

ジュニア審判マニュアル

(公財) 日本ソフトテニス連盟発行

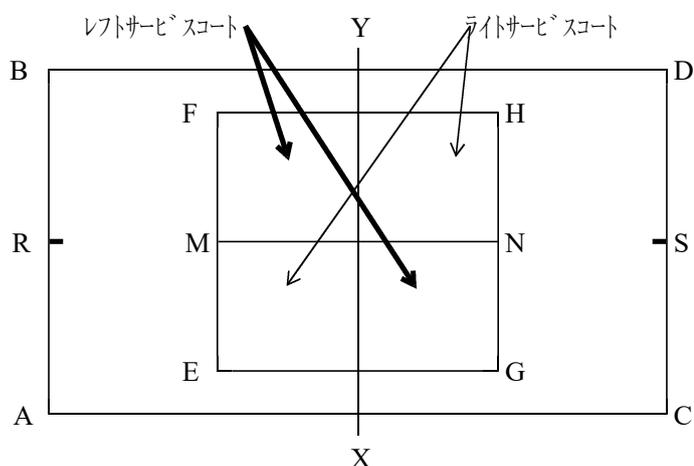
ソフトテニスのルールと審判のしかた

佐賀県ソフトテニス連盟審判制委員会編集

競技規則について

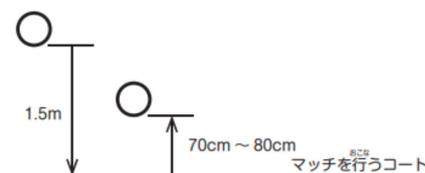
1. コートとラインの名前

(線名)	(区画)
サイドライン	AC,BD
ベースライン	AB,CD
サービスサイドライン	EG,FH
サービスライン	EF,GH
サービスセンターライン	MN
センターマーク	R・S



2. ボール

バウンドの高さは、マッチを行うコートで、の高さ 1.50m から落として、70 cm ~ 80cm はずむようにする。(ボールの端で測る。)



3. ラケット

- (1) (公財)日本ソフトテニス連盟が認めた公認マークがついていること。
- (2) ラケット面に物(振動防止など)を付けてはいけない。



4. プレーヤーがよくわかってなければならぬこと(心得)

プレーヤーは、お互いにマナーを大切にし、次のことを守らなければならない。

- (1) 大きすぎる声を出したり、相手が嫌な感じを受けるようなことをしたり、言ったりしてはならない。
- (2) マッチのはじまりから終わりまで、続けてプレーをすること。
 - ① サイドのチェンジとファイナルゲームに入るときは、前のゲームの最後のポイントが終わってから、1分以内に次のゲームのポイントを始められるようにすること。遅いときにはすぐ始めるようにアンパイヤーは「レッツプレー」とコールする。
 - ② 相手がレシーブの構えをしているのにサービスをしなかったり、相手がサービスをしようとしているのにレシーブの構えをしなかったりしてはいけない。
 - ③ わざとゲームを長引かせることをしてはいけない。
 - ④ マッチの進行に妨げとなるような、パートナー同士の話し合いや休憩をしてはいけない。
 - ⑤ ゲームが終わったら、すぐに次のゲームに入ること。
 - ⑥ ファイナルゲームの中で、サイドのチェンジをするときは、休憩をしたり、監督のアドバイスを聞きに言ってはいけない。
 - ⑦ スtringの張り替えやグリップテープを巻きかえるなど、ラケットの修理をしたりしてはいけない。
- (3) アンパイヤーが言ったことにしたがってプレーしなければならない。

5. マッチ(試合のことを言う)

- (1) マッチは2人で1ペアをつくり、ひとりひとりのプレーヤーはそれぞれ1本のラケットを持ってプレーする。
- (2) ボールはネットをはさんだペアが、かわるがわるどちらか1人のプレーヤーが打たなければならない。
- (3) マッチは普通^{ふつう}5ゲームまたは7ゲームで行う。

6. ゲームの勝ち負け、マッチの勝ち負け

- (1) ゲームは4ポイント先にとった方が勝ちとする。ただし、両方が3ポイントずつ取ったときは「デュース」となる。
- (2) デュースのあと1ポイントを取った方が「アドバンテージ」となり、続けてもう1ポイントを取ると勝ちとなる。
- (3) アドバンテージの次に相手が1ポイント取ったら「デュースアゲイン」となり、デュースのときと同じになる。
- (4) 5ゲームマッチで両方のペアが2ゲームずつ取ったとき、または7ゲームマッチで両方のペアが3ゲームずつ取ったときは、次のゲームを「ファイナルゲーム」とし、7ポイントを先に取った方を勝ちとする。ただし、両方のペアが6ポイントずつ取ったときは「デュース」となる。
- (5) 5ゲームマッチでは3ゲームを、7ゲームマッチでは4ゲームを取ったペアが、マッチの勝者^{しょうしや}となる。

7. サービス

サービスはサービスをするプレーヤーがトスをしたときに始まり、ボールがコートに落ちるまでの間に、そのボールをラケットで打ったときに終わる。

- (1) いつサービスを打つのか?

正審(審判台にすわっているアンパイヤー)のコールがあった^{あと}後、レシーバーに用意ができてい^{たし}ることを確かめてすぐ打つ。

- (2) サーバーとは?レシーバーとは?

サービスをするペアをサーバー、レシーブをするペアをレシーバーという。

- (3) サービスをする位置

サービスは、サイドラインとセンターマークの間で、ベースラインの^{そとがわ}外側で行う。

- (4) サービスをするプレーヤー

- ① サービスはサーバーのどちらか1人が行い、ネットに向かってセンターマークの右側から始め、相手のライトサービスコート、レフトサービスコートへかわるがわる入れる。
- ② 2人のプレーヤーは同じゲーム中に、2ポイントずつかわるがわる打つ。
- ③ 一つのゲーム中では、サービスの^{じゆんばん}順番^かを替えることはできない。

- (5) サービスがフォールトとなるのはどんなときか?

- ① 正しいサービスコートに入らなかったとき。
- ② サービスをしようとして、手から^{はな}放したボールを打たなかったとき。
- ③ サービスをしようとして、2個一緒にトスしたとき。または、ボールを手から放して、それを打つまでに、もう一つのボールを手から落としたりしたとき。(ポケットのボールは含まれない。)
- ④ サービスをするとき、ボールがラケットに2回以上あたったとき「ドリブル」。ただし、カットサービスはボールがラケットにあたった回数は1回とする。
- ⑤ サービスされたボールが、^{ちよくせつ}直接アンパイヤー、審判台、パートナーのラケット、からだ、ユニフォームにあたったとき。

