

令和5年度全国高等学校総合体育大会テニス競技

第80回全国高等学校対抗テニス大会

第113回全国高等学校テニス選手権大会

RU・CPマニュアル



飛び立て若き翼 北海道総体 2023

轟かせ魂の鼓動北の大地へ大空へ



6版 2023.6.19

所 属		氏 名	
--------	--	--------	--

1. RU・CP委員の心得

1. 試合が公正かつ円滑に進行するよう、試合前から試合後まであらゆる配慮をする。
2. SCUを助け、守る気持ちを持って業務に臨む。
3. トラブルの事前防止、事後処理を徹底する。特に競技運営本部とのやり取りを密に行う。
4. 大会役員として適切な態度や行動を心掛け、公平を期すために選手や監督との会話には節度を持つ。

2. RU・CP委員の業務概要

(1) 業務概要

- (a) RU（ロービング・アンパイヤー）の業務・・・主に試合中、コート内で起こる事案に関わる仕事
- CP業務の補助
 - 試合終了報告（OPボード係へ）団体戦の場合は対戦が終わるごとに報告（例 ○番コートS1終わりました。ゲームカウント・勝敗の報告は不要）
 - RU報告用紙の記入・報告（必要に応じて）、試合終了後スコアシートに確認サイン
 - 競技運営本部からの指示に対する対応（降雨・雷による中断、ヒート・ルール休憩、コート移動等に係る対応）
 - 試合中に起こる事案への初期対応（抗議、時間遅延、突発的怪我・病気等）および、
※ SCUが帽子を振ったら直ちにコートに入って対応する。
- (b) CP（コート・パトロール）の業務・・・主に試合の前後やコート外の出来事に関わる仕事
- 試合前のSCUに対する補助（試合前準備、試合前挨拶、コイントス、ウォームアップ等）
 - 試合後のSCUに対する補助（スコアシートの記入漏れ等の確認、試合後片付け等）
 - 選手からの要請に対する対応（着替え、飲み物・救急用具の補充）
 - 競技運営本部からの指示に対する対応（降雨・雷による中断、ヒート・ルール休憩、コート移動等）
 - 観客席の監視（応援の仕方、不審者対応）

(2) 業務の割り振りについて

- 2面の場合はCP2名、RU1名の3名で1チームとする。3面の場合はCP2名、RU2名の4名で1チームとする。チーム編成はAレフェリーが行う。
- 原則、1チームで3面を担当する（CPは2面ずつ、RUは3面全体）。
- 90分交代を原則とする。
担当時間5分前には前任者のところへ行き試合情報の引継ぎを行う。
- RUの交代はプレーが途切れたところで行う。前任者はRU・CP道具、RU報告用紙も後任者に引き継ぐ。

(3) RU・CP道具について

- 苫小牧市緑ヶ丘公園庭球場 CP用10セット+RU用5セット+予備2セット
- 千歳市青葉公園庭球場 CP用 4セット+RU用2セット+予備1セット

● 道具入れ袋	【1枚】	● ポケットティッシュ	【3個】
● トランシーバー	【1台】	● 除菌用ウェットシート	【1パック】
● ストップウォッチ	【1個】	● ゴミ袋	【2枚】
● クリップボード	【1枚】	● 雑巾	【6枚】
● 消しゴム付き鉛筆	【2本】	● 雨合羽	【1着】
● 赤ボールペン	【1本】	● ロスト用ボール	【New 1 缶、Used 1 缶】
● 黒ボールペン	【1本】		

3. 今大会の試合方法について

- (1) 団体の部 8月1日・2日・3日
- ダブルス1組、シングルス2名の対抗トーナメント（3ポイントのうち2勝したチームが勝利となる）
※各チームの初戦のみ打ち切りなし、それ以降は勝敗決定後に打ち切りとなる
 - 準々決勝までは8ゲームプロセット、準決勝・決勝は3セットマッチ（最終セットは10ポイントのマッチタイブレーク方式）で行う
- (2) 個人の部 8月4日・5日・6日・7日
- シングルス・ダブルスともにトーナメント方式
 - 1・2回戦は1セットマッチ、3回戦から準決勝までは8ゲームプロセット、決勝は3セットマッチ（最終セットは10ポイントのマッチタイブレーク方式）で行う

※ボールチェンジは3セットマッチのみ、第1セット終了時に行う。ニューボールはSCUグッズの中にある。

4. 試合前、試合後に関するCPの業務

- (1) 試合前準備
- ① CPはSCUや選手がコートに来ない場合は、競技運営本部へ連絡する。
- <SCU> 試合開始（S. A.）時刻5分前、または前の試合が終了して2分経過しても来ない時
- ・ 1セット時；担当コートの前の試合でどちらかが3ゲーム取得した時
 - ・ 8ゲーム時；担当コートの前の試合でどちらかが5ゲーム取得した時
- <選手> 試合開始（S. A.）時刻、または前の試合が終了して5分経過しても来ない時
- ② CPは試合前にチェック表を用いて、コートとその周辺のチェックを確認する。
- SCU担当
- ネットの高さ（センターの高さ91.4cm）や張り具合
 - シングルス・スティックのセット（真っすぐ立っているか）または除去
 - スコアボードに選手名（学校名）プレートが貼り付けてあるか、数字が「0」に戻っているか
- (2) 試合前挨拶とコイントス（プレマッチミーティング）
- ① 両選手がコート内のベンチに到着後、60秒以内にプレマッチミーティングが始まるよう注意を払う。
選手が整列したときに、選手のゲームシャツを目視でチェックする（服装規定が守られているか）。
- ② 選手名とゼッケンの確認を行う。
- <団体戦> 右胸に学校ゼッケン、後ろ見頃に登録番号ゼッケン（番号の小さい学校が赤色）
- <個人戦> 右胸に学校ゼッケン、左腰にSCUから渡されたりボン（番号の小さい学校が赤色）
- ③ 試合前挨拶とコイントスの進行を見守る。
- ④ 試合前挨拶の進行が終わったら、SCUが審判台に上がるまでの準備を確認する
- (3) ウォームアップ
- ① SCUが審判台に上り、選手が所定の位置についたら、ウォームアップの進行を見守る
- ② SCUが3分間計測を始めたらウォームアップの様子を見守る。
- (4) 試合後
- ① 個人戦のときは、SCUがスコアボードから選手名プレートを外しているか確認。
- ※ 敗者に持ち帰るか聞く。
- SCUからスコアシートを渡されたら、開始時刻・終了時刻・最終スコア・勝者サインが記入されているかチェックし、すべて記入されていたらRUに確認サインをしてもらう（押印でもよい）。
- ② タオルかごの消毒作業・コートブラシかけ（会場補助員）を確認する。
- ③ SCUにスコアシート・RU報告用紙（必要に応じて）・SCUセット・試合球を競技運営本部へ返却させる（個人戦時は選手名プレートも）。
- SCUがコートを出る際は、忘れ物やゴミ等がないか確認する。スコアボードの数字を「0」に戻す
- (a) 続けて試合が組まれている場合は、次の試合前準備を確認する。
- (b) 次の試合が組まれていない場合は、競技運営本部へ戻り、最終試合終了を報告する。

