ソロチェアアンパイア（SCU）方式のやり方

セルフジャッジと同じように選手が自分側のコートのラインに関する判定を行い、審判台に座ったSCUがポイント等をアナウンスして審判用紙を記入していく試合方式です。

1 選手が行う判定とコール

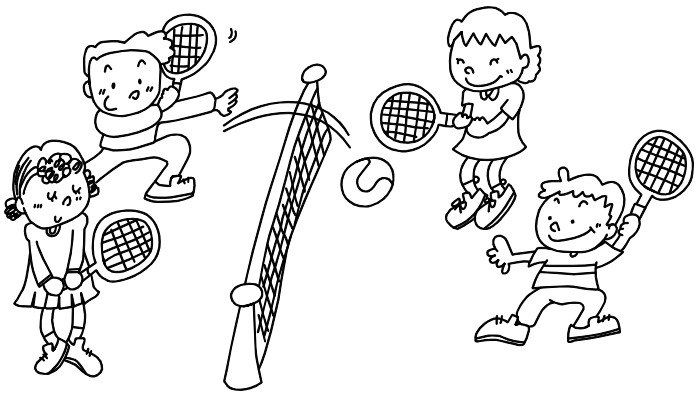
ネットより自分側のコートのラインに関する判定とコール（グッド・アウト・フォールト）
※レット・ノットアップ・タッチ・スルー等を判定してはいけない。（SCUの役割）
※隣のコートのボールが入ってきた場合等は、選手からSCUにレットを要求してよい。

2 SCUの役割

（1）試合開始と試合終了のアナウンスをする。
（2）ポイントやゲームカウントをアナウンスする。
（3）審判用紙を記入する。
（4）時間を計測し、必要なアナウンスをする。
（練習時間３分・ポイント間25秒以内・チェンジエンド90秒以内）
（5）明らかに間違っている選手の判定をオーバールールする。
※選手のグッドをアウト・フォールトに訂正した場合、アウト・フォールトになる。
※選手のアウト・フォールトをグッドに訂正した場合、アウト・フォールトと判定した選手の失点になるが、ネットの触れたサービスに対するフォールトをグッドに訂正した場合はサービスレットになる。
（6）レット（ポイント・サービス）・ノットアップ・タッチ・スルー等を判定しコールする。

3 予想されるトラブルと対処法

（SCUより先に）選手がレット（サービス）・ノットアップ・タッチ・スルー等をコールした。
① コールでプレーが停止した場合は、コールした選手の失点になる。
② プレーが継続しポイントが決まった場合、そのポイントが成立する。
③ 相手選手がコールに同意している場合、レットはやり直しに、他はコール通りにポイントが成立する。



「・」…第1サービスのフォールト
「A」…サービスエースによるポイント
「D」…ダブルフォールトによるポイント
「/」…上記以外のポイント

整理番号	

県高体連テニス部審判用紙

試合日時	5 月 4 日	時間	14:30 ～ 15:22	コート番号	A1 コート
種目	(男子) 団体(D・S1・S2 ／ S1・D1・S2・D2・S3) 女子 個人(S ・(D))				
回戦	1R ・ 2R ・ 3R ・ QF ・ SF ・(F) 順決 ・ 7決 ・ 5決 ・ 3決 ・ 2決				
審判氏名	五十川 貢 (大垣北 高校)	コートレフェリー 氏名	森本 展健		

自分(審判:主審)の氏名を書く。

試合終了後サインをもらう

(No. 1) 岐阜 高校	トス勝	選択
(氏名) 石原 弘也 / 久保田 信孝	☐	☐ Serve ☐ Receive ☑ End ((右)・左)

(No. 24) 県岐阜商 高校	トス勝	選択
(氏名) 土本 幸司 / 安藤 喜章	☑	☐ Serve ☑ Receive ☐ End (右・左)

