

## マーカーのコール

状況	コールの例	説明・備考
【試合開始時】	○○杯・第○○回○○オープンスカッシュ選手権大会 男子選手権 決勝  選手名（団体戦の場合は国または所属） to serve 選手名（団体戦の場合は国または所属） to receive  ベスト・オブ・5ゲームズ  ラブ・オール	<大会の紹介> 冠スポンサー名・大会名のアナウンス カテゴリー・ラウンドのアナウンス  <両選手の紹介> サービスを行う選手名のアナウンス レシーブを行う選手名のアナウンス  何ゲームマッチなのかのアナウンス  試合の開始を選手にサーブをすることを促す
【サーブ時】	フォルト  *正式なコールはなく…  サーブを行ったサイドが間違っていたか、選手が左右のどちらから行うのか分かっていない時	サーブが正しく行われなかった時に、それをを伝える（アウト、ダウン、フォルト、フットフォルト） Point ミス確認後、即時に明確にコールをする  サービスボックスが間違っていた時に、どちらのボックスから行うのかを伝える ※レフト・ボックスもしくはライト・ボックスのコールは決められたコールではないため、左右のどちらから行うのか伝われば良い  【豆知識】サービスボックスのサイドが間違っていたが、両選手が気がつかずにはラリーが始まった場合は、ラリーを止めずにそのラリーは継続させて結果は有効とする
【ラリー中】	ハンド・アウト  アウト  ノットアップ  ダウン	ラリーの結果でサーバーの変わった場合 ※ポイントをコールする前に必ず付ける  ボールがアウトとなった場合 「アウト」の定義 1) ボールがアウトライン、アウトラインより上の壁、もしくは天井、あるいはアウトラインより上の壁の付随物にぶつかった 2) ボールが天井もしくはアウトラインより上の壁の付随物の間を通過した  3) 1) と2) に加えて、完全に密封されていないコートにおいて、ボールがアウトラインの上を越えて、どの壁にも触らないでコートの外に出るか、もしアウトラインがない場合、壁を越えてコートの外に出てしまった  ボールが正しく返球されなかった場合 「ノット・アップ」の定義 1) ボールがストライカーによって正しく打たれなかった 2) ボールがストライカーによって打たれる前に2回以上床にバウンドした  3) ストライカー若しくは、ストライカーの服などにボールがぶれた 注：キャリングやダブルヒットなどは、あくまでも説明になる  打たれたボールがダウンした場合に使う表現 「ダウン」の定義 1) ボールがティンにあたった 2) フロントウォールに届かなかった  3) フロントウォールに当たる前に床に当たった時やフロントウォールに当たってからティンにあたった

\*ダウン、アウト、ノックアップ、フォルトに関しては、第2のレフリーという立場であるマーカーは、気がついた時点でコールをする

選手のアピールに対して、レフリーが判定をした時	イエス・レット 6-7	マークは、スコアをコールする前にレフリーの判定を復唱することが必要となる 選手のアピールに対してレフリーが、「イエス・レット」（ラリーのやり直し）を伝えた ※その際のスコアは6-7であった場合 Point 判定の復唱の後にスコアを伝える
	ノー・レット ハンドアウト 7-7	選手のアピールに対してレフリーが、「ノー・レット」（そのアピールを認めなかった）を伝えた ※その際のスコアは6-7で、サーバーがアピールをしており、レシーバーにポイントが入り、ハンドアウトが生じた場合 Point 判定の復唱の後にスコアを伝える
	ストローク・トゥ・A (団体戦の場合 国名又は所属) 7-7	選手のアピールに対してレフリーが、「ストローク」（アピールをした選手にそのラリーを与えた）を伝えた ※レフリーのコールも「ストローク・トゥ・A」となる ※その際のスコアは6-7で、サーバーは選手Aであったため、ハンドアウトはなかった場合 Point 判定の復唱の後にスコアを伝える
	ゲーム・ボール	選手が次のラリーに勝つとゲームの勝者となる時（スコアの後に付け加える） Point その状況が変わるかゲーム終了まで、言い続ける
	マッチ・ボール	選手が次のラリーに勝つと試合の勝者となる時（スコアの後に付け加える） Point その状況が変わるか試合の終了まで、言い続ける
スコアに関するコール	例) 4-0	マークは、全てのラリーの始まりの際にスコアをアナウンスする Point サーバーのスコアを先にコールする 「フォー・ラブ」、サーバーが4対0でリード
	3-4	「スリー・フォー」、サーバーが3対4でリードされている
	4-4	「フォー・オール」、両選手とも4点で同点
	ハンド・アウト 4-3	いずれかの選手ががラリーに勝ち、サーバーの交代が行われ、新しいサーバーは4点、レシーバーが3点
	10-3 ゲーム・ボール	サーバーが10点でレシーバーが3点の状況で、次のラリーにサーバーが勝つとゲームの勝者となる時
	10-10 ア・プレイヤー・マスト・ウィン・バイ・2ポイント	両選手とも10点（テン・オール）の時に、ゲームまたはマッチに勝つには、2点差をつけなければならないことを伝える
タイブレークになった時	11-10 ゲームボール or マッチ・ボール	サーバーが11点で、次のラリーで勝てばゲームまたは試合の勝者となる時
	11-11	両選手とも11点となり、タイブレークと同様な状況ではあるが、10-10の時のコールは必要がない
	13-11 ゲーム・トゥ・A A・リーズ・ワン・ゲーム・トゥ・ラブ (1-0)	Aがゲームに勝ち、ゲームが終了したことを伝える Aがゲームカウント1-0でリードしたことを伝える 一般的にコールの順番は、まず最初のスコアに影響する状況、その次にスコア、そしてスコアへのコメントとの順になる
ゲームが終わった時	例として： <スコアに影響する状況> ハンド・アウト イエス・レット ノー・レット ストローク・トゥ・A	<スコアとスコアへの状況説明コメント> 4-3 3-4 10-9 ゲーム・ボール ハンド・アウト 11-10 マッチ・ボール

