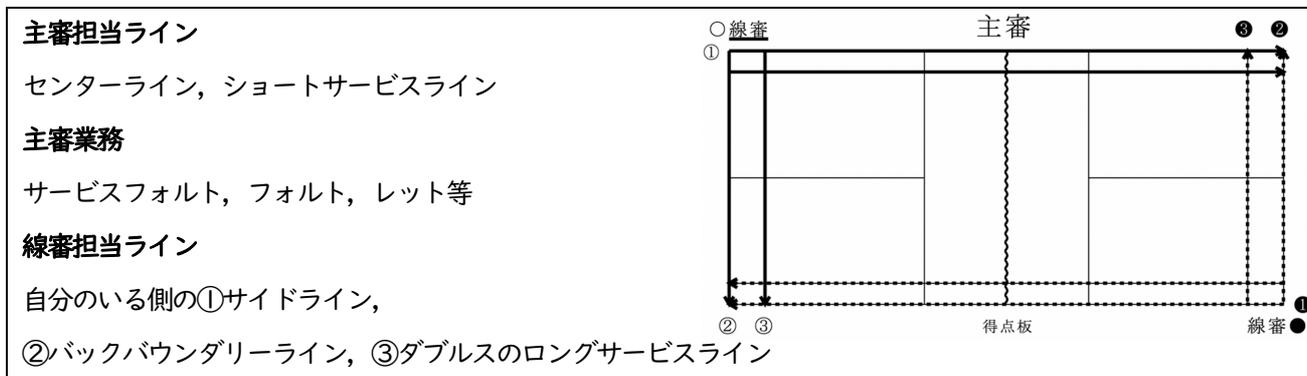


審判部より試合についての連絡

○審判全般について

- ・試合までに顧問の先生から審判について説明を受け、校内で十分審判の練習をしておくこと。
- ・担当する試合をすべての面において公平、かつ厳然と行うことになっている。
- ・マッチの方式(正式ゲーム、3SG等)を必ず確認する。プログラムには試合番号でも明記している。わからなければ本部席で確認すること。
- ・変更点などは、大会の開会式にて連絡する。



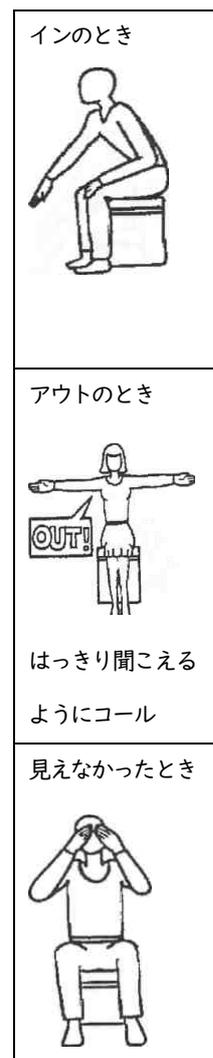
○主審について

- ・所属高校名と選手名が、担当試合のスコアシートと一致していることを確認する。
- ・主審はマッチ(試合)の開始から終了まで指定の審判台より降りない。
- ・シャトルの運搬や本部への連絡は得点係が行う。
- ・線審や得点係の姿勢や位置を修正する。
- ・線審が判定できない場合、主審が判定できるのであれば、線審の代わりに主審が判定する。
- ・「コレクション イン」、「コレクション アウト」の適用。(線審の判定を覆すこと)
- ・得点表示が正しいかどうか気をつけ、間違いがあれば正しいスコアを表示させる。
- ・マッチ(試合)に支障を来すような事態が生じた場合や主審で処理できなければ本部に知らせる。
- ・当該プレーヤー、学校対抗戦の場合は当該プレーヤーと監督(コーチではない)の「質問」に答える。「質問」ではなく「抗議」であれば毅然とした態度でこれをただす。

○線審について

1. 選手を追うのではなくシャトルから目を離さない。コート面につくまでとシャトルを見る。
2. 椅子に深く腰掛けなくて、背筋を伸ばし、両足は床面につけて、担当ラインの延長線上でシャトルを見る。両手は大腿付け根付近に置く。
3. あわてて合図を示さず、シャトルの落下点をしっかり確認してから合図を示す。
4. イン・アウトの判定は自信を持って行う。首を傾げたり舌を出したりしない。
間違った判定を示した場合は、素早く合図をやり直す。
観客や選手の言動に惑わされることなく判定する。
5. シャトルがプレーヤーの陰になって落下点が見えなかったということがないように、体を動かしてシャトルを見る。
6. 合図は主審が確認するまで続ける。主審とアイコンタクトで毎回必ず確認する。
7. シャトルがプレーヤーに当たったときなど、主審が判定する前に合図をしてはならない。

線審の合図



○マッチ(試合)の方式

名称	点数	ゲーム数	チェンジ・エンズ (一方のサイドが次の 点数になったとき)	インターバル	監督, コーチに よるアドバイス
4SG	6→21 ※延長あり	1 ゲーム 先取	14 点	なし	なし
3SG 旧スーパーショット ショットゲーム	0→21 ※延長あり		11 点		
2SG 旧ショットショット ゲーム	0→30		15 点		
SG 旧ショットゲーム	6→21 ※延長あり	2 ゲーム 先取	第3ゲームのみ 14 点	・第3ゲームチェンジエンズ 時, 60秒を超えないインター バル ・ゲーム間に 120 秒以内のイ ンターバル	インターバル中 可 ただし, 制限時 間 20 秒前には コート外へ退去
正式ゲーム 公益財団法人 日本 バドミントン協会採 択の競技規則(大会 運営規定に基づく) に従う	0→21 ※延長あり		第3ゲームのみ 11 点		

※延長ゲームは、スコアが20点オールになったとき、先に2点リードするまで続く。ただし、30点まで。

○誤って使われる用語例

誤	正	備考
ファーストゲーム・ラブオール・プレイ	ラブオール・プレイ	“ファーストゲーム” は不要
ポイント6-7です。	6-7	“ポイント” や “です” は不要
ラスト-18	20ゲーム(マッチ)ポイント-18	
25ゲームポイント-24	25-24	延長ゲームは28点まで “ゲームポイン ト” は不要(マッチポイントも同様)
第1セットは…	第1セットは…	“セット” ではなく “ゲーム”
ジャッジペーパー	スコアシート	
ポール	ポスト	
ジュース(デュース), セッティング	延長ゲーム	
チェンジ・コート, チェンジ・エンド	チェンジ・エンズ(エンドの複数形)	