

ソフトテニス 審判の方法(新ルール)

京都府中学校体育連盟
ソフトテニス専門部

1. ゲームの進行

マッチ(試合)の開始から終了までを、正審がコールするであろう順に追って説明しましょう。

- (1) 「レディ」
練習をやめてゲームを行うために定まったポジションにつく。
- (2) 「サービス・サイド 中学校 , 組、レシーブ・サイド 中学校 , 組」
のところは、その番号、所属中学校名やプレーヤー氏名を紹介する。
- (3) 「 ゲーム・マッチ・プレーボール」
5回……「ファイブゲーム・マッチ・プレーボール」
7回……「セブンゲーム・マッチ・プレーボール」
とゲーム回数によって呼称しますが、開会式などで発表されて定まっている場合は、ただ単に「プレーボール」だけでもよい。
- (4) ポイントカウントのコール
ポイントカウントは、サーバー、レシーバーの用意ができてからコールする。その時、サーバーの勝数を先に、そしてレシーバーの勝数をあとからコールする。
例) 0 - 1 「ゼロ・ワン」 0 - 2 「ゼロ・ツー」 0 - 3 「ゼロ・スリー」
1 - 0 「ワン・ゼロ」 1 - 1 「ワンオール」 1 - 2 「ワン・ツー」 1 - 3 「ワン・スリー」
2 - 0 「ツー・ゼロ」 2 - 1 「ツー・ワン」 2 - 2 「ツーオール」 2 - 3 「ツー・スリー」
3 - 0 「スリー・ゼロ」 3 - 1 「スリー・ワン」 3 - 2 「スリー・ツー」 3 - 3 「デュース」
ファイナルゲームは7ポイント先取(6 - 6でデュース)となります。
3 - 3 「スリーオール」 4 - 4 「フォーオール」 5 - 5 「ファイブオール」 6 - 6 「デュース」
4 - 0 「フォー・ゼロ」 5 - 0 「ファイブ・ゼロ」 6 - 0 「シックス・ゼロ」など
- (5) デュースの場合のコール
例) 3 - 3 「デュース」
3 - 4 「アドバンテージ・レシーバー」
4 - 3 「アドバンテージ・サーバー」
4 - 4、5 - 5などデュースを繰り返す場合は「デュース・アゲイン」とコールする。
レシーバーセットポイント、サーバーマッチポイントというようなコールはしない。
- (6) ゲームが終わった場合のコール
「ゲーム」1ゲームが終わった時にコールする。
「ゲーム・オーバー」というコールはしない。
奇数ゲーム(1, 3, 5ゲーム目)が終わったとき。
「ゲーム・チェンジ・サイズ」とコールする。(サイドとサービスの交替)
偶数ゲーム(2, 4, 6ゲーム目)が終わったとき。
「ゲーム・チェンジ・サービス」とコールする。(サービスだけの交替)
- (7) 「ゲーム・カウント・ - - 」
ゲーム・カウントのコールは、次のゲームの開始前にサーバー、レシーバーの準備を確認して、サーバー側からその得たゲーム数をポイントカウントと同じように、「ゲーム・カウント・ - - 」とコールする。ただし、3 - 3は「デュース」ではなく「スリーオール」
例) 2 - 3 「ゲーム・カウント・ツー・スリー」
- (8) 「ファイナル・ゲーム」
5ゲームマッチの場合、ゲームカウント2 - 2、7ゲームマッチの場合、ゲームカウント3 - 3、となり最終ゲームであることを示すために「ゲームカウント - - 」に続いて「ファイナル・ゲーム」とコールする。
例) 7ゲームのとき「ゲームカウント・スリーオール・ファイナルゲーム」
- (9) 「ゲーム・セット」
全部のゲームが終了した時に「ゲーム・セット」とコールする。続いて挨拶の時に「 対 で 組の勝です。」と宣告する。

