

千葉県高体連ソフトテニス専門部

所属

高校 氏名

アンパイアの任務

アンパイアは競技規則に従い、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。

☆他のアンパイアの判定区分については、他のアンパイア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し、スコアシートに記録する。

【副審・線審】

☆定められた判定区分の判定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。

アンパイアの心得

アンパイア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, マッチのアンパイアになったときは、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。

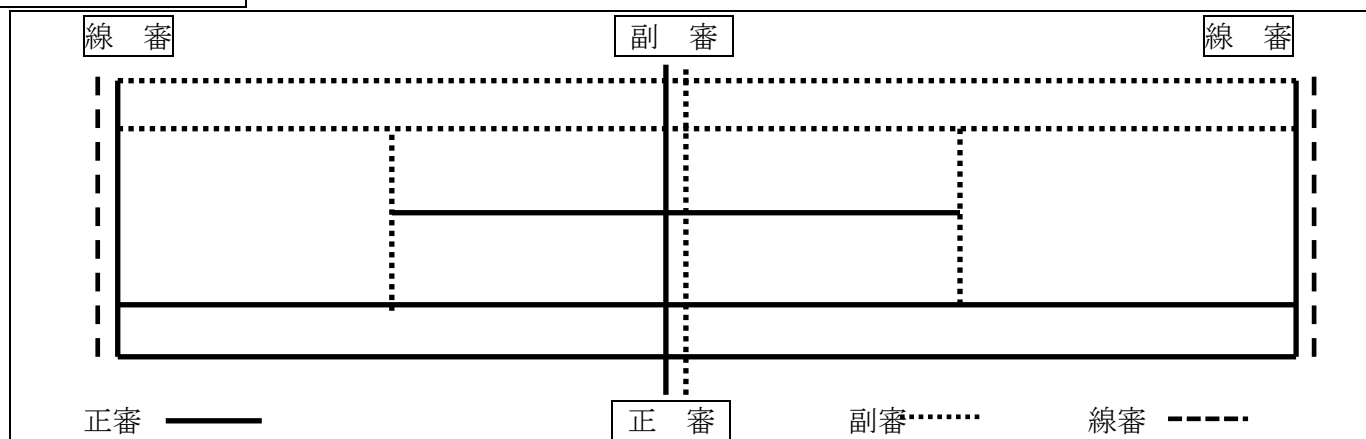
カ、サインは明確に行うこと。

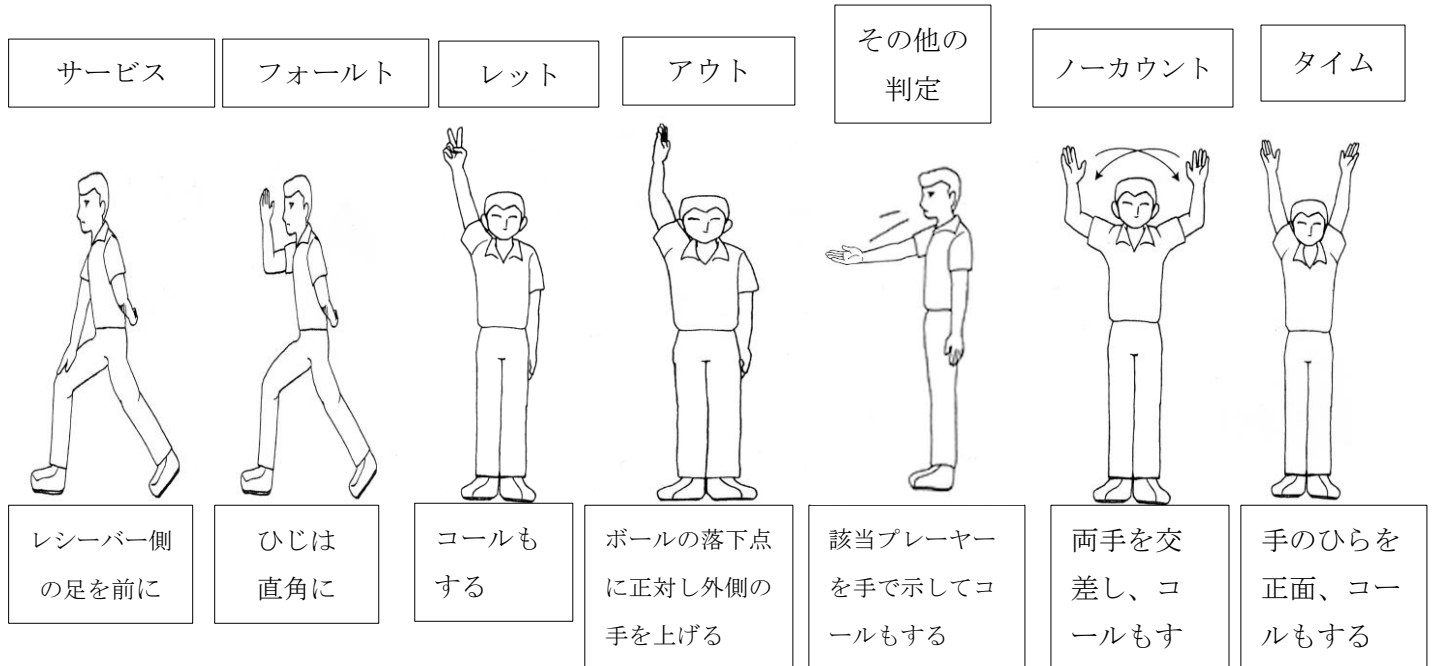
キ、当該マッチのアンパイア同士の連携を密にすること。

ク、他のアンパイア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)

アンパイアの判定区分



『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。

2、正審が自ら審判台を降りて確認する。

迅速に対処

※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。
(時機を逸さない)

【判定の連携】

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

⇒他のアンパイアの意見を求めて判断できる。

1、小さなサイン・アイコンタクトなどで合図を送る。

迅速に対処

【再判定】

☆質問があった場合⇒内容を確認の上、両者を審判台に呼び、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 ③
【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。(サービスの
トスに至る動作も含む)

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・身体等にあたった場合
 - 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
