

審判ハンドブック

2022. 5. 27

SCU（1人制審判）

	これまで	SCU
審判の人数	SCU・副審の2人体制	SCUのみ
SCUの役割	①アウト・フォルト等のジャッジとコール ②カウントのアナウンス ③ジャッジペーパーの記載 ④レットのコールは審判	①オーバールール ^{※1} ②変更なし ③変更なし ④変更なし
選手の裁量	①レットはかけられない ②ジャッジはしない	①変更なし ②アウト・フォルト等のコール ^{※2}

※1について

「SCU」では、選手がアウトやフォルトといったジャッジを行うセルフジャッジと同じく、ネットより自分側のコートでのジャッジをします。選手が「アウト」をジャッジするのですが、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、ボールワズグッド」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〉をご参考ください。

〈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」

- ※SCUの仕事
- ・ラインジャッジの他のジャッジ（詳しくは、Ⅳ参照）
 - ・どちらかが得点した場合、ただちにスコアを言う。
 - ・ジャッジペーパーの記入を行う。

II SCUの役割と手順

◇団体戦

① 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

② 基本は敗者審判（初戦はシード選手が行う）

- ・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。）

III 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

ミスについて 一生懸命に取り組んでいた場合のミスは責められることはない。

アナウンスとコール

アナウンスの声は，選手に届くことは当然だが，監督や観客席にもハッキリと聞こえる大きな声で行う。また，適切なタイミングで行うことも大切である。

コールは「大きな声」でポイントが決まり次第「直ち」に行う

IV 試合の進行

1 団体戦の開始前

ベンチの使用は，小さいドロ番号の学校に審判台に向かって右側を使用させる。

2 団体戦の開始

【開始時】

試合開始時刻になったら小さい番号のコートで整列し，ダブルスの試合から開始する。

- 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ゲームプロセット>)で行い、ポイント決定後、続行します(打ち切ります)。」
- ⑤ 「監督の先生はオーダー用紙の交換をお願いします。」
- ⑥ 「(ドロー番号が小さい学校から)監督の先生は、ダブルスから試合順に選手の紹介をお願いします。」
- ⑦ 「ありがとうございました。引き続き試合を行いますので、選手は準備をしてください。」
- ⑧ 「これで試合前の挨拶を終わります。」

【終了時】

SCUは、勝者にサインをもらう。

- ① 「()番コートのサービス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、2-()で()高校の勝ちが決定しました。」 「礼」

3 プレマッチミーティング(団体戦・個人戦各試合の開始時)

- ・ベンチは、小さいドロー番号の選手に審判台に向かって右側を使用させる。
- ・SCUはネットの中央で審判台の方を向いて立ち、選手が近寄ってくるのを待つ。(プレマッチミーティングはネット中央付近で行う。)

- ① 「ただ今より、〇子団体()回戦、A高校とB高校のシングルス〇(ダブルス〇)のa選手とb選手の試合を行います。」
(「ただ今より、〇子個人戦シングルス〇(ダブルス〇)()回戦、A高校a選手とB高校b選手の試合を行います。」)
「SCUは()高校の()です。よろしくお願いします。」
- ② 「A高校のa選手(・ア選手組)ですね、B高校のb選手(・イ選手組)ですね。」
- ③ 「試合は6ゲーム1セットマッチ(8ゲームプロセット)で行います。」
「隣のコートからボールが入ってきたときは、SCUがレットをコールするまでプレーを続けてください。」
「ウォームアップはサービス練習のみ行ってください。」
「質問はありませんか？」(質問があれば答える。答えられない場合は、ロービングアンパイアを呼ぶ)
- ④ 「それではトスを行います。」
両方の選手に、コインの表と裏を見せる。
いずれかの選手に手を差し出して「どちらを選びますか？」
いずれかの選手が選択したら、もう一方の選手に「よろしいでしょうか？」
コインを投げて地面に落とす。
トスの勝者に「何を選びますか？」。敗者にも選択を確認。
- ⑤ ボールを渡してから、所定の位置に着く。

4 試合前のウォームアップ・選手の紹介

- ・スコアカードに記入できる事柄を記入していく（トスの結果も忘れずに記入）。
- ・記入が終わったら、ボールを目で追い、目を慣らす。

（団体戦の場合（個人戦は別に指示する））

①「ただ今より、〇子団体 〇回戦、A高校対B高校のシングルス〇（ダブルス）の試合を行います。」

「試合は、6ゲーム1セットマッチ（8ゲームプロセットまたは3セットマッチ）で行われ、ポイント決定後も続行します（打ち切ります）。」

「審判台に向かって右側 A高校 a選手（・ア選手）」

「審判台に向かって左側 B高校 b選手（・イ選手）」

「先ほどのトスの結果、〇高校が〇〇を選びました。」

②（サーブ練習が終わったら）「タイム」

5 試合時のアナウンス

- ・アナウンスは選手、監督、観客に聞こえる声で行う。
- ・拍手や声援が大きいときは、静まるのを待ってアナウンスをする。

a. 試合開始・サーバーはa（ウォームアップの後、選手の準備が整ってから開始する）
【6ゲーム1セットマッチ（8ゲームプロセット）の場合】

「1タイブレークセット、A高校a トゥ サーブ（準備を確認して）プレイ」

※ 「〇 トゥ サーブ」というサーバー名の紹介は、シングルスでは2名が1回目のサービスをする前に、ダブルスでは4名全員が1回目のサービスをする前に個人名をアナウンスする。

