

令和5年度全国高等学校総合体育大会テニス競技

第80回全国高等学校対抗テニス大会

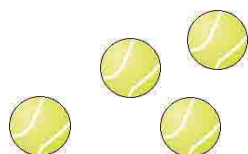
第113回全国高等学校テニス選手権大会

SCU手引き



翔び立て若き翼 北海道総体 2023

轟かせ魂の鼓動北の大地へ大空へ



所属校		氏名	
-----	--	----	--

北海道高等学校体育連盟テニス専門部

1. SCU業務にあたり

SCUの心得

- ◎ 選手よりも先にコートに入り、メジャーでネットの高さ・シングルススティックなどを確認！
- ◎ ポイントが決まったら、スコアシート記入後、直ちに・大きな声で・堂々とコールやアナウンスをしよう！
- ◎ ポイントが決まったら、すぐに失点した選手を見るようにしよう！
- ◎ 自分のジャッジに自信を持とう！選手や監督からの抗議があっても毅然とした態度で！
- ◎ インプレー中は広い視野を持ってボールを目で追い、ラインに近いボールは着地点に集中！
- ◎ 明らかなアウト(フォールト)でない限り「グッド」の判定をしよう！オーバールールも同様に！
- ◎ ポイント間 25 秒、エンド交代 90 秒、セット・ブレイク 120 秒を計測し、60 秒、90 秒で「タイム」！
- ◎ 困ったときは、直ちに帽子を大きく振って RU を呼ぼう！

(1) 注意事項

- 欠席・遅刻連絡は、各顧問に **6 時 50 分までに連絡**を入れるようにしましょう。
- 気温・湿度が高くなり、心身共に疲労するので、健康管理（熱中症等）には細心の注意を払いましょう。
- 控室等で待機しているとき、昼食を取っているときは、密になり過ぎないように注意しましょう。
- IDカードは必ず首にかけましょう。IDカード不携帯の場合は、原則、会場内に入れません。（IDカードの再発行はしません。紛失しないよう注意してください。）
- 集合時間や試合前コート待機時間は厳守しましょう。
- こまめに水分補給することを心掛けましょう（水筒を持参しましょう）。
- 分からないことがあれば、競技役員の先生に聞くようにしましょう。

(2) 服装と持ち物

- 実行委員会から支給された T シャツと帽子を必ず着用してください。
（T シャツの下に、長袖の日焼け防止インナー等を着用しても構いません）
- パンツは試合用のハーフパンツを着用してください（学校ジャージーは不可）。
（ハーフパンツの下に、長尺の日焼け防止インナー等を着用しても構いません）
- 朝の集合時には、支給された T シャツに着替えておいてください。
- 腕時計を持参してください。
- テニスシューズを忘れないようにしてください。
- 審判を行うときは、首にタオル等を巻かないようにしてください。

(3) その他

- 昼食は実行委員会から弁当が用意されます（11 時 30 分頃から）。
 - 食中毒防止のため、届いたら早めの対応をお願いします。
 - 午後 2 時までに空き箱を弁当引換所に返却しなければならないので、ご協力をお願いします。

2. コートに入るまで

(1) 審判委員から指示がきたときの行動

- ① 水筒、タオル、帽子、IDカードを持って、競技運営本部へ移動する。
- ② 競技運営本部に来たら、担当の試合を伝え、スコアシートを受け取る。
- ③ SCUセットの中身、特にスコアシート・プレート記載の学校名や選手名を確認する。

SCUセット中身（本部で受け渡し、試合後に必ず持ち帰る）※団体戦の時も1人1セットずつ。

- 試合球 (US Open Extra Duty) 【1セット・8ゲームは1缶、3セットは2缶】
※フタはコートで開封。
 - クリップボードの中に、→スコアシート 【1セット・8ゲームは1枚、3セットは3枚】
→オーダー用紙<対戦校用> (団体戦のみ)
 - トス用コイン(10円玉) 【1枚】
 - プレート(学校名または選手名)
 - 消しゴム付き鉛筆
- 《個人戦のみ》
- 赤リボン・青リボン (安全ピン付き) 【各1枚】 (試合前に選手へ渡す。回収不要)

常設セット（審判台の下に設置、試合後も置いておく）

- ストップウォッチ、メジャー、トス用コイン(予備)、雨天用ビニール袋

(2) 担当コート移動の目安

- ① 次のような状況になったら、担当コート付近で待機する。
 - 試合開始 (S.A.) 時刻がある試合は、試合開始 10 分前
※ 3セットマッチの試合 (団体戦は準決勝と決勝、個人戦は決勝のみ) は、試合開始時刻を指定します。
 - 試合開始時刻がない試合は、
《団体戦》控えの試合になり次第、速やかに移動を開始する。
《個人戦》自分の担当試合より2つ前の試合の審判がテントに戻り次第、速やかに移動を開始する。
※担当試合の審判が終わり、本部への報告が終わったら、すぐにテントへ戻ること！
- ② 次のような状況になったら、自分が担当するコートに入り準備を行う。
 - 試合開始 (S.A.) 時刻がある試合は、試合開始 5 分前
 - 試合開始時刻がない試合は、担当コートの前の試合が終了したらすぐに
※ 選手より先にコートに入ること！

3. 試合前後の行動

(1) コートに入ったときの行動

- ① スコアボードにプレートを掲示し、数字を「0」にする。
プレートは、ドロー番号の小さい選手のものの上側になるように掲示する。
- ② シングルス・スティックを立て (メジャーで測る)。
- ③ ネットの高さ (センターの高さ 91.4cm) をメジャーで確認する。
- ④ ストップウォッチを首に掛け、スコアシート・トス用コイン等の準備をしておく。
個人戦のときは、赤リボン、青リボンも用意する。
- ⑤ 水筒やタオルは審判台の下に置いておく (手に持っていたり、膝の上に置いたりしない)。
※ 水分補給はエンド・チェンジ時またはセット・ブレイク時に行うこと。
- ⑥ 審判台から見て左側のベンチに、ドロー番号の小さい学校・選手が行くように誘導する。

(2) 試合終了後の行動

- ① スコアボードのプレートを外し、試合決定後のスコアをそのまま残しておく。←※巻末の資料参照
 - 勝者のプレートは、競技運営本部へ返却する。
 - 敗者のプレートは、選手に持ち帰るかを聞き、いらない場合は競技運営本部へ返却する。**※団体戦は対戦の勝敗が決まるまで、プレートはコートのSCUセットに入れておくこと！**
- ② コートを出る際には、忘れ物やゴミ等がないか確認し、RU にスコアシートを見せ、確認サインをもらう。
- ③ スコアシートとSCUセットと一緒に競技運営本部へ提出し、速やかに審判テントに戻り報告する。
(※団体戦のときは審判テントには戻らず、試合コート付近に戻って、全試合終了後まで待機しておく)

4. 団体戦の開始挨拶、終了挨拶

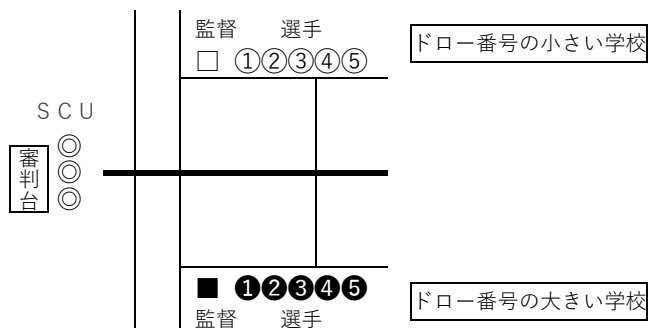
(1) 団体戦開始の挨拶（整列前にオーダー用紙＜対戦校用＞を各校監督に返却する）

