

ファーストサーバー	A	阿部
そのパートナー	B	佐藤
ファーストレシーバー	C	高橋
そのパートナー	D	木村

はじめに

この新ルールは去年の夏ごろからBFで議論され試験案(3×21、5×11)から数度にわたり改訂され今日に至っています。
すべてはオリンピック競技に生き残るため各国協会が苦渋の選択をしBF総会にて選択わけです。
ラリーポイントシステムについてはバレーや卓球をイメージしてください。
ダブルスの順番については、セカンドサーバーがありませんので資料(その1,2)を見て覚えてください。
また、インターバルの時間やその他変更点がありますので注意してください。

新ルールについて
Q&A
ダブルスの順番(その1)
ダブルスの順番(その2)
ラリースコアシートの書き方
新スコアシート
コールの仕方

新ルールの概要については各サイトに載っていますので参考にしてください。
特に茨城、神奈川、愛媛、大分は新ルール(概要)の情報が早く信頼できるサイトです。

BFの公式サイト(英語)	http://www.internationalbadminton.org/newrallypointssystem.asp
日本バドミントン協会	http://www.u-netsurf.ne.jp/nichiba/nba/shinpan/scoring2006.pdf (4月5日付、競技審判部新ルールの概要、6月17日に改訂されています) 注 特にサービスコートエラーなどの処理の仕方が変更
愛媛県協会	http://bulutangkis.web.infoseek.co.jp/ehime/06newscoreing.htm
神奈川県協会	http://www.h3.dion.ne.jp/~kba/shinpan/scoringsystem.pdf
大分県協会	http://www.oct-net.ne.jp/~ja6ltm/ken15/_derived/Taro13-raripoint.pdf
茨城県協会	http://members3.jcom.home.ne.jp/ibad/SHORUI/new-rule.html

私が、概要を書くより上記のサイトを見ていただければわかりやすいと思います。

北海道協会の今後の動きについて

今年の北海道選手権、全道ジュニア、全道社会人は新ルールで行われますので参考にしてください。
あとは、各連盟が指示を出すはずですが。(事実上、日バの下で新ルールが解禁された。)

7月15日(土)旭川市で暫定新ルール講習会が行われ、各地区代表と各連盟が集まります。

また、苫小牧地区においては新ルールの暫定講習会を7月27日(木)総合体育館
午前9:00より1時間程度開催されます。(その後は各運営委員会で講習会を決める)

正式なルールはBFが8月に発表し、翻訳するまで詳細はわかりません。
9月に正式な全国伝達講習会が行われ各都道府県に伝達し各地区協会の順に講習が行われます。
その時に、新競技規則書が配布される予定です。それまでは、変更のない場所は旧ルールで行い
変更部分は新ルールの概要(改訂版)を参考に行われます。
また、できたばかりの未完成のルールですので今後また北京オリンピックまでいくつかの変更がある
かもしれません。

以上

文責は 小蔵 力(北海道バドミントン協会 審判員会 副委員長、国際審判員セミナー2003、日バ公認B級レフェリ
参考資料 上記の協会サイト
新ルール改訂版(日バ競技審判委員会からの資料)
北海道協会競技 審判委員会役員会の資料等
BF発行試験案 第1案 第2案 最終案 改訂版(すべて英語)
全国シニア大会(旭川)審判講習会(追加)
高橋英夫国際レフェリーからのケーススタディー(追加)

協力 室蘭地区バドミントン協会 村田弘(BF案の英語の翻訳)
名前を出せませんが尊敬する審判員の方(BF案の英語の翻訳)

次回は、12月10日以降のレフェリー検定会後に更新します。

新ルールQ&A

質問1 ポイントシステムはどうなっていますか？

回答1 ラリーポイントについてはバレーや卓球をイメージしてください。
3ゲームで先に2ゲームを先取した方が勝ちとなります。
21点を先に取ったほうがゲームの勝者になります。
20点オールの際に**延長戦(自動的に)**が行われます。2点差がつくまで行われ**最大30点**まで行われます。