勝った方に✓

選択した方に✓

Endは、審判台から見て右か左かに✓

勝者サイン	スコア		
石原、久保田	1Set／8G	(7) － 6	(5)

試合終了後、勝者にサインをもらう

勝者のスコアが左

タイブレイクにおける敗者のポイント

試合前に書いておく

審判台から見た選手のダブルスのレシーブの位置

トローNo.大

トローNo.小

形式: ☑ 1セット ☐ 8Gプロセット

ダブルス レシーヴァ: 土本 久保田 / 安藤 石原 (主審)

開始時刻 14:30

終了時刻 15:22

終了後に記入

タイブレイク 石・久	タイブレイク 土・安	サーヴァ サイド		ゲーム	ポイント	ゲーム 石・久	ゲーム 土・安
	•1D		久保田	1	•/ / A •/ /	1	0
1			土本	2	•D / •/ / / / •/ A	1	1
2•							
	2	石原		3	/ / •/ / •/	2	1
3A							
	3	安藤		4	/ •D / •/ / /	2	2
	•4						
4			久保田	5	/ A •/ /	3	2
5•							
6•			土本	6	/ / A •/ •D / •/ /	4	2
	5A						
7A		石原		7	•/ / A •D / /	4	3
		安藤		8	/ •D •/ / / /	4	4
			久保田	9	/ •/ •D / / /	4	5
			土本	10	•D / / •/ / / / •/	5	5
		石原		11	•/ / / •D / •/	5	6
		安藤		12	/ •/ / •/ / /	6	6
				13			
				14			
				15			
				16			

1set

8G

ジュースが続いて記入欄が不足したら、ここを使う。

SCU の仕事内容（西濃地区版・保存版）

1 コートに入ったら

⑴ ボールのチェック（缶を開けてはずみ具合を確認する）
⑵ ネットのチェック
① 張りの強さを確認する。（弱ければ巻く）
② センターストラップの高さ（91.4cm）をシングルススティックの印で確認する。
※必要ならストラップの長さを調整する。
③ シングルスの試合ではシングルススティックを立てる。
※シングルスサイドラインの外側から 91.4cm の所に立てる。
※ネットの両側に１本ずつ立つように立てる。

2 団体戦開始時のあいさつ

⑴「試合前のあいさつを行ないます。サービスラインにお並びください」
⑵「男子（女子）〇回戦☆☆高校と★★高校の試合を行ないます。礼！」
⑶「ネットの前までお進みください」
⑷「監督の先生は、オーダー用紙の交換をお願いします」
⑸「監督の先生より選手の紹介をお願いします」（ドロー番号の小さい学校から）
⑹「ありがとうございました。引き続き、ダブルス（新人戦はシングルス１）の試合から行いますので、選手は準備をしてコートに入ってください」
⑺「これで、試合前のあいさつを終わります。礼！」

3 選手が入場したら

⑴ SCU はコートの中ほどで、自分が座る審判台に向かって立つ。
⑵ 選手の名前・学校名を確認する。
⑶ トスで最初のサーバー・レシーバーとエンドを決める。
① 一方の選手がラケットを回し、もう一方の選手が「Up」か「Down」を言う。
② トスの勝者に、ⅰ)～ⅳ)のうち１つを選択してもらう。
ⅰ）サーバー
ⅱ）レシーバー
ⅲ）エンド（審判台から見て右側か左側）
ⅳ）トスの敗者に、上のⅰ)～ⅲ)のいずれかを選ばせる

※県大会ではコインを使ってトスをする。

4 試合前の練習

⑴ SCU は選手にボールを渡して審判台に上り「Three minutes for warm up.」
⑵ サーブの１球目が打たれた瞬間に、ストップウォッチで計測を始める。
⑶ １分経過したら「Two minutes.」
⑷ ２分経過したら「One minute.」
⑸ ３分経過した時点で「Time！」

