

太字は重要箇所、アンダーライン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 (詳細はルールブック P. 198)

「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します。
 - ・ 試合中の出来事 (let (レット) など) を管理します。
 - ・ スコアカードを記入します。

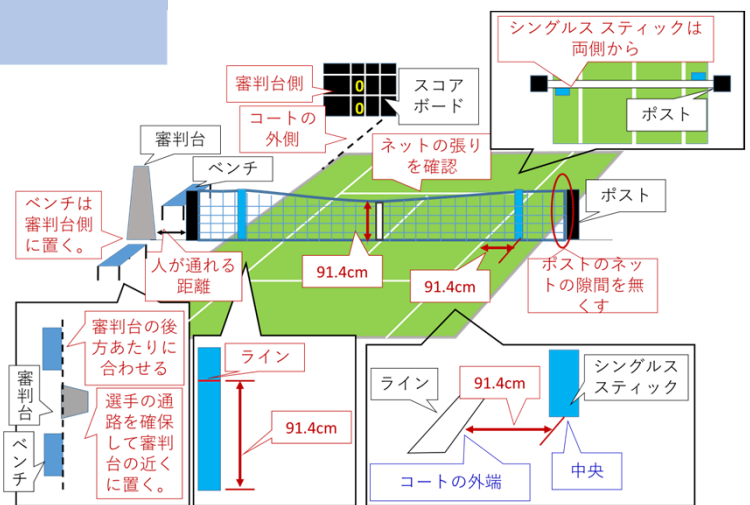
2. SCUのコール/アナウンス

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. 試合前の仕事 (詳細はルールブック P. 176)

1. コートの状態を確認します。
2. 審判台の位置とベンチの位置を確認します。
3. ネットの張りが緩くないか確認します。
4. ネットをポストとの隙間が無くなるように張ります。
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、ネットに対して両側から立てます。
6. ネット中央の高さ**91.4cm**をメジャーで測ります。**(シングルスの場合はシングルス・スティックスティックを立ててから行います)。**
7. スコアボードにネームプレートを貼る。



7. 試合開始から試合終了までの任務 (詳細はルールブック P. 178)

1. サーバーがサービスを打つ寸前に、**レシーバーがレシーブの構えをしているか、毎回確認**します。
 - ・ **サーブのモーションに入ったら** foot fault をチェックします
 - ・ サーブが打たれた瞬間からは、ボールから目を離さず、ボールを目で追う、または、ラインアンパイアのようにボールから目を離して、ラインへ先に目を移す。
2. 試合中に起こるすべての事実問題と法的问题について判断します。
 - ・ 選手のラインジャッジが正しいか確認をする。必要があればオーバールールし、ポイント成立を判断します。
 - ・ 必要があれば、タイムバイオレーション、コードバイオレーションを科します。
 - ・ 事実問題はSCUが最終判断します。(イン、アウト、妨害など)
 - ・ 法的问题 (ルールに関する問題) で選手が納得しない場合は、レフェリーが最終判断をします。
3. アウトオブプレーになった瞬間に、**失敗した選手を視野に入れておきます。(ルーザーチェック)**
 - ・ スコアカードに目を落として選手を無視したり、にらめつけたりしません。
 - ・ ポイントが決まったら落ち着いて、はっきりと大きな声でスコアアナウンスをし、その後、スコアカードに記入します。
4. ストップウォッチは、ポイント毎に使用し、**ポイント間25秒、エンドチェンジ90秒**を管理します。雨天中断、ヒートルールの休憩時、その開始から時間を測ります。
 - ・ エンド交代時 (1ゲーム、タイブレークを除く) は**60秒経過**したら「time」のアナウンスをします。
5. 必要な指示やコートレフェリーを通じてレフェリーへの連絡をします。
 - ・ 選手が倒れ込んだり、鼻血が出た場合などは直ちにコートレフェリーを通じてレフェリーに連絡して、選手の傍で様子を伺います。
 - ・ 選手がリタイアを申し出た場合は、直ちにコートレフェリーを通じてレフェリーに連絡します。レフェリーが最終決定するまでコートで選手を待たせます。

