

SCU (ソロチェアアンパイア) 実施マニュアル

審判実施のねらい

1. テニスに関わる者として、ルール熟知は必要不可欠である。
2. テニス部員として、ルールを守る・守らせるという規範意識を身につける。
3. 自身が経験することで、審判への尊敬・感謝の気持ちを育む。

【審判三大原則】大きな声で！ 正確に！ 毅然とした態度！

- ★問題（選手や応援の暴言・抗議・けがなど）が起きたら、直ちにレフェリー（教員）を呼ぶ。
- ★真剣かつ誠実な姿勢で取り組み、選手と共に「感動できる試合」をつくる。

1 ソロチェアアンパイアの仕事 ※スコアカードの記入方法についても熟知しておくこと。

(1) 試合開始前

- ①敗者審判制が基本です。自分の試合に入るときに、コートに筆記用具と時計を持参すること。
- ②コート状況の整備（シングルススティック、ネットの高さ・張り具合、ライン、ゴミ、忘れ物等）
- ③選手が来ない場合は時間を計り、本部に速やかに報告すること。
15分遅刻…不戦敗（DEF）となる。 両者とも15分遅刻…没収試合（勝者なし）となる。
- ④試合前のミーティング ・選手名・学校名の確認 必ず目を見合わせて。特徴をスコアカードにメモ。
・トスをする。※トスの敗者にも選択権がある！ 特にエンドの選択に注意。
・スコアカードに試合開始時刻を記入する。

(2) 試合中

- ・基本的には、「アウト、フォールト、グッド」は選手がジャッジする。
- ・「レット」は、SCUがコールする。**選手は、サービスのレットを含めコールできない。**
- ・選手の明らかなミスジャッジがあった場合、訂正する。（オーバールール）
- ・ポイント・ゲームのアナウンスは、SCUが行う。
- ・**常に失点した選手の顔を見て、目が合ったらハンドシグナルを出し、判定が正しいことを伝える**

①アナウンス

★【試合開始とサーバー名の紹介】

- ・試合開始 1セットマッチ A トゥーサーブ プレイ ※Aはサーバー名
- ・第2（ダブルスの場合は第2・3・4）ゲームの開始前に他のサーバー名を紹介 B トゥーサーブ

★【ゲーム中のスコア】<通常のゲーム>

- ①サーバーのスコアを先にアナウンス。「0（ラブ）-15」「40-30」など
- ②デュース 2回目以降も同様。×デュース アゲイン
- ③アドバンテージ A ※Aは個人戦は選手名、団体戦はチーム名。（以下同様）。

×アドバンテージサーバー/レシーバー

※個人戦ダブルスでサーバーがアドバンテージ →Aはサーバー名

レシーバーがアドバンテージ→Aは次にレシーブするレシーバー名

<通常のゲームのうち、8ゲームプロセットマッチ以上の個人戦ダブルスの試合>

①は上記と同様

②デュース ディサイディング・ポイント レシーバーズチョイス

※レシーバーはデュースサイドとアドバンテージサイドのどちらでレシーブするか選ぶ

※ディサイディング・ポイントを取った方がそのゲームの勝者となる

<タイブレーク中>

- ・ 0 (ゼロ) 1 2 3 … 以下ポイント数を言う。 ×デユース ×アドバンテージ
- ・ 3-1でBがリード 3-1 B (スコア (大→小) →リードしている方 の順に) ×1-3

★【ゲーム終了と試合終了】 ↓ダブルスでは、AやBにはパートナー2人の名前が入る

- ・ 第1ゲームをAが取った ゲーム A ファーストゲーム
- ・ 第2ゲームをAが続けて取った ゲーム A Aリーズ 2-0 (ラブ)
- ・ 第3ゲームをBが取った ゲーム B Aリーズ 2-1
(ゲームを取った方→リードしている方→スコア (大→小) の順に)
- ・ 第4ゲームをBが取って並んだ ゲーム B 2オール
- ・ 第12ゲームをBが取ってタイブレークへ ゲーム B 6オールタイブレーク(A トゥーサーブ)
- ・ 7-6でBの勝利 ゲーム セットアンドマッチ B 7-6 (勝利した方→スコア (大→小) の順)
×マッチウォンバイ B

