

# ソフトテニス審判規則

## 第1章 総則

### (目的)

第1条 ソフトテニス競技における審判に関する必要な事項は、別に定めがあるもののほか、この規則の定めるところによる。

## 第2章 審判団

### (審判団)

第2条 大会においては審判団をレフェリーおよびアンパイヤーで構成する。

2 レフェリーは1名以上5名以内とし、その中の1名を審判団統括責任者(レフェリー長)とする。

3 アンパイヤーは原則として競技に使用するコート1面につき4名とする。ただし大会に参加するプレーヤーが審判を行うことを定めている場合はこれを考慮し、大会主催・主管団体があらかじめ委嘱するアンパイヤーの総数を削減することができる。

4 大会主催・主管団体は、必要に応じコート主任を置くことができる。

### (レフェリー)

第3条 レフェリーはアンパイヤーの指導、助言を行うとともに、アンパイヤーの判定がソフトテニス競技規則(以下「競技規則」という。)及びこの規則の解釈又は運用に誤りがあるとして、プレーヤーから提訴があった場合は、その内容を把握した上で裁定を行う。

### (コート主任)

第4条 コート主任は担当するコートの競技進行を促し、必要によりアンパイヤーに指導・助言を行う。

### (アンパイヤー)

第5条 アンパイヤーは一つのマッチに正審1名、副審1名を原則とし、副審を省略することができる。また、正審、副審の他に線審2名を置くことができる。

### (アンパイヤーの任務)

第6条 アンパイヤーは競技規則に従い、プレーヤーの円滑なプレーの進行を促し、公正かつ迅速に正確な判定を下さなければならない。

2 正審は、審判台上において、マッチの進行を担当し、定められた判定区分を判定するとともに、他のアンパイヤーの判定区分については、他のアンパイヤーのサインおよびコールを確認した後に、これを尊重して明確にコールし、採点票に記録する。

3 副審及び線審は、第9条第2号又は第3号に規定する位置において、定められた判定区分の判定を担当するとともに、正審を補佐する。

4 副審と線審は区画線による判定区分についてはサインをもって、その他の判定区分についてはサインとともにコールをもって正審に通告する。

### 第3章 審判

(アンパイヤーの心得)

第7条 アンパイヤーはプレーを公正かつ円滑に進行させるため、次の各号に掲げる事項について心得ておかなければならない。

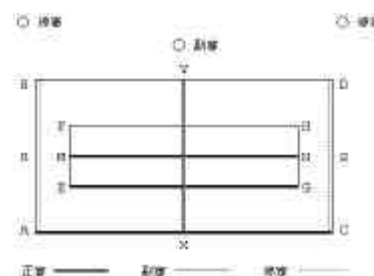
- (1) 競技規則及び審判規則をよく理解して、その運用を適切に行うこと。
- (2) 服装は大会主催・主管団体が特に指定する場合を除き、ソフトテニスにおいて通常使用される服装とする。
- (3) マッチのアンパイヤーとなったときは、次の事項を守ること。
  - ア プレーヤーより先に準備を整えて、プレーヤーの出場を促すこと。
  - イ 言動が適切であるよう努めること。
  - ウ マッチが円滑で明朗に進行するよう努めること。
  - エ 判定は公正に行うとともに、時機を失しないようにすること。
  - オ コールは第10条の規則に基づき、大きな声で、行うこと。
  - カ サインは第11条の規則に基づき、明確に行うこと。
  - キ 当該マッチのアンパイヤー同士の連携を密にすること。
  - ク 他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さないこと。

(アンパイヤーの判定区分)

第8条 アンパイヤーの判定区分を次のとおりとする。

(1) 区画線による判定区分(付図参照)

- ア 正審 AC, EG, MN, XY
- イ 副審 BD, FH, EF, GH, XY
- ウ 線審 AB, CD



(2) その他の判定区分

- ア 正審 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
- イ 副審 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
- ウ 線審 フットフォールト, ダイレクト, ボディタッチ, チップ

(3) 線審または副審を省略した場合は、それらの判定区分は正審が担当する。

(アンパイヤーの位置)

第9条 マッチ中のアンパイヤーの位置は、次のとおりとする。

- (1) 正審は審判台上に位置する。
- (2) 副審は、審判台の反対側のサイドラインの外側にあるネットポストの後方約60cmで、正審と相対する場所に位置する。ただし、サービスの判定の際は、レシーブ側のサービスラインの仮想延長線上に、コートに入らないように位置し、サービスの判定後直ちに定位置に移動し、ラリーを見守る。
- (3) 線審は原則として審判台の反対側のサイドラインの外側5m以上で、ベースラインの仮想延長線上に位置し、椅子を置き、これに腰掛けるものとする。

(コール)

