

長野県高体連
ソフトテニス専門部

審判

業務必携

目次

目次	……	1
審判委員心得・業務分担	……	2
審判実施要領（コートモデル、挨拶・整列図）	……	3～4
審判員の留意事項	……	5～8
質問に対する対応手順フローチャート	……	9～10
アンパイヤのコール	……	11～12
採点票の記入について	……	12

◆審判委員心得

役員の皆さんは、競技が円滑に運営できるよう業務内容を熟知するとともに、常に競技会従事者として自覚を持ち的確に処理してください。また、選手の皆さんが最良のコンディションで競技することができ、観客の皆さんが楽しい雰囲気の中かで観戦できるよう最善を尽くしてください。

- 1 審判委員長は、競技・進行記録委員長と連携を密にし、各業務の円滑化を図る。
- 2 審判委員長・副委員長、審判員（正審・副審・線審）は、公認審判員徽章を必ず付ける。
- 3 役員及び審判員の欠席等で業務に支障がある場合や、不測の事故等が発生した場合は、速やかに審判委員長と副委員長で協議・調整する。
- 4 水分補給は、競技運営に支障のないように適宜とる。
- 5 業務中に足を組んだり広げたりしない。（椅子には深く腰掛ける。）
- 6 審判控室等において、審判業務に関する情報交換等を行う機会を大切にする。
- 7 その日の最終マッチ終了後、可能な限りミーティング（その日の反省と翌日の連絡事項等）をする。
- 8 コート以外でのルールに関する問い合わせは、審判委員長・副委員長に回答してもらう。

◆業務分担（審判委員長・副委員長）

- （1）審判に関する業務全体を統括し、大会のレフェリーを務める。
（提訴に対する裁定・身体上の理由によるタイムの延長などの最終判断）
- （2）審判員の確保、割当てを行う。
- （3）審判に関する業務全体を統轄し、スムーズな運営に努める。
（提訴に対する裁定・3回目の警告対象行為などについては、競技委員長の判断を仰ぐ）
- （4）審判員の出欠確認を行い、欠員があれば補充を行う。
- （5）審判員控室の管理を行う。

◆ 審判実施要領

1 審判員の責任

アンパイヤーの審判技術の巧拙が、プレーヤーの心理に作用し、競技会運営や観衆の印象に大きな影響を与える。したがって、アンパイヤーの責任は非常に重いものである。アンパイヤーとなる人は、この重責を果たすために、常にソフトテニスハンドブックの理解を深めるとともに、審判技術の向上に努める必要がある。

2 アンパイヤーの心得

アンパイヤーは、プレーヤーに信頼されるとともに、観衆に好感を持たれることも必要である。そのためには次のことを心得ておかなければならない。

- (1) 競技規則及び審判規則をよく理解し、その運用が適切に行われること。
- (2) アンパイヤーの服装は、大会主催者・主管団体が示す服装とし、公認審判バッチを左胸の下に付けること。
- (3) マッチのアンパイヤーになったときは、次の事項を守ること。
 - ① プレーヤーより先に準備を整えて、プレーヤーの出場を促すこと。
 - ② 言動が適切であるように努めること。
 - ③ マッチが円滑で明朗に進行するように努めること。
 - ④ 判定は公正に行うとともに、時機を逸しないようにすること。
 - ⑤ コールは、審判規則第 10 条の規定に基づき、大きな声で行うこと。
 - ⑥ サインは、審判規則第 11 条の規定に基づき、明確に行うこと。
 - ⑦ 当該マッチのアンパイヤー同士の連絡を密にすること。
 - ⑧ 他のアンパイヤーの判定区分については、その権限を侵さないこと。
 - ⑨ インプレー中は、常にボールに集中すること。

3 団体戦、対戦開始までの流れ

(1) 挨拶（2面展開になる場合は番号の小さいコート）

- ① 両校がベースライン上に整列したのを確認した後、正審が「集合」とコールするとともに手で合図もする。
サービスライン上に監督、選手が整列する。
(正審)「ただいまから、△△高校対□□高校の対戦を始めます。礼。」
(正審)「それでは、第1マッチ（と第2マッチ）の選手は準備をしてください。」

