

赤文字は重要箇所，「青字」はセリフを示しています。

1. SCU(ソロチェア アンパイア)とは (ルールブック P. 212)

「SCU=主審-ラインジャッジ」。ラインジャッジ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します。ただし、**選手がアピールした後にオーバールールできません。**

- 主な仕事
- ・ スコアなどをアナウンスする。
 - ・ 試合中の出来事 (let (レット) など) を管理する。
 - ・ スコアカードを記入する。

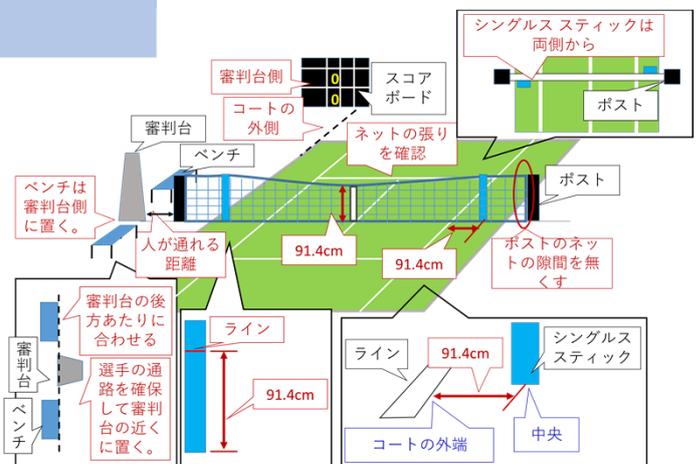
2. SCUのコール/アナウンス

1. **コール** (レット, オーバールール, タッチ, コレクション, ノットアップなどのジャッジ) は「**直ちに**」「**クリアに**」行ってください。コールが遅れると、トラブルの原因になります。
2. **アナウンス** (スコアなど) は、**ルーザーチェック** (失点した選手がコード違反しないを確認) してから**スコアカードに記入する前に**「(観客に) 聞こえるように」行ってください。

***顔は下を向かず前を向いて**コール, アナウンスすると聞こえやすいです。

3. 【デモ】 試合前の仕事 (ルールブック P. 190)

1. コートの状態を確認する。
 2. 審判台の位置とベンチの位置を確認する。
 3. ネットの張りが緩くないか確認する。
 4. ネットをポストとの隙間が無くなるように張る。
 5. シングルス・スティックはシングルスラインの**外側**からシングルス・スティックの**中心**まで**91.4cm**を測って立てる。
 6. ネット中央の高さ**91.4cm**をメジャーで測る (シングルの場合はシングルス・スティックを立ててから行う)。
- * メジャーとストップウォッチは、各コートに置いてあります。



4. 【デモ】 プレマッチミーティング (ルールブック P. 191)

1. スコアカードと照らして正しい選手が来たか確認して、**服装規定 (ロゴなど)** に合っているか**確認**します。
2. 両選手がベンチに到着してから1分以内に下記の3.以降のプレマッチミーティングを行います。
3. 「この試合は**1タイブレークセット**, **ノーレット**で行います。**SCU**なので**ラインジャッジ**は選手でお願いします。明らかなミスジャッジは**オーバールール**します。ライン以外のコールはすべて**SCU**が行います。ボールが外部から入ってきたとき、**SCU**が**let**をかけるまでは**プレー**を続けてください。」という内容を簡潔に説明する。
4. 最後に「**質問がありませんか?**」と、言い忘れがないか選手に確認する。
5. ラケットトス (コイントス) を行い、サーブ (レシーブ), エンドの選択を確認する。
選択肢: サーブ (レシーブ) or エンド or 相手に譲る

5. 【デモ】 試合開始から試合終了

ストップウォッチでポイント間**25秒**以内, **エンド交代**は**90秒**以内を測る。エンド交代時は**60秒**経過したら「**time**」のアナウンスする。

試合開始は「**A (サーバー名) to serve**」(リターンが構えていることを確認して)「**play**」

【デモ】 隣のコートからボールなどが入ってきて、**妨害が起きたと判断したら**「**let**」とコールして、続いて

- ・ ポイントやり直しの場合, 「**replay the point**」
- ・ 「**let**」が**コールされる前**に打たれたボールが下記の場合は**letは無効**となり「**No let, (ポイント)**」
 1. コート内に入らなかった場合
 2. 明らかな**winning shot**または**エース**となった場合

