

トラブルがあったら

- ・ **団体戦**のとき、**監督はトランシーバー**を持ってください。

団体戦の日はコートレフェリーがいませんので、試合中の監督の片方（または両方）にトランシーバーを持ってもらい（電源**OFF**の状態）、不測の事態が生じた場合に連絡をしてください。

- ・ **個人戦**のとき、選手は困ったことがあれば**コートレフェリー**を呼んでください。

- ・ コートレフェリーは、異常があればレフェリーを呼んでください。

スタートオブマッチ

- ウォームアップがサービス練習4球の場合
試合ができる服装でトスを行い、試合前のウォームアップを行い、ベンチに戻らず試合を始めます。
- ウォームアップが3分間練習の場合（北信越大会）
ウォームアップ後1分以内に準備をして試合を開始します。

スタートオブマッチ（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 151

7) スタートオブマッチ (Start of Match) とタイムバイオリーション (Time Violation)

スタートオブマッチとは以下の通りとし、時間を超過するとコード違反として「スタートオブマッチバイオリーション」が科される。ただし、試合中のコード違反には数えない。また、大会要項でウォームアップについて記載がある場合は、その当該ウォームアップに関する記載に従う。

両選手がコート内の選手ベンチへ到着してから1分以内にプレマッチミーティングのためネット中央に集まる。トスの選択に引き続き5分間（または要項記載）のウォームアップをする。その後1分以内に準備をして試合を開始する。試合開始後は連続してプレーをし、試合中に不当な遅延をしてはならない。アウトオブプレーになった瞬間から、次のポイントの第1サービスを打つまでの時間は、最長25秒とする。第1サービスがフォールトの場合は、遅れることなく第2サービスを打たなくてはならない。

タオル

タオル等のコート後方（ベンチ外）への持ち込みは禁止です。

- どうしても使いたい場合は、ポイント間25秒内を利用して、ベンチで利用してください。
- 違反した場合
 - 1回目：注意
 - 2回目：警告
 - 3回目：失点
 - 4回目以降：1ゲームを失う

大会中の棄権

- レフェリーが本人と顧問を呼んで（もしくは、レフェリーが訪問して）、本当に棄権するのか意志を確認する
- 試合の待機が入ってから（試合開始直前まで待てる）、棄権を申し出る選択肢を伝える
- 選手本人に対して、「一度決めた事は返らない」事をしっかりと伝え、本人に決めさせる
- ケガなどで棄権した場合、同一日でも異種目に出場できません。

大会中の棄権（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 139

8) 身体的プレーの限界

試合中に突然、選手が自力でトレーナーまたはドクターを要請できないほど具合が悪くなったり、負傷したりした場合は、チェアアンパイア、ロービングアンパイア、レフェリーは直ちにトレーナーまたはドクターを呼ばなくてはならない。

身体的に試合を開始、または続行できる状態ではないと、トレーナーまたはドクターが判断した場合は（プレーを開始あるいは続行することが選手に悪影響を及ぼすと判断した場合は）、レフェリーにその旨報告しなければならない。それが試合前であれば、レフェリーに対して、その選手は試合を棄権した方が良くアドバイスし、試合中であればリタイアさせたほうが良い、とアドバイスする。

このような選手を棄権、あるいはリタイアさせる判断は、医学的アドバイスや、あらゆる状況を考慮して、レフェリーが最終判断する。

症状が十分回復したと、トレーナーまたはドクターが判断すれば、その選手は同じ日でも他の種目に出場できる。

筋ケイレンについて

- 筋ケイレンの処置でMTOは与えられません。
- 筋ケイレンで動けない場合は、レフェリーがリタイアを促しますが、最終的には選手がリタイアを申告しないとリタイアとはなりません。
- 監督または顧問がリタイアについて選手と話したい場合は、レフェリーの立ち合いのもとで行ってください。
- 団体戦の試合中（ポイント間）に選手が怪我や倒れた場合、顧問が触れることはできません。
- プレーを継続する場合には、タイムバイオレーション、さらに25秒以内にプレーを開始しない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）を課していきます。

