

# かごしま県高校生向け審判講習会資料

## I 審判としての心構

自覚 ルールを正しく理解し、勝敗の結果を左右する責任とその重要性を自覚する。

公平 判定基準に一貫性を持ち、公平さを失わない。

態度 常に毅然とした態度や服装・姿勢を正す。正確なジャッジを心掛け、一生懸命に行う。

## II 必要な審判の技術

○大きな声 選手だけではなく、観客席にもハッキリと聞こえる声でアナウンスを行う。

○素早い判断 事象が発生した瞬間の判断または適切なタイミングでジャッジコールを行う。

○適切な対応 選手や監督が納得する一生懸命さが大切です。ミスを確認することが最善のときもある。

## III 審判の種類

① 二人制審判 → 主審と副審に分かれて、担当するラインをジャッジする。

1. 主審・副審の担当ラインとジャッジ

○ サービスを打つとき

主審 ●センターライン ●主審側のサイドライン

副審 ●サービスライン ●副審側のサイドライン

◇ ラインオーバーの場合は、大きな声で「フォルト」と叫ぶ。

◇ 声と同時にハンドシグナルを行う。

○ ラリー中

主審 ●主審側のサイドライン ●ベースライン

副審 ●副審側のサイドライン

◇ ラインオーバーの場合は、大きな声で「アウト」と叫ぶ。

◇ 声と同時にハンドシグナルを行う。

2. ムービング

○ 副審は、サービスグッド時にネットのポールまで移動(ムービング)を素早く行う。歩いたり、ゆっくり移動すると選手の妨げになる。

3. その他の審判の仕事やアナウンス

○ 主審は、ラインジャッジ以外にも多くの仕事があります。

●試合進行(時間管理) ●副審のオーバールール(ジャッジの訂正) ●カウントコール

●ネット際の反則 ●フットフォルト ●ノットアップ(2バウンド) ●その他

○ 副審は、ラインジャッジがメインです。

●主審のサポート(主審に飲み物を渡すなど) ●ゲームカウントを入れ替える

●担当ラインをしっかりと見る集中力 ●その他

4. ノーレットルールについて(サービスレット)

○ 選手がレットと思い返球しない場合、失点とする。

○ 審判が誤ってレットをコールした場合はSCUが「レット リプレイ・ザ・ポイント ファーストサービス」と言いポイントのやり直しをします。

② セルフジャッジ → スポーツマンシップに則り、選手自身がすべてのラインをジャッジする。

セルフジャッジ5原則(公益財団法人日本テニス協会 HP より)

① 判定が難しい場合は「グッド」!(相手に有利に)

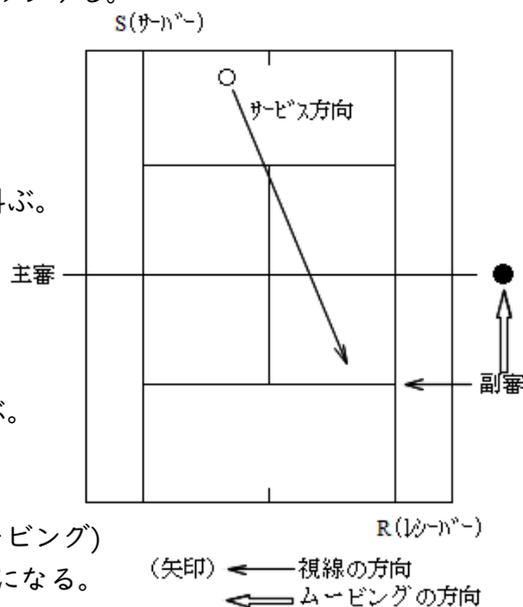
② 「アウト」または「フォルト」はボールとラインの間に、はっきりと空間が見えたとき!

③ サーバーはサーブを打つ前、レシーバーに聞こえる声でスコアをアナウンス!

④ ジャッジコールは、相手に聞こえる声と相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに!

⑤ コート外の人には、選手のセルフジャッジへの口出しはしない!

