

## 審判員 (2015 紀の国わかやま大会 第 15 回全国障害者スポーツ大会 オープン競技 車いすテニス)

### SCUの手順

#### 「審判バッグ」

①	スコアカード	1 枚	(S or D)	⑥	ストップウォッチ	1 ケ	
②	トランシーバー	1 台	各コート 1 台	⑦	ニューボール	3 缶	(1 缶は予備)
③	選手名プレート	4 枚	各 2 枚ずつ	⑧	ユーズドボール	2 球	程度別 2 球
④	記入ボード	1 枚	(バインダー)	⑨	メジャー	1 ケ	
⑤	鉛筆 (消しゴム付)	3 本		⑩	コインと時計	1 ケ	自前

\* 初日 (大会 1 日目) 9 時スタート対戦のユーズドボールは、ニューボールとなる。

\* コイントス用の 500 円硬貨と時計は各自で用意をする。

\* 審判バッグは、試合ごとに競技本部から持って行く。

#### ■準備

- 1 審判ミーティングで連絡事項を確認する。ルールや手順で疑問があれば、審判委員長やレフェリーに質問をする。
- 2 連絡掲示板 (ホワイトボード) で、前日や当日起こった事例や問題 (例: ログ違反) の連絡事項をチェックしておく。
- 3 コートに行く前に審判バッグの内容を確認 (上記) し、スコアカードの内容もチェックしておく。間違いがあれば、審判員委員長に確認してから訂正をする。
- 4 担当する試合の前の試合進行の様子を見ながらコート付近で待機する。  
前の試合の進行状況は、JBS コントロール委員からのスコア報告 (5-X) またはトーナメントコントロールに確認をする。
- 5 AR (アシスタントレフェリー) とは常にコミュニケーションをとっておくこと。

#### ■コートに入っすぐ

- 1 選手が来る前にコートに入り、ID (名札) は外しておく。
- 2 ボール缶は、試合コートで開け、硬さと振って音がしないかをチェックする。
- 3 シングルス・スティックの位置確認、ネットの高さ (中央 91.4 cm) 及びネットの張り具合を確認する。コートやベンチ周りにゴミが落ちていたら片付ける。
- 4 選手が来たら、事前に名前を確認し、若番のチームは赤いテープを貼ったベンチ側に促す。
- 5 スコアボードの設定を BP (SP を兼る) に指示する。 「選手名プレート (若番を上側) の掲示とスコアを 0-0 に表示する。」
- 6 原則として、審判台の移動は行わない。

## 各コートの試合手順

コートで選手名を確認し（選手の特徴をメモしておくとい）、ロゴをチェックする。  
（メモはスコアカード提出前に消しておくこと。）

### ■ 各試合のプレマッチミーティング・・・ボールをBPに渡し、審判台に向かって立つ。

この試合は、1セットマッチ、6-6タイブレークで行います。  
審判はSCU方式で行いますので、「アウト」「フォールト」のコールは、対戦相手と私に分かるように、大きな声とハンドシグナルをお願いします。あきらかなミスジャッジは、私がオーバールールします。  
隣のコートからボール等の妨害があった場合などは、私が「レット」をコールします。  
選手の皆さんは、「レット」をかけることができません。  
サービスがネットに触れた時は、「ネット」のコールを私がします。  
ボールは4球使用です。  
ボールパーソンは3名、うち2名がスコアパーソンを兼ねます。  
ウォームアップは5分間です。何か質問はありますか。  
では、今からコイントスを行います。

### ■ ウォームアップ開始

- 1 選手がウォームアップの最初のボールを打った瞬間、ストップウォッチを押す。
- 2 BPにサーバーがどちらか伝え、速やかに審判台に上がり、スコアカードにトスの勝者、選択、エンド等、記入できる項目に記入をする。ボールをトラッキングして、目を慣らしておく。

### ■ ウォームアップ中のアナウンス

- 【2分経過後】…「スリー ミニッツ（3 minutes）」
- 【3分経過後】…「トゥー ミニッツ（2 minutes）」
- 【4分経過後】…「ワン ミニットウ（1 minute）」

### ■ 選手紹介アナウンス ※4分経過後に始めるとよい

「ただいまより、オープンクラス1回戦、〇〇県 A選手 対 △△県 C選手の試合を行います。」  
「この試合は、1セットマッチ、6-6タイブレークで行います。」  
(ドロー番号の小さい選手から紹介)

(シングルスの場合)

「審判台 右側、〇〇県、A選手。」(フルネームで)  
「審判台 左側、△△県、C選手。」(フルネームで)

(ダブルスの場合)

「審判台 右側、〇〇県、A選手、B選手。」(フルネームで)  
「審判台 左側、△△県、C選手、D選手。」(フルネームで)

