第3コート

団体戦(ダブルス)コールの仕方と記入例

3 開始時刻
終了時刻
試合時間
主審　　SJ　　12
シャトル数

○○　○○(大阪府)			2				2	3					11						15	16	17						20							
××　××(大阪府)	S	0	1							10	5				12	13	14								18	19	6							
△△　△△(東京都)	R	0	4											13									15	16										19
□□　□□(東京都)				1	2						11	12						14				9						17	18					
○○　○○(大阪府)						22						24				26							29	30			10							
××　××(大阪府)				21					23					25					27	28	8					30							
△△　△△(東京都)		20					22	23					25				27	28																
□□　□□(東京都)			7		21						24				26						29					29								

1 トスの結果に従い、S　Rを記入する

2 「0」を両方のサイドに記入する

3 試合開始時刻を記入する

＊試合会場によってタイマーの形式が
違うので　主審席に着いたら
まず　タイマーをチェックすること

ラブオール
で一呼吸置き
コート全体を
見渡し不備がないか
確認後　プレイ　を
コールする

団体戦(ダブルス)の場合

レイディース アンド ジェントルメン
オンマイライト 大阪府、
リプリゼンティッド バイ ○○さん アンド ××さん
アンド オンマイレフト 東京都
リプリゼンティッド バイ △△さん アンド □□さん
大阪府 トゥーサーブ、××さん トゥ △△さん
ラブオール　プレイ

「ファーストゲーム」
は付けない

4 サービスオーバー

11点時のラリーが
終了した瞬間に
計測を始める

5 どちらかのサイドが11点に達したとき（場合によってはサービスオーバー）
11－10　インターバル
（3ゲーム目の時は）　11－10　インターバル　チェンジェンズ
（40秒が経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
（インターバルが終了したら）　11－10　プレイ

2回コールを
繰り返す
20秒「前」は付けない

＊片方が10点を取った時点で
タイマーを手にして
すぐに押せる準備をする

6 どちらかのサイドが20点に達したとき
20ゲームポイント（マッチポイント）18

7 20オールになったら次の欄に斜め線を入れる
20オール　とコールする

20ゲームポイントオール
とはコールしない

8 どちらかのサイドが29点に達したら
29ゲームポイント（マッチポイント）28

9 29オールになったら
29ゲームポイント（マッチポイント）オール

10 最後の得点は間にスラッシュを入れて○で囲む（1行空ける）

ゲームのコール
と同時に計測を
始める

団体戦(ダブルス)の場合

ゲーム！　ファーストゲーム　ワンバイ　大阪府
30－29　（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
セカンドゲーム　ラブオール　プレイ

11

ゲーム　とコール後
一呼吸おいてから
ファーストゲーム～
と続ける

R	○○　○○(大阪府)						△△　△△(東京都)	L
	××　××(大阪府)	2	30	—	29	1	□□　□□(東京都)	
			15	—	21			
			21	—	12			

11

団体戦(ダブルス)の場合

ゲーム！　セカンドゲーム　ワンバイ　東京都
21－15　ワンゲームオール
（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
ファイナルゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おく
ファイナルになる場合は
セカンドゲーム　ワンバイ～
と続ける

ゲーム　と
コール後
双方選手と握手
勝者サインを
もらってから
マッチワンバイ～
とコールする

12

団体戦(ダブルス)の場合　＊マッチ終了時＊

ゲーム！　マッチ　ワンバイ　大阪府
30－29　15－21　21－12

マッチ終了の
コール後速やかに
審判台を降り
スコアの仕上げは
本部前で行うこと

勝者・敗者と握手し勝者サインをもらう
試合終了時刻、試合時間、シャトル数、主審・SJ名を記入する

第3コート

団体戦(シングルス)コールの仕方と記入例

開始時刻
終了時刻
試合時間
主審　　SJ
シャトル数

○○　○○(大阪府)	S	0	1			2	3		10			11		12	13	14		15	16	17			18	19			20
△△　△△(東京都)		0	1	2						11	12		13				14				15	16			17	18		19
○○　○○(大阪府)				21		22			23		24		25		26			27	28		29	30		30				
△△　△△(東京都)		20		21		22	23			24		25		26		27	28			29				29				

1 トスの結果に従い、Sを記入する

2 「0」を両方のサイドに記入する

3 試合開始時刻を記入する

＊試合会場によってタイマーの形式が
違うので　主審席に着いたら
まず　タイマーをチェックすること

ラブオール
で一呼吸置き
コート全体を
見渡し不備がないか
確認後　プレイ　を
コールする

団体戦(シングルス)の場合
レイディース アンド ジェントルメン
オンマイライト 大阪府、
リプリゼンティッド バイ ○○さん
アンド オンマイレフト 東京都
リプリゼンティッド バイ △△さん
大阪府 トゥーサーブ
ラブオール　プレイ

