

岡山県秋季大会SCU（ソロ・チェアー・アンパイヤー）

○SCU（ソロ・チェアー・アンパイヤー）の仕事

1 試合前

- ① 選手の確認（ジャッジペーパーに名前を書いてもらい、相手を確認させる）
- ② トスをさせる。（ネットを挟んでラケットでトスをさせる）
- ③ ウォームアップ（サーブ4本）をさせる。
- ④ 選手が来ない場合は本部に連絡する。

2 試合中

- ① 選手によるラインコール以外のジャッジやカウントのコールを行う。
- ② ジャッジペーパーの記入
- ③ 他コートからのボールの進入などで、プレーに支障がある時は「レット」をか
ける。
- ④ 明らかにジャッジが間違っている場合は、すぐにオーバーコールする。（アピ
ールの後にならないようにする。）

○SCUのアナウンス

1 開始時のアナウンス

正式：「ザ ベスト オブ ワン タイブレイク セット
（選手名） トゥ サーブ プレイ」

略式：「ワン セット マッチ プレー」

2 ゲームを取った時のアナウンス

○第1ゲーム終了時（鈴木と山本が対戦、鈴木がサービスゲームを取った時）

正式：「ゲーム 鈴木 ファーストゲーム。山本 トゥ サーブ」

*ゲームカウントのアナウンスはゲーム終了時に直ちに行う。次のゲーム
のサーバーがポジションに着いた時ではない。

略式：「ゲーム。」

「ゲームカウント 1-0」（次のゲームのサーバーがポジションに着
いた時）

○第2ゲーム以降

正式

| (鈴木) | (山本) | |
|------|------|--|
| 1 | — 1 | : 「ゲーム山本、ワン オール」 (山本が取った) |
| 2 | — 1 | : 「ゲーム鈴木、鈴木 リーズ トゥ ワン」 |
| 3 | — 1 | : 「ゲーム鈴木、鈴木 リーズ スリー ワン」 |
| ~ | | |
| 6 | — 6 | : 「ゲーム山本 シックス オール タイブレイク、 鈴木 トゥ サーブ」 (山本が追いついた) |

略式

| (鈴木) | (山本) | |
|------|------|--|
| 1 | — 1 | : 「ゲーム」 (次のゲームのサーバーがポジションに着いた時に) 「ゲームカウント ワン オール」 (サーバーから) |
| 2 | — 1 | : 「ゲーム」 → 「ゲームカウント トゥ ワン」 |
| 3 | — 1 | : 「ゲーム」 → 「ゲームカウント スリー ワン」 |
| ~ | | |
| 6 | — 6 | : 「ゲーム」 → 「 シックス オール タイブレイク」 |

3 タイブレイクのアナウンス

正式 : 「リードしている選手のゲーム数」 → 「負けている選手のゲーム数」
→ 「リードしている選手の名前」の順にコールする。

例 : 1 — 0 鈴木リード・・・「ワン ゼロ 鈴木」

略式 : サーバーがポジションに着いた時にサーバーからカウントをコールする。

例 : 2 — 1 ……「トゥ ワン」

4 試合終了のアナウンス

*鈴木が6—1で勝利した場合

正式 : 「ゲームセット アンド マッチ 鈴木 シックス ワン」

略式 : 「ゲームセット」「ゲームカウント シックス ワン」