

県内大会の審判方法について

令和5年度の新人大会団体の部より神奈川県高体連テニス専門部では、県内大会における審判方法をソロチェアアンパイア（SCU）方式に戻します。新人大会団体の部までの間に、講習会等も開催する予定ですが、地区によっては夏季の地区大会で先行実施することもあります。出場選手はSCU方式での試合とチェアアンパイアができるようにしてください。

ソロチェアアンパイア（SCU）方式について

ソロチェアアンパイア（SCU）方式とは？



プレーヤーがラインの判定をし、チェアアンパイアがそれ以外の判定をする審判方法

【プレーヤーとしてのSCU方式】

- ① プレーヤーは、ネットより自分側のラインの判定を行い、そのコールを速やかに大きな声で行い、同時にハンドシグナルも行う。
- ② ラインの判定では、ボールとラインの間にはっきりと空間が見えた時は「アウト」または「フォールト」であり、ボールがラインにタッチした時、あるいはボールを見失って判定できなかった場合は「グッド」である。
- ③ SCUがラインの判定に対してオーバールール（判定の破棄）をした場合には、その判定に従うことになる。プレーヤーが「グッド」のボールを「アウト」と判定し、それをSCUがオーバールールした場合には、「アウト」とコールしたプレーヤーはポイントを失う。
- ④ 「レット」「ネット」はSCUのみがコールできるので、プレーヤーのコールによってプレーが中断された場合は、コールしたプレーヤーの失点となる事がある。

SCU方式やセルフジャッジ方式で試合を行う場合は、①のコールとハンドシグナルをしっかり行わないと、双方が「アウト」「グッド」を勘違いし、トラブルの原因となります。
プレーヤーは、相手とSCUに聞こえるように、大きな声でしっかりとコールしましょう。

【チェアアンパイアとしてのSCU方式】

- ① SCUはラインの判定以外の全て判定をし、コールおよびアナウンスを行う。つまり、「ネット」「フットフォールト」「ノットアップ」「タッチ」などは、SCUがコールする。
 - ② ラインの判定はプレーヤーが行うが、その判定が明らかに誤りであった場合には、直ちにオーバールール（判定の破棄）する。
 - ③ 「レット」もSCUのみにコールが認められているので、他のコートからボールが進入して来た場合などには、速やかに「レット」のコールをし、プレーを止めるようにする。
- ※トラブル等が生じコートレフェリーを呼ぶ必要がある場合には、手を挙げて本部に合図を送る。本部に直接合図ができない場合には、選手と一緒に本部へ行くようにする。

ソロチェアアンパイア（SCU）のやり方

神奈川県高体連テニス専門部

1	ラインコール（アウトやフォルト）以外のすべてのアナウンスおよびコールを行います。 （ライン判定はプレイヤーが行います。）		
	ア)	「フットフォルト」や「ノットアップ」「タッチ」などは、SCUがコールします。	
	イ)	アナウンスおよびコールは、選手・ベンチ・観客席に聞こえるよう大きな声で行います。	
2	選手の判定が <u>明らかに</u> 誤りであった場合、ただちにオーバールール（判定の破棄）します。 ただし、選手の抗議によってオーバールールしてはいけません。		
	オーバールールするのは以下のような時です。		
	ア)	選手が、 <u>明らかに</u> グッド（イン）のボールをアウト（またはフォルト）とコールした時。 →「コレクション（ボール ワズ）グッド」とコールします。 誤った判定をした選手は、そのボールを返球する・しないに関わらず、失点となります。	
		【例外】サーブされたボールがネットに当たり、サービスコート内に正しく入ったにもかかわらず、 選手がフォルトとコールし、SCUがそれをオーバールールした場合。 →失点とはならず、そのサーブのやり直し（レット）となります。	
	イ)	選手が、 <u>明らかに</u> アウト（またはフォルト）のボールをプレーしつづけた時。 →「アウト（またはフォルト）」とコールして、選手のプレーを止めます。	
		神奈川県高体連テニス専門部主催大会に限り、ボール等の侵入に対してのみ、選手のレットのコールを認めます。	
3	「レット」のコールは、SCUのみが行います。選手が「レット」をコールすることはできません。		
	ア)	ノーレットルールのため、サービスの「レット」はコールしません。（P.3「4-①イ」の場合は除く）	
	イ)	○インプレー中に他からボール等が進入してきた場合や、インプレー中にシングルス・スティックが倒れた場合などには、直ちに「レット」をコールしてプレーを止めます。 ○選手が無意識にラケット・シューズ以外の持ち物をコート上に落とした場合は、それが1回目であれば、直ちに「レット」をコールしてプレーを止めます。（2回目以降は失点となる）	
		「レット」とコールした時、選手がすでにボールを打った後だった場合	
		i)	そのボールがコートに正しく入らなかったとき →やり直しにはならず、ボールを打った選手の失点となります。
		ii)	そのボールがコートに正しく入ったとき →やり直しになります。 【例外】そのボールが <u>明らかな</u> エースとなった場合 →そのボールを打った選手の得点となります。
	b)	「レット」とコールした時、選手がボールを打つ前だった場合、そのポイントをやり直します。	
	ウ)	インプレー中の他からのボール進入等の際に、プレイヤーが誤って「レット」をコールした場合	
		a)	そのコールによって、プレーが停止した場合 →コールした選手の失点となります。
		b)	そのコールに関係なくプレーが続き、ポイントが終了した場合 →ポイントが成立します。
		c)	そのコールに両選手が合意し、やり直しに同意している場合 →「レット」として、やり直します。