「ファーストゲーム」
は付けない

4 サービスオーバー

11点時のラリーが
終了した瞬間に
計測を始める

5 どちらかのサイドが11点に達したとき（場合によってはサービスオーバー）
11－10　インターバル
（3ゲーム目の時は）　11－10　インターバル　チェンジェンズ
（40秒が経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
（インターバルが終了したら）　11－10　プレイ

2回コールを
繰り返す
20秒「前」は付けない

＊片方が10点を取った時点で
タイマーを手にして
すぐに押せる準備をする

6 どちらかのサイドが20点に達したとき
20ゲームポイント（マッチポイント）18

7 20オールになったら次の欄に斜め線を入れる
20オール　とコールする

20ゲームポイントオール
とはコールしない

8 どちらかのサイドが29点に達したら
29ゲームポイント（マッチポイント）28

9 29オールになったら
29ゲームポイント（マッチポイント）オール

10 最後の得点は間にスラッシュを入れて○で囲む（1行空ける）

ゲームのコール
と同時に計測を
始める

団体戦(シングルス)の場合

11

ゲーム！　ファーストゲーム　ワンバイ　大阪府
30－29　（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
セカンドゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おいてから
ファーストゲーム～
と続ける

R	○○　○○(大阪府)	2	30	—	29	1	△△　△△(東京都)　L
			15	—	21		
			21	—	12		

11

団体戦(シングルス)の場合

ゲーム！　セカンドゲーム　ワンバイ　東京都
21－15　ワンゲームオール
（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
ファイナルゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おく
ファイナルになる場合は
セカンドゲーム　ワンバイ～
と続ける

ゲーム　と
コール後
双方選手と握手
勝者サインを
もらってから
マッチワンバイ～
とコールする

団体戦(シングルス)の場合＊マッチ終了時＊

12

ゲーム！　マッチ　ワンバイ　大阪府
30－29　15－21　21－12

マッチ終了の
コール後速やかに
審判台を降り
スコアの仕上げは
本部前で行うこと

勝者・敗者と握手し勝者サインをもらう
試合終了時刻、試合時間、シャトル数、主審・SJ名を記入する

第3コート

個人戦(ダブルス)コールの仕方と記入例

3 開始時刻
終了時刻
試合時間
主審　　SJ
シャトル数 12

○○　○○(大阪府)			2			2	3					11						15	16	17					20			
××　××(大阪府)	S	0	1						10		5			12	13	14							18	19	6			
△△　△△(東京都)	R	0	4										13								15	16						19
□□　□□(東京都)				1	2					11	12						14			9				17	18			

○○　○○(大阪府)						22					24				26						29	30						
××　××(大阪府)				21					23				25					27	28	8				30				
△△　△△(東京都)		20					22	23				25				27	28											
□□　□□(東京都)			7		21					24				26						29				29				

1 トスの結果に従い、S　Rを記入する

2 「0」を両方のサイドに記入する

3 試合開始時刻を記入する

＊試合会場によってタイマーの形式が
違うので　主審席に着いたら
まず　タイマーをチェックすること

ラブオール
で一呼吸置き
コート全体を
見渡し不備がないか
確認後　プレイ　を
コールする

個人戦(ダブルス)の場合
レイディース アンド ジェントルメン
オンマイライト ○○さん アンド ××さん 大阪府

アンド
オンマイレフト △△さん アンド □□さん 東京都
××さん トゥーサーブトゥ △△さん
ラブオール　プレイ

「ファーストゲーム」
は付けない

4 サービスオーバー

11点時のラリーが
終了した瞬間に
計測を始める

5 どちらかのサイドが11点に達したとき（場合によってはサービスオーバー）
11－10　インターバル
（3ゲーム目の時は）　11－10　インターバル　チェンジェンズ
（40秒が経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
（インターバルが終了したら）　11－10　プレイ

2回コールを
繰り返す
20秒「前」は付けない

＊片方が10点を取った時点で
タイマーを手にして
すぐに押せる準備をする

6 どちらかのサイドが20点に達したとき
20ゲームポイント（マッチポイント）18

7 20オールになったら次の欄に斜め線を入れる
20オール　とコールする

20ゲームポイントオール
とはコールしない

8 どちらかのサイドが29点に達したら
29ゲームポイント（マッチポイント）28

9 29オールになったら
29ゲームポイント（マッチポイント）オール

10 最後の得点は間にスラッシュを入れて○で囲む（1行空ける）

ゲームのコール
と同時に計測を
始める

個人戦(ダブルス)の場合
ゲーム！
ファーストゲーム ワンバイ ○○さん、××さん
30－29　（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
セカンドゲーム　ラブオール　プレイ

