

審判員のやり方～SCU 編～

1. SCU(ソロチェア アンパイア)とは

「SCU＝主審－ラインジャッジ」。基本的な仕事は主審と一緒にだが、ラインジャッジのみ選手が行う。

2. SCU のコールの基本事項(コールする上で心がけること)

- (1) SCU は選手のラインジャッジに従うが、明らかなミスの場合はオーバールール(6 節(1)に記載)に従う。
- (2) スコアのコールは、スコアカードに記入する前に「直ちに」「聞こえる声で」「クリアに」。コールが遅れると、トラブルの原因になる。タイミングよくはっきりとコールしてください。応援が大きいときは臨機応変に行う。
- (3) 選手の反応やアピールに基づいたコールはしてはいけない。

3. SCU 審判のコールの種類

- (1) FOOT FAULT(発音が長いので「フッ, フォー」でよい)
サービスでベースラインを踏んで、サービスを打った場合にコール。
- (2) LET 「レット」
他のコートからのボールの侵入など選手自身に起因しない理由でプレーに支障があると判断したときにコール。
その上で
 - ポイントをやり直す場合「**Replay the point, (スコア)**」, 1st サービスからやり直す。(2nd サービスから始まったポイントでも 1st サービスからやり直す。1st サービスがフォルトのとき●印を消す)
 - コールしたものの既にエンディングショットが打たれていた場合「**No-let , (スコア)**」
- (3) NET 「ネット」
サービスがネットに当たり反対側のコートに超えた場合にコール。SCU の場合、ラインジャッジは選手がするので、サービスがネットに触れていたことを伝えるためのコール。レットのときは、「(1st or 2nd サービス)」をコール
- (4) 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。
- (5) 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、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、サービスがノーバウンドで当たった場合にコール。
- (6) FOUL SHOT 「ファウル, ショット」
ボールがネットを超える前に返球したり、故意の二度打ちが起きた時などにコール。
- (7) NOT READY 「ノット, レディー」
レシーバーが構える前にサーバーがサービスをしてしまった時にコール。この場合 1st / 2nd に関わらず、そのサーブをやり直す。レシーバが構える前にサーバーが動作に入ろうとしていたら、「**Wait, Please**」。

その他、ラインジャッジは行わないので不要だが、オーバールールで使うことがある。

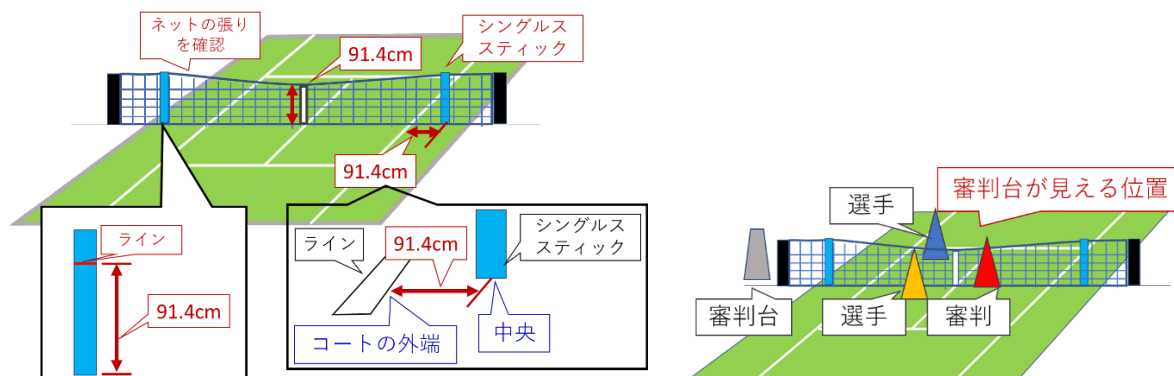
- (8) OUT 「アウト」
ボールがアウトだったときにコール。
- (9) FAULT(発音が長いので「フォー」でよい)
サービスがフォールトだった時にコール。(ネットに当たったときは言わない)

試合開始前

団体戦のあいさつは、9節を見る

(1) 選手が来る前に下記の順に確認する。

- コートの状態を確認する。審判台の位置、ベンチの位置など。
- ネットの張り。
- シングルスの場合、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が 91.4cm。
- センターストラップの高さ 91.4cm。(シングルススティックを立ててから測るのが正しい手順なので、メジャーを使う)



(2) 選手が到着したら、スコアカードと照らして正しい選手が来たか確認する。違う場合や、そもそも選手が来ない時などは、近くのコートレフェリーに伝えて本部に連絡をしてもらう。

(3) ネットのセンターストラップ付近で待機し、選手が来たら氏名を確認してからプレマッチミーティングを行う。プレマッチミーティングとは、試合方法等を選手と確認をし、続いてトスを行うミーティングである。両選手の顔を見て以下の内容をしっかり伝えること。この時、コイン以外の物は持たない。