太字は重要箇所、アンダーラインはセリフを示しています。

4. 団体戦のあいさつ（団体戦の場合）

開始時

○整列 両校の選手・監督をサービスラインに並ばせる。

「サービスラインに整列してください。」

○挨拶・選手紹介

「ただ今より○番○○高校と ○番○○高校の試合を始めます。両校礼！」

「両校は前に進んでください。」

「オーダーの交換をお願いします。」

「（番号の小さい）○番○○高校の監督の先生よりメンバーの紹介をお願いします。」

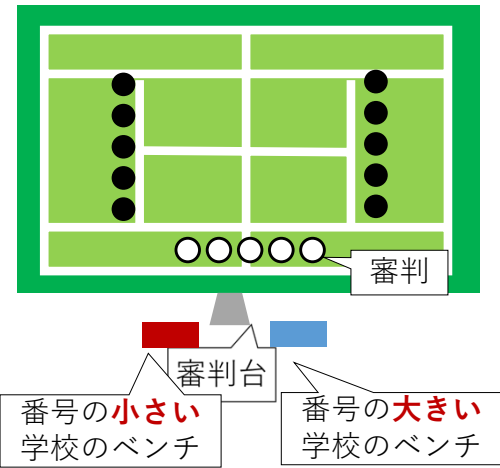
（選手紹介が終わったら）

「○番コートでダブルス、○番コートにシングルス1、○番コートでシングルス2の試合を行います。」

「番号の小さい学校の選手は、審判台左側のベンチを使い試合を行ってください。」

「番号の大きい学校の選手は、審判台右側のベンチを使い試合を行ってください。」

「それでは、選手はコートに入り試合の準備をしてください。解散してください。」



終了時

初戦はすべての試合を行なう。その他は勝敗が決定した時点でゲーム途中でもポイントで打ち切る。

コート外にいるその団体戦の審判員は団体戦の勝敗・スコアを終了のあいさつを行うSCUに連絡・確認する。

最終試合のSCUは、両校をサービスラインに整列させる。

「両校選手は前に進んでください。○○高校と○○高校の試合は、○対○で○○高校が勝ちました。両校、礼！」

スコアボードの校名をはずし、結果報告、審判用具一式を本部へ返す。

5. 各試合のプレマッチミーティング（詳細はルールブック P. 177）

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ネットの中央で行います。コインを持ち、ボールは足元に置く。（バインダは持たない）
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。」
「審判はSCU方式で行います。「アウト」「フォルト」のコールは対戦相手と私に分かるように大きな声とハンドシグナルで行ってください。それ以外のコールはSCUが行います。」
「あきらかなミスジャッジはSCUがオーバールールします」
「隣のコートからボール等の妨害があった場合は、SCUが「レット」をコールしますので、コールがあるまではプレーを続けてください。」
「スコアボードは選手が、エンドチェンジ時に変えてください。」
「（練習時間は3分間です。サービス練習4本から始めてください。）」
4. 最後に「質問はありませんか？」と、言い忘れがないか選手に確認します。
5. 「トスを行います。コインの表（花）か、裏（数字）の方かを選択してください。」
選手それぞれにコインの裏表を見せてからコイントスを行い、サーブ（レシーブ）、エンドの選択を確認します。いずれかの選手にヘッズがテイルズか（フラワーかナンバー）を尋ね、選手が選択後、コインを投げ地面に落とす。トスの勝者が1つを選択したら、次に相手の選手にも選択を確認します。
選択肢：サーブ（レシーブ） or エンド or 相手に譲る
6. ボールを渡す。
7. 選手がウォーミングアップのために後ろを振り向いたとき、背後が服装規定に合っているか確認します。
8. コインを拾う。

