

1, 審判員のハンドシグナルと主なコール ((1)~(11))

以下の表記について

[主]:主審,[副]:副審,[サイド]:サイドラインアンパイアー,[線審]:副・サイドの総称

① ハンドシグナルについて

線審(4人制審判)のレディポジション・ハンドシグナルについて

フォルト(アウト)の場合



レディポジション



「フォッ!!(アウ!!)」

イン(グット)の場合



レディポジション



イン(発音しない)

※ 2人制審判(副審)のハンドシグナルについて

1, サーブ時のハンドシグナル(フォルト)は、上記の通り。

2, ラリー中のハンドシグナル(アウト・イン)については、待機姿勢の状態で、上記のハンドシグナルをすること。

② 主なコールについて

(1) フォルト (Fault)・・・主・副・サイド(主は、1人制・オーバールール・復唱時のみコール)

- ① コールは短く。フォルトは「フォ！」と発音すると聞き取りやすい。
- ② 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3秒間出し続ける。
- ③ 「イン」の場合は無言で両手指先を揃えて手のひらを下に向けて「グッド」のシグナルを出す。
- ④ サービスがサービスコートの外に落ちた時のみコールし、ネットにかかった時は言わない。
- ⑤ 主審はセカンドサービスがフォルトした時に「ダブルフォルト」と言ってはいけない。
2回目の「フォルト」のコール後、直ちにポイントをアナウンスする。

(2) アウト (Out)・・・主・副・サイド(副は2人制時のみコール)

- ① コールは短く、アウトなら「アウ！」と発音すると聞き取りやすい。
- ② 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3秒間出し続ける。
- ③ 「イン」の場合は無言で両手指先を揃えて手のひらを下に向けて「グッド」のシグナルを出す。
- ④ 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・フィクスチャ(審判台やフェンスなど)やコート外の何かにノーバウンドで触れた時。
- ⑤ 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。

(3) レット (Let) ・ ・ ・ 主

- ① 「サービス・レット」の場合、「レット、ファースト (セカンド) サービス」とコールし、そのサービスのみ、やり直す。
 - ② 「ポイント・レット」の場合、「レット リプレイ・ザ・ポイント」とコールしてプレイを止め、全てファーストサービスからやり直す。
- 他のコートからボールが進入してきたなどの場合は、ためらわずに「レット」をコールする。
 - 「レット」は選手から要求することはできないので、主審が速やかに対応する。
 - 「レット」のコールの直前の打球がアウトやネットの場合は、打った選手の失点になる。
- エースの場合は、ポイントはそのまま成立する。(そのボールが打たれた瞬間に妨害になっていたのかの見極めが大切!)
- シングルス・スティックがはずれた場合は、直ちに「レット」をコールする。
- ③ ファーストサービスをフォルトし、セカンドサービスを行うまでに妨害(他コートからのボールの進入など)があった場合でも、サーバーがセカンドサーブのレディポジションに入っていたときは「ポイント・レット」となる。
- 選手が「レディポジションに入る」とは「サービスのモーションを開始した」ことをいう。
 - レディポジションに入っていない場合は、「ウェイト・プリーズ」とコールする。その後、セカンドサービスを行う。

(4) フットフォルト (Foot Fault) ・ ・ ・ 主・サイド

- ① サーバーが構えてからインパクトの瞬間までに、次のことが起こればフットフォルトである。
 - ベースラインを踏んだ。
 - サイドライン (ここはサイドがジャッジ) やセンターマークの仮想延長線を越えた。
- ② フットフォルトは、サーバーがボールをインパクトした直後にコールする。(インパクト前のコールは審判による妨害であるため「レット」となり、ファーストサービスからやり直しとなる。)
- ③ ウォームアップ時より選手の癖に注意し、見つけ次第、フットフォルトを取ること。

(5) ノット・アップ (Not Up) ・ ・ ・ 主

- ① プレイヤーが打つ意志をもってツーバウンド以上で打ったボールがネットが越えたとき。

(6) スルー (Through) ・ ・ ・ 主

- ① 打球がネット (の穴) を通り抜けた時。

(7) ファウル・ショット (Foul Shot) ・ ・ ・ 主

- ① 故意による2度打ち。(偶然の二度打ちは失点とならず、プレイを継続する。)
- ② ボールがネットを越してくる前に打った時。(いわゆる「オーバーネット」。)
- ③ ダブルスで、パートナー同士が続けて打った時。

(8) タッチ (Touch) ・ ・ ・ 主

- ① インプレイの間、身体・ラケット・着衣・持ち物 (以上3つは手(身体)から離れていても) がネット・ポスト・バンド・ストラップ・相手コート内の地面に触れた時。
- ② ボールが、手から離れたラケット・身体・着衣及び持ち物に触れた時。
- ③ ボールがラケットをかすった時。

(9) ウェイト・プリーズ (Wait Please) ・ ・ ・ 主

- ① サーバーがレディポジションに入る前に、他コートからボールが進入した場合、レシーバーや線審がポジションについていない場合は「レット」ではなく、「ウェイト・プリーズ」とコールする。

(10) コレクション (Correction) ・ ・ ・ 主・サイド・サービス

- ① 主審が「フォルト」や「アウト」のコールが明らかに誤りであると判断した時。コールは、「コレクション、(ザ ボール ワズ) グッド。」であり、ポイント・レットとなる。
 - ポイント・レットとなるのは、審判のコールでプレイヤーが妨害を受けたと判断するため、この場合はさらに「レット」をコールする。
 - 「アウト」や「フォルト」のコールに関係なく、返球の可能性が全くなかったと判断した場合そのままボールを打ったプレイヤーの得点とする。
- ② 線審がグッド (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 (フォルト) の時は「コレクション」をコールせず、「アウト」もしくは「フォルト」と直ちにコールする。
- ③ 選手の抗議 (クレーム) によってオーバールール (覆すこと) 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」とはっきり答えること。

- ④ コールを言い間違えた時などに「15-0・・・コレクション0-15」などと訂正する。
- ⑤ 線審が「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付いた場合は、「コレクション」と言い、「イン」のシグナルを出す。

(11) ヒンダランス (Hindrance)・・・主

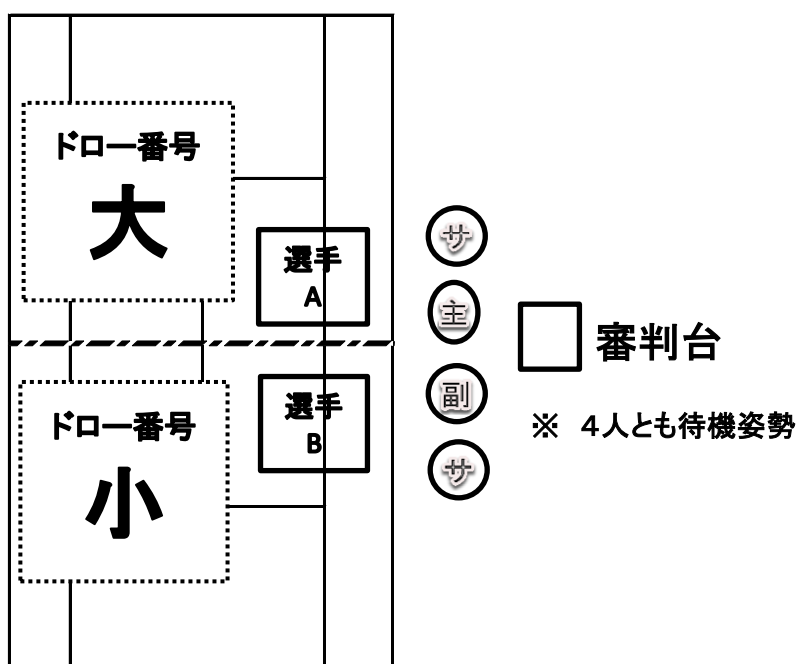
- ① プレイヤーが相手を妨害した時。故意ならば失点、無意識ならばポイント・レット。
- ② インプレイ中に、大きな声を発した場合は妨害となり失点。
- ③ インプレイ中に、ラケット・シューズ以外の持ち物（帽子、2コ目のボール等）を相手コート以外の場所に落とした時、「2回目以降はヒンダランスとして失点となります。」と選手に伝え、1回目のみ「レット」とする。

