

ジュニア審判 マニュアル

ソフトテニスのルール(きまり)と
審判のしかた

(公財)日本ソフトテニス連盟

目 次

きょうぎきそく

競技規則について	2
1. コートとラインの名前	2
2. ボール	2
3. ラケット	3
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)	3
5. マッチ (試合のことをいう)	4
6. ゲームの勝ち負け、マッチの勝ち負け	5
7. サービス	6
*いつサービスを打つのか?	6
*サーバーとは? レシーバーとは?	6
*サービスをする位置	6
*サービスをするプレーヤー	6
*サービスがフォールトとなるのはどんな ときか?	7
*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?	8
*サービスのときの失ポイント	9
8. レシーブ	10
*レシーブの順序	10
*レシーブでポイントを失うときはどんな ときか?	10
9. サービス・レシーブのチェンジとサイドの チェンジ	11

	*ファイナルゲームのサービスとレシーブ…	11
	*サービスの順番やサイドの間違いがわか ったら？	14
10.	はんてい 判定	14
11.	ポイントを失うのはどんなときか？	15
12.	ノーカウントになるのはどんなときか？	18
13.	タイム	19
14.	きんしじこう 禁止事項	19
15.	アンパイヤーの判定に異議 いぎ がある場合は どうしたらよいか？（質問 しつもん ）	20
16.	きけん 棄権になるのはどんなときか？	21
17.	けいこく 警告	21
18.	しっかく 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）	22
19.	マッチの中止と再開 さいかい	22
20.	順位の決め方	23

審判規則について	24
1. アンパイヤーの ^{にんむ} 任務と心得 ^{こころえ}	24
2. アンパイヤーの判定 ^{はんてい} 区分 ^{くぶん}	25
3. サイン	26
4. 判定 ^{はんてい} の ^{かくにん} 確認と ^{れんけい} 連携	29
5. プレーヤーから 質問 ^{しつもん} があったときは？（再判定 ^{さいはんてい} ）	29
6. 判定 ^{はんてい} を間違 ^{まちが} えたときは？（判定 ^{はんてい} の誤り）	29
7. 間違 ^{まちが} ってインプレーを止めさせるサイン またはコール ^{ていし} をしたら？（プレーの停止） ...	30
8. スコアの ^{まちが} 間違いは ^{あやま} どうすればよい？ （スコアの誤り）	30
9. アンパイヤーはマッチの ^{とちゅう} 途中で ^{こうたい} 交替できるのか？ （交替 ^{こうたい} の ^{きんし} 禁止）	30
10. マッチの進め方	31
* マッチ前 ^{あいさつ} の挨拶	31
* トス（サービスかレシーブかまたは サイドを決める）	32
* マッチ開始前の練習	33
* 「レディ」	33
* マッチは次の ^{ようりょう} 要領で進める	33
11. 採点票 ^{さいてんひょう} への記入の仕方	36
* 採点票 ^{さいてんひょう} の記入例	37
12. 用語を正しく使おう	38
13. 用語 ^{いぎ} の ^{はんてい} 意義と判定及びカウントのコール ...	39

ソフトテニスのルール(きまり)

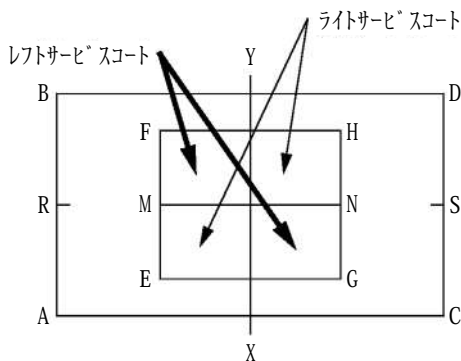
ソフトテニスのルールは、ソフトテニスが安全に、正しく、楽しく、スムーズに行われるように、大切なことを決めてあります。このきまりは、ダブルスのマッチを中心に説明^{せつめい}してありますが、シングルのマッチも同様^{どうよう}です。

むずかしいところもあると思いますが、用語やルールの基本^{きほんてき}的なきまりを学習して、小・中学生もジュニア審判員^{しかく}の資格を取って、プレーはもちろん審判もできるようにしましょう。

きょうぎ きそく 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	A C, B D
ベースライン	A B, C D
サービスサイドライン	E G, F H
サービスライン	E F, G H
サービスセンターライン	M N
センターマーク	R · S

