

主審・副審について

東京都中学校体育連盟テニス部
令和7年5月28日

1 審判の役割と注意事項

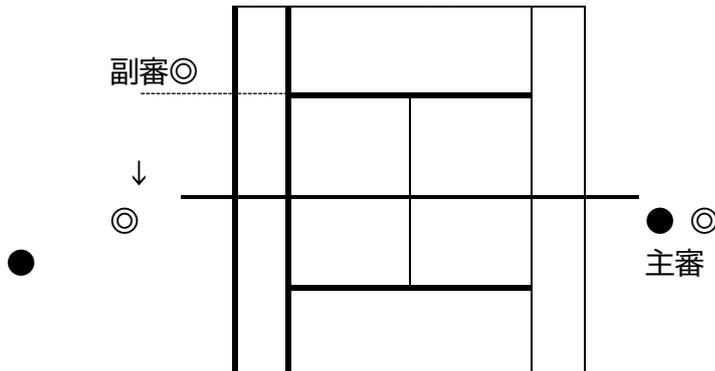
（1）中体連都団体戦における主審と副審 「団体戦における大会参加注意事項」より抜粋

①審判は、試合毎に主審1名、副審1名とし対戦校から出す。原則としてドロー番号の早いチームが奇数番号（D1, S3, S1）の主審を受け持ち、副審は相手校が受け持つ。なお、審判はつけること。（審判は登録選手以外の部員でも可）

※審判は、中立な立場をとり、両選手に対して公平なジャッジをするように心がけること。

②主審・副審の役割分担

- ・主審と副審はジャッジ担当ラインを分担する。
- ・オーバールールは適用されない。（＝主審が副審の担当ラインをジャッジしない。）
- ・副審は次の太線の部分についてのみ判定する。
- ・アウトの場合は、はっきりとコールする。ジェスチャーだけではいけない。
- ・サービスの判定後はポストの位置まで戻る。



（2）主審

主審必要具（参考）：ストップウォッチor時計、スコア表（スコアを書き留める）、筆記具

①スコアアナウンスとコール (2参照)

②時間管理

- ・ポイントとポイントの間のインターバルは**25秒**である。
→20秒を過ぎてもプレイしないときは、「レッツ・プレイ (Let's play.)」と声を掛け、プレイ続行を促す。
- ・エンド（サイド）交代の時間は、前のゲームの最終ポイントが終了した瞬間から**90秒**計る。
※タイブレーク中は、ノーレスト（休憩無し）。エンド交代は25秒以内に行わせる。

（3）副審

①与えられたラインのみの判定を行い、担当するラインに集中する。

ラインを判定するに当たっては、ラインの外側間際に照準を合わせるのが有効である。

※転がってきたボールを拾う必要はない。判定に集中すること。

②サービスラインを判定するときは、低い姿勢をとり、頭をサービスラインに向け、視野の一角にサーバーが見えるようにして、目とラインが一直線上にあるようにする。（サービスの動作が目に入り、しかも頭を動かさずにサービスラインに集中できる姿勢）

※選手によってラインを隠されてジャッジしにくい場合は見える位置に移動する。

- ③「アウト (Out)」「フォルト (Fault)」のコールは、ボールが接地した瞬間に「アウ！」、「フォ！」のように最初にアクセントをおいて大きな声で行い、次にハンドシグナルを添える。
※まず大きな声！一呼吸おいてハンドシグナル
- ④ハンドシグナルは、主審のアナウンスが終わるまでそのままにしておく。アウトもしくはフォルトのハンドシグナルは、指をそろえて手のひらを主審に向け、腕を真っ直ぐに水平に伸ばす。ハンドシグナルはコールに添える補助的なものである。
- ⑤ライン際（ライン内側の1 m程度）にイン（グッド）のボールに対しては、セーフシグナルを出す。エースのときは大きく、ラリーが続いているときは控えめに出す。いずれの場合も声は絶対に出してはいけない。
※セーフシグナルは、手の甲を主審に向ける（地面に垂直）。
- ⑥ボールが実際にアウトになるまで、またはボールがパーマネント・フィクチュアにぶつかるまでは、決して「アウト」をコールしない。
- ⑦訂正
- ・インのボールを間違えて「アウト」「フォルト」とコールしたときは、直ちに「コレクション。（Correction.）」とコールし、片腕を垂直にあげる。そして、セーフシグナルをだす。
 - ・アウトボールに対してセーフシグナルを出したときは、「コレクション」と言わずに、直ちに「アウト」「フォルト」のコールをして、ハンドシグナルを出す。
- ※間違いを訂正することは恥ではない。悪びれることなく積極的に訂正すべきである。
※「コレクション」を言いそびれて、その返球がネットを越え、相手がそれを打ってしまっても必ず言う。あとは主審の判断に任せればよい。
- ⑧クレームに対する処置
- ・選手および監督が、抗議してきても一切声を出して答える必要はない。
 - *ライン際のボールに対して選手が判断を求めた場合は、ハンドシグナルで答える。
 - ・クレームの処理については、すべて主審あるいはコートレフェリーに任せる。
- ⑨いかなる場合でもボールマークを調べる必要はない。

