

千葉県高体連ソフトテニス専門部 制作者 飯田純一・大徳逸朗 改編 審判部  
所属 高校 氏名

### アンパイヤーの任務

アンパイヤーは競技規則に従い、プレーヤーの円滑なプレーの進行を促し、公正かつ迅速に正確な判定を下さなければならない。

#### 【正審】

☆マッチの進行を担当し、定められた判定区分を判定する。

☆他のアンパイヤーの判定区分については、他のアンパイヤーのサイン及びコールを確認した後に、これを尊重して明確にコールする。

#### 【副審・線審】

☆定められた判定区分を担当するとともに、正審を補佐する。

☆区画線による判定区分についてはサインをもって、その他の判定区分についてはサインとともにコールをもって正審に通告する。

☆ボールの管理をすると共に、ボールのバウンドの調節を行う。

### アンパイヤーの心得

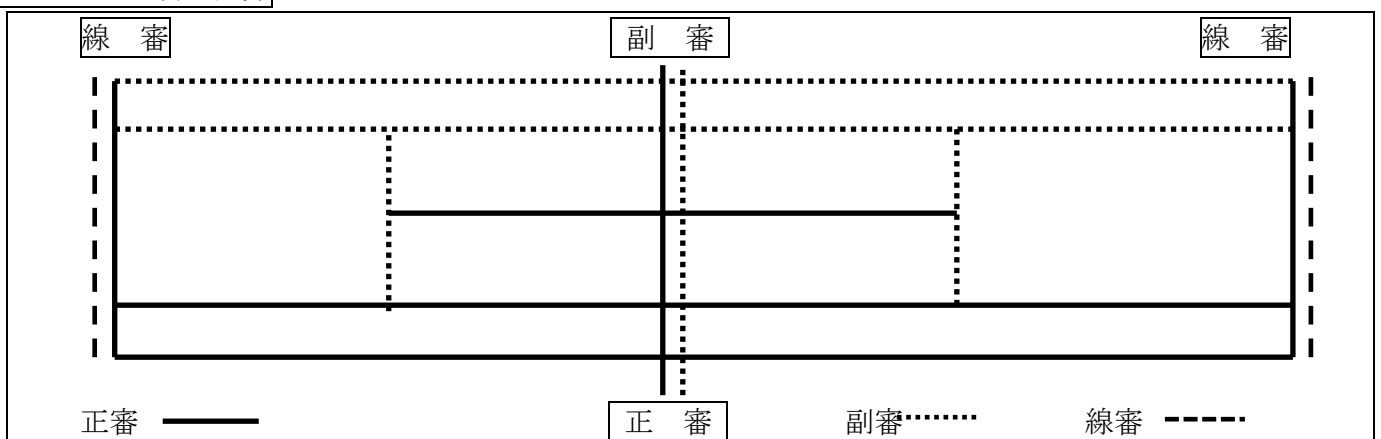
アンパイヤーはプレーを公正かつ円滑に進行させるため、次の各号に掲げる事項について心得ておかなければならない。