	<p>A・リーズ・ワン・ゲーム・トゥ・ラブ ラブ・オール A leads 1 game to 0 0-0</p> <p>A・リーズ・ツー・ゲームズ・トゥ・ラブ ラブ・オール A leads 2 games to 0 0-0</p> <p>ワン・ゲーム・オール・B・トゥ・サーブ ラブ・オール 1 game all. B to Serve. 0-0</p> <p>A・リーズ・ツー・ゲームズ・トゥ・ワン ラブ・オール A leads 2 games to 1. 0-0</p> <p>A・リーズ・ツー・ゲームズ・トゥ・ワン B・トゥ・サーブ ラブ・オール A leads 2 games to 1. B to serve. 0-0</p> <p>ツー・ゲームズ・オール・A・トゥ・サーブ ラブ・オール 2 games all. A to Serve. 0-0</p>	<p>第2ゲーム開始 *Aが1-0でリードしている</p> <p>第3ゲーム開始 パターン1 *Aが2-0でリードしている</p> <p>第3ゲーム開始 パターン2 *両選手が1ゲームずつ取っていて、サーブはBが行う</p> <p>第4ゲーム開始 パターン1 *Aが2-1でリードしている</p> <p>第4ゲーム開始 パターン2 *Bが0-2から1ゲーム取り返した</p> <p>第5ゲーム開始 パターン1 *両選手が2ゲームずつ取っていて、サーブはAが行う</p>
【ゲームの終了時】	<p>11-3・ゲーム・トゥ・A A・リーズ・ワン・ゲーム・トゥ・ラブ 11-3. Game to A. A leads 1 game to 0.</p> <p>11-5・ゲーム・トゥ・A A・リーズ・ツー・ゲームズ・トゥ・ラブ 11-5. Game to A. A leads 2 games to 0.</p> <p>11-7・ゲーム・トゥ・B ワン・ゲーム・オール 11-7. Game to B. 1 game all.</p> <p>11-9・ゲーム・トゥ・A A・リーズ・ツー・ゲームズ・トゥ・ワン 11-9. Game to A. A leads 2 games to 1.</p> <p>13-11・ゲーム・トゥ・B ツー・ゲームズ・オール 13-11. Game to B. 2 games all.</p>	<p>第1ゲーム終了 *Aが11-3で取り、1-0でリード</p> <p>第2ゲーム終了 パターン1 *Aが11-5で取り2-0でリード</p> <p>第2ゲーム終了 パターン2 *Bが11-7で取り1-1となる</p> <p>第3ゲーム終了 パターン1 *Aが11-9で取り2-1でリード</p> <p>第4ゲーム終了 パターン1 *Bが13-11でゲームを取り2-2となる</p>
【試合の終了時】	11-6・マッチ・トゥ・A・スリー・ゲームス・トゥ・ツー 11-3, 7-11, 11-9, 11-13, 11-6	試合の終了の宣言 Aが5ゲーム目を取り3-2で勝利した 点数は11-3, 7-11, 11-9, 11-13, 11-6であった

\*注意：マーカーのコールは、はっきりと大声で

## レフリーのコール（追加情報）

状況	コールの例	説明・備考

【時間の管理】	
ウォームアップ	ハーフ・タイム タイム
試合前・ゲーム間	15 (ファイティーン) セカンド タイム
	ウォームアップの時間が半分終了したことを伝え、コートのサイドを交代することを促す ウォームアップの時間が終了したことを伝え、サーバーを決定するためのスピナを行なうことを促す ウォームアップ終了後からプレー開始までのと、ゲーム間、用具の交換時など、選手が「タイム」のコール時に準備ができるように、その時間の15秒前であることを伝える ウォームアップ終了後からプレー開始までのと、ゲーム間、用具の交換時など、その時間が終了したことを伝え、ゲームの再開を促す
【アピールに対して】	
イエス・レット/プレー・ア・レット (Play a let)	選手のアピールに対して、以下のいずれかの判定をコールする アピールを認め、ラリーのやり直しを伝える ※Play a letは、選手に対して、レフリー側からレットを求める際に用いる表現となる ⇒ダウンやアウトなどの判定が困難であった時など
ノー・レット	アピールを認めないと判断を伝える
ストローク・トゥ・選手名 (団体戦の場合は国名又は所属)	アピールを認め、その選手に、ラリーを与えることを伝える ※「ストローク」とだけ言うのではなく、誰に与えるかも明言する
フォルト	サーブが正しく行われなかつた時に (アウト、ダウン、フォルト、フットフォルト)
ダウン	打たれたボールがダウンであった時
ノックアップ	ボールが正しく返球されなかつた時 (ノックアップ)
アウト	ボールがアウトした時
ストップ	レフリー、マーカーのコールに選手が気がつかなかつた時や、マーカーのスコアのコールを待たずにラリーを始めたなど、プレーを止める時に使う
【警告等の通達】	
コンダクトウォーニング	警告を与える
コンダクトストローク	相手選手にポイントを与える
コンダクトゲーム	相手選手にゲームを与える
コンダクトマッチ	相手選手に試合を与える

\*上記のコメントのあとに、必ず理由を付け加えて伝える（危険行為、侮辱行為、遅延行為、コーチングなど）※ルールブック参照