②コール

審判が発声しなければならないコール

- ・ フットフォールト ベースラインを踏んでサービスを打ったとき。インパクトの直後にコールする。
- ・ レット ⊕ポイントをやリ直すとき。(ボールの侵入、選手がラリー中に物を落とした 等)
ボールの侵入があったら即座にコールする。選手は勝手にプレーを止められない。
ボールの侵入=「自分のコートと隣のコートの間をボールが越えたら」が目安。
②サービスがネットに当たって入ったとき。「レット—ファースト(セカンド) サービス」
- ・ ウェイトプリーズ ポイント間(ファーストサーブとセカンドサーブの間)、不都合がある(ボールの侵入、位置に付いていない等)ためサーブを打つのを待つよう知らせるとき。
- ・ タッチ 体にボールがかすった、ラケットや体がネットに触れた
- ・ その他 スルー ネットの穴をボールが通り抜けた / ノットアップ 2バウンドでの返球
ファウルショット 故意の二度打ち、ネットを越えて相手コート側のボールを打った
ヒンダランス 相手への妨害(故意は失点、無意識はレット)、
ポイントが決まる前に大声を出した、
ラリー中に選手がラケット・シューズ以外の物(帽子・ボール)を落とした
→「2回目以降はヒンダランスとして失点となります」と選手に伝え、1回目のみ「レット」

選手が誤って発声してしまった場合：
①コールによってプレーが停止 → コールをした選手の失点
②コールに関わらずプレーが続行 → ポイントの成立
③そのコールに両選手が合意 → そのコールが成立

選手の判定が明らかに誤っていた場合に発声するコール

- ・ コレクション 「フォールト」「アウト」などのコールを明らかな誤りであると判断し、訂正するとき。
コールは「コレクション ザ ボール ワズ グッド」→誤ったコールをした選手の失点
ネットに触れたサービスに対する「フォールト」を「グッド」に訂正した場合→サービスのレット
- ・ アウト ボールがベースライン・サイドラインの外側に落ち、選手が発声をしなかったとき。
- ・ フォールト サービスがラインの外側に落ち、選手が発声をしなかったとき。
ネットフォールトはコールしない。セカンドサーブの場合も同様。×ダブルフォールト

③時間管理	コールの種類	
	「タイム」	「レッツ・プレイ」
タイミ ング	ポイント間25秒 第1ゲーム終了後のエンドチェンジ時25秒 タイブレーク中のエンドチェンジ時25秒	「タイム」コール後 すぐに始めないとき
	第3ゲーム終了以降エンドチェンジ時75秒	第3ゲーム終了以降エンドチェンジ時90秒

・「レッツ・プレイ」のコールを複数回繰り返す場合、タイムバイオレーションを課す。

1回目は警告 2回目以降は失点となる。

・「レッツ・プレイ」のコール後25秒以内またはタイムバイオレーションを課した後もプレーを再開しない場合、コードバイオレーション（ゲームの遅延）に移行する。

④コードバイオレーション…以下に該当するものがあれば、すぐにプレーを止め、レフェリーを呼ぶ。

●ゲームの遅延 ※「レッツ・プレイ」の指示から、25秒以内に試合を再開しない。

※負傷による中断後30秒以内に試合を再開しない。

※疲労や体力消耗によって、試合が続行できない。

●ボールの乱用

●ラケットや用具の乱用

●言葉による侮辱

●身体に対する危害

●ひわいな言葉

●ひわいなしぐさ

●チーム戦での妨害応援

●スポーツマンシップに反する行為

※相手側コートのボールマークを調べようとして、
ネットの線を越して相手方コートへ行く等の行為も含む。

⑤BMI（ボールマークチェック）

①クレイコートで、なおかつプレーを停止したときに、選手はSCUに対してボールマークの確認を要求できる。

②SCUがマークの位置をはっきりと覚えていない場合、ジャッジする側の選手に確認することができる。

③マークがわからないあるいは残っていない場合、最初のコールが成立する。

※必要以上にBMIを申し出るプレーヤーには、レフェリーが適切な処置をとる場合がある。

※クレイコート以外はボールマークのチェックを行うことはできない。

(3) 試合終了後

・選手との握手 ※選手としてもアンパイアに感謝の気持ちを持つ！

・最終スコアを記入する。大きい数字を左側に。×4-6 ○6-4

・最終スコアを勝者に確認してもらい、その証明として勝者サインをフルネームでもらう。

・スコアカードに試合終了時刻を記入し、本部へ速やかに報告。

2 SCU方式での選手の動き

(1) 判定とコール…ボールの着地後、直ちに相手に聞こえる声で行う

コールの種類	判定とコールができる人
「フォールト」「アウト」 「グッド」（「グッド」は発声しない）	ネットから自分側のプレーヤー
「ネット」「スルー」「タッチ」 「ノットアップ」「ファウルショット」 「フットフォールト」	SCU