※ セルフジャッジは、第一に対戦相手をリスペクトすることから始まっています。目前の試合の勝ち負けに一喜一憂することなく、フェアな試合を心掛ける人格が試されます。



### ③ SCU (ソロチェアアンパイア)

県新人や県総体の審判は、  
SCUで行います。

→ 一人制審判(主審のみ)で、副審やラインアンパイアがつかない。

#### 1. SCUの役割・仕事

##### ① ポイントのコールとゲームカウントのアナウンス

ポイントのコール、ゲームカウントのアナウンスはポイントが決まってすぐに大きな声ではっきりと行います。

##### ② オーバールール(ジャッジの訂正)の適応

アウト、フォルトのジャッジは選手が行います(セルフジャッジ)。

● 明らかにグッド(イン)のボールを、選手が「アウト」「フォルト」とジャッジした場合は、「ボールワズグッド」と言い、アウト(フォルト)のジャッジした選手の失点としてポイントコールをする。

● 明らかにアウトのボールを、選手が「グッド(イン)」と判断した場合(何も言わなかった)「アウト」「フォルト」と言い、ハンドシグナル(人差し指を軽く立てる)を出す。

【注意】オーバールールを適応する時は、ラインとボールの着地地点の間に確実にスペースが見えた時である。(200%の確信がある時だけ、オーバールールの適応をする。)

【注意】事象が起きた瞬間に、素早くオーバールールを適応すること。

【注意】SCUはラインジャッジをしないが、ラリー中にライン上やきわどいボールの時に自分も心の中で「グッド」「アウト」を集中して判断しておく、オーバールールを素早く適応しやすい。常に失点した選手の顔(様子)を見て、目があったらハンドシグナルを出し、判定が正しいことを伝える。

【注意】一度、出した判定を変えることはできない。特に、選手や監督の抗議後に変えることは絶対にできない。(明らかな間違えて訂正するときは、抗議前までである。)

選手ができるのは、ラインジャッジのみ。下記のジャッジは、SCUが行う。

##### ③ レットのコール

インプレー中に、以下の事象が起こった場合、SCUは「レット」とコールし、試合を止める。

● インプレー中に、隣のコートからボールが入ってきた時の対応

◇ レットコール前に打たれたボールが「アウト」になった。 → アウト(有効)

◇ レットコール前に打たれたボールがエースショット(決め球)になった → イン(有効)

◇ レットコール後に打たれたボールはすべて無効打になる。 → ポイントのやり直し「リプレイ・ザ・ポイント」とコールする。

● インプレー中に、「シングルスボールが倒れた」「センターベルトがとれた」時の対応

◇ 「レット」とコールし、「リプレイ・ザ・ポイント」とコールする。

● インプレー中に、ラケットと靴以外の持ち物(ボール、帽子など)を落とした時の対応

◇ 1回目は、「レット」をコールし、ポイントのやり直し、選手を呼び2回目から失点になることを伝える。

◇ 2回目は、「レット」をコールし、失点を入れたカウントコールをする。

◇ ダブルスは、ペアで1回、2回と数える。(それぞれではない)

##### ④ フットフォルトのコール

サーブモーションの一連の流れ(構えからボールがラケットに当たる瞬間まで)で、ラインを踏むまたは、超えた場合はフットフォルトである。ラケットにヒットした瞬間、コールをする。

##### ⑤ 時間の管理

「フォルト・フットフォルト!」↑

● 25秒・・・ポイントとポイントの間、過ぎていたら「レッツプレイ」とアナウンスする。

● 90秒・・・エンドの交代、60秒経過したら「タイム」、75秒経過して選手がコートに入っていないかったら「フィフティーンセカンズ」とアナウンスする。

● 120秒・・・セット間で90秒経過したら「タイム」、105秒経過したら「フィフティーンセカンズ」とアナウンスする。

##### ⑥ その他のアナウンス

● 「ノットアップ」(2バウンド) ● 「タッチ」(ネット際の反則)

SCUは、「二人制とセルフジャッジの審判技術や知識」と「毅然とした態度や対応ができる精神力」が必要です。各学校で、練習中や練習試合等を利用して審判の技術向上に努めてください。

## IV 試合中のアナウンスとコール

### (1) 試合開始時

「ザベストオブ 3 セットマッチ, A 高校 トゥサーブ, プレイ！」  
「エイトゲームズプロセット, A 高校 トゥサーブ, プレイ！」

### (2) アドバンテージ時

「アドバンテージ〇〇高校」

### (3) 各ゲーム終了時

#### ① 第1ゲーム終了時

「ゲーム A 高校, ファーストゲーム. 〇〇高校 トゥサーブ。」

#### ② 第2ゲーム終了以降

「ゲーム B 高校, ワンオール。」

「ゲーム A 高校, A 高校 リーズ 2-0 (ツーラブ).」

●アナウンスの手順は「ゲーム」→「取った方の学校名」→「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。