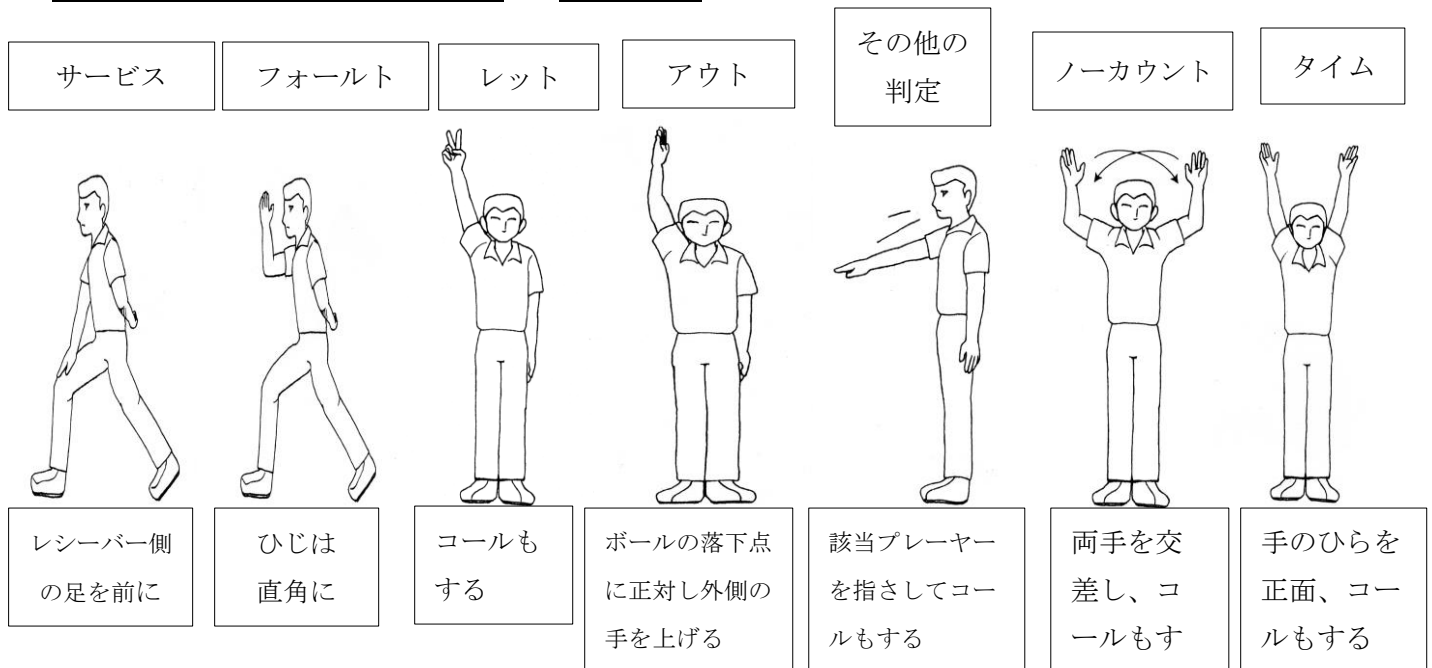
- 1, 競技規則及び審判規則をよく理解して、その運用を適切に行うこと。
- 2, マッチのアンパイヤーになったときは、次の事項を守ること。
  - ア、プレーヤーより先に準備を整えて、プレーヤーの出場を促すこと。
  - イ、言動が適切であるよう努めること。
  - ウ、マッチが円滑で明朗に進行するように努めること。
  - エ、判定は公正に行うとともに、時機を逸しないようにすること。
  - オ、コールは大きい声で行うこと。
  - カ、サインは明確に行うこと。
  - キ、当該マッチのアンパイヤー同士の連携を密にすること。
  - ク、他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さないこと。

※審判時の服装 試合を行う服装で審判ワッペンを左胸につける。

(T シャツ等は不可・ウォームアップ等は可)

### アンパイヤーの判定区分





『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、プレイヤーが判断に迷うと思われる場合、インのサインをしてもよい』

## 判定

## 【判定の確認】

☆アウト・インの判定に確信が持てない場合

⇒プレーは続行させる。

⇒ボールの落下の痕跡を確かめてから判定できる。

1、正審は副審に依頼し、確認してもらう。

迅速に対処

2、正審が自ら審判台を降りて確認する。

※ボールの痕跡が残らないコートでは、アウト・インの判定をその瞬間に行う必要がある。

(時機を逸しない)

## 【判定の連携】

☆自己の判定区分に迷う場合（プレイヤーとボールが重なって見えなかった場合など）

⇒他のアンパイヤーの意見を求めて判断できる。

迅速に対処

1、小さなサイン・アイコンタクトなどで合図を送る。

## 【再判定】

☆質問があった場合⇒内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する

(例) ベースライン付近に落下したボールに対して、アウト・インに関する質問があった。

・正審が審判台の上から見て明らかに判断できた⇒アウト・インのコール又はサインを再度行う。

・再確認の必要があると判断した。

⇒副審にボールの痕跡を確認させて、正審から通告する。

・再確認の副審が判断に迷った

⇒正審が審判台から降りて自ら確認し、通告する。

・再確認したがボールの痕跡が無い

⇒審判台の上から見た判断で判定し通告する。

《再判定後の質問は異議とみなす（警告：イエローカード）》

【ポイントカウントの誤り】⇒そのゲーム中に訂正 ※次のゲームに入ったら訂正できない

【ゲームカウントの誤り】⇒そのマッチ中に訂正 ※ゲームセット後は訂正できない

## サービス

### 【サービスするプレーヤー】

- ・同一ゲーム内に2ポイントずつ交替で行う。
- ・同一ゲーム内では順序を変えることはできない。

↓ 間違えた場合

それまでのポイントは有効

気づいた時点で正しい順番に訂正 《ローテーションチェンジ》

※ファーストサービスがフォールの後に発見された場合

⇒その時点で正しい順番に訂正し、ファーストサービスから行う。

### 【サービスの時期】

- ・正審のコールがあった後
- ・レシーバーの用意ができていることを確認した後

↓ 1つでも欠けていたら

サービスのやり直し。 (レット)

