

平成26年度茨城県高体連
ソフトテニス専門部
審判員必携

茨城県高体連ソフトテニス専門部

氏名 _____

I 審判実施要領

1 審判員の責任

どのスポーツ競技においても審判員の占める役割はまことに大きく、ソフトテニス競技も例外ではない。審判員、中でもアンパイヤーの審判技術の巧拙が、プレーヤーの心理に作用し、競技会運営や観衆の印象に大きな影響を与えるものであるかは、経験のある人なら誰でもよく知っているところである。したがって、アンパイヤーとなる人は、この重責を果たすために、常にソフトテニスハンドブックの理解を深めるとともに、審判技術の向上と精神面での「平常心」、「集中力」、「冷静さ」を保てるように努める必要がある。

2 アンパイヤーの心得

アンパイヤーは、プレーヤーに信頼されるとともに、観衆に好感をもたれることも必要である。そのためには次のことを一般的事項として心得ておかねばならない。

- (1) 競技規則及び審判規則をよく理解して、その運用を適切に行うこと。
- (2) アンパイヤーの服装は、大会主催者・主管団体が示す服装とし、公認審判員徽章を左胸の下に付けること。
- (3) マッチのアンパイヤーになったときは、次の事項を守ること。
 - 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に努めること。
 - ウ マッチが円滑で明朗に進行するように努めること。
 - エ 判定は公正に行うとともに、時機を失しないようにすること。
 - オ コールは、審判規則第10条の規定に基づき、大きな声で行うこと。
 - カ サインは、審判規則第11条の規定に基づき、明確に行うこと。
 - キ 当該マッチのアンパイヤー同士の連絡を密にすること。
 - ク 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。
 - ケ マッチ中は、常にボール・プレーヤーを見ていること。

3 審判員留意事項

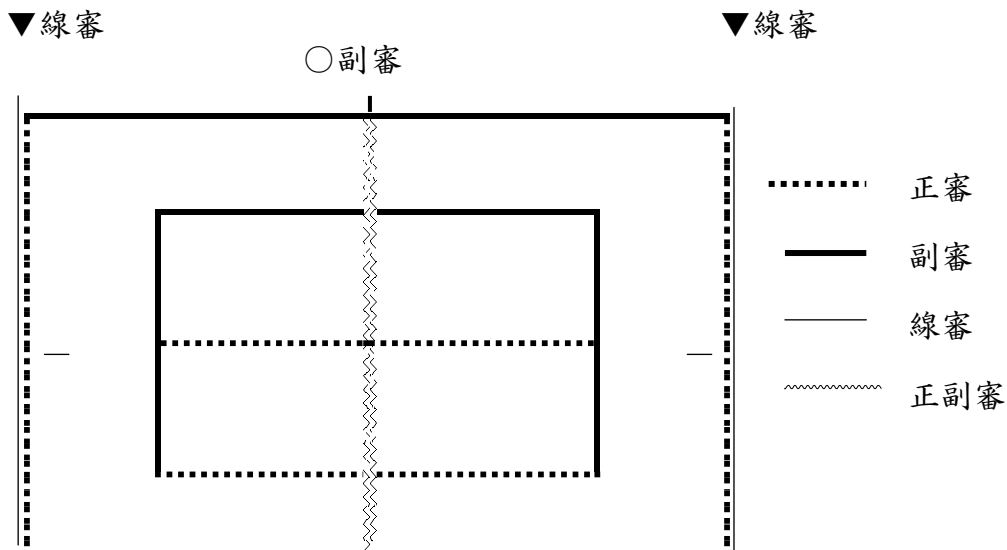
(1) 審判員

審判員は、レフェリー（審判委員長、審判副委員長）とアンパイヤーとする。

(2) 判定区分

アンパイヤーの判定区分は、下図の通りとする。

線審をつけない場合は、その判定区分は正審が判定する。アンパイヤーが自分の判定区分以外の判定をするとトラブルが生じやすいので、判定区分を厳しく守ること。



◎正審

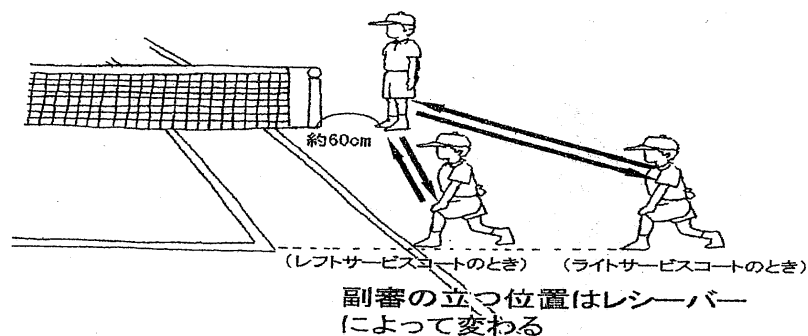
(3) 正 審

- 1) マッチ開始前にネットの高さ(サイドラインの上で、1.07m)、ライン、コート周辺の状況及び審判台の位置(ネットポストから60cm離す)が適当であるかを調べる。
- 2) ユニホーム、ゼッケン等について大会要項に沿ったものであるか確認し疑義があれば競技委員長と連絡を取る。
- 3) マッチ中は審判台の上で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。
(審判台においては足を組んだり、採点票を記入するために審判台に設置されているテーブル板にあご肘をついたりしない。また、サングラスはプレーヤーの信頼を損ねることが考えられるので極力使用しないのが望ましい。)
- 4) スコアボードの表示が正しいかどうか確認しながら進行する。
- 5) 採点票は落ち着いて正確に記入する。
- 6) カウントのコールの時機は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二人の用意ができたことを確認した時で、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。)
- 7) 正しいコールをする。もし、コールを間違えた場合は、「コレクション」とコールして正しいコールをする。
- 8) サービスが行われようとしているときは、サービスするプレーヤーの足元に注意する。
(フットフォールト)
- 9) ネットにかかったフォールトは、必ず「フォールト」とコールする。コールがないと次の動作に移れない。第2サービスは成立しない。
- 10) 自分の判定区分のボールがアウトかインか確信が持てない場合は、落下点の痕跡を確かめてから判定して差し支えない。この場合、正審は副審に依頼してよい。(副審が判定に迷う場合は、審判台から降りて痕跡を確かめて判断してよい。)
- 11) 他のアンパイヤーの判定区分の失ポイントとなることでコールを要するものについては、担当アンパイヤーがサインしたものを、正審は正審のコールとしてコールする。
- 12) タイムの許可を得ないでタイムをとってプレーを連続的に行わなかったり、マッチの進行に支障を与える形でパートナーとの打ち合わせをしたりするプレーヤーには「レッツプレー」のコールにより注意する。それでもプレーに入らないときは、イエローカードを与えることになる。解けてもいない靴ひもを勝手に直す行為等
- 13) 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った場合、タイムの要求は同一人が1回につき5分以内とし、同一マッチ2回までは認める。以後の要求又は許容時間内に回復できなかった場合は棄権とし、相手方の勝ちを宣告する。(タイムズアップゲームセット)
- 14) プレーヤーに対するコーチは、サイドのチェンジ(ファイナルゲーム中を除く)の場合及びファイナルゲームに入る場合にのみ認められる。45秒でコート主任の手の合図またはコール後レッツプレーとコールする。その他の場合のコーチに対してはイエローカードを与える。