#### ③ タイブレイクに入るゲーム

「ゲーム B 高校, イットオール (シックスオール), タイブレイク, A 高校 トゥサーブ。」

### (4) タイブレイク中

「1-0 (ワン-ゼロ), A 高校。」 「4-1 (フォー-ワン), A 高校。」

●タイブレイク中のスコアは、最初にスコアをアナウンスし 大きい数字を先に、次に リードしている高校名をアナウンスする。サーブを打つ高校からではない。

●「0」はラブではなく、ゼロとアナウンスする。

●タイブレイク時のエンドチェンジでは水分補給のみで、座ったりアドバイスをもらったりは不可。

### (5) セット終了時

「ゲームアンドファーストセット A 高校, セブンシックス. セカンドセット」  
「ゲームアンドセカンドセット B 高校, シックスフォー. ワンセットオール.  
ファイナルセット。」

### (6) マッチ(試合)終了時

#### ① 1セットの場合 (A 高校がタイブレイクの結果、勝利)

「ゲームセットアンドマッチ A 高校, 7-6 (セブン-シックス).」

#### ② 8ゲームズプロセットの場合 (A 高校がタイブレイクの結果、勝利)

「ゲームセットアンドマッチ A 高校, 9-8 (ナイン-エイト).」

#### ③ 3セットマッチの場合 (A 高校がセットカウント 2-1 で勝利。ゲームは 7-6, 4-6, 6-2)

「ゲームセットアンドマッチ A, ツーセットトゥワン. セブンシックス,  
フォーシックス, シックスツー。」

## V 団体戦開始, 終了のアナウンスについて

線審	監督・選手・選手…
主審	
審判台	
副審	
線審	監督・選手・選手…

### (1) 団体戦開始の挨拶

- 複数面展開の際は, コート番号が一番小さいコートで行う。
- 挨拶をするコートの審判団(主審, 副審, 線審)が参加する。
- 基本的に, ドロー番号が小さいチームがコートの入口側に整列する。
- 司会進行アナウンスは主審が行う。試合中のコールと同じくらい大きな声で行う。

- ① 「試合前の挨拶を行います。サービスラインにお並びください。」
- ② 「ネットの前までお進みください。」
- ③ 「ただいまより、男子(女子)団体○回戦、A高校とB高校の試合を行います。礼。」
- ④ 「監督の先生はオーダー用紙の交換をお願いします。」
- ⑤ 「A高校(若番の学校)から選手の紹介をお願いします。」  
「続いてB高校をお願いします。」
- ⑥ 「ありがとうございました。引き続き試合を行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください。」
- ⑦ 「これで試合前の挨拶を終わります。礼。」

### (2) 試合開始の挨拶

- そのコートで試合を担当する審判団(主審, 副審, 線審)が参加する。
- 審判団は団体戦開始時とは立つ位置が異なるので注意する。
- 司会進行アナウンスは主審が行う。試合中のコールと同じくらい大きな声で行う。

	線審	選手
	主審	選手
審判台		
	副審	選手
	線審	

- ① 「ただいまより、男子(女子)団体○回戦、A高校とB高校のシングルスⅠの試合を行います。」
- ① 「ただいまより、男子(女子)シングルス○回戦、A高校aさんとB高校bさんの試合を行います。主審は△△高校の□□です。よろしくをお願いします。」
- ② 「A高校のaさんですか?(ダブルスでは:cさんですか?)」  
「B高校のbさんですか?(ダブルスでは:dさんですか?)」

- 選手が服装規定を守っているかを確認する。
- 顔と名前を間違えないよう、特徴(ウェアの色・背格好・眼鏡等)をペーパーにメモする。

- ③ 「試合はエイトゲームズプロセット(スリーセットマッチ)、ウォームアップは3分間で行います。なお、この試合はSCU方式で行います。ラインジャッジは選手が、それ以外のジャッジは主審が行いますのでよろしくお願いします。」
- ④ 「それでは、トスを行います。裏と表のどちらを選びますか?」

- コイントスを行う。番号の小さい選手に「表」か「裏(数字のある方)」かを聞く。
- コインは空中でキャッチせずに地面に落とす。
- コインを拾い上げて番号の大きい選手にトスの結果を確認させる。
- トスの勝者に次の1つを選択させる。
  - (a) サーブかレシーブか (b) エンド(審判台からみて右側か左側か)
  - (c) 相手に上の(a)・(b)のどちらかを選ばせる。→ トスの敗者に選択させる。

⑤ 「これで試合前のあいさつを終わります。礼。」

- 副審は選手にボールを渡し、線審と共にかけて足でそれぞれの位置につく。
- 主審は審判台に上がり、ウォームアップを始めさせる。
- トスの後にエンドチェンジをしたりベンチに戻ったりする臨機応変に対応する。

⑥ 「スリーミニッツフォーウォームアップ。」

- 選手がボールを打ってウォームアップを始めた瞬間にストップウォッチを作動させる。
- ウォームアップ中はボールをよく見てスピードや回転に目を慣れさせておく。
- フットフォールトをするクセがあるかをよくみしておく。

