

○試合方法 6ゲーム先取 デュースなし

○ロービング

<生徒を入場させる前に>

☆ 本部にトランシーバーで試合の終了の報告→次の試合の生徒の名前などの確認

① ベンチ、スコアボードの消毒

② 生徒に手洗い、アルコールジェルを使用させる

<プレマッチミーティング>

①選手の名前の確認

②試合方法のアナウンス

「この試合は6ゲーム先取 デュースなしです。 アップはサービス4本です。コートは相手にわかるようにはっきり言ってください。何か質問はありますか。」

③マスクをつけたままトスをさせる

サーブ、レシーブ、エンド、譲りますのどれかを選べる。

相手がエンド以外を選んだら、もう一方はエンドを選べる。

エンドが決まったらそちらから練習させる。

④ ウォームアップ

<試合開始>

・スムーズに試合が行われているかコートの外から見る。

・前の試合が終わってから、10分以内にコートに来なかった場合はサービス権がなくなる。15分で失格となるが、そうならないように、レフェリーに報告して探す。

- ・メディカルタイムアウト（まず、その時点のポイントを確認しておく。3分間、出血の場合は5分） レフェリーに状態を報告。鼻血の場合は止血をしながら時計を計る。足がつった場合はMTOは取れない。次のロービングに必ず申し送り
- ・ボールなどが試合中にコートに入ってきて危険な時は大きな声で「○番コートレット」
- ・ボールがなくなってしまったときは近い状態のボールを渡す。
- ・もめているときはコートに行き、選手の話聞いて平等に対処する。困ったときはレフェリーを呼ぶ。
- ・差し入れに対応 飲み物、ラケットなどをエンドチェンジ中に選手に渡す。
- ・試合中断の対応
偶数ゲームが終わったときに止める。危険な時は即中断。
ボールの確保、サーバーの確認、位置、スコア
- ・明らかなミスジャッジはオーバールールする。
1回目はレット。2回目以降は失点することを選手に伝える。
- ・タイブレークでは、エンドチェンジの際座ることはできない。1ゲーム目のエンドチェンジでも座ることはできない。
- ・ゲーム進行の主導権（あわせるタイミング）はサーバーにある。

<試合終了>

○番コート試合終わりました。（わかれば、勝者も報告する）

<こんな時は？>

1 A選手はゲームで自分がとったと言い、B選手はデユースだと言っている

Aは40-30 Bは30-40と思っていた。Aがポイントを取った

Aが30は取っている。Bも30は取っている。その上でAがポイントを取っているので Aの40-30から始める。

2 お互い15-15までは覚えているが次のポイントがわからない。今はBがとった。
Bの30-15から始める。

3 エンドチェンジのあと、Aがサービスするはずなのに、Bがサービスしてしまった。
・気が付いたのがゲームの途中だったら、その時点で正しいサーバーに戻す。
・間違えたままゲームが終わってしまったら、ずれたままサーブを続ける。

4 タイブレイク中のサービスの順番を間違えてしまった
奇数ポイントで気づいたらそのまま続ける。
偶数ポイントで気づいたら変える。

5 エンドを間違えた
いかなる場合でもエンドを正しく戻す

6 INかOUTでもめている
オムニではボールマークはない。OWNコートofジャッジ優先
ラインとボールの前に隙間があったか確認
審判台の前で見る（レフェリーに言ってから）

7 NOT UP（2バウンドかどうか）でもめている
両方の選手に一度確認して、レット

8 明らかなフットフォルト
ロービングはフットフォルトはとれない

ひどすぎるときは注意する

9 Aがアウトとコールした後すぐに「あっ入ってた！」といった。

1回目はレット、2回目から失点