

静岡県高等学校体育連盟テニス専門部 審判について(R5版)

高体連主催大会では、原則高校生が審判を行います。これはテニス競技を多角的にとらえる経験を通じて、みなさんが人間的に成長することを期待しているからです。審判は試合を成立させるために欠かせない存在であり、選手や観客など、その試合に関わる全ての人から尊重されるべき立場にいます。このことを心にとめて堂々と審判を行ってください。

【はじめに】

- ①常に中立な態度で審判を行う。選手の言動によりジャッジが変わることはあってはいけない。
- ②コールやアナウンスは、ポイントが決まった瞬間に顔を上げて、「大きな声で」「ハッキリと」行う。
- ③時計やストップウォッチを用意する。(スマートフォン等はコート内に持ち込まない。)雨天の際、主審は傘をさしてもよい。

【審判方法】 ※今大会は「ソロ・チェア・アンパイア」(以下 SCU)で行います。

SCU 方式のやり方

セルフジャッジと同じように選手が自分側のコートのラインに関する判定をし、審判台に座った SCU がポイント等をアナウンスしていく試合方式です。※選手がジャッジできるのはラインのみです。(以下参照)

1 選手が行う判定とコール

ネットより自分側のコートのラインに関する判定とコール(グッド・アウト・フォルト)

※ポイントレット・レット(サービス)・ノットアップ・オーバーネット・ファウルショット・フットフォルト等を判定してはいけない。(SCU の役割)

※隣のコートのボールが入ってきた場合等は、選手から SCU にレットを要求してよい。

2 SCU の役割

- (1) 試合開始と試合終了のアナウンスをする。
- (2) ポイントやゲームカウントをアナウンスする。
- (3) 時間を計測し、必要なアナウンスをする。(練習時間3分・ポイント間 25 秒以内・チェンジエンド 90 秒以内)
- (4) 明らかに間違っている選手の判定をオーバールールする。

明らかにインのボールを「アウト」「フォルト」とジャッジした場合は、「コレクション イン(またはグッド)」と言い、アウト(フォルト)のジャッジをした選手の失点としてポイントのコールをする。明らかにアウト(フォルト)のボールをインの判定で続けようとした場合は「コレクション アウト(フォルト)」と言い、アウト(フォルト)の判定で次のプレーを行う。

★オーバールールの確認事項

※選手のグッドをアウト・フォルトに訂正した場合、アウト・フォルトになる。

※選手のアウト・フォルトをグッドに訂正した場合、アウト・フォルトと判定した選手の失点になるが、ネットの触れたサービスに対するフォルトをグッドに訂正した場合はサービスレットになる。

- (5) ポイントレット・レット(サービス)・ノットアップ・オーバーネット・ファウルショット等を判定し、コールする。

★ポイントレットの確認事項

- ①レットがコールされる前に打たれたボールが、コート内に入らなかった場合は、そのボールを打ったプレーヤーは失点する。
- ②レットがコールされる前に打たれたボールが、明らかなウイニングショットまたはエースとなった場合は、そのボールを打ったプレーヤーの得点となる。
- ③落下物があった場合は直ちにポイントレットとし、2回目以降は失点であることをプレーヤーに告げる。

3 予想されるトラブルと対処法

(SCU より先に) 選手がレット(サービス)・ノットアップ・タッチ・スルー等をコールした。

- ① コールでプレーが停止した場合は、コールした選手の失点になる。
- ② プレーが継続しポイントが決まった場合、そのポイントが成立する。
- ③ 相手選手がコールに同意している場合、レットはやり直しに、他はコール通りにポイントが成立する。

4 その他注意事項

◇主審…アナウンス→ウォッチ→スコア(スコアカードを使用する場合)をつける という順番を徹底する。

◇フットフォルトを見る。フットフォルトとは、サーバーはサービスを行う全期間を通じ、どちらの足もベースラインまたはその内側のコートを踏んではいけない。どちらの足も、センターマークの仮想延長線を踏んではいけない。どちらの足も、サイドラインの仮想延長線外側の地面を踏んではいけない。