※相手コートに落とした場合は即失点となる。

2. 試合開始前（個人戦）の 主審のアナウンス(セリフ①～⑮)

・挨拶のときの審判員・選手の並び方(ダブルスのときも同様)

※下図は4人制審判を例にしていますが、それ以外の審判でも同様の並び順です



主審コール・・・声は普通で。

・選手がコートに入ってきたら、主審はネット中央付近で審判台に向かって立ち、

①「ネットを挟んでお集まりください。」

・選手がネットの前に整列したら、主審は選手の名前を確認する。
(名前と顔が一致するように特徴を審判用紙に記入すると間違いにくい)

②「☆☆高校のAさんですか？」

③「★★高校のBさんですか？」

・主審の自己紹介と試合内容およびウォームアップ（3分間）の説明
【1セットマッチのとき】

④「主審は〇〇高校の□□です。よろしくお願ひします。」

⑤「男子（女子）シングルス（ ）回戦の試合を行います。この試合は1セットマッチです。」

⑥「ウォームアップは3分間です。何か質問はありますか？」

⑦「トスを行います。シンボル オア ゆりーと。」 ※コインがない場合は、選手のラケットで行う。

・ドロ番号の小さい選手に「総体シンボルのほうが描かれている方」か「ゆりーとが描かれている方」かを選択させ、コインを回転させながら空中に投げ、地面に落とす。投げたコインは空中でつかんではいけない。コインをコート上においたまま選手にコインの向きを確認させる。

⑧「(トスに勝った選手に) 何を選びますか？」

- トスの勝者が以下の (i)~(iii) から選択
- (i), サーバーかレシーバーの選択
- (ii), エンド(コート)の選択
- (iii), 相手に上の(i)(ii)のどちらかを選ばせる(譲渡)

⑨「試合は〇〇さんのサービスで始めます。」

⑩「ウォームアップは3分間です。サービスより練習してください。」

- *主審は審判台に上がる。
- 線審はボールを選手に渡し(副審が渡す)、各自の位置に付く。
- *トスの結果を判断し、始めのポイントでジャッジする位置に就くこと
- *選手のウェアが規定に反するときは、コートレフェリーに連絡し、指示を待つ。
- ・ウォームアップ開始(審判は打球を目で追い、目のウォームアップを行う)・・・声は大きく

⑪「スリーミニッツ フォ ウォームアップ (Three minutes for warm up.)」

とアナウンスし、ストップウォッチで時間を計り始める。

- ・残り2分

⑫「ツーミニッツ (Two minutes.)」(最後の「ツ」はなるべく小さく発音し、必要に応じて語尾を伸ばす)

- ・残り1分

⑬「ワンミニットウ (One minute.)」(「トウ」はなるべく小さく発音し、必要に応じて語尾を伸ばす)

- ・選手紹介を開始(ワンミニットウの間に紹介する)

⑭「ただいまより東京都高等学校テニス選手権大会男子(女子)シングルス予戦(本戦)()回戦の試合を行います。

試合は1セットマッチで行われます。審判台から見て右側☆☆高校A選手、左側★★高校B選手です。

先ほどのトスの結果A選手(もしくはB)がサービスとなりました。」

※大会名・回戦等は、その時々に応じて確認しておくこと

- ・試合開始

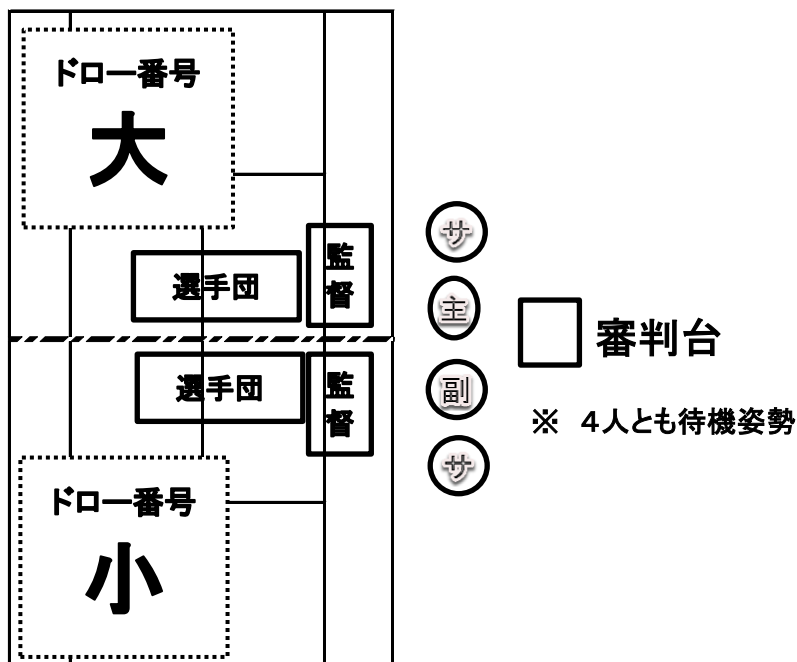
⑮「タイム (Time.)」

- ・習慣で選手がベンチに戻った場合は、20秒以内に試合を始めさせる。
- *試合が始まらないときは「レッツ・プレイ! (Let's play!)」と促す。

3. 試合開始前（団体戦）の主審のアナウンス(セリフ①～⑫)

・挨拶のときの審判員・選手・監督の並び方

※下図は4人制審判を例にしていますが、それ以外の審判でも同様の並び順です
 ※両行が審判員を出し合う場合は、どちらかの代表者のみで進めて構わない。



・始まりのあいさつ

- ①「試合前の挨拶を行います。サービスラインにお並びください。」
- ②「男子（女子1回戦（〇回戦・準々決勝・準決勝・決勝）☆高校と★高校の試合を行います。」
- ③「礼。」
- ④「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。」
- ⑤「〇〇高校、監督の先生よりダブルス1，シングルス1，ダブルス2，シングルス2，シングルス3の順に選手の紹介をお願いします。」 注）ドロー番号の小さい学校より紹介する。
- ⑥「ありがとうございました。引き続きダブルスの試合から行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください」
- ⑦「これで、試合前の挨拶を終わります。 礼！ 」

・終わりのあいさつ

声は普通

⑧「〇番コートのサービスラインにお並びください。」

⑨「ネットの前までお進みください。」

声は大きく

⑩「ただ今の☆☆高校と★★高校の試合は、〇ー〇で☆☆高校の勝ちです。」

⑪「両校で礼をした後、握手をして解散してください。」

⑫「両校、礼」

※ 団体戦の始まりのあいさつ後、個人戦の主審アナウンスに移る。

4, 試合時の主審のアナウンスおよびコール(セリフ①~⑩)

