

【2020年度 ルール変更について】

2020.8.5

大阪高体連テニス専門部

現在、ルールブックの配布によるルールの変更をお知らせすることができません。各校の顧問の先生方や選手の皆さんに今年度から変更になった試合の上で必要な内容を抜粋して掲載します。8月から大会が始まりますのでよく読み、部活動での周知をよろしくお願ひします。

		新ルール(2020年度)	旧ルール(2019年度)
規則29	連続プレー(p. 22)	ポイントとポイントとの間は <u>25秒</u> 以内とする。	ポイントとポイントとの間は20秒以内とする。
試合で起こるQ&A	Q1)試合中に、ストリングが切れた場合(p. 54)	<p>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。</p> <p>●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スが切れた場合は、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。</p> <p><u>②レシーバーがラケットを交換しない場合、あるいはダブルスパートナーと速やかにラケットを交換した場合、サーバーは第2サービスを打つ。</u></p>	<p>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。</p> <p>●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スが切れた場合は、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。</p> <p>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サービスを打つ。</p>
	Q5)コンタクトレンズとメガネ	<p>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、付近を探すことができる。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、取りに行くことができる。</p> <p><u>メガネあるいはコンタクトレンズを着用して試合を行っているプレーヤーは、それらが破損した、または汚れて不具合になった場合、理にかなった時間でコートを離れて取り替えに行くことができる。</u></p>	<p>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、付近を探すことができる。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、取りに行くことができる。</p> <p>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替えに行くことはできない。</p>
	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トのボールを誤って蹴飛ばした場合、チエアアンパイア(チエアアンパイアがつかない試合では相手プレーヤー)が <u>プレーを妨害</u>	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トのボールを誤って蹴飛ばした場合、チエアアンパイア(チエアアンパイアがつかない試合では相手プレーヤー)が <u>プレーを妨害</u>

		<p><u>したと判断した場合、「レット」をコールすることができる。2回目以降は、その度に相手への故意の妨害となり、失点する。</u></p>	<p>したと判断した場合、「レット」をコールすることができる。</p>
JTA公式トーナメント 競技関連規則	ヒートルール(p. 135)	<p>(省略)会場で正確な気温が測れない場合は、<u>気象庁または最寄りの気象台発表の情報を確認する。但し、環境省の「暑さ指数(WBGT)の予測予值等電子情報サービス」が1時間ごとに提供する大会会場に最も近い時点でのWBGTを参考にすることも出来る。</u></p> <p><u>参照:レフェリーの対応、および選手の体調予防に関するJTA情報冊子「ヒートルールとメディカルルールの運用について」はJTAのHPの情報からインテグリティ情報の国内関連情報に掲載(URL省略)</u></p>	<p>(省略)会場で正確な気温が測れない場合は、最寄りの気象庁または観測所に問い合わせる。</p>
	雷(p. 136)	<p>(省略)最後の稲光が目撃されてから30分経過し、最後の雷鳴を聞いてから30分経過するまでは試合を再開するべきでは無い。</p>	<p>(省略)最後の稲光が目撃されてから30分経過し、最後の落雷を聞いてから30分経過するまでは試合を再開するべきでは無い。</p>
	トイレットブレークと着替え(p. 140)	<p>トイレットブレークは男女ともにセットブレーク時に取ることができる。ただし、状態が深刻であるとアンパイアが判断した時は、<u>緊急措置としてトイレットブレークを認める。</u></p>	<p>トイレットブレークは男女ともにセットブレーク時に取ることができる。ただし、状態が深刻であるとアンパイアが判断した時は、当該選手のサービスゲームの前にトイレットブレークを緊急措置として認める。</p>
コード オブ コンダクト(JTA公式大会共通)	2. 2) ウィズドロー(出場取り消し)(p. 146)	<p>(省略)「特別な理由」とは以下の通りとし、大会終了後に大会報告書に記載する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・病気やケガによる体調不良(<u>大会開催中にドクターの診断書、もしくは大会オフィシャルトレナーの評価表の提出が必要</u>) 	<p>(省略)「特別な理由」とは以下の通りとし、大会終了後に大会報告書に記載する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・病気やケガによる体調不良(大会開催中に診断書の提出が必要)
	3. 2) 服装と用具のコード(Dress Code and Equipment)(p. 147)	<p>(省略)ダブルスのウエアについては、<u>パートナー同士の色の制限を設けない。</u></p>	<p>(省略)ダブルスのウエアについては、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・J1大会での男子ダブルスの試合では、パートナー同士で、同色系統のウエアの着用が望ましい。 ・JTT大会での男子ダブルスの試合では、パートナー同士で、同色系統の