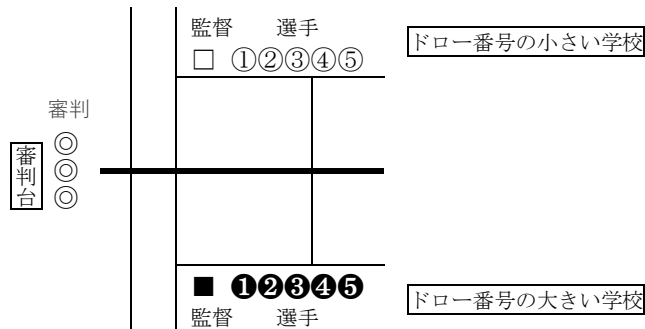
5. 団体戦の開始挨拶、終了挨拶に関するRU・CPの業務

(1) 団体戦開始の挨拶を見守る (CP)

- ① 監督と登録選手が全員揃ったところで、ダブルスのSCUは団体戦開始挨拶を始める。

「試合前の挨拶を行います。」

「審判台の方から監督、選手の順でサービスラインに整列してください。」



「ネット前まで進んでください。」

「ただ今より、男子(女子)〇回戦(準決勝・決勝)、□□高校と■高校の試合を行います。」

「両校、礼！」

「監督の先生は、オーダー用紙の交換をお願いします。」

「□□高校の監督の先生より、ダブルス、シングルス1、シングルス2の順に、選手の紹介をお願いします。」

「続きまして、■高校の監督の先生、お願いします。」

「ありがとうございました。」

「引き続き、ダブルスの試合をこの△番コート、シングルス1の試合を▲番コートで行います。」

「△番、▲番コートのどちらかが空き次第、シングルス2の試合があります。」

勝敗決定で打ち切る場合は続けて「ただし、勝敗が決まった場合は、ポイント打ち切りとなります。」

「これで、試合前の挨拶を終わります。」

「両校、礼！」

- ② 団体戦開始挨拶が終わったら競技運営本部(OPボード係)にどのコートに何の試合が入ったかを報告する。

(2) 団体戦の各対戦が終了したら (RU・CP)

- RUは試合が終了したことを本部に無線で連絡する。

- 試合が終了したとき

(a) スコアシートに勝者がサインした後、最終試合でなければ、RUがスコアシートに確認サインをし、SCUにスコアシート・審判道具・試合球を直ちに競技運営本部に返却させる。CPは消毒作業・ブラシかけを確認。

(b) スコアシートに勝者がサインした後、最終試合であれば、

① RUはSCUの元へ行き、スコアボードとスコアシートが一致しているか確認し、一致していればスコアシートにサインをする。

② 対戦を担当したSCU全員とCPで勝敗を確認し、団体戦終了の挨拶を行う。RUも可能であれば立ち会う。

③ CPはスコアシート・RU報告用紙(必要に応じて)・SCUセット・試合球・学校名プレートを競技運営本部に返却させる。※ 敗者校に学校名プレートを持ち帰るか聞く。

CPは消毒作業・ブラシかけを確認。

- 勝敗決定で打ち切る対戦で2勝0敗となったら、行っている試合のSCUのもとへ行って打ち切りを伝え、その時に行っていたポイントが終了したら直ちに試合を打ち切り、団体戦終了の挨拶を行わせる。

☆ 団体戦初戦は、相手校と競技運営本部の了解を得れば、D1とS1が同時に終わった場合のみ勝敗決定後のシングルス2の選手を変更することができる。

申し出があった場合は、RUが許可し、競技運営本部(OPボード係)に連絡し、変更後の学校名と選手名を伝える。

(3) 団体戦終了の挨拶 (CP)

- ① 最終試合が終わったら、勝者校と勝敗数を確認する。

- ② 勝敗確認ができたなら、直ちに最終試合のSCUが、団体戦終了挨拶の進行を始める。

「両校は、△番コートのサービスラインに整列してください。」 ※すでに並んでいたら省く

「ネット前まで進んでください。」

「ただ今の□□高校と■■■高校の試合は、2対1（3対0、2対0）で、■■■高校の勝ちです。」
「両校、礼！」
「解散してください。」

③ 団体戦終了挨拶が終わったら競技運営本部に報告し、消毒作業、片付け、次対戦の準備を確認する。

6. 試合中に起こることへの対応に関わるRUの業務

(1) 選手からの申し出があったとき

(a) トイレット・ブレイク、ゲームシャツの着替えの申し出があった場合 → 【P.7】

(b) 飲み物、ラケット、救急用具の補充の申し出があった場合は、RUが該当選手の関係者から預かり、エンド交代時またはセット・ブレイク時に選手に渡す。

(2) 選手や監督から抗議があったとき **RU担当初期対応** → **Aレフェリー**

(a) 相手選手の判定、SCUのオーバールールに対する抗議

■ 判定の最終決定者はSCUである。選手・監督から事実問題確認のためにRUを要請できない。SCUが毅然とした態度で対応する。

■ 抗議が長時間に及んでいるときはRUがコートに入って対応する。ただし、SCUや選手・監督から事実確認を行うが、選手・監督には判定通りであることを伝え、プレー再開を促す。