「先ほどのトスの結果、〇〇選手がサービス（レシーブ）を選びました。」  
「先ほどのトスの結果、〇〇選手がエンドを選び、△△選手のサービスから始めます。」

### ■ 5分経過後・・・「タイム！」

- 1 このあと、選手は水を飲んだりウォームアップスーツを脱ぐためにベンチに戻り、準備をします。

### ■ 試合開始アナウンス 姓は呼び捨てでよい。

- 1 「〇〇 トゥーサーブ プレイ」（「都道府県」は付けない。姓だけ、同姓の場合フルネーム）  
※試合開始時刻を覚えて（すぐ書ければOK）おき、第 1 ポイントの後にスコアカードに記入する。ダブルスの場合、1・2ゲーム終了までに、レシーバーポジションをスコアカードに記入（チェック）しておく。

### ■ その他のアナウンス例

- 1 第 1 ゲームを〇〇選手が取った。「ゲーム 〇〇 ファーストゲーム」
- 2 サーバー順が一巡するまで紹介「〇〇、トゥーサーブ」（プレイは付けない）
- 3 第 2 ゲームを 〇〇選手 が取って、〇〇選手 が 2 - 0 でリード。  
「ゲーム 〇〇 、 〇〇 リーズ 、 2 - 0 （トゥゲームズ トゥ ラブ）」
- 4 第 1 6 ゲームを〇〇選手が取って、6 オールとなる。  
「ゲーム 〇〇 シックスゲームズオール タイブ레이크」
- 8 タイブ레이크の第 1 ポイントを 〇〇選手 が取った。  
「1 - 0 （ワン ゼロ）、 〇〇 」  
その他、「3 - 1 （スリー ワン） ΔΔ 」「6 - 3 （シックス スリー） 〇〇 」  
リードしている選手名を付けてアナウンスする。
- 9 サービスがネットに触れた後、「グッド」であった場合、  
「レット 1 s t サーブ（または 2 n d サーブ）」  
※いずれかのサービスのやり直しであることを必ず伝える。

### ■ 試合終了時のアナウンス

- 1 「ゲームセットアンドマッチ 〇〇 8 - 3」この時は、「エイト・スリー」  
※この後、競技本部へスコアを報告する。（次ページの試合終了後の 1の部分を参照）

### ■ リタイアの時のアナウンス

選手がリタイアを申し出た場合、まずランシーバーでレフェリーにトレーナーを要請する。  
選手にはレフェリーとトレーナーを呼ぶので待つように言う。  
レフェリーとトレーナーの指示を待つ。

- 1 リタイヤ（途中棄権）のため〇〇選手が勝った場合は  
「ΔΔ選手が、ケガのためリタイアしました  
ゲームセットアンドマッチ 〇〇 4 - 6 リタイア」（勝者のスコアからアナウンス）

### 試合中に注意する事

- 1 レシーバーチェック：サーバーがサーブを打とうとする直前まで、レシーバーの準備ができてい  
るか確認する。
- 2 ルーザーチェック：ポイントが終わった直後、必ずポイントを失ったプレイヤーを見る。  
試合中のコールは直ちに、失点した選手の方を向いて観客にも聞こえるように大きな声で行う。  
きわどいジャッジにはハンドシグナルで補助をする。  
観客の拍手・歓声が大きい時は、静まってからスコアをアナウンスする。
- 3 スコアカード：スコアをアナウンスしてからスコアを付ける。
- 4 常に顔を上げて、選手の様子や隣のコートからのボールの侵入に気を付けておく。

### その他

- 1 選手からトレーナーのリクエストがあった場合、選手に余裕がある状態なら、理由を聞き、速や  
かにレフェリーにトレーナーの要請を伝え、選手には「次のチェンジエンドにトレーナーが来る  
のでそれまでプレーを続けてください」と言う。（後述の「緊急でない場合」）
- 2 選手、監督から質問やクレームがあり、自分で処理できない、或いは自信がない場合は、速やか  
に担当のAR（アシスタントレフェリー）を呼ぶ。
- 3 ボールの紛失（紛失した数のみ補充）  
ウォームアップ中、またはボールチェンジ後2ゲーム以内であればニューボール、  
それ以外は同程度のユーズドボールを補充する。  
但し、大会初日（1日目）9時スタートの対戦では、全試合ニューボールで補充する。
- 4 雨の時の中断
  - (1) 雨が降ってきても原則プレーは続けるが、状況により次の手順を踏む（ARが指示を出す場  
合もある）：
    - \* ストップ・プレイ 10分くらいで雨が上がる、または雨が弱まる可能性がある場合は選手を  
コートで待機させ、その旨レフェリーに報告する。BPは濡れないよう、コート外で待たせる。
    - \* サスペンド・プレイ 雨が降り続き、足元が危険になってきた場合は、試合をサスペンドして  
レフェリーに報告する。選手の待機場所を確認し、再開の連絡の方法を監督に伝える。
  - (2) いずれの場合も、試合ボールを直ちに集め、他のボールと区別して主審（SCU）が保管する。
  - (3) スコアカードには「中断時刻」「スコア」「選手のエンド」「サーバー」を記入する。
  - (4) 試合をサスペンドした場合は、レフェリーに中断スコアを報告し、審判控室で待機する。15  
分を超える中断で再開する場合、リウォームアップは試合球と同程度摩耗したユーズドボール  
を使用する。ただし、ニューボールで試合を再開する場合は、ニューボールでリウォームアッ  
プする。
  - (5) 15分以下の中断で再開する場合、ウォームアップなし  
15分を超える中断で再開する場合、ウォームアップ3分  
30分を超える中断で再開する場合、ウォームアップ5分