- 15) 観衆または応援者などが騒がしくてマッチの進行に支障がある場合は、**直接注意を喚起**し必要がある場合は、大会委員長に連絡し対処を依頼する。
- 16) プレーヤーが使用しているラケットのストリングの張り方が特殊で、ボールに特別の影響を与えていると見受けられる場合は、正審がレフェリーに判断を要請する。(含む振動止め)
- 17) マッチ終了後の「挨拶」が終わり**勝者チームの監督に勝者サインをもらい**、プレーヤーが解散して対戦は完全に終了したものとする。正審は、採点票をコート主任に引き継いで、その対戦に対しての任務が終わる。

(4) 副 審

- 1) マッチの開始前、コートの状況、ボールが選択されたものであるか、そのバウンドが適切であるかどうかを確認する。
(ボールのバウンドは、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～80cmまでの範囲となるように調節する。)
- 2) マッチの進行中は常にボールの行方とプレーヤーに注意を払い、動作を機敏にする。
- 3) 正審のコールが正しいかどうかには注意を払い、誤っていたらタイムを取って訂正を促す。
- 4) 定められた判定区分のイン、フォールト、アウトの判定をするとともに、正審を助ける。
- 5) 常に正審と連携を密にし、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。
必要に応じ、サイドのチェンジのときに正審と打ち合わせや、アイコンタクトを図る。
- 6) サービスの判定の位置は、自分に近いサービスコートの場合はレシーブするプレーヤーの邪魔にならないようにサービスラインの仮想延長線上でサイドラインからやや遠目(約2m)で判定を行う。反対側遠い方のサービスコートの場合は、サービスラインの仮想延長線上でサイドラインのより近いところで判定するように心がける。
- 7) サービスの判定する位置に着いたら、気を付けの姿勢で、正審のコールで構えの姿勢に入る。



- 8) サービスの判定後は、速やかにネットポスト後方(約60cm離れた定位置)に移動しラリーを見守る。(図参照)
- 9) イン、フォールト、アウト以外のその他の判定区分(レット、チップ、ネットタッチ、タイム、ノータイム等)に対してはサインと共にコールを行う。
- 10) その他の判定区分で、失ポイントに該当する行為の場合は、片手で該当行為を行ったプレ

ーヤーを指差してコールにより指摘する。（該当するコート側の手で行う。）

- 11) 自分の足元の判定には特に注意すること。（ネット近くのライン際に落ちたボレー等）
- 12) アウトの場合は、ボールの落下点に正対して注目し、掌を内側に向け、指を伸ばしコートに対し外側の手を上にならすぐ挙げる。（この場合、掌を内側に向ける。）
- 13) ベースライン上の判定はしないが、落下点は確認しておくこと。トラブルが起こった場合は、正審の指示を受けて落下点に行き確認し、その場でサインはせず、審判台の正審のところ行き報告する。
- 14) 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。
- 15) サイドのチェンジや次のポイントまでの待機ときは、足を揃え、手を後ろや前で組んだりせず、体側に付け指先は自然な形で伸ばした姿勢を取る。（休めの姿勢にならないようにする。）サイドのチェンジの待機の位置は、ネットポストの左脇とする。
- 16) 副審のサイン（P.20付図参照）は2～3秒間程度静止の姿勢ですぐに下ろさないようにする。

（5）線 審

- 1) 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と連携を密にする。
- 2) 待機時の姿勢は、椅子に座って背筋を伸ばし、両膝の上に両手を軽く乗せるようにする。アウトの判定は片手（コートに対し外側の手）の肘を伸ばし真上に挙げる。手のひらは内側に向ける。
- 3) フットフォールト等については外側の手を伸ばし、指を指してコールにより指摘する。
- 4) サインは副審のサインを準用する。
- 5) マッチ開始、終了の挨拶の際は、正審、副審とともに整列する。

（6）判定について

- 1) 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、副審または線審が正審に判定の資料を提供する。
この場合、正審は副審または線審の判断を尊重して判定する。
- 2) 副審が間違って判定した場合
ア 副審が、間違った判定区分を間違って判定（二重の間違い）した場合
正審は「タイム」とコールし、副審を呼んで注意し、「コレクション」とコールする。
両ペアを集めて説明した後、「ノータイム」とコールして、正しい判定（レット、ノーカウントあるいは、判定の変更をする場合はイン）をコールし、プレーを再開する。
例：副審がベースラインのインのボールにアウトのサインを出した。
イ 副審の判定区分で、副審の判定が間違っている場合
正審は副審のサインどおりコールしてから「タイム」をかけて確認する。
以降アと同様の手順で行う。
例：副審が副審側のサイドラインのインのボールをアウトのサインを出した。
- 3) 誤った判定をした場合
誤った判定をしてしまい、今のは間違っていたが「まあいいや」と思ってプレーを続行しているときがあるが、そのポイントは勇気を持って必ずプレーを止めること。アンパイヤーの1人が誤ってプレーを中止するサインをした場合も、必ずプレーを止めること。

(7) サイン

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」のサインを行う場合は、プレー終了後プレーヤー及び観客が判定に迷うとおもわれる時に、「イン」であることを知らせるために、掌を下にして片手を前方斜め下に差し伸べることを望ましい。【審判規則第11条解説23の2】

