

審判ハンドブック

2023.8.22

SCU（1人制審判）

	SCU
SCU の役割	①オーバールール※ ¹ ②カウントのアナウンス ③スコアカードの記載 ④レットのコール
選手の裁量	①レットはかけられない ②アウト・フォルト等のコール※ ²

※1について

選手が、明らかに間違っているジャッジをしたときはSCUが訂正できます。「アウト」と選手がいったボールが明らかにコート内に入っていたら、SCUはそれを「イン」にでき、「アウト」をコールした選手の失点になります。試合では、「コレクション、ボールフズグッド」と言います。選手のジャッジが明らかに間違っている場合は審判にはその裁定を覆す権限があり、これをオーバールールといいます。

※2について

下記の〈セルフジャッジ5原則〉をご確認ください。

〈セルフジャッジ5原則〉

- 1 判定が難しい場合は「Good」（相手に有利）にする
- 2 「アウト」または「フォルト」はボールとラインの間にハッキリと空間が見えたとき
- 3 サーバーはサーブを打つ前にレシーバーに聞こえる大きな声でスコアをアナウンス
- 4 ジャッジコールは、相手に聞こえる声と、相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに
- 5 コート外の人には、セルフジャッジへの口出しはしない

出典：公益財団法人日本テニス協会「テニス競技でのセルフジャッジ5原則の遵守と推進のお願い」

I SCUの入り方とスコアカード受領、返却の手順

◇団体戦

基本は敗者審判（初戦は原則シード校が行う）

- ・敗者の学校の代表者(生徒)は本部に行き、次の対戦のスコアカードとボールを受け取る。
- ・各試合のSCUを行う。（試合終了後試合の勝者に、勝者サインを書いてもらう。）
- ・試合終了後SCUを行った学校の代表者は、スコアカードとボールを本部に届け、確認を受ける。

◇個人戦

基本は敗者審判（初戦は原則シード選手が行う）

- ・敗者はコートに残り、次の対戦選手からスコアカードとボールを受け取る。
- ・各試合のSCUを行う。（試合終了後試合の勝者に、勝者サインを書いてもらう。）
- ・スコアカードとボールを勝者に渡す。
（勝者はスコアカードとボールを本部に持って行き報告する。）

II 審判員としての心得

自覚	勝敗の結果を左右するジャッジに対する責任とその重要性を自覚すること
公正	公正さを失わないこと
態度	発声も含め、服装・態度等で選手、監督、観客に不信感を抱かせないように、常に毅然とした態度で審判を行うこと

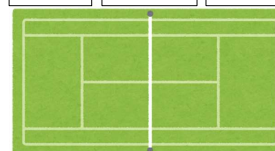
コールは「大きな声」でポイントが決まり次第「直ち」に行う

III ベンチの使用

小さいドロー番号の学校（選手）に審判台に向かって右側を使用させる。

例）ドロー番号、5と7の試合の場合

NO.7	審判台	NO.5
------	-----	------



IV SCUの具体的な役割

1 団体戦整列時の挨拶

【開始時】（小さい番号のコートに整列）

- ①「試合前の挨拶を行います。」「サービスラインに並んでください」
- ②「ただ今より、〇子団体()回戦、A高校とB高校の試合を行います。」「礼」
- ③「ネットの前までお進みください。」「私は、〇〇高校の□□です。よろしくお願いします。」
- ④「この試合は、6ゲーム1セットマッチ<8ゲーム70セット>で行い、ポイント決定後、(続行します or 打ち切ります)。」「監督の先生はオーダー用紙の交換をお願いします。」「ドロー番号が小さい学校の監督の先生は、試合順に選手の紹介をお願いします。」「ありがとうございました。引き続き試合を行います。選手は準備をして下さい。」「これで試合前の挨拶を終わります。」「礼」

【終了時】（小さい番号のコートに整列）

- ①「()番コートサービスのラインに並んでください。」
- ②「ネットの前までお進みください。」
- ③「ただ今の試合は、〇対〇で()高校の勝ちが決定しました。」「礼」

2 トスについて

ラケットトスとする。(コイントスは行わない)

3 試合時のアナウンス

(1) 試合開始

「1タイブレークセット、A高校a(aは選手名) トゥ サーブ フレイ」

※ 開始のアナウンスをしたら開始時間を記入する。

(2) ゲーム中のアナウンス

例)「フィフティーンラブ」「サーティオール」「デュース」「アドバンテージ A 高校」

※ ポイントが決まったら、直ちにスコアをアナウンスする。

不服がありそうな場合はハンドシグナルで伝える。

アウト…人差し指を軽く立てる。グッド…指をそろえて手のひらを下に向ける。

(3) ゲームが終わったときのアナウンス

- ・第1ゲーム終了時 「ゲーム A ファーストゲーム」
- ・第2ゲーム開始時 「A 高校 a トゥサーブ」
- ・第2ゲーム終了時 「ゲーム A 1-1(ワンオール)」「ゲーム A 2-0(ツウラーブ)」
- ・第3ゲーム終了時 「ゲーム A ブリース 2-1(ツウワン)」
- ・タイブレーク前 「ゲーム A 6オール タイブレーク A高校a トゥ サーブ」

※ 「a トゥサーブ」というサーバー名の紹介は、選手全員が1回目のサービスをする前に、個人名をアナウンスする。

(4) タイブレークのアナウンス

「1-0(ワンゼロ) A」「2-2(ツウオール)」「3-1(スリーワン) A」

※ 大きな数字→小さな数字→リードしている学校名 の順にスコアをアナウンスする。

※ 6-6になってもタイブレークに「デュース」はない。(6オールとアナウンス)

