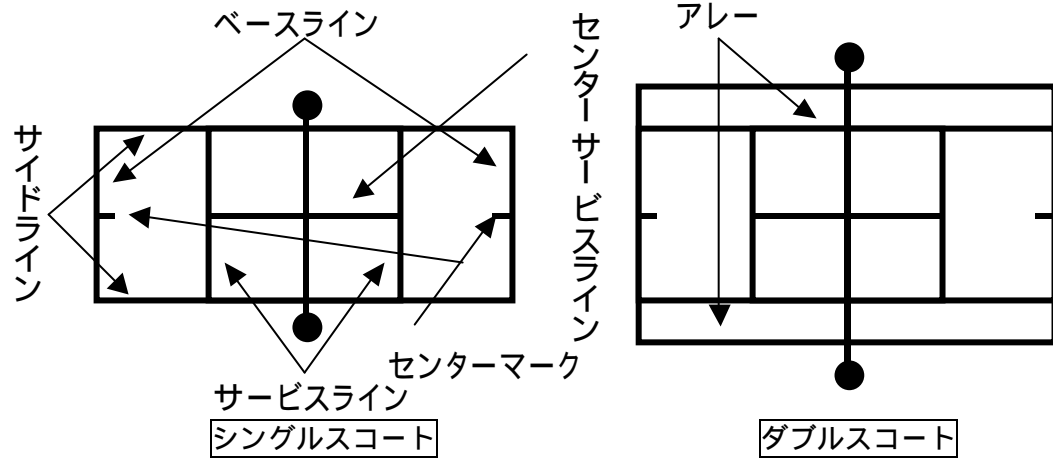


1. コート(規則 1)

コートは縦 23.77m、横 8.23m(シングルスコート)、10.97m(ダブルスコート)の長方形である。ポストの中心がサイドラインより外側に0.914mの位置にあるポストでネットを1.07mの高さになるように支えられている。ネットの高さは中央で0.914mになるように、ストラップで押し下げなければならない。

ダブルスコートでシングルスを行う場合は、「シングルス・スティック」と呼ばれる2本のポストでシングルのサイドラインより0.914m外側にシングルス・スティックの中央がくる位置に立てて、ネットを1.07mの高さに支えなければならない。



2. パーマネント・フィクスチャ(規則 2)

コートのパーマネント・フィクスチャとは、バックおよびサイドストップ、観客、観客用のスタンドやシート、コートの回りや上部にあるすべての施設や設備、定められた位置についているチェアアンパイア、ラインアンパイア、ネットアンパイア、ボールパーソンをいう。

ダブルス・シングルス共用コートでシングルスを行う場合は、シングルス・スティック外側のネットポストやネットはパーマネント・フィクスチャとなる。

3. パーマネント・フィクスチャに触れたボール(規則 13)

インプレーのボールがコート内に弾んだあとでパーマネント・フィクスチャに触れたら、そのボールを打ったプレーヤーの得点となり、地面に落ちるまえに触れたら、そのボールを打ったプレーヤーの失点となる。

4. ラインに触れたボール(規則 12)

ラインに触れたボールは、コート内に正しく入ったものとみなされる。

5. サービス(規則 16・17)

サービスを開始する直前、サーバーはベースラインのネットに向かって後方で、センターマークとサイドラインの仮想延長線間に両足とも地面につけて立つ。そのあと、サーバーは空中へボールを手でほうり投げ、そのボールが地面に落ちるまえに手にもったラケットで打つ。サービスの動作は、ラケットがボールに触れたときか、空振りしたときに終わったものとする。

サーブされたボールは、レシーバーがそれを返球するまえに、ネットを越えて対角方向のサービスコート内の地面に落ちなければならない。

(ア) フットフォールト(規則 18)