太字は重要箇所、アンダーラインはセリフを示しています。

6. ウォームアップ（詳細はルールブック P. 179）

- ウォームアップのボールを打った瞬間からストップウォッチを計測する。
練習時間を利用してサーバーの名前、高校名を確認し、審判用紙の「Server Side」に記入する。
- 2分前に「2minutes」，**下記3の選手紹介**して，1分前に「1 minute」，30秒前に「30seconds」，終了時間になったら「End of warm up」のアナウンスをする。
- 選手紹介は，「ただ今より、〇〇高校 対 〇〇高校、シングルス（ダブルス）、1（2 or 3）の試合を行います。審判台 右側 〇〇高校 〇〇選手。審判台 左側 〇〇高校 〇〇選手。先ほどのトスの結果 〇〇選手がサーバー（またはレシーブかエンド）を選びました。」
- ウォームアップ終了後から1分以内に試合を開始しなければならない。

8. アナウンス（詳細はルールブック P. 193）

「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

- 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」
- 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）」
- 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」
- 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。**
- 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）」
- 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）」
- 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）」
- 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）」
- A選手(X高校)が7-6で勝ったとき「game, set and match） X（学校名）， 7-6（seven six）」

勝者サインをもらい，スコアシート，ボール，バインダなどを本部へ（1試合毎）。最終試合は，団体戦のあいさつが終わってから報告する。

個人戦

- 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」
- 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）」
- 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」
- 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。**
- 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）」
- 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）」
- 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）」
- 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。
- A選手が7-6で勝った時「game, set and match A， 7-6（seven six）」

勝者サインをもらい，スコアシート，ボール，バインダなどを本部へ（1試合毎）。

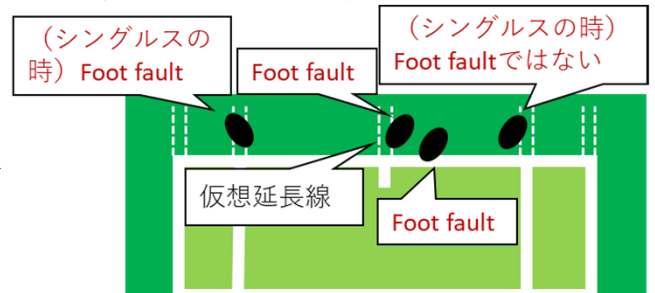
太字は重要箇所、アンダーラインはセリフを示しています。

9. SCU審判のコールの種類（詳細はルールブック P. 184）

(1) **Foot fault**（詳細はルールブック P. 18, 発音が長いので「フッ、フォー」でよい）

サーバーがサービスのモーションの間、下記のどれかに違反すれば「foot fault」です。

- 歩いたり走ったりして、立っている位置を変えない。しかし、足を少し動かすぐらいはかまわない。
- どちらの足も、ベースラインまたはその内側のコートを踏まない
- どちらの足も、サイドラインの仮想延長線外側の地面に触れない。
- どちらの足も、センターマークの仮想延長線を踏まない



***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。

(2) **Let「レット」**（詳細はルールブック P. 17【規則23】, P.199）

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, (スコア)」
 - コート内に入らなかった場合
 - 明らかなwinning shotまたはエースとなった場合

(3) **Not up「ノット、アップ」**

選手がワンバウンド以内に返球できなかった時にコール。

(4) **Touch「タッチ」**

ボールインプレー中に選手がネットに触った場合や、インプレー中のボールが選手やラケット等に触れてコートの外に出た場合にコール。

(5) **Wait, Please**

何らかの不都合で、サーブの開始を遅らせることが適切な場合のコール

(6) オーバールール/ コレクション

明らかに誤った「out」「fault」を訂正した結果

ポイントが成立する場合 「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。**

(6) **Foul Shot「ファウルショット」**

ボールが意図的に2回打たれた場合、ネットを通過する前に打たれた場合のコール

10. 北信越総体ローカルルール

(1) 帽子、ボールが落ちた（詳細はルールブックp. 47）

JTAルールブック

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回とはカウントしません。
 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

