

TENNIS SCORE CARD

Jr-open 用

No.

種目	小学・中学 男子		リーグ	小学・中学 女子		リーグ	3年以下	リーグ	第	コート	主審										
NO	所属			(スコア)				NO	所属												
プレイヤー A	ボーンの色 ウェアの色		氏名				プレイヤー B	ボーンの色 ウェアの色		氏名											
1G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-1G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	1G	
ゲーム終了後、エンドチェンジ																					
2G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-2G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	2G	
3G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-3G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	3G	
ゲーム終了後、エンドチェンジ																					
4G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-4G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	4G	
5G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-5G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	5G	
ゲーム終了後、エンドチェンジ																					
6G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-6G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	6G	
7G	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-7G-	S	R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	7G	
Aがサービス											Bがレシーブ										
(S) R											(S) R										
○ × × × ○ ○ ○											× ○ ○ × × ×										
× ○ × × ×											○ × × ○ ○ ×										
A											B										
プレイヤー A											プレイヤー B										
A - B											A ④-3										
勝者サイン											勝者No.										
勝者No.											受付記録										
外部記録											HP										

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

- 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。1ゲーム最大で7マスを使用します。○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。(④-3で、7マス目に○か×を記入します。)
- 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 プレイ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。

<試合開始のコール>

4ゲーム、ノードバンテージマッチ。○○トウサーブプレイ

<ゲーム中のポイントの呼び方>

(サーバーのポイントを先にコールする)

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

3ポイント 40 フォティ

ポイント3-3(40-40)の場合は、「デュース・ディサイディングポイント・レシーバーズ・チョイス」とコールし、レシーバーがレシーブするサイドをきめてから、サーバーはサーブをする。このポイントでゲームがきまる。

○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リーズ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」