2026年11月7日（土）・8日（日）
大和工業アリーナ姫路

UMP	SJ	LJ

第77回全日本学生バドミントン学校大学対抗戦　審判会議資料

※ 審 判 上 の 注 意 ※

1）　審判員は、BAJ　BADMINTON　RULE　BOOK　2026に則り、厳正に競技を運営・管理します。

2）　準決勝・決勝戦の審判は、主管で行ないます。主審・SJ・LJ（4名）を配置します。

3）　競技規則の第9条（サービス）、第13条（フォルト）、第16条（プレーの継続、不品行な振舞い、罰則）については、厳正に判定します。
SJ又はLJに影響を与えたり、プレーヤーが汗を払い、散らしたりした場合や相手に対して無礼で、侮辱的なものであった場合（公認審判員規程第5条第9項【1】⑤⑥⑦）やプレーヤーがインターバル終了までにコートに戻らない場合（公認審判員規程第5条第10項【2】も競技規則第16条第7項を適用し、イエローカード・レッドカードの処置を行ないます。

4）　もし、出血がある場合は、出血が止まるまで、あるいは傷が適切に保護されるまで、そのゲームの再開を遅らせます。または、それ以外の場合にレフェリーが主審にゲームの再開を遅らせるよう指示することがあります。
（公認審判員規程第5条第14項【2】）

5）　競技規則第9条サービス第1項【1】については、サーブやレシーブの位置についたらサーバーが立って何もしない、もしくはラケットで左右に何度も動かしている場合やレシーバーが、準備ができていないことを示すために手を挙げている場合は遅延行為とみなされます。

6）　シャトルがインプレーでない場合で、プレーヤーがサービスとレシーブのために位置につくまでの間に限り、プレーヤーはマッチ中、アドバイスを受けることができます。
（競技規則第16条第5項）【1】）監督・プレーヤーなどが、インプレー中に当該プレーヤーに対して、アドバイスすることは認められません。

7）　審判員の判定に対して疑問がある場合は、当該プレーヤーと監督に限り、主審に対して「質問」をすることが認められます。ただし、「抗議」あるいは「異議」とみられる言動であってはなりません。（大会運営規程第37条）