第10条 判定及びカウントのコールは、別表のとおりとする。

- 2 ポイント及びゲームのカウントは、正審がサービス側からスコアをコールする。
- 3 タイムのあとプレーを再開する時に、正審はノータイムとコールする。

(サイン)

第11条 マッチ中のアンパイヤーのサインは、次のとおりとする。

- (1) アンパイヤーはインのボールに対しては、原則としてサインをしない。ただし、インであるがプレーヤーが判断に迷うと思われる場合は、手のひらを下にして片手を前方斜め下に差し伸べる。
- (2) 正審は、原則としてサインをしない。ただし、必要と認めるときは、副審のサインに準じサインをすることができる。
- (3) 副審のサインは、次のとおりとする。(付図参照)
  - ア サービスの判定にあたっては、片足(レシーブ側)を前に出して腰を低くして構え、足を出した側の手は膝の上に置き、フォールト(区画線の判定区分による、ネットにかかったものは除く。)の場合は、付図(ア)のとおり、構えた姿勢のまま指を伸ばし片手を上に挙げ、レットの場合は、付図(ア)のとおり、直立して片手を上に挙げるとともに、第1サービスにおいては指を2本、第2サービスにおいては指を1本立てて、「レット」とコールする。
  - イ ラリーがアウトした場合は、付図(イ)のとおり、ボールの落下点に正対して注目し、指を伸ばし片手を上に挙げる。
  - ウ その他の判定区分で失ポイントになる場合は、付図(ウ)のとおり、片手で失ポイントに該当することを行ったプレーヤーを指して、当該失ポイントに該当するコールをする。
  - エ ノーカウントにすることを正審に通告する場合は、付図(エ)のとおり、両手を顔の前で交錯するように振り、「ノーカウント」とコールする。
  - オ タイムは、付図(オ)のとおり、手のひらを正審の方に向けて両手を挙げ、「タイム」とコールする。
- (4) 線審のサインは、副審のサインに準ずる。

付 図

(ア) ①フォールト



(ア) ②レット (イ) アウト (ウ) その他の判定  
(コールもする) 区分  
(コールもする)



(エ) ノーカウント  
(コールもする)



(オ) タイム  
(コールもする)



(判定の確認)

第12条 アンパイヤーは自己の判定区分のボールの落下点が、インであるかアウトであるか確信が持てない場合は、ボール落下の痕跡を確かめてから判定することができる。この場合、正審においては副審に痕跡の確認を依頼し、又は副審が判断に迷う場合は、正審が審判台から降り、自ら痕跡を確かめて判断することができる。

(判定の連携)

第13条 アンパイヤーが自己の判定区分の判定に迷う場合は、他のアンパイヤーの意見

を求めて判断することができる。

（再判定）

第14条 アンパイヤーはマッチ中に判定等についてプレーヤーから質問があった場合は、内容を確認の上、再度判定の結果を正審から通告する。以後、当該通告に関するプレーヤーからの問い合わせは異議とみなし、競技規則第41条及び第42条の規定により処理するものとする。

（判定の間違い）

第15条 アンパイヤーの判定が明らかに間違いであると認められる場合、正審はそのポイントに限りこれを訂正することができる。

（プレーの停止）

第16条 インプレーにおいて、アンパイヤーが間違えてインプレーを停止するサインまたはコールをした場合、プレーを中断させる。この場合において、正審が当該サインまたはコールがプレーに支障を与えたと判断した場合はノーカウント（レシーブが終わる前はレット）とし、プレーに支障がなかったと判断した場合は判定の訂正を行う。

（スコアの間違い）

第17条 アンパイヤーはポイントカウント及びゲームカウントのコールが明らかに間違いであると認められる場合は、第1サービスがフォールトになった時点又は次のカウントをコールする際にコレクションとコールし、正しいカウントをコールし訂正することとし、インプレーにおいては間違いに気づいてもプレーを中断せず、そのプレーは有効とする。

（棄権）

第18条 次のいずれかに該当した、プレーヤー又は組及びチームを棄権とし、相手の勝を宣する。負けとなった者が、すでに得たポイントとゲームは有効とする。

（1）参加申込をした大会に参加しなかった場合。

（2）特別の理由による、プレーヤー又は組からの申し出に対し、レフェリー（競技責任者）が認めた場合。

（3）プレーヤーが身体上の故障により、タイムが認められ、許容時間内に回復ができなかった場合。

（4）マッチ中にプレーヤーから身体上の故障により申し出があった場合。ただし、正審が認めた場合に限る。

（5）大会運営規則第11条により競技が出来なくなった場合。

（注意の喚起）

第19条 正審はマッチの進行に支障があると認める行為等に対しては、関係者（プレーヤー、監督、当該チーム（組）等の総称）に注意を喚起することができる。

（警告）

第20条 正審はプレーヤーが明らかに競技規則に違反していると認める場合は、競技規則第41条に従い警告（イエローカード）を与える。なお、警告はカードにより行う。

（失格）

第21条 レフェリーは主催者の大会要項に示した参加条件に違反していることを発見した場合は、競技責任者と協議し、該当するプレーヤー（団体戦においてはチーム）の失格を宣告する。

