

SCU手引き

<簡易版>

広島県高体連テニス専門部

1. SCUの心得

- ◎ 選手よりも先にコートに入り、メジャーでネットの高さ・シングルススティックなどを確認！
- ◎ ポイントが決まったら、スコアシート記入後、直ちに・大きな声で堂々とコールやアナウンスをしよう！
- ◎ ポイントが決まったら、すぐに失点した選手を見るようにしよう！
- ◎ 自分のジャッジに自信を持とう！選手や監督からの抗議があっても毅然とした態度で！
- ◎ インプレー中は広い視野を持ってボールを目で追い、ラインに近いボールは着地点に集中！
- ◎ 明らかなアウト(フォールト)でない限り「グッド」の判定をしよう！オーバールールも同様に！
- ◎ ポイント間25秒、エンド交代90秒を計測し、60秒で「タイム」！
- ◎ 困ったときは、直ちに帽子を大きく振ってRU(ロービングアンパイア)を呼ぼう！

広島県の高体連に関わる試合では、SCUは原則試合の敗者が担当するので、試合終了後、敗者は、自分の荷物を審判台の下に置くか、同じ学校の選手に運んでもらい、コートを離れることがないようにする。

2. 試合の進め方とアナウンス(1セットマッチおよび8ゲームプロセット)

(1) 試合開始時

★ ウォームアップ終了から1分以内に試合開始できるよう注意を払う。

両選手が所定の位置についたら、大きな声でアナウンスし、スコアシートに開始時刻を記入する。

「サーバー選手名 トゥー サーブ、プレイ！」(A to serve play!)

(2) 各ゲーム中

① ポイント決定 → スコアシートに記入→直ちにスコアをアナウンス、同時にストップウォッチを押すの順。
サーバーがモーションに入ったら、ストップウォッチを止める。

※ 25秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

② デュースの後

■ アドバンテージ時は「アドバンテージ 学校名(選手名)」

※ 基本は学校名を言う。(ただし、個人戦で同校の対戦になった場合は 選手名)

※ 学校名を言う場合、「高校」は言わない。

■ 再びデュースになった場合は「デュース」のみ。

(3) ゲーム終了時

① 第1ゲーム終了時(エンド交代)

ゲームカウントをアナウンスし、ストップウォッチで25秒を測る(団体戦は90秒)。

「ゲーム ゲームを取った学校名(選手名)、ファースト ゲーム」(Game A, first game)

<参考> 個人戦は水分補給のみ認められ、ベンチには座れない。団体戦は休憩やコーチングができる。

◆ 団体戦の場合は、60秒経過したら「タイム」

両選手がエンド交代したら(移動している間に)、次のサーバーを紹介する。

「第2ゲームのサーバー選手名 トゥー サーブ」(B to serve)

◆ シングルスの場合は、第2ゲームまで、そのゲームのサーバーの紹介をする。(第3ゲーム以降は言わない)

◆ ダブルスの場合は、第3ゲームと第4ゲームの開始前も、そのゲームのサーバーの紹介をする。(第5ゲーム以降は言わない)

※ 計測時間を経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

② 第2ゲーム以降の偶数ゲーム終了時

ゲームカウントをアナウンスし、ストップウォッチで25秒を測る。

2-0の場合「ゲーム ゲームを取った学校名(選手名)、リードしている学校名(選手名) リーズ トゥーラブ」(Game A, A leads 2-0)

3-3の場合「ゲーム ゲームを取った学校名(選手名)、スリー・オール」(Game A, 3 all)

※ 25秒以上経過してもプレー始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

③ 第3ゲーム以降の奇数ゲーム終了時(エンド交代)

ゲームカウントをアナウンスし、ストップウォッチで90秒を測る。

4-3の場合「ゲーム ゲームを取った学校名(選手名)、リードしている学校名(選手名) リーズ フォースリー」

60秒経過したら

「タイム」

※ 90秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

(4) タイブレイク

① タイブレイクに入る前のアナウンス

1セットマッチ「ゲーム ゲームを取った学校名(選手名)、シックス・オール、タイブレイク」

(Game A, 6 all, tie-break)

8ゲーム プロセット「ゲーム ゲームを取った学校名(選手名)、エイト・オール、タイブレイク」

(Game A, 8 all, tie-break)