※ 審 判 業 務 要 領 ※

【はじめに】

審判員は、BAJ BADMINTON RULE BOOK 2026に精通し、マッチにおいては自覚と責任を持って真摯に取り組むこと。

審判員の判定は、その審判員の責任とするすべての事実に関して最終のものであり、厳正に判定を行なう。

また、すべてのアナウンスとスコアのコールは、プレーヤーにも観客にもはっきりと聞こえるように明瞭かつ大きな声で行なう。

スコアリングシステムについては1ゲーム15点で2ゲーム先取の3ゲームマッチを適用する。

役員名	業　務　内　容
UMP	【主な業務】
	1　担当する対抗戦の審判を行なう。
	2　担当する対抗戦のチーム集合時から試合結果報告書提出までの責任を持つ。
	3　各コートが公式なマッチを行なう事が出来るよう、整備、点検、調整を行なう。
	【コート入場前の業務】
	1　審判員分担表及びタイムテーブルで、担当の試合及び時間等を確認しておく。
	2　担当する対抗戦開始5分前に競技用具引渡所の競技担当委員から主審・SJセット
	を受取り、ＳＪとＬＪ共に担当コートへ行く。
	（◎各セットの内容物・・スコアシート・ペン・シャトル（2ダース）
	ストップウォッチ・Y・Rカード・トスコイン）
	【対抗戦開始までの業務】
	1　コートに到着後、チーム相互の対抗戦開始前の挨拶を行なわせる。
	ネットを挟んで、両エンドのショートサービスライン上に整列、荷物を
	置いて挨拶。その際オーダー確認も行なう。同時にプレーヤーの服装及び
	背面表示の確認も行なう。
	2　監督・プレーヤーに、以下の事を伝え、確認する。
	（1）　カメラ・タブレットを含む電子通信機器の使用禁止
	（2）　競技フロアでの携帯電話の電源をオフにすること。
	3　挨拶終了後、速やかにシングルスの準備をするよう指示し、トスを行なう。
	※　トスを始める際にプレーヤーと握手を交わし、SJ、プレーヤー同士の握手
	を促す。
	※　トスについてはアリーナ内側のエンドで行なう。
	※　トス位置は、主審がアリーナ内側エンドのポスト附近に立ち、SJはその
	横に立つ。主審から向かって左サイドに若番、右サイドに後番のプレーヤー
	を向かい合うように立たせる。
	4　各マッチとも、トス終了後に2分以内のウォーミングアップを行なう。
	（1）練習用シャトルは各大学が準備する。
	（2）2分のウォーミングアップは、主審が審判台に座って（トスの後、速やかに
	審判台に上がる）から計測開始、「ラブオールプレー」のコールが2分後に
	出来る事。（1分30秒経過時に「レディートゥプレー」）
	（3）シングルスの場合は対戦相手同士でウォーミングアップを行なう。
	（4）当該チームの監督・プレーヤー以外の者がコートに入らないよう注意する。
	（5）ウォーミングアップの間、次の事項の確認・指示を行なう。
	①スコアーシートへ必要事項の記入する。
	②得点版の表示内容・表示エンドが正しいか確認する。
	③プレーヤーの荷物が主審側のショートサービスライン延長附近に置いて
	あるか、全ての持ち物が「一つの」バッグの中に納められているかを確認し
	不十分であればマッチ開始前に直させる。（予備のラケットをバッグの上に
	置くことは可。床に置くことは不可）
	④ＬＪの位置に間違いないかを確認し、間違っている場合は指示をして修正
	させる。
	⑤必要な用具があるか、また、用具が所定の位置にあるかを確認する。

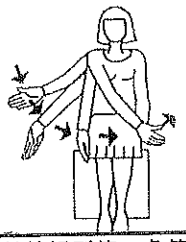
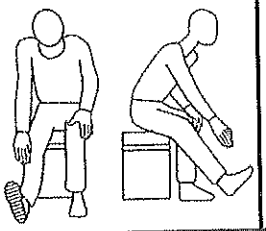
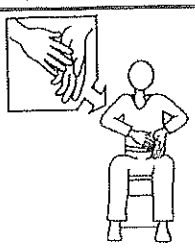
UMP	【マッチ時の業務】
	1　スコアーシートに開始時刻等の必要事項を記入する。（ウォーミングアップ時）
	2　正しい審判用語を使用し、コールは威厳をもって迅速にする。間違ったときは
	それを認め、誤り、訂正する。
	3　コートの整備が必要と判断した時は、ＳＪ・ＬＪに指示する。ゲーム中にモップ
	がけの必要が生じた場合は、プレーヤーに拭き取り箇所を指示させる。
	4　チェンジエンズの際、得点版の表示が正しく表示されているかを確認する。
	5　サービス時は、レシーバーを特に注視する。
	6　次のサービスの準備がされる間の素早いタオルの使用は認める。
	主審の判断で汗拭きや給水については許可される。　休息をとるためや、対戦相手
	不利にさせる意図や状況である場合は許可しない（競技規則第16条第4項・公認
	審判員規程第5条第10項）
	7　他の審判員の立場を尊重し、士気高揚につとめて信頼関係を確立する。
	8　審判員の判定に対して「疑問」のある場合は、当該プレーヤーと監督に限り
	「質問」は受けるが、「抗議」や「異議」は受け付けない。
	9　マッチ中のケガや病気には、慎重かつ適切に処理する。
	※「人命は、全てに優先する。」
	プレーヤーをはじめとする全ての関係者が人命にかかわる事態に遭遇した際、
	速やかに人命救助、救命措置を躊躇せず実行するよう心掛けてください。
	ルール、慣習を超え、人命救助を優先とした行動をとってください。
	例えば、プレー中に人命の危機に係わる事例（意識の喪失、心肺の停止）が
	生じた場合、医療関係者がコートに到着するまでに、選手の意識の確認や呼吸の
	有無の確認を躊躇せず行ない、状況に応じて応急措置（心臓マッサージ等）を行う
	、もしくは周りの人に協力を求め、それを実施してもらってください。
	仮に意識の確認等を行なった後、状態が回復しプレーの再開が可能になった場合
	、選手に触れた事による「失格」や「棄権」等になる規程は本競技にはなく、人命
	を第一に考えて行動をお願いします。
	※　主審がケガや病気や事故と判断した場合は速やかに右手を挙げてレフェリー
	コールを行ない、指示を仰ぐこと。
	なお、その際コートに入ってもよいのは、レフェリーとD・レフェリーが
	必要と認めた医療役員だけであることに留意し、この間の中断時間を計測して
	おくこと。
	プレーヤーが診断を求めたら、レフェリーコールを行ない、レフェリーが
	医療役員を呼ぶかどうか判断する。診断を聞いた後、プレーヤーには棄権か
	続行かの選択しかない。
	痙攣の場合はケガではないので、診断を求めることが出来ず、プレーヤー
	の棄権か続行かの選択しかない。（痙攣かどうか判断出来ない時は、
	レフェリーを呼ぶ）
	※　マッチ続行不可能であることが疑う余地のないような重大なケースの場合
	上述の処置をせず、ケガをしたプレーヤーが病院に運ばれるまでの間に医師
	をはじめ医療担当者は必要な応急措置を施さなければならない。（公認審判員
	規程第3条第6項⑥）
	10　各ゲーム間のインターバル時には、ＳＪに指示し、インターバルボードをネット
	中央下に表示させる。。また「Ｏコート20秒（繰り返す）」のコールの直後、又
	両サイドがプレーを再開する準備が整った場合に、ＳＪにインターバルボードを
	撤去させる。
	11　インプレー中にプレーヤーがアドバイスを受けることがないように、また、
	インターバル中を除いて主審の許可なくコートを離れることがないように注意する。