・ 試合開始…サーバーが松岡選手・レシーバーが福井選手の場合

1セットマッチの場合

①「1セットマッチ 松岡 トゥ サーブ プレイ」

※3セットマッチの場合

※①「ザ ベスト オブ 3タイプブレイク セツツマッチ 松岡 トゥ サーブ プレイ」

●団体戦では「松岡」の部分は、学校名「〇〇高校」とアナウンスする。※「高校」は省略してもよい。

・ アドバンテージ時のアナウンス

②「アドバンテージ 松岡」

●団体戦では、学校名でアナウンスする。

●個人戦は個人名でアナウンスする。

※ ダブルスではサーバーもしくはアドバンテージサイドの選手の名前。

・ ゲームを取った時のアナウンス

◇1 ゲーム終了時

③「ゲーム 松岡 (福井) ファースト ゲーム 福井 (松岡) トゥ サーブ」

●アナウンスの手順は「ゲーム」→「取った方の名(学校名)」→「スコア」

●ゲームカウントのアナウンスはそのゲームを取得したポイントの後に直ちに言う。次のゲームのサーバーがポジションにつく時ではない。

●個人戦ダブルスでのゲーム終了時には、両選手の名前をコールする。

◇2 ゲーム終了以降

④「ゲーム 福井 1-1 (ワン オール)」「ゲーム 松岡 松岡 リーズ 2-0 (ツー ラブ)」

●エンドチェンジの時間は90秒以内である。60秒経過で「タイム!」。75秒経過でポジションについでいない場合「フィフティーン・セカンズ」とアナウンスする。

・ タイブレイク前のアナウンス

⑤「ゲーム 松岡 6オールタイプブレイク 松岡トゥ サーブ」

・ タイブレイク時のアナウンス

⑥「1-0 (ワン・ゼロ) 松岡」「1-1 (ワン・オール)」「4-1 (フォー・ワン) 松岡」

「4-3 (フォー・スリー) 松岡」

●タイプブレイク中のスコアは、最初にスコアをアナウンスし(大きい数字を先に)、次にリードしている選手(学校)をアナウンスする。

●タイプブレイク中の「0」は、「ラブ」ではなく「ゼロ」とアナウンスする。

・ セット終了時のアナウンス (3セットの場合)

⑦「ゲーム アンド ファースト セット 松岡 7-6 (セブン・シックス)」

(セカンドセット開始直前) 「セカンド セット」とコールする。

⑧「ゲーム アンド セカンド セット 福井 6-4 (シックス・フォー) ワンセット オール」

(ファイナル セット開始直前) 「ファイナルセット」とコールする。

・ 試合終了のアナウンス

◇(松岡選手が1セットの試合でタイプブレイクの末に勝利した場合)

⑨「ゲーム セット アンド マッチ 松岡、 7-6 (セブン・シックス)」

◇(福井選手がセットカウント2-1で勝利。ゲームカウントは6-7、6-4、6-0)

⑩「ゲーム セット アンド マッチ 福井、 ツー セツツ トゥ ワン。

6-7, 6-4, 6-0 (シックス・セブン、 シックス・フォー、シックス・ラブ)」とコールする。

5、主審の注意事項（試合中）

（1）コールとスコアアナウンス

① ポイントが終わったら、直ちに大きな声で行う。

※審判の動作は次の手順で行う。

①ジャッジコール → ②ストップウォッチ → ③カウントアナウンス → ④スコア記入

② 際どいボールの判定後は、失点した選手の目を見つめてうなずいたり、時にはアウトまたはフォルトのハンドシグナル、グッド（イン）のハンドシグナル（片手）を行う。

③ ラインアンパイアのコールは原則として繰り返さない。

④ ネットしたサービスのボールには「フォルト」のコールはしない。

⑤ 「ダブルフォルト」のコールはしない。

（2）時間管理

① ポイントとポイントの間のインターバルは**20秒**である。20秒を過ぎてもプレイしないときは、「レッツ・プレイ (Let's play.)」と声を掛け、プレイ続行を促す。

② エンド（サイド）交代の時間は、前のゲームの最終ポイントが終了した瞬間に、ストップウォッチを作動させ**90秒**計る。**60秒経過した時、「タイム (Time.)」**とアナウンスする。

※ 75秒経過してもベンチにいたら「フィフティーン・セカンズ」とアナウンスする。

※ タイブレイク中は、ノーレスト（休憩無し）。エンド交代は20秒以内に行わせる。

③ セットブレイクは**120秒**である。

（3）オーバールール

① ラインアンパイアの**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。

※ 直ちにしなかった場合は、ミスジャッジがミスジャッジでなくなる。

* **グッドのボールをラインアンパイアが「アウト（フォルト）」とコールした場合、**

主審は「コレクション。ボール・ワズ・グッド (Correction. Ball was good.)」とコールする。

※ 明らかなエースショットであった場合は、コールのみ。

* **選手がゲームをやめてしまった場合は、ポイント・レット（やり直し）。**

主審は「コレクション。ボール・ワズ・グッド。リプレイ・ザ・ポイント」とコールする。

* **アウトのボールをラインアンパイアが「イン（グッド）」とした場合、**

主審は「アウト（フォルト）」とコールする。

② 選手の抗議によってオーバールールは絶対にしてはならない。

（4）クレームに対する処置

① 事実問題（アウトかインか ネットに触れたか触れないか 等々）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。主審は事実問題をしっかりジャッジする。

※ 選手・監督には事実問題の紛争に関して、「レフェリーを呼べ」という権利はない。

② コート上で起こったルールの法的解釈の問題に関しては、はじめに主審がその判定を下し、もしも、プレイヤーがその判定に対してアピールをしてきた場合は、コートレフェリーにその最終裁定を求める。

■ コートレフェリーを呼びたいときは、帽子を脱ぎ合図を送る。

* 正当なクレーム（事実問題を除く）が出た場合にはストップウォッチをいったん止め、

そのクレームを処置し、もう一度正式な判定とポイントをコールした後、

「レッツ・プレイ (Let's play.)」と言い、ストップウォッチで**20秒**を計る。

それでもプレイを再開しないときはコートレフェリーを呼んで処置してもらおう。

③ 主審は抗議に対して「・・・と思う。」ではなく、毅然とした態度で「・・・です！」と
言うように明確な表現で答えることが大事である。

（5）メディカルタイムアウト（MTO）

① 痙攣の場合、メディカルタイムアウトをとることはできない。

② 明らかな事故による怪我については、**3分間の治療時間が取れる**。怪我をした選手については
怪我発生直後に治療するかどうかを判断しなければならない。

* トレーナー（医師）が到着するまでの時間は、3分の中には含まれない。

* 発生直後とは「怪我をした瞬間から次のエンドの交代終了までの間」とする。

* 治療後、エンドの交代時に再治療を受けることができる。そのときは90秒である。

■ 痙攣、怪我については、帽子を脱ぎ合図を送り、コートレフェリーを呼び処置してもらおう

(6) レット

- ① サービスのレットの場合、そのサービスのみをやり直す。
「レット。ファースト(セカンド)サービス。(Let. First(Second) service.)」とコール。
- ② ポイント・レットの場合は、「レット」とコールしてプレイを止めてそのポイントのファーストサービスから行う。 ※「レット」とコールするタイミングには十分注意する。
※たとえそのポイントのラリーがセカンドサービスから始まったとしても、やり直しの場合、ファーストサービスからやり直す。
主審は「レット。リプレイ・ザ・ポイント。(Let. Replay the point.)」とコールする。
※試合中よく起きるポイント・レットは、インプレイ中に他のコートからボールが転がって来たとき
※基本的にいつ「レット」をコールしても良いが、完全にポイントが決まりそうな時(エース級のショットが打たれた時)にはかけない。(タイミングに注意)
※選手はレットのコールをすることができない。
- ③ ファーストサービスをフォルトし、セカンドサービスを行うまでに妨害(他のコートからボールが進入してきた等)があった場合、サーバーの動作がセカンドサービスのためのレディーポジションに入っていたときは、ポイントのレットとなって改めてファーストサービスを行い、それ以外の場合は、「ウェイト・ブリーズ」とコールし、そのままセカンドサービスのやり直しとなる。