質問2 インターバルは変更になっていますか？



回答2 まずは、どちらかのサイドが**11点**に達した時に**60秒を超えない**インターバルが設けられました。1、2ゲーム目の時、**エンド**はそのまま、3ゲーム目は**エンドを交換**します。(新設)
そして、ゲーム間は**120秒を超えない**インターバルをします。
ゲーム間(1ゲーム-2ゲーム-3ゲーム)は従来どおり**エンドを替えます**。
もちろん、両プレーヤーが準備できたら時間前に行ってもかまいません。(TVマッチなど特別な事情がない限り)
規定の時間に達した時にプレーヤーに声をかけている審判員がいますが、規定の時間の**20秒前に準備を促すアナウンス**をしてください。

質問3 セカンドサーバーがありますか？

回答3 **セカンドサーバーはありません**。ラリーに負けるとサービスオーバーになります。

質問4 ダブルスのサービス、レシーブの順番はどうなっていますか？



回答4 最初のサービス(0-0)の時、右側からサーブをします。ラリーに負けてサービスオーバーになるまで、同じ人がサービスコートを変えてサーブをします。
サービス権を持って自得点が**偶数なら右サービスコート**からサーブし、**奇数なら反対の左サービスコート**からサーブをします。
サービスオーバーで得点が入っても位置は変えません。
つまり、わかりやすく言うとAB組とCD組で最初にサーブをしたのがAとし、最初にレシーブしたのがCとするとA D B Cの順番にサーブしたことになります。
主審はスコアシートをきちんとつけていれば誰がレシーバーかわかります。
練習試合では、サービスオーバー偶数-偶数や奇数-奇数の時は前回のサーバーとレシーバーは同じ場所に入れ替わるだけと覚えておくように、構えられます。また、サービスオーバー奇数-偶数、偶数-奇数の場合はその逆を適用するとわかりやすいと思います。
ダブルスの順番(その1,2)を参照してください。

質問5 ラインジャッジ(LJ)の判定を主審が覆すことができますか？

回答5 明らかに、LJが間違えた時に主審がLJの判定を変更できることになりました。**コールの仕方**参照を見て下さい。
以前は、LJ、SJの変更は主審とレフェリーが協議をして変更するでしたが**レフェリーのみが判断**するようになりました。

質問6 アドバイスについてはどうですか？

回答6 インターバル時は従来と同じようにできます。それと、**インプレーでない時**にできますが、コーチ席に座ったままになります。
コートサイドに駆け寄り、ラリー中に影響を及ぼすようなことがあるとそのラリーは**レット**になり、レフェリーが呼ばれ、レフェリーから**警告**(コーチに)を与えられ、再度犯す必要なら競技場から**退場**もありうる。(また、日本においては教育上配慮からアドバイスは認めない大会も特別ルールとして今後あるかもしれません)

質問7 サービスについて、変更がありましたか？



回答7 サーバーとラケットヘッドの後方への動きが完了したら、すぐにサービスをしないこと、サービスの不当な遅延とみなされる。サーバーの責任でないこと以外で後方から前方への流れが一連とした動作でない(とめる等)とサービスの遅延とみなされる。
前方へ動いてとめるのは従来どおりのフォルトである。
ウエストラインの規程:肋骨の下の部分の**架空のライン**で従来の解釈である手を直角にのラインを使ってもよいとのこと。
サーバーの持つラケットヘッドとラケットを持つ手との位置関係が削除され、当たった瞬間は**シャフトが下向き**ならよい。
また、BFの試験案ではダブルスのロングサービスラインが撤廃される案もありましたが、廃案になり今後どのように変更になるかわかりません。

質問8 隣のコートからシャトルが入ってきましたどうしますか？

回答8 新ルールでは、プレーヤーが**気づかなかつた時**や、**邪魔にならない程度ならレットをコールしない**に変わりました。
状況によっては“レット”コールしないと解釈してください。

