

ジュニア審判マニュアル

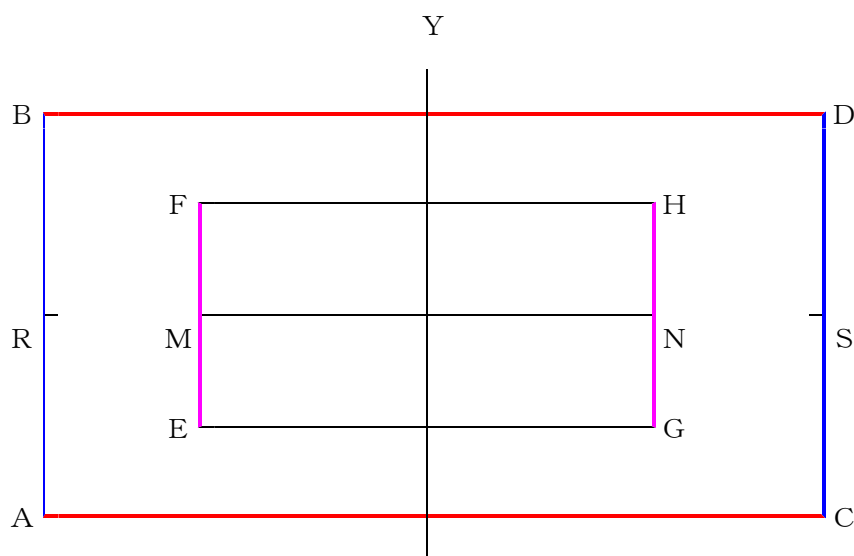
ソフトテニスのルールと審判のしかた

以下は2006年4月1日（財）日本ソフトテニス連盟発行のジュニア審判マニュアルの文章を転記し、解説の図・写真を入れたものです。図、写真は中学生ソフトテニス顧問のHPオリジナルのもので、選手にコピー等の配布は可能ですが、他への転載・転記は禁止いたします。

競技規則について

1.コートとラインの名前

(線名)	(区画)
サイドライン	AC,BD
ベースライン	AB,CD
サービスサイドライン	EG,FH
サービスライン	EF,GH
サービスセンターライン	MN
センターマーク	R・S



2、ボール

バウンドの高さは、マッチを行うコートで、1.50M mの高さから落として、70 c m ~ 80cm はずむようにする。(ボールの端で測る。)



2.ラケット

- (1) (財)日本ソフトテニス連盟が認めた公認マークがついていること。
- (2) ラケット面に物(振動防止など)を付けてはいけない。



3.プレーヤーがよくわかってなければならないこと

プレーヤーは、お互いにマナーを大切にし、次のことを守らなければならない。

- (1) 大きすぎる声を出したり、相手が嫌な感じを受けるようなことをしたり、言ったりしてはならない。

(2) マッチのはじまりから終わりまで、続けてプレーをすること。

① サイドのチェンジとファイナルゲームに入るときは、前のゲームの最後のポイントが終わってから、1分以内に次のゲームのポイントを始められるようにすること。

遅いときにはすぐ始めるようにアンパイヤーは「レッツプレー」とコールする。

② 相手がレシーブの構えをしているのにサービスをしなかったり、相手がサービスをしようとしているのにレシーブの構えをしなかったりしてはいけない。

③ わざとゲームを長引かせることをしてはいけない。

④ マッチの進行に妨げとなるようなパートナー同士の話し合いや、休憩をしてはいけない。

⑤ ゲームが終わったら、すぐに次のゲームに入ること。

⑥ ファイナルゲームの中で、サイドのチェンジをするときは、休憩をしたり、監督のアドバイスを聞きに言ってはいけない。

⑦ スtringの張り替えやグリップテープを巻きかえるなど、ラケットの修理をしたりしてはいけない。

- (3) アンパイヤーが言ったことにしたがってプレーしなければならない。

5.マッチ(試合のことを言う)

(1) マッチは2人で1ペアをつくり、ひとりひとりのプレーヤーはそれぞれ1本のラケットを持ってプレーする。

(2) ボールはネットをはさんだペアが、かわるがわるどちらじかが1人のプレーヤーが打たなければならない。

(3) マッチは普通5ゲームまたは7ゲームで行う。

6.ゲームの勝ち負け、マッチの勝ち負け

(1) ゲームは4ポイント先にとった方が勝ちとする。ただし、両方が3ポイントずつ取っ

たときは「デュース」となる。

(2)デュースのあと 1 ポイントを取った方が「アドバンテージ」となり、続けてもう 1 ポイントを取ると勝ちとなる。

(3)アドバンテージの次に相手が 1 ポイント取ったら「デュースアゲイン」となり、デュースのときと同じになる。

(4)5 ゲームマッチで両方のペアが 2 ゲームずつ取ったとき、または 7 ゲームマッチで両方のペアが 3 ゲームずつ取ったときは、次のゲームを「ファイナルゲーム」とし、7 ポイントを先に取った方を勝ちとする。ただし、両方のペアが 6 ポイントずつ取ったときは「デュース」となる。

(5)5 ゲームマッチでは 3 ゲームを、7 ゲームマッチでは 4 ゲームを取ったペアが、マッチの勝者となる。

7. サービス

サービスはサービスをするプレイヤーがトスをしたときに始まり、ボールがコートに落ちるまでの間に、そのボールをラケットで打ったときに終わる。

(1) いつサービスを打つのか？

正審（審判台にすわっているアンパイヤー）のコールがあった後、レシーバーに用意ができていることを確かめてすぐ打つ。



(2) サーバーとは？レシーバーとは？

サービスをするペアをサーバー、レシーブをするペアをレシーバーという。

(3) サービスをする位置

サービスは、サイドラインとセンターマークの間で、ベースラインの外側で行う。

(4) サービスをするプレイヤー

①サービスはサーバーのどちらか 1 人が行い、ネットに向かってセンターマークの右側から始め、相手のライトサービスコート、レフトサービスコートへかわるがわる入れる。



