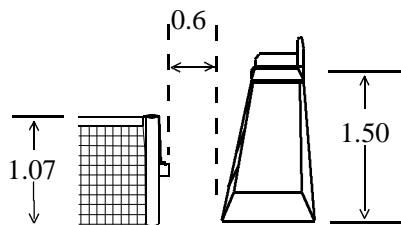


競技規則・審判規則の抜粋

ネット・審判台

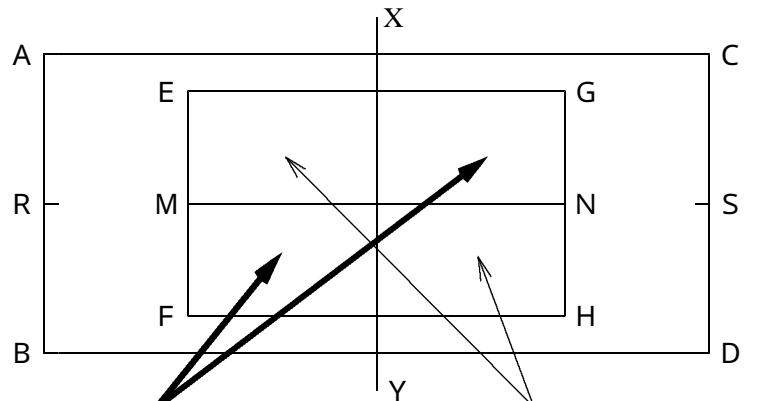
ネットの高さは1.07m
(下限1.06m)
審判台の座席の高さは
1.50mを標準とし、
ネットポストから60cm
の距離に置くものとする。



ボール

バウンドの高さは、試合を行うコートにおいてボールの下端が、
1.50mの高さから落とした場合、ボールの下端が、70cm
ないし80cmとする。

コートとラインの名前



ライトサービスコート

レフトサービスコート

(線名)

サイドライン
ベースライン
サービスサイドライン
サービスライン
サービスセンターライン
センターマーク

(区画)

AC, BD
AB, CD
EG, FH
EF, GH
MN
R・S

プレイヤーの心得

大きすぎる声を出したり、相手が嫌な感じを受けるようなことをしたり、言ったりしてはならない。

常に1本のラケットを用いること。

アンパイヤーの指示にしたがい、プレーをすること。

マッチ(試合のことをいう)の開始から終了まで連続的にプレーすること。ただし、サイドのチェンジをする場合およびファイナルゲームに入る場合は、前のゲームの終了から1分以内に次のゲームを開始する体勢に入るものとする。<レッツプレイの適用>

*ファイナルゲームの中で、サイドのチェンジをするときは、休憩をしたり、監督のアドバイスを聞きに行ったりしてはいけない。

補足「連続的にプレーする」とは、次のようなことを禁止すること。

- ・相手方がレシーブの構えをしているのにサービスをしない。
- ・相手方がサービスをしようとしているのにレシーブの構えをしない。
- ・故意にゲームを長引かせる行為をする。
- ・マッチの進行に支障となる状態でパートナー同士と打合わせをする。
- ・ゲーム終了後、次のゲームにうつる構えをしない。
- ・ラケットの修理をする。(ガットの張り替えや、グリップテープの巻き替え等も含む。)

レッツプレイの適用

警告の適用

- * 警告(ウォーニング) 1回(イエロー)・・・注意
- 2回(イエロー)・・・注意
- 3回(レッド)・・・失格

コートマナー

プレイヤーは互いにマナーを尊重し、次の事項を守らなければならない。

競技規則にしたがいフェアプレーに終始すること。

過度のかけ声、または相手を不快にする発声をしないこと。

(応援も含む)

警告の適用 * 警告・・・P. 1、P. 6 参照

マッチの開始と終了の時はプレイヤー同士およびプレイヤーとアンパイヤーは「審判規則」に示す方法であいさつを行うものとする。ポイントを取ったとき、相手に対して威嚇するような行為は、警告の対象となるので、行為が見られたら1回目は注意をする。

