

# ジュニア審判講習会資料

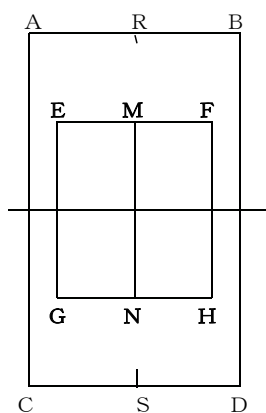


新潟市中学校体育連盟ソフトテニス部

# ソフトテニス競技規則(抜粋)

(コート名称並びに長さ)

第6条 コートの区画及びラインの名称及び長さは次のとおりとする。



| (線名)        | (区画)   | (長さ)             |
|-------------|--------|------------------|
| サイドライン      | AC, BD | 23.77m           |
| ベースライン      | AB, CD | 10.97m           |
| サービスサイドライン  | EG, FH | 12.80m           |
| サービスライン     | EF, GH | 8.23m            |
| サービスセンターライン | M N    | 12.80m           |
| センターマーク     | R・S    | ベースライン内側から中へ10cm |

(ネットポスト)

第10条 両ネットポストの間隔はその外側において12.80 mとしその高さは1.07 mとする。ただし設備等の状況によりやむを得ない場合は、ネットポストの高さを1.06 mから1.07 mまでの範囲内とすることができる。

(審判台)

第11条 審判台の座席の高さは1.50 mを標準とレネットポストから審判台の最右近い部分の水平距離で60cmのところにおくものとする。

(ネット)

第12条 ネットの規格は次のとおりとする。

- (1) 色は原則として黒色とする。
- (2) 高さは1.07 mとする。ただし設備等の状況によりやむを得ない場合は、1.06 mから1.07 mまでの範囲内とすることができる。(ネットの張った時の高さは、サイドラインの上において1.06 mから1.07 mとし水平に張るものとする。)
- (3) 長さは12.65 mとする。
- (4) 網目は縦横とも3.5cm以内の四角形とする。
- (5) フイヤーロープは長さ15m、直径4.5mmを標準とする。
- (6) 上端は両面において幅5 cm以上6 cm以内の白布で被う。
- (7) ネットの両端はネットポストに、下端はコートに接着させる。

(ボール)

第13条 ボールは空気の入っているゴム製品で、原則として白色とし、その規格は次のとおりとする。

- (1) バウンドの高さは、マッチを行うコートにおいて1.50mの高さから故意に力を加えることなく落下させた場合、コート面で弾んだ後の最高到達点がボールの下端で70cmから80cmまでの範囲となるよう調整する。
- (2) 重さは30g以上31g以下とする。
- (3) 直径は6.6cm(±0.1cm)とする。

(プレーヤーの心得)

第15条 プレーヤーは互いにマナーを尊重し、次の事項を守らなければならない。

- (1) 過度のかけ声、または相手を不快にする発声をしないこと。
- (2) マッチの開始から終了まで連続的にプレーし、次の行為をしてはならない。ただしサイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合又は第17条第2項に規定するショートマッチにおける10ポイント終了後のサイドのチェンジの場合は、前のゲーム又はポイントの終了から1分以内に次のゲーム又はポイントを開始する態勢に入るものとする。(レツププレイ)

- ア 相手がレシーブの構えをしているのにサービスをせず、又は相手方がサービスをしようとしているのにレシーブの構えをしないこと。
- イ 故意にゲームを長びかせる行為をすること。
- ウ マッチの進行に支障となる状態でパートナー同士の打ちあわせをレ又は休息をすること。
- エ ゲーム終了後次のゲームにうつる構えをしないこと。
- オ ファイナルゲーム内のサイドのチェンジの場合に休息をすること。
- カ ラケットの修理をすること。

(3) アンパイヤーの指示に従いプレーすること。

(サービス)

第 20 条 サービスはサービスをするプレーヤーが、トス（サービスをしようとして手からボールを放すことをいう。以下同じ）をした瞬間に始まり、ボールがコート（アウトコートを含む）に落ちるまでの間に、当該ボールをラケットで打つた瞬間に終わるものとする。ただし、空振りをした場合はボールがラケットに当たったであろう時点をもってサービスが終了したものとする。その判定は正審が行なう。

2 片手しか使えないプレーヤーはラケットを用いてトスをすることができる。

(サービスの時期)

第 21 条 サービスは正審のコールがあった後、レシーバーに用意ができていることを確認して、すみやかに行わなければならない。

(サーバー及びレシーバー)

