審判の手引き

１．主審の役割

・オーバールール・ボールマークの調査

いずれも必要だと判断したとき行ってよいが、自信を持ってジャッジすること。ただし、ボールマークの調査を行うことができるのはクレーコートのみ。

・他のコートからボールが入ってきた場合の対処

他のコートからボールが侵入してきた場合は即座にレットをコールすること。選手はレットをコールすることができないので注意すること。

・プレー中に選手が物を落としたとき

理由にかかわらず、身につけている物をコートに落とした場合、ペナルティの対象となる。１回目のポイントは警告(レット)になり、２回目以降は失点となる。

・時間の計測

主審は必ず時計を持参すること。

練習 ５分

ポイント間 20秒

この20秒ルールは時間オーバーしても特に問題がないと判断したときはとらなくてよい。

エンド交代 60秒で審判が「タイム」とコールし、30秒　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　以内にプレーを始める。

　　　　　　　　セット間　　　90秒で審判が「タイム」とコールし、30秒

　　　　　　　　　　　　　　　以内にプレーを始める。

トイレットブレーク

女子　３セットマッチの場合、１試合に２回、トイレット又は着替えのいずれかの理由で、原則として５分間のトイレットブレークをとることができる。トイレットはセットブレーク時に取るのが望ましい。着替えはセットブレーク時のみとする。ただし、ダブルスにおいては、１組で２回であり１人２回ではない。したがって、ペアが同時に要求したときは、２人でも１回と数えられる。また、ペアの１人が単独で２回トイレットブレークをとってしまったときはそのパートナーには権利はなくなる。

男子　３セットマッチの場合は１回トイレットを理由に原則として５分間取ることができる。ダブルスにおいては、１組で２回取ることができる。

　　　　　　　　※この場合のみ選手はコートを離れることができるが、学連の付き添いが必要。

ケガの治療　　 ３分　偶発的なケガに１回だけ認められる。 　　　　　 　　　例　○　打撲、捻挫、虫さされなど。

　 　 　 ×　痙攣、まめ、激しい息切れ等の自然体力消耗。 尚、ケガの治療が認められるとき、コートの外の者が携わってよい。

２．ペナルティについて

おもにスポーツマンシップに反する選手へペナルティ。(コードバイオレーション。略Ｃ．Ｖ．)　　有効期間１日

１回目 警告 ２回目　失点 ３回目以降 １ゲーム失う

試合中、身につけている物をコートに落としたとき　有効期間１試合

１回目 警告 ２回目以降　失点

３．セットブレーク・ルールについて

　　　 セット終了後の１２０秒間の休憩をセットブレークと呼ぶ。セットが終了したら、 そのスコアに関係なくプレーヤーはベンチに引き上げて休憩する。９０秒経過したとき、アンパイアは｢タイム｣とアナウンスする。このアナウンスによりプレーヤーは、前のセットのスコアが偶数ゲーム（６－４）なら元のエンドに戻り、奇数ゲーム（６－３）ならエンドを交代して、３０秒以内に新しいセットを開始する。しかし、各セットの第１ゲーム終了後は、プレーは、連続的でなければならないという規則により、休憩なしでエンドを交代しなければならない。

アンパイアが１人だけの試合規則

(Solo Chair-Umpire―S.C.U.)

　アンパイアが１人だけで、ラインアンパイアのつかない試合における手順は、次のとおりとする。

プレーヤーは、ネットの自分側のラインコールについて責任を持たなければならない。これは、ボールのアウト/インの判定について、プレーヤーがセルフ・ジャッジするということを意味している。

プレーヤーが確かなコールをできないボールは、グッドとみなされなければならない。また、プレーヤーがコールのとき、ボールがインだったかアウトだったかを決めるのにＳＣＵからの「助け」を求めることはできない。

プレーヤーの判定が明らかに間違いであるとＳＣＵが判断したときは、ＳＣＵはその判定を変更できる。

(１) 「アウト」または「フォールト」のコールをＳＣＵにオーバールールされたとき、ボールを返球したかどうかに関係なく、そのプレーヤーは失点する。

(２) 明らかにアウトのボールをプレーしたとき、ＳＣＵは、｢アウト(またはフォールト)｣をコールする。

(３) 際どい判定で、オーバールールするには不適当と思われるときは、プレーヤーの判定を支持する。

ラインコールは、直ちに行わなければならず、「アウト」がコールされるまでは、ボールはアウトとはみなされない。有効なアウトコールは、瞬間的になされるべきである。