公益社団法人日本スカッシュ協会
公式ルールブック

JSA

SQUASH SINGLES

RULES 2021

公益社団法人 日本スカッシュ協会

JAPAN SQUASH ASSOCIATION

SQUASH - SINGLES RULES

目 次

1 ゲーム 1
2 スコア 1
3 オフィシャル（レフリー・マーカー） 1
4 ウォームアップ 3
5 サーブ 3
6 プレイ 4
7 インターバル 4
8 妨害 4
9 プレイヤーに当ったボール 7
10 アピール 7
11 ボール 8
12 集中を妨げる行為 8
13 落下物 9
14 病気、ケガ、出血 9
15 行為 12
附則 1 – 定義 14
附則 2 – オフィシャルのコール 16
附則 3 – その他のスコアリングシステム 19
附則 4 – 3 人審判制 20
附則 5 – ビデオレビュー（映像判定システム） 21
附則 6 – 目を保護するアイガー 21
附則 7 – 技術的仕様 22
附則 8 – スカッシュボールの仕様 24
附則 9 – スカッシュラケットの寸法 26

SQUASH - SINGLES RULES

下線付き斜体で表記された言葉の定義は、「附則 1」に記載されている。

イントロダクション

スカッシュは限定された空間四方を壁に囲まれたコートの中で、主に行われる、ハイスピードでプレイされる競技である。したがって、秩序あるプレイには以下の 2 つの原則を必要とする。

安全性:プレイヤーは常に、安全を最優先させ、相手を危険にさらすような行為をしてはならない。

フェアプレイ:プレイヤーは互いの権利を尊重し合い、誠実にプレイしなければならない。

1　**ゲーム**

1.1 スカッシュのシングルスゲームは、コートの中で 2 人のプレイヤーが各々1 本のラケットを持ちボールを打ち合うゲームである。コート、ラケット、ボールは WSF 規格(附則 7、8、9)に適合したものを使用する。

1.2 ラリーはサーブから始まり、プレイヤーはラリーが終わるまで交互にボールを打ちあう。(ルール 6.「プレイ」参照)

1.3 プレイは、支障のない限り継続されなければならない。

2　**スコア**

2.1 ラリーの勝者は、1 ポイントと次のラリーのサーブ権を得る。

2.2 ゲームは 11 点先取。ただし、スコアが 10-10 になった場合はどちらかのプレイヤーが 2 点リードするまでゲームは継続される。

2.3 試合は通常 5 ゲームスマッチだが、3 ゲームスマッチであってもよい。

2.4 その他のスコアリング方法は、附則 3 に記載。

3　**オフィシャル(レフリー・マーカー)**

3.1 試合は、通常マーカー1 人、レフリー1 人が審判員を務め、両者ともスコアシートに、スコア・サーブをするプレイヤー・サーブの正しいボックス位置(右側:R、左側:L)を記録する。

3.2 オフィシャルが 1 人しかいない場合は、レフリーがマーカーを兼務する。その場合、プレイヤーはオフィシャルがマーカーとして行った、あるいは行わなかったコールに対して、同じオフィシャルをレフリーとして、*アピール*できる。

3.3 オフィシャルの正しい着席位置は、バックウォールの中央で、できるだけバックウォールに近く、そのアウトラインのすぐ上である

3.4 その他の選択肢として、3 人レフリー制がある。(附則 4 に記載。)

3.5 オフィシャルがプレイヤーの名前をコールする時は、可能な限り姓を使わなければならない。

3.6 マーカーは、: 以下を適用する。

3.6.1 試合の始まり及び各ゲームの始まりをアナウンスし、各ゲームの結果及び試合の結果をコールする。(附則 2 参照)

3.6.2 状況に応じて、「*フォルト*」「*ダウン*」「*アウト*」「*ノットアップ*」又は「ストップ」とコールする。

3.6.3 サーブやリターンに関して判断がつかないときはコールをしてはならない。

3.6.4 ラリーが終了したら遅滞なくスコアをコールする。スコアはサーバーの点数を先にコールし、サー

バーが替わる場合はスコアの前に「*ハンドアウト*」をつけてコールする。

3.6.5 プレイヤーがレットを求めた場合、レフリーの決定を繰り返してコールし、その後スコアをコールする。

3.6.6 プレイヤーがマーカーのコール又はコールがなかったことに対して*アピール*した場合、レフリーの判断を待ち、その後スコアをコールする。

3.6.7 プレイヤーのどちらかが残り 1 ポイントでゲームに勝つ時は、「ゲームボール」と、試合に勝つ時は「マッチボール」とスコアに続いてコールする。

3.6.8 試合で最初にスコアが 10 対 10 になった時、「10・オール、ア・プレイヤー・マスト・ウィン・バイ 2 ポインツ」とコールする。

3.7 レフリーは、:最終決定権を持つ者であり、以下を適用する

3.7.1 もしコートが満足なプレイが行えない状態にある場合、試合を延期するか、既に試合が進行中の時はプレイを中断し、試合が再開した際には中断した時のスコアを有効とする。

3.7.2 どちらのプレイヤーにも落ち度がなく、コートの状態の変化がラリーに影響を及ぼした場合は、レットを与えることができる。

3.7.3 大会ルールに定められた時間内に対戦相手がプレイできる状態でコートにいない場合、プレイヤーにマッチを与えることができる。

3.7.4 全てのレットの要求及びマーカーのコールやコールがなかったことに対する全ての*アピール*を含む、全ての事柄に関して判断を下さなければならない。

3.7.5 マーカーのコール又はコールがなかったことに異議がある場合、必要であればプレイを止め、速やかに判断を下さなければならない。

3.7.6 マーカーがスコアを間違えてコールした場合、必要であればプレイを止め、速やかにスコアを訂正しなければならない。

3.7.7 「フィフティーンセカンズ」「ハーフタイム」「タイム」と適宜通知し、時間に関するルールを守らせなければならない。

注:プレイヤーはこれらの通知を聞き取ることができる場所にいなければならない。

3.7.8 ボールがどちらかのプレイヤーに当った時、適切な判断をしなければならない。(ルール 9「プレイヤーに当たったボール」参照)

3.7.9 マーカーのコール又はコールがなかったことへの*アピール*に対して判断が付かない場合は、レットを認めることができる。

3.7.10 レットの要求や*アピール*の理由が不明確な場合は、プレイヤーに、説明を求めなければならない。

3.7.11 判定に対する理由を説明してもよい。

3.7.12 全ての判定をプレイヤー、マーカー、観客に聞こえる大きな声でアナウンスしなければならない。

3.7.13 選手の言動が不適切な場合は、ルール 15(コンダクト)を適用しなければならない。

3.7.14 プレイヤー以外の人物の言動が混乱を招くようなものであったり、侮辱的であったりする場合、その言動が治まるか、その人物がコートエリアから退場するまでプレイを中断させなければならない。

4　ウォームアップ

4.1　試合を開始する時は、両プレイヤーが一緒にコートに入り、最長4分間のウォームアップをして、ボールを温める。プレイヤーは 2 分たった時点でサイドを交代していなければならない。ただし、すでにサイドを交代している場合はサイドの交代は不要とする。

4.2　両プレイヤーは、ウォームアップ中、ボールを打つ機会を平等に持つものとする。どちらかのプレイヤーが不当に長時間ボールを打つことは不公平なウォームアップとみなされ、ルール 15「コンダクト」を適用しなければならない。

5　サーブ

5.1　ラケットスピンに勝ったプレイヤーが最初のサーブ権を得る。

5.2　各ゲームの始めやサーブ権が移った時、サーバーはどちらのサービスボックスから打つかを決める。サーブ権を持っている間、サーバーは交互のサービスボックスからサーブを打つ。

5.3　ラリーがレットで終わった場合、サーバーは同じサービスボックスから再びサーブする。

5.4　サーバーが間違ったサービスボックスに移動したり、どちらのプレイヤーも正しいサービスボックスがわからない場合は、マーカーが正しいボックスを伝えなければならない。

5.5　正しいサービスボックスについて、意見が一致しない場合は、レフリーの判断に従うものとする。

5.6　マーカーがスコアをコールした後は、どちらのプレイヤーも不必要な遅滞なくプレイを再開しなければならない。ただし、サーバーはレシーバーの準備ができる前にサーブをしてはならない。

