

審判（SCU）の内容

1 コートに入ったら

- (1)ボールのチェック（缶を開けてはずみ具合を確認する）
- (2)ネットのチェック
 - ①張りの強さを確認する。（弱ければ巻く）
 - ②センターストラップの高さ（91.4cm）をシングルススティックの印で確認する。
※必要ならストラップの長さを調整する。
 - ③シングルス試合ではシングルススティックを立てる。
※シングルスサイドラインの外側から91.4cmの所に立てる。
※ネットの両側に1本ずつ立つように立てる。

2 団体戦開始時のあいさつ

- (1)「試合前のあいさつを行ないます。サービスラインにお並びください」
- (2)「男子（女子）○回戦☆☆高校と★★高校の試合を行ないます。礼！」
- (3)「ネットの前までお進みください」
- (4)「監督の先生は、オーダー用紙の交換をお願いします」
- (5)「監督の先生より選手の紹介をお願いします」（ドロー番号の小さい学校から）
- (6)「ありがとうございました。引き続き、ダブルス（新人戦はシングルス1）の試合から行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください」
- (7)「これで、試合前のあいさつを終わります。礼！」

3 選手が入場したら

- (1)主審はコートの中ほどで、自分が座る審判台に向かって立つ。
- (2)選手の名前・学校名を確認する。
- (3)コイントス（コインがないときはラケットで）
 - ①コイン（10円玉）は空中でキャッチせずに、必ず地面に落とす。
 - ②自分の学校ではない選手に「寺」か「10」か、を言ってもらう。
 - ③トスの勝者に、i)～iv)のうち1つを選択してもらう。
 - i) サーバー
 - ii) レシーバー
 - iii) エンド（審判台から見て右側か左側）
 - iv) トスの敗者に、上のi)～iii)のいずれかを選ばせる

4 試合前の練習

- (1)主審は選手にボールを渡して審判台に上り「Three minutes for warm up.」
- (2)サーブの1球目が打たれた瞬間に、ストップウォッチで計測を始める。
- (3)1分経過（残り2分）したら「Two minutes.」
- (4)2分経過（残り1分）したら「One minute.」
- (5)3分経過した時点で「Time！」

5 試合開始のアナウンス

「One set match, ○○ to serve. Play !」 ※○○ = 最初のサーバーの名前（団体戦では学校名）

6 ソロチェアアンパイア（SCU）とセルフジャッジの試合進行

(1) SCU・・・ライン以外の判定、選手のセルフジャッジをオーバールール。

(2) 選手・・・ラインの判定をセルフジャッジ。

○判定 ×判定不可 △要求（双方同意）可 ◎オーバールール

判定とコール	SCU	選手
①Fault 「フォールト」 サービスが正しいコートに入らなかったとき。 ※ネットしたときはコールせず、セカンド・サービスのときも「フォールト」のみ。	◎	○
②Foot fault 「フットフォールト」 サーバーが2歩以上歩いてサーブを打った、またはベースラインを踏んでからサーブを打ったとき。	○	×
③Out 「アウト」 サービス以外の打球が正しいコートの外側に着地したとき。	◎	○
④Let (サービス) 「レット、ファーストサービス」または「レット、セカンドサービス」 ボールがネットに触れてサービスが入ったとき。 ※ネットをかすめる音を聞き取れるよう、目だけでなく、耳でもジャッジ。	○	×
Let (インプレー中) 「レット」 ポイントのやり直し。	○	△
⑤Not up 「ノットアップ」 きわどい2バウンドのボールを打ったとき。	○	×
⑥Touch 「タッチ」 インプレー中にネットに触れた、またはラケット以外のものがボールに触れたとき。	○	×
⑦Through 「スルー」 ボールがネットの穴を通り抜けていったとき。	○	×
⑧Foul shot 「ファールショット」 ボールがネットを超えてくる前に打ったとき、または故意に二度打ちしたとき。	○	×
アナウンス	SCU	選手
(1)ゲーム中のポイント ①ポイントが決まったら、すぐアナウンスする。（サービスを打つ前ではない） ※アナウンス・タイム計測してから審判用紙を記入する。（以下、同じ） ②ポイントは、Love→Fifteen(15)→Thirty(30)→Forty(40)→Game の順。 ③サーバーのポイントからアナウンスする。（例：15-love、30 all、30-40） ④「Deuce」の次は「Advantage, ○○.」 ※○○ = サーバーまたはレシーバーの選手名（団体戦のときは学校名）	○	×