(2) マッチ開始

- ※ プレーヤーをサービスラインの中央に整列させる。

「ただいまから△△高校〇〇・〇〇ペア対□□高校〇〇・〇〇ペアのマッチを行います。」「礼。」

「トスを行ってください。」→採点票（正）に記録。（サイドの確認、記録を忘れないこと）

- ※ プレーヤーはマッチ開始前の練習をする。正審は、審判台に座り、副審は、ポールの後ろに立つ。
練習時間は、通常1分以内とする。
- ※ 正審は、「レディ」をかける。

「レディ」

「サービスサイド、△△高校〇〇・〇〇ペア、レシーブサイド、□□高校〇〇・〇〇ペア。

セブンゲームマッチ、プレイボール！」

(3) マッチ中

チェンジサイズの時に副審は、ポールの横付近に立ち選手の進路を開ける。

アンパイヤーは、給水はチェンジサイズの時に行う。

(4) 各マッチ終了

「ゲームセット」

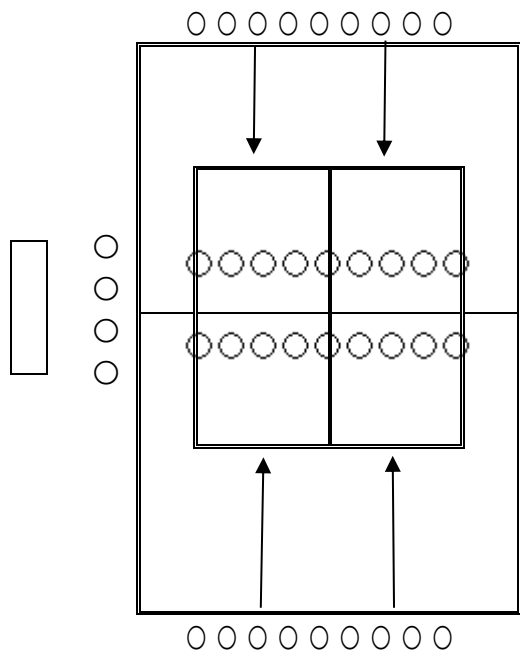
※ 正審は、最後のポイントの後、プレーヤーを待たせず、直ちに審判台を降りる。副審は、ボールを回収し、正審と**ネットを挟んで**逆位置に並ぶ。

