

## 審判の流れ

### 用語の確認

・マッチ・・・試合のこと

(例：ワンマッチごとにタイムアウトを取ることができる。

→ 団体戦において、1番の試合でタイムアウトを取っても  
2番の試合でもタイムアウトを取ることができる。)

(例：試合球はワンマッチごとに選び、新しいものを使用する。

→ 団体戦の1番の試合と2番の試合、ダブルス、4番、5番それぞれで  
試合球の選択を行う。試合が終われば同じメーカーの試合球を選んでも  
新しいものを使う。)

・ゲーム・・・先に11点取ったときに獲得する。セットではないので注意。

(例：5ゲームズマッチ。 → 先に3ゲーム取った方が勝ちの試合。)

(例：ゲーム間の1分は副審が計測する。)

・デュース・・・両方の得点が10点に達し、2ポイント差をつけた方の選手がゲーム  
を獲得する状態。

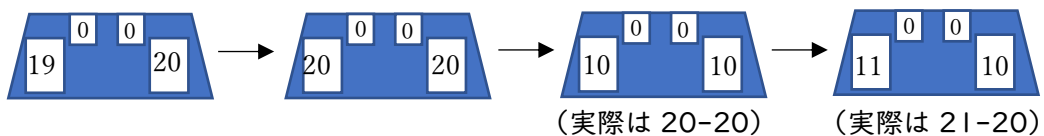
サーバーが1ポイントごとに変わる。

2ポイント差がつくまで試合が続く。

(カウンターの得点表示が、20点までしか表示できない場合がある。

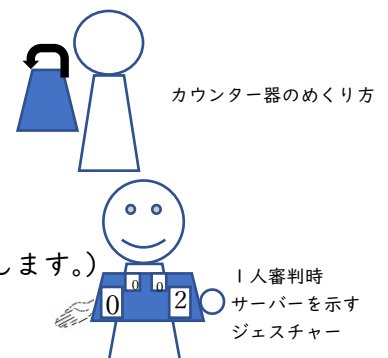
そのポイントを越える場合は、10-10 の表示に戻す。

記録用紙に記入する際に、正しい特典を記入するよう注意が必要。)



### ○審判をするときのお願い

- 1 はっきりとジャッジしてください。
- 2 カウンター（得点版）は手前から送るようにめくってください。
- 3 サーバーが変わるときに次のサーバーにサーバーを示すジェスチャーをしてください。  
(1人審判の時はカウンターを持ったまま。2人審判の時は主審がします。)
- 4 得点のコール等をはっきり言ってください。  
(次にサーブをする人の点を先に言います)
- 5 レットの時は素早くしっかり手を挙げてください。(2人審判の時は主審も副審も手を挙げます)



レットを示すジェスチャー

## 試合時のコールについて

**試合開始時** (〇〇がサーブ権を持っている場合)

- 〇〇 バース △△ ファーストゲーム 〇〇 トゥ サーブ ラブオール
- ・ ワン ラブ とか ラブ ワン とか (次にサーブをする人の点を先に言う)
  - ・ ( × 点を取った方を先に言う)
  - ・ ( × 最初にサーブ権を持っている人をずっと先に言う)

略

(〇〇が11-7で勝った場合) イレブン セブン ゲーム トゥ 〇〇  
セカンドゲーム △△ トゥ サーブ ラブオール  
以下 サードゲーム フォースゲーム ファイナルゲーム と続く

**試合終了時** (〇〇が11-9で勝ち3ゲームを取り、試合に勝利した場合)

イレブン ナイン ゲーム アンド マッチ トゥ 〇〇

### ①試合の流れ

(主審の業務)

#### ・ マッチ前

主審側に選手に集まってもらう

- 1 ゼッケン・ユニフォームの確認
- 2 ボールメーカーの選択  
違うメーカーの場合じゃんけんにて決定
- 3 サーブ及びレシーブ、エンド選択の  
じゃんけん (記録用紙に「S」「R」を記入)
- 4 ラケット交換 (見せるだけ?)

#### 5 練習開始

#### ・ マッチ開始

「〇〇バース〇〇 ファーストゲーム  
〇〇トゥ サーブ ラブオール」

#### ・ マッチ中

得点を取った方に腕を上げ、ジャッジする。  
腕を上げたまま即座に得点のコールを行い、  
腕を下げる。

※サーブのレット

※他コートからボールが飛んできた  
時のレットなど はっきりと宣告する



(副審の業務)

コート整備 (必要ならば)

カウンター器、タイムアウト柱の確認



カウンター器 ゲームカウントを「0-0」に。



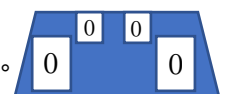
ストップウォッチで1分計測

1分経過後 片手をはっきりと上げて「タイム」  
と宣告する。

主審の「ラブオール」に合わせて

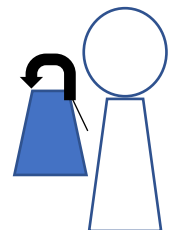
ポイントカウントを「0-0」にする。

ストップウォッチで10分間計測する。



主審の宣告後、ポイントを入れる。

カウンター器は手前から奥にめくる。



※サーブのレットは副審も手を上げる。

※主審の後ろのコートからボールが飛んできて  
試合に影響が出そうなきは早めに手を上げて  
試合を止める。

(ラリー終了後にレットを宣告するとトラブルのもとになるので注意が必要!)