※ タイブレーク時は、最初のサーバーの学校名（ダブルスでは選手名も）のみ紹介する。「6オール（8オール） タイブレーク A高校 トゥ サーブ」

※ 開始のアナウンスをしたら開始時間を記入する。

b. ゲーム中のアナウンス

0＝「ラブ」 15＝「フィフティーン」 30＝「サーティ」 40＝「フォーティ」
40-40＝「デュース」 アドバンテージ＝「アドバンテージ 〇〇高校」

※ サーバーのスコアを先にアナウンスする。

※ ポイントが決まったら、失点した選手を見て不服がないかを確認し、その後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。

【タイブレーク中のアナウンス】

「1-0（ワン ゼロ） A」 「3-1（スリー ワン） B」

※ 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。

※ 「0」はゼロとアナウンス（ラブではない）。

※ 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）

c. 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
「B高校b トゥ サーブ」
- 第2ゲーム終了時
「ゲーム B 1-1 (ワン オール)」「ゲーム A 2-0 (トゥー ラブ)」
- 第3ゲーム終了時
「ゲーム B A リーズ 2-1 (トゥー ワン)」
- タイブレーク前のゲーム終了時
「ゲーム B 6オール (8オール) タイブレーク A高校 (a) トゥ サーブ」

d. 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 7-6 (セブン シックス)」

※ 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。

6 SCUのコールと時間管理

a. コール (判定) 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 リプレイ ザ ポイント, ファーストサービス」

…プレー中に妨害が起こった。ボールなどがコート外から入ってきた

「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 (プリーズ)」…準備ができていなくて、サーブを打つのを待ってほしい

※ 聞こえにくかった場合も、SCUがコールするかハンドシグナルを出す。

※ 他のコートからボールが入った場合は、SCUが気づき次第「レット」をコールする。
(選手・ロービングアンパイアはコールしない)

※ 選手が目を確認を求めてきた場合は、選手と目を合わせながらハンドシグナルを使って判定を伝える。

【SCUのハンドシグナル】

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。

※ ハンドシグナルはさりげなく出す。その後スコアをアナウンスする。

b. 時間を管理する

【試合中に管理する時間】

※ストップウォッチで計時する。

- ① 25秒…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）
- ② 90秒…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、次のプレーのために移動をし、90秒以内にプレーを始める。（選手がスコアボードを変えに行った場合は、変えてから測り始める）
 - ※ 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 3分…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。
 - ※ 診断をする時間と治療後のソックスや靴を履く時間は3分に含まれない。
 - ※ 3分以内に治療が終わったとき、または3分が経過したら「手当終了」、準備ができたとき「タイム」とアナウンスする。
 - ※ 「タイム」から30秒以内にプレーを開始しなければ、コード違反「ゲームの遅延」となる。（ロービングアンパイアを呼び、対応してもらう）

【時間管理に関する対応】

- ① 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。
 - ※ ロービングアンパイアからの注意の後も遅延行為があった場合は、ロービングアンパイアがコードバイオレーションの指示を出すことがある。
- ② 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に申し出て、理にかなった時間内で行くことができる。（おおむね5分以内）
 - ※ トイレットブレーク中に違反等があった場合は、ロービングアンパイアの指示に従って対応する。

7 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」と間違え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。

8 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）

③ 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）

④ 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び対応してもらう。

9 スコアボードの管理

- ・選手は、校名（選手名）のプレートをSCUから受け取り、スコアボードにセットする。ドロ番号の小さい方を上にし、I（第1セット）のスコアの数字を上段・下段ともに「0」にしておく。
- ・今大会では、試合中のスコアボードの更新は1ゲームごとに選手が行う。
- ・試合が終了したら直ちに最終スコア（最後のゲームを加算したスコア）が表示されているかを確認し、表示されてなければ表示する。（選手が入れ替わる位のタイミングでスコアを「0」に戻す）
- ・2対戦で交互に使用するコートでは、使用しない校名プレートは審判台の下に、見えないように置いておく。
- ・試合終了後は、校名（選手名）プレートははずし、SCUに渡す。

【スコアボード表示の例】

校名（選手名）		I	II	III	S	D
1	札幌清田	3			0	1
2	帯広三条	5			1	0

※ダブルスは札幌清田が取り、シングルス1（S1）は帯広三条が取っており、シングルス2（S2）の試合は、現在、5-3で帯広三条がリードしていることを示す。

10 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。コイントス用のコインは（10円硬貨）。
- 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（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）を記入しておく。
※ 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。
- ⑩ SCUは勝者にスコアカードと使用球を渡す。

（作成）北海道高等学校体育連盟テニス専門部