

ルールを確認しませんか？

2024年度版

☆ 詳しくは日本テニス協会「テニスルールブック」で。

ラケット

- ラケットに1セットを超えるストリングスを張ることはできない。ストリングスの十文字に交わった模様は単数としている。
- ラケットに振動を抑える器具をつけてもよい。ただし、その位置はストリングスの交差模様の外側部分とする。

試合前のエンドとサービスの選択

ウォームアップ前のトスで決める。トスの勝者は下記のどれか1つを選ぶことができる。

- a) サーバーになるかレシーバーになるか選ぶ。この場合、トスの敗者はエンドを選ぶ。
- b) エンドを選ぶ。この場合、トスの敗者はサーバーかレシーバーのどちらかを選ぶ。
- c) トスの敗者に、上記のどちらかを選ばせる。

サービス

- サービスのモーションはラケットがボールに触れた時か、空振りした時に終わる。
サーブするのを止めたサーバーは、ボールを手でつかんでも、ラケットで止めても、地面に落としてもかまわない。

サーブとレシーブをする時

- サーバーはレシーバーの用意ができるまでサーブしない。
レシーバーはサーバーの理にかなったペースに合わせ返球の用意をする。
 - レシーバーがサービスを意識して返球した場合、レシーバーの用意ができていたとみなす。
- ※ レシーバーが返球の用意ができていないときにサービスが打たれ、レシーバーが返球動作をしなかった場合は「レット」となる。。

間違いの訂正

間違いが発見された時は、間違い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、下記に従って訂正する。

- a) サーバーが間違ったサイドからサーブするのが発見された時には、直ちに間違いを訂正し、スコアに応じたサイドからサーブする。間違いが発見される前にフォールトしたサービスは成立する。
- b) 間違ったエンドにいたことが発見された時は、直ちに間違いを訂正し、スコアに応じた正しいエンドからサーブをする。
- c) スタンダードゲーム中、サーバーの順番が間違っていたことに気づいた時は、気づきしだい、本来のサーバーに代わる。
しかし、気づいた時にすでにゲームが終了していた場合は、入れ替わったままの順番で続ける。
間違いに気づいた時、サーバーが打っていたフォールトは取り消す。
ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が間違っていた場合は、間違いに気づく前のフォールトは取り消さない。
- d) タイブレイクゲーム中、サービスの順番が間違っていることに気づいた時は、偶数ポイントが終わった時なら正しい順番に戻し、奇数ポイントが終わった時なら入れ替わったままでプレーを続ける。
間違いに気づいた時、サーバーが打っていたフォールトは取り消す。
ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が間違っていた場合は、間違いに気づく前のフォールトは取り消さない。

- e) ダブルスにおいて、パートナー同士のレシーブ隊形が入れ替わっていることに気づいた時は、そのゲームだけは間違っただけでプレーを続け、そのチームが次にレシーブする順番のゲームになった時に本来の隊形に戻す。

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。
- チーム対抗戦では、ベンチコーチが、エンド交代の時、プレーヤー・チームにコーチしてよい。
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はしてはいけない。
- 試合中断中のコーチングは認められる。
- ※ 「ナイスショット」「ガンバレ」「ポイント」「もう1本」「先リード」等の言葉はコーチングにならない。
- ※ 「前に出る」「ロブを使え」「もっと振りぬけ」等は、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。

ノード・セミアド方式

- ディサイディングポイントをプレーする時、レシーバーは「デュースサイドか」「アドバンテージサイドか」を決める。
ダブルスのレシーバーチームはレシーブする隊形を変えてはいけない。
ディサイディングポイントを取った方がそのゲームの勝者となる。
- ミックスダブルスでは、サーバーと同性のプレーヤーがディサイディングポイントをレシーブする。
レシーバーチームはディサイディングポイントの時、レシーブする隊形を変えてはいけない。

試合で起こるQ&A

Q1 試合中のストリングスが切れた場合（切れたラケットでのプレーを認めていないトーナメント）

- ラリー途中でストリングスが切れた場合は、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、切れた場合。
フォルトの場合、引き続き第2サービスを打ってもよい。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サービスのフォルトのボールを打ち返した時に、レシーバーのストリングスが切れた場合。
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。
 - ・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。
 - ・ラケットを交換しない、あるいはパートナーのラケットと速やかに交換した場合、サーバーは第2サービスを打つ。

Q2 電子機器の使用

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

Q3 インプレー中、他のコートから、ボールが転がってきた場合。

- インプレー中、他コート等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、レットになる。ポイントが終了した後での、ポイントのやり直しを要求することはできない。
- 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る。
レットがコールされる前に打たれたボールが
 - ・コート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の失点。
 - ・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。

