

審判上の留意事項・主な主審のコールの仕方（団体戦）

- ネット前に整列させる。※オーダー用紙を交換していない場合は、主審がオーダー用紙を対戦相手に渡す。
「A県 A高校 対 X県 X高校 の試合を行います。」「よろしくお願いします。」
「オーダーの確認をします。第1ダブルスA高校BさんCさん …… 第3シングルス…」
- 第1試合
「第1ダブルスの選手は準備をして下さい。」
選手の確認(氏名・ファーストSR) → トス(サービス or レシーブ・エンド) → 練習(同時にスタート〇分)
審判台から、「練習をやめてください。」「オンマイライト…」

※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。	①氏名・ユニフォーム・背面表示・サービス順の確認 ②コイントスカ、じゃんけんをする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 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。 </div>	
2. プレーヤーの紹介 (1)シングルス	オンマイライト A高校 A県 レプリゼンティッド バイ Bさん オンマイレフト X高校 X県 レプリゼンティッド バイ Yさん A高校 トゥ サーブ ラブオールプレイ
(2)ダブルス	オンマイライト A高校 A県 レプリゼンティッド バイ Bさん Cさん オンマイレフト X高校 X県 レプリゼンティッド バイ Yさん Zさん B高校 トゥ サーブ Yさん トゥ B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)	ラリー終了すぐにストップウォッチを押し (1)サービスオーバー 11-8 インターバル
(2)40秒経過したら	(2)〇コート 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 ①あと1点でゲームまたはマッチが終了するとき (20-17) ②20点オールになったとき	(4) ①20 ゲームポイント 17 または 20 マッチポイント 17 ②20オール
(5)どちらかのサイドが29点になったとき ①29-28のとき ②29-29のとき	(5) ①29 ゲームポイント(マッチポイント) 28 ②29 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	ラリー終了すぐにストップウォッチを押し (1)ゲーム ファーストゲーム ワンバイ X高校 21-17
(2)100秒経過したら	(2)〇コート 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 X高校 21-17, 21-18
6. 第2ゲームが終わり1-1になったとき 21-18のとき	ラリー終了すぐにストップウォッチを押し ゲーム セカンドゲームワンバイ A高校 21-18 ワンゲームオール
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 X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。「A県 A高校 が 3 対 〇 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。
「A高校 Bさん Cさん 対 X高校 Yさん Zさん の試合を行います。」
「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。」「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。	①氏名・ユニフォーム・背面表示・サービス順の確認 ②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 Bさん A高校 A県 オンマイレフト Yさん X高校 X県 Yさん トゥ サーブ ラブオールプレイ
(2)ダブルス	オンマイライト Bさん Cさん A高校 A県 オンマイレフト Yさん Zさん X高校 X県 Yさん トゥ サーブ トゥ B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)	ラリー終了すぐにストップウォッチを押し (1)サービスオーバー 11-8 インターバル
(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 ①あと1点でゲームまたはマッチが終了するとき (20-17) ②20点オールになったとき	(4) ①20ゲームポイント17 または 20マッチポイント17 ②20オール
(5)どちらかのサイドが29点になったとき ①29-28のとき ②29-29のとき	(5) ①29ゲームポイント(マッチポイント)28 ②29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	ラリー終了すぐにストップウォッチを押し (1)ゲーム ファーストゲーム ワンバイ Yさん Zさん X高校 21-17
(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 Yさん Zさん X高校 21-17, 21-18
6. 第2ゲームが終わり1-1になったとき 21-18のとき	ラリー終了すぐにストップウォッチを押し ゲーム セカンドゲームワンバイ Bさん Cさん A高校 21-18 ワンゲームオール
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 Yさん Zさん X高校 21-17, 18-21, 21-19

- マッチ終了後選手と握手をしてください。