審判員について

平成 26 年 4 月作成

1．審判員の役割と任務について

【主審】

＜役割＞

（1）主審は試合中の事実問題に関する最終決定者である。

（2）主審は、ルールの知識およびアナウンス、コール、スコアカードの記入方法などの基本テクニックを身につけ、担当する試合をコントロールする。公正な判定を行い、試合をスムーズに進行させる。

＜任務＞

（1）スコアのアナウンス、スコアカードの記入

（2）ベースライン、センター・サービスライン、主審側のサイドライン、フットフォールトの判定

（3）レット・ファウルショット・タッチなどのコール

（4）副審の明らかなミスジャッジに対するオーバールール

（5）25 秒・90 秒ルールの徹底

【副審】

＜役割＞

（1）副審は、自分が担当するラインの判定をし、主審を助ける。

（2）選手の陰でボールの着地点が見えないなど、主審がジャッジできないときには、副審にジャッジを求めることがあるので、副審は常にボールの行方に注意を向けておく。

＜任務＞

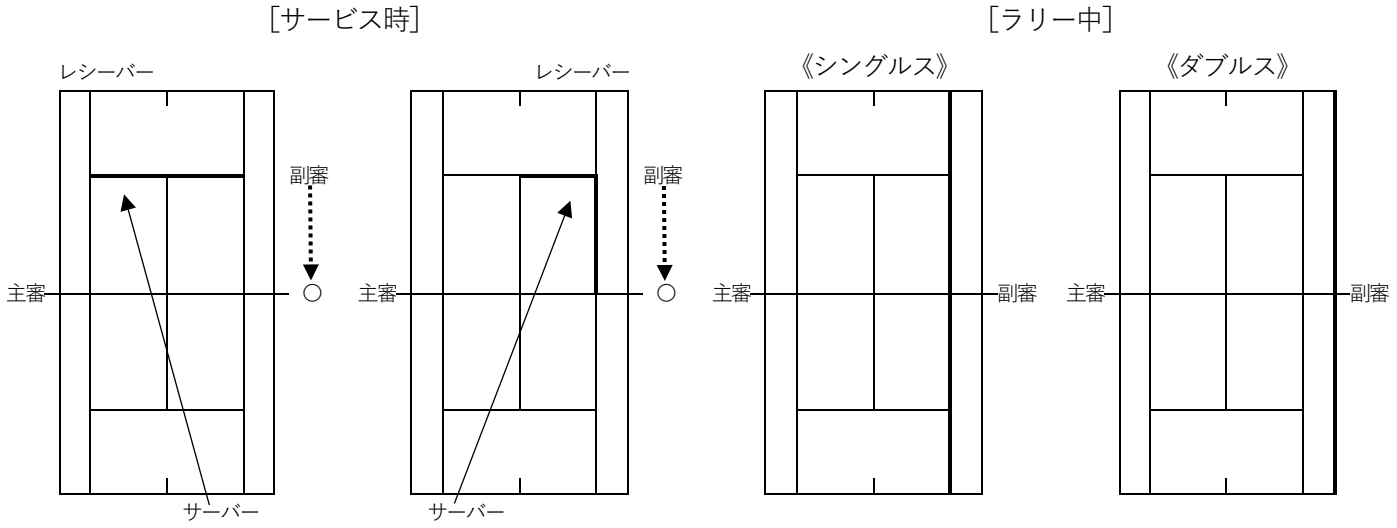
（1）サービスラインの判定をした後、ポール横にムービングして副審側のサイドラインの判定

（2）あいまいな動作や、躊躇することなく判定を下し、自信に満ちた明確なコールとハンドシグナルを行う。主審にオーバーコールされた時は、ハンドシグナルをすぐに戻し、判定に従う。

2．担当ラインについて

（1）主審は下図の実線部、副審は下図の太線部をジャッジする。

（2）副審が見るラインの「アウト」、「フォールト」のコールは主審は行わないので、副審がコールする。



３．審判員の主なコールとアナウンス

（１）コールは「直ち」に「大きな声」で「ハッキリ」と

① サービスの「Fault！」や、ショットの「Out！」をコールする場合、ボールがヒット、または着地した瞬間に、「直ち」に「大きな声」で「ハッキリ」とコールすること。

② コールやアナウンスなどの声は、最初の第一声に大きな声を出すこと。そうすれば後からも声が出しやすくなる。

③ 遅いコールはトラブルを招く。自信を持って、ハッキリとコールをすれば、選手も納得する。

④ 選手の反応を見てからコールしてはならない。あくまでも審判の判断に基づいてコールをすること。

⑤ コールは選手や審判はもちろんのこと、観客席にも聞こえるくらいの大きな声を出すこと。

⑥ ハッキリしないジャッジや、声が小さくどうなったのか分からない審判に選手は不信感を持つ。しかし、その逆の「直ちに大きな声でハッキリと」を実行すれば素晴らしい審判になるので心がけること。

（２）主なコールの種類等

① **フォールト（Fault）**　＊主審・副審

・サービスがサービスコートの外に落ちたとき。サービスがネットにかかったときは言わない。

・セカンドサービスがフォールトしたときに「Double Fault」と言ってはいけない。ボールがサービスコートの外に落ちたとき、「Fault」だけをコールし、その後直ちにポイントをアナウンスする。