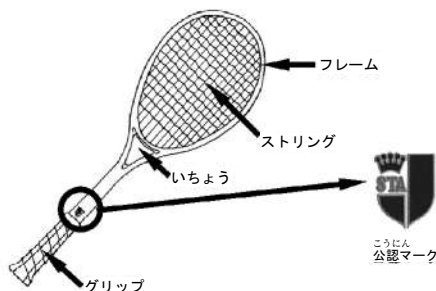


2. ボール

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

3. ラケット

- (1) (公財) 日本ソフトテニス^{れんめい}連盟が認めた公認^{こうにん}マークが付いていること。
- (2) ラケット面に物^{しんどうぼうし}（振動防止など）を付けてはいけない。



4. プレーヤーがよくわかっていなければならないこと^{こころえ}と(心得)

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^{いや}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) マッチの始まりから終わりまで、続けてプレーすること。
 - 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かま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かま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さまたとなるような、パートナー同士の話し合いや休憩きゅうけいをしてはいけない。
- 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、休憩きゅうけいをしたり、監督かんとくのアドバイスを聞きに行ったりしてはいけない。
- ⑦ストリングの張り替えはかやグリップテープを巻きかえるなど、ラケットの修理しゅうりをしてはいけない。

(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いけない。

5. マッチ（試合のことをいう）

- (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

わるどちらか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^{ふつう}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ポイントを先にと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^{しょうしゃ}となる。

7. サービス

サービスはサービスをするプレー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？

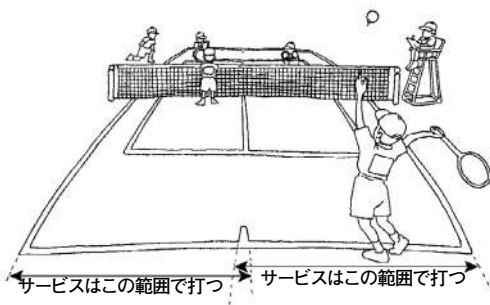
正審（審判台にすわっているアンパイヤー）のコールがあった^{あと}後、レシーバーに用意ができていることを^{たし}確かめてすぐに打つ。

(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^{そとがわ}外側で行う。



(4) サービスをするプレーヤー

- 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人のプレー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 一つのゲームの中では、サービスの順番^{じゅんばん}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？

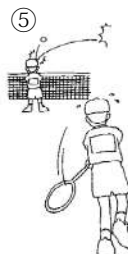
① 正しいサービスコートに入らなかったとき。

② サービスをしようとして、手から放^{はな}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^{いっしょ}一緒にトスしたとき。または、ボールを手から放^{はな}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^{ちよく}接^{せつ}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たった^{あと}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^{そとがわ}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？

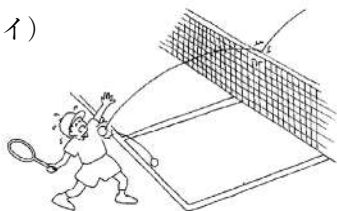
- ① 正審のコールがないのにサービスしたり、レ
シーバーに用意ができていないのにサービス
をしたとき。サービスが正しいサービスコー
トに入ったか入っていないかにかかわらず、
そのサービスをやり直す。

- 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^{あと}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。

(イ)



(ウ) レシーブをするプレー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。

③レシーブをするプレーヤーがレシーブが終わる前に、(ア)、(イ)、(ウ) の場合。

(ア) アンパイヤーが^{はんてい}判定を間違ったためにプレーに^{えいきょう}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^{じゃま}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にあったとき。

④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。

⑤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

ファーストサービスがフォールトになったときは、セカンドサービスを行うことができる。

ファーストサービスもセカンド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。

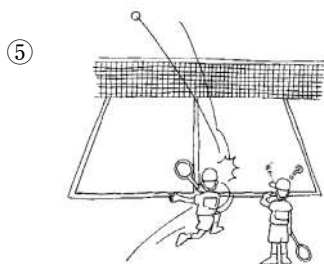
(1) レシーブの順序^{じゅんじょ}

- 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^かわることが
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？