(7) その他

- ① トスが終わり、サービス・レシーブ・エンド等が決まって、ウォームアップが始まったが、試合が開始されるまでに雨が降ってきてプレイが中断し、再開されたとき、先程のトスの勝者が「選択をやり直したい」と申し出たら、受け入れなければならない。
例：トスの勝者は「サーブをとったが、レシーブをとりたい」と要求できる。
- ② フットフォルトについては、積極的に「フットフォルト !!」とコールする。
※フットフォルトはプレイヤーの癖の問題であることが多い。フットフォルトを犯す選手はゲーム当初から犯している場合がほとんどなので、早い段階で発見しコールすること。
ゲーム終盤になって初めてフットフォルトをとるとトラブルになりやすい。
※相手選手・監督・ベンチコーチの指摘によって初めてフットフォルトをとるのも良くない。
- ③ 試合中、スコア・ボードを確認してゲームスコアが一致しているかを調べ、一致していないときは、ラインアンパイアに指示して訂正させる。
- ④ コールの声が小さいとクレームが付きやすくなるので、常に大きな声ではっきりコールする。

6. ラインアンパイア(線審)について

(1) コールとハンドシグナル

- ① 与えられたラインのみの判定を行い、担当するラインに集中する。
ラインを判定するに当たっては、ラインの外側間際に照準を合わせるのが有効である。
* 転がってきたボールを拾う必要はない。判定に集中すること。
- ② 「アウト(Out)」「フォルト(Fault)」のコールは、ボールが接地した瞬間に「アウ！」や「フォ！」のように最初にアクセントをおいて大きな声で行い、次にハンドシグナルを添える。

※ まず大きな声！ 一呼吸おいてハンドシグナル

- ③ ハンドシグナルは、主審のアナウンスが終わるまでそのままにしておく。アウトもしくはフォルトのハンドシグナルは、指をそろえて手のひらを主審に向け、腕を真っ直ぐに水平に伸ばす
ハンドシグナルはコールに添える補助的なものである。
- ④ ライン際(ライン内側の1m程度)にイン(グッド)のボールに対しては、セーフシグナルを出す。
エースのときは大きく、ラリーが続いているときは控えめに出す。
いずれの場合も声は絶対に出してはいけない。セーフシグナルは、手の甲を主審に向ける(地面に垂直)。
- ⑤ ボールが実際にアウトになるまで、またはボールがパーマネント・フィクチュアにぶつかるまでは、決して「アウト」をコールしない。

(2) 訂正

- ① インのボールを間違えて「アウト」「フォルト」とコールしたときは、直ちに「コレクション。(Correction.)」とコールし片腕を垂直に上げる。
そして、セーフシグナルをだす。
- ② アウトボールに対してセーフシグナルを出したときは、「コレクション」と言わずに、直ちに「アウト」「フォルト」のコールをして、ハンドシグナルを出す。

- *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べきである。
- *「コレクション」を言いそびれて、その返球がネットを越え、相手がそれを打ってしまっても必ず言う。あとは主審の判断に任せればよい。

(3) オーバールール

- ① 自分の判定を主審にオーバールールされても、決して悪びれないこと。
- ② オーバールールされたとき、もしハンドシグナルを出していたら、それをすぐに解除し、あとは一切主審に任せる。

(4) クレームに対する処置

- ① 選手および監督が、抗議してきても一切声を出して答える必要はない。
*ライン際のボールに対して選手が判断を求めた場合は、ハンドシグナルで答える。
- ② クレームの処理については、すべて主審あるいはコートレフェリーに任せる。

(5) その他

- ① いかなる場合でもボールマークを調べる必要はない。
- ② ボールの落下地点が見えなかったときは、主審の方を向いて両手で目を覆う。(アンサイトシグナル)
- ③ 選手がコートを離れる必要があるときは、主審とコートレフェリーの許可を得る。

【サービスライン・アンパイア (副審)】

- ① ボールチェンジ(セットごと)やロストボールなどのボール管理をしっかりと行う。
- ② サービスラインを判定するときは、低い姿勢をとり、頭をサービスラインに向け、視野の一角にサーバーが見えるようにして、目とラインが一直線上にあるようにする。
(サービスの動作が目に入り、しかも頭を動かさずにサービスラインに集中できる姿勢)
- ③ 選手によってラインを隠されてジャッジしにくい場合は見える位置に移動する。

④ 試合前

スコア・ボード、第1セットの欄に「0」「0」を表示する。
同様に各セットの始まる前に「0」「0」を表示する。
第1セットが終わるまでは、第2・第3セットの欄は空欄にしておく

⑤ 試合中

コートチェンジになったら速やかにスコア・ボードの位置に移動し、スコアを更新する。
※ レフェリーから、スコアをゲームごとに更新する指示が出た場合はそれに従うこと。

⑥ 試合終了後

※すべてのセットのスコアを表示しておく。次の試合の主審が入場するまでは「0」に戻さない
※スコア・ボードのネームプレートは審判セットに入れ、進行本部に返却する。

スコア・ボードの設置箇所について

サイドラインアンパイア後方フェンスにフックで掛けて使用する。担当に指名された生徒が設置する。

【サイドライン・アンパイア】

- ① サイドライン・アンパイアはスコア・ボードを提示する任務もあるので、スコアに注意する。
※ 主審のアナウンスとスコアが同じになっているかを常に確認する。
- ② 試合開始前
※対戦する選手(学校)のネームプレートが正しいことを確認し、所定の位置にセットする。
ドロー番号の小さい方を上にする。

7. 主審のテクニックと注意事項

(1) コールとアナウンス

- ① 線審のついているラインも含めて、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。
※ 場合に応じて、拍手や声援が収まってからアナウンスする。

- 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。プレイヤーの抗議のあとではできない。
※線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。
- ⑧ 特にきわどいジャッジのあとは、失点した（またはフォルトした）選手、コールした線審に目を配る。
※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。

(2) 時間管理

20秒 : ポイントとポイントの間は20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。

- ① 主審はストップウォッチを首からかけ、ポイント、ゲームの終了とともに計時する。
- ② 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イしない場合は「レッツ・プレイ！」とアナウンスする。

※その後も20秒以内にプレイしない場合は、帽子を振ってコートレフェリーを呼ぶ。

- ③ 疲労回復などのためにスローペースでプレイをする選手がいれば、20秒・90秒を確実に計時し、時間以内にプレイをしない場合は、「タイム！」とアナウンスする。

※それでもプレイしない、または同じことを繰り返した場合、帽子を振ってコートレフェリーを呼び、コートレフェリーの指示に従って「タイム・バイオレーション」をアナウンスする。

- アナウンスは「タイム・バイオレーション。ウォーニング、○○選手」（＝警告）
- 2回目以降は「タイム・バイオレーション。ポイント・ペナルティー、○○選手、（新しいスコアのアナウンス）」（＝ペナルティーとしてアナウンスのたびに1ポイントを失う。）
- 場合によってはコード・バイオレーションに移行することがある。
- ④ タイブレイクのエンドチェンジではベンチに座ってはいけない。
- ただし、汗を拭いたり、水分を補給することは可能である。
- ⑤ 試合開始と終了の時刻をスコアカードに記入する。
※120秒：セットとセットの間は120秒以内とする。

