

## 主審の仕事内容（保存版）

### 1 コートに入ったら

- (1) ボールのチェック（缶を開けてはすみ具合を確認する）
- (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 シングルの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）〇回戦☆☆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」かを言ってもらおう。
  - ③ トスの勝者に、i)～iv)のうち1つを選択してもらおう。
    - 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分経過したら「Two minutes.」
- (4) 2分経過したら「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, OO to serve. Play！」  
※OO＝最初のサーバーの名前（団体戦では学校名）

### 6 試合中のコールとアナウンス

- (1) コール（即、大きな声で）
  - ① Fault…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「Fault.」のみ。
  - ② Out…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 Through…ボールがネットの穴を通り抜けていったとき

- ④ Foot fault…サーバーが2歩以上歩いてサーブを打ったり、ベースラインを踏んでからサーブを打ったとき
  - ⑤ Let…サービスのやり直し、またはポイントのやり直しのとき  
※サービスのやり直しのときは、やり直すサービスもコールする。  
「Let, first service.」または「Let, second service.」
  - ⑥ Not up…2バウンドでボールを打ったとき（特に際どいとき）
  - ⑦ Foul shot…ボールがネットを越えてくる前に打ったり、二度打ちしたとき  
※故意でない二度打ちはFoul shotにならない。
  - ⑧ Touch…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インプレー中のボールに触れたとき
- (2) 通常ゲーム中のポイントのアナウンス
    - 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）  
※アナウンスをしてから審判用紙を記入する。（以下、同じ）
    - ② ポイントは、Love → 15 → 30 → 40 → Game の順に増えていく。
    - 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, OO.」  
※OO＝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）
  - (3) ゲーム終了時のアナウンス
    - 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。
    - ② 第1ゲーム終了時「Game, OO. First game.」  
※OO＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）
    - ③ 第2ゲーム以降の終了時の例「Game, OO. ◇◇ leads, 3-1.」  
※OO＝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）
    - ④ 6-6でタイブレークになるとき「Game OO, 6 all, tie-break.」  
※OO＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）
  - (4) タイブレーク中のポイントのアナウンス
    - ① ポイントは、0(zero)→1(one)→2(two)→…の順に増えていく。
    - 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, OO, 4 all）  
※OO＝リードしている選手名（団体戦では学校名）

### 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、次のアナウンスをする。
  - ① 60秒経過したら「Time！」
  - ② 75秒経過したら「Fifteen seconds！」
- (2) タイブレー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。  
※20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 OO, ★-☆.」とアナウンスする。  
※OO＝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おう。
- (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）のコートのサービスラインに整列してもらおう。
- (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」