第 22 条 プレーヤーはネットに向かって相対し、サービスをする組をサーバーといい、レシーブをする組をレシーバーという。

(サービスをする位置)

第 23 条 サービスは、サイドライン及びセンターマークのそれぞれの仮想延長線の間で、ベースラインの外で行わなければならない。

(サービスをするプレーヤー)

第 24 条 サービスはサーバーの 1 人が行い、ネットに向かってセンターマークの右側から始め、右・左交互に対角線上の相手方サービスコート内にボールを打ち込む。

2 2 人のプレーヤーは同一ゲーム中に 2 ポイントずつ交替でサービスを行い、同一ゲーム内ではサービスの順番を替えることができない。

(サービスのフォールト)

第 25 条 サービスがフォールトとなる場合は次のとおりとする。

(1) サービスされたボールが直接正しいサービスコート内に入らなかった場合。ただし第 26 条に規定するレットに該当する場合を除く。

(2) サービスをしようとして手から放したボールを打たなかった場合。

(3) サービスをしようとしてボールを 2 個同時にトスするか、またはサービスをしようとして、ボールを手から放してそれを打つまでの間に、もう 1 個のボールを手から落とした場合。

(4) サービスをする際、ボールがラケットに 2 回以上あたった場合。

(5) サービスされたボールがネット又はネットポストに触れた後、次のいずれかに該当した場合。

ア コート、アウトコート、審判台、フェンス等に触れる前にサーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣（プレーヤーが身体につけている服装などで帽子、タオル、眼鏡なども含む。着衣以下同じ）に触れた場合。

イ サーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣がネット、ネットポストを越えたり触れたりした場合。

(6) サービスの動作中に、サービスをするプレーヤーがベースライン、サイドライン又はセンターマークに触れたりコート内に入った場合（フットフォールト。ただし、サービスをするプレーヤーが空間においてコート内に入った場合はこの限りでない。

2 サーバーは第 1 サービスがフォールトになった場合、第 2 サービスを行なうことができる。

(サービスのレット)

第 26 条 サービスがレットとなる場合は次のとおりとする。

- (1) 第 21 条の規定に違反するものと正審が判定した場合。
- (2) サービスされたボールがネット又はネットポストに触れた後、次のいずれかに該当した場合。
  - ア そのボールが正しいサービスコートに入った場合。
  - イ そのボールがコートまたはアウトコート、審判台、フェンスなどに触れる前にレシーバーのラケット（手から離れ丸の右含む）、身体、着衣に触れた場合。
  - ウ レシーバーのラケット（手から離れたものも含む）、身体、着衣がネット、ネットポストを越えたり触れたりした場合。
- (3) レシーブをするプレーヤーがレシーブを終わる前に、次のいずれかに該当すると正審が判定した場合。
  - ア アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。
  - イ 不慮の突発事故又は他のコートで使用しているボール（そのマッチで使用しているボールを、直接関係者でない者が投げ入れたものを含む）若しくはそのマッチに直接関係のない者の行為によってプレーが妨害された場合。
  - ウ 失ポイントになることが双方の組に同時に発生したとき。

(4) その他正審が特に認め丸場合。

2 サービスがレットとなった場合は、そのサービスをやり直す。

(レシーブの順序)

第 29 条 レシーブの順序は次のとおりとする。

- (1) レシーバーはそれぞれライトサービスコート又はレフトサービスコートのいずれかでレシーブするものとし、そのゲーム中はかわることはできない。
- (2) レシーブはライトサービスコートから始め、右・左交互に行うものとする。

(レシーブ時の失ポイント)

第 30 条 レシーブにおいて失ポイントとなる場合は次のとおりとする。

- (1) レシーブすべきボールを有効に返球できなかった場合。
- (2) サービスされたボールが直接レシーバーのラケット、身体又は着衣に触れた場合（ダイレクト）。
- (3) 有効にサービスされたボールがツーバウンドする前に、レシーブするプレーヤーのパートナーのラケット、身体又は着衣に触れた場合（インターフェア）。
- (4) レシーブをするプレーヤーがレシーブを終わる前に、パートナーがそのサービスコートに触れた場合（インターフェア）
- (5) 競技規則第 29 条の（1）の規則に違反したことが発見された場合（インターフェア）ただしそのポイントに限る。

(サービス・レシーブ又はサイドの選択)

