

SCU の 仕事

① はじめに(3分間の練習)

まずは3分間の練習です。「練習を始めて下さい。」とアナウンスし、ストップウォッチで3分間を計ります。そして、「残り2分です」「残り1分です」「残り30秒です」「タイムです」と、順にアナウンスします。

では、選手が練習している間に、②の注意事項を読んでおいてください。

② SCUをする上での注意事項

・ 大きな声でスコアをコールする

ラインコール以外のコールを行います(ラインコールは基本的に選手がします)。特に、スコアは選手だけでなく、観客にも聞こえるよう、大きな声でコールしてください。

・ 公平で責任あるジャッジをする

ラインコールは選手がしますが、SCUの人も、ボールの落下点は最後まで確認します。選手の判定が明らかな間違いであった場合は、直ちにオーバールールをします。選手やベンチコーチや監督の質問や抗議を受けてから判定を変えてはいけません。

※ オムニコートでは、ポイントが終わった後、その場に行ってボールマークを確認してジャッジし直すことはありません。選手もSCUも、ボールがバウンドしたら、直ちにジャッジをするようにします。

※ 明らかな間違いと言えない場合は、ジャッジをした選手の判定に任せます。その際、もし、選手やベンチコーチや監督から質問や抗議を受けても、ジャッジをした選手の判定を支持します。

※ もし、選手やベンチコーチや監督が質問をしてきた場合、堂々とした態度で丁寧に答えてください。もし、選手やベンチコーチや監督が、判定を変えようと抗議をしてきた場合、その行為は反則にあたります。質問ではなく抗議と受け取れる態度があった場合は、すぐに試合を止めて、審判台から降り、ローピンゲンパイア(基本的に何面かに一人います。)を呼びましょう。

・「レット」のコールを行う

サービスのレットのコールはSCUが行います。また、インプレー中に外からボールが侵入したり、選手の持ち物がコート上に落ちたりした場合は、ただちに「レット」をコールしてポイントのやり直しをしてください。ただし、東海大会までは選手にも「レット」をコールする権利を認めています。

※ 「レット」とコールした時、既にボールを打った後だった場合は、そのボールが「アウト」だったら、やり直しにはならず失点、「イン」だったらやり直しになります。また、「イン」だった場合のボールが明らかにエースだった場合は、そのポイントは有効(レットのコールに関わらず返球できなかったと判断)となります。逆に、どんなにチャンスボールだったとしても、ボールを打つ前だった場合は、「レット」となり、ポイントはやり直しです。

※ ポイント中に隣のコートからボールが入ってきた場合、コートの中に入ってきたらレットなのではなく、プレイングエリア(サイドラインから 3.66M、ベースラインから後ろのフェンスまでの範囲)に入ってきたら、「レット」をコールしてください。

・試合をスムーズに進行させる

ポイント間の20秒を計ります。毎回のポイント間をストップウォッチで計ることは現実的ではありませんが、ポイント間が長いと思われる場合は、ストップウォッチで計るようにします。もし、ポイント間が20秒を超えていた場合は、該当選手に「20秒で始めてください」と注意をします。

エンドチェンジの90秒は毎回計ります。60秒が経過したら「タイムです」とアナウンスします。

どちらも注意に従わない場合は、すぐにローピングアンパイアを呼びましょう。

③ 最後に(選手と握手)

試合が終わったら、選手同士が握手をした後、SCUも選手と握手をします。双方の選手と握手をして、SCUの仕事は終わりです。

SCUの仕事、本当にお疲れ様でした！！

三重県中学校テニス連盟 OFFICIAL SCORECARD

大会名	種目	ラウンド	コート No.
年 月 日 () : ~ :		主審	
プレイヤー名 (所属)			スコア
ブロック No. ()			
ブロック No. ()			

タイブレーク		サーバー サイト	ゲーム	1セットマッチ・4ゲーム先取・6ゲーム先取 5ゲーム先取(4-4後タイブレーク)・その他 アドあり・ノーアド・セミアド	ダブルス レシーバー		カウント		
名前	名前				名前	名前			
X			1						
			2						
			3						
			4						
			5						
			6						
			7						
			8						
			9						
			10						
			11						
			12						
X			13	タイブレーク					

