



公益財団法人

日本バウンドテニス協会

セルフジャッジのルールと運用

1. 背景と目的

試合のルールでセルフジャッジとしているスポーツには、ゴルフ、カーリング、アルティメットなどがある。テニスでも、国内大会では、審判員が準備できない場合が多くあり、セルフジャッジのルールを定めている。バウンドテニスの大会では、本部で審判員が準備できない場合、相互審判制度、次戦の選手が審判を行う方法などにより対応し、セルフジャッジ方式は導入されていない。全国的に練習マッチは、ほぼセルフジャッジで行っているが、ルールがないため、地域によって、人によって判定方法などがまちまちである。

バウンドテニスでセルフジャッジを導入するにあたって、セルフジャッジをルール化しているテニスの例を参考としながら、バウンドテニスの特徴を踏まえ、統一したルールを策定する。

まず、以下のセルフジャッジルールを運用し、最大の目的である「フェアプレーの浸透」を図っていく。

2. セルフジャッジの5原則

セルフジャッジを適切に実施するためには、フェアプレーの精神が求められる。「すべてのバウンドテニス選手はフェアプレーをします」と宣言する意味でも、次の5つの原則の重要性を理解し、実行することが必要である。

- (1) 判定が難しいときは相手に有利に（微妙・怪しい・なんとなく・分からない）判定する
- (2) 「アウト」、「フォールト」は、ボールとラインの間にはっきりと空間が見えたとき
- (3) サーバーは、サービスを打つ前に、相手に聞こえる声でスコアをアナウンスする
- (4) 判定とコールは、相手に見えるジェスチャーと、相手に聞こえる声で、速やかに
- (5) コート外の人、セルフジャッジに口出ししない

2. 期待される効果（フェアプレーの浸透）

- (1) 選手同士が互いに信頼し合い、フェアなプレーとフェアな判定が行われる。
- (2) ルールを守り、公平にプレーする意識が高まり、フェアプレー精神とフェアプレー行動が広まる。
- (3) 「バウンドテニス選手はフェアプレーをする」という評価が得られる。
- (4) 「バウンドテニス選手は勝つことよりも大切なことを知っていて、実行できる」という評価が得られる。
- (5) 選手がルールを再確認することで、ルールの理解が深まる。
- (6) 選手は責任ある行動、公正な態度が求められる。
- (7) 昨日まで審判にクレームをつけていた選手でも、今日から豊かな心でプレーできる。

3. セルフジャッジのルールと審判法

（概要）すべての判定は選手自身が行う。そのため、すべてのバウンドテニス選手は『セルフジャッジ 5 原則』を価値あるものとして順守する。

- ① ネットをはさんで自分側のラインの判定をする。
- ② サーバーは、サービスをする前にスコアをアナウンスする。
- ③ 判定に関する疑念やトラブルに対応するロービング・アンパイアを配置する。

【 サービス 】

- (1) サービスがベースラインを超えてバウンドしたときは、レシーバーが「フォルト」とコールして、ジェスチャーで示す。サービスがネットにかかるなど明らかなフォルトはコールしなくてもよい。
- (2) サービスがネットに触れてサービスコートに入ったときは、レシーバーが「レット」とコールする。
レシーバーが気付かないときは、サーバーがコールしてもよい。
- (3) サービス時に打点が腰より高い、ベースラインを踏んでいるなどサービス動作に関する違反はレシーバーが「フォルト」とコールし、相手に分かるように説明する。
- (4) レシーバーの用意ができていないうちにサービスが行われたときは、レシーバーが「レット」とコールし、相手に分かるように説明する。

【 ラリー 】

- (5) ラリー中にボールがベースラインを越えてバウンドしたときは、そのボールを返球する順番のプレーヤーが「アウト」とコールし、ハンドシグナルで示す。
- (6) ボールがコート外にバウンドする前に「アウト」とコールしてはならない。「アウト」のコールは、実際にボールがコート外に接地した後に行わなければならない。

【 ボレー 】

- (7) ラリー中に、タッチネットやオーバーネットなどの反則があったときは、反則をしたプレーヤーが「タッチネット」、「オーバーネット」などとコールし、相手に分かるように説明する。