第 31 条 プレーヤーは、マッチ開始前にサービス、レシーブ又はサイドの選択を行う。

(サービス・レシーブ及びサイドのチェンジ)

第 32 条 サービスとレシーブは、ファイナルゲームを除き、1 ゲームを終わるごとに相手方と交替して行い、奇数ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。

2 ファイナルゲームは、2 ポイントごとに相手方とサービスのチェンジを行い、最初の 2 ポイント終了後と以後 4 ポイント終了ごとにサイドのチェンジを行い、サービス及びレシーブは次のとおりとする。

- (1) 双方の 4 人のプレーヤーは 2 ポイントずつサービスを行う。
- (2) 最初の 2 ポイントのサービスをするプレーヤーはそれまでの順序に従い、本来サービスの権利を有する組のいずれかのプレーヤーとする。
- (3) 3 ポイント目及び 4 ポイント目のサービスは最初にレシーブを行った組のいずれかのプレーヤーが行う。また最初の 2 ポイントをサービスした組のいずれかのプレーヤーが、3 ポイント目の相手方サービスをレシーブする。
- (4) 5 ポイント目及び 6 ポイント目のサービスは最初の 2 ポイントのサービスを行った組のも

う1人のプレーヤーが行う。

(5) 7ポイント目及び8ポイント目のサービスは、3ポイント目及び4ポイント目のサービスを行った組のもう1人のプレーヤーが行う。

(6) 以後、第2号から第5号までの順序に従いサービス及びレシーブを行う。

(7) サービス及びレシーブの順序はゲーム中替えることはできない。

(サービスの順序又はサイドの誤り)

第33条 サービスのチェンジ又はサイドのチェンジの誤りが発見された場合は、インプレー前であればそのポイントから、インプレー後であれば次のポイントから訂正する。それまでのポイントは有効とし誤りに気づいてもインプレーではプレーを中断しない。

(1) サービスのチェンジまたはサイドのチェンジを誤った場合 (ローテーションチェンジ)

(2) パートナーとのサービスの順番を誤った場合 (ローテーションチェンジ)

(3) サービスコートの順番を誤った場合 (ローテーションチェンジ)

2 誤りが第1サービスのフォールトの後に発見された場合は、その時点で正しい順序に訂正し第1サービスから行う。

(判定)

第34条 イン又はアウトの判定は、ボールの落下点により行う。

2 ラインに触れたものはインとする。

(インプレーにおける失ポイント)

第35条 インプレーにおいて失ポイントとなる場合は、次のとおりとする。ただしサービスのレットまたは第1サービスのフォールトになる場合はこの限りでない。

(1) 打球が直接ネットを越さなかった場合 (コールなし) やボールがネットの破れ目、ネットの下又はネットとネットポストの間を通った場合 (スルー)。ただし次の場合を除く。

ア 打球がネット又はネットポストに触れて、これらを越えて正しく相手コートに入った場合。

イ 打球がネットポストの外側を回し又はネットポストの外側に触れて、相手方コートに正しく入った場合。

(2) 打球がアウトコートに落ちた場合、又は直接そのマッチのアンパイヤー、審判台、その他の施設・設備に触れた場合 (アウト)。

(3) ボールがツバウンドする前に返球できなかった場合 (ツバウンドズ)。(ボールがツバウンドする前に、そのマッチのアンパイヤー、審判台、その他の施設・設備に触れた場合を含む)。ただし相手からのボールが一度コートにバウンドした後、ネットまたはネットポストにはね返り、そのボールがもう一度バウンドする前に、正しく返球した場合は有効返球とみなす。

(4) ボールがプレーヤーの身体又は着衣に触れた場合 (ボディタッチ)。

(5) ラケット、身体又は着衣が、次のいずれかに該当した場合。ただし打球の惰性でラケットがネットを越えた場合、及び相手方アウトコートに触れるなど明らかな打球妨害 (インターフェア)にならない場合を除く。

ア 空振りしてラケットがネットを越えた場合、及びネット (仮想延長線上を含む) 又はネットポストを越えた場合 (ネットオーバー)

イ ネットに当たったボールがネットを押し、又は風のためにネットがふくらみプレーヤーに触れた場合、ネット又はネットポストに触れた場合 (ネットタッチ)

ウ そのマッチの審判台若しくはアンパイヤーに触れた場合 (タッチ)

エ ラケット、身体又は着衣が、相手方コート、相手方プレーヤーのラケット、身体又は着衣に触れた場合 (インターフェア)。

(6) 打球の際、そのボールがラケットに2回以上当たり (ドリブル)、又はボールがラケット上で静止した場合 (キャリー)。

(7) ボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合 (チップ)