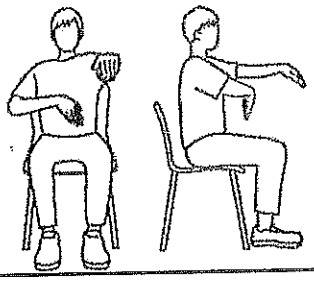
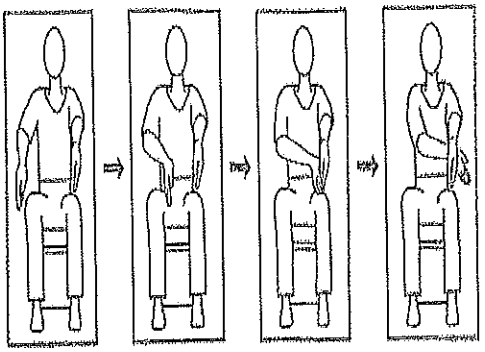
UMP	【マッチ終了後の業務】
	1　ラリー終了の「ゲーム」をコールしたら、審判台で、全当該プレーヤーと握手を
	するとともに、ＳＪへの握手を促す。
	2　勝者確認が終わった後に、マッチ終了のコール（マッチワンバイ・・・）をする。
	3　マッチの最終コールが終わるまで、審判台から降りない。
	【全マッチ終了後の業務】
	1　全マッチ終了後、スコアシートに必要事項を記入する。
	2　両チームに荷物を持って入場時の形に整列させる。
	3　マッチ結果及び勝ちチームの確認を行ない、終了の挨拶を促す。また、勝ちチーム
	には次対抗戦用オーダー用紙を渡す。（3決がある場合負けチームにも渡す。）
	4　コートアウトタイムを確認し退場（先導）する。
	5　スコアシートにマッチ開始・終了時刻・シャトルの数・主審名・ＳＪ名等を記入
	する。
	6　担当した主審は揃ってレフェリー又はD・レフェリーからサインを受ける。
	7　スコアシートを競技進行委員に提出する。
Ｓ　Ｊ	【主な業務】
	1　競技のサービスジャッジを行なう。
	（1）サーバーによってサービスフォルトがなされた時、それを「フォルト」と大きな
	声でコールし、主審に何のフォルトであるかを合図（シグナル）で示す。
	※主審が確認するまで続けること。
	（2）主審のサポートをする。主審の明らかな間違いに気付いたら、直ちに主審に
	間違いを伝える。
	【コート入場前の業務】
	1　審判員分担表及びタイムテーブルで、担当の試合及び時間等を確認しておく。
	2　担当する対抗戦開始5分前に競技用具引渡所の競技担当委員から主審・SJセット
	を受取り、主審とＬＪ共に担当コートへ行く。
	（◎各セットの内容物・・スコアシート・ペン・シャトル（2ダース）
	ストップウォッチ・Y・Rカード・トスコイン）
	【対抗戦開始までの業務】
	1　コートに到着後、チーム相互の対抗戦開始前の挨拶を行なう。
	2　トスをするために選手が所定の位置に付いた際、主審と並んで当該プレーヤーと
	握手を交わす。
	3　握手を終えたら、トスには同席せずネットの反対側を通りＳＪ席に行き、主審が
	審判台に着席するタイミングで着席する。
	ウォーミングアップ時間（2分）は主審が計測しているが、ＳＪも計測する。
	主審が計測できていなかった場合は主審に計測時間を知らせる。
	4　サービス高測定器・ＬＪの位置の確認を行なう。
	【マッチ時の業務】
	1　サービスについて、ジャッジする。
	2　マッチ開始時、サービングサイドにシャトルを渡す。
	3　シャトルの交換時は主審の指示に従いサービングサイドのプレーヤーに渡す。
	（1）シャトルはその都度1個ずつ、シャトルの筒から出して次のサービングサイド
	に渡す。
	（2）使用済シャトルは、ＳＪセットカゴに入れ、全て持ち帰る。
	4　マッチ中にシャトルが不足しそうになっ場合は、インプレーでない時に
	シャトルの筒を振って知らせ、レフェリーに補充してもらう。

