

主審の動き

試合を始める前

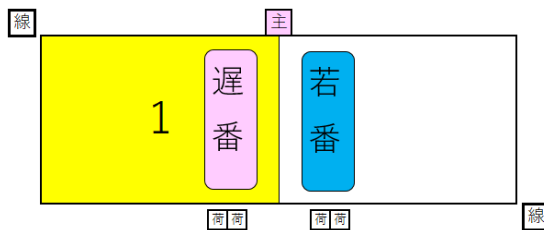
◎大会運営規程第24条を確認しておく

- ① 本部席で審判セットを受け取り、壁側を移動する。
- ② 若番(スコアシートの左側の選手やチーム)は、主審に向かって右側のベンチに入れる。(競技図参照)
- ③ プレーヤーの着衣が審査合格品であるか、前面・背面表示(文字・数字の大きさ等)が正しいか確認する。
- ④ プレーヤーのスマートフォン等電子機器の電源が切っているかを確認する。
- ⑤ トスを行う際は、片方のコートに寄せて行う。(1~10コートは本部側、11~20コートは本部と反対側。競技図の黄色コート)。サーバーレシーバー、エンドを確認し、試合開始の準備に入る。
- ⑥ スコアシートのサーバーの欄に S を、両サイドの最初の得点として「0」を書く。
※ダブルスの場合には、レシーバーの欄に R を記録する。

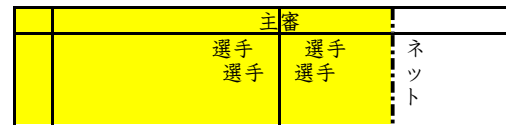
線審の椅子の位置、コート上や周辺のゴミの有無、コート横の籠(荷物)の位置、荷物が籠からはみ出していないか等を審判台近くで確認後、速やかに審判台に上がる

練習時間はないので、審判台に上がったあとすぐ試合を行う

※ 入場時



※ トス時



試合を開始するために

◎コーチの服装の確認、ベンチに持ち込んではいけないものの確認

- ① 線審・得点係が所定の位置についているか確認する(アイコンタクト)
- ② 選手の紹介
※マッチ(試合)開始のコールを始めるときは、シャトルを打たせない。
※試合の開始時刻は「ラブオール プレー」の時間

マッチ中

- ① 正しい審判用語を使用する。
- ② スコアを記入し、コールする。
- ③ インターバルは、ストップウォッチで計測する。(インプレーでなくなったらストップウォッチを作動)
- ④ 原則として、審判台からは試合終了まで、降りてはいけない。ただし、選手等に生命に関わる異常があると疑われる場合は、すぐさま審判台から降りて主審・監督・役員等近くにいる人たちで救急救命を行う。
- ⑤ レフェリーの助けを必要とするときは、右手を頭上に挙げる。

試合終了後

◎試合終了時刻の記入、マッチ終了後すぐに時刻を記入

- ① 「ゲーム」のコールの後、勝者にサインをもらう。
- ② 「マッチ ワン バイ …」のマッチ(試合)終了のコールを審判台で行う。コール後は、審判台をすぐに降りる。
- ③ 審判ボード・イエローカード・レッドカード・コイン・シャトル等間違いなく返却する。
(団体戦の場合、D1・Sのうち早く終わった方の主審がD2の主審を行う)
- ④ 本部まで行き、スコア用紙にマッチ終了時刻とマッチ時間、使用シャトルの数など、必要事項をすべて記入して仕上げる。
- ⑤ スコアシートを3枚まとめて本部席の競技役員長(レフェリー)に持っていき、チェックを受ける。
- ⑥ 線審・得点係に、競技役員長(レフェリー)からの指示や試合中に気が付いたことを伝える。(努力)