質問9 シャトルの交換は？

回答9 シャトルの交換は**主審**が決める。
(なぜこのようなことが、決められたかという試験案ではサービスジャッジにも権限をみとめていたから、二転三転している。今後変更があるかも)

- 質問 10 インターバルボードは必ず置かないといけませんか？
- 回答 10 今回の新ルールに初めて、置くことが明文化されました。今後、用意されてた方がよいと思います。また、サービスジャッジがいる場合は S J が置くように明文化されています。また、インターバル中は確実に S J がモップ掛けをします。(指示する)
- 質問 11 不品行な振舞いで一度フォルトを取られ 2 度目になりました。
- 回答 11 レフェリーより失格させられることがあります。
- 質問 12 不品行な振舞いで最初に警告を受け、その後インターバル中に不品行な振舞いをしました。どうなりますか？
- 回答 12 インターバル中も同様に扱われます。例)セカンド(ファイナル)ゲームとコールし、フォルト フォー ミスコンダクトとコールし場合には「サービスオーバー」とコールし、スコアをコールする。(その時、指定されたカードを右手で頭上に上げる。)そして、プレーとコールする。
- 質問 13 サービスコートの間違えはどうなりますか？
- 回答 13 間違えは訂正することとし、その時のスコアはそのままとする。スコアは訂正しません。トマス・ユーバー杯後から変更された。スコアシートには「C」のマークを記入
- 質問 14 20点オールの際は主審はどのようにコールしますか？
- 回答 14 トマス・ユーバー方式では「two」とジェスチャーがありましたが変わりになり、20オールとコールするだけになりました。
- 質問 15 29点オールの際は主審はどのようにコールしますか？
- 回答 15 トマス・ユーバー方式では「one」とジェスチャーがありましたが変わりになり、29ゲーム(マッチ)ポイントオールとコールするだけになりました。
- 質問 16 主審もプレーヤーも11点のインターバルを忘れてしまい途中で気づきました。
- 回答 16 そのままゲームを続けます。(しかし、気づかなかった審判にも責任があります。このようなことがないように3つ先を考えて審判業務に当たりましょう。)また、その後のマッチコントロールにも影響を与えことになりしますので汗拭きの要求として認めてあげるほうがよいのではないのでしょうか。
- 質問 17 インターバルの時に着替えに行ってもよいでしょうか？
- 回答 17 時間内にコートに帰ることができればOKです。遅れたきた場合は不品行な振舞いとして処理されます。大幅に遅れた場合は一発「フォルト」も有りえます。逸脱する遅れは失格も有りえます。
- 質問 18 プレーヤーがゲーム途中でトイレに行きたいと要求がありました。主審は？
- 質問 18 生理的要求については、ケガと同様に扱われます。レフェリーを呼び、女性であれば同性の役員を同伴させると良いでしょう。そして、中断時間を計測しプレーを再開する。切羽詰った状況なら主審が判断して早く行ってきなさいといったほうが良いでしょう。
- 質問 19 戦術として、疲れた時にトイレタイムが使われませんか？
- 質問 19 主審、レフェリーはプレーヤーが本当にトイレに行きたいかどうか。見抜ける眼力が必要です。
- 質問 20 ミスしてラケットで床をたたきました。
- 回答 20 ネットやコート施設と同様に不品行な振舞いとして処理します。しかし、プレーヤーがすぐに気がつき、相手プレーヤー、主審に否を認めるなら初回は「注意」だけでよいでしょう。ラケットを挙げて誤るポーズ(非を認めるポーズ)ラケットを壊すぐらいに叩き観客や線審補助員に当たった場合はレッドカードを挙げ一発「フォルト」でよいでしょう。
- 質問 21 プレーヤーが体力を回復しようとしてコート内をウロウロ歩いています。
- 回答 21 今回の競技規則で不品行な振舞いとして処理する事になっています(プレーヤーの名前を言って無視するようなら)
- 質問 22 延長戦になって再度マッチ(ゲーム)ポイントとその都度主審がコールしますか？
- 回答 22 29点マッチ(ゲーム)ポイントになるまでコールしなくても良いです。
- 質問 23 コーチはインターバルが終わった時、どちらのサイドの席に戻りますか？
- 回答 23 プレーヤーと同様にチェンジエズして自分のプレーヤー側に移動をします。
- 質問 24 インターバル中にシャトルを打って練習していいですか？
- 回答 24 練習時間ではないのでダメです。ただ、シャトルが正当な飛行をしているのが確認するのはOKです。
- 質問 25 ネット上を通らないでコートに入りました。
- 回答 25 以前はラリー中はOKでしたが、改正されフォルトになります。



