

主審のコールの仕方

最初のサービングサイドとレシービングサイドを決めるとき 「トス(じゃんけん)をしてください」

プレーヤーを紹介するとき...省略

マッチ(試合)を始めるとき 「ラブ・オール、プレー」

フォルトが起きたとき 「フォルト」(明らかなき場合は省略してよい)

レシーバーのフォルト 「フォルト、レシーバー」 サーバーのフォルト 「フォルト、サーバー」

レットにするととき 「レット」

サービングサイドがラリーに負けて、相手側のサービスになるとき

「サービス・オーバー」(必要なら、手で新しいサーバーと正しいサービスコートを目指す)

スコアをコールするときの例

- (1) サービングサイドのスコアが8、レシービングサイドのスコアが3 「エイト・スリー」
- (2) 5対5の同点 「ファイブ・オール」
- (3) 第1ゲーム(または第2ゲーム)で、一方のサイドのスコアが11点に達したとき(11-8の場合) 「(サービスオーバーのときは、「サービス・オーバー」と言ってから)11-8、インターバル」
- (4) 60秒のインターバルが40秒経過 「~コート、20秒(2回繰り返す)」
- (5) インターバルが終わったら 「11-8、プレー」
- (6) サービングサイドがあと1点でゲームが終了するとき(例20-14の場合) 「20ゲーム・ポイント・14」
- (7) サービングサイドがあと1点でマッチ(試合)が終了するとき 「20マッチ・ポイント・14」
- (8) スコアが20点オールになったとき 「20オール」
- (9) 一方のサイドのスコアが29点に達したとき(例29-28の場合) 「29ゲーム・ポイント(またはマッチ・ポイント)・28」

第1ゲームが終了したとき

例 Xさん(A中学校)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・Xさん、A中学校、21-18(1ゲーム目21対18でXさん、A中学校の勝ちです)」

エンドを交替させるとき 「チェンジ・エンズ」

120秒のインターバルで100秒経過したとき 「~コート、20秒(2回繰り返す)」

第2ゲームを始めるとき 「セカンド・ゲーム、ラブ・オール、プレー」

第2ゲームが終了して、第3ゲームに入るとき

例 第1ゲームで負けたYさん(B中学校)が21対15で第2ゲームに勝った

「セカンド・ゲーム・ワン・バイ・Yさん、B中学校、21-15、ワン・ゲーム・オール」

第3ゲームを始めるとき 「ファイナル・ゲーム、ラブ・オール、プレー」

第3ゲームで、一方のサイドが11点になったとき

「11-?、チェンジ・エンズ、インターバル」(移動後)「プレー」

マッチ(試合)が終わったとき

例 Xさん(A中学校)が21対18、17対21、21対10でマッチ(試合)に勝った

「マッチ・ワン・バイ・Xさん、A中学校、21-18、17-21、21-10(この試合は、21-18、17-21、21-10で、Xさん、A中学校の勝ちです)」

一方のサイドが棄権してマッチ(試合)が終了したとき

例 Yさんが棄権して、Xさんがマッチに勝った

「Yさん、B中学校、棄権。マッチ・ワン・バイ・Xさん、A中学校(全スコア)」

違反したサイドを呼んで

- (1) 警告を宣告するとき 「ウォーニング・フォー・ミスコンダクト」
- (2) フォルトを宣告するとき 「フォルト・フォー・ミスコンダクト」

一方のサイドが失格してマッチ(試合)が終了したとき

例 Yさんが失格して、Xさんがマッチに勝った

「Yさん、B中学校、失格。マッチ・ワン・バイ・Xさん、A中学校(全スコア)」

線審が明らかに間違った判定をしたと認めたとき

- (1) シャトルがインのとき 「コレクション・イン」
- (2) シャトルがアウトのとき 「コレクション・アウト」

その他

シャトル交換が必要かどうかは主審が決定します。(試し打ちはさせないでください)

マッチ(試合)中のけがや病気の場合、必要なら本部の先生をコートに呼びます。もし出血がある場合、出血が止まるまで、あるいは傷が保護されるまでゲームを遅らせません。その際、本部の先生が主審にプレー再開の指示をします。

近隣のコートからシャトルが飛んできたとき、邪魔になったり、気をひかないようなら「レット」は、コールしなくてかまいません。