勝者サイン	
-------	--

スコアカードの記録法

- 1) 試合前：スコアカードの表紙にあたる頁に、必要事項の記入を完了させておく。
- 2) トス：コイントスの結果を表紙の頁に記入し、第1セットのサーバーをその正しいエンドに従い、スコアカードに記入する。
- 3) タイム/中断：各セットの開始/終了時刻を記入する。また、試合中に起きた中断事項も必ず正しい項に記入する。
- 4) サーバーのサイド：各サーバーのイニシャル文字を使い、正しい項にそれを記入する。
- 5) ボールチェンジ：正しいボールチェンジをその項にBC等と記入し、明確にしておく。このことで使う記号/マーク等に関しては個人差があってもよい。
- 6) ポイント：ポイントの記入の仕方は、斜線をそれぞれの項に記入することで示す。各ゲーム欄の上側がサーバーのポイントを示し、下側がレシーバーのポイントを示す。
- 7) ゲーム欄上下分割線にある“・”のマークは、第1サービスのフォールトを示す。

“A” → サービスエース（上段にしか記入されない）
 “D” → ダブルフォールト（下段にしか記入されない）
 “C” → コードバイオレーションを与えられたプレイヤーの枠に、与えられる度にCと記入する。

2回目のコードバイオレーションを与えられてポイントを失ったときは、与えられたプレイヤーの枠にCと記入すると同時に、同じ欄の相手プレイヤーの枠に、相手プレイヤーが得点したことを示すため“X”と記入する。

3回目のコードバイオレーションを与えられてゲームを失ったときは、与えられたプレイヤーの枠にCと記入すると同時に、相手プレイヤーの枠に、プレー中のゲームの、ゲーム終了

まで残されているポイントすべてに“X”と記入し、スコアカード右端のゲームスコア欄にゲームスコアを記入する。

ゲーム終了後に3回目のコードバイオレーションを与えられたときは、次のゲームの第1ポイントの欄の、コードバイオレーションを与えられたプレイヤーの枠にCと記入し、その第1ポイントから第4ポイントまでの欄の相手プレイヤーの枠に、続けて4つ“X”と記入し、そのゲームスコア欄にゲームスコアを記入する。

“T” → タイムバイオレーションを与えられたプレイヤーの枠に、与えられる度にTと記入する。

2回目（またはそれ以降）のタイムバイオレーションを与えられてポイントを失ったときは、与えられたプレイヤーの枠にTと記入すると同時に、同じ欄の相手プレイヤーの枠に、相手プレイヤーが得点したことを示すため、“X”と記入する。

(注) C、Tに関して、得点した方のプレイヤーの枠に“X”と記入するのは、プレーした結果の得点を示す“/”と区別するためである。

- 8) ゲーム：各セットの勝者と敗者の取得ゲーム数をポイント記入欄右側のゲーム欄に記入する。
- 9) 罰則事項：コードバイオレーションやタイムバイオレーションの記録をその項に記入する。このとき、事柄の説明を書くときは、事実を正確に端的に記す。

コードバイオレーションでは・・・「ラケットをコートに打ちつけた」
 「審判は口汚なくのりした」
 など、悪質な行為に対するペナルティのこと。

図A (C、Tのマークは生徒主審のときは郵便紙)

SET No. 3

Tie-break	Server Side	Game	Format	Doubles receivers	Time started	Games	Ball change
	A/B	1	<input checked="" type="checkbox"/> Tie-break <input checked="" type="checkbox"/> Adv. set <input checked="" type="checkbox"/> No Ad <input checked="" type="checkbox"/> Short set		14:15	A/B	
	A	1	/				
	B	2	/				
	A	3	/				
	B	4	/				
	A	5	/				
	B	6	/				
	A	7	/				
	B	8	/				