★ ダブルスが行われるコートの審判台前に審判全員が整列し、ダブルスのSCUが大きな声でアナウンスする。

① 監督、選手をサービスラインに整列させる。

「試合前の挨拶を行います。」

「審判台の方から監督、選手の順でサービスラインに整列してください。」



② 開始の挨拶を行う。

「ネットの前まで進んでください。」

「ただ今より、男子（女子）〇回戦（準決勝・決勝）、□□高校と■■高校の試合を行います。」
「両校、礼！」

③ 監督に、オーダー用紙の交換をお願いする。

「監督は、オーダー用紙の交換をお願いします。」

④ ドロー番号の小さい学校の監督から、選手紹介をお願いする。

「□□高校の監督より、ダブルス、シングルス1、シングルス2の順に、選手の紹介をお願いします。」

□□高校の選手紹介が終わったら

「続きまして、■■高校の監督、お願いします。」

■■高校の選手紹介が終わったら

「ありがとうございました。」

⑤ 試合を行うコートの説明をする。

＜2面展開で、2試合同時で始まる場合＞

「引き続き、ダブルスの試合をこの△番コート、シングルス1の試合を▲番コートで行います。」

(1) 2面のうち、どちらでも空いたコートにシングルス2が入る場合

「△番、▲番コートのどちらかが空き次第、シングルス2の試合が入ります。」

(2) 2面のうち、どちらのコートにシングルス2が入るか決まっている場合

「△番(▲番)が空き次第、シングルス2の試合が入ります。」

＜2面展開で、1試合だけ始まる場合＞

「引き続き、ダブルスの試合をこの△番コートで行います。」

「△番、▲番コートのどちらかが空き次第、シングルス1、シングルス2の順で試合が入ります。」

＜3面展開で、3試合同時で始まる場合（準決勝・決勝）＞

「引き続き、ダブルスの試合をこの△番コート、シングルス1の試合を▲番コート、シングルス2の試合を◇コートで行います。」

勝敗決定で打ち切る場合は、次の言葉を付け加える。(※どちらかが初回戦の時は言わなくてよい)

「ただし、勝敗が決まった場合は、打ち切りとなります。」

⑥ 終了の挨拶を行う。

「これで、試合前の挨拶を終わります。」

「両校、礼！」

(2) 団体戦終了の挨拶

★ 事前に、RUとSCU全員で勝敗を確認しておく。

★ 最終試合が行われたコート of 審判台前にSCU全員が整列し、最終試合のSCUが大きな声でアナウンスする。

① 監督、選手全員をサービスラインに整列させる(救護室にいる選手は除く)。※すでに整列していたら省く。

「両校は、△番コートのサービスラインに整列してください。」

② 対戦結果を紹介し、団体戦終了の挨拶をする。

「ネットの前まで進んでください。」

「ただ今の□□高校と■■高校の試合は、2対1(3対0、2対0)で、■■高校の勝ちです。」

「両校、礼！」

選手・監督の挨拶が終わったら

「解散してください。」

5. 試合前の挨拶とコイントス(プレマッチミーティング・スタートオブマッチ)

(1) 試合前挨拶と試合方法等の確認(※審判台に向かって立って行うこと)

① 両選手がコート内のベンチに到着したら60秒計測を始める。60秒経過しても両選手がネット中央に集まらなければ「ネットを挟んでお集まりください。」と普通の声でアナウンスする。

② スコアシート記載の選手名と照らし合わせながら選手を確認し、

■ 団体戦時は、右胸に学校ゼッケン、後ろ身頃に登録番号ゼッケン(赤か青)が付いているか確認する。

■ 個人戦時は、右胸に学校ゼッケンが付いているか確認し、

リボン(赤か青)を渡して後ろ身頃に付けてもらう(ドロー番号の小さい選手が赤)。

ダブルスの場合は、レシーブサイドも確認してスコアシートにメモしておく。

<ダブルスの例>

「名前の確認をさせてください。」

「□□高校のAさんはどちらですか？ Bさんですか？ レシーブサイドはどちらですか？」

「■■高校のCさんはどちらですか？ Dさんですか？ レシーブサイドはどちらですか？」

※選手と名前が一致するよう特徴をスコアシートにメモしておく(グリップの色、眼鏡等)。

③ 自己紹介をし、選手に試合方法等を伝える。

「この試合を担当します、◇◇高校の◆◆です。よろしくお願いします。」

<男子 団体戦ダブルスの例>

「これから、男子、□□高校と■■高校の団体戦ダブルスの試合を行います。」

<個人戦 女子シングルス1回戦の例>

「これから、女子シングルス1回戦、□□高校A選手と■■高校B選手の試合を行います。」

< 「1セットマッチ」または「8ゲーム」の例 >

「この試合は、「1セットマッチ」(または「8ゲーム プロセット」)で行います。」

< 3セットマッチの例 >

「この試合は、2タイブレークセット および
ファイナルセットは10ポイントのマッチタイブレークで行います。」

「試合前のウォームアップは3分間です。」

「『ネット・レット』のコールは審判がしますので、コールがあるまではプレーを続けてください。」

「何か質問はありますか？」

(2) サーブ権等の選択 (コイントス)

- ① コインを用意し、選手にコイントスの説明をする。

「こちらが数字で、こちらが図柄です」「それでは、コイントスを行います。」

コインの数字側と図柄側を選手に見せながら、いずれかの選手にどちらかを選んでもらう。

< シングルの例 >

「A選手が数字ですね、B選手が図柄ですね」と確認をする。

- ② コインを回転させながら空中に投げてコート上に落とし、コート上に置いたまま両選手にコインの向きを確認させ、その結果をスコアシートに記入する(□に✓を入れる)。

※ コインは、サーバー等が全て決まってから回収する。

- ③ トス勝者に次の3つから1つ選択させ、その結果をスコアシートに記入する(□に✓を入れる等)。

(a) サーバーかレシーバーの選択

(b) エンドの選択(審判台から見て左か右か)

(c) トス敗者へ選択権を譲渡

「何を選びますか？」

- ④ 続いて、トス敗者に選択させ、その結果をスコアシートに記入する(□に✓を入れる等)。

< トス勝者が (a) を選択 >

トス敗者に (b) を選択させる 「エンドはどうしますか？」

< トス勝者が (b) を選択 >

トス敗者に (a) を選択させる 「サーバー、レシーバーの選択はどうしますか？」

< トス勝者が (c) を選択 >

トス敗者に (a) か (b) を選択させる 「何を選びますか？」

(a) 選択 → トス勝者に (b) を選択 「エンドはどうしますか？」

(b) 選択 → トス勝者に (a) を選択 「サーバー、レシーバーの選択はどうしますか？」

- ⑤ サーバーを選択した選手にボールを渡し、ウォームアップの指示をする。

「それではこれより、ウォームアップを開始します。準備をしてください。」

6. ウォームアップ（3分間練習）

（1）ウォームアップの進め方とアナウンス

- ① 両選手が所定の位置についたら、大きな声でアナウンスする。

「 3分間練習を始めてください。 」

- ② 選手がボールを打ち始めるタイミングでストップウォッチを押して3分計測を始める。
ストップウォッチを押してから、審判台に上がる。
次のアナウンスまでに、スコアシートの記入できる部分を済ませておくといよい。

