

ソロチェアアンパイア

S C U 資料

- 目 次 -

① S C U とは	p 2
② プレマッチミーティング(試合開始前後の挨拶)	p 3 ~ 4
③ 試合中のコール、アナウンス	p 4
④ 試合中に起こりうるトラブル Q & A	p 5

※スコアカード(審判用紙)の記入方法は別資料を参照

①SCUとは

SCUとはSolo Chair Umpireの略で、審判が1人だけで行われる試合のことを言います。テニスの大会の多くはこのSCU方式が採用されています。殆どの選手が実施するのでしっかりと覚えて下さい。

【1. 試合の規則】

SCU方式の試合では原則選手がジャッジを行い、**SCUは①スコアのアナウンスとジャッジペーパーへの記入をする。**更に、以下の事項についても行う。

②時間管理 ③選手の明らかなミスジャッジに対するオーバールール

④レット ⑤フットフォルト、ノットアップ、タッチ、ファウルショット、ウェイトのコール

【2. 各業務の説明】

①スコアのアナウンスとジャッジペーパーへの記入

ジャッジ確認 → カウントアナウンス → 時間管理(25秒) → スコア記入 の順で行う。

②時間管理

*ポイントとポイントの間のインターバルは25秒を計測する。

*エンドの交代時、両選手がベンチに到着したら90秒計測する。60秒経過した時、「**タイム!**」とアナウンスする。

③選手の明らかなミスジャッジに対するオーバールールの適応

*選手の明らかなミスジャッジに対して、直ちにSCUが訂正する。

(ライン際などの際どいボールは選手のジャッジを優先してよい。また、失点した選手の目を見つめて、うなずいたり、アウト(またはフォルト)や、グッドのジェスチャーをしてあげる。)

*アウトのボールをインとしていた場合、「**アウト(フォルト)**」とコールする。

*インのボールをアウト(フォルト)とコールした場合、「**Correction the ball was good**」とコール。

⇒最後のボールを返球していた場合は「**Replay the point**」とコール、ポイントのやり直し。

⇒ノータッチエース級のボールで返球できていない場合はポイント有効。

*選手の抗議によって判定を覆してはならない。

④レットをコールする

*サービスレットの場合、そのサービスのみやり直す。「**Let, First(Second) Service**」とコール。

*ポイントレットの場合は、「**Let, First Service**」とコールし、ファーストサービスからやり直す。(試合中よく起きるポイントレットは、インプレー中よそのコートからボールが転がって来た時)

*SCU方式の試合では、選手は**原則**レットをかけることはできない。選手がコールしたことによって3パターンに分けられる。

①プレーが中断→中断させた選手の失点

②コールが相手選手に聞こえずポイントが終了→ポイント成立

③両選手がレットを合意している→レット

⑤フットフォルト、ノットアップ、タッチ、ファウルショットのコール

*フットフォルトについては、積極的に「**フットフォルト!!**」とコールする。

*インプレーのボールを2バウンドで返球した場合は「**ノットアップ**」とコールする

*プレー中にプレーヤーの体やラケットがネットに触れた場合は「**タッチ**」とコールする。

*ボールが意図的に2回打たれた場合は「**ファウルショット**」とコールする

*ポイント間で選手に少し待つてほしい場合は「**ウェイト、プリーズ**」とコールする。

②プレマッチミーティング

1. 試合前

- ① ネットの高さを測る
- ② スコアボードに選手のドロー番号を掲示し、スコアを「0-0」にする
- ③ 両選手がベンチに到着したら、1分以内にネット中央へ集まるように促す。
(40秒ほど経過してもベンチにいる選手には声をかける)

2. 合開始のあいさつ(SCUが話す内容は太字で記載)

「**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？★★高校のBさんですか？**」(ウェアや眼鏡など特徴を確認)

「**ただいまより、☆☆高校と★★高校のシングルス(ダブルス)の試合を行ないます。 礼。**」

「**トスを行います。**」

…両方の選手にそれぞれコインの表か裏を選択させ、コインを空中へ投げ、地面に落とす。

「**何を選びますか。**」(トスに勝った方の選手に) **※コインはまだ拾わない!**

- ① サーバーかレシーバーの選択
- ② エンドの選択
- ③ 相手に、上の①・②のどちらかを選ばせる

→その後、もう一方の選手に残りを選ばせる。

「**ありがとうございました。この試合は1セットマッチ(8ゲームプロセットマッチ)です。**」

「**この試合は、SCU方式で行います。ジャッジは選手が行ってください。ただし、SCUからのオーバールールがかかることもあります。**」

「**ポイントのレットは、SCUがコールしますので、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。しかし、両選手がレットを認識している場合はレットとなります。**」

「**フットフォルトも取りますので、フットフォルトに気を付けてプレーしてください。**」

「**試合前のウォームアップはサービス4球です。**」

「**それでは練習を始めて下さい。**」 **※全て言い終わってからコインを拾うこと!**

3. ウォームアップ中・試合開始直前

*ウォームアップ中に確認すべきこと

- ① 審判用紙の記入がある程度済んでいるか。
(時間、名前、選手名、トスの選択、選手のエンド順など)
- ② スコアが0-0になっているか。
- ③ シングルススティックが立ててあるか(ダブルスならば外れているか)。
- ④ **選手がフットフォルトをしやすい傾向にあるか否か。(試合の最初の段階でとるため)**

