

大会参加者の心得

1. 服装と用具

大会参加者は、清潔でプレーにふさわしいと認められたテニスウェアを着用して下さい。大会レフェリーがふさわしくないと判断した場合は、着替えていただく場合があります。

テニスウェアとは、男子の場合はシャツとショーツ、女子の場合はワンピースまたはシャツとスカートまたはショーツを言います。セーター・カーディガンベスト類は着用できません。ウォームアップスーツはウォームアップ時に限ります。（ベテラン大会は、男女とも長ズボンの着用を認めます。）

(1)着用できない服装

テニス用でないTシャツ・ランニングシャツ・ランニングパンツ・ジーンズ
その他の不適切なウェアは、ウォームアップ時も着用できません。

(2)シューズ

コート面を傷めたり、汚したりするおそれのないテニス専用シューズを履いて下さい。

(3)ロゴ、広告表示物

試合における服装および用具につけるロゴには、厳しい規制があります。
服装および用具につけるロゴの大きさと数は、JTAルールブックのコードオブコンダクト「服装と用具のコード」の項に詳しく記載してありますのでご覧下さい。

2. 会場集合時の注意事項

大会会場は、他の行事等で駐車場が確保できない場合がありますので、早めに余裕をもって集合して下さい。サインインは仮ドローに記載されている試合開始10分前までに済ませて下さい。この時参加費を払って、大会プログラムを受け取って下さい。プログラムの内容と、大会本部のオーダオブプレーボードを見て、自分の試合に関する事項を確認し、間違いのないよう注意して下さい。

3. 試合の方法

試合は次のような方法で行います。特に初めて参加される方は、本書およびJTAルールブックをよく読んで、事前に十分理解しておいて下さい。

- (1)一般の試合：原則として8ゲームプロセット・セミアドバンテージで行います。
原田杯については、ベストオブ3タイプ レークセット・スタンダードデュースで行います。
- (2)ジュニアの試合：原則として6ゲーム1セットマッチ・タイプレークセット・スタンダードデュースで行います。
(MUFG・選抜室内・岡山OP17ジュニアについては、8ゲームプロセット・スタンダードデュースで行います。)

注①8ゲームプロセットとは

2ゲーム以上の差をつけて8ゲームを先取、または7ゲームズオールとなった場合2ゲーム連続して取得、または8ゲームズオールとなった場合タイプレークを行い、それを取った方が勝者となります。

注②セミアドバンテージとは

デュースになると、1回スタンダードデュースを行い、再度デュースになった場合、レシーバーがサイドを選び、次の1本を取った方が、そのゲームを取得します。

誤ってスタンダードで試合を進めていて、途中で気がついた時、2ポイント取得していたらゲーム取得。アドバンテージなら、もう1ポイントプレーし、再度デュースになればノーアドに切り換える。両者とも誤りに気がつかなかった時のポイントは有効です。

注③ベストオブ3タイプレークセットとは

2ゲーム以上の差をつけて6ゲームを先取、または5ゲームズオールとなった場合2ゲーム連続して取得、または6ゲームオールとなった場合タイプレークを行い、それを取った方がそのセットを取得します。
これを1セットとして、2セット先に取った方が勝者となります。

注④タイブレークとは

前記8ゲーム・6ゲームの試合で、8ゲームオールまたは6ゲームオールとなった場合、タイブレークゲームを行います。

相手より2ポイント以上の差をつけて、先に7ポイントを取った方が、そのセットまたは試合の勝者となります。2ポイントの差がつかなければ2ポイントの差がつくまでゲームを続けます。

サービスの順番は、そのゲームのサーバーが1本だけデュースコートで行い、以降同じ順番で2本ずつサービスを行います。6ポイント毎、休憩なしのエンド交代をします。

4. 試合開始前、試合終了後

(1) 試合用ボールは、ドロウの若番のプレーヤーが本部に取りに来て下さい。

試合終了後、勝ったプレーヤーが本部に結果を報告するとともに、ボールを返却して下さい。

(クラブ対抗戦では、負けたチームがボールを持って帰って下さい。)

(2) 試合前の練習は、原則として初回戦は3分間、以降はサービス5本とします。

(3) 試合前のトス、および試合前後の握手とあいさつ

練習開始前、トスして勝ったプレーヤーは、エンドまたはサービスカレシープを選択して下さい。トスに負けたプレーヤーは相手プレーヤーが選ばなかった権利を選択して下さい。

試合開始前後、ネットを挟んで、握手と挨拶をして下さい。試合中は常に相手をリスペクト(尊重)して、試合を行って下さい。

5. スコアのアナウンス

サーバーは、サービスを打つ前にレシーバーに聞こえる声で、スコアをアナウンスして下さい。スコアはサーバーの得点を先に言って下さい。

(例：1-0フィフティーンラブ、3-2フォーティサーティ)

ただし、タイブレークの場合は、得点の大きい方から言いリードしている選手名を付け加えて下さい。

(例：1-0⇒ワンゼロ山田、3-2⇒スリーツー佐藤)

6. 試合中の休憩

- (1) エンド交代時の休憩は90秒です。ただし1ゲーム目およびタイブレークのエンド交代時には休憩はありません。
- (2) サービス間には休憩はありません。前のポイントから次のサービスまでの時間は25秒以内で、連続的にプレーを行って下さい。
- (3) 3セットの試合では各セットが終わった後、120秒の休憩（セットブレーク）があります。

7. フットフォールト

サーバーが、静止状態からボールをトスしてラケットで打つまでの間（サービスの動作期間）に次のような違反をした場合、フットフォールトになります。

フットフォールトは、対戦相手がコールすることはできません。繰り返される場合は、ロービングアンパイアを呼んで下さい。

- ① 走りながらサービスをした場合。
- ② ベースラインまたはその内側を踏んだ場合。
- ③ サイドラインの仮想延長線の外側を踏んだ場合。
- ④ センターマークの仮想延長線を踏んだ場合。

8. レットについて

インプレー中、隣からボールが転がってくるなどして、プレーが妨害された場合、レットをコールしてそのポイントのやり直しができますが、次のような場合はレットが無効になります。

- ① レットのコールの前に打ったボールがアウトになったは失点。
- ② レットのコールの前に打ったボールがエースになったは得点。

9. サービスのレット

次のような場合は、そのサービス1本のみ、やり直しになります。

- ① サービスされたボールがネット等に触れ、相手コートに正しく入った場合。
- ② サービスされたボールがネット等に触れ、レシーバーおよび持ち物に直接触れた場合。
- ③ レシーバーが、返球できる準備ができてなかった場合。