8. 線審（ラインアンパイア）のテクニックと注意事項

(1) 線審の種類と役割

- ① サービスライン・アンパイア
- 判定後はプレイの妨げにならないように、ポスト横に速やかにムービングする。（ポストには触れない。）
- 以下の通りにスコア・ボードを管理する。
 - I) 試合前に以下のプレートを受け取る。
 - ・ネームプレート（主審から受け取る）
 - II) 以下の通り、スコア・ボードにプレートを設置してから整列する。
 - ・ネームプレートを、小さい番号が上になるように設置する。
 - ・「0」の数字プレートを上段・下段ともに設置する。
 - III) 試合中の数字プレートの変更は、エンドチェンジの際に直ちに行う。
 - ・主審のゲームスコアのアナウンスをよく聞き、正確に数字を入れ替える。
 - IV) 試合が終了したら直ちに最終スコアを表示する。
（次の試合までそのスコアは残しておく。）

9、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。

Q 1 : インプレイ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？

A 1 : ボールを打った者の失点になる。

Q 2 : 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？

A 2 : 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。

Q 3 : 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、インプレイ中のプレイヤーが触れた場合は失点になるか？

A 3 : パーマネント・フィクスチュアにプレイヤー自身が触れても、失点にはならない。

(2) ボール

Q 1 : インプレイ中にボールが破れた場合は？

A 1 : そのポイントをやり直す。

Q 2 : 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？

A 2 : 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

Q 1 : ラリー中にストリングが切れた場合は？

A 1 : そのポイントはそのままでプレイ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、プレイヤーはコートレフェリーの許可を得て、第三者にラケットの補充を頼むか、プレイヤー自身がコートを離れることができるが、いずれの場合も次のポイントが始まるまでの時間内（20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

Q 1 : 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？

A 1 : フォルトとなる。

Q 2 : 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ルトの場合は？

A 2 : 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。

Q 3 : 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？

A 3 : 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ルトとなる。

Q 4 : 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・スティックが倒れた場合は？

A 4 : 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はずれた場合なども同じである。

Q 5 : 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？

A 5 : 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ルトしたサービスは成立する。

Q 6 : 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？

A 6 : 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。

Q 7 : タイブレイ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？

A 7 : 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イを続ける。

(5) レシーブ、レシーバー

Q 1 : ファーストサービスがフォ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？

A 1 : レシーバーはラケットを換えなくてもそのままそのポイントをプレイしてもよいし、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。

Q 2 : 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？

A 2 : サービス・レットとなり、そのサービスをやり直す。

Q 3 : 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？

A 3 : ボールを当てられたプレイヤー（チーム）の失点となる。

Q 4 : 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？

A 4 : ファーストサービスからやり直す。

Q 5 : ダブルスのゲームの途中で、レシーブの位置を間違えていることに気づいた場合は？

A 5 : そのゲームはそのままの位置でレシーブを行い、次のレシーブ・ゲームで本来の順番に戻る。

(6) プレイヤーの失点と有効返球

Q 1 : 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？

A 1 : 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。

Q 2 : プレイヤーが、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？

A 2 : 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。

Q 3 : ラリー中にシングルス・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？

A 3 : ならない。有効返球である。(ただし、サービスの場合はフォルトとなる。)

Q 4 : 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？

A 4 : ならない。有効返球である。

Q 5 : 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？

A 5 : ならない。有効返球である。

(7) 妨害

Q 1 : インプレイ中、隣のコートのプレイ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、自分たちのプレイが妨害を受けた。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 1 : できる。

Q 2 : インプレイ中のボールが、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？

A 2 : できる。

Q 3 : 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イ中に邪魔になった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 3 : 妨害ではないので、やり直しはできない。

(8) 誤りの訂正

Q 1 : 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？

A 1 : 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。

Q 2 : プレイ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？

A 2 : 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

Q 1 : 団体戦では、タイブレークのエンドチェンジの時でも、コーチングを受けることができるか？

A 1 : できない。

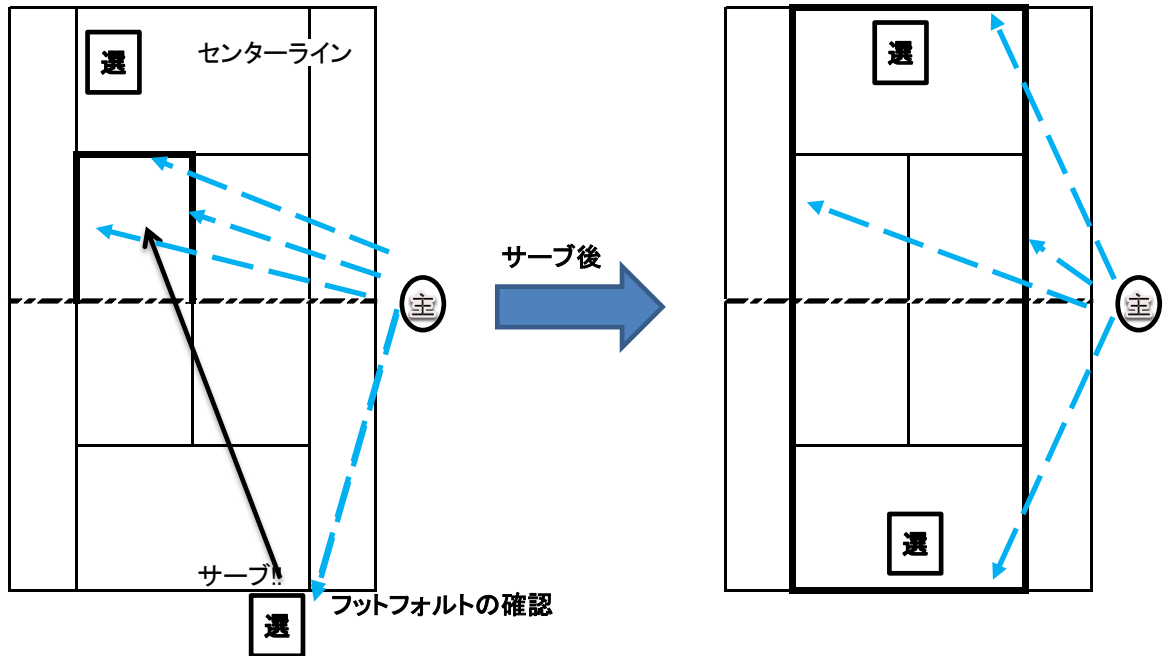
1人制審判の動き方

① 審判員の表記

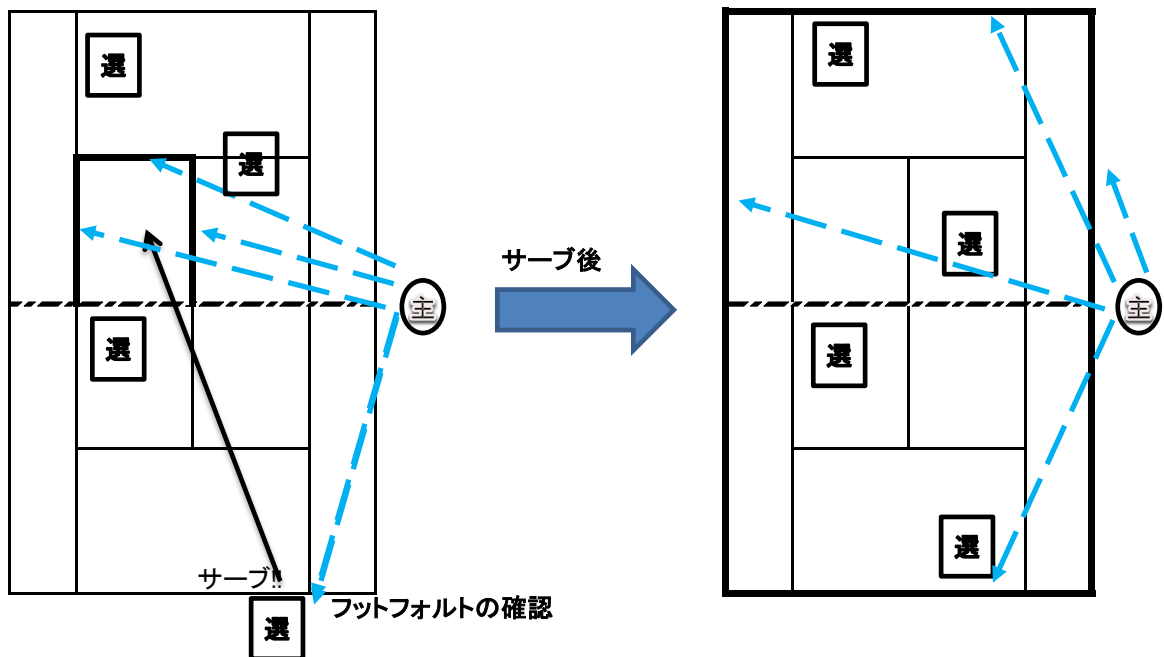


主審

② 審判員の動き(シングルス)



