

ソロチェアアンパイア（SCU）方式について

北相地区テニス専門部

1 SCU(ソロチェア アンパイア)とは

基本的な役割は主審と一緒にですが、ラインジャッジのみ選手が行う。セルフジャッジと同様に選手が自分側のコートのラインに関する判定を行い、審判台に座ったSCUがポイント等をコールして審判用紙を記入していく試合方式です。（※審判用紙は大会によってない場合もある）

2 選手(試合をする人)の役割

- ・ ネットより自分側のコートのラインに関する判定とコールをする。
【O】 グッド・アウト・フォールト 【速やかに！大きな声で！ハンドシグナルも！】
【X】 レット・ノットアップ・タッチ・スルー等の判定はしない・・・SCUの役割！
※隣コートのボールが入ってきた場合のレットは選手もコールができる。（高体連のみ）

※ラインの判定をするときは

ボールとラインの間にはっきりと空間が見えた時が「アウト」「フォールト」となり、ボールがラインに少しでもかかっている（ボールがラインにタッチした）場合やはっきりとした空間が見えず判断できなかった場合は「グッド」となる！

3 SCU(審判)の役割

- ・ 選手名（学校名）の確認とトスを行う。（コインがない場合はラケットで行う）
- ・ 試合開始のコールを行う。
声：「1セットマッチ 《サービスを打つ選手 or 学校名》 トゥー サーブ プレイ」
- ・ 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「ゲーム ○○ ◇◇ リード(ズ) 3-1」
 - ③ 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、チェンジエンド間（※第 1 ゲーム後は除く）90 秒以内

（裏面へ続く）

- ・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」

（注意）選手からのアピール、反応を見てのオーバールールは厳禁。観客の反応で判定をするのも不可。

- ・レット（ポイントのみ）・ノットアップ・タッチ・スルー等を判定しコールする。
- ・試合が終了したらその試合の結果をコールする。

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

4 予想されるトラブルと対応

（SCUより先に）選手がノットアップ、タッチ、スルー等をコールした。

＜原則的な対応＞

- ① コールでプレーが停止した場合は、コールした選手の失点になる。
 - ② プレーが継続しポイントが決まった場合、そのポイントが成立する。
 - ③ 相手選手がコールに同意している場合、コール通りにポイントが成立する。

5 北相地区大会に向けて各校へお願い

①ルールや SCU を部員全員が理解するためのゲーム練習や練習試合の設定

- ・ルールの把握や審判制度の理解は選手として試合に出るうえで必須のものですので、各チーム必ず確認をしておいてください。（特にタイブレークでのトラブルが多い）
- ・SCU やルールについての資料が高体連 HP に掲載されています。

②大会要項の内容や注意事項を周知するためのミーティング等の設定

- ・会場や時間の誤り、持ち物の不備によって出場できなくなってしまう選手が毎年います。全員が必ず確認してください。
- ・試合に関する連絡は大会連絡掲示板で行われます。大会前に一度アクセスをしておいてください。
- ・大会要項は HP 掲載済み、注意事項はドロートともに掲載される予定です。