

- P.46 (パイプサポートの取り扱い)
地面またはパーマネントフィクスチャ
- P.9 1 試合中にボールがパンクしたら・・・ボールを交換し、ポイントをやり直す
2 試合中にボールが軟化したら・・・ボールは交換するが、ポイントは成立する
- (ゲーム中のスコア)
タイブレーク後、次のセットのサービスは、前のセットの最初のサーバーではない選手(組)から始める。(エンドは、タイブレークが終わった隊形からエンドチェンジをする)
- P.16 (サーバーとレシーバー)
サーバーはポイント間 20 秒で次のポイントを始めないといけない
レシーバーはサーバーの理にかなったペースに合わせる。
[ATP は 25 秒・・・楽天、チャレンジャーなど]
- P.12 (エンドとサービスの選択)
第 3 の選択肢として、「相手に選ばせる」
ウォームアップを始めてからは選択を変えられない。
雨天中断後、選択を変えても良い。
[トスの結果は変わらない。天候や風向き等コンディションが変わることがあるから]
- P.8 (パーマネントフィクスチャに触れたボール)
基本的には、打った選手の失点、
シングルスの時のダブルスポスト・・・失点
シングルスの時のシングルススティック・・・コートに正しく入れば、プレーを続ける
- P.15 (フットフォールト)
いつコールするか・・・インプレーに入ってからすぐ(ボールが放たれてすぐ)
インプレーの定義・・・サービスのインパクトの瞬間以降
いつ踏んではいけないか・・・モーションに入ってから、ラインを踏んではいけない
早くコールしすぎたら、「ヒンダランス (妨害)」でポイントのやり直し
(審判によるオフィシャルヒンダランス)
[ラインアンパイアには見えるが、審判には見えないことが多い]
- P.19 (サービスのフォルト)
ボールがシングルススティックに当たった後、コートに正しく入った場合
サービスの場合は、「フォルト」
インプレー中は、「有効返球」
※ダブルスの時のネットポストも同様
- (ラリー中にボールが隣のコートから入ってきたら)
妨害となり、レットとする。
どこにボールがあつたらレットをかけるか。
主審がプレーの妨げとなると判断したら
※サイドラインの外側 3.66m が自分のコートとなる。
※選手の視野に入ってプレーの妨げとなることがあるから。危ないからではない。
チャンスボールの時でもレットをかける。
※「レット」をかけてから、その後の対処をする。

(振動止めが外れたら)

- 1 自コートに落ちてもプレーを続けさせる
- 2 ネットに当たる、相手コートに飛んだら失点

※振動止めはラケットの一部と考える

(帽子を落としたら)

- 1 回目・・・レット (次に何か落し物をしたら失点しますと伝える。)
- 2 回目・・・帽子以外で何を落としても失点

(シューズが脱げたら)

その選手が不利になるだけなので、そのまま
相手選手の妨害になると主審が判断した場合、「レット」をかけてもよい

(ラインパーソンのフォルトのコールを主審がコレクションした場合)

- 1 リターンする前・・・ポイントのやり直し「オフィシャルヒンダランス」
- 2 リターンした後・・・ポイントが成立する

※どちらであったかは、主審が判断する

P.20 (誤りの訂正)

～ サービスのサイドを誤ってプレーしたら・・・直ちに正しく直す

P.22 ダブルスでレシーブサイドを間違えたら・・・そのゲーム中は間違えたままプレーし、次のレシーブゲームの時に正しく直す

※タイブレイク中にレシーブサイドを間違えたら・・・そのタイブレイク中はそのまま

※タイブレイク中にサービスの順序を間違えたら

[偶数ポイントが終わった後で気づいたら]・・・直ちに正しく訂正

[奇数ポイントが終わった後で気づいたら]・・・代わったままで続ける

(ボールマークのチェック [BMI])

クレーコートのみ、プレーを止めた時に限る

ボールマークを見失ってしまったら・・・最初のコールで判断する

又は、最初のオーバールールが成立する

セルフジャッジの場合は、選手が相手コートに見に行くことも認められる

P.22 (連続的プレー)

トイレットブレイク、ウェアやラケット以外の用具の破損の場合、理にかなった時間でコートを離れることが認められる

(メディカルタイムアウト)

MAX 3分取れる。[3分取らないといけないや3分取れるというものではない]

P.46 (シューズの交換)

