

SCU・主審マニュアル

1. **試合前**: 試合開始5分前になったら、コートには行って下さい。シングルス・スティックを立てたり、石やゴミが落ちていたりしたら拾っておいて下さい。

シングルス・スティックの立て方: シングルスコートサイドライン外側から 0.914m計りそこにスティックの中心がくるように立てる。

準備ができて選手が揃ったら、プレマッチミーティングをして下さい。(別紙記載)

2. **スコアのアナウンス**: 必ずコールマニュアルにしたがって、はっきり**大きな声**でアナウンスして下さい。普通くらいの声だと、たくさん応援の人もいるので、自分の声が全然聞こえなくなってしまう。2つとなりのコートまで聞こえるくらい大きな声をお願いします。

3. **オーバールール**: 選手や線審のジャッジが明らかに間違っている!と確信した時はただちに訂正しましょう。

アウトコールが明らかに間違っていた場合は、「コレクションボールワズグッド!」と大きな声でアナウンスしてください。

- ◆ コールするタイミングは、選手(SCUの時)、または線審が「アウト」とコールしたらすぐに「コレクション、ボールワズグッド!」と大きな声を出して下さい。
- ◆ SCUの場合は選手の「アウト」のジャッジをSCUがコレクションしてグッドにした場合は、アウトコールをした選手の失点となります。
- ◆ 線審の「アウト」コールを主審がコレクションしグッドにした場合は、ポイントのやり直しになり「レット、ファーストサービス」となります。(例外: コールの有無にかかわらず返球の可能性がなかった場合はポイントが成立する)
サービスの時、ボールがネットに当たって、そのボールが正しいコートに入った場合は、「レットファーストサービス(セカンドサービス)」とコールして下さい。

4. **時間を計る**: エンドチェンジ間 60秒経ったら「タイム」

90秒経ったら「タイムバイオレーションウォーニング」

セットブレイク間 90秒経ったら「タイム」

120秒経ったら「タイムバイオレーションウォーニング」

エンドチェンジは90秒、セットブレイクは120秒。それぞれ30秒前にタイムをかけて、選手は30秒で次のプレーを開始します。

★サーブを打とうとする前までにレシーバーが構えているかをチェックする。

SCU・主審マニュアルの裏

1. フットフォールト、ノットアップ、タッチをコールする。(P 194. 195)

特にフットフォールトに注意！で、フットフォールトはサービスの打った後にコールする。打つ前に言ってしまうと、審判の妨害が成立してしまい、レットファーストサービスとなってしまふ。

2. ボールチェンジ・ ・「 9-11 制 」でボールチェンジして下さい。

1 回目 ⇒9 ゲーム目終了時

2 回目 ⇒20 ゲーム終了時

3 回目 ⇒31 ゲーム目終了時

◆もしボールチェンジを忘れてしまったら、あわててすぐ変えず、本来変えるべきゲームの 2 ゲーム後にチェンジして下さい。(ニューボールでサービスを行う機会を公平にするため)

◆タイブレークは1 ゲームと考える。

◆タイブレークに入るところでボールチェンジがきた時は、ボールを変えず、次のセットの第2 ゲームまで延ばす。(10 ポイントタイブレークの始まる時にボールチェンジのタイミングでもボールは変えない)

◆ボールを1 個紛失した場合は良く似た状態のボールを1 個補充する

3. 選手がラケット以外の物を落とした場合

2 回目以降 失点

4. ダメなこと ・絶対に選手に言われてから判定を変えてはいけません。

ボールマーク調査はできません。(クレークコート可) 自分がトイレのために審判を抜けることはできません。(トイレは、コートに入る前に済ましておきましょう。緊急時にはセットブレイク時にコートレフェリーをコートへ呼んで行くことができる)

5. 飲み物は各自で持参するようにして下さい。

エンドチェンジやセットブレイクなど審判台を降りて飲み物を飲んでも OK。

★サーバーがサーブを打つ前までにレシーバーが構えているかチェックする。

★ハンドシグナルを使って、ジャッジを選手に伝える。

～プレマッチミーティング～

◇そのまま言ってくれたら OK です。

1. **選手の名前の確認**・・・それでは今からプレマッチミーティングを行います。
△△大の〇〇選手と△△大の〇〇選手ですね？
(ダブルスの時は4人の名前を確認)
2. **ミスジャッジ**・・・(SCUの時)基本的にセルフジャッジなのですが
ミスジャッジがあった場合は、僕が訂正します。
(主審の時)基本的に線審がジャッジしますが
ミスジャッジがあった場合は、僕が訂正します。
3. **レット**・・・ボールが隣のコートから入ってきたり、選手がラケット以外の物を落としたときに気がついたらすぐに「レット」をかけます。チャンスボール(スマッシュも同様に)を打つ前にレットをかければそのレットは有効になり、打った後にレットをかけた場合そのレットは無効になります。またシングルスティックが倒れた場合、ネットの高さが正常でなくなった場合、ラケット以外の物を落とした場合も同じように選手は「レット」はかけられません。
4. **サービスレット**・・・「サービスレット」は、僕の「レット」のコールがない限り、成立しませんので、僕が「レット」と言うまでプレーを続けてください。
5. **コイントス**・・・(両方の選手にコインを見せどちらかの選手に)数字か絵を選んで下さい。
(トスで勝ったほうにサービス・レシーブ or エンドを選んでもらいサーブを打つ人にボールを渡す)

◎プレマッチミーティングが終わったらすぐに5分間練習を始めてもらってください。
(コールマニュアルに従って、大きな声でアナウンスして下さい)

