

【「SCU」として気をつけること】

- ① スコアのアナウンスは、ポイントが決まったら直ちに、大きな声で明確に行うこと。
- ② プレー中の「レット」や「コレクション(オーバールール)」などのコールは、プレーヤーや周囲の声に惑わされることなく、大きな声で明確に行うこと。
- ③ プレーヤーの「アウト・フォールト」のジャッジのコールがない場合や、プレーヤーの声が小さくて聞こえない場合は、早い段階に「もっと大きな声を出してください」とプレーヤーに促すこと。
- ④ レットは「SCUしかコールできない」ので、判断良くコールすること。(ただし、次の2点について注意すること)
 - ・SCUが「レット」のコールをする前にプレーヤーが打ったボールについては優先される。
(レットがコールされる前に発生した事実(ショット)については有効とする)
 - ・ラリー中のボールがスマッシュや打ち込みなどのチャンスボールになっている場合は、そのショットを優先させ、打たせた後の状況を適切に判断して、速やかにレットをコールすること。
- ⑤ 「明らかにインのボール」をプレーヤーがミスジャッジした場合は、SCUは直ちにオーバールールし、「コレクション・ボール ワズ グッド」と訂正する。
 - ・反対に、「明らかにアウトまたはフォールトのボール」をプレーヤーが「グッド」と判定した場合も、SCUは「アウト」「フォールト」と、オーバールールをすることができる。
 - ※ 「イン・アウト・フォールト」のオーバールールは、巡回しているレフェリー・アシスタントレフェリー、ロービングアンパイアのいずれかも行うことができる。ただし、この場合 1 度目はポイントレット(ポイントのやり直し)となる。
- ⑥ フットフォールトは初めてした場合でも、注意ではなく「フォールト」をコールすること。
 - ※ 巡回しているレフェリー・アシスタントレフェリー、ロービングアンパイアのいずれかが「フットフォールト」を確認した場合は、ポイント間にコートに入り、SCUに「フットフォールト」をした場合は「フォールト」を取るように伝える。
- ⑦ SCUがすべき「レット」「ネット」「タッチ」「ノットアップ」の判定を、プレーヤーが誤ってコールした場合は、
 - a そのコールによってプレーが停止した場合は、コールしたプレーヤーの失点となる。
 - b そのコールの後もプレーが続きポイントが終了した場合は、ポイントが成立する。
 - c そのコールに両プレーヤーが合意している場合、「レット」「ネット」はやり直し、「タッチ」「ノットアップ」はポイントが成立する。
- ⑧ プレーが中断された時は、速やかにロービングアンパイアを呼んで対応を求めること。

【「プレーヤー」として気をつけること】

- ① 「アウト」「フォールト」のコールは、SCUと相手に聞こえるように、大きな声で明確に行うこと。
 - ・「手や指だけの判定」や、「アウト」「フォールト」以外の声で判定した場合は、失点につながるトラブルとなる場合もあるので、正しくコールすること。
- ② ポイント終了後、直ちに言うSCUのスコアのアナウンスを確認してからプレーを始めること。SCUの声が小さい場合は、「もっと大きな声を出してください」とSCUに促すこと。
- ③ 判定が難しい場合は、「グッド(相手に有利)」にすること。
- ④ 「メディカルタイムアウト」を要求する場合は、必ずSCUに申し出て、ロービングアンパイアの許可を得ること。
- ⑤ 原則として「トイレブレイク」を要求することはできないが、緊急の場合は必ずSCUに申し出てSCUの許可を得ること。(時間は理にかなった時間(概ね 5 分以内)とし、SCUはロービングアンパイアに事情を伝える)