「ただいまのマッチは、◇対◇で□□高校○○・○○ペアの勝ちです。」「(挨拶)」

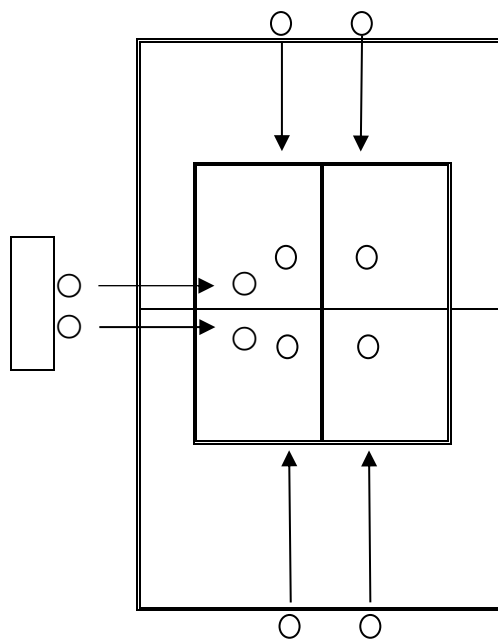
※ 採点票の整理を行う。

◆挨拶・整列図

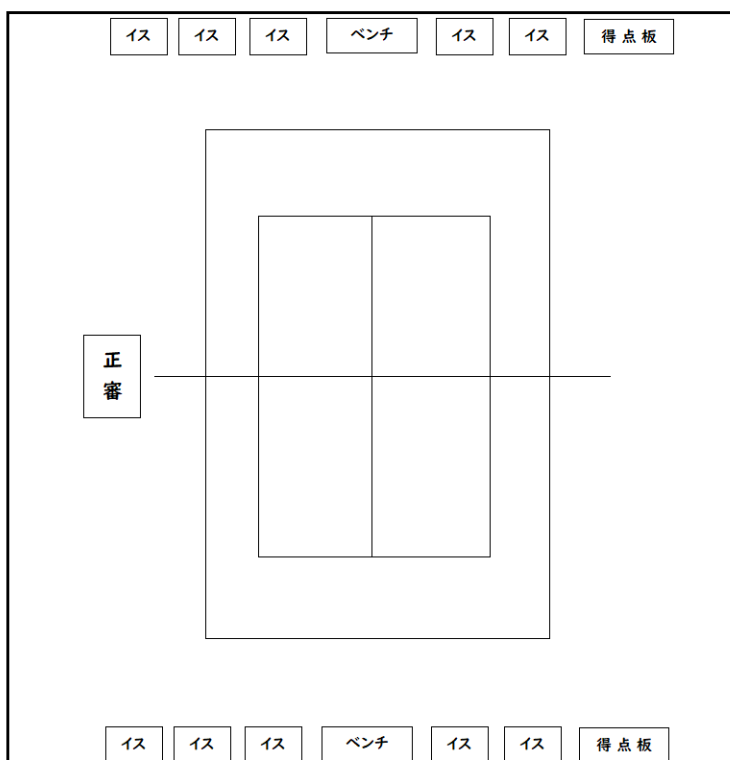
(チーム同士)



(各マッチ)



コートモデル図 (審判台・ベンチ・得点板等の位置)



◆審判員の留意事項

1 「警告」を与える項目

※ プレーヤー及び監督（コーチ）が明らかに以下の規則に違反した場合は、競技規則第41条に従い、警告を与える。なお、警告はカードを提示（「警告」と言う）して行う。

〈競技規則第15条〉プレーヤーの心得

- ・連続的にプレーを行わなかった場合・相手を不快にする行為・発声等

〈競技規則第38条〉禁止事項

- ・監督（コーチ）の規定外のアドバイス
（明らかにマッチの進行に支障が生じた場合）
- ・監督（コーチ）以外のアドバイス

〈競技規則第40条〉異議の申立て等の禁止

2 イエローカードの提示方法

警告に該当する事項が生じた場合は、以下の要領でイエローカードを提示する。

- ① 「タイム」とコールして、該当するプレーヤーを審判台に呼ぶ。そのマッチが行われているコート内の関係者（プレーヤー、監督、ベンチ入り指導者、当該チーム応援者の総称）の場合は、正審と副審がその場所まで行く。
- ② 警告の理由を告げる。「〇〇のため、警告をとります。」
- ③ 周囲全体に見えるよう、イエローカードを提示する。
- ④ 採点票に記入する。「遅延行為」「抗議」「規定外のアドバイス」等。
- ⑤ 「ノータイム」とコールし、マッチを再開する。

3 「レッツプレー」と警告について

※以下のそれぞれのケースで、1回目については**注意の喚起**を行う。同一ペア、同じ内容で**2回目**の行為があった場合は**即警告**。（ただし、1回目で指示に従わない場合は、即警告を出す。）

チェンジサイズの場合

- ① 45秒のホイッスル（3秒間程度）後、すぐに移動を開始しなければ「レッツプレー」とコールし、移動を開始するよう促す（コート主任が45秒を計り、ホイッスルを3秒間程度鳴らす）。1分が経過しても動かない場合、もう一度「レッツプレー」とコールし、移動を開始しなければ選手を審判台まで呼び、「警告（イエローカードの提示）」

プレー中の遅延行為の場合

- ① 連続的にプレーを行っていないと判断される場合、「レッツプレー」とコールしてプレーを続行するよう促す。それでもプレーを開始しないならば、選手を審判台まで呼び「警告（イエローカードの提示）」。（例：第1サービスフォールト後、**速やかに次のプレーに入らない場合**など）。

4 警告を与える例

(1) 遅延行為

(2) プレーヤーの心得

第15条 プレーヤーは互いにマナーを尊重し、次の事項を守らなければならない。

- ① 過度のかけ声、又は相手を不快にする発声をしないこと。
- ② マッチの開始から終了まで連続的にプレーし、…（以下略）

③アンパイヤーの指示に従いプレーすること。

選手・コート内の応援等のマナーが悪く、マッチの進行に支障がある場合

例) マッチ中、ポイントするごとに選手がネット付近、またはコート内の応援がベースライン付近まで進み、マッチの進行に支障を与え、相手チームに対して不快な言動をとっている。

