

記入例

No. **TENNIS SCORE CARD** Jr-open 用

種目	小学 中学 男子 女子	リーグ A	小学・中学 女子	リーグ	3年以下	第 5 コート	主審 3 北上												
NO	1	所属	盛岡				(スコア)	NO	2	所属	一関								
プレイヤー	A	ポイントの色 ウェアの色 赤	盛岡太郎				④-3	プレイヤー	B	ポイントの色 ウェアの色 青	一関二郎								
	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p		1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p				
S	R	○	○	○	○			④-1G-0 エンドチェンジ	S	R	×	×	×	×					
S	R	×	×	×	×			0-2G-④	S	R	○	○	○	○					
S	R	○	×	○	○	×	○	④-3G-2 エンドチェンジ	S	R	×	○	×	×	○	×			
S	R	○	×	×	○	○	×	○	④-4G-3	S	R	×	○	○	×	×	○	×	
S	R	×	○	○	×	×	○	×	3-5G-④ エンドチェンジ	S	R	○	×	×	○	○	×	○	
S	R	×	×	×	○	○	×		2-6G-④	S	R	○	○	○	×	×	○	×	
S	R	○	×	○	×	×	○	○	④-7G-3	S	R	×	○	×	○	○	×	×	○
S	R	○	×	×	○	○	×	○	④-8G-3	S	R	×	○	○	×	×	○	×	○
オマケ	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p		1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p				
S	R	×	○	○	×	×	○		S	R	○	○	×	×	○	×			
S	R	×	○	○	×	×	○	「デュース、ディサイディングポイント・レシーバース・チョイス」とコールする	S	R	○	×	×	○	○	×	○	×	
プレイヤー A				A - B				プレイヤー B											
勝者サイン		勝者No.		受付記録		外部記録		HP											

- シングルススティックを立てる
- ネットの高さの確認
- 選手の確認
- トスをして、サーブかレシーブを選択する
- ボールを渡し、練習させる(サーブ4本)
- 試合開始のコール
「4ゲーム、ノーアドバンテージマッチ。○○トウサーブプレー」
- ゲーム中のポイントの呼び方
(サーバーの得点を先にコールする)
ポイントなし 0 ラヴ
1ポイント 15 フィフティーン
2ポイント 30 サーティー
3ポイント 40 フォーティー
- ポイント40-40のときの呼び方
「デュース、ディサイディングポイント・レシーバース・チョイス」

太い実線のゲームが終了したら、サイドチェンジです。(1ゲーム、3ゲーム、5ゲーム終了時)

- ゲームの呼び方
- 第1ゲームをAが取ったとき「ゲームA、ファーストゲーム」
- 第5ゲームをAが取ったが、結果Bが3-2でリードしている場合
「ゲームA、Bリース3-2」
- ゲーム3-3の場合は、次のゲームを取った者が勝者
- Aが試合に勝ったとき
「ゲームアンドマッチ、A4-3」

1ゲームは最大で、7ポイント(④-3)です。マスは7個(ポイント)分しかありません。間違ったら、同じマスの上に正しく記入する。

「デュース、ディサイディングポイント・レシーバース・チョイス」とコールする

記入例

- 注1 左側にはプレイヤーAの記録を記入する。右側にはBの記録を記入する。AとBの記録は相反する。(例:Aが○の場合はBは×となる。)
- 注2 審判台から見てプレイヤーA及びBが左コートにいるのか右コートにいるのか確認してから記入すること。(エンドチェンジした時にも注意すること。)
- 注3 1ゲーム目、2ゲーム目~7ゲーム目のサーバー側にはSに○を付ける。レシーバー側にはRに○を付ける。
- 注4 ポイントを得た場合は○を記入する。ポイントを失った場合は×を記入する。ポイントの○か×は1ポイント目は1pのマスへ記入する。2ポイント目は2pへ記入する。3ポイント目以下7ポイント目も同じポイントマスへ記入する。○か×を間違えて記入したら、間違っていた○か×に取り消し線を引き、同じマスの上に正しい○か×を記入する。次のポイントのマスには記入しないこと。
- 注5 ノーアドバンテージ・ルールなので、先に4ポイント得た方がそのゲームの勝者です。
- 注6 ゲームが終了したら、そのゲームの両者のポイントを記入する。4ポイントを得た方に④と記入する。
- 注7 先に4ゲーム得た方がこの試合の勝者になります。両者のゲームの取得数をスコア欄(らん)に記入する。4ゲーム得た方に④と記入する。
- 注8 試合が終わったら、勝者に確認のサインをしてもらい、勝者にジャッジペーパーを渡すこと。勝者はすぐにジャッジペーパーを本部に持ってくること。
- ※1 プレーヤーや観客に聞こえるように、大きな声ではっきりとコールすること。
- ①まず、フォルトやアウトなどコールする。
 - ②次に、スコアやポイントのアナウンス(フィフティーン・ラヴ、ゲームAファーストゲームなど)
 - ③次に、スコアカードに記入する。
- ※2 ポイント間20秒、エンドチェンジ間90秒以内にプレーを再開すること。ただし、第1ゲーム終了後は休憩できない。