マッチの開始と終了

マッチは2人で1ペアをつくり、ひとりひとりのプレーヤーはそれぞれ1本のラケットを持ってプレーする。

ボールはネットをはさんだペアが、かわるがわるどちらか1人のプレーヤーが打たなければならない。

マッチは普通5ゲームまたは7ゲームで行う。

プレーヤーは正審の「レディ」というコールで各自のポジションにつき、「プレーボール」というコールでマッチを開始する。

最終ゲームが決着したら正審は「ゲームセット」とコールし、マッチが終了する。

ゲームの勝ち負け、マッチの勝ち負け

ゲームは4ポイント先に取った方が勝ちとする。ただし、両方が3ポイントずつとったときは「デュース」となる。

デュースのあと1ポイントを取った方が「アドバンテージ」となり続けてもう1ポイントを取ると勝ちとなる。

アドバンテージの次に相手が1ポイント取ったら「デュースアゲン」となり、デュースのときと同じになる。

5ゲームマッチで両方のペアが2ゲームずつ取ったとき、または7ゲームマッチで両方のペアが3ゲームずつ取ったときは、次のゲームを「ファイナルゲーム」とし、7ポイントを先にとった方を勝ちとする。ただし、両方のペアが6ポイントずつ取ったときは「デュース」となる。

5ゲームマッチでは3ゲームを、7ゲームマッチでは4ゲームを取ったペアが、マッチの勝者となる。

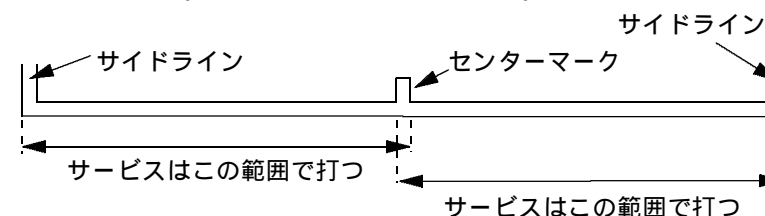
サービス

- ・サービスはサービスをするプレーヤーがサービスをしようとしてその手からボールをはなした瞬間に始まり、ボールがコート(アウトコートを含む)に落ちるまでの間にラケットで打った瞬間に終わる。サービスコートの順序を誤った場合は、次のポイントのサービスから訂正する。それまでのポイントは有効とする。

インプレーにおいて「レット」となった場合はそのサービスのやり直し、「ノーカウント」になった場合はすべて第1サービスからやり直しをする。

サービスをする位置

- ・サービスは、サイドラインとセンターマークの間で、ベースラインの外側で行う。(フットフォールの適応)



- * サービスを打とうとする動き始めから、ラケットにボールが当たるまでの間に、ラインを踏んだり範囲の外に足が出ている場合はフットフォールとなる。

サービスの時期

- ・サービスは正審のコールがあった後で、レシーバーにレシーブの用意ができていることを確認してすみやかに行わなければならない。コールをする前にサービスをした場合は、「タイム」をかけて、「レット」とし、やり直しさせる。また、レシーバー側の準備が出来ていないときも、同じように「タイム」をかけ「レット」とし、やり直しさせる。

サービスおよびサイドのチェンジ

- ・サービスとレシーブは1ゲーム終わるごとに相手方と交替して行い、奇数ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。
- ・ファイナルゲームの場合は2ポイントごとにサービスのチェンジを行う。サイドのチェンジは最初の2ポイントと、以後4ポイントごとに行う。
- ・サービスのチェンジまたはサイドのチェンジを誤った場合は、次のポイントから訂正する。それまでのポイントは有効とする。
- ・第1サービスがフォールトになった時点で誤りが発見された場合は、その時点で訂正する。その場合は第1サービスから行う。
- ・なお、誤りに気づいてもインプレーではプレーを中断しない。タイムの適用　タイムをとり、正しい順序にもどす。

サービスのレット

「競技規則」の規定に違反をした場合。ただし正審の判定による。
サービスされたボールがネットまたはネットポストに触れた後、次のいずれかに該当した場合。

- ア．そのボールが正しいサービスコートに入った場合。
- イ．そのボールがコートまたはアウトコート、審判台、フェンスなどに触れる前に
 - ・レシーバーのラケット、身体、着衣に触れた場合。
 - ・レシーバーのラケット、身体、着衣がネットまたはネットポストを越えたり触れたりした場合。
 - ・レシーブをするプレーヤーのパートナーがそのサービスコートに触れた場合。

