

審判の手引き



長野県中信高体連テニス専門部
(H25. 9. 26改訂)

1. 主審のアナウンス (1セットマッチの例)

(1) 試合開始

「ワンセットマッチ、最初にサーブを打つ選手名 トゥー サーブ、プレイ！」

(2) ポイント

- ポイントが決まり次第、すぐにアナウンスする。
- 下記のようにポイントを数え、サーバーのポイントを先にアナウンスする。

0ポイント・・・0 (ラブ)
1ポイント目・・・15 (フィフティーン)
2ポイント目・・・30 (サーティー)
3ポイント目・・・40 (フォーティー)
4ポイント目・・・ゲーム

- ・ 0-15になった 「ラブ フィフティーン」
- ・ 15-15になった 「フィフティーン オール」
- ・ 40-40になった 「デュース」(ノーアドの場合も)
- ・ デュース後、Aがポイントを取った 「アドバンテージ A」

~~~~~  
ダブルスの場合は、サーブを打つ選手名 または レシーブをする選手名を言う。  
~~~~~

- ・ 再びデュースになった 「デュース」(アゲインは言わない)

(3) ゲーム終了時

- 第1ゲーム終了時

「ゲーム ゲームを取った選手名、ファースト ゲーム」

- 第2ゲーム以降の終了時

そのゲームをAが取り

- ・ Aが3-0でリード 「ゲーム A、A リーズ スリー ゲームズ トゥー ラブ」
- ・ Bが4-3でリード 「ゲーム A、B リーズ フォー ゲームズ トゥー スリー」
- ・ 4-4で並んだ 「ゲーム A、フォー ゲームズ オール」
- ・ 6-6で並びタイブレイクになった
「ゲーム A、シックス ゲームズ オール、タイブレイク」

(4) タイブレイク

- 大きい数字 → 小さい数字 → リードしている選手名の順にアナウンスする。
- 「0」は「ゼロ」とアナウンスする。

- ・ Aが4-3でリードしている 「フォー スリー、A」
- ・ ポイントが4-4で並んだ 「フォー オール」

(5) 試合終了

- ・ Aが6-4で勝った
「ゲームセット アンド マッチ A、スコア イズ シックス フォー」
- ・ Aがタイブレイクの末に勝った
「ゲームセット アンド マッチ A、スコア イズ セブン シックス」

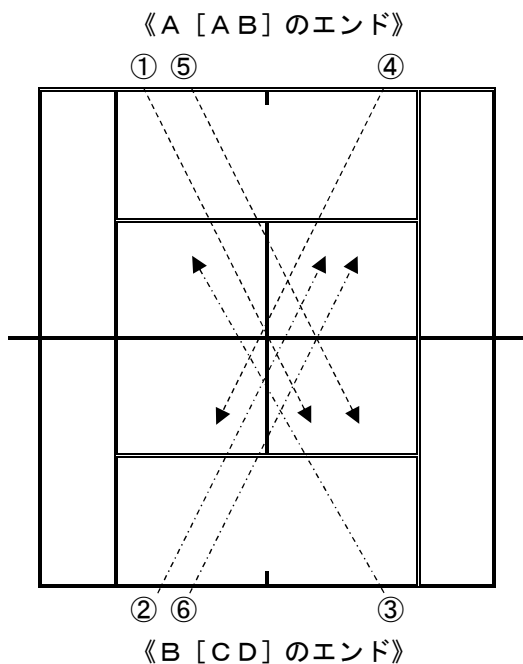
2. タイブレイクの進め方

(1) タイブレイク基本事項

- 7ポイント先取した方が、このセット（試合）の勝者になる。
- ポイントが6－6になった場合は、以後デュースと同じように進める。
（ただし「デュース」は言わず、今までと同様に数字でアナウンスする）