② 2 人のプレイヤーは同じゲーム中に、2 ポイントずつかわるがわる打つ。

③一つのゲーム中では、サービスの順番を替えることはできない。

(5) サービスがフォルトとなるのはどんなときか？

①正しいサービスコートに入らなかったとき。

②サービスをしようとして、手から放したボールを打たなかったとき。

③サービスをしようとして、2 個一緒にトスしたとき。

または、ボールを手から放して、それを打つまでに、もう一つのボールを手から落とした

とき。(ポケットのボールは含まれない。)

④サービスをするとき、ボールがラケットに2回以上あたったとき「ドリブル」。

ただし、カットサービスはボールがラケットにあたった回数は1回とする。

⑤サービスされたボールが、直接アンパイヤー、審判台、パートナーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。

⑥サービスされたボールが、ネットまたはネットポストにあった後、(ア)、(イ)の場合。

(ア) コート、アウトコート、審判台などにあたる前にサーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。

(イ) サーバーのラケット、からだ、ユニフォームがネット、ネットポストを越えたり触れたとき。

⑦サービスをするときに、ラインを踏んだり、サイドラインやセンターマークの外側に足が出ていたとき。「フットフォールト」

(6) サービスがレット(そのサービスのやり直し)となるのはどんなときか?

①正審のコールがないのにサーブしたり、レシーバーが用意できていないのにサービスをしたとき。

サービが正しいサービスコートに入ったか入っていないかにかかわらず、そのサービスをやり直す。

②サービスされたボールが、ネットやネットポストにあたった後、(ア)、(イ)、(ウ)の場合。

(ア) そのボールが正しいサービスコートに入ったとき。

(イ) そのボールがレシーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。

(ウ) レシーブするプレイヤーのパートナーが、サービスされたボールが入るべきサービスコートに入ったとき。

④レシーブするプレイヤーがレシーブを終わる前に、(ア)、(イ)、(ウ)の場合。

(ア) アンパイヤーが判定を間違っただけにプレーに影響があったとき。

(イ) よそのコートのボールなどによって、プレーが邪魔されたとき。

(ウ) 失ポイントになることが両方のペアに同時期あったとき。

②サービスがレットとなったときは、そのサービスをやり直す。

③その他正審が特に必要と認めた場合。

(7) サービスのときの失ポイント

第1サービスがフォールトになったときは、第2サービスを行うことができる。

第1サービスも第2サービスもフォールトになったときは、ダブルフォールトとして1ポイントを失う。

8 レシーブ

サービスされたボールを、ワンバウンドしてから、ツーバウンドする前に打つこと。

(1) レシーブの順序

①レシーバーはそれぞれライトサービスコートかレフトサービスコートのどちらかでレシ

ーブするものとし、そのゲーム中は替わることができない。

②レシーブはライトサービスコートから始め、右・左かわるがわる行う。



(2) レシーブでポイントを失うときはどんなときか？

①レシーブしたボールが相手コートに入らなかったり、空振りしたなどレシーブできなかったとき。

②サービスされたボールが直接レシーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。「ダイレクト」

③サービスされたボールがツバウンドする前に、レシーブするプレイヤーのパートナーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。「インターフェア」

④レシーブするプレイヤーがレシーブを終わる前にパートナーがそのサービスコートに触れたとき。「インターフェア」ただし、そのポイントだけ。

⑤一つのゲームの中に、レシーバーのレシーブの順番が間違っているのがわかったとき。

9 サービス・レシーブのチェンジとサイドのチェンジ

(1) サービスとレシーブは、1 ゲームを終わるごとに相手のペアと交替して行い、奇数(1・3・5) ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。「チェンジサイズ」

(2) ファイナルゲームは、相手のペアと 2 ポイントごとにサービスのチェンジを行い、始めの 2 ポイント後、あとは 4 ポイント終わるごとにサイドチェンジを行う。

(3) ファイナルゲームのサービスとレシーブ

①最初の 2 ポイントのサーブをするプレイヤーは、サービス権を持っているペアのうちのどちらかのプレイヤーとする。

② 3 ポイント目と 4 ポイント目のサービスは、最初にレシーブを行ったペアのどちらかのプレイヤーとする。3 ポイント目のレシーブは、最初の 2 ポイントをサービスしたペアのどちらかのプレイヤーが行う。

③ 5 ポイント目、6 ポイント目のサービスは、最初のポイントのサービスをしたペアのもう 1 人のプレイヤーが行う。

④ 7 ポイント目、8 ポイント目のサービスは、3 ポイント目、4 ポイント目のサービスをしたペアのもう 1 人のプレイヤーが行う。

⑤ この後はこの順番でサービスとレシーブを行う。

⑥レシーブをしたときに、レシーバーのレシーブの順番が変っていることがわかったら、そのポイントはインターフェアとして 1 ポイントを失う。

(4) サービスの順番やサイドの間違いがわかったら？

①サービスのチェンジまたはサイドのチェンジの間違いがわかったときは、

ア.サービスをする前であれば、そのポイントから正しく直す。

イ.間違いに気づいても途中でプレーをやめず(止めたら、止めたほうがポイントを失う。)、次のポイントから正しく直す。それまでのポイントは有効である。

②サービスのチェンジを間違ったとき。「チェンジサービス」

サイドのチェンジを間違ったとき。「チェンジサイズ」

③パートナーとのサービスの順番を間違ったとき。「ローテーションチェンジ」

④サービスコートの順番を間違ったとき。「ローテーションチェンジ」

⑤間違いが第一サービスのフォルトの後にわかったときは、そのときに正しい順番に直し、第一サービスから行う。

10.判定

(1) インかアウトかは、ボールが落ちたところで決める。

(2) ラインに触れたものはすべてインとする。

11.ポイントを失うのはどんなときか？

(1) 打ったボールがネットを越さなかったとき。(コールなし) ただし、次のようなときはインとする。

①打ったボールがネットまたはネットポストにあたって、これらを越えて正しく相手のコートに入ったとき。

②ボールがネットポストの外側をまわり、またはネットポストにあたって、相手のコートに正しく入ったとき。

(2) 打ったボールがアウトコートに落ちたとき。

または直接そのマッチのアンパイヤー、審判台などにあたったとき。「アウト」

(3) ボールがツーバウンドする前に打ち返せなかったとき。

(4) 打ったボールがプレーヤーのからだやユニフォームにあたったとき。「ボディタッチ」

(5) 空振りしてラケットがネットやネットポストを越えたとき。「ネットオーバー」ただし、ボレーをして、そのいきおいで越えたが、インターフェアをして、(打球妨害)にならないときはよい。