レシーブをするプレーヤーがレシーブを終わる前に次のいずれかに該当した場合。ただし、正審の判定による。

- ア．アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。
- イ．不慮の突発事故によってプレーが妨害された場合。
- ウ．失ポイントになる事が双方のペアに同時に発生した場合。
- エ．レットになることとフォールトになることが同時に発生した場合。

「突発事故」には、他のコートで使用しているボールおよびそのマッチの直接関係者でない者によるものも含まれる。なお、そのコートで使用しているボールが他方にいていたのを、そのマッチの直接関係者でない者が投げてよこしたりなどしたのは、そのときに限りそのコートで使用していないボールと同じ扱いとする。

レットの適用 ・「レット」のコール。サービスのできる状態で、
ツーモアサービス 又は ワンモアサービス

サービスのフォールト

サービスされたボールが直接正しいコート内に入らなかった場合。
ただし、「サービスのレット」の の場合を除く。
サービスをしようとして手からはなしたボールを打たなかった場合。
サービスをしようとしてボールを2個同時にトスした場合。
サービスをしようとしてボールを手から放してそれを打つまでの間にもう1個のボールを落とした場合。ただし、ポケットから落ちた場合はフォールトではない。
ボールがラケットに2度以上あたった場合。

サービスされたボールが、直接アンパイヤー、審判台、付帯する施設パートナーのラケット、身体、着衣に触れた場合。

サービスされたボールがネットまたはネットポストに触れた後、コートまたはアウトコートに落ちる前にサーバーのラケット、身体、着衣に触れた場合。

サービスされたボールがネットまたはネットポストに触れた後、コートまたはアウトコート、審判台、フェンスなどに触れる前にサーバーのラケット、身体、着衣がネットまたはネットポストを越えたりした場合。

サービスをやる位置の規定に違反した場合。(P . 4 のサービスをやる位置を参照)
<フットフォルト>

サービスの順序およびサイドの誤り

- ・サービスのチェンジまたはサイドのチェンジ、サービスまたは、サービスコートについて順序の誤りが発見された場合は、インプレーになる前であればそのポイントから、インプレー後であれば次のポイントから訂正する。それまでのポイントは有効とする。ただし誤りが第1サービスのフォールトの後に発見された場合は、その時点で正しい順序に訂正し、第1サービスから行う。なお、誤りに気付いてもインプレーでは、プレーを中断しない。

レシーブ

サービスされたボールを、ワンバウンドしてから、ツーバウンドする前に打つこと。

レシーバーはそれぞれライトサービスコートかレフトサービスコートのどちらかでレシーブするものとし、そのゲーム中は替わることができない。

レシーブにおける失ポイント

レシーブしたボールが相手コートに入らなかったり、空振りしたなどレシーブができなかったとき。

サービスされたボールが直接レシーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。 <ダルト>

サービスされたボールがツーバウンドする前に、レシーブをするパートナーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。

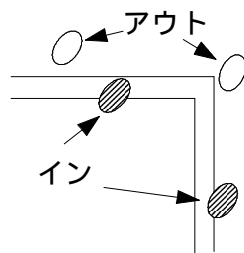
<インターフェア>

レシーブするプレーヤーがレシーブを終わる前に、パートナーがそのサービスコートに触れたとき。 <インターフェア>

一つのゲーム中に、レシーバーのレシーブの順番が間違っているのがわかったとき。<インターフェア> ただし、そのポイントだけ。

イン

- ・インもしくはアウトは、ボールの落下したところをもって判定する。
- ・ラインに触れたものはすべてイン。
「イン」のコールはしない。



インプレーにおける失ポイント

打ったボールが、直接ネットを越さなかった場合<コールなし>。ただしレット、フォールト、ネットインなどの場合を除く。また、ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとネットポストの間を通った場合<スル>。ただし次の場合を除く。

ボールがネット、ネットポストに触れてもこれらを越えて正しく相手コートに入った場合。

ボールがネットポストの外側を回り、またはネットポストの外側に触れても、相手コートに正しく入った場合。

打ったボールが、アウトコートに落ちた場合。直接アンパイヤー、審判台、付帯する設備に触れた<アウト>、パートナーのラケット、身体、着衣に触れた<ボディタッチ>場合。