上の例は第3（最終）セットであるが、第1ゲームにおけるスコアの進行は、次の通りアナウンスされたものである。

「15-Love, 30-Love, 30-15, 40-15, 40-30, Game A, 1st Game」

第2ゲームは次の通りである。

「Love-15, 15-15, 15-30, 30-All, 40-30, Deuce, Advantage B, Deuce, Advantage A, Deuce, Advantage B Game B, One-All」

サーバーの頭文字の位置は、アンパイアから見たサーバーのエンドの方向を指している。この記入法は、特にダブルスにおいて、中断があった場合に便利である。

タイブレークについては、A図左端欄に記入されており、アナウンスは、1-0（ゼロ）A, 2-0 A, 2-1 A, 3-1 A, 4-1 A 5-1 A, 5-2 A, 6-2 A, Game, Set and Match A.... ということになる。

図B ノード方式の記入法

SET No. 1

Tie-break	Server Side	Game	Format	Doubles receivers	Time started	Games	Ball change
	P/T	1	<input checked="" type="checkbox"/> Tie-break <input checked="" type="checkbox"/> No-Ad		15:07	P/T	
	P	1	/	R			
	T	2	/				
	P	3	/	L			

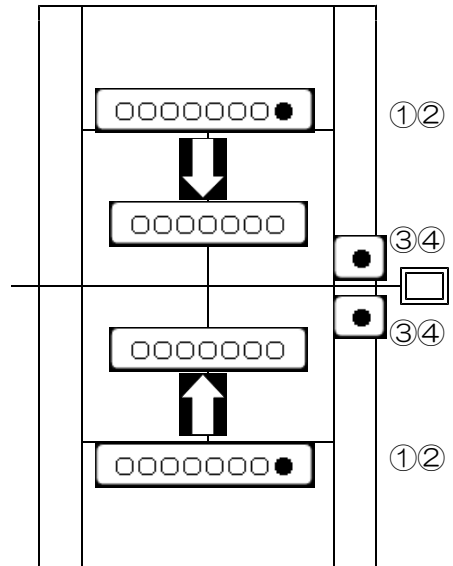
① 図Bの記入法は、第6ポイント終了（最初の太い縦線）までは、図Aと同じである。

② 第1ゲームデュースのあと、第7ポイント目の上段に斜線があるのは、第7ポイント、レシーバーTは右コートでのレシーブを選び、サーバーPが得点して、ゲームはPのものになったことを示している。レシーバーのレシーブコート確認のため、第9ポイントの欄にR（Right→右コートの意味）と記入している。

③ 第3ゲームデュースのあと、第8ポイント目の下段に斜線があるのは、第7ポイント、レシーバーTは左コートでのレシーブを選び、レシーバーTが得点して、ゲームはTのものとなり、ゲームスコアがTリードの2-1となったことを示している。レシーバーのレシーブコート確認のため第9ポイントの欄にL（Left→左コートの意味）と記入している。

団体戦オーダー交換の流れ(三重県中学版)

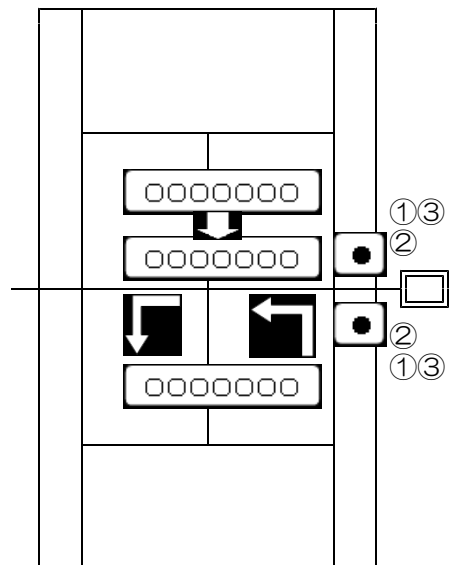
- ① 両校整列
サービスライン上横一列に並び
- ② キャプテンの号令で挨拶
若番校から「気をつけ、礼、お願いします。」
次に遅番校「気をつけ、礼、お願いします。」
その後、サービスラインとネットの間まで進む
両校顧問はネットポスト横に並び
- ③ オーダー交換
若番校の顧問が
「では〇回戦、〇〇中対〇〇中の試合を始めます。」
「オーダーを発表します。」
「〇〇中 D2、〇〇・〇〇ペア」
続いて遅番校の顧問が
「〇〇中 D2、〇〇・〇〇ペア」
両者ネット際まで進んで握手をする
*以下D1, S3, S2, S1と繰り返す