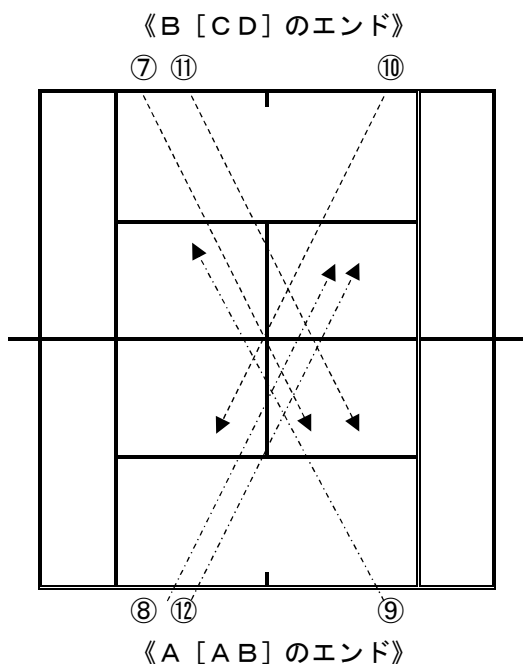
(2) サービスの順番（シングルス [ダブルス]）

- 試合がAのサービスで始めれば、タイブレイクもAのサービスで始まる。
- その後は、反時計回りでサービスを行う。



- ① Aがデュースサイドから [A]
- ② Bがアドサイドから [C]
- ③ Bがデュースサイドから [C]
- ④ Aがアドサイドから [B]
- ⑤ Aがデュースサイドから [B]
- ⑥ Bがアドサイドから [D]

【チェンジ エンド】



- ⑦ Bがデュースサイドから [D]
- ⑧ Aがアドサイドから [A]
- ⑨ Aがデュースサイドから [A]
- ⑩ Bがアドサイドから [C]
- ⑪ Bがデュースサイドから [C]
- ⑫ Aがアドサイドから [B]

【チェンジ エンド】

①へ戻る

3. 審判員の主なコール

(1) アウト (Out)

ネットを超えた打球がコート外側の地面に落ちるか、パーマnent・フィクスチュア（審判台やフェンスなど）もしくはコート外の何かにノーバウンドで触れたとき。

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コールしてはならない。

(2) フォールト (Fault)

サービスがサービスコートの外側へ落ちたとき。

サービスがネットにかかったときはコールしない。また、ダブルフォールトは言わない。

(3) フットフォールト (Foot Fault)

サーバーが構えてからインパクトの瞬間までに、

- ベースラインを踏んだとき。
- サイドラインやセンターマークの仮想延長線を越えたとき。

サーバーがボールをインパクトした直後にコールする。

(4) レット (Let)

① サービス・レット

(a) サービスがネット、ストラップ、バンドに触れたが、

- レシーバー側のサービスコートに入ったとき。
- 地面に落ちる前にレシーバー（の着衣やラケット）に触れたとき。

(b) レシーバーが構えていないのに、サービスが打たれたとき。

「レット、ファースト（セカンド）サービス」とコールし、そのサービスをやり直す。

シングルス・スティックに当たってサービスコートに入った場合はフォールトになる。

② ポイント・レット

- インプレー中、他コートからボールが侵入してきたとき。
- その他、アンパイアがプレーをやり直すとは判断したとき。

「レット」とコールし、ファーストサービスからやり直す。

第2サービスのモーションに入った後にボールが入ってきた場合はポイント・レットになる。

(5) コレクション (Correction)

- フォールトまたはアウトをインに訂正するとき。

「コレクション、ザ ボール ワズ グッド」とコールし、ポイントをやり直す。

インをフォールト、アウトに訂正するときは「アウト」、「フォールト」だけコールする。

- カウントを言い間違えたとき。

「コレクション」と言って、正しいカウントをコールする。

(6) ネット (Net)

サービスがネットに触れた後、レシーバー側へ超えたとき。

(7) スルー (Through)

打球がネット (の穴) を通り抜けたとき。

(8) タッチ (Touch)

- ボールが身体に触れたとき、ラケットをかすったとき。
- 持ち物を相手コートに落としたとき。
- ラケットや身体がネットに触れたとき。

(9) ノット・アップ (Not Up)

2バウンド以上で返球したとき。

(10) ファウル・ショット (Foul Shot)

