

ダブルス戦の審判(改訂版)
(主に主審用の試合進行手順とコール)

平成28年1月13日改訂

平成28年10月1日適用

石川県バウンドテニス協会

指導部作成マニュアル

ダブルス戦の審判

試合進行の手順とコール

注意事項・動作・説明等	コール
アナウンスされる コートNo、選手名、審判名等	
主審は大会本部よりスコアシート、 ボールを受け取り、所定コートに着く	
主審はネットの端のコート中央に本部席に 正面を向けて立つ（大会によっては立つ位 置が決められている場合がある）	
副審は 主審の左隣 に立つ	
主審と副審は 役割の打合せ、確認 を行う ・ネットプレー ・副審側のサイドライン ・サービス時のレシーブサイド ・アイコンタクト ・得点板 「レディー」のコール前までに済ませる	
選手をコート中央に集合させる （選手はネットをはさんでお互いに 向かい合う）	「選手の皆さん集合してください」 「選手の確認をします」 「高橋さん 西川さん と 塚田さん 森下さん ですね」 「主審の山田です」 「副審の鈴木です」
（主審が言う） （副審が言う）	
第1ゲームのサーバー（レシーバー）、コートを決める	（競技規則第13条）
●スコアシートの記入は必携書記載例の通り に行うこと	
◎トスに勝ったペアに ①サービス ②レシーブ ③コート	「挨拶とトスをお願いします」 「何を選びますか」
①サービスを選択した場合 氏名横の「S」を○で囲む イ	「第1サーバーはどなたですか」
この時選手の名前と顔を再度確認しておく。 選手の特徴（着衣の色など）をスコアシートに 書いておけば、サーバーやチェンジコートの 誤りの防止に役立つ	

○次にトスに負けたペアに

向こう側にします、となったら

引き続き聞く

氏名横の「R」を○で囲む **ウ**

「コートはどちらにしますか」

コートの移動を行う

「第1レシーバーはどなたですか」

②レシーブを選択した場合

氏名横の「R」を○で囲む **ウ**

○次にトスに負けたペアに

向こう側にします、となったら

引き続き聞く

氏名横の「S」を○で囲む **イ**

「第1レシーバーはどなたですか」

「コートはどちらにしますか」

コートの移動を行う

「第1サーバーはどなたですか」

③コートを選択した場合

向こう側にします、となったら

○次にトスに負けたペアに

「サービス」なら

氏名横の「S」を○で囲む **イ**

相手側ペアに聞く

氏名横の「R」を○で囲む **ウ**

「レシーブ」なら

氏名横の「R」を○で囲む **ウ**

相手側ペアに聞く

氏名横の「S」を○で囲む **イ**

「コートはどちらにしますか」

コートの移動を行う

「サービス、レシーブのどちらにしますか」

「第1サーバーはどなたですか」

「第1レシーバーはどなたですか」

「第1レシーバーはどなたですか」

「第1サーバーはどなたですか」

ネットの高さ確認

副審がネットの高さを確認する

「ネットの高さを確認します」

そう言って選手からラケットを借りて
選手の皆さんに確認してもらう
確認後、副審は定位置に着く

・金具の調節は主審が行う

「練習をしてください」

スコアシートを完成させる…[サービス]欄

Sが○で囲まれているBを○で囲む **ア**

第2ゲームは交替になるのでAを○で囲む **エ**

同様に8ゲームまで記入

タイブレークゲームは2段表示 **オ**

■開始時刻を記入する **シ**

《ころ合いを見て》

練習が適宜にできたと思ったら

「後は1人サーブ1本ずつで練習を
終わります」とか
「1人両サイドから1本ずつのサーブを
してください」
(決まりはないが、慣例的なやり方で)

試合は主催者の運営により一斉スタートで
始める場合もある。この場合は、先に***部
分を済ませておく。**

第1ゲームの開始

「レディー」

「それでは、これから試合を行います」

第1ゲーム

サービスサイド 塚田・森下組の塚田さん
レシーブサイド 高橋・西川組の高橋さん

＊

・シングルスではサービスサイドのみの
コールでよい

「プレー」

(競技規則第14条)

ゲーム中の留意点

■得点ポイントをコールする前の確認事項 《全般》

①副審が持っている得点板とスコアシート
の内容(得点数又は取得ゲーム数)が
一致しているか

主審が確認した後で、副審は**左手**で
得点板を選手に見せる
(県名等の札を下げていないので、決まりは
ないが持ち方を統一し、混乱を避ける)

