

# テニスのルール～初心者編～

## 試合の前後（前日までに）

- ドローと OOP の確認
  - ・ 試合前日までに HP 等にアップされているドローと OOP を確認しましょう。
- ドローについて
  - ・ テニスでは下のようなトーナメント表のことをドローと呼んだりします。
  - ・ まずはドローの中から自分の名前を探してドロー番号くらいは覚えてきましょう。
  - ・ ドローの中に BYE と書かれた箇所が存在したりしますが、そこには誰もいないという意味です。  
※例えば自分の一回戦の相手が BYE の場合は、自分の初戦が二回戦ということなのです。
- OOP について
  - ・ 右下のような表が OOP です。
  - ・ 例えば今村選手の試合は 1 コートの 2 試合目という意味です。
  - ・ 丸囲みの中には時間等の情報。この場合 10 時スタートです。
  - ・ 種類がいくつかあるので紹介します。
    - ✓ Starting at(SA); その時間にスタートします。
    - ✓ Not before(NB); その時間より早まることはありません。
    - ✓ To be arranged(TBA); 時間等、まだ確定していません。
    - ✓ Followed by(FB); 前の試合が終わり次第。
 まだありますが以上にしときます。

24	25	あきやま病院	BYE 13	川橋 勇太 [14]	川橋 勇太 [14]
25	23	エキスパートパワーシズオカ	江原 弘泰 [12]	江原 弘泰 [12]	江原 弘泰 [12]
26			Bye 11		
27	38	慶應義塾大学	今村 昌倫	今村 昌倫	今村 昌倫
28	WC 55	早稲田大学	白石 光	白石 光	6-1 7-5
29	Q 213	グローバルテニスアカデミー	齋藤 恵佑	齋藤 恵佑	6-1 7-5
30	Q 78	関西大学	大植 駿	大植 駿	3-6 6-1 6-1
31			Bye 5		
32	18	日清紡ホールディングス	山崎 純平 [7]	山崎 純平 [7]	山崎 純平 [7]
33	16	三菱電機	高橋 悠介 [5]	高橋 悠介 [5]	高橋 悠介 [5]
34			Bye 6		
35	WC 62	山喜	沼尻 啓介	東 竜平	東 竜平
36	WC 102	相生学院高校	東 竜平	東 竜平	6-2 6-4
37	41	トップラン	河内 一真	河内 一真	6-4 6-3
38	35	Team REC	正林 知天	正林 知天	6-4 6-3
39			Bye 12		
40	21	橋本総業ホールディングス	竹内 研人 [10]	竹内 研人 [10]	竹内 研人 [10]
41	27	橋本総業ホールディングス	齊藤 貴史 [16]	齊藤 貴史 [16]	齊藤 貴史 [16]
42			Bye 14		
43	31	Team REC	竹島 駿朗	竹島 駿朗	竹島 駿朗
44	Q 74	UCENT ATHLETE WORK	福田 勝志	福田 勝志	福田 勝志
45	WC 93	早稲田大学	木元 風哉	木元 風哉	6-4 6-4