対応) 正審が「プレーヤーの心得」に違反すると判断した場合、正審は「マッチの進行に支障があり、相手を不快にする発声ですので警告をとります」と説明し、警告を与える。必要に応じて副審はベンチへ行き、説明を行う。

※判断の難しいものは注意の喚起後、警告を与える。…「次は警告をとります」

応援席（コート外）でのマナーが悪い場合

アンパイヤーがコート主任と協議して競技本部に連絡し、競技副委員長が「注意の喚起」の対応をする。再度同様の行為があった場合は、競技委員長・大会副委員長が協議し、「退場を宣告」の対応をする。

(3) 規定外のアドバイス（ただし、次ページの規定外のアドバイスにおける例外は除く）

第38条 プレーヤーはマッチ中パートナー以外の者から助言及び身体上の手当を受けてはならない。ただし、正審がレフェリーと協議の上必要と認めた場合を除く。

監督以外のアドバイス

例) フェンスの外等から、ベンチ入りしている監督以外の者によるアドバイスがあった場合。

(明らかに選手が返事をする・振り向く・うなづく等)

対応) 正審が明らかに「規定外のアドバイス」と判断した場合、正審はプレーヤーに対し「監督以外のアドバイスは受けられません。警告をとります。」と説明し、「警告」を与える。必要に応じてアンパイヤーは、アドバイスした者に「選手に対して規定外のアドバイスを行わないでください。」と注意する。

監督がボールを拾って選手にアドバイスを与えた場合

例) 監督がボールを拾い（または自校選手から拾ったボールを預かり）、ボールを渡しながらか選手にアドバイスを言い、連続的にプレーを行わなかった（返事をする・振り向く・うなづく等）。

対応) 正審が明らかに「規定外のアドバイス」と判断した場合、正審と副審の連携のもと、正審はプレーヤーに対し「規定外のアドバイスは禁止事項です。警告をとります。」と説明し、「警告」を与える。必要に応じて副審は、監督に対して警告の理由を説明する。

※判断の難しいものは注意の喚起後、警告を与える。…「次は警告をとります」

監督のマッチ途中でのアドバイス

例1) マッチの途中（ゲームチェンジサイズ・ファイナルゲームに入る前以外）に、監督から「ストリートに打て」等の具体的なアドバイスがあった場合。

対応) 正審が明らかに「規定外のアドバイス」と判断した場合、正審はプレーヤーに対し「規定外のアドバイスは禁止事項です。警告をとります。」と説明し、「警告」を与える。必要に応じて副審は、監督に対して警告の理由を説明する。

例2) マッチの途中（ゲームチェンジサイズ・ファイナルゲームに入る前以外）に、監督から明らかなアドバイス（大きな声）があるが、選手は連続的にプレーし、マッチの進行に支障がない場合。

対応) **判断の難しいものは注意の喚起後、警告を与える。…「次は警告をとります」**

1回目のアドバイスに注意の喚起・警告を取り損ねても、次回には遠慮せずとする。

規定外のアドバイスにおける例外

監督、ベンチ入り選手、フェンス外の観客等から「がんばれ」、「思い切っていけ」、「ファースト」等の、励ましや精神的な意味でのアドバイスは容認する。
ただし、監督やベンチ入り選手、応援者からのアドバイスが、上記のような精神的な意味のものであっても、返事をする・振り向く・うなづく・打ち合わせをする等、**禁止事項に該当、すなわち明らかにマッチの進行に支障が生じた場合は、警告を与える。**

ゲーム中におけるコート外からの荷物の出し入れ（例外）

ルール上外部からの荷物（氷・救急箱 等）の搬入は認められていない。しかし、本大会では、熱い中試合が長引き水分・氷等が不足してしまうことが考えられる。危険回避の点からコート主任に許可を取れば搬入は可能とし、注意喚起、警告は取らず容認します。

（４）異議の申し立て

第40条 プレーヤーはプレーの進行及び判定に関し、アンパイヤーに対して異議を申し立て、または結果を不服として故意にプレーを中断してはならない。…（以下省略）

例1）アウト・インの判定に対して、ネットを越えて相手方コートまで行ってしまった場合。

対応）正審はプレーヤーに対し、「異議の申し立ては禁止されています」と説明し、「警告」を与える。

※〔解説17〕の2 プレーヤー（監督・コーチを含む）がボールの落下点を確認するため、ネット及びネットの仮想延長線を越えてはならない。また、自陣の前であっても落下点に近寄ってはならない。