(8) アンパイヤーのコール

- 1) 判定及びカウントのコールは以下（次ページ）の通りとする。
正確かつ明瞭に大きな声で言う。
- 2) ポイント及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。
- 3) タイムの後プレーを再開する場合、正審は必ず「ノータイム」とコールする。

● 判定のコール

- レット・・・・・・・・・・競技規則第21条に違反した場合又は、第26条第1項各号に該当した場合に、そのサービスをやり直させるコール。この場合、正審は「レット」のコールのあと、サーバー及びレシーバーの準備が確認できた後、「ツーモア（ワンモア）サービス」とコールする。
- フットフォールト・・・・・・・・・・競技規則第25条第1項第7号（第7号を除く）を適用するコール。そのサービスは無効である。※サービスの動作中、足がベースラインを踏んだり、規定された範囲外に足がついた（構えた位置が外）場合は、「フットフォールト」とコールする。
- フォールト・・・・・・・・・・競技規則第25条第1項各号を適用したコール。そのサービスは無効である。※サービスの場合、打ち損じても、ネットしても、あるいはパートナーに当たった場合でも、正審は「フォールト」のみコールする。
- 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のコール。1ポイントを失う。
- アウト・・・・・・・・・・競技規則第35条第2号を適用した場合（打球が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）のコール（失ポイント）。
- ダイレクト・・・・・・・・・・(1) サービスされた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のコール。レシーバーの失ポイント。
(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のコール（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。
- ノーカウント・・・・・・・・・・競技規則第36条を適用するコール。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。第1サービスから始める。
- タイム・・・・・・・・・・競技規則第37条を適用するコール。何等かの理由によってプレーを中断する場合のコール。
- ノータイム・・・・・・・・・・タイムが終わってプレーを再開する場合のコール。
- ネットタッチ・・・・・・・・・・競技規則第35条第5号イ、第10号又は第11号に該当した場合（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）の

コール（失ポイント）。

- タッチ・・・・・・・・・・競技規則第35条第5号ウ又は第11号に該当した場合（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）のコール。（失ポイント）
- ネットオーバー・・・・・・・・・・競技規則第35条第5号アを適用した場合（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、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）のコール（失ポイント）。ただし、打球後の惰性で越えた場合、及び相手方アウトコートに触れてもインターフェアとならない場合は失ポイントとならない。
- スルー・・・・・・・・・・競技規則第35条第1号を適用した場合（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場合）のコール（失ポイント）。
- ボディタッチ・・・・・・・・・・競技規則第35条第4号を適用した場合（インプレーのボールが身体、着衣等に触れた場合）のコール（失ポイント）。
- チップ・・・・・・・・・・競技規則第35条第7号を適用した場合（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）のコール（失ポイント）。
- ツーバウンズ・・・・・・・・・・競技規則第35条第3号を適用した場合（2回以上バウンドしたボールを打った場合）のコール（失ポイント）。
- ドリブル・・・・・・・・・・競技規則第25条第4号及び第35条第6号を適用した場合（打球のときボールが2回以上ラケットに当たった場合）のコール。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となる。
- キャリー・・・・・・・・・・競技規則第35条第6号を適用した場合（ボールがラケット上で静止した場合）のコール。失ポイント。

● 間違いやすい判定及びコール

正しい判定及びコール・・・・・・・・・・間違って使われている事例

サービスサイド〇〇ペア・・・・・・・・・・サービスサイド〇〇組（チーム）

セブンゲームマッチ・・・・・・・・・・セブンゲームスマッチ・セブンセットマッチ

ツーオール・・・・・・・・・・ツールール

スリーオール・・・・・・・・・・スリールール

ゲームチェンジサイズ・・・・・・・・・・ゲームコートチェンジ

ダブルフォールト・・・・・・・・・・フォールトアゲイン

イン・・・・・・・・・・セーフ

アウト・・・・・・・・・・バックアウト・サイドアウト

チップ・・・・・・・・・・タッチ・ワンタッチ・ラケットタッチ

ゲームカウント・・・・・・・・・・セットカウント
デュース・・・・・・・・・・ジュース・スリーオールデュース
デュースアゲイン・・・・・・・・・・アゲインデュース
ゲーム・・・・・・・・・・ゲームオーバー
ゲームセット・・・・・・・・・・ゲームオーバーアンドセット
ネットオーバー・・・・・・・・・・オーバーネット
ネットタッチ・・・・・・・・・・タッチネット
レッツプレー・・・・・・・・・・タイムズアップ
コレクション・・・・・・・・・・コネクション
キャリー・・・・・・・・・・ホールディング
アドバンテージサーバー（レシーバー）・・・・・・・・サーバー（レシーバー）リード
フォー・サーバー（レシーバー）

ゲームカウントスリーオール
ファイナルゲーム・・・・・・・・・・ファイナルゲーム

●正しい用語の使い方

正しい用語・・・・・・・・・・**間違っ**て使われている事例

正審・・・・・・・・・・主審

ペア・・・・・・・・・・組・チーム

ポイントカウント・・・・・・・・・・ボールカウント

ベースライン・・・・・・・・・・バックライン

5ゲーム目・・・・・・・・・・5セット目

質問、提訴・・・・・・・・・・抗議

個人戦のペア数・・・・・・・・・・個人戦の組数・チーム数

(9) 採点票の記入について

- 1) 正審は、採点票に必要事項を正確に記入する。
(コート番号及びプレイヤーの①番号、②所属、③氏名は記録係又は進行係が記入することを原則とし、正審は必ず確認するとともに担当アンパイヤーの氏名及び開始時間を必ず記入する)
- 2) サービスのプレイヤー及びペア (S) ・レシーブのプレイヤー及びペア (R) が決まれば S ・ R の部分を○で囲む。
- 3) サイドを選択したペアのプレイヤー欄の下部の「サイド」を○で囲む。