(8) 手から離れたラケットで返球した場合 (インターフェア)。

(9) ボールがコート内の他のボール (そのマッチで使用のものに限り、インプレーになる時点では他のサイドにあった他のボールが、風などのため異なったサイドに移動した場合を含む)。

ただし故意に相手サイドに移動させたと正審が判断した場合はインターフェアとなる。)又はコート内に落ちている帽子、タオル(プレーヤーが身につけていた)等に当たって返球でさなかつた場合(コールなし)。

(10) ラケット、帽子又はタオル等が、プレーヤーから離れて直接ネット若しくはネットポストに触れた場合(ネットタッチ。ラケットが一旦コートに落ちてから触れた場合も含む)。

(11) プレーヤーがコート又はアウトコートに落ちていた帽子、タオル等(ボールは含まない)を、手、足、ラケットで押しやったものが直接ネット若しくはネットポストに触れた場合(ネットタッチ)。及びそのマッチのアンパイヤー又は審判台にふれた場合(タッチ)。

(12) 相手方プレーヤーのラケット、身体又は着衣に触れ、若しくは相手方コートに入った場合(インターフェア)。

(13) 明らかな打球妨害になる場合(インターフェア)

(ノーカウント)

第36条 インプレーにおいて、次の場合はノーカウントとし、第1サービスからやり直すものとするただし、サービスのレットになる場合を除く。

(1) アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。

(2) 不慮の突発事故又は他のコートで使用しているボール(そのマッチで使用しているボールをそのマッチの直接関係者でない者が投げ入れたものを含む)若しくはそのマッチに直接関係のない者の行為によってプレーが妨害された場合。ただし正審が認めた場合に限る。

(3) 失ポイントになることが双方の組に同時に発生した場合。

(4) その他正審が特に認めた場合。

(タイム)

第37条 マッチ中、次の場合はタイムをとることができる。

(1) プレーヤーに突発的な身体上の支障が生じ、プレーの継続ができなくなり、これを正審が認めた場合。ただし同一人が1回につき5分以内としかつ同一マッチで2回以内とする。

(異議の申立て等の禁止)

第40条 プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイアに対して異議を申し立て、又は結果を不服として故意にプレーを中断してはならない。

2 前項の規定は、プレーヤーがアンパイアに対して質問をすることを妨げるものではない。ただし質問に対する結果については、前項の規定を適用する。

(警告)

第41条 第15条、第38条及び第40条に明らかに違反したと認められる場合、正審はプレーヤー(団体戦の場合は監督を含む)に対し警告(イエローカード)を与える。

(失格)

第42条 レフェリーは主催者の大会要項に示した参加条件に違反していることが発見した場合は、競技責任者と協議し該当するプレーヤー(団体戦においてはチーム)の失格を宣告する。