■ 状況に応じてRUの支援を、Aレフェリー（またはレフェリー）が行う。

(b) ルールに関すること（法的解釈）に対する抗議

〈例〉レットで中断したとき、そのポイントは成立するのか、やり直しなのか。

■ 判定の最終決定者はAレフェリー（またはレフェリー）である。選手・監督はSCUを通じてRUの要請ができる。

■ SCUから呼ばれたら、直ちにコートに入ってSCUや選手・監督から事実確認を行い、ルールに従って対応する。レフェリーに対応を求めてもよい。

(c) SCUの音量や技量に対する抗議

選手・監督から事実確認を行ったら、SCUに注意を与えつつ励ます。

☆ 監督がSCUに頻繁に話し掛けている、監督の抗議で長時間プレーが中断しているのが見られたときは、SCUが帽子を振る前でもコートに入って対応する。状況によっては、審判台後方に待機して牽制する。

(3) 試合中に怪我や病気が起きたとき

怪我や病気が起きたときの対応 → 直ぐにコートへ向かい対応する。 【P.8】

団体戦時は、選手がポイント間で怪我等したときに、ベンチコーチが動かないように、選手と話さないように、RUは注意を払いながら対応する。

(4) 競技運営本部から指示が出されたとき（RU必要であればCPは補助）

(a) 雨天や雷による中断 → 【P.10】

(b) 日没によるコート移動 → 【P.10】

(c) ヒートルールによる休憩 → 【P.11】

(5) 試合中にボールを紛失したとき

試合中にボールを紛失したときは、紛失した数だけボールを補充する。

■ ウォームアップ中に紛失した場合は、ニューボールを補充

■ 3セットマッチで、ボールチェンジ後（第1セット終了時）2ゲーム以内に紛失した場合は、ニューボールを補充

■ 上記以外のゲームで紛失した場合は、使われているものと同じ程度のユーズドボールを補充

(6) 団体戦のベンチコーチについて

ベンチコーチについて、以下の点を守られていなければ注意を与える。

■ ベンチコーチは各コートに1名ずつ、監督または登録選手が入ることができる。

■ インプレー中は、ベンチに座って選手のプレーを静かに見守る。

■ コーチングは、エンド交代時およびセット・ブレイク時のみ行うことができる。

※ タイブレイク中のエンド交代時はコーチングできない（水分補給はできる）。

- 上記以外の時は、技術的内容や戦術的内容を含む声掛けやジェスチャーをしてはいけない。
 〈良い例〉 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
 〈悪い例〉 前に出る、もっと振り抜け、ラリーを続けろ、打っていけ、もっと攻めていけ
- ポイント間に選手のもとに行くこと、選手を呼び寄せることをしてはいけない。
- 多面同時展開のとき、隣コートの応援やコーチングはできない。その場合はコートを移動して行う。
 コート移動は、各ポイント間（25秒）やエンドの交代時に速やかに行う。
 ただし、選手がサーブを打つ準備（ボールをつく等）に入ったら、移動は認められない。
- 日傘や雨傘を差してもよい。ただし、光が反射してプレーの妨げとなる傘を差すことはできない。

(7) 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扇いでいる。
- 自分の学校の選手のボールしか拾わない（中立的な立場で行っていない）。
- 頻りにコートを出入りしている（特に、コーチング用紙片の持ち込みに注意を払う）。

(8) 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操作していたら、注意を与える。
- 試合中に着信音がなったら、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。

7. 試合で起こるQ&A（ルールに関すること） **RU必読！**

(1) 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、タイブレイク・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ルトしたサーブは、成立する。
- スタンダードゲーム、タイブレイクゲーム中、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。
- タイブレイク・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。

(2) ポイントのやり直し（ポイント・レット）について

次の場合、ポイントのやり直しとなる。

- インプレー中、他コートからボールが侵入してきたとき
- その他、SCUがプレーをやり直すと判断したとき ※ 具体例は(3)以降に記載

* 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、

- コート内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。

(3) 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。
- ダブルスにおいて、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通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、ラケットを投げて打ち返したとき、手から離れたラケットにインプレー中のボールが当たった場合は失点となる。

(4) 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。
 - 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「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。

(5) 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ら、レットをコールする。

※ 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、SCUは「今度落とし物をしたら、その度に失点となります。」と選手に注意する。
- 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。「レット」とコールし、「2度目なので失点です。」と伝え正しいカウントをコールする。

(6) 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。

(7) 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等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等に触れた場合は、

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。

(8) 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で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サーブがフォールトの場合は、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サーブをフォールト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、レシーバーはラケットを交換してもしなくてもよい。
 - 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。
 - ダブルスパートナー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。

(9) ボールの破損や軟化

- インプレー中にボールが破損したときは、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。
※ 破損や軟化でボールを交換するときは、ボール紛失と同様の基準で補充する。