- 4) ポイントの欄には、ポイントを得たのを○、失ったポイントは×を上段左から右に記入する。
- 5) ゲームを終わ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。
- 6) マッチ終了後は（スコア）欄に得たゲーム数及び終了時間を必ず記入し、勝者の側のゲーム数を○で囲む
- 7) 警告欄に該当プレーヤー・ペア及び監督に出した警告（イエローカードY・レッドカードR）を○で囲み該当記事欄にその理由を記入する。（遅延行為、ゲーム中のコーチング、判定結果に不服等）
- 8) タイム欄に身体上の故障の発生ごとに5を○で囲む。
- 9) 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挨拶をするまでに、時間的余裕がない場合は、挨拶を済ませてから採点票の記入を完了するのが適当である。
- 10) 勝者サイン欄に勝者チームの監督のサインを記入してもらおう。

(10) 質問に対する対応手順（別紙フローチャートを参照）

1. 競技規則第14条（異議の申し立て等の禁止）〔解説17〕の4により、質問はチームの監督又はそのプレーヤーのいずれかがアンパイヤーに申し立てることができる。ただし、ポイントの判定についてはそのポイントに限る。なお、質問に対しては審判規則第14条により判定する。
2. 判定に対して、今のは「アウトではないですか」とか「インではないですか」と、アンパイヤーに質問できる。
3. アンパイヤーは質問の内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する。
4. 「明らかに○○です。プレーを再開してください。」
5. 当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第41条及び第42条に規定により処理するものとする。
6. 指示に従わない場合には「警告」（イエローカード）を与える。なお、「警告」が3回目におよぶ場合は「失格」（レッドカード）を与えることとなるので、レフェリーと連絡を取るようにコート主任等に依頼する。
7. 質問の内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気を持って判定の訂正を行うこととする。
8. ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ内に再判定を行うものとする。

質問に係る規則

1) 競技規則

第40条（異議の申し立ての等の禁止） プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイヤー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ヤー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、前項の規定を適用する。

[解説17]

- (4) 質問、提訴は個人戦のときはプレーヤー、団体戦のときはチームの監督又はそのプレーヤーのいずれかがアンパイヤーに申し立てることができる。ただし、ポイントの判定についてはそのポイントに限る。
- (5) 質問に対しては、アンパイヤーは審判規則第14条により判定する。

第41条（警告） 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等）に対し警告（イエローカード）を与える。

※イエローカードを掲示する場合のコールはないが、イエローカードの該当者及びマッチの関係者の目で確認させる。掲示する場合は、正審が該当者を呼びイエローカードを提示する。

2) 審判規則

第14条（再判定） アンパイヤーはマッチ中に判定等についてプレーヤーから質問があった場合は、内容を確認の上、再度判定結果を正審から通告する。以後、当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第41条及び42条の規定により処理するものとする。

[解説25]

- 1. 競技規則第40条において異議の申し立て等を禁止したが、プレーヤーから判定に対し質問等があった場合は、内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気を持って判定の訂正等を行うこととする。
- 2. ポイントカウントの誤りについてはそのゲーム内に、ゲームカウントの誤りについてはそのマッチ内に再判定を行うものとする。

第15条（判定の誤り） アンパイヤーの判定が明らかに誤りであると認められる場合、正審はそのポイントに限りこれを訂正することができる。

Ⅱ 競技規則（抜粋）の解説

1 プレーヤーの心得

- (1) 過度の掛け声又は相手を不快にする発声をしないこと。【第15条第1号】
- (2) マッチの開始から終了まで連続的にプレーすること。ただし、サイドのチェンジをする場合及びファイナルゲームに入る場合は、前のゲーム終了から1分以内に次のゲームを開始する態勢に入るものとする。（45秒でレツプレーとコール）【第15条第2号】
 - 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合わせをしたり、又は休憩をすること。
 - エ ゲーム終了後、次のゲームに移る構えをしないこと。
 - オ ファイナルゲーム内でサイドのチェンジの場合に休憩すること。
 - カ ラケットを修理すること。
- (3) アンパイヤーの指示に従い、プレーすること。【第15条第3号】

2 マッチ

プレーヤーは競技規則に従い、フェアプレーに終始しなければならない。【第16条第1号】

3 サービス・レシーブ及びサイドのチェンジ

- (1) 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。【第32条第1項】
- (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う。【第32条第2項】
- (3) サービスのチェンジ又はサイドのチェンジの間違い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中断しない。【第33条第1項】
- (4) 誤りが第1サービスのフォ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。【第33条第2項】

なお、誤りに気づいてもインプレー中ではプレーを中断しない。中断した場合は、中断したペアの失ポイントとする。ただし、サービス時にレシーバーが気づき、レシーブ態勢に入らず「タイム」と言って中断することは認められる。【第33条〔解説13〕】

4 サービス

- (1) 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、そのボールをラケットで打った瞬間に終わるものとする。【第20条第1項】
- (2) 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、速やかに行わなければならない。【第21条】
- (3) コールをしないのにサービスをした場合は「レット」とコールし、レシーバーの用意ができていることを確認し、カウントのコールの後からやり直す。
【第21条〔解説8〕】

- (4) 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。【第23条】
- (5) サービスは、サーバーの1人が行き、ネットに向かってセンターマークの右・左交互に対角線上の相手側サービスコート内にボールを打ち込む。
- (6) 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序を替えることができない。【第24条第1項、第2項】
- (7) 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には、フォールトとなる。【第25条第1項第3号】
- (8) 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。【第26条第2項】
- (9) サービスの場合の判定は、イン、フォールト、レット又はダイレクトのいずれかである。なお、インのときアンパイヤーが誤ってフォールトの判定をした場合で、返球すべきプレーヤーがアンパイヤーのフォールトの判定の有無を問わず、レシーブをすることができないと認められるような実質的に返球不可能な状態と正審が判断した場合は、その判定を訂正する。【第26条〔解説11の3〕】
- (10) ファイナルゲームのサービス及びサイドのチェンジは、次のとおり行うものとする。
【第32条第2項】
- 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ペア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ペアのいずれかのプレーヤーが行う。また、最初の2ポイントでサービスをしたペアのいずれかのプレーヤーが、3ポイント目の相手方の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ペアのもう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ペアのもう1人のプレーヤーが行う。
 - ⑥ 以後、②から⑤までの順番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、ゲーム中に替えることはできない。
- (11) インプレー中にパートナーとのサービスの順序を誤った場合は、誤りに気づいた次のポイントのサービスから訂正する。それまでのポイントは、有効とする。【第33条第1項第2号】