5.7　サーブは、以下の場合、有効である。

5.7.1　サーバーが手又はラケットからボールを落とすか投げるかして、ボールが他のものに触れる前にサーバーが最初の*アテンプト(ATTEMPT)*　又は再*アテンプト*で*正しく*打ち、

5.7.2　サーバーがボールを打つ時、一方の足がサービスボックス内の床に触れており、その足がそのサービスボックスの境界線のどこにも触れておらず、

5.7.3　ボールがフロントウォールのサービスラインとアウトラインの間に直接当たるが、フロントウォールとサイドウォールの継ぎ目に当たらず、

5.7.4　ボールが、相手にボレーされた場合を除き、どのラインにも触れることなく反対側の*クォーターコート*内で初めてバウンドし、

5.7.5　*アウト*ではない場合。

5.8　ルール 5.7 を満たさないサーブは*フォルト(FAULT)*とし、レシーバーがラリーに勝つものとする。
注：サービスライン、ショートライン、ハーフコートライン又アウトラインに当たったサーブは、*フォルト*となる。

5.9　サーバーがボールを落とすか投げるかしたが、それを打とうとしなかった場合は、サーブとみなさず、サーバーは最初からやり直してもよい。

5.10　レシーバーがレシーブをする準備ができておらず、レシーブをしようとしなかった場合はレットが認められる。ただし、サーブが*フォルト*だった場合は、ラリーはサーバーの負けとする。

5.11　サーバーが間違ったサービスボックスからサーブを打ち、ラリーに勝った場合、ラリーは有効とし、サーバーは逆のサービスボックスから次のサーブを打つ。

5.12　サーバーは、マーカーがスコアをコールするまでサーブを打ってはならず、マーカーは遅滞なくスコアをコールしなければならない。マーカーがコールする前にサーバーがサーブを打とうとした場合、レフリーはプレイを止め、スコアがコールされるのを待つようにサーバーに指示しなければならない。

6　プレイ

6.1 サーブが有効な場合、両プレイヤーのリターンが有効である限り、又はプレイヤーがレットを要求したり*アピール*をしたりするか、レフリーやマーカーが何らかのコールをするか、ボールがどちらかのプレイヤーの身体や衣類又はボールを打ったプレイヤーの相手のラケットに当たるなどしない限り、プレイは継続される。

6.2 リターンは、以下の場合、有効である。

6.2.1 ボールが床に 2 回バウンドする前に、*正しく (CORRECTLY)* 打たれ、

6.2.2 ボールがどちらのプレイヤーの身体、衣類、ラケットにも接触せず、先に床にバウンドすることなく、フロントウォールのティンより上、アウトラインより下に直接、又はサイドやバックウォールを介して当たり、

6.2.3 ティンに触れずに、フロントウォールから跳ね返り、

6.2.4 ボールが*アウト*ではない。

7　インターバル

7.1 ウォームアップが終わってからプレイが始まるまでと、各ゲーム間には、最長 90 秒のインターバルが与えられる。

7.2 インターバルの終了時には、プレイヤーはプレイを再開できる状態でなければならないが、両方のプレイヤーが同意すればインターバルの終了より前にプレイを再開してもよい。

7.3 道具に故障が生じ、交換が必要な場合も 90 秒以内に行わなければならない。
これは、メガネ、ゴーグル、外れてしまったコンタクトレンズを含む。プレイヤーはできるだけ速やかに交換を行い、できない場合はルール 15（行為）が適用される。

7.4 ケガや出血に伴うインターバルは、ルール 14（怪我）の項目を参照。

7.5 インターバルの間、プレイヤーはボールを打っていてもよい。

8　妨害

8.1 プレイヤーは、適切なフォロースルーを終えた後、相手にスペースを与えるよう最大限の努力をし、ボールがフロントウォールから返ってくる時、相手プレイヤーに対し以下を与えなければならない。

8.1.1 フロントウォールから返ってくるボールへの*フェアビュー(FAIR VIEW)*。

8.1.2 遮られることのない、ボールへの直接のアクセス。

8.1.3 適切なスウィングでボールを打つスペース。

8.1.4 フロントウォールのどの部分にもボールを打つ自由。

プレイヤーが以上の全ての要件を対戦相手に与えない場合は、妨害が生じたものとする。

8.2 妨害が生じたと思ったストライカーは、プレイを止めて、好ましくは「レット、プリーズ」と言うことにより、レットを要求することができる。 その要求は、過度に遅れる事なく、速やかに行わなければならない。

注：・レフリーは、いかなる形の要求を受け入れる前に、プレイヤーが明確にレットの要求をしていることを確信していなければならない。

・レットの要求はストロークの要求も含む。

・通常、妨害によるレットを要求できるのはストライカーのみである。ただし、ボールがフロントウォールに当る前に、相手プレイヤーが進路妨害によりレットを要求した時は、そのプレイヤーがまだストライカーではなくても、その要求は考慮されてもよい。

8.3 レフリーは、レットの要求の理由が不明確な場合、プレイヤーに説明を求めなければならない。

8.4 レフリーは、要求がなくても、必要であれば、特に安全上の理由からプレイを止めて、レット又はストロークを与えることができる。

8.5 ストライカーがボールを打った後、相手がレットを要求したが、そのボールが*アウト*又は*ダウン*の時は、ラリーは相手の勝利となる。

8.6 一般規定

以下の規定は、全ての形態の妨害に適用されるものとする。

8.6.1 妨害もケガの恐れもなかった場合は、レットは認められない。

8.6.2 妨害があったが、ストライカーには*有効なリターン(GOOD RETURN)*ができなかったと思われる場合は、レットは認められない。

8.6.3 妨害があったがストライカーがラリーを続けた場合、その後レットを要求しても、レットは認められない。

8.6.4 妨害はあったが、ストライカーが*有効なリターン*を打つためにボールを見たり、ボールに近づいたりするのを妨げなかった場合、妨害は最小限のものとみなされ、レットは認められない。

8.6.5 ストライカーが*有効なリターン*を打つことができたと思われ、相手が妨害を避けるために最大限の努力をしていない場合は、ストライカーにストロークを与える。

8.6.6 相手が妨害を避けるために最大限努力をしたものの妨害があり、ストライカーが*有効なリターン*を打つことができたと思われる場合、レットが認められる。

8.6.7 妨害があり、ストライカーは*ウィニングリターン(WINNING RETURN)*を打ったであろうと思われる場合、ストライカーにストロークを与える。ルール 8.6 に加えて、特定の状況には以下の規定を適用するものとする。

8.7 *フェアビュー(FAIR VIEW)*

ここで*フェアビュー*とは、ボールがフロントウォールから返ってくる時に、ストライカーがボールを見て打つ準備をする時間が、十分にあることを意味する。

8.7.1 もしストライカーが、視界が妨げられフロントウォールから返ってくるボールが見えなかった為、レットを要求した場合は、8.6 の規定を適用する。

8.8 ボールへの直接のアクセス

ストライカーが直接ボールに近づくことができずレットを要求した時、以下を適用する。

8.8.1 妨害があったが、ストライカーがボールに近づき、打つために最大限の努力をしなかった場合は、レットは認められない。

注: ボールに接近し打とうとする最大限の努力には、相手との接触は含まれない。避けられたであろう接触が見られた場合は、ルール 15(行為)を適用しなければならない。

8.8.2 ストライカーがボールに直接近づくことができたが、直接的ではない進路でボールに近づき妨害があったとしてレットを要求しても、レットは認められない。ただし、ルール 8.8.3 が適用される場合はこの限りではない。

8.8.3 ストライカーがバランスを崩された(*ロングフット WRONG FOOTED*)が体勢を立て直し*有効なリターン*を打とうとしたが、妨害にあった場合、レットが認められる。ただし、ストライカーが*ウィニングリターン*を打つことができたであろうと思われる場合は、ストライカーにストロークを与える。

8.9 ラケットスウィング

適切なスウィングとは、適切なテイクバック、ボールとのインパクト、適切なフォロースルーからなる。ストライカーのテイクバックとフォロースルーは、必要以上に大きくなければ、適切とする。

ストライカーがスウィングに対し妨害があったとしてレットを要求した場合、以下が適用される。

8.9.1 相手とのわずかな接触でスウィングに影響があったが、相手が妨害を避けるために最大限の努力をしていた場合は、レットが認められる。ただし、ストライカーが*ウィニングリターン*を打ったであろうと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