Q4 第2サービスの前に、ボールが転がってきた場合。

- 第2サービスのモーション前に足元へ隣のコートからボールが転がってきた場合、妨害されたと判断しない。
- 第2サービスのモーションに入った後にボールが転がってきた場合、第1サービスからポイントをやり直す。

Q5 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。観客のたてる音や声は、通常では妨害の理由にならない。

Q6 ノード方式について

- ノードの試合では、レシーバーは「デュースサイドか」「アドバンテージサイドか」を速やかに選択しなければならない。
1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、誤りに気付いた場合。
 - ・ デュースであったら、ただちにノードに切り替える。
 - ・ デュースの後、ノードでプレーすべきところ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間違いに気がついた場合は、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。

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、アナウンスによりその時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。
- 3 判定とコールは、相手にはっきりとわ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行う。
- 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。
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「フォールト」「アウト」をコールしたチームが「グッド」に訂正した場合は、1回に限り故意ではない妨害としてポイントレットになる。~~
ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを1人が「フォールト」、パートナーが「レット（グッド）」とコールした場合は、「(サービスの) レット」となる。

- 5 クレーコートでは、相手にボールマークの確認を要求できる。必要であれば、相手コートに行って確認してもよい。
- 6 インプレー中、他コートからボールが入ってくるなどの妨害が起きた場合は、「レット」とコールし、そのポイントをやり直す。
- 7 プレーヤーが、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
- 1回目の場合、「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、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。
レットのコールは、落としたプレーヤーチームがコールすることはできない。
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。
- 8 スコアがわからなくなった時
- 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。
 - 合意できなかったポイントは取り消される。ゲームスコアの場合も同様に処理する。
 - 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。
(同じプレーヤーが2ゲーム連続サーバーにはなれない)
- 9 次の場合はレフ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こった時
- 10 各判定とコールをする権利者は以下のとおりとする。
- 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」は両チームがコールでき、判定が成立する。
 - c. 「フットフォールト」はコート内にいる、レフリー、ロービングアンパイアのいずれか。
- 11 妨害によるレットのコール
- コート外からの妨害による「レット」のコールは両チームができる。
 - 対戦相手による落とし物などの妨害は、妨害を受けたチームのみ「レット」をコールできる。2回目以降は妨害したとして失点する。
- 12 誤ったコールを訂正した場合。
- 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)し返球が正しく相手コートに入った場合、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。
- そして、2回目以降は、故意に妨害したとして失点する。
- 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ィニングショット・エースまたは、アウトした場合は相手への妨害が起こっていないので、1回目であってもミスジャッジしたプレーヤー・チームの失点となる。
- ダブルスのペアの判定が食い違ったとしても「フォールト」「アウト」をコールしたプレーヤー・チームが「グッド」に訂正した場合も同様の扱いとする。

その他 (参考)

タイムバイオレーション

- アウトオブプレーから次のポイントの第1サービスを打つまで（最長25秒）
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サービスを打てなくてはならない。
- エンドを交代する時、ゲーム終了の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サービスを打つまで（最長90秒）

メディカルタイムアウト（MTO）⇒ レフリーの許可（3分以内）

- 筋ケイレンの場合、選手はエンド交代時またはセットブレイクの時間に限り処置を受けることができる。
- 筋ケイレンの処置でのMTOは与えられない。

メディカルトリートメント

エンド交代時(90秒)に手当てを受けたり、ドクターから医薬品を受け取ったりすることができる。

※ 通常の大会では、トレーナーやドクターがいない。選手は無理をしないようにRET(リタイア)したほうがよい。

ラウンドロビン方式の順位

- 1, 2チームが同率となった場合は、直接対決の勝者。
- 2, 3チームが同率となった場合は、全試合での取得ゲーム率が高いチームが上位
取得ゲーム率 = 取得したゲーム合計数 ÷ 全試合のゲーム合計数
- 3, それでも確定できない場合は大会運営者の協議で決定。（くじ引き、タイブレイクゲーム、ランキングなど）

「ヒンダランス」

プレー中にプレーヤーが故意にまたは不本意に相手を妨害する行為を行った場合にコールする言葉。
故意は失点、不本意はレット。(ルール規則26)

スコア記入用語

- ・ RET（リタイア） ケガ、病気などの理由で、試合を途中棄権した時。
- ・ DEF（デフォルト） 試合前、試合中にコード違反をし、失格した時。
- ・ W.O（ウォークオーバー） 相手選手の遅刻、出場辞退などで不戦勝になった時。
- ・ Not Played（ノットプレイド） 対戦する両選手が試合に現れなかった時。その際、勝者は空欄。
- ・ BYE（バイ） 出場者が2の累乗で埋まらない場合、1回戦がない場合に使う。
- ・ W.D（ウィズドロー） 出場取り消し