- ③ 1分経過したら、残り2分をアナウンスする。

「 残り2分です。 」

- ④ 2分経過したら、残り1分をアナウンスする。

「 残り1分です。 」

続けて、ドロー番号の小さい選手から、選手紹介をする。

（※トスの結果により必ずしも審判台から見て左側が若い番号の選手とは限らない）

<団体戦ダブルスの例>

「 ただ今より、男子（女子）、□□高校 対 ■■高校 の団体戦、ダブルスの試合を行います。 」
「 この試合は、1セットマッチ（8ゲームプロセット）で行われます。 」
「 審判台に向かって左（右）側は、□□高校 A選手・B選手、
審判台に向かって右（左）側は、■■高校 C選手・D選手 です。 」
「 先ほどのトスの結果、□□高校 A選手・B選手 がサービスとなりました。 」

<個人戦シングルの例>

「 ただ今より、男子（女子）シングルス ○回戦（準々決勝・準決勝・決勝）の試合を行います。 」
「 この試合は、1セットマッチ（8ゲームプロセット）で行われます。 」
「 審判台に向かって左（右）側は、□□高校 A選手、
審判台に向かって右（左）側は、■■高校 B選手です。 」
「 先ほどのトスの結果、□□高校 A選手 がサービスとなりました。 」

- ⑤ 3分経過したら、ウォームアップ終了をコールする。

「 エンド・オブ・ウォームアップ 」 （ End of warm up ）

コールしたら、1分計測を始める（1分以内に試合が始められるようにする）。

※ ウォームアップをやめない場合は「 練習をやめてください。 」とアナウンスする。

☆ ウォームアップ終了後、

40秒経過してもベンチから移動しなければ「 直ちにコートに入ってください。 」と注意を与える。

↓

それでも選手が動かなければ、帽子を振ってRUを呼ぶ。

（2）ウォーミングアップ時の注意事項

- サーブ練習の時に、選手がフットフォールトしているかどうか確認しておく。
- ラリー中は打球を目で追い、選手が打つボールの速さに目を慣らしておく。

7-1. 試合の進め方とアナウンス（1セットマッチおよび8ゲームプロセット）

(1) 試合開始時

★ ウォームアップ終了から1分以内に試合開始できるよう注意を払う。

両選手が所定の位置についたら、大きな声でアナウンスし、スコアシートに開始時刻を記入する。

「 **サーバー選手名** トゥー サーブ、プレイ！」（A to serve play!）

(2) 各ゲーム中

① ポイント決定 → スコアシートに記入→直ちにスコアをアナウンス、同時にストップウォッチを押すの順。

サーバーがモーションに入ったら、ストップウォッチを止める。

※ 25秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

② デュースの後

■ アドバンテージ時は「アドバンテージ **学校名(選手名)**」

※ 基本は学校名を言う。

（ただし、個人戦で同校の対戦になった場合は選手名）

※ 学校名を言う場合、「高校」は言わない。

■ 再びデュースになった場合は「デュース」のみ。

(3) ゲーム終了時

① 第1ゲーム終了時（エンド交代）

ゲームカウントをアナウンスし、ストップウォッチで25秒を測る（団体戦は90秒）。

「ゲーム **ゲームを取った学校名(選手名)**、ファースト ゲーム」（Game A, first game）

<参考> 個人戦は水分補給のみ認められ、ベンチには座れない。団体戦は休憩やコーチングができる。

◆ 団体戦の場合は、60秒経過したら **「タイム」**

両選手がエンド交代したら（移動している間に）、次のサーバーを紹介する。

「 **第2ゲームのサーバー選手名** トゥー サーブ」（B to serve）

◆ シングルスの場合は、第2ゲームまで、そのゲームのサーバーの紹介をする。（第3ゲーム以降は言わない）

◆ ダブルスの場合は、第3ゲームと第4ゲームの開始前も、そのゲームのサーバーの紹介をする。

（第5ゲーム以降は言わない）

※ 計測時間を経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

② 第2ゲーム以降の偶数ゲーム終了時

ゲームカウントをアナウンスし、ストップウォッチで25秒を測る。

2-0の場合 「ゲーム **ゲームを取った学校名(選手名)**、**リードしている学校名(選手名)** リーズ トゥー・ラブ」（Game A, A leads 2-0）

3-3の場合 「ゲーム **ゲームを取った学校名(選手名)**、スリー・オール」（Game A, 3 all）

※ 25秒以上経過してもプレー始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

③ 第3ゲーム以降の奇数ゲーム終了時（エンド交代）

ゲームカウントをアナウンスし、ストップウォッチで90秒を測る。

4-3の場合 「ゲーム **ゲームを取った学校名(選手名)**、**リードしている学校名(選手名)** リーズ フォー・スリー」

60秒経過したら

「タイム」

※ 90秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

(4) タイブ레이크

① タイブ레이크に入る前のアナウンス

1 セットマッチ	「 ゲーム <u>ゲームを取った学校名(選手名)</u> 、 <u>シックス・オール</u> 、 <u>タイブ레이크</u> 」 (Game A, 6 all, tie-break)
8 ゲーム プロセット	「 ゲーム <u>ゲームを取った学校名(選手名)</u> 、 <u>エイト・オール</u> 、 <u>タイブ레이크</u> 」 (Game A, 8 all, tie-break)

② タイブ레이크中

- 大きい数字 → 小さい数字 → リードしている学校名(選手名)の順にアナウンスする。
- 「0」は「ゼロ」と言う。
- エンド交代は 25 秒間で行う。 <参考> 水分補給のみ認められ、ベンチには座れない。
※ このときも、25 秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

A が 3 - 0 でリード	「 <u>スリー・ゼロ</u> 、 <u>A</u> 」	
ポイントが 6 - 6 で並んだ	「 <u>シックス・オール</u> 」	※ デュースとは言わない
B が 7 - 6 でリード	「 <u>セブン・シックス</u> 、 <u>B</u> 」	※ アドバンテージとは言わない

(5) 試合終了時

① 試合終了をアナウンスし、スコアシートに終了時間と最終スコアを記入する。

A が 6 - 3 で勝利	「 ゲーム セット アンド マッチ A、 <u>シックス・スリー</u> 」 (Game set and match A, 6-3)
A がタイブ레이크の末に勝利	
1 セットマッチ	「 ゲーム セット アンド マッチ A、 <u>セブン・シックス</u> 」 (Game set and match A, 7-6)
8 ゲーム プロセット	「 ゲーム セット アンド マッチ A、 <u>ナイン・エイト</u> 」 (Game set and match A, 9-8)

② 選手同士の挨拶を確認してから、スコアシートに勝者サインをフルネームで書いてもらう。

7-2. 試合の進め方とアナウンス (3セットマッチ)

★ 今大会の最終セットは、10 ポイントのマッチタイブ레이크方式です。

(1) 第1セットの進め方

1 セットマッチと同様に試合を進行する (ゲームカウント 6 - 6 でタイブ레이크)。

(2) 第1セット終了時から第2セット開始まで (1回目のセット・ブ레이크)

① 第1セット終了をアナウンスし、ストップウォッチで 120 秒を測る。

〈例〉「 ゲーム <u>アンド ファーストセット</u> A、 <u>シックス・スリー</u> 」 (Game and first set A, 6-3)
--

② 直ちに審判台から降りて、第1セットで使用したボールを回収。新しいボールをサーバーに渡す。

③ 審判台に座って時間計測を続ける。90 秒経過したら

※ トイレット・ブ레이크等で選手がコートを離れた場合は、選手が戻ってきてから RU の指示でコールする。

「 <u>タイム</u> 」

※ コール後 30 秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

- ④ 第2セット開始直前（サーバーが所定の位置についたら）に、

「セカンドセット」（Second set）

☆ 第1セットが終了した時

- 合計ゲーム数が奇数の場合、第2セットはエンド交代して始める。
- 合計ゲーム数が偶数の場合、第2セットは第1セット終了時と同じエンドで始める。
- タイブレークの場合、最終ポイントのエンドから、エンド交代して始める。

