

主審のコール例

	状 況	コール例
1	最初のサービングサイドと レシービングサイド、 エンドを決める時	トスします。(原則として、コイントスをする) トスに勝ったサイドに 『サーブ、レシーブ、エンド (左・右) どれを選びますか?』 と確認する。
2	プレーヤーを紹介する時 例) Wさんがサーバーで、 Zさんがレシーバーの場合 1) 個人戦 ダブルス 2) 団体戦 ダブルス (ここでは、シングルスは、 省略)	(言いながら右、左を指す) レイディーズ、アンド、ジェントルメン 1) オンマイライト Wさん アンド Xさん A (チーム名) アンド オンマイレフト Yさん アンド Zさん B (チーム名) Wさん トゥサーブトゥ Zさん 2) オンマイライト A (チーム名) レプリゼンティッドバイ Wさん、アンド Xさん アンド オンマイレフト B (チーム名) レプリゼンティッドバイ Yさん、アンド Zさん A トゥーサーブ、Wさん トゥー Zさん
3	マッチ (試合) を始める時	ラブオール、プレー (<u>ファーストゲーム</u> ラブオール、プレー とはコールしない)
4	スコアをコールする時 1) ポイントした時 (プレイ前の サービングサイドのスコアが7、 レシービングサイドのスコアが3) 2) 5対5の同点になった時 3) 一方のサイドのスコアが 11点に達した時(11-8の場合) 4) どちらかのサイドが20点 (あと1点でゲームが終了する) になった時 5) 20点オールになった時 6) 延長ゲームの場合 (例 21-20の場合) 7) どちらかのサイドが 29点になった時 (例 1: 29-28の場合、 例 2: 29-29の場合)	1) サービングサイドがポイントの場合 : 8-3 レシービングサイドがポイントの場合 : サービスオーバー、4-7 2) (サービスオーバー) 5 オール 3) (サービスオーバー) 11-8、インターバル 4) (サービスオーバー) 20 ゲームポイント 14 (例 20-14の場合) *(サービスオーバー) 20 マッチポイント 14 5) (サービスオーバー) 20 オール (20ゲームポイントオールとは言わない) 6) (サービスオーバー) 21-20 (21ゲームポイント20とは言わない) 7) 例 1: (サービスオーバー) 29 ゲームポイント 28 *(サービスオーバー) 29 マッチポイント 28 例 2: (サービスオーバー) 29 ゲームポイント オール *(サービスオーバー) 29 マッチポイント オール 注 1. サービングサイドのスコアからコールする 注 2. レシービングサイドのポイントの時、サービスオーバーをコールする
5	11ポイントのインターバルコール(60秒) 1) 11ポイントになった時 2) 規定時間前にプレーヤーが コートに戻った時 3) 40秒経過時	1) (サービスオーバー) 11-*, インターバル (最後のラリーが終わったらストップウォッチをONし、コールする) 2) 双方に『よろしいですか』と確認後、『11-* プレイ』とコール 3) 『*コート、20秒』と2回繰り返し、プレーヤーをコートに 戻るように促す。戻ったら、『11-*、プレイ』

	状 況	コ ー ル 例
6	ファーストゲームが終了した時 例 W, Xさん、A (チーム名) が 21 対 18 で勝った	ゲーム (ストップウォッチを ON にする) ファーストゲーム、ワンバイ Wさん アンド Xさん A (チーム名) 21-18 (インターバル、チェンジエンスのコールは不要) *団体戦のときは、チーム名のみ
7	ゲーム間のインターバル(120秒) 1)ゲーム終了時 2)100 秒経過時 3)規定時間前にプレーヤーが コートに戻った時	*ファーストとセカンドゲーム、セカンドとファイナルゲームの間 1)ラリーが終ったらストップウォッチを ON する 2)『*コート、20 秒』と2回繰り返し、プレーヤーをコートに戻る様促す 3)双方に『よろしいですか』と確認後、 セカンドゲーム又は、ファイナルゲームを開始する
8	セカンドゲームを始める時	セカンドゲーム、ラブオール、プレー
9	セカンドゲームが終了し、 ファイナルゲームに入る時 例 ファーストゲームに負けたY, Zさん、B(チーム名)が 21対16で勝った	ゲーム(ストップウォッチを ON にする) セカンドゲーム、ワンバイ Yさん アンド Zさん B(チーム名) 21-16 ワン ゲーム オール (インターバル、チェンジエンスのコールは不要) *団体戦のときは、チーム名のみ
10	セカンドゲームでマッチが終了する 場合。例 W, Xさん、A(チーム 名)が 21 対 18、21 対 18 で勝った	ゲーム (勝者のサインをもらったら(ダブルスの場合、2名分のサインをもらう)) マッチ ワンバイ Wさん、アンド Xさん、A(チーム名) 21-18, 21-18
11	第3ゲームを始める時	ファイナルゲーム、ラブオール、プレー
12	第3ゲームで、 一方のサイドが 11 点になった時	(サービスオーバー)11 - *、インターバル チェンジエンス (ラリーが終ったらストップウォッチを ON し、コールする)項番5参照 (インターバルが終わったら)11 - *、プレー
13	マッチ(試合)が終わった時 例 W, Xさん、A(チーム名)が 21対18、16対21、21対10で マッチ(試合)に勝った	ゲーム (勝者のサインをもらったら(ダブルスの場合、2名分のサインをもらう)) マッチ ワンバイ Wさん、アンド Xさん、A(チーム名) 21-18, 16-21. 21-10 *団体戦のときは、チーム名のみ
14	レットにする時	レット
15	線審が明らかに間違った 判定をした時	1)インをアウトと判定した ⇒「コレクション、イン」 2)アウトをインと判定した ⇒「コレクション、アウト」
16	違反したサイドを呼んで 1)警告(1回目)を宣告する時 2)フォルト(2回目)を宣告する時	カム ヒアー 1)ウォーニング(警告) フォー ミスコンダクト ⇒ イエローカードを出す 2)フォルト フォー ミスコンダクト ⇒ レッドカードを出す