(6) ネットまたはネットポストに触れたとき。「ネットタッチ」

*風のためにふくらんだネットに触れたとき。「ネットタッチ」

*相手の打ったボールがネットにあたり、そのボールがネットを押してプレーヤーに触れたとき。「ネットタッチ」

(7) ラケット、からだ、ユニフォームが、そのマッチの審判台やアンパイヤーに触れたとき。「タッチ」

(8) ラケット、からだ、ユニフォームが相手のコート、相手のラケット、からだ、ユニフォームに触れたとき。「インターフェア」

(9) ボールを打ったとき、そのボールがラケットに2回以上あたったとき。「ドリブル」

(10) ボールがラケットの上で止まったとき、またはラケットのいちょうの空いている

ところにはさまったとき。「キャリー」

(11) 手から離れたラケットで打ち返したとき。「インターフェア」

(12) ボールがコートの中に転がっていた他のボール、または帽子、タオルなどにあたって打ち返せなかったとき。(コールなし)

(13) ボールがラケットのフレームにあたって打ち返せなかったとき。「チップ」

(14) ラケット、帽子またはタオルなどが、プレーヤーから離れて直接ネットやネットポストに触れたとき。「ネットタッチ」

(15) ラケットが一度コートに落ちてからネットに触れたとき。「ネットタッチ」

(16) プレーヤーがコートまたはアウトコートに落ちていた帽子、タオルなど(ボールは含まない)を、手や足やラケットで押しやったものが、直接ネットまたはネットポストに触れたとき「ネットタッチ」、そのマッチのアンパイヤーや審判台に触れたとき「タッチ」、相手方プレーヤーのラケットやからだ、ユニフォームに触れたり、相手方コートに入ったとき。「インターフェア」

(17) 明らかな打球妨害になったとき。「インターフェア」

12. ノーカウントになるときはどんなときか？

インプレーにおいて、次のようなときはノーカウントとし、第1サービスからやり直す。ただし、サービスがレットになる場合を除く。

(1) アンパイヤーが判定が間違っていたためにプレーに影響があったとき。判定に関係なくポイントが決まったときなどは、判定を正しく直すだけでよい。

(2) 思いがけないことが突然起こってプレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(3) そのマッチに関係がないがやったことでプレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(4) 他のコートのボールが入ってきて、プレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(5) そのマッチで使っているボールであっても、そのマッチに直接関係してない人が投げ入れて、そのためにプレーが邪魔されたときと正審が認めたとき。

(6) 失ポイントになることが両方のプレーヤーに同時に起こったとき。(例えばボレーをしたボールがきまって、ツーバウンドすると同時に、ボレーをしたプレーヤーがネットタッチをするなど。)

(7) その他正審が特に必要と認めたとき。

13. タイム

マッチの途中で次のようなときはタイムを取ることができる。

(1) プレーヤーが急にからだの具合が悪くなってプレーが続けてできなくなり、これを正審が認めたとき。ただし、一人が一回につき5分以内とし、1つのマッチで2回以内とする。(続けて2回とる事もできる。正審はプレーヤーのタイムごとに採点票のタイム欄の5に○をつける。)

(2) その他正審が特に必要と認めたとき。

14. 禁止事項

(1) プレーヤーはマッチ中パートナー以外の人から、アドバイスやからだの手当てを受

けてはいけない。ただし、正審がレフェリーと相談して必要と認めたときはよい。

(2) マッチを行うプレーヤーやアンパイヤーなど認められた人以外は、マッチ中ソフトテニスコートに入っていくてはいけない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に部長・監督・コーチがソフトテニスコート内に入ることが認められた大会では、許された時間内(奇数ゲームが終わった後のサイドのチェンジとファイナルゲームに入るときで、ファイナルゲームでのサイドのチェンジのときはいけない。時間は前のポイントが終わってから1分以内に次のポイントを始めなければならないので30秒位)でプレーヤーにアドバイスすることはよい。

(3) アドバイスは決められた位置で、移動することはできない。

(4) プレーヤーはプレーの進行や判定について、アンパイヤーに異議を申立て、または結果を不服としてプレーを中断してはいけない。

(例) プレーヤーや監督がボールの落ちたところを確かめるため、ネットを越えて相手のコートに行っていくてはいけない。また自分たちのコートであっても、ボールが落ちたところに近寄ったり、落ちた後を消していくてはいけない。消したら失ポイントになる。「インターフェア」

15. アンパイヤーの判定に異議がある場合はどうしたらよいか？ (質問)

そんなときは質問する。ただし、質問に対する結果が出ればそれにしたがう。

(例1) (質問)

「今のはアウト(イン)ではないですか？」

(質問に対する結果)

「いいえ、イン(アウト)です。」

(結果にしたがう)

その後速やかに次のポイントが始まる。・・・○

(例2) (質問)

「今のはアウト(イン)ではないですか？」

(質問に対する結果)

「いいえ、イン(アウト)です。」

(結果にしたがわない)