(3) 第2セットの進め方

- 1セットマッチと同様に試合を進行する（ゲームカウント6-6でタイブレーク）
- サーバーの紹介はしない。
- 第2セットで勝敗が決まったら「(6) 試合終了時」へ進む。

(4) 第2セット終了でセットカウント1-1になった時（2回目のセット・ブレイク）

- ① 第2セット終了をアナウンスし、ストップウォッチで120秒を測る。

〈例〉「ゲーム アンド セカンドセット B、シックス・フォー、ワンセット・オール」
(Game and second set B, 6-4, one set all)

- ② 審判台に座って時間計測を続ける。90秒経過したら

※ トイレット・ブレイク等で選手がコートを離れた場合は、R Uの指示でコールする。

「タイム」

※ コール後30秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

- ③ 最終セット開始直前（サーバーが所定の位置についたら）に、

「ファイナルセット」（Final set）

☆ 第2セットが終了した時

- 第2セットの合計ゲーム数が奇数の場合、最終セットはエンド交代して始める。
- 第2セットの合計ゲーム数が偶数の場合、最終セットは第2セット終了時と同じエンドで始める。
- 第2セットがタイブレークの場合、最終ポイントのエンドから、エンド交代して始める。

(5) 最終セットの進め方（10ポイントのマッチタイブレーク）

最終セットは1ゲームのみで、そのゲームを10ポイントのタイブレークで勝敗を決める。

- 通常のタイブレークのやり方で、どちらかが10ポイントを先取するまで行う。
- ポイントカウント9-9になったら、2ポイント差がつくまで試合を続ける。

※ 2度目のエンド交代に気をつける。（6-6、7-5、8-4、9-3）

(6) 試合終了時

- ① 試合終了をアナウンスし、スコアシートに終了時間と最終スコアを記入する。

Aが6-3、6-4で勝利

「ゲーム セット アンド マッチ A、トゥー セッツ トゥー ラブ、シックス・スリー、シックス・フォー」
(Game set and match A, 2 sets to 0, 6-3, 6-4)

Aが6-4、3-6、10-8のフルセットで勝利

「ゲーム セット アンド マッチ A、トゥー セッツ トゥー ワン、シックス・フォー、スリー・シックス、テン・エイト」
(Game set and match A, 2 sets to 1, 6-4, 3-6, 10-8)

- ② 選手同士の挨拶を確認してから、スコアシートに勝者サインをフルネームで書いてもらう。

8. ソロチェアアンパイア（SCU）のやり方

（1）SCUの役割

- ライン判定（アウトやフォールト）以外のすべてのアナウンスおよびコールを行う。
サービスのネット・レットや、他コートからボールが転がってきたときのレットもSCUがコールする。
- 選手のライン判定が明らかに間違いだと判断した場合、直ちにオーバールール（判定の破棄）する。
選手の抗議によってオーバールールしてはいけない。

（2）オーバールールしたときの処理

- 明らかにインのボールを、選手がアウト（またはフォールト）とコールした場合
「コレクション、ボール ワズ グッド」とコールし、アウト等をコールした選手の失点となる。
- 明らかにアウト（またはフォールト）のボールをプレーし続けた場合
「アウト（またはフォールト）」とコールし、その判定が成立する。
- ネットに触れたサーブがサービスコート内に正しく入ったが、選手がフォールトとコールした場合
「コレクション、ボール ワズ グッド、レット、ファーストサービス（セカンドサービス）」
とコールし、そのサーブをやり直す。

（3）選手が誤って「レット」をコールしたときの対応

- そのコールによってプレーが停止した場合、コールした選手の失点となる。
- そのコールに関係なくプレーが続き、ポイントが終了した場合、そのポイントは成立する。
- そのコールに両選手が合意している場合、ポイントのやり直しとなる。

（4）試合中に心掛けておくこと

- サービスのライン判定が明らかでないフォールトなのにプレーが続いた時に、「フォールト」と言える勇気を！
- 「アウト」コールなしに「カモン！」等の叫び声は、アウトコールにはならないと該当選手へ伝える。
〈例〉「先に ハンドシグナル と コール をお願いします。」

アウト (Out) について

返球されたボールが、

- コート外側の地面に落ちたとき。
- バウンドする前にパーマネント・フィクスチュアまたはコート外の何かに当たったとき。

★「パーマネント・フィクスチュア」とは、

コートの周りにある全ての設備（審判台、ベンチ、フェンス等）、SCU・ボールパーソンのこと。
シングルスでは、シングルス・スティック外側のネットポストやネットはパーマネント・フィクスチュアとなる。

フォールト (Fault) について

サービスがサービスコート外側でバウンドしたとき。

- ※ サービスがネットを越えなかったときは何もコールしない。
- ※ トスをやり直すとき、トスしたボールを掴んでも、ラケットで止めても、地面に落としてもフォールトではない。
- ※ 空振りした場合は、フォールトとなる。

9. ソロチェアアンパイア（SCU）の主なコール

(1) フットフォールト (Foot Fault)

サーバーが構えてからインパクトの瞬間までに、

- 歩いたり走ったりして立っている位置を変えたとき（足を少し動かすぐらいはよい）。
- ベースラインまたはその内側のコートを踏んだとき。
- サイドラインの仮想延長線外側の地面に触れたとき。
※ シングルスの場合、シングルス・サイドラインとダブルス・サイドラインの間に立ってはいけない。
- センターマークの仮想延長線を踏んだとき。

※ サーバーがボールを打った瞬間にコールする。

コールのタイミングが早すぎると“妨害”となり、ポイントのやり直しとなるので注意する。

★ フットフォールトは早い段階で発見し、遠慮せず積極的にコールする。試合終盤で、初めてフットフォールトをとるとトラブルになりやすい。選手や監督の指摘でフットフォールトをとることはないが、その後、気をつけて見るように注意する。

(2) ネット (Net)

サーブがネットの最上部に当たり、ネットを超えたとき。

(3) レット (Let)

(a) サービス・レット

- サーブがネット、ストラップまたはバンドに触れて、
 - レシーバー側のサービスコートに入ったとき。
 - 地面に落ちる前に、レシーバー（着衣やラケットも含む）に触れたとき
- レシーバーが構えていないのに、サービスが打たれたとき。

「レット、ファースト（セカンド）サービス」とコールし、そのサーブをやり直す。

(b) ポイント・レット

- インプレー中、他コートからボールが侵入してきたとき。
（サイドライン（延長線を含む）を超えてコートに入った場合にはすぐに「レット」をコールする）
- その他、主審がプレーをやり直すと判断したとき。

「レット、(リプレイ ザ ポイント)」とコールし、第1サーブからやり直す。

* ただし、次の場合はレットが取り消され、ポイントが成立する。

レットがコールされる前に打たれたボールが、

- コートに正しく入らなかった場合、そのボールを打った選手の失点となる。
- 明らかなウイニングショットまたはエースとなった場合、そのボールを打った選手の得点となる。
（↑この判断はSCUに任される）

(4) ノット・アップ (Not Up)

2バウンド以上で返球したとき。

(5) タッチ (Touch)

- インプレー中にラケットや身体（着衣や帽子も含む）がネットや相手側コートに触れたとき。
- ボールが身体に触れたとき、ラケットをかすったとき。

(6) スルー (Through)