			ウエアを着用しなければならない。
	3. 7) タイムバイオレーション (Time Violation) (p. 151)	<p>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 <u>25 秒</u>とする。(中略)</p> <p>サーバーがサーブしようとした時には、レシーバーはサーバーの理にかなったペースに合わせて、レシーブの構えをしなくてはならない。スローペースのプレー(<u>25秒</u>、90秒、120秒ルールの違反)に対しては、タイムバイオレーションが科される。1回目はウォーニング(警告)、2 回目以降は<u>サーバーかレシーバーによって以下のように</u>科される。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・<u>サーバーはフォールトが科される</u> ・<u>レシーバーはポイントペナルティが科される</u> 	<p>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 20 秒とする。(中略)</p> <p>サーバーがサーブしようとした時には、レシーバーはサーバーの理にかなったペースに合わせて、レシーブの構えをしなくてはならない。スローペースのプレー(20秒、90秒、120秒ルールの違反)に対しては、タイムバイオレーションが科される。1回目はウォーニング(警告)、2 回目以降はそのたびに1ポイントを失う。</p>
	3 . 8) ゲーム の 遅 延 (Delay of Game)(p. 152)	<p>①プレーの継続を拒否の場合</p> <p>チエアアンパイア(または)レフェリーの「Let's Play(レツツプレー)」の指示から、<u>25 秒</u>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貸された直後に <u>25 秒</u>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。</p>	<p>①プレーの継続を拒否の場合</p> <p>チエアアンパイア(または)レフェリーの「Let's Play(レツツプレー)」の指示から、20 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貸された直後に 20 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。</p>
コートオフィシャルの手引き	1 チエアアンパイア 試合開始から試合終了までの任務(p. 188)	4. ストップウォッチはポイント毎に使用し、ポイント間 <u>25 秒</u> 、エンドチャンジ 90 秒、セットブレーク 120 秒の時間を管理する。	4. ストップウォッチはポイント毎に使用し、ポイント間 20 秒、エンドチャンジ 90 秒、セットブレーク 120 秒の時間を管理する。
	チエアアンパイアのアナウンス 1. ウォームアップ中 (p. 189)	残り時間 3 分で「3ミニツツ」、残り時間 2 分で、「2 ミニツツ」、残り時間 1 分で「1 ミニツツ」、残り 30 秒で「30 セカンズ」とアナウンスをする。	残り時間 3 分で「3ミニツツ」、残り時間 2 分で、「2 ミニツツ」、残り時間 1 分で「1 ミニツツ」、残り 30 秒ぐらいで、選手紹介をする。
	8. タイムバイオレーション (p. 191)	<p>レシーバーがサーバーを待たせて構えない、あるいはスローペースで <u>25 秒</u>、90 秒、120 秒を守らない場合。(中略)</p> <p>2 回目以降は<u>サーバーかレシーバーか</u>によってその度に以下の通りアナウンスする。</p>	<p>レシーバーがサーバーを待たせて構えない、あるいはスローペースで20秒、90秒、120秒を守らない場合。(中略)</p> <p>2回目以降はその度に失点「タイムバイオレーション、ポイントペナルティ、A選手、スコア」</p>

