

2018年度ルール説明

2018年4月22日
平塚市テニス協会

内容

1. テニスルール
2. 2018年ルール変更点
3. こんな時あなたはどうしますか？
 - ルールを知っていれば自信を持ってプレーできます！

1. テニスルール



JTAテニスルールブック2018

- 第1部 テニスルール
規則1～31、試合中に起こるケースの判断、セルフジャッジの方法 など
- 第2部 JTA公式トーナメント管理関連規則
公式大会、ベテラン大会の大会運営の規則
- 第3部 JTA公式トーナメント競技関連規則
大会の進行方法、メディカルルール、トイレットブレイク など
- 第4部 JTA公式トーナメント コードオブコンダクト
エントリー方法、服装、倫理違反などの規則
- 第5部 ランキング関連規則
JOPランキング、JOPベテランランキング
- 第6部 コートオフィシャルの手引き
大会役員(レフェリー、アンパイア)の役割
- 第7部 登録関連規則 第8部 JTA関連規則 第9部 参考

JTAテニスルールブック2018 訂正箇所

ページ	訂正箇所
P33	1行目～16行目「ファスト4で行う・・・返球しても良い。」を削除
P60	「4)「アウト」または・・・この場合に限って失点しない。」をすべて削除 「7)サービスのレットは・・・ポイントが成立する。」をすべて削除 新たに改定された14)、17)が有効となります。
P119	第3条(日本商業開発ベテランJOP対象大会) D大会の「大和まほろば選手権大会」を削除、「関西ハードコート」を追加
P152	服装と用具のコード 表に脱落部分がありましたので、正しい表と置き換えてください。(次ページ) ロゴのパッチサイズについて 「ロゴがパッチの場合、そのパッチの生地と服装等の色が同色であれば、パッチ内のロゴのみが規制の対象となる。しかし、パッチの生地と服装等の色が違う場合は、パッチそのもののサイズが対象となる。」 を以下に訂正 「パッチサイズは、パッチがウエアの色と同じかどうかに関わらず、パッチそのもののサイズが規制の対象となる。」
P172	チーム対抗戦ポイント表(チーム対抗戦出場選手に与えられるポイント) 都市・区の代表:全日本都市対抗大会:T-4:15ポイント

2. 2018年ルール変更点

2. 2018年ルール変更点

本資料のなかの **Pnn** は【JTAテニスルールブック2018】のページ番号を示しています。
本資料では要約したり、一部のみの説明になっていますので、必ず【JTAテニスルールブック2018】をお手元に置いてご覧ください。

服装と用具のコード(差替え)

JTAテニスルールブック2018 P152 表差し替え

シャツ オーバー 上着	男子	両方の袖それぞれに、39cm以内の商業ロゴまたは製造業者ロゴを各一つ。 コマーシャルロゴは、39cm以内の1パッチ内につき1つまで付けられる。 文字の無い製造業者ロゴは7.5cm以内につき1つでも複数縫い直しでも袖または左胸の縫い目のどちらかに付け得る。 胸のりよび部分にシャツの前身頃または襟に39cm以内の製造業者ロゴまたはコマーシャルロゴを各一つ。 前身頃と襟につき1つだけの場合は、後ろ身頃に26cm以内の製造業者ロゴを1つ付け加えてよい。そのロゴには文字も許される。
	女子	両方の袖それぞれに、26cm以内の商業ロゴと26cm以内の製造業者ロゴを各一つ。 文字を入れてよい。WTAバナーは26cmのものを上部につき1つ。 また左胸の縫い目のどちらかに付け得る。 胸のりよび部分にシャツの前身頃は26cm以内の商業ロゴを各一つ、文字を入れてよい。 26cm以内のWTAバナーは1つ。 胸のりよび部分にシャツの前身頃と襟に13cm以内の製造業者ロゴを各一つ、または26cm以内の製造業者ロゴを各一つ、文字を入れてよい。
フリース コート パンツ	男子	13cm以内の製造業者ロゴを前後どこにでも一つ、または26cm以内の製造業者ロゴを前後どこにでも一つ、文字を入れてよい。 コンプレッションシューズ、コンプレッションスリーブには13cm以内の製造業者ロゴを各一つ、または26cm以内を一つ。
	女子	13cm以内の製造業者ロゴを前後どこにでも一つ、または26cm以内の製造業者ロゴを各一つ。 コンプレッションシューズには13cm以内の製造業者ロゴを各一つ、文字を入れてよい。
アンダーウェア		ウエストから上部はシャツ、下部はスカートのみを穿つ。
ソックス シューズ	男子	製造業者ロゴの大きさと数に制限はない。
	女子	数に制限はないが、ソックスの製造業者ロゴの大きさは13cm以内、文字を入れてもよい。
ジャケット		フリースとストリングスの製造業者ロゴの大きさと数の制限はない。
帽子 ヘッドバンド リストバンド	男子	帽子ヘッドバンドは26cm以内の製造業者ロゴ一つ。 26cm以内の商業ロゴ一つは両側の側面に一つずつ。 リストバンドは26cm以内の製造業者ロゴ一つ。
	女子	リストバンドは19cm以内の製造業者ロゴ一つ。 帽子ヘッドバンドは19.5cm以内の製造業者ロゴを前後につき一つ、19.5cm以内の商業ロゴを両側の側面に一つずつ。
バッグ タオル その他 装備品 及び道具 類	男子	テニス製品の製造業者ロゴは数と大きさに制限なし。 バッグ一つに26cm以内の商業ロゴを各一つ。 ATPツアーの入ったバックパックの使用可能。
	女子	テニス製品の製造業者ロゴは数と大きさに制限なし。 バッグ一つに26cm以内の商業ロゴを各一つ。

