

試合に関する諸注意

横浜地区高等学校体育連盟テニス専門部

A 選手のマナー

テニス・プレーヤーとして最低限守ってほしいマナーをここに示すので、各自自覚して行動してほしい。

- 1 ; 服装はテニスウェア（県の服装規定に準ずる）。
- 2 ; **試合は連続して行う**こと。ポイントが終了したら直ちに次のポイントを始める。ダブルスでパートナー同士が長く相談することなどないように。失格となることがある。
- 3 ; ラケットやボールをたたきつけたり蹴ったりしない。周囲に不快感を与えるような行動は厳に慎むべきである。
- 4 ; 相手のサービス（特にファースト）が明らかにフォールトした場合などは、ネットの隅に、軽くかけるようにする。ダブルスの場合など、ストレートに強打したりすると、思わぬ事故につながる。
- 5 ; 缶のふたは、各自缶の底などに入れて持ち帰る。**携帯電話などの電源を切る**こと。

B 応援について

拍手だけである。

- 1 ; 特に**イン・プレー中の発声は絶対にやってはいけない**。選手の集中を乱し、場合によってはミス・ジャッジやトラブルの元となる。
- 2 ; イン・プレー中にコートの後ろを通らない。（ファースト・サービスと、セカンド・サービスの間もイン・プレー中である。）これは応援に限らず、選手やボール・パーソンも同じである。
- 3 ; 相手選手をヤジったり罵倒したりすることは、テニス・プレーヤーとして最も恥ずべき行為である。厳に慎むこと。
- 4 ; コーチングはベンチコーチのみがチェンジコートの間だけ行うことができる。**ただし第1ゲームと第2ゲームの間と、タイブレーク中のチェンジコートではベンチに座ることができないので、コーチングもしてはならない。チェンジコートの際のコーチングは1分以内で行うこと。**

C ボール・パーソンについて（今大会ボール・パーソンは禁止とする）

ボール・パーソンの役割は、プレーを中断させないように、試合進行を助けることである。以下の点に注意すること。

- 1 ; **素早くボールを拾う**。特にファースト・サービスとセカンド・サービスの間は、プレーを中断させないように速やかに拾う。

- 2 ; 他のコートからのボールを返球する場合、コートを横切らせたりコートの中を通したりしない。ネットレディとなったり、イン・プレー中の場合はレットとなってプレーを中断させてしまう。
- 3 ; **応援はしてはいけない。** また選手と会話したりタオルを預かったりしてはいけない。

D ソロチェアアンパイア (SCU) 方式 (今大会はセルフジャッジとする)

2018 年度から高体連の試合はすべてソロチェア方式で行う。以下にルールブックに記された内容を示すので、別紙資料も参考にしながらやり方を各チームであらかじめ身につけておくこと。

- 1 : SCU はラインの判定以外の判定を行なう。
- 2 : プレーヤー・チームは自分側のラインの判定をする。SCU がそのプレーヤー・チームの判定が明らかに間違っていると判断した場合、直ちにオーバールールし、次の通り処理する。ただし、プレーヤー・チームがアピールをした後に、オーバールールすることはできない。
 - ① プレーヤー・チームの「アウト」「フォールト」のコールを SCU が「グッド」とオーバールールした場合、そのプレーヤーは失点となる。
 - ② ネットに触れたあとネットを越えてバウンドをしたサービスを、レシーバーが「フォールト」とコールし、SCU が「グッド」とオーバールールした場合は(サービスの)レットとなる。
 - ③ プレーヤーの「グッド」の判定を、SCU が「フォールト」または「アウト」とオーバールールした場合は、SCU のその判定が成立する。
- 3 : 「レット」「ネット」は SCU がコールする。プレーヤーが誤って「レット」または「ネット」とコールした場合は、以下の通り処理する。
 - ① そのコールによってプレーが停止された場合は、コールしたプレーヤーの失点。
 - ② そのコールにかかわらず、プレーが続きポイントが終了した場合は、ポイントが成立する。
 - ③ そのコールに両プレーヤー・チームが合意し、やり直しに同意している場合、「レット」または「ネット」として、やり直す。

※フット・フォルトは必ずとること。(警告する必要はない。)

※カウント、ゲームの勝者「ゲーム・ワン・バイ〇〇」、ゲームカウントをコールする。

*** 試合進行に関するコールについて**

- 1 ; 1 セット・マッチの場合、「ワンセット・シックスオール・タイブレイク・マッチ、〇〇 トゥ サーブ、プレイ！」とコールして試合を始める。
終了時には、「ゲーム、セット アンド マッチ ワン バイ 〇〇。スコア イズ 6 (7) トゥ〇。」とコールする。
- 2 ; ポイントのコールは速やかに行い、試合を円滑に進める。