## 三菱 全日本テニス選手権 94th

オーダーオブプレイ 水曜日 30 10 2019

日付 23 10 - 03 11 2019

都道府県 江東区, JPN

Website <https://www>

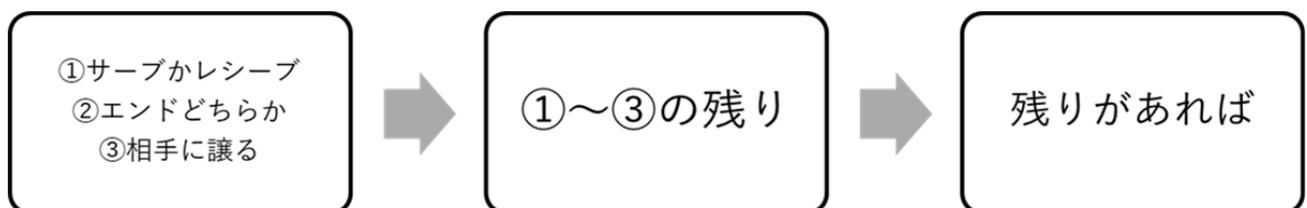
	Colosseum	Show Court 1
1	<p><b>Starting at 10:00</b></p> <p>女子シングルス R16</p> <p>田中 優季 [12] vs. 本玉 真唯 [5]</p>	<p><b>Starting at 10:00</b></p> <p>男子シングルス R16</p> <p>清水 悠太 [3] vs. 市川 泰誠</p>
2	<p><b>Followed by</b></p> <p>男子シングルス R16</p> <p>徳田 廉大 [1] vs. 田沼 諒太 [15]</p>	<p><b>Followed by</b></p> <p>男子シングルス R16</p> <p>今村 昌倫 vs. 山崎 純平 [7]</p>

## 試合の前後（当日）

- エントリー（出欠確認）と選手ミーティング、コート設営
  - ・ 大会要項に記載されている時間までに大会本部で受付を済ませましょう。
  - ・ 大会によっては、そこでエントリー代の支払いもします。
  - ・ 時間間際は混雑しますので、時間には余裕をもって行いましょう。
  - ・ 遅刻・エントリー忘れは、原則として欠場扱いになり、エントリー代だけ取られてしまいます！
  - ・ 大会によっては、選手の皆さんにコートの設営をお願いすることがあります。
  - ・ 主にスコアボード、シングルススティックの設置、センターストラップの高さの計測です。
    - ✓ シングルススティックは、シングルスサイドラインの外側からスティックの中心が **91.4(cm)**、
    - ✓ センターストラップの高さは、ピンと張った状態で **91.4(cm)**です。
    - ✓ その他のお手伝いは、係の者に従ってください
  - ・ 全体の試合の前に選手ミーティングがあります。必ず出席してください。
- 結果報告から次の試合またはコンソレーション
  - ・ 試合後の本部への結果報告は、速やかにお願いします。
  - ・ コーチ等への報告よりも本部への報告を優先されますようお願いいたします。
  - ・ 勝ち上がりの選手は、次の試合が本部でアナウンスされますので確認をお願いします。
  - ・ 初回戦で負けてしまった選手対象にコンソレーションが組まれることがあります。本部に確認です。

## 試合について

- 試合方法の確認
  - ・ 試合に入る前に自分の試合方法を確認してください。
  - ・ 何セットマッチなのか、デュースはあるのか、ボールチェンジはあるのか…等です。
  - ・ 大会によって上の回戦で試合方法が変わる場合があります。
  - ・ 選手ミーティングで説明がありますが、確認を行ったほうが良いでしょう。
- コイントスとウォーミングアップ
  - ・ コートに入り準備挨拶等が済みましたら、コイントス（ラケットトス）を行ってください。
  - ・ このコイントスでサーブの順番や最初のエンドを決めます。コイントスで当たったほうから…



- ・ コイントス後に、所定のウォーミングアップをし、試合を始めてください。
- 試合のフォーマット
  - ・ 試合のフォーマットは主に
  - ・ 1セットマッチ；相手より2ゲーム以上リードした状態で6ゲームを先取。例外が7-5もあります。
  - ・ 3セットマッチ；3セットのうち2セットを先取したほうが勝ち。
  - ・ 2セット+MTB；2セット行い、1セットオールになったらマッチタイブレークで勝敗を決める。
  - ・ 5セットマッチ；5セットのうち3セットを先取したほうが勝ち。

● セットについて

- タイブレイクセット;ゲームカウント6-6になったらタイブレイクゲームでセットの結果を決める。
- アドバンテージセット ;6-6 以降も 2 ゲームの差がつくまでスタンダードゲームを続ける。
- ショートセット ; 通常のセットの考え方で、1 セットあたり 4 ゲーム先取で行う。

