

卓球プレイヤー向け

【卓球】審判のやり方や種類、役割は？ ジェスチャーやアナウンスも紹介

主審の役割

主審の担当する役割を詳しく見ていこう。

まずは試合における様々な判定だ。**サイドとエッジの判断**や、**サーブがルールに則っているかどうか**などをチェックする。促進ルールにおけるラリー回数のカウントも主審が務める。**プレーごとに得点したプレイヤー側の手をあげ**、副審に得点者を伝える。主審と副審で判定が割れた場合でも、最終的な判断は主審が下すことになっている。

試合中の種々のコールも主審の役割だ。各プレーの前には両者の点数をコールする。この時、**得点は英語で、サーブ権を持つプレイヤーの方からコールを行う**。同点の場合は「〇〇オール」となる。他のコールとしては、レットやタイムアウトがある。

副審の役割

副審も主審同様、プレーに関する様々な判定を行う。ただし、あくまで主審の補佐という位置づけであり、最終的な判断は主審に委ねられる。副審側のサイドラインのエッジ判定は主審側からは見えにくいいため、副審の判断が大きな意味合いを持つことになる。

また、副審は得点板の操作も行う。主審の得点判断に従い、得点板を更新する。試合前の練習や、タイムアウトなどの時間管理も副審の役割だ。

ジェスチャーについて



得点時には**得点したプレイヤー側の腕を上げる**。この時、肘は曲げ、手はグーの形で握るようにする。



他の台からボールが飛んでくるなどして**ラリーを中断する場合は、「レット」のコールと共に右手を開いてまっすぐ挙げる**。同様に、**サーブがネットインしてやり直しになる場合は「ネット」のコールと共に右手を挙げる**。

「レット」or「ネット」



打球が**エッジボールになり有効と認める場合は「エッジ」と言いながらボールがバウンドしたあたりを指差す**。一方で、サイドと判定した場合には「サイド」と言いながら両手を肩の前あたりに挙げ、手のひらを自身の体へと向ける。

「エッジ」「サイド」

※レットとは、「やり直し」の意味です

試合中のアナウンスについて

試合開始時には、「ファーストゲーム 〇〇(選手名) トゥ サーブ ラブオール」と宣言して始める。主審は、サーバー側に手を伸ばします。コールと同時にジェスチャーでも、最初のサーバーを示します。

1人審判のときは、簡略化して「ラブ・オール」でOKです。また、手を伸ばさなくてもいいです

各ゲーム終了時には「ゲーム トゥ 〇〇(選手名) △△(スコア)」、試合終了時には「ゲームアンドマッチ トゥ 〇〇(選手名)」とコールする。

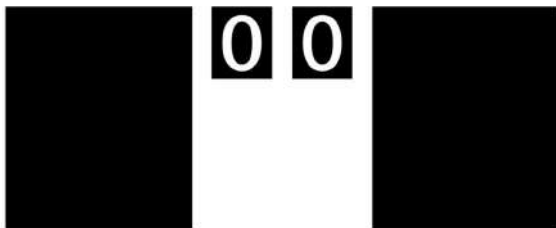
カウンターの使い方



点数を間違えないようにするために、カウンターにも使い方というものがあります。
多くの地方大会では敗者審判になることが多いので、誰もが経験することでしょう。
三角形に立てたカウンターは、両腕を中に入れて、見える高さに持ちます。

