

## 第27回東北小学校バドミントン大会 審判員について

1. 大会期日      10月23日（土） 8：00～ 打ち合わせ開始  
                  10月24日（日） 8：00～ 打ち合わせ開始
2. 開催場所      スポカルイン黒石
3. 昼食            10月23日（土）、24日（土）ともに弁当が支給されます。
4. 服装            主審・線審員・得点表示員の上着は支給されるパーカーを着用。  
                  下は黒または紺またはグレーのスラックスを着用。  
                  （YONEX等のウォームアップパンツも可）  
                  体育館内ではバドミントンシューズを履いて下さい。
5. その他         公認審判員資格の有無は問いません。

（連絡先）      青森県小学生バドミントン連盟 理事長 小笠原正浩  
                  〒038-1311 青森県青森市浪岡大字浪岡字林本62-6  
                  TEL・FAX 0172-62-5656  
                  Eメール rav4lv.blue-by.oga@s7.dion.ne.jp

## 主審の業務内容

- 1 審判の編成 ○主審1名(連盟)・線審2名(連盟)  
※各コート第1試合の得点係は本部で指名します。第2試合からは敗者が得点係となります。
- 2 競技の流れ
  - (1) 試合5分前に本部進行係より審判用具及びシャトルを受け取って下さい。
  - (2) 線審2名に声をかけ、3人そろって試合のコート選手集合所に移動してください。  
(線審：白布手袋着用、得点係：ゴム手袋着用)  
※得点係は第1試合は本部で指定します。第2試合からは敗者制。
  - (3) 選手招集所で入場隊形通りに座り、招集係の指示で入り口に移動してください。  
~~入口係の合図で入場して下さい。~~
    - ① プラカードを所定の位置に置かせ、ネームカードをカウンターに掲げ内側コートに集合させて、選手名を確認してから、試合前の挨拶をさせて下さい。(握手はさせない)
    - ② 選手の荷物をベンチに置かせ、用具・ネット・カウンター等の確認をして下さい。
    - ③ 選手を内側コートに集合をさせて、コイントスでコート、サービス、レシーブを決める。  
主審は審判台に上がり、ストップウォッチで練習時間の計時をして下さい。  
・個人戦の練習は3分ずつの練習になります。  
シングルスは対戦相手と練習させて下さい。ダブルスはパートナーと半面で練習させて下さい。
    - ④ 練習時間中、線審・得点係は着席させて下さい。
  - (4) 練習終了
    - ① 主審は「レディ トゥ プレー」のコールで練習を止め、試合の準備をさせて下さい。また、線審と得点係の起立を確認して下さい。
    - ② ダブルスの際はファーストサーバー・レシーバーの再確認をして下さい。
  - (5) 試合開始
    - ① 選手紹介のコール後、『ラブ・オール』で線審・得点係の着席を確認してから『プレー』のコールで試合開始して下さい。
  - (6) 試合中
    - ① 主審は『※必要最小限のコール』のみとして、得点のコールをしないこととします。(カウンターの得点で点数確認) ※試合進行に必要なコールのみとします。  
線審もアウトのコールをしない(動作のみ) こととします。
    - ② 11点時のインターバルは60秒です。40秒経過したら『Oコート 残り20秒』と2回コールして下さい。
    - ③ ゲーム間のインターバルは120秒です。100秒経過したら『Oコート 残り20秒』と2回コールして下さい。
    - ④ 線審を使って、ゲームが終わるたびにモップがけをさせて下さい。
    - ⑤ シャトルの交換は審判台の下へかごに入ったシャトルを置き、選手に取りに来させてください。  
シャトルが不足した際には、得点係に取りに行かせて下さい。  
(新しいシャトルを受け取る際に、試合で使っていた銘柄を確認して下さい。)  
※ 1.15m の高さでポストにテープで印をつけているので、それを基準にサービス高の判断をして下さい。
  - (7) 試合終了
    - ① 勝者サインは、主審が責任をもって記入することとします。

- ② ネットをはさんで勝敗を知らせ、勝者にサインの確認をしてもらおう。
- ~~③ 試合が連続する場合は15分間の休憩を入れるので、終了時間の記入をお願いします。~~
- ~~④ 団体戦の場合は荷物を持たせ、全員を集合整列させ、試合の結果を知らせ、挨拶をさせて下さい。~~
- ~~⑤ 個人戦の場合も荷物を持たせ、整列させて下さい。~~
- ⑥ 選手の退場が始まったら、線審に座った席すべての消毒作業をさせて下さい。  
(ゴム手袋着用、拭き取りペーパー使用)

