

長野県高体連 テニスハンドブック

テニストーナメントに関係する選手をはじめ、役員、観客などすべての人が、気持ちよくトーナメントに関わることができるように、このハンドブックを作成しました。

テニスのマナーやルール、スコアシートの記入法などを身につけ、どんな大会でも恥ずかしい思いをすることなくプレーできることを期待します。

このハンドブックは、財団法人日本テニス協会発行の「JTAテニスルールブック2011年版」を参考にしています。

第 1 部	マナー	1
第 2 部	審判員の手引き	2
第 3 部	ルールについて	6
第 4 部	タイブレーク・ゲームの進め方	9
第 5 部	スコアシートの記入方法と記入例	11

目 次

【第1部 マナー】	1
1. 最低限の心得	
2. トーナメントの円滑な運営のために	
3. 服装・容姿	
4. 試合中の心得	
5. 審判員などに対して	
6. 観客・応援の時	
【第2部 審判員の手引き】	2
1. 試合開始前の準備	
2. アナウンス	
3. コール	
4. ミスジャッジへの対応	
5. 副審(ラインアンパイア1人)がつく場合	
【第3部 ルールについて】	6
1. 連続的プレー	
2. エンド、サイド、ローテーション等に関する誤り	
3. ポイントスコアおよびゲームスコアの誤り	
4. 妨害(不可抗力による場合)	
5. 相手に対する妨害	
6. セルフジャッジ	
7. ノーアドバンテージ・スコアリング方式(ノーアド)とセミノーアド	
8. コーチング	
9. ボールマークの調査(ボールマークインスペクション Ball Mark Inspection: BMI)	
10. 用具について	
11. メディカルタイムアウト(Medical Time Out: MTO)	
【第4部 タイブ레이크・ゲームの進め方】	9
【第5部 審判用紙の記入方法】	11

2010年度版から2011年度版での変更点

第1部 マナー

3. 服装・容姿

「ロゴ規定に関する記載」を③として追加

2010年度版での③を④に変更

6. 観客・応援の時

高体連規定変更に伴い①の内容を変更

第3部 ルール

1. 連続的プレー

高体連規定変更に伴い③に個人戦セットブレイクルール適用を追加

8. コーチング

①②のコーチに該当するものの記載追加

②にコーチに対するコーチング禁止を明記

【第1部 マナー】

1. 最低限の心得

- ① ルールや大会の諸規則、慣習や慣例などを知り、身につけておくことは、最低限の義務です。
- ② 常にフェアプレーの精神を持って行動しましょう。
- ③ チームメイトや顧問の先生、家族やコーチなど、多くの人の支えがあってテニスをすることができるのです。常に感謝の気持ちを持ち、礼儀正しく行動しましょう。

2. トーナメントの円滑な運営のために

- ① 集合、受付などの時間を厳守しましょう。
- ② 試合形式や試合順序(オーダーオブプレー：OOP)を確認することは、選手の義務です。

3. 服装・容姿

- ① 試合のときは、「服装および用具のコード」に定められた容姿であることが義務づけられます。
ボールパーソンの服装も選手に準じます。
- ② 高体連が主催または主管する大会では、Tシャツ・タンクトップ・丸首タイプのウェアは着用できません。
詳細は、全国委員会HP (http://koko-tennis.com/zen/zen_index.html)の内規・通知の服装規定
「高等学校体育連盟テニス部主催・主管大会における服装規定」で確認してください。
- ③ ウォームアップ着用時の学校名や校章は、ロゴ規定(大きさや数の制限)の対象外です。
テニス用でないウォームアップ、その他の不適切なウェアは着用できません。
テニス用として認められるロゴマーク(公式ルール)とは次のようなものです。
 - ・両方の袖それぞれに、19.5 cm²以下のコマーシャルロゴ1つと、52 cm²以下の製造業者ロゴ1つ。
ただし、製造業者の文字表示は26 cm²以下とする。(参考：52 cm²：千円札2つ折りより小さめ)
 - ・袖なしシャツには前身ごろに19.5 cm²以下のコマーシャルロゴ2つをつけてもよい。
 - ・前身ごろ、後みごろ、えりには13 cm²以下の製造業者ロゴ2つ、または26 cm²以下の製造業者ロゴ1つ。
したがって、例えば背部に大きなメーカーのロゴマークがプリントされているジャージなどを、ウォームアップとして着用することはできません。
- ④ ルーズソックスの着用、タオルを首に巻く、下着が見えるような着用の仕方など、相手や観客に不快感を与えるような服装で試合を行うことはできません。

4. 試合中の心得

- ① 相手プレーヤーに礼をつくしましょう。トスの前に自己紹介をし、終了後は相手選手や審判、ボールパーソンと握手をしましょう。
- ② 試合は、開始から終了まで連続的にプレーをしなければなりません。
- ③ 第1サービスが明らかにフォールトのとき、故意にネットを越して返球することをやめましょう。
- ④ インプレー中に、相手プレーヤーや審判が気づかない反則行為(ネットに触れる、ボールがラケット以外に触れる、ネットアップだったなど)があった場合には、自発的に申告しましょう。
- ⑤ 大会では、隣り合ったコートで試合を行うことが一般的です。互いに隣のコートのプレーの妨げにならないように気をつかみましょう。
- ⑥ 相手選手に向けてこぶしを振り上げたり、相手のミスに対して「ラッキー」、「チャンス」などの声を上げることはフェアプレーの精神に反するものです。

5. 審判員・ボールパーソン、補助員に対して

- ① 審判員やボールパーソンなどあなたの試合を支える人に礼をつくしましょう。また、試合終了後は、感謝の意を表しましょう。
- ② フォールトやアウトなど、事実問題に関する審判の判定とコールは最終で、いったん下された判定は、審判自身が自発的かつ直ちに訂正しない限り、覆ること(オーバールール)はありません。
また、審判員は、その判定が間違っていたとしても、ルール上、プレーヤーの抗議や訴えによってオーバールール(判定の変更)してはなりません。なお、判定に関する疑問点に関して、礼儀正しく尋ねることはできませんが、それに対する審判員の答えには、いさぎよく従わなければなりません。
抗議そのものは禁止されていませんが、感情的にならないように注意しましょう。
感情的になった選手や監督、観客などの心ない一言に深く傷ついている仲間がいることも事実です。選手も審判も同じ高校生。審判技術の問題は、単に審判の側だけにあるのではなく、選手の側にもあることを心におき、互いの思いやりで、審判技術の向上を目指しましょう。
- ③ いかなる場合においても、プレーヤーに審判員の解任や交代を要求する権利はありません。

6. 観客・応援の時

- ① 高体連の大会では、次のような制限があるので、注意しましょう。
「試合前の練習時間のみ、歌を入れての応援を許可する。ただし、なるべく隣のコートの試合に配慮する。」
「それ以外の応援は、組織だった応援でもよいが、相手を威圧するような応援は控える。」
「個人戦は原則拍手のみ。」
- ② チームや仲間の応援をすることはかまいませんが、判定に対して口出ししたり、インプレー中に声援をおくったり、他のコートのプレーの妨げになるような応援などの行為は慎みましょう。
- ③ 相手プレーヤーのミスを喜んだり、「ラッキー」や「チャンス」などの声をかけることは、相手にとって非常に不愉快なものであり、見苦しい行為です。たとえ勝っても、そのような行為によって相手チームが不快な印象をもって帰ることになり、自分のチームのプラスにはなりません。
- ④ 好プレーに対しては、敵味方に関係なく、惜しみない拍手喝采をおくりましょう。また、エラーやミスに対しての拍手喝采はやめましょう。
- ⑤ インプレー中に移動することは慎みましょう。

