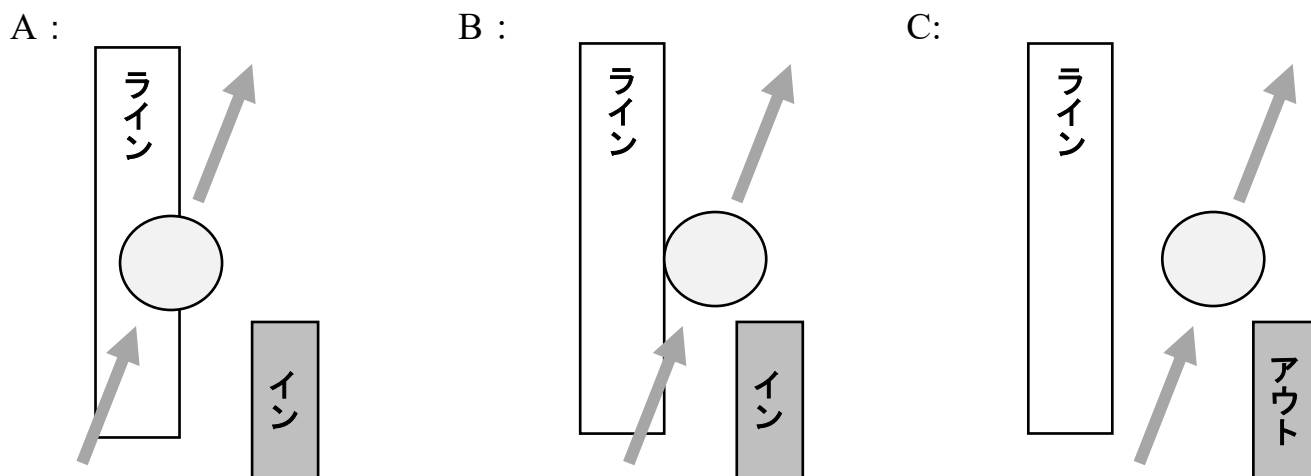


## SCU 方式 (SCU=Solo Chair Umpire の略)

### ○選手、審判の役割

選手：セルフジャッジ	【1 ページ】
審判： 1. 試合の開始や終了のコール	【2～3 ページ】
2. 試合中のポイントやゲームカウントのコール。試合中の時間計測	【4～5 ページ】
3. レット、フットフォールのコール	【6 ページ】
4. 選手の判定の訂正	【6 ページ】