② タイブレイク中

■ 大きい数字 → 小さい数字 → リードしている学校名(選手名)の順にアナウンスする。

■ 「0」は「ゼロ」と言う。

■ エンド交代は25秒間で行う。＜参考＞ 水分補給のみ認められ、ベンチには座れない。

※ このときも、25秒以上経過してもプレーを始めなければ、「プレーを始めて下さい」とアナウンスする。

Aが3-0でリード「スリー・ゼロ、A」

ポイントが6-6で並んだ「シックス・オール」※ デュースとは言わない

Bが7-6でリード「セブン・シックス、B」※ アドバンテージとは言わない

(5) 試合終了時

① 試合終了をアナウンスし、スコアシートに終了時間と最終スコアを記入する。

Aが6-3で勝利「ゲーム セット アンド マッチ A、シックス・スリー」

(Game set and match A, 6-3)

Aがタイブレイクの末に勝利

1セットマッチ「ゲーム セット アンド マッチ A、セブン・シックス」

(Game set and match A, 7-6)

8ゲーム プロセット「 ゲーム セット アンド マッチ A、ナイン・エイト 」

(Game set and match A, 9-8)

② 選手同士の挨拶を確認してから、スコアシートに勝者サインをフルネームで書いてもらう。

3. ソロチェアアンバイア(SCU)のやり方

(1) SCUの役割

- ライン判定(アウトやフォールト)以外のすべてのアナウンスおよびコールを行う。
サービスのネット・レットや、他コートからボールが転がってきたときのレットもSCUがコールする。
- 選手のライン判定が明らかに間違いだと判断した場合、直ちにオーバールール(判定の破棄)する。
選手の抗議によってオーバールールしてはいけない。

(2) オーバールールしたときの処理

- 明らかにインのボールを、選手がアウト(またはフォールト)とコールした場合
「コレクション、ボールワズグッド」1とコールし、アウト等をコールした選手の失点となる。
- 明らかにアウト(またはフォールト)のボールをプレーし続けた場合
「アウト(またはフォールト)」とコールし、その判定が成立する。
- ネットに触れたサーブがサービスコート内に正しく入ったが、選手がフォールトとコールした場合
「コレクション、ボールワズグッド、レット、ファーストサービス(セカンドサービス)」とコールし、そのサーブをやり直す。

(3) 選手が誤って「レット」をコールしたときの対応

- そのコールによってプレーが停止した場合、コールした選手の失点となる。
- そのコールに関係なくプレーが続き、ポイントが終了した場合、そのポイントは成立する。
- そのコールに両選手が合意している場合、ポイントのやり直しとなる。

(4) 試合中に心掛けておくこと

- サービスのライン判定が明らかなフォールトなのにプレーが続いた時に、「フォールト」と言える勇気を！
- 「アウト」コールなしに「カモン！」等の叫び声は、アウトコールにはならないと該当選手へ伝える。

〈例〉「先にハンドシグナルとコールをお願いします。」

アウト(Out) について

返球されたボールが、

- コート外側の地面に落ちたとき。
- バウンドする前にパーマネット・フィクスチュアまたはコート外の何かに当たったとき。
*「パーマネット・フィクスチュア」とは、コートの周りにある全ての設備(審判台、ベンチ、フェンス等)、SCU・ボールパーソンのこと。シングルスでは、シングルス・スティック外側のネットポストやネットはパーマネット・フィクスチュアとなる。

フォールト(Fault) について

サービスがサービスコート外側でバウンドしたとき。

※サービスがネットを越えなかったときは何もコールしない。

※トスをやり直すとき、トスしたボールを掴んでも、ラケットで止めても、地面に落としてもフォールトではない。

※空振りした場合は、フォールトとなる。

4. ソロチェアアンバイア(SCU)の主なコール

(1) フットフォールト(FootFault)

サーバーが構えてからインパクトの瞬間までに、

■歩いたり走ったりして立っている位置を変えたとき(足を少し動かすぐらいはよい)。

■ベースラインまたはその内側のコートを踏んだとき。

■サイドラインの仮想延長線外側の地面に触れたとき。

※シングルスの場合、シングルス・サイドラインとダブルス・サイドラインの間に立ってはいけない。

■センターマークの仮想延長線を踏んだとき。

※サーバーがボールを打った瞬間にコールする。

コールのタイミングが早すぎると“妨害”となり、ポイントのやり直しとなるので注意する。

*フットフォールトは早い段階で発見し、遠慮せず積極的にコールする。試合終盤で、初めてフットフォールトをとるとトラブルになりやすい。選手や監督の指摘でフットフォールトをとることはないが、その後、気をつけて見るように注意する。

