

用具・服装

・日本ソフトテニス連盟が公認したラケットやウェアを使用する。またゼッケンを着用する。

※全国大会の規定とは…

- ① 振動止め、複数のグリップバンドはダメ。ガットの縦横の色違いは可能。ただし、公認メーカー指定となります。（すでに購入済のものは除く）
- ② 靴下の規定はありません。
- ③ シューズはコートを傷つけないもの。
- ④ 帽子にサインが入っているのはダメ。麦わら帽子などはもちろんダメ。
- ⑤ ハーフパンツなどに学校名がプリントされているものはダメ。
- ⑥ マジックなどで体に文字や絵を書いてはいけない。
- ⑦ 手首、足首に時計・ミサガなどをつけてはいけない。
リストバンドは良いとする。
- ⑧ ユニフォームは華美でないもの。
襟なしのゲームシャツでも OK ですが、公認メーカーに限ります。
（カタログに掲載されていても認められない場合があります。）
- ⑨ ユニフォームからはみ出るアンダーウェアは単色（色の指定はない）とする。
（ステッチも同色）
襟元のメーカー名印刷があってもよい。七分袖や半袖も OK です。

・ボールは使用するコートで1.5mの高さから力を加えずに落下させたときにボールの下の端が、70cm～80cmバウンドするように空気調整をする。

～審判の基本～

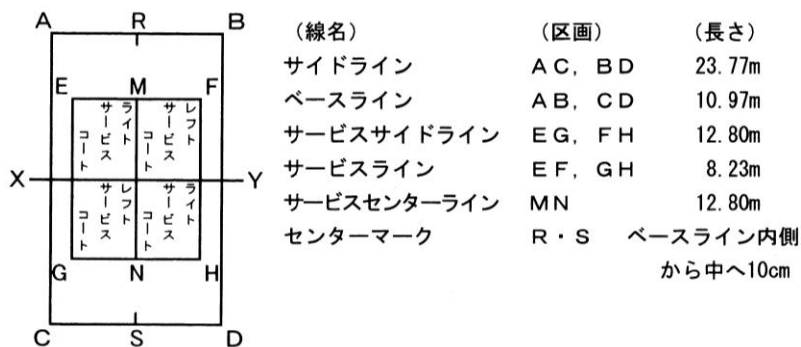
- ☆ コールは大きな声ではっきりと。
- ☆ 正審は大きな声で！副審は機敏によく走り、待機の時の姿勢に気をつける。
- ☆ 判定区分の間違いがないように注意する。
- ☆ 副審のサインは3秒間
- ☆ 自分の判定に自信を持って行う。
- ☆ 不安そうな顔や仕草はしない（たとえ不安でも）
- ☆ 間違いのあった時は、謙虚に受け取り、勇気を持って訂正して試合を再開する。

採点票の書き方（「ジャッジペーパー」とは呼ばない。例は別紙を参照）

- ・試合前に採点票の名前と選手のゼッケンを確認すること。
- ・○×をしっかりとつけること。
- ・各ゲームのポイントを書くこと。
- ・最終のスコアを書くこと。
- ・審判の名前と学校名を忘れずに記入すること。
- ・正審は勝者（団体戦の場合は監督か選手）に「勝者サイン」欄にサインをしてもらうこと。
- ・正審は試合後、勝者と一緒に本部へ行くこと。

テニスコートのラインの名前と正審・副審の判定区分

- ・ラインの名前



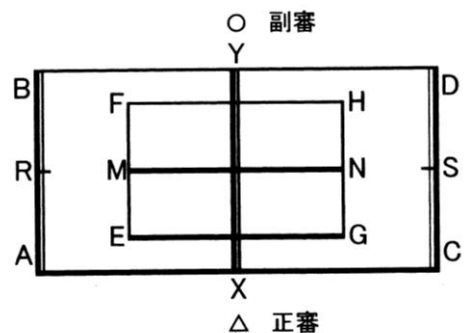
- ・審判の判定区分の確認（右図参考）

正審（「主審」とは呼ばない）

- … ベースライン
- サービスセンターライン
- 自分側のサービスサイドライン
- 自分側のサイドライン

副審

- … サービスライン
- 自分側のサービスサイドライン
- 自分側のサイドライン



正審 _____ 副審 _____ 線審 _____

副審のサインは右図を参考に。

(注意点)