8.9.2 相手との接触によりスウィングができなかった場合、、相手が妨害を避けるために最大限の努力をしていたとしても、ストライカーにストロークが与えられる。

8.9.3 接触がない状態でストライカーが相手にラケットが当たる恐れを考慮してスイングを止めた場合、ルール 8.6 を適用する。

8.10 過度なスウィング

8.10.1 ストライカーの過度なスウィングによって妨害が起きた場合は、レットは認められない。

8.10.2 妨害があったが、ストライカーがストロークを得るために過度なスウィングをした場合はレットが認められる。

8.10.3 ストライカーの過度なスウィングは、相手がボールを打つ順番になった時の妨害の原因となりうる。その場合、相手はレットを要求してもよい。

8.11 フロントウォールのどの部分にもボールを打つ権利

フロントウォールを遮られる妨害によりストライカーがボールを打たず、レットを要求した場合、以下が適用される。

8.11.1 妨害があり、直接フロントウォールに当る前に相手に当ったであろうと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。ただし、ストライカーが*ターニング(TURNING)*をしたか、*ファーザーアテンプト*をした場合はレットが認められる。

8.11.2 フロントウォールに当たる前に、ボールがまず相手に当たってからサイドウォールに当たったであろうと思われる場合、レットが認められる。ただし、戻ってくるボールが*ウィニングリターン*になったと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

8.11.3 フロントウォールに当たる前に、ボールがまずサイドウォールに当たってから相手に当たったであろうと思われる場合、レットが認められる。ただし、戻ってくるボールが*ウィニングリターン*になったと思われる場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

8.12 ファーザー*アテンプト*

ボールを打とうと再*アテンプト*をしている時に妨害があったとしてストライカーがレットを要求し、かつ*有効なリターン*を打つことができたと思われる場合、

8.12.1 相手に妨害を回避する時間がなかった時は、レットが与えられる。

8.13 *ターニング*

*ターニング*とは、プレイヤーが実際に体を回転させるか否かに関わらず、体の後ろを通って左側に来たボールを体の右側で又は体の後ろを通って右側に来たボールを体の左側で、ボールを打つ又は打つ位置にいるプレイヤーの動作を指す。

ストライカーが*ターニング*をしている時に、妨害があり、かつ*有効なリターン*を打つことができた場合、8.13.1～8.13.3 が適用される。

8.13.1 相手が妨害を避けるために最大限の努力をしていたにも関わらず、スウィングを妨げた場合は、

ストライカーにストロークが与えられる。

8.13.2 相手に妨害を避ける時間がなかった時はレットが与えられる。

8.13.3 ストライカーが*ターニング*をしなくてもボールを打つことができたが、レットを要求する機会を得ようとして*ターニング*をした時は、レットは認められない。

8.13.4 ストライカーが*ターニング*をした時、レフリーはその動きが危険であったかどうかを毎回検討し状況に応じて判断を下さなければならない。

9 プレイヤーに当ったボール

9.1 フロントウォールに向かっている途中でボールが対戦相手又は対戦相手のラケットや衣類に当った場合は、プレイを止めなければならず、かつ、

9.1.1 そのリターンが有効ではなかったと思われる場合、ラリーは対戦相手の勝利となる。

9.1.2 そのリターンが直接フロントウォールに向かっていて、ストライカーが*ターニング*をせずに最初の*アテンプト*でボールを打った場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

9.1.3 そのリターンが、フロントウォールに当たる前にサイド又はバックウォールに当たるか、当たるであろうと思われ、プレイヤーが*ターニング*をしなかった場合は、レットが認められる。ただし、そのリターンが*ウィニングリターン*になったと思われる時は、ストライカーにストロークが与えられる。

9.1.4 ストライカーが*ターニング*はしなかったが、ボールを打とうと再*アテンプト*をした場合は、レットが認められる。

9.1.5 ストライカーが*ターニング*をした場合は、相手にストロークが与えられる。ただし、相手が故意にボールの軌道に入ってきた場合は、ストライカーにストロークが与えられる。

9.2 ボールがフロントウォールから戻ってくる時に、床で 2 回バウンドする前にプレイヤーに当たった場合、プレイを止めなければならず、かつ、

9.2.1 ストライカーがボールを打とうと*アテンプト*する前にボールが相手又は相手のラケットに当たり、妨害もなかった場合、ラリーはストライカーの勝利となる。ただし、ストライカーの位置が原因でボールが相手に当たった場合は、レットが認められる。

9.2.2 ストライカーが 1 回以上ボールを打つ*アテンプト*をした後で、ボールが相手又は相手のラケットに当たった場合、ストライカーが*有効なリターン*を打つことができたと思われる場合に限り、レットが認められる。そうでない場合は、ラリーは相手の勝利となる。

9.2.3 ボールがストライカーに当たり、妨害がなかった場合、ラリーは相手の勝利となる。妨害があった場合は、ルール 8(妨害))が適用される。

9.3 ストライカーが相手にボールを当てた場合、レフリーはその動きが危険であったかどうかを検討し、状況に応じて判断を下さなければならない。

１０ *アピール*

10.1 両プレイヤーともラリー中にプレイを止め、マーカーのコールがなかったことに対して*アピール*できる。この場合"*アピール*プリーズ"と言う。

10.2 ラリーに負けたプレイヤーは、"*アピール*プリーズ"と言うことにより、マーカーによるコールに対して、又はコールがなかったことにたいして*アピール*できる。

10.3 プレイヤーがどのリターンに対して*アピール*しているか、レフリーがわからない時は、プレイヤーに説明を求めなければならない。複数の*アピール*がある場合、レフリーはその1つ1つを考慮しなければな

らない。

10.4 サーブが打たれた後は、どちらのプレイヤーもそのサーブ前に起こった事柄に対して*アピール*することができない。ただし、ボールの破損に関してはこの限りではない。

10.5 ゲーム終了時には、最後のラリーに対しての*アピール*は速やかにされなければならない。

10.6 マーカーのコールやコールがなかったことへの*アピール*に対して、レフリーは、

10.6.1 マーカーのコール又はコールをしなかったことが正しければ、ラリーの結果を有効とする。

10.6.2 マーカーのコールが誤っていたら、レットを認めなければならない。ただし、マーカーのコールがプレイヤーの*ウィニングリターン*の妨げになった場合は、ラリーはそのプレイヤーの勝利とする。

10.6.3 マーカーが有効ではないサーブ又はリターンに対してコールをしなかった場合、ラリーは相手プレイヤーの勝利とする

10.6.4 レフリーが、サーブが有効であったかどうか確信が持てない場合はレットを認めなければならない。

10.6.5 レフリーが、リターンが有効であったかどうか確信が持てない場合は、レットを認めなければならない。ただし、マーカーのコールが相手プレイヤーの*ウィニングリターン*の妨げになった場合は、ラリーはそのプレイヤーの勝利とする。

10.7 上記のケース全てにおいて、レフリーの判断を最終決定とする。

１１ ボール

11.1 ラリー中にボールが破損した場合、そのラリーはレットとする。

11.2 プレイヤーが、ボールが破損していることを*アピール*するためにプレイを止め、ボールに破損が見られない場合、ラリーはそのプレイヤーの負けとする。

11.3 レシーバーが、サーブをリターンしようとする前にボールが破損していると*アピール*し、ボールが破損していた場合、いつボールが破損したかわからなければ、レフリーは直前のラリーをレットとする。

11.4 プレイヤーがゲーム終了時にボールの破損を*アピール*したい場合、速やかに、かつコートを出る前にしなければならない。

11.5 両プレイヤーが同意するか、レフリーが1人のプレイヤーの要求に同意した場合は、ボールを取り替えなければならない。

11.6 ボールを取り替えたり、何らかの遅延後、プレイが再開した時、プレイヤーはボールを打って温めてもよい。プレイは、両プレイヤーの同意か、レフリーの判断のいずれか早い方で再開する。