ダブルスのサービスの順番について

文責 小蔵 力

サービスは、それぞれのサイド1回のみ、ラリーに負けるまで続ける。ダブルスでは、今までのようなセカンドサーバーがなくなった。サービングサイドがラリーに勝ったときに、そのサイドは1点を得て、同一サーバーがサービスコードを替えてサービスを行う。

レシービングサイドがラリーに勝ったときに、そのサイドにサービス権が移動し、同時にそのサイドは1点を得て、新しいサービングサイドとなる。そして、次のサービスを行う。そのとき、自得点が偶数なら右の、奇数なら左のサービスコードから、その位置にいるプレイヤーがサービスを行う。

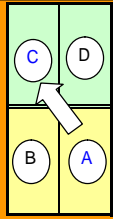
最初は右サービスコードからサービスを開始します。

SOIはサービスマスターの略

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

オンマイライトA・B
オンマイレフトC・D
AトウサーブトッC
ラブオール、プレー

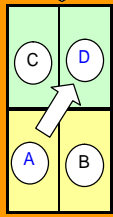


A・Bがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0 1
B	
C	R 0
D	

主審のコール

1 - 0
サービングサイドのA・Bがラリーに勝つので得点が1(奇数)なのでAは左のサービスコードでサービスを行う。(A D)

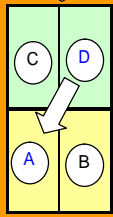


C・Dがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0 1
B	
C	R 0
D	

主審のコール

サービスオーバー 1 - 1
レシービングサイド(C・D)がラリーに勝つたのでサービスオーバーをする。C・Dの得点が奇数なので左のサービスコードからD Aへとサービスをする。

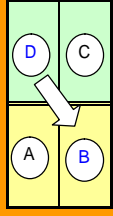


C・Dがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0 1
B	
C	R 0
D	

主審のコール

2 - 1
レシービングサイドのC・Dがラリーに勝つたのでDはサービスコードを替えてD Bへとサービスをする。

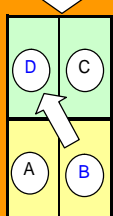


A・Bがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0 1
B	
C	R 0
D	

主審のコール

サービスオーバー 2 - 2(2オール)
レシービングサイドのA・Bがラリーに勝つたのでサービスオーバーとなりサービングサイドのA・Bの得点が偶数なので右サービスコードからB Dへとサービスをする

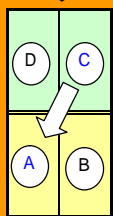


C・Dがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0 1
B	
C	R 0
D	

主審のコール

サービスオーバー 3 - 2
レシービングサイドのC・Dがラリーに勝つたのでサービスオーバーとなりサービングサイドのC・Dの得点が奇数なので左サービスコードからC Aへとサービスをする



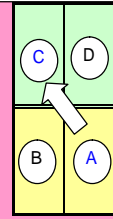
最初は右サービスコードからサービスを開始します。

左と逆のパターン

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

オンマイライトA・B
オンマイレフトC・D
AトウサーブトッC
ラブオール、プレー

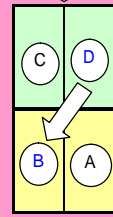


C・Dがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

サービスオーバー 1 - 0
レシービングサイドのC・Dがラリーに勝つたので、サービングサイド(サービスオーバー)となりC・Dの得点が1(奇数)なので左のサービスコードからD Bへとサービスを行う