②レシーブサイドが準備されている状態か

得点コール 3対3は「ジュース」

「ジュース」の次は
「アドバンテージ サーバー」
又は「アドバンテージ レシーバー」

アドバンテージ側を手で示すと良い

第1ゲーム終了

「ゲーム」

または「ゲーム塚田・森下組」

スコアシートにそれぞれのポイント数を記入し
勝ったほうのポイントを○で囲む(カ)

チェンジコート

(奇数ゲームが終わる毎に行う)
(選手が気付かない場合は、チェンジコートをコールする)
(水分補給等はこのときに行う)

第2ゲームのサーバー、レシーバーを確認する

サーバー側に聞く
氏名横の「S」の字の上に／をつけ(キ)
レシーバー側に聞く
氏名横の「R」の字の上に／をつけ(ク)

「第1サーバーはどなたですか」

「第1レシーバーはどなたですか」

第2ゲームの開始

「第2ゲーム

サービスサイド 高橋・西川組の高橋さん
レシーブサイド 塚田・森下組の森下さん

ゲームカウント ゼロ・ワン」

*サービスサイドからコールする

第2ゲーム終了

「ゲーム」

または「ゲーム高橋・西川組」

第3ゲーム以降の開始

「ゲームカウント ワン・オール」

*サーバー、レシーバーをスコアシートで確認し
ゲームカウントのコールだけでよい

タイブレークの進行とコールのしかた

- ・両方に得、失ポイントを記入する
- ・第1ポイントのサーバーは
9ゲームマッチでは第1ゲームのサーバー
7ゲームマッチでは第3ゲームのサーバー
- ・5点先に取れば勝ち
4対4になった場合は、2点リードで勝ち
- ・「ジュース」や「アドバンテージ」は使わず
そのまま得点をコールする
3対3は「スリー オール」
4対4は「フォー オール」
7対8は「セブン エイト」
- ・得点コールは次のサーバー側からコールする
- ・チェンジコートを行う場合は
得点が4対4
8対8

1 2 対 1 2

1 6 対 1 6

・

になった場合

重要 試合が競っているので、得点ポイントのコールやスコアシートの記入を誤って、中断しないよう注意をはらうこと

タイブレークの開始

「ゲームカウント 4オール、
タイブレーク ゲーム」

タイブレーク ゲーム

(終了)

試 合 終 了

「ゲーム、アンドマッチ」

■終了時刻を記入する(ス)

◎ スコアシートに「勝ゲーム数」を記入する
勝った方のゲーム数を○で囲む(ケ)

選手はネット越しに向かい合い握手

サ イ ン

◎必ずスコアシートを見て言う(ケ)
＊記入ミスの防止

「5 ゲーム対 4 ゲームで
高橋さん、西川さん組が勝ちました」

スコアシートに選手の署名をもらう(コ)
先に勝者、次に敗者 (各 1 名)

「確認とサインをお願いします」

■試合時間を記入する(セ)

最後に主審サイン欄に署名する(サ)

大会本部にスコアシートを提出

試合終了の挨拶をしサインした後は、選手は
審判の判定についての異議申し立てはできない

留 意 事 項

I. 主 審

①主審のコール

大きな声でコール 《全般》

ベースライン、サイドライン、或いはセンターラインにギリギリでボールが着地した場合は、**特に大きな声**でコールとジェスチャー
(ただし、インプレー中はコールしない)

判定コールの必要がない場合 ……… 選手にも事実が明らかである

- ・打球したボールがネットにかかった
- ・ボールがノーバウンドで身体に当たった
- ・コートライン外を大きくはずれて飛んでいった

②プレーの判定に関する質問には、誠意を持って説明する

③ルール解釈に関する質問には、適切に説明する (困難な場合は、審判委員長に判断を委ねる)

II. 副 審

①コールが必要な場合

a. ネットプレー

「オーバーネット」
「タッチネット」

b. サービス時のレシーブサイドに関する判定 「ファウルポジション」

*とっさに定められたコールが出てこない場合は
「ファウル」とコールし、必要があればその具体的な反則を伝える

②副審側のサイドラインの判定は

ジェスチャーにて主審にはっきりと示す
(主審に伝わればいいので、やや控えめなジェスチャーで)

