

地区ルール講習会 実技講習（例）

実技講習の流れ（主審編） 【実践例】

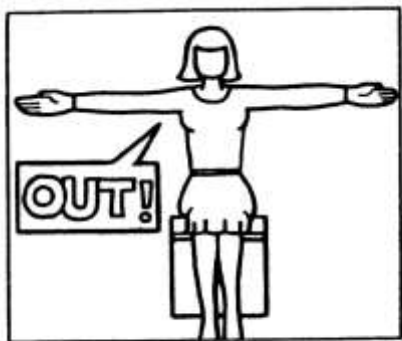
- ① 選手名を確認して、右側にいる方に「R」、左側にいる方に「L」を記入する。
- ② トスをして、その結果の印をつける。
サーバーに「S」を、レシーバに「R」を記入する。
また、それぞれ得点欄に「0(ゼロ)」を記入する。
- ③ 開始時刻を記入する。
- ④ 試合開始のコールをする。
例) 「レイディーズ アンド ジェントルメン
オン・マイ・ライト・Aさん、アンド、Bさん、X、
アンド、オン・マイ・レフト・Cさん、アンド、Dさん、Y
Dさん、トゥ・サーブ・トゥ、Bさん ラブ・オール・プレー」
- ⑤ 試合を進めていき（得点はサーバーの欄に記入）、どちらかが3点とったら、得点を9-9にする。どちらかが、11点を取ったところでインターバル（60秒以内）をとる。「インターバル」とコールする。
インターバルの計測の開始は、11点目が入ったとき。
- ⑥ その後、どちらかが14点とったら、19-19にする。
そして、どちらかが20点を取ったら、
「20ゲームポイント（1ゲーム目なので）、19」とコールする。
- ⑦ 20-20になったら、どちらかが2点リードするまでゲームを続ける。
この場合は、得点欄に斜線を記入するのを忘れないようにする。
（30点を上限とするので、最大で30-29とする。）
ゲームが終了したらコールをする。
例) 「ゲーム、ファーストゲーム・ワン・バイ、Aさん、アンド、Bさん、
28-26（30-29）」
21-19になってしまった場合、ゲームを終了する。ゲーム終了のコールをする。
例) 「ゲーム、ファーストゲーム・ワン・バイ、Aさん、アンド、Bさん、
21-19」
- ⑧ ゲーム終了時（最終得点が入った時）にストップウォッチを押し、インターバル（120秒以内）を計測の開始をする。

これで、主審は終わりです。7分～12分くらいでおわるはず。

実技講習の流れ（線審編）

- ① シャトルが、自分の担当ラインに落ちたら、合図をする。
アウトの場合は「アウト」のコールも（大きな声で）忘れずに・・・
サービスの場合に使うセンターラインの判定は主審です。

合図は以下の通り。



シャトルがコート外に落ちたとき

『アウト』



シャトルがコート内に落ちたとき

『イン』



判定ができなかったとき

実技講習の流れ（サービスジャッジ編）

- ① サービスに注目して、
フォルトがあったら
即座に「フォルト」と
コールする。
（とにかく、瞬間の勝負。
少しでもフォルトだと
思ったらコールする。
*シャトルは追わずに
サーバーをずっと見ている
※ なかなかできないと長く
実技がかかってしまう。



★コティクス・ション



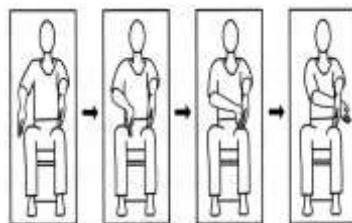
★フット



★トゥハイ



★バ・イ・ガ・ヤトル



★シャトルミスト

実技講習の流れ（選手役編）

- ① 別に試合をしているわけではないのでそんなに真剣にラリーを
続ける必要はありません。
- ② ラインの近くに行ったら線審の講習もあるので見送ってください。
- ③ サービスフォルトをするようにしてください。
（ふつうにしてそうなる人もいますが・・・）