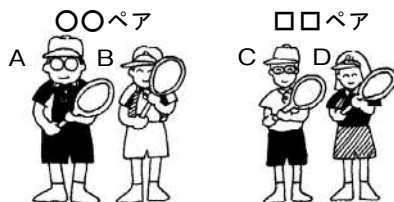
- ①レシーブしたボールが相手コートに入らなかつ
たり、空振^{からぶ}りしたなどレシーブできなかった
とき。
- ②サービスされたボールが直接^{ちよくせつ}レシーバーのラ
ケット、からだ、ユニフォームにあたったと
き。「ダイレクト」
- ③サービスされたボールがツーバウンドする前
に、レシーブをするプレーヤーのパートナー
のラケット、からだ、ユニフォームにあたっ
たとき。「インターフェア」
- ④レシーブするプレーヤーがレシーブを終わる
前に、パートナーがそのサービスコートに触^ふ
れたとき。「インターフェア」
- ⑤一つのゲーム中に、レシーバーのレシーブの

じゅんばん まちが
 順番が間違っているのがわかったとき。「インターフェア」ただし、そのポイントだけ。



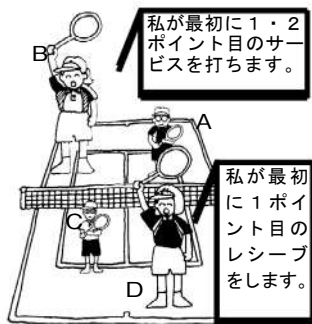
9. サービス・レシーブのチェンジとサイドのチェンジ

- (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こうたいして行い、奇数きすう（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ポイントこ後、あとは4ポイント終わるごとにサイドのチェンジを行う。



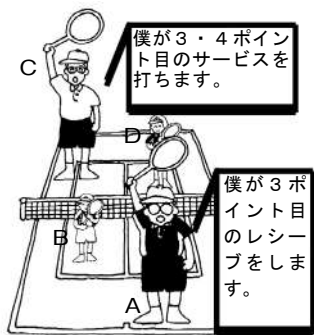
(3) ファイナルゲームのサービスとレシーブ

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



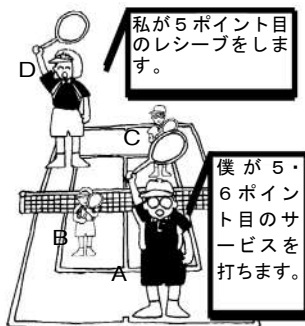
(チェンジサイズ)

- ②3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ーヤーとする。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ーヤーが行う。



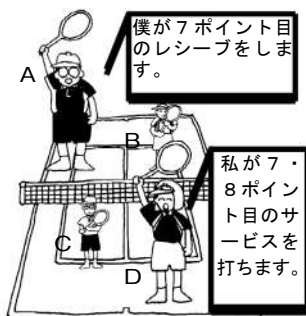
(チェンジサービス)

- 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人のプレーヤーが行う。



(チェンジサイズ)

- 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人のプレーヤーが行う。



(チェンジサービス)

- ⑤ この後はこの順番じゅんばん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^{じゅんばん か}順番が替わ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^{じゅんばん}順番や^{まちが}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^{まちが}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．^{まちが}間違いに気付いても^{とちゅう}途中でプレーを止めず（止めたなら、止めた方がポイントを失う。）、次のポイントから正しく直す。それまでのポイント^{ゆうこう}は有効である。

- ②サービスのチェンジを^{まちが}間違ったとき。「チェンジサービス」

サイドのチェンジを^{まちが}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^{じゅんばん まちが}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^{じゅんばん まちが}順番を間違ったとき。「ローテーションチェンジ」

- ⑤^{まちが}間違いがファーストサービスのフォールトの^{あと}後にわかったときは、そのときに正しい^{じゅんばん}順番に直し、ファーストサービスから行う。

10. ^{はんてい}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^ふ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^{そとがわ}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^{ちよくせつ}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」

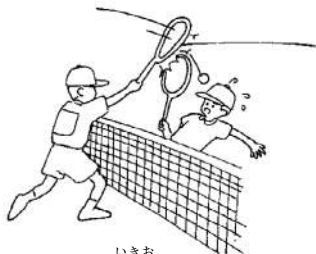
(4)



(5) ^{からぶ}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（打球妨害）にならないときはよい。

(5)



ボレーした勢いであっても、相手のじゃまをしたらダメ。

(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」

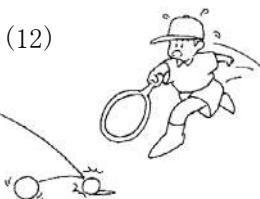
* 相手の打ったボールがネットにあたり、そのボールがネットを押してプレーヤーに触れたとき。「ネットタッチ」

