

SCUの進め方について


【審判の注意】


- 1 ボールの落ちた位置(点)をしっかりと見る。
- 2 ポイントが決まったら素速くスコアをコールする。
(ゲームが決まった時も)コールは顔を上げて、素速く、大きな声で、プレーヤーに聞こえるように。
- 3 オーバールールをする場合は、素速くおこなう。
選手のアピールを受けてからするのは好ましくない。
- 4 ボールパーソンがいない試合では、プレーヤーがボールを回収するために、審判の声が聞こえにくい所へ行ってしまふ場合、プレーヤーが戻ってきた時点で再度アナウンスする。
- 5 コールしてからスコアシートに記入する。
- 6 サービスが「レット」であるか否かは、選手ではなくSCUがコールする。
サービスが打たれる瞬間は、集中し即座にコールできる状態にしておく。
(スコアシートの記入に気をとられたりしない。)
しかし、聞こえなかった場合、両選手が合意している場合のみやり直すことが出来る。
- 7 判断不能な不測の事態が生じたときは、すぐにロービングアンパイアを呼ぶ。


【アナウンスとコール】

- 1 団体戦開始時 ~ ネットをはさんで両対戦校を整列させる。

 ただいまから、団体戦()回戦、〇〇高校 対 △△高校の試合を行います。「礼」

 オーダーを交換して下さい。

 〇〇高校から選手の紹介をお願いします。

(相互審判)  キャプテンはじゃんけんをしてSCUを決めて下さい。

両校お互いにSCUおよびボールパーソンをする試合を確認後

 試合はダブルスから入ります。両チームの選手は準備して下さい。

(複数コートの場合は~シングルス1は()番コートに、シングルス2は()番コートに入して下さい。)

- 2 試合開始後の仕事


- ・ ポイント終了後、スコアをコール、その後、審判用紙に記入
- ・ フットフォールのチェック(コールする場合、タイミングが遅くならないように注意する)
- ・ オーバーコールは自信があるときのみ(きわどい場合は選手のジャッジを尊重する)
- ・ サービスがネットした場合の「ネット」及び「レット」、「ファースト(セカンド)サーブ」
- ・ 妨害によるレットのコール ~ 他のコートからボールが入ってきた瞬間に「レット」をコールする。
- ・ ポイント間およびコートチェンジの際の時間の測定 ~ **ポイント間 20秒 コートチェンジ 90秒**
- ・ 試合進行上不明なことが起こったときはロービングアンパイアに連絡し指示を仰ぐ

試合開始時  「1set match 〇〇高校 (名前) to serve play!!」

レットのとき  「レット」のコール後、「ファーストサーブ(セカンドサーブ)」をコールする。


Dueseのとき  「アドバンテージ 〇〇高校」

1ゲーム終了後  「game 〇〇高 firstgame」

チェンジコート時  (チェンジコートは90秒。60秒経過したら)「Time !」

 (終了後90秒以内に開始しなければ、躊躇なく)「Let's play!!」 ~ (ポイント間も同様)

各ゲーム終了後  「game 〇〇高、△△高 leads 3 games to 2」 ~ (高い数字からコールする)

6-6の時  「game 〇〇高、6 all、Tie-Break. 〇〇高 to sserve」

タイブレークの時  「2-0(ゼロ) 〇〇高」 ~ (リードしている学校名もアナウンスする)

試合終了時  「game set and match △△高、() - ()」

- 3 団体戦終了後 ~ ネットをはさんで両対戦校を整列させる。

 〇〇高校と△△高校の試合は () 対 () で () 高校の勝ちです。「礼」