

## セルフジャッジマニュアル

プレーヤーが判定とコールをすることをセルフジャッジといい、以下の通り行う。カウントの仕方やアナウンスの方法、その他のルールに関しては審判実施マニュアルおよびルールブックに準じる。

### (1) ゲーム・ポイントのアナウンス

毎ポイントで、サーバーがレシーバーに聞こえる声でスコアをアナウンスする。各ゲームの最初のポイントはゲームカウント（〇〇リーズ3-0など）を、それ以外ではポイント（0-15や40-15など）をアナウンスする。レシーバーはこの時点で食い違っていないか確認する。

### (2) ①判定とコール…ボールの着地後、直ちに相手に聞こえる声で行う

| コールの種類                                | 判定とコールができる人      |
|---------------------------------------|------------------|
| 「フォールト」「アウト」<br>「グッド」（「グッド」は発声しない）    | ネットから自分側のプレーヤー   |
| 「ネット」「スルー」「タッチ」<br>「ノットアップ」「ファウルショット」 | 両プレーヤー           |
| 「フットフォールト」                            | レフェリー、ロービングアンパイア |

「フォールト」「アウト」…ボールとラインの間に、はっきりと空間が見えたとき

「グッド」…ボールがライン上に接地したとき、ボールとラインの間に空間が見えなかったとき、ボールを見失って判定できなかったとき

※ネットより相手側の判定に対して、確認（後述「BM I」）はできるが、抗議することはできない。

### ②ハンドシグナル…コールの補助として使い、相手に判定を伝える

「フォールト」「アウト」…人差し指を上に向かって立てる

「グッド」…手のひらを地面に向ける

### ③ダブルスの判定とコール

ダブルスの判定とコールは、1人のプレーヤーが行えば成立する。しかし、ペアの両選手の判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。しかし、ペアの判定が食い違っていたとしても、「アウト」や「フォールト」を直ちに「グッド」に訂正した場合は、1回目に限り故意ではない妨害としてポイントレットとなる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーは「レット（グッド）」とコールした場合は「（サービスの）レット」となる。

#### ④レット

- ・【両プレーヤーともコールすることができる】インプレー中、他コートからボールが入ってくるなどの妨害が起こった場合は「レット」とコールして、そのポイントをやり直す。
- ・【落とし物をした相手プレーヤーのみコールすることができる】インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落とした場合、それが1回目のときは、レットをコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。

#### ⑤BMI（ボールマークチェック）

クレートコートでのみ、相手プレーヤーにボールマークの確認を要求できる。必要であれば、相手コートへ行ってボールマークを見てもよい。相手と判定が食い違った場合はレフェリーが最終判定をする。両者が示すボールマークの位置が食い違う場合、あるいは判定できるほどのマークが残っていない場合は最初のコールが成立する。ただし、必要以上にBMIを申し出るプレーヤーには、レフェリーが適切な処置をとる場合がある。クレートコート以外はボールマークのチェックを行うことはできない。

#### ⑥オーバールール

コートのそばにいるレフェリーおよびロービングアンパイアが判定に対して明らかに誤っていると判断した場合、オーバールールを行い、判定を覆す可能性がある。ただし、レフェリーおよびロービングアンパイアが起きた事実を見ていた場合に限る。

#### (3)スコアがわからなくなったとき

スコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるポイントを足したスコアから再開する。合意できなかったポイントは取り消される。ゲームスコアがわからなくなったときも同様に処理する。再開するときのエンドとサーバーは、合意されたスコアに準ずる。ただし、ゲームスコアが訂正され、再開する場合のサーバーは、次の順のサーバーに交代しなければならない。（同じプレーヤーが2ゲーム連続してサーバーにはなれない）

#### (4)試合終了後

試合終了後、ロービングアンパイアが試合結果報告用紙にスコアとサインを記入し、勝者が大会本部に速やかに報告する。

#### (5)レフェリー、ロービングアンパイア（本部の先生）との連携

次の場合は、レフェリーまたはロービングアンパイアに速やかに申し出る。

- ① コートを離れなければならない事情があるとき
- ② 相手プレーヤーの言動やコール、フットフォールトなどに疑問、不服があるとき
- ③ プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こったとき

#### (6)その他

「ヒンダランス（妨害）」は、妨害を受けたプレーヤーからの申し出によりレフェリー、ロービングアンパイアが判断する。ただし、妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害とみなされない。