(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^あ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^{ころ}転がっていた他のボール、または^{ぼうし}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、^{ぼうし}帽子またはタオルなどが、プレーヤーから離れて^{ちよくせつ}直接ネットやネットポストに^ふ触れたとき。「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^ふ触れたとき。「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^{ぼうし}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^お押しやったものが、^{ちよくせつ}直接ネットまたはネットポストに^ふ触れたとき「ネットタッチ」、そのマッチのアンパイヤーや審判台に^ふ触れたとき「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^ふ触れたり、相手方コートに入ったとき。「インタ



ーフェア」

- (17) 明らかな打球妨害だきゅうぼうがいになったとき。「インターフェア」

12. ノーカウントになるのはどんなときか？

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、ファースト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のぞを除く。

- (1) アンパイヤーが判定はんていを間違まちがったためにプレーに影響えいきょうがあったとき。判定はんていに関係なくポイントが決まったときなどは、判定はんていを正しく直すだけでよい。
- (2) 思いがけないことが突然起とつぜんこってプレーが邪魔じゃまされたと正審みとが認めたとき。
- (3) そのマッチに関係がない人がやったことでプレーが邪魔じゃまされたと正審みとが認めたとき。
- (4) 他のコートのボールが入ってきて、プレーが邪魔じゃまされたと正審みとが認めたとき。
- (5) そのマッチで使っているボールであっても、そのマッチに直接ちよくせつ関係していない人が投げ入れて、そのためにプレーが邪魔じゃまされたと正審みとが認めたとき。
- (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。たと(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^{みと}たとき。

13. タイム

マッチの途中^{とちゅう}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^{ぐあい}が悪くなってプレーが続けてできなくなり、これを正審^{みと}が認め^{みと}たとき。ただし、1人が1回につき5分以内とし、一つのマッチで2回以内とする。(続けて2回取することもできる。正審はプレーヤーのタイムごとに採点票^{さいてんひょう}のタイム欄^{らん}の5に○をつける。)

(2) その他正審が特に必要と認め^{みと}たとき。

14. 禁止事項^{きんし じこう}

(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^{そうだん}して必要と認め^{みと}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^{みと}られた人以外は、マッチ中ソフトテニスコートに入ってはいけない。ただし、大会要項^{ようこう}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^{みと}られた大会では、許^{ゆる}された時間内(奇数^{きすう}ゲームが終わった後^{あと}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^{いどう}ことはできない。

(4) プレーヤーはプレーの進行や判定^{はんてい}について、アンパイヤーに異議^{いぎ}を申立て^{もうした}、または結果を不服^{ふふく}としてプレーを中断^{ちゅうだん}してはいけない。

(例) プレーヤーや監督^{かんとく}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^{ちかよ}ったり、落ちた跡^{あと}を消してはいけない。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^{はんてい}に異議^{いぎ}がある場合はどうしたらよいか？ (質問^{しつもん})

そんなときは質問^{しつもん}をする。ただし、質問^{しつもん}に対する結果が出ればそれにしたがう。

(例1) (質問^{しつもん})

「今のはアウト (イン) ではないですか？」

(質問^{しつもん}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へ行って「これアウト (イン) ですよ！見に来てください」…×

16. 棄権^{きけん}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^{きけん}とし、相手の勝ちを告^つげる。負けとなった方が、取っていたポイントとゲーム^{ゆうこう}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^{きょうぎせきにんしゃ}に対し、競技責任者^{みと}が認めたとき。
- (3) プレーヤーがからだの具合^{ぐあい}が悪くなり、タイムが認められ、決められた時間内に回復^{かいふく}できなかったとき。「タイムアップゲームセット」

17. 警告^{けいこく}

プレーヤー (団体戦のときは部長・監督^{かんとく}・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^{いはん}したときは、警告^{けいこく} (イエローカード) を与える。

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) (P. 3 参照)

14. 禁止事項 (P. 19 参照)

- * 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 (インプレー) に、オーダーど
おりに出ていないことがわかったとき。
- (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^{しょうりつ}（勝った試合数／全部の試合数）の高い順に順位を決める。

勝率^{しょうりつ}が同じときは次のように決める。

①二者が同率^{にしゃ どうりつ}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^{どうりつしゃ}が三つ以上あるときは、同率者^{どうりつしゃ}だけを取り出してリーグ戦表を作り、勝率^{しょうりつ}の高い順から順位を決める。