「この試合は、1セットマッチ、6ゲームズオール後タイブレークで行います。」

「審判はSCU方式で行います。「アウト」「フォールト」のコールは、選手の皆さんが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。」

「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。」

「サービスの「ネット」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。」

「スコアボードは選手が、チェンジエンド時にカウントしてください。」

「何か質問はありますか？」

言い忘れもあるのでこれは大事

「トスを行います。」

「コインの「花」か「数字」の方かを選択してください。」※100円コインは審判が用意すること。選手から目を離さないために、コインを拾うのはプレマッチミーティング後に行う。

トスに勝った選手が「サーバーかレシーバー or エンド(コート) or 相手に譲る」の3つから選択できる。負けた方は残りから選択できる。

(4) 【高体連ルール】ボールを選手に渡して、「すぐに試合のできる服装で練習をしてください。」と指示して、プレマッチミーティング終了して。審判台に座る。

(5) ウォーミングアップ中スコアカードの準備、ボールを見て目を慣らしておく。

北信越大会は下記を行う。

- 「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。」※ボールを打った瞬間から時間を計る。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」に頭文字を記入する。
- ダブルスの場合、レシーブする位置を確認し、「Doubles receivers」にも4人の頭文字を記入しておく。
- 1分後「2 minutes」(残り2分)とアナウンスする。

- 2分後「1 minutes」(残り1分)とアナウンスし、続けて選手の紹介をする。
- 「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 or3)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となりました。」3分後大きな声で「Time !」※練習を止めさせる

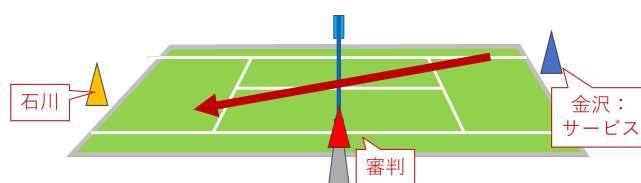
4. 試合中

(1) 試合開始時

レシーバーチェックしてから

「One set match, 川金高校, 金沢 (学校名, 選手名 *)
to serve, play」

*ダブルスの場合は選手名, シングルスは学校名だけでもよい。



- (2) ポイントが決まった後、スコアカードに記入する前に、ルーザーチェックしてから下を向かず前を向いてポイントをサーバーのポイント、レシーバーのポイントの順に言う。ただし、同じポイントのときは、all(オール)、Deuce(デュース)を使う。また、デュースからポイントを取った場合は Advantage(アドバンテージ)を使う。

【例】「15-0 (フィフティーン, ラブ)」など

0 点:0 (ラブ), 1 点:15(フィフティーン), 2 点:30(サーティ), 3 点:40(フォーティ)

【例】「15-15(フィフティーン, オール)」, 「30-30(サーティ, オール)」

【例】「40-40(デュース)」

【例】「Advantage 川金高校(デュースからポイントを取得した学校名)」

(3) 1 ゲーム終了時

【例】「Game 川金高校 (1 ゲーム目を取得した学校名), first game」

選手がエンドチェンジするかを確認する。団体戦はベンチに座ることができる。

(4) エンドチェンジ後

「(サービスを打つ学校名, 選手名), to serve」*ダブルスの時は4人目まで続く

(5) 2 ゲーム以降終了時

【例】「Game 川金高校 (2 ゲーム目を取得した 学校名), 1-1(ワンゲーム オール)」

【例】「Game 川金高校 (2 ゲーム目を取得した学校名), 川金高校 (ゲーム数で勝っている学校名) leads 2-0 (リーズ ツーゲームズ トゥー ラブ)」(勝っている学校のゲーム数, 負けている学校のゲーム数の順

【例】「Game 川金高校(各ゲームを取得した学校名), 川金高校(ゲーム数で勝っている学校名) leads 2-1 (リーズ ツーゲームズ トゥー ワン)」

【例】「Game 川金高校(ゲームを取得した学校名), 2-2(ツーゲームズ オール)」

(6) レスト時間とスコアボード

ストップウォッチは手でもつ。

ポイント間は 25 秒。【高体連ルール】20 秒たったら「Time」とアナウンスする。ボールがコート外に行ったりすることもあるので、選手がボールを持ってから 20 秒を超えたら躊躇なく言う。また、これが何回も続く場合は、ロービングアンパイアを呼んで対処してもらう。

エンドチェンジは 90 秒。60 秒たったら「Time」とアナウンスする。

(7) タイブレークのとき

「Game 川金高校(ゲームを取得した学校名), 6 all(オール), タイブレーク」

ポイントは数字で数え、「0(ゼロ)」と読む。

「1-0 川金高校(ワン ゼロ)」(大きい数字 → 小さい数字 → リードしている学校名)」

「4-3 (フォー スリー)川金高校」

また、合計 6 ポイント, 12 ポイント, … (6 の倍数)でエンドチェンジするかを確認する。

(8) 試合終了時

「Game, set and match 川金高校(勝者の学校名), score is 6 -4」(勝者のゲーム数, 敗者のゲーム数)