8. トイレット・ブレイクと着替えに関するRUの業務

(1) トイレット・ブレイク

- ① SCUからトイレット・ブレイク申し出の連絡があったら、RUはコートに入って該当選手に確認する。特に、セット・ブレイク時以外の場合は、緊急性を確認した上で認めることとする。
- ② RUは競技運営本部に選手付添員 (待機中のCPで、できる限り選手と同姓とする) を要請する。
 - CPが来たら、該当選手と一緒にトイレ入り口前まで行く。
 - CPは、該当選手の後ろを歩き他者と接触しないよう注意を払う (特にコーチング)。
 - RUは、SCUに時間計測をさせ、相手選手が他者と接触しないよう注意を払う。
- ③ 該当選手がトイレから戻ってきたら、
 - 付添員は、競技運営本部に戻り、トイレット・ブレイク終了を報告する。
 - RUは、SCUに「レッツプレイ」をコールさせる。
- ④ コール後、問題なく選手が動いたら、プレー再開前にコートから退出する。

<トイレット・ブレイク詳細>

1. 男女ともセット・ブレイク時に、理にかなった時間内で取ることができる。ただし、状態が深刻だと判断した場合は、セット・ブレイク時以外でも緊急措置として認める。
2. トイレット・ブレイクの回数は、男女共通で下表の通りとする。ただし、
 - ダブルスで、ペア2人が同時に行った場合は1回と数える。
 - ウォームアップ中のトイレット・ブレイクも回数に数える。このとき、相手選手は第三者とウォームアップすることはできない。

試合形式	シングルス	ダブルス
3セットマッチ	1人 1回	ペアで 2回
8ゲームプロセットマッチ 1セットマッチ	緊急時に限り 1人 1回	緊急時に限り ペアで 1回

3. 認められた回数をすべて使った後、緊急時に限りトイレに行くことはできるが、エンド交代時90秒またはセット・ブレイク時120秒以内にプレーを再開しなければならない。

(2) ゲームウェアの着替え (CP付き添い)

着替えはセット・ブレイク時、トイレットブレイクを使って女子のみコートを離れて行うことができる。

男子は着替えに不都合がある場合に限り、コートを離れることができる（シャツなどの着替えは、コート内で行う）。※ トイレット・ブレイクと同時に着替えをすることはできない。

(3) 湿ったシューズ、ソックスの交換

コート内に予備がある場合に限り、1試合に1回、エンド交代時かセット・ブレイク時に認められる。
履き替えに時間が掛かっている場合のみ、RUはコートに入ってプレー再開を促す。

シューズ破損等の緊急事態で、コート外にある代用物との交換申し出の連絡があった場合は、RUは上記
トイレット・ブレイクと同様の手順で対応する。

※ 靴底が滑る等での交換は認められない。

(4) コンタクトレンズとメガネ

■ コンタクトレンズを落としたという申し出の連絡があった場合は、RUは競技運営本部に報告して、理に
かなった時間で探す。また、代用品代のメガネまたは、コンタクトレンズが会場内であれば「用具の不具
合」として理にかなった時間で取りに行くことができる。（RUまたは付添員はトイレットブレイクと同様
の手順で対応する。）

■ 眼鏡やコンタクトレンズの破損等で、会場内にある代用物との交換申し出の連絡があった場合は、
RUは上記トイレット・ブレイクと同様の手順で対応する。

9. 試合中（ウォームアップも含む）の怪我や病気の対応に関するRUの業務

(1) 怪我や病気への初期対応 RU担当 → レフェリー(Aレフェリー)担当

(a) 筋ケイレン（足を攣った等）→疲労及び体力の消耗による筋ケイレン等の治療はできない。

筋ケイレンはエンド交代時またはセット・ブレイクの時間内でしか処置、手当を受けることができない。

筋ケイレンとみられる症状で、ポイント間が長くなったと判断したら、

① 競技運営本部(レフェリー(Aレフェリー))に報告してからコート後方でプレーを見守る。

② ポイント間 25 秒以上が続いたら、SCU がソフト・ウォーニングをコールする。

※インターハイでは、ソフトウォーニングを活用することで、極力タイムバイオレーションの発生を
避けている。

③ 選手の状態を観察し、筋ケイレンによりプレーの遅延が継続しているようであれば、レフェリー(Aレ
フェリー)・トレーナーによる措置を要請する。

④ レフェリー(Aレフェリー)・トレーナーは筋ケイレンが熱中症起因によるものかどうかを観察・確認
する。

⑤ レフェリー(Aレフェリー)はトレーナーまたはドクターの判断により、処置が可能な症状である場合、
選手にメディカル・タイム・アウト(MTO)を取るか確認し、選手が望んだ場合はMTOを許可する。

⑥ レフェリー(Aレフェリー)はトレーナーまたはドクターの判断により、試合の続行が無理(身体的プレ
ーの限界)だと判断した場合は、選手にリタイアを勧める。

⑦ それでもなお選手が試合の続行を望んだ場合には、レフェリー(Aレフェリー)がリタイアを宣告する。

(b) 意識が朦朧としている、転倒による捻挫

選手の動きに不自然さが認められたら、レフェリーに報告し競技運営本部にトレーナーまたはドクターを
要請する。

トレーナーまたはドクターが到着したら、コート外から選手を観察してもらう。

■ すぐに診察が必要と判断されたら、直ちに試合を中断して診察を始める。

■ 観察を続ける場合は、エンド交代時またはセット・ブレイク時に選手に確認し、要望があれば
時間内にトレーナーまたはドクターによる診察を行う。

(c) 出血（鼻血や転倒による挫傷等、軽い擦り傷は除く）

直ちにコートに入って試合を中断し、レフェリーに報告し競技運営本部にトレーナーまたはドクターを要
請する。

トレーナーまたはドクターが到着するまで、自己手当による止血を行わせる（RUが手伝ってもよい）。

コート外からティッシュ等の止血道具を渡す場合は、RUが受け取って選手に渡す。

出血が続く場合は止血の為MTOを5分まで延長することができる。

(2) トレーナーまたはドクターが診察した後の対応 レフェリー(Aレフェリー)担当

トレーナーまたはドクターの判断に基づいて、レフェリー(Aレフェリー)が決定する。

(a) 筋ケイレンと判断された場合は、直ちに試合再開を指示する。ただし、次のような筋ケイレンは以下のように対応する。

■ 熱中症に伴う筋ケイレン

熱中症の処置として、メディカル・タイムアウト（以下、MTO）1試合につき1回を許可することができる。

選手に確認したうえで、MTOを許可する。

■ プレー継続できないほど症状の重い筋ケイレン

治療を受けてプレー継続するか棄権するかを選手に確認する（基本的にはリタイアを勧める）。

○ 治療を要望した場合は、以下のことが了承できるか選手に確認する。

- ▶ 筋ケイレンの治療はエンド交代時またはセット・ブレイク時の時間内のみ
- ▶ そのため、次のエンド交代またはセット・ブレイクまでポイントとゲームを失う
- ▶ 1試合に2回受けることができる