 - エ、レシーブをするプレーヤーのパートナーがサービスされたボールが入るべきサービスコートに触れた場合
- 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、アンパイア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。》

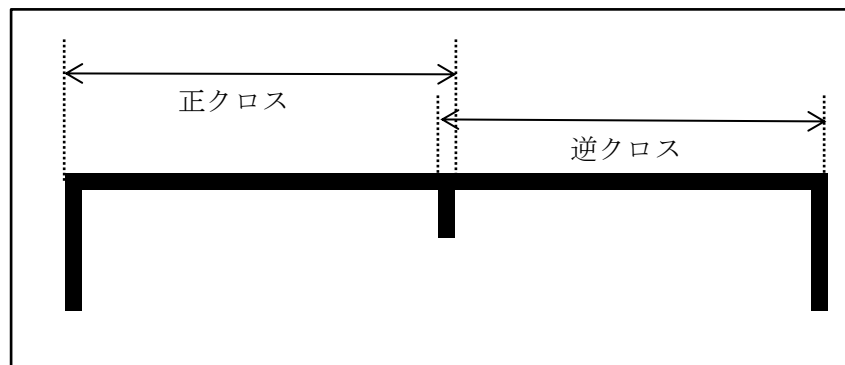
(例) インのサービスをフォールトとコールかサインを出してしまった

○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)

サービスはサービスをするプレーヤーが、トスをした瞬間に始まり、ボールがコート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。



【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ーバンドする前に、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

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、アンパイア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。(マッチ開始前の練習中を含む)

- 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、会場での暑さ指数 (WBGT) が原則 31 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 (アンパイアの目の届く範囲) での休憩を許可する。
 ※団体戦の場合、最初の 1 分間は助言を受けることができる。
 ※千葉県高体連ソフトテニス専門部では、適用する際は大会本部から放送等で連絡される。

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で⇒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 など

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

↓
レッツプレー（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、アンパイア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