② **フットフォールト（Foot Fault）**　＊主審

・サーバーが構えてからインパクトの瞬間までに、「歩行・走行によって位置が変わった」、「ベースラインやセンターマークの仮想延長戦を踏んだ」、「サイドラインの仮想延長線を越えた」場合。

・フットフォールトは、サーバーがボールをインパクトした直後にコールをすること。（インパクト前のコールは審判による妨害であるため「Let」となり、ファーストサービスからやり直しとなる。）

③ **アウト（Out）**　＊主審・副審

・ネットを越えた打球がコートの外側に落ちるか、パーマネント・フィクスチュア（ベンチやフェンスなど）やコートの外の何かにノーバウンドで触れたとき。

・明らかにアウトが予想されても、ボールがバウンドするまではコールしてはならない。

④ **レット（Let）**　＊主審

・「サービスレット」の場合、そのサービスのみやり直す。どのサービスがやり直しなのかを明らかにするために「Let　first（second）service」とコールする。

＊他のコートからボールが進入してきたり、センターベルトやシングルス・スティックがはずれた場合は速やかに「レット　リプレイ　ザ　ポイント（間をおいて）ファーストサービス」とコールしファーストサーブから行う。

＊サーバーがサービスのモーションに入った後の、レシーバー自身の「ノットレディ（レシーバーが構えていない状態）」の発声は「レット　リプレイ　ザ　ポイント　ファーストサービス」となる。

⑤ **ノットアップ（Not up）**　＊主審

・プレーヤーが打つ意志を持って２バウンド以上で打ったボールがネットを越えたとき。

⑥ **スルー（Through）**　＊主審

・打球がネット（の穴）を通り抜けたとき。

⑦ **ウェイト、プリーズ（Wait　please）**　＊主審

・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場合。「レット」ではないので注意すること。

⑧　**コレクション（Correction）**　＊主審・副審

・主審が副審の「フォールト」や「アウト」のコールが明らかに誤りであると判断したとき。コールは「コレクション！、グッド.　レット　ファーストサービス」であり、ポイントレットとなる。

・副審がグッド（いわゆるイン）とジャッジしても、主審から見て明らかにアウト（フォールト）のとき。コールは「アウト」もしくは「フォールト」と、直ちに言う。

・選手の抗議（クレーム）によってオーバールール（覆すこと）をしてはならない。主審は抗議に対し、「・・・と思う」ではなく、毅然とした態度で「アウトでした」とはっきりと答えること。

・コールを言い間違えたとき。例えば「15－0・・・コレクション0－15」とコールする。

・副審が「アウト」「フォールト」とコールし、シグナルを出した後で間違いに気づいた場合は副審が「コレクション」といい「イン」のシグナルを出す。

⑨　**ヒンダランス（Hindrance）**　＊主審

・プレーヤーが相手を妨害したとき。故意ならば失点、無意識ならばポイントレットとなりファーストサーブから。

・インプレー中に、大きな声を発した場合は妨害となり失点。

・インプレー中に帽子や２個目のボールなどを相手コート以外に落とした場合は「２回目以降はヒンダランスとして失点になります。」と選手に伝えた上で１回目のみ「レット」とする。

⑩　**タッチ（Touch）**　＊主審

・インプレーの間、身体・ラケット・着衣・持ち物がネットポスト・相手コート内の地面に触れたとき。

・手から放れたラケットや脱げた帽子がネットなどに触れたとき。

⑪　**ファウルショット（Foul shot）**　＊主審

・故意による二度打ち。（偶然の二度打ちは失点とならず、プレーを継続する。）

・ボールがネット（真上の仮想延長戦）を越える前に打ったとき。（よく言うオーバーネットの場合）

＊インパクト後にネットをこえるのはOK。

・ダブルスで、パートナー同士が続けて打ったとき。

⑫　**その他**

・ポイント間は25秒、チェンジエンドは90秒である。よって選手からの抗議には再度自分が下した判定をアナウンスする。それでも選手がプレーしない場合は「レッツ　プレー」とアナウンスをする。

・「レッツ　プレー」のコールは選手の態度が悪質な時に用いるものであり、普段は「タイム」とコールをすること。

・トラブル等が発生したときは、手を振ってコートレフェリーを呼ぶこと。

（３）スコアの呼び方

・ポイントなし・・・０「love（ラブ）」　　※タイブレークでは「zero」（ゼロ）

・１ポイント・・・１５「fifteen（フィフティーン）」

・２ポイント・・・３０「thirty（サーティー）」

・３ポイント・・・４０「forty（フォーティー）」

・４ポイント・・・「game（ゲーム）」

・※両方とも３ポイントを取った場合・・・４０－４０「Deuce」（デュース）

※ノーアド方式では「Deciding Point, Receiver's Choice」（デュース、ディサイディング・ポイント、レシーバーズ、チョイス）とアナウンスし、レシーバーに速やかにレシーブするコートを選択させる。