11.7 ボールは、レフリーが認める場合を除いて、いかなる時もコート内になければならない。

11.8 ボールがコートのどこかに挟まってしまった場合、レットとする。

11.9 ボールがコート内の器具や設備等の物に当った場合はレットとする。

11.10 イレギュラーバウンドに対しては全てノーレットとする。

１２ 集中を妨げる行為

12.1 集中を妨げる行為があった場合、どちらのプレイヤーもレットを要求することができるが、行為があった直後に要求しなければならない。

12.2 集中を妨げる行為がプレイヤーのどちらかによるものであった場合、

12.2.1 故意でなければ、レットが認められる。ただし、プレイヤーの*ウィニングリターン*が妨害された場合、ラリーはそのプレイヤーの勝ちとなる。

12.2.2 故意であれば、ルール15（行為）が適用されるものとする。

12.3 集中を妨げる行為がどちらかのプレイヤーによるものではない場合、レットが認められる。ただし、プレイヤーの*ウィニングリターン*が妨害された場合、ラリーはそのプレイヤーの勝ちとなる。

12.4 大会よっては、プレイ中に観客の反応が起きる場合がある。観戦者が楽しめるようルール12.3は保留することができ、観客から突然歓声、騒音等が起きても、プレイヤーはプレイを続けるものとし、レフリーは観客に対し静かにするよう求めないものとする。ただし、コート以外の場所で発生した大きな音又は異常な音が原因でプレイを止め、レットを要求したプレイヤーには、集中を妨げる行為によるレットが認められる。

１３ 落下物

13.1 ラケットを落としたプレイヤーは、ラケットを拾ってプレイを続けることができる。ただし、ボールがラケットに触れたり、集中を妨げる行為があったり、レフリーがコンダクトペナルティーを適用したりした場合はこの限りではない。

13.2 妨害によりラケットを落としたストライカーは、レットを要求することができる。

13.3 ストライカーがボールに到達しようとしている時に接触したためラケットを落とした相手プレイヤーは、レットを要求することができ、ルール 12（気を散らす行為）が適用される。

13.4 プレイヤーのラケット以外の物がラリー中にコートの床に落ちた場合、プレイを止めなければならず、

13.4.1 対戦相手との接触なしにプレイヤーから物が落ちたのであれば、そのラリーは対戦相手の勝ちとなる。

13.4.2 対戦相手との接触によりプレイヤーから物が落ちたのであれば、レットが認められる。ただし、ストライカーが*ウィニングリターン*を打ったか、妨害によりレットを要求するかした場合は、ルール 8（妨害）が適用される。

13.4.3 プレイヤー以外のところから物が落ちたのであれば、レットが認められる。

ただし、

13.4.4 ストライカーの*ウィニングリターン*が妨害された場合は、そのラリーはストライカーの勝ちとなる。

13.4.5 ラリーが終わるまで落下物に気づかず、かつ、落下物がラリーの結果に影響を与えていなければ、ラリーの結果は有効となる。

１４ 病気、ケガ、出血

14.1 病気

14.1.1 ケガ及び出血を伴わない病気になったプレイヤーは、速やかにプレイを続けるか、進行中のゲームの負けを認め、ゲーム間の 90 秒の休憩をとって回復を試みなければならない。これには、筋痙攣、吐き気、呼吸困難等の症状及び喘息が含まれる。ゲームの負けを認めることができるのは1回のみである。プレイヤーは、その後プレイを再開するか、試合の負けを認めなければならない。

14.1.2 プレイヤーが嘔吐やその他の行動によりコートをプレイ不能の状態にした場合、試合は対戦相手の勝利となる。

14.2 ケガ

14.2.1 レフリーは、ケガを本物だと認めない場合、プレイヤーに対し、速やかにプレイを再するか、進行中のゲームの負けを認め、ゲーム間の 90 秒の休憩をとってからプレイを再開するか、試合の負けを認めるかを決定するよう伝えなければならない。ゲームの負けを認めることができるのは1回のみである。

14.2.2 レフリーは、ケガを本物だと認めた場合、ケガの種類及び回復のために許される時間を両プレイヤーに知らせなければならない。回復のための時間はケガが発生した時にのみ許される。

14.2.3 レフリーは、試合中に一度認めたケガと同じ原因が、再度プレイに支障をきたしていると認めた場合、プレイヤーに対し、速やかにプレイを再開するか、進行中のゲームの負けを認めてゲーム間の 90 秒の休憩をとるか、試合の負けを認めるかを決定するよう伝えなければならない。ゲームの負けを認めることができるのは 1 回のみである。

注:ゲームの負けを認めた場合、そのプレイヤーの得点はそのままとする。

14.3 ケガの種類

14.3.1 自分が原因のケガ。プレイヤー自身の行動が原因でケガをした場合。これには、肉離れ、関節の捻挫又は壁に衝突したり、転倒したりしたことによる打撲が含まれる。

ケガをしたプレイヤーには回復のための時間が 3 分間許され、その時間内にプレイを再開する準備ができなければ、そのゲームの負けを認め、ゲーム間の 90 秒の休憩をとってさらに回復を試みなければならない。ゲームの負けを認めることができるのは 1 回のみである。その後、プレイヤーはプレイを再開するか、試合の負けを認めなければならない。

14.3.2 双方が原因のケガ。両プレイヤーの不可抗力な行動が原因でケガをした場合。

ケガをしたプレイヤーには回復のための時間が 15 分間与えられる。これは、レフリーの判断によりさらに 15 分延長することができる。その時間が経過した後、プレイヤーが続けることができなければ、試合は対戦相手の勝利となる。ケガが起きたラリーの終了時のスコアは有効とする。

14.3.3 対戦相手が原因のケガ。対戦相手のみが原因でケガをした場合。

14.3.3.1 対戦相手が不可抗力によりケガをさせた場合、ルール 15(行為)が適用されるものとする。

ケガをしたプレイヤーには回復のための時間が 15 分間与えられる。その時間内にプレイヤーがプレイを再開することができなければ、試合はケガをしたプレイヤーの勝利とする。

14.3.3.2 対戦相手の意図的な又は危険なプレイ又は行動によってケガをし、ケガをしたプレイヤーが回復のための時間を必要とする場合、試合はケガをしたプレイヤーの勝利となる。ケガをしたプレイヤーが中断なしに続けることができれば、ルール 15(行為)が適用されるものとする。

14.4 出血

出血とは、出血が発生し、その血量が多く、プレイヤーの相手やコートが血に接触する恐れがある場合と定義される。 血量のない擦り傷、かすり傷、傷は出血とはみなさず、プレーを続けなければならない。包帯、ドレッシング、またはカバーを通して目に見える血液は、出血とはみなされない。 出血が発生したら、負傷したプレイヤーはコートを離れなければならず、以下のルールに従って、手当後、可能な限り最短時間でコートに戻るように促すことはレフリーの責任である。

14.4.1 怪我をしたプレイヤー自身に起因する出血：転倒、突進、滑り込み、接触、鼻血な ど、プレイヤー自身の行動や状態によって出血が生じた場合、プレイヤーは止血し、出血を 覆うため 5 分間の処置が許される。レフリーは、負傷したプレイヤーの処置が始まった時点から時間を計測する。5 分経過しても負傷したプレイヤーがプレーを再開する準備ができていない場合、そのプレイヤーはそのゲームを継続せず相手の勝利として、さらに回復するために時間が必要ならば、ゲームインターバルを取らなければならない。同じ怪我による出血が再発した場合、それ以上の回復時間は認められず、負傷したプレイヤーは試合を放棄しなくてはならない。また、次の試合のインターバルがある場合はそれを利用してさらに回復しなければならない。負傷したプレイヤーが許容された時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの対戦相手に、試合の勝利を与える。

14.4.2 プレイヤー双方に起因する出血：負傷が双方のプレイヤーの行為によって生じた場 合、負傷したプレイヤーには、止血し、出血を覆うための妥当な時間が与えられる。合理的な時間はレフリーが決定する。現場に医療関係者がいる場合には、その支援を受けることができる。どちらのプレイヤーの過失でもなく、また双方のプレイヤーの行為によって同じ出血が再発した場合、負傷したプレイヤーは、止血を対処するための合理的な時間をさらに与えられる。

負傷したプレイヤーのみの行為によって、同じ場所の怪我の負傷が再発した場合、そのプレイヤーは負傷に対処するための時間は与えられず、そのゲームを放棄し、さらに回復するために試合のインターバルを取らなければならない。負傷したプレイヤーが、許容された妥当な時間内、あるいは延長時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの対戦相手の勝利とする。