- ④ S. C. U決定&挨拶
若番校の顧問が
「では両校キャプテンがジャンケンをしてS. C. Uを 決定してください。」
*両校キャプテンはネット際まで進んでジャンケンをする
「では〇〇中がD2, S3, S1、〇〇中がD1, S2のS. C. Uです。」
「〇番コートでD2、〇番コートでD1…が試合に入ってください。」
「それでは始めます。気をつけ、礼、お願いします。」

団体戦終了時の挨拶の流れ(三重県中学版)

- ① 両校整列
サービスラインとネットの間に並び
- ② 結果発表
若番校の顧問が
「ダブルス〇ー〇、シングルス〇ー〇、
計〇ー〇で 〇〇中の勝ちです。」
「それでは両校握手をしましょう。」
*審判台に向かって右手の学校が回って
対戦戦校の全員と握手をする
- ③ 挨拶
両校が再度整列をして
若番校から
「気をつけ、礼、ありがとうございました。」
次に遅番校
「気をつけ、礼、ありがとうございました。」



全国中学校テニス連盟

服装・用具のコード

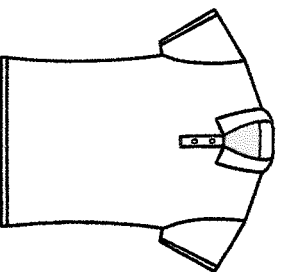
- 清潔でプレーにふさわしいテニスウェアを着用すること。
- 男子のシャツは、半袖を着用のこと。女子はノースリーブの着用を認める。タンクトップは認めない。
- ショーツ、パンツは、膝が見えること。
- 女子のワンピースは、襟・袖のない物の着用を認める。
- 上下テニスウェアの下にコンプレッションウェアの着用を認める。(長さに制限なし)
- サングラスは、レンズ越しに目が見えること。
- 医療製品はレフェリーの許可を得て使用すること。
- ベンチでの傘の使用は認める。
- 学校名以外のコマーシャルロゴは認めない。
- 学校名は、片方の袖に19.5cm²以内で1つ認める。
- ウェア等は、裏返ししたり、粘着テープを貼ったものは着用を認めない。
- ラケットのストリングスには、ロゴ(ステンシルマーク)を認めない。
- 製造者ロゴは、下の表の範囲と個数で認める。
- その他の適否はレフェリーが最終判断をする。

製造者ロゴの範囲と個数

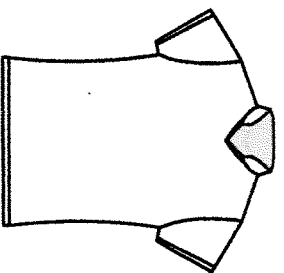
	男子	女子
シャツ	・両方の袖それぞれ39cm ² 以内で2つ。	・両方の袖それぞれ26cm ² 以内で1つ。
	・文字のないロゴは77.5cm ² 以内で1つ。 複数繰り返しの場合は袖または脇の縫い目のどちらにつけてもよい。	・ 同左
	・前身頃または襟に39cm ² 以内で2つ。 前身頃または襟に1つだけの場合は、後ろ見頃に26cm ² 1つ。	・前後の身頃と襟に13cm ² 以内で2つ、または26cm ² 以内で1つ。
ショーツ スコート パンツ	・13cm ² 以内で2つ、または、26cm ² 以内で前後1つずつ。	・13cm ² 以内で2つ、または、26cm ² 以内で1つ。
コンプレッションショーツ	・13cm ² 以内で2つ、または、26cm ² 以内で1つ。	・13cm ² 以内で1つ。
ワンピース	/	・ウエストから上部はシャツ、下部はスコートと見なす。
ソックス	・制限なし	・13cm ² 以内(数は制限なし)
帽子 ヘッドバンド リストバンド	・26cm ² 以内で1つ。	・帽子、ヘッドバンドは19.5cm ² 以内で「前」に1つ。 ・リストバンドは19.5cm ² 以内で1つ。