・「Advantage ○○」（アドバンテージ○○）（○○は左コートでサービス、またはレシーブをする選手名）

4．主審の業務

（1）プレマッチミーティング前

① 副審と対戦校名・対戦選手名・試合形式の確認。

② ネットが正しく張られているかを確認。

・センターの高さ 91.4cm（地面からスティックにある線まで）の計測。

③ シングルスではシングルス・スティックを立てる。

・シングルスのサイドラインの外側から 91.4cm を測り、そこがスティックの中心となる。

・審判台から見てネットの左側と右側に１本ずつ立てる。（同じエンドにスティックを立てない）

・ダブルスの時は、シングルス・スティックを２本とも審判台の下に置く。

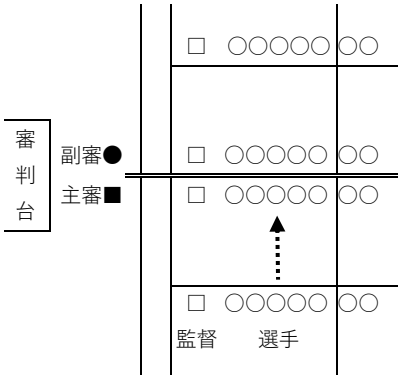
④ コートにゴミや異常がないか、確認する。

⑤ コート内のそれぞれの準備完了後、選手を待つ。

（2）プレマッチミーティング

開会式の挨拶（団体戦を例・・・個人戦では選手のみ）

- 挨拶はそのコートの試合の審判員で実施する。
- 右図のように選手・監督・審判員は整列する。
- 番号の小さい学校が、審判台から見て左側のコートに入り、整列する。（ベンチも同じ側に座ってもらうこと）
- 監督と選手を一度サービスラインに整列をさせる。
- 整列し終わったら団体戦の挨拶をする。（資料参照）



（3）試合時のアナウンス（資料参照）

（4）団体戦の各試合および個人戦試合終了時

① 試合終了のアナウンス（資料参照）をして、スコアを確認する。

② 選手と握手をした後、審判台から降りる。自分から握手をしない。

③ 勝者にスコアカードへサインをしてもらう。（ダブルスの場合は二人分のサイン）

④ 主審セット（スコアカード・ボールなど）を本部に返却・提出し、結果報告をする。

5．主審のテクニックと注意事項

（1）コールとアナウンス

① 副審が担当するラインも含めて、全てのラインコールの責任は主審にある。

② 常にポイントスコアとサーバーを頭に入れておく。ポイントが決まったら、まずスコアをアナウンスし、その後でスコアカードに記入する。**何よりもまずアナウンス。**

③ スコアのアナウンスはタイミングよく行う。原則は、ポイントが決まったら**「直ち」に「ハッキリ」と「大きな声」で（観客席にも聞こえるように）アナウンスする。**場合によっては拍手や声援の収まるのを待ってアナウンスする。

④ スコアカードをつけながらのアナウンスは避ける。

⑤ サーバーがサービスの用意に入ったら、必ずレシーバーをチェックする。

⑥ ポイントが決まったとき、失点した選手を視野に入れておく。何か選手が質問したら答える。

⑦　オーバールールするときは直ちにすること。プレーヤーの抗議のあとではできない。
⑧　副審がジャッジをしなかった場合やできなかった場合、代わりにコールする。
⑨　特にきわどいジャッジのあとは、ハンドシグナルを出す。
（ベースラインは 60 センチ、サイドラインは 10 センチ前後）
・選手が「目」で確認を求めてきた場合は、アウトなら人差し指を軽くたて、インなら指をそろえて手のひらを下に向けて、判定が正しいことを伝える。その後失点した方を見て、コールをする。
・ボールマークの確認は行わない。

（2）時間管理

25 秒：ポイントとポイントの間は 25 秒以内とする。

90 秒：エンドの交代は 90 秒以内とする。奇数ゲームが終了した時点で、ストップウォッチで計る。
60 秒経過したら「タイム」とアナウンスし、75 秒経過しても選手がコートに入っていない場合は、「フィフティーン　セカンズ」とアナウンスする。

120 秒：各セット終了後のエンドの交代は 120 秒以内とする。
90 秒経過したら「タイム！」とアナウンスし、1 分 45 秒経過しても選手がコートに入っていない場合は、「フィフティーン　セカンズ」とアナウンスする。

（3）オーバールール

①　副審の明らかなミスジャッジに対しては、直ちにオーバールールする。
②　決して選手や監督の抗議によってオーバールールしてはならない。
③　インのボールを「アウト」や「フォールト」とミスジャッジのコールをした場合。
・アナウンスは「コレクション！　グッド」→「リプレイ　ザ　ポイント」
・エースボールの場合はポイントを成立させる。
④　アウトやフォールトのボールを「イン」とミスジャッジした場合。
・「アウト」、「フォールト」と直ちにコールして訂正する。→ポイント成立。

（4）クレームに対する処理とその事例

処　理

①　事実問題（アウトかインかなど）についての最終判定者は主審であり、レフェリーではない。
・プレーヤーの要求で、副審の判定をオーバールールしてはならない。
・選手や監督にレフェリーを呼ぶ権限はない。
②　ボールマークの確認は、クレーコートのみで行われる。
・選手がボールマークの確認を要求しても、応じてはならない。
③　クレームに対して、「～と思います」というあいまいなジャッジではなく、毅然とした態度で「今のはアウトでした」と明確な表現で答えること。