サーバーは、サービスを行う全期間を通じ、

1. 歩いたり、走ったりして、立っている位置を変えてはいけない。しかし、少し動くぐらいはかまわない。
2. どちらの足も、ベースラインまたは、その内側のコートを踏んではいけない。
3. どちらの足も、サイドラインの仮想延長線外側の地面を踏んではいけない。
4. どちらの足も、センターマークの仮想延長線を踏んではいけない。

(イ) サービス・フォールト(規則 19)

1. サーバーが規則 16,17 および 18 に違反したとき。
2. ボールを打とうとして打てなかったとき。ただし、サーブをしようとしてボールを投げ上げたあと、サーバーが打つのをやめて手で受けたときは、フォールトではない。
3. サーブされたボールが地面に落ちるまえにパーマネント・フィクスチャかシングルススティックまたはネットポストに触れたとき。
4. ダブルスで、サーブされたボールがサーバー自身、またはパートナーに直接当たるか、または、着衣・持ち物に触れたとき。

(ウ) サービスのレット(規則 22)

1. サーブされたボールが、ネット、ストラップもしくはバンドに触れたが、レシーバー側のサービスコートに正しく入った場合、または、それらに触れたあと、地面に落ちるまえにレシーバーまたはそのパートナー直接に当たるか、もしくはその着衣、持ち物に触れた場合。
2. レシーバーが返球の用意できないときにサービスが打たれた場合。

6. プレーヤーの失点(規則 24)

(ア) 2回続けてフォールトをしたとき。

(イ) インプレーのボールを、それが2回バウンドするまでに返球できなかったとき。

(ウ) 返球が、入れるべきコート以外の、地面または何か物体に触れたとき。

(エ) 返球が、バウンドするまえに、パーマネント・フィクスチャに触れたとき。

(オ) どんなときも、インプレー中に、プレーヤー、またはそのプレーヤーのラケット、着衣または持ち物が、ネット、ネットポストまたはシングルス・スティック、コード、ストラップ、バンド、または相手コート内の地面に触れたとき。

(カ) ボールがネットを越して来るまえに打ったとき。

(キ) インプレーのボールが、プレーヤー、そのプレーヤーが持っているラケット以外の着衣または持ち物に当たったとき。

(ク) プレーヤーの手から離れたラケットに、インプレーのボールが当たったとき。

問題

- (ア) サービスボールがポストに当たり、正しいコート内にバウンドした場合、レットとなる。
- (イ) ダブルスでサーブされたボールがストラップに当たり直接レシーバーのパートナーに当たった。これはレシーバーの失点となる。
- (ウ) シングルスの場合、サーバーはベースラインの後ろならシングルのサイドラインとダブルスのサイドラインの間に立っても差し支えない。

7. 有効返球(規則 25)

(ア) ボールがネット、ポストまたはシングルス・スティック、コード、ストラップ、バンドに触れたとしても、それらを越えて正しく相手のコートに入ったとき。

(イ) ボールがバウンドしたあと、逆回転がかかるか風に吹かれるかして、ネットを越えて元のエンドに戻ったとき、それを打つ順番のプレーヤーがラケット、着衣あるいは持ち物が、ネット、ポストまたはシングルス・スティック、コード、ストラップ、バンドまたは相手のコート内の地面に触れずに、ネット越しに身体を伸ばしてこのボールを打ち、正しく返球したとき。

(ウ) ボールがポストもしくはシングルス・スティックの外側をネットの高さと平行の上または下を飛び、またはそのボールがポストもしくはシングルス・スティックに触れたとしても、正しいコート内に落ちたとき。

(エ) コート内に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たとしても返球しえたとき。

## 問題

- (ア) サイドラインの外側から返球したらネットの外側の地面すれすれのところをとって相手コートに入った。このボールは有効である。
- (イ) 返球されたボールが相手方のコートに入り、跳ね返り、または風に吹かれてネットを越して戻ったので、それを打つプレーヤーがネット越しに身体を伸ばしてボールを打った。これは有効である。
- (ウ) ダブルスのラリー中、明らかにアウトになりそうなボールがポストに当たり正しいコートに入った。パーマネット・フィクスチュアに当たったのだからアウトである。