③②でも同率者^{どうりつしゃ}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－合計失ゲーム数

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^{しゅざいしゃ}は抽選^{ちゅうせん}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

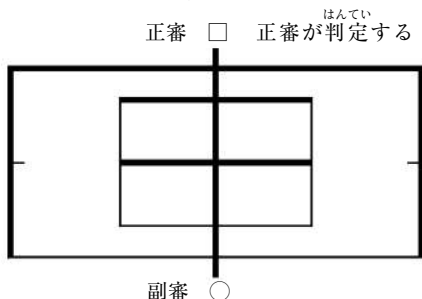
- (1) アンパイヤーは正審1人、副審1人を原則とする。
- (2) アンパイヤーはマッチの進行係であり、ルールにしたがい公正な判定をし、スムーズに進めなければならない。
- (3) 正審は、審判台の上で大きな声でコールしてマッチを進め、自分の判定区分を判定する。また、副審のサインやコールを確かめた後、これを尊重してはっきりとコールし、採点票に記録する。
- (4) 副審は審判台と反対側のサイドラインの外側で、ネットポストの後方約60cm（定位置）のところに立つ。ただし、サービスの判定のときには、レシーブ側のサービスラインの仮想延長線上で、コートに入らないように構え、サービスが入ったことを確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

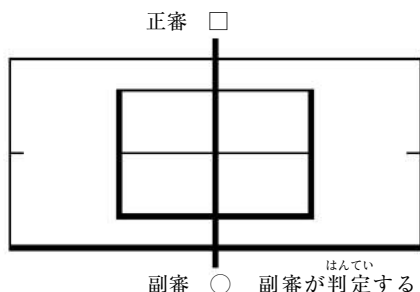
ボールのバウンドが2個揃っているかを確認し、
ゲームセットの後はボールを本部へ返す。）

- (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) 動作や言葉遣いに注意して、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





(2) その他の判定区分（正審も副審も同じ）
はんていくぶん

ツーバウンズ ドリブル キャリー
 ダイレクト インターフェア
 ボディタッチ 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のボールに対してはサインをしない。ただし、インであるがプレーヤーがどちらかわからないで迷いそうなときは、手まよのひらを下にして片手かたて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、片足かたあし（レシーブ側）を前に出して腰こしを低くして構え、足を出した側の手かまは膝ひざの上に軽く置く。

②フォールト（区画線くかくせんの判定区分はんていくぶんによる。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。

- ③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、ファーストサービスは指を2本、セカンドサービスでは指を1本立てて、「レット」とコールする。
- ④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。
- ⑤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で指す。
- ⑥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。

付 図

(ア) 副審の構えの姿勢



(イ) フォールト

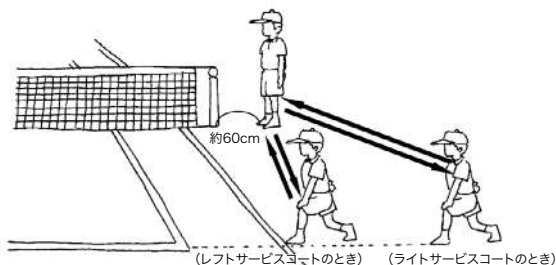
(ウ) レット
(コールもする)

(エ) アウト

(オ) その他の判定
くぶん
区分

(コールもする)

(カ) ノーカウント
(コールもする)(キ) タイム
(コールもする)



副審の立つ位置はレシーバー
によって変わる

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、またはフォールト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。正審は副審に頼んでもよい。副審が判断できないときは、正審が審判台から降りて確かめてもよい。

5. プレーヤーから質問があったときは？ (再判定)

プレーヤーからの質問の内容を確かめて、判定の結果を正審から知らせる。その判定に対して同じプレー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いであると認められるときは、正審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ゲーム中に、ゲームカウントの間違いはそのマッチ中に直

すことができる。

7. 間違^{まちが}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？（プレーの停止^{ていし}）

インプレーで、アンパイヤーが間違^{まちが}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、正審はサインまたはコールがプレーに差しさわ^{はんだん}りがあったと判断したら、ノーカウント（レシーブを終わる前はレット）とし、プレーに差しさ^さわりがなかつた^{はんだん}と判断したら判定を正しく直すこと。