打球がネット（の穴）を通り抜けたとき。

(7) ウェイト・プリーズ (Wait Please)

サーバーがモーションに入る前に、

- 他コートからボールが侵入してきたとき。（←「レット」とは言わない）
- レシーバーがポジションについていないとき。 ※「タイム」とは言わない。「レット」ではない。

(8) コレクション (Correction)

- カウントを言い間違えたとき

「コレクション」とコールし、正しいカウントをアナウンスする。

(9) ファウル・ショット (Foul Shot)

- 故意に2度打ちしたとき。
- ネットを超える前にボールを打ったとき (オーバーネット)。
- ダブルスで、パートナー同士が続けて打ったとき。

ただし、次の場合は、ファウル・ショットにならない。

- 自分側コートで打った後に、ラケットがネットを越えて相手側へ突き出たとき
- 自分側コートでバウンドして逆回転または風で相手コートに戻ったボールを、ネット越しに打ったとき

10. 試合で起こるQ&A

(1) 選手や監督からの抗議に対して

- 相手選手のライン判定に対して抗議があった場合は、はじめに、選手を見ながら大きな声で「アウト(イン)です。」と答える。それでも抗議してくるときは、「明らかにイン(アウト)とは見えなかったので、選手の判定を尊重します。」と答える。それでもなお抗議を続ける場合は、RUを呼んで対応してもらう。
※ボールマークの確認を要求されても、人工芝コートではしてはいけない。
- 選手や監督からサービス・レットの訴えがあっても、ボールがネットに触れた音をSCUが聞き取れていなければ、サービス・レットにはならない。「私には聞こえませんでした」と答える。
- SCUがオーバーラールした判定に対して抗議があった場合は、はじめに、選手を見ながら大きな声で再度「アウト(イン)です。」と答える。それでも抗議してくるときは、毅然とした態度で「明らかにアウト(イン)に見えました」と答える。それでもなお抗議を続ける場合は、RUを呼んで対応してもらう。
- ポイントの成立か、やり直しか等のルールに関することに対して抗議があった場合は、自分での判断が難しければ、直ちにRUを呼んで対応してもらう。

(2) 選手から飲み物等補充の申し出があったら

選手から飲み物、ラケット、救急用具等の補充の申し出があったときは、RUを呼んで対応してもらう。

(3) 試合中にボールを紛失したら

試合中にボールを紛失したら、RUから紛失した数だけボールを補充してもらう。

<参考> ウォームアップ中またはボールチェンジ後2ゲーム以内に紛失した場合はニューボールを補充、それ以外で紛失した場合は使われているものと同じ程度のユーズドボールを補充する。

(4) 団体戦のベンチコーチについて

- ベンチコーチは監督または登録選手が、各コートに1名ずつ入ることができる。
- インプレー中は、ベンチに座って選手のプレーを静かに見守る。
- コーチングは、エンド交代時およびセット・ブレイク時のみ行うことができる。
※ タイブレーク中のエンド交代時はコーチングできない (水分補給のみ)。
- ポイント間は、技術的内容・戦術的内容を含む声掛けやジェスチャーはできない。
<良い例> 頑張れ、ナイスショット、ドンマイ、先リード、ポイント、強気、集中、ファースト
<悪い例> 前に出ろ、もっと振り抜け、ラリーを続けろ、打っていけ、もっと攻めていけ
- ポイント間に選手のもとに行くこと、選手を呼び寄せることをしてはいけない。
※ 行っていたら「アドバイスはエンド交代時のみにしてください。」と注意する。
- 多面同時展開のとき、隣コートの応援やコーチングはできない。その場合はコートを移動して行う。
※ 行っていたら「ベンチが設置してあるコートのみ応援をお願いします。」と注意する。
コート移動は、インプレー中でなければいつでもできるが、時間内(25秒等)で速やかに行う。
ただし、選手がサーブを打つ準備 (ボールをつく等) に入ったら、移動は認められない。
- 日傘や雨傘を差してもよい。ただし、光が反射してプレーの妨げとなる傘を差すことはできない。

(5) ボールパーソンについて

シングルス試合に限り、各校1名ずつのボールパーソンを認める。

ボールパーソンに、次のような行動が見られたら注意を与える。

- 選手と会話している、エンド交代時に選手をタオルで仰いでいる。
〈例〉「選手との会話は慎んでください。」「タオルで仰ぐなど選手と接触しないでください。」
- 自分の学校の選手のボールしか拾わない。
〈例〉「中立的な立場で、ボールを拾うようにしてください。」
- ボールパーソンが頻繁にコートを出入りしている（コーチング用紙片の持ち込みに注意）。
〈例〉「コートの出入りは必要最低限にしてください。」
- 服装はテニスウェアとする。

(6) 観客席からの応援について ★基本的にRUが対応するが、気になるようであればRUを呼ぶ。

- 試合中、コート外の誰からもコーチング（ジェスチャーも含む）を受けることはできない。
- 頑張れ、ナイスショット、ドンマイ、先リード、ポイント、強気、集中、ファースト等の応援はいいが、前に出る、もっと振り抜け等の技術的内容・戦術的内容を含む応援はコーチングとして判断される。

(7) 情報機器（携帯電話、スマートフォン、タブレット等）の使用

- 試合中、コート内で選手または監督が、携帯電話等の情報機器を使用したら注意を与える。
〈例〉「試合中は携帯電話等を使用しないでください。」
- 試合中に着信音が鳴ったら、ポイント間で直ちに電源を切るか、マナーモードに設定させる。
〈例〉「携帯電話等はマナーモードにするか電源を切ってください。」

(8) 間違いの訂正

間違いに気付くまでに行われたポイントは、原則としてすべて有効とする（やり直しはしない）。

- スタンダード・ゲーム、タイブレーク・ゲーム中、サーバーが間違ったサイドからサーブをすることに気付いたとき
 - 直ちにスコアに応じた正しいサイドに訂正する。ただし、間違いが発見される前にフォールトしたサーブは、成立する。
- スタンダードゲーム、タイブレークゲーム中、間違ったエンドにいることが発見されたとき
(例：奇数ゲーム終了後、エンド交代せずにプレーを続けていた)
 - 直ちにエンド交代をし、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。
- スタンダード・ゲーム中、サーバーの順番が間違っていることに気付いたとき
 - ゲーム中に気付いた場合は、本来のサーバーに代わる。気づいた時、すでに相手が打っていたフォールトは取り消す。
 - 気づいた時、すでにゲームが終了していた場合は、入れ替わったままの順番で続ける。
 - ダブルスでパートナー同士の順番が間違っていることに気付いた場合、それが第1サーブをフォールトした後であれば、正しいサーバーに戻したうえで、第2サーブから再開する。
- タイブレーク・ゲーム中、サービスの順番が間違っていることに気付いたとき
 - 偶数ポイントが終わった後で気付いた場合は、直ちに正しい順番に戻す。
 - 奇数ポイントが終わった後で気付いた場合は、入れ替わったままの順番で続ける。
 - 間違いに気づく前に打たれたサービスのフォールトは取り消す。ただし、ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が間違っていた場合は取り消さない。
- ダブルスにおいて、パートナー同士のレシーブの隊形が入れ替わっていることに気付いたときそのゲームだけは間違っただけでプレーを続け、次のレシーブ・ゲームで本来の隊形に戻す。

