

【審判4大原則】 大きな声で！ 素早く！ 正確に！ 美しい姿勢！

- ★問題（選手や応援の暴言・抗議・けがなど）が起きたら、直ちにレフェリー（教員）を呼ぶ。
- ★真剣かつ誠実な姿勢で取り組み、選手と共に「感動できる試合」をつくる。

1 チェアアンパイアの仕事 ※スコアカードの記入方法についても熟知しておくこと。

(1) 試合開始前

- ①敗者審判制が基本です。自分の試合に入るときに、コートに筆記用具と時計を持参すること。
- ②コート状況の整備（シングルススティック、ネットの高さ・張り具合、ライン、ゴミ、忘れ物等）
- ③選手が来ない場合は時間を計り、本部に速やかに報告すること。
15分遅刻…不戦敗（DEF）となる。 両者とも15分遅刻…没収試合（勝者なし）となる。
- ④試合前のミーティング ・選手名・学校名の確認 必ず目を見合わせて。特徴をスコアカードにメモ。
・トスをする。※トスの敗者にも選択権がある！ 特にエンドの選択に注意。
・スコアカードに試合開始時刻を記入する。

(2) 試合中

① 知っておくべきルール

- ・いかなる場合も選手(ベンチコーチ、応援)のアピールによって判定を覆してはならない。
- ・オーバールール：ラインアンパイアの明らかなミスジャッジがあった場合、訂正することができる。

② アナウンス

★【試合開始とサーバー名の紹介】

- ・試合開始 1 セットマッチ A トゥーサーブ プレイ ※Aはサーバー名
- ・第2（ダブルスの場合は第2・3・4）ゲームの開始前に他のサーバー名を紹介 B トゥーサーブ

★【ゲーム中のスコア】 <通常のゲーム>

- ・サーバーのスコアを先にアナウンス。「0（ラブ）-15」「40-30」など
- ・デュース 2回目以降も同様。×~~デュース~~ ~~アゲイン~~
- ・アドバンテージ A ※Aは個人戦は選手名、団体戦はチーム名。（以下同様）。
※個人戦ダブルスでサーバーがアドバンテージ →Aはサーバー名 ×~~アドバンテージサーバー/レシーバー~~
レシーバーがアドバンテージ→Aは次にレシーブするレシーバー名

<タイブレイク中>

- ・0 (~~ゼロ~~ ×~~ラブ~~) 1 2 3 … 以下ポイント数を言う。 ×~~デュース~~ ×~~アドバンテージ~~
- ・3-1でBがリード 3-1 B (スコア(大→小)→リードしている方の順に) ×~~1-3~~
- ・ポイントが並んでいる 2 オール 9 オール
- ・両者のポイントの合計が6の倍数(6、12、18…)になったときに~~エンドチェンジ~~

★【ゲーム終了と試合終了】

- ・第1ゲームをAが取った ゲーム A ファーストゲーム
- ・第2ゲームをBが取って並んだ ゲーム B 1オール
- ・第3ゲームをAが取った ゲーム A Aリーズ 2-1
(ゲームを取った方→リードしている方→スコア(大→小)の順に)
- ・第12ゲームをBが取ってタイブレイクへ ゲーム B 6オールタイブレイク (A トゥーサーブ)
- ・7-6でBの勝利 ゲーム セットアンドマッチ B 7-6 (勝利した方→スコア(大→小)の順に)
×~~マッチウオンバイ~~ B

