

# ラインアンパイア (4・6・8・10 人) がつく

## 試合における「<sup>フェアパイ</sup>主審」資料

### - 目次 -

①SCUとの違いについて	p 2
②プレマッチミーティング(試合開始前後の挨拶)	p 3～4
③試合中のコール、アナウンス	p 4
④試合中に起こりうるトラブルQ & A	p 5

## ①SCUとの違いについて

ラインアンパイアがつく試合での主審(チェアアンパイア)は、試合中におけるジャッジをラインアンパイアと協力して行います。SCU方式とは違い、全てのジャッジを審判が行います。選手がジャッジすることはありません。試合をスムーズに進められるように、この資料を読み込んでください。

### 【1. 試合の規則】

試合では全てのジャッジを審判団が行う。**主審の役割は**

#### ①スコアのアナウンスとジャッジペーパーへの記入

#### ②時間管理(ポイント間の25秒、チェンジエンド時の90秒)

#### ③ラインアンパイアの明らかなミスジャッジに対するオーバールール

#### ④レット、ウェイトプリーズ、ノットアップ、タッチ、ファウルショットのコール

#### ⑤フットフォルトのコール(ラインアンパイアがとらない場合)

### 【2. 役割の確認】

#### ①スコアのアナウンスとジャッジペーパーへの記入

\*主審の動作は次の手順で行なう

ラインアンパイアのジャッジ確認 → カウントアナウンス → 時間管理(25秒) → スコア記入

#### ②時間管理

\*ポイントとポイントの間のインターバルは25秒を計測する。

\*エンドの交代時、両選手がベンチに到着したら90秒計測する。60秒経過した時、「**タイム!**」

#### ③ラインアンパイアの明らかなミスジャッジに対するオーバールールの適応

\*ラインアンパイアの明らかなミスジャッジに対して、直ちに主審が訂正する。

(ライン際などの際どいボールはラインアンパイアのジャッジを優先してよい。また、失点した選手の目を見つめて、うなずいたり、アウト(またはフォルト)や、グッドのジェスチャーをしてあげる。)

\*アウトのボールをインとしていた場合、「**アウト(フォルト)**」とコールする。

\*インのボールをアウト(フォルト)とコールした場合、「**Correction the ball was good**」とコール。

⇒最後のボールを返球していた場合は「**Replay the point**」とコール、ポイントのやり直し。

⇒ノータッチエース級のボールで返球できていない場合はポイント有効。

\*選手の抗議によって判定を覆してはならない。

#### ④レット、ウェイトプリーズ、ノットアップ、タッチ、ファウルショットのコール

\*サービスレットの場合、そのサービスのみやり直す。「**Let, First(Second) Service**」とコール。

\*ポイントレットの場合は、「**Let, First Service**」とコールし、ファーストサービスからやり直す。

(試合中よく起きるポイントレットは、インプレー中よそのコートからボールが転がって来た時)

\***ラインアンパイアがつく審判制の試合では、選手はレットをかけることはできない。**

**選手が勝手にレットと判断し、プレーを中断した場合はその選手の失点になる。**

\*ポイント間で選手に少し待つてほしい場合は「**ウェイト、プリーズ**」とコールする。

\*インプレーのボールを2バウンドで返球した場合は「**ノットアップ**」とコールする

\*プレー中にプレーヤーの体やラケットがネットに触れた場合は「**タッチ**」とコールする。

\*ボールが意図的に2回打たれた場合は「**ファウルショット**」とコールする

#### ⑤フットフォルトのコール(ラインアンパイアがとらない場合)

\*フットフォルトについては、積極的に「**フットフォルト!!**」とコールする。

## ②プレマッチミーティング（主審）

### 1. 試合前

- ① ネットの高さを測る
- ② スコアボードに選手のドロー番号を掲示し、スコアを「0-0」にする
- ③ 両選手がベンチに到着したら、1分以内にネット中央へ集まるように促す。  
(40秒ほど経過してもベンチにいる選手には声をかける)

### 2. 試合開始のあいさつ(主審が話す内容は太字で記載)

**「ネットをはさんでお集まりください。」**

…選手がネットの前に整列したら、両選手の名前を確認する。

**「☆☆高校のAさんですか？☆☆高校のBさんですか？」**(ウェアや眼鏡など特徴を確認)

**「ただいまより、☆☆高校と☆☆高校のシングルス(ダブルス)の試合を行ないます。礼。」**

**「トスを行います。」**

…両方の選手にそれぞれコインの表か裏を選択させ、コインを空中へ投げ、地面に落とす。

**「何を選びますか。」**(トスに勝った方の選手に) **※コインはまだ拾わない！**

- ① サーバーかレシーバーの選択
- ② エンドの選択
- ③ 相手に、上の①・②のどちらかを選ばせる  
→その後、もう一方の選手に残りを選ばせる。

SCUと喋る内容が  
少しだけ違います。

**「ありがとうございました。この試合は1セットマッチ(8ゲームフロセットマッチ)です。」**

**「この試合は、○人制の審判で行います。選手がジャッジをして、フレーを止めることがないようにお願いします。」**

**「サービスやポイントのレットについても、主審がコールします。選手の皆さんは、レットをかけることができません。」**

**レットのコールがあるまでは、フレーを続けてください。選手がフレーを止めた場合、その選手の失点です。」**

**「フットフォルトも取りますので、フットフォルトに気を付けてフレーしてください。」**

**「試合前のウォームアップはサービス4球です。」**

**「何か質問はありますか」**(両選手の様子をうかがう)

**「それでは練習を始めて下さい。」** **※全て言い終わってからコインを拾うこと！**

### 3. ウォームアップ中・試合開始直前

\*ウォームアップ中に確認すべきこと

- ① 審判用紙の記入がある程度済んでいるか。  
(時間、名前、選手名、トスの選択、選手のエンド順など)
- ② スコアが0-0になっているか。
- ③ シングルススティックが立ててあるか(ダブルスならば外れているか)。
- ④ **選手がフットフォルトをしやすい傾向にあるか否か。(試合の最初の段階でとるため)**