(8) 退 場

~~主審・プラカード(得点係)・勝者(チーム)、プラカード(得点係)・敗者(チーム)の順で退場となります。試合終了後はコートで解散となります。~~

(9) 解散後

競技審判部長にスコアシートの確認と署名をもらって、用具を進行係に返却して下さい。

## 注意するポイント

1. 選手紹介はマッチ（試合）開始前の大事な事項です。「レディース アンド ジェントルマン」とコールする。
2. 公認審判員規程第3条第8項（ラインの判定）  
主審はシャトルからは絶対目を離さないようにする。線審が明らかに間違った判定をした場合「コレクション、イン（アウト）」とコールする。
3. 公認審判員規程第3条第9項でインプレーのシャトルが近隣のコートから侵入してきても、プレーヤーが気づかなかったとき、プレーヤーの邪魔になったり、注意をそらしたりしないときは「レット」とみなさない。
4. プレーヤーが汗をかき、その汗を払い、散らしたりした場合、またはそれ以外の行為でコートやその周辺を汚している行為は決して容認できない。注意 → 警告 → フォルト
5. 公認審判員規程第3条第9項で興奮してシャツを脱ぐ無礼な行為も決して容認できない。
6. プレーヤーが不当に中断しない範囲の素早いタオルの使用のみ、素早いタオルの使用や給水は許可されることがある。
7. プレーの遅延と中断で交換したラケットで試打したりすることのないように留意しなければならない。
8. コートサイドで、コーチは試合中いかなる目的でも携帯電話、パソコンなどの電子機器を使用してはならない。
9. コーチとはコーチ、監督、その他大会参加者（チームのその他の選手）など、マッチ中にコート競技区域内にあるコーチ席に座る可能性のあるものを指す。
10. シャトルの交換は主審が交換の必要かどうかを決定する。交換した場合シャトルは次のサーバー側に渡す。
11. 試合中プレーヤーが怪我をしたり、病気になったときは、主審ができる限り早く決断し、もし必要ならレフェリーを呼び（監督等はすぐにコートに入れず）。出血がある場合は止血又は傷が適切に保護されるまでゲームの再開を遅らせる。
12. プレーヤーのモバイルフォン（携帯電話、スマートフォン）がコート周辺で鳴った時は、不品行な行為とみなされる。
13. 競技規則に違反したかどうかわからなかった場合は、「フォルト」をコールすべきではなく、そのままゲームを続行させる。
14. 決して観客に聞いたり、その言動に影響を受けたりしてはならない。

### ※一番トラブルになるケース

◎シャトルの落下点がプレーヤーの足にかくれ線審が判定できないため、線審は見えなかったことを伝える合図を出しました。しかし主審も同様に見えませんでした。しかしコートサイドにいた監督（コーチ）が落下点をしっかり見ており、「アウト」であることを主張しました。この対応でトラブルになるケースが多い。