【第2部 審判員の手引き】

ジャッジに関するトラブルのほとんどは、審判のコールやアナウンスの音が小さいことに起因しています。自信を持って、観客にも聞こえるように大きな声で行いましょう。なお、準備や使用済みボールの扱いは大会によって異なる場合もあるので、詳細は、大会本部の指示に従ってください。

1. 試合開始前の準備

- ① 審判は、試合中、コート上で起きるすべての事実問題に責任を持たなければなりません。
- ② 審判用紙・筆記用具を本部で受け取り、プレーヤーよりも先にコートに入り、ネットの高さ、シングルススティックの設置を有無を確認し、審判台につきます。なお、試合の開始・終了時刻の記録、ポイント間・エンドチェンジなどの時間測定に必要なので、時計を持参します。ネットの高さ・シングルススティックの設置位置はシングルススティックで確認します。
- ③ プレーヤーの名前の正しい読み方を、選手に確認します。
- ④ 試合球を、両プレーヤーの立合のもとで開缶します。
- ⑤ 両プレーヤーにあいさつをさせ、トスをさせます。トスの勝者は、次のいずれかを選択できます。
 - (a) サーバーまたはレシーバーになる権利。(相手方プレーヤーはエンドを選択)
 - (b) エンドの選択。(相手はサーバーかレシーバーになる権利を選択)
 - (c) 選択権の放棄。(相手に選択させる)
- ⑥ 試合開始前の練習中にボールをよく見て、目を慣らしておきましょう。

2. アナウンス

「試合進行やサーバーの紹介、スコアに関する審判の発声」をアナウンスといいます。選手はもちろん、観客にも聞こえるように、大きな声で発声しましょう。

(1) 試合(マッチ)開始時のアナウンス・・・1セットマッチの例

- ① A対Bの試合で、第1ゲームのサーバーがAの場合、「*1 Set Match. A to Serve. Play!*」
- ② 各選手が最初にサーブするゲームが始まる前に、サーバーを紹介します。上の例の場合、第2ゲームでは、「*B to Serve*」とアナウンスします。
ダブルスでは、第1ゲームから第4ゲームまで、4人の名前を順番にアナウンスします。

(2) 試合中のアナウンス

試合中のスコアのアナウンスは、ポイントやゲームが決まった直後に行います。

- ① スタンダード・ゲーム中のポイントのスコアは、常にサーバーのスコアを先にアナウンスします。
 - ・第1ポイントをAが取った。(1-0) *「Fifteen Love」* (フィフティーン ラブ)
 - ・第2ポイントをBが取った。(1-1) *「Fifteen all」* (フィフティーン オール)
 - ・第3ポイントをAが取った。(2-1) *「Thirty Fifteen」* (サーティー フィフティーン)
 - ・第4ポイントをBが取った。(2-2) *「Thirty all」* (サーティー オール)
 - ・第5ポイントをBが取った。(2-3) *「Thirty forty」* (サーティー フォーティー)
 - ・第6ポイントをAが取った。(3-3) *「Deuce」* (デュース) (ノードでもアナウンスはデュースです)
 - ・ノードでデュースの場合、レシーバーにレシーブサイドの選択権があるので、次のようにアナウンスします。*「Deuce Deciding Point (デュースディディング ポイント), Receiver's Choice (レシーバーズ チョイス)」*
- ② デュース後のポイントは次の例のようにアナウンスします。
 - ・デュース後、Aがポイントを取った。 *「Advantage, A」* (アドバンテージ A)個人戦は選手名、団体戦は学校名をアナウンスします。
ダブルスでサーバー側がアドバンテージを取ったら、サーバーの名前を、レシーバー側がアドバンテージを取ったらアドサイド(左サイド)でレシーブするプレーヤーの名前をアナウンスします。
なお、アドバンテージ・サーバー、アドバンテージ・レシーバー、デュース・アゲインといったアナウンスはルールで禁止されています。
- ③ スタンダードゲーム終了時には、「そのゲームの勝者名」、「リードしている選手名」、「ゲームスコア」をアナウンスします。タイブレーク以外では、0はLove(ラブ)とアナウンスします。
 - ・第1ゲームをAが取った。 *「Game A, First Game.」*
 - ・第2ゲームをAが取り、2-0でAがリードした。 *「Game A, A leads, 2-0(two to love).」*
 - ・第7ゲームをAが取り、4-3でAがリードした。 *「Game A, A leads, 4-3(four to three).」*
 - ・第8ゲームをBが取り、4オールとなった。 *「Game B, 4 all.」*
 - ・第12ゲームをAが取り、6オールとなった。 *「Game A, 6 all, Tie-Break A to Serve.」*

(3) タイブレーク中のアナウンス

タイブレーク中は、「スコア(大きい数字を先)」、「リードしている選手名(チーム名)」の順にアナウンスします。タイブレークでのスコアに限り、0はZero(ゼロ)とアナウンスします。

- ・第1ポイントをAが取った。 *「1-0(One-Zero), A」*
- ・第2ポイントをBが取り、1オールとなった。 *「1 all」*
- ・第6ポイントをBが取り、4-2でBがリードした。 *「4-2, B」*

(4) 試合終了時のアナウンス

- ① 1セットマッチの試合が終了した場合、次のようにアナウンスします。
 - ・Aが6-4で勝った。 *「Game, set and match A, Score is 6-4.」*
 - ・Bがタイブレークを取り勝った。 *「Game, set and match B, Score is 7-6.」*
- ② 試合が終了したら、審判用紙に勝者サインを記入させます。
- ③ 両プレーヤーをあいさつさせた後、速やかに審判用紙を本部に提出し、結果を報告します。
なお、団体戦の場合は、登録選手全員を整列させ、結果を発表し、あいさつさせます。
例：「2対1で〇〇高校が勝ちました。礼。」

3. コール

「審判が判定を下すときの発声」をコールといいます。アナウンスの場合と同様に、選手はもちろん、観客にも聞こえるように、大きな声で発声しましょう。

- ① コールするケースの一部の例
 - アウト** ネットを越えた打球がコート外側の地面に落ちるか、パーマネント・フィクスチュア、もしくはコート外の何かにノーバウンドで触れたとき。
 - フォールト** サービスがサービスコートの外側へ落ちたとき(ダブルフォールトとコールしない)。
 - フットフォールト** サーバーがフットフォールトを犯したとき。
 - レット** アンパイアがプレーをやり直すと判断したとき(ポイントのレット)。
アンパイアがサービスをやり直すと判断したとき(サービスのレット)。
 - コレクション** フォールトまたはアウトのコールをインに訂正するとき。
 - ネット** サービスがネット、ストラップ・バンドに触れたあと、レシーバー側へ超えたとき。
 - スルー** 打球がネットの破損部分やネットポストとネットとの間を通り抜けたとき。
 - タッチ** ボールが身体に触れたとき。
持ち物を相手コートに落としたとき。
ラケットや身体がネットに触れたとき。
 - ノットアップ** 2バウンド以上で返球したとき。
 - ファウル・ショット** 故意の2度打ちやネットを越える前のボールを打ったとき。
ダブルスでパートナーどうしが続けて打ったとき。
 - ヒンドランス** プレーヤーが「相手を故意に妨害」したとき(失点)。
. プレーヤーが「無意識に相手を妨害」したとき(レット)。
- ② インプレー中のコールは、プレーを止めるためのものです。したがって、自動的にプレーが止まるネットミスはコールしません。また、「イン」や「グッド」などのコールはありません。
- ③ セカンドサービスが入らなかった場合のコールも「フォールト」です。ダブルフォールトというコールをしてはなりません。第2サービスがネットミスの場合、スコアのアナウンスのみをします。
- ④ サービスレットのとき、*「Let!」*のコールに加えて*「first service」*または*「second service」*のように、やり直されるサービスがどちらのサービスなのかをアナウンスします。
- ⑤ ボールの接地部分がわずかでもラインにかかっている場合は、すべてインなので、ライン際のきわどいボールは特に注意しなければなりません。また、コールがない場合には、すべてインとなるので、アウトやフォールトは、直ちに大きな声で行いましょう。
- ⑥ 明らかなフットフォールトは、フットフォールトをコールします。
サーバーは、サービスを行う全期間(サービスのモーション～インパクト)を通じ、いずれの足もベースラインの後方で、センターマークとサイドラインの仮想延長線の間以外の区域に触れてはなりません。サイドラインの仮想延長線は踏み越さなければ踏んでもかまいませんが、センターマークの仮想延長線を踏んではなりません。
- ⑦ コール(判定)とスコアのアナウンスを行ってからスコアをスコアシートへ記入します。