③コール

- ・**アウト** ボールがベースライン・サイドラインの外側に落ちたとき。落ちるまでは言わない。
- ・**フォールト** サービスがラインの外側に落ちたとき。ネットフォールトはコールしない。
セカンドサービスの場合も同様。×ダブルフォールト
- ・**フットフォールト** ベースラインを踏んでサービスを打ったとき。インパクトの直後にコールする。
- ・**レット** ①ポイントをやり直すとき。(ボールの侵入、選手がラリー中に物を落とした 等)
ボールの侵入があったら即座にコールする。選手は勝手にプレーを止められない。
ボールの侵入＝「自分のコートと隣のコートの間をボールが越えたら」が目安。
②サービスがネットに当たって入ったとき。「レット ファースト (セカンド) サービス」
- ・**ウェイトブリーズ** ポイント間 (ファーストサーブとセカンドサーブの間)、不都合がある (ボールの侵入、位置に付いていない等) ためサーブを打つのを待つよう知らせるとき。
- ・**コレクション** 「フォールト」「アウト」などのコールを明らかな誤りであると判断し、訂正するとき。
入っていたと訂正するとき「コレクション ボール ワズ グッド」→ポイントのやり直し
- ・**タッチ** ラケットや体にボールがかすった、ラケットや体がネットに触れた
- ・その他 **スルー** ネットの穴をボールが通り抜けた / **ノットアップ** 2バウンドでの返球
ファウルショット 故意の二度打ち、ネットを越えて相手コート側のボールを打った
ヒンダランス 相手への妨害 (故意は失点、無意識はレット)、ポイントが決まる前に大声を出した、
ラリー中に選手がラケット・シューズ以外の物 (帽子・ボール等) を落とした
→「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」

(3) 試合終了後

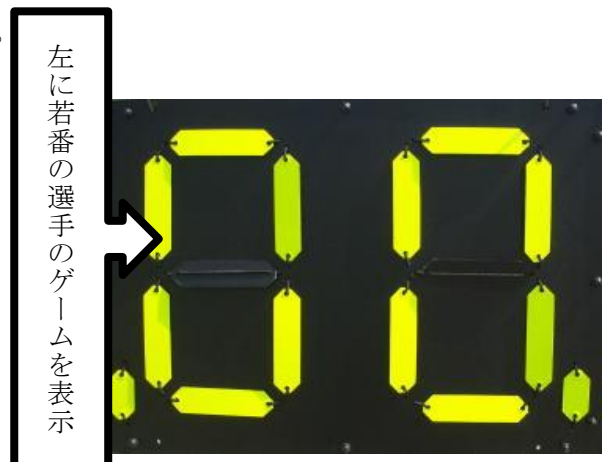
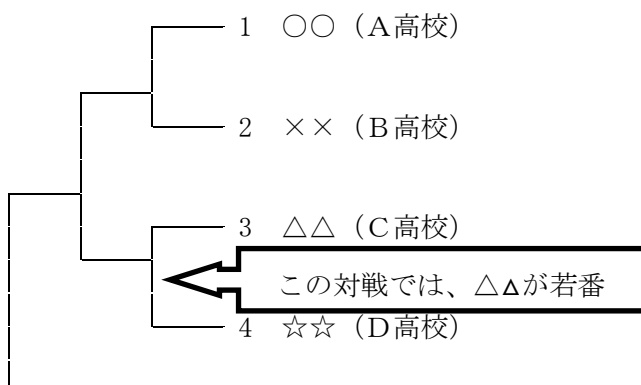
- ・選手との**握手** ※選手としてもアンパイアに感謝の気持ちを持つ！
- ・**最終スコアを記入**する。大きい数字を左側に。×4—6 ○6—4
- ・最終スコアを勝者に確認してもらい、その証明として**勝者サインをフルネームでもらう。**
- ・スコアカードに**試合終了時刻を記入し、本部へ速やかに報告。**

2 ラインアンパイアの仕事 ※基本は1人だが、9人まで増やしてよい

- ・大きな声で判定し、チェアアンパイアを見る。
- ・全てのプレーを見るが、**判定は担当ラインのみについておこない**、「アウト」「フォールト」をコールする。
 - ① サービス時…**センターライン**または**チェアアンパイアから遠い側のサイドライン** ×**サービスライン**
 - ② サービス後…**チェアアンパイアから遠い側のサイドライン** ×**ベースライン**
- ・美しい立ち姿勢とハンドシグナル。そして何よりも、**大きな声**！発声後、補助としてシグナルを。
- ・適宜、スコアカウンターを操作する。