☆このケースは監督（コーチ）の判定は受け入れず、主審は「レット」の判定を下す。

☆主審が自信を持って判定を変更する場合は主審側のラインのみにしたほうがよい。

（その他ラインは線審の判定を支持する。）

# 主審のコール（試合開始から終了まで）

## 1. 試合（マッチ）の選手紹介（大きな声で）

### ●個人戦（ダブルス）

「レディース アンド ジェントルメン」

- ・右サイド、左サイドを指しながら

「オンマイライト Wさん、Xさん OOOクラブ」

「オンマイレフト Yさん、Zさん OOOクラブ」

「OOさん（サーバー） トゥサーブ トゥ OOさん（レシーバー） ラブオール、プレー」

### ●個人戦（シングルス）

「レディース アンド ジェントルメン」

- ・右サイド、左サイドを指しながら

「オンマイライト Xさん OOOクラブ」

「オンマイレフト Yさん OOOクラブ」

「OOさん（サーバー） トゥサーブ ラブオール、プレー」

## 2. スコアのコールは「ワン、ラブ」あるいは「サービスオーバー ワン、ラブ」 ポイントのコールはしないこととする。

## 3. インターバル

### ●ゲーム中、どちらかのサイドが11点に達した時点で、

「11-00（スコアをコール） インターバル」

※第3ゲーム（ファイナルゲーム）の場合は続けて、「チェンジエンス」

※60秒では40秒経過時点、120秒では100秒経過時点で、

「OOコート（コート番号）、20秒」（繰り返す）

### ●ゲーム再開時

「11-00（スコアをコール） プレー」

## 4. ゲーム（マッチ）ポイント

### ●どちらかのサイドが20点に達した1回目、または29点目に

「20（トゥエンティ） ゲーム（マッチ）ポイント OO（相手スコア）」

「29（トゥエンティナイン） ゲーム（マッチ）ポイント OO（相手スコア）」

## 5. ゲーム終了

### ●どちらかのサイドの勝ちが決まったら、

個人戦「ゲーム」

「ファースト（セカンド） ゲーム ワンバイ Wさん（Xさん） OO-OO（スコア）」

※第3ゲーム（ファイナルゲーム）になる場合は続けて、「ワンゲームオール」

## 6. マッチ終了

### ●勝敗が決まったら、

個人戦「ゲーム」

## 7. 線審のコールを訂正する場合

「コレクション、イン(アウト)」

### 【重要】サービスフォルトのコール

・フォルトの種類を説明する意味で次のコールをする。

#### ●4.1 「サービスフォルトコールド、トゥハイ」

・サーバーのラケットで打たれる瞬間にシャトル全体が1.15m以下でなかったとき

#### ●4.2 「サービスフォルトコールド、シャフト」(代替サービス法を使用する場合)

#### ●4.3 「サービスフォルトコールド、フット」

・サーバーが境界線に触れて立っていたとき

・サーバーがサービスを始めてからサービスがなされるまで両足の一部分がその位置でコート面に接していなかったとき

#### ●4.4 「サービスフォルトコールド、コンテニューアス モーション」

・サービスがなされるまで前方への動きが継続されていないとき

#### ●4.5 「サービスフォルトコールド、ベイスオブシャトル」

・サーバーがラケットで最初にシャトルの台を打たなかったとき

#### ●4.6 「サービスフォルトコールド、アンデューディレイ」

・サービスの始まりを不当に遅らせたとき

#### ●4.7 「サービスフォルトコールド、フライト」

・サーバーのラケットから上向きに飛行しなかったとき

#### ●4.8 「サービスフォルトコールド、シャトルミス」

・シャトルを打ちそこなったとき

#### ●4.9 「サービスフォルトコールド、レシーバーフォルトコールド、プレーアレット」

・サービスのときサーバーとレシーバーの両方がフォルトしたとき

#### ●4.10 「フォルトレシーバー、フット」

・境界線に触れて立っていたとき

・サービスを始めてからサービスがなされるまで両足の一部分がその位置でコート面に接していなかったとき

#### ●4.11 「フォルトサーバー、フット」

#### ●4.12 「フォルトレシーバー、アンデューディレイ」

#### ●4.13 「フォルトサーバー、アンデューディレイ」

## 審判員（線審・得点表示）の所作について

★主審・線審・得点表示員は、マスクを着用し、適宜手指消毒をする

### 【線審員】 白布手袋携行

- 1 担当コートに入ったら着席する。
- 2 主審の「レディートゥープレー」のコールで起立する。
- 3 主審の試合開始のコールの、「ラブオール」で着席する。（主審は、線審が着席するのを確認し、「プレー」をコールする。）
- 4 飛んできたシャトルをしっかり目で追い、身体を入れて見る（ルックの姿勢が大事）。
- 5 インの場合、担当するラインの方へ右手を伸ばし（斜め下）インのシグナルをし、主審とアイコンタクトする。
- 6 アウトの場合、両手を床と水平に伸ばし「アウト」の発声はしない。主審とアイコンタクトする。
- 7 コートのモップ掛けは、主審からの指示及びゲーム間、マッチ（試合）終了後に、携行している白布手袋を着用して行う。
- 8 マッチ終了時は主審の「ゲーム…」のコールで起立し、コールが終わるまでその場にいる。
- 9 試合終了後、選手退場が始まったら、コートのモップ掛けをしたのち、線審イス・ベンチイス・主審台等の消毒作業を行ったあと退場する。

### 【得点表示員】 ※手指消毒薬で消毒してから得点表示装置に触れること。

- 1 担当コートに入ったら、椅子に着席する。
- 2 主審の「レディートゥープレー」のコールで起立する。
- 3 ゲーム中は、起立したまま得点を入れる。
- 4 主審がスコアを言わない代わりに手で得点の入ったサイドを手で指し示します。それを確認してから得点を入れる。（アイコンタクトをしっかりする）
- 5 11点のインターバルでは、着席する。
- 6 ゲーム間のインターバルで行うこと
  - ①得点をクリアせず、以下のこと先に行う。
    - ・インターバルボードをコート中央に（本部にそれが見えるように）設置する。
    - ・インターバルボード設置後、位置に戻る。
  - ②得点をクリアする。（必要に応じて、ゲームのポイントを入れる）
    - ・主審の「Oコート 20秒」のコール、または、そのコールを待たずに選手がコートに入ってきた場合はインターバルボードをコートから外す。
    - その際、主審とアイコンタクトを必ず行う。
- 7 予備の交換シャトルがなくなった場合、主審の指示により本部へ交換に行く。
- 8 マッチ終了後は主審の試合終了のコールが終わるまでその場にいる。
- 9 プラカードを持って主審と一緒に退場する。解散後、コートの消毒作業を手伝う。