例2）アウト・インの判定に対し、ボールの落下点に近づき痕跡を指す（ラケットを置く）等を行った場合。

対応）アンパイヤーより「異議の申し立ては禁止されています」と説明し、「警告」を与える。

※〔解説17〕の2 （上述参照）

※〔解説17〕の3 プレーヤー（監督・コーチを含む）がボールの落下点の痕跡を消すことを禁止する。もしプレーヤー（監督・コーチを含む）自身が消した場合はインターフェアと見なし失ポイントとする。

例3）「イン」ではないですか？ボールの痕跡を確認してもらえますか？と質問があった場合。

対応）審判規則第12条・13条・14条・15条により対応

確信がある場合 判定区分により担当するアンパイヤーより「明らかにアウト（イン）です。」と直ちに通告する（通告にて質問終了）。

判定に迷う場合 アンパイヤーが痕跡を確認する。

（正審が審判台を降りて確認してもよい）。痕跡を確認した後、その状況を正審に伝える（痕跡を確認したその場で判定を下さないこと）。正審は確認した結果を双方の選手（監督）に対して説明し、再判定の結果を通告する。（通告にて質問終了）

※再判定によりプレーに支障をきたしたと判断される場合は、レシーブが終わる前については「レット」、インプレー中は「ノーカウント」となる。

※通告後、さらに選手・監督より当該通告に関する問い合わせは「異議の申し立て」とみなし、「再度の質問は異議の申し立てとなりますので警告をとります。」と説明し、「警告」を与える。

（５）コートへの出場遅延

第42条〔解説18〕 第42条第2項第1号により、そのマッチへ出場の通告を受けたプレーヤーがコートに出場しない場合、審判規則第20条を適用し、アンパイヤーがコートに到着後、5分経過で警告1回とし、3回を持って失格とする（15分経過で失格）。…（以下略）

① 個人戦の場合、前のマッチが終了したらアンパイヤー、選手が入場・整列することとなっている。前

のマッチが終了し、**アンパイヤーがコートに入場・整列**しても選手が揃わない場合には、経過時間により警告の回数が増える。したがってコート主任は、アンパイヤーが**コートに入場・整列した時点からの経過時間を計測しておく。**

※警告の対象となった場合、アンパイヤーはイエローカードを提示し、「アンパイヤーが入場・整列してから〇〇分経過したので、警告〇回をとります。」と告げ、採点表に『集合遅刻』と記入する。

② 団体戦の場合、両チームが揃わない場合、集合時刻からの経過時間により警告の回数が増える。したがってアンパイヤーは、**集合時刻からの経過時間を計測**しておく。

※警告の対象となった場合、集合場所においてアンパイヤーはイエローカードを提示し、「連絡された集合時刻から〇〇分経過したので、警告〇回をとります。」と告げる。警告は、各ペアにそれぞれ与えられることとなる。

