

宮城県高体連テニス専門部 夏季強化練習会 審判講習 (SCU のやり方)

1 SCU とは？

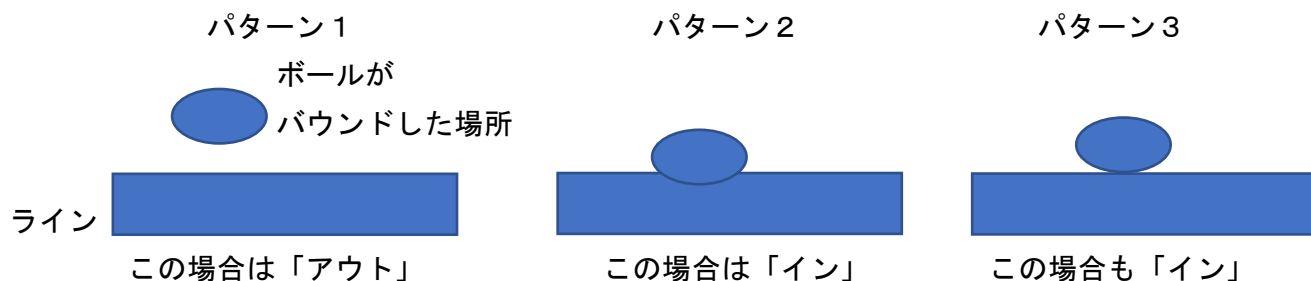
Solo Chair Umpire (ソロ チェアー アンパイア) の略で、審判が1人だけつく試合のことを言う。

ラインのジャッジ (グッド (インのこと)、アウト、フォールト) とコールは基本的に選手が行う。

今までのセルフジャッジの試合と異なるのは

- ① 試合の開始や終了、ポイントやゲームカウントのコールは審判が行う。
- ② レットのコールは審判が行う。(サービスレットや隣のコートからボールが入ってきたとき)
※選手が勝手にレットをかけてはならない。
- ③ 選手が行ったアウトやグッド (イン) のジャッジに、明らかな誤りがあった場合、審判からコレクション (訂正) が入ることがある。(オーバールール)
※選手から審判に確認されることもある。

アウト、フォールトはラインとボールのバウンドした間に明らかな隙間がある場合のみをいう。隙間がなければ入っていることになる。



- ④ 審判がフットフォルトを取る。(セルフジャッジではほとんどなかった)
- ⑤ ポイント間 (25 秒) やエンドチェンジ間 (90 秒) の時間が正確になる。
※前のポイントが終了してから次のサービスが打たれるまでが 25 秒 (違反したら注意や失点となる)
※エンドチェンジの際、60 秒たったら「タイム」のコールが入る。コールされたら選手はコートに移動する必要がある。
- ⑥ 選手の準備ができない、または他のコートからボールが入ってきて試合が進められない場合に「Wait Please (ウエイト プリーズ)」のコールを審判がかける。

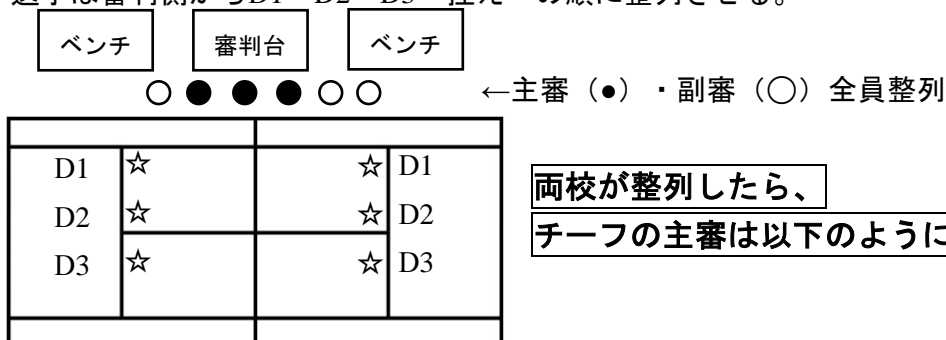
2 SCU の役割

- ① 試合の開始と終了のコール
- ② ポイントのコール (15-15 (フィフティーンオール)、DEUCE (デュース) など)
※アウト、フォールトのジャッジ(コール)は選手が行うが、ポイントが決まった直後に両選手や観客に聞こえるような大きな声ではっきりとコールする。
ポイント 空に向かって「フィフティーン——ン オー——ル」のように大きく伸ばして言う
- ③ ゲームカウントのアナウンス「ゲーム〇〇(ゲームを取った選手名)、ゲーム カウント 4-3 △△ (リードしている選手名)リード」
※ゲームが終了したらすぐになどと大きな声でアナウンスすること。
- ④ スコアカード (ジャッジペーパー) の記入
選手のジャッジのコール → SCU のポイントのコール → スコアの記入の順で行う。
記入しながらポイントのコールをしないようにする。