- 故意に2度打ちしたとき。
- ダブルスで、パートナー同士が続けて打ったとき。
- ネットを超える前のボールを打ったとき (オーバーネット)。

次の場合は、ファウル・ショットにならない。

- 自分のコートで打った後、ボールは正しく返球されたが、ラケットがネットを超えたとき。
- 自分のコートでバウンドした後、逆回転または風で相手コートに戻ったボールをネット越しに返球したとき。

(11) ヒンダランス (Hindrance)

プレイヤーが相手を妨害したとき。故意ならば失点、無意識ならばポイント・レットとなる。

(12) ウェイト・プリーズ (Wait Please)

サーバーがモーションに入る前に、

- 他コートからボールが侵入したとき。
- レシーバーや線審がポジションについていないとき。

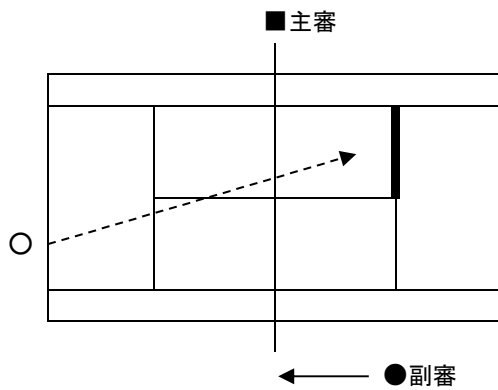
「タイム」とは言わない。

4. 副審（ラインアンパイア）の役割

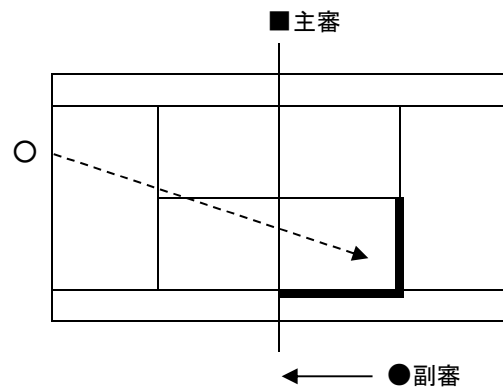
(1) 副審がジャッジするライン

① サービス時

<デュースサイドから>



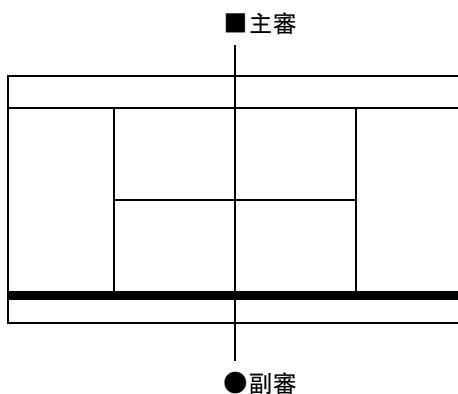
<アドバンテージサイドから>



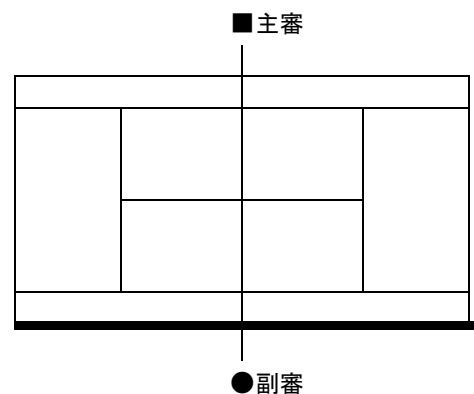
サービスが入ったら、ポストの横に走って移動する。

② ラリー中

<シングルス>



<ダブルス>



(2) コールとハンドシグナル

① 「フォールト」、「アウト」のとき

- 素早く大きな声でコールし、ひと呼吸おいてからハンドシグナルを出す。
- ハンドシグナルは、指をそろえて手のひらを主審に向け、腕を真っ直ぐ水平に伸ばす。

② 「イン（グッド）」のとき

- コールはしない。
- ライン際のボールに対してのみハンドシグナルを出す。
- ハンドシグナルは、手の甲を主審に向け、両腕を真下に伸ばす。

③ コールを訂正するとき

- フォールト、アウトをインに訂正する場合
直ちに「コレクション」と大きな声でコールし、インのハンドシグナルを出す。
- インをフォールト、アウトに訂正する場合
直ちに「フォールト」、「アウト」のコールをしてハンドシグナルを出す。「コレクション」は言わない。