※5分経過で警告1回(団体戦の場合は各ペアに対して)、10分経過で2回(競技委員長に待機を要請)、15分経過で3回(失格、競技委員長の裁定が必要)となる。

5 警告(イエローカード・レッドカードの提示)における対応

1回目

1回目の警告対象の違反行為……違反行為があった内容を説明し、イエローカードを提示する。

2回目

2回目の警告対象の違反行為……違反行為があった内容を説明し、イエローカードを提示する。

①正審は、2回目の警告を出したことを審判委員長(副委員長)・競技委員長に報告する。

②審判委員長(副委員長)・競技委員長は当該コートへ行く(マッチは継続)。

③正審は審判委員長(副委員長)・競技委員長に経緯を説明・報告する。審判委員長(副委員長)・競技委員長はマッチを見守る。

3回目

3回目の警告対象の違反行為……競技委員長は内容を審査し、決定する。警告に当たる行為と認めた場合は、競技委員長より失格(レッドカードの提示)を宣告する。

状況により、審判委員長と協議を行う場合もある。

「レフェリーストップゲームセット」に続き、「失格(ディスクオリフィケーション)」とコールする。

◆質問に対する対応手順フローチャート

<イン（アウト）の判定について>

- 1 正審は「タイム」とコールする。副審はサインとともに「タイム」とコールする。→『ノータイム』で再開
- 2 相手方コートや現場に選手・監督を近づけない。（副審は特に注意しておく）
- 3 質問は団体戦では監督・プレーヤーのいずれか1人、個人戦ではプレーヤーの1人が行い、主張をよく聞き正しく理解するよう努める。
- 4 確信がある場合は、自己の判定区分に従い通告を行う。
- 5 痕跡等を確認の必要がある場合には、選手・監督にベンチで待機するように指示して、**判定区分により担当するアンパイヤーが痕跡を確認する。**
- 6 確認した資料を正審に報告する。**（その場で判定のサインをしない。）**
- 7 公正な判断を下し、速やかに判定の結果を両者に通知する。
- 8 判定の結果を通知しても、不満の意を表しプレーを再開しない場合には、「警告」（イエローカードの提示）を与える。正審はプレーを再開するよう指示をし「ノータイム」とコールしてプレーを再開させる。
- 9 それでもプレーを再開しない場合には、2回目のイエローカードを提示する。その後、タイムを取り、コート主任に競技委員長と連絡を取るように依頼する。
- 10 質問があつて、明らかに判定の誤りと認める場合は、判定を訂正する。この場合、アンパイヤーの判定またはコールによって、プレーに支障が生じた場合、もしくはいかにしても判断が付きにくい場合は、ノーカウント（サービスについてはレット）にする。（正審の「ノーカウント」のコールと同時に副審もサインとともにコールする。）

※判定の訂正をする場合には、もう一方のチームからも質問が出ることが予想されるので、それを説得し納得させるだけの心構えが必要である。

<その他の判定について>

（例）「ネットオーバーではないですか？」

「警告に該当しない（する）のではないですか？」

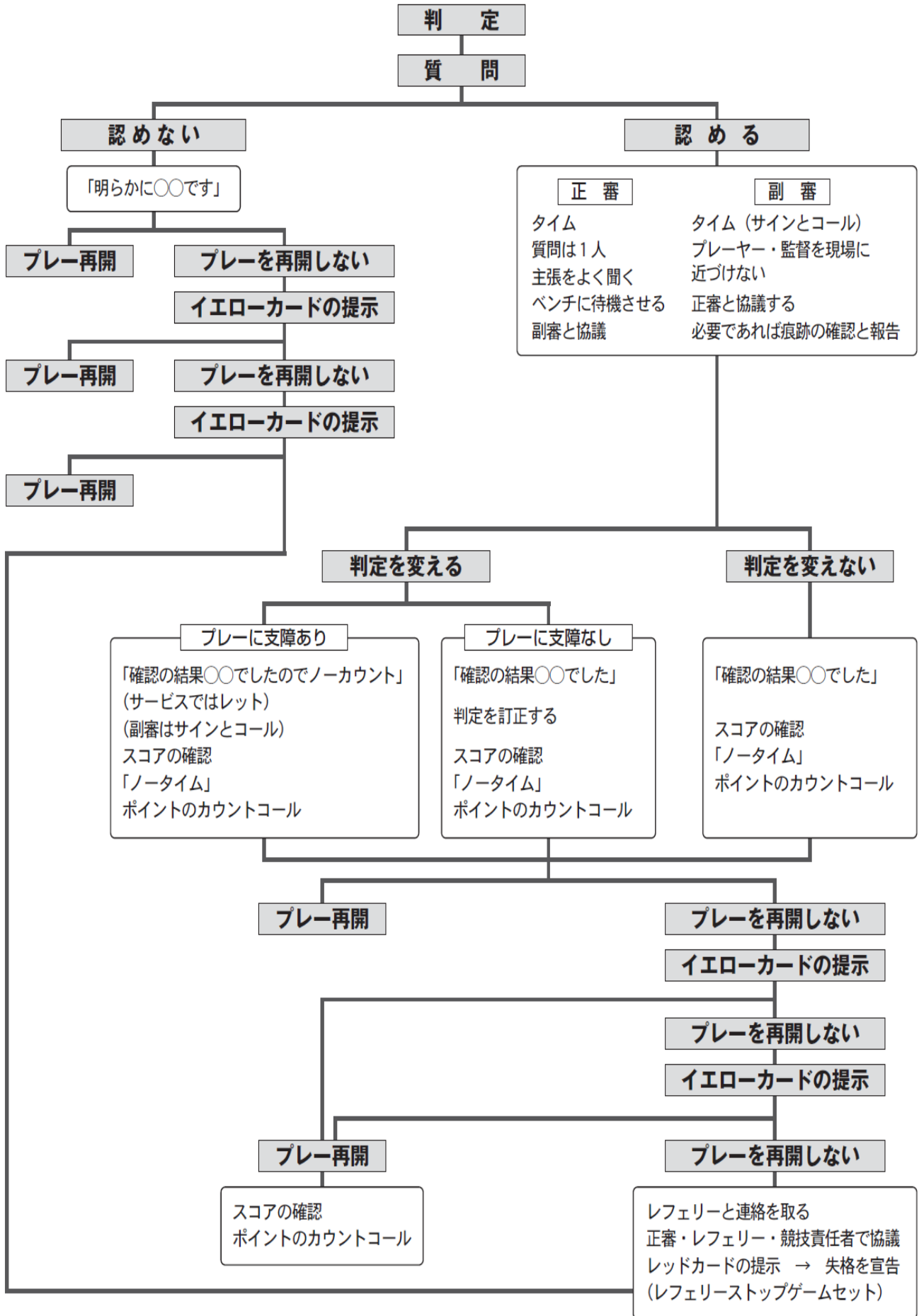
- 1 質問内容をよく聞き内容を確認する。
- 2 質問に対して即答できる場合は、他アンパイヤーと協議し回答する。
- 3 アンパイヤーは質問内容が理解できなかつたり、規則等の解釈に不安がある場合は審判委員長（副委員長）の指導、助言を仰ぐ。
- 4 審判委員長（副委員長）は質問内容を確認する。必要があればプレーヤー（監督）から再度説明を受けてもよい。
- 5 審判委員長（副委員長）の指導、助言でアンパイヤーは再判定を行う。