選手の了承を得て治療を受けることになったら、主SCUに次のことをアナウンスさせる。

「〇〇選手がケイレンのため、メディカル・トリートメントを申し出ました。」

「次のエンド交代時（セット・ブレイク）までの全てのポイントとゲームは相手選手へ与えられ、時間内で手当てが行われます。」

「（新しいゲーム・スコア）」

○ 棄権する場合は、SCUに棄権による試合終了をアナウンスさせる。

「〇〇選手が怪我・体調不良のためリタイアします。」

「勝者□□選手、（リタイアまでのゲーム・スコア）、リタイア」

(b) その他の症状については、以下のように対応する。

■ 治療に時間を要さない症状だった場合は、時間内（ポイント間25秒、エンド交代90秒、セット・ブレイク120秒）でプレー再開するよう指示する。

■ 治療時間が必要と判断された場合は、選手に確認をしたうえで、MTOを許可する。

■ 試合続行が危険だとアドバイスや勧告があった場合は、選手にリタイアを勧める。

症状によっては、レフェリーが強制的にリタイアを宣言する。

救急搬送が必要な場合は、競技運営本部へ要請する。

<MTO詳細>

1. トレーナーまたはドクターの判断に基づいて、レフェリー（Aレフェリー）が許可する。
2. 次のエンド交代時またはセット・ブレイク時に取ることができる。
ただし、緊急を要する場合は、直ちに試合を中断して取ることができる。
3. 1部位の症状につき1回、熱中症に関する症状は1試合につき1人1回だけとれる。
4. 1回につき3分以内で処置を行う。
ただし、出血が続く場合は、レフェリー（Aレフェリー）の判断で5分まで延長ができる。
5. MTOが終了して「タイム」がコールされた後、30秒以内にプレーを再開しなければならない。

(3) メディカル・タイムアウト（MTO）の進め方 レフェリー（Aレフェリー）

① レフェリー（Aレフェリー）の許可が出たら、RUは主審にMTO開始をアナウンスさせる。

「ただ今より、〇〇選手がメディカル・タイムアウトを取ります。」

② アナウンス後、RUは以下を目安にしてSCUに3分を計測させる。

■ エンド交代時（セット・ブレイク時）

通常通りエンド交代90秒（セット・ブレイク120秒）を測り、続けてMTOの3分を測る。

■ プレー中断時

MTO開始をアナウンスした後、トレーナーまたはドクターが治療を開始したら3分を測る。

③ MTO中

■ トレーナーまたはドクターとのやり取りはレフェリー（Aレフェリー）が行う。

コート外で手当てを行う場合は同行し、該当選手が他者と接触しないよう注意を払う。

■ RUは、相手選手に気を配りながら、SCUのアナウンス等を手助けする。

トレーナーまたはドクター等に聞こえる声で、1分経過したら「残り2分です。」

2分経過したら「残り1分です。」

2分30秒経過したら「残り30秒です。」

3分経過したら「時間です。」

治療が完了したら、相手選手に「手当てが完了しました。」

試合再開の準備ができたなら、大きな声で「タイム」

コートに血が付いている、コート上に嘔吐物がある場合は、コートの清掃を行う。

- ④ MTOが終了したら、レフェリー（Aレフェリー）はコート付近に、RUは審判台後方に待機する。
- 「タイム」コール後、30秒経過してもプレー再開しなければ、
 - 1) レフェリー（Aレフェリー）の指示で、コード・バイオレーション（ゲームの遅延）を科す。
 - 2) それでもプレー再開できなければ、レフェリーがリタイアを勧告する。
 - 問題なく1ゲーム程度終了したら、レフェリー（Aレフェリー）は競技運営本部に戻り、RUはコートから退出する。
- ⑤ 怪我等に関するQ&A
- 選手（監督）からのMTOの要求があった場合は、直ちにレフェリーへ報告し、その指示に従う。
 - MTOで治療した部位が再び痛み、プレーが継続できないという訴えがあった場合は、同じ部位のMTOは1回だけであることを伝え、プレー再開を促す。
 - 肩が痛くて、プレーが継続できないという訴えがあった場合は、
 - 試合中の突発的な怪我等であれば、上記初期対応に従う。
 - 試合前にすでに負っている外傷の場合はMTOが取れないので、プレー再開を促す。
 - 団体戦では、選手はエンド交代時（セット・ブレイク時）にベンチコーチから手当てを受けてもよい。ただし、MTOではないので90秒（120秒）以内にプレーを再開しなければならない。60秒で「タイム」とアナウンスする。