**セルフジャッジ**：選手が自分でライン判定を行う。



**「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こと。  
隙間がなければインとなる。

パターン A、B の場合	⇒	選手はコールをせずにプレーを続ける。
パターン C の場合	⇒	選手は「アウト」、「フォールト」のコールをする。

※見えなかった場合は相手に有利な判定をすること。

※明らかな間違いは審判に訂正 (⇒6 ページ) されるので気を付けること。

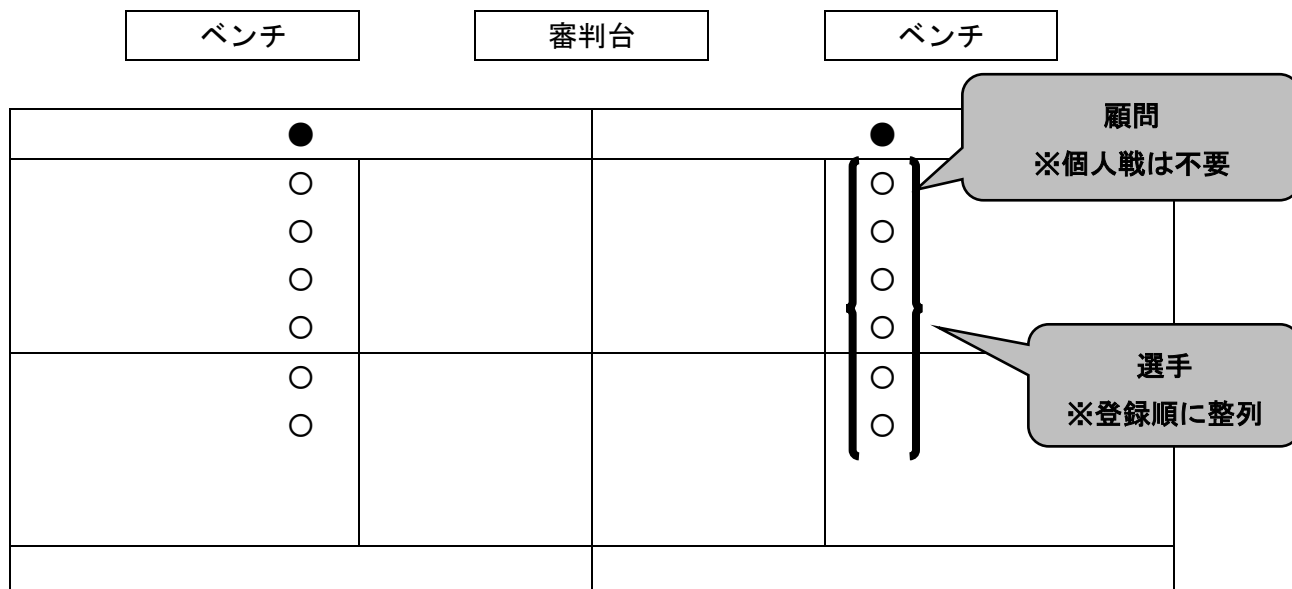
# 1. 試合の開始や終了のコール

## ①プレマッチミーティング

団体戦：団体戦のメンバーに登録されている選手と顧問教員が整列する。

※試合を行うシングルスとダブルスの数は大会によって変わる。

個人戦：選手のみ



## プレマッチミーティングの進行台本

コートの外に聞こえる声量で行うこと。(対戦相手の間違い防止)

### ・団体戦

○「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)○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から選手紹介を行う)

(両校の紹介が終わったら…)

○「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。」

・個人戦 or 団体戦の各試合

- 「ネットをはさんでお集まりください」
- 「★★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の特徴を確認してスコアカードに記入する)
- 「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 」

②トスを行う。

- 「トスを行います。」(番号の若いほうの学校がトスをし、もう片方は表か裏を選ぶ)

パターン1：ラケットを回して、グリップエンドのマークが正位置：表、逆位置：裏、を選ぶ  
パターン2：コイントスでコインの裏表のどちらが出るかを選ぶ

- 「★★高校は表、△△高校は裏でよろしいですか。」
- 「(トスの勝った方の選手に) 何を選びますか？」

以下のいずれか1つを選択する。

- ・最初のゲームでサーバーになるかレシーバーになるかを選ぶ。
- ・最初のゲームのエンド(コートサイド)を選ぶ。
- ・選択権を相手に譲る。

- 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。」

③ルールの確認

- 「この試合は1セット(4ゲーム先取)マッチです。」
- 「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。」
- 「フットフォルトをしないように、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」

④試合開始のコール

- 「4ゲーム先取(1セット)マッチ。A(サーバー名) トゥーサーブ、プレー」

## 2. 試合中のポイントやゲームカウントのコール。試合中の時間計測

### ①試合中のコールの流れ

1	選手がジャッジをコール	ポイントが決まったらすぐに行く。
2	時間の計測を開始 (25 秒)	
3	カウントをコール	
4	スコアカードにスコアを記入	記入後はすぐに顔を挙げて次のコールに備える。

※「カウントのコール」⇒「スコアの記入」の順番を守る。下を向いていると声が聞こえない。

※25 秒を経過してもプレーを開始しない場合は「レッツプレイ」とコールする。

選手が従わない場合は教員を呼ぶ。

### ②ポイントが開始できない場合にサーバーを止める。

スコアカードの記入が終わらない、他のコートからボールが入ってきた場合など、サーブの開始を遅らせた方がよい場合は「ウェイト プリーズ」とコールする。

### ③ポイントのコールの仕方：サーバー⇒レシーバーの順番にコールする。

状況	得点	コール
得点なし	0	ラブ
1ポイント	15	フィフティーン
2ポイント	30	サーティー
3ポイント	40	フォーティー
4ポイント		ゲーム

状況	コール
同点	サーティーオールなど
3対3	デュース
デュース後得点	アドバンテージ <b>選手名</b>

コートの外にも聞こえるように、大きな声で伸ばし気味にコールする。(スコア間違いの防止)