*選手のウォームアップが終わった後、1分以内に第1ポイントを始めさせる。

第1ポイントが始まる直前に以下のアナウンスをする。

ワン タイ ブレーク セット マッチ サーブを打つ選手 トゥ サーブ プレイ
「ONE TIE-BREAK SET MATCH, ○ ○ TO SERVE. PLAY!」

4. 試合の終了時

- ① 試合終了をアナウンスする

ゲーム セット アンド マッチ 勝者 試合の スコア
「GAME, SET AND MATCH ○○, SIX THREE.」

- ② 勝者に審判用紙にサインをしてもらい、ボールを受け取る。
③ スコアボードの掲示を最終スコアにする。(6-3などの最終スコアにさせる)
④ コート上を見て、選手の忘れ物・ボール缶等が落ちていないか確認し、退場をする。
⑤ 最初に受け取った袋に、使用球・(校名プレート)・審判用紙を入れて、本部へ返却する。

③試合中のコール、アナウンス

1. ポイントのコール(ポイントが決まったらすぐにアナウンス)

フィフティーン ラブ フィフティーン オール サーティ ラブ サーティ フィフティーン サーティ オール フォーティ フィフティーン サーティ フォーティ
15 - 0 , 15 - 15 , 30-0 , 30 - 15 , 30-30 , 40 - 15 , 30-40

デュース アドバンテージ サーバー レシーバー
DEUCE(40-40) , ADVANTAGE SERVER (RECEIVER) など

2. ファーストゲーム(1ゲーム目)が終わったとき ゲーム とった選手 ファースト ゲーム
GAME ○○, FIRST GAME.

3. 2ゲーム目の最初のポイントが始まる直前(サーブのモーションに入りそうな時) 次のサーバー トゥ サーブ
□ □ TO SERVE.

※選手紹介のためにコールするもの。ダブルスにおいては4人分行う。

4. ファーストゲーム以降のゲームが終わり、

- ①一方の選手がリードしている場合 ゲーム ゲームをとった選手 リードしている選手 リーズ フォー スリー
GAME ○ ○ , △ △ LEADS, FOUR THREE.

- ②ゲーム数が同じの場合. ゲーム ゲームをとった選手 フォー オール
GAME ○ ○ , FOUR ALL.

※試合中によく行うコール

- *ボールが隣のコートから転がってきたので中断し、ポイントのやり直しをするとき レット ファースト サービス
LET FIRST SERVICE.

- *サービスがネットした後、入ったとき レット ファースト セカンド サービス
LET FIRST (SECOND) SERVICE.

- *サーバーがフットフォールトしたとき フット フォールト
FOOT FAULT ! (実際には「フットフォー！」とコール)

- *選手(or 自分)のジャッジを訂正するとき コレクション { アウト フォールト
CORRECTION, OUT (FAULT)
ザ ボール ワズ グッド
the ball was good, ~ ~

- *ポイントやゲーム等、スコアの言い間違いを訂正するとき コレクション 正しいスコア
CORRECTION ○—○.

④試合中に起こりうるトラブル Q&A

Q. 選手が足が攣ったり、けがをしたら？

A. 手を振ったりなどジェスチャーや声を出して、近くにいるロービングの先生をすぐに呼ぶこと。

Q. 選手のガットが切れてしまい、代替りのラケットがない場合は？

A. まずはコートの外に出させないでください。近くにいるロービングの先生をすぐに呼び、対応してもらうこと。他者のラケットを借りることは認められるが、それもない場合は失格になる。

Q. 保護者やコーチ、友人などがアドバイスと思われる行為をしていたら？

A. 近くにいるロービングの先生をすぐに呼ぶこと。そのような行為をしている人にロービングの先生が注意を促します。

Q. 試合中にトイレに行かせてくれと選手が訴えた。

A. 6ゲーム1セットマッチや8ゲームの場合は、緊急の場合にのみ、1回許される。3セットマッチの場合は男子1回、女子2回セットブレイクにのみ認められていると覚えておいてください。(実際には、付近のロービングの先生を呼ぶこと。)

Q. インプレー中にコート内に、隣のコートからボールが転がってきた。

A. 審判あるいは選手がレットをコールして、ポイントをやり直す。ただし、レットをコールする直前に打たれたアウトのボールやエースになったようなボールは、有効となる。

Q. 相手の返球が自分側のコートでバウンドしたあと、逆回転がかかるか風に吹かれるかして、ネットを越えて相手コートに戻った。

A. 相手のポイント。ネットを越えて戻る前に返球しなければならない。

Q. 間違って、本来のポイントと異なるサイドでプレーを始めてしまった。

A. そのポイントはカウントし、次のポイントを正しいサイドから行う。

他、判断に困るようなトラブルが起こった際には、すぐに近くにいるロービングの先生を呼ぶこと。