【テニスウェア例】

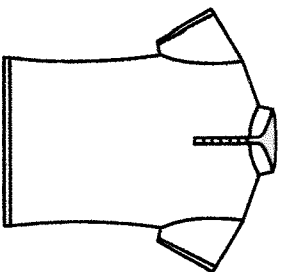
着用可ウェア



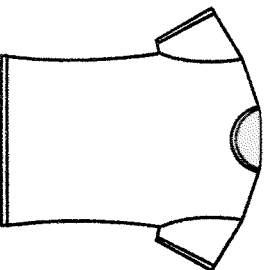
襟付きゲームシャツ



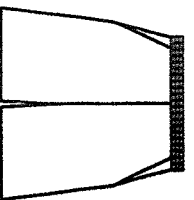
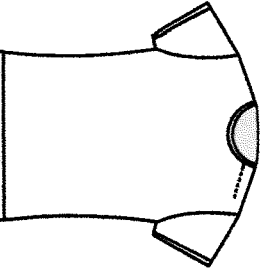
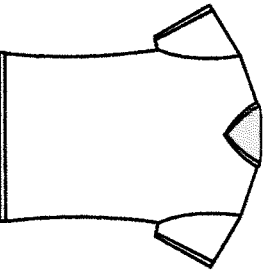
スタンドカラーゲームシャツ



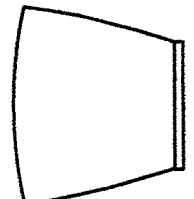
女子のみ
ノースリープ
ゲームシャツ



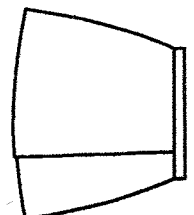
Ｔシャツタイプ (襟なし) ゲームシャツ



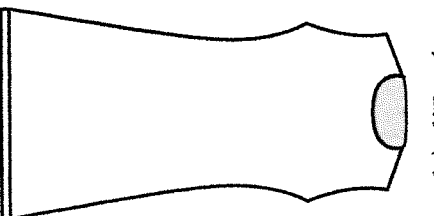
ショーツ



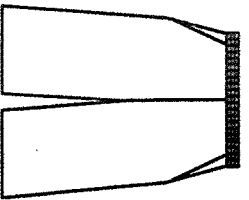
スカート



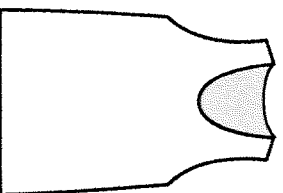
女子のみ
ロンピース (襟なし)
ゲームウェア



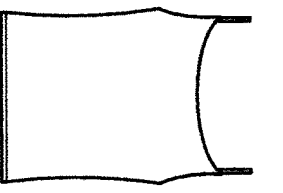
着用不可ウェア



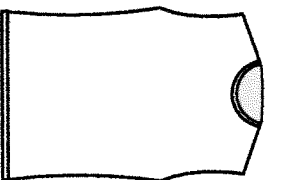
膝が隠れる長さの
ショーツ



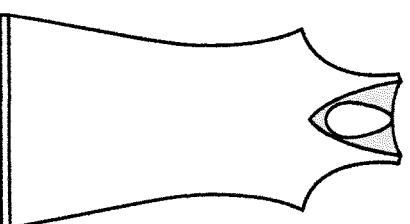
タンクトップ
(ラウンドネック)
シャツタイプ



キャミソールタイプ



男子のみ
ノースリープ
ゲームシャツ



肩や背中が大きく
カットされている
ロンピース等の
ゲームウェア