		<p>「タイムバイオレーション、ロスオブサーブ、A選手、セカンドサーブ又はスコア」又は 「タイムバイオレーション、ポイントペナルティ、A選手、スコア」</p>	
	10. メディカルタイムアウト(p. 192)	<p>(省略) 手当が完了後(3分経っていない)ても、「手当が完了しました」と相手選手に伝える。 <u>靴を履き、プレーに必要な衣類を全て着用したら、マイクのスイッチを入れ</u>「タイム」とアナウンスする。</p>	<p>(省略) 手当が完了後(3分経っていない)ても、「手当が完了しました」と相手選手に伝える。 靴を履きおえたら、マイクのスイッチを入れ「タイム」とアナウンスする。</p>
	11. 試合のコール(p. 194、195)	<p>コート上の審判員が発声するコール(判定)は、次のように大きな声で明確に行われる。</p> <p>1)「フォールト」 第1 第2 サービスのいずれかがサービスコート外でバウンドした場合にコールする。第2 サービスフォールトの後に「ダブルフォールト」とコールしない。</p> <p>2)「アウト」 返球が正しいコート外の地面、パーマネントフィックスチャー(設備及び備品)、またはコート外のその他の物体に当たった場合にコールする。</p> <p>3)「ネット」 サーブがネットの最上部に当たり、ネットを越えた場合にコールする。</p> <p>4)「スルー」 打球がネットを通り抜けた時にコールする。</p> <p>5)「フットフォールト」 プレーヤーがテニス規則18に違反した場合、サービスが打たれた瞬間にコールする。</p> <p>6)「レット」 テニス規則22および23に基づいて、ポイントをリプレイするか、又はそのサーブをリプレイする必要があると主審が判断した場合にコールする。ポイントをやり直すとき、「レット、リ</p>	<p>1. アウト「Out」 返球されたボールが正しいコート外の地面、パーマネントフィックスチャー、あるいは他の物体に触れた時にコールする。</p> <p>2. フォールト「Fault」 サービスがネットを越えなかった時は、コールしない。「ダブルフォールト」とコールしない。</p> <p>3. フットフォールト「Foot Fault」 サービスが打たれた瞬間にコールする。</p> <p>4. レット「Let」 アンパイアがプレーをやり直すと判断した時、「レットリプレイザポイント」アンパイアがサービスをやり直すと判断した時、「レット、ファーストサービス」または「レット、セカンドサービス」</p> <p>5. コレクション「Correction」およびグッドに対するオーバールール フォールトまたはアウトをインに訂正する時、チェアアンパイアは「コレクション、ボール ウズ グッド リプレイザポイント」、あるいはポイント成立の場合は「コレクション、ボールウズグッド...スコア」(ラインアンパイアは</p>

	<p>プレイザポイント</p> <p>そのサーブをやり直す時、「レット、ファースト(セカンド)サービス」</p> <p>7)「ノットアップ」</p> <p>インプレーのボールをツーバウンドで返球した場合にコールする。(テニス規則24)</p> <p>8)「ファウルショット」</p> <p>ボールが意図的に 2 回打たれた場合、またはネットを通過する前に打たれた場合にコールする。(テニス規則24)</p> <p>9)「タッチ」</p> <p>プレー中にプレーヤーがネットに触れた場合、またはプレー中のボールがプレーヤーに触れた場合、またはプレーヤーが対戦相手のコートに触れた場合にコールする。プレーヤーとはプレーヤーが身につけている物および持っている物を含む。ただし、手に持ったラケットがプレー中のボールに当たった場合を除く。(テニス規則24)</p> <p>10)「ヒンダランス」</p> <p>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。故意は失点、不本意はレット。(テニス規則26)</p> <p>11)「ウェイト プリーズ」</p> <p>何らかの不都合が起こり、サーブの開始を遅らせることが適切な場合にコールする。</p> <p>12)オーバールール/コレクション</p> <p>明らかに誤った「アウト」コールを訂正する場合「コレクション、ボールワズグッド」をコールする。明らかに誤ったグッドあるいはセーフシグナルを訂正する場合「アウト」「フォールト」とコールする。</p>	<p>「コレクション」) グッドをアウト、フォールトに訂正する時「コレクション」は言わず、「アウト」「フォールト」だけをコールする。</p> <p>6. ネット「Net」</p> <p>サービスがネットに触れたあと、レスバー側へ越えた時。</p> <p>7. スルー「Through」</p> <p>打球がネットを通り抜けた時。</p> <p>8. タッチ「Touch」</p> <p>ボールが身体に触れた時。選手、選手の着衣、選手の持ち物が相手コートに触れた時。ラケットや身体がネットに触れた時。ボールがラケットにかかった時。</p> <p>9. ノットアップ「Not Up」</p> <p>2バウンド以上で返球した時。</p> <p>10. ファウルショット「Foul Shot」</p> <p>故意に 2 度打ちした時。ボールがネットを越して来る前に打った時。</p> <p>11. ヒンダランス「Hindrance」</p> <p>プレーヤーが「故意に相手を妨害」した時。(失点)プレーヤーが「無意識に相手を妨害」した時(レット)</p> <p>12. ウェイト プリーズ「Wait Please」</p> <p>何らかの不都合が起こり、サーブを打つのを待つよう知らせる時。</p>
--	--	---

※ 上記の内容以外でも変更があった個所があるのでルールブックを熟読するようにしてください。