- ・副審がベースラインを越えたアウトボールに手を挙げてはいけない。
- ・副審が入っているサービスに対してインのサインをしてはいけない。
- ・副審はネットへのフォールトはサインをしない。なお、正審はネットへのフォールトの時も「フォールト」と必ずコールする。
- ・副審はサービスの時はサービスラインの延長上に立ち、その後プレーが続けば走ってボールのところへ移動する。
- ・審判はラケットを審判台の下へ置く。(プレーの支障になるのでボールやネットに立てかけない。またコート付近に置いてはいけない。)
- ・カウンターは副審が持つ。必ずポイント毎に両ベンチから見えるようにする。
- ・サイドのチェンジの時はボールのところへ移動して待機する。
- ・移動は手を腰に当て、駆け足で行う。定位置に移動した後、動いたり、視線がキョロキョロすることがないようにすること。
- ・ラリー中やサイドのチェンジの時、ネットポストのところにいるときは静止の状態で、直立する。ここでいう直立とは、気をつけではなく、自然体を指す。

(ア) 副審の構えの姿勢

(イ) フォールト



(ウ) レット
(コールもする)

(エ) アウト

(オ) その他の判定
区分
(コールもする)



(団体戦の審判について)

正審、副審については登録メンバー（ベンチ入りメンバー）からしか出せない。

ただし、カウンターについては登録メンバー以外から出してもよい。

覚えておきたいコール

レディ	試合前の練習を終わらせて、試合を始めるときのコール。
フットフォールト	サービスでボールがラケットから離れるまでにベースラインに触れたときのコール。
ダイレクト	サービスがノーバウンドでレシーバーの体やラケットに触れた場合、またはアウトコートにてノーバウンドでラケットで触れて正しく返球できなかった場合のコール。
ネットタッチ	インプレー中に体やラケットがネットやネットポストに触れた場合のコール。

タッチ	インプレー中に体やラケットが審判や審判台に触れた場合のコール。
ネットオーバー	インプレー中に体やラケットがネットを越えた場合のコール。 ただし、打った勢いで越えた場合はネットオーバーにならない。
スルー	ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとポストの間を通った場合のコール。
ボディタッチ	インプレー中にボールが体に触れた場合のコール。
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のコール。
ツーバウンズ	2回以上バウンドしたボールを打った場合のコール。
ドリブル	ボールを打つときに1度で2回以上ラケットにボールが当たった場合のコール。
キャリー	ラケット上でボールが静止した場合のコール。
レッツプレー	速やかにプレーに入るように命ずるコール。
デュースアゲン	アドバンテージになってから再度デュースになったときのコール。
ファイナルゲーム	ファイナルゲームに入るときのコール。 例【ゲームカウント ツーオール ファイナルゲーム】（5ゲーム時） 【ゲームカウント スリーオール ファイナルゲーム】（7ゲーム時）
ゲームセット	試合が終了するときのコール。

◆試合が始まる時のコール

【サービスサイド ○○中学校 ～・…ペア、
レシーブサイド □□中学校 …・～ペア
△ゲームマッチ プレーボール】

◆「レッツプレー」のコールをかけるタイミング

- ・ペアでの相談の時間が長く、なかなかプレーに入ろうとしない場合。
- ・ほどけていない靴ひもをわざとほどいてから結んだりしている場合。
- ・ベンチコーチの話が1分を過ぎた場合。
→1分とは【前のゲームが終わって「チェンジサイズ」のコールより、次のゲームの最初のサービスが始まるまで】の時間

「レッツプレー」のコールでもなかなかゲームに入ろうとしない場合は
イエローカード（警告）の対象となる

プレーの開始

第1 サービスは正審のコールがあってから行うこと。

（正審は大きな声でコールすること）

また、第2 サービスはレシーバーの準備ができてから行うこと。

正審のコールやレシーバーの準備ができていない状態でサービスが行われた場合は、正審はすぐに「レット」のコールをすること。

異議申し立て

- ・異議申し立ては禁止。（した場合はイエローカード）
- ・質問はできる。（インですか？等）
ただし、1つのプレーについて1回限り可能で、再判定が出れば、再度質問を行うことはできない。
- ・質問で「この跡ではないですか？」とボールの跡を示したりするとイエローカード。
- ・ボールの跡を故意に消した場合は「インターフェア」で失点となり、またイエローカードを受けることになる。

マナーを守ってプレーを

- ・相手を威圧するようなポーズや声はイエローカード。
（ネットのところまで行き相手に向けてガッツポーズをしたり、「もう1本ちょうだい」「ありがとう」「もうけた」というかけ声など。）
- ・負けたからといって、腹立ちを態度に出さない。

