

TENNIS SCORE CARD

J r - o p e n 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	氏名		氏名		氏名		氏名		氏名		氏名			
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		氏名		氏名		氏名		氏名		氏名		
1G	S R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	-1G-	S R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	1G		
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		
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		
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		
	S R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	④-8G-2	S R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p			
	S R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	3-9G-④	S R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p			
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。(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帰ること。
- ※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、ノーア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」