- ⑥ サービスされたボールが、ネットまたはネットポストにあつた後^{あと}、(ア)、(イ)場合。
 (ア) コート、アウトコート、審判台などにあたる前にサーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあつたとき。
 (イ) サーバーのラケット、からだ、ユニフォームがネット、ネットポストを越えたり触れたとき。
- ⑦ サービスをするときに、ラインを踏^ふんだり、サイドラインやセンターマークの外側^{そとがわ}に足が出たとき。「フットフォールト」
- (6) サービスがレット(そのサービスのやり直し)となるのはどんなときか？
- ① 正審のコールがないのにサーブしたり、レシーバーが用意できていないのにサービスをしたとき。サービスが正しいサービスコートに入ったか入っていないかにかかわらず、そのサービスをやり直す。
- ② サービスされたボールが、ネットやネットポストにあつた後^{あと}(ア)、(イ)、(ウ)の場合。
 (ア) そのボールが正しいサービスコートに入ったとき。
 (イ) そのボールがレシーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあつたとき。
 (ウ) レシーブするプレイヤーのパートナーが、サービスされたボールが入るべきサービスコートに入ったとき。
- ③ レシーブするプレイヤーがレシーブを終わる前に(ア)、(イ)、(ウ)の場合。
 (ア) アンパイヤーが判定^{はんてい}を間違^{まちが}ったためにプレーに影響^{えいきょう}があつたとき。
 (イ) よそのコートのボールなどによって、プレーが邪魔^{じやま}されたとき。
 (ウ) 失ポイントになることが両方のペアに同時期あつたとき。
- ④ サービスがレットとなつたときは、そのサービスをやり直す。
- ⑤ その他正審が特に必要と認めた場合。
- (7) サービスのときの失ポイント
 ファーストサービスがフォールトになつたときは、セカンドサービスを行うことができる。
 ファーストサービスもセカンドサービスもフォールトになつたときは、ダブルフォールトとして1ポイントを失う。

8. レシーブ

サービスされたボールを、ワンバウンドしてから、ツーバウンドする前に打つこと。

- (1) レシーブの順序^{じゆんじよ}
- ① レシーバーはそれぞれライトサービスコートかレフトサービスコートのどちらかでレシーブするものとし、そのゲーム中は替^かわることができない。
- ② レシーブはライトサービスコートから始め、右・左かわるがわる行う。
- (2) レシーブでポイントを失うときはどんなときか？
- ① レシーブしたボールが相手コートに入らなかつたり、空振り^{からぶ}したなどレシーブできなかったとき。
- ② サービスされたボールが直接^{ちよくせつ}レシーバーのラケット、からだ、ユニフォームにあつたとき。「ダイレクト」
- ③ サービスされたボールがツーバウンドする前に、レシーブするプレイヤーのパートナーのラケット、からだ、ユニフォームにあつたとき。「インターフェア」
- ④ レシーブするプレイヤーがレシーブを終わる前にパートナーがそのサービスコートに触れたとき。「インターフェア」
- ⑤ 一つのゲームの中に、レシーバーのレシーブの順序^{じゆんぽん}が間違^{まちが}っているのがわかつたとき。「インターフェア」ただし、そのポイントだけ。

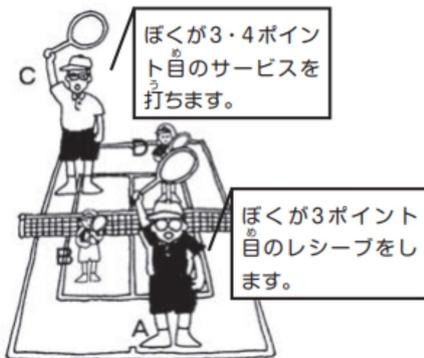
9 サービス・レシーブのチェンジとサイドのチェンジ

- (1) サービスとレシーブは、1 ゲームを終わるごとに相手のペアと交替こうたいして行き、奇数きすう(1・3・5) ゲームを終わるごとにサイドのチェンジを行う。「チェンジサイズ」
- (2) ファイナルゲームは、相手のペアと2 ポイントごとにサービスのチェンジを行い、始めの2 ポイント後、あとは4 ポイント終わるごとにサイドチェンジを行う。
- (3) ファイナルゲームのサービスとレシーブ

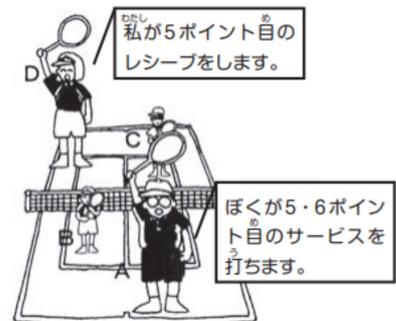
- ① 最初の2 ポイントのサーブをするプレイヤーは、サービス権を持っているペアのうちのどちらかのプレイヤーとする。



- ② 3 ポイント目と4 ポイント目のサービスは、最初にレシーブを行ったペアのどちらかのプレイヤーとする。3 ポイント目のレシーブは、最初の2 ポイントをサービスしたペアのどちらかのプレイヤーが行う。



- ③ 5 ポイント目、6 ポイント目のサービスは、最初のポイントのサービスをしたペアのもう1人のプレイヤーが行う。



- ④ 7 ポイント目、8 ポイント目のサービスは、3 ポイント目、4 ポイント目のサービスをしたペアのもう1人のプレイヤーが行う。



- ⑤ この後はこの順番じゆんばんでサービスとレシーブを行う。
- ⑥ レシーブをしたときに、レシーバーのレシーブの順番じゆんばんが替わっていることがわかったら、そのポイントはインターフェアとして1 ポイントを失う。