● ゲームについて

- スタンダードゲーム ; 2 ポイント以上リードして 4 ポイント先取するとゲームを取得できる。

➤ ポイントの数は、サーバーの側からアナウンスされ

◇ 0 ポイント ; 0 (love)、1 ポイント ; 15 (fifteen)、2 ポイント ; 30 (thirty)、  
3 ポイント ; 40 (forty)、4 ポイント ; ゲーム (game) と数える。

◇ 互いに 3 ポイントずつ取得し 40-40 となった場合はデュース (deuce) とコールする。

◇ デュースとなった後は、次のポイントを取った選手がアドバンテージ (advantage) となり、アナウンスは、アドバンテージ サーバー/レシーバーのようにする。

◇ その後、同じ選手がポイントを取ったらゲーム、反対ならデュースに戻る。

◇ デュースのあと次の 1 ポイントだけでゲームとなるノーアド (no-ad) 方式もある。

※サーバーの順番は、1 ゲーム毎に交代する。

ダブルスの場合、例えば A と B 対 C と D の試合だとして、

①A/B→②C/D→③A/B の①でしてない方→④C/D の②でしてない方・・・

のローテーションで試合を通じて行う。

セットが変わった場合、ペア内の順番を入れ替えることができる。

※スタンダードゲーム中は、各セットの第一ゲーム後にエンドの交代を行い、その後 2 ゲーム毎にエンドの交代を行う。

セット終了後、次のセットを始めるときは、前のセットが偶数で終わった場合はエンドの交代を行わず、奇数で終わった場合はエンドの交代を行う。

- タイブレイクゲーム ; 2 ポイント以上リードして先に 7 ポイント先取したほうがセットを取得。

➤ ポイントの数は、リードしている側+名前、のようにコールされ

◇ 0 ポイント ; 0 (zero)、1 ポイント ; 1 (one)、2 ポイント ; (two) …、7 ポイント (seven) と続け、デュースのような仕組みはなく 2 ポイント差がつくまで続ける。

◇ サーバーの順序は、スタンダードゲームのものを引き継がれるが、このゲーム中だけは、第 1 ポイントが終了後、次のサーバーに交代し、以降は 2 ポイント毎にサーバーを交代する。

◇ また、タイブレイク中は 6 ポイント毎にエンドの交代を行う。

◇ タイブレイクの第一ポイント目のサーバーは、次のセットの第一ゲームのレシーバーとなる。

◇ 次のセットのエンドは、タイブレイク終了時のエンドから交代した場所とする。

◇ タイブレイク後のセットのスコアは、7-6 (?) のように書き、?の中には、タイブレイクを落とした選手のスコアを書く。

## ● サービス

- サービスモーションを開始する直前に、サーバーはネットに向かってベースラインの後方でセンターサービスマークとサイドライン（シングルス、ダブルスそれぞれ）の仮想延長線内に両足が入っているように静止して立ち、レシーバーが構えているのを確認する。  
その後、はっきりとした声でスコアのアナウンスを行う。  
そして、サーバーはボールを手から空中へはなし、そのボールが地面に落ちる前にラケットで打つ。  
サービスモーションは、ラケットにボールが触れたときか、空振りしたときに終わる。  
片手しか使えない選手は、ボールを放り投げるのにラケットを使ってもよい。
- スタンダードゲームでサービスする場合、サーバーは右コートと左コートのうしろに交互に立ち右コートからサービスを始める。
- タイブレイクゲームでは、左右のコートの後ろから交互に行い、第一ポイントは右から始める。
- サーブされたボールは、レシーバーが返球する前に、ネットを超えて対角方向のサービスコート内にバウンドしなければならない。

## ● フットフォールト

- サーバーは、サービスモーションの間、下記に違反するとフットフォールトになる。
  - ✧ 歩いたり走ったりして、立っている位置を変えない。しかし、足を少し動かすくらいは可。
  - ✧ 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まない。
  - ✧ どちらの足も、サイドラインの仮想延長線外側の地面に触れない。
  - ✧ どちらの足も、センターマークの仮想延長線を踏まない。

