

## 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、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

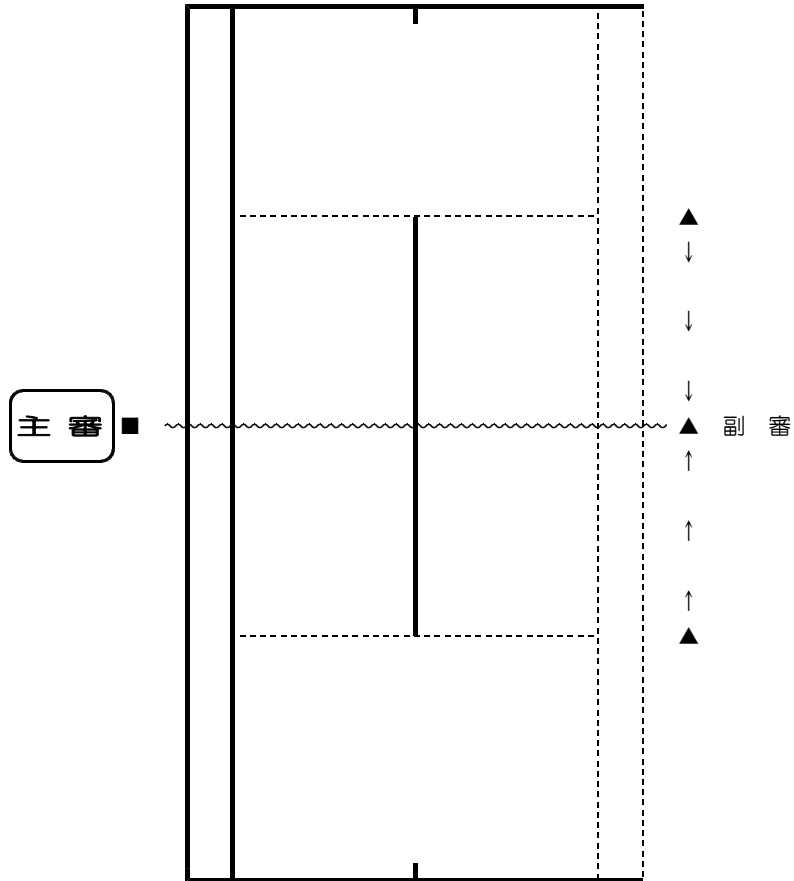
- (1) 「Game set and match OO, ★-☆.」とアナウンスする。  
※OO＝勝った選手名（団体戦では学校名） ★-☆＝勝者から見たゲームスコア
- (2) 審判台から降り、選手の握手を確認し、勝者には審判用紙にサインしてもらおう。
- (3) コートレフェリーに審判用紙を見せてサインをもらい、速やかに本部へ届ける。  
※地区大会ではコートレフェリーのサイン不要。

### 9 団体戦終了のあいさつ

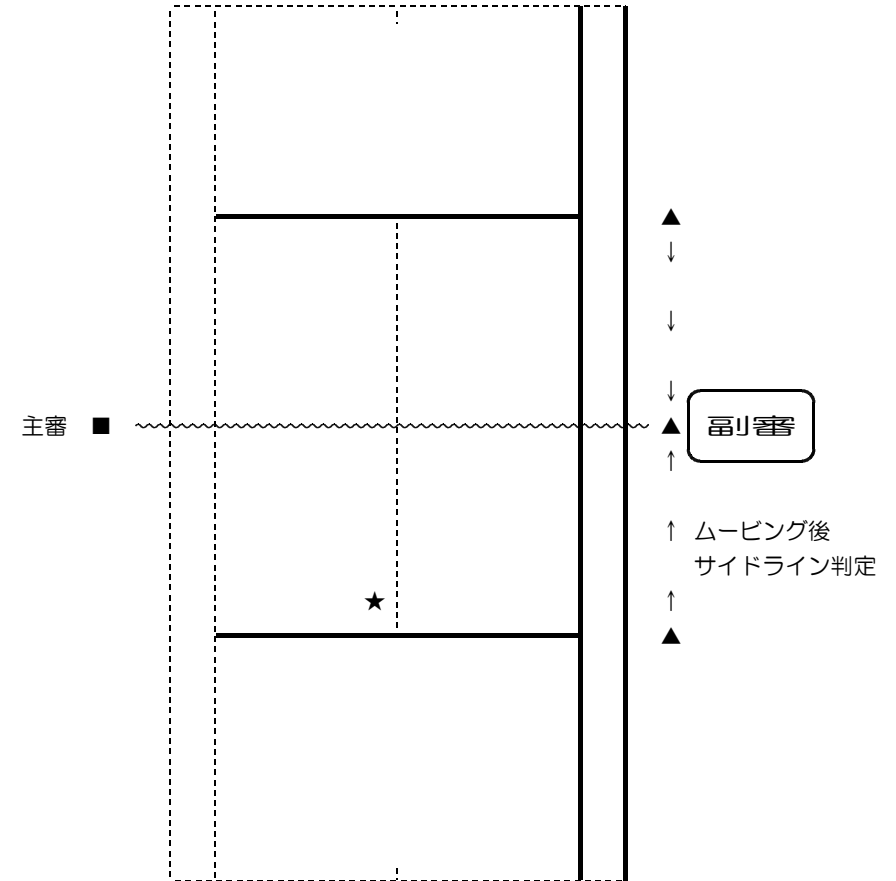
- (1) 決着のついた試合（最後の試合）のコートのサービスラインに整列してもらおう。
- (2) 「ネットの前までお進みください」
- (3) 「☆☆高校と★★高校の試合は、◇-◆で☆☆高校の勝ちです」
- (4) 「両校、礼！ 解散してください」