S　J	（ゲームを中断させないよう、残りの数を参考にして、インターバルで補充される
	ように心掛ける）
	5　主審の指示に基づき、コートの整備を指示する。
	6　各ゲーム間では主審の「ゲーム　Oゲームワンバイ・・・」のコールが終わるまで
	立ち上がらないこと。
	7　各ゲーム間にインターバルボードをコート中央に表示し、主審の横に立って情報
	を共有する。（ボードは、ネットと平行にして、観客が見えるように置く。）
	8　インターバルの20秒コール又は両サイドがプレー再開する準備が整った場合に
	撤去する。
	9　マッチ中は常に主審とアイコンタクトをとり、主審をサポートする。
	【マッチ終了後の業務】
	1　各マッチ終了後（主審の『ゲーム』のコール時）に起立して全当該プレーヤー
	と握手する。
	2　コート整備の指示をする。
	3　シャトルの残りの個数を確認し、次のＳＪに伝える。
	（必要であれば、コートを離れた後、シャトル係に補充の必要を伝える。）
	【全マッチ終了後の業務】
	1　主審とともに、両チームを整列させ、対抗戦終了の挨拶を行ない退場する。
	2　記入されたスコアシートを確認しレフェリーへの報告事項がある場合は、同時に
	記入する。その場合はレフェリー又はD・レフェリーの元へ主審と同行する。
L　J	【主な業務】
	1　競技の線審を行なう。
	2　担当ラインの全責任をもつ。
	【コート入場前の業務】
	1　審判員分担表及びタイムテーブルで、担当の試合及び時間等を確認しておく。
	2　担当する対抗戦開始5分前に主審・SJと共に担当コートへ行き、指定された椅子
	に着席する。
	【対抗戦開始までの業務】
	1　挨拶後は担当ラインの席の前で起立して開始を待つ。（椅子の位置を確認）
	2　トスが終わり、主審が審判台に座ったタイミングで着席する。
	（マッチ開始のコールの際も着席のままとする。）
	3　ウォーミングアップ終了後、主審・SJの指示があればコート整備を行なう。
	【マッチ時の業務】
	1　担当ラインの判定を行なう。
	2　主審・SJの指示に従い、コート整備を行なう。
	（汗の拭きとり指示が出た際、速やかに拭き取る。拭き取り位置を特定できる
	よう、ゲームを集中して見ておくこと）
	3　ダブルスとシングルス、それぞれ正しい位置に、椅子を置くこと。（資料-2参照）
	（1）　椅子は、担当ラインの延長線上に置き、ラインの延長線上でジャッジする。
	（2）　バックバウンダリーラインを担当するLJは、ダブルスのサービス時は体を
	傾け、ダブルスのロングサービスラインを注視する。
	4　シャトルがインの場合は、無言のまま右手で担当ラインを指す。
	5　シャトルがアウトの場合は、どんなに遠くても直ちにプレーヤーと観客によく
	聞こえるようにはっきりとした大きな声で「アウト」とコールし、同時に両腕を
	水平に広げて合図する。主審が確認するまで続ける。（アイコンタクト）