☞ コールしてはいけない

重要

主審は必ず副審の判定を見て、コールする

③主審より判定を求められたら、素早くアウト又はインの判定を
ジェスチャーで示す

アイ・コンタクト

主審より、目で判定を求められたら（今のはどうだった？）
選手の陰で見えなかったりした場合は、そっと視線を落とし
目を伏せる

☞ 副審も常にすべての判定ができるようにしておく

④ポイントが決まったら、得点板を加算する

☞ 主審が得点板を見て確認したら、左手（片手）で持って選手に見せる

姿 勢

- ・ 棒立ちにならず、腰をやや低めに落とし、身体全体で行う
- ・ 鉛筆はスコアシートを記入する時だけ利き手で持つが
それ以外は反対の手でバインダーと一緒に持つ
- ・ 副審はネットプレーにおいては、更に腰を低くしてしっかり判定を行う

◆主審の標準的なコール

(該当する競技規則)

アウト (out)	ラリー中の打球がコート外に落ちたとき	23－(2)(4)
レット (let)	ポイントをやり返すとき	17－(1)(2)(3) 26－(1)(2)
フォールト (fault) ●フォールト (fault) ●フット フォールト (foot fault)	サービスを失敗したとき、または反則があったとき サーバーの立つ位置に反則があったとき	[15－(4) 18－(1)(2)(5) [15－(6) 18－(3)(4)
ファウル (foul) ●ファウル ショット (foul shot) 1. オーバーネット (over the net) 2. タッチネット (touch net) 3. ドリブル (dribble) 4. ノットアップ (not up) 5. ファウルショット (foul shot) ●ファウルポジション (foul position) ●インターフェア (inter fere) ●ファウルオーダー (foul order) ●ファウル (foul)	プレーヤーの身体、着衣あるいは持物がネットを越えたとき プレーヤーの身体、着衣あるいは持物がネットに触れたとき ラケットで2度以上ボールに触れたとき ワンバウンド後ツーバウンドする前に返球できなかったとき 打球に関する、その他の反則があったとき サービス時にサーバー以外のプレーヤーの立つ位置に反則があったとき プレーヤーが相手プレーヤーを妨害したとき ダブルス、BTラリー戦において打球する順序を間違えたとき 反則全てを総称している	23－(9) 23－(7) 23－(6) 23－(3) [23－(8)(10) 44－(5) [21－(3) 31－(3) 44－(4) 23－(11) [28－(2) 44－(6) 21 23 31
● ウォーニング (warning) ● ポイントペナルティ (point penalty) ● ペナルティ (penalty)	反スポーツ的行為を行った場合、1度目の違反に与える警告 2度目の違反をしたとき 3度目の違反をしたとき	7－(5)

スコアシート

00年0月00日

コート番号		試合順		種目	☐ フリー ☒ ミドル ☐ シニア ☐ 男子 ☒ 女子 ☐ 混合 ☐ シングルス ☒ ダブルス		主審		山田一郎				
第7コート		第5試合			第3回戦		副審			鈴木明			
☐ 決勝 ☐ 準決勝 ☐ 三位決定 ☐ 準々決勝													
A	No. 5	所属 福岡県			B	No. 18	所属 東京都						
	氏名	高橋 洋子				氏名	塚田 由紀子						
		西川 恵子 S-R					森下 幸子 S-R						
時間 開始時刻		⑤ 13:20			終了時刻		⑧ 13:38						
反スポーツ的行為		1度目	2度目	3度目	即刻退場	反スポーツ的行為		1度目	2度目	3度目	即刻退場		
		警告	ポイント ペナルティ	ペナルティ				警告	ポイント ペナルティ	ペナルティ			
ゲーム	サービス	●1～8ゲームまでは、サーバーの得ポイント○か、失ポイント×を記入する。 ●タイブレークゲームは、上下に得ポイント○と失ポイント×を記入する。								A	B		
⑦ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧	1 A : B	○	×	○	×	○	○					2 - ④	①
	2 A : B	○	○	×	×	○	×	○	○			⑤ - 3	
	3 A : B	○	○	○	×	×	○					2 - ④	
	4 A : B	×	○	○	○	×	○					④ - 2	
	5 A : B	○	×	×	○	○	×	×	○	×	○	5 - ⑦	
	6 A : B	○	×	×	○	×	○	×	×			3 - ⑤	
	7 A : B	×	×	○	×	○	×					④ - 2	
	8 A : B	○	×	○	×	○	×	×	○	○	○	⑥ - 4	
タイブレークゲーム	A : B	S	○	×	×	S	S	○	×	S	×	⑧ - 6	
	A : B	×	S	○	S	×	×	S	○	S	×	勝ゲーム数	
	A : B	S	×	×		S	S			S	S	A	B
	A : B	○	S	○	S			S	S			⑤ = 4	②
勝者番号		勝者サイン		敗者サイン		主審サイン		点検	記録	(得ポイント数合計)			
No. 5		高橋		塚田		山田 ③							

③