

審判のコール

1 基本事項

コールは「直ち」に「大きな声」で「ハッキリ」と遅いコールはトラブルを招く。自信をもって、ハッキリとコールすれば、選手も納得する。選手の反応を見てからコールしてはならない。あくまでも自分の判断に基づいてコールする。

2 主なコールの種類

インプレー中の審判は、「イン」「セーフ」のコールを絶対行わないこと。

フォールト (FAULT)

- ・サービスがネットにかかった時は言わない。
- ・セカンドサービスがフォールトした時に「DOUBLE FAULT」と言ってはいけない。

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歩行や走行によって位置が変わったか、ベースラインやセンターマークの仮想延長線を踏んだ場合。
- ・フットフォールトは、サーバーがボールをインパクトした直後にコールする。

レット (LET)

- ・サービスレットの場合、そのサービスのみやり直す。どのサービスがやり直しなのか明らかにするために「LET, FIRST (SECOND) SERVICE」とコールする。
- ・他コートからのボールの進入で選手のプレーに支障があると主審が判断した場合、ポイントレット(ポイントのやり直し)とし、全てファーストサービスからやり直す。

ノット・アップ (NOT UP)

- ・プレイヤーがワンバウンド以内で返球できなかった時。

主審の役割

3 試合開始時(主審)

名前の確認をする。
トスを行う。サービス練習の間に選手の特徴をつかみ、スコアシートの準備をする。

4 試合終了時

スコアの確認後、審判台を降りる。
「 - x で A 高校の B 選手の勝ちです。礼！」 勝者にボールとスコアを渡す。

5 試合中のアナウンス

試合開始 サーバー A で 1 セットマッチの場合 「ONE SET MATCH, A TO SERVE. PLAY!」
アドバンテージの時のアナウンス 「ADVANTAGE 高校」
ゲームを取った時のアナウンス
「GAME A FIRST GAME. B TO SERVE.」
「GAME B, ONE ALL.」 「GAME A, A LEADS, TWO LOVE」
「GAME A, A LEADS, FOUR THREE.」 「GAME B, SIX ALL, TIE-BREAK. A TO SERVE.」
・チェンジエンド間は90秒である。60秒経過で「TIME」とアナウンスする。
タイブレイクのアナウンス
「ONE ZERO, A.」 「ONE ALL.」 「FOUR ONE, B.」 「FOUR TWO, A. CHANGE END!」
・アナウンスの手順は、「大きい数字」「小さい数字」「リード者」

・タイブレイクでは、「0」は LOVE (ラブ)ではなく、ZERO (ゼロ)と言う。
試合終了時のアナウンス
「GAME, SET AND MATCH A, SIX-FOUR.」 「GAME, SET AND MATCH B, SEVEN-SIX.」

6 アナウンスとコール

主審の動作は次の手順で行なう。ジャッジ・コール スコア・アナウンス スコア記入
際どいボールの場合、失点した選手の目を見て、シグナル等で判定が正しいことを伝える。

7 オーバールール

副審の明らかなミスジャッジに対しては、主審は直ちにオーバールールする。
選手の抗議によってオーバールールしてはならない。
インのボールを「OUT」や「FAULT」とミスジャッジのコールをした場合、「CORRECTION!, GOOD. LET, FIRST SERVICE」とアナウンスし、ポイント・レットとなる。
アウトのボールを「イン」とミスジャッジした場合。「OUT」、「FAULT」と直ちに訂正する。
この場合、ポイントレットにはならない。

8 クレームへの対応

事実問題(アウトかインかなど)についての最終判定者は主審である。選手は抗議できない。
ボールマーク(ボールの着地点の痕跡)の確認は、オムニコートでは出来ない。
法的問題(ルールの解釈)について、主審が下した判定にプレイヤーがクレームを付けてきた場合は、コートレフェリーを呼び、裁定を求める。

9 エンド、サイド、ローテーションに関する誤りの訂正

エンドチェンジの誤りは、間違いが発見され次第、正しい位置にもどり試合を続ける。発見されるまでのポイントは有効である。
間違ったサイドからサービスをしたときは、ポイントが決まったあとであれば、そのポイントは有効。誤りに気づいた時点で、サーバーは正しいサイドからサービスしなければならない。
ダブルスにおいて順序を誤ってサービスしたときは、誤りが発見され次第、正しい順番のサーバーがサービスを引き継ぐ。しかし、発見される前のポイント及びフォールトは計算される。ゲームが終わったとき発見されれば、サービスの順序は入れ代わったまま以降行う。
ダブルスにおいて誤ったレシーブサイドでリターンしたときは、その誤りが発見されたゲームが終わるまでそのまま続けなければならない。次のレシーブゲームで、正しいサイドに戻す。
タイブレイクにおけるサービス順序の誤り