「フォールト」「アウト」…ボールとラインの間に、はっきりと空間が見えたとき
 「グッド」…ボールがライン上に接地したとき、ボールとラインの間に空間が見えなかつたとき、ボールを見失って判定できなかつたとき

「レット」、「タッチ」、「ノットアップ」、「スルー」、「ヒンダランス」はコールできない

- ※誤って発声してしまった場合：
- ①コールによってプレーが停止 → コールをした選手の失点
 - ②コールに関わらずプレーが続行 → ポイントの成立
 - ③そのコールに両選手が合意 → そのコールが成立

(2) ハンドシグナル…コールの補助として使い、相手に判定を伝える

「フォールト」「アウト」…人差し指を上に向かって立てる

「グッド」…手のひらを地面に向ける

(3) ダブルスの判定とコール

ダブルスの判定とコールは、1人のプレーヤーが行えば成立する。しかし、ペアの両選手の判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーは「レット(グッド)」とコールした場合は「(サービスの)レット」となる。

(4) BMI (ボールマークチェック)

1ソロチェアアンパイアの仕事 (2) ⑤BMIを参照

(5) オーバールール

SCUが判定に対して明らかに誤っていると判断した場合、オーバールールを行い判定を覆すことがある。

※審判に訂正された場合は、その判定が成立する。

埼玉県高等学校体育連盟

テニス競技スコアカード

すべてフルネーム!!

主審 氏名	埼玉 太郎 (埼玉) 高等学校		特徴を記す。 (身体的特徴は書いてはならない)
学校 (No. 1) OO 高等学校	(No. 32) XX 高等学校		
選手名	A 左利き 赤メガネ	C 黄シューズ	
ス	B 赤メガネ	D 緑グリップ	2人分もらう
スコア	(勝者) 7 (敗者) 6	C, D	終了時刻を記入し、速やかに

トスの敗者にも選択させる

スコアを勝者に確認 → サインをもらう

どちらが勝っても左側が大きい数字!

試合終了から報告までの流れ

Tie-break	Server Side	GAMES	Format	Doubles receivers	Games
0 X	左 右	1 Set	1 Set	C A	0 X
0 X		8 Games Pro-set	8 Games Pro-set	D B	0 X

各ゲーム上の行がサーバーのポイント、下の行がリシーバーのポイント (1ゲーム毎に上下が入れ替わる)

サービスエースは上の行にA、1stフォルトはA、ダブルフォルトは下の行にD

書ききれない場合は、一番下の欄へ書く

審判台から見て、誰がどちら側から打つか記入

必ず

または

になるハズ!

数字を記入は

タイブレークは

タイブレークの場合、忘れずに!

Additional advantage points

Server	Game	Additional advantage points	
B	4	A	B

3 参考

知っておきたいテニスルール

(1) パーマネント・フィクスチュア

●「パーマネント・フィクスチュア」とは「コートのある周囲にある全ての施設、設備、主審、線審、ボールパーソンのこと」をいい、シングルス時にはシングルス・スティック外側のネットポストやネットもパーマネント・フィクスチュアとみなされる。