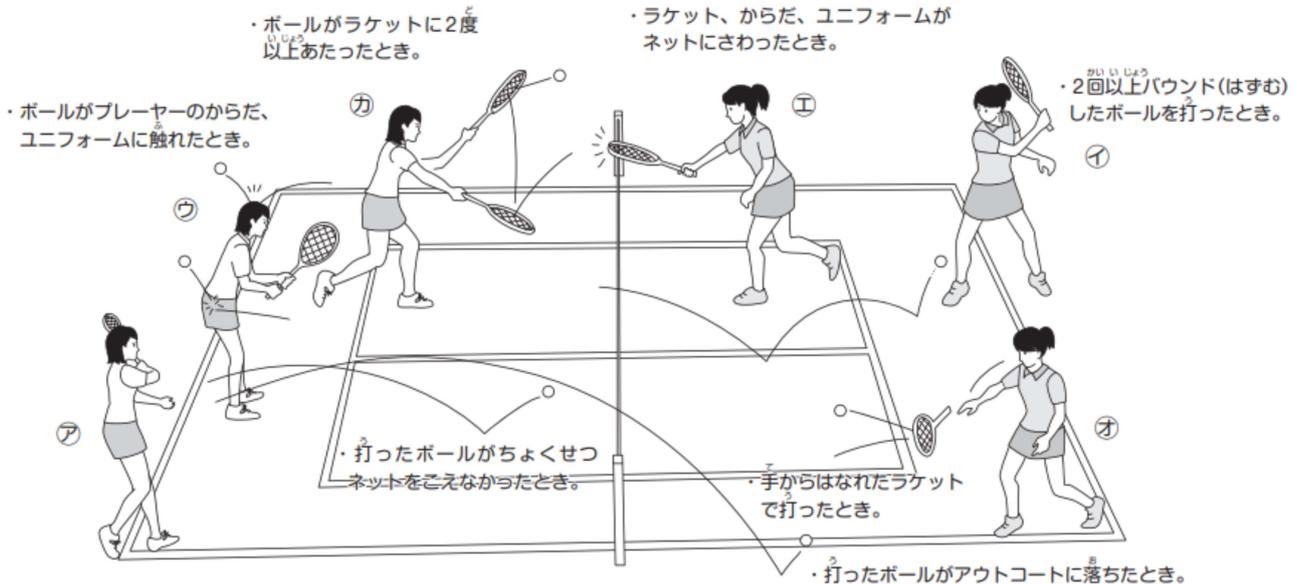
- (4) サービスの順番じゆんばんやサイドの間違まちがいがわかったら？

- ① サービスのチェンジまたはサイドのチェンジの間違まちがいがわかったときは、ア サービスをする前であれば、そのポイントから正しく直す。イ 間違まちがいに気づいても途中とちゆうでプレーを止めず(止めたら、止めたほうがポイントを失う。)、次のポイントから正しく直す。それまでのポイントは有効ゆうこうである。
- ② サービスのチェンジを間違まちがったとき。「チェンジサービス」
サイドのチェンジを間違まちがったとき。「チェンジサイズ」
- ③ パートナーとのサービスの順番じゆんばんを間違まちがったとき。「ローテーションチェンジ」
- ④ サービスコートじゆんばんの順番まちがを間違まちがったとき。「ローテーションチェンジ」
- ⑤ 間違まちがいがファーストサービスのフォールトあとの後にわかったときは、そのときに正しい順番じゆんばんに直し、ファーストサービスから行う。

10. 判定

- (1) インかアウトかは、ボールが落ちたところで決める。
- (2) ラインに触れたものはすべてインとする。

11. ポイントを失うのはどんなときか？



- (1) 打ったボールがネットを越えなかったとき㊻。(コールなし)ただし、次のようなときはインとする。
 - ① 打ったボールがネットまたはネットポストにあたって、これらを越えて正しく相手のコートに入ったとき。
 - ② ボールがネットポストの外側をまわり、またはネットポストにあたって、相手のコートに正しく入ったとき。
- (2) 打ったボールがアウトコートに落ちたとき。または直接そのマッチのアンパイヤー、審判台などにあたったとき。「アウト」
- (3) ボールがツーバウンドする前に打ち返せなかったとき㊺。
- (4) 打ったボールがプレイヤーのからだやユニフォームにあたったとき㊸。「ボディタッチ」
- (5) 空振りしてラケット、からだ、ユニフォームがネットやネットポストを越えたとき。「ネットオーバー」ただし、ボレーをして、そのいきおいで越えたが、インターフェア(打球妨害)にならないときはよい。
- (6) ネットまたはネットポストに触れたとき㊹。「ネットタッチ」
 - * 風のためにふくらんだネットに触れたとき「ネットタッチ」。
 - * 相手の打ったボールがネットにあたり、そのボールがネットを押してプレイヤーに触れたとき「ネットタッチ」。
- (7) ラケット、からだ、ユニフォームが、そのマッチの審判台やアンパイヤーに触れたとき。「タッチ」。
- (8) ラケット、からだ、ユニフォームが相手のコート、相手のラケット、からだ、ユニフォームに触れたとき。「インターフェア」
- (9) ボールを打ったとき そのボールがラケットに2回以上あたったとき㊸。「ドリブル」
- (10) ボールがラケットの上で止まったとき、またはラケットのいちょうの空いているところにはさまったとき。「キャリー」
- (11) 手から離れたラケットで打ち返したとき㊼。「インターフェア」

- (12) ボールがコートの中に転がっていた他のボール、または帽子、タオルなどにあたって打ち返せなかったとき。(コールなし)
- (13) ボールがラケットのフレームにあたって打ち返せなかったとき。「チップ」
- (14) ラケット、帽子またはタオルなどが、プレーヤーから離れて直接ネットやネットポストに触れたとき。「ネットタッチ」
- (15) ラケットが一度コートに落ちてからネットに触れたとき。「ネットタッチ」
- (16) プレーヤーがコートまたはアウトコートに落ちていた帽子、タオルなど(ボールは含まない)を、手や足やラケットで押しやったものが、直接ネットまたはネットポストに触れたとき。「ネットタッチ」、そのマッチのアンパイヤーや審判台に触れたとき「タッチ」、相手方プレーヤーのラケットやからだ、ユニフォームに触れたり、相手方コートに入ったとき。「インターフェア」
- (17) 明らかな打球妨害になったとき。「インターフェア」

12. ノーカウントになるときはどんなときか？

インプレーにおいて、次のようなときはノーカウントとし、ファーストサービスからやり直す。ただし、サービスがレットになる場合を除く。

- (1) アンパイヤーが判定が間違っていたためにプレーに影響があったとき。判定に関係なくポイントが決まったときなどは、判定を正しく直すだけでよい。
- (2) 思いがけないことが突然起こってプレーが邪魔されたと正審が認めたとき。
- (3) そのマッチに関係がないがやったことでプレーが邪魔されたと正審が認めたとき。
- (4) 他のコートのボールが入ってきて、プレーが邪魔されたと正審が認めたとき。
- (5) そのマッチで使っているボールであっても、そのマッチに直接関係してない人が投げ入れて、そのためにプレーが邪魔されたと正審が認めたとき。
- (6) 失ポイントになることが両方のプレーヤーに同時に起こったとき。(例えばボレーをしたボールがきまって、ツーバウンドすると同時に、ボレーをしたプレーヤーがネットタッチをするなど)。
- (7) その他正審が特に必要と認めたとき。

13. タイム

マッチの途中で次のようなときはタイムを取ることができる。

- (1) プレーヤーが急にからだの具合が悪くなってプレーが続けできなくなり、これを正審が認めたとき。ただし、一人が一回につき5分以内とし、1つのマッチで2回以内とする。(続けて2回とる事もできる。正審はプレーヤーのタイムごとに採点票のタイム欄の5に○をつける。)
- (2) その他正審が特に必要と認めたとき。

14. 禁止事項

- (1) プレーヤーはマッチ中パートナー以外の人から、アドバイスやからだの手当てを受けてはいけない。ただし、正審がレフェリーと相談して必要と認めるときはよい。
- (2) マッチを行うプレーヤーやアンパイヤーなど認められた人以外は、マッチ中テニスコートに入ってはいけない。ただし、大会要項の中で、プレーヤー以外に部長・監督・コーチがテニスコート内に入ることが認められた大会では、許された時間内(奇数ゲームが終わった後のサイドのチェンジとファイナルゲームに入るときで、ファイナルゲームでのサイドのチェンジのときはいけない。時間は前のポイントが終わってから1分以内に次のポイントを始めなければならないので30秒位)でプレーヤーにアドバイスすることはよい。
- (3) アドバイスは決められた位置で、移動することはできない。
- (4) プレーヤーはプレーの進行や判定について、アンパイヤーに異議を申立て、または結果を不服としてプレーを中断してはいけない。
(例) プレーヤーや監督がボールの落ちたところを確かめるため、ネットを越えて相手のコートに行ってしまう。また自分たちのコートであっても、ボールが落ちたところに近寄り、落ちた跡を消してはいけない。消したら失ポイントになる。「インターフェア」

15. アンパイヤーの判定に異議がある場合はどうしたらよいか？(質問)

そんなときは質問する。ただし、質問に対する結果が出ればそれにしよう。

(例1) (質問)

「今のはアウト(イン)ではないですか？」

(質問に対する結果)