## 審判2人制のときの判定ライン

主審の判定ライン



副審の判定ラインとムービング



- ※ 副審の判定ラインについてもボールを見て、副審の「Fault.」や「Out.」の判定が正しければ重ねてコールすることはしない。
- ※ 副審の明らかなミスジャッジがあれば、訂正（オーバーコール）する。（主審の判定が最終）

- ※ 「Fault.」や「Out.」はコール（必ず！）が先で、ハンドシグナルが後。
- ※ あくまでも副審の判定ラインについてだけ判定する。（例えば、レシーバーが右サイドでサービスが★の位置に着地したとき、副審はセーフシグナルを出し、主審が「Fault.」をコールする）

整理番号

「。」…第1サービスのフォルト  
 「A」…サービスエースによるポイント  
 「D」…ダブルフォルトによるポイント  
 「/」…上記以外のポイント

県高体連テニス部審判用紙

試合日時	5月4日	時間	14:30 ~ 15:22	コート番号	A1	コート
種目	男子 団体 (D・S1・S2 / S1・D1・S2・D2・S3) 女子 個人 (S・D)					
回戦	1R・2R・3R・QF・SF・F 順決・7決・5決・3決・2決					
審判氏名	五十川 貢 (岐阜 高校)		コートレフェリー氏名	森本 展健		

(No. 1) 岐阜 高校

[A] (氏名)	石原 弘也	トス勝	選択
[B] (氏名)	久保田 信孝	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Serve <input type="checkbox"/> Receive <input checked="" type="checkbox"/> End (右・左)

(No. 24) 県岐阜商 高校

[C] (氏名)	土本 幸司	トス勝	選択
[D] (氏名)	安藤 喜章	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Serve <input checked="" type="checkbox"/> Receive <input type="checkbox"/> End (右・左)

勝者サイン	スコア
石原、久保田	1Set/8G (7) - 6 (5)

試合前に書いておく

審判台から見た選手のダブルス/シーヴァの7-7Hのシートの位置

トD-No.大 トD-No.小

タイレック	サーヴァ	ゲーム	形式	ダブルス/シーヴァ	開始時刻	終了時刻	ゲーム
石原・久保田 (D)	久保田 土本	1	<input checked="" type="checkbox"/> 1セット	土本 久保田 安藤 石原 主審	14:30	15:22	石土 久安
1		2	<input type="checkbox"/> 8Gプロセット				
2	石原	3					
3A	安藤	4					
4		5					
5	久保田 土本	6					
6		7					
7A	石原 安藤	8					
	久保田 土本	9					
		10					
	石原 安藤	11					
		12					
		13					
		14					
		15					
		16					