(9) 失点に関するQ&A

- 第1サーブを打った後に、ラケットがサーバーの手から離れてネットに触れたとき
 - ボールがバウンドする前に触れた場合は、サーバーの失点となる。
 - フォールトと判定された後に触れた場合は、第2サーブから始める。
- サーブされたボールがバウンドする前にレシーバーに当たった場合は、サービス・レットでない限り、レシーバーの失点となる。ダブルスでは、レシーバーのパートナーに当たった場合も失点する。
- ダブルスで、サーブされたボールがバウンドする前に、レシーバーのパートナーがネットに触れた場合は、レシーバー側の失点となる。
- 選手がネットの仮想延長線を越えて相手側へ入っても、相手コート内に入らない限り失点とならない。
- ラリー中のボールがネットポスト外側を通過してコートに入った場合、ネットの高さより高いか低いかに関係なくプレーは続けられる。ダブルスの場合は、ネットポストに触れてコートに入った場合もプレーは続けられる。
- インプレーのボールに、ラケットを手から離して投げて打ち返したとき、
 - ラケットを投げた選手が失点する。※打ち返した後、汗等ですっぽ抜けた場合は、正しく返球されていればプレーが続けられる。

(10) 妨害に関するQ&A

- 第2サーブを打とうとしたら、他コートからボールが侵入してきた。
 - サーブのモーション前にボールが侵入してきた場合は、第2サーブから始める。(「ウェイト・プリーズ」)
 - サーブのモーションに入った後にボールが侵入してきた場合は、第1サーブからやり直す。
- 第1サーブをフォールトした後、そのボールを拾わずに、第2サーブでラリーが始まった。
 - コート上に転がっているボールが気になっても、何もコールしない(妨害とみなさない)。
 - インプレー中のボールが転がっているボールに当たっても、プレーは続けられる。
ただし、どちらのボールか判断できない場合は、ポイント・レットとなる。
 - インプレー中に、選手がコート上にあるボールを誤って蹴った場合、プレーの妨害と判断した場合は、ポイント・レットとなる。2回目以降は、その度に相手への故意の妨害となり、失点となる。
- 第2サービス時、レシーバーが構えた後に、手を挙げてノット・レディを知らせた。
 - サーバーがモーションに入る前に気付いた場合は、第2サーブから始める。
 - サーバーが気付かずにモーションに入っていた場合は、第1サーブからやり直す。
 - サーブが打たれた後だった場合は、ノット・レディは認められない。
- 第2サービスを、SCUが誤って「フォールト」とコールし、その後「グッド」に訂正した。
 - そのサーブが入っていた場合は、第1サーブからやり直す(SCUが妨害したとみなす)。
ただし、明らかなエースだった場合は、サーバーの得点となる。
 - そのサーブがサービス・レットであった場合は、第2サーブをやり直す。
- バウンドした後に風で押し戻されてネットを超えたボールを打とうとしたが、相手がそれを邪魔した。
 - その行動が故意であると判断した場合は、相手の失点となる。
 - その行動が無意識であったと判断した場合は、ポイント・レットとなる。

(11) インプレー中に帽子等を落としたとき

インプレー中、選手が帽子やポケットに入れておいたボールを地面に落としたら、プレーを止める。
※ 振動止めはラケットの一部とみなし、落としても(飛んでも)プレーは続ける。

- 落としたのがその試合で1回目の場合は、ポイント・レットとなる。
その際、「今度落とし物をしたら、その度に失点となります。」と選手に伝える。
- 落としたのが2回目以降の場合は、落とした選手の失点となる。

(12) ストラップの止め金が外れた場合

インプレー中、ストラップの止め金が外れた場合は、ポイント・レットとなる。

レットがコールされる前に打たれたボールがネットしたら、そのボールを打った選手の失点となるが、ネットが高くなったことが原因と判断できる場合は、ポイント・レットとなる。

(13) シングルス・スティックを使用しているシングルの試合

- インプレー中、シングルス・スティック外側のネット・ポストに選手が触れても失点とならない。
- インプレー中のボールが、バウンドする前にシングルス・スティック外側のネット・ポストに触れた場合は、そのボールを打った選手の失点となる。
- インプレー中のボールが、バウンドする前にシングルス・スティックに当たったとき
 - それがサーブの場合は、フォールトと判定する。
 - それがラリー中の場合は、正しくコートに入ればプレーが続けられる。
- インプレー中、シングルス・スティックが倒れた場合は、ポイント・レット(*)となる。

(14) スtring (ガット) が切れたとき

- ラリー中にStringが切れても、ポイントが終わるまでプレーを続ける (やり直しはしない)。ただし、Stringが切れたままで新しいポイントをプレーすることはできない。
- 第1サーブを打って、サーバーのラケットのStringが切れたとき、
 - 第1サーブが正しくコートに入った場合は、ポイントが終わるまでプレーを続ける。
 - 第1サーブがフォールの場合は、ラケットを交換してから第2サーブを打ってもよい。
なお、Stringが切れたままのラケットで第2サーブを打つこともできる。
- 第1サーブをフォールしたボールを打ち返して、レシーバーのラケットのStringが切れたとき、
 - 第2サーブの前にレシーバーがラケットを交換した場合は、第1サーブからやり直す。
 - レシーバーがラケットを交換しない場合は、サーバーは第2サーブを打つ。
 - ダブルspartnerと速やかにラケットを交換した場合は、サーバーは第2サーブを打つ。

(15) ボールの破裂や軟化

- インプレー中にボールが破裂したときは、そのポイントをやり直す。
 - ポイントが終わってから、ボールが軟らかい等の訴えがあっても、そのポイントはやり直さない。
- ※ 破裂や軟化でボールを交換するときは、RUを呼んで対応してもらう。

11. トイレット・ブレイクと着替え

(1) トイレット・ブレイク

- ① 選手からトイレット・ブレイクの申し出があった場合は、直ちにRUを呼んで対応してもらう。
- ② 選手がトイレに行っている間も、セット・ブレイク 120 秒の計測を忘れずに行う。
- ③ 選手がトイレから戻ってきたら、RUの指示で「レッツプレイ」をコールし、試合を再開する。

<トイレット・ブレイク詳細>

1. 男女ともセット・ブレイク時に、理にかなった時間内で取ることができる。
ただし、状態が深刻だと判断した場合は、セット・ブレイク時以外でも緊急措置として認める。
2. トイレット・ブレイクの回数は、男女共通で下表の通りとする。ただし、
 - ダブルスで、ペア 2 人が同時に行った場合は 1 回と数える。
 - ウォームアップ中のトイレット・ブレイクも回数に数える。
このとき、相手選手は第三者とウォームアップすることはできない。

試合形式	シングルス	ダブルス
3セットマッチ	1人 1回	ペアで 2回
8ゲームプロセット 1セットマッチ	緊急時に限り 1人 1回	緊急時に限り ペアで 1回

3. 認められた回数をすべて使った後、緊急時に限りトイレに行くことはできるが、
エンド交代時 90 秒またはセット・ブレイク時 120 秒以内にプレーを再開しなければならない。

(2) ゲームウェアの着替え

着替えはセット・ブレイク時、トイレットブレイクを使って女子のみコートを離れて行うことができる。
男子は着替えに不都合がある場合に限り、コートを離れることができる（シャツなどの着替えは、コート内で行う）。※ トイレット・ブレイクと同時に着替えをすることはできない。

(3) 湿ったシューズ、ソックスの交換

コート内に予備がある場合に限り、1試合に1回、エンド交代時かセット・ブレイク時に認められる。
若干の時間延長は許されるが、履き替えに時間が掛かっている場合は、RUを呼んで対応してもらう。