「いいえ、イン(アウト)です」。

(結果にしたがう)

その後速やかに次のポイントが始まる。…○

(例2) (質問)

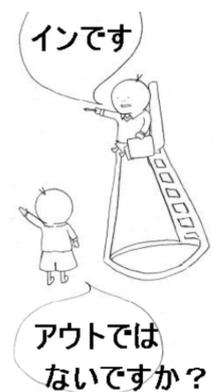
「今のはアウト(イン)ではないですか？」

(質問に対する結果)

「いいえ、イン(アウト)です」。

(結果にしたがわない)

ボールが落ちたところに行って「これアウト(イン)ですよ！見に来てください」…×



16. 棄権になるのはどんなときか？

次のことに当てはまるプレーヤーは棄権とし、相手の勝ちを告げる。負けとなった方が、取ってい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、参加しなかったとき。
- (2) 特別の理由によるプレーヤーまたはペアからの申し出に対し、レフェリーまたは競技責任者が認めるとき。
- (3) プレーヤーがからだの具合が悪くなり、タイムが認められ、決められた時間内に回復できなかったとき。「タイムアップゲームセット」

17. 警告

プレーヤー（団体戦のときは部長・監督・コーチを含む）が次のところで決められていることに違反したときは、警告（イエローカード）を与える。

4. プレーヤーがよくわかっていなければならないこと（心得） 参照

14. 禁止事項 参照

*イエローカードの出し方：違反したプレーヤー（監督・コーチを含む）に対して「イエローカード」を示す。その後採点票に記録する

18. 失格になるのはどんなときか？（レフェリーストップゲームセット）

- (1) 大会要項の参加条件に違反していることが発見されたとき。（団体戦ではチームが失格となる）。
- (2) そのマッチへ出場の連絡を受けたプレーヤーがコートに出場しないとき。
- (3) マッチ開始後（インプレイ）に、オーダーどおりに出てこないとがわかったとき。
- (4) 1マッチ中に警告が3回になったとき。「レッドカード」

19. マッチの中止と再開

- (1) 天候やその他の事情でマッチが一旦中止または延期になったときは、その後のポイントから引き続き始めるのを原則とする。
- (2) コートを変更したり、後日再開される場合のサイドは、そのマッチでサイドを選んだペアが選ぶ。同じ日に同じコートで始めるときは中止前のままとする。

20. 順位の決め方

- (1) トーナメント戦の場合は、勝ち残りで行い、最後まで残ったペアまたはチームを優勝者とする。
- (2) リーグ戦の場合は、勝率（勝った試合数／全部の試合数）の高い順に順位を決める
勝率が同じ時は次のように決める。
 - ① 二者が同率のときは、この二者の対戦で勝った方を上位とする。
 - ② 同率者が三つ以上あるときは、同率者だけを取り出してリーグ戦表を作り、勝率の高い順から順位を決める。
 - ③ ②でも同率者があるときは、以下の順で、差の大きい方を上位とする。
 - ・個人戦
 - ア) 得ゲーム数－失ゲーム数
 - イ) 得ポイント数－失ポイント数
 - ・団体戦
 - ア) 得マッチ数－失マッチ数
 - イ) 合計得ゲーム数－合計失ポイント数
 - ウ) 合計得ポイント数－合計失ポイント数
 - ④ ①②③によっても順位が決まらない場合は、大会主催者は抽選その他の方法により順位を決める。

審判規則について

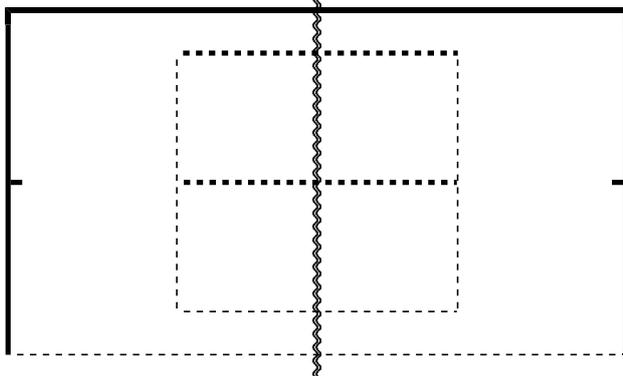
1. アンパイヤーの任務と心得

- (1) アンパイヤーは正審1人、副審1人を原則とする。
- (2) アンパイヤーはマッチの進行係であり、ルールにしたがい公正な判定をし、スムーズに進めなければならない。
- (3) 正審は、審判台の上で大きな声でコールしてマッチを進め、自分の判定区分を判定する。また、副審のサインやコールを確かめた後、これを尊重してはっきりとコールし、採点票に記録する。
- (4) 副審は、審判台と反対側のサイドラインの外側で、ネットポストの後方約60cm(定位置)のところに立つ。ただし、サービスの判定のときには、レシーブ側のサービスラインの仮想延長線上で、コートに入らないように構え、サービスが入ったことを確かめたら定位置へすばやく走って移動しラリーを見守る。また、副審の判定区分の判定を受持つとともに正審を助ける。
- (5) 副審は、「区画線による判定区分」についてはサインで、「その他の判定区分」についてはサインとともにコールで正審に知らせる。
- (6) 副審はボールを管理する。(マッチ開始前にボールのバウンドが2個揃っているかを確認し、ゲームセットの後はボールを本部へ返す)。
- (7) 競技規則と審判規則をよく学習して、審判がきちんとできるようにしておく。
- (8) アンパイヤーの服装は、原則としてソフトテニスをするときの服装とする。
- (9) プレーヤーより先に準備を整えてプレーヤーを待つ。
- (10) 動作や言葉遣いに注意して、きびきび、はきはきと行う。
- (11) マッチがスムーズに明るく楽しくできるように努力する。
- (12) コールは定められたとおり大きな声で行う。
- (13) サインは定められたとおりはっきりと正確に行う。
- (14) 正審と副審は連絡を取り合い、力をあわせて審判を行う。
- (15) それぞれの判定区分を守る。

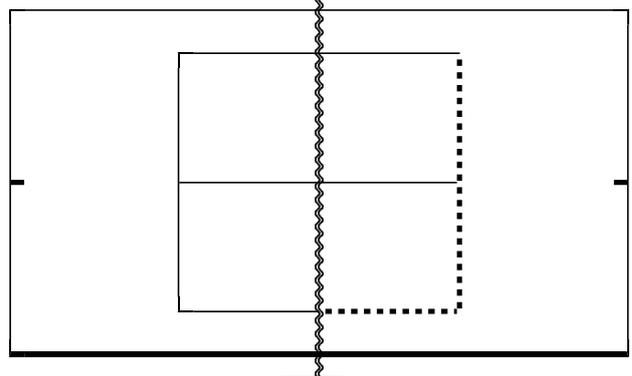
2 アンパイヤーの判定区分

(1) 区画線による判定区分

正審が判定する **正審** ... サービスの時



副審が判定する **正審** ... サービスの時



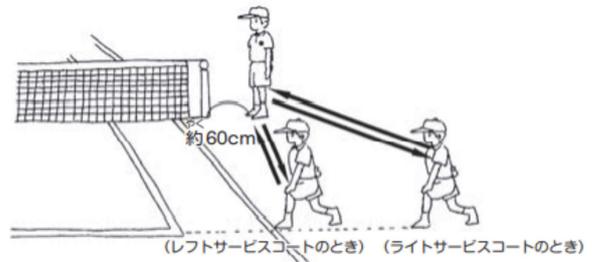
* ネット付近の判定はサービスの時以外、正審・副審両方で判定

(2) その他の判定区分 (正審も副審も同じ)

