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、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 8 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 15 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 分間です。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」で試合を再開します。

⑫ どちらかが２ゲームを先に取った時点で「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、選手は自分のバッグ等が置いてある場所へ戻ってきます。
そのタイミングで、主審は選手同士の握手を促し、両方の選手とも握手をします。

⑭ スコアシートに必要事項が記入されていることを確認し、試合の勝った選手に「勝者署名欄」へ署名してもらいます。（試合終了時刻の記入は、次項⑮にあります試合結果コール後に行います。）

⑮ 最後に試合結果をコール〔「マッチワンバイ〇〇さん（所属）、（得点）」〕した後、審判台から下ります。

※ この後、本部席のレフェリー（競技役員長）へスコアシートを提出し、点検を受けます。