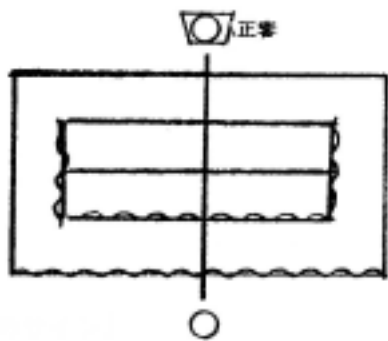
審判用語	意味
レディ	練習を終え、試合を始めるためのコール。(練習は1分以内)
セブンゲームマッチ プレーボール	試合を始めるためのコール。7ゲームのとき
レット	サービスされたボールがネットにあたり正しいサービスコートに入ったときなどのサービスのやり直しに使うコール。
ツー・モア・サービス	第1サービスのやり直しに使うコール。「レット」に続いて使う
ワン・モア・サービス	第2サービスのやり直しに使うコール。「レット」に続いて使う
フットフォールト	サービスをしおわる前にラインを踏んだり、コートに入った場合
フォールト	第1サービスの失敗。
ダブルフォールト	第1、第2サービスをともに失敗したとき。失点
ダイレクト	サービスされたボールをノーバウンドで返球した場合。失点
アウト	打球がアウトコート、審判台などに触れた場合。
(イン)	(特にコールはしない。ソフトテニスではセーフは使わない。)
ノーカウント	そのポイントのやり直し。(第一サービスからやり直す。)
タイム	プレーを中断させるときのコール。 1
ノータイム	タイムを終えるコール。
ネットタッチ	プレー中、身体ラケットがネットに触れたときのコール。失点
タッチ	プレー中、身体などが審判、審判台に触れたときのコール。失点
ネットオーバー	プレー中、身体、ラケットなどがネットを超した場合。失点
スルー	ネットのすきまや穴をボールがくぐったときのコール。失点
ボディタッチ	プレー中、打球が身体に触れたときのコール。失点
チップ	ボールがラケットにかすったときのコール。失点
ツーバウンズ	ツーバウンドしてしまったときのコール。失点
ドリブル	2度以上ラケットにボールが触れた場合のコール。失点
キャリー	ラケット上でボールが静止したときのコール。失点
コレクション	正審がコール又はカウントを間違えて訂正するときのコール。
チェンジ・サイズ	奇数ゲーム終了時とファイナルゲームの2, 6, 10, 14...ポイント終了時のサイド、サービスの交替の指示。
チェンジ・サービス	偶数ゲーム終了時とファイナルゲームの4, 8, 12, 16...ポイント終了時のサービスの交替の指示。
インターフェア	レシーブが終わる前にそのパートナーがサービスが入るサービスコートにはいると妨害となり失点となる。
警告	1回目イエローカード、2回目イエローカード、3回目レッドカード(失格)
タイムズ・アップ	チェンジサイズなどの時間が規定以上に長い場合。

1 監督がコーチできるのは、チェンジサイズ時又は、ファイナルゲームに入る前に限り認められています。但し1分以内です。

ソフトテニスでは、審判は笛を使いません。すべて、コールとサインで試合を進めていきます。プレーボールやカウントのコールが次のプレーを始める合図となります。大きな声で、プレーヤー(サービスの時にはサーバー)に向かってコールしてください。アウトやフォールトなどプレーを止める場合にも、コールをします。選手はコールが聞こえたらプレーを中断してしまいますので、余分なコール(イン、セーフなど)はしないようにしてください。アウト、インで迷う場合には、コールはせず、プレーの決着がついてからボールの跡を確認してコールしてください。

[正審と副審の判定区分]