備考

(1) 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等々）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。
※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。
- ②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し、もしプレイヤーがその判定に対してアピールをしてきた場合は、コートレフェリーにその最終裁定を求める。
例：主審が誤ったコールをしてしまい、試合が中断してしまった場合はコートレフェリーが判断する。
- ③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！」と明確な表現で答えることが大事である。

(2) メディカルタイムアウト (MTO) →コートレフェリー・顧問の先生方の指示を仰ぐ

- ①痙攣の場合、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。怪我をした選手については怪我発生直後に治療するかどうかを判断しなければならない。
*発生直後とは「怪我をした瞬間から次のエンドの交代終了までの間」とする。
*治療後、エンドの交代時に再治療を受けることができる。そのときは90秒である。

(3) 中断の場合

- トスが終わり、サービス・レシーブ・エンド等が決まって、ウォームアップが始まったが、試合が開始されるまでに雨が降ってきてプレイが中断し、再開されたとき、先程のトスの勝者が「選択をやり直したい」と申し出たら、受け入れなければならない。
例：トスの勝者は「サーブをとったが、レシーブをとりたい」と要求できる。

2 スコアアナウンスとコール

(1) スコアアナウンス

ポイントが終わったら、直ちに大きな声で行う。

※審判の動作：**①ジャッジコール→②カウントアナウンス(→③スコア記入)**

①際どいボールの判定後は、失点した選手の目を見つめてうなずいたり、時にはアウトまたはフォルトのハンドシグナル、グッド(イン)のハンドシグナル(片手)を行う。

②主審は副審のコールを原則として繰り返さない。

・団体戦では、「学校名」でアナウンスする。

アナウンス 例：A中学校 vs B中学校の場合	場合・場面・備考
「1セットマッチ A トゥ サーブ プレイ」	試合開始(例：サーバーがA中学校の選手の場合)
「アドバンテージ A」	アドバンテージ時 *デュースは何度繰り返してもDeuceとコール (×)デュース アゲイン
「ゲーム A、ファースト ゲーム、B トゥ サーブ」	1 ゲーム終了時 ●アナウンスの手順は「ゲーム」→「取った方の学校名(例：A中学校)」→「スコア」 ●ゲームカウントのアナウンスはそのゲームを取得したポイントの後に直ちに言う。次のゲームのサーバーがポジションにつく時ではない。 ●エンドチェンジの時間は90秒以内である。60秒経過で「タイム!」。75秒経過でポジションについていない場合「フィフティーン・セカンズ」とアナウンスする。
「ゲーム B 1-1 (ワン オール)」 「ゲーム A、A リーズ 2-0 (ツー ラブ)」	2 ゲーム終了以降
「ゲーム B, 6オールタイブレーク Aトゥ サーブ」	タイブレーク前のアナウンス
「1-0 (ワン・ゼロ) A」 「1-1 (ワン・オール)」 「4-1 (フォー・ワン) A」 「4-3 (フォー・スリー) A」	タイブレーク時のアナウンス ●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。
「ゲーム セット アンド マッチ A、7-6 (セブン・シックス)」	試合終了のアナウンス (A中学校が1セットの試合でタイブレークの末に勝利した場合)