ボールが落ちたところに行っていくて「これアウト(イン)ですよ！見に来てください」...×



16. 棄権になるのはどんなときか？

次のことに当てはまるプレーヤーは棄権とし、相手の勝ちを告げる。負けとなった方が、取っていたポイントとゲームは有効とする。

(1) 参加申込をした大会に、参加しなかったとき。

(2) 特別の理由によるプレーヤーまたはペアからの申し出に対し、競技責任者が認めたとき。

(3) プレーヤーがからだの具合が悪くなり、タイムが認められ、決められた時間内に回復できなかったとき。「タイムアップゲームセット」

17. 警告

プレーヤー（団体戦のときは部長・監督・コーチを含む）が次のところで決められていることに違反したときは、警告（イエローカード）を与える。

項目4. プレーヤーがよくわかっていなければならないこと（心得）

項目14、禁止事項（

*イエローカードの出し方：違反したプレーヤー

（監督・コーチを含む）に対して「イエローカード」を示す。その後、採点票に記録する。

18. 失格になるのはどんなときか？

（レフェリーストップゲームセット）

（1）大会要項の参加条件に違反していることが発見されたとき。（団体戦ではチームが失格となる。）

（2）そのマッチへ出場の連絡を受けたプレーヤーがコートに出場しないとき。

（3）マッチ開始後（インプレイ）に、オーダーどおりに出てこないとがわかったとき。

（4）1マッチ中に警告が3回になったとき。「レッドカード」

19. マッチの中止と再開

（1）天候やその他の事情でマッチが一旦中止または延期になったときは、その後のポイントから引き続き始めるのを原則とする。

（2）コートを変更したり、後日再開される場合のサイドは、そのマッチでサイドを選んだペアが選ぶ。同じ日に同じコートで始めるときは中止前のままとする。

20. 順位の決め方

（1）トーナメント戦の場合は、勝ち残りで行い、最後まで残ったペアまたはチームを優勝者とする。

（2）リーグ戦の場合は、勝率（勝った試合数／全部の試合数）の高い順に順位を決める。

①二者が同率のときは、この二者の対戦で勝った方を上位とする。

②同率者が三つ以上あるときは、同率者だけを取り出してリーグ戦表を作り、勝率の高い順から順位を決める。

③②でも同率者があるときは、以下の順で、差の大きい方を上位とする。

・個人戦

ア) 得ゲーム数－失ゲーム数

イ) 得ポイント数－失ポイント数

・団体戦

ア) 得マッチ数－失マッチ数

イ) 合計得ゲーム数－合計失ポイント数

ウ) 合計得ポイント数－合計失ポイント数

④①②③によっても順位が決まらない場合は、大会主催者は抽選その他の方法により順位を決める。

審判規則について

1. アンパイヤーの任務と心得

(1) アンパイヤーは正審1人、副審1人を原則とする。

(2) アンパイヤーはマッチの進行係であり、ルールにしたがい公正な判定をし、スムーズに進めなければならない。

(3) 正審は、審判台の上で大きな声でコールしてマッチを進め、自分の判定区分を判定する。また、副審のサインやコールを確かめた後、これを尊重してはっきりとコールし採点票に記録する。

(4) 副審は、審判台と反対側のサイドラインの外側で、ネットポストの後方約 60cm（定位置）のところに立つ。ただし、サービスの判定のときには、レシーブ側のサービスラインの仮想延長線上で、コートに入らないように構え、サービスが入ったことを確かめたら定位置へすばやく走って移動しラリーを見守る。また、副審の判定区分の判定を受持つとともに正審を助ける。

(5) 副審は、「区画線による判定区分」についてはサインで、「その他の判定区分」についてはサインとともにコールで正審に知らせる。

(6) 副審はボールを管理する。（マッチ開始前に

ボールのバウンドが 2 個揃っているかを確認し、ゲームセットの後はボールを本部へ返す。）

(7) 競技規則と審判規則をよく学習して、審判がきちんとできるようにしておく。

(8) アンパイヤーの服装は、原則としてソフトテニスをするときの服装とする。

(9) プレーヤーより先に準備を整えてプレーヤーを待つ。

(10) 動作や言葉使いに注意して、きびきび、はきはきと行う。

(11) マッチがスムーズに明るく楽しくできるように努力する。

(12) コールは定められたとおり大きな声で行う。

(13) サインは定められたとおりはっきりと正確に行う。

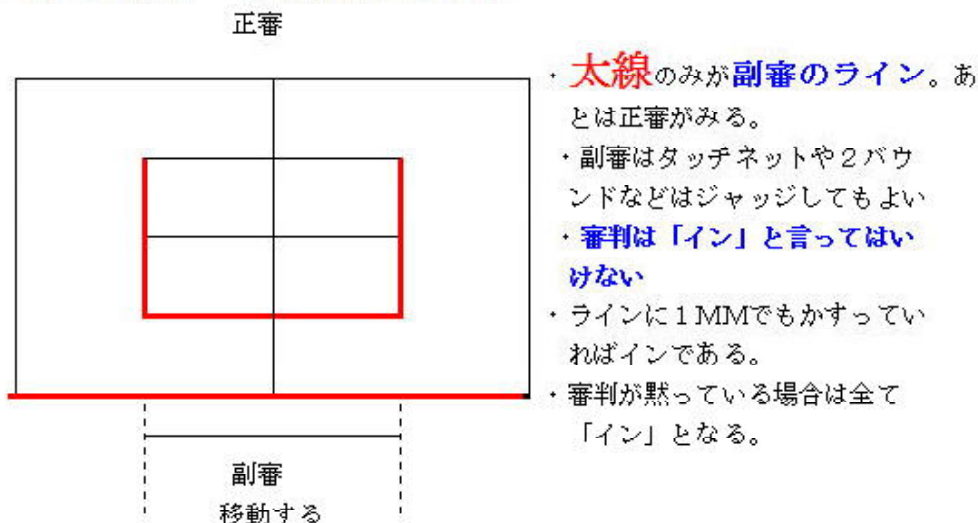
(14) 正審と副審は連絡を取り合い、力をあわせて審判を行う。

(15) それぞれの判定区分を守る。

2 アンパイヤーの判定区分

(1) 区画線による判定区分

<正審と副審の役割分担と基本>



(2) その他の判定区分 (正審も副審も同じ)

ツーバウンド ドリブル キャリー ダイレクト レンターフェア ボディータッチ
タッチ チップ ネットオーバー ネットタッチ スルー レット ノーカウント
フットフォールト

3. サイン

(1) アンパイヤーはインボールに対してはサインをしない。ただし、インであるがプレイヤーがどちらかわからないで迷いそうなときは、手のひらを下にして片手を前ななめ下に差し出す。

