

基本のルールを正しく理解しよう

- 1 ネット中央の高さは何センチですか？シングルススティックを立てる位置はどこですか？
- 2 トスはウォームアップの前にする。
- 3 タイブレークの後、次のセットの第1ゲームは誰がどちらからサーブをしますか？
- 4 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たら、ラリー中のボールは有効返球、サービスの場合はフォールトになる。
- 5 サーバーはレシーバーが構えたのを確認してサーブをする。
レシーバーはサーバーのペースに合わせて構える。
- 6 サービスのレットになるのはどんな時ですか？
- 7 プレー中、隣のコートからボールが入ってくる、空き缶が転がってくるなど不可抗力の妨害が起こったらポイントのやり直しです。
- 8 プレー中、わざと相手のプレーを妨害したら失点です。相手が打とうとしている時に大きな声を出す、気を散らすような動作をするなど意識的な妨害と審判が判断することがあります。
- 9 プレー中、帽子や持ち物を落としてしまったら、1回目はレットでやり直し、2回目からは失点。
落した選手はレットをかけられない。(ラケット、シューズ、振動止めは落としてもプレーは続ける。)
- 10 サービスの順序を間違えた、スコアの食い違いが起こった、どのように訂正しますか？

セルフジャッジの方法

真のスポーツマンシップを問われる厳しい試合方法・・・お互いに信頼されるジャッジを心がけることが大切
ルール変更に伴い、今まで以上のスポーツマンシップに則ったフェアな判定が求められる

- 1 選手はネットより自分側のコートの判定とコールを速やかに行う。
* ボールがラインにタッチした時、ボールとラインのあいだに空間が見えなかった時、ボールを見失って判定できなかったときは「グッド」相手に有利なように判定する。
* ボールとラインの間にはっきりと空間が見えたときは「アウト」または「フォールト」
 - 2 判定とコールは相手にはっきりわかる声とハンドシグナルを使ってボール着地後、速やかに行う。
* アウト、フォールト、グッドのコールはネットより自分側の選手、チーム
* ネット、スルー、タッチ、ノットアップ、ファウルショット、は両選手、チーム
* フットフォールトはコート内にいるレフェリー、ロービングアンパイア
* オーバールールはコートを巡回しているレフェリー、ロービングアンパイア
 - 3 アウト、フォールトとコールした直後、選手自身がグッドと判定を訂正したとき
* 1回目は故意ではない妨害でポイントレット
明らかなウイニングショットの場合はポイント成立(ミスジャッジしたプレーヤーの失点)
* 2回目以降は故意の妨害として失点
* ダブルスの試合で1人の選手が判定とコールを行えば成立する。
ペアでその判定が食い違った場合、失点する。
食い違いとは？
 - 5 サーバーはサーブを打つ前にレシーバーに聞こえる声でスコアをアナウンスする。
 - 6 プレー中、コール以外の声を出さない。コート外の人には選手の判定に口出ししない。
- * ロービングアンパイアにオーバールールされたら1回目はレット
明らかなウイニングショットはポイント成立。2回目以降は失点

選手が守らなければいけない規則—コード

- 1 時間を守ってプレーしているか—サーブを打つまでの時間
ポイント間—20秒 エンドチェンジャー—90秒 セットブレイカー—120秒
メディカルタイムアウト—3分(トレーナーの診断後、実際に治療が始まってから)
トイレ休憩—理にかなった時間 戻ったらすぐにプレー再開
遅刻しない—15分過ぎたら試合はできない(いつから計るかレフェリーが決定)
* 10分以上15分未満の遅刻へのペナルティがなくなった
- 2 コーチングを受けない 団体戦のときはベンチコーチからのみエンドチェンジ時にOK
- 3 スポーツマンシップに則ってプレーする。サーブしようとしている時、声で邪魔しようとしていたり、気を散らせるような音を立てたり、サーブのタイミングをはぐらかすようなことをしない。
- 4 プレーをするのにふさわしい服装で参加する。要項をよく読む。
パーカー(フード付きウエア)は違反ではない。最終的にはレフェリー判断。
サポーターなどの装備品、道具類のロゴは数、大きさに制限なし
- 5 失敗した相手のショットを必要以上に喜んだり、カモン、などと叫んだり失礼な態度、言葉は慎む。