8. スコアの間違^{まちが}いはどうすればよい？（スコアのあやま誤^ごり）

（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^{まちが}いであるとわかったときは、ファーストサービスがフォールトになったとき、または次のカウントをコールするときに、「コレクション」と言ってから正しいカウントをコールする。

（2）インプレーでは、間違^{まちが}いに気付いてもプレーを途中^{とちゅう}で止めさせず、そのプレーは有効^{ゆうこう}とする。

9. アンパイヤーはマッチの途中^{とちゅう}で交替^{こうたい}できるか？（交替^{こうたい}の禁止^{きんし}）

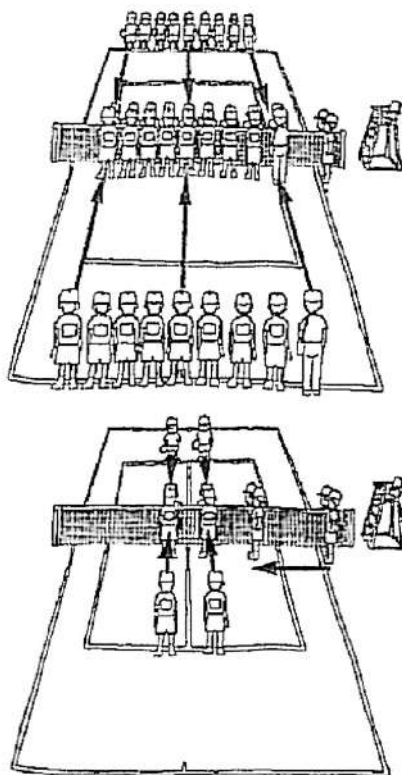
アンパイヤーはマッチの途中^{とちゅう}で交替^{こうたい}できない。ただ

し、からだの具合ぐあいが悪いときとか、次に自分のマッチにプレイヤーとして出なければならないときなど、レフェリーが認めみとめたときは交替こうたいしてよい。

10. マッチの進め方

(1) マッチ前あいさつの挨拶

- ①アンパイヤーは、ネットをはさんで正審と副審が審判台側のサイドラインの外側そとがわに立つ。
- ②両方のプレイヤーが、サービスラインの外側そとがわ中央に立ち、ネットの方向に向かい合い整列せいれつする。
- ③正審の合図「集合」というコールで、プレイヤーはネットへ近寄ちかよる。アンパイヤーもサービスコートの中央まで進む。
- ④「挨拶あいさつ」というコールで、お互いたがにプレイヤー同士が挨拶あいさつを交かわして、次にアンパイヤーとも挨拶あいさつをする。
- ⑤正審はプレイヤーの確認かくにんをする。
- 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そとがわに横に一行になって、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ちかよる。なお、監督かんとくの位置はアンパイヤー側とする。
- ⑦チーム全体の挨拶あいさつ後は、それぞれの対戦ごとに個人戦と同じように進める。



チーム同士・各マッチでのあいさつの仕方

(2) トス（サービスカレシープかまたは、サイドを決める）

- ① プレーヤーの^{かくにん}確認が終わった後、ペアの片方^{あと}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^{こうにん}（こちらが^{おもて}表となる）を相手に見せて、ラケットをコー

ト上に立てて回す。

- ③ラケットがコート面に倒れて止まる前に、ジャンケンに勝った側が「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相手のプレイヤーは、先取権を得たプレイ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、プレイ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。
- ②試合進行の状況によっては、練習時間が短められたり、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、練習を止めさせプレイ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 60 cm のところ）で待つ。

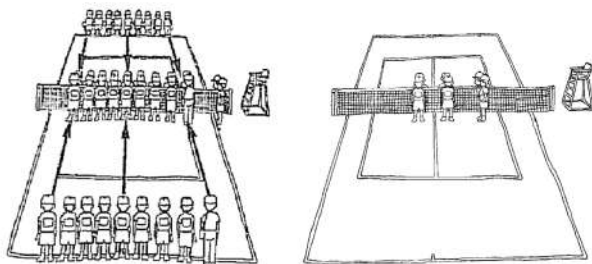
- ③前のポイントが終わってから 45 秒位経ったら、正審は「レッツプレー」とコールする。コールが聞こえない場合もあるので、そのようなときには副審がベンチまで行き「レッツプレー」とコールするよう指示する。