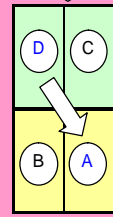


C・Dがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

2 - 0
サービングサイドのC・Dがラリーに勝つたのでDはサービスコードを替えてD Aへとサービスを行う

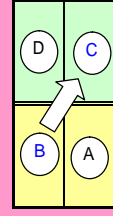


A・Bがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

サービスオーバー 1 - 2
レシービングサイド(A・B)がラリーに勝つたのでサービスオーバーをする。サービングサイドA・Bの得点が奇数なので左のサービスコードからB Cへとサービスをする。

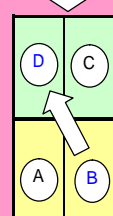


A・Bがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

2 - 2(2オール)
サービングサイドのA・Bがラリーに勝つたのでサービスオーバーとなりサービングサイドのA・Bの得点が偶数なので右サービスコードからD Cへとサービスをする。(B D)

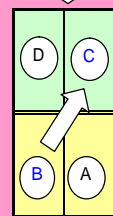


A・Bがラリーに勝つ

スコアシート	
A	S 0
B	
C	R 0
D	

主審のコール

3 - 2
サービングサイドのA・Bがラリーに勝つたのでサービスオーバーとなりサービングサイドのA・Bの得点が偶数なので右サービスコードからD Cへとサービスをする。(B C)



重要 SOI-1なので先ほどのサーバーとレシーバーが逆になります。

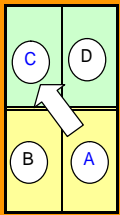
重要 SO2-2なので先ほどのサーバーとレシーバーが逆になります。

重要 SO1-2で先ほど2点でサーブしたのはDであるから、右にいたことになるので、Bが左からサーブするとレシーバーはC

ダブルスのサービスの順番について

SOはサービスオーバーの略です

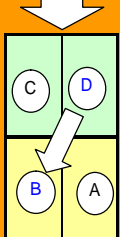
最初は右サービスコートからサービスを開始します。



A	S	0				
B						
C	R	0				
D						

主審のコール
 オンマイトA・B
 オンマイトC・D
 アトサーブツC
 ラブオール、プレー

C・Dがラリーに勝つ

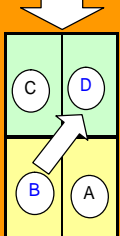


A	S	0				
B						
C	R	0				
D			1			

主審のコール
サービスオーバー 1 - 0
 レシービングサイドのC・Dがラリーに勝ったので、得点が1(奇数)なのでDが左のサービスコートからサービスをする。(A D)

重要
 SOでスコアが奇数同士なので前のサービス、レシーブの逆になり入れ替わります。

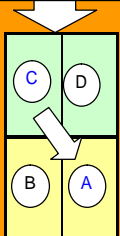
A・Bがラリーに勝つ



A	S	0				
B						1
C	R	0				
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 1 - 1
 レシービングサイド(A・B)がラリーに勝ったのでサービスオーバーをする。A・Bの得点が奇数なのでBが左のサービスコートからB Dへとサービスをする。

C・Dがラリーに勝つ

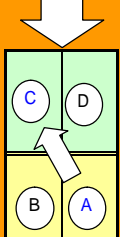


A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D			1			

主審のコール
サービスオーバー 2 - 1
 レシービングサイドのC・Dがラリーに勝ったので得点が2(偶数)点となり、Cが右サービスコートからサービスをする。(C A)

重要
 2 - 2で偶数同士なので先ほどのサービスとレシーブは逆になります。

A・Bがラリーに勝つ

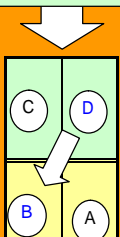


A	S	0				2
B					1	
C	R	0				
D			1			

主審のコール
サービスオーバー 2 - 2(2オール)
 レシービングサイドのA・Bがラリーに勝ったのでサービスオーバーとなり、サービングサイド(A・B)の得点が偶数なので右サービスコートから、A Cへとサービスをする