事　例

①　選手・監督「今のボールはアウト（イン）じゃないんですか？」
主審「今のボールはイン（アウト）でした。」と言って、もう一度スコアをコールする。
②選手「ボールマークを確認してくれ！」
主審「砂入り人工芝コートではボールマークは調べられないことになっています。」と言って、もう一度スコアをコールし、「レッツ　プレー」で試合を進行させる。

③　選手「今のサービスはレットだろ！」

主審「私には確認できませんでしたので、ポイントは成立します。」

④　選手の陰に隠れたボールをジャッジできず「レット」のコールをしたら、選手が説明を求めた。

主審「選手の陰に隠れてアンサイトだったので、レットでお願いします。」

6．副審のテクニックと注意事項

（1）コールとハンドシグナル

①　コールは「フォールト」、「アウト」、「コレクション」の３種類。

②　コールは短く。フォールトは「フォ！」アウトなら「アウ！」と発音すると聞き取りやすい。

③　ボールが落ちた瞬間に素早くコールし、その後にハンドシグナルを出す。

④　「イン」の場合は、無言で両手指先を揃えて下に向け、手の甲を主審にみせて「グッド」のシグナルを出す。

・「グッド」のシグナルはラインから 60cm をひとつの目安とする。

⑤　「アウト」、「フォールト」の場合はコールと共にアウト、フォールトした方向に腕を広げ、手のひらを主審にみせ、３秒間静止する。

（2）訂正

①　インのボールを間違って「アウト」または「フォールト」とコールした場合は、直ちに「コレクション」と大きな声でコールし、「グッド」のシグナルを出す。

②　アウトのボールに対してグッドシグナルを出した場合は、直ちに「アウト」、「フォールト」のコールをしてハンドシグナルを出す。「コレクション」は必要ない。

③　間違いを訂正することは恥ではない。悪びれることなく積極的に訂正すること。

④　主審にオーバールールされた時は、ハンドシグナルをすぐに戻し、判定に従う。

（3）クレームに対する処置

①　選手が抗議してきても、選手と目を合わせて、ハンドシグナルを継続させる。選手と会話をかわす必要はない。曖昧な態度、照れ笑いは、かえって立場を悪くする。

②　クレームの処理については、すべて主審に任せる。

③　オムニコートでは、ボールマークを調べることは出来ない。

7．ペナルティ

（1）タイムバイオレーション

・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 25 秒、90 秒を守らない場合。

●　１回目：警告

「タイムバイオレーション、ウォーニング、A選手」

●　２回目以降：失点

サーバーのとき

「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)」

レシーバーのとき

「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」

（2）コードバイオレーション

・試合のコート上で、コードに違反したプレーヤーはポイントペナルティ制度に従ってチェアアンパイアから以下のペナルティが科される。ダブルスのペアの１人が犯した違反はペアに対してペナルティが科される。

● １回目の違反：警告
「コードバイオレーション、ボールの乱用(違反事項)、ウォーニング、A選手(違反者)」

● ２回目の違反：失点
「コードバイオレーション、ラケットの乱用(違反事項)、ポイントペナルティ、A選手(違反者)、（相手に１ポイント加算した）新スコア」

● ３回目以降の違反：その都度１ゲームを失う
「コードバイオレーション、言葉による侮辱(違反事項)、ゲームペナルティ、A選手(違反者)、（相手に１ゲーム加算した）新スコア」

※ ３回目以降の違反の後は、違反のたびに失格を与えるかどうかレフェリーが判断をする。
ただし、重大な、悪質なコード違反の場合は１回目であってもレフェリーが失格を決定することができる。
失格者は、そのトーナメントの他の種目に出場できない。(遅刻による失格は除く)
「コードバイオレーション、身体に対する危害(違反事項)、ディフォルト、A選手(違反者)」
「A 選手失格のため、勝者B、スコア、ディフォルト」

８．試合における審判方法の種類

試合では、チェアアンパイアがつく試合方法と、つかない試合方法がある。

（1）チェアアンパイアとラインアンパイア

○ ラインアンパイアが担当ラインの判定をし、チェアアンパイアがラインアンパイアの判定を除いたすべての判定をする。

※ 「主審」と「副審」で審判をするとき、これに該当する。

（2）チェアアンパイア（ラインアンパイアなし）

○ ラインアンパイアのつかない試合では、チェアアンパイアがラインの判定を含め全ての判定をする。

※ 「主審」だけで審判をするとき、これに該当する。

（3）ソロチェアアンパイア（SCU）とセルフジャッジ

○ 国内大会のみで採用される SCU 方式は、ラインアンパイアがつかず、プレーヤーがラインの判定をセルフジャッジ、SCU がライン以外の判定を行う。SCU はそのプレーヤーのライン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・チームは失点となる。

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。

④ SCU がするべき判定を、プレーヤーが誤って「レット」「ネット」「タッチ」「ノットアップ」などとコールした場合は、以下のとおり処理する。

a．そのコールによってプレーが停止された場合は、コールをしたプレーヤーの失点。

b．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、ポイントが成立する。

c．そのコールに両プレーヤー・チームが合意している場合、「レット」「ネット」はやり直し、「タッチ」「ノットアップ」はポイントが成立する。

（4）セルフジャッジ

○ プレーヤー・チームが判定とコールすることをセルフジャッジと言い、以下のとおりに行う。

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、アナウンスによってその時点のスコアを確認する。

・サーバーは、フットフォールトをしないように心がけること。

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。

・ボールとラインの間に、はっきりと空間が見えたときは「アウト」または「フォールト」である。

・はっきりと判定できなかったときは「グッド」であり、プレーを続ける。

③ 判定とコールは、相手にはっきりと分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。

・人差し指を出して「アウト」「フォールト」、手のひらを地面に向けて「グッド」など

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「グッド」に訂正した場合は、１回目に限り故意ではない妨害としてポイントレットとなる。