主審のコールの仕方（主なもの）

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とき	「トスをするのでこちらに来てください。」～どちらかを選ばせる （「レッド シルバー どちらにしますか」）（「フラワー ナンバー どちらにしますか」）
2	プレーヤーを紹介し、マッチ（試合）の第1ゲームを開始するとき (1) 団体戦 ① ダブルスのとき （A中学校のXさんがサーバーで B中学校のYさんがレシーパーの場合） ② シングルのとき （A中学校のXさんがサーバーの場合） (2) 個人戦 ① ダブルスのとき （AチームのXさんがサーバーで BチームのYさんがレシーパーの場合） ② シングルのとき （AチームのXさんがサーバーの場合）	「レイディーズ アンド ジュエントルメン」 「オンマイライト A中学校 リプレゼンティッド パイ Wさん アンド Xさん」 ～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト B中学校 リプレゼンティッド パイ Yさん アンド Zさん」 ～左手で左側にいる選手を指す 「A中学校 トゥサーブ Xさん トゥ Yさん ラブオール、 プレー」 「レイディーズ アンド ジュエントルメン」 「オンマイライト A中学校 リプレゼンティッド パイ Xさん」 ～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト B中学校 リプレゼンティッド パイ Yさん」 ～左手で左側にいる選手を指す 「A中学校 トゥサーブ ラブオール、 プレー」 「レイディーズ アンド ジュエントルメン」 「オンマイライト Wさん アンド Xさん A（チーム）」 ～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト Yさん アンド Zさん B（チーム）」 ～左手で左側にいる選手を指す 「Xさん トゥサーブ トゥ Yさん ラブオール プレー」 「レイディーズ アンド ジュエントルメン」 「オンマイライト Xさん A（チーム）」～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト Yさん B（チーム）」～左手で左側にいる選手を指す 「Xさん トゥサーブ ラブオール プレー」
3	第2ゲームを開始するとき	「セカンドゲーム ラブオール プレー」
4	第3ゲームを開始するとき	「ファイナルゲーム ラブオール プレー」
5	サービングサイドがラリーに負けて、相手側のサービスになるとき	「サービスオーバー」
6	スコアをコールするとき 例1 サービングサイドのスコアが8、 レシービングサイドのスコアが6 例2 12対12の同点	（常にサービングサイドのスコアを先にコールします） 例1 「エイト シックス」 例2 「トゥウエルヴ オール」
7	それぞれのゲーム中、どちらかのサイドのスコアが11点になったとき	（ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする） （場合によっては「サービスオーバー」とコールをする） 「イレブン 〇〇」 「インターバル」
8	60秒のインターバルで40秒経過したとき	「〇コート、20秒」 「〇コート、20秒」（「〇コート、トゥエンティ セコンズ」が主流）
9	インターバルが終了し、プレーを再開するとき	「イレブン 〇〇」 「プレー」
10	どちらかのサイドが20点になったとき ① あと1点でゲームが終了するとき ② あと1点でマッチ（試合）が終了するとき	① 「トゥウエンティ ゲームポイント 〇〇」 ② 「トゥウエンティ マッチポイント 〇〇」
11	20対20になったとき	「トゥウエンティ オール」
12	どちらかのサイドが29点になったとき ① 29対28の場合 ② 29対29の場合	① 「トゥウエンティナイン ゲームポイント（マッチポイント） トゥウエンティエイト」 ② 「トゥウエンティナイン ゲームポイント（マッチポイント） オール」
13	第1ゲームが終了したとき (1) 団体戦 例 21対10でA中学校が勝ったとき (2) 個人戦 例 21対10でWさん(Xさん)A（チーム）が勝ったとき	「ゲーム」（ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする） 「ファーストゲーム ワンバイ A中学校 トゥウエンティワン テン」 「ゲーム」（ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする） 「ファーストゲーム ワンバイ Wさん(アンドXさん) トゥウエンティワン テン」

14	120秒のインターバルで100秒経過したとき	「〇コート、20秒」「〇コート、20秒」(「〇コート、トゥエンティ セコンズ」が主流)
15	第3ゲームがある場合、第2ゲームが終了したとき (1) 団体戦 例 21対19でB中学校が勝ったとき (2) 個人戦 例 21対19でYさん(Zさん)B (チーム) が勝ったとき	「ゲーム」(ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) 「セカンドゲーム ワンバイ B中学校 トウエンティワン ナインティーン」 「ワンゲーム オール」 「ゲーム」(ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) 「セカンドゲーム ワンバイ Yさん(アンドZさん) トウエンティワン ナインティーン」 「ワンゲーム オール」
16	第3ゲームでどちらかのサイドが11点になったとき	「イレブン 〇〇」 「インターバル」 「チェンジエンズ」
17	マッチ(試合)が終了したとき (1) 団体戦 例 A中学校が21-10, 19-21, 23-21 で勝ったとき (2) 個人戦 例 Xさん、A (チーム) が21-10, 19-21, 23-21 で勝ったとき	「ゲーム」 「マッチ ワンバイ A中学校 トウエンティワン テン 、 ナインティーン トウエンティワン トウエンティスリー トウエンティワン」 「ゲーム」 「マッチ ワンバイ Xさん トウエンティワン テン 、 ナインティーン トウエンティワン トウエンティスリー トウエンティワン」
18	線審の明らかな間違った判定に対して ① 「イン」に訂正する場合 ② 「アウト」に訂正する場合	① 「コレクション イン」 ② 「コレクション アウト」
19	フォルトが起きたとき	「フォルト」
20	レットにするとき	「レット」または「プレー ア レット」
21	サービスジャッジが(サービスの)フォルトのコールをしたとき	「サービスフォルトコールド(トウハイ や ラケットヘッド や フット など)」

