

審判の仕方

審判は、競技規則に精通することはもちろんであるが、正確に判定し、試合を行う選手に安心感・信頼感を与える明瞭なコール及び素早い動作等も大切である。

コールや動作等については、繰り返し練習することによって身に付いてくるものであるが、ここでは、審判を行うための必要最少限の事項について記載している。

《審判員の心得》

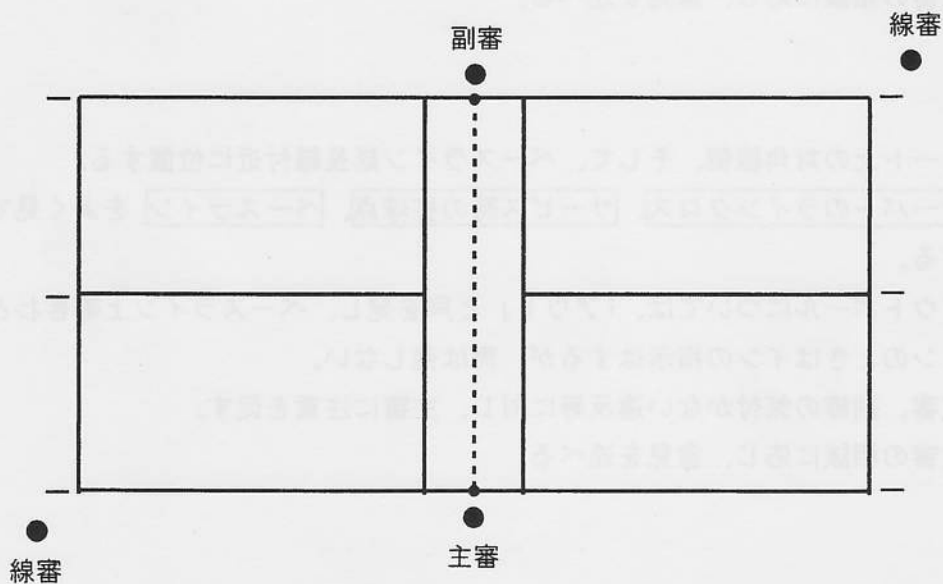
次に示す「審判ジャッジの5カ条」を十分に理解して審判行為を行うこと。

- (1) 公平性
- (2) 正確性
- (3) 迅速性
- (4) 大きな声
- (5) 大きな動作

《審判員の位置》

主審、副審、線審の基本的な配置は下図に示すとおりであるが、正確な審判を行うためには、見やすい適切な位置への素早い動きも要求される。

また、特に線審は、自身が審判するコートだけでなく、隣接コートの選手の守備妨害等にならないように、気を配ることも大切である。



《審判員の主な任務》

1. 主 審

競技に関連するすべての責務を持ち、受持つコートにおいて最も重要な役目を持つ。

- (1) サイドライン中央付近に立ち、**サービスライン**、**センターライン**、**サイドライン** とその仮想延長線をしっかり見てジャッジする。
- (2) 「アウト、ポイント」あるいは「ポイント」の声を発し、副審に得点板の進行を促し、サービスサイド側から得点をコールする。
- (3) 副審の「タイムオーバー」の宣告を受け、直ちに「タイムオーバー」と声を発し、プレーを停止する。
- (4) 競技規則を遵守する。
- (5) 競技の記録をとる。
- (6) 負傷者が出たときは、競技を一時停止する。
- (7) 競技者の不正に対し注意する。
- (8) 停止したプレーに対し、合図によって再開させる。

2. 副 審

- (1) 主審の反対側に位置する。
- (2) **タイマーを計時** し、1分経過と同時にタイムオーバーを宣告する。
- (3) **得点の表示** 及び受持つ **サイドライン** とそのジャッジをする。
- (4) アウトボールについては、「アウト」と声を発し、ボールがライン上等きわどいときで、インのときは、インの指示はするが、声は発しない。
- (5) 主審、線審の気付かない違反等に対し、主審に注意を促す。
- (6) 主審の相談に応じ、意見を述べる。

2. 線 審

- (1) コート上の対角線側、そして、ベースライン延長線付近に位置する。
- (2) **サーバーのラインクロス**、**サービス時の打球点**、**ベースライン** をよく見て、ジャッジする。
- (3) アウトボールについては、「アウト」と声を発し、ベースライン上等きわどいときで、インのときはインの指示はするが、声は発しない。
- (4) 主審、副審の気付かない違反等に対し、主審に注意を促す。
- (5) 主審の相談に応じ、意見を述べる。