重要
 先ほど(2-2)Aが右でサーブしていたので左のBがレシーバーである。

C・Dがラリーに勝つ



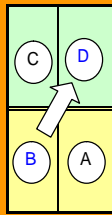
A	S	0				2
B					1	
C	R	0				
D			1			3

主審のコール
サービスオーバー 3 - 2
 レシービングサイドのC・Dがラリーに勝ったのでサービスオーバーとなり、サービングサイドのC・Dの得点が奇数なので左サービスコートから、D Bへとサービスをする

重要

サービスオーバー偶数-偶数、またはSO奇数-奇数のスコアの時は同じ方向で同じサーバーと同じレシーバーが入れ変わるだけである。(早く覚えるコツ)

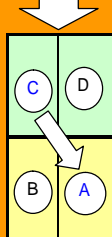
A・Bがラリーに勝つ



A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 3 - 3
 レシービングサイドのA・Bがラリーに勝ったので、サービングサイド(サービスオーバー)となりA・Bの得点が1(奇数)なので左のサービスコートからB Dへとサービスを行う

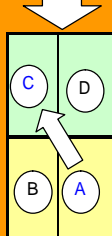
C・Dがラリーに勝つ



A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 4 - 3
 レシービングサイドのC・Dがラリーに勝ったので、サービングサイド(サービスオーバー)となりC・Dの得点が4(偶数)なので右のサービスコートからC Aへとサービスを行う

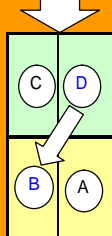
A・Bがラリーに勝つ



A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 4 - 3
 レシービングサイドのC・Dがラリーに勝ったので、サービングサイド(サービスオーバー)となりC・Dの得点が4(偶数)なので右のサービスコートからA Cへとサービスを行う

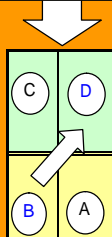
C・Dがラリーに勝つ



A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 5 - 4
 レシービングサイド(C・D)がラリーに勝ったのでサービスオーバーをする。サービングサイドC・Dの得点が5(奇数)なので左のサービスコートからD Bへとサービスをする。

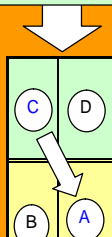
A・Bがラリーに勝つ



A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 5 - 4
 レシービングサイド(A・B)がラリーに勝ったのでサービスオーバーをする。サービングサイドA・Bの得点が5(奇数)なので左のサービスコートからB Dへとサービスをする。

C・Dがラリーに勝つ



A	S	0				
B					1	
C	R	0				2
D				1		

主審のコール
サービスオーバー 6 - 5
 レシービングサイド(C・D)がラリーに勝ったのでサービスオーバーをする。サービングサイドC・Dの得点が6(偶数)なので右のサービスコートからC Aへとサービスをする。

重要

つまり、AB組/CD組でAがファーストサーバーでCがファーストレシーバーならばA D B Cの順番でサービスをする。(サービスオーバーが連続すると)

(例) 暫定IBF ラリーポイントスコアシート(得点用紙) (3X21)

試合番号 MS:1
コート番号 1
日時 2006/05/06

L	高木純二 (北海道 DDK)	0	29	2	小西 徹 (OK北海道)	R
			17			
			30			
			21			

Rは右側
Lは左側

予定開始時刻 _____
開始時刻 13:45
終了時刻 14:15
試合時間 30分
主審 村田 弘志
サービスジャッジ 小蔵 力

高木純二 (北海道 DDK)	0	Sはサーバー																			21	22		
小西 徹 (OK北海道)	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

高木純二 (北海道 DDK)		23	24	25	26	27	28	29	29																
小西 徹 (OK北海道)		23	24	25	26	27	28	29	30	30															

warning (警告) "W"
イエローカード2回目
fault(レッドカード) "F"を
マークしレフェリーを呼ぶ。

20点オールの場合
20オールとコールす

高木純二 (北海道 DDK)	0															15	16	16						
小西 徹 (OK北海道)	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	21

