

試合で起こるQ&A

Q1) 試合中に、ストリングが切れた場合

ストリングの切れたラケットで、プレーを認めていないトーナメントでの処置。

- ストリングの切れたラケットで新しいポイントでプレーすることはできない。ラリー中にストリングが切れた場合は、ポイントが終わるまでプレーを続ける。
- サービスを打った時、サーバーのラケットのストリングが切れた場合、そのサービスがフォールトの場合は、引き続き第2サービスを打っても、あるいはラケットを交換してから第2サービスを打っても構わない。
- 第1サービスのフォールトのボールを反射的に打ち返した時に、レシーバーのラケットのストリングが切れた場合は、レシーバーはラケットを交換しても、しなくても構わない。
 - ①レシーバーが第2サービスの前にラケットを交換した場合は、サーバーに第1サービスが与えられる。
 - ②レシーバーがラケットを交換しない場合は、サーバーは第2サーブを打つ。

Q2) ネットの下にある、ネットパイプサポート、またはカメラに当たった場合

ポストを支えるためにネットの下をパイプが横切っているコートでは、ボールがパイプ(ネットカメラ)に当たった場合、パイプ(ネットカメラ)は地面とみなされ、1バウンドしたと判定する。足やラケットがパイプ(ネットカメラ)に当たった場合は、パイプ(ネットカメラ)はネットの一部とみなされ、タッチと判定する。

Q3) 湿ったシューズ、ソックスの交換

汗で湿ったシューズとソックスの交換は、コート内に予備がある場合に限り、1試合1回、エンド交代時からセットブレイク時に認められ、履き替えに必要な時間延長が許される。

シューズがすべるなどの理由でコートを離れることはできないが、シューズなどが破損した場合は、「用具の不具合」として、会場内に予備の用具がある場合に限り、理にかなった時間内で、取りに行くことができる。これらのリクエストに対しては、チェアアンパイアが判断を下し対応する。

Q4) チェアアンパイアに、事実問題が見えなかった場合

チェアアンパイアが、タッチ、ネット、ノットアップ、スルーの事実問題が見えなかったり、聞こえなかった場合には、その事実(タッチ、ネット、ノットアップ、スルー)は、起こっていないものとする。もしプレーヤー自身が判断し、プレーを止めた場合は、止めたプレーヤーの失点となる。

Q5) コンタクトレンズとメガネ

試合中、コンタクトレンズを落としてしまった場合は、理にかなった時間内で、付近を捜すことができる。また、代用品のメガネまたは、コンタクトレンズが会場内にあれば、「用具の不具合」として、理にかなった時間内で、とりに行くことができる。

ただし、落とした時点でコンタクトレンズを紛失、またはメガネ、コンタクトレンズを破損した場合に限る。理由なく取り替えたい、あるいは汚れたという理由では、コートを離れて取り換えに行くことは出来ない。

Q6) ラケットを取りに、コートの外へ

試合中、持っているラケットのストリングが全部切れてしまった場合、ラケットの補充のためにコートから離れる場合は、アンパイアが同行(許可)し、次のポイントの始まるまでの時間内(20秒、90秒、120秒)で、用意しなければならない。

時間内にプレーができない場合は、コートバイオレーション「不当なゲームの遅延」が科される。プレーヤーはアンパイアを通じ、ラケットをコートに届けてもらうようリクエストができる。

Q7) 携帯電話、CDプレーヤーの利用

プレーヤーは試合中いかなる電子機器も使用することはできない。
スマートウォッチは電源が切れた状態でも試合中の着用は認められない。

Q8) 「理にかなった時間内で、コートを離れる」ということ

「理にかなった時間内」で、コートを離れる場合(トイレブレイク、用具の不具合、女子の着替え)は、会場設備やコート配置状況で異なるので、適切な時間として与える。

ただし、賞金のつかない公式トーナメントにおいては、レフェリーがトーナメント前に、統一した「適切な時間」を決定することが出来る。その時間は、エンド交代時(90秒)、セットブレイク(120秒)を含み、会場設備を考慮したうえで、5分～15分の範囲が望ましい。その時間の決定事項は、トーナメント期間中にプレーヤー・チームへ明確に伝達する必要がある。