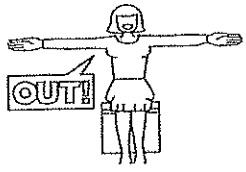
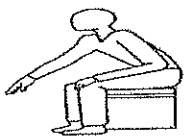
L J	6　プレーヤー等の陰で、シャトルの落下点が見えなかった時は、両手で目を覆って
	主審に合図する。（落下点を見るように努力する事）
	7　着席時は、背もたれに軽く背中が触れる位置まで深く座り、背筋を伸ばして着席
	する。両脚は肩幅以内の開き方で、膝の角度が90度を心がける。また、足裏は
	床面に必ずつける。両手は太ももの上に手のひらを下にして置く。
	足を組む・がに股・背もたれにもたれる・足先を椅子の下に入れる・肘を膝の上に
	置く等のだらしない姿勢をとらない。
	8　正確な判定をする。（飛んできたシャトルに対して、慌てて合図を示す必要はな
	い。シャトルの落下点をしっかり確認し、判断してから合図を示す。
	シャトルが落下する前に合図を出そうとしない事。シャトルよりもラインを注視し
	た方が判断しやすい。）
	9　イン・アウトの判定は、自信をもって行なう。（首をかしげたり、舌を出したり
	は絶対にしてはならない。間違った判定を示したときは、素早く合図をやり直す。）
	10　選手は選手又は観客の言動に惑わされることなく判定する。
	11　判定に迷いそうでも、必ずどちらかを見極めて判定する。迷った時に見えなかった
	場合のシグナルをしてはならない。
	12　シャトルが選手やラケットに当たった時などに、主審の判定に先行するコールを
	してはならない。主審が「フォルト」とコールしなければ、イン・アウトの
	判定を行なう。
	13　ゲーム間は、SJが立ち上がったらそれに合わせて立ち、着席もそれに合わせる。
	バックバウンダリー担当LJはモップでコート整備を行なう。
	【マッチ終了後の業務】
	1　次のマッチで種目が変わるとき（ダブルス⇔シングルス）は、椅子の位置を
	変える。
	2　コートの整備及び清掃を行なう。
	【全マッチ終了後の業務】
	1　主審が「ゲーム」とコールした瞬間に、起立して待つ。
	2　選手が退場した後コートの整備及び清掃を行なう。

主審・サービスジャッジの合図

主審	サービスジャッジ	サービスジャッジ	サービスジャッジ
			
○競技規則第１６条第７項が適用される場合。 イエローカード レッドカード ブラックカード	○競技規則第９条第１項（７）の違反 ラケットの前方への動きを中断したとき	○競技規則第９条第１項(３)、(４)の違反、サーバーまたはレシーバーの足がラインに触れたとき 両足の一部分がコート面に接していないとき	○競技規則第９条第１項(５)の違反 サーバーのラケットで最初にシャトルの台を打っていなかったとき サービス時、シャトルをスピンさせて打ったとき。