試合終了後、サインをもらう

選択した方に✓

Endは、審判台から見て右か左に✓

終了後に記入

1set

8G

ジュースか経って記入欄の程(15.22)まで。

試合終了後、勝者にサインをもらう

勝者のスコアを左

タイレックにおける敗者のポイント

ジュースか経って記入欄の程(15.22)まで。



整理番号	
------	--

**岐阜県高体連テニス部 審判用紙**

試合日時	月	日	時間	:	~	:	コート番号	コート
種目								
回戦								
審判氏名	( 高校)		コートレフェリー氏名					

(No. )	高校		
[A] (氏名) .....	A	トス勝	選択 <input type="checkbox"/> Serve <input checked="" type="checkbox"/> Receive
[B]	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> End(右・左)

(No. )	高校		
[C] (氏名) .....	C	トス勝	選択 <input type="checkbox"/> Serve <input type="checkbox"/> Receive
[D]	D	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> End(右・左)

勝者サイン	スコア		
A・B	1Set	7 - 6	2

タイ ブレイク	サーヴァ サイド	ゲ ム	形式 <input checked="" type="checkbox"/> 1セット <input type="checkbox"/> 8G°1セット	ダブルス・レシーヴァ		開始時刻 終了時刻	ゲーム		
				B	C		A	C	
A	C						A	C	
B	D						B	D	
				主審					
1A	C	1							
2D	B	2							
3									
1D	D	3							
4									
2	A	4							
5									
6A	C	5							
7									
	B	6							
	D	7							
	A	8						4	4
	C	9						4	5
	B	10							
	D	11							
	A	12						6	6
									1set
		13							
		14							
		15							
		16							8G





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.*

③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.*

## 5. チェンジエンドのとき

● ( ) 秒以内：ストップウォッチで時間を計測する。

※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、この休憩時間がない。

(1) 60秒経過のアナウンス： ( )

(2) 75秒経過のアナウンス： ( )

## 6. 試合終了のアナウンス

●最終ポイントが決まったら、直ちに、

( ) .

## 7. 試合が終了したら

●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。

※西濃地区大会では、コートレフェリーのサインは不要。

(3) 速やかに結果を本部に届ける。

## 8. 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サイドを忘れて、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サイドしない）

[イ] チェンジサイドしてファーストサービスからやり直す

[ウ] チェンジサイドしてセカンドサービスから続ける

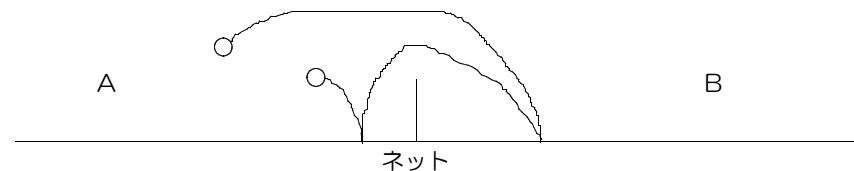
(2) Aが間違ったサイドのコートからサービスを行い、Bが失点した。

[ア] Aのポイントは無効で、正しいサイドでやり直す

[イ] A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のポイントは有効で、サイドの順は逆のまま続ける

(3) Aの打球がぎりぎりでもネットを越えてBのコートに入ったが、Bはボールに触れなかったのに、ボールが強風に吹かれて戻ってAのコートに落ち、Aは返球できなかった。



[ア] Aのポイントになる

[イ] Bのポイントになる

[ウ] ノーカウント（やり直し）になる

(4) ラケットを振ったら、偶然ボールがラケットの2か所に当たって相手コートに入った。

[ア] 有効な返球である

[イ] ルール違反（ファウルショット）で失点する

[ウ] ノーカウント（やり直し）になる



# 1年生審判講習(解答編)

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 ( 91.4 cm ) をシングルススティックの印で確認する。
- (2) シングルス試合では ( シングルススティック ) を立てる。