## ● サービス・フォールト

- 下記の場合のサービスはフォールトになる。
  - ✧ フットフォールトしたとき。
  - ✧ ボールを打とうとしたが打てなかったとき。
  - ✧ サーブされたボールが地面に落ちる前に、パーマネント・フィクスチャー、シングルススティック、またはネットポストに当たった時。
  - ✧ サーブされたボールがサーバー自身やパートナーに直接あたるか、着衣や持ち物に当たった時。

## ● セカンドサービス

- ファーストサービスがフォールトであれば、同じ側のコートから速やかにセカンドを打つ。

## ● サービスのレット（打ち直し）

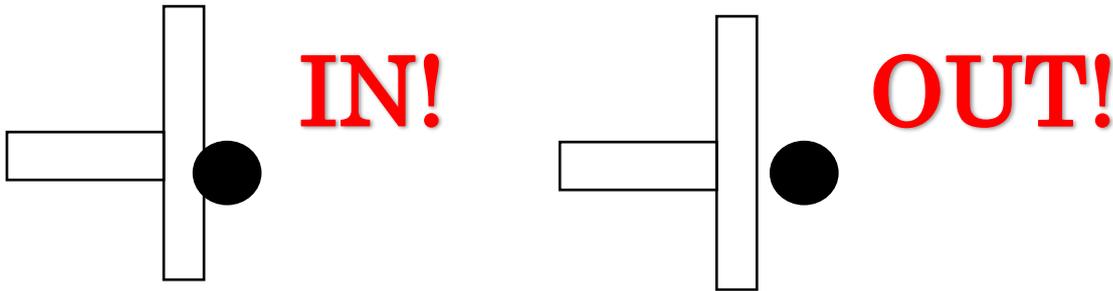
- 以下の場合、サービスはレットになる。
  - ✓ サーブされたボールが、ネット、ストラップまたはバンドに触れてから、レシーバー側のサービスコート内に正しく入ったまたは地面に落ちる前にレシーバー（ダブルスパートナー含む）に当たった時。
  - ✓ レシーバーが返球の準備ができる前にサービスが打たれた時。
  - ✧ 以上の場合に、サービスを打ち直すがひとつ前のフォールトは取り消されない。

## ● レシーバーについて

- サービスをネットの反対側から返球する選手をレシーバーという。
- レシーバーは、ネットを挟んで自分側のコートの内外の、どこに立ってもよい。
- ダブルスでは、各セット最初のレシーブの前にどちらの選手がどちらのサイドからレシーブするかを決める。そのポジションは、そのセットが終わるまで続けられる。
- ノーアドのリターンサイドは、レシーバーが決める。

- インとアウト

- ✓ セルフジャッジの際、自分のコート内の IN や OUT を判断し、アウトの時は声とシグナルで相手に伝える。コールは“OUT!” または“FAULT!”、シグナルは人差し指を立てる。エンディングショットがきわどい時など、手のひらを下に向けて” IN “の表示をするとマナー的に良い。



- ポイントのレット（やり直し）

- インプレー中に隣のコートからボールが入ってきたなどプレーに支障が出た場合、その時点でプレーを止めて、そのポイントをやリ直すことができる。ただし、声援などはそれにあたらないのと、ポイントが完了してからのアピールは認められない。