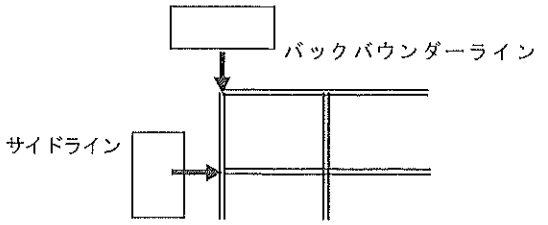
サービスジャッジ	サービスジャッジ	
		
○競技規則第９条第１項（６）の違反 サーバーのラケットで打たれる瞬間にシャトル全体が必ずコート面から1.15m以下でなかったとき	〔1〕競技規則第９条第１項、〔2〕の違反サーバーのラケットヘッドの後方への動きが完了した後、サービスの開始が遅れた場合は（競技規則第９条２項）、不当な遅延とみなされる	競技規則第9条第1項(3)の違反 サーバーがサービスをしようとしてシャトルを打ちそこなったとき。

線審の合図

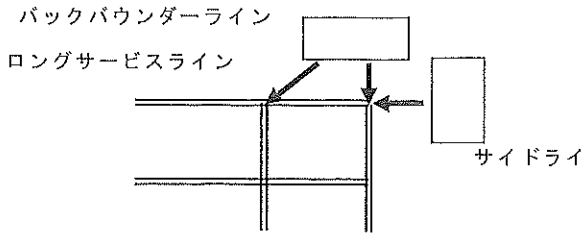
線　審		
		
○シャトルがコート外に落ちたとき、どんなに遠くても、直ちにプレーヤーと観客によく聞こえるようにはっきりした大きな声で「アウト」とコールし、両腕を水平に広げて合図する	○シャトルがコート内に落ちたとき無言で右手でそのラインを指す	○シャトルの落下点が見えなくて判定ができなかったとき 両手で目を覆って主審に合図する