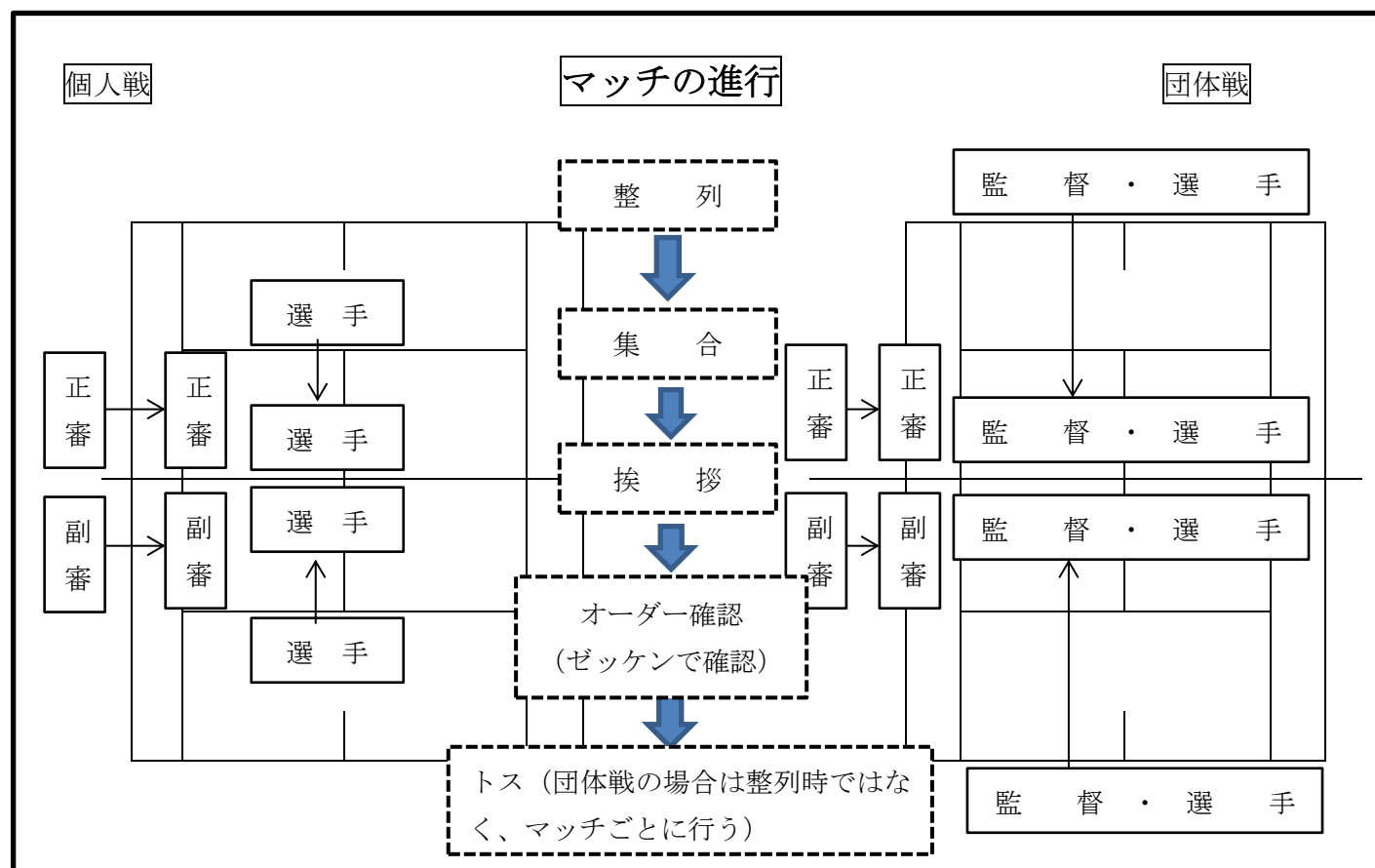
マッチの進行

※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・プレーボール
- ☆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
- ☆レッツプレー 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・アンパイアに触れた場合
- ☆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 (アンパイア判断)

⇒ 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

(公財) 日本ソフトテニス連盟

個人戦スコアシート

種別	男子・女子			第	コート	正審	副審				
第	回戦	開始	:			線審	線審				
		終了	:								
No.		所属		(スコアー)	No.		所属				
プレーヤー	A					プレーヤー	A				
	B						B				
サイド						サイド					
S R						-①-	S R				
S R						-②-	S R				
S R						-③-	S R				
S R						-④-	S R				
S R						-⑤-	S R				
S R						-⑥-	S R				
S R	*	*	*	*	*	-F-	S R	*	*	*	*
	*	*	*	*	*			*	*	*	*
	*	*	*	*	*			*	*	*	*
(警告)	Y	Y	R	タイム	タイム	(警告)	Y	Y	R		
該当事項				A 5・5	A 5・5	該当事項					
				B 5・5	B 5・5						
勝者サイン		進行		点検		記録					