(2) ネット(Net)

サーブがネットの最上部に当たり、ネットを超えたとき。

(3) レット(Let)

(a) サービス・レット

■サーブがネット、ストラップまたはバンドに触れて、

○レシーバー側のサービスコートに入ったとき。

○地面に落ちる前に、レシーバー(着衣やラケットも含む)に触れたとき

■レシーバーが構えていないのに、サービスが打たれたとき。

「レット、ファースト(セカンド)サービス」とコールし、そのサーブをやり直す。

(b) ポイント・レット

■インプレー中、他コートからボールが侵入してきたとき。

(サイドライン(延長線上を含む)を超えてコートに入った場合にはすぐに「レット」をコールする)

■その他、主審がプレーをやり直すと判断したとき。

「レット、(リプレイザポイント)」とコールし、第1サーブからやり直す。

*ただし、次の場合はレットが取り消され、ポイントが成立する。

レットがコールされる前に打たれたボールが、

○コートに正しく入らなかった場合、そのボールを打った選手の失点となる。

○明らかなウイニングショットまたはエースとなった場合、そのボールを打った選手の得点となる。

(↑この判断はSCUに任される)

(4) ノット・アップ(NotUp)

2バウンド以上で返球したとき。

(5) タッチ(Touch)

■インプレー中にラケットや身体(着衣や帽子も含む)がネットや相手側コートに触れたとき。

■ボールが身体に触れたとき、ラケットをかすったとき。

(6) スルー(Through)

打球がネット(の穴)を通り抜けたとき。

(7) ウェイト・プリーズ(Wait Please)

サーバーがモーションに入る前に、

■他コートからボールが侵入してきたとき。(←「レット」とは言わない)

■レシーバーがポジションについていないとき。※「タイム」とは言わない。「レット」ではない。

(8) コレクション(Correction)

■カウントを言い間違えたとき

「コレクション」1 とコールし、正しいカウントをアナウンスする。

(9) ファウル・ショット(Foul Shot)

■故意に2度打ちしたとき。

■ネットを超える前にボールを打ったとき(オーバーネット)。

■ダブルスで、パートナー同士が続けて打ったとき。

ただし、次の場合は、ファウル・ショットにならない。

○自分側コートで打った後に、ラケットがネットを越えて相手側へ突き出たとき

○自分側コートでバウンドして逆回転または風で相手コートに戻ったボールを、ネット越しに打ったとき

5. 試合で起こるQ&A

(1) 選手や監督からの抗議に対して

■相手選手のライン判定に対して抗議があった場合は、

はじめに、選手を見ながら大きな声で「アウト(イン)です。」と答える。

それでも抗議してくるときは、「明らかにイン(アウト)とは見えなかったので、選手の判定を尊重します。」

と答える。それでもなお抗議を続ける場合は、RUを呼んで対応してもらおう。

※ボールマークの確認を要求されても、人工芝コートではしてはいけない。

■選手や監督からサービス・レットの訴えがあっても、ボールがネットに触れた音をSCUが聞き取れていなければ、サービス・レットにはならない。「私には聞こえませんでした」と答える。

■SCUがオーバールールした判定に対して抗議があった場合は、

はじめに、選手を見ながら大きな声で再度「アウト(イン)です。」と答える。

それでも抗議してくるときは、毅然とした態度で「明らかにアウト(イン)に見えました」と答える。

それでもなお抗議を続ける場合は、RUを呼んで対応してもらおう。

■ポイントの成立か、やり直しか等のルールに関することに対して抗議があった場合は、自分での判断が難しければ、直ちにRUを呼んで対応してもらおう。

(2) 選手から飲み物等補充の申し出があったら

選手から飲み物、ラケット、救急用具等の補充の申し出があったときは、RUを呼んで対応してもらおう。

(3) 試合中にボールを紛失したら

試合中にボールを紛失したら、RUから紛失した数だけボールを補充してもらおう。

〈参考〉ウォームアップ中またはボールチェンジ後2ゲーム以内に紛失した場合はニューボールを補充、それ以外で紛失した場合は使われているものと同じ程度のユーズドボールを補充する。