シューズ破損等の緊急事態で、コート外にある代用物との交換の申し出があった場合は、RUを呼んで対応してもらう。

※ 靴底が滑る等での交換は認められない。

(4) コンタクトレンズとメガネ

コンタクトレンズやメガネに関して、次のようなことがあった場合は、RUを呼んで対応してもらう。

- コンタクトレンズを落としたと選手から申し出があったとき。
- メガネやコンタクトレンズの破損で、選手からコート外にある代用物との交換の申し出があったとき。
→RUはレフェリーに連絡して、理にかなった時間内で代用品を取りに行くか探す。

12. 試合中（ウォームアップも含む）の怪我や病気への対応

（1）怪我や病気への初期対応

★ 試合中に起きた怪我や病気に対しては、競技役員、トレーナーまたはドクターが対応するので、直ちにRUを呼ぶこと。

（a）筋ケイレン（足を攣った等）

ポイント間 25 秒以内のプレー再開が難しくなってきたら、RUを呼んで対応する。

RUの指示に従って「レッツ・プレー！」等をコールし、プレー再開を促す。

<参考> 筋けいれんは、エンド交代時 90 秒またはセット・ブレイク時 120 秒の間でしか処置を受けられない。

（b）意識が朦朧としている、転倒による捻挫

試合続行が一時的に不可能になったら、直ちにRUを呼んで対応してもらう。

（c）出血（鼻血、転倒による挫傷等）、嘔吐

直ちに試合を中断し、RUを呼んで対応してもらう。コート上に血や嘔吐物がある場合は清掃する。

（2）メディカル・タイムアウト（MTO）の進め方とアナウンス

① RUの指示に従って、大きな声でMTO開始をアナウンスする。

「ただ今より、OO選手がメディカル・タイムアウトを取ります。」

② アナウンス後、以下を目安にして3分計測を開始する。

■ エンド交代時（セット・ブレイク時）

通常通りエンド交代 90 秒（セット・ブレイク 120 秒）を測り、続けてMTOの3分を測る。

■ プレー中断時

MTO開始をアナウンスした後、トレーナーまたはドクターが治療を開始したら3分を測る。

③ 時間経過を、レフェリー、選手、トレーナーまたはドクターに伝える。

1分経過したら「残り2分です。」、

2分経過したら「残り1分です。」、

2分30秒経過したら「残り30秒です。」、

3分経過したら「時間です。」

※ 治療が早く終わった場合は、ドクター等への時間経過伝達を終わらせて④へ。

④ 治療が完了したら、相手選手に「手当てが完了しました。」と伝える。

⑤ 治療を受けた選手が靴を履き、プレーに必要な衣類を着たら、RUの指示で「タイム」とコールする。

※ 暫くの間、RUが審判台後方に待機している。

☆ コール後 30 秒経過しても選手がプレー再開できない場合は、RUの指示に従って対応する。

<MTO詳細>

1. トレーナーまたはドクターの判断に基づいて、レフェリー（Aレフェリー）が許可する。

2. 次のエンド交代時またはセット・ブレイク時に取ることができる。

ただし、緊急を要する場合は、直ちに試合を中断して取ることができる。

3. 1部位の症状につき1回、熱中症に関する症状は1試合につき1人1回だけとれる。

4. 1回につき3分以内で処置を行う。

ただし、出血が続く場合は、レフェリー（Aレフェリー）の判断で5分まで延長ができる。

5. MTOが終了して「タイム」がコールされた後、30秒以内にプレーを再開しなければならない。

★ 選手（監督）からMTOの要求があった場合は、直ちにRUを呼ぶこと。

13. 試合の中断

(1) 降雨や雷による中断

★ 降雨等が確認されても、競技運営本部の放送またはRUからの指示が出るまでは、試合を継続する。

<試合中断>

- ① 会場全体に一時中断の放送が流れたら、RUの指示で試合を中断し、直ちにボールを回収する。
- ② RUとスコアや選手のエンド等を確認し、ボールとSCUセットを競技運営本部へ持っていく。
- ③ 競技運営本部で審判委員の先生に報告し、放送が聞こえる場所で待機する。

<試合再開>

- ④ 会場全体に試合再開の放送が流れたら、競技運営本部に行き、ボールとSCUセットを受け取る。その際、ウォームアップ有無や試合再開について審判委員と確認する。

<参考> 15分未満の中断は、サービス4本ずつ（試合球を使用）
15分以上の中断は、3分間のウォームアップ（競技運営本部が用意した練習球を使用）

- ⑤ 担当コートに行ったら、RUと一緒に審判台やベンチの掃除をする。
※ 試合を担当していない休憩中のSCUも協力して行う。
- ⑥ 試合再開はRUの指示で行う。
※ ウォームアップを行う場合は、試合前と同様の時間計測およびアナウンスをする（選手紹介はしない）。

(2) 日没によるコート移動

★ 選手や監督から「ボールが見えない」と訴えがあったらRUを呼んで報告する。

ただし、RUからコート移動の指示が出るまでは、試合を継続する。

- ① RUからコート移動の指示が出たら試合を中断し、直ちにボールを回収する。

<参考> コート移動による試合中断は、偶数ゲーム終了時に行う。

- ② RUとスコアや選手のエンド等を確認し、ボール、SCUセット、プレートを持って、速やかにコート移動をする。
- ③ 試合再開はRUの指示で行う。中断時間により、ウォームアップを行うことがある。
※ ウォームアップ有無の目安時間は上記「降雨や雷による中断」と同じ。

(3) ヒートルールによる10分間休憩

☆ ヒートルール適用が決まったとき

- 担当試合が試合前だった場合は、試合前挨拶時にRUから伝えられる。
- 担当試合が試合中だった場合は、エンド交代時にRUから伝えられる。

- ① RUからヒートルールによる休憩の指示が出たら試合を中断し、直ちにボールを回収する。
- ② RUが両選手（監督やベンチコーチも）に休憩について説明した後、RUからアナウンスの指示が出たら大きな声で「ヒートルール基準を超えたため、10分間の休憩を取ります。」とアナウンスする。
- ③ RUとスコアや選手のエンド等、試合再開時間を確認し、ボールとSCUセットを持って、担当コート近くの日陰で休憩する（トイレに行く場合は、RUにSCUセットを預けてから行くこと）。
- ④ 試合再開2分前にはコートに入って準備し、RUの指示に従って試合再開する。
※ 再開前の練習はサービス4本ずつとする。

<ヒートルール適用基準>

1. 次のいずれかが起きた場合、ヒートルールが適用される。
 - (a) 競技会場での気温が35℃以上になったとき。
 - (b) 競技運営本部が設置する熱中症指数計の暑さ指数(WBGT)が31℃以上になったとき。
2. <インターハイ特別ルール>
ヒートルール適用、かつ試合時間が2時間を超えたとき、次の偶数ゲーム終了時または最終セット前に10分間のコート外での休憩が認められる（最終セット前の時はセット・ブレイク120秒を含む）。

14. 時間超過による規約違反（タイム・バイオレーション）

(1) タイム・バイオレーションの対象行為

- ポイント間 25 秒以内に、次のプレーを始めない。
ただし、ボールが隣のコートに入ってしまった等で 25 秒以上経過した場合は含めない。
- エンド交代時 90 秒以内に、次のプレーを始めない。
ただし、次のエンド交代時は、25 秒以内でプレーを始めなければならない。
 - 個人戦で、各セット第 1 ゲーム終了後のエンド交代
 - タイブレーク中のエンド交代
- セット・ブレイク時 120 秒以内に、次のプレーを始めない。