4. ミスジャッジへの対応

- ① ミスを犯さないように心がけることが最も重要ですが、明らかな間違いに気づいたときは、直ちに訂正しなければなりません。ただし、これは審判自身の判断によるもので、たとえ判定に間違いがあっても、ルール上、プレーヤーの抗議や訴えによってオーバールールしてはなりません。
- ② 訂正(Correction:コレクション)は、直ちに行わなければなりません。例えば、アウトボールをコールせずそのまま打たせ、さらに相手選手が打ってから前の「アウト」をコールするようなことがあってはなりません。
- ③ 訂正は次のように行います。
 - ・アウトとコールしたがインだった場合 *「Correction!, the ball was good.」*
- ④ インだったボールを「アウト」とコールしたあと「イン」に訂正した場合、そのアウトコールによってプレーヤーが打つのをやめたことが明らかな場合にはポイントのレットとし、そのポイントのファーストサービスからやり直します。ただし、コールの有無に関わらず、その打球が明らかなエースやウィニングショットであった(コールの有無にかかわらず返球できないと判断できる)場合には、レットにする必要はありません。

5. 副審(ラインアンパイア1人)がつく場合

大会によっては、副審(ラインアンパイア)をつけて試合を行うことがあります。その際には、次のように行います。

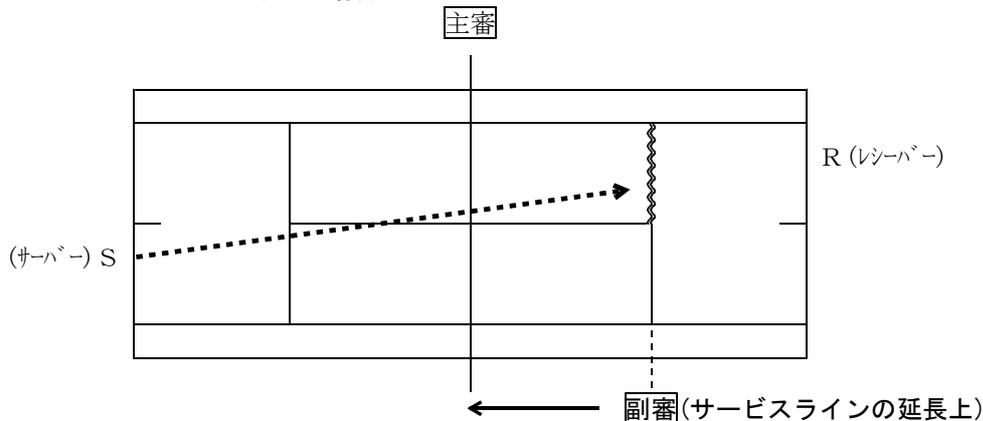
(1) 副審(ラインアンパイア)の心構えと手順

- ① 判定は、ためらわずに行いましょう。
- ② 判定は、まず声(コール)、続いてハンドシグナルを出し主審(アンパイア)とアイコンタクトします。ハンドシグナルを声より早く出してはなりません。
- ③ アウトやフォールトのについてきわどい判定を下したあとは、アイコンタクトし、ハンドシグナルを主審がスコアをアナウンスするまで出し続けます。
- ④ 自分の判定が誤っていたことに気づいたら、ためらわず変更(訂正)します。
ただし、選手などに抗議をされた場合には、変更できません。
- ⑤ 自分の判定が主審にオーバールールされることがあります。その際には、主審の判定が有効です。

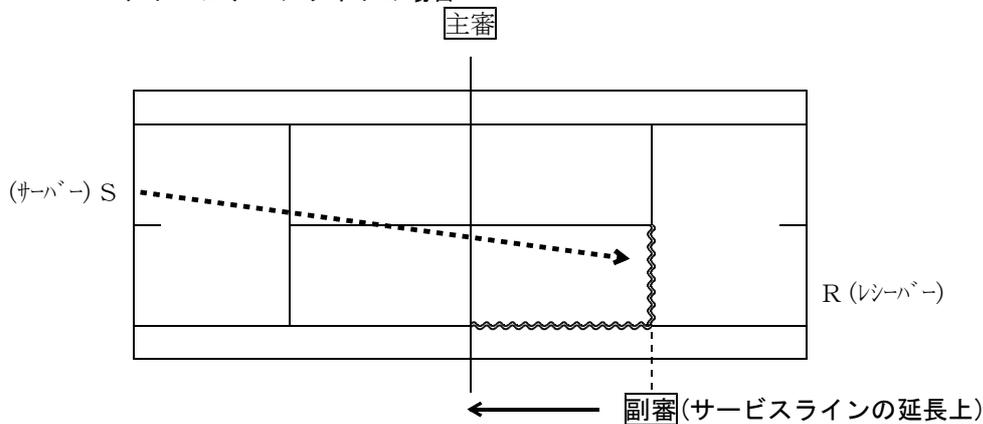
(2) 副審がジャッジすべきライン(図の ~~~~~ で示したライン)と副審の位置

① サービス時

デューサイドの場合



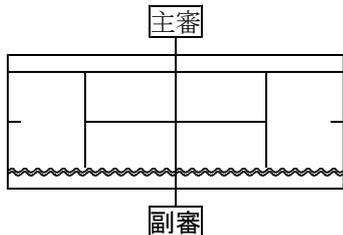
アドバンテージサイドの場合



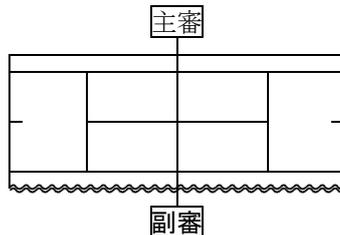
いずれの場合もセンターサービスラインは主審がジャッジします。
副審は、サービスがグッド(イン)であったら、走ってポストの位置にもどります。

② ラリー中はシングルス・ダブルスいずれの場合も副審側のサイドラインをジャッジします。

シングルスの場合



ダブルスの場合



(3) 副審のコールと姿勢・ハンドシグナル

① 副審のコール

副審がジャッジすべきラインは図の通りですが、主審もそのラインを注視し、ジャッジを行います。主審と副審が同時にコールをしてもかまわないので、フォールトやアウトの場合には直ちに大きな声でコールします。