(2) 副審のサイン

①サービスのときの構えは、付図 (ア) のとおり、片足 (レシーブ側) を前に出して腰を低くして構え、足を出した側の手は膝の上に軽く置く。

②フォールト (区画線の判定区分による。ネットにかかったものはサインをしない。) のときは、付図 (イ) のとおり、構えた姿勢のまま指を伸ばし肘が直角になるように片手を上に挙げる。

②レットのときは、付図 (ウ) のとおり、両足をそろえてまっすぐに立ち、片手を上に挙げるとともに、第1サービスは指2本、第2サービスでは指を1本立てて、「レット」とコールする。

③打ったボールがアウトしたときは、付図 (エ) のとおり、ボールが落ちたところへまっすぐ向き、目は落ちたところをじっと見て指を伸ばし外側の手を上に挙げる。

④その他の判定区分は、付図 (オ) のとおり、片手で失ポイントになることをしたプレイヤーを指して (例えば「ネットタッチ」と) コールする。右側のプレイヤーには右手で、左側のプレイヤーには左手を指す。

⑤ノーカウントにすることを正審に伝えるときは、付図 (カ) のとおり、両手を顔の前で交差するように振り「ノーカウント」とコールする。

⑦タイムは付図（キ）のとおり、手のひらを正審のほうに向けて両手を挙げ、「タイム」とコールする。

4、判定の確認と連携

アンパイヤーは、自分の判定区分でボールの落ちたところが、イン、アウト、またはフォールであるか迷うときは、ボールの落ちた跡を確かめてから判定してよい。副番に頼んでよい。副番が判断できないときは、正番が審判台から降りて確かめてもよい。

5、プレイヤーから質問があったときは？(再判定)

プレイヤーからの質問の内容を確かめて、判定の結果を正番から知らせる。その判定に対して同じプレイヤーからの問合せは、異議とみなし、**イエローカード**(警告)を出す。

6、判定を間違えたときは？(判定の誤り)

アンパイヤーの判定がはっきり間違っているであると認められるときは、正番はそのポイントに限り正しく直すことができる。ポイントカウントの間違いはそのマッチ中、直すことができる。

7、間違っ​​てインプレーを止めさせるサインまたはコールをしたら？

インプレーで、アンパイヤーが間違っ​​てインプレーを止めさせるサインまたはコールをしたときは、すぐにプレーを止めさせる。そして、正番はサインまたはコールがプレーに差しさわりがあつたと判断したら判定を正しく直すこと。

8、スコアの間違​​いはどうすればよいか？(スコアの誤り)

(1) アンパイヤーは、ポイントカウントやゲームカウントがはっきり間違​​いであるとわかつたときは、第 1 サービスだフォールトになつたときに、「**コレクション**」と言つてから正しいカウントをコールする。

(2) インプレーでわ、間違​​いに気づいてもプレーを途中で止めさせず、そのプレーは有効とする。

9、アンパイヤーはマッチの途中で交替できるか？(交替の禁止)

アンパイヤーはマッチの途中で交替できない。ただし、からだの具合が悪いときとか、次に自分のマッチにプレイヤーとして出なければならぬときなど、レフェリーが認めたときは交替してよい。

10、マッチの進め方

(1) マッチ前の挨拶

①アンパイヤーは、ネットをはさんで正番と副番が副判台側のサイドラインの外側に立つ。

②両方のプレイヤーが、サービスラインの外側中央に立ち、ネットの方向に向かい合い整列する。

③正番の合図「**集合**」というコールで、プレイヤーはネットへ近寄る。アンパイヤーもサ

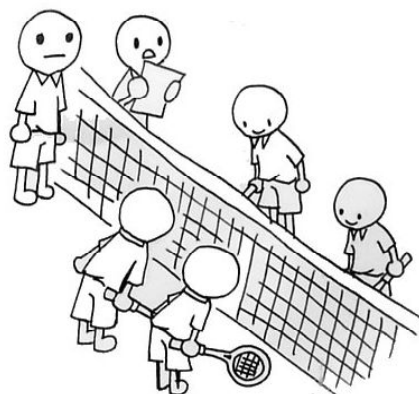
ースコート中央まで進む。

④「挨拶」というコールで、お互いにプレーヤー同士が挨拶を交わして、次にアンパイヤーも挨拶をする。

⑤正審はプレーヤーの確認をする。

⑥団体戦のときは、両方のチーム全員がベースラインの外側に横に並んで、ネットにかけて立ち、正審の合「集合」というコールでネットに近寄る。なお、監督の位置はアンパイヤー側とする。

⑦チーム全体の挨拶後は、それぞれの対戦ごとに個人戦と同じように進める。



(2) トス(サービスかレシーブかまたは、サイドを決める)

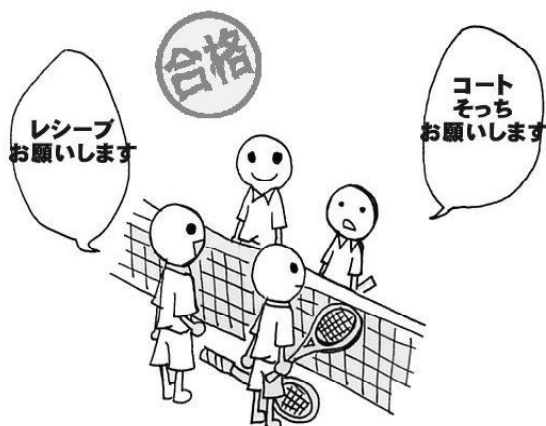
①プレーヤーの確認が終わった後、ペアの片方のプレーヤーが「ジャンケン」をする。

②負けた方がラケットの公認マーク(こちらが表となる)を相手に見せて、ラケットをコートに立てて回す。

③ラケットがコート面に止まる前に、ジャンケンに勝った方が「表」か「裏」かを言う。

④言いあてた側は、サービスかレシーブかまたは、サイドを選ぶ権利を得る。言いあてなかったときは、ジャンケンで負けた側がその権利を得る。

⑤相手のプレーヤーは、先取権を得たプレーヤーが選ばなかったものを選ぶ権利を持つ。



(3) マッチ開始前の練習

①サービス、レシーブ、サイドが決まったら、プレーヤーはマッチ開始前の練習をし、アンパイヤーはそれぞれ位置につく。練習時間は普通1分以内である。

試合進行の状況によっては、練習時間が短かめられたり、設けられないこともある。

(4) 「レディ」

正審は「レディ」とコールし、練習を止めさプレーヤーをマッチ開始の位置につかせる。

(5) マッチは次の要領で進める。

①正審は「サービスサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇ペア、レシーブサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇ペア、〇ゲームマッチ、プレーボール」とコールしてマッチを開始する。

