

セルフジャッジの方法

1. セルフジャッジの方法

- (1) サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声でスコアをアナウンスして下さい。
- (2) ネットより自分側のコートについて、判定とコールをします。判定できなかった場合はグッドです。ボールとラインの間にはっきりと空間が確認できた場合のみアウトまたはフォルトです。
- (3) 判定とコールは、相手に聞こえる声とハンドシグナルを使って速やかに行ってください。ハンドシグナルは、指を立ててアウトまたはフォルトを示して下さい。
- (4) 一旦、アウトまたはフォルトとコールし、それをグッドと訂正した場合、そのプレーヤーの失点となります。
- (5) ダブルスの場合、どちらかが判定とコールをすればよいが、2人の判定が食い違った場合は、そのペアの失点となります。ただし、ネットに触れたサービスのフォルト・レット(イン)の判定食い違いは、サービスのレットになります。
- (6) クレーコート以外のコートでは、ボールマークの要求はできません。砂入り人工芝のコートで、相手コートに入ってボールマークを確認をすると、警告の対象になります。
- (7) サービスのレットはレシーバー側がコールするが、謝ってサーバー側がコールした場合、以下の判断となります。
 - ① そのコールによって、プレーが中断された場合は、サーバー側の失点。
 - ② そのコールをレシーバー側が同意した場合は、サービスのレット。
 - ③ そのコールにかかわらず、プレーが続いた場合、そのポイントは有効。
- (8) インプレー中、他コートからボールが入ってくる等の妨害が起こった場合は、レットとコールして中断し、そのポイントをやり直します。
- (9) インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を落とした場合、1回目のときはレットでやり直す。ただし、落としたことがプレーに影響せず続いた場合、そのポイントは成立します。2回目以降は落とすたびにそのプレーヤーが失点します。この場合、対戦相手に失点の確認をして下さい。

(10) スコアが判らなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるポイントを足して、そこからゲームを再開して下さい。ゲームスコアが判らなくなったときも、同様に処理して下さい。

(11) 下記のような状況の場合、コートの外側を巡回しているロービングアンパイアを呼んで下さい。

- ① 試合中、トイレ・着替え等でコートの外へ出たいとき。
- ② 相手選手の言動・コール・フットフォールト等に疑問、不服のある場合。
- ③ プレーヤーどうして解決できないようなトラブルが発生した場合。

2. ロービングアンパイアの職務

チエアアンパイアがつかない大会では、レフェリーおよびアシスタントレフェリーと連絡をとりながら、円滑な試合進行のため、担当コートを巡回し、必要に応じてコート内の問題に対応します。

(1) レフェリーに指示された仕事をする。

- ① トイレットブレイク・怪我・などコート上の事故や問題に対処する。
- ② ルール問題および事実問題についての判定をする。
- ③ 選手にラインコールの方法を指導する。
- ④ 選手の判定をオーバーコールする。
- ⑤ コード違反者にペナルティを科す。

(2) 試合前コートをチェックし選手の入場を確認し、プレマッチミーティングを行う。

(3) ウォームアップ前に、選手の名前・ウェア(ロゴ等)を確認し、トスをさせる。

(4) 選手からのリクエストに対処する。

(5) 解決できないトラブルが発生した場合、レフェリーまたは、アシスタントレフェリーに連絡する。