④ どちらか判定できないとき

- 選手の体に隠されるなどでボール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。
- この場合は主審が判断する。

ハンドシグナルを出したら2～3秒間静止する。

5. 団体戦の進め方（新人戦用）

(1) 準備

- 本部から審判用具を持ってコートに入る。主審は100円コインを用意していく。
- ネットの高さ（センターの高さ91.4cm）、シングルススティックなどを確認する。
- スコアボードの数字を「0」に戻す。

(2) 団体戦開始のあいさつ

- 審判団全員が、シングルス1の試合が行われるコートの審判台前に整列する。
- シングルス1の主審が、次のように大きな声でコールする。

「両校は、サービスラインに整列してください。」

「ネットの前まで進んでください。」

「ただ今より、男子（女子）〇回戦（準決勝・決勝）、〇〇高校と〇〇高校の試合を行います。」

「両校、礼！」

「監督の先生は、オーダー用紙の交換をお願いします。」

「（ドロー番号の小さい）〇〇高校の監督の先生より、選手の紹介をお願いします。」

「ありがとうございました。」

「引き続き、〇番コートに シングルス1、〇番コートに ダブルス1 の試合を行います。」

「コートが空き次第、シングルス2、ダブルス2、シングルス3 の順に試合を行います。」

※ 勝敗決定で打ち切る場合は、次の言葉も加える

「ただし、勝敗が決まった場合はポイント打ち切りとなります。審判の指示に従ってください。」

「これで、試合前の挨拶を終わります。礼！」

(3) 個々の試合の進行

- 主審は両選手をネット中央付近に整列させ、選手の名前を確認する。
- 100円コインでトスを行う。ドロー番号の小さい学校の選手に選択してもらう。

「トスを行います。フラワー（花）かナンバー（100）かを教えてください。」

- コインを回転させながら空中に投げて、コート上に落とす。
- コインをコート上に置いたまま、両選手にコインの向きを確認させる。
- トスに勝った選手に①②どちらかを選択させ、残りをトス敗者に選択させる。
 - ① サーバーかレシーバーの選択
 - ② エンド（コート）の選択
- ボールを選手に渡し、練習の開始を指示する。

「練習はサービス練習4本です。始めてください。」

- 主審は審判台に上がり、審判用紙に必要事項を記入する。続けて、選手紹介を大きな声で行う。

（シングルス1の例）

「ただ今より、〇〇高校 対 〇〇高校 シングルス1の試合を行います。」

「この試合は、1セットマッチで行われます。」

「審判台右側、〇〇高校〇〇選手。審判台左側、〇〇高校〇〇選手です。」

「先ほどのトスの結果、〇〇高校〇〇選手がサーバーとなりました。」

- 試合開始から終了までは「審判のアナウンス」を参照。ただし、名前は学校名を用いる。

「ワンセットマッチ、(学校名)トゥー サーブ、プレイ！」

「ゲーム(学校名)、(学校名)リーズ 3 ゲームズ トゥー 2」

「ゲームセット アンド マッチ(学校名)、スコア イズ 6 - 4」 など

- 試合が終わったら、勝者からサインをもらい、直ちに審判用紙を本部に届ける。
- 勝敗決定で打ち切る場合は、別コートの審判にも直ちに試合結果を連絡する。

(4) 団体戦終了のあいさつ

- 審判団全員で勝者校と勝敗数を確認し、最終試合が行われたコートの審判台前に整列する。
- 最終試合の主審が、次のように大きな声でコールする。

「両校は、サーブラインに整列してください。」

「ネットの前まで進んでください。」

「ただ今の〇〇高校と〇〇高校の試合は、□対△で〇〇高校が勝ちました。」

「両校、礼！」

(5) 後片付け

- セットボールは敗者校に渡す。
- コート上に忘れ物などないか確認し、審判用具を本部へ返却する。

困ったときは、主審はその場を離れず、副審にコートレフェリーを呼んできてもらうこと！