主審は、明らかに副審の判定が明らかにまちがいであることを確信したときは、直ちにオーバールール（判定を覆すこと）し、副審の判定を訂正します（4. ミスジャッジへの対応の項目を参照）。

② 副審の姿勢・ハンドシグナル

・サービス時

サービス時は、レシーバー側のサービスラインの延長上に位置し、両膝に手を当て、中腰で待機します。サーバーがレディポジションをとるまでサーバーの様子を見ます。サーバーがサービスのモーションを起こしたらラインを注視します。

サービスがフォールトの場合、その姿勢のまま大きな声で「フォールト」コールし、直後に指をそろえ、手のひらを主審に向け、腕を水平（主審に向かって右側のエンドの場合なら右腕）に伸ばします。

グッド（イン）の場合、コールはせず、グッドシグナル（手の甲を主審に向け、腕を真下に伸ばす）を出し、直ちにネットポストの位置まで走り、サイドラインのジャッジに移ります。

・ラリー中

ラリー中は、ボールがアウトになった時点で直ちに「アウト」のコールをします。その直後に、アウトシグナル（アウトした方向の腕を水平にあげる）を出します。

グッド（イン）の場合、コールはせず、グッドシグナルを出し、そのままの姿勢で、主審にも選手にもわかるようにします。

・ハンドシグナルを間違えたとき

ハンドシグナルを間違えたと気づいたときには、直ちに正しいハンドシグナルを出します。

③ 副審が判定できない場合

何らかの理由で、副審が判定できない場合、主審は可能な限り自分自身で判断します。

どうしても確実な判断ができない場合は、「レット」とします。

【第3部 ルールについて】

さまざまなルールがありますが、ここにあげられているルールは最低限必要なものです。テニスのマナーや技術を身につけるとともに、ルールも覚えましょう。

1. 連続的プレー

プレーヤーは、正当な理由なしに進行中の試合を途中で止めてはなりません。これに違反したプレーヤーはペナルティの対象となります。自分の体力、呼吸、体調などを回復させるための中断は、正当な理由にはなりません。

- ① ポイント間の時間は20秒が限度です。サーバーは、ポイントが決まってから、20秒以内に次のサービスを行わなければなりません。レシーバーは、サーバーの(合理的な)ペースにあわせてプレーするものとし、サーバーがサーブしようとしたとき、レシーブする用意をしていなければなりません。レシーバーに20秒の権利はありません。
- ② 第1サービスがフォルトの場合、速やかに第2サービスを行わなければなりません。
- ③ エンドチェンジの場合、直前のゲームが終わってから、次のゲームの第1ポイントのボールを打つまでの時間は、90秒を超えてはなりません。ただし、**タイブレークゲーム中のエンドチェンジ、第1・第2ゲーム間は20秒です。平成23年度からの高体連主催大会の個人戦では、このルールが完全適用されます。**

2. エンド、サイド、ローテーション等に関する誤り

エンドチェンジのし忘れ、間違ったエンドからのサービス、間違ったサイドへのサービス、間違ったサイドでのレシーブなど、プレーヤーによってなされた誤りに関しては、原則として誤りが発見され次第直ちに改めなければなりません。また、それまでに決まったポイントはすべて有効です。

ただし、次の例外があります。

- ① サービスの順序を誤ってサービスが行われ、そのゲームが終了した後で誤りが発見された場合は、サービスの順序は入れ替わったままで試合を続行します。
- ② ダブルスのパートナー同士が順番を誤ってサービスした場合で、そのゲームが終わってから誤りが発見された場合は、順番は入れ替わったままで試合を続行します。
- ③ ダブルスのパートナー同士が順番を誤ってレシーブした場合(左右のコートを間違えた場合)は、そのゲームが終わるまでそのまま試合を続行し、次のレシーブゲームで正しい順序に戻します。

3. スコアの誤り

- ① スコアの誤りが試合終了後にわかった場合、その誤りは訂正できません。
アンパイアが「ゲームセットアンドマッチ・・・」とアナウンスした時点で試合終了となります。
セルフジャッジの場合は、両プレーヤー(ペア)が勝敗を認めて握手をした時点で試合終了となります。
- ② 試合中にスコアの誤りに気づいた場合、審判がそれを認めれば、誤りに気づいたときのポイント終了後、直ちに正しいスコアに訂正します。

4. 妨害(不可抗力による場合)

不可抗力によるプレーの妨害があった場合、選手がプレーをとめることは、セルフジャッジの場合を除き禁止されているので、速やかに主審がレットをコールし、プレーを中断しなければなりません。

例えば他のコートからボールが転がってきた場合には、次のように対処します。

- ① ボールがフェンス際(ほぼフェンスについている)にあり、プレーに全く支障がない場合。
→そのままプレーを続行する。
- ② コート内に入ってきた場合や、プレーヤーがボールを踏むおそれがある場合。
→ただちに「レット」をコールし、プレーをやめさせる。
→レットをコールされる前に打たれたボールが、
 - (1) ボールが相手コートに入らなかったら、そのボールを打った選手の失点。
 - (2) ボールが相手コートに入り、ウイニングショット(サービス:エース)だったら、ボールを打った選手のポイント。(レットのコールに関係なく返球不可能と判断できる場合)
 - (3) (1)・(2)以外ならポイントのレットとして、そのポイントの第1サービスからやり直し。

ボールを踏んで選手がけがをしたら審判の責任です。判断に迷ったら、ためらわずにプレーをとめましょう。

- ③ 第1サービスをフォルトし、第2サービスを行うまでに②のような妨害があった場合、サーバーの動作が第2サービスのモーションに入っていたときはポイントのレットとなりますが、それ以外はそのまま第2サービスを行います。
- ④ 観客のたてる音や声は妨害要因とはなりません。

5. 相手に対する妨害

- ① プレーヤーが、打球しようとする相手を故意に妨害する行為をした場合、そのプレーヤーはポイントを失います。
例：自分の返球がまだ相手の方に飛んでいる最中に、プレーヤーが相手を妨害するほどの大きな声でパートナーに指示を与える。

- ② 相手を妨害する行為が無意識になされた場合、アンパイアはレットをコールし、ポイントをやり直します。
例：蜂に刺されて悲鳴をあげる。
- ③ インプレー中に、ラケットを除く着衣や持ち物(帽子や眼鏡、ボールなど)を地面に落とした場合、主審はレットをコールし、直ちにプレーをやめさせます。
1度目のプレーを停止したあとの対処は、不可抗力による妨害の場合の②の(2)と同じです。ただし、この処理をしたときには、レットは取り消され、持ち物を落としたことにもなりません。
2度目以降はその度に「故意に相手を妨害した」として失点になります。
インプレー中にシューズが脱げた場合は、持ち物を落としたことにはなりません、そのシューズにボールが触れた場合には失点となります。
- ④ ダブルスで、レシーバーのパートナーが必要以上に動く行為は、ペナルティの対象となります。
- ⑤ 第2サービスからのインプレー中に、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、チェアアンパイア(セルフジャッジでは相手プレーヤー)が妨害と判断した場合、レットをコールできます。
また、2回目以降は、その度に相手への故意による妨害となり、失点となります。

