

セルフジャッジの方法

1. セルフジャッジの方法（選手自身が判定とコールすること。）

- (1) サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声でスコアをアナウンスして下さい。
- (2) ネットより自分側のコートについて、判定とコールをします。判定できなかった場合はグッドです。ボールとラインの間にはっきりと空間が確認できた場合のみアウトまたはフォルトです。
- (3) 判定とコールは、相手に聞こえる声とハンドシグナルを使って速やかに行ってください。ハンドシグナルは、人差し指を立ててアウトまたはフォルトを示して下さい。
- (4) 一旦、アウトまたはフォルトとコールし、それをグッドと訂正した場合、そのプレイヤーの失点となります。
- (5) ダブルスの場合、どちらかが判定とコールをすればよいが、2人の判定が食い違った場合は、そのペアの失点となります。ただし、ネットに触れたサービスのフォルト・レット(イン)の判定食い違いは、サービスのレットになります。
- (6) クレーコート以外のコートでは、ボールマークの要求はできません。砂入り人工芝のコートで、相手コートに入ってボールマークを確認をすると、警告の対象になります。
- (7) サービスのレットはレシーバー側がコールするが、謝ってサーバー側がコールした場合、以下の判断となります。
 - ① そのコールによって、プレーが中断された場合は、サーバーの失点。
 - ② そのコールをレシーバー側が同意した場合は、サービスのレット。
 - ③ そのコールにかかわらず、プレーが続いた場合、そのポイントは有効。
- (8) インプレー中、他コートからボールが入ってくる等の妨害が起こった場合は、レットとコールして中断し、そのポイントをやり直します。
- (9) インプレー中、プレイヤーがラケット以外の着衣・持ち物を落とした場合、1回目のときはレットでやり直す。ただし、落としたことがプレーに影響せず続いた場合、そのポイントは成立します。この場合、警告としてのカウントはされません。
1回目レットでやり直した場合は警告となり、2回目以降は落とすたびにそのプレイヤーが失点します。

(10)スコアが判らなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるポイントを足して、そこからゲームを再開して下さい。ゲームスコアが判らなくなったときも、同様に処理して下さい。

(11)下記のような状況の場合、コートの外側を巡回しているロービングアンパイアを呼んで下さい。（観客に連絡を依頼してもよい。）

- ①試合中、トイレ・着替え等でコートの外へ出たいとき。
- ②相手選手の言動・コール・フットフォールト等に疑問、不服のある場合。
- ③プレーヤーどうしで解決できないようなトラブルが発生した場合。

(12)試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを返却しスコアを報告して下さい。

2. ロービングアンパイアの職務

レフェリーおよびアシスタントレフェリーと連絡をとりながら、円滑な試合進行のため、担当コートを巡回しながら必要に応じてコート内の問題に対応します。

(1)レフェリーに指示された仕事をする。

- ①トイレットブ레이크・怪我・などコート上の事故や問題に対処する。
- ②ルール問題および事実問題についての判定をする。
- ③選手にラインコールの方法を指導する。
- ④選手の判定をオーバールールする。
- ⑤コード違反者にペナルティを科す。

(2)試合前コートをチェックし、選手の入場を確認する。

(3)ウォームアップ前に、選手の名前・ウェアを確認しトスをする。

(4)選手からのリクエストに対処する。

(5)解決できないトラブル・試合結果をレフェリーに報告する。