

全てのプレーヤーがセルフジャッジを理解し、公平な試合が行われるよう願っています。

プレーヤー・チームが判定とコールする「セルフジャッジ」とは・・・

『JTA テニスルールブック 2021』引用

日本テニス協会は以下の2つのテーマに取り組んでいます。

〈試合におけるフェアプレーの推進〉 [試合におけるフェアプレーの推進.pdf](#)

フェアプレーはスポーツの基本です。それは、①ルールを守る、②対戦相手をリスペクトし、
③スポーツマンシップにのっとり正々堂々と戦う事を意味します。

〈セルフジャッジの5原則〉 [セルフジャッジの5原則.pdf](#)

- ①判定が難しい場合は「グッド」 相手に有利に
- ②「アウト」または「フォルト」はボールとラインの間に、はっきりと空間が見えたとき
- ③サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる大きな声でスコアをアナウンス
- ④ジャッジコールは、相手に聞こえる大きな声と相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに
- ⑤コートの外の人には、セルフジャッジに口出ししない

セルフジャッジの方法

- 1) 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。
- 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出来なかった時は「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「フォルト」である。
- 3) 判定とコールは、相手にははっきりと分かる声とハンドシグナルを使って、ボールの着地後速やかにおこなう。代表的なハンドシグナルは、人差し指を出して「アウト」「フォルト」を示し、手のひらを地面に向けて「グッド」を示す。
- 4) ダブルスの判定とコールは、1人のプレーヤーが行えば成立する。しかし、**ペアの両選手の判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。**ペアの判定が食い違ったとしても「フォルト」「アウト」をコールしたプレーヤーが直ちに「グッド」に訂正した場合は、1回目に限り故意ではないとしてポイントレットとなる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサーブを1人が「フォルト」、パートナーは「レット（グッド）」とコールした場合は「(サーブの)レット」となる。
- 5) クレーコートでは、相手プレーヤー・チームにボールマークの確認(BMI)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の位置が食違う場合、あるいは判定できるほどの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BMIを申し出るプレイヤーには、レフェリーが適切な処置を取る場合もある。クレーコート以外はボールマークのチェックを行うことはできない。
- 6) インプレー中、他のコートからボールが入って来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停止し、そのポイントをやり直す。
- 7) インプレー中、プレイ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、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。2回目以降、落すたびにそのプレイヤーが失点する。レットのコールは、落とし物をしたプレーヤー・チームがコー

ルする事はできない。相手プレーヤー・チームが妨害を受けたと判断した場合に限りコールできる。ただし、落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。

8) スコアがわからなくなった時は、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双方が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。ゲームスコアがわからなくなった時も同様に処理する。再開する時のエンドとサーバーは、合意されたスコアに準ずる。ただし、ゲームスコアが訂正され、再開する場合のサーバーは、次の順のサーバーに交代しなければならない。(同じプレイヤーが2ゲーム連続 サーバーになれない。)

9) 次の場合はレフェリーまたはロービングアンパイアに速やかに申し出る。

- a. 試合中、トイレ、着替え、ヒートルールなどでコートを離れる時
- b. 相手プレーヤーの言動やコール、フットフォールト等に疑問、不服がある時
- c. プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起きた時

10) メディカルタイムアウトを取りたい時は、レフェリーかロービングアンパイアに申し出る。トレーナーのいない大会ではプレーヤー自身が手当てをすることができるが、レフェリーまたはロービングアンパイアによって、手当てを必要とする状態かどうか確認後、その許可を得て3分以内に処置を行う。

11) 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。

12) 各判定とコールをする権利者は以下の通りとする。

- a. 「フォールト」「アウト」「グッド」はネットから自分側のプレーヤー・チームのいずれかがコールでき、その判定が成立する。
- b. 「ネット」「スルー」「タッチ」「ノットアップ」「ファウルショット」は両プレーヤー・チームのいずれかがコールでき、その判定が成立する。
- c. 「フットフォールト」はコート内にいるレフェリー（アシスタントレフェリー）、ロービングアンパイアの何れかがコールする。

13) オーバールール

「イン」「アウト」のオーバールールは巡回しているレフェリー（アシスタントレフェリー）、ロービングアンパイアのいずれかが行える。

14) 妨害によるレットのコール

コート外から妨害による「レット」のコールは両プレーヤー・チームができる。対戦相手による無意識の妨害（落し物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。

15) 誤ったコールを直ちに訂正した場合

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にする。ただし、ミスジャッジの前に打たれたボールが明らかウイ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。

16) 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・チームからの申し出によりレフェリー（アシスタントレフェリー）、ロービングアンパイアが判断する。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見なされない。