・ネット、ストラップに触れたサービスを、１人が「フォールト」、パートナーは「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 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こった場合は「レット」とコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。

⑥ 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する。

⑦ 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。

※ 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ときは、レフェリーまたはロービングアンパイア等に速やかに申し出ること。

９．試合形式

（1）タイブレーク・ゲーム

① 相手より２ポイント以上離して先に７ポイントを取った方が、そのタイブレークの勝者となる。

② スコアが６ポイントオールになった場合には、２ポイントの差がつけられるまでゲームは続けられる。

③ タイブレーク中のスコアのアナウンス、大きい数字→小さい数字→リードしている選手名の順にする。
「０」は「ゼロ」とアナウンスする。「2-0（トゥーゼロ）リードしている選手名（または組）」

④ タイブレークのサービス順序

・そのセットでの最初のサーバーが第１ポイント目のサーバーとなり、以後そのセットで行われた順に２ポイントずつサーブする。

・シングルスの時：A、Bなら、Aが１ポイント、Bが２ポイント、Aが２ポイント・・・と２ポイントずつ行う。

・ダブルスの時：Ａ１・Ｂ１・Ａ２・Ｂ２なら、Ａ１が１ポイント、Ｂ１が２ポイント、Ａ２が２ポイント、Ｂ２が２ポイント・・・と２ポイントずつ行う。

⑤ 両プレーヤーのポイント合計が６の倍数時にエンドチェンジをする。（例えば「２－４」「６－６」の場合）

（2）ノーアドバンテージ方式

① 両方のプレーヤー・チームが３ポイントずつを取ってデュースになったら、そこでディサイディング・ポイントをプレーする。その時、レシーバーは右コートでレシーブするか左コートでレシーブするかを決める。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。

② レシーバーはどちらかのコートでレシーブするかを速やかに選択しなければならない。

③ デュースのあとのアナウンスは、「デュース、ディサイディング・ポイント、レシーバーズ　チョイス」

（3）セミアドバンテージ方式

① 両方のプレーヤー・チームが３ポイントずつを取ってデュースになったら、通常通り行う。

② １ポイントずつ取り合い２回目のデュースになったら、ノーアドバンテージ方式に切り替える。

（4）ショートセット方式

① 相手より２ゲーム以上離して先に４ゲーム取った方がそのセットの勝者となる。

② ４ゲームオールになった時はタイブレーク・ゲームを行う。

10. 知っておきたいテニスルール

（1）パーマネント・フィクスチュア

● 「パーマネント・フィクスチュア」とは「コートの周りにある全ての施設、設備、主審、線審、ボールパーソン」のことをいい、シングルス時にはシングルス・スティック外側のネットポストやネットもパーマネント・フィクスチュアとみなされる。

Ｑ１：インプレー中のボールを地面に落ちる前に、ボールパーソンや線審がうっかりつかんだ場合は？

Ａ１：ボールを打った者の失点になる。

Ｑ２：シングルス・スティックを立ててシングルスを行っているとき、ラリー中のボールがダブルス用ポストに触れて相手方のコートに入った場合は？

Ａ２：シングルス・スティックの外側はパーマネント・フィクスチュアであり、バウンド前にパーマネント・フィクスチュアに当たった場合は失点となる。

Ｑ３：シングルスを行っているとき、シングルス・スティックとダブルス用ポストとの間にあるネットに、インプレー中のプレーヤーが触れた場合は失点になるか？

Ａ３：パーマネント・フィクスチュアに触れても、失点にはならない。

（2）ボール

Ｑ１：インプレー中にボールが破れた場合は？

Ａ１：そのポイントをやり直す。

Ｑ２：ポイントが終わったとき、ボールが軟かくなっていたら、そのポイントはやり直すか？

Ａ２：ボールが破れたのではなく、単なる軟化の場合、ポイントはやり直さない。

（3）ラケット、ストリング

Ｑ１：ラリー中にストリングが切れた場合は？

Ａ１：そのポイントはそのままでプレーしなければならないが、ポイント終了後ただちに正規のラケットに交換する。持っているラケットのストリングが全部切れた場合、主審の許可を得てラケットの補充のため

にコートを離れることができる。または、主審の許可を得てラケットをコートに届けてもらうようリクエストができる。いずれの場合も次のポイントが始まるまでの時間内（25秒または90秒）で用意しなければならない。時間内に再開できない場合はコードバイオレーションの対象となる。