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 ボディータッチ 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

3. サイン

(1) アンパイヤーはインボールに対してはサインをしない。ただし、インであるがプレーヤーがどちらかわからないで迷いそうなときは、手のひらを下にして片手を前ななめ下に差し出す。

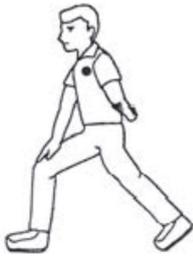


(2) 副審のサイン

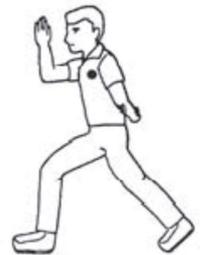
(ア) 副審のかまえかた ① サービスのときの構えは、付図(ア)のとおり、片足(レシーブ側)を前に出して腰を低くして構え、足を出した側の手は膝の上に軽く置く。

副審の立つところはレシーバーによつてかわる

(イ) フォールト



② 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サインをしない。)ときは、付図(イ)のとおり、構えた姿勢のまま指を伸ばし肘が直角になるように片手を上に挙げる。



(ウ) レット

(コールもする) ③ レットのときは、付図(ウ)のとおり、両足をそろえてまっすぐに立ち、片手を上に挙げるとともに、ファーストサービスは指2本、セカンドサービスでは指を1本立てて「レット」と、コールする。



(エ) アウト

④ 打ったボールがアウトしたときは、付図(エ)のとおり、ボールが落ちたところへまっすぐ向き、目は落ちたところを見て指を伸ばし外側の手を上に挙げる。



(オ) そのほかの判定区分 (コールもする)

⑤ その他の判定区分は、付図(オ)のとおり、片手で失ポイントになることをしたプレーヤーを指して(例えば「ネットタッチ」と)コールする。右側のプレーヤーには右手で、左側のプレーヤーには左手を指す。



(カ) ノーカウント (コールもする)

⑥ ノーカウントにすることを正審に伝えるときは、付図(カ)のとおり、両手を顔の前で交差するように振り「ノーカウント」とコールする。



(キ) タイム (コールもする)

⑦ タイムは付図(キ)のとおり、手のひらを正審のほうに向けて両手を挙げ、「タイム」とコールする。



4、判定の確認と連携

アンパイヤーは、自分の判定区分でボールの落ちたところが、イン、アウト、またはフォールトであるか迷うときは、ボールの落ちた跡を確かめてから判定してよい。副審に頼んでよい。副審が判断できないときは、正審が審判台から降りて確かめてもよい。

5、プレイヤーから質問があったときは？(再判定)

プレイヤーからの質問の内容を確かめて、判定の結果を正審から知らせる。その判定に対して同じプレイヤーからの問合せは、異議とみなし、イエローカード(警告)を出す。

6、判定を間違えたときは？(判定の誤り)

アンパイヤーの判定がはっきり間違っていると認められるときは、正審はそのポイントに限り正しく直すことができる。ポイントカウントの間違ひはそのゲーム中に、ゲームカウントの間違ひはそのマッチ中に直すことができる。

7、間違えてインプレーを止めさせるサインまたはコールをしたら？(プレーの停止)

インプレーで、アンパイヤーが間違えてインプレーを止めさせるサインまたはコールをしたときは、すぐにプレーを止めさせる。そして、正審はサインまたはコールがプレーに差しさわりがあったと判断したら、ノーカウント(レシーブが終わる前はレット)とし、プレーに差しさわりがなかったと判断したら判定を正しく直すこと。

8、スコアの間違ひはどうすればよい？(スコアの誤り)

- (1) アンパイヤーは、ポイントカウントやゲームカウントがはっきり間違ひであるとわかったときは、ファーストサービスがフォールトになったとき、または次のカウントをコールするときに、「コレクション」と言ってから正しいカウントをコールする。
- (2) インプレーでは、間違ひに気づいてもプレーを途中で止めさせず、そのプレーは有効とする。

9、アンパイヤーはマッチの途中で交替できるか？(交替の禁止)

アンパイヤーはマッチの途中で交替できない。ただし、からだの具合が悪いときとか、次に自分のマッチにプレイヤーとして出なければならないときなど、レフェリーが認めたときは交替してよい。

10、マッチの進め方

(1) マッチ前の挨拶

- ① アンパイヤーは、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つ。
- ② 両方のプレイヤーが、サービス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。
- ③ 正審の合図および「集合」のコールで、プレイヤーはネットへ近寄る。アンパイヤーもサービスコートの中央まで進む。
- ④ 正審がプレイヤーの確認を行った後、お互いにプレイヤー同士が挨拶を交わして、次にアンパイヤーも挨拶をする。
- ⑤ 団体戦のときは、両方のチーム全員がベースラインの外側に横に一列になって、ネットに向かって立ち、正審の合図および「集合」のコールでネットに近寄る。なお、監督の位置はアンパイヤー側とする。
- ⑦ チーム全体の挨拶後は、それぞれの対戦ごとに個人戦と同じように進める。



(2) トス(サービスかレシーブかまたは、サイドを決める)

- ① プレーヤーの確認・挨拶が終わった後、ペアの片方のプレーヤーが「ジャンケン」をする。
- ② 負けた方がラケットの公認マーク(こちらが表となる)を相手に見せて、ラケットをコートに立てて回す。
- ③ ラケットがコート面に止まる前に、ジャンケンに勝った方が「表」か「裏」かを言う。
- ④ 言いあてた側は、サービスかレシーブかまたは、サイドを選ぶ権利を得る。言いあてなかったときは、ジャンケンで負けた側がその権利を得る。
- ⑤ 相手のプレーヤーは、先取権を得たプレーヤーが選ばなかったものを選ぶ権利を持つ。

(3) マッチ開始前の練習

- ① サービス、レシーブ、サイドが決まったら、プレーヤーはマッチ開始前の練習をし、アンパイヤーはそれぞれ位置につく。練習時間は普通1分以内である。
- ② 試合進行の状況によっては、練習時間が短かめられたり、設けられないこともある。

