

第 76 回 JJC テニストーナメント ルールブック

2025 年 5 月 8 日

JJC テニス部

1. 試合の前に

- 1) お互いの名前とドロースタンプを確認し、挨拶を交わします。
- 2) サービスの順番を決めます。ラケットヘッドを地面につけて回し、倒れたラケットのグリップエンドマークが上を向いているか、下を向いているかで順番で決めるようにします。
- 3) 試合開始前の練習として、サービス各サイド 2 本ずつ打ちます。
- 4) 相手にボールを渡すときは、相手が捕りやすいところに、“ワンバウンド”させて送りましょう。

2. 試合形式

<オープンダブルス A/B>

1 セットマッチ（6 ゲームオール、12 ポイントタイブレーク）

※5-5 になった場合、2 ゲーム差をつけて 7-5 になると試合終了です。6-6 になった場合、タイブレークで勝敗を決めます。

<一般女子ダブルス A/B>

6 ゲーム先取（5 ゲームオール、12 ポイントタイブレーク）

※5-5 になった場合、タイブレークで勝敗を決めます。

- 1) 12 ポイントタイブレークとは、「2 ポイント差をつけて 7 ポイントを先取」するか、「6 ポイント以上の同点から 2 ポイント連続で取得」したプレーヤーを勝者とするというルールです。
 - 1) 最初のサービスは、試合の最初にサービスを獲得したプレーヤーが、デュースコートから打つ。
 - 2) 最初のポイントが終わったらすぐにサービスチェンジ。
 - 3) 2 ポイント目以降は、アドバンテージコート、デュースコートの順で 2 ポイントごとにサービス権が交代。
 - 4) ポイントの合計が 6 の倍数になる度に、チェンジコート。（必ずチェンジコートした後はデュースコートからのサービスになりますので間違えないように注意してください。）

3. サービスについて

- 1) 特に初心者同士のゲームになると、プレーに夢中になるうちにゲームカウントを忘れてしまいがち。これを防ぐために、サーバーはサーブを打つ前に、そのつどポイントをコールすることになっています。
- 2) レシーバー（ダブルスの場合、そのパートナーも含む）およびサーバーの双方からレットをコールすることができます。
- 3) レシーバーはフットフォールトをコールしてはいけません。レシーバーがフットフォールトをコールしてプレーが中断した場合は、サーバーのポイントとなります。レシーバーは、サーバーのフットフォールトが悪質な場合、サーバーにフットフォールトに注意するようお願いすることができます。それで

も、サーバーが明らかなフットフォールトを続ける場合には、本部審判員を呼んで、フットフォールトを審判してもらうことができます。

- 4) レシーバーがレディポジションにないのに、サーバーがサービスを打った場合、レシーバーはノットレディのコールができ、サービスのレットとなります。セカンドサービスの場合は、サーバーはサービスをセカンドサービスから打ち直します。

4. 試合中の判定とコール

コールの基礎：

- 1) ネットより自分のサイドに関する判定のみ行うことができます。自分で判断できなかった場合は、全てグッドとして扱われます。観客の指摘によるコールは無効です。
- 2) 判定とコール（アウト、フォールト、レット等）は、瞬間的に、また、相手に聞こえるような声と、明確なハンドシグナルで行われなければなりません。明確なハンドシグナルとは、片方の手をアウトした方へ指し示すものとします。
- 3) コール、あるいは、ハンドシグナルのいずれかが行われた場合、プレーは中断されます。

コールの修正：

- 1) 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とする。ただし、ミスジャッジの前に打たれたボールが明らかな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。

コールの矛盾：

- 1) ペアのコールが異なる場合、コールした側が不利になる判定が採用されます。例えば、ペアの一方がアウトとコールし、パートナーがグッドとした場合は、そのペアは失点します。ただし、サービスで、一方がフォールト、他方がレットとコールした場合は、フォールトが採用されます（この場合のみ、コールした側が有利になります。これはレットのコールの方が通常フォールトのコールより先になされるためです。）

コールの遅延：

- 1) プレーヤーの返球がラインの外に落ちたが、コールされず、ラリーがそのまま続いた場合、相手方がそのラリーが終わったあとでポイントを要求することはできません。たとえミスジャッジがあったとしても、プレーヤーがプレーを続行したら、ポイントを要求することはできません。

