審　判　用　紙

福井県高体連テニス

学校名	No	仁愛女子 高校	VS	学校名	No	武工 高校	ｺｰﾄ No.	1
氏名	（ 1 ）	品田・堂田		氏 名	（ 32 ）	谷川・岸本		

種目　男 子 ・ (女 子)　団体（ (D1) ・ D2 ・ S1 ・ S2 ・ S3 ）　個人（ S ・ D ）

回戦　1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ QF ・ SF ・ (F) ／　位決定(順決)

勝者 No（ 1 ）仁愛女子　スコア 第　セット　7 － 6 (5)　主審 (氏名) 松岡　柳川　高校

ﾀｲﾌﾞﾚｰｸ 武工	ﾀｲﾌﾞﾚｰｸ 仁愛女子	ｻｰﾊﾞｰｻｲﾄﾞ (氏名)	GAME	形 式 □1セット □3セット	ﾀﾞﾌﾞﾙｽ・ﾚｼｰﾊﾞｰｻｲﾄﾞ 谷川 / 品田	試合時間	ｹﾞｰﾑ勝者	ゲームカウント 仁愛	ゲームカウント 武工
	1	品	1				仁愛	1	
1		谷	2				武工		1
2									
	2	堂	3				仁愛	2	
	3								
	4	岸	4				仁愛	3	
3									
	5	品	5				武工		2
	6								
4		谷	6				武工		3
5									
	7	堂	7				武工		4
		岸	8				武工		5
		品	9				仁愛	4	
		谷	10				仁愛	5	
		堂	11				仁愛	6	
		岸	12				武工		6
5	7		13	タ イ ブ レ ー ク				7	

サーバーサイド		GAME	予　備		

＜ 説　明 ＞

ゲームカウント7-6 タイブレークの7-5で、仁愛女子高校が勝ちました。

試合が終了したら勝者、終了時間、スコアを書き込んで、選手に確認のサインを記入してもらい速やかに本部に提出する。

トスの後選手にレシーバーのサイドを確認し記入する。

主審から見て右側から 品田（仁愛）がサーブを行うという意味です。

2ポイント以上離して、7ポイントとったほうが勝ちです。6-6になった場合はどちらかが2ポイントリードするまでタイブレークは続きます。

ゲームスコア…上段がサーバー、下段がレシーバーのポイントです。ポイントを取ったほうに斜線を入れる。ここでは「15-0 ,30-0 ,30-15 ,40-15 ,ゲーム」となっている。
ゲーム勝者は仁愛女子高校でゲームカウント「1-0」 となりました。
縦の太線は、ゲームあるいは、デュース。

横の太線は、エンドチェンジを表しています。奇数ゲーム終了後に行います

タイブレークの横の太線はエンドチェンジです。合計6ポイント毎に行います

タイブレークのサービスの順番について
12ゲームのサーバー順とタイブレークのサーバー順は同じです

1ポイント目・・・第1ゲームのサーバー（仁愛　品田）です。
（審判台から見て右側の**フォアサイド**よりサーブ）

以下2ポイント毎サーブ交代 （バックｻｲﾄﾞ→フォアｻｲﾄﾞ）

2ポイント目・・・第2ゲームのサーバー（武工　谷川）です。
（審判台から見て左側のバックサイドよりサーブ）
3ポイント目・・・同じく第2ゲームのサーバーです。
（審判台から見て左側のフォアサイドよりサーブ）

4ポイント目・・・第3ゲームのサーバー（仁愛　堂田）です。
（審判台から見て右側のバックサイドよりサーブ）
5ポイント目・・・同じく第3ゲームのサーバーです。
（審判台から見て右側のフォアサイドよりサーブ）

6ポイント目・・・第4ゲームのサーバー（武工　岸本）です。
（審判台から見て左側のバックサイドよりサーブ）

合計6ポイントで エンドチェンジ

7ポイント目・・・第4ゲームのサーバー（武工　岸本）です。
（審判台から見て右側のフォアサイドよりサーブ）

8ポイント目・・・第1ゲームのサーバー（仁愛　品田）です。
（審判台から見て左側のバックサイドよりサーブ）

＜ アナウンス ＞

「練習時間は3分間です。サービス練習から始めてください。」
　1分後「2 minutes」（残り2分）　→　2分後「1 minutes」（残り1分）
「ただ今より、〇〇（高校名・選手名）対〇〇（高校名・選手名）、
　シングルス（orダブルス）、〇回戦の試合を開始します。
　審判台右側　〇〇高校〇〇選手。審判台左側 〇〇高校〇〇選手。
　先ほどのトスの結果〇〇選手がサーバーとなりました。」
　3分後「Time」

※ 練習時間終了後　20秒以内　に試合を開始

「One Set Match, 〇〇（高校名・選手名）to Serve. Play！」
「15-0 ,30-0 ,30-15 ,40-15 ,Game〇〇（高校名・選手名）、First Game」　エンドチェンジ

「〇〇（高校名・選手名）to Serve. Play！」
「15-0 ,30-0・・・・Game〇〇（高校名・選手名） 1－1（ワンオール）」 チェンジサービス

「15-0 ,・・・・ deuce！ ,アドバンテージ〇〇（サーバー・高校名・選手名） Game〇〇（高校名・選手名）
〇〇（高校名・選手名）リード 2－1（ツーゲームズ トゥ ワン） エンドチェンジ

「0-15(ラブ フィフティーン) ,・・・・ Game〇〇（高校名・選手名）
「〇〇（高校名・選手名）リード 3－1（スリーゲームズ トゥ ワン） 」 チェンジサービス

「15-0 ,・・・・ deuce！ ,アドバンテージ〇〇（レシーバー・高校名・選手名） Game〇〇（高校名・選手名）」
「〇〇（高校名・選手名）リード 3－2（スリーゲームズ トゥ ツー） 」 エンドチェンジ

「15-0(フィフティーン ラブ) ,・・・・ Game〇〇（高校名・選手名） 3－3（スリーオール） 」 チェンジサービス

※ ポイント間は20秒　エンドチェンジは90秒（60秒で「タイム！」とコール）

「15-0 ,・・・・Game〇〇（高校名・選手名）」
「6－6（シックスオール） タイブレーク 〇〇（高校名・選手名） to Serve 」

「1-0〇〇（高校名・選手名） , 1-1(ワンオール) , 2-1 (高校名・選手名)・・・・
（大きい数字→小さい数字→リードしている選手の順にアナウンス
　0はゼロ　エンドチェンジの休憩はありません）

「Game, set and math 〇〇（高校名）、Score is 7-6」