Q 1 : インプレー中のボールを地面に落ちる前に、ボールパーソンやベンチコーチがうっかりつかんだ場合は？

A 1 : ボールを打った者の失点になる。

Q 2 : シングルス・スティックを立ててシングルスを行っているとき、ラリー中のボールがダブルス用ポストに触れて相手方のコートに入った場合は？

A 2 : シングルス・スティックの外側はパーマネント・フィクスチュアであり、バウンド前にパーマネント・フィクスチュアに当たった場合は失点となる。

Q 3 : シングルスを行っているとき、シングルス・スティックとダブルス用ポストとの間にあるネットに、インプレー中のプレイヤーが触れた場合は失点になるか？

A 3 : パーマネント・フィクスチュアにプレイヤー自身が触れても、失点にはならない。

(2) ボール

Q 1 : インプレー中にボールが破れた場合は？

A 1 : そのポイントをやり直す。

Q 2 : ポイントが終わったとき、ボールが軟かくなっていたら、そのポイントはやり直すか？

A 2 : ボールが破れたのではなく、単なる軟化の場合、ポイントはやり直さない。

(3) ラケット、ストリング

Q 1 : ラリー中にストリングが切れた場合は？

A 1 : そのポイントはそのままでプレイしなければならないが、ポイント終了後ただちに正規のラケットに交換する。持っているラケットのストリングが全部切れた場合、プレイヤーはSCUまたはレフェリーに同行してもらい、コート外のラケットを取りに行くことや第三者にラケットの補充を頼むことができるが、いずれの場合もポイント間25秒、エンドチェンジ90秒の時間内で用意しなければならない。時間を超過して戻った場合、コードバイオレーションが科される。会場内で用意ができなければ、リタイアとなる。

(4) サービス、サーバー

Q 1 : ダブルスで、サーバーのパートナーに当たったサービスの扱いは？

A 1 : フォールトとなる。

Q 2 : ファーストサービスの打球時に、サーバーのストリングが切れ、そのサービスがフォールトの場合は？

A 2 : 切れたままセカンドサービスを打っても、ラケットを交換してセカンドサービスを打ってもよい。

Q 3 : サービスがシングルス・スティックにあたったあと、正しいサービスコートに落ちた場合は？

A 3 : 地面に落ちる前にパーマネント・フィクスチュアやシングルス・スティックまたはネットポストに触れた場合はフォールトとなる。

Q 4 : ファーストサービスがネットにあたったはずみでシングルス・スティックが倒れた場合は？

A 4 : ポイント・レットになる。スティックを立て直して、ファーストサービスからやり直す。センターストラップの止め金がはずれた場合なども同じである。

Q 5 : サーバーが誤ったサイドからサーブするのが発見された場合はどうするか？

A 5 : ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいサイドからサーブする。誤りが発見される前にフォールトしたサービスは成立する。

Q 6 : サーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

A 6 : 気づきしだい、本来のサーバーに代わる。気づいたときに、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行う。

Q 7 : タイブレーク中にサーバーの順序が間違っていることに気づいた場合はどうするか？

A 7 : 偶数ポイント終了時に気づけば正しい順番に戻し、奇数ポイント終了時に気づけば順番が入れ代わったままプレーを続ける。

(5) レシーブ、レシーバー

Q 1 : ファーストサービスがフォールトになった時にレシーバーのストリングが切れた場合は？

A 1 : レシーバーはラケットを換えなくてそのままそのポイントをプレーしてもよいし、すぐラケットをかえてもよい。ただし、レシーバーがラケットを換えた場合は、ポイント・レットとなり、ファーストサービスが与えられる。

Q 2 : ネットに触れて飛んできたサービスのボールを、レシーバーが思わずノーバウンドでつかんでしまった場合は？

A 2 : ~~サービス・レットとなり、そのサービスをやり直す。~~

ノーレットルールではインプレーとして扱われるため、レシーバーの失点である。

Q 3 : ダブルスでサーブしたボールが、地面に落ちる前にレシーバーのパートナーに当たった場合は？

A 3 : ボールを当てられたプレーヤー（チーム）の失点となる。

Q 4 : レシーバーがいったん構えた後、サーバーがセカンドサービスを打つ寸前に、レシーバーが手を上げて「ノットレディ」を知らせたが、サーバーが気づかずにサーブを打ってしまった場合は？