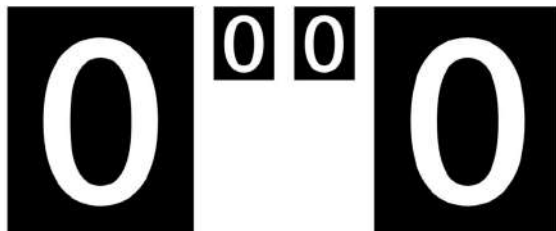
点数板のめくり方

点数は、手前から奥ではなく、必ず奥から手前にめくります。
つまり、選手側から、外側から内側へめくります。



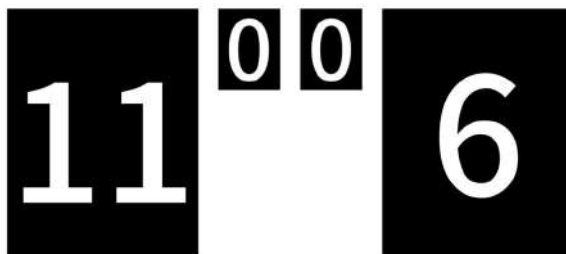
選手が入場してきた時

試合前練習時の状態です。
カウンターはすべてめくりません。
ゲームカウントのみを「0-0」にし、ポイント数はめくらず「0」にもしません。



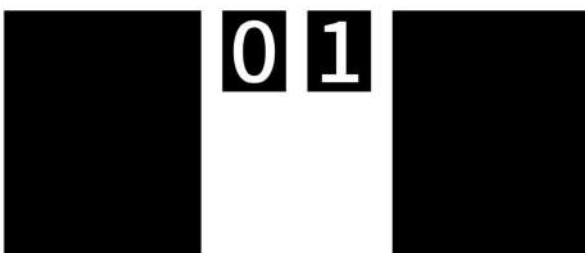
ラブオール時

主審が「ラブオール」とコールしてはじめてポイント数を「0」にします。



1ゲーム目終了時

ゲーム終了時、次のゲームが始まるまでカウンターの数字は変更せずにそのままにしておきます。
ゲームカウントをすぐに変更したり、ポイント数をすぐに0にはいけません。
この間に、主審やそれぞれのチームが点数を記録します。



2ゲーム目開始直前

選手がコートに戻ってきた時、ゲームカウントを変更し、ポイントが無表示にします。

どのゲームも、主審のラブオールのコールがあってから、ポイントを「0」にします。

卓球の「レット」について

レットとは、「やり直し」の意味です。これには、合計で11の場合があります。

サーブがレットになるとき

サーブがレットになるときには、以下のような9つの場合があります。

- 1) 得点がまだ表示・カウントされていないのに、サーブを出そうとしたとき。
- 2) 審判が得点を読み上げる前に、サーブを出したとき。
- 3) レシーバーが構えていないのに、サーブを出したとき。
- 4) サーブがルールに違反していないか、疑わしかったとき。これは、その試合の最初だけで、次回からはフォルトとなる。
- 5) サーブで打ったボールが、ネットに触れて相手コートに入ったとき。いわゆる「ネット」の場合。
- 6) ネットに触れたボールを、レシーバーが進路妨害(オブストラクト)したとき。
- 7) ボールが、相手選手の汗で濡れていたとき。このときは、相手がサーブを打ったラバーに、汗がついていることを審判に知らせる。
- 8) ダブルスのレシーバーが、正しい順番でなかったとき。
- 9) 車椅子競技では
 - ・サーブで打ったボールが、レシーバーのコートでバウンドした後に、ネット方向に戻ったとき。
 - ・サーブで打ったボールが、レシーバーのコートに止まったとき。
 - ・シングルスで、サーブで打ったボールがレシーバーのコートでバウンドした後に、フォア・バックどちらかのサイドラインを横切ったとき。

ラリー中にレットになるとき

- 1) ラリー中に競技条件が乱れたとき。

他の台からボールが侵入してきたり、地震や停電などで競技が続けられないと、主審が判断したときはレットになる。

ダブルスパートナーとの接触や、ボールがフェンスを超えてしまった場合は、レットにならない。

- 2) ラリー中にボールが破損したと、主審に確認されたとき。

試合再開に際しては、新しいボールで数本の練習ラリーが可能。

卓球の「フォルト」について

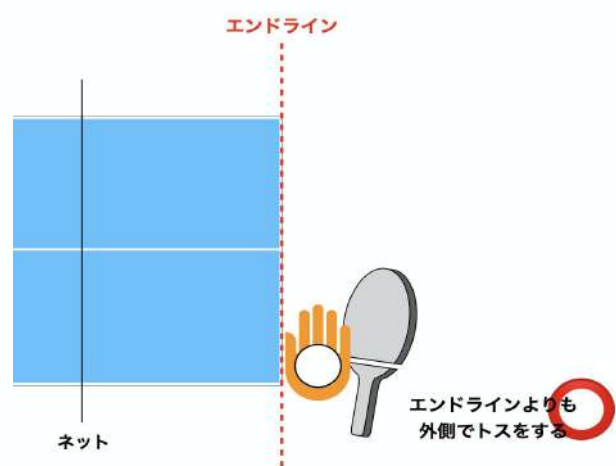
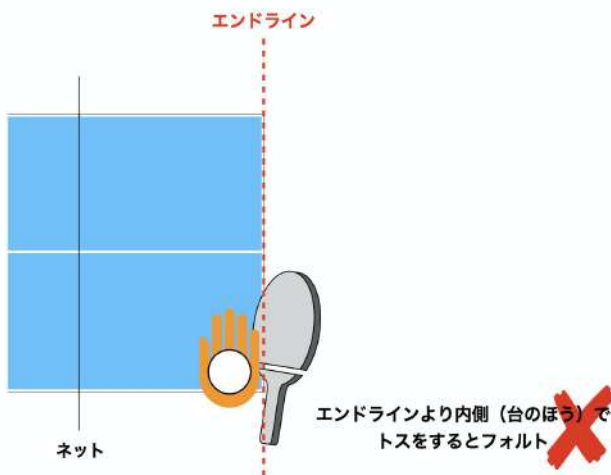
フォルトは、**ルール違反によるサーブミス**を意味します。正確な英語での発音は「フォルト」です。
1度目のルール違反は、フォルトをコールされず、単に注意されるだけのことが多いです。この場合、得点カウントはされず、実質的にレットとなります。
しかし、**2回目からはフォルトになり、即刻失点**します。
このように、**フォルトはサーブミス**を意味し、**コールされると失点**します。