【審判の主なコール】 大原則！「ただちに」「大きな声で」「毅然とした態度で」

1) フォールト (Fault) ←ラインジャッジは選手なのでオーバールールの場合のみ

- ① コールは短く。「フォ！」と発音すると聞き取りやすい。

2) アウト (Out) ←ラインジャッジは選手なのでオーバールールと④の場合のみ

- ① コールは短く。「アウト！」と発音すると聞き取りやすい。
- ② ネットを越えた打球がコートの外側に落ちた時。
- ③ 明らかにアウトが予想されても、ボールがバウンドするまではコールしてはならない。
- ④ 打球が、コートの*パーマネント・フィクスチュアにノーバウンドで触れた時。

*パーマネント・フィクスチュアとは、バックストップ、サイドストップ、観客、観客用のスタンドやシート、コートの回りや上部にあるすべての施設や設備、定められた位置にいるアンパイアやボールパーソンのことをいう。ダブルス用ネットとシングルス・スティックを使ってシングルスを行う場合は、シングルス・スティックの外側のネットポストやネットはパーマネント・フィクスチュアとみなされ、ネットポストあるいはネットの一部とはみなされない。

3) ネット (Net)

- ① サービスがネットに触れたあと、レシーバー側へ越えたとき
 - ア) そのボールが正しくコートに入った場合
 - 「レット、ファースト（セカンド） サービス」とコールする。（プレーヤーは何も言わない）
 - イ) そのボールが正しくコートに入らなかった場合
 - プレーヤーが「フォールト」とコールする。（審判は何も言わない）

4) レット (Let) =やり直し

- ① 「サービス・レット」の場合
 - 「レット、ファースト（セカンド） サービス」とコールし、そのサービスのみをやり直す。
 - ~~ア) サーブされたボールが、ネットに触れたあと、地面に落ちる前にレシーバーに触れた場合~~
 - イ) レシーバーが返球の用意ができていない時にサービスが打たれた場合

ノーレットルールのため、レットではありません。

- ② 「ポイント・レット」の場合
 - 「レット リプレイ・ザ・ポイント」とコールしてプレーを止め、改めてスコア・アナウンスをして、ファーストサービスからやり直す。
 - ア) インプレー中に他のコートからボールが進入してきたり、選手の持ち物がコート上に落ちたりした場合は、ただちに「レット」をコールする。
 - イ) ファーストサービスをフォールトし、セカンドサービスを行うまでに妨害（他コートからのボールの進入など）があった場合、サーバーがセカンドサーブの*レディポジションに入っていたときは、ファーストサービスからやり直す。

*サーバーが「レディポジションに入る」とは、「サービスのモーションを開始した」ことをいう。

5) ウェイト・プリーズ (Wait Please)

- ① サーバーがレディポジションに入る前に、ボール等が進入した場合（「レット」ではない！）。セカンドサービスのレディポジションに入る前であれば、「ウェイト・プリーズ」とコールし、セカンドサービスから再開する。

6) ノット・アップ (Not Up)

- ① プレーヤーがツーバウンド以上で打ったボールがネットを越えたとき。

7) フットフォールト (Foot Fault)

- ① サーバーが構えてからインパクトの瞬間までに、次のことが起こればフットフォールトである。
 - ア) ベースラインやその内側、またはセンターマークの仮想延長線を踏んだ。
 - イ) サイドラインの仮想延長線外側の地面に触れた。
- ② 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。
- ③ ウォームアップ時より選手の癖に注意し、早期発見すること。

8) スルー (Through)