8. タイブレイク(規則 5)
- タイブレイク・ゲームでのポイントは、「ゼロ(0 Zero)」、「ワン(1 One)」、「ツウ(2 Two)」、「スリー(3 Three)」と記録する。
- (ア) 2ポイント以上の差をつけて7ポイントを取ったプレーヤーが、そのタイブレイクとセットの勝者となる。スコアが6ポイントオールになった場合には、2ポイントの差がつけられるまでゲームは続けられる。
- (イ) そのセット第1ゲームのサーバーが第1ポイント目のサーバーとなり、以後そのタイブレイクが終了するまで各プレーヤーはそのセットで行われたと同様の順序で2ポイントずつサーブをする。
- (ウ) 第1ポイント目のサービスは右コートから始め、以後の各サービスは左右コート交互に行う。
- (エ) プレーヤーは、6ポイントごとおよびタイブレイク・ゲームの終わった時点でエンドを交代する。
- (オ) タイブレイク・ゲームの第1ポイントでサーブしたプレーヤー(ダブルスの場合は組)は、次のセットの第1ゲームではレシーバーとなる。
9. 誤りの訂正(規則 27)
- 下された判定が「テニス規則」に反しているとき、誤りに気づくまでに行われたポイントは、原則としてすべて有効とし、その誤りを訂正する。
- (ア) サーバーが誤ったサイドからサーブをしていたことに気づいたときは、気づきしただちに誤りが発見されたときのスコアに応じた正しいサイドからサーブする。この場合、誤りが発見されたとき、すでに第1サービスをフォールとしていた場合は、第2サービスからプレーを再開する。
- (イ) プレーヤーが誤ったエンドでプレーしていることに気づいたときは、気づきしだい、誤りが発見されたときのスコアに応じた正しいエンドに移ってプレーを再開する。
- (ウ) サービスの順序が入れ代わっていたことに気づいたときは、気づきしだい、本来サーブすべきであったサーバーに代わる。しかし、気づいたときにはもうゲームが終わっていた場合は、入れ代わったままでゲームを続ける。
- 入れ代わりに気づくまえに打たれていたサービスのフォールとは取り消す。ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が入れ代わっていた場合は、誤りに気づくまえに打たれていたサービスのフォールとは取り消さない。
- (エ) タイブレイク・ゲーム中、サービスの順番が入れ代わっていることに気づいたときは、偶数ポイントが終わったあとで気づいた場合は直ちに正しい順番に戻し、奇数ポイントが終わったときに気づいた場合は入れ代わったままでプレーを続ける。入れ代わりに気づくまえに打たれていたサービスのフォールとは取り消す。ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が入れ代わっていた場合は、誤りに気づくまえに打たれていたサービスのフォールとは取り消さない。
- (オ) スタンダード・ゲームであろうとタイブレイク・ゲームであろうとダブルスで、パートナー同士のレシーブの順番が入れ代わっていることに気づいたときは、そのゲームだけは入れ代わったままでプレーを続け、そのチームが次にレシーブする順番のゲームになったときに正しい順番に戻る。

10. 連続的プレー(規則 29)
- (ア) 第1サービスがフォールトの場合、サーバーは、遅滞なく第2サービスを行わなければならない。
- (イ) ポイントが決まり、ボールがアウトオブプレーになった瞬間から次のポイントのボールを打つまでの時間は、20秒を超過してはならない。
- (ウ) エンドを交代する場合、ゲームの終わりで、ボールがアウトオブプレーになった瞬間から、次のゲームの第1ポイントのボールを打つまでの時間は、90秒を超過してはならない。
- (エ) プレーヤーは、自分の体力、呼吸、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らない。ただし、選手がウォームアップ中、または試合中、事故によってけがをした場合は、1箇所1回に限り、3分間の治療を受けることができる。