②正審は1ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサイズ」とコールする。

副審は奇数ゲームが終わったときやファイナルゲームに入る前は定位置(ネットポス

トの後方約60cmのところ)で待つ。

- ③前のポイントが終わってから45秒位経ったら、正審は「レッツプレー」とコールする。コールが聞こえない場合もあるので、そのようなときには副審がベンチまで行き「レッツプレー」とコールするよう指示する。副審がコールしても、次のゲームに入る準備をしなければイエローカード(警告)を出す。
- ④正審は「ゲームカウント〇ー〇」とコールして第2ゲームを始める。
- ⑤正審は第2ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサービス」、「ゲームカウント〇ー〇」とコールして第3ゲームを始める。以後同様に進める。
- ⑥正審は両方のペアが2ゲーム(3ゲーム)ずつ取ったときは、「ゲームカウント2オール」(3オール)、「ファイナルゲーム」として始める。
- ⑦正審はマッチが終わったら「ゲームセット」とコールして、すぐに審判台を降り、マッチ前(トスの位置)の挨拶をした位置に立つ。(最後のポイントを記入する時間的な余裕がないときは、挨拶を済ませてから採点票に記入する。)なお、プレーヤーはマッチ前にトスをしたネット中央に集合する。
- ⑧副審はマッチに使用したボールを回収し、マッチ前(トスの位置)の挨拶をした位置に立つ。
- ⑨正審が「〇対〇で〇〇ペアの勝ち」と勝敗を言った後、プレーヤー同士、そしてプレーヤーとアンパイヤーが挨拶をして解散する。この後は、質問・提訴は出来ない。
- ⑩団体戦のときは、試合前の挨拶と同じように、両方のチーム全員がベースラインの外側に横に一列になって、ネットに向かって立ち、正審の合図「集合」というコールでネットに近寄り、正審が「〇対〇で〇〇チームの勝ち」と試合の勝者を言った後、チーム同士、そして両方のチームとアンパイヤーが挨拶をして解散する。

11. 採点票への記入の仕方

- (1) 正審は採点票に必要なことを確認する。
- (2) サービスのペア(S)、レシーブのペア(R)が決まったらS・Rのところを○で囲む。
- (3) ポイントを得たとき○、失ったとき×を上段左から右に記入する。
- (4) ゲームが終わったら、そのゲームで得たポイント数を中央のスコア欄に記入し、そのゲームを得た側のポイント数を○で囲む。
- (5) マッチ終了後はスコア欄に得たゲーム数を記入し、勝者のゲーム数を○で囲む。
- (6) 警告欄にあてはまるペアおよび監督に対して出した警告(イエローカードY、レッドカードR)を○で囲み、該当事項欄にその理由を記入する。
- (7) タイムを取るごとにタイム欄の5を○で囲む。
- (8) サイドを選んだペアのプレーヤー欄の部下の「サイド」を○で囲む。

(9) 勝者からサインを勝者サイン欄に記入してもらうこと。

12 用語を正しく使おう

正	誤 (まちがい)
ポイントカウント	ボールカウント
○ゲーム	セット
ゲームマッチ	ゲームズマッチ
デュース	ジュース
	スリーオールジュース
	シックスオールデュース
アウト	バック(サイド)アウト
イン	セーフ
ネットタッチ	タッチネット
ネットオーバー	オーバーネット
チップ	ワンタッチ
ゲームセット	ゲームオーバー

13 用語の意義と判定及びカウントのコール

用語	意義
1 ソフトテニス	競技規則のうえでは、コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判代をいう。

2 コート	ベースラインとサイドラインで区画された平面の平坦なスペース縦23.77m、横10.97mの長方形とし区画するラインの外側を境界とし、その中心をネットポストで支えられたネットで二分された部分をいう。
3 アウトコート	競技を支障なく行うためのコートの周辺のスペースをいう。ベースラインから後方に8m以上・サイドラインから外側に6m以上を原則とする。
4 サーフェイス	アウトドアではクレー、砂入り人工芝を含む人工芝又は全天候ケミカル等。インドアでは木板、砂入り人工芝を含む人工芝、硬質ラバー、ケミカル等とする。
5 ライトサービスコート	レシーバー側からネットに向かって右側のサービスコートをいう。
6 レフトサービスコート	レシーバー側からネットに向かって左側のサービスコートをいう。
7 付帯する施設・設備	フェンス、観覧席、ベンチ、その他のソフトテニスコートに付帯する施設・設備をいう。
8 用具	ネット、ボール及びラケットをいう。

用語	意義
9 コール	アンパイヤーの判定、ポイント及びゲームのカウント等、アンパイヤーが発声をもって表示することをいう。
10 サイド	コートをネットで二分し、それぞれの片側をいう。
11 ポイント	スコアの最小単位をいう。

1 2 ゲーム	ポイントが集積されて規定に達することをいう。
1 3 セット	ゲームが集積されて規制に達することをいう。ソフトテニスでは通常1セットマッチである。
1 4 マッチ	1セットマッチの場合は、ゲームの集積されて規定に達することをいう。ロングマッチの場合はセットが集積されて規定に達することをいう。
1 5 試合	広義のトーナメント、リーグ戦、団体戦等マッチの集合をいう。
1 6 ショートマッチ	ファイナルと同じ方法で、15ポイントで行うマッチ。
1 7 ロングマッチ	15ポイント、3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし、3セット又は、5セットマッチを行うこと。」
1 8 ゲーム中	ゲームの開始から終了までをいう。インプレーのほか、ポイントとポイントの間やタイム中も含まれる。