【線審の椅子の位置】

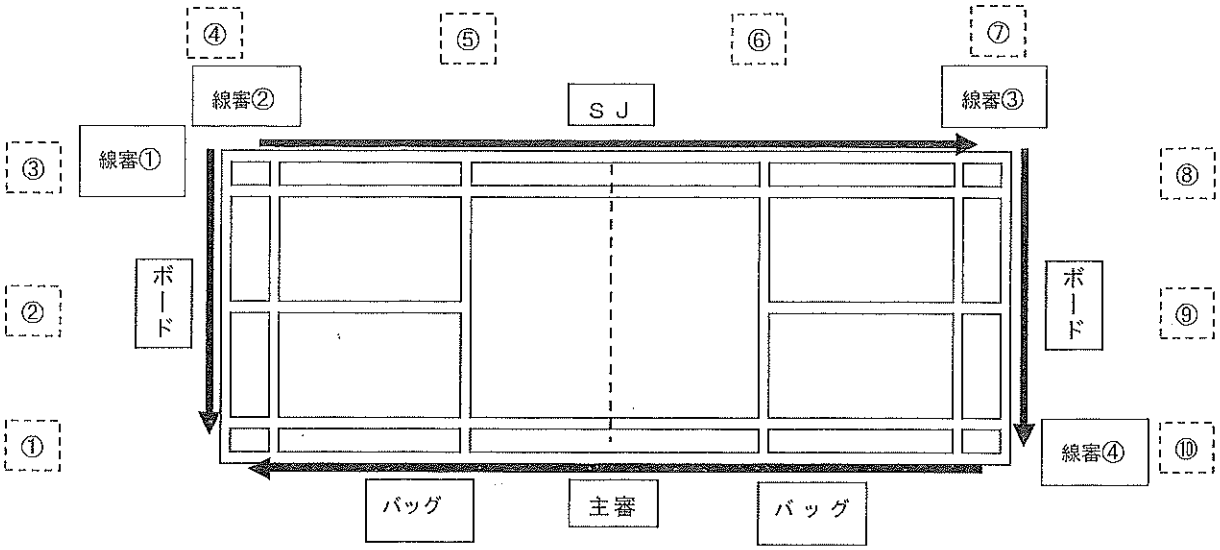
※シングルスの椅子の位置



※ダブルスの椅子の位置



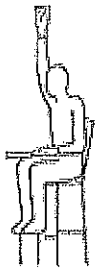
〔４名線審〕〔１０名線審〕



主審のレフェリーコール

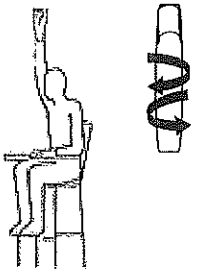
○右手を挙げる

（競技規則関係）



○右手を挙げてコール後に指に巻く動作

（ケガなどでの医療関係）



第3コート

団体戦コールの仕方と記入例（S編）

③

開始時刻	
終了時刻	
試合時間	
主審	SJ
シャトル数	

R	上野　真琴（兵庫A）

2	17 － 15	1
	10 － 15	
	15 － 13	

王久保政巳（兵庫Z）	L

②

上野　真琴（兵庫A）	S	0	1			3	4	5			6	7	8		9	10		11	12				
王久保政巳（兵庫Z）		0		1	2				3	4				5			6			7	8	9	10

①　④　⑥　⑤　⑧

上野　真琴（兵庫A）		13			14				15		16	17				18	19	20			21		21
王久保政巳（兵庫Z）			11	12		13	14			15			16	17	18				19	20			20

⑦　⑨　⑩

① トスの結果に従い、S　Rを記入する
② 「0」を両方のサイドに記入する
③ 試合開始時刻を記入する

＊試合会場によってストップウォッチの形式が違うので、主審席に着いたら先ずストップウォッチをチェックすること

ラブオール
で一呼吸置き
コート全体を
見渡して不備がないか
確認後　プレイ　を
コールする

個人戦の場合
レディーズ アンド ジェントルメン
オンマイライト　兵庫A
リプリゼンティッド バイ 上野さん
アンド オンマイレフト　兵庫B
リプリゼンティッド バイ 玉久保さん
兵庫A トゥ サーブ
ラブオール　プレイ

「ファーストゲーム」
は付けない

8点時のラリーが
終了した瞬間に
計測を始める

④ サービスオーバー
⑤ どちらかのサイドが8点に達したとき（場合によってはｻｰﾋﾞｽｵｰﾊﾞｰ）
8-4　インターバル
（3ゲーム目の時は）8-4　インターバル　チェンジエンズ
アドバイスが出来るのは2人迄
20秒のコールの後、監督に戻るように声を掛ける
（40秒が経過したら）3コート20秒　3コート20秒
（インターバルが終了したら）　8-4　プレイ
⑥ どちらかのサイドが14点に達したとき
14　ゲームポイント（マッチポイント）12
⑦ 14オールになったら次の欄に斜め線を入れる
14オール　とコールする
⑧ どちらかのサイドが20点に達したら
20ゲームポイント（マッチポイント）19
⑨ 20オールになったら
20ゲームポイント（マッチポイント）オール
⑩ 最後の得点は間にスラッシュをいれて〇で囲む

2回コールを
繰り返す
20秒「前」は付けない

14ゲームポイントオール
とはコールしない

ゲームのコール
と同時に計測を
始める

個人戦の場合
ゲーム　ファーストゲーム　ワンバイ　山羽さん　17-15
（100秒経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
セカンドゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おいてから
ファーストゲーム　ワンバイ～
と続ける

ゲーム　と
コール後
双方のプレーヤーと握手
勝者サインを
もらってから
マッチワンバイ～
とコールする

個人戦の場合
ゲーム　セカンドゲーム　ワンバイ　西川さん　15-10
ワンゲームオール
（100秒経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
ファイナルゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後　一呼吸おく
ファイナルになる場合は
ファーストゲーム　ワンバイ～
と続ける

