

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	プレイヤーの色 ウェアの色	氏名					プレイヤー B	プレイヤーの色 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、サイドチェンジ										
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、サイドチェンジ										
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、サイドチェンジ										
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	
④-8G-2										
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		

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。(サイ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」