6. セルフジャッジ

アンパイア(審判)のつかない試合形式でのジャッジは、次のように行います。また、ネットの高さやシングルスティックの設置位置の確認などは選手の義務です。

アンパイアのつく試合とは異なる点があるので、注意しましょう。

- ① サーバーはサーブを打つ前に、必ずレシーバーに聞こえる大きな声で、スコアをアナウンスします。スコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるところまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるそれぞれがとったポイントを足したスコアから再開します。
- ② ネットより自分の側にコートについて判定とコールをします。
- ③ 確信を持ってアウトであるといえるボール以外は、相手プレーヤーに有利にジャッジします。ジャッジできなかったボールはすべて「イン」であり、プレーを続行しなければなりません。
- ④ 判定とコール(アウト、レット、フォールトなど)は、相手に聞こえる声と、相手に見えるハンドシグナルで速やかに行います。アウトやフォールトは、人差し指を出して示します。
- ⑤ いったん「アウト(フォールト)」とコールし、それを「グッド(イン)」と訂正した場合、そのプレーヤーの失点になります。
- ⑥ ダブルスの判定とコールは、一人の選手が行えば成立します。しかし、ペアの判定が食い違った場合はそのペアの失点となります。ただし、サービスの場合、一人が「フォールト」、パートナーが「レット」をコールした場合には、サービスのレットとなります。
- ⑦ クレーコートに限り、相手選手にボールマークの確認(ボールマークインスペクション：BMI)を要求できます。必要であれば、相手コートに行ってボールマークを見ることもできます。
相手と判定が食い違った場合は、レフェリーが最終判定をします。
両者が示すボールマークの位置が食い違う場合、あるいは判定できるほどのマークが残っていない場合は、最初のコールが成立します。
必要以上にBMIを申し出る選手には、レフェリーが適切な処理をとる場合があります。
- ⑧ サービスのレットはレシーバーがコールします。誤ってサーバーがサービスのレットをコールしたときには、次のような判断が下されます。
(1)そのコールによってプレーが停止された場合は、サーバーの失点。
(2)そのコールにレシーバーが同意した場合は、サービスのレット。
(3)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。
- ⑨ 相手選手の言動やコール、フットフォールト等に疑問あるいは不服があるときは、レフェリーに申し出ることができます。
- ⑨ 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告します。

7. ノーアドバンテージ・スコアリング方式(ノーアド)とセミノーアド

- ① デュースになるまでは、通常の形式でゲームを進めます。3ポイントオールの際は、次のようにアナウンスします。「*Deuce(デュース) Deciding Point(ディサイディングポイント), Receiver's Choice(レシーバーズチョイス)*」
デュース後のポイントでそのゲームの勝敗を決するので、タイブレーク以外、どのゲームでも、最大7ポイントのプレーとなります。
- ② 第7ポイント目のサービスを受けるレシーバーは、どちらのサイドでレシーブするかを速やかに選択しなければなりません。また、ダブルスでは、どちらのプレーヤーがレシーブするかを選択できます。ただし、シングルス・ダブルスのいずれの場合でも、選択後の変更はできません。
- ③ セミノードは、デュース後、2ポイントプレーし、再度デュースとなった場合に、ノーアドに切り替える形式です。したがって、セミノーアドの場合、タイブレーク以外、どのゲームでも、最大9ポイントのプレーとなります。

8. コーチング

- ① チーム対抗戦の場合、プレーヤーは、登録された監督・選手(以下コーチと表記)から、エンド交代時(タイブレークを除く)コーチング(指導・助言)を受けることができます。

- ② コート内外にかかわらず、試合開始から終了まで、コーチはコート外の誰からもコーチングを受けることはできません。
- ③ 個人戦の場合、競技中、言葉はもちろん、合図や目配せなどいかなる方法においてもコーチングを受けてはなりません。
- ④ 「ナイスショット」、「がんばれ」、「先リード」、「もう一本」等の言葉は、コーチングにはなりません。が、「前に出る」、「ロブを使え」、「もっと振り抜け」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ます。

9. ボールマークの調査(ボールマークインスペクション Ball Mark Inspection : BMI)

- ① BMIは、クレートコートのみで行えます。
砂入り人工芝コートでもボールマークは残りますが、BMIはできません。
- ② プレーヤーがBMIを要求できるのは、チェアアンパイア(主審)がエンディングショット(最後に放たれたショット)を、審判台から正確に判定できないときか、プレーヤーがプレーを停止したとき、の2点に限られます。
- ③ チェアアンパイアがBMIをすると決めたら、審判台から降りて、調査に行かなくてはなりません。ボールマークの位置が分からないときには、マークの位置をラインアンパイア(副審)に確認することができますが、判定はチェアアンパイアが行わなければなりません。
- ④ チェアアンパイアとラインアンパイアがともにマークの位置をはっきり覚えていないとき、あるいは判定できるほどのマークが残っていないときには、最初のコールまたはオーバールールが成立します。
また、アンパイアと選手の示すボールマークが異なる場合には、最初の判定が有効です。
- ⑤ チェアアンパイアがボールマークを確認し判定をした場合、その決定は最終で、それ以上アピールすることはできません。
- ⑥ BMIの必要があると判断した場合には、スコアのアナウンスをすぐにせず、調査を終えてからアナウンスします。
- ⑦ チェアアンパイアがBMIの最終判定をする前に、選手が自らボールマークを消した場合、そのボールマークはグッド(イン)の扱いとなり、相手のポイントとなります。
- ⑧ アンパイアがついている試合では、プレーヤーは、ボールマーク調査をする目的でネットを越えてはなりません。ネットを越えた場合には、スポーツマンシップに反する行為として、プレーヤー倫理規定違反となり、ペナルティの対象となります。
- ⑨ 無用なトラブルを避けるためにも、チェンジエンドの際に、ライン際のみブラシがけをするなど、ボールマークを消しておくことが賢明です。(ライン掃き用のほうきでライン際のボールマークを消す)

10. 用具について

- ① ストリング(ガット)の切れたラケットは使用禁止となっているトーナメントにおいて、インプレー中に、ストリングが切れたら、そのポイントが終わり次第直ちに正規のラケットに換えなければなりません。それが手持ちの最後のラケットであったとしても、プレーは続行できません。ラケットの補充のためにコートを離れる場合は、審判が同行(許可)し、次のポイントが始まるまでの時間で用意しなければなりません(例えばポイント間の20秒以内)。時間内にプレーできない場合は、不当なゲームの遅延となり、ペナルティの対象となります。ただし、アンパイアもしくはレフェリーの了解があれば、コート外の第三者からラケットの補給を受けることができます。
- ② インプレー中にストリングが切れたりラケットが破損した場合、次のように対処します。
 - ・第1サービスがレットになったとき(インプレーになっていないと判断される)。
サーバー・レシーバーいずれの場合においてもラケットを正規のものに換えなければならない。
 - ・第1サービスがフォルトでサーバーのラケットのストリングが切れたり破損した場合。
ラケットを正規のものに換えるか、換えずにプレーを続行するかはサーバーが判断する。
交換の有無にかかわらず、第2サービスから再開する。
 - ・第1サービスがフォルトでレシーバーのラケットのストリングが切れたり破損した場合。
ラケットを正規のものに換えるか、換えずにプレーを続行するかはレシーバーが判断する。
ラケットを交換した場合にはポイントのレットとなり第1サービスから再開する。
交換しない場合は第2サービスから再開する。
- ③ 振動抑制装置(いわゆる振動止め)を取り付けることが許されるのは、ストリングが交差模様をなしている外側の部分に限られています。したがって、振動抑制装置などの外側に、メインストリングスとクロスストリングスの交点があってはなりません。
- ④ 高体連が主催・主管している大会(総体・新人・秋季選手権など)において、ストリングにステンシルが入っているものは正規のラケットとして用いることはできません。
(ステンシルの例: ヨネックスのy y、プリンスのP、バボラのダブルラインなどのメーカーロゴ)