応援について

- ・インプレー中は声を出さないこと。（「ナイスキャッチ」「とれるよ」「出る」など）
また、ファーストサービスをフォールトしてセカンドサービスを打つまでの間もインプレー中なので応援はできない。（「入るよ」「落ち着いて」など）
- ・応援のサイドは守ること。（自チームのベンチ側で行うこと。）
- ・相手のミスに対しての「ありがとう」「おおもうけ」などの一斉応援は控えるべき。

その他

◆トスについて

「トス」とは試合を始める前に行う、サービス・レシーブおよびサイドを決めるもの。
トスによって先取権を得たペアは、第1ゲームのサービスかレシーブ、もしくはサイドを選択することができる。
先取権を得たペアがサービスかレシーブを選択した場合、他方のペアはサイドを選択することができる。

◆サービスの順番やサイドを誤っている場合の対応

- ・インプレー中に気がついたとしても、プレーを中断しないこと。そのプレーは有効となり、次のポイントから正しい順序に訂正して、ゲームを続ける。
- ・誤りが第1サービスのフォ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。(レット)

◆ポイントカウント、ゲームカウントのコールが誤っている場合の対応

- ・インプレー中に気がついたとしても、プレーを中断しないこと。そのプレーは有効となり、次のポイントから正しいポイントに訂正して、ゲームを続ける。

◆ノーカウントとレット

「ノーカウント」の場合は常に第1サービスからやり直しとなる。

「レット」の場合はそれが第1サービスに関わる場合は第1サービスから、それが第2サービスに関わることなら第2サービスからやり直しとなる。

適用されるのは次の場合。

- ・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。※
- ・他のコートで使用しているボールが自コートに飛び込んでくるなどアクシデントによってプレーが妨害された場合。
- ・「ノーカウント」と「レット」はどこで区別するのか？
→レシーブが完了した後にアクシデントが起こった場合は「ノーカウント」
レシーブが完了するまでにアクシデントが起こった場合は「レット」

※あくまでもプレーに支障が生じた場合のみ適用される。

(例1) インであるサービスを副審がフォルトのサインをしてしまった。そのサインを見て、レシーバーはそのボールを止めてしまった。

→副審が誤ってフォルトのサインを出したことによってレシーバーがボールを止めた(すなわちプレーに支障が出た)ので
「レット」【レシーブが完了するまでのできごとだから】

(例2) レシーブ後、ラリーをしているときに隣のコートのプレーヤーがボールを打とうとしているところに急に来て打つことができなかった。

→打とうとしているところに急に来て打つことができなかった(すなわちプレーに支障が出た)ので
「ノーカウント」【レシーブが完了してからのできごとだから】

(例3) レシーバーが一步も動けないようなすばらしいサービスでインであったが、副審が誤って「フォールト」のサインをしてしまった。

→サインが出る出ないに関わらず、レシーバーは一步も動けなかったのだからプレーに支障はなかったと考える。よって「イン」に判定を訂正して再開。

◆特殊なケースでの対応

- ボールにバックスピがかかり、ボールを打つ前に相手コートに返った
→ボールは打つことによって返球しなければならない。よって、ボールを打つことができなかったペアの失点となる。
- 打球が落ちている自コートのボールに当たった→それでも打ち返さなければならない。

団体戦開始時の審判の流れ

審判台の前に正審・副審が並び。

- 「整列」のコールで両チームがベースラインの後ろに整列する。
この時の両チームの並び方は、審判台側から監督・登録メンバーの順で並び。
- 「集合」のコールで両校ネット付近まで前進。
- 「ただいまより、～チーム(中学校)と～チーム(中学校)の試合を始めます。礼」
- 「オーダー票を交換してください」交換後、採点票通りにオーダーを発表する。
- 「ゼッケン確認をしますので、ゼッケンを見せてください」と言って、採点票の番手順とゼッケンが正しいか確認する。
- 確認できたら「ありがとうございます」と言って向かいあってもらって、「では試合の準備をしてください」と言って1試合目を始めてください。
このとき、すぐに1試合目の選手がコートにくるように指導してください。監督のところに集合してアドバイス等の時間は与えてはいけません。遅延行為でイエローカードの対象となります。カードを出さなくても良いですが、すぐに試合を始められるように注意してください。
- 1試合目の選手がサービスライン手前に整列したら、再度「集合」のコールをして、ネット付近でもう一度ゼッケン確認をおこなう。トスによるサービス・レシーブを確認したら、練習を始めてもらう。1本程度(1分程度)見届けて、「レディ」とコールする。