A 4 : ファーストサービスからやり直す。

Q 5 : ダブルスのゲームの途中で、レシーブの位置を間違えていることに気づいた場合は？

A 5 : そのゲームはそのままの位置でレシーブを行い、次のレシーブ・ゲームで本来の順番に戻す。

(6) プレイヤーの失点と有効返球

Q 1 : 届かないと思って投げたラケットにボールが当たり、相手コートに入った場合は失点になるか？

A 1 : 手から離れたラケットにボールが当たった場合は失点である。

Q 2 : プレイヤーが、ネットの仮想延長線を越えて相手側に入り込んだ場合は失点になるか？

A 2 : 相手コートに入らない限り、返球の前後に関わらず失点にはならない。

Q 3 : ラリー中にシングルス・スティックにあたったあと、正しくコートに入っても失点になるか？

A 3 : ならない。有効返球である。（ただし、サービスの場合はフォルトとなる。）

Q 4 : ボールがバウンドした後、逆回転がかかって（風に戻されて）ネットを越えて相手側に戻ったので、ネットを越えて返球した場合は失点になるか？

A 4 : ならない。有効返球である。

Q 5 : ネットの自分側で打った後、ボールは正しく返球されたが、自分のラケットがネットを越えて相手側に突き出した場合は失点になるか？

A 5 : ならない。有効返球である。

(7) 妨害

Q 1 : インプレー中、隣のコートプレイヤーが勢いあまって自分たちのコートへ走りこんできて、自分たちのプレイが妨害を受けた。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 1 : できる。

Q 2 : インプレー中のボールが、空中で他のボールと当たった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 2 : できる。

Q 3 : ポイントが始まったとき、すでにコート上に転がっていたボール、または他の物体がプレイ中に邪魔になった。この場合、レットとしてポイントのやり直しはできるか？

A 3 : 妨害ではないので、やり直しはできない。

(8) 誤りの訂正

Q 1 : 誤りが発見されたときは、誤りに気づくまでに行われたポイントは、どうなるか？

A 1 : 原則として、誤りに気づくまでに行われたポイントは有効である。

Q 2 : プレイヤーが誤ったエンドにいることが発見された場合はどうするか？

A 2 : ただちに誤りを訂正し、スコアに応じた正しいエンドからサーブする。

Q 3 : ノード方式で行う試合で、3ポイントずつを取ってデュースになった後、レシーバーズチョイスなしで、A選手がポイントを取った。アドバンテージAのつもりで次のポイントをやろうとしたところで、ノードバンテージ方式であることに気が付いた。

A 3 : この場合、A選手のゲームとなる。(後述②)

① 誤りに気が付いた時デュースであったら、ただちにノード方式に切り替える

② デュースの後、レシーバーズチョイスなしでデュースコートから1ポイントをプレイし間違いに気が付いた場合は、その結果をそのまま成立させ、そのゲームは終了したものとする

③ 誤りに気が付いた時ゲーム終了だったら、その結果は成立する。

Q 4 : ノード方式で行う試合で、3ポイントずつを取ってデュースになった後、レシーバーズチョイスなしで、A選手がポイントを取った。アドバンテージAのつもりで、次のポイントをやリ、Bがポイントを取った(デュースになった)ところで、ノード方式であることに気が付いた。

A 4 : この場合、次のポイントを取った選手のゲームとなる。(先述①)

こんな時どうする？……審判員Q & A

(1) コール

Q 1 : ボール侵入時の「ウェイト」と「レット」の違いは？

A 1 : 「レット」とは「やり直し」という意味で、ファーストサービスをフォルトし、セカンドサービスを打つ動作に入る直前にボールの侵入があった場合は、そのポイントをファーストサービスからやり直す。ファーストサービスを打つ前であれば、単なる「ウェイト」で「タイム」ではない。テニスにおける「タイム」は「時間になりました。プレイを始めて下さい。」という意味で、「外部からボールが侵入した」、「主審がスコアシートを記入している」、「線審が、まだ定位置に戻っていない」などといった状況に気づかずに選手がプレイを始めようとした場合は、「ウェイト、プリーズ」とコールする。もちろん「待ってください」でも構わない。

Q 2 : 学校では、ラリー中はずっと、「グッド」のハンドシグナルをし続けなさい、と指導されたが？

A 2 : 必要ない。「グッド」のシグナルはラインから1m程度の時だけである。明らかに「グッド」のボールに対して、いちいちハンドシグナルを出す必要はない。「ナイスショット」と感じたら出すでもいいかもしれない。

