

主審用 試合の進め方 〈道小連〉

試合の最初と最後に主審、対戦相手とあいさつとして握手を行います。

握手は主審から行い、選手同士の握手を促してください。

◆トス

- ① 選手を片方のエンドに集めて、お互いに挨拶します。
- ② 選手がスコアシートに記載されている名前と一致しているか、ゼッケンも確認します。
- ③ 選手に「コイントス」（「じゃんけん」でも可）をします。
目が出た方（勝った方）～「サーブかレシーブか」または「エンドをどちらにするか」を選びます。
出なかった（負けた方）～勝った方が選ばなかった方を選びます。
- ④ サーバー（サーブを打つ人）が誰で、レシーバー（レシーブする人）が誰か、確認します。
スコアシートの指定された場所に「S」（サーバー）、「R」（レシーバー；ダブルスの場合のみ）を記入します。
- ⑤ 主審と選手、選手同士で“握手”をした後、主審は審判台に上がります。
試合前の練習がある場合 → 時間の計測を開始し、試合に備えます。
試合前の練習がない場合 → 選手はそれぞれのエンドに行きます。

◆試合開始

- ⑥ 試合前練習を終えた選手がコートに入り、プレーの準備ができたことを確認した後、開始前の所定のコール（最後は「ラブ オール プレー」）と言って、ファーストゲームを始めます。
- ⑦ 選手は、順番にサーブを打って、プレーを続けていきます。（偶数は「右」から、奇数は「左」から）
※ 難しいことは何ともありません。ただ順番にやってもらうだけです。きちんとスコアを記録していけば、迷うこともありません。〔模範の「スコア」を見てみましょう。〕
- ⑧ 片方の選手が11点になった時点で、時間計測を始め、インターバルを取ります。
※ ゲーム中のインターバルは1分間、残り20秒になった時点で、指定のコールをします。
- ⑨ 片方の選手が21点になった時点で、「ゲーム」と言うと同時に時間計測を始め、インターバルを取ります。線審がインターバルボードを置き、残り20秒のコールでインターバルボードを戻す
※ ゲーム間のインターバルは2分間、残り20秒になった時点で、指定のコールをします。
- ⑩ ゲーム間のインターバルの間に、そのゲームの結果（得点）を書きます。
また、シャトルが不足しそうな場合は、本部席に近い線審に取りに行かせます。
- ⑪ ゲーム間のインターバル終了後、「セカンド（ファイナル）ゲーム、ラブオールプレー」でスタートします。
- ⑫ どちらかが2ゲームを先に取った時点で「マッチ」と言い、最終結果（得点）を書きます。

◆試合終了

- ⑬ 試合が終わった時点で選手が寄ってきます。両方の選手と握手、選手間で握手して勝者サインを書いてもらいます。
- ⑭ スコアシートに必要事項を記入し終えたら、終了時の所定のコール（「マッチ ワン バイ…」で始まる言葉）を言って、試合を終了します。
※ この後に審判台から下りて（指定の場所から移動し）、本部へスコアシート等を提出します。