高木純二 (北海道 DDK)																									
小西 徹 (OK北海道)																									

高木純二 (北海道 DDK)	失格は日バ旧ルールでは "D"、BFではDisqualified レフェリーコールは日バ旧ルールは "レ"、BF新ルールは "R"																								
小西 徹 (OK北海道)																									

Winner(s): _____ 小西 徹 _____ Score: 30 / 29 21 / 16 Umpire: 村田 弘志 Referee: 河崎 正紀

(注) ルールの細部やコールの仕方今後再度変更になる場合がありますので取り扱いには注意してください。

主審のコールの仕方

文責 小蔵 力

2006年改訂暫定 主審のコールの仕方	
<p>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 プレーヤーを紹介するとき (1) シングルスするとき</p> <p>例 Xさんがサーバーの場合 (2) ダブルスするとき</p> <p>例 Xさんがサーバーで、Yさんがレシーバーの場合 マッチ (試合) を始めるとき</p> <p>(3) 団体戦のとき (シングル)</p> <p>(4) 団体戦のとき (ダブルス)</p>	<p>トス (日本ではじゃんけんが慣例、海外ではコイン) をしてください。</p> <p>オンマイライト Xさん A (チーム名) オンマイレフト Yさん B (チーム名) (言いながら右で右側、左手で左側を指す) Xさん トゥ サーブ オンマイライト Xさん Wさん A (チーム名) オンマイレフト Yさん Zさん B (チーム名) (言いながら右で右側、左手で左側を指す) Xさん トゥ サーブ トゥ Yさん ラブオール、プレー (ラブオールプレーすくと言わずにラブオール すばやく周囲を確認してプレーとはっきり言う)</p> <p>オンマイライト A (チーム名)、リプレゼンティッド バイ X (選手名) オンマイレフト B (チーム名)、リプレゼンティッド バイ W (選手名) A (チーム名) トゥ サーブ ラブオール、プレー</p> <p>オンマイライト A (チーム名)、リプレゼンティッド バイ X (選手名)、W (選手名) オンマイレフト B (チーム名)、リプレゼンティッド バイ Y (選手名)、Z (選手名) A (チーム名) トゥ サーブ X (選手名) トゥ Y (選手名) ラブオール、プレー 団体戦の場合はゲーム、マッチ ワン バイのあとに選手名ではなくチーム名を言う プレー</p>
<p>チェンジエンスやプレー中断の後</p> <p>フォルトが起きたとき レシーバーのフォルト サーバーのフォルト (1) サービスジャッジがフォルトとコールしたとき (2) サービスジャッジがいまいとき</p> <p>レットにするとき サービングサイドが負けて (1) 相手側のサービスになるとき</p> <p>スコアをコールするとき (1) シングルスやダブルスのサーバーがサービスのとき 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 3 例 2 5対5の同点</p> <p>一方のサイドが11点に達したとき 1分間のインターバルで40秒経過</p> <p>プレーを再開するとき (2) サービングサイドが20点に達した最初の機会に サービングサイドがあと1点でゲームが終了するとき サービングサイドがあと1点でマッチ (試合) が終了するとき 注 1 サービングサイドのスコアの直後にコールし、レシービングサイドのスコアを続ける (3) スコアが20点オールになったとき 得点が20-20になった場合、連続して2点取ったサイドが そのゲームの勝ちとなる 得点が29-29になった場合、得点が30になったサイドが そのゲームの勝ちとなる</p> <p>第1ゲームが終了したとき 例 Xさん、A (チーム名) が 21対16で勝った</p> <p>3ゲーム目にエンドを交替させるとき 1分間のインターバルで40秒経過</p> <p>第2ゲームを始めるとき 第2ゲームが終了して、ゲーム間のインターバルに入るとき</p> <p>インターバルが2分のとき 2分のインターバルで40秒経過 第3ゲームを始めるとき</p> <p>3ゲーム目にエンドを交替させるとき 1分間のインターバルで40秒経過</p> <p>インターバル後 