2 正審は次の各号に該当する場合には、レフェリーと協議の上プレーヤー（団体戦においてはチーム）の失格とし相手方の勝ちを宣告する。

- (1) そのマッチの出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合。
- (2) 団体戦においてあらかじめ提出されたオーダー順に出場しない場合。
- (3) 1マッチにつき警告が3回目におよんだ場合。（レッドカード）

（交替の禁止）

第22条 アンパイヤーは、マッチの途中で交替できない。ただし、次の各号に該当する場合を除く

- (1) 身体上審判の継続が不可能になった場合。
- (2) 参加プレーヤーが審判を行っている場合で、大会の進行に支障をきたす場合。

#### 第4章 マッチの進行

（マッチの進行）

第23条 アンパイヤーはマッチの進行を次のとおり行う。

- (1) 双方のプレーヤーがサーブラインの外側中央に立ち、ネットの方向に向かい合い整列する。
- (2) 前号の状態の後、正審の合図によって双方がネットまで進み挨拶をし、次にアンパイヤーと挨拶を交わす。
- (3) 挨拶の際のアンパイヤーの位置は、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に立ち、線審は正審及び副審のベースライン側に一人ずつ分かれて立つ。プレーヤーがネットに近寄ったら、アンパイヤーもサービスコートの中央まで近寄る。
- (4) 挨拶が終わった後、正審はプレーヤーの確認をする。
- (5) 団体戦の場合は、双方のチーム全員が、ベースラインの外に横に1列になって、ネットの方向に向かって立ち、正審の合図によって、ネットに近寄り挨拶を行う。監督がいる場合は、最もアンパイヤー寄りの位置とする。チーム全体の挨拶後は、個々の対戦ごとに個人戦と同様に進める。
- (6) マッチ開始前の挨拶が終わった後、副審（副審を省略する場合は正審）はコインのA面とB面を双方のプレーヤーにそれぞれに示し、コインを投げる。コインのA面が上になった場合は正審の右側のプレーヤーが、コインのB面が上になった場合は正審の左側の組がそれぞれ先取権を得る。先取権を得たプレーヤーは、サービスとレシーブのいずれか、又はサイドを選択する権利を得る。相手のプレーヤーは先取権を得たブ

プレーヤーが選ばなかったものについて選択する権利を持つ。なお、進行の都合により、サービス若しくはレシーブ又はサイドの選択を事前に行っておくことができる。（注：日本国内大会においてはこれまでどおりのトスを行う。）

- (7) ボールが選択制の場合は、前号において先取権を得たプレーヤーが選択する権利を得る。ただし、団体戦の場合は双方のチームの代表者により決定したボールで全対戦を行なう。
  - (8) サービス及びレシーブ並びにサイドが決まった後、プレーヤーはマッチ開始前の練習をし、アンパイヤーは位置につく。練習時間は通常1分以内とする。ただし、レフェリーは、競技責任者と協議の上、試合進行の状況によりこれを短縮し、又は設けられないことができ、当該決定についてアンパイヤーに伝えるものとする。
  - (9) 所定の練習時間が終了した後、正審は「レディ」とコールしてプレーヤーをマッチ開始の位置につかせる。
  - (10) プレーヤーが位置についた後、正審は「サービスサイド（所属）・（組）、レシーブサイド（所属）・（組）、ゲームマッチ、プレーボール」等とコールし、マッチを開始する。
  - (11) マッチの開始から終了までの間、アンパイヤーは競技規則及びこの規則の定めに従い、正確、かつ円滑に進行する。
  - (12) マッチが終了した後、正審は「ゲームセット」のコールをして審判台を降り、プレーヤー及び他のアンパイヤーとともにネットの傍に寄る。正審が「対で の勝ち」等と勝敗の宣告をした後、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をして解散する。
  - (13) 団体戦の場合は試合前の挨拶と同様に、双方のチームがベースラインの後ろに整列してからネットの傍により、正審が「対で の勝ち」等と試合の勝敗の宣告をした後、チーム同士、そして双方のチームとアンパイヤーが挨拶をして解散する。
- （採点票の記入）

第24条 採点票は原則として定められた様式のものを使用し、記入要領にしたがってマッチ中に正審が記入する。ただし、マッチ終了の際、ゲームセットのコールをしてからプレーヤーとの挨拶をするまでに、時間的余裕がない場合は、挨拶をすませてから採点票の記入を完了するよう努めるものとする。