SCUの仕事ー判定とコール

- 1 アウト、フォールト以外のコールと判定をする。
判定とコールを選手に確実に伝えるー選手のアピールで判定を変えない
- 2 選手の明らかになミスジャッジをオーバールールする。SCUが100%確信がある時のみ。
- 3 選手がプレー中に持ち物を落としたり
1回目はレット、リプレイ ザ ポイント 次に落としたり失点することを伝える。
2回目からは失点 ヒンダランス スコアをコール
- 4 選手のせいではない妨害が起こったら、レットを成立させるか判断する。
プレーを止めてポイントのやり直しーレット、リプレイザポイント
ポイントの成立ーレット、ノーレット(レットを取り消す)
- 5 選手が相手のプレーに影響する音を出したり、声を出したり、動作をしたり意識的な妨害と判断したらその選手を失点にする。
ヒンダランス スコア
- 6 規則違反を見つけたら、早めにソフトウォーニング
- 7 選手からの質問に簡潔に答える。

SCUの手順

- 1 トランシーバー、コイン、メジャー、ストップウォッチ、ロストボールを持つ。シングルススティック、選手用椅子、スコアボードが揃っているか確認し選手の到着を持つ。
- 2 ネット中央で試合方法の説明とコイントス
この時に服装もチェック 最終判断はレフェリー。
- 3 ウォーミングアップ開始 ストップウォッチをスタート
残り時間3分で「3ミニッツ」 残り時間2分で「2ミニッツ」 残り時間1分で「1ミニッツ」
残り時間30秒くらいで選手の紹介
ウォームアップ時間(5分)が終了したら「タイム」
- 4 試合が始まる前に〇〇 to serve play
第2ゲームの最初のサーブを打つ前に対戦相手も紹介する △△ to serve
(ダブルスでは各選手4名の紹介を同じように最初のサーブを打つ前に行く)
- 5 ポイントが始まる時気をつけること
プレーができる状況ですか？レシーバーは構えていますか？ Wait Please!!
他のコートからボールなどが入ってきていませんか？
フットフォールトしていませんか？
- 6 ポイントが終わったとき気をつけること
ポイントを失った選手を気にしてみてください
ストップウォッチを押し
エンドチェンジ(90秒)セットブレイク(120秒)、残り30秒でタイム
- 7 スコアアナウンス
選手に聞こえるように自信を持って大きい声を出しましょう
- 8 スコアカードに記入
新しいスコアを忘れないように
- 9 試合が終わったら審判台から降りる 選手との会話はNG
スコアカードを仕上げ、レフェリーに提出

SCU・主審に必要なアナウンス

- 1 ダブルスの時のゲーム、セット終了時のアナウンス
ゲームA(選手名:チーム名またはダブルス2選手名)、ファーストゲーム
ゲームA、Aリーズ、3-2 セカンドセット
- 2 ヒートルール適用時
ヒートルール基準を超えたため、最終セット開始前に10分間の休憩を取ります。
- 3 B選手がリタイアのため A選手が勝ったとき
B選手がけが・体調不良のためリタイアします。
勝者A選手、5-7、0-3 リタイア
- 4 メディカルタイムアウトの時
- 5 フォールト、アウトをインに訂正するとき
コレクション ボール ワズ グッド、 レプレイ ザ ポイント
またはポイントが成立するときは コレクション ボール ワズ グッド スコア

大会で働く人、審判員の守らなければならない規則をよく読む。

健康であることはもちろんルールを熟知していること。遅刻しないこと。

選手とのおしゃべりや公平な立場を疑われるような行動はしないこと。・・・などなど。