14.4.3 対戦相手に起因する出血：出血が対戦相手のみによって生じた場合。

14.4.3.1 出血が対戦相手の偶発的な行為によってのみ生じたものである場合、負傷したプレイヤーには、止血をし、出血を覆うための妥当な時間が与えられる。合理的な時間はレフリーが決定する。現場に医療関係者がいる場合には、その支援を受けることができる。負傷したプレイヤーが、許容される妥当な時間内にプレイを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの勝利とする。どちらのプレイヤーの過失でもなく、あるいは双方のプレイヤーの行為によって同じ出血が再発した場合、負傷したプレイヤーは出血に対処するための合理的な時間をさらに与えられるものとする。妥当な時間内に血流を止めることができない場合、レフリーは負傷したプレイヤーに試合を与える。負傷したプレイヤーのみの行為により同じ出血が再発した場合、そのプレイヤーには出血に対処する時間はなく、ゲームを放棄し、さらに回復のためにゲームインターバルがあればそれを取らなければならない。負傷したプレイヤーが、妥当な時間内あるいは延長時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの対戦相手に試合を与える。

14.4.3.2 出血の負傷が相手側の故意の危険なプレーによって生じた場合には 、規則 15「行動」を適用し、レフリーは負傷したプレイヤーの勝利とする。

14.4.4 試合の中断があった場合には、コートを清掃し、血のついた衣服を交換しなければならない。

説明／根拠 現行の出血に関する規則は、プレイヤーおよび大会の運営と促進に関わるすべての関係者にとって、非常に負担の大きいものであることが判明している。ほんのわずかな出血でも、プレーに長い時間の遅れが生じ、ゲームの継続が妨げられ、イベントのライブ中継にも

支障をきたしている。今回提案されている規定は、このような出血による負傷をより合理的に取り扱うことを目的としており、影響を受ける選手やスカッシュの運営・普及に関わるすべての関係者にとって公平なものとなっています。

14.5 ケガをしたプレイヤーは、回復のために許された時間が終了する前にプレイを再開することができる。どちらのプレイヤーにも、プレイを再開する準備を行うため、適切な時間が与えられるものとする。

14.6 プレイを再開するかどうかは、常にケガをしたプレイヤーの判断とする。

１５　行為

15.1 プレイヤーは、本ルールの規定に加え、大会毎の規定に従わなければならない。

15.2 プレイヤーは、コート内にいかなる物も置いてはならない。

15.3 プレイヤーは、レフリーの許可なしにゲーム中にコートを離れてはならない。

15.4 プレイヤーは、いかなるオフィシャルの交代も要求することはできない。

15.5 プレイヤーは、不公平、危険、加害的、侮辱的であったり、ゲームを阻害したりするようないかなる態度とってはならない。

15.6 プレイヤーの行為が受け入れらないものである場合、レフリーは、必要ならプレイを止めてそのプレイヤーに罰則を与えなければならない。

受け入れらない行為とは以下を含むが、これに限定されるものではない。

15.6.1 ひわいな言葉又はしぐさ:
audible or visible obscenity;

15.6.2 言葉による侮辱、身体に対する危害、又はその他の形の嫌がらせ:
verbal, physical or any other form of abuse;

15.6.3 対戦相手を押すことを含む、不必要な身体的接触:
unnecessary physical contact, which includes pushing off the opponent;

15.6.4 過度のラケット・スウィングを含む、危険なプレイ:
dangerous play, including an excessive racket swing;

15.6.5 オフィシャルへの異議:
dissent to an Official;

15.6.6 用具又はコートの不適切な扱い:
abuse of equipment or court;

15.6.7 アンフェアなウォームアップ:
unfair warm-up;

15.6.8 コートに戻るのが遅れることを含む、プレイの遅延:
delaying play, including being late back on court;

15.6.9 故意に対戦相手の気を散らす:
deliberate distraction;

15.6.10 プレイ中にコーチングを受ける:
receiving coaching during play

15.7 違反行為を犯したプレイヤーは、違反行為の重さに応じて、コンダクトウォーニングが与えられるか、コンダクトストローク、コンダクトゲーム、コンダクトマッチのいずれかの罰則が適用される。

15.8 レフリーは、2回目以降の同様の違反行為について、プレイヤーにコンダクトウォーニング又はコンダクトストロークもしくはコンダクトゲームの罰則を2つ以上与えることができる。ただし、その場合の罰則は、同一の違反行為に対して、それ以前に与えられた罰則よりも軽くしてはならない。

15.9 レフリーは、警告又は罰則をウォームアップ中及び試合の終了後を含み、いつでも与えることができる。

15.10 レフリーが、

15.10.1 コンダクトウォーニングを与えるためにプレイを止める場合、レットが認められる。

15.10.2 コンダクトストロークを与えるためにプレイを止める場合、コンダクトストロークの適用がそのラリーの結果となる。

15.10.3 ラリーの終了後にコンダクトストロークを与える場合、そのラリーの結果は有効となり、サービスボックスは替えずにコンダクトストロークによる得点がスコアに追加される。

15.10.4 コンダクトゲームを認める場合、対象となるゲームは進行中のゲームであり、ゲーム中でなければその次のゲームである。後者の場合、90 秒の休憩はさらに追加はされない。

15.10.5 コンダクトゲーム又はコンダクトマッチを認めても、違反行為を犯したプレイヤがそれまでに得た得点又はゲームは全てそのままとなる。

15.11 コンダクトペナルティーが適用された場合、レフリーは必要な記録を残さなければならない。

SQUASH - SINGLES RULES

附則１ － 定義　　*本文中下線付き斜体で記載

アピール（APPEAL）

プレイヤーがレフリーにマーカーのコールもしくはコールが無かったことに対して見直しを求めること、又はボールが割れたのをアピールすること。

アテンプト（ATTEMPT）

ボールに向かって前方にラケットを動かすこと。ラケットを見せかけに振ることも含まれるが、バックスイングだけでボールに向かって前方にラケットを動かしていない場合は含まれない。

ボックス、サービスボックス（BOX, SERVICE-BOX）

ショートライン、サイドウォール、および他２本のラインによって囲まれた両サイドにある四角いエリアのことで、サーバーがサーブを打つ場所。

コレクトリー(CORRECTLY)

手に持ったラケットで、ボールを一回だけ、ラケットに長く接触させずに打つこと。

ダウン(DOWN)

リターンがフロントウォールに当たる前にティンに当たるか床に落ちること、又はフロントウォールに当たってからティンに当たること。

フェアビュー(FAIR VIEW)

フロントウォールからボールが返ってくる時に、ボールを見て、かつ、ボールを打つ準備をする時間が充分あること。

フォルト(FAULT)

有効ではないサーブ。

ファーザーアテンプト(FURTHER ATTEMPT)

ストライカーが、既に一回以上アテンプトをした後で、サーブをするため又はまだプレイ中のボールを打ち返すため再度アテンプトをすること。

ゲーム(GAME)

試合の一部。プレイヤーは勝つために５ゲームマッチであれば３ゲームを先取し、３ゲームマッチであれば２ゲームを先取しなければならない。

有効なリターン(GOOD RETURN)

正しく打たれたリターンであって、直接又はアウトにならずに別の壁に当たった後フロントウォールへ向かい、かつティンより上でアウトラインより下のフロントウォールに当たったリターン。

ハンドアウト(HAND OUT)

サーバーの交代。

レット(LET)

どちらのプレイヤーも勝たないラリーの結果。サーバーは同じボックスから再度サーブをする。

試合(MATCH)

ウォームアップを含む対戦全体。

ノットアップ（NOT UP）

プレイヤーが正しく打たなかったか、打たれる前に２回以上バウンドしたか、ストライカー又はストライカーの着衣に触れたかしたリターン。

SQUASH - SINGLES RULES

アウト(OUT)

アウトライン上又はアウトラインより上で壁に当たるか、アウトラインより上に取り付けられている物に当たるか、コートのいずれかの壁の上端に当たるか、壁を越えてコートから出たか、取り付けられた物を通り抜けたリターン。

クォーターコート（QUARTER COURT）

ショートライン、サイドウォール、バックウォールおよびハーフコートラインによって囲まれた、コートの二つの等しいエリアの一つ。

ラリー(RALLY)

有効なサービスの後、一方のプレイヤーが有効なリターンをし損ねるまで一回以上交互にリターンが続くこと。

サービスボックス(SERVICE-BOX)

「ボックス、サービスボックス」参照。

ストライカー(STRIKER)

プレイヤーは、対戦相手のリターンがフロントウォールから戻ってくる瞬間から、プレイヤーのリターンがフロントウォールに当たるまでストライカーである。

ティン(TIN)