5 レシーブ

- (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、そのゲーム中は替わることができない。この規定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。
【第29条第1号、第30条第5号】
- (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）。【第30条第2号】
- (3) 有効にサービスされたボールがツバウンドする前に、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）。
【第30条第3号】
- (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）。【第30条第4号】

- (5) ファイナルゲームのときは、最初にレシーブを行ったペアのいずれかのプレーヤーが、3ポイント目、4ポイント目のサービスを行う。また、最初の2ポイントのサービスをしたペアのいずれかのプレーヤーが、3ポイント目の相手方のサービスをレシーブするプレーヤーとなる。【第32条第2項第3号】

6 判定

- (1) インもしくはアウトは、ボールの落下したところをもって判定し、ラインに触れたものはすべてインとする。【第34条第1項、第2項】
- (2) ラケット、身体、着衣がネット（仮想延長線も含む）又はネットポストを越えたり触れたりした場合は、失ポイント。ただし、打球の惰性でラケット、身体又は着衣がネットを越えた場合、及び相手方アウトコートに触れても明らかな打球妨害（インターフェア）にならない場合を除く。【第35条第5号】
- (3) ラケット、帽子又はタオルなどが、プレーヤーから離れて直接ネットもしくはネットポスト及びそのマッチのアンパイヤー、審判台、相手方プレーヤーのラケット、身体、着衣に触れたり、相手方コートに入った場合は、失ポイント。ただし、ラケットは、一旦コートに落ちてから触れた場合でも該当する。【第35条第10号】
- (4) 次のような場合はノーカウントとする。
【第36条】
- ① アンパイヤーが判定を誤ったため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。）もしくは、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ペアに同時に発生した場合。
 - ④ その他、正審が特に認めた場合。

7 タイム

マッチ中タイムが許される場合は、次の各号に掲げるものとする。

- ① 大会本部から指示があり、正審がこれを認めた場合。【第37条第2号】
- ② プレーの進行に支障が生じ、正審がこれを認めた場合。【第37条第2号】
- ③ プレーヤーに突発的な身体上の故障が生じ、プレーの継続ができなくなり、正審がこれを認めた場合。このタイムは、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。マッチ中プレーヤーがトイレの為にタイムを申し出た場合、身体上のタイムとして取り扱うことを原則とする。【第37条第1号】
- ④ 提訴等があり、正審がタイムを必要と認めた場合。【第37条第2号】
- ⑤ 上記のほか、正審が特に必要と認めた場合。【第37条第2号】

※ストリング修理のためのタイムは認めない。このため、プレーヤーは、替えラケットを用意することが望ましい。

※但し①～④がレシーブ前に起こった場合は、レットとする。

8 禁止事項

- (1) プレーヤーは、マッチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当を受けてはならない。ただし、正審がレフェリーと協議の上必要と認めた場合を除く。【第38条第1項】
- (2) マッチ中のコーチは、サイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合のみ、定められた時間内にベンチで行うことが認められる。
※ファイナルゲーム中のサイドチェンジを除く。
※コーチのためにタイムをとることは認められない。

(3) マッチ中助言するものは原則として移動することはできない。

9 異議の申し立て等の禁止

(1) 第40条 プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイヤー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ヤーに対して質問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。

[解説17]

- ① プレーヤー（監督・コーチを含む）が異議の申し立てを利用して、マッチの流れをかえようとする 것도 禁止するものである。
- ② プレーヤー（監督・コーチを含む）がボールの落下点を確認するため、ネット及びネットの仮想延長戦を越えてはならない。また、自陣の前であっても落下点に近寄ってはならない。
- ③ プレーヤー（監督・コーチを含む）がボールの落下点の痕跡を消すことを禁止する。もしプレーヤー（監督・コーチを含む）自身が消した場合はインターフェアとみなし失ポイントとする。
- ④ 質問・提訴は、個人戦のときはプレーヤー、団体戦のときはチームの監督（コーチを含む）又はそのプレーヤーのいずれかがアンパイヤーに申し立てることが出来る。ただし、ポイントの判定についてはそのポイントに限る。
- ⑤ 質問に対しては、アンパイヤーは審判規則第14条により判定する。

(2) アンパイヤーはマッチ中に判定等についてプレーヤーから質問があった場合は、内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する。以後、当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第41条及び第42条の規定により処理するものとする。【審判規則第14条】

(3) プレーヤーから判定に対し質問等があった場合は、内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気をもって判定の訂正等を行うこととする。【審判規則第14条〔解説25の1〕】

10 再判定

アンパイヤーはマッチ中に判定等についてプレーヤーから質問があった場合は、内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する。以後、当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第41条及び第42条の規則により処理するものとする。

【審判規則第14条】

[解説25-1]

プレーヤーからの判定に対して質問等があった場合は、内容を確認し、判定に誤りがあれば勇気をもって判定の訂正を行うこととする。

11 警告

第15条（プレーヤーの心得）、第38条（禁止事項）及び第40条（異議の申し立て等の禁止）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、部長・監督等）に対し警告（イエローカード）を与える。【第41条】

12 失格

(1) 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を発見した場合は、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）を失格とし相手方の勝ちを宣告する。（レフェリーストップゲームセット）

【第42条第1項】

- (2) 正審は、次のいずれかに該当する場合には、レフェリー及び競技責任者と協議の上プレーヤー（団体戦においてはチーム）を失格とし相手方の勝ちを宣告する。
（レフェリーストップゲームセット）【第42条第2項】

- 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 マッチ中に、警告が3回目におよんだ場合。（レッドカード）

〔解説18〕

- 1 第42条第2項第1号の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、審判規則第20条を適用し、アンパイヤーがコートに到着後、5分経過で警告1回とし、3回をもって失格とする（15分間経過で失格）。ただし、特別な理由で申告された場合は、その内容を審査し、レフェリーが決定する。
- 2 第42条第2項第2号の場合、オーダーが確認され、マッチ開始後（インプレー）にオーダー通り出場していないことが判明した時点とする。ただし、団体戦終了するまでとする。
- 3 第42条第2項第3号において団体戦の場合、当該選手が所属するチームの失格となる。この場合、最終対戦ですでに団体戦の勝敗が決定していた場合でも適用され、相手チームの勝ちを宣告する。ただし、団体戦の終了後（挨拶終了）は、この限りでない。