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「ゲームカウント〇-〇」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」、「ゲームカウント〇-〇」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」とコールして始める。
- 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^{あいさつ}を済^すませてから採点票^{さいてんひょう}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^{かいしゅう}し、マッチ前(トスの位置)の挨拶^{あいさつ}をした位置に立つ。
- ⑨正審が「○対○で○○ペアの勝ち^{しょうはい}」と勝敗を言った後^{あと}、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^{あいさつ}をして解散^{かいさん}する。この後^{あと}は、質問・提訴^{しつもん ていそ}は出来ない。
- ⑩団体戦のときは、試合前の挨拶^{あいさつ}と同じように、両方のチーム全員がベースラインの外側^{そとがわ}に横に列になって、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「○対○で○○チームの勝ち」^{あと}と試合の勝敗を言った後、チーム同士、そして両方のチームとアンパイヤーが挨拶^{あいさつ}をして解散^{かいさん}する。



チーム及び各マッチ終了後のあいさつの仕方

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正確に記入する。
- (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下部の「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。

さいてんひょう
(採点票の記入例)

ダブルス・シングルス採点票

種別	中学生			第	1	コート	正審	石川			副審	坂川			
第	2			国威	開始	17 : 15 分	観審				観審				
				終了	17 : 53 分										
No	1		所属	〇〇中学校			(スコア)	No	2		所属	〇〇中学校			
プレーヤー	A	星山 宏			④ - 3			プレーヤー	A	瀬戸 一郎			④ - 3		
プレーヤー	B	今村 宏						プレーヤー	B	西村 次郎					
(サイド)							(サイド)								
④ R	○ × × ○ ○ ○						④ - ① - 2	S ③	× ○ ○ × × ×						
S ④	○ ○ ○ × × × ○ × × ○ × ×						5 - ② - ⑦	S R	× × × ○ ○ ○ × ○ × ○ ○						
⑤ R	○ × × × ○ ○ × ×						3 - ③ - ⑤	S ⑤	× ○ ○ ○ × × ○ ○						
S ⑥	× × ○ × ○ ×						2 - ④ - ④	S R	○ ○ × ○ × ○						
⑥ R	× ○ × ○ ○ × ○ × × ○ ○ × ○ ×						⑩ - ⑤ - 8	S ⑥	○ × ○ × × ○ × ○ ○ × ○ × ○ ×						
S ⑦	○ × ○ ○						⑤ - ⑥ - 3	S R	× ○ × ×						
S ⑧	○ × ○ × × ○ ○ ○							S R	× ○ × ○ ○ × × ×						
S R							- ⑦ -	S R							
S R							- ⑧ -	S R							
⑦ R	○ ○ × ○ ○ ○ ○ ○						⑦ - ⑨ - 1	S ⑦	× × ○ × × × × ×						
(警告)	Y	Y	R	タイム			タイム	(警告)	Y	Y	R				
決着時間				A 5 × 5			A 5 × 5	決着時間							
				B 5 × 5			B 5 × 5								
審判サイン	星山			観審No.	1	進行	小野	点検	柿林	記録	東				

公益財団法人 日本ソフトテニス連盟

12. 用語を正しく使おう

正	誤
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
	ジュース
デュース	スリーオールジュース
	シックスオールジュース
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 (ふりがなし)

用 語	意 義
1 ソフトテニスコート	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台をいう。
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、その中央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	コートネットを二分し、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。
12 ゲーム	ポイントが集積されて規定に達することをいう。
13 セット	ゲームが集積されて規定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。
14 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。
15 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。
16 ショートマッチ	3ゲーム又は5ゲームマッチをいう。
17 ロングマッチ	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をいう。
18 インプレー	サービスが始まってからレット若しくはフォールトになるか、又はポイントが決まるまでの間をいう。

用 語	意 義
19 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。
20 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。
21 サーバー	サービスサイドのプレーヤー又はペアをいう。
22 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。
23 パートナー	ダブルス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。
24 サービス	ポイントの最初にボールを打つ行為をいう。
25 レシーブ	サービスされたボールを打ち返す行為をいう。
26 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。
27 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。
28 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。
29 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
30 アンパイヤー	正審、副審、線審の総称をいう。
31 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。
32 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。
33 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。
34 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、レフェリーに判定を求めることをいう。レフェリーの判定は最終のもので、アンパイヤーもプレーヤーも従わなければならない。
35 シード	組合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。
36 不戦勝	組合せの中でマッチを行わず次の回戦へ進むことをいう。
37 大会委員長	大会運営の最高責任者
38 競技責任者	大会競技運営の責任者