コートの全幅を占め、床から最も低い平行線まで広がるフロントウォールのエリアの事。

ターニング(TURNING)

ストライカーが実際に体を回転させるか否かに関わらず、体の後ろを通って左側に来たボールを体の右側で又は体の後ろを通って右側に来たボールを体の左側で、ボールを打つ又は打つ位置にいるストライカーの動作。

注：体の一方の側でボールを打とうとして構え（準備をし）てから反対側で打とうとしてラケットを体の反対側に持ってくるのは、ターニングでもないし、ファーザーアテンプトでもない。

ウィニングリターン(WINNING RETURN)

相手が打ち返せなかった有効なリターン。

ロングフッテド（WRONG FOOTED）

ボールの進路を予想してプレイヤーがある方向に動き、ストライカーが別の方向にボールを打った状況のこと。

SQUASH - SINGLES RULES

附則 2 ー オフィシャルのコール

2.1 マーカー

ダウン(DOWN)

プレイヤーのリターンがティンに当たるか、フロントウォールに達する前に床に当たるか、フロントウォールに当たってからティンに当たったことを示す。

フォルト(FAULT)

サーブが有効でなかったことを示す。

ハンドアウト(HAND OUT)

サーバーの交代を示す。

ノットアップ(NOT UP)

リターンが、正しく打たれなかったか、打たれる前に床で 2 回以上バウンドしたか、ストライカー又はストライカーの着衣に触れたことを示す。

アウト(OUT)

リターンが、アウトライン上又はアウトラインより上で壁に当たるか、アウトラインより上に取り付けられた物に当たるか、

コートのいずれかの壁の上端に当たるか、壁を越えてコートから出たか、取り付けられた物を通り抜けたことを示す。

10 オール：ア プレイヤー マスト ウィン バイ ツー ポインツ

(10-ALL: A PLAYER MUST WIN BY TWO POINTS)

10 オールの時、プレイヤーはゲームに勝つために 2 ポイントリードしなければならないことを示す。 試合で最初に 10 オールになったときにのみコールされる。

ゲームボール (GAME BALL)

プレイヤーがそのゲームを勝つためには 1 ポイント取る必要があることを示す。

マッチボール (MATCH BALL)

プレイヤーが試合を勝つためにはあと 1 ポイント取る必要があることを示す。

イエスレット／レット (YES LET / LET)

ラリーがやり直しであるというレフリーの判断を復唱すること。

ストロークトゥー （プレイヤー又はチーム）STROKE TO (PLAYER OR TEAM)

ストロークがプレイヤー又はチームに与えられるというレフリーの判断を復唱すること。

ノーレット(NO LET)

レットの要求は認められないというレフリーの判断を復唱する事。

マーカーのコール例

1. 試合の紹介

“スミス トゥー サーブ、ジョーンズ トゥー レシーブ、ベストオブ 5 ゲームス、ラブオール”

“Smith to serve, Jones to receive, best of 5 games, love all.”

2. コールの順番

I)スコアに影響を及ぼす事柄(例 ストローク トゥー ブラウン Stroke to Brown.)

II) スコア（サーバーのスコアが常に先にコールされる）

III) スコアに関するコメント(例 ゲームボール Game ball.)

3. スコアの読み上げ

“ノットアップ。ハンドアウト、4-3”

Not up. Hand out, 4-3.

“イエスレット、3-4”

Yes let, 3-4.

“ストローク トゥー ジョーンズ、10-8、ゲームボール”

Stroke to Jones, 10-8, Game Ball.

“フォルト、ハンドアウト、8-3”

Fault, hand out, 8-3.

“ノットアップ、10-オール：ア プレイヤー マスト ウィン バイ 2 ポインツ”

Not up, 10-all: a player must win by 2 points.

“10-8、マッチボール”

10-8, Match Ball.

“13-12、マッチボール”

13-12, Match Ball.

4. ゲームの終了時

“11-3、ゲーム トゥー スミス。スミス リーズ 1 ゲーム トゥー ラブ”

11-3, game to Smith. Smith leads 1 game to love.

“11-7、ゲーム トゥー ジョーンズ。スミス リーズ 2 ゲーム トゥー 1”

11-7, game to Jones. Smith leads 2 games to 1.

“11-8、マッチ トゥー ジョーンズ、3 ゲーム トゥー 2、3-11、11-7、6-11、11-9、11-8”

11-8, match to Jones, 3 games to 2, 3-11,11-7,6-11,11-7,11-9, 11-8.

5. その後のゲームの開始時

“スミス リーズ 1 ゲーム トゥー ラブ。ラブオール”

Smith leads 1 game to love. Love all.

“スミス リーズ 2 ゲームス トゥー1。ジョーンズ トゥー サーブ、ラブオール”

Smith leads 2 games to 1. Jones to serve, love all.

“2 ゲームス オール。スミス トゥー サーブ、ラブオール”

2 games all. Smith to serve, love all.

2.2 レフリー

フィフティーンセカンズ（FIFTEEN SECONDS）

認められた休憩時間が残り 15 秒になったことを知らせる。

ハーフタイム（HALF-TIME）

ウォームアップの時間が 2 分過ぎたことを知らせる。

レット／プレイ ア レット（LET/ PLAY A LET）

“イエスレット”という表現が適切ではない(例えば、どちらのプレイヤーもレットを要求していない)状況で、ラリーのやり直しを知らせる

ノーレット(NO LET)

レットを認めないこと。

SQUASH - SINGLES RULES

ストローク トゥー（プレイヤー又はチーム）STROKE TO (Player or Team)

ストロークが与えられることを知らせる。

タイム(TIME)

認められた休憩時間が経過したことを知らせ

イエスレット(YES, LET)

レットを認めること

コンダクトウォーニング(CONDUCT WARNING)

コンダクトウォーニングが発せられたことを知らせる。

（例）“コンダクトウォーニング スミス フォー ディレイング プレイ”

Conduct Warning Smith for delaying play.

コンダクトストローク(CONDUCT STOKE)

コンダクトストロークが与えられたことを知らせる。

（例）“コンダクト スミス、ストローク トゥー（相手のプレイヤー又はチーム）フォー ディレイ オブ ゲーム”

Conduct Smith. Stroke to(other player or team) for delay of game.

コンダクトゲーム(CONDUCT GAME)

コンダクトゲームが与えられたことを知らせる。

（例）“コンダクト ジョーンズ、ゲーム トゥー（相手のプレイヤー又はチーム）フォーアビューズ オブ オポーネント”

Conduct Jones, Game to (other player or team) for abuse of opponent.

コンダクトマッチ(CONDUCT MATCH)

コンダクトマッチが与えられたことを知らせる。

（例）“コンダクト ジョーンズ、マッチ トゥー（相手のプレイヤー又はチーム）フォーディセント トゥー レフリー”

Conduct Jones, Match to (other player of team) for dissent to Referee.

SQUASH - SINGLES RULES

附則 3 ー その他のスコアリングシステム

1. 15 点までのラリーポイント制

ルール 2（スコアリング）を以下の通りに変更した方式

2.1 ラリーの勝者は、1 ポイントと次のラリーのサーブ権を得る。

2.2 ゲームは 15 点先取。ただし、スコアが 14-14 になった場合はどちらかのプレイヤーが 2 点リードするまでゲームは継続される。

2.3 マッチは通常 5 ゲームマッチだが、3 ゲームマッチであってもよい。

2. ハンドイン/ハンドアウトスコアリング

ルール 2（スコアリング）を以下の通りに変更した方式

2.1 サーバーは、ラリーに勝つことによって 1 点を獲得し、レシーバーは、ラリーに勝つことによってサーブ権を獲得するがスコアは変わらない。

2.2 ゲームは 9 点までプレイされる。ただし、スコアが 8-8 になった場合、次のサーブが行われる前に、レシーバーはそのゲームを 9 点までとするか（「セット 1」と呼ぶ）あるいは 10 点までとするか（「セット 2」と呼ぶ）を選択する。レシーバーは、その選択をマーカー、レフリー及び対戦相手にはっきり伝えなければならない。