速やかに審判台から降りて、選手とスコアを確認する。選手にスコアカードを渡す場合と審判自身が報告する場合がある。

5. SCU の動作やアナウンス, コールをするタイミング

(1) オーバールール

- 選手が明らかなミスジャッジをしたときに訂正することができる。もちろん選手からのアピール, 反応を見てのオーバールールは厳禁。観客の反応も不可。
- 明らかに入っているボールに対して選手がアウト等のジャッジした時は, 「Correction , the ball was good」とコールしハンドシグナル(腕を前に伸ばし, 手のひらを下に向ける)を出す。
- 明らかなアウトやフォールトを打ち返した場合は, 単純にそのコールをして, ハンドシグナル(人差し指を立てる)を出す。

(2) アナウンスのタイミング

ポイントが決まり, 選手から何もないことを確認した上で, スコアのアナウンスをする。このアナウンスは選手にはもちろん, 観客の人に伝える意味もあるので, 大きな声ではっきりとする。

★観客のいる方向を意識してゆっくりと早口にならないようにアナウンスすると, 聞こえやすい。ポイントルーザーを意識しすぎて, その方向にしすぎると選手を刺激してしまう場合があるので要注意。

(3) レシーバーチェック

サーバーがサービスモーションを開始する前に, 必ずレシーバーの準備が完了しているかを確認する。準備が出来ていない時は, 「Wait please」とサーバーに声をかける。

★同時にレシーバーは, サーバーのペースに合わせなければならないので, サーバーのペースが著しく早い場合, レシーバーにやむを得ない事情がない場合を除き, 状況に応じて「サーバーに合わせてください」等の声掛けをする必要がある場合もある。再三の注意に応じない場合は, 「Time Violation」を課す。判断に困ったときなどは, レフェリーにコートサイドに来てもらい見てもらうのも手段の一つである。

6. 試合中における選手からの抗議, 質問

(1) 事実問題(Question of tennis fact)

主にイン・アウトなど, コート上にあるものにしかわからない出来事。最終判断者は SCU。

(2) 法的問題(Question of tennis law)

試合中に審判が下したルール解釈を伴う出来事。選手や審判はコートにレフェリーを呼び最終判断を仰ぐことができる。

(3) ボールマークについて

クレーコートの試合において, ボールマークの確認をすることができる(Ball Mark Inspection ; BMI)。ただし, 砂入り人工芝など, 他のいかなるサーフェースの試合では適用できない。

7. 間違いの訂正(ルールブック規則 27)

(1) ルールオブテニスにかかわる間違いが発見された時は、間違いに気づくまでに行われたポイントは、原則全て有効とし、直ちにスコアに応じた正しい形に戻す。

★ファーストサーブがフォールトした場面で間違いに気づいた場合でも直ちに正しい形に戻し、その結果、サーバーが相手選手またはダブルスチームにかわる場合とエンド交代を伴う場合を除いて、そのフォールトも成立する。

(2) 直ちに戻さないケースは以下

- スタンダードゲームにおいて、サーバー順番の間違いに気づいた時点でゲームが終了していた時。
- タイブレイクゲーム中にサーバーの順番の間違いに気づいたが、それが奇数ポイントが終了した時だった場合。
- ダブルスにおいて、レシーバーのパートナー同士の隊形が入れかわっていることに気づいた場合は、そのゲーム中にはもとに戻さず、次のレシーブ順になったときに元の隊形に戻す。

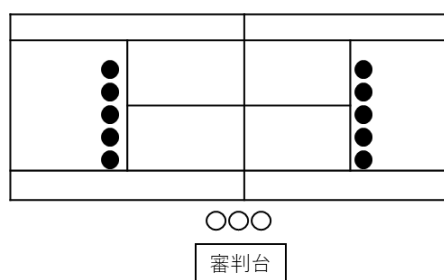
8. 団体戦のあいさつ

(1) コート準備

各コートのスコアボードに校名シートをはる。(番号の小さい学校を上に掲示する。) 審判台下のネット際で選手を待つ。他の試合の審判も横に並ぶ。

(2) 整列 両校の選手・監督をサービスラインに並ばせる。※右図を参照

「サービスラインに整列してください。」



(3) 挨拶・選手紹介

「両校は前に進んでください。」

「ただ今より〇番〇〇高校と〇番〇〇高校の試合を始めます。両校礼！」

「オーダーの交換をお願いします。」

「(番号の小さい)〇番〇〇高校の監督の先生よりメンバーの紹介をお願いします。」

「〇番コートでダブルス1、〇番コートにシングルス1、・・・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。」