13 マッチの中止と再開

- (1) 天候及びその他の事情でマッチがいったん中止又は延期となった場合、その最後のポイントから引き続き開始することを原則とする。【第44条第1項】
- (2) コートを変更したり、後日再開される場合のサイドは、そのマッチでサイドを選択したペアが選ぶものとする。【第44条第2項】

14 退場又は注意の喚起

- (1) 大会委員長は、大会の運営上支障があると認められる場合は、関係者に注意を喚起し、あるいは退場させることができる。
- (2) 大会委員長から退場を宣告された者は、当該大会に関する一切の権能を主張することはできない。
- (3) 正審は、その担当するマッチの進行に支障があると認めるときは、関係者に注意を喚起することができる。

Ⅲ チーム誘導要領

1 集 合

- (1) 集合場所
コート主任及びアンパイヤーは、きめられたチーム集合場所に集合すること。
- (2) 集合時間
コート主任及びアンパイヤーは、監督・プレーヤーの集合時間前に集合所で待機すること。
監督・プレーヤーは試合15分前に集合所に集合、待機すること。
コート主任は、チームが集合しない場合、競技委員、召集委員と協力して速やかに召集すること。
- (3) 大会使用球の決定
指定制の場合は間違えずに指定球を使用する。
「アカエム」または「ケンコー」の選択制の場合、もし両チームで希望球が異なる場合はジャンケンで決める。
- (4) ベンチの確認
ベンチはチーム番号の小さい方が北側とする。

2 チームの入場

- (1) チームは、アンパイヤーの誘導に従い、集合場所から決められたコートの入退場口から入場する。【チーム入退場誘導経路図参照】
- (2) 入場は、正審が入退場口から遠いサイド、副審が手前のサイドへ誘導し、遠いサイドから先に誘導する。
- (3) 入場は、アンパイヤー、監督、プレーヤーの順とする。

3 チームの退場

- (1) チームは、アンパイヤーの誘導に従い、入場の時と同じ入退場口から退場する。
- (2) 入退場口を出たら監督及びプレーヤーと「あいさつ」を交わし、解散する。

Ⅳ チームの出場から退場までの運用

1 入場前

- ①□ あいさつ
「△△と□□の試合のアンパイヤーを務めます正審の○○です。副審の○○です（線審の○○です）コート主任の○○です。よろしくお願いします。」
- ② ベンチの確認
「ベンチはチーム番号の小さい△△が北側となります。又、番号の大きい□□は南側となります。」
- ③ ボールの決定 指定制の場合は下記内容については省略
両チームで一致の場合 「使用球は「アカエム」（「ケンコー」）です。」
希望ボールがチームで異なる場合 「使用球を決めますので、監督の方はジャンケンをお願いします。」ジャンケンの勝者に選択してもらう。
「それでは、アカエム（ケンコー）に決定します。」

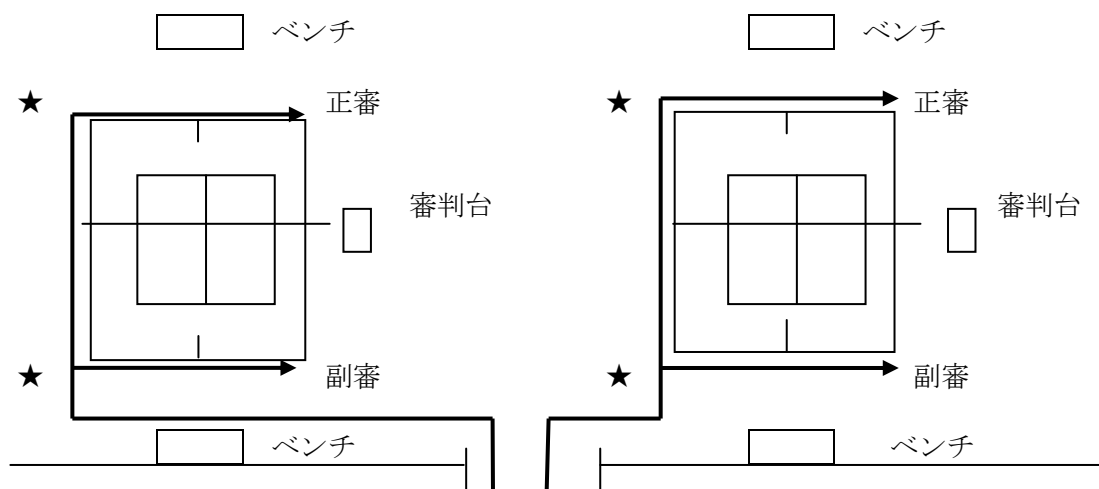
- ④ オーダーの確認
「オーダーの確認を行います。監督を先頭にして、オーダー順にお並びください。」
※ゼッケンを確認する（ゼッケンのない場合は手書きで対応する。）
「△△ 1番〇〇・〇〇ペア、2番〇〇・〇〇ペア、3番〇〇・〇〇ペア
□□ 1番〇〇・〇〇ペア、2番〇〇・〇〇ペア、3番〇〇・〇〇ペア」
- ⑤ 誘導経路と挨拶の説明
「正審が△△を、副審が□□を誘導します。入退場口より遠方サイドの△△を先に誘導します。
整列は、監督が審判台側のサービスサイドラインの仮想延長線上に、最後尾が反対側のサービスサイドラインの仮想延長線上に、真ん中のペアがセンターマークの位置に来るようにベースラインの外側にバランス良くお並びください。
各マッチの場合は、双方のペアがサービスライン外側でサービスセンターランを中心に横一列にお並びください。集合して、正審の挨拶のコールがありましたら、チーム同士の挨拶の後にアンパイヤーに1回挨拶してください。」
- ⑥ 警告に対する協力要請
「マッチはハンドブックに則りおこないますのでマッチ中は進行に協力をお願いします。」