(5) ボールパーソンについて

シングルス試合に限り、各校1名ずつのボールパーソンを認める。

ボールパーソンに、次のような行動が見られたら注意を与える。

■選手と会話している、エンド交代時に選手をタオルで仰いでいる。

〈例〉「選手との会話は慎んでください。」「タオルで仰ぐなど選手と接触しないでください。」

■自分の学校の選手のボールしか拾わない。

〈例〉「中立的な立場で、ボールを拾うようにしてください。」

■ボールパーソンが頻りにコートを出入りしている(コーチング用紙片の持ち込みに注意)。

〈例〉「コートの出入りは必要最低限にしてください。」

■服装はテニスウェアとする。

(6) 観客席からの応援について * 基本的にRUが対応するが、気になるようであればRUを呼ぶ。

■試合中、コート外の誰からもコーチング(ジェスチャーも含む)を受けることはできない。

■頑張れ、ナイスショット、ドンマイ、先リード、ポイント、強気、集中、ファースト等の応援はいいが、前に出る、もっと振り抜け等の技術的内容・戦術的内容を含む応援はコーチングとして判断される。

(7) 情報機器(携帯電話、スマートフォン、タブレット等)の使用

■試合中、コート内で選手または監督が、携帯電話等の情報機器を使用したら注意を与える。

〈例〉「試合中は携帯電話等を使用しないでください。」

■試合中に着信音が鳴ったら、ポイント間で直ちに電源を切るか、マナーモードに設定させる。

〈例〉「携帯電話等はマナーモードにするか電源を切ってください。」

(8) 間違いの訂正

間違いに気付くまでに行われたポイントは、原則としてすべて有効とする(やり直しはしない)。

■スタンダード・ゲーム、タイブレーク・ゲーム中、サーバーが間違ったサイドからサーブをすることに気付いたとき

○直ちにスコアに応じた正しいサイドに訂正する。ただし、間違いが発見される前にフォールトしたサービスは、成立する。

■スタンダードゲーム、タイブレークゲーム中、間違ったエンドにいることが発見されたとき

(例: 奇数ゲーム終了後、エンド交代せずにプレーを続けていた)

○直ちにエンド交代をし、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。

■スタンダード・ゲーム中、サーバーの順番が間違っていることに気付いたとき

○ゲーム中に気付いた場合は、本来のサーバーに代わる。気づいた時、すでに相手が打っていたフォールトは取り消す。

○気づいた時、すでにゲームが終了していた場合は、入れ替わったままの順番で続ける。

○ダブルスでパートナー同士の順番が間違っていることに気付いた場合、それが第1サーブをフォールトし

た後であれば、正しいサーバーに戻したうえで、第2サーブから再開する。

■タイブレーク・ゲーム中、サービスの順番が間違っていることに気付いたとき

○偶数ポイントが終わった後で気付いた場合は、直ちに正しい順番に戻す。

○奇数ポイントが終わった後で気付いた場合は、入れ替わったままの順番で続ける。

○間違いに気づく前に打たれたサービスのフォールトは取り消す。ただし、ダブルスで、パートナー同士のサービスの順番が間違っていた場合は取り消さない。

■ダブルスにおいて、パートナー同士のレシーブの隊形が入れ替わっていることに気付いたとき

そのゲームだけは間違っただけでプレーを続け、次のレシーブ・ゲームで本来の隊形に戻す。

(9) 失点に関するQ&A

■第1サーブを打った後に、ラケットがサーバーの手から離れてネットに触れたとき

○ボールがバウンドする前に触れた場合は、サーバーの失点となる。

○フォールトと判定された後に触れた場合は、第2サーブから始める。

■サーブされたボールがバウンドする前にレシーバーに当たった場合は、サービス・レットでない限り、レシーバーの失点となる。ダブルスでは、レシーバーのパートナーに当たった場合も失点する。

■ダブルスで、サーブされたボールがバウンドする前に、レシーバーのパートナーがネットに触れた場合は、レシーバー側の失点となる。

■選手がネットの仮想延長線を越えて相手側へ入っても、相手コート内に入らない限り失点とならない。

■ラリー中のボールがネットポスト外側を適ってコートに入った場合、ネットの高さより高いか低いかに関係なくプレーは続けられる。ダブルスの場合は、ネットポストに触れてコートに入った場合もプレーは続けられる。