- ・ ネット上は正審、副審両方がみる。
- ~~~~ は、副審がジャッジする場所
(正審は副審のサインをみてからコールすること)



[副審のサイン] 副審

アウト : 副審側のサイドラインの仮想延長線より外のアウトをジャッジする。
ボールの方向をみて、ボールの落下点に近い方の手を真っすぐ上にあげる。

フォールト : 副審側のサービスサイドラインとサービスラインのジャッジをする。
サービスラインの延長上にサーバーの反対側の足を半歩前に出し、少し膝を曲げてかまえ、サーバーの反対側の腕を直角にまげる。
ネットにかかった場合はサインをしなくてよい。

アウト



フォールト



・ 次のサインはコールもしてください。

レット
第1サービス



ノーカウント



タイム



その他の判定



正審の動作

審判台に着席する。
正審のサインはしなくてよい。必要なときは副審と同様にする
正審のコール
正審のコールは自信を持って大きな声ではっきり行う。
コールがあった時点で、プレーが中断してしまうので、不必要なコールは絶対にしないこと。

A 「アウト」

ボールがアウトとかインとかを判定する場合は、アウトのみコールし、インについては一切コールしない。アウトの場合でも「アウト」とのみコールして、「バック・アウト」とか「サイド・アウト」などとコールしない。

B 「フォールト」

第1サービスが正しく入らないで失敗したら「フォールト」とコールして、第2サービスも失敗したら「ダブル・フォールト」とコールする。

C 「フット・フォールト」

サービスをしている人がベースラインに触れたり、センターマークとサイドラインの間のベースライン外に出たら「フット・フォールト」とコールして、そのサービスはフォールトになる。

D 「レット」

サービスしたボールがネットまたはネットポストに触れ正しいサービスコートに入ったら、そのサービスは「レット」とコールしてやりなおす。この場合、「レット」に続いて「ツー・モア・サービス」または「ワン・モア・サービス」とコールする。(左の絵は第1サービスのレット)
正審のコールの前にサービスをしたり、相手がレシーブの用意ができていないのにサービスをした場合は「レット」とコールし、サービスをやり直させる。

E 「ノーカウント」

採点をしないでやり直すこと。なんらかの事故による場合であって、ルール上にある場合のみで、むやみに正審の判断でノーカウントにはしてはならない。

F その他

「タイム」「ネット・タッチ」「ネット・オーバー」「タッチ」「ツー・バウンズ」「ドリブル」「ダイレクト」「キャリアー」「インターフェア」「チップ」「スルー」などといういろいろあるが、だんだんと知っていけばよい。

副審のサインと動作

- ・ サーバーがサービスをしようとしているコートのサービスラインの延長に立つ。
- ・ サービスがすんだらネットポストのところまでかけ足で行き判定する区分を受け持つ。

< 知っておきたいルール >

ボールの空気は？

6.9 cm

150 cmの高さから落とし70 ~ 80 cmの高さまではねること。(ラケット1本分と少し)

ノーカウントの場合のサービスは第1サービスから？

すべて第1サービスからです。(カウントのやりなおしだから)

同時に2個のボールをトスしてしまったら？

フォルトです。ダブルフォルトにはなりません。サービスをしようとしてボールを落としてしまってもフォルトです。

サービス・コート又はサイドの交替を間違えたら？

間違いに気づいた次のポイントからなおします。それまでのポイントは有効です。プレー中に気づいても、プレーを続けてください。

打ったボールが審判、審判台にあたって入ったときは？

審判、審判台にあたればアウトです。

自分のコートに落ちているボールに打球があたったら？

自分たちの試合球であればプレーは続行しなければなりません。けれども他の試合球であればノーカウントとなります。

ソフトテニスで、セットという用語は、マッチ終了時の「ゲーム・セット」以外には使われないので、試合の途中で「今、何セットめ」と言わずに「今、何ゲームめ」といってください。

(判定) 審判の判定には必ず従ってください。

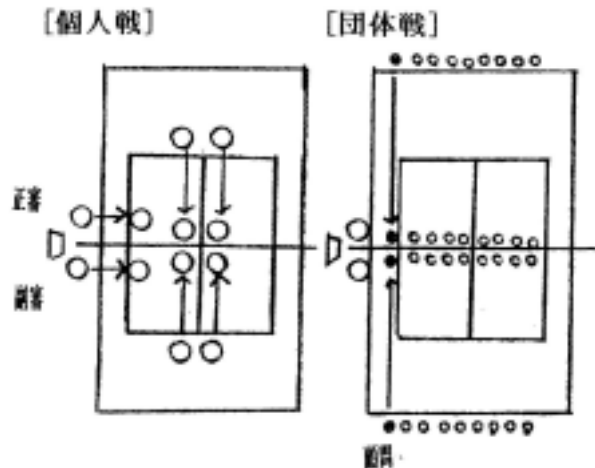
4. ジャッジペーパー (採点票) の記入の仕方

- ・ 試合前に必ず中学校名、名前、サービス又はレシーブを確認すること。
- ・ サーバー、レシーバーとも左上の欄から記入し、得点をあげた組に印をつけ、失点の組に×印を同時につけてください。
- ・ ファイナルゲームのS, Rは、1ポイント目の方を記入する。
- ・ ×の記入は左端からする。
- ・ ×を間違えたら=となおすこと。
- ・ 試合が終わればすぐにゲームカウントを書き、勝者のゲームカウントを で囲む。
(プレイヤー名の横にあります)

ソフトテニスダブルス採点票 (7ゲーム)

NO. 1	NO. 2	NO. 3	NO. 4
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

5. 試合前の整列の仕方



整列し、ネットまでかけ足で行き、整列し双方、審判の順にあいさつをする。
次にジャイケンをし、敗けた方が自分のコートでトスを行う。
例) トスは公認マーク (緑色) が表です。
トスに勝ったらサービス、レシーブ、コートのうち1つを選ぶことができます。
たとえば、トスに勝った方がサービスをとれば、敗けた方は、レシーブとコートをとることができます。