### 【サービスする位置】

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う。

サービス時にラインを踏んだり、コート内に入ったら

↓

### フットフォールト

正審（線審）が判定・コールする。

【サービスのレット】 ※レットとはそのサービスのやり直しである。

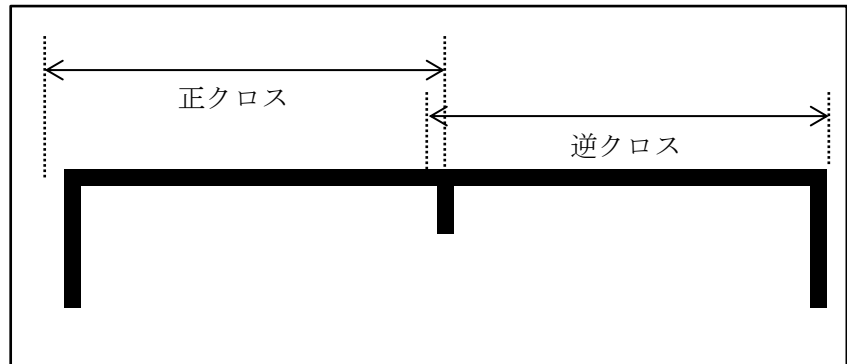
- 1、ボールがネットまたはネットポストに触れた後
  - ア、正しいサービスコートに入った場合
  - イ、レシーバーのラケット・身体等に当たった場合
  - ウ、レシーバーがネットタッチ・ネットオーバーにあたる行為をした場合
- 2、正審のコールが行われる前に、サービスを打った場合
- 3、レシーバーの用意ができていないうちにサービスを打った場合
- 4、アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合

《ただし正審の判断による。》

(例) インのサービスをフォールトとコールかサインを出してしまった

↓

- コール・サインの影響でプレーに支障あり→レット
- コール・サインに関わらずサービスエース、もしくは完全なレシーブミス  
⇒レシーバーの失ポイント 判定を訂正 (コレクション・イン)



## レシーブ

## 【レシーブの順序】

レシーバーはライトサービスコートまたはレフトサービスコートのいずれかでレシーブする。

⇒そのゲーム中は変えることはできない 《ゲームが変われば順序を変えられる。》

## 【レシーブ時の失ポイント】

- 1、有効に返球できなかった場合
- 2、サービスのボールが直接レシーバーのラケット・身体等に当たった場合 (ダイレクト)
- 3、有効にサービスされたボールがツェンバドする前に、パートナーのラケット・身体等に当たった場合 (インターフェア)
- 4、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)  
 ※前衛サービス・後衛レシーブ時に起こる可能性あり
- 5、レシーブするコートを間違えていたことが発見された場合  
 ※そのポイントに限る (インターフェア)

## ノーカウント

☆ノーカウントとはそのポイントのやり直しである。 ⇒正審の判断による。

《すべてファーストサービスからやり直す。》

- 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  
 (例) インのボールをアウトのコールかサインを出してしまった

↓

コール・サインの影響でプレーに支障あり⇒ノーカウント  
 コール・サインに関わらずエース、もしくは完全な返球ミス  
 ⇒有効ポイント 判定の訂正 (コレクション・イン)

- 2、不慮の突発事故等によってプレーが妨害された場合
  - ・隣のコートの選手が入ってきてプレーが妨害された
  - ・他のコートのボールが入ってきてプレーが妨害された
 《自分のコートの使用球はノーカウントにならない》

- 3、失点となるのが双方のペアに同時に発生した場合  
 ※ボールがパンクしていた ⇒ そのポイントは有効

## タイム

マッチ中、次の場合はタイムをとることができる。

- 1、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  
 《同一人が1回につき5分以内かつ同一マッチで2回以内》  
 ⇒時間内に回復できなかった場合→棄権 (タイムアップゲームセット)  
 ※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、レフェリーまたは競技責任者が必要と認めた場合を除く。
- 2、正審が特に必要と認めた場合  
 ※ラケットのストリングが切れた⇒タイムは認められない。

## ヒートルール

- 1、会場での気温が35℃以上となり、ファイナルゲームとなった場合、ファイナルゲームに入る前に3分間のコート内の日傘による日陰（アンパイヤーの目の届く範囲）での休憩を許可する。

※千葉県高体連ソフトテニス専門部では...