《 審判員の注意点 》

- | 項目 | 審判員 | 審判員 | 審判員 | 審判員 | 審判員 | 審判員 | 審判員 | 審判員 | 審判員 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| (1) | | | | | | | | | |
| (2) | | | | | | | | | |
| (3) | | | | | | | | | |
| (4) | | | | | | | | | |
| (5) | | | | | | | | | |
| (6) | | | | | | | | | |
| (7) | | | | | | | | | |
| (8) | | | | | | | | | |
| (9) | | | | | | | | | |
| (10) | | | | | | | | | |
| (11) | | | | | | | | | |
- (1) 自分の受持つコートに必要な用具を必ず点検する。
 - (2) 自分の受持つ守備範囲をよく理解しておく。
 - (3) タイマーの取扱い方を事前に勉強しておく。
 - (4) 試合中、選手以外の人に声をかけられても、耳を傾けない。
 - (5) 選手集合時及びゲーム終了時の際には、4人の審判員がきちんと定位置につく。
 - (6) 主審は、サービスサイド側から手で合図をしながら、はっきりと大きな声で得点をコールする。
 - (7) タイムは、状況に応じて4人の審判員が行ってもよい。
 - (8) 選手又は監督の抗議は主審が受ける。なお、主審が抗議内容をよく理解した後、自分だけの判断ではなく、4人の審判員で協議する。
 - (9) 他のコートからボールが入ってきたときは、主審以外の審判員ができるだけ早く、そのボールを除去する。
 - (10) ラインズマン（線審）の立つ位置は、コートの配置状況等により、常に移動することがある。
 - (11) 審判員は、常に冷静沈着でなければならない。

《審判員の守備範囲》

番号	内 容	主審	副審	線審
1	選手集合のコール	○	×	×
2	選手集合のとき	○	○	○
3	サービスのセンターライン上のジャッジ	○	×	×
4	サービスのサービスライン上のジャッジ	○	×	×
5	サービスのセンターラインの仮想延長線	○	×	×
6	サーバーがトスしたときのミス等	○	○	○
7	サービス時のサイドラインの仮想延長線のジャッジ	○	○	×
8	サービス時のウエストオーバー	○	○	○
9	サービス時のサービスサイドミス	○	○	○
10	サービス時のレシーブサイドミス	○	○	○
11	サービス及びラリー中のサイドライン付近のジャッジ	○	○	×
12	サービス及びラリー中のベースライン付近のジャッジ	×	×	○
13	ラリー中、他のコートからボールが入ってきたときのボールの除去	×	○	○
14	ラリー中、ボールの空気が抜けてきたとき	○	○	○
15	ラリー中のネットタッチ及びオーバーネットのジャッジ	○	○	×
16	ラリー中、選手の手からラケットが離れたときのジャッジ	○	○	○
17	ラリー中のタイムの宣告	○	○	○
18	ボールがワンバウンドする前に、身体又はラケットに触れたとき	○	○	○
19	審判員にボールがダイレクトに当たったとき	○	○	○
20	ラリー中のボールが選手の陰になり、判定ができないとき	○	○	○
21	促進ルールを適用し、タイマーが鳴った時の合図	×	○	×
22	促進ルールを適用し、副審が手を上げた時の ^{タイム} タームオーバーの宣告	○	×	×
23	抗議内容の説明を選手及び監督から聞く	○	×	×
24	抗議があり、審判員が協議するとき	○	○	○
25	抗議に対する判定及びジャッジ	○	×	×
26	選手が負傷したときの計時	○	○	×
27	プレー再開の宣告	○	×	×
28	試合中、選手の妨害行為及び応援者の行き過ぎた行為	○	○	○
29	試合中、コート付近を選手等が通り、プレーに支障があったとき	○	○	○
30	ゲームが終わり、チェンジコート及びゲームセットの宣告	○	×	×