5 試合開始のアナウンス

「One set match, 〇〇 to serve. Play！」※〇〇＝最初のサーバーの名前(団体戦は学校名)

6 試合中のコールとアナウンス

⑴ ラインに対するコール
① Out と Fault…セルフジャッジと同様に、選手が判定してコール
※選手が間違ってインと判定した（コールがない）ときは、SCU がコールする。
② Correction, ball was good.…選手が間違って Out や Fault と判定したとき。
※間違って判定した選手が失点。（ネットインのサービスはサービスレットになる）
⑵ その他のコール
① Through.…ボールがネットの穴を通り抜けていったとき

② Foot fault.…サーバーが２歩以上歩いてサーブを打ったり、ベースラインを踏んでからサーブを打ったりしたとき
③ Let.…サービスのやり直し、またはポイントのやり直しのとき
※サービスのやり直しのときは、やり直すサービスもコールする。
「Let, first service.」または「Let, second service.」
④ Not up.…２バウンドでボールを打ったとき（特に際どいとき）
⑤ Foul shot.…ボールがネットを越えてくる前に打ったり、二度打ったりしたとき
※故意でない二度打ちは Foul shot にならない。
⑥ Touch.…インプレー中にネットに触れた、またはラケット以外のものがインプレー中のボールに触れたとき

⑵ 通常ゲーム中のポイントのアナウンス
① ポイントが決まったら、すぐアナウンスする。（サービスを打つ前ではない）
※アナウンスをしてから審判用紙を記入する。（以下、同じ）
② ポイントは、Love → 15 → 30 → 40 → Game の順に増えていく。
③ サーバーのポイントからアナウンスする。（例：15-love、30 all、30-40）
④「Deuce.」の次は「Advantage, ○○.」
※○○＝サーバーまたはレシーバーの選手名（団体戦のときは学校名）

⑶ ゲーム終了時のアナウンス
① ゲーム終了時にすぐ、ゲームカウントまでアナウンスする。
② 第１ゲーム終了時「Game, ○○. First game.」
※○○＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）
③ 第２ゲーム以降の終了時の例「Game, ○○. ◇◇ leads, 3-1.」
※○○＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）
※◇◇＝リードしている選手名（団体戦のときは学校名）
④ 6-6 でタイブレイクになるとき「Game ○○, 6 all, tie-break.」
※○○＝ゲームを取った選手名（団体戦のときは学校名）

⑷ タイブレイク中のポイントのアナウンス
① ポイントは、0(zero)→1(one)→2(two)→ …の順に増えていく。
② リードしている選手のポイントからアナウンスし、ポイントに続いてリードしている選手名（団体戦では学校名）をアナウンスする。（例：3-1, ○○、4 all）
※○○＝リードしている選手名（団体戦では学校名）

7 チェンジエンドのとき

⑴ ストップウォッチで時間を計測し、次のアナウンスをする。
① 60 秒経過したら「Time！」
② 75 秒経過したら「Fifteen seconds！」

⑵ タイブレイク中のチェンジエンドと個人戦第１ゲーム終了時は、ベンチでの休憩なし。
※25 秒以内にチェンジエンドする。

8 試合が終了したら

⑴「Game set and match ○○, ★-☆.」とアナウンスする。
※○○＝勝った選手名（団体戦では学校名）　★-☆＝勝者から見たゲームスコア

⑵ 審判台から降り、選手の握手を確認し、勝者には審判用紙にサインしてもらう。

⑶ 審判用紙は、SCU が速やかに本部へ届ける。
※県大会ではコートレフェリーに審判用紙を見せてサインをもらってから本部へ提出。

9 団体戦終了のあいさつ

⑴ 決着のついた試合（最後の試合）のコートのサービスラインに整列してもらう。
⑵「ネットの前までお進みください」
⑶「☆☆高校と★★高校の試合は、◇ー◆で☆☆高校の勝ちです」
⑷「両校、礼！　解散してください」