11. メディカルタイムアウト(Medical Time Out : MTO)

現在、高体連主催・主管大会ではメディカルタイムアウトを採用していないので、削除しました。
今後、MTOが採用になった場合、再度掲載します。

【第4部 タイブレーク・ゲームの進め方】

ゲームスコアが6オールになったとき(8ゲームズプロセットの場合は8オール)、タイブレーク・ゲームが始まります。2ポイント差以上で7ポイント先取した場合(例：7-3)か、6-6の後、2ポイント差をつけた場合(例：8-6)、そのタイブレーク・ゲーム及びセットの勝者となります。

タイブレークは1つのゲームなので、タイブレーク中のエンド交代時に、たとえ団体戦であってもアドバイスを受けることはできません。

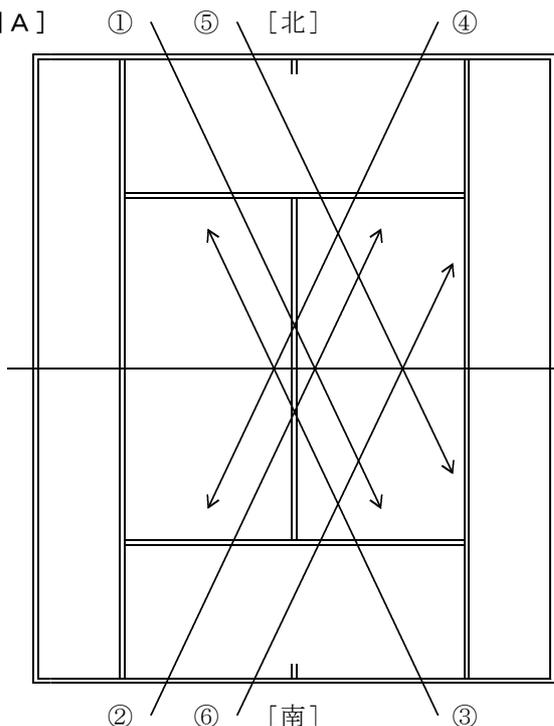
【シングルス】

第13ゲームのサーバーをA、レシーバーをBとし、Aがコート北側に位置している場合。

(そのセットの第1ゲームのサーバー=タイブレークの最初のサーバー)

6ポイントごとにチェンジエンドとなり、12ポイントで1サイクルとなります。

【図A】



- ① A 北→南 デュースサイド (R)
- ② B 南→北 アドサイド (L)
- ③ B 南→北 デュースサイド (R)
- ④ A 北→南 アドサイド (L)
- ⑤ A 北→南 デュースサイド (R)
- ⑥ B 南→北 アドサイド (L)

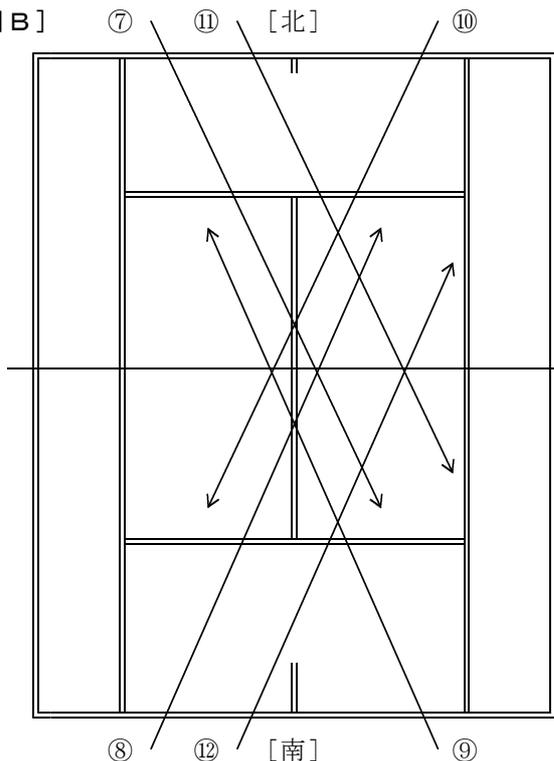
* 6ポイント終了でチェンジエンド。図Bへ

【タイブレークの注意点 その1】

サービスは、通常のゲームでも、タイブレークの時でも右・左の順でサイドを交代します。サーバーが自分・相手・相手・自分というように変わるので、錯覚しやすいのですが、右・左の順番は変わりません。

また、審判用紙を見れば、どのプレイヤーがどちらのサイドからサービスをするのかがわかります。細かい点は審判用紙の記入方法を見てください。サーブをする位置は、左回り(反時計回り)で移ります。

【図B】



- ⑦ B 北→南 デュースサイド (R)
- ⑧ A 南→北 アドサイド (L)
- ⑨ A 南→北 デュースサイド (R)
- ⑩ B 北→南 アドサイド (L)
- ⑪ B 北→南 デュースサイド (R)
- ⑫ A 南→北 アドサイド (L)

* 12ポイント終了でチェンジエンド。図Aへ

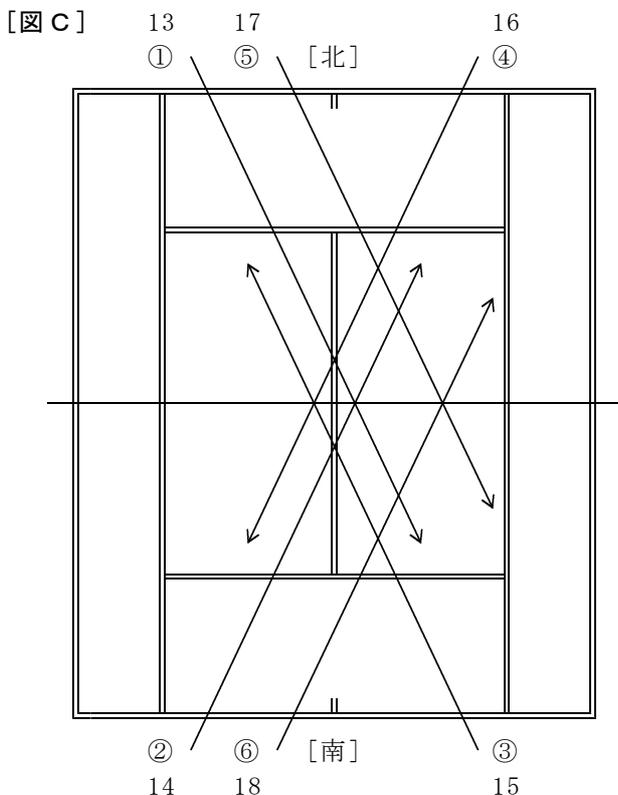
【タイブレークの注意点 その2】

テニスは、サービスキープを続ける限り、負けられないルールになっています。しかし、タイブレークの場合でサービスを2ポイントずつ交代で行い、互いのプレイヤーがサービスキープを続けたとすると、先にサービスしたプレイヤーが必ず勝つこととなります。このようなルール上の有利・不利の差がつかないように、タイブレークでは、2ポイントずつ区切ると、サーブ権が1ポイントずつあるように決められています。

なお、シングルス・ダブルスいずれの場合でも、タイブレークの最初のサーバーは第1ゲームのサーバーと同じプレイヤーになります。

【ダブルス】

A・B対X・Yで、第12ゲームのサーバーがY、第13ゲームのサーバーがAで、A・Bがコート北側に位置している場合。（そのセットの第1ゲームのサーバー＝タイブレークの最初のサーバー）
6ポイントごとにチェンジエンドとなり、24ポイントで1サイクルとなります。



