

審判講習会

SCU方式とは？

- ラインの判定は選手
- ライン以外の判定は審判
- 選手のジャッジに対しオーバールールできる

SCUの基本

- 大きな声でコールをする
- 自信を持って行う

SCUの基本

- 誤った判定をしたたらすぐ訂正する
- 判定をころころ変えない
- 時間をしっかり計測する
(ポイント間、ゲーム間、ヒートルール)
- タイムバイオレーション・コードバイオレーションを取る

オーバーラールの仕方

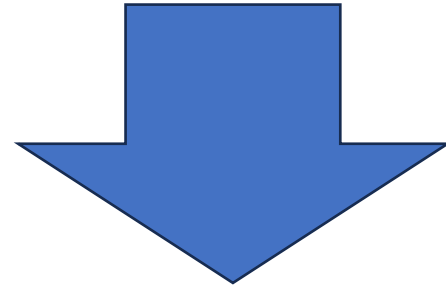
- 明らかかな場合のみ行う（自信がない時はしない）
- 選手に詰められてからのオーバーラールは無効
- 誤った判定をした場合はすぐ訂正しポイントのやり直し
- 明らかにエースの場合は有効ポイント

主なコール

- ポイントのコール
- ネット、レット
- ノットアップ
- タッチ
- ファウルショット

ネット・レット

- サーバーのボールがネットに当たったらネット



入ったらレット

- つまりレットの場合ネット・レットとコール
- フォルトの場合ネットのみ

ノットアツプ

2バウンドした時に言う

タッチ

ネット・ボール・相手の
コートに触った時にコール

ファウルショット

ボールが意図的に2回打たれた時に
コール

オーバーネットして打った時にコール

詳しいルールの説明！

レットについて

SCUがするべき判定だが選手が
誤ってコールした場合

プレーが停止した場合コール
したプレーヤーの失点

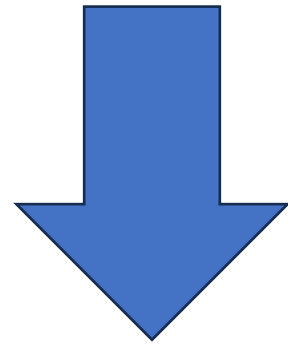
プレーが続きポイントが終了
した場合ポイント成立

ソフトウェアニング

タイムバイオレーションやコードバイオレーションを取る前に選手に注意喚起を行うこと

ポイント間について

- ・ポイント間は**25秒**(毎ポイント測る)
- ・レシーバーがサーバーを待たせて構えないのはだめ！



タイムバイオレーションになる

ヒンダランス

- プレー中に故意または不本意に相手を妨害する行為のこと
- 故意は失点・不本意はレット→2回目以降は失点
- 妨害を認識している状態で続けたら妨害とならず有効ポイント

- 不本意：落とし物（帽子、ボール、ハンカチなど）
- 故意：わざと声を出す（決まっていなくてもかもんというのも故意とみなす）

- 明らかに悪質な場合コードバイオレーション

パルチザンクラウド

- チーム戦で相手のチームのプレーの妨害をした時にコール
- 悪質な応援の場合チームに対し**1回目警告**、**2回目以降**その都度ポイントペナルティ
- 悪質：意図的にポイント中に声を出す
- SCUはポイント中のパルチザンクラウドを取るように
- この時もソフトウェアニングを必ず行う

タイムバイオレーション

- 25秒超えてプレーしない場合タイムバイオレーションになる
- レシーバーがサーバーを待たせて構えていない場合も同様
- 1回目：警告
- 2回目：サーバーはフォルト/レシーバーは失点

コードバイオレーション

- 1回目：警告
 - 2回目：失点
 - 3回目：ゲームを失う
-
- アブユーズオブボールズ ・ コーチングエンドコーチーズ
 - アブユーズオブラケット/イクイップメント
 - デュレイオブゲーム
 - バーバルアブユーズ

その他

- 選手が痙攣した場合熱痙攣の場合は**MTO**が取れる
- 熱痙攣でなければ取れない。そのため**25秒**経過したらコードバイオレーションデュレイオブゲームになる
- ゲームを放棄して**MT**を取ることができると提案して欲しい

- **MTO**やトイレットブレイク終了後**30秒**以内にプレーを開始しないとコードバイオレーションデュレイオブゲームになる（靴下や靴を履く時間は許される）

フットフォルトの取り方

- フットフォルトを取る際はボールを必ず打ち終わった後に「フットフォルト」と言う。打ち終わる前に言うとプレーを邪魔したことになるやり直しになる

ヒートルール

- 適応された場合ファイナルセット前に**10分間**の休憩を取ることができる（トイレ行ったりシャワー浴びたりしてもいい）
- この時の時間の計測をしっかりと行うように
- **7分**から**3ミニッツ**・**2ミニッツ**・**1ミニッツ**・**30秒**前にタイムとコールを行うように