壁掛けタイプスコアカウンターの使い方

- ・トーナメントの上に位置する選手(若番)を左側に表示する。

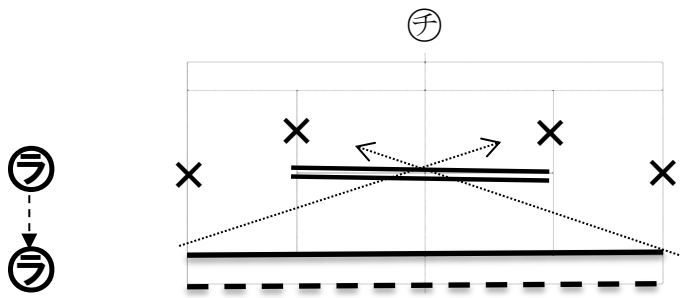


ラインアンパイアの担当ライン

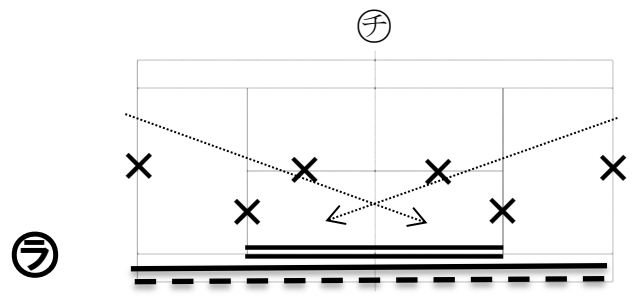
==== ...サービス時

———— ...シングルスラリー時

- - - - - ...ダブルスラリー時



チェア U 側に向かってサービスが打たれるとき



チェア U と逆側に向かってサービスが打たれるとき

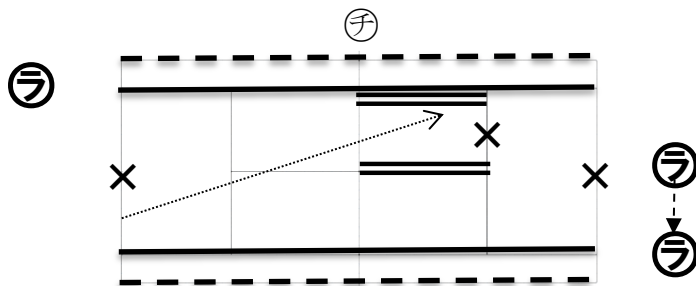
※必要であれば、以下の順番でラインアンパイアを2人→3人と追加することができる

2人ラインアンパイア制

==== ...サービス時

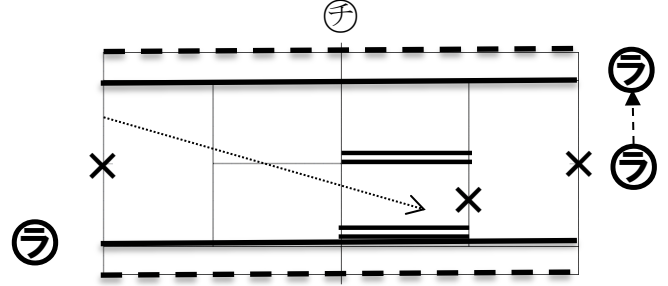
———— ...シングルスラリー時

- - - - - ...ダブルスラリー時