2 正審は次の各号に該当する場合には、レフェリーと協議の上プレーヤー(団体戦においてはチーム)の失格とし相手方の勝ちを宣告する。

(1) そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合。

(2) 団体戦においてあらかじめ提出されたオーダー順に出場しない場合。

(3) 1マッチにつき、警告が3回目におよんだ場合。(レッドカード)。

## 判定及びカウントのコール

| 用語                              | 意義  |
|---------------------------------|---|
| 1 ready レデイ                     | マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤーを位置につかせる。  |
| 2 service side<br>サービスサイド       | サービスをする方の側  |
| 3 receive side<br>レシーブサイド       | レシーブをする方の側  |
| 4 seven-game match<br>セブンゲームマッチ | ゲーム7回のマッチ。他にファイブゲームマッチ、ナインゲームマッチ、スリーゲームマッチ、ショートゲームマッチなどがある。   |
| 5 play ball<br>プレーボール           | マッチ開始のコール。  |
| 6 let<br>レット                    | 第26条の各号に該当した場合で、そのサービスはやり直す。<br>この場合、正審は「レット」のあとに「ツーモア（ワンモア）サービス」とコールしてよい。  |
| 7 footfault<br>フットフォールト         | 第23条6号及び第25条(6)に適用するコール。そのサービスは無効である。   |
| 8 fault<br>フォールト                | 第23条6号及び第25条各号に適用したコール。そのサービスは無効である。  |
| 9 doublefault<br>ダブルフォールト       | 第1及び第2サービスがともにフォールトとなった場合で1ポイントを失う。   |
| 10 in play<br>インプレー             | サービスが行なわれてからレットもしくはフォールドになるか又はポイントが決まるまでの間。   |
| 11 in イン                        | インプレーでボールがライン内又はラインに触れてバウンドした場合。  |
| 12 out<br>アウト                   | 第35条(2)号に適用するコール。打球がアウトコートにバウンドした場合、あるいは、審判合、付帯する施設・設備、アンパイヤーに直接当たった場合。失ポイント。   |
| 13 direct<br>ダイレクト              | (1) サービスボールがノーバウンドでレシーバーの身体、着衣、ラケットに触れた場合。レシーバーの失ポイント。<br>(2) 打たれたボールをアウトコートにおいて、ノーバウンドでラケットで止めた場合。失ポイント。ただし、ラケットで打ち返して有効返球となればプレーは続けられる。 |
| 14 no count<br>ノーカウント           | 第36条に適用するコール。何等かの事故によりそのポイントを採点しないでやり直す。  |
| 15 time タイム                     | 第37条に適用するコール。何等かの理由によってプレーを中断する場合。  |
| 16 no time ノータイム                | タイムが終わってプレーを再開する場合。   |
| 17 net touch<br>ネットタッチ          | 第35条(5)号イ及び(10)号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣などがネット、ネットポストに触れた場合。失ポイント。  |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 18 touch<br>タッチ                      | 第35条(5)号ーウ及び(10)号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣などが審判台、アンパイヤーに触れた場合。失ポイント。                                   |
| 19 net over<br>ネットオーバー               | 第35条(5)号ーアに適用するコール。インプレーでラケット、身体、着衣などが一部でもネットを越えた場合。失ポイント。ただし、打球後の情性で超えてインターフェアーとならない場合は失ポイントとならない。 |
| 20 through<br>スルー                    | 第35条(1)号に適用するコール。ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとネットポストの間を通ったとき。失ポイント。  |
| 21 body touch<br>ボディタッチ              | 第35条(4)号に適用するコール。インプレーのボールが身体、着衣などに触れた場合。失ポイント。(ただし、第25条第5号に該当する場合はフォールト)                           |
| 22 tip<br>チップ                        | 第35条(7)号に適用するコール。ボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合。失ポイント。   |
| 23 two bounds<br>ツーバウンズ              | 第35条(3)号に適用するコール。2度以上バウンドしたボールを打った場合。失ポイント。   |
| 24 dribble<br>ドリブル                   | 第25条(4)号及び第35条(6)号に適用するコール。打球のときボールが2度以上ラケットに当たった場合。インプレーのときは失ポイント、サービスのときはフォールト。                   |
| 25 carry<br>キャリー                     | 第35条(6)号に適用するコール。ラケット上でボールが静止すること。失ポイント。  |
| 26 interfere<br>インターフェアー             | 第30条(3)号、(4)号及び第35条(5)号エ、(8)号、(10)号、(11)号に適用するコール。失ポイント。  |
| 27 correction<br>コレクション              | 正審がコールまたはカウントを誤ったとき訂正にあたってコールする。  |
| 28 change sides<br>チェンジサイズ           | 第32条1項及び2項の定めに従い、サイドを交替し、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。  |
| 29 change service<br>チェンジサービス        | 第32条1項及び2項の定めに従い、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。  |
| 30 rotation change<br>ローテーションチェンジ    | パートナーと交替することを命ずるコール。  |
| 31 let's play<br>レッツプレイ              | 連続的にプレーすることを命ずるコール。   |
| 32 retirement<br>リタイヤメント             | 競技規則第39条及び審判規則第18条により棄権を宣告するコール。  |
| 33 disqualification<br>ディスクオリフィケーション | 競技規則42条及び審判規則第21条により失格を宣するコール。  |
| 59 deuce<br>デュース                     | 双方が3ポイントずつ得たとき。又ファイナルゲームの場合は6ポイントずつを得たとき。   |