北信越大会

インプレー中の落とし物に関してレットになりますが、警告、失点などはありません。

(2) 試合中、ボールが紛失した場合の処置（詳細はルールブックp. 46）

JTAルールブック

ボールを紛失した場合、その紛失した数だけ、使われているものと同じ程度のユーズドボールを補充します。ただし、2ゲーム以内に起こった場合は、**New**ボールを補充します。

北信越大会

紛失した数だけ補充します。ウォームアップ中は**New**ボールに交換、その他は**Used**ボールに交換します。ただし、最初の試合で**Used**ボールがない場合は、**New**ボールに交換します。

(3) 初戦で勝敗決定時、選手変更の可能性がある

北信越大会

団体戦では、初戦はすべての対戦を行いますが、それ以外の試合は2ポイント先取とします。試合の途中でであっても2ポイント先取が成立した時点でポイント打ち切りとします。**初戦において、勝敗が決定した後の試合は、対戦校同士の合意を得て選手変更しても構いません。**なお、その場合には審判を通じて本部に連絡してください。

(4) 初戦以外の試合は、勝敗が成立した時点でポイント打ち切り

北信越大会

初戦は原則すべての対戦を行いますが、それ以外の試合は勝敗が成立した時点で**ポイント打ち切り**とします。（ゲームではありません。）