Q9) 試合中、ボールを紛失した場合の処置

ボールを紛失した場合は、その紛失した数だけ、使われているものと同じ程度のユーズドボールを補充する。ただし、この紛失が、ウォームアップ中、またはボールチェンジ後2ゲーム以内に起こった場合はニューボールを補充する。第1セット1ゲーム中に紛失が起こった場合は、ウォームアップを2ゲームとみなし、ユーズドボールを補充する。

Q10) 第2サービスで、レシーバーがノットレディで手を上げていた場合

レシーバーが構えた後、サーバーが第2サービスを打つ寸前に、レシーバーが手を上げて「ノットレディ」知らせた。しかし、サーバーが気づかず、すでにサービスのモーションに入っていた場合は、第1サーブからやり直す。ただし、サービスが打たれた後、ノットレディを知らせても、認められない。

Q11) インプレー中、他のコートから、ボールが転がって来た場合

インプレー中、他のコートからボールが転がってくるなど、プレーヤーのプレーに妨害が起こった場合、レット(ポイントのやり直し)になる。ただし、レットがコールされた時に、次の状況が起こった場合は、レットは取り消されそのポイントは成立する。

- ① レットがコールされる前に打たれたボールが、コート内に正しく入らなかった場合は、そのボールを打ったプレーヤー・チームは失点する。
- ② レットがコール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・チームの得点となる。

Q12) 第2サービスの前に、他のコートから、ボールが転がって来た場合

第2サービスのモーションの前に、足元へ隣のコートからボールが転がってきた場合、妨害されたとは判断しない。ただし、サーバーが第2サービスのモーションに入った後に、ボールが入ってきた場合、プレーが妨害されたとして、第1サービスからポイントをやり直す。

Q13) インプレー中、プレーヤーが帽子を地面に落とした場合

落としたのがその試合で1度目なら、レット(ポイントのやり直し)がコールされる。その際チェア

アンパイアは「今度落とし物をしたら、その度に失点になります」とプレーヤー・チームに伝える。
2度目以降落とし物をした場合、故意による妨害と判断し失点する。
ラケットを落とすこと、シューズが脱げることは、妨害に当たらない。
ただし、レットがコールされた時に、下記の状況が起こった場合は、レットは取り消され、そのポイントは成立し、妨害はなかったと判断する。

- ① ボールがコート内に正しく入らなかった場合は、そのボールを打ったプレーヤー・チームは失点する。
- ② コート内に正しく入ったボールがウイニングショットまたはエースであったら、そのボールを打ったプレーヤー・チームの得点となる。

Q14) インプレー中、コート上にあるボールを蹴飛ばした場合

第2サービスからのインプレー中、第1サービスのフォールのボールを誤って蹴飛ばした場合、チェアアンパイア(チェアアンパイアがつかない試合では相手プレーヤー)を妨害したと判断した場合、「レット」をコールすることができる。

Q15) インプレー中、シングルス・スティックが倒れた場合

インプレー中、シングルス・スティックが倒れる、ストラップの止め金が外れるなど、ネットの高さが正常でなくなった場合、レット(ポイントのやり直し)になる。
ただし、レットがコールされた時、下記の状況が起こった場合は、レットは取り消されそのポイントは成立する。

- ① ボールがコート内に正しく入らなかった場合は、そのボールを打ったプレーヤー・チームは失点する。ただし、ネットが高くなった場合に限り、飛んでいるボールがネットした場合はポイントをやり直す。
- ② コート内に正しく入ったボールがウイニングショットまたはエースであった場合、そのボールを打ったプレーヤー・チームの得点となる。

第1サービスがフォールトし、第2サービスが打たれるまでにネットの高さが正常でなくなった場合は、ただちに正常な高さに戻し、ポイントをやり直す。

Q16) インプレー中、コート外からの「アウト」のコールで、プレーを止めた場合

プレーを止めたプレーヤー・チームの失点となる。観客のたてる声や音は、通常では妨害の理由。にはならない再発防止のために、適切な対応をとる必要がある。

Q17) サービスをする前に、レシーバーのパートナーが、必要以上に動く場合

レシーバーのパートナーが、ネットの中央あたりで、サービスが打たれる前に、必要以上にラケットや、体、足を動かす行為に対し、チェアアンパイアが「妨害」と判断した場合、コートバイオレーション「スポーツマンシップに反する行為」を科される。
こうした行為が、インプレー中に明らかに故意として行われた場合は、妨害と判断され失点する。