⑦ 「ツウミニッツ。」\*1分間経過したらアナウンスする。

⑧ 「ワンミニッツ。」\*2分間経過したらアナウンスする。

⑨ 「タイム！」\*3分間経過したらアナウンスする。

- 3分間経過でウォームアップ終了。
- この後すぐに試合開始の場合もあれば、選手が一度ベンチに戻る場合もある。

(3) 団体戦終了の挨拶

- 団体戦の勝敗が決定したコートで行う。すべてのポイントをする試合は最終試合のコートで行う。
- 挨拶をするコートの審判団（主審、副審、線審）が参加する。他のコートの審判団は参加しない。
- 基本的に、ドロー番号が小さいチームがコートの入口側に整列する。
- 司会進行アナウンスは主審が行う。試合中のコールと同じくらい大きな声で行う。

① 「△番コート（団体戦の勝負が決定したコート）のサービスラインにお並びください。」

② 「ネットの前までお進みください。」

③ 「ただ今の試合は、ダブルス1-0、シングルス1-1、計2-1で〇〇高校の勝利が決定しました。礼！」

- 新人戦は5ポイントマッチなので「ダブルス1-1、シングルス2-1、計3-2」となる。
- 挨拶を始める前に、CRから他の試合の結果を聞いて団体戦のポイントを確認しておく

## VI その他の注意点【起こりえること】※SCU，2人制審判時など

- ◇ 主審は，選手（ラインジャッジ）や線審，副審のジャッジが誤りだと判断したら，自信を持ってオーバールールを適用する。（200%違うと確信したと）
- ◇ 線審と副審が，自分で出したジャッジを訂正する際は，手を挙げて「コレクション」とコールする。
- ◇ トイレトブ레이크（トイレに行く要求）があった場合は，速やかに帽子を振り，コートレフェリーを呼ぶ。
- ◇ 選手の痙攣の対応は，25秒ごとにレッツプレイを言い続ける。（コートレフェリーが入ってくるまで）
- ◇ ボールチェンジについては，次の通りである。

鴨池【ハードコート】⇒ 8ゲームマッチの場合，9ゲーム終了後にニューボールに変える。

3セットマッチの場合，1セットごとにニューボールに変える。

知覧【オムニコート】⇒ 8ゲームマッチの場合，ボールチェンジなし。

3セットマッチの場合，1セットごとにニューボールに変える。

- ◇ 選手が時間内にプレイを始めない場合は「レッツプレイ！」とアナウンスする。過敏になりすぎる必要はないが，ポイント間は25秒経過時，チェンジサイド時は90秒経過時。あまりに頻繁な場合や「レッツプレイ」をかけても改善されない場合はチェンジサイドの際にコートレフェリーを呼んで相談する。
- ◇ 周囲がわかりづらい2バウンドは「ノットアップ」，ラケットをかすめた場合は「タッチ」とアナウンスする。
- ◇ レットのタイミングの確認。必ずしもレット＝リプレイポイントではない。レットで試合を止めて落ち着いて判断をする（少し間があいてもよい）。レットをかける瞬間に選手を見る。選手が打つボールとレットのタイミングで，有効打が無効打になる。判断できるように。団体戦時のレットは他コートの声援にかき消されてしまう可能性が高いので，大声で何度も叫んだり身振りを交えてでもプレイを止めること。両選手が気づかずにプレイし続けてポイントが終わったとしても，一度「レット」をかけた場合は「リプレイ」とする。
- ◇ 副審はチェンジサイドの際にスコアを変更する。
- ◇ 「フットフォルト」をしっかり見る。サーブモーション中に，ベースラインを踏む，または超えている（空中はOK）場合は，すべてフットフォルトになる。センター，サイドラインも同様。
- ◇ 令和6年度より，サービス時の「ノーレット方式」を採用している。ネットに当たる，当たらない関係なく，サービスエリアにボールが落ちるとインジャッジである。
- ◇ SCUで審判台に上る前（試合前の挨拶時）に，選手に「ラインジャッジは選手で行う。ラインジャッジ以外のジャッジはSCUが行う」ことを選手に伝える。
- ◇ ラインジャッジがあいまいな選手には，ジャッジのコールとハンドシグナルをするように，主審から口頭でうながす。試合中にもめる原因になる。
- ◇ 大会を通じて，以下のことに気を付けましょう。

①大会1日目は，大きな声で堂々と審判を行いましょう。選手との信頼関係の構築のために堂々とした姿が大切です。

②大会2日目の公式練習（20分練習中）に審判部より再集合をかけます。その時に，質問や不明な点を受つけるので，まずは各自で確認をしてください。