- ① 打球がネット（の穴）を通り抜けた時。

9) ファウル・ショット (Foul Shot)

- ① 故意に2度打ちした時（偶然の2度打ちは失点にならない。）
- ② ボールがネットを越してくる前に打った時（いわゆる「オーバーネット」）。

10) タッチ (Touch)

- ① ボールが身体に触れた時。
- ② ボールが、手から離れたラケットに触れた時。
- ③ インプレー中、ラケットや身体がネットに触れた時（いわゆる「タッチネット」）。
- ④ 持ち物を相手コートに落とした時。
- ⑤ ボールがラケットにかすった時。

11) コレクション (Correction) = 訂正

- ① 選手が、明らかにグッド（イン）のボールをアウト（またはフォールト）とコールした時。
→「コレクション（ザ ボール ワズ）グッド。」とコールする。誤った判定をした選手は失点となる。
【例外】サーブされたボールがネットに当たり、サービスコート内に正しく入ったにもかかわらず、選手がフォールトとコールし、それをオーバールールした場合
→失点とはならず、そのサーブのやり直し（レット）となる。
- ② 選手が、明らかにアウト（またはフォールト）のボールをプレーしつづけた時。
→「アウト（またはフォールト）」とコールして、選手のプレーを止める。
- ③ 選手の抗議（クレーム）によってオーバールール（判定の破棄）してはならない。
抗議に対しては、「～と思う」ではなく、毅然とした態度で「～です！」とはっきり答える。
- ④ コールを言い間違えた時などに「15-0・・・コレクション 0-15」などと訂正する。

12) ヒンダランス (Hindrance) = 妨害

- ① プレーヤーが故意に相手を妨害した時 →失点
- ② プレーヤーが無意識に相手を妨害した時 →レット
- ③ インプレー中に、ラケット・シューズ以外の持ち物（帽子、2コ目のボール等）を落とした時、「次からはヒンダランスとして失点となります。」と選手に伝えたうえで1回目のみ「レット」とする。
ただし、相手コートに落とした場合は即失点となる。（「タッチ」にあたる。）
例) Aさん・Bさん 対 Cさん・Dさん のダブルスで
・Aさんが帽子を落とした →「レット」
・Bさんが2個目のボールを落とした →「失点」
つまり、落とした物の種類は問わず、回数は「個人」ではなく「チーム」でカウントする。

【試合中のアナウンス】

○試合開始時…サーバーが松岡選手・レシーバーが福井選手の場合

①「1セットマッチ 松岡 トゥ サーブ プレイ」

※団体戦では「松岡」の部分は、学校名「〇〇高校」。(「高校」は省略可)

○アドバンテージ時

②「アドバンテージ 松岡」

※個人戦ダブルスでは、サーバーもしくはレシーバーのアドバンテージサイドの選手の名前。

※団体戦では、学校名。

○ゲームを取った時

◇第1ゲーム終了時

③「ゲーム 松岡 ファースト ゲーム」

※個人戦ダブルスでは、両選手の名前。

※アナウンスの手順は「ゲーム」→「取った方の名(学校名)」→「スコア」

◇第2ゲーム開始時

④「福井 トゥ サーブ」

※選手を紹介する意味で、一回りするまで(シングルスなら第2ゲーム、ダブルスなら第4ゲームまで)次のサーバーをアナウンスする。

◇2ゲーム終了以降

⑤「ゲーム 福井 1-1 (ワン オール)」 「ゲーム 松岡 松岡 リーズ 2-1 (ツー ワン)」

◇タイブレーク前のアナウンス

⑥「ゲーム 松岡 6 オールタイブレーク 松岡 トゥ サーブ」

○タイブレーク中のアナウンス

⑦「1-0 (ワン ゼロ) 松岡」 「1-1 (ワン オール)」 「4-1 (フォー ワン) 松岡」

※タイブレーク中のスコアは、最初にスコアをアナウンスし(大きい数字を先に)、次にリードしている選手(学校)をアナウンスする。

※タイブレーク中の「0」は、「ラブ」ではなく「ゼロ」とアナウンスする。

○試合終了のアナウンス…1セットの試合で松岡選手がタイブレークの末に勝利した場合

⑧「ゲーム セット アンド マッチ 松岡、 7-6 (セブン・シックス)」

【ソロチェアアンパイアの注意事項(試合中)】

1) 基本動作

① スコアは、原則としてポイントが決まったら「直ちに」「大きな声」でアナウンスする。

※場合に応じて、拍手が収まってからアナウンスする。

② 常にスコアとサーバーを頭に入れておく。

③ サーバーがサービスの用意に入ったら、必ずレシーバーをチェックする。

④ ポイント後に、失点した選手を視野に入れておく。(選手から質問されたら対応できるように)

