

湘南地区大会 ソロチェアアンパイア(SCU) マニュアル

1 試合をはじめる前に

- ☑選手の名前・学校名を確認する。
- ☑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 トスの勝者に次の1つを選択してもらう
 - ・サーバー ・レシーバー ・エンド（審判台から見て右側か左側）
 - ・トスの敗者に、上記のいずれかを選ばせる

2 試合前の練習

- ☑各サイド2本ずつ(計4本)サービス練習を行う (サービス練習の有無を確認!)

3 試合開始のコール

- ☑声:「1セットマッチ《 サービスを打つ選手 or 学校名 》トュー サーブ プレイ」

4 試合の進行と適切なコール

- ☑ポイントやゲームカウントをコールする
 - ・ポイントはサーバーからコールする
 - ・ゲーム終了時は ゲームカウントまでコールする
 - ※○○=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)
 - ① 第1ゲーム終了時「ゲーム ○○ ファースト ゲーム」
 - ② 第2ゲーム以降の終了時「例: ゲーム ○○ ◇◇リード(ズ) 3-1」
 - ※取ったゲームカウントが同じ場合は「例: ゲーム ○○ 2オール」
 - ③ ノンアドバンテージの試合の場合は40-40になった際に次のコールをする
声:「デュース ディサイディングポイント レシーバーズ チョイス」
 - ④ 6-6 でタイブレークになるとき「ゲーム ○○ 6 オール タイブレーク」
 - ★タイブレーク中のポイントのアナウンス
ポイントは、0(ゼロ)→1(ワン)→2(ツー)→の順に増えていく
リードしている選手のポイントからコールし、ポイントに続いてリードしている選手名(学校名)をコールする。(例: 3-1◇◇、4オール)
- ☑時間を計測し、必要なコールを行う
(ポイント間 25秒以内 チェンジエンド時 90秒以内 ※第1ゲーム後は 60秒)
 - ☑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
 - ① 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
 - ② 選手のアウト、フォールトをグッドに訂正した場合→判定した選手は失点となる
声:「コレクション ザ ボール ワズ グッド」
 - ☑レット、ノットアップ、タッチ・スルー等を判定しコールする
※選手はレットのコールができないのでSCUがしっかり見よう!

5 試合終了のコール

- ☑声:「ゲーム セット アンド マッチ ○○ ★トゥ☆」とコールする
 - ※ ○○=勝った選手名 (団体戦では学校名)、 ★トゥ☆ = 勝者から見たゲームスコア
- ☑記入したスコアシート(審判シート)を勝者に渡して報告にかせる

試合中に自分で解決できないことや困ったことがあった場合、レフェリーに合図を送る!
手をあげたり、帽子を振ろう!(注意) 審判台から降りたり、コートからは出ないこと!