|  |   |
|--|---|
| 60 advantage server<br>(receiver)<br>アドバンテージサー<br>バー (レシーバー) | デュース後サーバー (レシーバー) が、1 ポイントを得たとき。  |
| 61 deuce again<br>デュースアゲン                                    | アドバンテージを得た組が次のポイントを取れなくて (相手がポイントを得て) 同ポイントになったとき。  |
| 62 game<br>ゲーム   | ゲームが終了したとき。   |
| 63 game count<br>(one zero)<br>ゲームカウント<br>(ワンゼロ)             | ゲームカウントのコールは、次のゲームの開始前にサーバーからその得たゲームのスコアをポイントカウントと同じ要領でコールする。<br>ただし、ゲームカウントが3-3、4-4、などとなったときデュースやデュー<br>スアゲンといわずスリーオール、フォーオールなどとコールする。 |
| 64 final game<br>ファイナルゲーム                                    | 7回ゲームマッチの場合ゲームカウントが3-3になり、最終のゲームであることを示すためにゲームカウントにつづけてコールする。   |
| 65 game set<br>ゲームセット  | ゲームが終り、同時にマッチも終わったとき。   |



# ジュニア審判講習会テキスト

## (ソフトテニス国際競技規則)

本競技規則は日本ソフトテニス連盟の国際競技規則に準拠しています。  
本文の枠内はそれぞれの項目の中でさらに細かいとりきめについて説明を加えています。

# 審判の要領

## 1 審判員の責任

アンパイヤーの審判技術巧拙がプレーヤーの心理に作用し競技会運営や観衆の印象に影響を与える。従って審判員の責任は非常に重いものである。この責任を果たすために必要な条件を具備するため、平常の研究が必要である

## 2 アンパイヤーの心得

- (1) 競技規則をよく知っていて、その運用が適切にできるようにしておくこと。
- (2) アンパイヤーの服装は競技会主催者が示す服装とし公認審判員徽章を付けること。  
(左胸の下に)
- (3) マッチのアンパイヤーになったとき。
  - ア プレーヤーより先に準備を整えてプレーヤーの出場を促すこと。
  - イ 言動が適切であるよう努めること。
  - ウ マッチが円滑で明朗に進行するよう努めること。
  - エ 判定は公正にしかも時期を失わないように努めること。
  - オ コールは規定に定められている通りに大きな声で。サインは正確に行なう。
  - カ アンパイヤー同士の連絡を密にすること。
  - キ 他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さないこと。
  - ク マッチ中は常にボールを見ていること。

## 3 サービス（レシーブ）とサイドの決定

- (1) 挨拶が終わったら、双方の組の片方のプレーヤーが「ジャンケン」をして、負けた側がラケットの公認マーク（こちら側が表になる）相手に示してラケットをコート上に立てて回す。ラケットがコート面に静止する前にジャンケンで勝った側か「表」又は「裏」という。言い当てたら勝ちで、言い当てなかった場合には負けとなる。  
(ただし国際大会においてはコインを用いる)
- (2) トスの勝者はサービスとレシーブのいずれかを選ぶか又はサイドを選ぶ。そして敗者は残りのいずれかを選ぶ。

## 4 レディ

- (1) サービス（レシーブ）とサイドが決まったらプレーヤーはマッチ開始前の練習をし、アンパイヤーは位置につく。練習時間通常1分以内とする。  
(試合進行状況により短縮したり時には練習時間を設けないこともできる)
- (2) 所定の練習時間が過ぎたら正審は「レディ」とコールしてプレーヤーをマッチの開始位置につかせる。

## 5 プレーヤーの紹介と「プレーボール」

(1) プレーヤーがマッチ開始の位置についたら正審は「サービスサイド〇〇組、レシーブサイド△△組」と紹介し、つづいて「プレーボール」とコールする。

(2) 「プレーボール」というコールの後、直ちにマッチを開始する。(この場合プレーヤーが挨拶をすることが多いが、すでに挨拶は行われているのでこの時はしない)

## 6 マッチ（試合）終了後の挨拶

(1) マッチ終了のコールがあったらプレーヤーとアンパイヤーはマッチの開始前と同様にネットの傍に寄る。正審が勝敗の宣告をした後、プレーヤー同士、そしてプレーヤーとアンパイヤーの挨拶をして解散する。正審は「ゲームセット」のコールをして直ちに審判台を降り、プレーヤーを待たせないようにするか、プレーヤーも正審の勝敗宣告を待つようにする。(採点票の記入に時間の余格がない場合には挨拶を済ませてから採点票の記入を完了する。)

(2) 試合開始前の挨拶と同様に、双方の組がサービスラインの後に整列してネットの傍に寄って、正審から試合の勝敗の宣告を受けた後、対戦組同士、そして双方の組とアンパイヤーとの挨拶をして解散する。勝敗の宣告は、「〇対〇で〇〇組の勝ち」とコールする。