## 試合終了後

- 1 試合終了後、選手と握手をしたら、トランシーバーで試合結果を競技本部へ報告し、速やかに審判台から降りる。  
**「競技本部お願いします。(応答があります。) 試合終了報告です。○番コート、オープンクラス、○○県 ○○選手 9-8、タイブレーク 5 です。」 ※勝った方の選手のスコアから連絡する。**
- 2 スコアカードに試合の 終了時刻、勝者名、スコアを記入する。
- 3 BP がその試合の結果を表示した後、コート整備を開始したことを確認し、速やかに競技本部へ直行する。
- 4 スコアカードの内容をチェックして、スコアカードを競技本部に提出して、**審判バッグを審判員アシストに返却する。(試合終了から 3 分以内を目安に)**
- 5 次の試合を確認し、審判バッグの準備をする。  
 各試合コートの途中経過は、JBS スコア報告担当者がトランシーバーで 5 ゲーム終了後、競技本部に報告するが、審判控室でも同じチャンネルのトランシーバーを設置するので、控えの主審 (SCU) は進行状況を把握し、自分が担当する試合が近づいたら、速やかに担当コート近くで待機する。
- 6 主審 (SCU) は、試合終了後、選手名プレートを審判委員会に返却する。

## インプレー中の妨害

## ■ボールの侵入 (プレーゾーンに入ったら)・・・「レット」と「ノーレット」

- 1 他所からボールが侵入してきたのが目に入ったら直ちに大きな声で「レット」をコールして、プレーを停止させる。(入ってきたボールを指差すと選手には分かりやすい。)
 

「レット」とは、「やり直し」の意味なので、正しくは「レット」に続けて、「リプレイザポイント」(ポイントのやり直し)とコールし、ポイントをやり直す。セカンドサービスで始まったポイントもファーストサービスからやり直す。
- 2 「レット」のコールをしたが、それは「すでに選手がボールを打った後だった」と気づいたら、実際には妨害は起こらなかったことになり、そのポイントは成立する。(ノーレット) 例えば、
  - \* ボールがアウト、またはネットした場合は、打った選手は失点し、相手が返球できないエース級のボールだったら得点する。
  - \*\* 「レット」をかけたタイミング (ボールを打つ前か、打った後か) を判断するのは主審。

## ■ 帽子やボールを落としたり

- 1 1 回目なら、「レット、リプレイザポイント」とコールし、ポイントをやり直す。落とした選手には「次に何か落としたり失点します。」と注意する。  
 状況によっては、相手選手 (チーム) になぜレットになったかを説明する。
- 2 2 回目は「ヒンダランス」とコールし、直ちに新しいスコア (相手に 1 ポイント加算したスコア) をアナウンスする。
- 3 アウトオブプレーになってから落ちている事に気付いた場合は、落ちたことは無かった事とする。
- 4 ラケットを落としたり、シューズが脱げても相手の利益になるので、妨害にはならない。

### ■ 主審（SCU）が「レット」、「ネット」のコールをしないのに選手がコールした場合

1) 選手がコールしてしまったが、プレーが続きポイントが終了した場合	ポイントは成立する
2) そのコールで、プレーが停止された場合	コールした選手の失点
3) そのコールに両選手が合意し、やり直しに同意している場合	「レット」または「ネット」としてやり直す

### ■ オーバールール

- 1 選手のラインに関するジャッジが明らかに間違っていると判断した場合は、直ちに、オーバールールしなければならない。（コレクション ボール ワズ グッド など）
- 2 「ネット」コールの後レシーバーがフォールトをコールしたが、主審（SCU）がオーバールールした場合は、そのサービスをやり直す。（セカンドサービスの場合はセカンドサービス）
- 3 絶対に選手・チームがアピールした後に判定を変えることはできない。

