

## セルフジャッジの方法

プレーヤー・チームが判定とコールをすることをセルフジャッジと言い、以下のとおり行う。

- 1) サーバーはサーブを打つ前、レシーバーに聞こえる声で**スコア**をアナウンスする。  
プレーヤー同士、アナウンスによってその時点のスコアを確認する。
- 2) ネットより自分側のコートについて判定とコールをする。ボールがラインにタッチした時、ボールとラインの間に空間が見えなかった時、あるいはボールを見失って判定できなかった時は「グッド」である。  
ボールとラインの間に、はっきりと空間が見えた時は「アウト」または「フォールト」である。
- 3) 判定とコールは、相手にはっきりと分かる声とハンドシグナルを使って、ボールの着地後速やかに行う、代表的なハンドシグナルは、人さし指を出して「アウト」「フォールト」を示し、手のひらを地面に向けて「グッド」を示す。
- 4) ダブルスの判定とコールは、1人のプレーヤーが行えば成立する。しかし、ペアの両選手の判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。ペアの判定が食い違ったとしても「フォールト」「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回目に限り故意ではない妨害としてポイントレットとなる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーは「レット(グッド)」とコールした場合は「(サービスの)レット」となる。
- 5) クレーコートでは、相手プレーヤー・チームにボールマークの確認を要求できる。  
必要であれば、相手コートへ行ってボールマークを見てもよい。判定や示すボールマークが相手と食い違った場合、レフェリーが両者から状況を詳しく聞き取り最終判定をする。  
判定できるほどのマークが残っていない場合は最初のコールが成立する。
- 6) インプレー中、他のコートからボールが入ってくるなどの妨害が起こった場合は「レット」とコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。妨害については、「試合で起こるQ&A Q11～Q16」参照。
- 7) インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面上に落とした場合、それが1回目の時は、レットをコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。  
レットのコールは、落とし物をしたプレーヤー・チームがコールすることはできない。  
相手プレーヤー・チームが妨害を受けたとは判断した場合に限りコールできる。  
ただし、落としたことがプレーに影響を及ぼしていない場合はポイントが成立する。
- 8) スコアがわからなくなった時は、双方のプレーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーが双方が合意できるポイントを足したスコアから再開する。  
合意できなかったポイントは取り消される。ゲームスコアがわからなくなった時も同様に処理する。  
再開する時のエンドとサーバーは、合意されたスコアに準ずる。ただし、ゲームスコアが訂正され、再開する場合のサーバーは、次のサーバーに交代しなければならない。  
(同じプレーヤーが2ゲーム連続サーバーにはなれない)

- 9) 次の場合はレフェリーまたはロービングアンパイアに速やかに申し出る。
  - a. 試合中、トイレ、着替え、ヒートルールなどでコートを離れる時。
  - b. 相手選手の言動やコール、フットフォールト等に疑問、不服がある時。
  - c. プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こった時。
- 10) メディカルタイムを取りたい時は、レフェリーまたはロービングアンパイアに申し出る。  
トレーナーのいない大会ではプレーヤー自身が手当てをすることができるが、レフェリーまたはロービングアンパイアによって、手当てを必要とする状態かどうか確認後、その許可を得て3分以内に処置を行う。
- 11) 終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。
- 12) 各判定とコールをする権利者は以下の通りとする。
  - a. 「フォールト」「アウト」「グッド」はネットから自分側のプレーヤー・チームのいずれかがコールでき、その判定が成立する。
  - b. 「ネット」「スルー」「タッチ」「ノットアップ」「ファウルショット」は両プレーヤーチームのいずれかがコールでき、その判定が成立する。
  - c. 「フットフォールト」はコート内にいるレフェリー(アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアのいずれか
- 13) 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ェリー(アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアのいずれかが行える。
- 14) 妨害によるレットのコール  
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。  
対戦相手による無意識の妨害(落とし物1回目を含む)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。
- 15) 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」「フォールトとコール(ミスジャッジ)したとしても「ゲット」に訂正(コレクション)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イ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・チームの失点となる。  
そして2回目以降は故意に妨害したとして失点する。
- 16) 対戦相手からの故意の妨害  
「ヒンダランス」は妨害を受けたプレーヤー・チームからの申し出によりレフェリー(アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアが判断する。ただし、妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害と見なされない。