2) 時間の管理

- ① ポイントとポイントの間のインターバルは基本的に25秒である。サーバーはレシーバーの用意ができるまでサーブしない。レシーバーはサーバーの理にかなったペースに合わせ、サーバーがサーブしようとする時までには、返球の用意をしなければならない。ポイント間の25秒は権利ではない。必要に応じて「レッツ・プレイ」と声をかけ、プレー続行を促す。
- ② エンド（サイド）チェンジの時間は、90秒以内である。
- ③ ファーストゲーム後とタイブレークのエンドチェンジではベンチに座ってはいけない。ただし、汗を拭いたり、水分を補給したりすることは可能である。

3) スコア・ボードの管理

- ① 試合前にスコアの第1セットの欄に「0」「0」を表示する。
- ② 試合中はドロ番号の小さい方を上に、スコアの更新を管理する。
- ③ 試合終了後は最終スコアを表示する。

4) クレームに対する処置

- ① 事実問題（アウトかインか・ネットに触れたか触れないかなど）についての、最終判定者は主審でありレフェリーではない。主審は事実問題をしっかりジャッジする。
- ② 選手・監督には事実問題の紛争に関して「レフェリーを呼べ」という権利はない。
- ③ クレーコート以外では、いかなる場合でもボールマークを調べる必要はない。
- ④ コート上で起こったルールの法的解釈の問題に関しては、はじめに主審がその判定を下す。もしプレーヤーがその判定に対して抗議をしてきた場合、コートレフェリーにその最終裁定を求める。
- ⑤ 主審は抗議に対して「・・・と思う。」ではなく、毅然とした態度で「・・・です!」とはっきり答える。

5) メディカルタイムアウト（MTO）

- ① 痙攣（けいれん）の場合、メディカルタイムアウトをとることはできない。
- ② 明らかな事故による怪我については、3分間の治療時間が取れる。
- ③ 痙攣・怪我については、本部にいるコートレフェリーを呼び対処してもらう。
- ④ 鼻血については、治療時間を5分まで延長できる。（ただし厳密ではない）

【知っておきたいテニスのルール Q & A】

1) ラケット、ストリング

Q 1 : ラリー中にストリングが切れた場合は？

A 1 : 切れたままのラケットで次のポイントをプレーできる。ただし、トーナメント主催者が使用を禁止する大会ではプレーできない。（県内の高体連主催の大会ではプレーできます）
ただし、ストリングが切れたままのラケットでは、新しく行う試合を始めることはできない。

2) ボール

Q 1 : インプレー中にボールが破れた場合は？

A 1 : そのポイントをやり直す。

Q 2 : ポイントが終わったとき、ボールが軟らかくなっていたら、そのポイントはやり直すか？

A 2 : ボールが破れたのではなく、単なる軟化の場合、ポイントはやり直さない。

3) 誤りの訂正

Q 1 : 誤りが発見されたときは、誤りに気づくまでに行われたポイントは、どうなるか？

A 1 : 原則として、誤りに気づくまでに行われたポイントは有効である。

4) パーマネント・フィクスチュア

Q 1 : インプレー中のボールを、地面に落ちる前にボールパーソンや線審がうっかりつかんだ場合は？

A 1 : ボールを打った者の失点になる。

Q 2 : シングルス・スティックを立ててシングルスを行っているとき、ラリー中のボールがダブルス用ポストに触れて相手方のコートに入った場合は？

A 2 : シングルス・スティックの外側はパーマネント・フィクスチュアであり、バウンド前にパーマネント・フィクスチュアに当たった場合は失点となる。

Q 3 : シングルスを行っているとき、シングルス・スティックとダブルス用ポストとの間にあるネットに、インプレー中のプレーヤーが触れた場合は失点になるか？

A 3 : シングルス・スティックの外側はパーマネント・フィクスチュアであり、パーマネント・フィクスチュアにプレーヤー自身が触れても、失点にはならない。

5) サービス、サーバー

Q 1 : ダブルスで、サーバーのパートナーに当たったサービスの扱いは？

A 1 : フォールトとなる。

Q 2 : ファーストサービスの打球時に、サーバーのストリングが切れ、そのサービスがフォールトの場合は？

A 2 : 切れたままセカンドサービスを打っても、ラケットを交換してセカンドサービスを打ってもよい。

Q 3 : サービスがシングルス・スティックにあたったあと、正しいサービスコートに落ちた場合は？

A 3 : 地面に落ちる前にパーマネント・フィクスチュアやシングルス・スティックまたはネットポストに触れた場合はフォールトとなる。

Q 4 : ファーストサービスがフォールトの後、セカンドサービスまでの間にシングルス・スティックが倒れた場合は？

A 4 : ファーストサービス後、セカンドサービスまでの間にネットの高さが変わってしまった場合は、ポイント・レットになるので、スティックを立て直してファーストサービスからやり直す。センターストラップの止め金がはずれた場合なども同じである。

