

審判ハンドブック

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 ジャッジペーパーの記載 ④ レットのコール※2
選手の裁量	① アウト・フォルト等のコール※3

※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のジャッジを行う。選手が「アウト」をジャッジしたが、明らかに間違っている場合は SCU が訂正できる。「アウト」とコールされたボールが、あきらかにコート内に入っていた場合、SCU はそれを「イン」にでき、「アウト」をコールした選手の失点となる。試合では、「コレクション、ボールワズグッド」という。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う。

※2について

選手がレットのコールをした場合はその選手の失点となる。

※3について

下記の〈セルフジャッジ 5 原則〉を参考にする。

〈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。
- ・スコアカードの記入を行う。

II SCUの役割と手順

◇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確認を受ける。

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、最初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、○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、○○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セットマッチで行い、ポイント決定後、続行します（打ち切りません）。」
- 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、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。」 「礼」

【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」
- ① 「ネットの前までお進みください」
- ③ 「ただ今の試合は、○対△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、○子団体（ ）回戦、A高校とB高校のシングルス○（ダブルス○）のa選手とc選手の試合を行います。」
※（個人戦の場合）「ただ今より、○子個人戦シングルス（ダブルス）（ ）回戦、A高校 a選手（・b選手組）とB高校 c選手（・d選手組）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（・c選手組）ですね、B高校のb選手（・d選手組）ですね」
- ③ 「試合は6ゲーム1セットマッチで行います。」
「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」
- ④ 「それではトスを行ってください。」
選手にトスとサービス・レシーブ・エンドの選択をしてもらう。
- 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

- ・サービス4本のみでの練習とする。
- ・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）。
- ・選手紹介は行わない。

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。
- 団体戦の際は「学校名」、個人戦の際は「個人名」を用いる。

a. 試合開始のアナウンス

「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」

※ウォームアップの後、選手の準備が整ってから開始する

※「0 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 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 ○○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。

c. タイブレーク中のアナウンス

「1-0 (ワン ゼロ) A (a)」

「3-1 (スリー ワン) B (b)」

「6-6 (シックス オール)」※タイブレークに「デュース」はない

※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)。

d. 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 (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 (b) 1-1 (ワン オール)」 「ゲームA (a) 2-0 (トゥー ラブ)」

- 第3ゲーム終了時

「ゲームB (b) A (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 (b) 6オール タイブレーク A高校 (a) トゥ サーブ」

e. 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 (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」

…選手のインの判断をオーバールール（訂正）する。

「コレクション、ボール ワズ グッド」

…選手並びにSCU自身のコールをオーバールール（訂正）する。

…アウト・フォールトのジャッジをした選手の失点となる。

「レット リプレイ ザ ポイント、ファーストサービス」

…ボールがコート外から入ってくるなど、プレー中に妨害が起こった。

「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）

※選手が目で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。

b. 時間を管理する

【試合中に管理する時間】

ストップウォッチを用いて、①～③の時間を計測する。時間の計測は、原則ポイントの終了時からであるが、次の場合は、その行為が終了した時点から計測する。

- ・ボールがコートから大きく離れた場合は、そのボールを手にした時点から計測。
- ・選手がスコアボードを変えにいった場合は、スコアの掲示が終了した時点から計測。

①25秒…ポイント間は25秒以内とする。

②90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。

※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）

※タイム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。

③3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】

①25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）

※可能な限り、ロービングアンパイアにトイレットブレークの事実を伝え、トイレまで付き添ってもらう。

※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

①SCU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（選手が）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、SCUが「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）

④2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トスの結果を記録する。
- 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（1セットなら12ゲーム目まですべて）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。

（作成）北海道高等学校体育連盟テニス専門部