筋ケイレンについて（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 137-138

筋ケイレンの場合、選手はエンド交代時またはセットプレークの時間内に限り処置を受けることができる。筋ケイレンの処置でMTOは与えられない。

症状が緊急の処置を要するものか否か、または手当が受けられる症状か否かに関して疑問がある場合は、トレーナーまたはドクターの判断を最終とする。トレーナーまたはドクターが熱中症の発症に伴って筋ケイレンも同時に発症したと判断した場合に限り、熱中症の勧められる処置の中で筋ケイレンの処置を行うことができる。

高体連の大会では、トレーナーまたはドクターはいませんので、適用されません。

（注）選手が緊急を要するケガを理由に試合を中断したが、トレーナーまたはドクターが筋ケイレンと判断した場合は、チェアアンパイア、ロービングアンパイア、またはレフェリーによって直ちに試合の再開が告げられる。

筋ケイレンについて（参考資料）

選手がプレーを続けることができないほど、筋ケイレンの症状が重いと、トレーナーまたはドクターが判断した場合、選手は治療を受けるために、次のエンド交代時、またはセットプレークまでポイントおよびゲームを失うこととなる。

1試合中、筋ケイレンに対して2回まで、エンド交代時またはセットプレークの時間内でメディカルトリートメントを受けることができる。その2回は連続していても良い。

このルールの適用に関して、選手による駆け引きがあると判断した場合、スポーツマンシップに反する行為として、チェアアンパイア、ロービングアンパイア、レフェリーは、コードバイオレーションを科すことができる。

筋ケイレンについて（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 152

8) ゲームの遅延(Delay of Game)

① プレーの継続を拒否の場合

チェアアンパイア（またはレフェリー）の「Let's Play（レッツプレー）」の指示から、25秒以内にプレーを開始しない場合、またはタイムバイオレーションを科された直後に25秒以内にプレーを開始しない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

② メディカルタイムアウト終了後に、プレーが再開されない場合

ケガや筋けいれんの手当てを完了した後、30秒経ってもプレーを再開しない時、あるいはトイレへ行って規定の時間内に戻ってこない時、あるいはチェアアンパイアがプレーを指示したにもかかわらず、規定時間内にプレーをしない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

③ 手当てを受けられない症状のためにプレーを継続できない場合

手当てを受けられない症状により、規定時間内にプレーが開始されない場合は、コードバイオレーション（ゲームの遅延）となる。

筋ケイレンについて（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 192

9.コードバイオレーション

1回目 警告：

「コードバイオレーション、ボールの乱用（違反事項）、ウォーニング、A選手」

2回目 失点：

「コードバイオレーション、ラケットの乱用、ポイントペナルティ、A選手、（相手に1ポイント加算した）新スコア」

3回目以降 1ゲームを失う：

「コードバイオレーション、言葉による侮辱、ゲームペナルティ、A選手、（相手に1ゲーム加算した）新スコア」

コーチング

- 団体戦のベンチコーチは**1コートにつき1名**のみ認めます。ただし、**監督または登録選手**に限ります。
- 団体戦の**ベンチコーチは選手と同じ倫理規定**が適用されます。判定に疑問があるときは、選手・ベンチコーチは理にかなった方法で審判(主審, SCU)に尋ねることはできますが、その返答には潔く従わなければなりません。また**抗議によって判定が覆ることはありません**。
- 団体戦におけるコーチングについては、選手はベンチコーチから、エンド交代時にコーチングを受けても構いません。ただし、選手・ベンチコーチはコート外からの誰からもコーチングを受けることはできません。
- 団体戦は、**第1ゲーム後にコーチング**できます。