ボールがツーバウンドする前に返球できなかった場合。

ツーバウンドで返球した場合。<ツバウズ>

ボールがプレーヤーの身体、着衣に触れた場合。<ボディタッチ>

ラケット、身体、着衣がネット（仮想延長線も含む）またはネットポストを越えたり<ネットオーバー>、触れた場合<ネットタッチ>。ただし、打球の惰性で越えたがインターフェアにならない場合を除く。

ラケット、身体、着衣が相手方コートに触れた場合。<インターフェア>
ラケット、身体、着衣がアンパイヤー、審判台<タッチ>・相手方プレーヤーのラケット、身体、着衣に触れた<インターフェア>場合。

打球の際、そのボールがラケットに2度以上あたり<ドリブル>、静止した<キャリ>場合。

ラケットまたは帽子、タオルなどがプレーヤーから離れて直接ネット、ネットポスト<ネットタッチ>・アンパイヤー、審判台<タッチ>・相手方コートに入ったりした<インターフェア>場合。ただし、ラケットは一旦コートに落ちてから触れた場合でも該当する。

手から離れたラケットで返球した場合<インターフェア>。
明らかに打球妨害になる場合<インターフェア>。

ノーカウント

アンパイヤーが判定を誤ったためにプレーに支障が生じた場合。

ただし、正審の判定による。

不慮の突発事故によってプレーが妨害された場合。

ただし、正審の判定による。突発事故... P. 4 参考

失ポイントになることが双方のペアに同時に発生した場合。

ただし、正審の判定による。

ノーカウントの適用 第1サービスからやり直し

タイム

- ・マッチ中、次の場合はタイムをとることができる。

プレーヤーに突発的な身体上の支障が生じ、プレーの継続ができなくなり、これを正審が認めた場合。ただし同一人、同一マッチ2回以内に限る。ただし1回につき5分以内とする。

正審が特に必要だと認めた場合。

靴ひもなどがほどけているときなど。ただし、結び直し等は認めない。プレーヤーはアンパイヤーにタイムの要請をし、かかってにタイムをとらない。

タイムとノータイムの適用

禁止事項

プレーヤーはマッチ中パートナー以外の人から、アドバイスやからだの手当を受けてはいけない。ただし、正審がレフェリーと相談して必要と認めたときはよい。

マッチを行うプレーヤーやアンパイヤーなど認められた人以外は、マッチ中ソフトテニスコートに入ってはいけない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に部長・監督・コーチがソフトテニスコート内に入ることが認められた大会では、許された時間内（奇数ゲームが終わった後のサイドのチェンジとファイナルゲームのに入る）ときで、ファイナルゲームでのサイドのチェンジのときはいけない。時間は、前のポイントが終わってから1分以内に次のポイントを始めなければならないので30秒位）でプレーヤーにアドバイスすることがはよい。

アドバイスは決められた位置で、移動することはできない。

プレーヤーはプレーの進行や判定に対し、質問することはできるが、その結果に対し、異議を申し立てたり、結果を不服として故意にプレーを中断したりしてはならない。

(例) プレーヤーや監督がボールの落ちたところを確かめるため、ネットを越えて相手のコートに行ってしまう。また自分たちのコートであっても、ボールが落ちたところに近寄ったり、落ちた跡を消してはいけない。消したら失ポイントになる。

<インターフェア>

警告(ウォーニング)の適用

- * 警告(ウォーニング) 1回(イエロー)・・・注意
- 2回(イエロー)・・・注意
- 3回(レッド)・・・失格

質問

・アンパイヤーの判定に異議がある場合は、「質問」をする。
質問に対する結果が出ればそれに従う。

(例1) <質問>

「いまのはアウト(イン)ではないですか？」

<質問に対する結果>

「いいえ、イン(アウト)です。」

<結果にしたがう>

その後速やかに次のポイントが始まる。・・・OK

(例2) <質問>

「いまのはアウト(イン)ではないですか？」

<質問に対する結果>

「いいえ、イン(アウト)です。」

<結果にしたがわない>

- ・ボールが落ちたところへ行って「これアウト(イン)ですよ！見てください。」・・・警告の適応
- ・結果に対して審判に文句を言った場合・・・警告の適応

棄権になるとき

・次のことに当てはまるプレーヤーは棄権とし、相手の勝ちを告げる。
負けとなった方が、取っていたポイントとゲームは有効とする。
参加申込をした大会に、参加しなかったとき。
正当な理由がなく、指定された時間にこれなかったとき。