(2) コール

コールの音が小さいとクレームが付きやすくなるので、常に大きな声ではっきりコールする。

コール		留意事項
フォルト (Fault)	主副	①サービスがサービスコートの外に落ちた時のみコールし、ネットしたサービスのボールには「フォルト」のコールはしない。 ②主審はセカンドサービスがフォルトした時に「ダブルフォルト」と言うてはいけない。2回目の「フォルト」のコール後、直ちにポイントをアナウンスする。
アウト (Out)	主副	①ネットを越えた打球がコートの外側に落ちるか、パーマnent・フィクスチュア(審判台やフェンスなど)やコート外の何かにノーバウンドで触れた時。 ②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。
レット (Let)	主	①令和7年度より中体連大会では「サービス・レット」が廃止された。万が一、誤ってコールが行われた際、コートレフェリー等の判断によりポイント・レット等の処置が行われる。 ②「ポイント・レット」の場合、「レット リプレイ・ザ・ポイント」とコールしてプレイを止め、全てファーストサービスからやり直す。 ●他のコートからボールが進入してきた等の場合はためらわずに「レット」をコールする。

		<ul style="list-style-type: none"> ●「レット」は選手から要求することはできないので、主審が速やかに対応する。 ●「レット」のコールの直前の打球がアウトやネットの場合は打った選手の失点になる。エースの場合は、ポイントはそのまま成立する。（そのボールが打たれた瞬間に妨害になっていたかの見極めが大切！） ●シングルス・スティックがはずれた場合は、直ちに「レット」をコールする。 <p>③ファーストサービスをフォルトし、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）があった場合でも、サーバーがレディポジションに入っていたときは「ポイント・レット」となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●「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。 ●レディポジションに入っていない場合は、「ウェイト・プリーズ」とコールする。その後、セカンドサービスを行う。
フットフォルト (Foot Fault)	主	<p>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ルトである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ベースラインを踏んだ。 ●サイドライン（ここはサイドがジャッジ）やセンターマークの仮想延長線を越えた。 <p>②フットフォルトは、サーバーがボールをインパクトした直後にコールする。（インパクト前のコールは審判による妨害であるため「レット」となり、ファーストサービスからやり直しとなる。）</p> <p>③ウォームアップ時より選手の癖に注意し、見つけ次第、フットフォルトを取ること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ゲーム終盤になって初めてフットフォルトをとるとトラブルになりやすい。また、相手選手・監督・ベンチコーチの指摘によって初めてフットフォルトをとるのも良くない。
ノット・アップ (Not Up)	主	・プレイヤーが打つ意志をもって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。
スルー (Through)	主	・打球がネット（の穴）を通り抜けた時。
ファウル・ショット (Foul Shot)	主	<p>① 故意による2度打ち。（偶然の二度打ちは失点とならず、プレイを継続する。）</p> <p>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」。）</p> <p>③ ダブルスで、パートナー同士が続けて打った時。</p>
タッチ (Touch)	主	<p>①インプレイの間、身体・ラケット・着衣・持ち物（以上3つは手(身体)から離れていても）がネット・ポスト・バンド・ストラップ・相手コート内の地面に触れた時。</p> <p>②ボールが、手から離れたラケット・身体・着衣及び持ち物に触れた時。</p> <p>③ボールがラケットをかすった時。</p>
ヒンダランス (Hindrance)	主	<p>①プレイヤーが相手を妨害した時。故意ならば失点、無意識ならばポイント・レット。</p> <p>②インプレイ中に、大きな声を発した場合は妨害となり失点。</p> <p>③インプレイ中に、ラケット・シューズ以外の持ち物（帽子、2コ目のボール等）を相手コート以外の場所に落とした時、「2回目以降はヒンダランスとして失点となります。」と選手に伝えただけで1回目のみ「レット」とする。 ※相手コートに落とした場合は即失点となる。</p>
ウェイト・プリーズ (Wait Please)	主	サーバーがレディポジションに入る前に、他コートからボールが進入した場合、レシーバーや線審がポジションについていない場合は「レット」ではなく、「ウェイト・プリーズ」とコールする。
コレクション (Correction: 訂正)	主	<p>①主審が「フォルト」や「アウト」のコールが明らかに誤りであると判断した時。コールは「コレクション、（ザ ボール ワズ） グッド。」であり、ポイント・レットとなる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ポイント・レットとなるのは、審判のコールでプレイヤーが妨害を受けたと判断するため、この場合はさらに「レット」をコールする。 ●「アウト」や「フォルト」のコールに関係なく、返球の可能性が全くなかったと判断した場合は、そのままボールを打ったプレイヤーの得点とする。 <p>②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。</p>