー中に、プレーヤー（ウェア、ラケットを含む）がネットに触れた場合、ボールがプレーヤーに触れた場合、プレーヤーが相手コートに触れた場合
「ノットアップ」…インプレーのボールをツーバウンドで返球した場合
「ファウルショット」…意図的な2度打ち、ネットを通過する前に打たれた場合
「スルー」…打球がネットを通り抜けた場合

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。

正しいSCU方式のルールを理解し、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！

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

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イクを行って、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えることができる。
- ・ マッチタイブレイクを始める前に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「ウェイトプリーズ」（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) タイブレイ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 タイブレイクの第1ポイントのレシーバーチーム
- ・ エンド タイブレイ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

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

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)