③ 審判員の動き(ダブルス)



③ 注意点

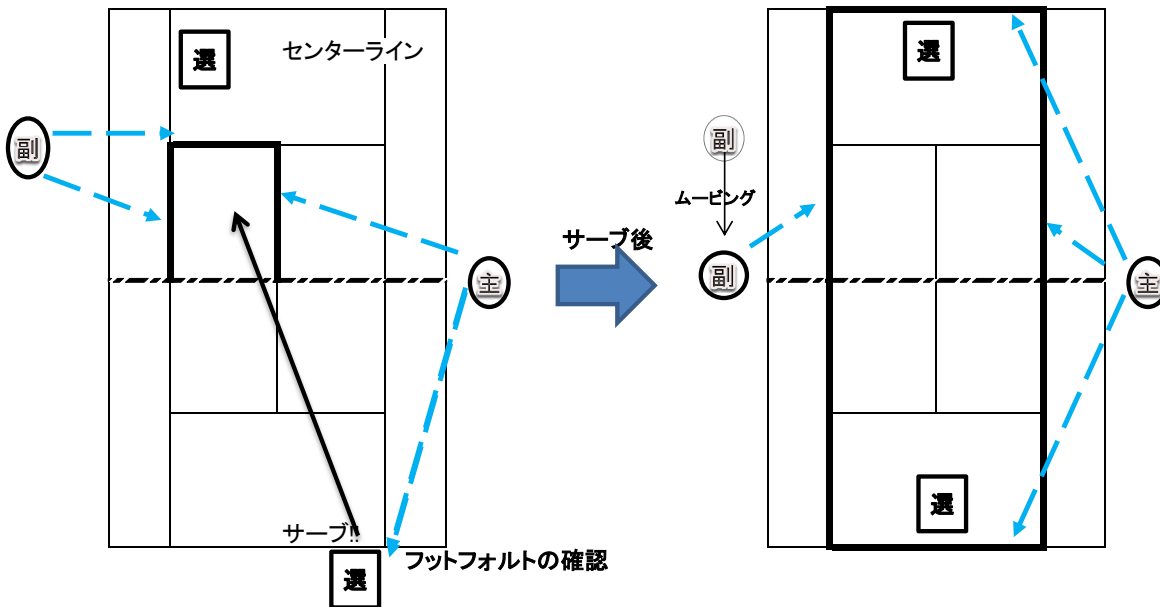
- ・ インプレー中の外部からのボールによる「レット」は素早くコールすること。
- ・ コールは大きくはっきりと発音すること。

2人制審判の動き方

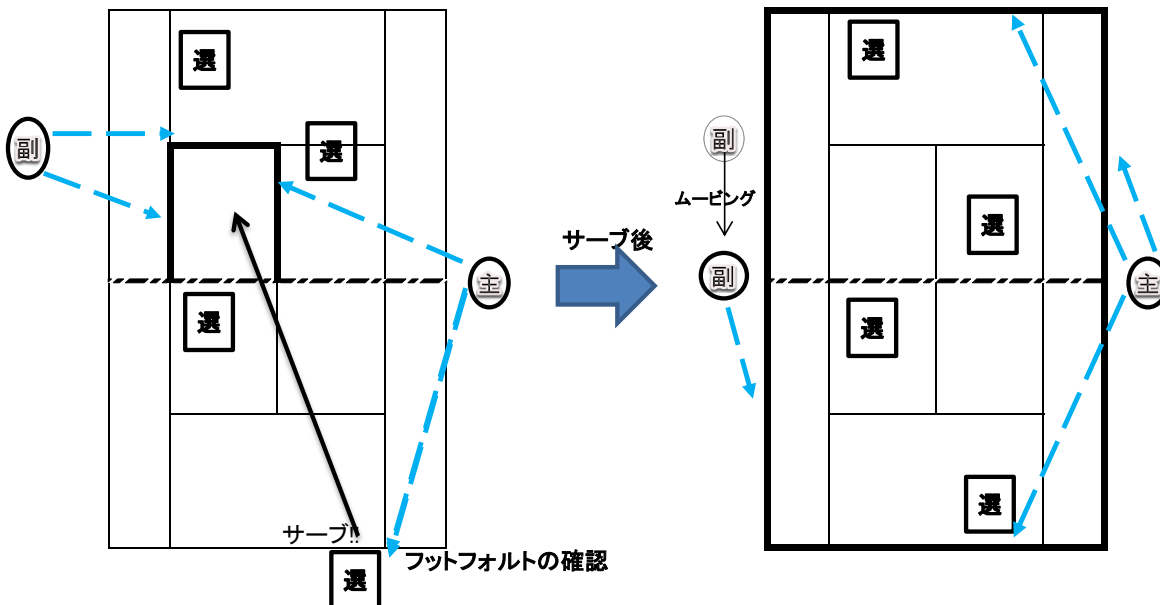
① 審判員の表記



② 審判員の動き(シングルス)



③ 審判員の動き(ダブルス)



③ 注意点

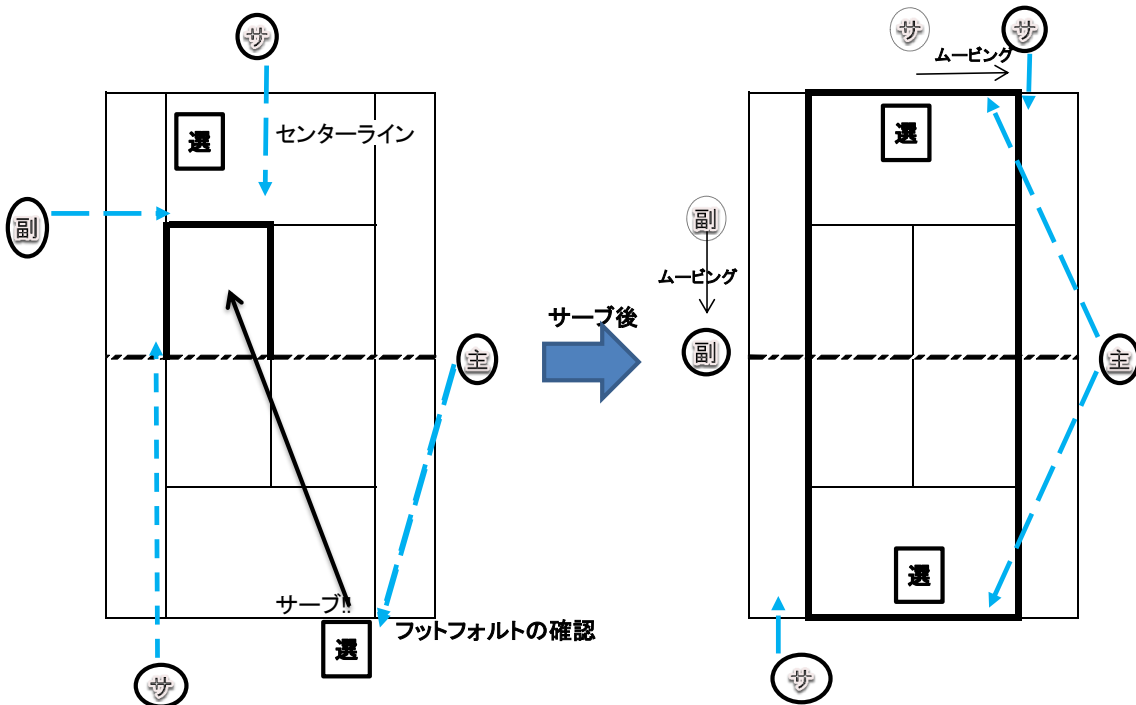
- ・ インプレー中の外部からのボールによる「レット」は素早くコールすること。
- ・ ムービングは素早く行うこと。
- ・ コールは大きくはっきりと発音すること。