■インプレーのボールに、ラケットを手から離して投げて打ち返したとき、

○ラケットを投げた選手が失点する。

※打ち返した後、汗等ですっぽ抜けた場合は、正しく返球されていればプレーが続けられる。

(10) 妨害に関するQ&A

■第2サーブを打とうとしたら、他コートからボールが侵入してきた。

○サーブのモーション前にボールが侵入してきた場合は、第2サーブから始める。(「ウェイト・プリーズ」)

○サーブのモーションに入った後にボールが侵入してきた場合は、第1サーブからやり直す。

■第1サーブをフォールトした後、そのボールを拾わずに、第2サーブでラリーが始まった。

○コート上に転がっているボールが気になっても、何もコールしない(妨害とみなさない)。

○インプレー中のボールが転がっているボールに当たっても、プレーは続けられる。

ただし、どちらのボールか判断できない場合は、ポイント・レットとなる。

○インプレー中に、選手がコート上にあるボールを誤って蹴った場合、プレーの妨害と判断した場合は、ポイント・レットとなる。2回目以降は、その度に相手への故意の妨害となり、失点となる。

■第2サービス時、レシーバーが構えた後に、手を挙げてノット・レディを知らせた。

○サーバーがモーションに入る前に気付いた場合は、第2サーブから始める。

○サーバーが気付かずにモーションに入っていた場合は、第1サーブからやり直す。

○サーブが打たれた後だった場合は、ノット・レディは認められない。

■第2サービスを、SCUが誤って「フォールト」とコールし、その後「グッド」に訂正した。

○そのサーブが入っていた場合は、第1サーブからやり直す(SCUが妨害したとみなす)。

ただし、明らかなエースだった場合は、サーバーの得点となる。

○そのサーブがサービス・レットであった場合は、第2サーブをやり直す。

■バウンドした後に風で押し戻されてネットを超えたボールを打とうとしたが、相手がそれを邪魔した。

○その行動が故意であると判断した場合は、相手の失点となる。

○その行動が無意識であったと判断した場合は、ポイント・レットとなる。

(1 1) インプレー中に帽子等を落としたとき

インプレー中、選手が帽子やポケットに入れておいたボールを地面に落としたり、プレーを止める。

※振動止めはラケットの一部とみなし、落としても(飛んでも)プレーは続ける。

■落としたのがその試合で1回目の場合は、ポイント・レットとなる。

その際、「今度落とし物をしたら、その度に失点となります。」と選手に伝える。

■落としたのが2回目以降の場合は、落とした選手の失点となる。

(1 2) ストラップの止め金が外れた場合

インプレー中、ストラップの止め金が外れた場合は、ポイント・レットとなる。

レットがコールされる前に打たれたボールがネットしたら、そのボールを打った選手の失点となるが、ネットが高くなったことが原因と判断できる場合は、ポイント・レットとなる。

(1 3) シングルス・スティックを使用しているシングルの試合

■インプレー中、シングルス・スティック外側のネット・ポストに選手が触れても失点とならない。

■インプレー中のボールが、バウンドする前にシングルス・スティック外側のネット・ポストに触れた場合は、そのボールを打った選手の失点となる。

■インプレー中のボールが、バウンドする前にシングルス・スティックに当たったとき

○それがサーブの場合は、フォールトと判定する。

○それがラリー中の場合は、正しくコートに入ればプレーが続けられる。

■インプレー中、シングルス・スティックが倒れた場合は、ポイント・レット(*)となる。

(1 4) スtring(ガット)が切れたとき

■ラリー中にstringが切れても、ポイントが終わるまでプレーを続ける(やり直しはしない)。

ただし、stringが切れたままで新しいポイントをプレーすることはできない。

■第1サーブを打って、サーバーのラケットのstringが切れたとき、

○第1サーブが正しくコートに入った場合は、ポイントが終わるまでプレーを続ける。

○第1サーブがフォールの場合は、ラケットを交換してから第2サーブを打ってもよい。

なお、stringが切れたままのラケットで第2サーブを打つこともできる。

■第1サーブをフォールしたボールを打ち返して、レシーバーのラケットのstringが切れたとき、
○第2サーブの前にレシーバーがラケットを交換した場合は、第1サーブからやり直す。

