

I 審判員としての心得

自覚	勝敗の結果を左右するジャッジに対する責任とその重要性を自覚すること
公正	公正さを失わないこと
態度	発声も含め、服装・態度等で選手、監督、観客に不信感を抱かせないように、常に毅然とした態度で審判を行うこと

○ミスについて

- ・一生懸命に取り組んでいた場合のミスは責められることはない。

○アナウンスとコール

- ・アナウンスの声は、選手に届くことは当然だが、監督や観客席にもハッキリと聞こえる大きな声で行う。また、適切なタイミングで行うことも大切である。
- ・コールは「大きな声」でポイントが決まり次第「直ち」に行う。

II 試合の進行

1 団体戦の開始前

ベンチの使用は、ドロー番号の小さい学校のチームが審判台に向かって右側とする。

2 団体戦の開始と終了

【開始時】

試合開始時刻になったら小さい番号のコートで整列する。

- ①「試合前の挨拶を行います。」「サービスラインに並んでください」
- ②「ただ今より、男子（女子）団体（ ）回戦、A高校とB高校の試合を行います。」「礼」
- ③「ネットの前までお進みください。」「私は、〇〇高校の□□です。よろしくお願いします。」「
- ④「この試合は、6ゲーム1セットマッチで行い、ポイント決定後、続行します（打ち切ります）。」「
- ⑤「監督の先生はオーダー用紙の交換をお願いします。」「
- ⑥「（ドロー番号が小さい学校から）監督の先生は、シングルス1から試合順に選手の紹介をお願いします」
- ⑦「ありがとうございました。引き続き試合を行いますので、選手は準備をしてください。」「
- ⑧「これで試合前の挨拶を終わります。」「礼」

【終了時】

- ①「（ ）番コートサービスラインに並んでください」
- ②「ネットの前までお進みください」
- ③「ただ今の試合は、〇対△で（ ）高校の勝ちが決定しました。」「礼」

3-1 団体戦のプレマッチミーティング

- SCUはネットの中央で審判台の方を向いて立ち、選手が近寄ってくるのを待つ。

- ①「ただ今より、男子(女子)団体()回戦、A高校とB高校のシングルスO(ダブルスO)のa選手とb選手の試合を行います。」
「SCUは()高校の()です。よろしくお願いします。」
- ②「A高校のa選手(・ア選手組)ですね、B高校のb選手(・イ選手組)ですね」
- ③「試合は6ゲーム1セットマッチで行います。」
「隣のコートからボールが入ってきたときは、SCUがレットをコールするまでプレーを続けてください」
「ウォームアップはサービス練習のみ行ってください」
- ④「それではトスを行ってください。」
選手にトスとサーブ・レシーブ・エンドの選択をしてもらう。※セルフジャッジ同様
- ⑤ ボールを渡してから、所定の位置に着く。

3-2 個人戦のプレマッチミーティング

- ベンチの様子は、ドロー番号の小さい選手に審判台に向かって右側とする。

- SCUはネットの中央で審判台の方を向いて立ち、選手が近寄ってくるのを待つ。

- ①「ただ今より、〇子個人戦シングルス(ダブルス)()回戦、A高校a選手とB高校b選手の試合を行います。」
「SCUは()高校の()です。よろしくお願いします。」
- ②「A高校のa選手(・c選手組)ですね、B高校のb選手(・d選手組)ですね」
- ③「試合は6ゲーム1セットマッチで行います。」
「隣のコートからボールが入ってきたときは、SCUがレットをコールするまでプレーを続けてください」
「ウォームアップはサービス練習のみ行ってください」
- ④「それではトスを行ってください。」
選手にトスとサーブ・レシーブ・エンドの選択をしてもらう。※セルフジャッジ同様
- ⑤ ボールを渡してから、所定の位置に着く。

4 試合前のウォームアップ

- サービス4本だけの練習とする。
- スコアカードに記入できる事柄を記入していく(トスの結果も忘れずに記入)。
- 選手紹介は行わない。

5 試合時のアナウンス

- ・アナウンスは選手、監督、観客に聞こえる声で行う。
- ・拍手や声援が大きいときは、静まるのを待ってアナウンスをする。
- ・団体戦の際は「学校名」、個人戦の際は「個人名」を用いる。

a. 試合開始（サーバーはa）

【6ゲーム1セットマッチの場合】

「1タイブレークセット、A高校a トゥ サーブ（準備を確認して）プレイ」

※「O トゥ サーブ」というサーバー名の紹介は、シングルスでは2名が1回目のサービスをする前に、ダブルスでは4名全員が1回目のサービスをする前に個人名をアナウンスする。

