

## 審判員の心得について

ジャッジに関するトラブルのほとんどは、審判のコールの声が小さいことに起因しています。自信を持って、観客にも聞こえるよう大きな声、明確な動作で行いましょう。

- タオルを首に巻いたり、手や肩にかけたり、腕を組んだりしない
- よそ見をしたり私語をしたりしない。
- 試合中、コート上で起きるすべての事実問題に責任がある。
- 公正・公平に対処する。
- プレー中のコールは、プレーを止める時のみ。したがって、自動的にプレーが止まるネットミスはコールしない。
- ボールの接地部分がわずかでもラインにかかればすべてイン。ライン際のきわどいボールは特に注意する事。インの場合はコールしない。アウトやフォルトは直ちに大きな声で行う。
- ミスジャッジをしない事が最も重要ですが、明らかな間違いに気づいたときは、直ちに訂正する。ただし、これは審判自身の判断によるもので、たとえ、判定に間違いがあっても、プレーヤーの抗議や訴えによってオーバールールしてはならない。
- 訂正（コレクション）は、直ちに行う事。例えば、アウトボールをコールせずにそのまま打たせ、さらに相手選手が打ってから前のは「アウト」とコールするようなことがあってはならない。
- 主審と副審の任務をよく理解し、動作やアイコンタクトで連携を密に行う。  
副審は手を挙げてジャッジをする（声を発しない）
- 主審と副審の判断が異なった場合は、主審の判定が優先します。
- 何等かの理由で確実な判断ができない場合は「レット」とします。ノーカウント
- プレー中に妨害があった場合、選手はプレーを中断出来ない。プレーに支障が全くない場合はそのままプレーを続行、明らかに危険があると判断した場合は、速やかに主審がレットをコールしプレーを中断させる。（見学者や別のプレーヤーと衝突の恐れがある場合）

## 【主審の役目】

### (ア) ゲームの進め方

1. コートを鉢み両チームの選手を集合させる
2. 主審の自己紹介、副審を紹介する
3. 選手の名前の確認
4. トス（じゃんけん）で先行、後攻を決める  
サーブ権を選択したチームはコートを選択を譲る（主審が確認）
5. プレーボール（試合開始）のコール
6. 試合は5ゲームとし3ゲーム先取の勝ち  
各ゲームは4点先取が勝ち 但し両者3ポイントの場合はデユースとなる  
その場合は5点取った方が勝者となる（アドバンテージ サーバーor レシーバー）
7. 1ゲームが終了したらゲームと言いチェンジコート、チェンジサーブを指示  
サーバー、レシーバーのポジションに間違いが無いかチェックする
8. 2ゲーム目のプレイボールを宣告、開始
9. 3ゲーム目の開始（チェンジコートは無し、サーバー、レシーバー移動）
10. 2勝1杯の場合はチェンジコート、チェンジサーブで4ゲーム目を開始
11. 3ゲーム目を取った方がその試合の勝者となる ゲーム（ゲームセット）のコール  
両チーム集合させ、対戦結果を伝える  
※各大会においてはスコア表に両チーム代表者のアテスト（サイン）を要求する

### (イ) プレー時のコール

『レディ』 プレーヤーのポジションにつくよう指示する

『プレイボール』 試合開始や中断後の再会時

『タイム』 プレイを中断させる時

『アウト』 打球がコートに入らなかった時やタッチネット等不正なプレイがあった場合

『フォルト』 サーブがコートに入らなかった時

『フットフォルト』 サーバーがベースラインを踏んだりコートに入ってサーブをした場合

『ネットイン』 サーブがネットに触れて相手サービスコートに入った場合（やり直し）

### (ウ) ゲーム及びポイントのコール

サーブ側を先に告げる『ゼロ・ワン・ツー・スリー』

同点の場合『ワンオール、ツーオール』 スリーオールとは言わない

双方が3点になった場合及び4点になった場合は『デユース』

※デユースで次のポイントを先に取った方をアドバンテージ（サーバーまたはレシーバー）で  
コールする 5点で終了

『ゲームカウント〇—〇』 開始時にサーブ側からコールする

『ゲーム』 各ゲームが終了した時

『コレクション』 訂正の意味 主審がコールを間違えた時

※進行をスムーズに行う為、『イン』はコールしない

## 【副審の役目】

※ゲーム中は発声をしない 決定権は主審のみ

1. サーブの時はサービスラインの方に動いてイン・アウトを確認する
2. サーブ時にラインを踏んだり、打球前にコートに入っていないか確認する
3. プレイ中のボールがアウトの時は片手を曲げ主審にアピールする
4. ゲームが決着したら主審がポイントをスコア表に記載するまで待つ

## 【その他のルール及び注意事項】

1. サーブ、コートチェンジやサーブ、レシーブの順番を間違えた時、それまでのポイントは有効。次のポイントから訂正する
2. サーブはサイドライン及びセンターラインの仮想延長線の中で行う
3. サーブをトスアップ後に手で受ける、又は、床に落とした場合はやり直しができる
4. サーブの助走は禁止
5. 相手プレイヤーの用意が出来ていないのにサーブした場合⇒やり直し
6. 打ち返したボールがネットポストに触れて相手コートに入った時⇒有効
7. ボールがネットポストの外側を通過して相手コートに入った場合⇒有効
8. ボールがコートの中に入っていたボールに当たった場合はレッド⇒やり直し
9. 試合中必要以上の打合せや、コート外からのコーティングは即注意をする
10. プレーヤーの大声での奇声や、派手なガッツポーズ（喜び）は注意する
11. プレーヤーは「アウト」の声出しをせず「ウオッチ」と言う