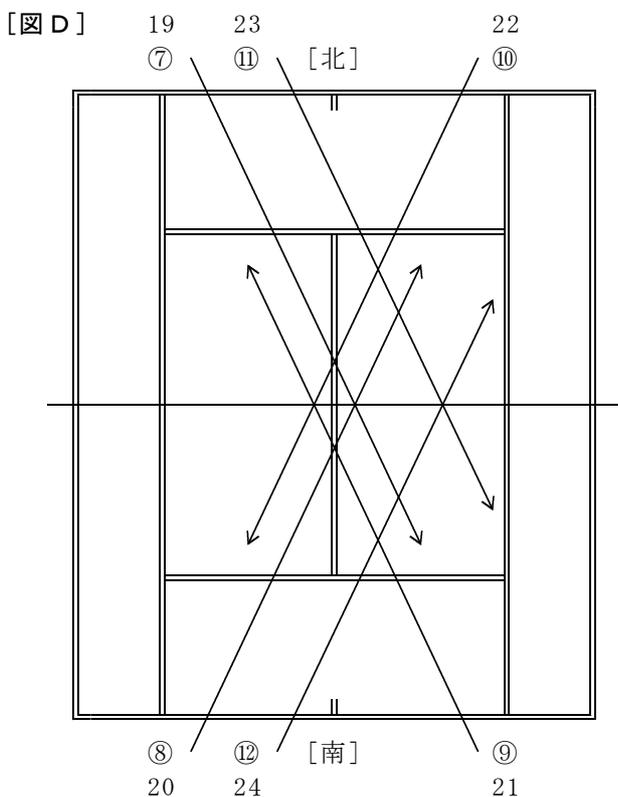
- ① A 北→南 デュースサイド (R)
- ② X 南→北 アドサイド (L)
- ③ X 南→北 デュースサイド (R)
- ④ B 北→南 アドサイド (L)
- ⑤ B 北→南 デュースサイド (R)
- ⑥ Y 南→北 アドサイド (L)

* 6ポイント終了でチェンジエンド。図D上段へ

(図B上段から)

- 13 B 北→南 デュースサイド (R)
- 14 Y 南→北 アドサイド (L)
- 15 Y 南→北 デュースサイド (R)
- 16 A 北→南 アドサイド (L)
- 17 A 北→南 デュースサイド (R)
- 18 X 南→北 アドサイド (L)

* 18ポイント終了でチェンジエンド。図D下段へ



(図A上段から)

- ⑦ Y 北→南 デュースサイド (R)
- ⑧ A 南→北 アドサイド (L)
- ⑨ A 南→北 デュースサイド (R)
- ⑩ X 北→南 アドサイド (L)
- ⑪ X 北→南 デュースサイド (R)
- ⑫ B 南→北 アドサイド (L)

* 12ポイント終了でチェンジエンド。図C下段へ

(図A下段から)

- 19 X 北→南 デュースサイド (R)
- 20 B 南→北 アドサイド (L)
- 21 B 南→北 デュースサイド (R)
- 22 Y 北→南 アドサイド (L)
- 23 Y 北→南 デュースサイド (R)
- 24 A 南→北 アドサイド (L)

* 24ポイント終了でチェンジエンド。図C上段へ

【第5部 スコアシートの記入方法】

記入例を参考にして、スコアシートの記入方法を身につけましょう。
スコアシートへの記録は、ポイントのアナウンスの後に行います。

- ① 選手氏名などは、大会本部で記入します。トーナメント表の番号が小さい方が左になります。
全県統一で、男子は青、女子は赤の用紙を利用しています。
第1ゲームの第1サービスが打たれたときの時刻が試合開始時刻となります。
勝者氏名・最終スコア・試合終了時刻などは、終了後に記入します。
- ② GAME欄は最初から印刷されています。奇数ゲームの後に線があるのは、そこでエンドを交代することを示しています。
- ③ ServerSide欄は、審判台から見て「どちらのエンドから誰がサービスをしているか」を示しています。記入例では、最初のサーバーが左側のエンドからサービスしたことを示しています。また、この欄を見ると、テニスの試合が4ゲームごとにサービス位置が一回りしていることがわかります。さらに、サスペンドとなった試合を再開する時のエンドも、この欄で確認できます。
試合前に選手名を確認して、頭文字など略号を決めておきましょう。この略号はゲーム勝者欄やゲームカウント欄でも使います。団体戦やダブルスでは、学校名の頭文字がよいでしょう。
ダブルスレシーバーサイド欄は、どちらのプレーヤーがどちらのサイドでレシーブしているのかを記入します。記入例では、伊達・浅越ペアは浅越選手が、杉山・中村ペアは中村選手が右サイドでレシーブしていたこととなります。
- ④ それぞれのゲームの得点欄の上段はサーバー側のポイントを、下段はレシーバー側のポイントを示しています。
- ⑤ 得点欄の斜線(/)はポイントを、上下の分割線上の点(・)は第1サービスのフォールトを示しています。サービスエースはサーバーのポイントなので上段にAを、ダブルフォールトはレシーバーのポイントなので下段にDを記入します。
第1ゲームの場合、第3・第5ポイントの第1サービスがフォールトだったことを、また、第2ポイントはサービスエースで、第5ポイントはダブルフォールトで決まったことがわかります。
デュースにならないときは、最初の太線までのところまででゲームが決まります。記入例の場合、第2・5・12ゲーム以外はデュースにならなかったことがわかります。
逆に、デュースになった場合には、2ポイント連取しなければならないので、2ポイントごとに太線になっています。
- ⑥ ゲーム勝者欄は、そのゲームを取ったプレーヤーの略号を記入します。
- ⑦ ゲームカウント欄には、初めに略号を記入しておき、試合の流れがわかるように、ゲームカウントが変わった部分だけ獲得ゲーム数を記入します。
- ⑧ 記入例では、ゲームカウントが6オールとなったため、タイブレークになりました。4ゲームごとにサービス位置が一回りするわけですから、第13ゲームにあたるタイブレークの最初のサーバーは第1ゲームのサーバーと同じサーバーになります。また、Tie-Break-Server欄の略号の順番は、ServerSide欄と同じ順番になります。
タイブレーク中は、6ポイントごとにエンドを交代するので、6ポイントごとに太線があります。また、Rは右(デュース)サイドから、Lは左(アドバンテージ)サイドからサービスすることを示しています。記入例では、審判台から見て左側のエンドの右サイドから伊達選手がサービスしたことがわかります。
- ⑨ タイブレークのポイントは、斜線ではなく数字で記入します。2ポイント以上の差をつけて7ポイント先取したプレーヤーがタイブレークの勝者となります。ポイントが6オールになった場合には、2ポイント差がつくまで続きます。1セットマッチでは、タイブレークの勝者が試合の勝者となります。
- ⑩ 最終スコア欄は、ゲームカウントと、タイブレークの敗者の敗者のスコアを記入します。記入例では、タイブレークが9-7で終わったので、7-6(7)となります。
- ⑪ 勝者氏名欄は審判が記入し、結果確認のため、勝者サイン欄に選手名(フルネーム)と学校名を記入させてください。
- ⑫ ノードでデュースになった場合、レシーバーの選択したサイドをR(右)またはL(左)で、最後のポイントは選択したサイドに斜線を入れます。

長野県高体連テニススコアシート

コート番号
1

団体戦/個人戦	Singles (No.) / Doubles (No.)
団体 ・ (個人)	S () ・ D ()