\*選手のウォームアップが終わった後、1分以内に第1ポイントを始めさせる。

第1ポイントが始まる直前に以下のアナウンスをする。

ワン タイ ブレーク セット マッチ サーブを打つ選手 トゥ サーブ プレイ  
**「ONE TIE-BREAK SET MATCH, ○ ○ TO SERVE. PLAY!」**

## 4. 試合の終了時

- ① 試合終了をアナウンスする

ゲーム セット アンド マッチ 勝者 試合の スコア  
「GAME, SET AND MATCH ○○, SIX THREE.」

- ② 勝者に審判用紙にサインをしてもらい、ボールを受け取る。  
③ スコアボードの掲示を最終スコアにする。(6-3などの最終スコアにさせる)  
④ コート上を見て、選手の忘れ物・ボール缶等が落ちていないか確認し、退場をする。  
⑤ 最初に受け取った袋に、使用球・(校名プレート)・審判用紙を入れて、本部へ返却する。

### ③試合中のコール、アナウンス

1. ポイントのコール(ポイントが決まったらすぐにアナウンス)

フィフティーン ラブ フィフティーン オール サーティ ラブ サーティ フィフティーン サーティ オール フォーティ フィフティーン サーティ フォーティ  
15 - 0 , 15 - 15 , 30-0 , 30 - 15 , 30-30 , 40 - 15 , 30-40

デュース アドバンテージ サーバー レシーバー  
DEUCE(40-40), ADVANTAGE SERVER (RECEIVER) など

2. ファーストゲーム(1ゲーム目)が終わったとき ゲーム とった選手 ファースト ゲーム  
GAME ○○, FIRST GAME.

3. 2ゲーム目の最初のポイントが始まる直前(サーブのモーションに入りそうな時) 次のサーバー トゥ サーブ  
□ □ TO SERVE.

※選手紹介のためにコールするもの。ダブルスにおいては4人分行う。

4. ファーストゲーム以降のゲームが終わり、

- ①一方の選手がリードしている場合 ゲーム ゲームをとった選手 リードしている選手 リーズ フォー スリー  
GAME ○ ○ , △ △ LEADS, FOUR THREE.

- ②ゲーム数が同じの場合. ゲーム ゲームをとった選手 フォー オール  
GAME ○ ○ , FOUR ALL.

### 試合中によく行うコール

- \*ボールが隣のコートから転がってきたので中断し、ポイントのやり直しをするとき レット ファースト サービス  
LET FIRST SERVICE.

- \*サービスがネットした後、入ったとき レット ファースト セカンド サービス  
LET FIRST (SECOND) SERVICE.

- \*サーバーがフットフォールトしたとき フット フォールト  
FOOT FAULT ! (実際には「フットフォー！」とコール)

- \*選手(or 自分)のジャッジを訂正するとき コレクション { アウト フォールト  
CORRECTION, OUT (FAULT)  
ザ ボール ワズ グッド  
the ball was good, ~ ~

- \*ポイントやゲーム等、スコアの言い間違いを訂正するとき コレクション 正しいスコア  
CORRECTION ○—○.

#### ④試合中に起こりうるトラブル Q&A

Q. 選手が足が攣ったり、けがをしたら？

A. 手を振ったりなどジェスチャーや声を出して、近くにいるロービングの先生をすぐに呼ぶこと。

Q. 選手のガットが切れてしまい、代替りのラケットがない場合は？

A. まずはコートの外に出させないでください。近くにいるロービングの先生をすぐに呼び、対応してもらうこと。他者のラケットを借りることは認められるが、それもない場合は失格になる。

Q. 保護者やコーチ、友人などがアドバイスと思われる行為をしていたら？

A. 近くにいるロービングの先生をすぐに呼ぶこと。そのような行為をしている人にロービングの先生が注意を促します。

Q. 試合中にトイレに行かせてくれと選手が訴えた。

A. 6ゲーム1セットマッチや8ゲームの場合は、緊急の場合にのみ、1回許される。3セットマッチの場合は男子1回、女子2回セットブレイクにのみ認められていると覚えておいてください。(実際には、付近のロービングの先生を呼ぶこと。)

Q. インプレー中にコート内に、隣のコートからボールが転がってきた。

A. 審判あるいは選手がレットをコールして、ポイントをやり直す。ただし、レットをコールする直前に打たれたアウトのボールやエースになったようなボールは、有効となる。

Q. 相手の返球が自分側のコートでバウンドしたあと、逆回転がかかるか風に吹かれるかして、ネットを越えて相手コートに戻った。

A. 相手のポイント。ネットを越えて戻る前に返球しなければならない。

Q. 間違って、本来のポイントと異なるサイドでプレーを始めてしまった。

A. そのポイントはカウントし、次のポイントを正しいサイドから行う。

他、判断に困るようなトラブルが起こった際には、すぐに近くにいるロービングの先生を呼ぶこと。