シューズが破れてしまった場合・・・理にかなった時間でコートを離れて取替えに行ける
シューズが湿って交換したい場合・・・理にかなった時間で1回のみ認められる

あくまでも会場内に予備がある時

エンド交代時かセットブレイク時

※自分の都合での履き替えはできない。

P.23 (コーチング)

携帯や CD プレーヤーをコート内で利用することはできない

- P.92 「ビビってるよー!」「(相手選手に) どこ見てるんだ!」・・・ヤジは最低な行為
 まずはソフトウォーニング「気を付けて!」
 (試合で起こるQ&A)
 チェアアンパイアに事実問題が見えなかった場合、起こっていないものとする
 主審もラインパーソンにも見えない場合は、「レット」とする
- P.48 (トイレットブレイク)
 男女共にセットブレイク時に限る
 理にかなった時間で行かせる
 回数などは、P.48
 緊急時・・・当該選手のサービスゲームの前に認められる
 [自分のサービスゲーム中でもよい]
 ※相手のサービスのリズムを狂わせたり、肩を冷やさせたりするため
- (ボールの紛失)
 2球使用の場合は直ちに補充する。[ウォームアップは2ゲーム分とカウントする]
 4球使用や6球使用の場合は、次のエンドチェンジまで補充は待つ
- P.48 (サービスの時のノットレディ)
 レシーバーが構ええる前に第2サービスが打たれた場合、その第2サービスからやり直し
 ※第1サービスからのやり直しにはならない
 [故意にレシーバーの準備前に打てば、第1サービスからやり直しに出来るから]
- P.50 (審判がフォルトをコールしたが、選手がエースを認めた場合)
 ポイントは、エースで成立する
 (ラインパーソンがアウトコールをして、主審が「グッド」に訂正した場合)
 オフィシャルヒンダランスでポイントのやり直し
- P.160 (雨が降ってきた場合)
 中断の判断は主審ができる→レフェリーに報告する
 中断の基準・・・選手がプレーを続行できないと判断する時 危険かどうか
 1 使っていたボールを直ちに集め、区別して保管する
 2 スコアカードに中断時間、サーバー、エンドを書き留める
 3 待機する場所を選手やコートオフィシャルに指示する
 待機する場所・・・放送の聞こえるところ、コート内でも可、状況による
 雨天中断時は、コートの内外どこでもコーチングを受けられる
- P.73 再開後のウォームアップ時間は「ウォームアップ」の記述による
 ※ウォームアップには、保管しておいた試合球は使わない
- P.74 (メディカルルール)
 選手に状況を聞いて、
 1 手当が受けられる状況で
 緊急に対応しなくてはならない時 [すぐにトレーナーとレフェリーを呼ぶ]
 緊急ではない時・・・エンド交替時かセットブレイク時に処置を行う
 [トレーナーとレフェリーを呼んでおく]
 2 手当が受けられない状況とは

改善しないと判断する時
 既往症または試合前からの外傷など
 疲労および体力消耗の時
 注射や点滴を必要とする症状

MTOが終わってから「タイム」、その後、30秒経ってプレーを始めなければ、

コードバイオレーション [タイムバイオレーションではない]

※コードバイオレーション・・・故意

※タイムバイオレーション・・・無意識

熱中症の時は、MTOを取れる (1試合1回のみ)

判断はトレーナーが行う 審判員は判断しない

P.81 (ヒートルール)

目安として、35度以上になったとき

(日本では、JTAランキング対象大会などの女子シングルスのみ)

3セットマッチで、ファイナルセットに入る前

10分間の休憩

コートを離れても良い

エアコンに当たってもよい

トイレ、着替えはOK (審判が付いて行かないとダメ)

コーチングはできない (携帯などの使用もダメ)

メディカルタイムアウトは、レフェリーの許可した場合のみ

10分経ってもコートに戻らない場合、タイムバイオレーション

(トイレットブレイクやMTOと違う)

(足が痙攣してしまった)

メディカルタイムアウト (MTO) は取れない

メディカルトリートメントは受けられる

エンドチェンジ、セットブレイク時に時間以内

トレーナー、ドクターの手当を受けられる

トレーナーの診断により、緊急の時

P.76 次のエンドチェンジまでのポイントを失い、直ちに時間内で手当てを受けられる

(最大2回まで)

トレーナーが居ない場合は、自分でする

P.32 (日が暮れてきた)