11

ゲーム　とコール後
一呼吸おいてから
ファーストゲーム～
と続ける

R	○○　○○(大阪府)		30	—	29		△△　△△(東京都)	L
	××　××(大阪府)	2	15	—	21	1	□□　□□(東京都)	
			21	—	12			

11

個人戦(ダブルス)の場合
ゲーム！
セカンドゲーム ワンバイ △△さん、□□さん
21－15　ワンゲームオール
（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
ファイナルゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おく
ファイナルになる場合は
セカンドゲーム　ワンバイ～
と続ける

ゲーム　と
コール後
双方選手と握手
勝者サインを
もらってから
マッチワンバイ～
とコールする

12

個人戦(ダブルス)の場合　＊マッチ終了時＊
ゲーム！
マッチ ワンバイ ○○さん、××さん
30－29　15－21　21－12

マッチ終了の
コール後速やかに
審判台を降り
スコアの仕上げは
本部前で行うこと

勝者・敗者と握手し勝者サインをもらう
試合終了時刻、試合時間、シャトル数、主審・SJ名を記入する

第3コート

個人戦(シングルス)コールの仕方と記入例

3 開始時刻
終了時刻
試合時間 12
主審　　SJ
シャトル数

○○　○○(大阪府)	S	0	1			2	3			10		11		12	13	14		15	16	17					18	19	20			
△△　△△(東京都)		0	1						10		11		12				13				14	15	16	17				18		

○○　○○(大阪府)				21		22			23		24		25		26		27		28		29	30		30						
△△　△△(東京都)	19	20		21		22	23		24		25		26		27		28		29					29						

1 トスの結果に従い、Sを記入する

2 「0」を両方のサイドに記入する

3 試合開始時刻を記入する

＊試合会場によってタイマーの形式が
違うので　主審席に着いたら
まず　タイマーをチェックすること

ラブオール
で一呼吸置き
コート全体を
見渡し不備がないか
確認後　プレイ　を
コールする

個人戦(シングルス)の場合
レイディース アンド ジェントルメン
オンマイライト ○○さん 大阪府

アンド
オンマイレフト △△さん　東京都
○○さん トゥーサーブ
ラブオール　プレイ

「ファーストゲーム」
は付けない

4 サービスオーバー

11点時のラリーが
終了した瞬間に
計測を始める

5 どちらかのサイドが11点に達したとき（場合によってはサービスオーバー）
11－10　インターバル
（3ゲーム目の時は）　11－10　インターバル　チェンジエンズ
（40秒が経過したら）　3コート20秒　3コート20秒
（インターバルが終了したら）　11－10　プレイ

2回コールを
繰り返す
20秒「前」は付けない

＊片方が10点を取った時点で
タイマーを手にして
すぐに押せる準備をする

6 どちらかのサイドが20点に達したとき
20ゲームポイント（マッチポイント）17

7 20オールになったら次の欄に斜め線を入れる
20オール　とコールする

20ゲームポイントオール
とはコールしない

8 どちらかのサイドが29点に達したら
29ゲームポイント（マッチポイント）28

9 29オールになったら
29ゲームポイント（マッチポイント）オール

10 最後の得点は間にスラッシュを入れて○で囲む（1行空ける）

ゲームのコール
と同時に計測を
始める

個人戦(シングルス)の場合
ゲーム！
ファーストゲーム ワンバイ ○○さん
30－29　（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
セカンドゲーム　ラブオール　プレイ

11

ゲーム　とコール後
一呼吸おいてから
ファーストゲーム～
と続ける

R	○○　○○(大阪府)				△△　△△(東京都)	L
	2	30	—	29		
		15	—	21	1	
		21	—	12		

11

個人戦(シングルス)の場合
ゲーム！
セカンドゲーム ワンバイ △△さん
21－15　ワンゲームオール
（100秒が経過したら）
3コート　20秒　3コート　20秒
ファイナルゲーム　ラブオール　プレイ

ゲーム　とコール後
一呼吸おく
ファイナルになる場合は
セカンドゲーム　ワンバイ～
と続ける

ゲーム　と
コール後
双方選手と握手
勝者サインを
もらってから
マッチワンバイ～
とコールする

12

個人戦(シングルス)の場合　＊マッチ終了時＊
ゲーム！
マッチ ワンバイ ○○さん
30－29　15－21　21－12

マッチ終了の
コール後速やかに
審判台を降り
スコアの仕上げは
本部前で行うこと

勝者・敗者と握手し勝者サインをもらう
試合終了時刻、試合時間、シャトル数、主審・SJ名を記入する