○レシーバーがラケットを交換しない場合は、サーバーは第2サーブを打つ。

○ダブルspartnerと速やかにラケットを交換した場合は、サーバーは第2サーブを打つ。

(1 5) ボールの破裂や軟化

■インプレー中にボールが破裂したときは、そのポイントをやリ直す。

■ポイントが終わってから、ボールが軟らかい等の訴えがあっても、そのポイントはやり直さない。

※破裂や軟化でボールを交換するときは、RUを呼んで対応してもらおう。

6. 試合の中断

(1) 降雨や雷による中断

* 降雨等が確認されても、競技運営本部の放送またはRUからの指示が出るまでは、試合を継続する。

〈試合中断〉

- ① 会場全体に一時中断の放送が流れたら、RUの指示で試合を中断し、直ちにボールを回収する。
- ② RUとスコアや選手のエンド等を確認し、ボールとSCUセットを競技運営本部へ持って行く。
- ③ 競技運営本部で審判委員の先生に報告し、放送が聞こえる場所で待機する。

〈試合再開〉

④ 会場全体に試合再開の放送が流れたら、競技運営本部に行き、ボールとSCUセットを受け取る。その際、ウォームアップ有無や試合再開について審判委員と確認する。

〈参考〉 15分未満の中断は、サービス4本ずつ(試合球を使用)

15分以上の中断は、3分間のウォームアップ(競技運営本部が用意した練習球を使用)

⑤ 担当コートに行ったら、RUと一緒に審判台やベンチの掃除をする。

※試合を担当していない休憩中のSCUも協力して行う。

⑥ 試合再開はRUの指示で行う。

※ウォームアップを行う場合は、試合前と同様の時間計測およびアナウンスをする(選手紹介はしない)。

(2) 日没によるコート移動

* 選手や監督から「ボールが見えない」と訴えがあったらRUを呼んで報告する。

ただし、RUからコート移動の指示が出るまでは、試合を継続する。

① RUからコート移動の指示が出たら試合を中断し、直ちにボールを回収する。

〈参考〉コート移動による試合中断は、偶数ゲーム終了時に行う。

② RUとスコアや選手のエンド等を確認し、ボール、SCUセット、プレートを持って、速やかにコート移動をする。

③ 試合再開はRUの指示で行う。中断時間により、ウォームアップを行うことがある。

※ウォームアップ有無の目安時間は上記「降雨や雷による中断」と同じ。

(3) ヒートルールによる10分間休憩

☆ヒートルール適用が決まったとき

■担当試合が試合前だった場合は、試合前挨拶時にRUから伝えられる。

■担当試合が試合中だった場合は、エンド交代時にRUから伝えられる。

① RUからヒートルールによる休憩の指示が出たら試合を中断し、直ちにボールを回収する。

② RUが両選手(監督やベンチコーチも)に休憩について説明した後、RUからアナウンスの指示が出たら大きな声で「ヒートルール基準を超えたため、10分間の休憩を取ります。」とアナウンスする。

③ RUとスコアや選手のエンド等、試合再開時間を確認し、ボールとSCUセットを持って、担当コート近くの日陰で休憩する(トイレに行く場合は、RUにSCUセットを預けてから行くこと)。

④ 試合再開2分前にはコートに入って準備し、RUの指示に従って試合再開する。

※再開前の練習はサービス4本ずつとする。

〈ヒートルール適用基準〉

次のいずれかが起きた場合、ヒートルールが適用される。

(a)競技会場での気温が35℃以上になったとき。

(b)競技運営本部が設置する熱中症指数計の暑さ指数(WBGT)が31℃以上になったとき。

7. 時間超過による規約違反(タイム・バイオレーション)

(1) タイム・バイオレーションの対象行為

■ポイント間25秒以内に、次のプレーを始めない。

ただし、ボールが隣のコートに入ってしまった等で25秒以上経過した場合は含めない。

■エンド交代時90秒以内に、次のプレーを始めない。

ただし、次のエンド交代時は、25秒以内でプレーを始めなければならない。

0個人戦で、各セット第1ゲーム終了後のエンド交代

○タイブレーク中のエンド交代

■セット・ブレイク時120秒以内に、次のプレーを始めない。

(2) 時間超過に対するソフトウォーニング(警告前注意)

