

令和4年度東北ミニ国体審判員(主審)への諸連絡について

1. 集合日時 8月26日(金)～8月28日(日)
8:00 開場
8:20 審判会議
9:30 競技開始
2. 場所 スポカルイン黒石 1F旧図書コーナー室
(アリーナ正面入口左側)
3. 服装 上衣: 配布ポロシャツ(当日)及び東北審判委員会ポロシャツ
または黒系ポロシャツ
下衣: 黒・紺・グレー系のズボン
4. その他
 1. 添付資料
 - ・競技・審判上の注意
 - ・審判上の留意事項・・・別添1
 - ・東北ミニ国体主審・S Jの業務(流れ)・・・別添2
 2. 審判割当は当日の確認となります。

※ご不明な点はご連絡ください。須藤(090-1932-3790)

審判上の留意事項(主審)

1. 国体ブロック予選及び東北選手権でのコート入場後のベンチは若番（スコアシートの左側に記載）のチーム・選手が主審から見て右側に入るように指示してください。
2. 国体ブロック予選は主審・サービスジャッジ及び線審2名で行います。
(東北選手権はサービスジャッジをつけません但要請があった場合は対応します。)
3. トスはコインを使用してください。
4. 線審の位置（S・D毎の位置）を必ず確認してください。
5. 選手の背面文字を確認してください（県名のみ）。ステンシルマークは国体ブロック予選では認めていません。ただし、東北選手権については認めます。
6. 練習時間について
団体戦：各試合ごとに3分間、ダブルスはパートナーと、シングルスは対戦相手と行ってください。
個人戦：各種目の初試合に限り3分間とします。この場合、一方の選手だけが初試合であっても両者に練習を認めます。ダブルスはパートナーと、シングルスは対戦相手と行ってください。
7. コールは結節時の必要最小限とし、点数のコールは行わず、ラリーに勝ったサイドを手で指し、得点を必ず確認してください。「選手紹介」・「フォルト」・「レット」・「インターバル」・「ゲーム(マッチ)ポイント」・「各ゲーム・マッチ終了時の得点」はコールし、点数とサービスオーバーのコールはしない。
8. 汗などでモッピングが必要な場合は主審が線審に指示し、モッピングを行わせてください。
9. シャトルの交換は主審が確認し、交換してください。サービスジャッジが任命されている場合は主審の指示の下、シャトルの交換を行ってください。
(主審・S・Jは直接シャトルに触れず選手に直接筒から取らせてください。)
10. シャトルの補充は各ゲーム間のインターバル中に得点表示員に行わせてください。ただし、ゲーム中に補充が必要になった場合には、シャトルの筒を上に掲げてください。本部で対応します。
11. マッチ中のケガはできる限り早く決断するようにしてください。ケガ等により処置が必要なプレーヤーに対してはインターバル中を除きマッチ中1度だけスプレーを使用した処置することができます。(処置時間の計測)
12. 各ゲーム間のインターバルで、得点表示員にインターバルボードをネット中央下に表示させ、100秒経過時（時間前においては主審が指示して）撤収させてください。
13. サービスジャッジが任命されている場合はインターバルボードを表示後アリーナ中央側のエンドの審判台の横へ立ってください。
14. マッチ（試合）終了後、勝者サインは主審が責任をもって記入し、必ず勝者に確認させてください。
選手との握手は最初・最後ともに行わないでください。
15. マッチ（試合）終了後スコアシートのチェックを受けてください。

東北ミニ国体主審・S Jの業務(流れ)

◎主審

○マッチの開始前(競技区域外)

- ・スコアシート・用具を受け取り (S J) ・線審・得点表示員とともにコートに前進する。

○マッチの開始前(競技区域内)

試合前の挨拶

※国体ブロック予選及び東北選手権でのコート入場後のベンチは若番(スコアシートの左側に記載)のチーム・選手が主審から見て右側に入るように指示してください。

・団体戦

- 1 ネットを挟んでオーダー確認
- 2 主審から見てアリーナ中央側のエンドにD Sの選手を集合させて上衣背面の文字(県名のみ)を確認後トスを行う。(S 1・S 2の選手も同様)
主審・選手同士の握手は行わない。

・個人戦

主審から見てアリーナ中央側のエンドに選手を集合させて上衣背面の文字(県名のみ)を確認後トスを行う。
主審・選手同士の握手は行わない。

3 練習時間

・団体戦

各試合ごと3分間の練習(D Sはパートナー・Sは対戦相手と)

・個人戦

各種目の初試合に限り3分間。この場合、一方の選手だけが初試合であっても両者に練習を認めます。D Sはパートナーと、Sは対戦相手と。

- ・時間の計測は主審が審判台に座ったところから始まり、マッチ開始時の「ラブオールプレー」で終わる。その際、主審は「レディー トゥ プレー(マッチの準備をしてください)」とコールし試合開始の準備をさせる。

3分間練習なので2分30秒でコールし、試合開始の準備をさせる。

4 マッチを開始前するために(選手紹介) (本大会は大声を控えて)

団体戦(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(〇〇県) リプリゼンティッド バイWさん **アンド** Xさん」