10. 降雨、雷による中断、日没によるコート移動に関わるRUの業務（CPは必要に応じて）

(1) 降雨、雷による中断

★ 降雨や雷を確認したら、競技運営本部へ報告する。

<中断対応>

- ① 競技運営本部からRUに一時中断連絡が入った後、会場全体に一時中断の放送が流れる。
RUは直ちにコートに入って試合を中断する（インプレー中でも打ち切る）。
※ 1人1コート対応になるよう、待機中のCPも出動する。傘の用意も可能な範囲で。
- ② SCU、両選手と一緒にスコアやエンド位置を確認したら、
- 選手（監督）には、再開の放送が聞こえ、雨等が防げる安全な場所へ待機するように指示する。
※ 降雨や雷の中断時はコーチングも認められるため、選手に付き添うことはしない。
 - RUは（CPは）SCUに、審判道具・試合球を持って、競技運営本部へ行くよう指示する。
※ 豪雨の場合は、屋根がある場所に避難してからスコア等を確認する。
- ③ 選手（監督）やSCUがコート外へ避難したのを確認したら、RU・CPもコート外に避難する。

<再開対応>

- ④ 競技運営本部から試合再開の連絡が来たら、CPは雑巾等を持ってコートに入る準備をする。
その際、競技運営本部からウォームアップの有無や試合再開の注意事項等も伝えられる。
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 会場全体に試合再開に関する放送が流れたらコートに入り、SCUと一緒に審判台やベンチの清掃を行う。
- ⑥ 両選手がコートに入ってきたら、直ちに試合再開の準備を行わせる。
- ⑦ 試合再開準備が整ったら審判台付近に集合させ、スコアやエンド位置、ウォームアップ有無を確認し、プレー再開前にコートから退出する。
- ウォームアップ無しの場合は、サービス練習している間にコートから退出する。
 - ウォームアップ有りの場合は、ウォームアップ後に練習球と試合球を交換してコートから退出する。

(2) 日没によるコート移動

★ 選手や監督の「ボールが見えない」訴えがSCUから報告されたら、競技運営本部へ報告する。

- ① 競技運営本部からコート移動の指示が来たら、そのコートの担当RUはコートに入る準備をする。
また、競技運営本部から選手付添員が該当コートに向かう。

- 10分経過したら、選手に「時間です。」と伝え、選手と共にコートに戻る。
※ 10分経過前に選手がコートに向かったら、伝えなくてよい。
 - RUは、SCUと一緒にコート近くの日陰に移動する
(別コートの監視は待機中CPが補助する)。
 - SCUがトイレに行く場合は、審判道具等を預かる。
 - 8分経過したら、SCUと一緒にコートに戻り試合再開準備をする。
- ⑤ 選手がコートに戻ったら、試合再開の準備を行わせ、
- 付添員は、競技運営本部に戻り、休憩が終了したことを報告する。
 - RUは、次のことを伝えてから、プレー再開前にコートから退出する。
 - 選手には、再開前練習(サービス4本ずつ)
 - SCUには、再開時刻のメモと、ゲームカウントまたは「ファイナルセット」のコール

12. ポイント間の時間超過への対応に関わるRUの業務

(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。
※ ボールパーソンや使用球数が少ないため40秒を目安とする
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、下記のエンド交代時は、25秒以内でプレーを始めなければならない。
 - ① 個人戦で、各セット第1ゲーム終了後のエンド交代
 - ② タイブレイク中のエンド交代
- セット・ブレイク時120秒以内に、次のプレーを始めない。

(2) 時間超過に対する初期対応

ポイント間の時間超過が、気になるようであれば、SCUに合図を送ったり、自分で時間を計測したりする。

- ① 時間超過に関してSCUが該当選手への注意を指示する。
※ ソフトウォーニング1「ポイント間が25秒を超えないように注意をしてください」、SCUがそのポイント終了後にRUを呼ぶ。
- ② タイム・バイオレーションウォーニング(警告)
時間超過に関して主審から呼ばれたら、直ちにコートに入って試合を中断する。(RUアナウンス)
※ ソフトウォーニング2 「タイムバイオレーションポイントになりますので25秒を超えないように注意をしてください。」

(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は、該当選手が時間超過を犯すたびに、以下を繰り返す。

- ① 該当選手が時間超過を犯したら、
- ② レフェリーにタイム・バイオレーションを科すことを伝えてから、SCUにアナウンスを指示する。
 - 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、〇〇選手」
 - 2回目以降は、ペナルティを科す。 **RUがコールアナウンス**
 - 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、〇〇選手」「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、〇〇選手」「(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、〇〇選手」「(新しいスコア)」

◎ タイム・バイオレーションのアナウンス後、25秒以内にプレーを始めなければ、コード・バイオレーション(ゲームの遅延)の対象となる。

1.3. 試合中に選手が犯す規約（コード）違反へのRUの対応

※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前に、まずレフェリー（Aレフェリー）に連絡する。

(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。
- SCU、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。
- MTO後、30秒以内にプレーを始めない。
- 筋けいれん等、手当てを受けられない症状のためプレーを継続できない。
- トイレット・ブレイク等でコートを離れたが、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

- 無断でコートを離れる
- 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 選手によるコード違反を確認したら、直ちにレフェリーに報告する。

※ 審判から呼ばれた場合も、同様の対応をする。

② SCUや選手とコード違反の事実を確認し、SCUに該当選手への注意を指示する。

〈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。」

※ この1回でソフトウォーニングに相当すると競技運営本部で判断された場合は(3)②の対応をする。

③ 暫くは審判台後方に待機して試合を見守る。

問題なく1ゲーム程度が終了したら、SCUに一声掛けて、コートから退出する。

(3) ソフトウォーニング（警告前注意）

① 選手が再びコード違反を犯したら、

■ RUは、レフェリーに違反内容を報告する。

② レフェリーにソフトウォーニングを与えることを伝えてから、SCUに該当選手への注意を指示する。

〈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ので、注意してください。」

(4) コード・バイオレーションによる処分（RUから連絡→レフェリー判断→RU注意→試合後レフェリーからも注意） ソフトウォーニング後は、該当選手がコード違反を犯すたびに、以下を繰り返す。