試合番号
4 R 1

選手番号	選手氏名	所属高校名
1	伊達 公子(D)	南信州

選手番号	選手氏名	所属高校名
16	杉山 愛(S)	北信濃

VS

審判員 (補助員/敗者)	主審氏名	所属高校名	副審氏名	所属高校名
	〇〇 〇〇	□□		

GAME	Server Side	試合形式 <input type="checkbox"/> スタンダードゲーム <input type="checkbox"/> ノーアド	ダブルスレシーバーサイド		試合開始時刻	ゲーム勝者	ゲームカウント													
			R	R			No. 1	No. #												
			Chair Umpire		10:05		D	S												
1	D	A . b				D	1													
2	S	b		D		S		1												
3	D	A				D	2													
4	S	. b				D	3													
5	D	. .				S		2												
6	S					S		3												
7	D	. .				D	4													
8	S	. A A				S		4												
9	D					D	5													
10	S	. b				S		5												
11	D	. b				D	6													
12	S	A .				S		6												
Tie-Break	Tie-Break-Server		D	S	D	S	D	S	D											
	Player	D	1	2D		3	4	5A	6			7D	8	9						
	Player	S	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L
	Tie-Break-Server																			
Player		R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L	

結果	コール時刻	試合開始時刻	試合終了時刻	試合時間
	10:00	10:05	11:05	1:00

最終 スコア	伊達 vs 杉山
	7 () - 6 (7)

勝者氏名(主審記入)	高校名
伊達 公子	南信州

勝者サイン(フルネームで勝者記入)	勝者所属高校名
伊達 公子	南信州 高校

長野県高体連テニススコアシート

コート番号
1

団体戦/個人戦	Singles (No.)	Doubles (No.)
(団体) ・ 個人	S () ・	D (1)

試合番号
4 R 1

選手番号	選手氏名	所属高校名
1	伊達 公子(D)	南信州 (M)
	浅越 しのぶ(A)	

vs

選手番号	選手氏名	所属高校名
16	杉山 愛(S)	北信濃 (K)
	中村 藍子(N)	

審判員 (補助員/敗者)	主審氏名	所属高校名	副審氏名	所属高校名
	〇〇 〇〇	□□		

GAME	Server Side	試合形式 <input type="checkbox"/> スタンダードゲーム <input type="checkbox"/> ノーアド	ダブルスレシーバーサイド		試合開始時刻	ゲーム勝者	ゲームカウント	
			伊達	中村			No. 1	No. #
			伊達 R 中村 浅越 R 杉山		10:05		M	K
1	D	A . b				M	1	
2	S	b		D		K		1
3	A	A				M	2	
4	N	. b				M	3	
5	D	. .				K		2
6	S					K		3
7	A	. .				M	4	
8	N	. A A				K		4
9	D					M	5	
10	S	b b				K		5
11	A					M	6	
12	N	A .				K		6
Tie-Break	Tie-Break-Server		D S A N D S A N D					
	Player	M	1 2D	3 4 5A 6	7D			
	Player	K	L R L R L R L R	L R L R L R L R	L R L R L R L R	L R L R L R L R		
	Tie-Break-Server							
Player		R L R L R L R L R	L R L R L R L R L R	L R L R L R L R L R	L R L R L R L R L R			

結果	コール時刻	試合開始時刻	試合終了時刻	試合時間
	10:00	10:05	11:05	1:00

最終 スコア	伊達・浅越 vs 杉山・中村
	6(7) - 7()

勝者氏名(主審記入)	高校名
杉山 愛 中村 藍子	北信濃

勝者サイン(フルネームで勝者記入)	勝者所属高校名
杉山 愛 中村 藍子	北信濃 高校

長野県高体連テニススコアシート

コート番号
1

団体戦/個人戦	Singles (No.)	Doubles (No.)
団体 ・ 個人	S () ・ D ()	

試合番号
4 R 1

選手番号	選手氏名	所属高校名
1	伊達 公子(D)	南信州

選手番号	選手氏名	所属高校名
16	杉山 愛(S)	北信濃

VS

審判員 (補助員/敗者)	主審氏名	所属高校名	副審氏名	所属高校名
	〇〇 〇〇	□□		

GAME	Server Side	試合形式 <input type="checkbox"/> スタンダードゲーム <input type="checkbox"/> ノーアド	ダブルスレシーバーサイド R レシーバーが右サイドを選択したので「R」	試合開始時刻 10:05	ゲームカウント	
					No. 1	No. #
1	D				D	1
2	S		R		S	1
3	D				D	2
4	S				D	3
5	D		L		S	2
6	S				S	3
7	D				D	4
8	S				S	4
9	D				D	5
10	S				S	5
11	D				D	6
12	S		L		S	6
Tie-Break	Tie-Break-Server					
	Player	D	1 2D	3 4 5A 6	7D 8 9	
	Player	S	R L R L R	L R L R L R	L R L R L R L R	
	Tie-Break-Server					

結果	コート時刻	試合開始時刻	試合終了時刻	試合時間
	10:00	10:05	11:05	1:00

最終 スコア	伊達 vs 杉山
	7 () - 6 (7)

勝者氏名(主審記入)	高校名
伊達 公子	南信州

勝者サイン(フルネームで勝者記入)	勝者所属高校名
伊達 公子	南信州 高校

長野県高体連テニススコアシート

コート番号

団体戦/個人戦	Singles (No.) / Doubles (No.)
団体 ・ 個人	S () ・ D ()

試合番号
R

選手番号	選手氏名	所属高校名

VS

選手番号	選手氏名	所属高校名

審判員 (補助員/敗者)	主審氏名	所属高校名	副審氏名	所属高校名

GAME	Server Side	試合形式 <input type="checkbox"/> スタンダードゲーム <input type="checkbox"/> ノード	ダブルスレシーバーサイド		試合開始時刻	ゲーム勝者	ゲームカウント	
			R	R			No.	No.
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
Tie-Break	Tie-Break-Server							
	Player	R	L	R	L	R	L	R
	Player	L	R	L	R	L	R	L
	Tie-Break-Server							
Player	R	L	R	L	R	L	R	
Player	L	R	L	R	L	R	L	
Player	R	L	R	L	R	L	R	
Player	L	R	L	R	L	R	L	

結果	コール時刻	試合開始時刻	試合終了時刻	試合時間
	:	:	:	:

最終スコア	VS
	() - ()

勝者氏名(主審記入)	高校名

勝者サイン(フルネームで勝者記入)	勝者所属高校名
	高校

長野県高体連テニススコアシート

コート番号

団体戦/個人戦	Singles (No.) / Doubles (No.)
団体 ・ 個人	S () ・ D ()

試合番号
R

選手番号	選手氏名	所属高校名

VS

選手番号	選手氏名	所属高校名

審判員 (補助員/敗者)	主審氏名	所属高校名	副審氏名	所属高校名

GAME	Server Side	試合形式 <input type="checkbox"/> スタンダードゲーム <input type="checkbox"/> ノード	ダブルスレシーバーサイド		試合開始時刻	ゲーム勝者	ゲームカウント	
			R	R			No.	No.
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
Tie-Break	Tie-Break-Server							
	Player	R	L	R	L	R	L	R
		L	R	L	R	L	R	L
	Player	R	L	R	L	R	L	R
	L	R	L	R	L	R	L	R

結果	コール時刻	試合開始時刻	試合終了時刻	試合時間
	:	:	:	:

最終スコア	VS
	() - ()

勝者氏名(主審記入)	高校名

勝者サイン(フルネームで勝者記入)	勝者所属高校名
	高校