

審判講習会

SCU(ソロチェアアンパイア)方式 とは？

- ・ ラインの判定は選手
- ・ ライン以外(レット等)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の仕事

- ・ポイントのコール
- ・ライン以外のジャッジ(レットなど)
- ・選手の明らかなミスジャッジを訂正する
- ・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)

オーバールール

- ・明らかな場合のみ行う
- ・選手に詰められてからの
オーバールールは無効

オーバールール

- ・ 選手の「アウト」「フォールト」を「グッド」に訂正した場合→その選手の失点

コレクション ザ ボール ワズ グッド

- ・ ただし、サービスがネットに触れていた場合はレットが成立

- ・ 選手の「グッド」を「アウト」「フォールト」に訂正した場合→SCUの判定が成立

主なコール

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

タイム

- 隣のコートからボールが入ってきたときなどにコールする
- インプレー中にかけたタイムは基本レットとなるが例外がある

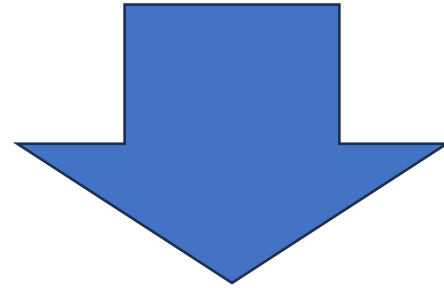
タイム

例外

1. タイムがコールされる前に打たれたボールが、コート内に正しく入らなかった場合は、そのボールを打ったプレイヤーの失点
2. タイムがコールされる前に打たれたボールが、明らかなエースの場合は、そのボールを打ったプレイヤーの得点

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

ノットアップ

2バウンドした時にコール
→きわどい場面では、特にしっかりと見ておく

タッチ

ネット・ボール・相手のコートに触った時にコール

- 2バウンドした後は触っても問題ない
- シングルスではシングルスボールの外側は触ってもタッチにはならない

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

SCUがすべき判定を 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

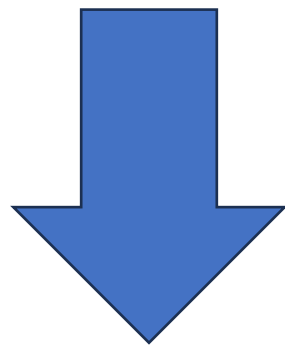
そのコールに両選手が合意している場合
→コールが成立

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)
- ・ レシーバーが構えずにサーバーを待たせてはいけない(25秒関係なし)



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カモン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

応援による妨害

インプレー中の場合

ヒンダランスで失点

+

応援に対するコードバイオレーション

インプレー中以外の場合

応援に対するコードバイオレーションのみ

応援に対する コードバイオレーション

1回目：警告

2回目：応援拍手のみ（声出し禁止）

3回目：当該コートのみ応援禁止

（このペナルティはその対戦の間のみとする）

4回目以降：全コート応援禁止

（このペナルティはその対戦の間のみとする）

タイムバイオレーション

- 規定の時間越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

タイムバイオレーション

- ポイント間＝25秒
25秒でレッツプレーと言ってプレーを促す
- エンドの交代＝90秒
60秒 タイム **75秒 15セカンズ 90秒 レッツプレー**
- セット終了後＝120秒
90秒 タイム **105秒 15セカンズ 120秒 レッツプレー**
赤字は残り15秒を経過してもベンチにいる場合のみ言う
- それでも始まらなければタイムバイオレーションを課す

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

コードバイオレーション〇〇ウォーニング/ポイントペナルティ/ゲームペナルティ△△大

- ・ボールの乱用
- ・ラケットの乱用/用具の乱用
- ・ゲームの遅延
- ・言葉による侮辱

コードバイオレーション

ゲームの遅延

以下の場合、ゲームの遅延としてコードバイオレーションが課される。

- ・タイムバイオレーションが課された後、25秒以内にプレーを開始しない。
- ・MTO終了後、30秒以内にプレーしない。
- ・ラケットを取りに行くなどでコートを離れ、規定の時間内に戻ってこない場合。
- ・手当を受けられない症状(主に筋けいれん)で規定時間内にプレーができない場合。

その他

- ・選手が痙攣した場合、熱中症による痙攣と診断された場合はMTOが取れる
- ・そう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)

フットフォールの取り方

- フットフォールを取る際はボールを必ず打ち終わった後に「フットフォール」とコールする
- 打ち終わる前に言うとプレーを邪魔したことになりやり直しになる

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
- ベンチコーチ以外からコーチングを受けることはできないため、必要であれば選手についていく
- 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
- 時間内に戻ってこなければ、タイムバイオレーションを連続で課す