- ⑤ レットのコール
 - ・ サーブされたボールが、ネットに触れて正しいサービスエリアに入った場合
 - ・ 隣のコートからボールが入ってきた場合
- ⑥ Wait Please (ウエイトプリーズ) のコール
 - ・ 他のコートからボールが入ってきたなどでポイントが開始できそうにないときやリターンの選手が準備ができていないのにサービスを打とうとしたときにコールを行う。
- ⑦ 選手の判定の訂正 (オーバールール)
 - ・ 明らかにインのボールを「アウト」「フォルト」とジャッジした場合は、「コレクション イン(またはグッド)」と言い、アウト(フォルト)のジャッジをした選手の失点としてポイントのコールを行う。
 - ・ 明らかにアウト(フォルト)のボールをインの判定で続けようとした場合は「コレクション アウト(フォルト)」と言い、アウト(フォルト)の判定で次のプレーを行う。
- ⑧ フットフォルトをしていないかの確認
 - ・ サーバーのボールがラケットに当たる瞬間までに、サーバーがラインをんだり、ラインを超えたりした場合はフットフォルトとなる。
 - ・ その場合、「フット フォルト！」と大きくすぐにコールする。
- ⑨ 時間の管理
 - ・ ポイント間の25秒、エンドチェンジの90秒を計測し、時間内に次のプレーができるように選手に促す。
 - ・ 前のポイント終了から次のポイントに移るまでに25秒経過したら「Let's play」とコールして選手を促す。
 - ・ エンドチェンジの場合は、チェンジ前の最終ポイントから60秒経過したら「Time」とコールして選手を促す。

3 団体戦のプレマッチミーティング (団体戦の集合) について

1. 選手は審判側からD1→D2→D3→控え の順に整列させる。



両校が整列したら、
チーフの主審は以下のように進める。

- 「試合前のあいさつを行います。(サービスラインにお並びください。)」
- 「ただいまより、男子(女子)1回戦★★高校と▲▲高校との試合を行います。 礼。」
- 「ネットの前までお進みください。」
(両校がネットの前まで来たら…)
- 「ダブルス1の選手から紹介をお願いします。」
(ドロー番号の小さい学校より選手紹介が行われる)
- 「ありがとうございました。この試合は全対戦行います。○○番コートにダブルス1、○○番コートにダブルス2、空いたコートにダブルス3の順に試合を行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください。」
- 「これで、試合前のあいさつを終わります。 礼 」

4 ゲームの進め方

① 選手がコートにそろったら、プレマッチミーティングを行う。

- (コートの外に聞こえるくらい大きな声で) 「ネットをはさんでお集まりください」
(選手がネットの前に整列したら、両選手の名前を確認する。)
- 「★★高校の A さんですか? B さんですか?
△△高校の C さんですか? D さんですか?」
(ウェアやメガネなど特徴を確認して自分で覚えておくこと)

- (大きな声で) 「ただいまより、★★高校 A さん・B さんと△△高校の C さん・D さんのダブルス (シングルス) の試合を行います。 礼 」
- 「トスを行います。(番号の若いほうの学校) ★★高校は表、△△高校は裏でよろしいですか。」
(コインを空中に投げ、地面に落とす。コインは自分たちで用意してください)
- 「(トスの勝った方の選手に) 何を選びますか?」
①サーバーかレシーバーの選択 ②エンド (コートサイド) の選択
③相手に選ばせる
- 「ありがとうございます。★★高校の A さんがサーバー (レシーバーもしくはエンド) を選択しました。」

- 「この試合は 4 ゲーム選手です。」
- 「この試合は、SCU 方式で行います。」
- ポイントの「レット」は、主審がコールをしますので、「レット」のコールがあるまでは、プレーを続けてください。選手の皆さんは、「レット」をかけることができません。
- 「フットフォルトも取りますので、注意してください」
- 「試合前のウォームアップはサービス 4 球です」
- 「それではウォームアップを始めてください」