2018年ルール変更点

- ◆ セルフジャッジの方法の一部が変更されました。
 - 「アウト」「グッド」の判定
 - ミスジャッジの即座の訂正(コレクション)
 - 判定をコールできるプレーヤーの変更
 - ダブルスのパートナー間の判定の食い違い
 - 妨害が起きた時のレットをコールできる人
- ◆ レフェリー・アシスタントレフェリー・ロービングアンパイア(R・AR・RU)のオーバールール(ミスジャッジの訂正)が変更されました。
- ◆ 時間厳守のルールが変更となりました。

セルフジャッジ 「アウト」「グッド」の判定

2018～

P60

1. セルフジャッジの方法

2) ネットより自分側のコートについて判定とコールをする。ボールがラインにタッチした時、**ボールとラインの間に空間が見えなかった時**、あるいはボールを見失って判定できなかった時は「グッド」である。

ボールとラインの間に、はっきりと空間が見えた時は「アウト」または「フォールト」である。

セルフジャッジ 判定のコール(1)

- ◆ ネットより自分側のコートについて判定する。
アウト、フォールト、グッド、ノットアップ、ファウルショット、タッチ、ネット(レシーバー) など



2018～

P61

- ◆ 各判定とコールできるプレーヤー(権利者)の一部変更
 - 「フォールト」「アウト」「グッド」・・・ネットより自分側
 - 「ネット」「スルー」「タッチ」「ノットアップ」「ファウルショット」・・・両方のプレーヤー
 - 「フットフォールト」・・・コート内のR・AR・RU *1)

(*1)R・AR・RU・・・レフェリー、アシスタントレフェリーまたはロービングアンパイア

セルフジャッジ コレクション

- ◆ 「アウト」「フォールト」とコール(ミスジャッジ)した直後に、自分で「グッド」と訂正(コレクション)した場合はそのプレーヤーの失点



2018～

P62

- ◆ 「アウト」「フォールト」とコール(ミスジャッジ)した直後に、自分で「グッド」と訂正(コレクション)した場合は

- 1回目は「故意でない妨害」としてポイントレット
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/エースの時はミスジャッジした選手の失点。

- 2回目以降は「故意に妨害した」として失点

セルフジャッジ 判定のコール(2)

- ◆ サービスの「ネット」はレシーバーがコールする。サーバーがコールしてしまったときはレシーバーがそれを認めなければ失点
- ◆ 「ノットアップ」はボールを打ったプレーヤー自身だけがコールできる。相手プレーヤーがコールしてしまったときは打ったプレーヤーが認めなければ失点
- ◆ 「タッチ」はネット、ラケットなどに触れたプレーヤーだけがコールできる。相手プレーヤーがコールしてしまったときはそのプレーヤーが認めなければ失点



2018～

P61

- ◆ サービスの「ネット」はレシーバー/サーバー双方がコールできる。
- ◆ 「ノットアップ」は打ったプレーヤー自身/相手プレーヤー双方がコールできる。
- ◆ 「タッチ」は触れたプレーヤー/相手プレーヤー双方がコールできる。

お互いにきちんと状況を判断し、スポーツマンシップに則り試合を進めてください。

お互いの判定が食い違い同意できない時は、R・AR・RUに裁定を求めてください。

セルフジャッジ ダブルスでの判定の食い違い

- ◆ ダブルスでは1人のプレイヤーが判定すれば成立するが、ペア間で判定が食い違った場合にはそのペアは失点する。

2018～

P60

- ◆ 「アウト」「フォールト」とコールした直後に、自分で「グッド」と訂正(コレクション)した場合、またはパートナーの訂正(コレクション)に同意した場合
 - 1回目は「故意でない妨害」としてポイントレット
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/エースの時はミスジャッジした選手の失点
 - 2回目以降は「故意に妨害した」として失点
- ◆ 「アウト」「フォールト」とコールしたが、パートナーの訂正(コレクション)に同意できなかった場合、または対戦相手から判定に抗議がなされた後
 - そのペアは失点する。

