

用語	意義
29 アンパイヤー	正審, 副審, 線審の総称をいう。
30 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持つ者をいう。
31 レフェリー長	レフェリーの統括責任者(審判委員長)をいう。
32 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及び助言を行う者をいう。
33 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。レフェリーの判定は最終のもので, アンパイヤーもプレイヤーも従わなければならない。
34 シード	組合せを作る時に強いプレイヤー, 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。
35 不戦勝	組合せの中でマッチを行わず次の回戦へ進むことをいう。
36 大会委員長	大会運営の最高責任者
37 競技責任者	大会競技運営の責任者

用語	意義
38 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。
39 棄権	競技規則についての16(棄権になるとき)に書かれている事に該当する場合で相手の勝ちとすることをいう。 この場合負けとなったプレイヤー, 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である。
40 失格	競技規則についての18(失格になるとき)の各号により試合の参加が出来なくなった場合で大会の最初にさかのぼって出場の資格を失う。
41 警告	競技規則についての17(警告)または4(プレイヤーがよくわかっていなければならないこと(心得)), 14(禁止事項)に違反したときに選手にイエローカードを示し, 警告を与えること。
42 スtring	ラケットのフレームに張る糸のことをいう。(以前はガットとっていた)

判定およ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、ショート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	競技規則についての7(サービス)(6)により、そのサービスをやり直させるコール
7 foot fault フットフォールト	競技規則についての7(サービス)(5)の⑦に該当した時のコール
8 fault フォールト	競技規則についての7(サービス)(5)でサービスがフォールトになるときの各号に適用した時のコール

用語	意義
9 double fault 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のコール。1ポイントを失う。
10 in play インプレー	サービスが行われてからレットも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。
11 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パウンドした場合。
12 out アウト	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)の(2)に該当した時のコール
13 direct ダイレクト	(1)サービス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)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。
14 no count ノーカウント	競技規則についての12(ノーカウントになるのはどんなときか)に該当し、そのポイントを採点しないで、やり直すことをいう。

用語	意義
15 time タイム	競技規則についての13(タイム)によりプレーを中断する場合のコール
16 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
17 net touch ネットタッチ	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(6)により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のコール
18 touch タッチ	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(7)により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のコール
19 net over ネットオーバー	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(5)により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のコール(失ポイント)。ただし, 打球後の惰性で越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。
20 through スルー	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場合のコール
21 body touch ボディタッチ	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(4)によりインプレーのボールが身体, 着衣等に触れた場合のコール

用語	意義
22 tip チップ	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(13)によりポ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のコール
23 two bounds ツーバウンズ	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(3)により2回以上バウンドしたボールを打った場合のコール
24 dribble ドリブル	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(9)により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。
25 carry キャリー	競技規則についての11(ポイントを失うのはどんなときか)(10)によりラケット上でボールが静止した場合のコール
26 interfere インターフェアー	競技規則についての8(レシーブ), (2)(レシーブでポイントを失うときはどんなときか)③④⑤及び11(ポイントを失うのはどんなときか)(8)(11)(15)(16)を適用するコール
27 collection 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行うコール

用語	意義
28 change sides チェンジサイズ	競技規則についての9(サービス, レシーブのチェンジとサイドのチェンジ) (1)(2)より, 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
29 change service チェンジサービス	競技規則についての9(サービス, レシーブのチェンジとサイドのチェンジ) (1)(2)により, サービスを相手方と交替することを命ずるコール
30 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序が誤っていることを知らせるコール
31 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
32 referee's stop game set レフェリーストップゲームセット	競技規則についての16(棄権になるときはどんなときか)18(失格になるときはどんなときか)に該当した場合のコール。該当したプレーヤー, ペア又はチームの負け。相手側の勝ちを宣告する。
33 time is up game set タイムアップゲームセット	競技規則についての16(棄権になるときはどんなときか)(3)により決められた時間内に回復せず相手方に勝ちを宣告するコール

用語	意義
34 retirement リタイヤメント	競技規則についての16(棄権になるときはどんなときか)により, 棄権を宣告するコール。「レフェリーストップゲームセット」又は「タイムアップゲームセット」につづけてコールする。
35 disqualification ディスクオリフィケーション	競技規則についての18(失格になるときはどんなときか)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。
36 one more service ワンモアサービス	レットのあと, サービスをするプレーヤーに第2サービスを指示するコール
37 two more service ツーモアサービス	レットのあと, サービスをするプレーヤーに第1サービスを指示するコール
38 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
39 two zero (zero two) ツーゼロ(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
40 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
41 two one (one two) ツーワン(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
42 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

用 語	意 義
43 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
44 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
45 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
46 three all スリーオール	双方が3ポイントずつ得たときのコール
47 three four (four three) スリーフォー (フォースリー)	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4ポイントを得たときのコール
48 three five (five three) スリーファイブ (ファイブスリー)	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5ポイントを得たときのコール
49 four zero (zero four) フォーゼロ (ゼロフォー)	サーバー(レシーバー)が4ポイントを得たときのコール
50 four one (one four) フォーワン (ワンフォー)	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1ポイントを得たときのコール
51 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
52 five zero (zero five) ファイブゼロ (ゼロファイブ)	サーバー(レシーバー)が5ポイントを得たときのコール

用 語	意 義
53 five one (one five) ファイブワン (ワンファイブ)	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)	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	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	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)	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)	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)	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
60 six three (three six) シックススリー (スリーシックス)	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)	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)	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

用語	意義
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 service アドバンテージサービス	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取れなくて(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	ゲームが終わり、同時にマッチも終わったときのコール