セットが終わったときか偶数ゲームが終わったところで中断をする

チェアアンパイアは、必要などときにはいつでもプレーを止めて中断することができる

レフェリーも同様 日没、天候、コンディションの不具合など

P.85 (コードオブコンタクト) 【倫理規定】

選手がスポーツマンとして礼儀正しく、品性のある言動に務め、コートマナーおよび諸規定を遵守させることを目的とする

- ・時間厳守
- ・コートを離れる
- ・ドレスコード
- ・ベストを尽くさない など

- (時間厳守)
- P.87 試合のコールから 10 分を超える遅刻・・・トス敗者、ゲームスコア 0-1
試合のコールから 15 分を超える遅刻・・・ノーショウとなりプレーできない
(相手選手は、W.O となり勝ち上がる)
- (ドレスコード)
- 製造業者ロゴ・・・13 cm² そでは 52 cm²まで OK
 コマーシャルロゴ・・・19.5 cm² (そでのみ) ノースリーブは前で OK
 学校名もコマーシャルロゴと同じ取り扱いとなる
- ※13 cm²のロゴを 2 つ付けられる場合、合体させて 26 cm² 1 つとしても OK
- (男子ダブルスのウェア)
- パートナー同士で同系色とする J1 大会・・・望ましい、JTT 大会・・・必須
- (その他のドレスコード)
- P.88 スパッツ・・・13 cm² 1 つ
 帽子・・・13 cm² 1 つ
 ストリング・・・製造業者ロゴのみ OK
 アンダーシャツ・・・袖と合わせて 1 つのウェアとして判断する
 タオル・・・他の大会タオルはダメ
 ドリンク・・・スポンサー以外はダメ
- ※チェックはさりげなく行う
 団体戦では、選手とともにベンチコーチも同じドレスコードが適用される
- P.93 (コードバイオレーション)
- 1 回目の違反 ウォーニング (警告)
 2 回目の違反 ポイントペナルティ
 3 回目の違反 ゲームペナルティ
 4 回目以降 ゲームペナルティかレフェリー判断
 一発失格もある・・・重大、悪質なコード違反の場合
 重大、悪質かどうかを正しく判断する→レフェリーに報告
- (ラケットの乱用)
- 「コードバイオレーション (ラケットの乱用)、Mr. ○○ ウォーニング」
 ※選手が怒りのピーク時ではなく、落ち着いたときに出す
 ※タイミングが遅れすぎてもダメ
 ※選手に向かって出す
- (審判のコール)
- タッチ、ノットアップ、ファールショット、スルー、ウェイト、レット、コレクション
 など
 セルフジャッジの試合で、ラケットがネットに触れた場合・・・自己申告
 [ファールショット]
- (ハンドシグナル)
- ルーザーを見ながら・・・ポイントを失った選手はフラストレーションを持っているから)

アウトでもグッドでも
ゆっくり出せばいい さりげなく
きわどい時は少し長めに出す
ここぞという時に出し、出しすぎない
アピールによって変えてはいけない
アピールされたので、変えられないこともある

(主審はサーブが打たれる前に)

- ①サーバーを見る
- ②レシーバーは構えているか
- ③フットフォールトをしていないか
- ④「ネット」ではないか

(ポイントが決まったら)

- ①ストップウォッチをスタート
- ②ポイントを失った選手を視野に入れる
- ③スコアのアナウンス
- ④スコアカードに記入する (メモ書き程度というくらいだが、正確に)

(スコアをよく間違える場合)

片方の選手になりきってみるというのも一つの方法

(ラインアンパイアが「グッド」を出した)

審判からは見えなかったとき・・・ラインアンパイアのジャッジを尊重する

(ラインアンパイアがアンサイトシグナルを出した)

審判からも見えなかったとき・・・選手に説明して、リプレイ ザ ポイント
両方の選手が一方に合意しているときは従う

(トイレットブレイク中にコーチングがあった)

主審に連絡し、レフェリーに報告する

コードバイオレーション・・・ボールパーソンが付き添っていった場合は出せない

ロービングアンパイアが付き添った場合はその場で出せる

(女性ロービングが男性に付き添って、その後にコーチがトイレに入ろうとするとき)

スタッフであれば、誰でもいいので、中に入ってもらうように依頼する

(トイレットブレイク中)

基本的にトイレに行くこと以外のことはできない ※ジュースを買うなど

P.161

(審判のアナウンス)

(ボールチェンジを早くしてしまった)

正しいタイミングでもう一度ニューボールにチェンジする