(2) 判定

- Q 1** : シングルス試合で、A選手が打ったサイドラインぎりぎりのボールがエースとなり、B選手はよく見えなかった様子で「グッド」と判定した。しかし、打ったA選手本人が「アウト」であったと主張してきた。SCUからは、明らかに「アウト」といえるボールではなかった。どうすればよいか？
- A 1** : 基本的には、相手側のコートでの判定に口を出すことはできないが、自らの不利益を理解して、相手の獲得ポイントとして認める場合、ポイントのコンシード(Concede)として、相手プレイヤーへのポイント譲渡が認められる。この場合は、A選手の失点とする。
- Q 2** : シングルス試合で、A選手が打ったボールをB選手は「アウト」と言ってラリーを止めた。しかし、A選手が打ったボールはSCUから見て、明らかに「グッド」であった。どうすればよいか？
- A 2** : 選手の判定について、SCUが明らかに誤っていると判断した場合、直ちに判定を覆す(オーバールール)。この場合、B選手の判定を覆して「アウト」を「グッド」に訂正し、B選手の失点とする。この際のコールは「コレクション ザ ボール ワズ グッド」。毅然とした態度でオーバールールし、必要であれば「線にかかっていました」など説明をすると良い。
- Q 3** : シングルス試合で、A選手が打ったボールをB選手は返球し、ラリーを続けた。しかし、A選手が打ったボールはSCUから見て、明らかに「アウト」であった。どうすればよいか？
- A 3** : 選手の判定について、SCUが明らかに誤っていると判断した場合、直ちに判定を訂正する(オーバールール)。この場合、そのボールが着地した時点で「グッド」を「アウト」にオーバールールし、A選手の失点とする。この際のコールは「アウト」。ただし、基本的に判定は選手に委ねているので、「明らか」でなければオーバールールすべきではない。

(3) 妨害

- Q 1** : A選手のファーストサービスがネットにかかり、サービスラインあたりに転がった。A選手は、そのボールを放置してセカンドサービスを打ち、ラリーが続いた。ネットに出ようとした守屋選手は転がっていたボールが邪魔になり、とっさにラケットでボールをどけたところ、そのボールはネットで止まらず、ネットの下を抜けて相手コートにまで転がってしまった。どうなるか？
- A 1** : ネットにかかったファーストサービスのボールは、それ以降コート内の石ころと同じで、ボールにラリー中のボールが当たってイレギュラーしても返球しなければならない。邪魔になったボールをのけようとして、そのボールがネットに当たったとしても失点にはならない。しかし、相手コートまで転がった場合は、明らかに相手への妨害となり、失点する。
- Q 2** : 普段から発声をせず、ハンドシグナルのみでジャッジをするA選手が、左手を挙げながら返球した。相手選手はアウトかと思い、ラリーを止めてしまった。SCUの判定は「グッド」であり、普段とは異なる打ち方をしたように見えた。この場合は止めた選手の失点？
- A 2** : 紛らわしい動きをすることは、相手選手への妨害行為(ヒンダランス)となるため、1回目は故意ではない妨害としてポイント・レットとし、2回目以降は失点することを伝える。また、『**ジャッジは発声をしなければならない**。「アウト」や「フォールト」のボールは返球すべきではない』と注意する。B選手には、発声がない返球は基本的に打ち返すよう促す。
- 打球時の声に関しても、まぎらわしく聞こえる場合がある。声が相手を妨害していると主審が認めた場合は、「レット」をコールしてプレイのやり直しを命じる。また、プレイの再開の前に、このプレイヤーに対して、「次に同じようなことをしたら、そのたびに『故意に相手を妨害した』として失点する。」ことを告げる。※判断が難しければレフェリーを呼ぶこと
- Q 3** : ダブルスのレシーバーのパートナーがサーバーの気をそらそうとして妙な動きを見せるのだが、警告する必要があるか？
- A 3** : 明らかに妨害にあたり主審が判断した場合、「故意の相手への妨害」により失点となる。ただ、フォーメーションや、ポーズなどの「フェイク」の場合もあり、適用は難しい。戦略からあまりにはずれ、妨害行為としかみえないような場合、必ずコートレフェリーを呼ぶ。
- Q 4** : ノーレットルールの試合で、セカンドサービスがネットに触れた後、正しいサービスコートに入り、インプレーとなるはずであったが、SCUが誤って「レット」とコールし、選手がプレーを止めてしまった。
- A 4** : この場合、審判による妨害として、ポイント・レットとし、ファーストサービスからポイントをやり直す。