

■主審のやりかた

早く・正確に・大きな声で（背筋を伸ばしてコート全体を見る）

※主審・副審とも選手のアピールの後で判断を覆してはならない。  
※問題（選手の暴言・選手の抗議で試合が中断・選手のけが など）が起きたら、ただちにレフェリーを呼ぶ。（副審または近くの観客に呼んでもらう。）

①試合を始める前に

- ・コートの確認
  - シングルススティック
  - ネットの高さ・ネットの張り具合
  - 審判台とベンチの位置
  - ライン
  - ゴミや忘れ物
- ・プレマッチミーティング
  - プレーヤーの名前と特徴（ウェア・めがねなど）→スコアカードにメモ。
  - トスを行い、結果をスコアカードに記入

②試合開始のアナウンス

- 1 set match ○○ to serve. Play!
  - ※「The best of」は3（5）sets のときのみ。
  - ※○○は名前。×学校名

③スコアのアナウンス

- ・ゲーム中のスコア
  - ※サーバーのスコアを先にアナウンス。
  - ※「0」は「ラブ」 ×「ゼロ」
- ・タイブレーク中のスコア
  - ※大きい数字→小さい数字→リードしている選手名
  - ※「0」は「ゼロ」 ×「ラブ」

④デュースのあとのアナウンス

- ・アドバンテージ方式
  - ※アドバンテージ→選手名
  - ※サーバー側がアドバンテージの場合は、サーバーの名前を。  
レシーバーの場合はレシーブする選手名をアナウンス。
- ・ノーアドバンテージ方式
  - 「デュース ディサイディングポイント レシーバーズ チョイス」

⑤ゲームおよび終了時のスコアのアナウンス

- 例・第1ゲームをAがとった 「ゲームA ファーストゲーム」
- ・第2ゲームをBがとった 「ゲームB ワンオール」
  - ・第3ゲームをAがとった 「ゲームA Aリーズ トゥーワン」
  - ・ゲーム終了、6-4でAの勝ち「ゲーム、セットアンドマッチA、シックスフォー」
    - ・タイブレークになって、次のサーブがAの場合  
「ゲームB シックスオール タイブレーク Aトゥーサーブ」

⑥試合終了時のアナウンス後

- 選手と握手をしたら、審判台から降りる。
- スコアカードの記入済ませ、結果を本部に報告する。

## ■ コールの種類

1. アウト
2. フォールト
  - ・第1サービスが相手のコートの外側に落ちたとき。
  - ×サービスがネットを越えなかったときはコールしない。
  - ×第2サービスがフォールとしたときにダブルフォールトとコールしない。
3. フットフォールト
  - ・サービスが打たれた瞬間にコールする。
4. レット
  - ・審判がポイントをやり直すと判断したとき。
  - ・審判がサービスをやり直すと判断したとき。
  - (レットのコールの後、「ファーストサーブ」「セカンドサーブ」とコールする。)
5. コレクション
  - ・「フォールト」「アウト」を「イン」に訂正するとき。
  - ×「グッド」の判定を「アウト」「フォールト」に訂正するときは「コレクション」のコールはしない。
6. ネット
  - ・サービスがネットに触れた後、レシーバー側に越えたとき。
7. スルー
  - ・打球がネットを通り抜けたとき。
8. タッチ
  - ・ボールが身体に触れたとき。
  - ・持ち物を相手コートに落としたとき。
  - ・ラケットや身体がネットに触れたとき。
  - ・ボールがラケットにかすったとき。
9. ノットアップ
  - ・2バウンド以上で返球したとき。
10. ファウルショット
  - ・故意に二度打ちしたとき。
  - ・ボールがネットを越してくる前に打ったとき。
11. ヒンダラス
  - ・プレーヤーが故意に相手を妨害したとき。 →失点
  - ・プレーヤーが無意識に相手を妨害したとき。 →レット
12. ウェイトブリーズ
  - ・何らかの不都合が起こり、サーブを打つのを待つように知らせるとき。

## ■ 副審のやり方

1. 主審と同様にすべてのプレーを見る。
2. 副審の見るべきラインを判定し、アウト、フォールトをコールする。
  - ① (サービス時) サービスライン
  - ② (サービス時) アドバンテージサイドのサイドライン
  - ③ (サービス後) 副審側のサイドライン
3. レシーブ後、素早くネットポストに移動する。
4. 紛らわしい動作をしない。