1. 試合当日の予想最高気温が35℃を超える場合
2. 試合当日の予想最高気温が35度未満でも、熱中症警戒レベルが高い場合

大会当日の開会式（開始式）で連絡  
 連絡がない場合は適用されない

**異議の申し立ての禁止**

プレーの進行及び判定に関して異議の申し立てをしてはならない。

**【異議の申し立てに値する行為の例】**

- ・判定に対して、不服な言動をとる。
- ・判定の結果を不服として故意にプレーを中断する。
- ・ボールの落下点を確認するためにネットを越える。
- ・ボールの落下点にラケットを置く、落下点を指差す。
- ・再判定に対して再度質問する。(2度目の質問)
- ・ボールの落下点の痕跡を消す⇒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。

**【質問は認められる】**(個人戦：プレーヤー 団体戦：監督又はプレーヤー)

※質問する場合は適切な言動⇒言動が不適切な場合は異議とみなされる。

(例)・今のボールはアウトですか ・今のボールは入っていましたか

・ボールの痕跡を確認してもらえますか

**警告 (イエローカード)**

次の行為が明らかに認められる場合、正審は警告を与える。 《注意の喚起を行う。》

《警告の対象者》=プレーヤー・監督・控えの選手・外部コーチ

- 1、過度のかけ声、又は相手を不快にする発声や行動
- 2、連続的にプレーしない ・サイドのチェンジ及びファイナルゲームに入る場合⇒1分以内
  - ・マッチの進行に支障となるパートナー同士の打ち合わせ
  - ・故意にゲームを長びかせる行為

↓  
レッツプレイ (プレーを促す) ⇒プレーに入らない⇒警告

- 3、マッチ中のコーチ 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認められる。
- 4、意義の申し立て プレーの進行・判定に関して異議の申し立てをしてはならない。
- 5、アンパイヤーの指示に従いプレーしない。

**1 マッチ警告3回⇒レフェリーと協議⇒失格 (レッドカード)** 《レフェリーストップゲームセット》

**採点表の記入の仕方**

※⑦ページ

**マッチの進行**

※⑥ページ

**判定及びカウントのコール**

☆レディ プレーヤーを位置につかせる。

☆サービスサイド〇〇 (所属) 〇〇・〇〇ペア レシーブサイド〇〇 (所属) 〇〇・〇〇ペア

☆セブンゲームマッチ・プレイボール

☆ゲーム・チェンジサイズ

☆ゲーム・チェンジサービス

☆デュース ※スリーオールデュースとは言わない

☆デュースアゲン

☆アドバンテージサーバー (レシーバー)