## 7 正審のコール

(1) アンパイヤーはプレー中「イン」のボールに対しては原則としてサインをしない。

ただし「イン」か否かプレーヤーが確認を求めた場合には正審は手を水平にして「イン」であることを示す。

レット……………そのサービスをやり直すこの場合、正審は「レット」の後に「ツーモアサービス (ワンモアサービス)」とコールしてよい

フォールト……………サービスの場合打ち損じて、ネットしても、あるいはパートナーに当たった場合でも「フォールト」とのみコールする

フットフォールト…サービスの時、足がベースラインに触れるか超えた場合、及びサイドラインとセンターマークの仮想延長線を超えた場合(構えた位置が外の場合)は「フットフォールト」とコールする

ダブルフォールト…第1及び第2サービスかともにフォールトになった場合は「ダブルフォールト」とコールする

ダイレクト……………サービスボールかノーバウンドでレシーバーの身体、着衣、ラケットに触れた場合、あるいは打たれたボールをアウトコートにおいてノーバウンドでラケットで止めた場合。ただしラケットで打ち返して有効返球となればプレーは続けられる

アウト……………打球かアウトコートにバウンドした場合あるいは審判台、付帯する施設、設備、アンパイヤーに直接当たった場合

ノーカウント……………何等かの事故によりそのポイントを採点しないでやり直す場合。サービスは全てツーモアとなる。

タイム……………何等かの理由によってプレーを中断する場合

ノータイム……………タイムが終わってプレーを再開する場合

ネットタッチ……インプレーでラケット、身体、着衣等がネット、ネットポストに触れた場合  
タッチ……インプレーでラケット、身体、着衣等が審判台、アンパイヤーに触れた場合  
ネットオーバー……インプレーでラケット、身体、着衣等が一部でもネットを越えた場合、ただし打球後の惰性で越えてインターフェアーとならない場合を除く

ボディタッチ……インプレーのボールが身体、着衣等に触れた場合

チップ……ボールがラケットのフレームに触れて、返球できなかった場合

ツーバウンド……2度以上バウンドしたボールを打った場合

ドリブル……打球の時ボールが2度以上ラケットに当たった場合。インプレーの時は失ポイント、サービスの時はフォールト

キャリー……ラケット上でボールが静止した場合

インターフェアー……(ア) 有効にサービスされたボールを、レシーブの順でないパートナーが触れた場合。

(イ) 打球後の惰性でも、ネットを跳びこえもしくはネットポストの外側を回って相手方のコートに入るか、ラケットが相手方のプレーヤーもしくは相手のコートに触れたとき。または、アウトコートに入って相手のプレーを妨害した場合。(打球の惰性を除く)

(ウ) その他明らかな打球妨害。

コレクション……正審がコールまたはカウントを誤ったとき訂正に用いるコール

チェンジサイズ……サイドを交替し、サービスを相手方と交替することを命ずるコール

チェンジサービス……サービスを相手方と交替することを命ずるコール

## 8 カウントのコール

(1) ポイントおよびゲームのカウントは、正審がサービス側からスコアをコールする。

(2) 得点（ポイント）のコールは正確に、しかも明瞭に大きな声で行う。

(3) コールは次の通りである。

ツーオール……ツーノールとは言わない。

デュース……スリーオールデュースとは言わない。

デュースアゲイン……アゲインデュースとは言わない。

アドバンテージサーバー（レシーバー）……デュースにおいて1ポイントリードしたときのコール。

ゲームカウント……セットカウントとは言わない。

ファイナルゲーム……ゲームカウントスリーオールの次のコールする。

## 9 コールの時期

カウントのコールの時期は、1つのポイントが終わり、サーバーが次のサービスの用意ができ、レシーバーの用意ができたことを確認したときで、早すぎても遅すぎてもいけない。このタイミングの良否がゲームの流れに大きく影響することがある。