Q 5 : サーバーが誤ったサイドからサーブするのが発見された場合はどうするか？

A 5 : ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。誤りが発見される前にフォールトしたサービスは成立する。

Q 6 : サーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

A 6 : 気づきしだい、本来のサーバーに代わる。気づいたときに、すでにゲームが終了していた場合は、入れ替わったままの順番で行う。

Q 7 : タイブレーク中にサーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

A 7 : 偶数ポイント終了時に気づけば正しい順番に戻し、奇数ポイント終了時に気づけば順番が入れ代わったままプレーを続ける。

Q 8 : トスの結果サービス・レシーブ・エンドが決まり、ウォームアップが始まったが、試合開始前に雨が降り出しプレー中断となった。プレー再開時に、先程のトスの勝者が「選択をやり直したい」と申し出た場合は？

A 8 : 申し出は受け入れられる。例えば、トスの勝者は「サービスをとったが、レシーブをとりたい」などと要求できる。

6) レシーブ、レシーバー

Q 1 : ファーストサービスがフォールトになった時にレシーバーのストリングが切れた場合は？

A 1 : レシーバーはラケットを換えないでそのままそのポイントをプレーしてもよいし、すぐラケットをかえてもよい。ただし、レシーバーがラケットを換えた場合は、ポイント・レットとなり、ファーストサービスが与えられる。

Q 2 : ネットに触れて飛んできたサービスのボールを、レシーバーが思わずノーバウンドでつかんでしまった場合は？

A 2 : ~~サービス・レットとなり、そのサービスをやり直す。~~

ノーレットルールのため、ボールをつかんでしまったプレイヤー（チーム）の失点です。

Q 3 : ダブルスでサーブしたボールが、地面に落ちる前にレシーバーのパートナーに当たった場合は？

A 3 : ボールを当てられたプレイヤー（チーム）の失点となる。

Q 4 : レシーバーがいったん構えた後、サーバーがセカンドサービスを打つ寸前に、レシーバーが手を上げて「ノットレディ」を知らせたが、サーバーが気づかずにサーブを打ってしまった場合は？

A 4 : ファーストサービスからやり直す。

Q 5 : ダブルスのゲームの途中で、レシーブの位置を間違えていることに気づいた場合は？

A 5 : そのゲームはそのままの位置でレシーブを行い、次のレシーブゲームで本来の順番に戻る。

7) プレーヤーの失点と有効返球

Q 1 : 届かないと思って投げたラケットにボールが当たり、相手コートに入った場合は失点になるか？

A 1 : 手から離れたラケットにボールが当たった場合は失点である。

Q 2 : プレーヤーが、ネットの仮想延長線を越えて相手側に入り込んだ場合は失点になるか？

A 2 : 相手コートに入らない限り、返球の前後に関わらず失点にはならない。

Q 3 : ネットの自分側で打った後、ボールは正しく返球されたが、自分のラケットがネットを越えて相手側に突き出た場合は失点になるか？

A 3 : ならない。有効返球である。

Q 4 : ボールがバウンドした後、逆回転がかかって（風に戻されて）ネットを越えて相手側に戻ったので、ネットを越えて返球した場合は失点になるか？

A 4 : ならない。有効返球である。

Q 5 : ラリー中にシングルス・スティックにあたったあと、正しくコートに入っても失点になるか？

A 5 : ならない。有効返球である。（ただし、サービスの場合はフォールトとなる。）

8) 妨害

Q 1 : インプレー中、隣のコートのプレーヤーが勢いあまって自分たちのコートへ走りこんできて、自分たちのプレーが妨害を受けた。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 1 : できる。

Q 2 : インプレー中のボールが、空中で他のボールと当たった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 2 : できる。

Q 3 : ポイントが始まったとき、すでにコート上に転がっていたボール、または他の物体がプレー中に邪魔になった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 3 : 妨害ではないので、やり直しはできない。

9) コーチング

Q 1 : 団体戦では、タイブレークのエンドチェンジの時でも、コーチングを受けることができるか？

A 1 : できない。