別表

### 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。
2 service side サービスサイド	サービスをする方の側
3 receive side レシーブサイド	レシーブをする方の側
4 seven-game match セブンゲームマッチ	ゲーム7回のマッチ。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などがある。
5 play ball プレーボール	マッチ開始のコール。
6 let レット	第26条の各号に該当した場合で、そのサービスはやり直す。この場合、正審は「レット」のあとに「ツーモア(ワンモア) サービス」とコールしてよい。
7 foot fault フットフォールト	第23条6号に違反した場合。
8 fault フォールト	第25条の各号に該当した場合で、そのサービスは無効である。
9 double fault ダブルフォールト	第1及び第2サービスがともにフォールトとなった場合で1ポイントを失う。
10 in play インプレー	サービスが行なわれてからレットも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。
11 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。
12 out アウト	第35条(2)号に該当する、打球がアウトコートにバウンドした場合、あるいは審判台、付帯する施設・設備、アンパイヤーに直接当たった場合。失ポイント。
13 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。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。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。
14 no count ノーカウント	第36条に該当する、何等かの事故によりそのポイントを採点しないでやり直す。
15 time タイム	第37条に該当する、何等かの理由によってプレーを中断する場合。
16 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。
17 net touch ネットタッチ	第35条(5)号 - イ及び(10)号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣などがネット、ネットポストに触れた場合。失ポイント。
18 touch タッチ	第35条(5)号 - ウ及び(10)号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣などが審判台、アンパイヤーに触れた場合。失ポイント。



19 net over ネットオーバー	第35条(5)号-アに該当する。インプレーでラケット、身体、着衣などが一部でもネットを越えた場合。失ポイント。ただし、打球後の惰性で超えてインターフェアーとならない場合は失ポイントとならない。
20 through スルー	第35条(1)号に該当する、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とき。失ポイント。
21 body touch ボディタッチ	第35条(4)号に該当する、インプレーのボールが身体、着衣などに触れた場合。失ポイント。(ただし、第25条第5号に該当する場合はフォルト)
22 tip チップ	第35条(7)号に該当する、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。失ポイント。
23 two bounds ツーバウンズ	第35条(3)号に該当する、2度以上バウンドしたボールを打った場合。失ポイント。
24 dribble ドリブル	第25条(4)号及び第35条(6)号に該当する。打球のときボールが2度以上ラケットに当たった場合。インプレーのときは失ポイント、サービスのときはフォルト。
25 carry キャリー	第35条(6)号に該当する。ラケット上でボールが静止すること。失ポイント。
26 interfere インターフェアー	第30条(3)号、(4)号及び第35条(5)号エ、(8)号、(10)号、(11)号に該当する場合。
27 correction コレクション	正審がコールまたはカウントを誤ったとき訂正にあたってコールする。
28 change sides チェンジサイズ	第32条1項及び2項の定めに従い、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。
29 change service チェンジサービス	第32条1項及び2項の定めに従い、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。
30 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。
31 let's play レッツプレイ	連続的にプレーすることを命ずるコール。
32	審判規則第21条により失格を宣するコール。
33 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。
34 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。
35 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。
36 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。
37 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。
38 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。
39 one all	双方が1ポイントずつ得たとき。

ワンオール	
40 two all ツーオール	双方が2ポイントずつ得たとき。
41 three all スリーオール	双方が3ポイントずつ得たとき。
42 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。
43 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。
44 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。
45 four one(one four) フォーワン(ワフォー)	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。
46 four two(two four) フォーツー(フォーツー)	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。
47 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。
48 five one(one five) ファイブワン(ワファイブ)	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。
49 five two(two five) ファイブツー(ツファイブ)	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2ポイントを得たとき。
50 four all フォーオール	双方が4ポイントずつ得たとき。
51 five all ファイブオール	双方が5ポイントずつ得たとき。
52 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。
53 six one(one six) シックスワン(ワシックス)	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。
54 six two(two six) シックスツー(ツシックス)	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。
55 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。
56 six four(four six) シックスフォー(フォシックス)	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。
57 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。
58 deuce デユース	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。
59 advantage server(receiver) アドバンテージ サーバー(レシーバー)	デユース後サーバー(レシーバー)が、1ポイントを得たとき。
60 deuce again デユースアゲン	アドバンテージを得た組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。

61 game ゲーム	ゲームが終了したとき。
62 game count (one zero) ゲームカウント(ワンゼロ)	<p>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コールする。</p> <p>ただし、ゲームカウントが3 - 3、4 - 4、など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。</p>
63 final game ファイナルゲーム	7回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ためにゲームカウントにつづけてコールする。
64 game set ゲームセット	ゲームが終り、同時にマッチも終わったとき。