用 語	意 義
1 9 マッチ中	プレーボールからマッチが終了までの間をいう。ゲーム中のほかにゲームとゲームの間も含まれる。
2 0 サーバー	サービスサイドのプレーヤー又はペアをいう。
2 1 レシーバー	レシーブサイドのプレーヤー又はペアをいう。
2 2 パートナー	ダブルマッチで組むプレーヤーで、サービス(レシーブ) をするプレーヤーの他のプレーヤーをいう。2人はお互いにパートナーである。

23 サービス	ポイントの最初に打つボールを打つ行為をいう。
24 レシーブ	サービスされたボールを打ち返す行為をいう。
25 有効返球	インプレーで、失ポイントにもノーカウントにもならない打球をいう。
26 直接関係者	そのマッチのプレーヤー及びアンパイヤーをいう。
27 関係者	プレーヤー、部長、監督、コーチ（外部コーチを含む）、該当チーム（ペア）の応援団の総称をいう。
28 着衣	プレーヤーが身体につけている服装等をいう。帽子、タオル、眼鏡等を含む。

用語	意義
29 アンパイヤー	正審、副審、線審の総称をいう。
30 レフェリー	審判委員長、審判副委員長で競技規則等の解釈と適用に対する権限を持つ者をいう。
31 レフェリー長	レフェリーの統括責任者(審判委員長)をいう。
32 コート主任	必要と認める場合に置かれ、担当するコートの進行を促し、必要により、アンパイヤーに指導及び助言を行う者をいう。
33 提訴	アンパイヤーの判定に対し、競技規則及び審判規則の適用に疑義を持ち、レフェリーに判断を求めることをいう。レフェリーの判定は最終のもので、アンパイヤーにもプレーヤーも従わなければならない。

34 シード	組合わせを作る時に強いプレーヤー、ペア又はチームを規定により要所に配置することをいう。
35 不戦勝	組合わせの中でマッチを行わず次の回戦に進むことをいう。
36 大会委員長	大会運営の最高責任者
37 競技責任者	大会競技運営の責任者

用 語	意 義
38 トス	(1) のマッチ開始に先立って、サービス(レシーブ)とサイドを決めることをいう。
39 棄権	競技規則についての 16(棄権になるとき)に書かれている事に該当する場合で相手の勝ちとすることをいう。
40 失格	競技規則についての 18(失格になるとき)の各号により試合の参加が出来なくなった場合で大会の最初にさかのぼって出場の資格を失う。
41 警告	競技規則についての 17(警告) または 4(プレーヤーがよくわかっていなければならないこと(心得))、14(禁止事項)に違反したときに選手にイエローカードを示し、警告を与えること。
42 スtring	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。(以前はガットといていた)

判定及びカウントのコール

用 語	意 義
1 ready	マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤー

レディ	を位置につかせるコール
2 service side サービスサイド	サービスをする方の側を示すコール
3 receive side レシーブサイド	レシーブをする方の側を示すコール
4 seven-game match セブンゲームマッチ	ゲーム7のマッチを示すコール。 他にファイナルゲームマッチ、ナインゲームマッチ、スリーゲームマッチ、ショートゲームマッチ等がある。
5 play ball プレーボール	マッチ開始のコール
6 let レット	競技規則についての7（サービス）（6）により、そのサービスをやり直させるコール
7 foot fault フットフォールト	競技規則についての7（サービス）（5）の⑦に該当したときのコール
8 fault フォールト	競技規則についての7（サービス）（5）でサービスがフォールトになるときの各号に適用した時のコール

用 語	意 義
9 double fault ダブルフォールト	第1及び第2サービスがともにフォールトとなった場合のコール。1ポイントを失う。
1 0 in play インプレー	サービスが行われてからレット若しくはフォールトとなるか、又はポイントが決まるまでの間をいう。
1 1 in イン	インプレーでボールがライン内、又はラインに触れてバウンドした場合。

1 2 out アウト	競技規則についての 1 1 (ポイントを失うのはどんなときか) の (2) に該当した時のコール
1 3 direct ダイレクト	(1) サービスボールがノーバウンドでレシーバーの身体、着衣、ラケットに触れた場合のコール。レシーバーの失ポイント。 (2) 打たれたボールをアウトコースにおいて、ノーバウンドで止めた場合のコール (失ポイント)。ただし、ラケットで打ち返して有球返球よなればプレーは続けられる。
1 4 no count ノーカウント	競技規則についての 1 2 (ノーカウントになるのはどんなときか) に該当し、そのポイントを採点しないで、やり直すことをいう。

用 語	意 義
15 time タイム	競技規則についての 13 (タイム) によりプレーを中断する場合のコートのルール
16 notime ノータイム	タイムがおわってプレーを再開する場合のコール
17 nettouch ネットタッチ	競技規則についての 11 (ポイントを失うのわどんなときか) (6) によりインプレーでらつくと、身体、着衣等がネット、ネットポストに触れた場合のコール
18 touch タッチ	競技規則についての 11 (ポイントを失うのわどんなときか) (7) によりインプレーでラケット、身体、着衣等が審判台、アンパイヤーに触れた場合のコール
19 netover ネットオーバー	競技規則についての 11 (ポイントを失うのわどんなときか) (5) によりインプレーでラケット、身体、着衣等が一部でもネットを越えた

	場合のコール(失ポイント)。ただし、打球後の惰性で超えてインターフェアにならない場合失ポイントにならない
20through スルー	ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとネットポストの間を通った場合のコール
21bodytouch ボディタッチ	競技規則についての 11(ポイントを失うのわどんなときか) (4) によりインプレーのボールが身体、着衣等に触れた場合のコール