### 2. 選手が入場したら

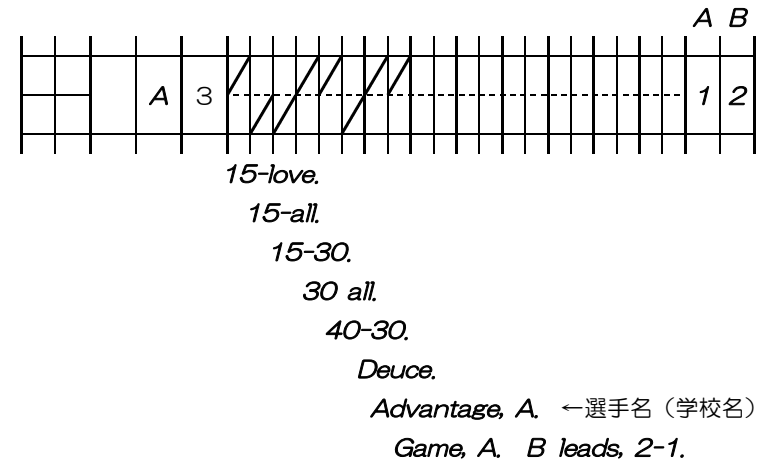
- ネット中央で、( 審判台 ) に向かって立つ。
- (1) 選手の確認 (審判用紙を見て、名前の読み方、どちらがどの選手かを確認)
- (2) トス
  - ① 「トスを行います。」 ※コインの表裏を聞く。「10か寺かどちらにしますか?」  
 ※自チームではなく、他チームの選手に選ばせる。
  - ② 「(トスに勝った方の選手に) 何を選びますか。」  
 ※トスの勝者は、i ~ ivのうち、1つを選択することができる。
    - i) サーバーを選択
    - ii) レシーバーを選択
    - iii) エンドを選択
    - iv) 相手に、上の i) ~ iii) のいずれかを選ばせる。
- (3) ウォームアップ… ( 3 ) 分間
  - ①ウォームアップ開始のアナウンス: ( Three minutes for warm up. )
  - ②1分経過(残り2分)のアナウンス: ( Two minutes. )
  - ③2分経過(残り1分)のアナウンス: ( One minute. )
  - ④ウォームアップ終了のアナウンス: ( Time. )

### 3. 試合開始のアナウンス

( One set match ), ( OO to serve ), ( Play ) !

### 4. 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 ( Fault. ) …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 ( 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 ( Let, first service. ) …ファーストサービスのやり直し。
  - ⑤ ( Let, second service. ) …セカンドサービスのやり直し。
  - ⑥ ( Let. ) …ポイントのやり直し。  
 ※ファーストサービスからやり直す。
  - ⑦ ( Not up. ) …選手が2バウンドして打ったとき。
  - ⑧ ( Touch. ) …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。
- (2) スコアのアナウンス(すぐアナウンスし、それから審判用紙を記入する)
  - 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。



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.*

③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.*

## 5. チェンジエンドのとき

●（ 90 ）秒以内：ストップウォッチで時間を計測する。

※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、この休憩時間がない。

(1) 60秒経過のアナウンス：（ Time ）

(2) 75秒経過のアナウンス：（ Fifteen seconds ）

## 6. 試合終了のアナウンス

●最終ポイントが決まったら、直ちに、

（ Game set and match OO, ★-☆ ）。

## 7. 試合が終了したら

●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。

※西濃地区大会では、コートレフェリーのサインは不要。

(3) 速やかに結果を本部に届ける。

## 8. 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サイドを忘れて、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サイドしない）

[イ] チェンジサイドしてファーストサービスからやり直す

[ウ] チェンジサイドしてセカンドサービスから続ける

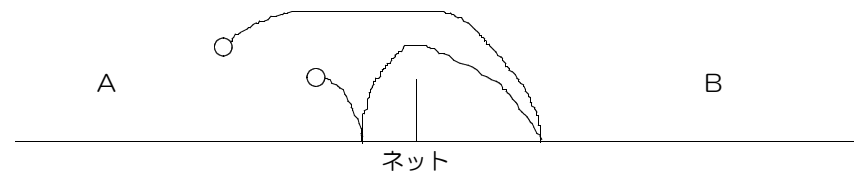
(2) Aが間違ったサイドのコートからサービスを行い、Bが失点した。

[ア] Aのポイントは無効で、正しいサイドでやり直す

[イ] A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のポイントは有効で、サイドの順は逆のまま続ける

(3) Aの打球がぎりぎりネットを越えてBのコートに入ったが、Bはボールに触れなかったのに、ボールが強風に吹かれて戻ってAのコートに落ち、Aは返球できなかった。



[ア] Aのポイントになる

[イ] Bのポイントになる

[ウ] ノーカウント（やり直し）になる

(4) ラケットを振ったら、偶然ボールがラケットの2か所に当たって相手コートに入った。

[ア] 有効な返球である

[イ] ルール違反（ファウルショット）で失点する

[ウ] ノーカウント（やり直し）になる