(4) 「レディ」

正審は「レディ」とコールし、練習を止めさプレーヤーをマッチ開始の位置につかせる。

(5) マッチは次の要領で進める。

- ① 正審は「サービスサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇ペア、レシーブサイド〇〇(所属)〇〇・〇〇ペア、〇ゲームマッチ、プレーボール」とコールしてマッチを開始する。
- ② 正審は1ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサイズ」とコールする。
副審は奇数ゲームが終わったときやファイナルゲームに入る前は定位置(ネットポストの後方約60cmのところ)で待つ。
- ③ 前のポイントが終わってから45秒位経ったら、正審は「レッツプレー」とコールする。コールが聞こえない場合もあるので、そのようなときには副審にベンチまで行かせ、「レッツプレー」とコールする。
副審がコールしても、次のゲームに入る準備をしなければイエローカード(警告)を出す。
- ④ 正審は「ゲームカウント〇-〇」とコールして第2ゲームを始める。
- ⑤ 正審は第2ゲームが終わったら「ゲーム、チェンジサービス」、「ゲームカウント〇-〇」、とコールして第3ゲームを始める。以後同様に進める。
- ⑥ 正審は両方のペアが2ゲーム(3ゲーム)ずつ取ったときは、「ゲームカウント2オール(3オール)、ファイナルゲーム」とコールして始める。
- ⑦ 正審はマッチが終わったら「ゲームセット」とコールして、すぐに審判台を降り、マッチ前(トスの位置)の挨拶をした位置に立つ。(最後のポイントを記入する時間的な余裕がないときは、挨拶を済ませてから採点票に記入する。)なお、プレーヤーはマッチ前にトスをしたネット中央に集合する。
- ⑧ 副審はマッチに使用したボールを回収し(時間がかかるときは挨拶の後)、マッチ前(トスの位置)の挨拶をした位置に立つ。
- ⑨ 正審が「〇対〇で〇〇ペアの勝ち」と勝敗を言った後、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。この後は、質問・提訴は出来ない。(勝ったペアのどちらか片方に残ってもらい、採点票を書き上げ、勝者サイン欄にサインをもらう。)
- ⑩ 団体戦のときは、試合前の挨拶と同じように、両方のチーム全員がベースラインの外側に横に一直列になって、ネットに向かって立ち、正審の合図および「集合」というコールでネットに近寄り、正審が「〇対〇で〇〇チームの勝ち」と試合の勝者を言った後、チーム同士、そして両方のチームとアンパイヤーが挨拶をして解散する。

11. 採点票への記入の仕方

- (1) 正審は採点票に必要なことを正確に記入する。(コート番号及びプレーヤーの①番号、②所属、③名前を正審は必ず確認するとともに担当アンパイヤーのなまえおよび開始時刻を記入する。)
- (2) サービスのペア(S)、レシーブのペア(R)が決まったらS・Rのところを○で囲み①み、サイドを選んだペアのプレーヤー欄の部下の「サイド」を○で囲む②。
- (3) ポイントを得たとき○、失ったとき×を上段左から右に記入する③。
- (4) ゲームが終わったら、そのゲームで得たポイント数を中央のスコア欄に記入し、そのゲームを得た側のポイント数を○で囲む④。
- (5) マッチ終了後はスコア欄に得たゲーム数を記入し、勝者のゲーム数を○で囲む⑤。
- (6) 警告欄にあてはまるペアおよび監督に対して出した警告(イエローカードY、レッドカードR)を○で囲み、該当事項欄にその理由を記入する。
- (7) タイムを取るごとにタイム欄の5を○で囲む。
- (8) 勝者からサインを勝者サイン欄に記入してもらい、終了時刻を記入する。

ダブルス・シングルス採点票

種別 ジュニア		① 男	第 1 コート	正審 中村	副審 小林
第 2 回戦		開始 11:00 分	終了 11:20 分	線審	線審
No 1	所属 東京ジュニア			(スコア)	No 3
プレーヤー A 秋田 一郎		③ - 2		プレーヤー A 長崎 三郎	
B 福島 二郎				B 熊本 四郎	
② サイド				⑤	
S R	O X X O O O			④ - 1 - 2	S R X O O X X X
S R	O O O X X X O X X O X X			5 - 2 - ⑦	S R X X X O O O X O O X O O
S R	O X X X O O X X			3 - 3 - ⑤	S R X O O O X X O O
S R	O X O X X O O O			⑤ - 4 - 3	S R X O X O O X X X
S R				- 5 -	S R
S R				- 6 -	S R
S R				- 7 -	S R
S R				- 8 -	S R
S R	O O X O O O O O * * * * *			⑦ - ⑨ - 1	S R X X O X X X X X * * * * *
(警告)	Y	Y	R	タイム	タイム
該当事項				A 5 . 5	A 5 . 5
				B 5 . 5	B 5 . 5
勝者サイン	秋田		勝者No. /	進行	点検
					記録

⑥

12.用語を正しく使おう

間違いやすい判定及びコール（正誤表）

左(正)とコール判定すべきところを右(誤)のように間違っ使われている事例

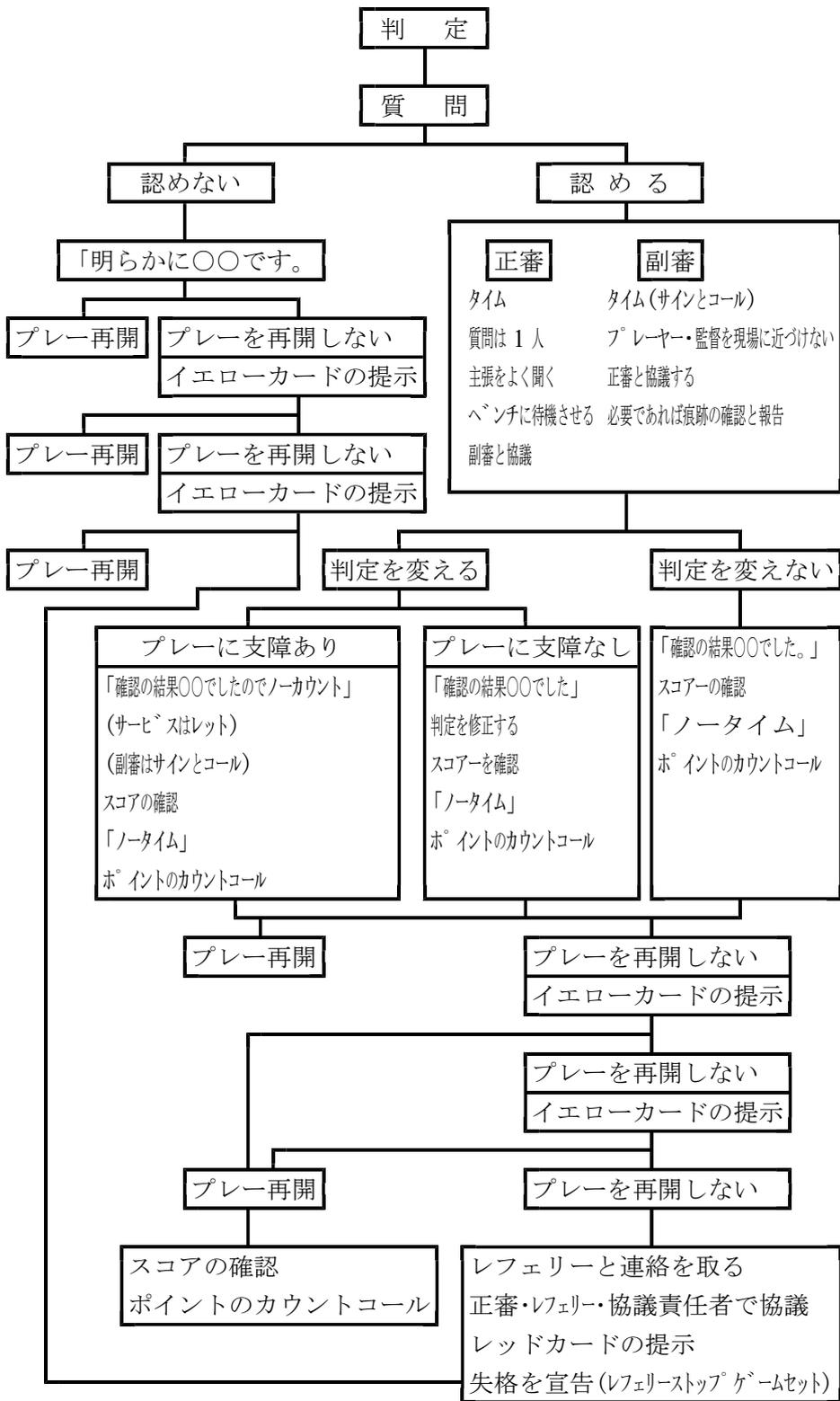
	正	誤
1	サービスサイド (レシーブ サイド) 00ペア	サービスサイド (レシーブ サイド) 00組・チーム
2	7ゲームマッチ	7ゲームスマッチ・7セットマッチ
5	ゲーム チェンジサイズ	ゲームオーバーチェンジサイド
7	イン	セーフ
8	アウト	バックアウト・サイドアウト
9	チップ	タッチ・ワンタッチ・ラケットタッチ
11	デュース	ジュース・スリーオールデュース
13	ゲーム	ゲームオーバー
14	ゲームセット	ゲームオーバーゲームセット
15	ネットオーバー	オーバーネット
16	ネットタッチ	タッチネット
20	アドバンテージ サーバー	サーバード・フォースerver
21	アドバンテージ レシーバー	レシーバード・フォレシバ-