(5) 試合が終わったときのアナウンス

「ゲーム セット アンド マッチ A 6-2(シックスツウ)」

※ 試合が終了したら終了時間を記入し審判台から下り、勝者にサインをもらう。

3 SCUのコールの種類

「アウト」「フォールト」…入るべきコートにボールが入らずアウト/フォールトした

「コレクション、ボール ワズ グッド」…SCU自身のコールをオーバールール(訂正)する

「レット ファーストサービス」…ボールがコート外から入ってきた等

「フットフォールト」…決められた範囲外を片足/両足が触れてからサーブを打った

「スルー」…破れているネットの穴をボールが通過した

「ノットアップ」…2バウンド後に返球した(失点する)

「タッチ」…プレー中に体の一部やラケットがネットに触れた(失点する)。プ

レー中のボールに体の一部が触れた(失点する)。

プレー中のボールにラケットがかすった(失点する)

「ファウルショット」…ネットを超えて来る前のボールを打った(失点する)。

ボールを2度打ちして(2ストローク) 返球した(失点する)

「ヒンダランス」…対戦相手のプレーを故意に妨害した(失点する)

「ウェイト(ブリース)」…準備ができていなくて、サーブを打つのを待ってほしい

4 時間管理

(1) ポイント間は25秒以内とする。(ポイントの終了から25秒が目安)

→25秒以内にサーブを打たない、構えない場合は、「25秒経ちました」などの声を1回かける(ソフトウォーニング)。その後もスローペースが改善されない場合は、

「レッツプレー」とアナウンスして、ロービングアンパイアを呼び指示に従う。

(2) エンドチェンジは90秒以内とする。

※ 選手は60秒でベンチを離れ、移動をし、90秒以内にプレーを始める。

※ 団体戦では、第1ゲーム後も90秒のレストあり。(個人戦では水分補給のみ)

※ タイブレーク中はベンチに座らず、水分補給とタオルの使用のみ許される。コーチングも受けられない。

→60秒経過したら「タイム」とアナウンスする。75秒経過しても選手が立たない場合は「フィフティーンセカンズ」とアナウンスする。

(3) MTO(メディカルタイムアウト)は1カ所につき3分間とする。

※ MTOは、ただちに専門委員を呼ぶこと。専門委員で時間を計測する。

(4) トイレットブレークは1セットマッチ・8ゲームプロセットでは取れない。

※ 緊急の場合は SCUはロービングアンパイアに伝え、専門委員を呼んでもらう。

5 オーバールール・間違いの訂正

- (1) SCU自身の明らかなミスジャッジは、選手や監督の抗議の前にオーバールール（訂正）する。選手や監督の抗議の後にコールを変更することはできない。
- (2) 選手が明らかにインのボールを「アウト」や「フォールト」と間違ってコールした場合は、「コレクション、ボールワズグッド」とコールする。
- (3) アウトやフォールトのボールをインとミスジャッジした場合は、「**アウト**」、「**フォールト**」と直ちにコールする。

6 選手からのアピールへの対処方法

(1) 事実問題

- ・アウトかインか、タッチしたか、ノットアップだったか、妨害があったかなどの事実問題の最終判定はSCUが行う。レフェリーを呼ぶように要請されたら、自分の判定が最終であるとルールの説明をし、試合を続行する。それでも納得しない場合はロービングアンパイアを呼び、対応してもらう。

(2) ルールの問題

- ・事実問題が解決した後、ポイント成立か、リプレイかなどのルールの解釈に関する最終判断はレフェリーが行うので、事実問題ではないアピールがあった場合は、直ちにロービングアンパイアを呼んで対応してもらう。
- ・ボールマークチェックを要求されたら、クレーコートのみ採用されるルールだと伝える。（審判台の上からでも確認してはならない）

※ 2度説明してもプレーを再開しなければ、ロービングアンパイアを呼ぶ。

※ 判定へのアピールや質問に対しては、「・・・と思います」というあいまいなジャッジではなく、「**審判台からはインと見ました**」「**ボールとラインの間にスペースを見ました**」「**ラインにタッチしました**」など、自分の判定を簡潔に説明する。

（受け応えは目を合わせて選手の話聞き、丁寧に答える）

7 得点版の管理

- ・今大会では、試合中の得点版の更新は1ゲームごとに選手が行う。

8 スコアカードの記入方法

- (1) 試合の開始時間（最初のサーブが打たれた時間）と終了時間（「ゲームセットアンドマッチ」をアナウンスした時間）を記入する。
- (2) ラケットトスの結果を記入する。
- (3) サーブ練習中に、以下の内容を記入しておく
 - ①SCUの氏名・学校名
 - ②ゲームカウントを記入する欄の学校名（小さいドロ番号が左）
 - ③タイブレークで使用する欄の学校名（小さいドロ番号が左）
 - ④SCUから見たサーバーサイドの学校名（1セットなら12ゲーム目まですべて）

(4) サーバーがポイントを取ったら上段に、レシーバーがポイントを取ったら下段に斜線を入れる。

(5) ゲームが終了したら、右端に取ったゲーム数を数字で記入していく。最終ゲームのゲーム数を忘れがちなので注意すること。

(6) タイブレークになったら、中央にある「Tie-break」の欄に、上から下へ取ったポイントを数字で記入する。タイブレークが終了したら、（ ）に敗者のタイブレークポイントを記入する。

(7) 試合が終了したら、左側下段に、最終のゲームスコアを記入する。その際、勝敗にかかわらず、必ず小さいドロ番号の学校（選手）を左にして記入すること。

※7-6または6-7の場合は、敗者のタイブレークのスコアを（ ）に記入する。

(8) 以上を記入した上で、勝者にサインをフルネームで必ずもらうこと。