

## チェアアンパイアのつかない試合のガイドライン

セルフジャッジの方法:選手自身が判定とコールすることをセルフジャッジと言い、以下のとおりに行う。

- 1 サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声で、スコアをアナウンスする。
- 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、あるいはボールを見失って判定できなかったときは「グッド」である。ボールとラインの間にはっきりと見えたときは「アウト」または「フォールト」である。
- 3 判定とコールは、相手に聞こえる声と、相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに行う。代表的なハンドシグナルは、人差し指を出してアウト、フォールトを示し、手の平を地面に向けてグッドを示す。
- 4 いったん「アウト」または「フォールト」とコールし、それをグッドと訂正した場合、そのプレーヤーの失点となる。
- 5 クレーコートでは、相手選手にボールマークの確認を要求できる。必要であれば、相手コートへ行ってボールマークを見てもよい。相手と判定が食い違った場合は、レフェリーが最終判定をする。両者が示すボールマークが食い違う場合、あるいは判定できるほどのボールマークが残っていない場合は最初のコールが成立する。ただし、必要以上にボールマークを申し出る選手には、レフェリーが適切な処置をとる場合がある。クレーコート以外は、ボールマークをチェックできない。
- 6 サービスのレットはレシーバーがコールをする。誤ってサーバーがサービスのレットをコールしたときは、以下の判断がくだされる。  
そのコールによって、プレーが停止された場合は、サーバーの失点。  
そのコールによって、レシーバーが同意した場合は、サービスのレット。  
そのコールにかかわらず、プレーが続きポイントが終了した場合は、ポイントが成立する。
- 7 インプレー中、他のコートからボールが入ってくるなどの妨害が起こった場合は、「レット」とコールしてプレーを双方が停止し、そのポイントをやり直す。妨害については、「試合で起こるQ&A」を参照。
- 8 インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落とした場合は、それが1回目の時は、レットをコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。ただし落としたことがプレーに影響を及ぼしていない場合はポイントが成立する。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。
- 9 スコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで合意できるポイントを足したスコアから再開する。合意できなかったポイントは取り消される。再開するとき、サーブするコートはスコアに準ずる。ゲームスコアがわからなくなったときも同様に処理する。
- 10 試合中、トイレ、着替えなどでコートを離れたいときは、レフェリーに申し出る。
- 11 相手選手の言動やコール、フットフォールトに疑問、あるいは不服があるときは、レフェリーに申し出る。
- 12 プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こった場合、レフェリーに申し出る。
- 13 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。

## タイブレークのやり方

- 1 はじめは、Aさんが1ポイントでサーブ権を交代(Aさんがデユースサイドから1本目を打つ)
- 2 2ポイント目以降は、Bさんがアドサイドとデユースサイドの2回サーブをしたらサーブ権が交代となる。
  - ・Bさんがアドサイドから1本目を打つ……2ポイント目
  - ・Bさんがデユースサイドから2本目を打つ……3ポイント目
- 3 4ポイント目は、再びAさんにサーブ権が移り、アドサイドからサーブ
  - ・Aさんがアドサイドから1本目を打つ……4ポイント目
  - ・Aさんがデユースサイドから2本目を打つ……5ポイント目
- 4 以降は上記2と3を繰り返す(2ポイントごとにサーブ権を入れ替えて繰り返す)  
但し、合計6ポイント目終了後、12ポイント目終了後、18ポイント目終了後でコートチェンジを行う。
- 5 基本は7点先取が勝者となるが、ポイントが6-6となった場合のみ、2点差がつくまで行われる。
  - ・例:Aさん 7 - Bさんが5より小さいポイント → Aさん勝者
  - ・例:Aさん 6 - Bさん 6 → 2ポイント差ができるまで続ける
  - ・例:Aさん 8 - Bさん 6 → Aさん勝者