（４）サービス、サーバー

Ｑ１：ダブルスで、サーバーのパートナーに当たったサービスの扱いは？

Ａ１：フォールトとなる。

Ｑ２：ファーストサービスの打球時にサーバーのストリングが切れ、そのサービスがフォールトの場合は？

Ａ２：切れたままセカンドサービスを打っても、ラケットを交換してセカンドサービスを打ってもよい。

Ｑ３：サービスがシングルス・スティックにあたったあと、正しいサービスコートに落ちた場合は？

Ａ３：地面に落ちる前にパーマネント・フィクスチュアやシングルス・スティックまたはネットポストに触れた場合はフォールトとなる。

Ｑ４：ファーストサービスがネットにあたったはずみでシングルス・スティックが倒れ、ボールがグッドの場合は？

Ａ４：ポイントレットになる。スティックを立て直して、ファーストサービスからやり直す。センターストラップの止め金がはずれた場合なども同じである。

Ｑ５：サーバーが誤ったサイドからサーブするのが発見された場合はどうするか？

Ａ５：ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。誤りが発見される前にフォールトしたサービスは成立する。

Ｑ６：サーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

Ａ６：気づきしだい、本来のサーバーに代わる。気づいたときに、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行う。

Ｑ７：タイブレーク中にサーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

Ａ７：偶数ポイント終了時に気づけば正しい順番に戻し、奇数ポイント終了時に気づけば順番が入れ代わったままプレーを続ける。

（５）レシーブ、レシーバー

Ｑ１：ファーストサービスがフォールトになった時にレシーバーのストリングが切れた場合は？

Ａ１：レシーバーはラケットを換えないでそのままそのポイントをプレーしてもよいし、すぐラケットをかえてもよい。ただし、レシーバーがラケットを換えた場合は、ポイントレットとなり、ファーストサービスが与えられる。

Ｑ２：ネットに触れて飛んできたサービスのボールを、レシーバーが思わずノーバウンドでつかんでしまった場合は？

Ａ２：サービスレットとなり、そのサービスをやり直す。

Ｑ３：ダブルスでサーブしたボールが、地面に落ちる前にレシーバーのパートナーに当たった場合は？

Ａ３：ボールを当てられたプレーヤー（チーム）の失点となる。

Ｑ４：レシーバーがいったん構えた後、サーバーがセカンドサービスを打つ寸前に、レシーバーが手を上げて「ノットレディ」を知らせたが、サーバーが気づかずにサーブを打ってしまった場合は？

Ａ４：ファーストサービスからやり直す。

Ｑ５：ダブルスのゲームの途中で、レシーブの順序を間違えていることに気づいた場合は？

Ａ５：そのゲームはそのまま、次のポイントはパートナーが打つ。次のレシーブゲームで本来の順番に戻す。

（６）プレーヤーの失点と有効返球

Ｑ１：届かないと思って投げたラケットにボールが当たり、相手コートに入った場合は失点になるか？

Ａ１：手から離れたラケットにボールが当たった場合は失点である。

Ｑ２：プレーヤーが、ネットの仮想延長線を越えて相手側に入り込んだ場合は失点になるか？

Ａ２：相手コートに入らない限り、返球の前後に関わらず失点にはならない。

Ｑ３：シングルス・スティックにあたったあと、正しくコートに入っても失点になるか？

Ａ３：ならない。有効返球である。（ただし、サービスの場合はフォールトとなる。）

Ｑ４：ボールがバウンドした後、逆回転がかかって（風に戻されて）ネットを越えて相手側に戻ったので、ネットを越えて返球した場合は失点になるか？

Ａ４：ならない。有効返球である。

Ｑ５：ネットの自分側で打った後、ボールは正しく返球されたが、自分のラケットがネットを越えて相手側に突き出た場合は失点になるか？

Ａ５：ならない。有効返球である。

（７）妨害

Ｑ１：インプレー中、隣のコートのプレーヤーが勢いあまって自分たちのコートへ走りこんできて、自分たちのプレーが妨害を受けた。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

Ａ１：できる。ただし、プレーヤーが判断しプレーを止めてはならない。レットは主審が判断する。

Ｑ２：インプレー中のボールが、空中で他のボールと当たった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

Ａ２：できる。

Ｑ３：ポイントが始まったとき、すでにコート上に転がっていたボール、または他の物体がプレー中に邪魔になった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

Ａ３：妨害ではないので、やり直しはできない。

（８）誤りの訂正

Ｑ１：誤りが発見されたときは、誤りに気づくまでに行われたポイントは、どうなるか？

Ａ１：原則として、誤りに気づくまでに行われたポイントは有効である。

Ｑ２：プレーヤーが誤ったエンドにいることが発見された場合はどうするか？

Ａ２：ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいエンドからサーブする。

（９）コーチング

Ｑ１：団体戦では、タイブレークのチェンジエンドの時でも、コーチングを受けることができるか？

Ａ１：できない。

（10）その他

Ｑ１：試合中に選手が、シューズの交換を申し出てきた場合はどうするか？

Ａ１：「汗で湿ったシューズを取り替えたい」ときは、１試合に１回に限り、チェンジエンド時にコート内に予備のシューズやソックスが用意されていれば履き替えるための時間延長が認められる。

「シューズがすべる」などの理由でコートを離れることはできないが、破損した場合は、「用具の不具合」として、会場内に予備の用具がある場合に限り、理にかなった時間内で取りに行くことができる。