(5) ベンチコーチの移動

北信越大会

団体戦におけるベンチ移動は、ポイント間です。

(6) 試合結果の報告はSCUのみ

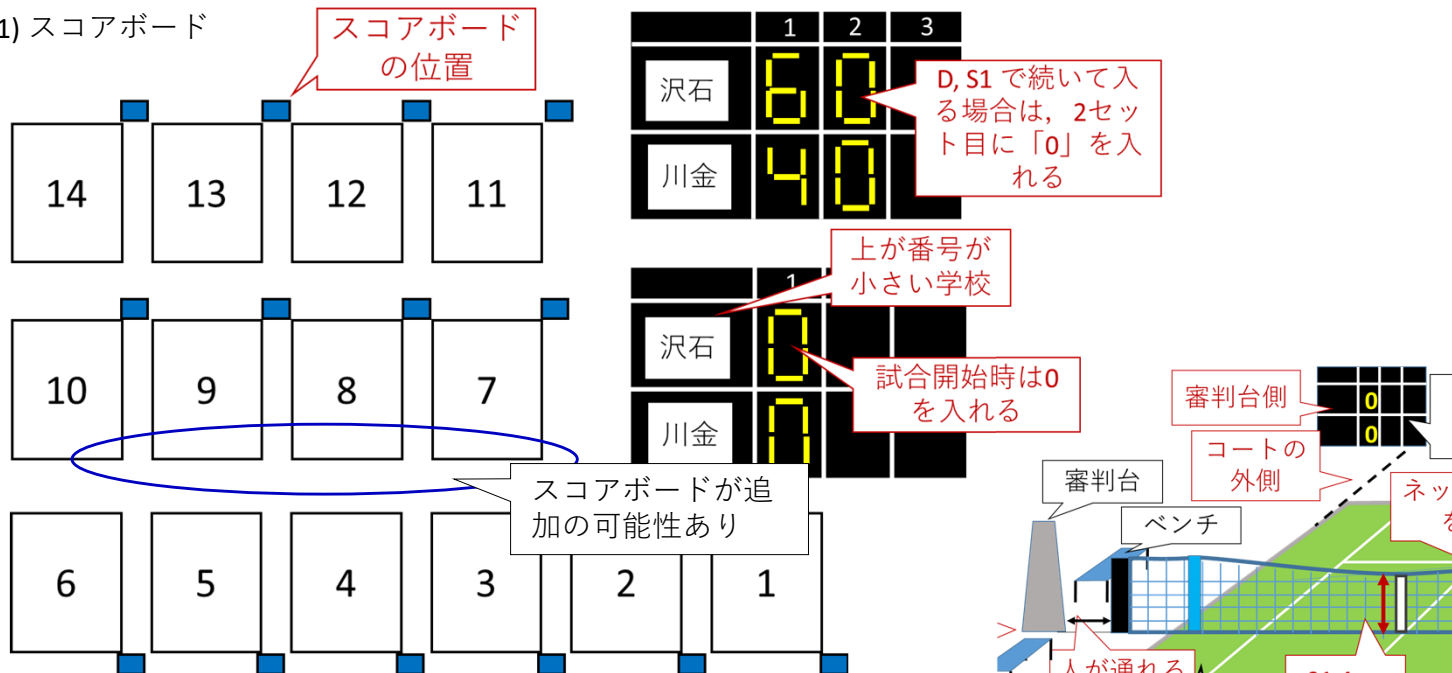
試合結果の本部への報告は、SCUのみが行います。（選手は行いません。）

太字は重要箇所、アンダーラインはセリフを示しています。

6/6

11. その他

(1) スコアボード



(2) 全国高等学校体育連盟テニス専門部「服装規定」

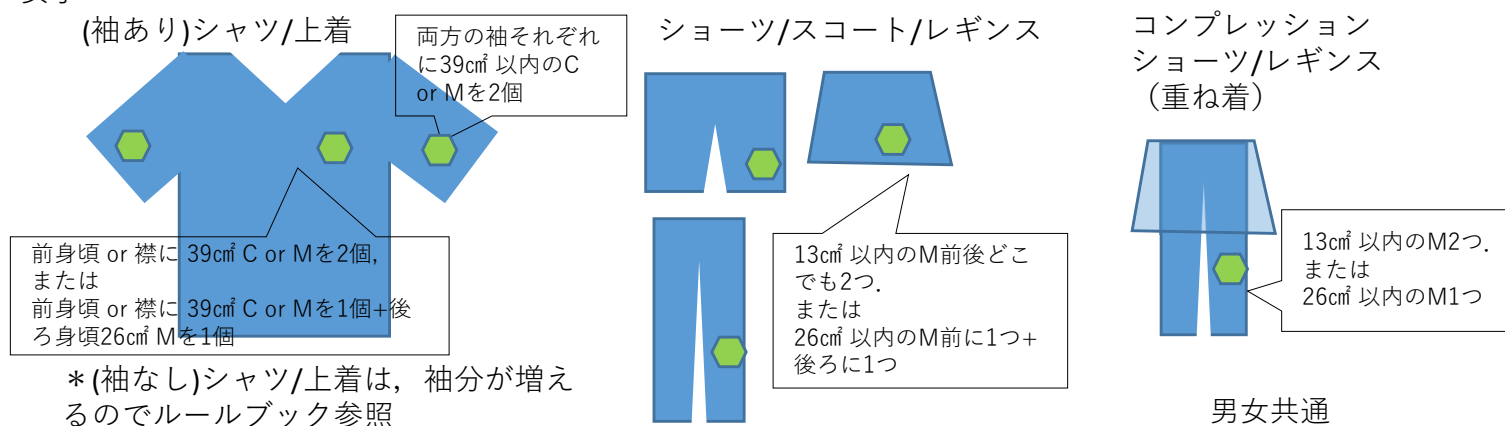
大会実施年度のJTAテニスルールブックに定めるテニスウェアであることを基本とするが、別途以下のことを定める。

- (1) コマーシャルロゴは、校名、校章のみとする。
- (2) 鉢巻きは、ヘアバンド同等と位置づけるが、文字（必勝等）を入れる事を認める。
- (3) ラケットにステンシルマークをつけることは認めない。
- (4) 団体戦において、ベンチコーチの服装はテニスウェアとする。ただし、日焼けや寒さ対策として、ロングTシャツやウオームアップスーツの着用を認める。ロゴサイズについては、特に問わない。

(3) JTA「服装と用具」（詳細はルールブック P.136-137）

C:コマーシャルロゴ, M:製造者ロゴ

女子



男子