R・AR・RUのオーバールール

- ◆ R・AR・RUは必要があればプレイヤー・チームの判定をオーバールールできる。「アウト」「フォールト」をオーバールールされたプレイヤーは失点する。

2018～

P63

- ◆ R・AR・RUはコート外にいて目に余るミスジャッジを目撃した場合は、コートに入り
 - 1回目は「故意でない妨害」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/エースの時はミスジャッジした選手の失点
 - 2回目以降は「故意に妨害した」として失点にする
- ◆ コート内に入った主審(CU/SCU)およびRUのオーバールールは、1回目から「アウト」「フォールト」をオーバールールされたプレイヤーの失点となる。

セルフジャッジ 妨害に対するコール

様々な妨害に対して誰がコールできるか明確に示されました。

2018～

P62

- 16)妨害によるレットのコール
- コート外からの妨害による「レット」のコールは**両プレイヤー・チーム**ができる。
 - 対戦相手による無意識の妨害(落とし物1回目を含む)は**妨害を受けたプレイヤー・チームのみ**「レット」をコールできる。2回目以降は故意に妨害したとして失点する。
 - 対戦相手からの故意の妨害「ヒンダランス」は**妨害を受けたプレイヤー・チーム**が「レット」をコールし、R・AR・RUに申し出て判断をあおぐ。ただし、妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害とはみなされない。

時間厳守

- ◆ 試合開始時刻に10分遅れたら、トスの敗者となり、1ゲームを失う。15分遅れたら、レフェリーの判断で欠場(ノーショウ)となりプレーできない。

2018～

P151

- ◆ 試合開始時刻から15分以内にプレーの用意ができない場合はレフェリーの判断で欠場(ノーショウ)となる。
(10分以上15分未満の遅刻に対するペナルティは廃止)

3. こんな時あなたは どうしますか？

ルールを知っていれば
自信を持ってプレーできます！

質問①

トスはウォームアップの前にはルールで決まっている。

コイントス

P12

規則9 エンドとサービスの選択

試合の最初のゲームで、どちらのエンドを選ぶか、または、サーバーとレシーバーのどちらを選ぶかは、**ウォームアップ前にトスで決める**。トスの勝者は下記のどれか1つを選ぶことができる

- 試合の第1ゲームでサーバーになるかレシーバーになるかを選ぶ。このときトスの敗者はエンドを選ぶ。
- 試合の第1ゲームのエンドを選ぶ。このときトスの敗者はサーバーになるかレシーバーになるかを選ぶ。
- トスの敗者に、サーブ/レシーブの選択、エンド選択のどちらかを先に選ばせる。(オポネントチョイスと言います)

質問	○/×
1 トスはウォームアップの前にはルールで決まっている。	
2 サーブのためのトスをラケットで受け止めてしまったらフォルトになる。	
3 セルフジャッジでアウトをすぐに訂正して入っていると認めてもポイントのやり直しはできない。	
4 プレー中にシューズが脱げてしまったら自分で「レット」でやり直しになる。	
5 インプレー中コート内の邪魔になったボールをネットに掛けたら失点する。	
6 相手にチャンスボールをあげてしまいぶつけられそうだから、大声で「やめて！」と叫んだら相手がプレーをとめた。この場合は止めたプレーヤーの失点。	
7 プレーヤーの「アウト」のコールに、RUがフェンスの外から「コレクション明らかに入ってます」とコールした。このオーバールールで失点となる。	
8 サーブ後ネットダッシュした拍子に帽子が脱げた場合、自分で「レット」をかけやり直しにできる。	

質問②

サーブのためのトスをラケットで受け止めてしまったらフォールトになる。

質問③

セルフジャッジでアウトをすぐに訂正して入っていると認めてもポイントのやり直しはできない。

サービス・フォールト

P16

規則19 サービス・フォールト

下記の場合のサービスはフォールトになる。

- サーバーが規則16,17及び18に違反した時
- ボールを打とうとしたが打てなかった時
- サーブされたボールが地面に落ちる前に、パーマメント・フィクスチャ、シングルス・スティックまたはネットポストに触れた時
- サーブされたボールがサーバー自身またはサーバーのパートナーに直接当たるか、または着衣・持ち物にふれた時。