2.4 マッチは通常 5 ゲームマッチだが、3 ゲームマッチであってもよい。

SQUASH - SINGLES RULES

附則４ － ３人審判制

1. ３人レフリーシステムでは、セントラルレフリー（CR）１人とサイドレフリー（SR）２人がチームとして協力し合って判定を行う。3 人のレフリーは、全員が高い審判能力を持つことを認定されたレフリーであるべきである。3 人の審判能力に差がある場合は、もっとも高い能力を持つレフリーが通常 CR を務める。
2. CR は、マーカーでもあり、試合をコントロールし、試合の前及び必要であれば（そして可能であれば）ゲーム間に SR と協議し、ルールの適用や解釈に一貫性を持たせるよう努めなければならない。SR の 1 人は予備としてスコアを記録するが、食い違いが生じた場合は、CR のスコアを最終決定とする。
3. ２人の SR はバックウォールの後ろで、かつ各サービスボックスの内側のラインの延長線上であって CR より１列前の位置に座る。
4. CR は、以下の場合のみ、ラリー中ではなく、ラリー終了後に判定をする。
   - 4.1 プレイヤーがレットを要求した時、又は、プレイヤーが CR のダウン、ノットアップ、アウト又はフォールトのコールやそれらをコールしなかったことに対してアピールした時。
   - 4.2 視界が妨げられたレフリーがいた場合、そのレフリーの判定はイエスレットとする。
   - 4.3 CR にとってアピールの理由が不明確な場合、CR はプレイヤーに説明を求めなければならない。
   - 4.4 SR がアピールの理由がわからない場合、SR は CR に確認しなければならない。

5. 時間管理、プレイヤーの行為、怪我、集中を妨げる行為、ボールの破損、落下物、コートの状態を含むその他全ての事柄については CR のみが判断を行う。プレイヤーはこれらに対してアピールすることはできない。
6. 全てのアピールは、3 人のレフリー全員によって同時に独立に判定されなければならない。
7. ビデオ審判制が実施されている場合を除いて、3 人のレフリーの多数決により最終決定を行う。
8. 3 人のレフリーの判定は、個々の判定を明らかにすることなく、CR によって通知される。
9. ３つの異なる判断（イエスレット、ノーレット、ストローク）が下された場合は、イエスレットを最終決定とする。
10. プレイヤーは CR とのみ話すことができる。話は最小限に抑えるものとする。
11. レフリーは以下を使って判定を伝えてもよい。（以下に好ましい順に記載。）
    1. 電子コンソール
    2. レフリーカード
    3. ハンドシグナル
12. ハンドシグナルを使用する場合は、以下の通りとする。

    イエスレット ＝ 親指と人差し指で“L”の形を作る。

    ストローク ＝ こぶしを握る。

    ノーレット ＝ 手のひらを下にして、手を水平にする。

    ボールがダウン、ノットアップ、アウト、フォールトである ＝ 親指を下に向ける。

    ボールが有効である ＝ 親指を上に向ける。

附則 5 ー ビデオレビュー （映像判定システム）

映像判定の技術が利用可能な場所で使用される。

ルールと方法

1.プレイヤーは、妨害に対してのレット、ストローク又はノーレットの判定についてのみ、レビュー(見直し)を要求することができ、マーカーのコールに対してのアピールはできない。プレイヤーは、各ゲームに 1 回ずつレビューを要求する権利を与えられるが、当初の判定が覆った場合は、再度その権利を得る。

2. プレイヤーは、判定を要求する時は、速やかにはっきりと CR に「ビデオレビュー プリーズ」と伝えなければならない。

3. CR は、その場合「ビデオレビュー、プリーズ、(プレイヤーの名前)、オン ザ イエス レット/ノーレット/ストローク ディシジョン」と通知する。

4. リプレイは、モニターに映し出される。

5. ビデオレビューオフィシャルの判定は最終決定であり、判定はモニターに表示する。

6. 次に CR は、
「イエスレット/ノーレット/ストローク ディシジョン アップヘルド。(プレイヤーの名前) ハズ ノーレビュー リメイニング。」(判定はそのまま、〇〇選手のレビュー権利はなくなりました。) 又は、「イエスレット/ノーレット/ストローク ディシジョン オーバー ルールド。(プレイヤーの名前)ハズ 1 レビュー リメイニング。」(判定変更、〇〇選手のリビュー権利はそのままです。) と通知する。

7. スコアが 10-10 になった時、各プレイヤーはあと 1 回ずつレビューを要求できない。それまでに使わなかったレビューの権利は、10-10 のスコア以降にもその後のゲームにも持ち越すことはできない。CR は、「10 オール、ア プレイヤー マスト ウィン バイ 2 ポインツ。イーチ プレイヤー ハズ 1 レビュー アヴェイラブル」と通知する。

8. 技術的な問題によりビデオレビューができなかった場合、レビューの権利が使われたことにはならない。

附則 6 ー 目を保護するアイガード

WSF は、全てのスカッシュプレイヤーが、それぞれの国の適切な規格に則して製造された目を保護するアイガードを、ウォームアップを含むプレイ中に常時正しく着用することを推奨する。現在、ラケットスポーツの目の保護に関する国家規格を発表しているのは、カナダ規格協会、米国 ASTM、オーストラリア規格協会、ニュージーランド規格協会及び英国規格協会である。プレイヤーは、その責任において、着用する製品の品質が目的にかなうものであることを確認しなければならない。

WSF 公認のダブルス大会及びジュニア大会では、上記の規格を満たす又はそれに相当するアイガードの着用が義務付けられている。

附則 7 ― 技術的仕様

附則 7.1　シングルスコートの説明と寸法

説明

スカッシュコートは、フロントウォール、2 つのサイドウォール及びバックウォールの 4 つの壁に囲まれた長方形の空間であり、水平な床を有し、コートエリアの上方は障害のない高さを有する。

寸法

コート縦の長さ	9750 mm
コート横の幅	6400 mm
対角線	11665 mm
床からフロントウォールラインの下端までの高さ	4570 mm
床からバックウォールラインの下端までの高さ	2130 mm
床からフロントウォールのサービスラインの下端までの高さ	1780 mm
床からティンの上端までの高さ	480 mm
バックウォールからショートラインの最も近い端までの距離	4260 mm
サービスボックスの内寸	1600 mm
全てのラインの幅	50 mm
コートの床から障害物のない最小限の高さ	5640 mm

注釈

1. サイドウォールラインは、フロントウォールラインとバックウォールラインをつなげる。
2. サービスボックスは、ショートラインと、1 つのサイドウォールと、床に引かれたその他 2 本のラインで形成される正方形である。
3. コートの長さ、幅及び対角線は、床から 1000㎜ の高さで計測する。
4. フロントウォールライン、サイドウォールライン、バックウォールライン及びティンの上部 50㎜ は、ボールが当たった時にその通常の進路を変更させるような形状にすることが望ましい。
5. ティンは、フロントウォールから 45㎜ を超えて突出してはならない。
6. コートに出入りするドアは、バックウォールの中央に設置することが推奨される。
7. スカッシュコートの一般的形状、寸法及びラインマークは、附則 7.2 を参照のこと。