《ゲーム用語の解説》

用語	主な場面	解説
選手集合	コート中央	試合開始に当たって、選手をコート中央に呼び入れる
コール(～する)	いろいろな場面で	言う、呼ぶ、というようにとらえたい
ペア		試合を行う選手二人
トス(～をしてください)	コート中央	じゃんけん
トス	サーブのとき	ボールを手から離す動作のこと
サービスサイド	試合開始前に	試合をするに当たって、最初にサーブを行う側
レシーブサイド	試合開始前に	試合をするに当たって、最初にレシーブを行う側
ラリー		ボールを打ち合う
プレーボール	試合前、試合中	試合開始
ポイント	試合中	得点
カウント		数える
アウト	試合中	いろいろな場面で、失点につながる
イン	試合中	セーフのこと
オンライン	試合中	ライン上でセーフのこと
ミス	試合中	試合の中での失敗、失点につながる
ゲームオーバー	試合中	どちらかのチームが1ゲーム先取したとき
チェンジコート	ゲーム終了後	コートを入れ替わる
セカンドゲーム	1ゲーム終了後	2ゲーム目のこと
ファイナルゲーム	2ゲーム終了後	3ゲーム目のこと
サーバー S・R戦 プレーボール	試合中	S・R戦の前に主審がサーブを行う人に手で合図する
ゲームセット	ゲーム終了後	対戦が終わったとき
ラインクロス	サーブのとき	仮想延長線も含めてコートの線に触れたり越えたとき
ドリブル	試合中	ボールを打ったとき、ラケットに2回(度)以上当たってしまったとき
オーバーネット	試合中	ラケットの一部が中央のネットを越えたとき
ネットタッチ	試合中	ネット、支柱に身体又はラケットの一部が触れてしまったとき
ダイレクトボール	試合中	相手からの返球に、ワンバウンドする前に、身体又はラケットの一部が触れてしまったとき
ワンモアサービス	サーブのとき	サービスボールがネット又は支柱に触れて相手コートに正規に入ったとき、もう一度同じ側からのサーブを行う(何回でも)
ウエストオーバー	サーブのとき	ウエストより上で打球したとき
タイムオーバー	試合中	ゲームの進行が遅いときに使用する促進ルール
守備妨害(～妨害)	試合中	相手が打とうとする動作の妨げになる行為(注意)

◆主審は、サービスサイド側から得点をコールすると同時に、必ず両サイドを片手で大きく合図する。

《ゲーム・ジャッジ順序》

- (1) 選手集合……主審は記録票により選手名をコールする。
主審はこのとき、脇にボールを挟んでおくこと。
- (2) トスしてください…サービスサイド〇〇さんペア・レシーブサイド〇〇さんペア
と両ペア選手に対して確認する。
- (3) レイ（挨拶をさせる）。
- (4) ボールをサーバーに渡しながら「サーブを1本ずつ練習してください」と練習方法
について指示する。
- (5) 練習ラスト……とコールする。
- (6) 練習止め ……とコールする。
- (7) 右手（左手）を上げて正面に向かって プレーボール と合図する。
- (8) アウト ポイント とコールする（手で合図する）。
- (9) サービス側から ワン・ゼロ 又は ゼロ・ワン とコールする。
- (10) ゲームオーバー・チェンジコート と両手で合図する。
- (11) セカンドゲーム・プレーボール とコールする。
- (12) ゲームオーバー・チェンジコート とコールする。
- (13) ファイナルゲーム・プレーボール とコールする。
- (14) アウト ポイント 又は ポイント とゲーム中何回も繰り返す。
- (15) ゲームセット とコールする。
- (16) 主審は得点を記録票に記載した後、副審に記入が済んだ合図を出して、整列した
選手に次のように宣告する。
- (17) 「2対1」又は「2対0」で〇〇さんペアの勝ち。引分けの場合は、主審の左側か
ら「1対1」で引分けと手で合図しながらコールする。
- (18) 記録票に選手の確認サインを勝者サーバー、続いて敗者サーバーに求める。引分
けの場合は、主審の左側選手よりサインを求める。
- (19) レイ（選手に挨拶をさせる）。
- (20) 選手は互いに握手をした後、審判団側に向き直り審判員に挨拶する。
- (21) 選手は解散する。
- (22) 主審は1～2歩前を出て、審判員（3人）に左右それぞれに挨拶する。

(注) S・R戦のときは、副審にカードの掲示を指示してから「サーバー」と手で合図
した後、正面を向いて、「SR戦プレーボール」と声を発し合図する。
その後は、「サーバー」、「サーバー」・・・と繰り返し合図する。