<p>(2)ゲーム終了時のアナウンス</p> <p>①ゲーム終了時にすぐ、ゲームカウントまでアナウンスする。</p> <p>②第1ゲーム終了時「Game, ○○. First game.」 ※○○＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）</p> <p>③第2ゲーム以降の終了時の例「Game, ○○. ◇◇ leads, 3-1.」 ※○○＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名） ※◇◇＝リードしている選手名（団体戦のときは学校名）</p> <p>④6-6でタイブレイクになるとき「Game ○○, 6 all, tie-break.」 ※○○＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）</p>	○	×
<p>(3)タイブレイク中のポイントのアナウンス</p> <p>①ポイントは、0(zero)→1(one)→2(two)→…の順に増えていく。</p> <p>②リードしている選手のポイントからアナウンスし、ポイントに続いてリードしている選手名（団体戦では学校名）をアナウンスする。（例：3-1, ○○, 4 all） ※○○＝リードしている選手名（団体戦では学校名）</p>	○	×

(3)オーバールール・・・選手のライン判定が明らかに間違っていると判断した場合。

プレーヤーがアピールした後にオーバールールすることはできない。

選手の判定	S C Uの判断 → コール	結果
アウト/フォールト	グッド→「コレクション、ザ・ボール ワズ グッド」	判定した選手の失点でポイント成立 ※サービスフォールトをグッドにした場合はレット
グッド	アウト/フォールト→「アウト」/「フォールト」	ポイント成立

S C Uより先に選手がレット（サービス）、ノットアップ、タッチ等をコールした	
①プレーが中断	コールした選手の失点
②プレーが継続しポイントが決まった	ポイント成立
③相手選手がコールに同意	レットはやり直し。その他はコール通りにポイント成立

7 チェンジエンドのとき

(1)ストップウォッチで時間を計測し（ポイント成立直後から）、次のアナウンスをする。

- ①60秒経過したら「Time！」
- ②75秒経過したら「Fifteen seconds！」

(2)タイブレイク中のチェンジエンドと個人戦第1ゲーム終了時は、ベンチでの休憩なし。

※25秒以内にチェンジエンドする。

8 試合が終了したら

(1)「Game set and match ○○, ★-☆.」とアナウンスする。

※○○＝勝った選手名（団体戦では学校名） ★-☆＝勝者から見たゲームスコア

(2)審判台から降り、選手の握手を確認し、勝者には審判用紙にサインしてもらう。

(3)コートレフェリーに審判用紙を見せてサインをもらい、速やかに本部へ届ける。

※地区大会ではコートレフェリーのサイン不要。

9 団体戦終了のあいさつ

- (1) 決着のついた試合（最後の試合）のコートサービスのラインに整列してもらう。
- (2) 「ネットの前までお進みください」
- (3) 「☆☆高校と★★高校の試合は、◇－◆で☆☆高校の勝ちです」
- (4) 「両校、礼！ 解散してください」

補足

選手から信頼され、ゲームをコントロールできる審判を目指して

☆コールは、**大きな声で、直ちに、はっきりと**

☆コール → タイム計測 → 審判用紙記入 の順番で

- (1) セルフジャッジした選手へ「視線」を送ることで、その判定が正しく、ポイントを認めることを強調できる。
- (2) 選手が「アウト」や「フォールト」の確認を求めてきたときは、「アウトです」または「フォールトです」とハンドシグナルとあわせて伝える。ただし、選手のアピールや抗議によって判定をくつがえしてはいけない。選手に確認を求められたにも関わらず、無反応では、不信感につながる。
- (3) 審判用紙への記入は、選手、審判（自分）がコールしたあとに記入する。
- (4) ストップウォッチ計測は、ポイントが決まった直後から計測開始する。
 - ① 試合前の練習・・・3分
 - ② ポイント間……………25秒
 - ③ チェンジエンド……………90秒

1 年 生 審 判 講 習 会

審判は決していやなもの、つらいものではありません。

審判ができるようになると試合の流れをつかめるようになり、プレーヤーとしても一回り大きくなります。

試合で勝てるようになるためにも、審判のやり方を身につけましょう。

★ 主審の役割を知ろう！

1. コートに入ったら

- 前の試合が終わったら、直ちにコートに入る。
 - (1) ネット中央の高さ（ cm）をシングルススティックの印で確認する。
 - (2) シングルスの試合では（）を立てる。

2. 選手が入場したら

- ネット中央で、（）に向かって立つ。
 - (1) 選手の確認（審判用紙を見て、名前の読み方、どちらがどの選手かを確認）
 - (2) コイン・トス
 - ①「トスを行います。」 ※コインの表裏を聞く。（「10 か寺かどちらにしますか？」）
※自チームではなく、他チームの選手に選ばせる。
 - ②「（トスに勝った方の選手に）何を選びますか。」
※トスの勝者は、i ~ ivのうち、1つを選択することができる。
 - i) サーブ選択
 - ii) レシーブを選択
 - iii) エンドを選択
 - iv) 相手に、上の i) ~ iii)のいずれかを選ばせる。