【 他コートからの妨害 】

- (8) 他コートからボールが入ってくるなどの妨害があったときは、気が付いたプレーヤーが「レット（あるいはタイム）」とコールして、プレーを停止し、そのポイントをやり直す。ただし、ポイントが終了したときに妨害が起こった場合は、そのポイントは有効とし、やり直しはしない。

【 コールの言い直し 】

- (9) 「アウト」または「レット」とコールした直後に、コールしたプレーヤー自身が「イン」と判定を訂正したときは、そのコールをしたプレーヤーの失点とする。

【 判定できなかった 】

- (10) 自コートのボールが見えなかった、あるいは反則があったかどうか分からなかったなどの場合には、相手に判定を委ねることができる。この場合は相手の下した判定をくつがえすことはできない。

【 スコアが分からない 】

- (11) スコアがわか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、その合意したスコアからプレーを再開する。なお、再開するときのエンド及びサーバーの位置は、合意したスコアに準じる。

【 タイム（ケガ、トイレなど） 】

(12) トイレなどでタイムアウトを取りたい時は、各コートを担当するロービング・アンパイアに速やかに申し出る。タイムアウトは1試合につき1回限りとし、審判委員に許可を得た時点から5分以内とする。

【 相手の判定に疑義 】

(13) 次の場合は、各コートを担当するロービング・アンパイアに速やかに申し出る。

- ① 試合中、相手プレイヤーの判定、コール、言動などに疑問または不服があるとき
- ② プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起きたとき

【 ゲーム終了後 】

(14) 各ゲーム終了後に、そのゲームの勝者がゲームカウント得点板を操作する。

【 試合終了後 】

(15) 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを返却し、スコアを報告する。

【 ダブルス 】

(16) 「アウト」や「フォールト」はそのボールを打つ順番のプレイヤーがコールするが、ダブルスの場合はそのパートナーがコールしてもよい。

(17) ダブルスの判定とコールは、1人のプレイヤーが行えば成立する。しかし、ペアの判定が食い違った場合は、そのペアの失点となる。ただし、ネットに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーが「レット」とコールした場合は、「レット」となる。

【 観 客 】

(18) プレーヤーの判定、ロービング・アンパイアの判定についてクレームをつけることはできない。

4. ロービング・アンパイアの役割

（概要）

ロービング・アンパイア（Roving Umpire）は、「動き回る審判」という意味であり、数コートを見回り、試合がスムーズに進行するよう指導し監視する（オーバールール、トラブル対応などの権限がある）

- (1) 試合の開始前に、コートチェックする。（ネット、コートのズレなど）
- (2) コートに選手が来ない場合は、速やかに本部に申し出て、アナウンスしてもらう。
（呼び出してから5分しても選手が来ない時は棄権とみなし、不戦敗とする。）
- (3) コートに選手が揃ったら、名前を確認した後、トスをしてもらい、第1サーバーに赤いリボンを着けてもらう。
- (4) 円滑な試合進行のために、担当コートを巡回する。
- (5) トイレットブレイク、メディカルタイムアウトに対処する。
- (6) 必要があれば、ルール問題及び事実問題についての判定をする。
- (7) 必要があれば、選手にラインコールの方法を指導する。
- (8) 選手の判定が明らかに間違っていると判断した場合、直ちにオーバールールする。
ただし、選手からのアペールの後に、オーバールールすることはできない。
- (9) フェアプレー条項に違反した選手に、警告やペナルティーを課することができる。
- (10) 観客が判定に対して、判定した選手に聞こえるような大きな声でクレームをつけた場合、即座に注意する。注意を受け入れない場合、審判委員長に報告し、対処を依頼する。
- (11) 促進ルール対象試合の場合は、試合時間の管理を行う。

5. セルフジャッジルールの運用

まずは、各サークル、練習会などで積極的に、「5原則」の確認後、セルフジャッジルールに則りゲームを行うことが求められる。大会でのセルフジャッジ導入の初期段階では、各試合に副審を配置し、ロービング・アンパイアの役割のほか、タッチネット、オーバーネットの判定、スコア記入など必要と思われるサポートを行う運用が考えられる。また、一定期間が過ぎた後、ロービング・アンパイアは2コート担当、3コート、4コートと段階的に担当コートを増やしていくことで少人数スタッフによる円滑な大会運営につなげていく。