ケース1: サーブするボールを空中に放り投げたあと、サーバーが打つのを止めてボールをつかんだ。これはフォールトか？

(答) フォールトではない。サーブをするのを止めたサーバーは、ボールを手でつかんでも、ラケットで止めても、地面に落としてもかまわない。

セルフジャッジ コレクション

- ◆ 「アウト」「フォールト」とコールした直後に、自分で「グッド」と訂正(コレクション)した場合はそのプレイヤーの失点

2018~



P62

- ◆ 「アウト」「フォールト」とコールした直後に、自分で「グッド」と訂正(コレクション)した場合は
 - 1回目は「故意でない妨害」としてポイントレット
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／エースの時はミスジャッジした選手の失点。
 - 2回目以降は「故意に妨害した」として失点

質問④

プレー中にシューズが脱げてしまったので自分で「レット」をかけてプレーをやり直した。

質問⑤

インプレー中コート内の邪魔になったボールをネットに掛けたら失点する。

持ち物を落としたとき

試合で起こるQ&A Q13)

P55 P62

- ◆ インプレー中にプレイヤーが持ち物(帽子、ボール、サングラスなど)を落としたときは
 - 落とした本人はレットをかけられない
 - 相手選手は妨害と感じたら1回目はレットをかけ、「今後落し物したら、その度に失点になります」と注意する
 - ただし、レットがコールされたときに、ボールの行方によってレットが取り消されポイントが成立し、妨害はなかったと判断される場合があります。
 - ・ 飛んでいたボールがネットを越えなかったまたはアウトのとき⇒打ったプレイヤーの失点
 - ・ 明らかなウイニングショット、エースのとき⇒打ったプレイヤーの得点
 - 2回目以降は故意による妨害と判断され失点する
- ◆ ラケットを落とすこと、シューズが脱げることは妨害に当たりません。

- ◆ セカンドサービスからのインプレー中に、転がっていたフォールトしたボールを誤って蹴飛ばした時、相手プレイヤーは妨害と判断したら「レット」とコールできる。
- ◆ セカンドサービスからのインプレー中に、転がっていたフォールトしたボールが邪魔だったのでラケットで横にはらった場合、相手プレイヤーは妨害と判断したら「レット」とコールできる。 P55
- ◆ ただし、2回目以降は故意とみなされ、蹴飛ばしたプレイヤーは失点する。
 - 誤って(=無意識)と故意の判断がグレーであるため
 - 無意識とよそおって何度も故意に行うことを防止するため

ネットに当たったことで相手プレイヤーが妨害と判断したら「レット」をかけられるが、ネットに当たったから即失点ではない。

質問⑥

相手にチャンスボールをあげてしまいぶつけられそうだから、大声で「やめて！」と叫んだら相手がプレーをとめた。この場合は止めたプレイヤーの失点。

質問⑦

プレイヤーの「アウト」のコールに、RUがフェンスの外から「コレクション 明らかに入ってます」とコールした。このオーバールールで失点となる。

セルフジャッジ 妨害に対するコール

「やめて！」と叫んだことを、対戦相手が妨害と判断したら、「レット」をコールして、R・AR・RUに申し出ます。

妨害と判定されたら失点となります。

2018～

P62

16) 妨害によるレットのコール

:

- c. 対戦相手からの故意の妨害「ヒンダランス」は妨害を受けたプレイヤー・チームが「レット」をコールし、R・AR・RUに申し出て判断をあおぐ。ただし、妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害とはみなされない。

R・AR・RUのオーバールール

- ◆ R・AR・RUは必要があればプレイヤー・チームの判定をオーバールールできる。「アウト」「フォールト」をオーバールールされたプレイヤーは失点する。



2018～

P63

- ◆ R・AR・RUはコート外にいて目に余るミスジャッジを目撃した場合は、コートに入り
 - 1回目は「故意でない妨害」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/エースの時はミスジャッジした選手の失点
 - 2回目以降は「故意に妨害した」として失点にする
- ◆ コート内に入った主審(CU/SCU)およびRUのオーバールールは、1回目から「アウト」「フォールト」をオーバールールされたプレイヤーの失点となる。

質問⑧

サーブ後ネットダッシュした拍子に帽子が脱げた場合、自分で「レット」をかけやり直しにできる。

End

セルフジャッジ 妨害に対するコール

様々な妨害に対して誰がコールできるか明確に示されました。

2018～

P62

16)妨害によるレットのコール

- a. コート外からの妨害による「レット」のコールは両プレーヤー・チームができる。
- b. 対戦相手による無意識の妨害(落とし物1回目を含む)は**妨害を受けたプレーヤー・チームのみ「レット」をコールできる。**2回目以降は故意に妨害したとして失点する。
- c. 対戦相手からの故意の妨害「ヒンダランス」は妨害を受けたプレーヤー・チームが「レット」をコールし、R・AR・RUに申し出て判断をあおぐ。ただし、妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害とはみなされない。