用 語	意 義
39 トス	(1) 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。(2) サービスするために手からボールを放すことをいう。(2) の場合は、特に「サービスのトス」という。
40 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。この場合負けとなったプレーヤー、ペア又はチームがすでに得たポイント及びゲームは有効である。
41 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。
42 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。
43 スtring	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。(以前はガットといっていた)

判定及びカウントのコール

用 語	意 義
1 ready レディ	マッチ開始の前に練習をやめさせ、プレーヤー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。他にファイブゲームマッチ、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に該当した時のコール
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	ファーストサービス及びセカンド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。
10 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。
11 out アウト	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）の（2）に該当した時のコール
12 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トにおいて、ノーバウンドでラケット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効返球となればプレーは続けられる。
13 no count ノーカウント	競技規則についての 12（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。
14 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ル

用 語	意 義
15 no time ノータイム	タイムが終わってプレーを再開する場合のコール
16 net touch ネットタッチ	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）（6）によりインプレーでラケット、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
17 touch タッチ	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）（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
18 net over ネットオーバー	競技規則についての 11（ポイントを失うのはどんなときか）（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、打球後の惰性で越えてインターフェアとならない場合は失ポイントとならない。
19 through 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
20 body touch ボディタッチ	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）（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
21 tip チップ	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）（13）によりボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合のコール

用 語	意 義
22 two bounds ツーバウンズ	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）（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
23 dribble 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回以上ラケットに当たった場合）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。
24 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
25 interfere インターフェア	競技規則についての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
26 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
27 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

用 語	意 義
28 change 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、サービスを相手方と交替することを命ずるコール
29 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
30 let's play レッツプレー	連続的にプレーすることを命ずるコール
31 referee's stop 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）に該当した場合のコール。該当したプレーヤー、ペア又はチームの負け。相手側の勝ちを宣告する。
32 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方に勝ちを宣告するコール
33 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、棄権を宣告するコール。「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。
34 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）により失格を宣告するコール。「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。

用 語	意 義
35 one more service ワンモアサービス	レットのあと、サービスをするプレイヤーにセカンドサービスを指示するコール
36 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ファーストサービスを指示するコール
37 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
38 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
39 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
40 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
41 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
42 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
43 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
44 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
45 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

用 語	意 義
46 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
47 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
48 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
49 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
50 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
51 four five(five four) フォーファイブ (ファイブフォー)	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 5 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
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 (ツーフাই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

用 語	意 義
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 (zero six) シックスゼロ (ゼロシックス)	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 (one six) シックスワン (ワンシックス)	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1ポイントを得たときのコール
59 six two (two six) シックスツー (ツーシックス)	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 (three six) シックススリー (スリーシックス)	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 (four six) シックスフォー (フォーシックス)	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 (five six) シックスファイブ (ファイブシックス)	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
63 deuce デュース	双方が3ポイントずつ得たとき 又ファイナルゲームの場合は6ポイントずつを得たときのコール
64 advantage server (receiver) アドバンテージサーバー (レシーバー)	デュース後サーバー (レシーバー) が、1ポイントを得たときのコール

用 語	意 義
65 deuce again デユースアゲン	アドバンテージを得た側が次のポイントを取れなくて（相手がポイントを得て）同ポイントになったときのコール
66 game ゲーム	ゲームが終了したときのコール
67 game count (one zero) ゲームカウント (ワンゼロ)	次のゲームの開始前にサーバー側からその得たゲームのスコアをポイントカウントと同じ要領で示すコール。 ただし、ゲームカウントが3-3、4-4等となったときデユースやデユースアゲンといわずスリーオール、フォーオールなどとコールする。
68 final game ファイナルゲーム	7ゲームマッチの場合ゲームカウントが3-3になり、最終のゲームであることを示すコール。ゲームカウントにつづけてコールする。
69 game set ゲームセット	ゲームが終わり、同時にマッチも終わったときのコール

ジュニア審判マニュアル

ソフトテニスのルール（きまり）と
審判のしかた

2021年4月1日

編集・発行 公益財団法人 **日本ソフトテニス連盟**

〒140-0014 東京都品川区大井1-16-2-201

TEL 03-6417-1654 FAX 03-6417-1664