サーバー側が、サーバーがいない方のサイドラインをジャッジする。

リターン側が、サービス時にセンターラインをジャッジし、その後向かいのラインアンパイアと逆のサイドラインに移動。

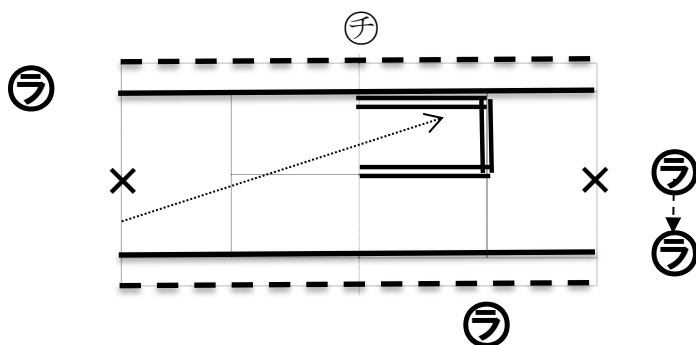


3人ラインアンパイア制

==== ...サービス時

———— ...シングルスラリー時

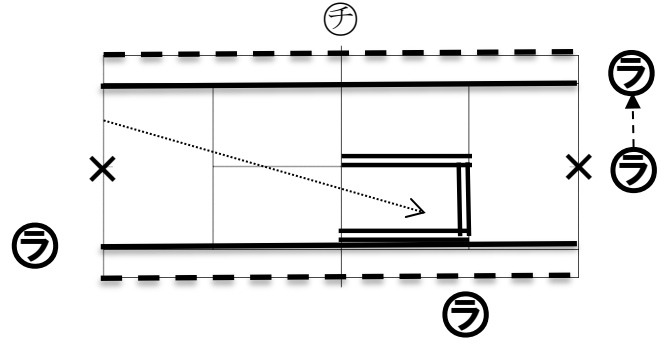
- - - - - ...ダブルスラリー時



サーバー側が、サーバーがいない方のサイドラインをジャッジする。

リターン側が、サービス時にセンターラインをジャッジし、その後向かいのラインアンパイアと逆のサイドラインに移動。

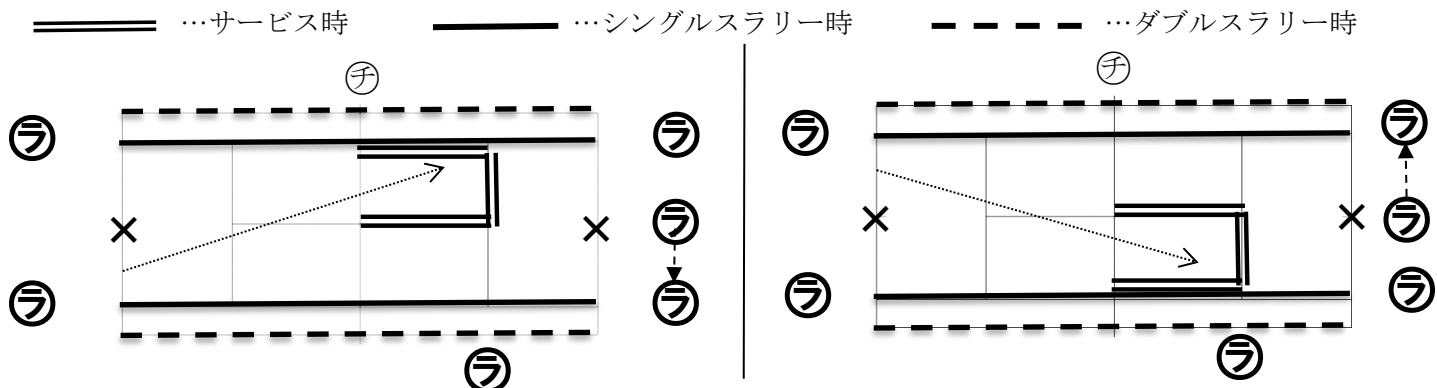
サービスラインアンパイアは、サービスをジャッジした後、ネットポストまで移動。イスが置ける場合、座っていてもよい。