11. こんな時どうする？・・・審判員Ｑ＆Ａ

● ルールブックに載っている事例以外にも、様々なケースが考えられます。
過去の大会で出てきた事例を集めました。

（１）コール

Ｑ１：ダブルスでポーチに出た選手のラケットが、かすかにボールにあたり、「プチッ」と音がしたが、他の３人は気づかずプレーを続行しようとした。この際、どういうコールをすればいいのか？

Ａ１：「タッチ」とコールする。

Ｑ２：学校では、ラリー中はずっと、「イン」のハンドシグナルをし続けなさい、と指導されたが？

Ａ２：必要ない。「イン」のシグナルはラインから60㎝以内の時だけである。明らかに「イン」のボールに対して、いちいちハンドシグナルを出す必要はない。

（２）判定

Ｑ１：スコアを記入しているうちに選手がプレーを始めてしまい、全くボールの行方を見届けていないショットに関して「イン」か「アウト」かを問いつめられたのだが？

Ａ１：主審に認識できないプレーはすべて存在していないと同然で、ポイントレットとなる。ただし、この場合はスコアをより早く記入する努力をすべきである。しかし、記入を焦るあまりポイント成立後すぐに用紙に目を落とすのは良くない。判定を確認するために、失点した選手が主審に視線を向けることがよくあるが、選手と目をあわせてうなずくだけでも、信頼されるようになる。

Ｑ２：線審をしていて、目の前のベースラインで、ボールは確かに「アウト」に見えた。しかし、主審は「イン」と判断し、選手の激しいクレームを受けている。この場合、線審の立場で主審に対して、「今のボールは確かにアウトだった」などと助言はできるか？また、主審がその助言を聞き入れて判定を覆すことはできるか？

Ａ２：できない。線審は、本来見るべきライン以外には何らの権限も持たない。また、主審は他からの助言で判定を覆す必要はない。ただし、主審自身が間違いに気づいた場合は訂正すべきである。

Ｑ３：Ａ選手が打ったサイドラインぎりぎりのボールを、副審は「イン」の判定を下したが、Ｂ選手は「アウト」を主張し、Ａ選手も自分のボールのアウトを認めたので、Ｂ選手は自分のポイントを要求した。

Ａ３：事実問題に関して、主審の判定は最終であり、審判はプレーヤーの要求によって判定を覆してはならない。ただし、プレーヤーが、自らの不利益を理解して、相手の獲得ポイントとして認める場合、ポイントのコンシード(Concede)として、相手プレーヤーへのポイント譲渡が認められる。

Ｑ４：Ａ選手のボールへの主審の「アウト」の声が小さく、両校の選手はまだプレーを継続しているが？

Ａ４：Ａ選手の失点を再度大きな声でコールする。ポイントが決まった時は「直ちに」、「大きな声で」、「はっきりと」スコアをアナウンスする。

（３）順序

Ｑ１：タイブレークのあと、次のセットのサーバーとコートがわからなくなった。

Ａ１：長引いて、チェンジエンドが何回あっても、タイブレークは１ポイント目のサーバーの１ゲームと考える。Ａ選手がタイブレーク最初のサービスを打った場合、タイブレーク終了後、次のセットのファーストゲームは、Ｂ選手のサービスとなる。この際、スコアは７－６なので、必ずチェンジエンドをする。そのチェンジエンドは、最終ポイントをプレーしたエンドから必ず交代するということである。

（４）妨害

Ｑ１：A選手のファーストサービスがネットにかかり、サービスラインあたりに転がった。A選手はそのボールを放置してセカンドサービスを打ち、ラリーが続いた。ネットに出ようとしたA選手は転がっていたボールが邪魔になり、とっさにラケットでボールをのけたところ、そのボールはネットで止まらず、ネットの下を抜けて相手コートまで転がってしまった。どうなるか？

Ａ１：ネットにかかったファーストサービスのボールは、それ以降コート内の石ころと同じで、ボールにラリー中のボールが当たってイレギュラーしても返球しなければならない。邪魔になったボールをのけようとして、そのボールがネットに当たったとしても失点にはならない。しかし、相手コートまで転がった場合は、明らかに相手への妨害となり、失点する。

Ｑ２：選手がついセルフジャッジの癖が出て、「アウト！」と言いながら軽く返球した。相手選手は不審そうな顔をしながらもラリーを止めてしまった。主審の判定は「イン」であった。この場合はどうなるか？

Ａ２：「アウト」と言った瞬間に、相手選手への妨害行為（ヒンダランス）となり、「アウト」と言った選手の失点となる。

- 打球時に大きな声を出す選手においては、まぎらわしく聞こえる場合がある。声が相手を妨害していると主審が認めた場合は、「レット」をコールしてプレーのやり直しを命じる。また、プレーの再開の前に、このプレーヤーに対して、「次に同じようなことをしたら、そのたびに『故意に相手を妨害した』として失点する。」ことを告げる。

Ｑ３：ダブルスのレシーバーのパートナーがサーバーの気をそらそうとして妙な動きを見せるのだが、警告する必要があるか？

Ａ３：明らかに妨害にあたると主審が判断した場合、「故意の相手への妨害」により失点となる。ただ、フォーメーションや、ポーチなどの「フェイク」の場合もあり、適用は難しい。戦略からあまりにはずれ、妨害行為としかみえないような場合、必ずコートレフェリーを呼び、コードバイオレーション「スポーツマンシップに反する行為」を科す。