## 試合参加者心得 (倫理規程)

1. 円滑な大会運営
- (ア) 大会当日には、指定時間に十分余裕のあるように会場に到着し、本部で本人が受け付けし、試合がいつでも開始できるように準備待機すること。
- (イ) 本部近くに席をとり、本部の指示を逃さないこと。
- (ウ) 万一会場を離れる場合は次の試合の予定を本部に確認しておくこと。
2. 容姿
- プレーヤーは、清潔で礼儀正しい習慣的に認められているテニスウェアを着用しなければならない。不適当と判定したレフェリーは、プレーヤーに着替えを命じることができる。
3. 試合中の選手心得
- (ア) プレーヤーは、試合中、いかなる人からも、いかなる方法においてもコーチングを受けてはならない。コードバイオレーションを受けることとなります。
- (イ) 次のようなことは、スポーツマンシップに反した行動とみなされる。
- かんしゃくをおこすこと。
  - どなったり、みだらな言葉を口にする。
  - 悪口をいうこと。
  - いやらしい態度をとること。
  - 怒ってラケットを投げたり、何かにラケットをぶつけたりすること。
  - 施設設備を損壊する行為をすること。
  - 怒ってボールを投げつけること。
  - 相手方をだますこと。
  - わざとぐずつくこと。
  - 大声を出したり、腕やラケットを振り回したり、音を立てたりして、わざと相手方の気を乱すこと。
  - 相手方コート側のボールの落下地点を調べる目的で、ネットの線を越え、相手側のエンドへ踏み入ること。
  - 20秒ルールを故意に時間一杯使うこと。**
- 以上のような行為は、何らかの罰則、あるいは失格に値する。
- (ウ) 第1サービスが明らかにフォールトの時、わざとネットを越して返球することは、相手方に対して失礼にあたる。
- (エ) フットフォールトは規則違反である。知らずにフットフォールトをした時は、相手方につけ込むことになり、故意にフットフォールトをしたとすれば、相手方をだますことになる。
- (オ) ダブルスで、ボールがインプレー時のパートナー同士の会話は、手短かで、簡単な指示だけにすること。
- (カ) ノットアップ、ネットに触れる等の規則違反の行為に対しては、自分から正直に申し出なければならない。



前頁の場合のコール

- ・1 セットマッチの場合  
15-Love, 30-Love, Fault, 30-15, 30-ALL, 30-40, Fault, Game, set and match A, 6-4
  - ・3 セットマッチで第1 セット目が終わった場合  
15-Love, 30-Love, Fault, 30-15, 30-ALL, 30-40, Fault, Game and first set A, 6-4(six-four), Second set, A to serve
- タイブレイクにはいる場合  
Game B, 6 all, first set, Tie-break, A to serve.
- 右の場合のコール(タイブレイク)  
1-0(one-zero), A. (B to serve), 1-All(one-all), Fault, Fault, 2-1, A. 3-1, A., 4-1, A., Fault, 4-2, A., 5-2, A., 6-2, A., Game, set and match A, 7-6
- タイブレイク中は、0をゼロとコールする。

タイブレイク		サーバー サイド (氏名)
A	B	
		A
1		B
	1	
D 2	●	A
A 3		
4		B
	● 2	
5		A
6		
7		B

3. 試合結果の記録について

- (ア) デフォルト(Default)  
試合開始後、選手の不始末によって失格になる場合。
- (イ) リタイア(Retire)  
試合開始後、病気、けが等による試合続行不可能になったとき。
- (ウ) ノー・ショウ(No Show)  
試合の時刻になっても対戦相手があらわれない場合と、試合開始まえに、対戦相手が何らかの不始末によって失格した場合。