3. ウォームアップ 3分

- ①ウォームアップ開始のアナウンス：（）
- ②1分経過（残り2分）のアナウンス：（）
- ③2分経過（残り1分）のアナウンス：（）
- ④ウォームアップ終了のアナウンス：（）

4. 試合開始のアナウンス

（）
（）（）！

5. 試合中のコール・アナウンス

- (1) コール（直ちに、大きな声で、はっきり！）
 - ①（）【選手】…サービスが正しいコートに入らなかったとき。
※サービスがネットしたときは、このコールはしない。セカンドサービスのときも、このコールだけ。

- ② () 【選手】…サービス以外の打球が正しいコートの外側に着地したとき。
- ③ () 【S C U】…ファーストサービスのやり直し。
- ④ () 【S C U】…セカンドサービスのやり直し。
- ⑤ () 【S C U・選手】…ポイントのやり直し。 ※ファーストサービスからやり直す。
- ⑥ () 【S C U】…サーバーが2歩以上歩く、またはベースラインを踏んでからサーブを打ったとき。
- ⑦ () 【S C U】…選手が2バウンドして打ったとき。
- ⑧ () 【S C U】…ネットタッチまたはラケット以外のものがインプレー中のボールに触れたとき。
- ⑨ () 【S C U】…ボールがネット（の穴）を通り抜けていったとき。
- ⑩ () 【S C U】…選手のライン判定が明らかに間違っていて、オーバールールする場合。

6. 試合中の時間の管理…ストップウォッチで時間計測する

- (1) ポイント間： () 秒
- (2) チェンジエンド： () 秒 ※タイブレイク中のチェンジエンドと個人戦1ゲーム終了時はない。
 - ① 60秒経過のアナウンス： ()
 - ② 75秒経過のアナウンス： ()

7. スコアのアナウンス…すぐアナウンスし、時間計測、その後、審判用紙に記入

- (1) ポイント・ゲームのアナウンス

※ポイントのアナウンスは、サーバーのポイントから。

※ゲームカウントのアナウンスは、リードしている選手（学校）から。

															A	B
			A	3												

15-love.

15-all.

15-30.

30 all.

40-30.

Deuce.

Advantage, A. ←選手名（学校名）

Game, A. B leads, 2-1.

(2) タイブレイク（6ゲームズオール）になったら、

Game B, 6 all, tie-break, A to serve.

タイブレイクのスコアのアナウンス

タイブレイク	
A	B
1	
	1
2	
3	
4	
	2
5	
6	
7	

1-0, A.

※タイブレイク中は、'0'を'zero(ぜろ)'と言う。

1 all.

2-1, A.

3-1, A.

4-1, A.

4-2, A.

※選手が慣れていないと、チェンジエンドを忘れるので注意する。

5-2, A.

6-2, A.

Game, set and match, A. 7-6.

8. 試合終了のアナウンス

(1) 最終ポイントが決まったら、直ちに、

() .

(2) 確認…選手があいさつをする間に、審判台から降りる。

- ①勝者に審判用紙を見せて、確認のサインをもらう。
- ②コートレフェリーに審判用紙を見せて、確認のサインをもらう。(県大会のみ)
- ③速やかに結果を本部に届ける。

9. テニス競技規則クイズ

●正しい答を選択肢から選ぼう。

(1) 第1ゲーム終了後のチェンジエンドを忘れて、第2ゲーム最初のポイントのファーストサービスがフォールトになったところで気付いた。

[ア] そのまま試合を続ける。(そのゲーム終了までチェンジエンドしない)

[イ] チェンジエンドしてファーストサービスからやり直す。

[ウ] チェンジエンドしてセカンドサービスから続ける。

(2) A選手が間違ったサイドのコートからサービスを行い、B選手が失点した。

[ア] A選手のポイントは無効で、正しいサイドでやり直す。

[イ] A選手のポイントは有効で、次のポイントから本来のサイドに直して続ける。

[ウ] A選手のポイントは有効で、サイドの順は逆のまま続ける。

(3) S C Uより先に、A選手が「レット（サービス）」をコールしてしまったがプレーは続き、B選手がラリーのボールをネットにかけた。

[ア] A選手のポイントになる。

[イ] B選手のポイントになる。

[ウ] ノーカウント（ポイントやり直し）になる。

2021.11.24 更新