サーブがフォルトになるときは、以下のように21の場合があります。

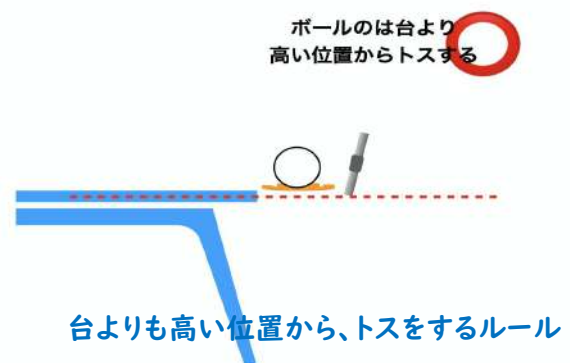
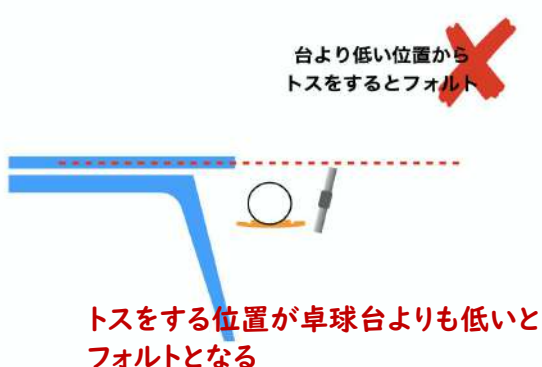
- 1) サーブを打つ前に、**いったん静止していない**とき。
- 2) トスをするとき、手のひらを開かずに**ボールを握っている**とき。
- 3) トスをするとき、ボールが手の平ではなく、下図のように**指の上に乗っている**とき。



- 4) トスをするとき、下図のように、**ボールの位置がエンドラインの内側にある**とき。



- 5) 下図のように、**卓球台より低い位置からトスをした**とき。



- 6) トスが、**ほぼ垂直に投げ上げられなかったとき。**
- 7) トスの際に、**指でボールに回転をかけたとき。**
- 8) トスが**16cm以上、上がっていないとき。**
- 9) 打球までに、**ボールが体やユニフォームなど、何か他のものに触れてしまったとき。**
- 10) トスを上げてすぐに、**フリーアーム・フリーハンド**(ラケットを持っていないほうの腕・手)を、**「ボールとネットとの空間」から移動させなかったとき。**
- 11) 下図のように、トスをしたボールが、**上がるタイミングで打ったとき。**

トスしたボールの
上がりかけを打つとフォルト

トスの上がりかけを打つと フォルトになります
こうして打つサーブは「ぶっつけサーブ」と言い
審判もよく注意している

トスをして
ボールが落ちてくるところを打つ!