<提訴があつた場合>

「競技規則の解釈に疑義がありますので提訴します。」とプレーヤー（監督）から提訴があつた場合

- 1 アンパイヤーは提訴の内容を記録し審判委員長（副委員長）に報告する。
- 2 審判委員長（副委員長）は正しく提訴が行われているかを確認し、当該コートへ行き、提訴の内容を確認し審判委員長から裁定を下す。
- 3 状況を記録する。

質問に対する対応手順フローチャート



◆アンパイヤーのコール

- (1) アンパイヤーは、プレー中「イン」のボールに対しては原則としてサインをしない。ただし、「イン」か否かプレーヤーが確認を求めた場合は、正審は手を水平にして「イン」であることを示すものとする。
- 『レット』：第26条の各号に該当した場合のコール。そのサービスはやり直す。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。
- 『フットフォールト』：第23条及び第25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。
- 『フォールト』：第25条第1項各号（第7項除く）を適用したコール。そのサービスは無効である。
- 『ダブルフォールト』：第1及び第2サービスがともにフォールトとなった場合で1ポイントを失う。
- 『アウト』：第35条第2号を適用するコール。打球がアウトコートに落ちた場合、又は直接そのマッチの審判台、付帯する施設・設備、アンパイヤーに直接当たった場合。失ポイント。
- 『ダイレクト』：①サービス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。レシーバーの失ポイント。
②打たれたボール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。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。
- 『ノーカウント』：第36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。
- 『タイム』：第37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。
- 『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。
- 『ネットタッチ』：第35条第5号イ、第10号又は第11号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣等がネット、ネットポストに触れた場合。失ポイント。
- 『タッチ』：第35条第5号ウ又は第11号に該当する。インプレーでラケット、身体、着衣等が審判台、アンパイヤーに触れた場合。失ポイント。
- 『ネットオーバー』：第35条第5号アに適用するコール。インプレーでラケット、身体、着衣等が一部でもネットを越えた場合。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とならない場合は失ポイントとならない。
- 『スルー』：第35条第1号に適用するコール。ボールがネットの破れ目、ネットの下、ネットとネットポストの間を通ったとき。失ポイント。
- 『ボディタッチ』：第35条第4号に適用するコール。インプレーのボールが身体、着衣等に触れた場合。失ポイント。（ただし、第25条第6号に該当する場合はフォールト）
- 『チップ』：第35条第7号に適用するコール。ボールがラケットのフレームに触れて返球できなかった場合。失ポイント。
- 『ドリブル』：第25条第4号及び第35条第6号に適用するコール。打球のときボールが2度以上ラケットに当たった場合。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。
- 『キャリー』：第35条第6号に適用するコール。ラケット上でボールが静止すること。失ポイント。
- 『インターフェア』：第30条第3号、第4号、第5号及び第35条第5号工、第8号、第9号、第12号、又は第40条〔解説17〕3を適用するコール。失ポイント。
- 『コレクション』：正審がコール又はカウントを誤ったとき訂正にあたってコールする。
- 『チェンジサイズ』：第32条第1項、第2項及び第33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。
- 『チェンジサービス』：第32条第1項、第2項及び第32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。
- 『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（パートナーとのサービスの順序やサービスコートの順序を誤った場合のコール）
- 『レフェリーストップゲームセット』：競技規則第42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、該当したプレーヤー・ペア・チームの負け。相手側の勝ちを宣告する。
- 『タイムアップゲームセット』：競技規則第39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号により、相手プレーヤー又はペアの勝ちを宣告する。
- 『リタイヤメント』：競技規則第39条及び審判規則第18条により棄権を宣告するコール。「タイムアップゲームセット」につづけてコールする。
- 『ディスクオリフィケーション』：競技規則第42条及び審判規則第21条により失格を宣告するコール。「レフェリーストップゲームセット」につづけてコールする。