ポイント間の時間超過が続くようであれば、

① ソフトウォーニング(警告前注意)「ポイント間が25秒を超えないように注意してください。」とアナウンスし、プレーを促す。

② 次の時間超過があったら、直ちにRUを呼んで報告する。

(3) タイム・バイオレーションによる処分

ソフトウォーニング後に、選手が時間超過を犯したら、RUの指示に従ってペナルティを科す。

■ 1回目は、ウォーニング(警告)を与える。

「タイム・バイオレーション、ウォーニング、00選手」

■ 2回目以降は、ペナルティを科す。

0 サーバーが犯した場合は、サーブ1本を失う。

▶ 第1 サーブ時は、第1 サーブを失い、第2 サーブから始める。

「タイム・バイオレーション、ロス・オブ・サーブ、00選手」「セカンドサーブ」

▶ 第2 サーブ時は、第2 サーブを失うと同時に、ポイントも失う。

「タイム・バイオレーション、ロス・オブ・サーブ、00選手」「(新しいスコア)」

○レシーバーが犯した場合は、そのポイントを失う。

「タイム・バイオレーション、ポイント・ペナルティ、00選手」「(新しいスコア)」

※タイム・バイオレーションを科した後、25秒以内にプレーを始めないと、コード・バイオレーションの対象となる。

8. 試合中に選手が犯す規約違反

(1) 試合中に選手が犯すコード・バイオレーションの対象行為

■ ゲームの遅延

- ウォームアップ後、25秒以内にプレーを始めない。
- 主審、RUの「レッツ・プレイ！」コールから、25秒内にプレーを始めない。
- タイム・バイオレーションを科された後、25秒以内にプレーを始めない。
- MT0後、30秒以内にプレーを始めない。
- 手当てを受けられない症状(筋ケイレン等)のためプレーを継続できない。
- トイレ・ブレイクや着替えてコートから離れたが、意図的にコートに戻る時間を遅らせた。

■ 試合中に選手が以下の行動したとき

- 無断でコートから離れる
- 言葉による侮辱(相手選手、審判、観客等を中傷、侮辱する)
- 身体に対する危害(相手選手、審判、観客等に危害を加える)
- ベストを尽くさない(やる気のないプレーを継続する等)
- ボールの乱用(怒りを込めてコート外へ打ち出す、地面に激しく叩きつける等)
- ラケットや用具の乱用(ラケットを激しく叩きつける、破損する等)
- 施設や設備の損傷(意図的にコートを傷つける、ベンチを破損する等)
- 卑猥な言葉を発する、しぐさをする

(2) コード違反に対する初期対応

① 選手が上記のコード違反を犯した場合は、直ちにRUを呼んで状況を報告する。

※ RUはコード違反を確認したら、すぐにコートに入ってSCUと事実確認することになっている。

② RUから指示が出たら、該当選手に注意を与える。

〈例〉「先ほどの発言は、審判を侮辱する発言です。」「注意してください。」

※注意を与えた後もRUは審判台付近に待機している。

* 競技運営本部で悪質なコード違反であると判断された場合は、すぐにソフトウォーニングを与えることもある。

(3) ソフトウォーニング(警告前注意)

選手が再びコード違反を犯した場合、試合中断が指示される。

その後、RUの指示に従って、ソフトウォーニングを与える。

〈例〉「先ほどの発言は、審判を侮辱する発言です。」

「今後はコード・バイオレーションとなります。」「注意してください。」

(4) コード・バイオレーションによる警告、ペナルティ

ソフトウォーニング後に、選手がコード違反を犯したら、RUの指示に従ってペナルティを科す。

■ 1回目は、ウォーニング(警告)を与える。

〈例〉「コード・バイオレーション、ゲームの遅延、ウォーニング、00選手」

■ 2回目は、ポイント・ペナルティを科す。

〈例〉「コード・バイオレーション、ラケットの乱用、ポイント・ペナルティ、00選手」

「(新しいスコア)」

■ 3回目以降は、ゲーム・ペナルティを科す。

〈例〉「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、ゲーム・ペナルティ、00選手」

「(新しいゲーム・スコア)」

☆4回目以降は、レフェリーの判断で失格になることもある(その前でも悪質な場合は即失格もある)。

失格になった場合は、失格で試合終了になったことをアナウンスする。

〈例〉「コード・バイオレーション、身体に対する危害、デフォルト、00選手」

「ゲームセットアンドマッチ(勝者の選手名)」