

# 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。（記入は、審判台に上がってからでもよろしいです。）
- 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。  
（選手はそれぞれのエンドに行きます。）

## ◆ 試合開始

- ⑥ 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 どちらかがセカンドゲームも連取した時点及びファイナルゲームでどちらかが21点になった時点で「ゲーム」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、選手間で握手します。
- ⑭ スコアシートに必要事項（終了時刻、試合時間、使用シャトル数、…等）を記入し終えたら、試合の勝った方の選手に「勝者サイン」の欄に署名してもらいます。
- ⑮ 所定のコール（「マッチ ワン パイ…」で始まる言葉）を言って、審判台を下ります。  
※ 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。