# 審判員の留意事項

## 1 正審

- (1) マッチ開始前に、ネット（サイドライン上で 1.07m ないし 1.06m）、ライン、コート状況、審判台の位置（ネットポストから 60cm 離す）が適当か、又は、スコアボードの標示が正しいか等を確認する。
- (2) 正審は審判台の上であってマッチの進行を担当し、定められた判定区分の正否を判定するとともに、他のアンパイヤーの判定を確認した後明瞭にコールする。採点票は落ち着いて正確に記録する。
- (3) スコアボードの標示が正しいかどうかを確認して進行する。
- (4) もし、カウントのコールを間違えた場合は、「コレクション」とコールしてから正しいコールをする。
- (5) 審判台上では足を組まないこと。
- (6) インプレーに入る時には、サーバーの足元に注意する。
- (7) ネットにかかったフォールトは「フォールト」と必ずコールすること。コールがないと次の動作に移れない。
- (8) 自分の判定区分のボールがアウトであるかインであるかを確信が持てない場合には、落下点を確認してから判定する。この場合副審に依頼してよい。（なお、副審が判断に迷う場合は審判台から降りて確かめてもよい。）
- (9) 正審はタイムの要求が 1 マッチのうち同一組（チーム）から数回にわたり、連続的にプレーすることに反すると判断した時には、以後のタイムの許可を与えないことができる。（イエローカードの対象となる）
- (10) タイムの許可を得ないでタイムをとって連続的にプレーを行わなかったり、マッチの進行に支障を与える形でパートナーと打ち合わせをしたりするプレーヤーには「レッツプレイ」のコールにより注意する。その後プレーに入らない時には警告（イエローカード）を与えることになる。

## 2 副審

- (1) マッチの開始前、コート状況、ボールが選択されたものであるか、そのバウンドが適切かどうかを確認する。（ボールのバウンドは試合を行うコートにおいて 1.50 m の高さから落とし 70cm ～ 80cm とする。）
- (2) 正審のコールが正しいかどうか注意を払い、誤っていたら訂正を促す。
- (3) 定められた判定区分の正否を判定するとともに、正審を助ける。
- (4) プレーに支障となることが発生したら、正審にタイムを求める。
- (5) サービスが行われようとしている時、レシーブを行うプレーヤーのパートナーが正しいサービスコートに入っている場合は、インターフェアをコールする。
- (6) 副審のサインは（下図参照）  
フォールトでネットにかかったものはサインをしない。インに対しては、原則としてサインをしない。
- (7) サービスの判定後は、すみやかにネットポストの後方（約 60cm 離れた所）に移動し、直立してラリーを見守る。

- (8) その他の判定区分については、失ポイントに該当する行為を行ったプレーヤーを指さしてコールにより指摘する。
- (9) 足元の判定には特に注意すること。(ネット際のボレー等)
- (10) アウトの場合は、ボールの落下点に正対し、注目して外側の手を伸ばして、まっすぐ上に挙げる。この場合、掌は内側に向ける。
- (11) ベースライン上の判定はしないが、落下点を確認しておくこと。トラブルが起こった場合は正審の指示をうけて落下点に行き確認し、正審に報告する。

#### ★副審のサイン (別紙)

### 3 線審

自分の判定区分の判定については、正確を期するとともに他のことについては正審及び副審に協力する。

### 4 判定区分が重なる場合

区画線による判定区分が同じ場合は副審又は線審が判定の資料を提供する。

この場合、正審は副審又は線審の判断を尊重して判定する。

### 5 副審が間違っただけで判定した場合

- (1) 副審が間違っただけで判定区分を間違っただけで判定した場合。(二重の間違い) 正審は「タイムとコールし、副審を呼び注意し、「コレクション」とコールして両者を集めて説明した後(サーブの場合であればレットとして相手に断り)「ノータイム」とコールして正しい判定をコールしプレーを再開する。
- (2) 副審の判定区分で副審の判定が間違っただけでいる場合。正審は副審のサインどおりコールしてから「タイム」をかけ確認する。以後(1)と同様の手順で行なう。

### 6 誤った判定をした場合

誤った判定をしてしまい、今のは間違っただけで「まあいいや」と思ってプレーを続行している時があるが、そのポイントは勇気をもって必ず、プレーを止めること。

### 7 採点票の記入について

- (1) 採点票に正審が記入する事項を正確に記入する。
- (2) サービス、レシーブのペアが決まったら、それぞれ S・R の部分を○で囲む。
- (3) ポイントの欄には、得ポイントを得たのを○、失ったポイントは×を上段左から右にそれぞれ記入する。
- (4) ゲームが終るごとにそのゲームで得たポイント数を中央のスコア欄に記入し、そのゲームを得た側の数を○で囲む。
- (5) マッチ終了後はスコア欄に得たゲーム数を記入し、勝者のゲーム数を○で囲む。
- (6) マッチ終了の際、マッチ終了のコールをしてから、プレーヤーとのあいさつをするまでに時間的に余裕がない場合は、あいさつをすませてから採点票の記入を完了するのが適当である。