コールへの不服：

- 1) 相手選手のコール等に疑問、あるいは不服があるときは、本部審判員を呼んでその裁定に従ってください。

コール時のマナー：

- 1) 相手のセルフジャッジにクレームしてはいけません。ましてや報復攻撃をしてはいけません。

- 2) 確実にアウトといえないようなボールは、すべてグッドとしてプレーを続行しましょう。自分にとって有利だからといって、きわどいボールをアウトにしたり、ボールを見なかったからレット（やり直し）にしたりことも許されません。どんなボールでもアウトを確実にコールできないものはすべてグッドとして、プレーを続行しましょう。

コートへのボールの進入（試合中にプレーを止める場合）

- 1) 自分のコートや相手コートにボールが落ちていたり、隣のコートからボールがプレーゾーンに入ってきたりした場合、レットをコールしてプレーを中断させることができます。
- 2) サーバーがファーストサーブでフォールトした後、セカンドサーブを打つ前にボールの進入によりレットのコールがされた場合は、セカンドサービスからプレーを再開します。
- 3) サーバーがセカンドサービスを打った後（インプレー中）に、ボールの侵入によりレットのコールがなされた場合は、ファーストサービスからプレーを再開します。
- 4) レットのコールがされる前に打たれたボールがアウトになった場合は、レットは認められません。
- 5) レットのコールがされる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となった場合は、そのボールを打ったプレーヤー・チームの得点となります。
- 6) ただし、いずれの場合にも、レットのコールは直ちに行わなければなりません。ラリーが続いた後にレットしても、それは無効と扱われます。
- 7) コート内にインプレー前よりあった他のボールに、サーブされたボールまたはインプレーのボールが当たってもプレーは有効です。そのボールを返球することができなければ失点し、返球できればプレーは継続されます。

5. 失点となるプレー

- 1) インプレーのボールが2回バウンドするまえに直接ネットを越して返球することができなかったとき。2回以上バウンドさせて打ったとき（コールはノットアップ）。ネットを越さなかったときはコールなし。
- 2) インプレーの返球が相手方のコートのライン外にある地面もしくはパーマネント・フィクスチュア、または、その他の物にぶつかったとき。（コールはアウト）
- 3) インプレーのボールを故意にラケットで運び、もしくは止め、または故意にラケットで2度以上触れたとき。どんな場合でも、インプレーのボールが体に触れたり、空中で受け止めたりすれば、そのプレーヤーの失点となります。（コールはファウルショット）
- 4) たとえ、コートの外に立っていたとしても、ボールをボレーし、そのボールが有効な返球にならなかったときは失点となります。（コールはファウルショット）
- 5) いかなる場合でも、ボールがインプレーの間、プレーヤーまたはそのラケット（手に持っていようがいまいが）、その着衣もしくは持物が、ネット、ポスト、シングルス・スティック、コード、ストラップ、バンドまたは相手方のコート内の地面に触れたとき。（コールはタッチ）
- 6) 打球しようとするプレーヤーが、ボールがネットを超える前に、ネットの仮想延長線を越えて相手方で打球した場合、失点となります。（コールはファウルショット）ネットの仮想延長線上およびネットポストの横をボールが完全に越えていれば、そのサイドにいるプレーヤーがそのボールを打つ順番として、そのボールを打つことができます。
- 7) 観客のたてる騒音（音もしくは声）は、プレーヤーへの妨害要因にはなりません。例えば、観客の「アウト（もしくはフォールト）」の声でプレーを止めたら、そのプレーヤーは失点となります。このような事

態が発生しないよう、観戦マナーを遵守ください。なお、ここでいう観客とは、コート外の見物人だけでなく、隣のコートにいるすべての人を含みます。

- 8) 同一ゲームでは、先のポイント後、20 秒以内に次のポイントを開始しなければなりません。つまり先のポイント後、20 秒以内にサービスモーションに入らなければなりません。一方サービストスを何度もやり直したりする行為はルール上違反ではありませんが、全てのサービスでトスを何度もやり直す行為は対戦相手にも失礼であり、トーナメント運営の妨げともなります。この場合は、本部審判員を呼んでください。ロービングアンパイアが立ち合いのもとで、故意にトスをやり直すような遅延行為が繰り返された場合、そのポイントを失点とすることがあります。

6. 失点とならないプレー

- 1) ボールが自分のコートに弾み、ネットを越えて相手方のコートへ戻ったとき、プレーヤーはネットの上から手を伸ばしてこのボールを打つことができます。この場合、もしそのプレーヤーが相手方によって打球を妨害された場合は、レットとし、ポイントのやり直しとします。
- 2) プレーヤーが返球したあと、そのラケットがフォロースルーでネットを越したとしても、そのボールが打球されるまえにネットを越えており、かつ、その返球が正しくなされたときは、失点となりません。
- 3) ただし、いずれの場合も、相手方の、コートを囲むラインを含む地面に触れた場合は、失点となります。故意で無ければ一度のスイングでボールがラケットに 2 度あたってもポイント失効にはなりません。

