

審判上の留意事項・主な主審のコールの仕方（団体戦）

- 先番チームが主審から見て右側になるように、ネット前に整列させる。 オーダー用紙交換済み
「 県 高校 対 県 高校 の試合を行います。礼。」「よろしくお願いします」
- 練習
「先番チームより、3分間の練習を行います。 高校 練習を開始してください。 1分前です。」
「練習をやめてください。」「 高校 練習を開始してください。」
「練習をやめてください。第1ダブルスは準備をして下さい。」
「トスをしてください。」

握手をする際はネットを上げない。

内 容	コ ー ル
1. 最初のサービングサイドとレシービングサイドを決める。	氏名・ユニフォーム・背面表示・サービス順の確認 コイントスカ、じゃんけんをする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>第6条 トス 第1項 プレーが始まる前にトスが行われ、トスに勝ったサイドが次の(1)か(2)のいずれかを選ぶ。 (1) 最初にサービスをするか、レシーブするか。 (2) マッチ(試合)開始のとき、そのコートの方のどちらのエンドを選ぶか。 第2項 トスに負けたサイドは、残りを選ぶ。</p> </div>	
2. プレーヤーの紹介 (1)シングルス	オンマイライト 高校 県 レプリゼンティッド バイ さん オンマイレフト 高校 県 レプリゼンティッド バイ さん 高校 トウ サーブ ラブオールプレイ
(2)ダブルス	オンマイライト 高校 県 レプリゼンティッド バイ さん さん オンマイレフト 高校 県 レプリゼンティッド バイ さん さん 高校 トウ サーブ さん トウ さん ラブオールプレイ
3. スコアのコール (1)第1ゲーム(または第2ゲーム)で、一方の サイドのスコアが11点に達したとき(11 - 8)	(1)サービスオーバー 11 8 インターバル コールと同時にストップウォッチを押す
(2)40秒経過したら	(2) コート 20秒(2回繰り返す)
(3)インターバルが終わったら	(3)11 8 プレイ 60秒以内の開始可
(4)どちらかのサイドが20点になったとき あと1点でゲームまたはマッチが終了するとき (20 - 17) 20点オールになったとき	(4) 20 ゲームポイント 17 または 20 マッチポイント 17 20オール
(5)どちらかのサイドが29点になったとき 29 - 28のとき 29 - 29のとき	(5) 29 ゲームポイント(マッチポイント) 28 29 ゲームポイント(マッチポイント) オール
4. 第1ゲームが終了したとき (1)21 - 17のとき	(1)ゲーム ファーストゲーム ワンバイ 高校 21 - 17 インターバル コールと同時にストップウォッチを押す
(2)100秒経過したら	(2) コート 20秒(2回繰り返す)
5. 第2ゲームまたは第3ゲームを開始するとき	セカンドゲーム ラブオールプレイ または ファイナルゲーム ラブオールプレイ 120秒以内の開始可
6. 第2ゲームでマッチ(試合)が終わったとき 21 - 17, 21 - 18のとき	ゲーム マッチワンバイ 高校 21 - 17, 21 18
7. 第3ゲームでどちらかのサイドのスコアが 11点になったとき 11 - 8	場合によっては、「サービスオーバー」とコールして、 次に「11 - 8」とコールし、 「インターバル チェンジエンズ」とコールし、 インターバルの後、「11 - 8 プレイ」とコールする
8. マッチ(試合)が終わったとき 21 - 17, 18 - 21, 21 - 18のとき	ゲーム マッチワンバイ 高校 21 - 17, 18 - 21, 21 - 18

- 各マッチ終了後選手と握手をしてください。
- ネット前に整列させる。「 県 高校 が 3 対 で勝ちました。ありがとうございました。」
- 勝利チームの監督に次の試合のオーダー用紙を渡す。

審判上の留意事項・主な主審のコールの仕方（個人戦）

- 先番チームが主審から見て右側になるように、ネット前に整列させる。
「 高校 さん さん 対 高校 さん さん の試合を行います。礼。」
「よろしくお願いします」「トスをしてください」 下記表1
- 練習
「3分間の練習を行います。練習を開始してください。 1分前です。」
「練習をやめてください。」

握手をする際はネットを上げない。

内 容	コ ー ル
1. 最初のサービングサイドとレシービングサイドを決める。	氏名・ユニフォーム・背面表示・サービス順の確認 コイントスカ、じゃんけんをする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>第6条 トス 第1項 プレーが始まる前にトスが行われ、トスに勝ったサイドが次の(1)か(2)のいずれかを選ぶ。 (1) 最初にサービスをするか、レシーブするか。 (2) マッチ(試合)開始のとき、そのコートのもちらのエンドを選ぶか。 第2項 トスに負けたサイドは、残りを選ぶ。</p> </div>	
2. プレーヤーの紹介 (1)シングルス	オンマイライト さん 高校 県 オンマイレフト さん 高校 県 さん トウ サーブ ラブオールプレイ
(2)ダブルス	オンマイライト さん さん 高校 県 オンマイレフト さん さん 高校 県 さん トウ サーブ トウ さん ラブオールプレイ
3. スコアのコール (1)第1ゲーム(または第2ゲーム)で、一方のサイドのスコアが11点に達したとき(11-8)	(1)サービスオーバー 11 8 インターバル コールと同時にストップウォッチを押す
(2)40秒経過したら	(2) コート 20秒(2回繰り返す)
(3)インターバルが終わったら	(3)11 8 プレイ 60秒以内の開始可
(4)どちらかのサイドが20点になったとき あと1点でゲームまたはマッチが終了するとき (20-17) 20点オールになったとき	(4) 20ゲームポイント17 または 20マッチポイント17 20オール
(5)どちらかのサイドが29点になったとき 29-28のとき 29-29のとき	(5) 29ゲームポイント(マッチポイント)28 29ゲームポイント(マッチポイント)オール
4. 第1ゲームが終了したとき (1)21-17のとき	(1)ゲーム ファーストゲーム ワンバイ さん さん 高校 21-17 インターバル コールと同時にストップウォッチを押す
(2)100秒経過したら	(2) コート 20秒(2回繰り返す)
5. 第2ゲームまたは第3ゲームを開始するとき	セカンドゲーム ラブオールプレイ または ファイナルゲーム ラブオールプレイ 120秒以内の開始可
6. 第2ゲームでマッチ(試合)が終わったとき 21-17, 21-18のとき	ゲーム マッチワンバイ さん さん 高校 21-17, 21 18
7. 第3ゲームでどちらかのサイドのスコアが 11点になったとき 11-8	場合によっては、「サービスオーバー」とコールして、次に「11-8」とコールし、 「インターバル チェンジエンズ」とコールし、 インターバルの後、「11-8 プレイ」とコールする
8. マッチ(試合)が終わったとき 21-17, 18-21, 21-18のとき	ゲーム マッチワンバイ さん さん 高校 21-17, 18-21, 21-18

- マッチ終了後選手と握手をしてください。