正しい用語の使い方（正誤表）

左欄(正)を使うべきところを右欄(誤)のように間違っ使われている事例

	正	誤
1	正審	主審
2	ペア	組・チーム
3	ポイントカウント	ボールカウント
4	ベースライン	バックライン
5	5ゲーム目	5セット目
6	質問、提訴	抗議
7	個人戦のペア数	個人戦の組・チーム数

質問に対する対応手順フローチャート



13. 用語の意義と判定およびカウントのコール

用語	意義
1 テニスコート	コート、アウトコート、ネット、ネットポスト及び審判台をいう。
2 コート	ベースラインとサイドラインで区画された平面の平坦なスペースで縦23.77m、横10.97mの長方形とし、区画するラインの外側を境界とし、その中央をネットポストで支えられたネットで二分された部分をいう。
3 アウトコート	競技を支障なく行うためのコート周辺のスペースをいう。ベースラインから後方に6.4m以上・サイドラインから外側に5m以上を原則とする。
4 サーフェース	アウトドアではクレー、砂入り人工芝を含む人工芝、人工クレイ又は全天候等。インドアでは木板、砂入り人工芝を含む人工芝、人工クレイ、硬質ラバー又は全天候型等とする。
5 ライトサービスコート	レシーバー側からネットに向かって右側のサービスコートをいう。
6 レフトサービスコート	レシーバー側からネットに向かって左側のサービスコートをいう。
7 付帯する施設・設備	フェンス、観覧席、ベンチ、その他のソフトテニスコートに付帯する施設・設備をいう。
8 用具	ネット、ボール及びラケットをいう。
9 コール	アンパイヤーの判定、ポイント及びゲームカウント等、アンパイヤーが発声をもって表示することをいう。
10 サイド	コートをネットで二分し、それぞれの片側をいう。
11 ポイント	スコアの最小単位をいう。
12 ゲーム	ポイントが蓄積されて規定に達することをいう。
13 セット	ゲームが蓄積されて規定に達することをいう。ソフトテニスでは通常1セットマッチである。
14 マッチ	1セットマッチの場合は、ゲームが蓄積されて規定に達することをいう。ロングマッチの場合はセットが蓄積されて規定に達することをいう。
15 試合	広義のトーナメント、リーグ戦、団体戦等マッチの集合をいう。
16 ショートマッチ	3ゲーム又は5ゲームマッチ
17 ロングマッチ	3ゲーム、5ゲーム、7ゲーム又は9ゲームを1セットとし、3セット又は5セットマッチを行うことをいう。
18 インプレー	サービスが始まってからレット若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をいう。
19 ゲーム中	ゲームの開始から終了までをいう。インプレーのほか、ポイントとポイントの間やタイム中も含まれる。
20 マッチ中	プレーボールからマッチが終了するまでの間をいう。ゲーム中のほか、ゲームとゲームの間も含まれる。
21 サーバー	サービスサイドのプレーヤー又はペアをいう。
22 レシーバー	レシーブサイドのプレーヤー又はペアをいう。
23 パートナー	ダブルスマッチで組むプレーヤーで、サービス(レシーブ)をするプレーヤーの他のプレーヤーをいう。2人はお互いにパートナーである。
24 サービス	ポイントの最初にボールを打つ行為をいう。
25 レシーブ	サービスされたボールを打ち返す行為をいう。
26 有効返球	インプレーで、失ポイントにもノーカウントにもならない打球をいう。
27 直接関係者	そのマッチのプレーヤー及びアンパイヤーをいう。

用語	意義
28 関係者	プレーヤー、部長、監督、コーチ（外部コーチ含む）、該当チーム（ペア）の応援団の総称をいう。
29 着衣	プレーヤーが身体につけている服装等をいう。帽子、タオル及び眼鏡などを含む。
30 アンパイヤー	正審、副審、線審の総称をいう。
31 レフェリー	審判委員長、審判副委員長で競技規則等の解釈と適用に対する権限をもつ者をいう。
32 レフェリー長	レフェリーの統括責任者をいう。
33 コート主任	必要と認める場合に置かれ、担当するコートの進行を促し、必要により、アンパイヤーに指導・助言を行う者をいう。
34 提訴	アンパイヤーの判定に対し、競技規則及び審判規則の適用に疑義を持ち、レフェリーに判定を求めることをいう。レフェリーの裁定は最終のもので、アンパイヤーもプレーヤーも従わなければならない。
35 シード	組合せをつくる時に、強いプレーヤー、ペア又はチームを規定により要所に配置することをいう。大会運営規則第14条を参照。
36 不戦勝	組合せの上、相手が存在せず（無く）、又は相手が棄権し、若しくは失格したためマッチを行うことなく勝ちと認められ、次回戦に進むことをいう。
37 大会委員長	大会を総体的に管理し、大会運営に関する一切の責任を負う大会役員をいう。
38 競技責任者	競技上の運営に関する一切の問題に決定権を持つ大会役員をいう。
39 トス	(1) マッチ開始に先立って、サービス(レシーブ)とサイドを決めることをいう。(2) サービスするために手からボールを放すことをいう。(2)の場合は、特に「サービスのトス」という。
40 棄権	競技規則第41条及び審判規則第18条に該当する場合で相手方の勝ちとすることをいう。この場合、負けとなったプレーヤー、ペア又はチームがすでに得たポイント及びゲームは、有効とする。
41 失格	競技規則第44条及び審判規則第21条に該当する場合で、大会の最初にさかのぼって出場資格を失うことをいう。
42 警告	競技規則第17条、第40条及び第42条に明らかに違反したと認められる場合をいう。正審はプレーヤー（団体戦の場合は監督を含む）に対しイエローカードを提示する。
43 スtring	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。