- 失点

- 以下の場合にはプレーヤーの失点となる。
  - ✓ ダブルフォールト
  - ✓ 2回バウンドする前に返球できないとき (NOT UP)
  - ✓ 故意の2度打ち
  - ✓ レシーバーがサービスをバウンドする前に返球したとき
  - ✓ 返球が入れるべきコートの外側の地面にバウンドまたは直接何かに当たったとき
  - ✓ 返球がバウンドする前にパーマネント・フィクスチャーに当たったとき
  - ✓ ボールがネットの自分側に超える前に返球したとき
  - ✓ インプレー中のボールがラケット以外の身体や衣服に触れたとき
  - ✓ 手から離れたラケットにボールが触れたとき
  - ✓ インプレー中にラケット（手にあるか離れてるか関係なく）や身体・衣服が、ネットやネットポスト、シングルススティック、相手のコート内に触れたとき
- ☆ パーマネント・フィクスチャーとコート上の選手、ネット以外のものと覚えておいてください。シングルスときのスティック～ポストの間のネット及びポストも該当します。

- 有効返球

- 以下の場合には有効返球とレインプレーとなります。
  - ✓ ボールがネットやネットポストに当たって正しいコートに入った時
  - ✓ ボールがバックスピンや強風などでネットを超えて戻った時、そのボールを正しく返球した時
  - ✓ ボレーなどで打ったあとにラケットがネットを超えた場合
  - ✓ インプレー中に、転がっていた別のボールに当たったが、正しいボールを返球した時
- ☆ ポストやスティックに当たった時の取り扱いがラリーとサーブで異なります。注意です。

● 時間の管理

- 一般的なポイント間等の時間は以下の通りです。
  - ✓ ポイント間 ; 25 秒
  - ◇ これはサーバーに与えられた時間です。レシーバーはそれより前に構えてください。
  - ◇ ポイント間とは、ポイントデッドになった瞬間から次のサーブが打たれるまでです。
  - ✓ チェンジオーバー ; 90 秒 (60 秒で TIME のコール)
  - ✓ セットブレイク ; 120 秒 (90 秒で TIME のコール)
  - ✓ 試合時間になっても現れず失格になるまで ; 15 分

● 試合中の禁止事項

- 試合中に外部の者とのコミュニケーション
- 勝手にコートを離れる・・・etc
  - ※まだまだたくさんありますが、特殊なものは外部とのコミュニケーションくらいで常識的な事柄ばかりなので割愛します。

● トイレットブレイク

- トイレットブレイクは男女ともにセットブレイク時に取ることができる。ただし緊急の場合はレフェリーやアンパイアの判断による。回数については、

フォーマット	シングルス	ダブルス
3 セットマッチ	1 試合 1 回	1 試合にペアで 2 回
5 セットマッチ	1 試合 2 回	1 試合にペアで 2 回

※ショートセット方式、マッチタイブレイク方式ともに同じ基準。

1 セットマッチは緊急時に限る。

時間は理にかなった時間内とする。

※女子のみ着替えのためのトイレットブレイクを上記の範囲で取ることができる。

● 試合中のけが (MTO, メディカルトリートメント)

- MTO ; 試合中にケガなどをした場合、トレーナーまたはドクターの判断に基づいて、レフェリーまたは主審が許可すれば、次のエンド交代時、セットブレイクの間にメディカルタイムアウト (MTO) を取って、治療を受けることができる。

※トレーナー等がない大会では、レフェリーやアンパイアの許可で自己治療

- ✓ MTO は治療を開始した時点から最大 3 分間とするが、出血の場合のみ 5 分まで伸ばせる。
- ✓ MTO は 1 か所につき 1 回までとする。
- ✓ 筋ケイレンに関する MTO は認められない。
- ✓ 熱中症の場合は、1 試合につき 1 人 1 回まで MTO が認められる。またトレーナー等が熱中症に起因する筋ケイレンと判断したときのみ、その治療も許可される。
- ✓ 選手は 1 試合につき 2 回までエンド交代やセットブレイクの時間内にトレーナーによる治療やドクターからの医薬品の受け取りをできる。これをメディカルトリートメントというが、これは MTO の前にも後にも取れる。また、筋ケイレンに関しても適用される。

● 服装規定

- テニスの公式トーナメントでは厳格な服装規定がありますが、かなり細かいのでルールブックをお読みください。