※ カウントのコール

- (1) ポイント及びゲームのカウントは、正審がサービス側からスコアをコールする。
- (2) 判定並びに得点（ポイント）のコールは、正確かつ明瞭に大きな声で言う。
- (3) コールは次の通りとする。

『ツーオール』：ツーノールとは言わない。

『デュース』：ポイントカウントのとき、スリーオールデュースとは言わない。

『デュースアゲイン』：アゲインデュースとは言わない。

『アドバンテージサーバー（レシーバー）』：サーバー（レシーバー）リードとは言わない。

『ゲームカウント』：セットカウントとは言わない。

『ファイナルゲーム』：ゲームカウントスリーオールの次にコールする。

『ゲームセット』：ゲームオーバーゲームセットとは言わない。

※ コールの時期

カウントのコールの時機は、1つのポイントが終わり、サーバーが次のサービスの用意ができ、レシーバーの用意ができたことを確認したときで、早すぎても遅すぎてもいけない。このタイミングの良否がゲームの流れに大きく影響することがある。

※ コール時に各ベンチより応援の声がある場合、ベンチに注意する

●採点票の記入について

- (1) 正審は、採点票に必要事項を正確に記入すること。
(コート番号及びプレイヤーの①番号、②所属、③名前は進行記録委員が記入する。正審は上記項目を確認するとともに担当アンパイヤーの氏名を必ず記入する)
開始時間はコート主任が記入するため、正審は記入しなくてよい。
- (2) サービスのプレイヤー及びペア（S）・レシーブのプレイヤー及びペア（R）が決まれば、S・R部分を○で囲む。
- (3) サイドを選択したペアのプレイヤー欄の下部のサイドを○で囲む。
- (4) ポイントの欄には、ポイントを得たのを○、失ったポイントは×を上段左から右に記入する。
- (5) ゲームを終わるごとに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数を○で囲む。
- (6) マッチ終了後は（スコア）欄に得たゲーム数を必ず記入し、勝者の側のゲーム数を○で囲む。
終了時間はコート主任が記入する。
- (7) 個人戦の採点票のみ、ファイナルゲーム時は最初にサービスをした選手・最初にレシーブをした選手の記入欄を○で囲む
- (8) **ファイナルゲームでデュースが続き、書ききれなくなった場合は、予備の採点票（選手名等全て空欄のもの）のファイナルゲームの欄に書き込む。**
- (9) 警告を与えた場合は、該当事項欄にプレイヤー（ペア）及び監督に与えた警告（イエローカードY・レッドカードR）について○で囲み、その理由を記入する。
- (10) タイム欄に身体上の故障の発生毎に 5 を○で囲む。
- (11) **マッチ終了の際、マッチ終了のコールをしてからプレイヤーとの挨拶をするまでに、時間的余裕がない場合は、挨拶を済ませてから採点票の記入を完了するのが適当である。**