用 語	意 義
22tip チップ	競技規則についての 11(ポイントを失うのわどんなときか) (13) によりボールがラケットのフレームに触れて返却できなかった場合のコール
23twobounds ツーバウンズ	競技規則についての 11 (ポイントを失うのわどんなときか) (3) により 2 回以上バウンドしたボールを打った場合のコール
24dribble ドリブル	競技規則についての 11(ポイントを失うのはどんなときか) (9) により打球のときボールが 2 回以上ラケットにあたった場合のコール。インプレーのときは失ポイント、サービスのときはフォールトとなる。
25 carry キャリー	競技規則についての 11 (ポイントを失うのはどんなときか) (10) によりラケット上でボールが静止した場合のコール
26 interfere インターフェア	競技場規則についての 8 (レシーブ) (2) (レシーブでポイントを失うときはどんなときか)

	③④⑤及び11（ポイントを失うのはどんなときか）（8）（11）（15）（16）を適用するコール
27 correction コレクション	正審がコール又はカウントを誤ったとき訂正にあたって行うコール

用 語	意 義
28 change sides チェンジサイズ	競技規則についての9（サービス、レシーブのチェンジとサイドのチェンジ）（1）（2）より、サイドを交替し、サービスを相手方と交替することを命ずるコール
29 chnge service チェンジサービス	競技規則についての9（サービス、レシーブのチェンジとサイドのチェンジ）（1）（2）により、サービスを相手側と交替することを命ずるコール
30 rotation change ローテーションチェンジ	パートナーと交替することを命ずるコール又は、サービスコートの順序が誤っていることを知らせるコール
31 let`play レッツプレー	連続的プレーすることを命ずるコール
32 referee`sstop game set レフェリーストップ ゲームセット	競技規則についての16（棄権になるときはどんなときか）18（失格になるときはどんなときか）に該当したプレーヤー、又はチームの負け。 相手側の勝ちを宣言する。
33 time is up game set タイムアップ ゲームセット	競技規則についての16（棄権になるときはどんなときか）（3）により決められた時間内に回復せず相手側に勝ちを宣告するコール

用 語	意 義
34 retirement リタイヤメント	競技規則についての 16（棄権になるときはどんなときか）により、棄権を宣言するコール。「レフェリーストップゲームセット」又は「タイムアップゲームセット」につづけてコールする。
35 disqualification ディスクオリフィケーション	競技規則についての 18（失格になるときはどんなときか）により失格を宣言するコール。「レフェリーストップゲームセット」につづけてコールする。
36 one more service ワンモアサービス	レットのあと、サービスするプレイヤーに第 2 サービスを指示するコール
37 two more service ツーモアサービス	レットのあと、サービスをするプレイヤーに第 1 サービスを指示するコール。
38 one zero (zero one) ワンゼロ（ゼロワン）	サーバー（レシーバー）が 1 ポイントを得たときのコール。
39 two zero (zero two) ツーゼロ（ゼロツー）	サーバー（レシーバー）が 2 ポイントを得たときのコール。
40 three zero (zero three) スリーゼロ（ゼロスリー）	サーバー（レシーバー）が 3 ポイントを得たときのコール。
41 two one (one two) ツーワン（ワンツー）	サーバー（レシーバー）が 2 ポイント、レシーバー（サーバー）が 1 ポイントを得たときのコール。
42 three one (one three) スリーワン（ワンスリー）	サーバー（レシーバー）が 3 ポイント、レシーバー（サーバー）が 1 ポイントを得たときのコール。

用 語	意 義
43 three two (two three) スリーツー (ツースリー)	サーバー (レシーバー) が 3 ポイント、レシーバー (サーバー) が 2 ポイントを得たときのコール
44 one all ワンオール	双方が 1 ポイントずつ得たときのコール
45 two all ツーオール	双方が 2 ポイントずつ得たときのコール
46 three all スリーオール	双方が 3 ポイントずつ得たときのコール
47 three four (four three) スリーフォー (フォースリー)	サーバー (レシーバー) が 3 ポイント、レシーバー (サーバー) が 4 ポイントを得たときのコール
48 three five (five three) スリーファイブ (ファイブスリー)	サーバー (レシーバー) が 3 ポイント、レシーバー (サーバー) が 5 ポイントを得たときのコール
49 four zero (zero four) フォーゼロ (ゼロフォー)	サーバー (レシーバー) が 4 ポイントを得たときのコール
50 four one (one four) フォーワン (ワンフォー)	サーバー (レシーバー) が 4 ポイント、レシーバー (サーバー) が 1 ポイントを得たときのコール
51 four two (two four) フォーツー (ツーフォー)	サーバー (レシーバー) が 4 ポイント、レシーバー (サーバー) が 2 ポイントを得たときのコール
52 five zero (zero five) ファイブゼロ (ゼロファイブ)	サーバー (レシーバー) が 5 ポイントを得たときのコール

用 語	意 義
53 five one (one five) ファイブワン (ワンファイブ)	サーバー (レシーバー) が 5 ポイント、レシーバー (サーバー) が 1 ポイントを得たときのコール
54 five two (two five) ファイブツー (ツーファイブ)	サーバー (レシーバー) が 5 ポイント、レシーバー (サーバー) が 2 ポイントを得たときのコール
55 four all フォーオール	双方が 4 ポイントずつ得たときのコール
56 five all ファイブオール	双方が 5 ポイントずつ得たときのコール
57 six zero シックスゼロ	サーバー (レシーバー) が 6 ポイントを得たときのコール
58 six one シックスワン	サーバー (レシーバー) が 6 ポイント、レシーバー (サーバー) 1 ポイントを得たときのコール
59 six two シックスツー	サーバー (レシーバー) が 6 ポイント、レシーバー (サーバー) が 2 ポイントを得たときのコール
60 six three シックススリー	サーバー (レシーバー) が 6 ポイント、レシーバー (サーバー) が 3 ポイントを得たときのコール
61 six four シックスフォー	サーバー (レシーバー) が 6 ポイント、レシーバー (サーバー) が 4 ポイントを得たときのコール
62 six five シックスファイブ	サーバー (レシーバー) が 6 ポイント、レシーバー (サーバー) が 5 ポイントを得たときのコール