「**アンド**」

「オンマイレフト(△△県)、リプリゼンティッド バイYさん **アンド** Zさん」
Wさんがサーバー、Yさんがレシーバーの場合

「(〇〇県) トゥサーブ、Wさん トゥ Yさん、ラブオール プレー」

団体戦(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(〇〇県)、リプリゼンティッド バイXさん」

「**アンド**」

「オンマイレフト(△△県)、リプリゼンティッド バイYさん」
Xさんがサーバーの場合

「(〇〇県) トゥサーブ、ラブオール、プレー」

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「アンド」 Xさん（〇〇県）」
「アンド」

「オンマイレフトYさん「アンド」 Zさん（△△県）」

Wさんがサーバーで、Yさんがレシーバーの場合

「WさんトゥサーバトゥYさん 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（〇〇県）」
「アンド」

「オンマイレフトYさん（△△県）」

Xさんがサーバーの場合「Xさんトゥサーバ ラブオール プレー」

○マッチ中

1. コールは必要最小限とし得点のコールはせず、ラリーに勝ったサイドを手で指し得点を必ず確認すること。
「フォルト」・「レット」・「インターバル」・「ゲーム(マッチ)ポイント」
「各ゲーム・マッチ終了時の得点」をコールする。
 2. 「プレーは」マッチやゲームの開始を指示したり、インターバルの後やエンドを変えた後、マッチを再開するよう指示するときコールする。
 3. 「インターバル」
 - ・11点で60秒を超えない、各ゲーム間では120秒を超えないインターバルを認める。60秒のインターバルでは40秒経過したら「〇コート20秒」と繰り返す。120秒のインターバルでは100秒経過したら「〇コート20秒」と繰り返す。
 - ・「スコアとプレー」をコールし試合を開始する。
第3ゲームでどちらかのサイドのスコアが11点になったときスコアをコールして「インターバル・チェンジエング」とコールする。
 4. 「ゲーム (マッチ) ポイント」
20点になったときは最初の機会に、また、29点になったときにコールする。
 5. 「レット」
 - ・レットはプレーを停止させるため、主審によってコールされる。
 6. 「フォルト」
 - ・サービスフォルトは競技規則第9条第1項を精通すること。
 - ・サービスフォルトのコールは競技規則の審判用語第4項サービスフォルトのコールの説明を活用
 - ・「フォルト」のコールはプレーヤーや観客にはっきりとさせる必要がある場合のみ「フォルト」とコールする。
 7. ラインの判定
主審はシャトルがライン近くに落ちた時は常に線審を注目しなければならない。
もし主審の判断で、線審が明らかに間違った判定をした場合
 - ・シャトルが「イン」の場合は「コレクション、イン」
 - ・シャトルが「アウト」の場合は「コレクション、アウト」とコールし変更する。
 8. ゲームが終了後、すぐに「ゲーム」とコールし、続いて「ファースト（セカンド）ゲーム、ワンバイ、プレーヤー名、または団体戦はチーム名のみ、スコア」をコールする。3ゲーム目がある場合は「ワンゲームオール」とコールする。
- ※ゲーム中のモッピングの指示は主審が行うこと。

○マッチ終了後

1. マッチが終了したら主審は責任をもって勝者サインを記入し、勝者に必ず確認させた後

「**マッチワンバイ・プレーヤー名・または団体戦の場合はチーム名のみ・全スコア**」をコールする。

(※勝者サインは忘れず記入)

2. スコアシートは空欄がないように。また、必要事項を記入し、レフェリーまたはデピュティレフェリーのチェックを受ける。

◎サービスジャッジ

1. サーバーが正しいサービスをするか否かの判定に責任を持つ、正しくなければ「フォルト」と**本大会は普通の声で**コールし指定の合図でフォルトの種類を示す。
2. 主審の指示の下、シャトルの交換を行う。
3. ポストがサイドライン上にあるか、サービス高測定器が所定の位置にあるか確認する。
4. 常に主審を注視し、間違いに気づいたら直ちに間違いを伝えるよう努める。
5. 120秒のインターバル時は、主審のコール後インターバルボードをコート中央ネット中央下に表示し**アリーナ中央側のエンドの審判台の横へ立ち**「○コート20秒」または主審の指示でインターバルボードを撤去しサービスジャッジ席へ移動する。

マッチ中の主審が処理すべき特別な状況

- ・ラケットとシャトルとの最初の接触点が、ネットより打者側でなかったときフォルトとなるが、打者がネットを越えてきたシャトルを1回のストロークで打つ場合、ラケットがシャトルを追ってネット越えてしまうのはやむを得ない。
- ・インプレーで、ラケットまたは身体で、ネットの下から相手コートを侵し、著しく相手を妨害したり、相手の注意をそらしたりしたとき「フォルト」となる。
- ・シャトルが近隣のコートから侵入してきても自動的に「レット」とみなさず、プレーヤーの邪魔や、注意をそらしたと主審が判断した場合は「レット」とコールする。
- ・プレーヤーが言葉やジェスチャーでサービスジャッジまたは線審に影響を与えたり、または脅迫しようとしている場合、必要ならば警告などを適用する。
- ・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容認できないので、警告等の処置を適切にする。
- ・インターバル中を除いて、プレーヤーが主審の許可なくコートを離れないように留意する。
- ・プレーが不当に中断しない範囲であれば主審の判断で①素早いタオルの使用のみ
②タオルの使用や給水を許可
- ・ストリングス（ガット）が切れてラケットを交換した後、試打はさせない。
- ・ストリングス（ガット）ガットが切れてラケットを交換したとき切れたガットを素早く切るのは認める。
- ・シャトルの交換は主審が決定する。
- ・マッチ前の振る舞いに関してもマッチ開始後にも関係性があることを認識しておくこと。
- ・マッチ後、競技区域内（コートの外側四周にそれぞれ2m以上）での振る舞いに関してすぐにレフェリーに報告しなければならない。