### ■ トイレットブ레이크

- 1 「基本的には1セットマッチの試合ではトイレットブ레이크は取れません。」と言う。
- 2 緊急時に限り、シングルス1人1回。ダブルスはペアで1回。  
※ 要求する選手（組）のサービスゲーム前に行くことができる。
- 3 トランシーバーでレフェリーに連絡し、ARか待機している主審（SCU）に同行してもらう。
- 4 コーチングの報告を受けた場合、「コードバイオレーション コーチング ウォーニング ○○県 A選手」を宣言し、スコアカードにメモする。

### ■ 試合中のケガや体調不良

試合中、選手がけがをしたり、トレーナーを要求したら、

※トレーナーの要請はレフェリーを介して行う。

※緊急の場合とそうでない場合の判断をして、トランシーバーでレフェリーにトレーナーを要請する。

#### 緊急の場合（選手が転倒して起き上がれない、など）：

「トレーナーの要請です。緊急です。○○コートに至急トレーナーお願いします。xx選手が転倒しました。足です。試合を中断しています」

#### 緊急でない場合：

「トレーナーの要請です。○○コートです。次のエンドチェンジまでをお願いします。（余裕があればスコアをいう）xx選手。右肩だそうです。試合は続けています。」

トレーナーの要請を受けて、レフェリー（またはAR）とトレーナーは速やかに現場に向かう。試合を中断している場合、主審（SCU）はトランシーバーを切らない。

試合を中断してトレーナーを待つとき、あるいは次のエンドチェンジでトレーナーを待っている間に以下のアナウンスをする：

「ただいま〇〇選手がトレーナーを要請しています。」

以下はそのあとの手順：

- 1) レフェリー（またはAR）とトレーナーが到着し、トレーナーが選手の診察を行う（診察は3分以内が望ましい）。
- 2) トレーナーが、3分以内で治療できる症状である、と判断すれば、メディカルタイムアウト（MTO）をとることを主審（SCU）とレフェリーに伝え、準備にかかる。  
注1）塗り薬とバンドエイドのような簡単な処置であれば、エンドチェンジの時間内で済むためMTOはとらない。  
注2）MTOの時間内（MAX 3分）で治療しても回復しない症状（疲労や既往症など）については、MTOはとれない。
- 3) トレーナーが「今から始めます」と言ったらストップウォッチを押し、観客に「ただいまより〇〇選手がメディカルタイムアウトを取ります」とアナウンスをする。そのあとは、トレーナーと相手選手・チームに治療の残り時間を伝える。  
1分経過後：「あと2分です」、2分経過：「あと1分です」 2分30秒経過：「残り30秒です」この時点でトレーナーは仕上げに入り、3分経過前に治療を終了させる。  
治療が終わったら、相手選手に「治療終了しました」と伝える。  
3分ぎりぎりまで治療していたら、トレーナーに「時間です」と伝える。  
治療を受けた選手が靴下、シューズを履くなど、試合の準備が整ったら、観客、BP、選手に聞こえるように「タイム！」とアナウンスする。

## ■ ケイレンの疑いがある場合

- 1) 熱中症の症状である熱ケイレンはMTOがとれるが、疲労の症状である筋ケイレンはMTOがとれない。熱ケイレンか筋ケイレンかはトレーナーが判断するので、選手からの要請がなくても、異変に気が付いたらランシーバーでレフェリーとトレーナーを呼ぶ。  
(非常に重要な手順です)
- 2) プレイヤーが深刻な筋ケイレンによってプレーが全くできないとトレーナーまたはドクターが判断した場合、次のエンド交代時までポイントおよびゲームを失い、直ちに定められた時間内（90秒）で筋ケイレンの診察と処置を受けることとなる。
- 3) トレーナーまたはドクターが、熱中症の発症に伴って同時に発症したと判断した場合に限り、熱中症の処置の中でMTOが受けられる。

## ■ コーチングについて

- 1 試合中のコーチングに注意しておく。
- 2 コーチングが許される場合：
  - ①エンドチェンジのとき（ただし、第一ゲーム終了時及びタイブレーク時は除く）。
  - ②雨で試合が中断中

(コーチングにはならない言葉)

「ナイスショット」「ガンバレ」「先リード」「ポイント」「もう 1 本」など

(コーチングとして判断される言葉)

「前に出ろ」「ロブを使え」「もっと、振りぬけ」など〔技術や戦略をアドバイスしている〕

#### ■ コートの呼び方について

1 トーキー（トランシーバー）使用時の室内コートの呼び方は以下のとおりとする。

「アメリカの A コート」

「ブラジルの B コート」

「カナダの C コート」

「デンマークの D コート」