12. ドローへのスコア記録方法

- 76(6)･･･タイブレークのポイントスコアの少ない数字を（　）に記入
- W.O（ウォークオーバー）は、相手選手の遅刻、出場辞退などで不戦勝になった時。
- RET（リタイア）は、ケガ、病気などの理由で、試合を途中棄権した時。
- DEF（ディフォルト）は、試合前、試合中にコード違反をし、失格した時。

※　資　料　※

【団体戦の開始・終了】

（１）団体戦開始時の挨拶

① 団体戦の挨拶・オーダー交換の進行は、そのコートの担当審判員で実施する。

② 事前にコートの準備をしておきましょう。（ネットの高さやシングルス・スティックなど）

③ 監督・選手をサービスラインの上に整列させましょう。では始めましょう。

「ただいまより、男子（または女子）団体戦　１回戦（または２・３回戦、準々決勝、準決勝、決勝など）、
　　Ａ　高校　と　Ｂ　高校　の試合を行います。」　「礼」
「ネットの前までお進みください。」
「監督の先生はオーダー用紙の交換をお願いします。」
「監督の先生は、選手の紹介をお願いします。　（注）番号の小さい学校から、下記の順に行う
　【県総体：ダブルス、シングルス１、シングルス２、リザーブの順】
　【選抜県：シングルス１、ダブルス１、シングルス２、ダブルス２、シングルス３、リザーブの順】
「ありがとうございました。引き続き試合を行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください。」
「これで試合前の挨拶を終わります。」　「礼」

（２）団体戦終了時の挨拶

① ポイント決定後の主審は勝者にサインをもらった後、他のコートの結果を確認し、団体戦のポイントをまとめる。

「　１　番コートのサービスラインにお並びください。」
「ネットの前までお進みください。」
「ただいまの試合は、（スコア）　３　対　２　で　Ａ　高校　の勝ちが決定しました。」　「礼」

【各試合の開始・終了】

（１）プレマッチミーティング【試合開始時（団体戦の各試合及び個人戦開始時）の挨拶】

① 事前にコートの準備をしておきましょう。（ネットの高さやシングルス・スティックなど）

② 選手をネットに集合させましょう。では始めましょう。

「ただいまより、　Ａ　高校　　ａ　選手　と　Ｂ　高校　　ｂ　選手　の試合を行います。」
「主審は　Ｃ　高校　の　ｃ　です。よろしくお願いします。」
「　Ａ　高校　　ａ　選手　ですか？」
「　Ｂ　高校　　ｂ　選手　ですか？」
「試合は　１セットマッチ　です。」
「ウォームアップはサービス４本です。」
「それではトスを行います。」
「何を選びますか？」
「試合はこちらのサイドから　Ａ　高校　　ａ　選手　のサーブから行います。」
　　試合開始のアナウンス
「One set match, A to serve. Play! 」（ワンセットマッチ、Ａ　トゥー　サーブ、プレー！）

（２）試合終了時【（団体戦の各試合及び個人戦終了時）の挨拶】

試合終了のアナウンス 「Game, set and match A, six-four.」（ゲーム、セットアンドマッチＡ、シックス フォー）

① 選手が握手を求めてくるので、審判台から降りず、選手と握手をする。
② 選手がベンチに戻ってから審判台から降り、勝者にサインをもらう。
③ 主審セット（スコアカード・ボールなど）を本部に返却・提出し、結果報告をする。

【試合時のアナウンス】

（１）試合開始時

試合開始のアナウンス 「One set match, A to serve. Play! 」（ワンセットマッチ、 A トゥー サーブ、プレー！）

（２） １ゲーム終了時

「Game A, First Game」（ゲームＡ、ファーストゲーム」

（３） ２ゲーム終了時

１－１のとき　「Game A, one all.」（ゲームＡ、ワン オール） ２－０のとき　「Game A, two games to love.」（ゲームＡ、トゥー ゲームズ トゥー ラブ）

（４） ３ゲーム以降の終了時

「Game A,　B leads, three games to two.」（ゲームＡ、Ｂリーズ、スリー ゲームズ トゥー トゥー） ※「ゲーム（取った人の名前）、（リードしている人の名前）リーズ、（スコア大）、（スコア小）」

（５） １２ゲーム終了時（タイブレークに入るとき）

「Game B, six all, Tie-Break.」（ゲームＢ、シックス オール、タイブレーク） 「A to serve」（A トゥー サーブ）※タイブレーク時は、最初のサーバーのみ紹介する

（６）タイブレーク

１－０のとき　「One zero, A」（ワン ゼロ、 A）※Ａはポイントをした人 １－１のとき　「One all.」（ワン オール） ２－４のとき　「Four two, B, change end.」（フォー トゥー、 B、チェンジエンド） ※Ｂはリードしている人　「（大きい数字）、（小さい数字）、リード者」

（７）試合終了時

「Game, set and match A, six-four.」（ゲーム、セットアンドマッチＡ、シックス フォー）

※　デュースのあとのアナウンス

「アドバンテージ、（選手名・チーム名）」※団体戦はチーム名をアナウンスする **ノーアド時**「デュース、ディサイディング・ポイント、レシーバーズ　チョイス」