気持ちの良い審判を行うポイント

1 主審について

✓ 明瞭かつ大きい声でコールをしましょう

- すべてのアナウンスとコールは、プレーヤーにも観客にもはっきりと聞こえるよう明瞭かつ大きな声で行います。

✓ スコアシートの記入をスムーズに行いましょう

- サービングサイドの次の得点記入欄に予めペン先を移動させておきましょう。

✓ サービスフォルトが明確な場合は、きちんととりましょう

- 正しいサービスは次の通りです。これに違反しているとフォルトになります。
 - ◇ サーバーとレシーバーがそれぞれの姿勢を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。
 - ◇ サーバー及びレシーバーは、斜めに向かい合ったサービスコート内に、サービスコートの境界線に触れずに立つものとする。
 - ◇ サーバー及びレシーバーの両足の一部分は、サービスを始めてからサービスがなされるまで、その位置でコート面に接していなければならない。
 - ◇ サーバーは、ラケットで最初にシャトルの台を打つものとする。
 - ◇ サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下でなければならない。～P.4下
 - ◇ サーバーのラケットは、サービスを始めてからなされるまで前方の動きを継続しなければならない。
 - ◇ もし何ものにも妨げられなかったならば、シャトルは、レシーバーのサービスコート内に落ちるようにネットの上を通り、サーバーのラケットから上向きに飛行しなければならない。
 - ◇ サーバーがサービスをしようとしてシャトルを打ちそこなってはならない。

✓ サービス時の「レシーバーフォルト」も観察しましょう

- サーバー及びレシーバーは、斜めに向かい合ったサービスコート内に、サービスコートの境界線に触れずに立つものとする。
- サーバー及びレシーバーの両足の一部分は、サービスを始めてからサービスがなされるまで、その位置でコート面に接していなければならない。

✓ インターバルの時間を正確に測りましょう

- ラリーが終了した時点から、計測を開始する。

✓ 20点オール後等の「延長ゲーム」の試合運営を正確に行いましょう

- 2点差もしくは30点で終わりになります。(15点ゲームの場合は21点。)

✓ 線審とのコミュニケーションはとりましょう

- アイコンタクトをしてください。(線審の顔を見て、うなずくと良いです)

2 線審について

✓ 椅子の位置は適切か

- 2本のラインを担当する場合、シャトルが落下するであろうと思われるラインの方向に、体を動かして、シャトルを見て判定します。
シングルスとダブルスでは、線審は自分の判定するラインに合わせて、椅子の位置を変えます。

✓ 椅子に腰かけている時の姿勢はよいか

- プレーヤーが線審にぶつかりそうになったら線審はすぐにどきます。ひざを組んだり両足を前方に投げ出したりだらしない姿勢で腰掛けると、すぐに対応できません。正しい姿勢で座ってください。

✓ アウトのときの「アウト」という声を出しているか

- シャトルがコートの外に落ちたときは、どんな遠くても直ちにプレーヤーと観客によく聞こえる声で「アウト」とコールし、同時に主審に分かるように両腕を水平に開き手のひらを前に向けた合図をします。

✓ インとアウトや判定できなかった時の合図は正しいか

- シャトルがコート内に落ちたときは、主審、プレーヤー、観客がわかる場合でも線審は無言のまま右手でそのラインを指します。
(おおよそラインから1mの範囲は「イン」のシグナルを出します)
- シャトルの落下点が見えなくて判断できなかった場合は、両手で目を覆います。この場合、主審が判定できるのなら主審が判定します。主審も判定できないときは「レット」にします。

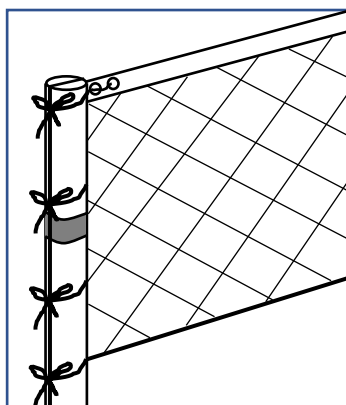
✓ シャトルの落下地点の確認は正しく行われているかどうか

- 体（目線）を低くして見て判定をします。
シャトルがコート面に触れるまでは、コールや合図をしてはいけません。

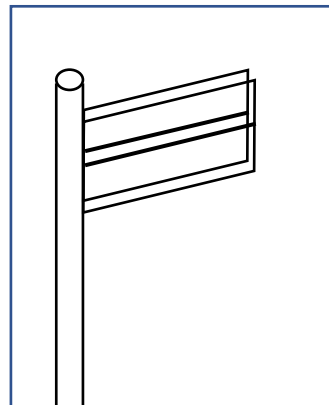
✓ 主審とのコミュニケーションはとれているか

- アイコンタクトをしてください。(主審がうなずいたら、ジャッジを解きます)

1. 15mの計測



ポストの印



サービス高測定器



トスの際は、コート番号の書いてあるサイドに選手全員集めて行いましょう