◇明らかな事故によるケガについては1ヶ所1回に限り3分間の治療時間をとることができる。3分間は治療が開始されてから計る。自然的体力消耗(足をつった等)は含まれない。

◇団体戦のみセットブレークルールが適応されない。(ファーストゲーム終了後、90秒以内で休息を認める。)

【コートに入ったら】

- ① ボールのはずみ具合をチェックする。必要ならば本部に行き交換してもらう。
試合は全てニューボールを使う。(※大会による)
- ② ネット周りのチェック
 - (1) ネットの張りの強さはよいか？ (2) センターストラップの高さは正しく 91.4 cm になっているか？
 - (3) シングルの試合では、シングルススティックを立てる。ダブルスの試合では審判台の下にスティックを置く。
シングルのサイドラインの外側から 91.4 cm のところにスティックの中心が来るようにネットを挟んで交互に立てる。
立てたら少し下がって、地面に対して垂直であることを確認する。
- ③ コート周りのチェック
 - (1) 関係ないボールが転がっていないか？ (2) ゴミが落ちていないか？

【挨拶・アナウンス】 ※ 個人戦の場合は②からスタートし、⑤は行わない。

- ① 対戦開始時の挨拶 コート番号の最も小さいコートで行う。
「試合開始の挨拶を行います。サービスラインにお並びください。」
「男子(女子)1回戦☆☆高校と★★高校の試合を行います。礼。ネットの前までお進みください。」
「オーダー用紙の交換をお願いします。」
「監督の先生より選手の紹介をお願いします。」
「最初の試合の選手は準備をしてコートに入ってください。これで各校の紹介を終わります。礼。解散してください。」
- ② 試合前の挨拶
「ネットを挟んでお集まりください。」
「☆☆高校の△△さんですか。★★高校の▲▲さんですか。」
「トスを行います。」両方の選手にそれぞれコインの表か裏かを選択させ、コインを回転させながら空中に投げ地面に落とす。トスに勝った選手に「サーブレシーブですか？エンドですか？相手に選ばせますか？」トスに負けた選手はトスに勝った選手が選ばなかった権利を選ぶことが出来る。※コインが無い場合は選手のラケットを使う。
「サービスは☆☆高校です。練習は3分です。サービスから行ってください。」
- ③ 試合前の練習
「Three minutes for warm up.」
審判台に上がり、ストップウォッチで3分を測り始める。練習中の打球を見つめ、目を慣らす。
1分経ったら「Two minutes.」 2分経ったら「One minute.」 3分経ったら「Time.」
- ④ 試合開始～終了
「One (Three) Tie-Break Set Match. ☆☆高校 to Serve. Play!」
「Advantage ☆☆高校」Server や Receiver とは言わない。
「Game ★★高校, First game. ★★高校 To Serve.」1回目の時にだけサーバーの紹介をする。

チェンジエンドの時間は 90 秒以内である。前のゲームの最終ポイントが終了した瞬間に、ストップウォッチを作動させ 90 秒を計る。60 秒経過したときに「Time!」とアナウンスする。90 秒経過で「Let' s Play!」とアナウンスする。

「Game ☆☆高校, One All.」

「Game ☆☆高校, ☆☆高校 leads, Two One.」

「Game ★★高校, Six All. Tie-break. ☆☆高校 to Serve.」

タイブレークのアナウンス

「One Zero, ★★高校」※大きい数字 → 小さい数字 → リードしている高校名

試合終了のアナウンス

「Game Set and Match ☆☆高校, Seven Six.」 スコアカードを使用する場合は、スコアの確認のため、スコアカードに勝者からサインをもらう。

- ⑤ 対戦終了後の挨拶 最終試合のコートで行う。
「ネットの前にお集まりください。」
「☆☆高校と★★高校の試合は□—■で☆☆高校の勝ちです。」
「これで試合を終了します。礼。解散してください。」

【終わりに】

ここに示したものは、審判方法の導入部分です。今後もルールの理解に努め、選手から信頼される審判を目指しましょう。