4. ペナルティ・システム

- (ア) タイムバイオレーション  
不注意による 20 秒・90 秒・120 秒ルールの違反。  
1 回目 警告  
2 回目およびそれ以降 違反ごとに 1 ポイント
- (イ) コードバイオレーション  
不当なゲームの遅延  
A) タイムバイオレーションの指示から、20 秒以内に試合を開始しない。  
B) 負傷による中断後 30 秒以内に試合を開始しない。  
C) 自然的体力消耗(けいれん等)に陥って、試合の続行ができない。  
声による卑猥な表現  
コーチング  
しぐさによる卑猥な表現  
施設または設備の乱用  
ボールの乱用  
ラケットまたは用具の乱用  
言葉による侮辱  
身体に対する危害  
その他スポーツマンシップに反する行為  
1 回目 警告  
2 回目 1 ポイント  
3 回目以降(違反の度に) 1 ゲーム  
(注意)違反が悪質な場合は、その瞬間(それが 1 回目でも)、失格になることがある。

5. 試合における審判のつき方

- (ア) 主審・副審がつく方式  
高体連が試合時にしている方式でシングルスの際は副審をつけなくてよい。この場合、主審はすべてのジャッジとアナウンスをする。  
副審がいる場合は、副審は、主審とは逆のサイドのサービスライン延長上に移動し、サービス時のサービスラインと副審側のサイドラインのジャッジをする。インプレーになったら、副審は速やかにネットポスト付近に移動し、副審側のサイドラインのみジャッジする。  
**選手はジャッジしてはいけない。**
- (イ) 主審、ライン・ネットアンパイアの方式  
正式な方式。最大 12 人の審判団で 1 つの試合の審判を行う。
- (ウ) 審判がつかない(セルフジャッジ)方式  
自分側のラインジャッジはプレーヤー自身でおこなう。カウントのコールは、サーバーがサービスを打つまえにアナウンスする。主催者側でローピングアンパイアを置き、不正な判定のオーバールールやフットフォールのコール、倫理規程違反の監視等を行います。
- (エ) ソロ・チェア・アンパイア(S.C.U)  
自分側のラインジャッジはプレーヤー自身でおこなう。主審はカウントのコール及びネットのジャッジ・コール、不正な判定のオーバールールやフットフォールのコール、倫理規程違反の監視をします。  
S.C.U が「ネット」をコールしないのに  
A) レシーバーが「レット」をコールしてしまった。  
S.C.U が「ネット」を追認すれば : 「レット」  
S.C.U が「ネット」を追認しなければ : レシーバーの失点  
B) サーバーが「レット」をコールしてしまった。 : サーバーの失点  
C) プレーヤー同士が合意しても、S.C.U が「ネット」を認めない限りサービスのレットは起こらない。  
プレーヤーが確かなコールができないボールは、グッドとみなされなければならない。  
また、プレーヤーがコールのとき、ボールがインだったかアウトだったかを決めるのに S.C.U からの「助け」を求めることはできない。

テニス規則〔規則 1〕

コート(シングルス・ダブルス共用)のサイズ  
(右図参照)

セミアドバンテージスコアリング方式  
(セミアド)

デュースになった場合は、1 回のみデュースを行う。そのデュースで 2 ポイント連取したらそのゲームの勝者となるが、再度デュース(そのゲームにおける 2 度目のデュースをいう)になったら、次の 1 ポイントでそのゲームの勝敗を決する。そしてそのとき、レシーバーはサービスを右で受けるか、左で受けるかを選択できる。  
ダブルスの場合は、そのゲームにおける 2 度目のデュースになったら、レシーバー側は右コートのプレーヤーが受けるか、左コートのプレーヤーが受けるかを選択できる。  
デュースになったら、レシーバーは 5 秒以内にどちらのコートでレシーブするかを選択しなければならず、いったん決めたらそれを変更することができない。  
そのゲームにおける 2 度目のデュースとなったなら次のようにアナウンスする。

Deuce, Deciding Point, Receiver's Choice