特別の理由によるプレーヤーまたはペアからの申し出に対し、競技責任者が認めたとき。

プレーヤーのからだの具合が悪くなり、タイムが認められ、決められた時間内に回復できなかったとき。 <タイムアップ-セット>

ゲームの途中で、それ以上続けられないと判断されたとき。

(レフェリーの判断)

<フェリ-ストップ-セット>

警告

・プレイヤー(団体戦のときは部長・監督・コーチを含む)が次のところで決められていることに違反したときは、警告(イエローカード)を与える。

2ページの「プレイヤーの心得」

8、9ページの「禁止事項」

9ページ「質問」

*イエローカードの出し方

違反したプレイヤー(監督・コーチを含む)に対して「イエローカード」を示す。その後採点票に記録する。

参考：中体連ソフトテニス部では、マナーとして、プレイヤーの服装や言動および監督・コーチの言動、さらに応援している生徒による言動についても「イエローカード」を示す。

失格になるとき <フェリ-ストップ-セット>

大会要項の参加条件に違反していることが発見されたとき。

(団体戦ではチームが失格となる。)

そのマッチへ出場の連絡を受けたプレイヤーがコートに出場しないとき。

マッチ開始後(インプレー)に、オーダーどおりに出ていないことがわかったとき。

1マッチ中に警告が3回になったとき。「レッドカード」

マッチの中止と再開

天候やその他の事情でマッチが一旦中止または延期になったときはその後のポイントから引き続き始めるのを原則とする。

コートの変更をしたり、後日再開される場合のサイドは、そのマッチでサイドを選んだペアが選ぶ。同じ日に同じコートで始めるときは中止前のままとする。

審判団

- ・ 審判員はレフェリーおよびアンパイヤーとし、主催者が委嘱する。
レフェリーは審判委員長、審判副委員長とする。
- ・ アンパイヤーは、一つのマッチに正審、副審各1名、線審2名とし、副審または線審を省略することができる。

アンパイヤーの判定区分と要領

- ・ アンパイヤーは次に掲げる判定区分にしたがって判定を下す。

ア．区画線による判定区分（図参照）

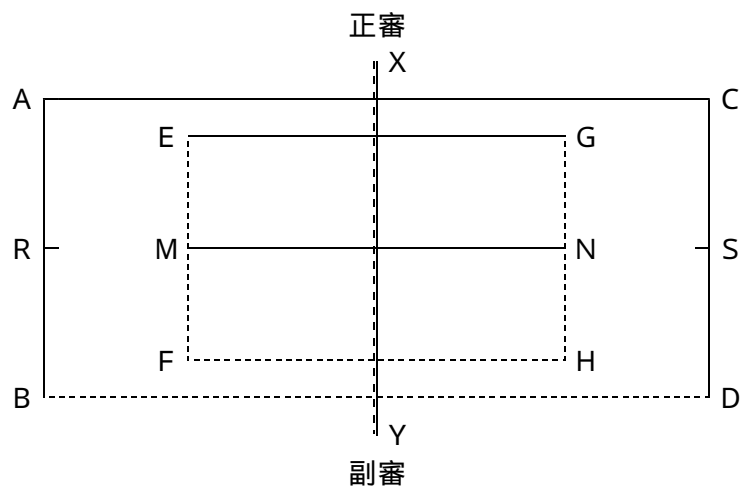
正審 AC, EG, MN, XY, AB, CD（実線部分）

副審 BD, FH, EF, GH, XY（点線部分）

イ．その他の判定区分

正審、副審とも次の判定を行う。

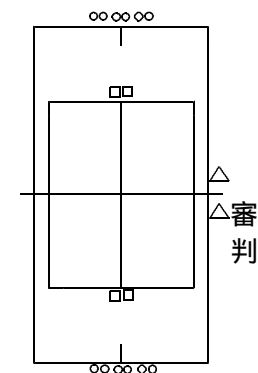
ツーバウンズ、ドリブル、キャリー、ダイレクト、インターフェア、ボディタッチ、タッチ、チップ、ネットオーバー、ネットタッチ、スルー、フットフォールト、レット、ノーカウント



