

## 主審の進め方について

主審の進め方についてまとめてみました。各顧問会等で配布して各大会でご活用ください。

### 1 主審の流れ

- (1) 本部からスコアシート、(シャトル)を受け取る。
- (2) コートへ着いたらストップウォッチを確認し、スイッチを押す。3分経っても選手が来なければ本部に伝えて呼び出してもらう。線審や得点係がそろっているかも確認する。
- (3) 団体戦は、初めに両チームを整列させ、オーダーの選手名を読み上げ、監督と出場選手がいるか確認をする。
- (4) 担当する試合(マッチ)の選手を集め、名前を確認する。ダブルスはどちらの名前がどちらの選手か、特徴をスコアシートにメモするなどしてもよい。(提出時に消さなくてよい)
- (5) 選手のウェア(服装)をチェックする。
- (6) ジャンケンで勝った側にサービス、レシーブ、エンドのどれを選ぶかをたずねる。
  - ① 勝った側がサービスを選んだら、負けた側はエンドを選ばせる。
  - ② 勝った側がレシーブを選んだときも、負けた側にエンドを選ばせる。
  - ③ 勝った側がエンドを選んだら、負けた側にサービスかレシーブを選ばせる。
- (7) エンド、サーバー、レシーバーをスコアシートに記入する。
- (8) プレーするエンドが決まったら選手の荷物を主審側のコートサイド、ショートサービスライン付近にラケットバッグの中に入れて置かせる。タオル、水筒、試合中に切れたときに交換する予備のラケット、シャトル(筒)も床に直置きせず、バッグの中に入れさせる。
- (9) 確認が終わったら速やかに審判台に上がる。
- (10) 試合前のウォームアップ時間が与えられていない場合は直ちに試合を始める。(練習1本などさせない。)時間が与えられている場合は、ストップウォッチを作動させ、主審の合図でシャトル打ちを始めさせる。指定された時間はすべてが練習時間ではなく、試合開始までの時間である。時間内にラブオールプレイのコールを出せるように練習をやめさせる。例:ウォームアップ時間3分の場合、2分30秒くらいには「Ready to play. (試合の準備をしてください。)」と告げる。
- (11) 得点が入ったら素早く記入できるように鉛筆を記入するマスに合わせておくともよい。
- (12) シャトルがコートに落ちたら直ちに線審に目を向けジャッジを確認する。
- (13) 最初の10点とゲームポイントに達したときはストップウォッチを準備し、11点目、ゲームが決まったら直ちにストップウォッチを押し、インターバルを開始する。
- (14) チェンジエンズのときは、先にエンドを換えてから給水したりアドバイスもらったりするようにさせる。(団体戦の場合の選手席は移動しない。コーチがエンドを変えた選手のところに行ってアドバイスをを行う。)

- (15) 時間になったら両者に聞こえるように「Court 1, twenty seconds. (1 コート 20 秒)」などのコールを 2 回繰り返す。(それぞれの選手の方のコートに向けてコールすると良い)
- (16) 残り 20 秒後の行動が遅いときは、急がせる。「コートに入ってください」「コーチは戻ってください」(ファイナルゲームの 11 点のインターバルはエンドを変える時間も含まれているため、コーチングが長引きやすいので注意)
- (17) 試合後の勝者サインは主審が代わりに行き、勝者に確認後、試合終了のコールをする。(勝者自身がサインをする場合でも、スコアを確認してサインをもらってから試合終了のコールをする。試合終了のコールが先にされるケースが多いので改善)
- (18) 試合が終わったら、直ちにスコアシートの未記入部分などを完成させ、使用済みシャトル、鉛筆などを本部に返却してスコアシートシートのチェックを受ける。

## 2 知っておくべきこと

- (1) マッチ(試合)中、主審はいかなることがあっても審判台から降りない。審判台を使わず立ち審判の時は、コートから離れない。

例えば、線審に注意を促したい時は、自分が線審のところに行くのではなく線審を呼ぶ。シャトル補充の時は、左手で筒を頭の上に上げるか、大会によっては、線審に取りに行かせる。
- (2) ゲーム中、選手がコートから出て、ベンチやコーチのところに行ったりしないように注意する違反する行為があった場合は、その選手の名前を呼び、主審のところに来させ、主審の許可を得るよう注意を与える。ガットが切れたときも主審に許可を得てから交換させる。(ラリー中に換えるときを除く)
- (3) 甲高い声、あまりにも耳障りな声は注意する。(何度も注意しても繰り返す場合は「不品行な振る舞い」としてイエローカードの対象となる)
- (4) ベンチからの応援は拍手のみで、声援、うちわやスティックバルーンなどで音を出す応援は禁止。立ち上がったの応援は禁止。あまりにひどい場合は本部の先生を呼ぶ。

## 3 線審が 2 名の試合で、主審が担当するラインについて(サービス時のみ)

### (1) ショートサービスライン

サービスがレシーバー側ショートサービスラインよりネット側に落ちた場合は、「アウト」とコールする。インはコールしない。必要に応じてインのジェスチャーをする。

#### 【注意】

- ① サービスがネットに当たってレシーバー側ネット付近に落ちた場合も「アウト」とコールする。
- ② サーバー側に落ちた場合はフォルト、ネットに乗ったり、超えた後引っかけた場合は「レット」とコールする。

### (2) センターライン

アウトの場合は、「アウト」とコールする。インはコールしない。必要に応じてインのジェスチャーをする。

【注意】

- ① 右コートから打たれたサービスか、左コートから打たれたサービスか確認しておく。
- ② 線審はバックバウンダリーラインとダブルスのロングサービスラインのみを判定しているので  
惑わされないよう気を付ける。

#### **4** ルールの改正等の確認

- (1) オーバーネットで、シャトルが打者側にあり、ラケットの一部がネットを越えていてもオウケーとなった。
- (2) サーブ、レシーブの体勢が整ったらアドバイス不可。
- (3) スプレーはマッチ中一人 1 回限り。長すぎるものは遅延行為。
- (4) 着衣の文字表記についてチェックが厳しくなった。(東京都中学校体育連盟バドミントン部大会実施上の規定の 4 服装 (3) を参照)