コーチング（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 23

規則30 コーチング

プレーヤーに対するあらゆる種類、手段による情報伝達、助言、指図等はすべてコーチングとみなす。

コートベンチにキャプテンがいるチーム対抗戦では、そのキャプテンは、セットブレイクまたはエンド交代の時、プレーヤー・チームにコーチをしてもよい。ただし、各セット第1ゲーム後とタイブレーク・ゲーム中のエンド交代の時にしてはいけない。

高体連の大会では、第1ゲーム後は、コーチングできます。

チーム対抗戦以外の試合では、コーチングはいっさい許されない。

ケース1：コーチングがおおっぴらでなければ許されるか。（答）許されない。

ケース2：試合が中断している時、コーチングは許されるか。（答）許される。

コーチング（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 59

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、セットプレークの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」、「ロブを使い」、「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。

JTAルールブック2023, pp. 152, 153

16) コーチングおよびコーチ

プレーヤーは、試合中にコーチングを受けてはならない。ただし、主審によって試合が中断（サスペンド）された場合は除く。コーチは試合中あるいはトーナメント会場内で、相手プレーヤー、アンパイア、観客、トーナメント役員などに対して言葉やジェスチャーを使って侮辱したり、暴力を振るったりしてはならない。また、トーナメントの名譽を著しく損なうような悪質な言動を行うコーチに対し、レフェリーは、試合コートあるいはトーナメント会場から退場を命じ、そのプレーヤーを直ちに失格にすることができる。

チーム対抗戦においては、エンドチェンジの90秒間、セットブレイクの120秒間には、コート上のベンチにいるキャプテンからコーチングを受けることができるが、**キャプテンに悪質なコード違反があった場合は、1回目、2回目は警告、3回目は退場となる。退場の場合、その試合中の代理は認められない。**

コールを訂正

SCUの試合で、選手がジャッジを訂正した

- SCUが訂正のコールをする前
 - 1回目は、レットでやり直し
 - 2回目以降は失点
- SCUが訂正のコールをした後
 - 1回目から失点

コールを訂正（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 205

15) 誤ったコールを訂正した場合（クレーコートを除く）

インだったボールを誤って「アウト」「フォールト」とコール（ミスジャッジ）したとしても「グッド」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なウイニ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。

セルフジャッジのルール

許可なく試合中にコート外には行けない

- 試合中にラケットのストリングが切れた，ドリンクがないなどの理由でコート外に行くことはできません。
- レフェリーまたはコートレフェリーの許可でコートに行く場合も，次のポイントが始まる時間内で，試合を始める必要があります。
- ドリンクやラケットをコート外から渡す場合は，レフェリーまたはコートレフェリーを介して行ってください。

許可なく試合中にコート外には行けない（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 55

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を離れる場合は、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(25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、コードバイオレーション「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。

帽子を落とした

- 1回目は、レットでやり直し
- 2回目以降は失点

帽子を落とした（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 57

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回目なら、レット（ポイントやり直し）がコールされる。その際チェアアンパイアは、「今後落とし物をしたら、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回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、そのポイントが成立し、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つたら、そのボールを打ったプレーヤー・チームの得点となる。

妨害

ダブルスで、サービスを打つとき、レシーバーのパートナーが故意にラケットを動かしたり、足で音を立てるのは妨害となり、失点となる。

妨害（参考資料）

JTAルールブック2023, pp. 20

規則26 妨害

インプレー中、**相手が故意にそのプレーを妨げた場合は、相手の失点になる。**しかし、相手が故意ではなく無意識にプレーを妨げた場合、または、プレーヤー・チームに責任のない何かの物体がプレーを妨げた場合は、ポイントのやり直しとなる。（パーマネント・フィクスチュアは含まない）

ケース5：ダブルスでは、サーバーのパートナーとレシーバーのパートナーはどこに立てばよいか。

（答）どちらのパートナーも、ネットの自分側であれば、コートの内外に関係なくどこに立ってもよい。しかし、**もしプレーヤーの動きが相手のプレーを邪魔した場合は、妨害の規則を適用する。**