マッチ開始前のあいさつ

団体戦の場合

双方のチームが、ベースラインの外に横に1列になって立つ。監督は審判台の側で、列の中央がセンターマークの仮想延長線になるようにしてネットの方向に向かい合う。個人戦の場合（団体戦の各マッチの場合）双方のペアがサービスラインの外に1列になって立つ。このときペアの中央が、サービスセンターラインの仮想延長線になるようにしてネットの方向に向かい合う。



チームまたはペアが整列したら、正審の合図によって双方がネットに向かって近寄り、ネットをはさんで双方が向かい合って止まり、互いにあいさつをして、次にアンパイヤーとあいさつをかわす。あいさつの際のアンパイヤーの位置は、ネットをはさんで正審と副審が審判台側のサイドラインの外側に立つ。あいさつが終わったら正審はプレーヤー（団体戦の場合はオーダー）の確認をする。

サービス（レシーブ）とサイドの決定

あいさつが終わったら双方のペアの片方のプレーヤーが「ジャンケン」をして、負けた側がラケットの「公認マーク」（こちらが表）を相手に示して、ラケットをコート上に立てて回す。ラケットがコート面に倒れて静止する前にジャンケンに勝った側が「表」または「裏」という。言い当てたら「勝ち」、言い当てなかったら「負け」となる。トスの勝者はサービスとレシーブのいずれかを選ぶが、またはサイドを選ぶ。そして、敗者は残りのいずれかを選ぶ。サービスかレシーブを選んだ場合は、敗者は必ずサイドを選ぶ。

マッチ終了後のあいさつ

「ゲームセット」のコールがあったら、プレーヤーとアンパイヤーはマッチ開始前と同様にネットのそばに寄る。（ネットの中央に、正審と副審はネットをはさんで横に立つ。）正審が勝敗の宣告をした後、プレーヤー同士、プレーヤーとアンパイヤーのあいさつをして解散する。

- ・ 正審は「ゲームセット」のコールをしたら、直ちに審判台を降り、プレーヤーを待たせないようにする。採点票はこの後記入する。

審判用語の意義とコール

用語	意義
1 ready レディ	マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤーを位置につかせる
2 play ball プレーボール	マッチ開始のコール
3 seven-game match セブンゲームマッチ	ゲーム7のマッチ
4 let レット	そのサービスのやり直し
5 fault フォルト	サービスの無効
6 foot fault フットフォルト	サービスの位置違反
7 double fault ダブルフォルト	第1および第2サービスがともにフォルトとなった場合で、1ポイント失う。
8 direct ダイレクト	サービスボールがノーバウンドでレシーバーの身体、着衣、ラケットにふれた場合。レシーバーの失ポイント 打たれたボールをアウトコートにおいて、ノーバウンドでラケットで止めた場合。失ポイント。ただし、ラケットで打ち返して有効返球となればプレーは続けられる。
9 out アウト	打球がアウトコートにバウンドした場合。あるいは審判台、アンパイヤーに直接当たった場合。失ポイント
10 no count ノーカウント	何らかの事故によりそのポイントを採点しないでやり直す。
11 time タイム	何らかの理由によりプレーを中断する場合。
12 no time ノータイム	タイムが終わってプレーを再開する場合。
13 net touch ネットタッチ	インプレーでラケット、身体、着衣などがネット、ネットポストにふれた場合。
14 touch タッチ	インプレーでラケット、身体、着衣などが審判台、アンパイヤーに触れた場合。