2 チームの誘導

- ① アンパイヤーは、監督・プレーヤーをチーム集合所から誘導経路のとおりコートに誘導する。正審は採点板等、副審はボール等備品を持つ。
- ② 誘導経路は、あらかじめ監督・プレーヤーに説明しておくこと。
※集合場所からコート入口まではコート主任が先導する。コート内は正審が先導する。
コート主任は全員がコート内に入場したのを見届けてから、コート内の主任席に移動する。
- ③ 行進は正審・(線審1人)・一方の監督・プレーヤー、副審・(線審1人)・一方の監督・プレーヤーの順で、縦一列で行う。退場の際も同様とする。
- ④ ベースラインまでの誘導 【チーム入退場誘導経路図参照】
※正審が遠いサイド、副審が近いサイドのチームを誘導する。
サイドライン側からベースライン側に入る時に正審と副審が★印の位置で揃ってベースラインの外側を審判台側のサイドラインまで誘導する。

(例) 審判台側に近い入退場口の場合

審判台と遠い入退場口の場合

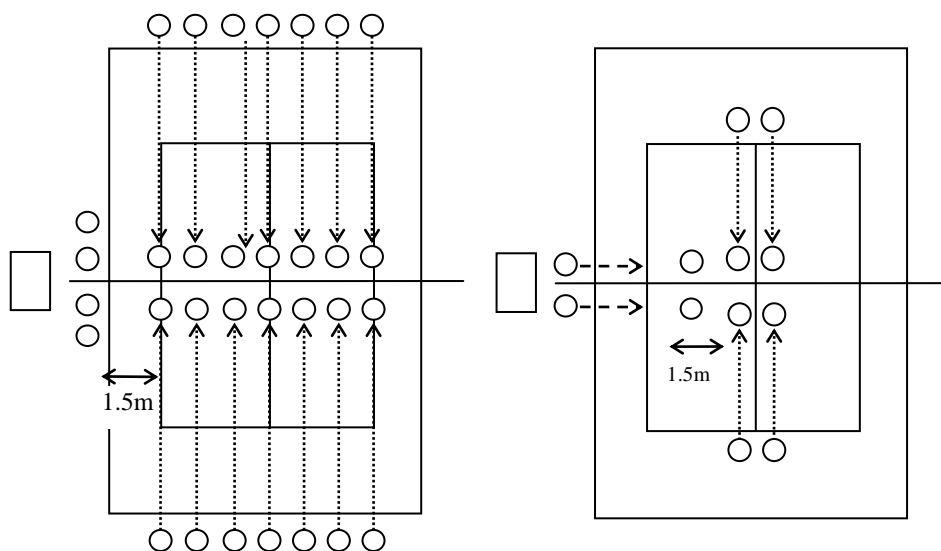


「荷物をベンチにおいて、再度整列をお願いします。」

- ⑤ アンパイヤーは、審判台の方向に移動し、ネットポストをはさんでサイドライン外側でコートの方に向かい静止し、各チームが並ぶのを待つ。正審は左側（右側）、副審が右側（左側）、線審はそのベースライン側に一人ずつ別れて立つ。
- ⑥ 集合とあいさつ
 両チームが準備できたら、正審が「集合」とコールする。
 ※コールするとともに手で合図する。アンパイヤーの位置はそのまま待機。
 「あいさつ」 チーム同士の挨拶の後、アンパイヤーと1回行う。
 「ただいまから、△△県対□□県の試合を始めます。」
 「第1マッチのプレイヤーは準備を、他の人は解散してください。」

対戦開始時のチーム同士の挨拶

各マッチ開始時の挨拶



- ⑦ 各マッチではプレイヤーが準備している間にアンパイヤーは、ネットの張り具合、ボールの弾み及び審判台とネットポストまでの位置等を確認する。

3 マッチの開始

- ① アンパイヤーはサイドラインの外側に立ち、プレイヤーはサービスセンターラインを中心にサービスラインの外側に整列する。
- ② 「集合」正審はその場でコールするとともに手で合図する。
 プレイヤーがネットに近づいて来たらアンパイヤーも手前サービスコートの中央（プレイヤーと1，5m位）まで前進する。
- ③ 「あいさつ」全体の挨拶と同様に行う。
- ④ 「ただ今より、△△ ○○・○○ペア対□□ ○○・○○ペアの試合を行います。」
- ⑤ 副審が「トスをお願いします。」
 ※トスの勝者はサービスとレシーブのいずれかを選ぶか、またはサイドを選ぶ。
 次に、敗者は残りのいずれかを選ぶ。
 トスの勝者がサービスまたはレシーブを選択した場合は、トスの敗者にサイドをどうするか確認する。正審は採点票にそれぞれのペア欄のS・Rに○印をつけるとともに、サイドを選んだペア欄の「サイド」に○印を付ける。なお、**選択後の変更は認めない。**

- ⑥ 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、所定の位置に着く。副審、線審は練習開始の態勢に入るプレーヤーの後ろを駆け足で定位置に移動する。正審は速やかに審判台上がり各プレーヤーの特徴などを確認しておく。また、スコアボードの表示が正しいか確認する。

練習時間は、通常1分以内とする。

※コート主任の手の合図またはコールを確認した後

- ⑦ レディ」練習をやめさせ、速やかにマッチに入る。
 「サービスサイド、△△ ○○・○○ペア、レシーブサイド、□□ ○○・○○ペア。セブンゲームマッチ・プレーボール。」
 ※プレーヤー、アンパイヤーが挨拶することが多いが、すでに挨拶は行われているので、この時はしない。

4 マッチ終了

「ゲームセット」

※正審は、最後のポイントの後、プレーヤーを待たせず、直ちに審判台を降りる。

副審はボールを回収し、線審もマッチ開始前のあいさつと同位置に並ぶ。最後のポイントの記入等、採点票の整理をする時間がない場合は、あいさつ終了後に行う。

「ただいまの試合は、◇対◇で□□ ○○・○○ペアの勝ちです。」

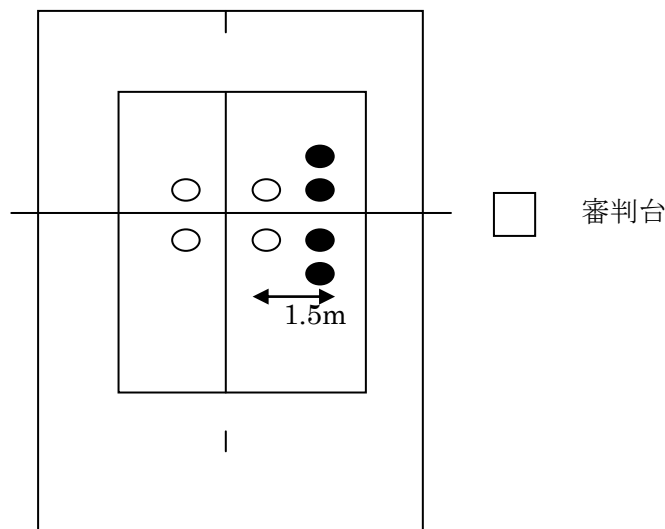
「あいさつ」(お疲れ様でした。ご苦労様でした。)

