

SCUの仕事

- ◇ 判定は行わず、試合の進行と記録、及び結果を確認し、本部に勝者とともに報告をする。
基本的に判定は選手同士の『セルフジャッジ』で進めていく。ただし、その判定が明らかに間違っている場合、SCUが直ちに オーバールール（判定の訂正）をする。
- ◇ 試合の進行とは、対戦前のあいさつの司会、試合の開始・終了・ポイント等のコールを行うことである。
- ◇ スコアシートにスコア等の記録をし、試合終了後勝者とともに本部へ行き、結果の報告をする。
- ◇ シングルスティックが立てられているか、またははずされているかを確認する。

対戦前のあいさつ

- ① （並んでなければ）『サービスラインにお並びください。』
- ② 『試合前の挨拶を行います。』
- ③ 『ただいまより、〇〇中学校 対 △△中学校 の試合を始めます。両校礼。』
- ④ 『〇〇中学校から、ダブルス2、シングルス、ダブルス1の順に選手の紹介をお願いします。』
- ⑤ 『代表の方はオーダー用紙の交換をお願いします。』
- ⑥ 『ダブルス2の選手は□番コート（シングルス2の選手は□番コート）に入って、試合を始めてください。これで試合前の挨拶を終わります。両校、礼。』

練習中のコール

『審判台の左側、〇〇中学校。審判台の右側、△△中学校。
〇〇中学校がサービス（またはレシーブかエンド）を選びました。
この試合はワンセットマッチスコアリング方式で行われます。』

対戦後のあいさつ

- ① 『サービスラインにお並びください。』
- ② 『ただ今の試合は、ダブルス2 〇-△、シングルス 〇-△、ダブルス1 〇-△
計 〇-△ で〇〇中学校の勝ちが決定しました。両校、礼』

試合のコール

- 試合開始のコール
『The best of 試合方式、サーブ校 serving play.』
例 『ザ ベスト オブ ワンセットマッチ、八女学院 サービング プレイ。』
- ポイント決定後のコール
サーバーのスコアを先にアナウンスする。「0」は「ラブ」とアナウンスする。
例 『15-30（フィフティーン サーティ）』、『40-40（デュース）』
- デュース後のコール
『Advantage 中学校名。』 例 『アドバンテージ 八女学院。』

○ 最初のゲーム終了後のコール

『Game このゲームを取った学校 , first game.』

例『ゲーム 八女学院 , ファーストゲーム。』

○ 2ゲーム目以降のゲーム終了後のコール

◇同点のとき

『Game このゲームを取った学校 , スコア.』

例『ゲーム 八女学院 , 1-1 (ワンオール)。』

◇このゲームを取った学校が勝っているとき

『Game このゲームを取った学校 , このゲームを取った学校 leads , スコア.』

例『ゲーム 八女学院 , 八女学院 リーズ, 2-0 (トゥー ラブ)。』

◇このゲームを取った学校が負けているとき

『Game このゲームを取った学校 , リードしている学校 leads, スコア.』

例『ゲーム 八女学院 , 西南学院 リーズ, 2-1 (トゥー ワン)。』

◇タイブレークになったとき

『Game このゲームを取った学校 , 6-6 , tie break.』

例『ゲーム 八女学院 , シックスオール, タイブレーク。』

○ タイブレークのコール

大きい数字 → 小さい数字 → リードしている中学校名 の順にアナウンスする。

「0」は「ゼロ」とアナウンスする。

例『1-0 (ワン ゼロ) , 八女学院。』, 『6-6 (シックスオール)。』

○ 試合終了のコール

『Game set and match 勝利した学校 , score is スコア.』

『ゲームセット アンド マッチ 八女学院 , スコア イズ 6-4 (シックス フォー)。』

進行中のコール

○ 間違えてコールして、訂正するときのコール

誤った内容 , 『Correction 訂正した内容.』

例 30-40 (サーティ フォーティ) , 『コレクション 40-30 (フォーティ サーティ)。』

○ ボール等の侵入によるゲームのさまたげがあったときのコール

『Time (タイム).』

○ サーブがネットに当たって、サービスボックスに入ったときのコール

『Let. First service (Second service).』

例『レット. ファーストサービス。(セカンドサービス)』