(2) 時間超過に対するソフトウォーニング（警告前注意）

ポイント間の時間超過が続くようであれば、

- ① ソフトウォーニング(警告前注意)「ポイント間が 25 秒を超えないように注意してください。」とアナウンスし、プレーを促す。
- ② 次の時間超過があったら、直ちに RU を呼んで報告する。

(3) タイム・バイオレーションによる処分

ソフトウォーニング後に、選手が時間超過を犯したら、RU の指示に従ってペナルティを科す。

- 1 回目は、ウォーニング（警告）を与える。
「タイム・バイオレーション、ウォーニング、〇〇選手」
- 2 回目以降は、ペナルティを科す。
 - サーバーが犯した場合は、サーブ 1 本を失う。
 - 第 1 サーブ時は、第 1 サーブを失い、第 2 サーブから始める。
「タイム・バイオレーション、ロス・オブ・サーブ、〇〇選手」「セカンドサーブ」
 - 第 2 サーブ時は、第 2 サーブを失うと同時に、ポイントも失う。
「タイム・バイオレーション、ロス・オブ・サーブ、〇〇選手」「(新しいスコア)」
 - レシーバーが犯した場合は、そのポイントを失う。
「タイム・バイオレーション、ポイント・ペナルティ、〇〇選手」「(新しいスコア)」

※ タイム・バイオレーションを科した後、25 秒以内にプレーを始めないと、コード・バイオレーションの対象となる。

15. 試合中に選手が犯す規約違反

(1) 試合中に選手が犯すコード・バイオレーションの対象行為

- ゲームの遅延
 - ウォームアップ後、25秒以内にプレーを始めない。
 - 主審、RUの「レッツ・プレイ！」コールから、25秒内にプレーを始めない。
 - タイム・バイオレーションを科された後、25秒以内にプレーを始めない。
 - MTO後、30秒以内にプレーを始めない。
 - 手当てを受けられない症状（筋ケイレン等）のためプレーを継続できない。
 - トイレット・ブレイクや着替えでコートを離れたが、意図的にコートに戻る時間を遅らせた。
- 試合中に選手が以下の行動したとき
 - 無断でコートを離れる
 - 言葉による侮辱（相手選手、審判、観客等を中傷、侮辱する）
 - 身体に対する危害（相手選手、審判、観客等に危害を加える）
 - ベストを尽くさない（やる気のないプレーを継続する等）
 - ボールの乱用（怒りを込めてコート外へ打ち出す、地面に激しく叩きつける等）
 - ラケットや用具の乱用（ラケットを激しく叩きつける、破損する等）
 - 施設や設備の損傷（意図的にコートを傷つける、ベンチを破損する等）
 - 卑猥な言葉を発する、しぐさをする

(2) コード違反に対する初期対応

- ① 選手が上記のコード違反を犯した場合は、直ちにRUを呼んで状況を報告する。
※ RUはコード違反を確認したら、すぐにコートに入ってSCUと事実確認することになっている。
 - ② RUから指示が出たら、該当選手に注意を与える。
〈例〉「先ほどの発言は、審判を侮辱する発言です。」「注意してください。」
※ 注意を与えた後もRUは審判台付近に待機している。
- ★ 競技運営本部で悪質なコード違反であると判断された場合は、すぐにソフトウォーニングを与えることもある。

(3) ソフトウォーニング（警告前注意）

選手が再びコード違反を犯した場合、試合中断が指示される。

その後、RUの指示に従って、ソフトウォーニングを与える。

〈例〉「先ほどの発言は、審判を侮辱する発言です。」

「今後はコード・バイオレーションとなります。」「注意してください。」

(4) コード・バイオレーションによる警告、ペナルティ

ソフトウォーニング後に、選手がコード違反を犯したら、RUの指示に従ってペナルティを科す。

- 1回目は、ウォーニング（警告）を与える。

〈例〉「コード・バイオレーション、ゲームの遅延、ウォーニング、〇〇選手」

- 2回目は、ポイント・ペナルティを科す。

〈例〉「コード・バイオレーション、ラケットの乱用、ポイント・ペナルティ、〇〇選手」

「(新しいスコア)」

- 3回目以降は、ゲーム・ペナルティを科す。

〈例〉「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、ゲーム・ペナルティ、〇〇選手」

「(新しいゲーム・スコア)」

☆ 4回目以降は、レフェリーの判断で失格になることもある（その前でも悪質な場合は即失格もある）。

失格になった場合は、失格で試合終了になったことをアナウンスする。

〈例〉「コード・バイオレーション、身体に対する危害、デフォルト、〇〇選手」

「ゲームセット アンド マッチ （勝者の選手名）」

16. 監督の暴言、悪質な応援への対応

(1) 監督のコード違反（主に暴言）への対応

- ① 監督から暴言等があった場合は、すぐにR Uがコートに入って試合を中断し、事実確認を行うので、暴言等に至る経緯を報告する。
- ② 悪質なコード違反と判断されたら、R Uの指示に従ってソフトウォーニング（警告前注意）を与える。
「先程の発言は審判を侮辱する発言です。」「今後はコード・バイオレーションになります。」
- ③ ソフトウォーニング後に、再び監督の暴言等があり、コード違反と判断されたら、R Uの指示に従って監督にコード・バイオレーションを科す。
 - 1回目は、ウォーニング（警告）を与える。
「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、ファースト・ウォーニング、〇〇高校」
 - 2回目も、ウォーニング（警告）を与え、次は退場になることを伝える。
「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、セカンド・ウォーニング、〇〇高校」
「次は退場となります。」
 - 3回目は、コートからの退場を言い渡す。
「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、〇〇高校、退場」

(2) 観客席からの悪質な応援（パルチザン・クラウド）への対応

- ① 悪質な応援にはR Uが直接対応に当たる。
それが続く場合は、R Uがコートに入ってきて、R Uが観客に向かってソフトウォーニングを与える。
- ② ソフトウォーニング後に、再び悪質な応援があり、コード違反と判断されたら、R Uの指示に従って選手（学校）にコード・バイオレーションを科す。
 - 1回目は、ウォーニング（警告）を与える。
「コード・バイオレーション、パルチザン・クラウド、ウォーニング、〇〇高校」
 - 2回目以降は、ポイント・ペナルティを科す。
「コード・バイオレーション、パルチザン・クラウド、ポイント・ペナルティ、〇〇高校」
「(新しいスコア)」

《参考資料》

◎【スコアボード表示の例】

校名（選手名）		D	S1	S2
1	札幌清田	3		5
2	帯広三条	6		2

※このコートではダブルスは帯広三条が取り、シングルス2<S2>は札幌清田が現在、5-2でリードしていることを示す。（シングルス1<S1>は隣のコートでやっている（もしくは試合終了している）。）

※自分が担当した試合のコートに次の違う団体戦の試合が入ってきた場合には、スコアを隣のコートのスコアボードに移す（コートチェンジなどの時にタイミングを見計らって）。

◎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。SCUは必ず自分で時計を用意しておく。
- ② その試合のコート番号を記入。
- ③ コイントスに勝った方にチェックを入れ、それぞれの選択に○をつける。
- ④ ウォーミングアップ（サーブ練習）中に、SCUの氏名・学校名と、
 - (1)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）
 - (2)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）
 - (3)SCUから見たサーバーサイドの学校名を記入しておく。
(1セットなら12ゲーム目まで、8ゲームプロセットなら16ゲームまですべて)

ダブルスでは、1～4ゲームまでにサーブを打つ順番を確認し、選手氏名の横にその順番となる数字を記入しておくこと。
- ⑤ 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。
- ⑥ 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。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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。
- ⑨ 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。