4人制審判の動き方

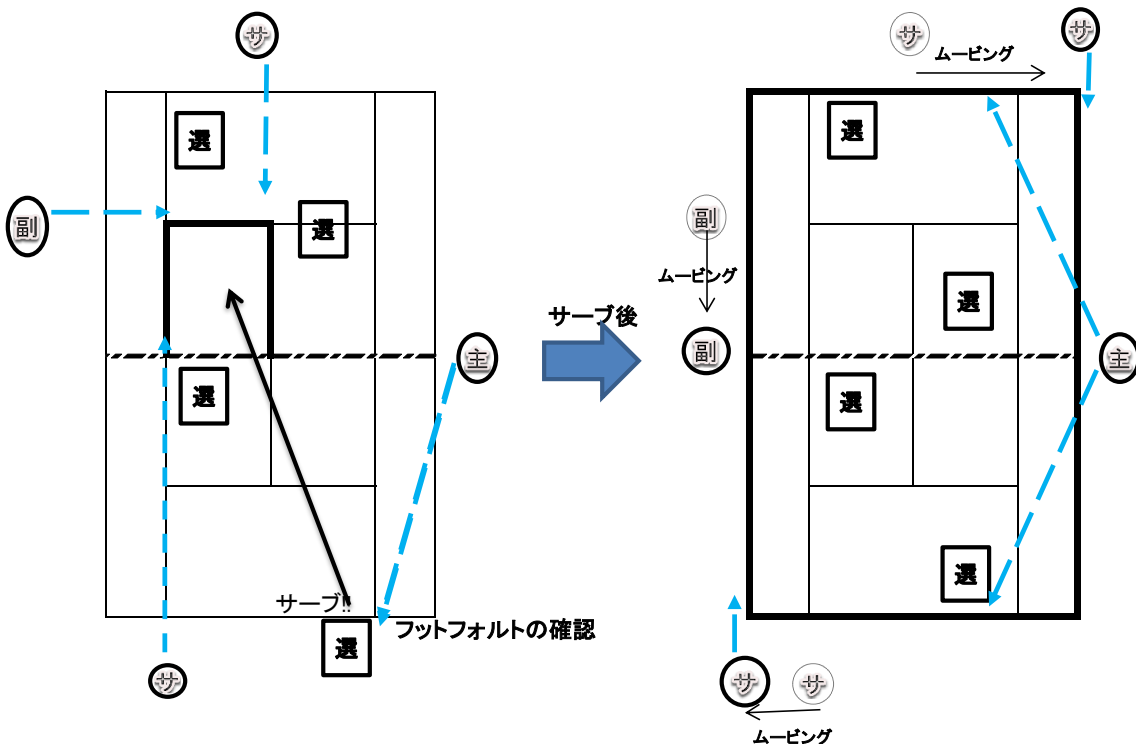
① 審判員の表記

主 主審
 副 副審
 サ ベースラインアンパイアー
 サ アイドラインアンパイアー

② 審判員の動き(シングルス)



③ 審判員の動き(ダブルス)



③ 注意点

- ・ インプレー中の外部からのボールによる「レット」は素早くコールすること。
- ・ ムービングは素早く行うこと。
- ・ コールは大きくはっきりと発音すること。