- ・始まりの第1ポイント(フォアから1本)で順序を誤り、そのままプレーが成立(ファーストサーブがレットでない)したら、入れ代わった順序のままプレーを続ける。
- ・第1ポイントのファーストサービスがレットとなった時点で誤りに気づいたら、そのレットはなかったことにして、正しいサーバーがファーストサービスを行う。
- ・第2ポイント以降の同様の誤りは、次のケースがある。
 - a 2本づつサービスをする最初の1ポイントを終了して気づいた場合、サービスの順序をすぐに直す(そのサーバーはサービスは1本で終わり)。それまでのポイントは有効。
 - b 2本づつサービスをする2ポイント目の場合は、以降入れ代わったままサービスを行う。

10 ルール上の問題で主審が判断できない場合

選手に待つように指示し、直ちにレフェリーに連絡する。ただし、インorアウト、インorフォールトの判断は、事実問題に関する認定であるから主審が判定を下さなければならない。
選手がケガをしたら、ただちにコートレフェリーを呼ぶ。病気や自然的体力消耗(痙攣、めまい、まめ等)は、ケガとは認められない。痙攣などで他人の助けを受けたプレイヤーは、その時点で失格となる。コートレフェリーにもただちに連絡する。
その他、突発的な出来事や困った事態になったら、コートレフェリーを呼ぶ。

ラケットの交換や外部からの飲料水の補給などは、コートレフェリーを通じて行う。応援その他の選手が直接行ってならない。

11 主審のコールとハンドシグナル

原則として副審の担当するラインは副審の判断を優先する。

副審の判定が明らかに誤っている場合は、直ちにオーバールール（判定の訂正）をする。

すなわち、主審はすべてのラインに最終的な責任をもつ。

「OUT」「FAULT」のコールは、ボールが接地した瞬間に「アウツ!」、「フォウ!」のように、最初にアクセントをおいて大きな声で行い、次にハンド・シグナルを添える。

「OUT」「FAULT」のシグナルは、指をそろえて手の平をコート内に向け、腕をまっすぐに水平に伸ばし、必ずボールが出た方向へ手を出す。ハンドシグナルは数秒間出しておく。

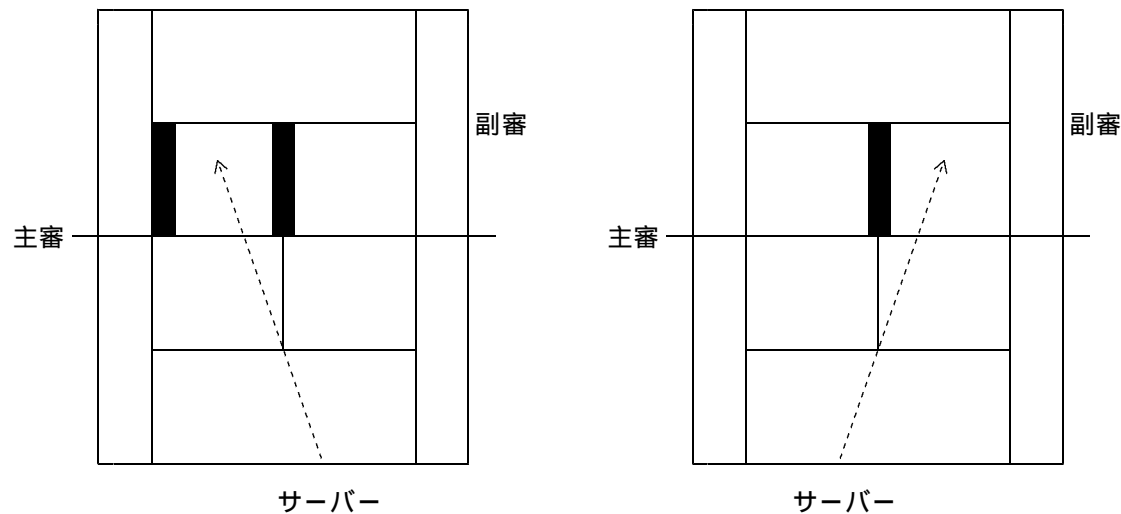
ハンドシグナルは、「OUT」「FAULT」やライン際のボールなど判定の必要なときのみ出す。