15 net over ネットオーバー	インプレーでラケット、身体、着衣などが一部でもネットを越えた場合。失ポイント。 ただし、打球後の惰性で越えてインターフェアとならない場合は失ポイントとはならない。
16 through スルー	ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとネットポストの間を通ったとき、失ポイント。
17 body touch ボディタッチ	インプレーのボールが身体、着衣などに触れた場合。失ポイント。
18 tip チップ	ボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合。失ポイント。
19 two bounds ツーバウンズ	2度以上バウンドしたボールを打った場合。失ポイント。
20 dribble ドリブル	打球の時、ボールが2度以上ラケットにあった場合。インプレーの時は失ポイント、サービスの時はフォルト。
21 carry キャリー	ラケット上でボールが静止すること。失ポイント。
22 interfere インターフェア	正しく入ったサービスボールにレシーブの順番でないパートナーが触れた場合。失ポイント。 打球の惰性でも、ラケットが相手方プレーヤー、相手方コートに触れたとき。または、アウトコートに入って相手方プレーヤーを妨害した場合。失ポイント。 その他明らかな打球妨害。失ポイント。
23 correction コレクション	正審がコールまたはカウントを誤ったときに訂正にあたってコールする。
24 change sides チェンジ サイズ	サイドを交替し、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。
25 change service チェンジ サービス	サービスを相手方と交替すること、
26 warning ウォーニング	警告の適用 1回目（イエロー）注意 2回目（イエロー）注意 3回目（レッド）失格 *失格・・・ディスクвалификация disqualification

審判の役割

- 27 let's play 連続的にプレーすることをプレーヤーに命ずる
 レッツ プレイ コール。P. 2 プレーヤーの心得を参照
- 28 rotation change サービスの順序は誤っている場合、次のコール
 ロテーション チェンジ の前に、正しい順序に直すコール。
- 29 referee stop game set 正審は次の項目に該当する場合は、
 レフェリー ストップ ゲーム セット レフェリーとの協議の上失格または
 相手方の勝ちを宣告するコール。
 試合出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場
 しない場合
 あらかじめ提出されたオーダー順に出場しない場合
 プレーヤーまたは監督が、裁定権者の裁定に不満を
 表明し、正審のマッチ続行の指示に従わない場合
 マッチ中、正審からの警告が3回におよんだ場合
 それ以上試合を続けられないと判断した場合
- 30 time up game set プレーヤーが身体上の故障によりタ
 タイム アップ ゲーム セット イムが認められ、許容時間内に回復
 ができなかった場合、相手のペアの
 勝ちを宣告するコール。

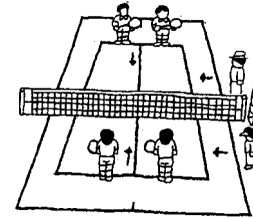
- * deuce 双方が3ポイントずつ得たとき。またファイナ
 デュース ルゲームの場合は6ポイントずつ得たとき。
 (スリーオールデュース、シックスオール
 デュースとはいわない)
- * advantage server(receiver) デュース後サーバー(レシーバー)
 アドバンテージ サーバ- が1ポイントを得たとき
 (レシーバ-)
- * deuce again アドバンテージを得たペアが次のポイントを取
 デュース アゲン きなくて(相手がポイントを得て)同ポイント
 になったとき。
- * game ゲーム ゲームが終了したとき
- * game set ゲーム セット ゲームが終わり、同時にマッチも終わった時

・正審の役割

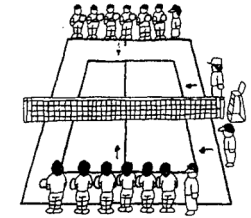
採点票に記入する事項を正確に記入する。(選手名の確認)
 言動が適切であること。(コールは大きな声で)
 他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さない。
副審のサインを確認してコールする。
 (特にサービスのフォールトに関しては注意)
 サービスのフォールトは全てコールする。
 副審または線審が判定区分を誤ってインプレーを停止するサイン
 またはコールをした場合、その判定が誤りであるならば、正審は
 「タイム」とコールし、ノーカウント(レシーブを終わる前は
 レット)にするか、または判定の訂正を行う。
 ゲームが終了したら直ちに審判台から降りて挨拶を済ませ、その後
 最後のポイントを記入する。

(開始前の整列)

個人戦

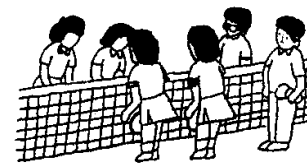


団体戦

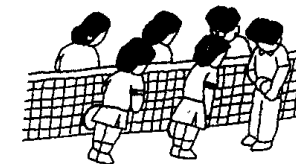


(挨拶)