① 該当選手がコード違反を犯したら、直ちに試合を中断する。

② 競技運営本部にコード・バイオレーションを科すことを伝えてから、SCUにアナウンスを指示する。

■ 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、〇〇選手」

■ 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、〇〇選手」
「(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、〇〇選手」
「(新しいゲーム・スコア)」

☆ 4回目以降のコード・バイオレーションは、違反のたびに失格を与えるかどうかレフェリーが判断する。ただし、重大な、あるいは悪質なコード違反の場合は、1回目であっても失格になることもある。

レフェリーから失格の指示が出たら、該当選手に失格を通達し、SCUにアナウンスを指示する。

〈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、〇〇選手」
「ゲームセット アンド マッチ (勝者の選手名)」

14. 悪質な監督の抗議へのRUの対応

(1) 初期対応

- ① 監督からの抗議でコートに入って、SCUや監督から内容を聞き取ったとき、SCUに圧力を掛けるような発言があったと確認できたら、競技運営本部に報告し、監督に直接注意を与える。

〈例〉「審判に圧力を掛けるような発言は慎んでください。」

- ② 暫くは審判台後方に待機して試合を見守る。

問題なく1ゲーム程度が終了したら、SCUに一声掛けて、コートから退出する。

(2) ソフトウォーニング

- ① 次のような状況が見られたら、レフェリーに報告する。

- SCUやRUに向かって怒鳴る、激高しているとき。
- レフェリーが、監督の発言内容が暴言に相当すると判断したとき。

- ② レフェリーにソフトウォーニングを与えることを伝えてから、SCUに該当監督への注意を指示する。

〈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ので、注意してください。」

(3) コード・バイオレーションによる処分

ソフトウォーニング後は、該当監督がコード違反を犯すたびに、以下を繰り返す。

- ① 該当監督がコード違反を犯したら、直ちにレフェリーに報告する。

- ② 競技運営本部にコード・バイオレーションを科すことを伝えてから、SCUにアナウンスを指示する。

- 2回目までは、ウォーニング（警告）を与える。

〈1回目〉「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、ファースト・ウォーニング、〇〇高校」

〈2回目〉「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、セカンド・ウォーニング、〇〇高校」

- 3回目は、コートからの退場を言い渡す。

「コード・バイオレーション、言葉による侮辱、〇〇高校、退場」

その際、RUは該当コート観客席からも離れるよう警告する。

- 該当団体戦の対戦中は、他の引率職員等が代理で入ることは認められない。
- 退場した監督がコートに近づかないよう、該当団体戦が終了するまでCPと共に監視する。

15. 悪質な応援へのCP・RUの対応

(1) 観客席からの応援についての初期対応

次のような応援や言動が見られ、CPから要請を受けたRUは応援者に直接注意を与え、競技運営本部（レフリー・Aレフリー）に報告する。

- 相手選手を侮辱するような応援をする（ビビっている等）
- SCUや相手選手の判定に対する文句を叫ぶ（今の入っているだろう！等）
- 観客席からの応援で、次のようなことがあったら、注意を与える。
- インプレー中に、大きな声を出したり、叫んだりしている（ナイスキャッチ等）。
- 戦術的内容や技術的内容を含む応援をしている（具体例はベンチコーチの声掛けと同じ）。
- 選手に向かって、ジェスチャーでアドバイスをしている。
- インプレー中に、頻繁に席を立ったり、移動したりしている（特に前列で）。

※ 原則、エンド交代時やセット・ブレイク時に移動するよう注意する。

- 団体戦時の応援について

○ 組織的な応援（応援歌等）は、該当コートの観客席で、ウォーミングアップ時のみ認める。
隣コートが試合中であるときは、その試合に配慮しながら行う。

○ 部旗（校旗）や横断幕の掲揚は、プレーの邪魔にならない範囲で、応援者が手に持つ形で認める。

- 悪質な応援（パルチザンクラウド）についても同様の措置をとる。

(2) ソフトウォーニング

- ① CPからRUへの報告が頻繁で、競技運営本部が悪質だと判断したら、RUはコートに入って試合を中断する。

- ② RUは観客に向かって注意を与える（選手にも聞こえるように）。

〈例〉「先ほどの発言は、悪質な応援（相手選手への中傷）に当たります。」
「今後は、〇〇選手のコード・バイオレーションとなりますので、注意してください。」

(3) コード・バイオレーションによる処分

ソフトウォーニング後は、該当校の悪質な応援がされるたびに、以下を繰り返す。

- ① 該当校が悪質な応援をしたら、直ちにレフェリーに報告する。
- ② 競技運営本部にコード・バイオレーションを科すことを伝えてから、SCUにアナウンスを指示する。

- 1回目は、ウォーニング（警告）を与える。

「コード・バイオレーション、パルチザン・クラウド、ウォーニング、〇〇高校」

- 2回目以降は、ポイント・ペナルティを科す。

「コード・バイオレーション、パルチザン・クラウド、ポイント・ペナルティ、〇〇高校」

「(新しいスコア)」

16. セルフジャッジの試合（17時以降に開始される試合）

(1) セルフジャッジ方式となる試合

- 試合終了が17時を超えることが予想される試合
- 台風の接近等により、生徒補助員の移動が困難であると判断した日の試合
- 新型コロナウイルス感染症の感染状況により、競技会場の入場制限が必要であると判断した日の試合

(2) セルフジャッジ方式時の業務

■ 試合開始前の業務 **CP担当**

- 競技運営本部からスコアシート・試合球・選手名（学校名）プレートを受け取る
- スコアボードのチェック（学校名（選手名）プレート、数字が「0」になっているか等）
- 選手到着の確認（来なければ競技運営本部へ連絡）
- 試合前の挨拶、服装やゼッケンの確認（個人戦はリボン装着）