例) ラーブ、フィフティーン! (0-15)。フォーティー、サーティー! (40-30)

### ④ゲームカウントのコール

#### 1 ゲーム目終了後

○「ゲーム **ゲームを取った選手名**、ファーストゲーム」(ダブルスは**選手A** アンド **選手B**)

#### 2 ゲーム目以降

○「ゲーム **ゲームを取った選手名**、

**リードしている選手名** リーズ 2-1 (トゥーゲームズ トゥー ワン)」

○「ゲーム **ゲームを取った選手名**、3-3 (スリーオール)」

### ⑤ゲーム終了後の流れ

ゲーム終了後	(エンドの交代)	(奇数ゲームが終了後、エンドを交代する。)
	ゲームカウントをコール	ポイントが決まったらすぐに行う。
	時間の計測を開始 (90 秒)	
	スコアカードにスコアを記入	記入後はすぐに顔を挙げて次のコールに備える。

※1 ゲーム目とタイブレーク中の休憩はありません。

※団体戦のみ、休憩中(90 秒間)にベンチコーチからのアドバイスを受けることが可能です。

60 秒後	「タイム」	←このコールまで開始しない場合は警告。
75 秒後	「残り 15 秒です」	
90 秒後	「レッツプレイ」	
警告 1 回目	「タイムバイオレーション ウォーニング」	1 回目の遅延行為に出される警告。
警告 2 回目	「タイムバイオレーション」	2 回目の警告はポイントを失う。

### ⑥タイブレーク (実施するかどうかは大会のルールを確認すること)

タイブレーク開始のコール

○「ゲーム ゲームを取った選手名、6-6 (シックスオール)、タイブレーク」

タイブレークとスタンダードゲームの違い		
	スタンダード	タイブレーク
ポイントの数え方	フィフティーン、サーティ…	ゼロ、ワン、トゥー、スリー…
サーブの順番	1 ゲームごとに交代	2 ポイントごとに交代 (最初のみ 1 ポイント)
サーブの場所	コート of 右⇒左⇒右…	コート of 右 (サーバー交代) コート of 左⇒右 (サーバー交代) コート of 左⇒右 (以下同様)
エンドの交代	奇数ゲームの終了後	6 ポイントごと

### ⑦試合終了のコール

例) 6-3 で試合終了の場合

「ゲームセットアンドマッチ ウォンバイ 勝った選手の名前 シックス スリー」

⇒勝者からスコアカードにサインをもらう。

### 3. レット、フットフォールのコール

#### ①「レット、ファースト（セカンド）サービス」（サーブをやり直す）

：以下の場合にコールする。

- ・サーブがネットに当たってからレシーバーのサービスコート内に正しく入った場合。
- ・レシーバーが返球の用意ができていない時にサーブが打たれた場合。

#### ②「レット、リプレイザポイント」（ポイントをやり直す）

：隣のコートからボールが入ってきたなど、審判がそのポイントをやり直した方がよいと判断した場合。

※ただし、ボール等の妨害がなくても明らかにポイントが決まったプレーの場合、レットは不要である。

#### ③「フットフォール」

：サーバーが以下のようにサーブを打った場合にコールする。

- ・歩いたり走ったりして、立っている位置を変える。
- ・ベースライン、ベースラインより内側のコートを押入っている。
- ・サイドライン、センターラインより外のコートを踏んでいる。



### 4. 選手の判定の訂正

#### ○「コレクション」

：明らかに誤った「アウト」、「フォールト」のコールを訂正する際にコールする。

誤ったコールをした選手が失点する。

### ※その他によく使う審判のコール

#### ①「ノットアップ」

：ツーバウンドしたボールを返球した場合。

※プレーヤーがツーバウンドギリギリの打球を返球しようとして、間に合わなかったときに用いる。

#### ②「タッチ」

：以下の場合にコールする。

- ・プレー中にプレーヤーがネットに触れた場合。
- ・プレー中のボールがプレーヤーに触れた場合。

※サーブやスマッシュで勢い余ったラケットがネットに触れてしまった場合によく用いる。