※以降、必要であれば以下のいずれかのアンパイアを追加できるものとする。追加する順番は自由。

- ・サイドラインアンパイア 2人
- ・ベースラインアンパイア 2人
- ・センターラインアンパイア 2人

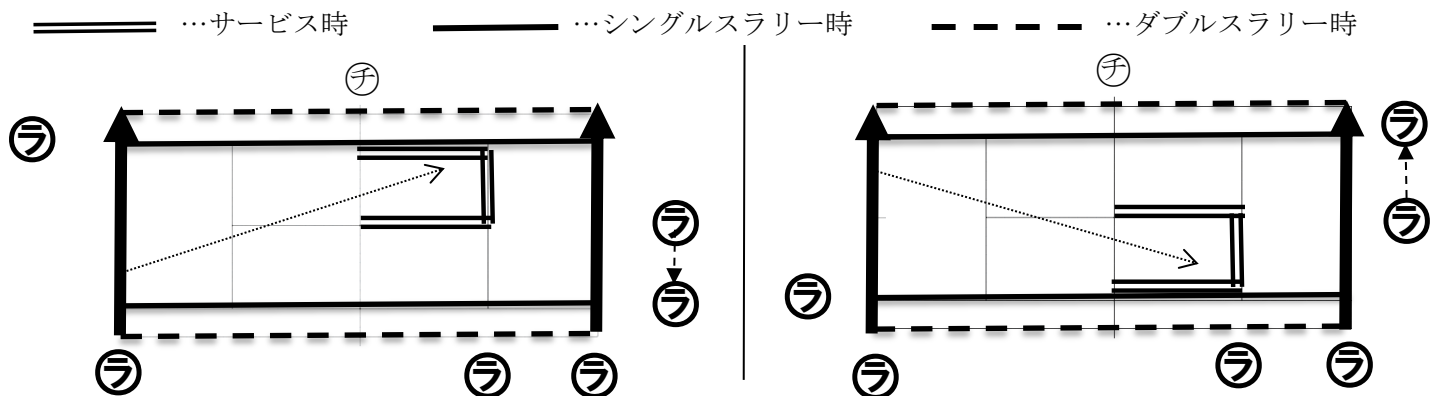
サイドラインアンパイアを 2人追加



ネットの手前のラインのみをジャッジする。

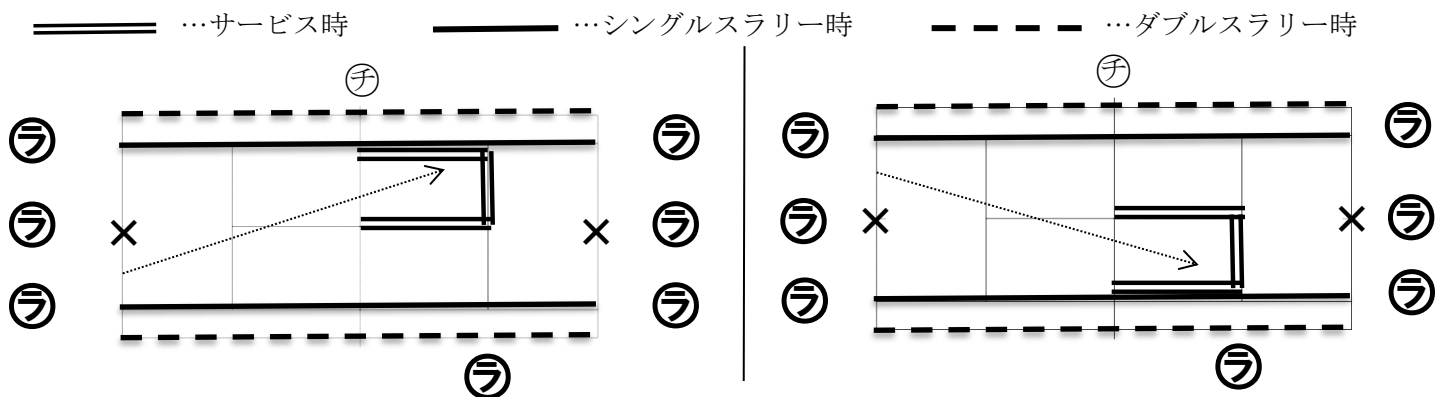
リターン側が、サービス時センターラインをジャッジし、その後サイドラインに移動。

ベースラインアンパイア 2人を追加



ベースラインアンパイアは、プレーの邪魔にならないスペースがある場合のみ、増員できる。イスに座っていてもよい。

センターラインアンパイアを 2人追加



ネットの手前のラインのみをジャッジする。

センターラインアンパイアは、サービス時のみ、センターラインをジャッジする。