個人戦の場合　＊マッチ終了時＊
ゲーム　マッチワンバイ　山羽さん
17-15　・　10-15　・　15-13

マッチ終了の
コール後、速やかに審判台を降り
スコアの仕上げ本部前で行うこと

勝者・敗者と握手し勝者サインをもらう
試合終了時刻、試合時間、シャトル数、主審、SJ名を記入する

第3コート

団体戦コールの仕方と記入例（D編）

③

開始時刻	
終了時刻	
試合時間	
主審	SJ
シャトル数	

R	上野　真琴（兵庫A）
	王久保政巳（兵庫A）

2	17 — 15	1
	10 — 15	
	15 — 13	

松村　仁志（兵庫B）	L
吉岡　和人（兵庫B）	

②

上野　真琴（兵庫A）						3	4	5							9	10							
王久保政巳（兵庫A）	S	0	1								6	7	8					11	12				
松村　仁志（兵庫B）	R	0							3	4							6						
吉岡　和人（兵庫B）				1	2									5						7	8	9	10

①　④　⑤　⑥　⑧

上野　真琴（兵庫A）		13							15							18	19	20					21
王久保政巳（兵庫A）					14						16	17								21			
松村　仁志（兵庫B）			11	12						15									19	20			20
吉岡　和人（兵庫B）						13	14		⑦				16	17	18					⑨			⑩

① トスの結果に従い、S　Rを記入する
② 「0」を両方のサイドに記入する
③ 試合開始時刻を記入する

＊試合会場によってストップウォッチの形式が違うので、主審席に着いたら先ずストップウォッチをチェックすること

ラブオール
で一呼吸置き
コート全体を
見渡して不備がないか
確認後　プレイ　を
コールする

団体戦の場合
レディーズ アンド ジェントルメン
オンマイライト　兵庫A
リプリゼンティッド バイ 上野さん アンド 王久保さん
アンド オンマイレフト　兵庫B
リプリゼンティッド バイ 松村さん アンド 吉岡さん
兵庫A トゥ サーブ、王久保さん　トゥ　松村さん
ラブオール　プレイ

「ファーストゲーム」
は付けない

8点時のラリーが
終了した瞬間に
計測を始める

④ サービスオ゛バー
⑤ どちらかのサイドが8点に達したとき（場合によってはｻｰﾋﾞｽｵｰﾊﾞｰ）
8-4　インターバル
（3ゲーム目の時は）8-4　インターバル　チェンジエンズ
アドバイスが出来るのは2人迄
20秒のコールの後、監督に戻るように声を掛ける
（40秒が経過したら）3コート20秒　3コート20秒
（インターバルが終了したら）　8-4　プレイ

2回コールを
繰り返す
20秒「前」は付けない

⑥ どちらかのサイドが14点に達したとき
14　ゲームポイント（マッチポイント）12
⑦ 14オールになったら次の欄に斜め線を入れる
14オール　とコールする

14ゲームポイントオール
とはコールしない

⑧ どちらかのサイドが20点に達したら
20ゲームポイント（マッチポイント）19
⑨ 20オールになったら
20ゲームポイント（マッチポイント）オール
⑩ 最後の得点は間にスラッシュをいれて〇で囲む

ゲームのコール
と同時に計測を
始める

団体戦の場合
ゲーム　ファーストゲーム　ワンバイ　兵庫A　17-15
（100秒経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
セカンドゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おいてから
ファーストゲーム　ワンバイ～
と続ける

団体戦の場合
ゲーム　セカンドゲーム　ワンバイ　兵庫B　15-10
ワンゲームオール
（100秒経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
ファイナルゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後　一呼吸おく
ファイナルになる場合は
ファーストゲーム　ワンバイ～
と続ける

ゲーム　と
コール後
双方のプレーヤーと握手
勝者サインを
もらってから
マッチワンバイ～
とコールする

団体戦の場合　＊マッチ終了時＊
ゲーム　マッチワンバイ　兵庫A
17-15　・　10-15　・　15-13

マッチ終了の
コール後、速やかに審判台を降り
スコアの仕上げ本部前で行うこと

勝者・敗者と握手し勝者サインをもらう
試合終了時刻、試合時間、シャトル数、主審、SJ名を記入する