トスを上げたボールが落ちてくるところを打つ

エンドライン

エンドラインよりも内側や 台の上で打球すると
フォルトになる

エンドラインより
内側 (台の上) で打つとフォルト

エンドライン

必ずエンドラインよりも外側で打球する

エンドラインよりも
外側で打つ

台より低い位置で
打つとフォルト

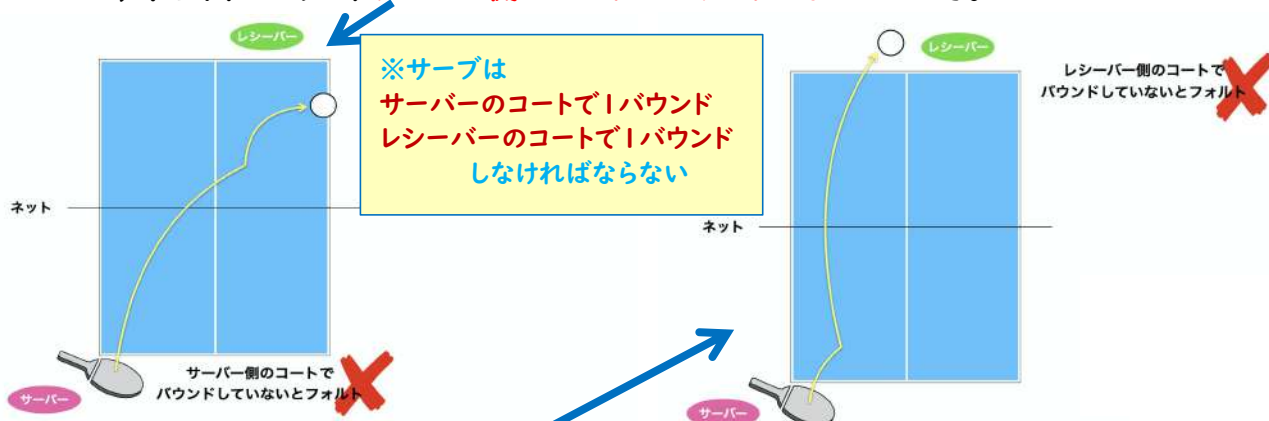
卓球台より下の位置でサーブを打つと
ルール違反(フォルト)になります

台より高い位置で打つ

台より高い位置で打つと フォルトにならない

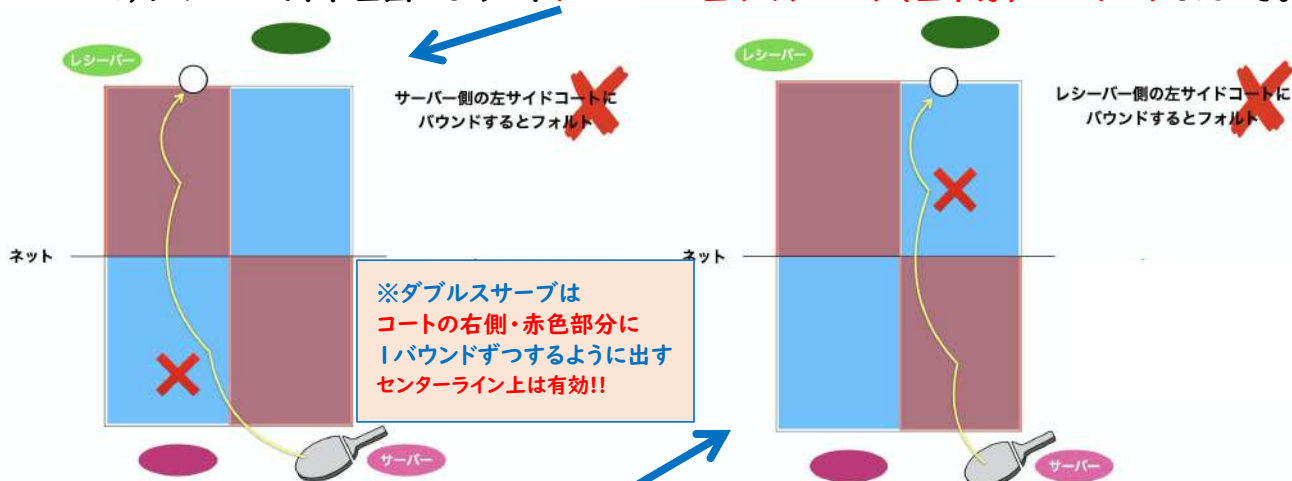
- 14) 打つ瞬間、ボールをサーバーの身体で隠したとき。
 15) 打つ瞬間、ボールをダブルspartnerで隠したとき。
 16) ラバーを貼っていない面で打ったとき。ペンホルダーの裏面(木の部分)が、これに当たる。

17) 下左図のように、サーバー側のコートにバウンドしなかったとき。



18) 上右図のように、レシーバー側のコートにバウンドしなかったとき。

19) ダブルスで、下左図のように、サーバーの左サイドコート(左半分)にバウンドしたとき。



20) ダブルスで、上右図のように、レシーバーの左サイドコート(左半分)にバウンドしたとき。

21) サーバーまたはダブルスのパートナーの体の一部、あるいはユニフォームでボールを隠したとき。

以上の21の場合で、サーブがフォルトになります。

サーブがフォルトになると、試合がガタガタに崩れてしまいます。自信を持ってサーブができるように、ルールに準じているか見直しておきましょう!

バッドマナーとなるような行為をした人には、主審がイエローカードやレッドカードを出します。対象には、プレー中の選手だけではなく、ベンチにいるコーチや選手も含まれます。

イエローカードは、次のような場面で警告として出します。

- ・サーブを出すまでの時間が著しく長い場合
- ・アドバイスを認められていない状況で行った場合
- ・汚い言葉で相手を罵った場合
- ・ラケットを台に叩きつけた場合

イエローカードを出された選手が、同じ行為を繰り返すと対処が変わっていきます。

2回目には、イエローカードとレッドカードを出します。そして、相手側に1点を加えられます。3回目には、2点が加えられます。そして4回目になると、審判長に報告し、審判長が処罰を決めます。