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、プレーヤーをマッチ開始の位置につかせるコール。
2 service side サービスサイド	サービスをする方の側を示すコール。
3 receive side レシーブサイド	レシーブをする方の側を示すコール
4 seven-game match セブンゲームマッチ	ゲーム7のマッチを示すコール。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等がある。
5 play ball プレーボール	マッチ開始のコール。
6 let レット	競技規則第23条に違反した場合又は、競技規則第28条第1項各号に該当した場合に、そのサービスをやり直させるコール。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」とコールする。
7 foot fault フットフォールト	競技規則第27条第1項第7号を適用するコール。そのサービスは無効である。
8 fault フォールト	競技規則第27条第1項各号（第7号を除く）を適用するコール。そのサービスは無効である。
9 double fault ダブルフォールト	ファースト及びセカンドサービスがともにフォールトとなった場合のコール。
10 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をいう。
11 out アウト	競技規則第37条第2号を適用した場合（打球がアウトコートにバウンドした場合、又は、審判台、付帯する施設・設備、若しくはアンパイヤーに直接当たった場合）のコール。（失ポイント）
12 direct ダイレクト	(1) サービスされた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のコール。レシーバーの失ポイント。 (2) 相手の打球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のコール（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。
13 no count ノーカウント	競技規則第38条を適用するコール。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。
14 time タイム	競技規則第39条を適用するコール。何等かの理由によってプレーを中断する場合
15 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のコール
16 net touch ネットタッチ	競技規則第37条第5号イ、第10号又は第11号に該当した場合（インプレーでラケット、身体又は着衣等がネット又はネットポストに触れた場合）（失ポイント）
17 touch タッチ	競技規則第37条第5号ウ又は第11号に該当した場合（インプレーでラケット、身体又は着衣等が審判台又はアンパイヤーに触れた場合）のコール（失ポイント）
18 net over ネットオーバー	競技規則第37条第5号アを適用した場合（インプレーでラケット、身体又は着衣等が一部でもネットを越えた場合）のコール。（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。

用語	意義
19 through スルー	競技規則第37条第1号を適用した場合（ボールがネットの破れ目、ネットの下又はネットとネットポストの間を通った場合）のコール（失ポイント）
20 body touch ボディタッチ	インプレーにおいて打球がプレイヤーの身体又は着衣に触れた場合のコール（失ポイント）
21 tip チップ	競技規則第37条第7号を適用した場合（打球がラケットのフレームに触れて返球できなかった場合）のコール（失ポイント）
22 two bounds ツーバウンズ	競技規則第37条第3号を適用した場合（打球が2回以上バウンドしたボールを打った場合）のコール（失ポイント）
23 dribble ドリブル	競技規則第27条第4号及び第37条第6号を適用した場合（打球のときボールが2回以上ラケットに当たった場合）のコール。インプレーのときは失ポイント、サービスのときはフォールトとなる。
24 carry キャリー	競技規則第37条第6号を適用した場合（ラケット上でボールが静止した場合）のコール（失ポイント）
25 interfere インターフェア	競技規則第32条第3号、第4号、若しくは第5号、又は第37条第5号エ、第8号、第9号、若しくは第12号、又は第42条 [解説16] 3を適用するコール（失ポイント）
26 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行うコール
27 change sides チェンジサイド	競技規則第34条第1項、第2項及び第35条第1項第1号の定めに従い、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。
28 change service チェンジサービス	競技規則第34条第1項、第2項及び第35条第1項第1号の定めに従い、サービスを相手方と交替することを命ずるコール。
29 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又は、サービスコートの順番を誤っていることを知らせるコール。
30 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。
31 referee's stop game set レフェリーストップゲームセット	競技規則第44条、審判規則第21条及び大会運営規則第13条に該当した場合のコール。該当したプレイヤー、ペア又はチームの負け。相手側の勝ちを宣告する。
32 time is up game set タイムアップゲームセット	競技規則第41条第3号又は第4号、及び審判規則第18条第3号又は第4号に該当した場合のコール。相手プレイヤー又はペアの勝ちを宣告する。
33 retirement リタイアメント	競技規則第41条及び審判規則第18条により棄権を宣告するコール。前32に該当した場合「タイムアップゲームセット」に続けてコールする。
34 disqualification ディスクвалификация	競技規則第44条及び審判規則第21条により失格を宣するコール。「レフェリーストップゲームセット」に続けてコールする。
35 ワンモアサービス	レットのあと、サービスをするプレイヤーにセカンドサービスを指示するコール
36 ツーモアサービス	レットのあと、サービスをするプレイヤーにファーストサービスを指示するコール
37 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のコール

用語	意義
38 two zero(zero two) ツェロ (ゼロツー)	サーバー (レシーバー) が2ポイントを得たときのコール
39 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のコール
40 two one(one two) ツワン (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のコール
41 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のコール
42 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のコール
43 one all ワンオール	双方が1ポイントずつ得たときのコール
44 two all ツーオール	双方が2ポイントずつ得たときのコール
45 three all スリーオール	ファイナルゲームの場合に双方が3ポイントずつ得たときのコール
46 three four (four three) スリーフォー (フォースリー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール
47 three five (five three) スリーファイブ (ファイブスリー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール
48 four zero(zero four) フォーゼロ (ゼロフォー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が4ポイントを得たときのコール
49 four one(one four) フォーワン (ワンフォー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール
50 four two(two four) フォーツー (ツーフォー)	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2ポイントを得たときのコール
51 four five (five four) フォーファイブ (ファイブフォー)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が4ポイント、レシーバー (サーバー) が5ポイントを得たときのコール
52 five zero(zero five) ファイブゼロ (ゼロファイブ)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が5ポイントを得たときのコール
53 five one(one five) ファイブワン (ワンファイブ)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール
54 five two(two five) ファイブツー (ツーファイブ)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール
55 four all フォーオール	ファイナルゲームの場合に双方が4ポイントずつ得たときのコール
56 five all ファイブオール	ファイナルゲームの場合に双方が5ポイントずつ得たときのコール
57 six zero(zero six) シックスゼロ (ゼロシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー (レシーバー) が6ポイントを得たときのコール
58 six one(one six) シックスワン (ワンシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール
59 six two(two six) シックスツー (ツーシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー (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のコール

用語	意義
60 six three(three six) シックススリー(スリーシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー(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のコール
61 six four(four six) シックスフォー(フォーシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー(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のコール
62 six five(five six) シックスファイブ(ファイブシックス)	ファイナルゲームの場合にサーバー(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のコール
63 deuce デュース	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のコール
64 advantage server(receiver)アドバンテージサーバー(レシーバー)	デュース後サーバー(レシーバー)が、1ポイントを得たときのコール
65 deuce again デュースアゲン	アドバンテージを得た側が次のポイントを連取できなくて(相手がポイントを得て)同ポイントになったときのコール
66 game ゲーム	ゲームが終了したときのコール
67 game count(one zero) ゲームカウント(ワンゼロ)	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示すコール。 ただし、ゲームカウントが3-3、4-4等となったときデュースやデュ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。
68 final game ファイナルゲーム	7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コール。ゲームカウントにつづけてコールする。
69 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のコール。