・ゲーム終了時

「イレブン ◇◇ ゲーム トゥ ○○」  
記録用紙に記入漏れがないよう確認して書く。

(主審の業務)

・2ゲーム目開始

セカンドゲーム ○○トゥ サーブ  
ラブオール」 ↑1ゲーム目と違う人

※タイムアウト (1マッチに各1回)

タイムアウトを取る選手に向かって、ホワイトカードを挙げる。  
ストップウォッチで1分計測する。  
副審がタイムアウト柱を置いたら、  
ホワイトカードを下げる。



1分経過もしくはタイムアウトを取った選手が戻ってきたらタイムアウトは終了となる。  
選手が戻っていない場合、速やかに「タイム」と宣告し選手を戻らせる。  
記録用紙に「T」を記入する。  
ポイントをコールしてゲームを再開する。

(注意) どちらのサーブか覚えておくこと。

ゲーム間の1分をストップウォッチで計測する。

台上のボールを主審側のネット付近に置く。

台上に汗が落ちていればふき取る。

30秒経過したくらいでポイントスコアを何も  
ない状態に戻す。



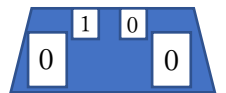
その後、ゲームカウントを変える。

1分経過したら手を上げ、両ベンチに  
聞こえるように「タイム」と宣告。



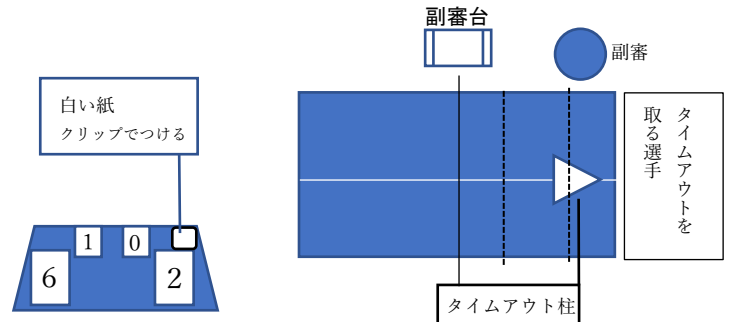
(副審の業務)

主審の「ラブオール」に合わせて  
ポイントカウントを「0-0」にする。  
ストップウォッチで10分間計測する。



試合時間計測のストップウォッチを止める。

タイムアウトを取る選手のコート端から15cm  
のところにタイムアウト柱を置き、その場に立つ。



タイムアウト終了と同時にタイムアウト柱を取り  
副審台に戻る。カウンター器に白い紙を付ける。  
(タイムアウトを取ったことを示すためのもの。)

(注意) チェンジエンドの度に忘れず移動させる。

試合時間の計測を再開する。

※促進ルールの適用（試合が11分経過〈ルール達しない場合に適用される。〉）



インプレー中（ラリー中）

・・・「レット」と宣告し、手を挙げる。

インプレー以外（ラリー中以外）

・・・「ストップ」と宣告し、手を挙げる。

プレーを止めてから「ただいまより、促進ルールが適用されます」と選手に伝える。

審判長にストロークカウンターを要請する。

（ストロークカウンターは審判長の指示に従って立ち、レシーバーがラケットにボールを当てた瞬間にカウントをする。）

・マッチ終了

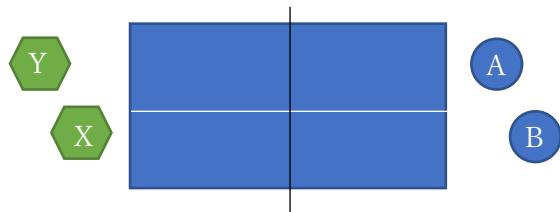
「イレブン 〇〇 ゲーム アンド マッチ  
トゥ 〇〇」

○ダブルスの注意点

マッチ前に最初のサーバーを決め、その後に最初のレシーバーを決めなければならない。

また、ゲームごとにサーバーを選ぶことができる。

2ゲーム目以降のレシーバーは、サーバーが決まれば自然と決まることになる。



主審はゲームごとに誰のサーブで始まったかを記録用紙にメモしておく。

例：SI IS など

ファーストゲーム 〇〇トゥ サーブの〇〇のところはチーム名でなく、個人名を言う。（サーバー、レシーバーの順番を間違えないようにするため。）

ブックでは10分〈してもポイントが「9-9」に

試合開始から10分経過したら「タイム」と大きな声で宣告する。



て立ち、レシーバーがラケットにボールを当てた

ゲームカウントに「3」は入れない。

ポイントカウントは「11」まで入れる。

例 マッチ前に A がサーバー、X がレシーバーとそれぞれのペアが決めた。

1ゲーム目は A→X、X→B、B→Y、Y→A～の順

2ゲーム目は X か Y のどちらがサーブを出すか、X Y のペアを選ぶことができる。その選択に合わせて、レシーバーが決まる。

Y がサーブをすることを選んだとすると、先ほど Y にサーブを出していた B がレシーバーになる。

Y→B、B→X、X→A、A→Y～の順になる。

3ゲーム目も2ゲーム目と同じようにサーバーを選ぶことができる。1ゲーム目と同じように A でもいいし、B にしてもよい。

サーバーの選択に合わせてレシーバーが決まる。

4ゲーム目も2、3ゲーム目と同じようにサーバーを選ぶことができる。2ゲーム目と同じように

でもいいし、にしてもよい。

サーバーの選択に合わせてレシーバーが決まる。

5ゲーム目も同じ。

サーバーの選択に合わせてレシーバーが決まる。

どちらかの組が5点を取ったら、レシーバー側が入れ替わる。