☆ゲームカウント〇〇

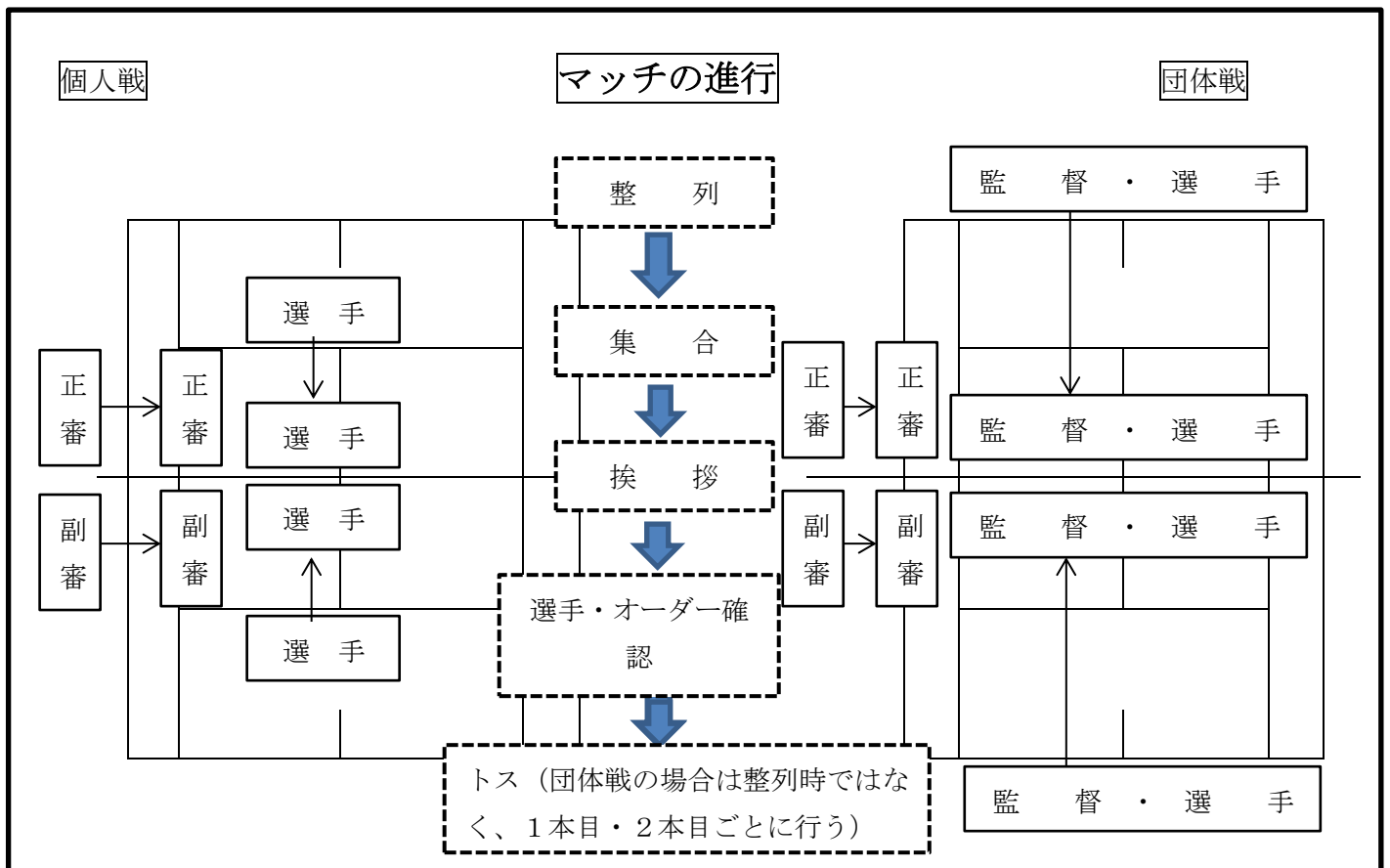
☆ゲームカウント・スリーオール・ファイナルゲーム

☆ゲームセット

☆レッツプレイ 連続的にプレーすることを命ずるコール

☆コレクション コールまたはカウントを誤ったとき、訂正するコール

- ☆ツーバウンズ 2度以上バウンドしたボールを打った場合
- ☆ドリブル 打球のときボールが2度以上ラケットに当たった場合
- ☆キャリー ラケット上でボールが静止すること
- ☆ダイレクト サービスボールがノーバウンドでレシーバーの身体等に触れた場合
- ☆インターフェア 相手方の打球妨害
- ☆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
- ☆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
- ☆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
- ☆ネットオーバー ラケット・身体・着衣等が一部でもネットを越えた場合  
 ※打球後の惰性で越えてインターフェアにならない場合は除く
- ☆ネットタッチ 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
- ☆スルー ボールがネットの破れ目・ネット下・ネットとネットポストの間を通ったとき
- ☆レット そのサービスのやり直し ☆ノーカウント そのポイントのやり直し
- ☆フットフォールト サービス時にベースライン・サイドライン・センターマークに触れたりコート内に入った場合
- ☆ローテーションチェンジ パートナーとのサービスの順番、サービスコートの順序を誤った場合に訂正させるコール
- ☆タイムアップゲームセット タイムが認められたが、許容時間内に回復できなかった場合、相手方の勝ちを宣告するコール
- ☆レフェリーストップゲームセット 大会参加条件に違反があった場合、相手方の勝ちを宣告するコール
- ☆リタイヤメント 棄権を宣告するコール
- ☆ディスクオリフィケーション 失格を宣告するコール



**千葉県独自の審判法**

## ☆ホイッスルの使用

チェンジサイズ間・ファイナルゲーム前の1分間の時に、45秒が経過したとき長めにホイッスルを鳴らす。マッチの準備を始めない場合はレッツプレーのコール、従わない場合はイエローカードを出す。

## ☆得点カウンターの使用

## 《使用方法》

副審側にネットと平行に置き副審が行い、ゲームカウント・サービス表示を行う。

## 《得点カウンターについてのルール》

## ①カウンターが定位置のままの場合

- ・ボールが当たった場合はアウトとする。
- ・プレーヤーのプレーに支障が出た場合  
プレーはインプレーとする。

(カウンターに触れてもタッチとせず、ネットオーバーの判断でなければインプレーとする)

## ②カウンターが定位置から動いた場合でプレーに支障が出た場合 (アンパイヤー判断)

⇒ ノーカウントとする

※得点板の間違い等で次対戦の選手出場等が遅れた場合でも警告 (イエローカード) を出す。

MEMO