※対戦選手が握手をするように促す。その後、(正審)も握手をする。

※正審は採点票の整理を行う。

※すべての対戦終了時には、あいさつした後、「監督・プレーヤーは、ベースラインに整列してください。」と言う。

[各マッチ終了時のあいさつの位置]



5 対戦終了と退場

- ① チーム同士の対戦が終了したら、アンパイヤーは最初にチーム同士のあいさつをした時と同様にネットポストをはさんでサイドラインの外側でコートの方に向けて立ち、各チームが並ぶのを待つ。
- ② 正審は「集合。」とコールするとともに手で合図もする。アンパイヤーはそのままの位置でよい。
- ③ 勝敗の宣告とあいさつ
 「ただいまの対戦は、◇対◇で□□ の勝ちです。」
 「あいさつ」(ご苦労様でした。)
 「□□(勝者)の監督さん、勝者サインをお願いします。」採点票にサインをもらう。
 「それでは、各チームの皆さんは荷物を持って、入場した時と同様にベースラインの外側

にお並びください。」

④ 退場の誘導 【チーム入退場誘導経路図参照】

※アンパイヤーもベースラインに移動し、所定の位置でチームが並ぶのを待つ。

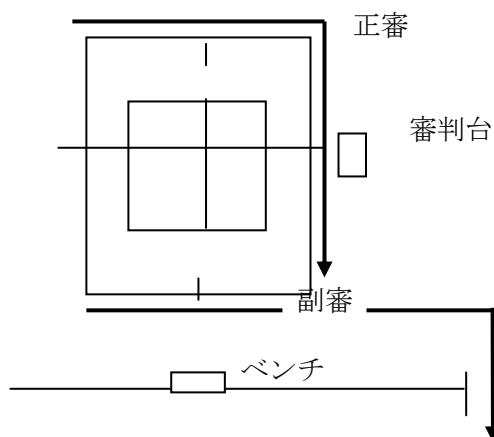
両チームの準備ができたのを確認して

「それでは退場します。私についてきてください。」

正審が先にスタートする。(ネットポストと審判台の間を通る。) 副審は、自分の誘導するチームの最後尾が正審の前に来るようなタイミングで(正審がネットポストに近づいたら)近くまで来たら副審が退場を開始する。コート主任はその後退場する。

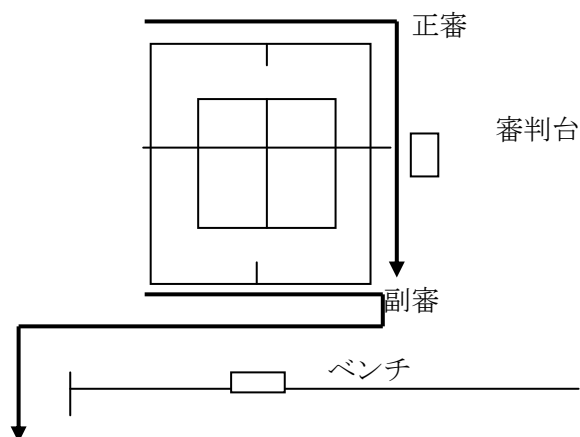
(例) 審判台側に近い入退場口の場合

□ ベンチ



審判台と遠い入退場口の場合

□ ベンチ



6 退場後の解散 (入退場口を出たら)

(正審) 「お疲れさまでした。」

(コート主任) 次の対戦のオーダー票を、勝者チームの監督に渡す。

「対戦相手が決まり次第、次対戦のオーダー票をオーダー受付に提出ください」

(進行係から選手団への伝達依頼事項がある場合は、その内容を伝える。)

正審が「ご協力ありがとうございました。解散します。」とあいさつし解散する。

7 解散後の諸手続き

- ① 採点票、採点板、筆記用具、イエローカード、ボール、空気入れ等をコート主任へ渡す。
- ② コート主任は正審が記入した採点票と、自分の採点票と照合確認しサインをする。

【副審のサイン】



(ア) 副審の構えの姿勢

片足（レシーブ側）を前に出して腰を低くして構える。
足を出した側の手は、膝の上に軽く置く。
足を引いている側の手は、腰の後ろに掌を外にして置く。
両肩はサイドラインと平行になるようにする。



(イ) フォールト

構えた姿勢のまま**落下点に注目し**、指を伸ばして片手を挙げる。
(区画線の判定区分による、ネットにかかったものは除く。)



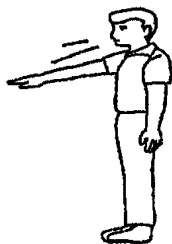
(ウ) レット（コールもする）

直立して、足を出した側の手をまっすぐ上に挙げるとともに、
第1サービスにおいては指を2本、
第2サービスにおいては指を1本立てて、
「レット」とコールする。



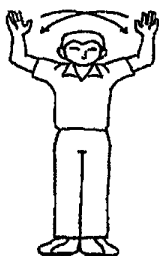
(エ) アウト

ボールの**落下点に正対して注目し**、指を伸ばしコートの外側の手を上にまっすぐ挙げる。
(この場合、**掌を内側に向ける**。)



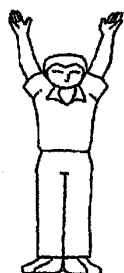
(オ) その他の判定区分（コールもする）

片手で失ポイントに該当することをを行った**プレーヤーを指差して**、
当該失ポイントに該当するコールをする。
(該当するコート側の手で行う。)



(カ) ノーカウント（コールもする）

両手を顔の前で交錯するように振り、「ノーカウント」とコールする。



(キ) タイム（コールもする）

掌を正審の方に向けて両手を挙げ、「タイム」とコールする。

