

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. 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

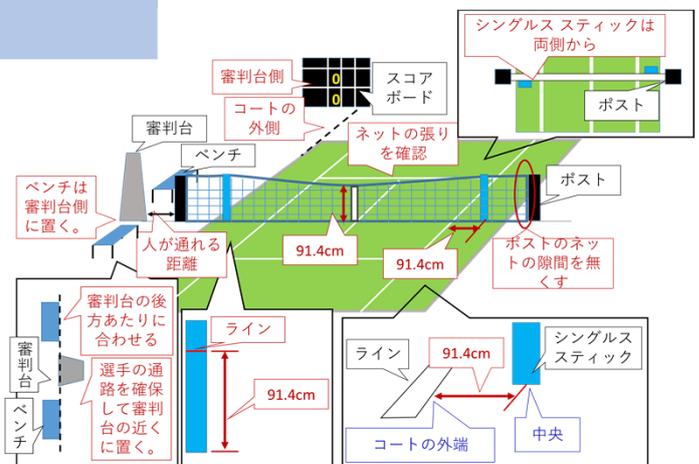
1. **コール** (レット, オーバールール, タッチ, コレクション, ノットアップなどのジャッジ) は「**直ちに**」「クリアに」行ってください。コールが遅れると、トラブルの原因になります。
2. **アナウンス** (スコアなど) は、**ルーザーチェック** (失点した選手がコード違反しないを確認) してから**スコアカードに記入する前に**「(観客に) 聞こえるように」行ってください。

***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. 190)

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)。**

*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. プレマッチミーティング (詳細はルールブック 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ネットの中央で行います。
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SCUが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。(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。)」という内容を簡潔に説明します。
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. 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. 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。

5. ウォームアップ (詳細はルールブック P. 191)

1. 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。
2. 2分前に「2minutes」、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。
3. 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。」
4. 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。

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。

5. 試合開始から試合終了（詳細はルールブック P. 192）

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。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してはいけません。
2. 試合中に起こるすべての事実問題と法的問題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）
 - 法的問題（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、**失点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。
 - 判定に不服がないと確認できたら、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の間、経過時間を測ります。
 - エンド交代時は**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レフェリーに連絡します。
 - 選手がリタイアを申し出た場合は、直ちに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。

6. 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

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リース 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で勝ったとき「game, set and match) X (学校名), 7-6 (seven six)」

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. アナウンス（続き）（詳細はルールブック P.193）

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)」

6. その他

(1) 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, (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

(2) コールの訂正（詳細はルールブック P.199）

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

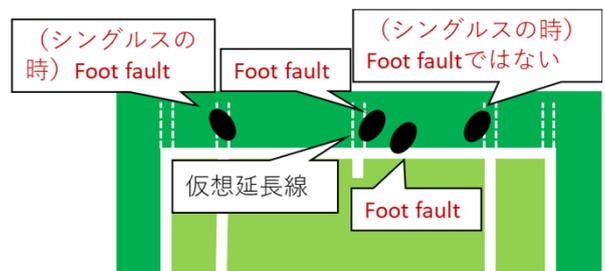
- * 「**明らか**」とは、**審判が自信を持って判断できる**場合です。

(3) フットフォールト（詳細はルールブック p.15）

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。

- a) 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。
- b) 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
- c) 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。
- d) 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。



(4) 帽子、ボールが落ちた（詳細はルールブック p.57）

帽子、ボールを落としたりしたら、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」
「次に落としたり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

6. その他（続き）

(5) ラケットを取りにコート外へ（詳細はルールブックp. 55）

試合中、持っているラケットのストリングが全部切れてしまった場合、ラケットの補充のためにコートを離れる場合は、**ロービングアンパイア、または、レフェリーが同行し**、次のポイントの始まるまでの時間内(25秒、90秒)で、用意しなければなりません。

*上記の「ロービングアンパイア、レフェリーが同行し」は石川県高体連ルール

(6) 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. 56）

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。

(7) 有効返球（詳細はルールブックp. 19）

ボールがバウンドしたあと、逆回転がかかるか風に吹かれるかして、ネットを越えて戻ったとき、そのボールをプレイヤーがネット越しに正しく返球した時は有効です。ただし、ネットなどに触れたときは失点します。

(8) SCUにおける選手からのアピール（詳細はルールブックp. 212）

選手がアピールをした後に、オーバールールす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。

(9) 出血（詳細はルールブックp. 140）

石川県高体連ではドクター、トレーナーがいませんので、レフェリーを呼んで判断します。また、高体連ではメディカルタイムアウト(MTO)は認められていませんので、選手自身で止血します。MTOの場合だと、3分が取れ、5分まで延長できますが、MTOでは在りませんのでこれを参考に処置する。