ラリーの継続中やサービスの前に腕を前に伸ばすような動作をしてはいけない。

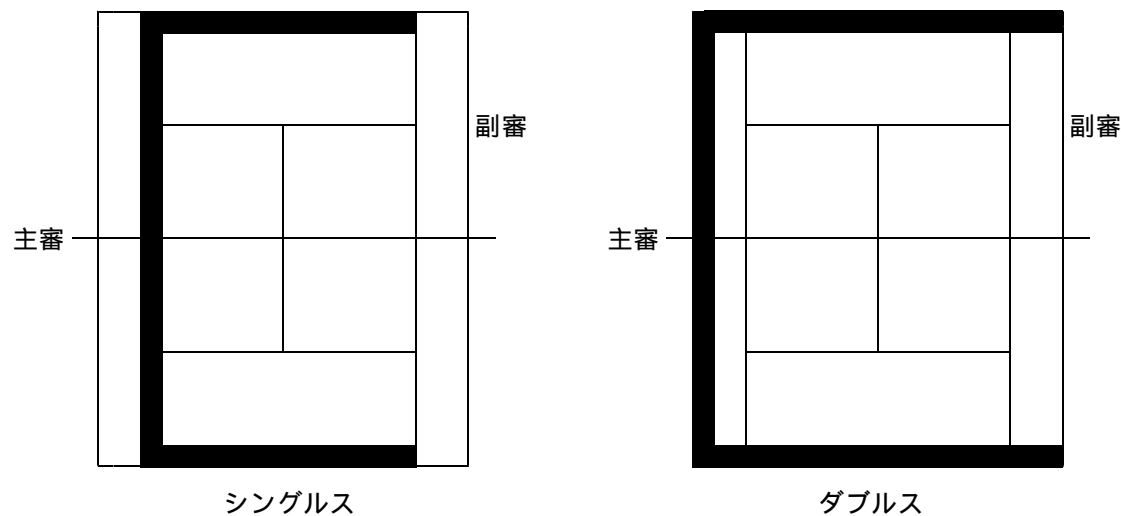
「GOOD」のボールでポイントが決まったときは、両手をそろえ、前に伸ばす。

12 主審がジャッジを担当するライン

1. サービス時



2. ラリー継続時



副審の役割

13 副審のコールとハンドシグナル

与えられたラインのみの判定を行ない、担当するラインに集中する。

・ベースラインの判定をしてはならない。

・サーバーが準備に入ったら中腰で構え、ラインの外側ぎりぎりの所に照準を合わせる。

・サービスの判定後はプレーの邪魔にならないようにボール横にすばやく移動する。

「OUT」「FAULT」のコールは、ボールが接地した瞬間に「アウツ!」、「フォウ!」のように、最初にアクセントをおいて大きな声で行い、次にハンド・シグナルを添える。

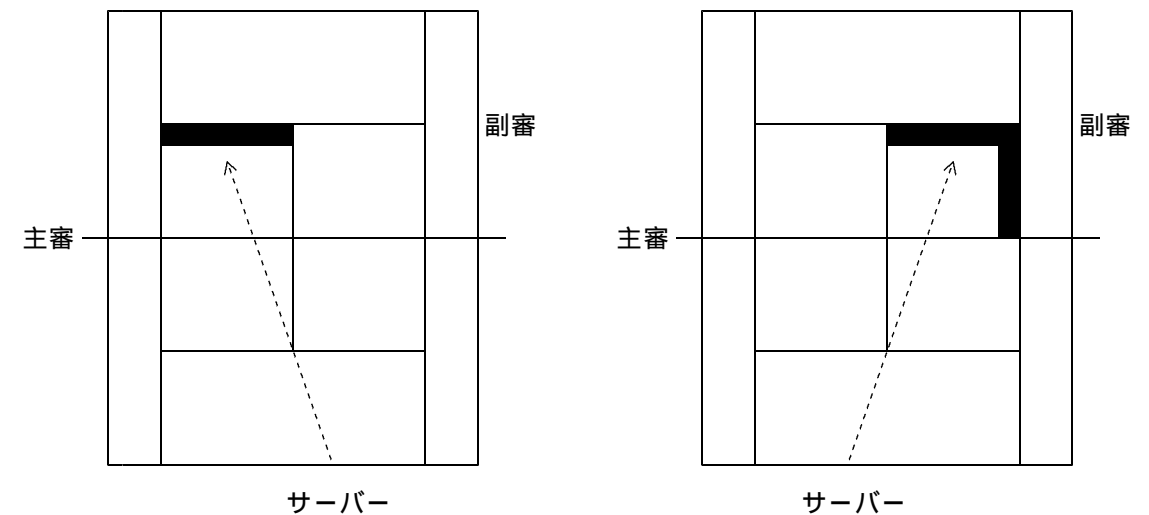
「OUT」「FAULT」のシグナルは、指をそろえて手の平を主審に向け、腕をまっすぐに水平に伸ばし、必ずボールが出た方向へ手を出す。ハンドシグナルは数秒間出しておく。

セーフシグナルは、両手をそろえ、膝の高さで手の甲を主審に向ける。

ハンドシグナルは、「OUT」「FAULT」やライン際の判定など必要なときのみ出す。サービスの前やラリーの継続中に腕を前に伸ばすような動作をしてはいけない。

14 副審がジャッジを担当するライン

1. サービス時



2. ラリー継続時