プレイヤー同士



アンパイヤーへ



・副審の役割

機敏に動作する。

判定区分を守る。＜トラブルの元＞

（ベースラインとサービスセンターラインにはサインをしない。）

副審は判定区分の中で失ポイントの判定をする時に、イン・アウト・フォルト以外は全てコールする。

サービスのネットには、サインを出さない。

（正審がフォルトとコールする）

サービスのインのボールに対して原則としてサインをしない。ただし、インであるが、プレーヤーが判断に迷うと思われる場合は、インのサインをしてもよい。

サービスの判定の後は速やかにネットポストの後ろ約60センチの定位置に移動してラリーを見守る。（戻りも機敏に動作する）

プレーヤーが審判員に触れると失ポイントとなる。

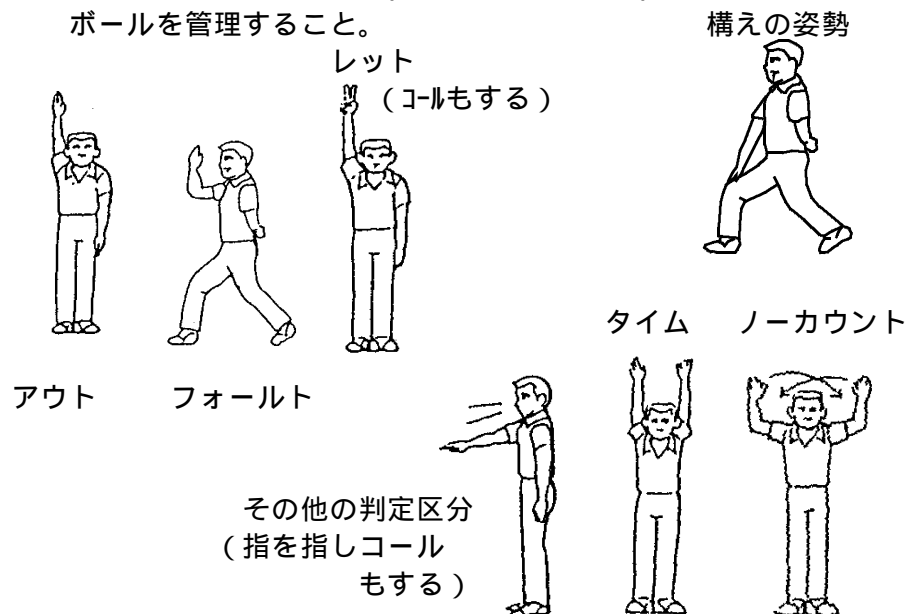
落下点に正対し注目する。

正審が「ゲームセット」とコールしたら直ちに、ネットをはさんで正審の横に整列する。

定められたサインで判定すること。サインは長め（3秒ぐらい）

帽子は深めが望ましい。（特に風が強いとき）

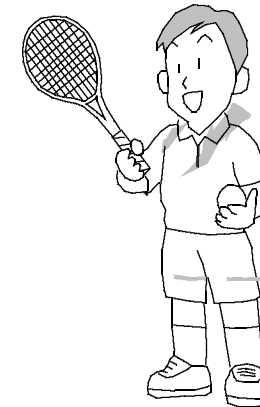
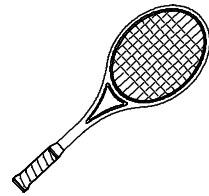
ボールを管理すること。



採点票への記入の仕方

- (1) 正審は採点票に必要なことを正確に記入する。
- (2) サービスのペア(S)、レシーブのペア(R)が決まったら、S・RのところのSかRを で囲む。
- (3) サイドを選んだペアのプレーヤー欄の下部の「サイド」を で囲む。
- (4) ポイントを得たときは 、失ったときはxを上段の左から右に記入する。
- (5) ゲームが終わったら、そのゲームで得たポイント数を中央のスコア欄に記入し、そのゲームを得た側のポイント数を で囲む。
- (6) マッチ終了後はスコア欄に得たゲーム数を記入し、勝者のゲーム数を で囲む。
- (7) 警告欄にあてはまるペアおよび監督に対して出した警告（イエローカード：Y、レッドカード：R）を で囲み、該当事項欄にその理由を記入する。
- (8) タイムを取るごとにタイム欄の5を で囲む。
（一回につき5分のタイムで、連続して取ることもできる。）
- (9) 勝者からサインを勝者サイン欄に記入してもらう。

審判の手引き



東京都中体連ソフトテニス部

中学校	
氏名	

ソフトテニス