② 試合開始のアナウンス

- 「4 ゲーム先取 マッチ ○○ トウ サーブ プレイ!」
(↑サーブを打つ選手の名前)

③ ポイントから次のポイントまでの流れは以下の通り。

選手がジャッジをコール → (ストップウォッチ) → カウントコール → スコアカード記入

1. ポイントが決まると**すぐにストップウォッチを押す** (ポイント間の 25 秒の計測)
→ 25 秒で「レッツプレイ!」。
2. **顔を上げて、スコアのアナウンス** 「フィフティーンラブ」など。
※ポイント間のコールは、ポイントが決まった瞬間にすぐに言うこと。
3. **スコアカードの記入。** 記入後、**すぐに顔を上げてコート全体を見る。**
※カウントをコールしてから書くこと
※もしスコアカードに記入中に、選手が次のプレーに移ろうとしたら「Wait please」をコールして審判の準備ができるまで選手に待ってもらおう。

④ ポイントのコールの仕方

- 「15-0 フィフティーン・ラブ」 **※大きい声で、伸ばし気味に響くように言う。**
- 「アドバンテージ 選手名」※サーブを打つ選手名、レシーブする選手名をコール。

⑤ ポイント間の時間計測について

1. ポイントが終了したら、ジャッジコールをし、すぐにストップウォッチを押す。
2. (ボールが隣のコートにいて遅れない限り) **25秒経ったら「レッツ プレイ！」**をコール。
(ほとんどの選手はここで始める。それでも始めない場合はロービングを呼ぶ)

⑥ ゲーム終了時のコール

1 ゲーム目終了後

- 「ゲーム○○ (ダブルスなら○○&△△)、ファーストゲーム」

※ゲームを取ったペアの名前を言う。

2 ゲーム目開始直線

- 「 **次にサーブを打つ選手名** トゥ サーブ 」

※ 「 ○○ トゥ サーブ 」は選手の紹介を意味する。

シングルスでは3ゲーム以降コールはしない。

ダブルスでは、4人全員がサービスをするまでコールして紹介する。

⑦ チェンジコート時の計測について

1. チェンジコート前の最後のポイントが終了すると同時に計時を開始。
ストップウォッチのボタンを押してからジャッジペーパーにスコアを書く。
2. **60秒経過したら、「タイム！」**とコール。(おそらく選手はベンチから動く)
3. 「タイム！」のコール後から**15秒経っても選手に動きがない場合には、「15 (フィフティーン) セカンズ** (残り15秒という意味)」とコール。
4. **90秒経ったなら、「レッツ プレイ」**をコール。
5. それでも始めない場合は 「 タイムバイオレーション ウォーニング ○○選手 」
6. そこから20秒計時を開始。
7. それでも始めない場合は コードバイオレーション 意図的な遅延 となる。

⑧ 2ゲーム目以降のゲームカウント

- 「 ゲーム **そのゲームを取った選手、ペアの名前** 」

- 「 **リードしている方の選手の名前** リーズ、 **ゲーム数** 」

※ゲーム数について

4-3の場合 「フォー スリー」

3-5であっても「ファイブ スリー」と必ずスコアが多い方を先に言う

⑨ タイブレイク突入時 (今回はなし)

- 「 ゲーム **そのゲームを取った選手、ペアの名前** 」

- 「シックスオール タイブレイク。」

- 「 **次にサーブを打つ選手名** トゥ サーブ 」

※タイブレ中のコートチェンジのときは、座らせない・アドバイスも禁止。

ドリンクを飲んでいる選手もいるが、短くさせること。

⑩ タイブレーク中のコール

タイブレークでは、ポイントを取った選手名はコールせず、カウントをリードしている選手の名前だけコールする。

● 「 □ー□ リードしている選手の名前 」

(5ー3でA選手がリードしているなら 「ファイブ スリー A」)

※0は「ゼロ」と発音

※カウントは必ず大きい方からコール。(「スリー ファイブ」のようなコールはしない)

※数字の間に トゥ は入れない。

⑪ 試合終了時のコール

6ー3でA選手が勝利した場合

● 「 ゲームセット、アンド マッチ ウォン バイ □□。 シックス スリー」

※試合が終了したら、勝者からサインをもらうことを忘れないようにする。