6人および7人制審判の動き方

① 審判員の表記

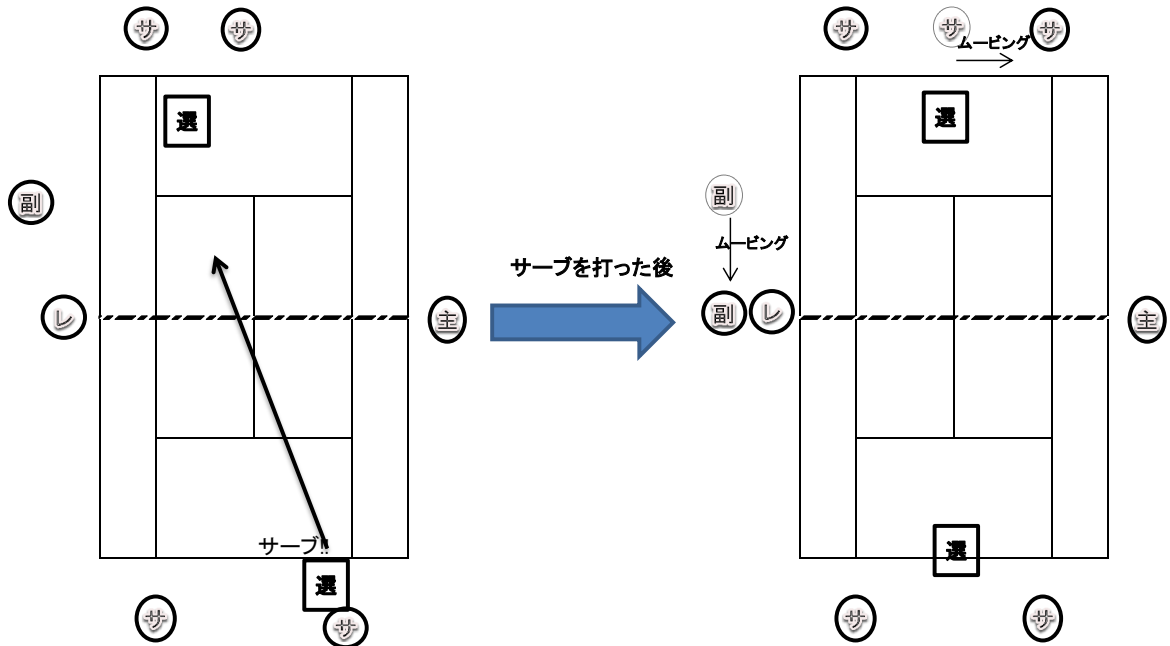
主 主審

副 副審

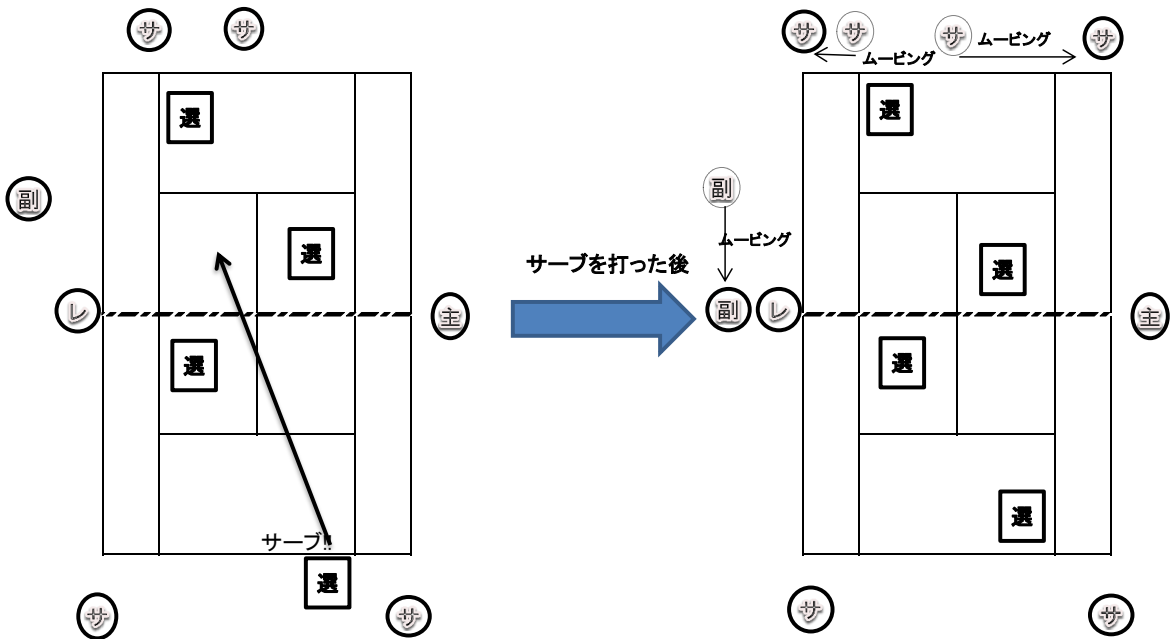
レ レット審

サ サイドラインアンパイアー

② 審判員の動き(シングルス)



② 審判員の動き(ダブルス)



③ 注意点

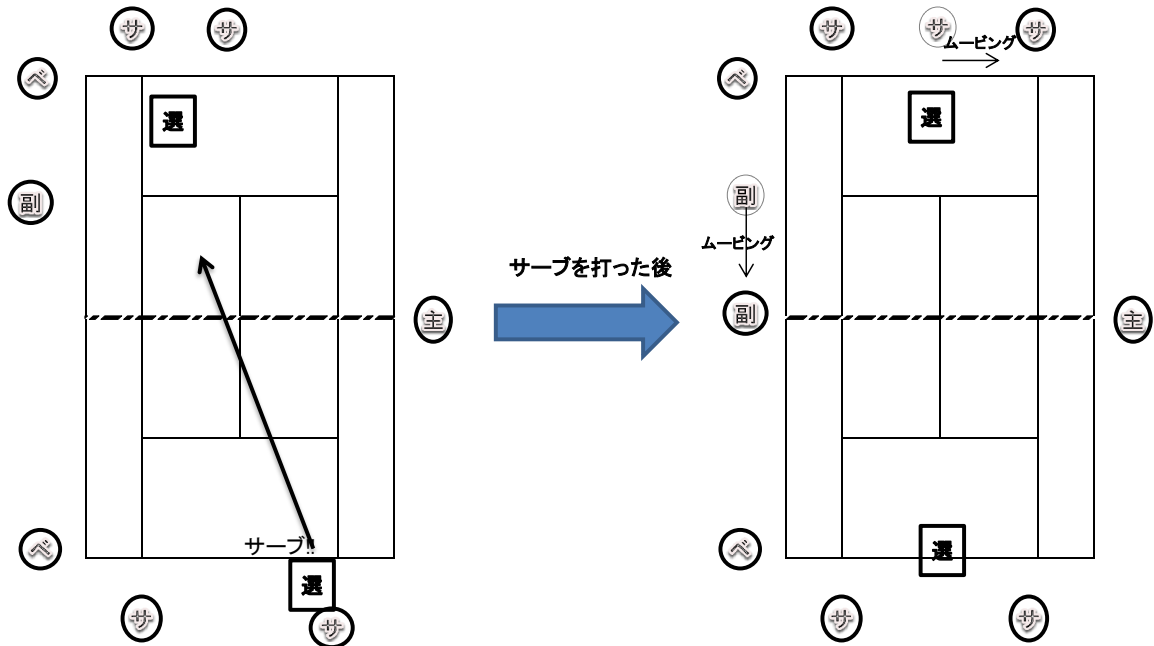
- ・ インプレー中の外部からのボールによる「レット」は素早くコールすること。
- ・ 副審・サイドラインアンパイアーは、自分の目の前のラインのみに集中して審判をしてください。
- ・ ムービングは素早く行うこと。
- ・ レット審は、椅子を使用すること。(レットの場合は、コールと同時に右手を挙げる)
- ・ 副審は、ムービング後、レット審の後方で待機すること。
- ・ 6人制審判は、レット審を除いた6名で行います。

8人制審判の動き方

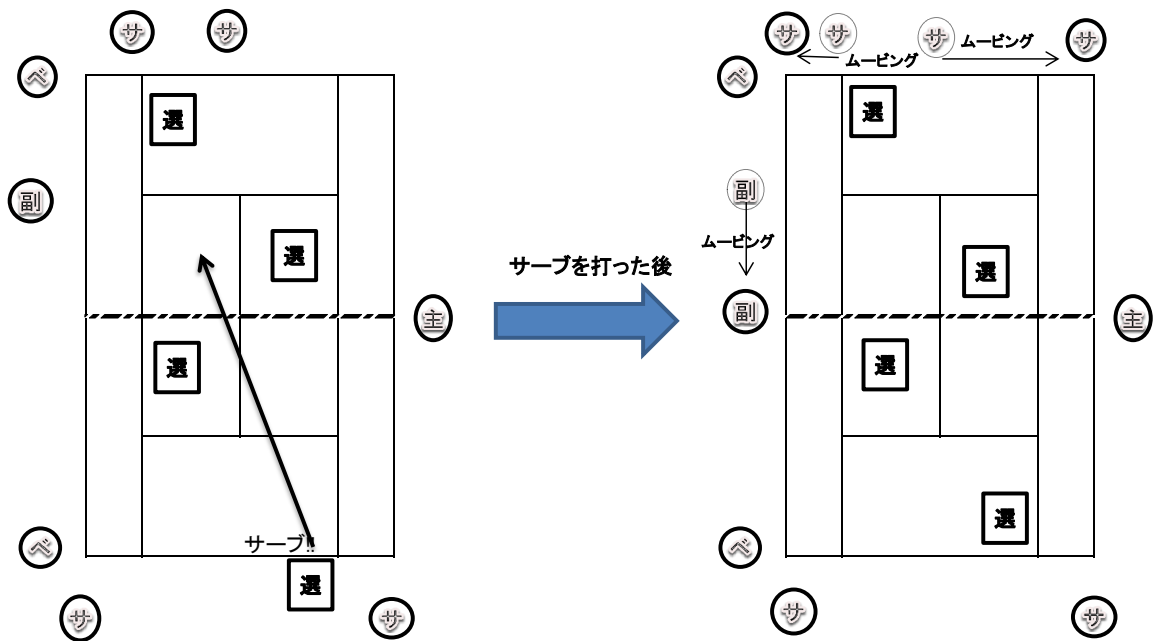
① 審判員の表記

主 主審
 副 副審
 ベ ベースラインアンパイアー
 サ サイドラインアンパイアー

② 審判員の動き(シングルス)



② 審判員の動き(ダブルス)



③ 注意点

- ・ インプレー中の外部からのボールによる「レット」は素早くコールすること。
- ・ 副審・ベースラインアンパイアー・サイドラインアンパイアーは、自分の目の前のラインのみに集中して審判をしてください。
- ・ ムービングは素早く行うこと。
- ・ 9人制審判を行う場合は、レット審をつけて行う。