構造

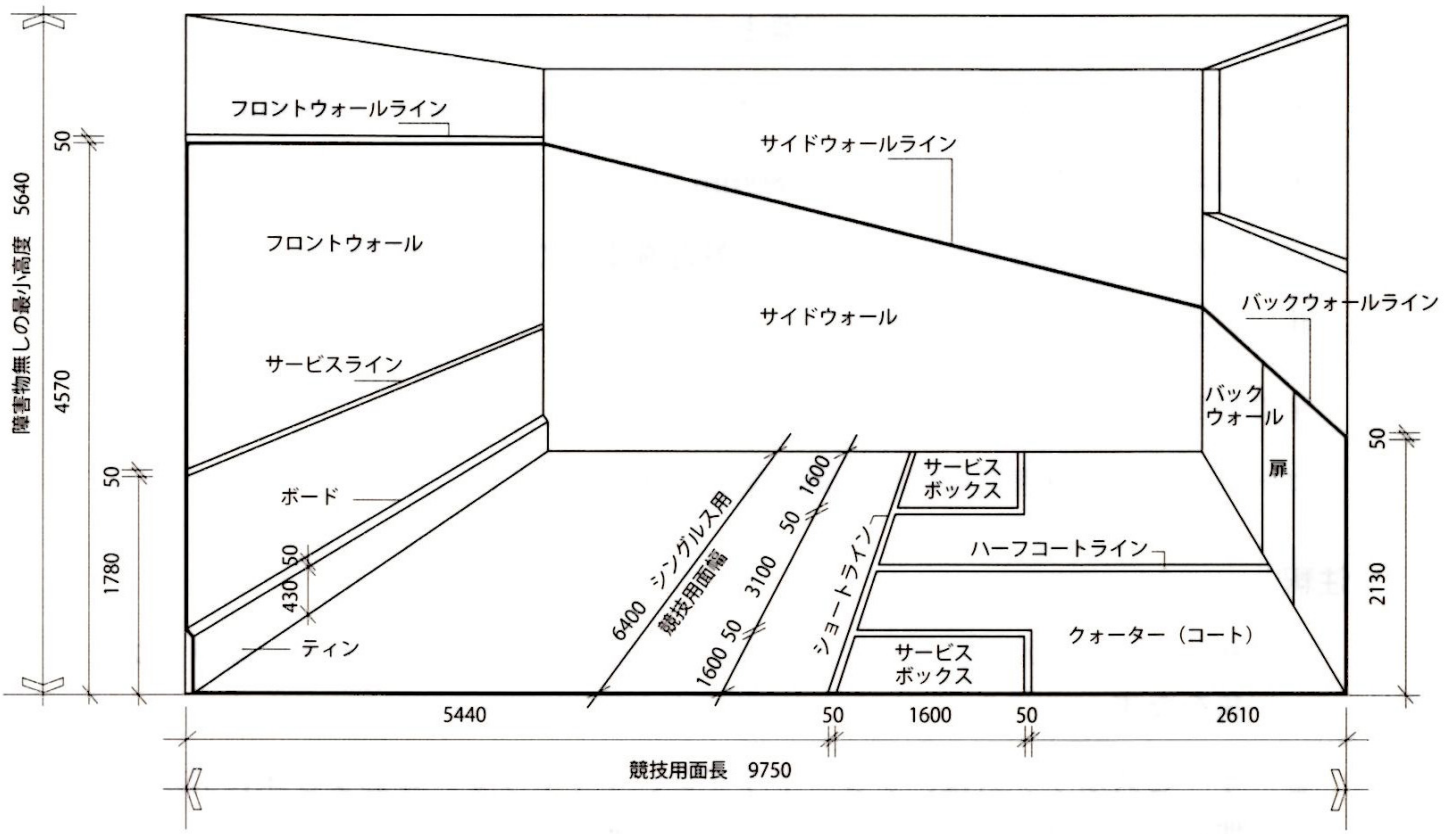
スカッシュコートを作るための素材は、適切なボールのはね返り特性を有し、プレイにとって安全なものであれば特に限定されない。ただし、WSF は推奨基準を含むスカッシュコートの仕様を公表しており、各地域及び各国の連盟は、競技大会では WSF の基準を満たすよう要求することができる。

SQUASH - SINGLES RULES

附則 7.2

シングルスコートの国際規格と寸法一覧図

シングルススカッシュコート寸法一覧図



手前のサイドウォールは分かりやすくするために省略

シングルスコート対角線　11665

（数字の単位はmm）

SQUASH - SINGLES RULES

附則８ － スカッシュボールの仕様

1.標準ダブルイエロードット（競技大会用）ボール

以下はスカッシュルールに基づいて使用されるダブルイエロードット(競技大会用)ボールの標準規格である。

直径（ミリメートル)	40.0±0.5
重量(グラム)	24.0±1.0
硬さ(N/ mm)	23℃で　3.2±0.4
縫い目強度(N/ mm)	6.0 以上
反発弾性	254 cm の高さから
	23℃で　12%以上
	45℃で　25% － 30%

2. 標準シングルイエロードット(クラブ用)ボール

以下はスカッシュルールに基づいて使用されるシングルイエロードット(クラブ用)ボールの標準規格である。

直径(ミリメートル)	40.0±0.5
重量(グラム)	24.0±1.0
硬さ(N/ mm)	23℃で　3.2±0.4
縫い目強度(N/ mm)	6.0 以上
反発弾性	254 cm の高さから
	23℃で　15%以上
	45℃で　30% － 35%

注釈

1. 上記仕様に適合するボールの詳細な検査手順は、WSF から入手できる。要請があれば、WSF は標準的な手順に基づくボールの検査を手配する。
2. スピードがより速い又はより遅いボールについては、規格は定められていない。これらのボールは、能力のより高い又はより低いプレイヤーによって使用されたり、クラブ用及び競技大会用の仕様を決定するために利用されるコートの状態より気温が高かったり低かったりする場合に使用されたりする。よりスピードの速いボールが生産される場合、上記の仕様とは直径や重量が異なっていてもよい。ボールには、耐久性のあるカラーコードやマークをつけて、そのスピード又は使用のカテゴリーを表示することが推奨される。また、初心者及び初級者向けのボールは、通常下記の反発弾性に合わせることが推奨される。

初心者	23℃での反発弾性	17%以上
	45℃での反発弾性	36%-38%
初級者	23℃での反発弾性	15%以上
	45℃での反発弾性	33%-36%

これらの要件を現在満たしているボールの仕様は、要請により WSF から入手できる。

ボールのスピードは、次のように表示してもよい。

非常に遅い	——	イエロードット（シングル又はダブル）
遅い	——	ホワイトドット又はグリーンドット
中間	——	レッドドット
速い	——	ブルードット

3. 世界選手権大会又はこれに相当する大会で使用されるボールは、標準ダブルドット（競技大会用）ボールの上記仕様に適合していなければならない。選手権大会用として指定されたボールの適合性を判断するため、WSF は特定の基準を満たすプレイヤーを使用してさらに主観テストを実施する場合がある。
4. 直径が上記規定の 40.0 ㎜より大きいが、それ以外の点では全て仕様を満たすイエロードットボールは、正式な大会主催者によりトーナメントでの使用が許可されうる。

SQUASH - SINGLES RULES

附則 9 ー スカッシュラケットの寸法

寸法

最大長	686 ㎜
最大幅(シャフトに対し直角に測定)	215 ㎜
ストリングの最大長	390 ㎜
ストリング張り面の最大面積	500 ㎠
フレーム又は構造部材の最小幅(ストリング面にて測定)	7 ㎜
フレーム又はその他の構造部材の最大深さ(ストリング面に対し直角に測定)	26 ㎜
フレームの任意の箇所における外側曲率の最小半径	50 ㎜
フレーム又はその他の構造部材の縁における曲率の最小半径	2 ㎜

重量

最大重量　255 グラム

構造

a) ラケットのヘッドとは、ストリング張り面を収容する又はそれを囲むラケットの部分を指す。

b) ストリングとストリングの端は、ラケットヘッドに埋め込むか、ラケットの素材又はデザインにより埋め込むのが困難な場合には、しっかりと取り付けられたバンパーによって保護するかしなければならない。

c) バンパーは、床や壁と擦れるように接触しても尖った部分ができないような柔軟な素材で作らなければならない。

d) バンパーには、白色、無色又は無着色の素材を使用する。見た目をよくするため、メーカーが色付きのバンパーを使用することを選択する場合には、メーカーはそれが接触してもコートの床や壁に色が付かないことを WSF が納得するよう証明するものとする。

e) ラケットのフレームは、通常のプレイで床や壁と接触しても跡を残さないような色及び／又は素材とする。

f) ストリングは、ガット、ナイロン又は代わりの素材とするが、金属は使用しないものとする。

g) ストリングは、二層のみ認められ、交互に織り合わせるか交差する部分は接合する。ストリングのパターンは全体的に同一とし、ラケットヘッドにわたって単一の面を形成する。

h) ラケットに取り付けるグロメット、ストリングスペーサー又はその他の部品は、磨耗及び裂け又は振動を制限又は防止するためだけに使用し、その大きさ及び取り付ける場所はこの目的に適したものとする。これらの部品は、打球面(重なり合うストリングによって形成される領域を指す)の中のストリングには取り付けない。

i) ラケットの構造において、直径 50 ㎜ 以上の球形が通過できるようなストリングを張っていない部分は設けない。

j) ヘッドを含むラケット全体の構造は、正面からみて、ヘッドからシャフトまで垂直に引いたラケットの中心線に対して左右対称である。

k) ラケットの仕様に関するあらゆる変更については、施行されるまで 2 年間の通知期間を設けるものとする。

ラケットや試作品が上記仕様に適合するかどうか、又はその他の点でプレイに使用することを承認するかどうかは WSF が判定を下すものとし、WSF は上記の解釈に役立つ指針を発表するものとする。