赤文字は重要箇所，「青字」はセリフを示しています。

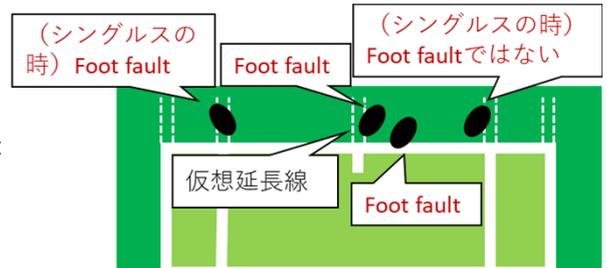
5. 【デモ】試合開始から試合終了（続き）

【デモ】明らかに誤った「out」「fault」を訂正したとき「Correction, the ball was good, (スコア)」

* 「明らか」とは、審判が自信を持って判断できる場合です。

【デモ】サーバーがベースライン、センターマークの仮想延長線の一部でも踏んだら「foot fault」、サイドラインは踏み越えたら「foot fault」

* ボールを打った後、速やかに言う。打つ前に「foot fault」コールして、サーバーが打たなかったらfoot fault になりません。



【デモ】帽子、ボールを落としたら、1回目は「let」とコールして、続いて

- ポイントやり直しの場合，「replay the point」
「次に落としたらその度に失点します」と伝える。
- 「let」がコールされる前に打たれたボールが下記の場合はletは無効となり「No let, (ポイント)」
No letになったら，1回とはカウントしない。
 1. コート内に入らなかった場合
 2. 明らかなwinning shotまたはエースとなった場合

【デモ】選手からの相手のラインジャッジが違うというアピールがある場合は，選手のアピールで判定を変えることはできません。

* オーバールールする場合は，選手のアピール前しかできません。

【デモ】リターンの選手が構えていなく，サーバーが打とうとするとき「wait, please」。

最後に試合終了 A選手が7-6で勝った場合「game, set and match A, 7-6 (seven six)」

選手同士が握手，次に選手は審判台に座っているSCUと握手して終了

【付録】アナウンス（ルールブック P. 195）

「0」は，スタンダードゲームなら「ラブ」，タイブレークは「ゼロ」

個人戦は選手名，団体戦は学校名

団体戦

1. 試合開始はA選手(X高校)がサーバーのとき「A (サーバー名のフルネーム) serving for X (学校名)」(リターンが構えていることを確認して)「play」
2. スコアはサーバーを先にいう。サーバーが40，レシーバが0のとき「40-0 (フォーティ ラブ)」
3. 第1ゲームをA選手(X高校)が取った「ゲームX (学校名), first game」
4. 第2ゲームの最初のサーブを打つ前に対戦相手も紹介する。「B (第2ゲームのサーバー名のフルネーム) serving for X (学校名)」。**ダブルスは全選手がサーブを打つ第4ゲームまで紹介する。**
5. 第2ゲームをB選手(Y高校)が取って1-1のとき「ゲームY (学校名), 1 all (ワン ゲーム オール)」
6. 第3ゲームをB選手(Y高校)が取ってB選手が2-1でリードしているとき「ゲームY (学校名), Yリーズ 2-1 (トゥーゲームズ トゥー ワン)」
7. 第12ゲームをA選手(X高校)が取ってタイブレークのとき「ゲームX (学校名), 6 all, tie break (シックスゲームズ オール, タイブレーク)」
8. タイブレーク中は，大きい数字→小さい数字→リードしている選手名。B選手(Y高校)がポイントを取ってA選手(X高校)が2-1でリードしているとき「2-1 (トゥーワン) X (学校名)」
9. A選手(X高校)が7-6で勝った時「game, set and match) X (学校名), 7-6 (seven six)」

【付録】アナウンス（ルールブック P.195）（続き）

個人戦

1. 試合開始はA選手(X高校)がサーバーのとき「A（サーバー名のフルネーム）to serve」（リターンが構えていることを確認して）「play」
2. スコアはサーバーを先にいう。サーバーが40，レシーバが0のとき「40-0（フォーティ ラブ）」
3. 第1ゲームをA選手(X高校)が取った「ゲームA（サーバー名），first game」
4. 第2ゲームの最初のサーブを打つ前に対戦相手も紹介する。「B（第2ゲームのサーバー名のフルネーム）to serve」。ダブルスは全選手がサーブを打つ第4ゲームまで紹介する。
5. 第2ゲームをB選手が取って1-1のとき「ゲームB，1 all（ワンゲームオール）」
6. 第3ゲームをB選手が取ってB選手が2-1でリードしているとき「ゲームB，Bリーズ2-1（トゥーゲームズトゥーワン）」
7. 第12ゲームをA選手が取ってタイブレークのとき「ゲームA，6 all，tie break（シックスゲームズオール，タイブレーク）」
8. タイブレーク中は，大きい数字→小さい数字→リードしている選手名。B選手がポイントを取ってA選手が2-1でリードしているとき「2-1（トゥーワン）A」
* どちらがポイントを取っても，誰がいくつでリードしていることしか言わない。
9. A選手が7-6で勝った時「game, set and match A，7-6（seven six）」