中断したプレーを再開するとき マッチ (試合) が終わったとき 例 Xさん、A (チーム名) が 21対11、9対21、22対20でマッチ (試合) に勝った</p> <p>プレーを中断するとき 中断したプレーを再開するとき 棄権するかを尋ねるとき 一方のサイドが棄権してマッチ (試合) が終了したとき 例 Yさんが棄権して、Xさんがマッチに勝った</p> <p>ラインジャッジの判定が明らかに間違えている場合は</p> <p>警告またはフォルトを宣告するとき、違反したサイドを呼んで (1) 警告のとき (2) フォルトのとき (3) レフェリーを呼ぶ時</p> <p>一方のサイドが失格してマッチ (試合) が終了したとき 例 Yさんが失格して、Xさんがマッチに勝った</p>	<p>フォルト フォルトレシーバー フォルト (1) サービスフォルトコール (主審がコール) (2) フォルト</p> <p>レット (または プレー アレット) (新 コーチにより、プレーが混乱させられたり、相手サイドのプレーヤーの注意がそらされたりしたと判断したら「レット」をコールする。そして、すぐにレフェリーを呼ぶ。 注) サービスオーバーは一つの単語であるので続けて言う</p> <p>エイトスリー ファイブオール 11-7 インターバル (インターバルポードを設置しない。) 「インプレー終了時」に時間を計測 (コート番号) 20秒 (20second) 2回繰り返し そのときコートはコート面を離れる。 注 1 コートのみの場合はコート番号は不要 1ゲーム2ゲーム目の11点のインターバルではチェンジエンスはしません。 正しい位置にいるか確認する。11-7 プレー</p> <p>例 1 20ゲームポイント1 例 2 20マッチポイント4</p> <p>例 1 「20オール」 (20ゲームポイントオールとコールしない) 例 2 21-20 例 3 25-24 例 2 26-25 例 5 29-28 29ゲーム (または マッチ) ポイントオール</p> <p>ゲーム、ファーストゲーム、ワンバイ Xさん A (チーム名) 21- (インターバルポードを置く) ラリー終了後直ちに「ゲーム」とコールする。「ゲーム」とコールすると同時にストップウォッチを押す。</p> <p>11-9 インターバル チェンジエンス (コート番号) 20秒 (20second) 2回繰り返し返す) 注 1 コートのみの場合はコート番号は不要 セカンドゲーム、ラブオール、プレー ゲーム、セカンドゲーム、ワンバイ Yさん B (チーム名) 「ゲーム」とコールすると同時にストップウォッチを押す。 ワンゲームオール 主審は何のコールもしない。(インターバルポードを置く)</p> <p>(コート番号) 20秒 (20second) 2回繰り返し返す) ファイナルゲーム、ラブオール、プレー 11-9 インターバル チェンジエンス (コート番号) 20秒 (20second) 2回繰り返し返す 11-9 プレー アーキューレディー? (スコア)、プレー</p> <p>ゲーム、マッチ ワンバイ Xさん A (チーム名) 21-11、9-21、22-20</p> <p>プレー イズ サスペンデッド 正しい位置にいるか確認する。アーキューレディー? (スコア)、プレー アーキューリタイヤリング (棄権しますか)? Yさん B (チーム名) リタイアド (棄権) マッチ ワンバイ Xさん A (チーム名) (全スコア) コレクション イン/アウト</p> <p>(プレーヤー名) ウォーニング フォー ミスコンダクト (同時に右手にイエローカードを持ち、それを頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す) (プレーヤー名) フォルト フォー ミスコンダクト (同時に右手にレッドカードを持ち、それを頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す) 右手をあげて「レフェリー」とコールする。 ミスコンダクトによるフォルトが2回目の時はレフェリーを呼び報告、失格もあがる</p> <p>Yさん B (チーム名) ディスクオリファイド (失格) (同時にレフェリーよりブラックカードを受け取り、それを右手に持ち、頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す) マッチ ワンバイ Xさん A (チーム名) (全スコア)</p>