7. スコアが分からなくなったとき

- 1) ゲーム中にスコアが分からなくなったときは、本部審判員の立会いのもと、双方のプレーヤーが合意できるスコアまで遡り、そのスコアに、合意できたスコア以降、スコアが分からなくなったポイントまでの間で、双方が合意できるそれぞれが取ったポイントを足したスコアから再開します。例えば、15-15 までは覚えているが、それ以降のポイントが不明な場合、最後のポイントの勝者にポイントを加算し、30-15 として、試合を再開します。
- 2) ゲームスコアも同様に扱われます。例えば、1-1 までは覚えているが、それ以降のゲームが不明な場合、最後のゲームの勝者にゲームを加算し、2-1 とします。次ゲームは最後のゲームのサーバーの次のサーバーから再開します。もし、最後のゲームが完了していないときにゲーム数の不明が判明した場合には、そのゲームを無効として 1-1 から再開します。次ゲームは、ゲーム数の不明が判明した時点のサーバーから再開します。

8. プレーの中断

- 1) プレーヤーは、自分の体力、呼吸または体調を回復させようとして、決してプレーを中断し、遅延し、または妨害してはなりません。
- 2) けいれん、めまい等の治療は、1 試合の間、1 人につき最大 1 回、5 分間の治療が認められます。
- 3) 事故によるけがの場合、本部審判員の判断により、そのけがのために、5 分間のサスペンションが許可されます。試合中の事故の結果のケガによる試合続行不可能と、疲労や病気(例えば:けいれん、めまい、めま)による試合続行不可能との間には重大な差異があります。ここで事故によるけがとは、具体的にいうと、つまづいて生じた足首の捻挫とか、ポストやネットに衝突してできた不測のけがとか、転んだり、いすやバックストップに接触したり、ボール、ラケットその他が当たってできた障害等があげられます。

- 4) プレーヤーの不可抗力によって、その着衣、靴もしくは用具(ラケットを除く)が、プレーの続行を不能にし、または、好ましくないほど不調になったときは、本部審判員の判断により、これを直す間、プレーを中断させることができます。
- 5) 本部審判員を呼ぶ場合を除き、ゲーム中に、コートを離れた場合、棄権として扱われます。
- 6) ゲーム間に限り、やむを得ぬ理由（トイレブレイク、水分補給、着衣の突然の不良化など）で一時ゲームを離れる必要が生じた場合、相手方および本部審判員が同意した場合、最大5分間、コートを離れることができます。
- 7) 5分を超えて選手がゲームを離れた場合、本部審判員が試合続行不可能と判断すると棄権として扱われます。

9. 本部審判員を呼ぶ場合

- 1) 上述のケースや、選手同士で解決できないような事案が生じた場合、本部審判員を呼ぶことができます。その際は、相手方に本部審判員を呼ぶ旨を通告してください。

10. 失格となる場合

- 1) エントリー時間にエントリーを済まさない場合、本部がその選手を失格とします。
- 2) 試合コール後5分以内に選手がコートに入らない場合、本部がその選手を失格とします。
- 3) 相手に向かってラケットを放り投げる等の危険行為を行ったと、本部審判員が判断した場合。
- 4) 怪我や事故等の理由で、本部審判員が試合続行不可能と判断した場合。

11. 誤りの修正

いかなる誤りも発見次第直ちに改めるべきであり、そのまちがった条件下で終了したいいかなるポイントもカウントされなければなりません。例えば、まちがったサイドからサーブされたポイントも有効です。誤りが見つかった時点で、スコアに従って次のポイントを正しいサイドからサーブしなければなりません。

- 1) パートナーが順序を誤ってサーブしたときは、その誤りが発見され次第サーブすべき順番であったパートナーがサーブしなければなりません。しかし発見される前のポイントおよびフォールトは計算されます。誤りが発見されるまえにゲームが終わったときはサービスの順序は入れ代わったままで行います。
- 2) ゲームの間にサービスを受ける順序をレシーバーが変えたとき、その誤りを発見されたゲームの終わるまでそのまま続けなければなりません。しかし、そのセットでその組がレシーバーになる次のゲームでレシーブの本来の順序に戻らなければなりません。

以上