■ 試合中の業務 **RU担当**

- 試合コートのチェック（ネットの高さ、シングルス・スティック等）
- 団体戦時プレマッチミーティングの進行（終わったら競技運営本部へ報告）コイントス
- ウォーミングアップの進行（選手紹介はしない）
- スコアシートへの記入（開始・中断・終了時刻、最終スコア）
- 必要に応じて、フットフォールトや選手のライン判定に対するオーバールール
- トラブルへの対応
- トイレット・ブレイク等への対応
- 試合中に起きた怪我や病気等への対応
- 雨天時の中断、日没によるコート移動への対応
- ヒートルールによる10分間休憩への対応
- ポイント間の時間超過への対応
- 選手等のコード違反への対応

■ 試合終了後の業務 **CP担当**

- 選手と最終スコアを確認し、スコアシートに勝者サインをもらう
- 選手名（学校名）プレート回収（敗者には持ち帰るかどうか確認する）
- スコアシートにRUサイン記入後、競技運営本部へ提出
- コートブラシをかけ、消毒をする。

(3) セルフジャッジ方式の試合に関するQ&A **RU担当**

- インプレー中に他コートからボールが侵入してきたとき、どちら側のエンドに侵入しても、両選手がレットをコールすることができる。
- インプレー中に帽子を落としたとき、落とした選手がレットをコールすることはできない。
- フットフォールトの判定は、ロービング・アンパイアが行う。選手の抗議によってフットフォールトを判定することはできない。

RU・CP 業務一覧

R U 記録用紙

競 技 日	コート番号	種 目	回 戦
8 月 1 日 (火)	1 コート	男 団体 シングルス(1) 女 個人 ダブルス	1 R 2 R 3 R 4 R 準々決勝 準決勝 決勝

番号	選 手 名	学 校 名	VS	番号	選 手 名	学 校 名
	〇〇 〇〇	〇〇高校			△△ △△	△△高校

【試合結果 (スコア)】

7 - 6 (2)

試合開始時刻	9:30
--------	------

試合終了時刻	10:15
--------	-------

報告事項 (メモ)	<ul style="list-style-type: none"> ・コートチェンジの時間が度々90秒を超過していたので指導 ・選手のジャッジの音が聞こえないので指導
--------------	--

※ 特記事項があれば記入し、スコアシートにサインする際にSCUに持たせてください。

※ 特になければ提出は不要です。

<RUサイン> ※提出する際はサインしてください。

北海 太郎

CPチェック用紙

競技日	コート番号	種目	回戦			
月 日 ()	コート	男 団体 シングルス()	1 R	2 R	3 R	4 R
		女 個人 ダブルス	準々決勝	準決勝	決勝	

試合番号	学校名

VS

試合番号	学校名

試合開始前

【コート内でSCUが来る前に待機】

- SCUがネットの高さ（センターの高さ91.4cm）や張り具合を確認しているか。
 - 〈シングルス〉シングルス・スティックが正しくセットされているか。
〈ダブルス〉 シングルス・スティックが外れているか。
 - スコアボードに選手名（学校名）プレートが貼り付けてあるか。
 - スコアボードの数字が「0」に戻っているか。
- ※団体戦のときは、全試合終了するまで前の試合のスコアは残しておく。

※プレマツチミーンゲ
開始挨拶

【コート内の審判台付近】

- 選手のゲームシャツは、服装規定が守られているか。
 - 右胸に学校名ゼッケンが付いているか。
 - 〈団体戦〉左腰に、赤か青の登録番号ゼッケンが付いているか確認。
〈個人戦〉左腰に、赤か青のリボンが付いているか確認。
- ※番号の小さい学校が赤色
- SCUの開始挨拶は問題なく行われているか。

試合中

【コート外待機場所】

- ※ トイレットブ레이크等の際に、本部の指示に従って対応する。
- ※ 降雨・雷・日没等の際に、本部の指示に従って対応する。
- ※ 観客席を監視し、応援の仕方や不審者等に必要に応じて対応する。

試合終了後

【コート内】

- 〈団体戦のみ〉SCUの対戦終了の挨拶を見守る。
- スコアボードの選手名（学校名）プレートを外したか。
- スコアボードの数字を「0」に戻したか。
※団体戦のときは、全対戦終了するまで前の試合のスコアは残しておく。
※2面展開の団体戦の時は、片方に終了試合のスコアを転載するようSCUに指示。
※敗者にはプレートを持ち帰るか聞き、持ち帰る場合はその場で渡す（団体は全対戦終了後）
- コート整備係がコートブラシをかけているか。
- 両選手が退出したら、タオルカゴの消毒作業を行うようコート整備係に指示。

<参考資料> 頁早見表

場面	R U	C P	頁
試合前準備①		S C U・選手のコート到着確認	2, 17
試合前準備②		コートおよび周辺の確認	2, 17
プレマッチミーティング		ゲームシャツ・選手名・ゼッケンの確認 試合前挨拶の見守り	2-3
ウォームアップ		進行および様子を見守り	2, 17
試合開始	R U記録用紙に開始時刻記入		2
S C Uからの要請	コートに入って対応		4
トイレ・着替え	確認→付添員要請	できるだけ同性選手付き添い	4, 7
怪我・病気	コートに向かい対応		4, 8
ボールの紛失	状況に応じてボールを補填		4
ベンチコーチ	ルールが守られていない場合注意		4, 13
ボールパーソン	通常の状態が守られていない場合注意		5
観客	ルールが守られていない場合注意	観客の監視	14
情報機器	使用している場合注意		5
中断	本部の指示に従い対応	本部の指示に従い対応	10
ヒートルール	本部の指示に従い対応	本部の指示に従い対応	11
タイムバイオレーション	S C Uへの指示 選手へのコールアナウンス レフェリー報告		12-13
コードバイオレーション	S C Uへの指示 レフェリー報告		13
試合終了①		試合後の業務	2, 17
試合終了②	S C Uのスコアシート確認→サイン		2
試合終了③		S C Uへ本部返却指示、次の試合の準備	2, 17