※タイブレーク時は、最初のサーバーの学校名（ダブルスでは選手名も）のみ紹介する。「6オール タイブレーク A高校 トゥ サーブ」

※開始のアナウンスをしたら開始時間を記入する。

b. ゲーム中のアナウンス

0＝「ラブ」 15＝「フィフティーン」 30＝「サーティ」 40＝「フォーティ」
40-40＝「デュース」 アドバンテージ＝「アドバンテージ A（B）」

※サーバーのスコアを先にアナウンスする。

【タイブレーク中のアナウンス】

「1-0（ワン ゼロ） A」

「3-1（スリー ワン） B」

「6-6（シックスオール）」 ※タイブレークに「デュース」はない

※大きな数字→小さな数字→リードしている学校名の順にスコアをアナウンスする。

※「0」はゼロとアナウンス（ラブではない）。

c. ゲームが終わったときのアナウンス

- ・第1ゲーム終了時

「ゲームA（a）ファーストゲーム」

- ・第2ゲーム開始時

「B高校b トゥ サーブ」

- ・第2ゲーム終了時

「ゲームB（b）1-1（ワン オール）」 「ゲームA（a）2-0（トゥー ラブ）」

- ・第3ゲーム終了時

「ゲームB（b） A（a） リーズ 2-1（トゥー ワン）」

- ・タイブレーク前のゲーム終了時

「ゲームB（b） 6オール タイブレーク A高校（a） トゥ サーブ」

d. 試合が終わったときのアナウンス

「ゲーム セット アンド マッチ A 7-6（セブン シックス）」

※試合が終了したら終了時間を記入し審判台から下り、勝者にサインをもらう。

6 SCUのコール

a. コール（判定）の種類

「アウト」「フォルト」

…選手のジャッジが誤っていてオーバールール（訂正）する。

「コレクション、ボール ワズ グッド」

…選手並びにSCUのコールをオーバールール（訂正）する。

…アウト・フォルトのジャッジをした選手の失点となる。

「レット リプレイ ザ ポイント、ファーストサービス」

…ボールがコート外から入ってくるなど、プレー中に妨害が起こった。

「フットフォルト」…決められた範囲外を片足／両足が触れてからサーブを打った。

「スルー」…破れているネットの穴をボールが通過した。

「ノットアップ」…2バウンド後に返球した（失点する）。

「タッチ」…プレー中に体の一部やラケットがネットに触れた（失点する）。プレー中のボールに体の一部が触れた（失点する）。プレー中のボールにラケットがかすった（失点する）。

「ファウルショット」…ネットを超えて来る前のボールを打った（失点する）。ボールを2度打ちして返球した（失点する）。

「ヒンダランス」…対戦相手のプレーを故意に妨害した（失点する）。

「ウェイト（プリーズ）」…準備ができていなくて、サーブを打つのを待ってほしい。

※聞こえにくかった場合も、SCUがコールするかハンドシグナルを出す。

※他のコートからボールが入った場合は、SCUが気づき次第「レット」をコールする。

※選手が目を確認を求めてきた場合は、選手と目を合わせながら次のハンドシグナルを使って判定を伝える。

【SCUのハンドシグナル】

- ・アウト…人差し指を軽く立てる。
- ・グッド…指をそろえて手のひらを下に向ける。

b. 時間に関するコール

①25秒以内にサーブを打たない、構えない場合は「25秒経ちました」などの声を1回かける（ソフトウォーニング）。その後もスローペースが改善されない場合は、「レッツプレー」とアナウンスして帽子を振り、ロービングアンパイアを呼び指示に従う。

②トイレットブレイクは1セットマッチでは取れない。

※緊急の場合は、SCUに申し出て、理にかなった時間内で行くことができる。（おおむね5分以内）

7 オーバールール・間違いの訂正

①SCU自身の明らかなミスジャッジは、選手や監督の抗議の前にオーバールール（訂正）する。選手や監督の抗議の後にコールを変更することはできない。

②選手が明らかにインのボールを「アウト」や「フォルト」と間違っただけでコールした場合は、「コレクション、ボール ワズ グッド」とコールする。

③アウトやフォルトのボールをインとミスジャッジした場合は、「アウト」、「フォルト」と直ちにコールする。

（作成）北海道高等学校体育連盟テニス専門部