Q18) アンパイアが「アウト」のコールをしてから、グッドに訂正した場合

アンパイアがプレーを妨害したことになり、ポイントのやり直しになる。ただし、「アウト」「フォールト」のコールに関係なく、その返球の可能性が全くなかった場合は、ポイントが成立する。

Q19) 第2サービスがネットに触れてから、正しいコートに入ったが、アンパイアが「フォールト」とコールした場合

第2サービスが、ネットに触れた後に、正しくコートに入った。アンパイアは誤って「フォールト」をコールしたがグッドに訂正した場合は、第2サービスからのやり直しになる。

Q20) アンパイアが「フォールト」とコールしたが、レシーバーがエースを認めた場合

プレーヤーが自らの不利益を理解して、相手に獲得ポイントとして認める場合、ポイントのコンシード(Concede)として、相手プレーヤー・チームへのポイント譲渡が認められる。

Q21) プレーヤー・チームへの応援、コーチング

試合中、プレーヤー・チームはコート外の誰からもコーチングを受けることはできない。ただし、雨等で試合が中断され、コートを離れた時には、コーチングを受けることができる。

チーム対抗戦の場合は、プレーヤー・チームはコート内のコーチから、エンドチェンジの90秒間、セットブレイクの120秒間に、コーチングを受けてもよい。ただし、コート内のコーチは、コート外の誰からもコーチングを受けることはできない。「ナイスショット」、「ガンバレ」、「先リード」、「ポイント」、「もう一本」等の言葉は、コーチングにはならない。「前に出ろ」、「ロブを使え」、「もっと振りぬけ」などは、技術や戦術をアドバイスしているので、コーチングとして判断される。

Q22) ノード方式について

ノードの試合では、レシーバーはコートの右サイドか左サイドのどちらでレシーブするかを速やかに選択しなければならない。一度選択した後に変更することはできない。

ノードの試合で、誤ってスタンダード方式で行い、誤りに気づいた場合は

- ① 誤りに気がついた時デュースであったら、ただちにノードに切り換える。
- ② デュースの後、ノードでプレーすべき所をレシーバーチョイスなしでデュースコートから1ポイントをプレーし気が付いた場合は、その結果をそのまま成立させ、そのゲームは終了したものとする。
- ③ 誤りに気がついた時ゲーム終了だったら、その結果は成立する。

Q23) 8ゲーム プロセットの試合方法

2ゲーム以上の差をつけて8ゲームを先取したプレーヤー・チームがその試合の勝者となる。スコアが7ゲームオールとなった場合には、以後2ゲーム連続して取ったプレーヤー・チームが勝者となり、スコアは9-7と記録される。8ゲームオールとなった場合には、タイブレイクを適用し、スコアは9-8(5)と記録される。(5)はタイブレイクの敗者のスコアである。

Q24) スコアの書き方

① 3ショートセット方式のスコア例

40 41 または 42 35 54(3)

② マッチタイブレーク方式のスコア例(7または10ポイント制も、書き方同様)

マッチタイブレーク10ポイントの例 76(5) 46 10-8

マッチタイブレーク7ポイントの例 76(5) 46 7-5

Q25) スコアの誤り

スコアの誤りが試合終了後にわかった場合は、その誤りは訂正できない。チェアアンパイアがゲームセットアンドマッチとアナウンスした時点で試合終了となる。

チェアアンパイアのいない国内公式トーナメントでは、両プレーヤー・チームが勝敗を認めて握手した時点で試合終了となる。

誤りを訂正したら、すでにセットが終了していた場合、(例えば 6-5 は誤りで、訂正したら、6-4 0-1 であったという場合)、セット終了のスコアを有効とし、以後続いたプレーの結果のスコアは、次のセットのスコアとして有効になる。