

# 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) 誤ったコールを直ちに訂正した場合  
インだったボールを誤って「アウト」とコール（ミスジャッジ）したが直ちに訂正した場合は、1回目は故意ではない妨害としてポイントレットにする。  
ただし、ミスジャッジの前に打たれたボールが明らかなウィニングショットまたはエースだった場合は、ミスジャッジをしたプレーヤー・チームの失点になる。そして、2回目以降は故意に妨害したとして失点する。
- (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、フォルト・アウトをコールしたプレーヤーが直ちにグッドに訂正した場合は、1回目に限りレットとなります。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) 各判定とコールをする権利者は以下の通りです。
  - ① 「フォルト」「アウト」「グッド」はネットから自分側のプレーヤー・チームのいずれか
  - ② 「ネット」「スルー」「タッチ」「ファウルショット」「ノットアップ」は両プレーヤー・チーム
  - ③ 「フットフォルト」はコート内にいるレフリー（アシスタントレフリー）、ローピングアンパイアのいずれか
- (8) オーバールール  
「イン」「アウト」のオーバールールは巡回しているレフリー（アシスタントレフリー）、ローピングアンパイアのいずれか

## (9) 妨害によるレットのコール

- ①コート外からの妨害による「レット」のコールは両プレーヤー・チームができる
- ②対戦相手による無意識の妨害（落とし物1回を含む）は妨害を受けたプレーヤー・チームのみ「レット」をコールできる。2回目以降は故意に妨害したとして失点する。

(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プレーヤーどうしで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しごと

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레이크・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

- ① 「フォルト」「アウト」「グッド」はネットから自分側のプレーヤー・チーム

(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。

- ② 「ネット」「スルー」「タッチ」「ファウルショット」「ノットアップ」は両プレーヤー・チーム

- ③ 「フットフォルト」はコート内にいるレフリー（アシスタントレフリー）、レフェリーに連絡する。