

# SQUASH SINGLES RULES 2025

公式ルールブック

(2025年9月改訂)



公益社団法人 日本スカッシュ協会

JAPAN SQUASH ASSOCIATION

## 目次

1. ゲーム	1
2. スコアリング	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. プレー	4
7. インターバル	4
8. 妨害	5
9. プレイヤーに当たったボール	8
10. アピール	9
11. ボール	9
12. プレーのためのコンディション	10
13. 病気、負傷および出血	11
14. コンダクト（行為）	14
附則1 - 定義	17
附則2 - 審判の判定	18
附則3 - ビデオレビュー	21
附則4 - 目を保護するアイガード	23
附則5 - 技術的仕様	24
附則6 - コーチング	24

英語版ルールブック2025（世界スカッシュ連盟ホームページ）

[250901 World-Squash-Rules-of-Singles-Squash-2025-V1.2.2.pdf](#)

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の中で、ときおりハイスピードで行われる競技である。したがって、秩序あるプレーのためには、以下の2つの原則を不可欠である。

**安 全 性：**プレイヤーは常に、安全を最優先させ、対戦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、オフィシャル（レフリーおよびマーカー）および対戦相手を尊重し、誠実にプレー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5）に適合したものを使用する。
- 1.2 各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「プレー」参照）
- 1.3 プレーは、可能な限り継続的でなければならない。

## 2 スコアリング

- 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 各ゲームは、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ゲームズマッチ(3ゲーム先取)だが、3ゲームズマッチ(2ゲーム先取)であっても良い。

## 3 オフィシャル（レフリー・マーカー）

- 3.1 試合は通常、レフリー1人、またはマーカー1人とレフリー1人の2名で進め、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・サーブの正しいサービスボックス（右側：R、左側：L）を記録する。
- 3.2 オフィシャルが1人しかない場合は、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 オフィシャルの着席位置は、バックウォールの中央で、可能な限り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ことが望ましい。
- 3.4 オフィシャルがプレイヤーを呼ぶ際には、可能な限り姓を使わなければならない。

3.5 マーカーは、以下を適用する。

- 3.5.1 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）
- 3.5.2 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。
- 3.5.3 サーブやリターンに関して確信が持てない時には、コールをしてはならない。
- 3.5.4 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。
- 3.5.5 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。
- 3.5.6 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。
- 3.5.7 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。
- 3.5.8 各ゲームでスコアが10対10になった時、「10・オール、ア・プレイヤー・マス・ウィン・バイ 2ポイント」とコールする。

3.6 レフリー：最終決定権を持つ者であり、以下を適用する。

- 3.6.1 もしコートが満足なプレー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ーを中断し、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。
- 3.6.2 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。
- 3.6.3 大会ルールに定められた時間内に対戦相手がプレーできる状態でコートにいない場合、プレイヤーに試合の勝ちを与えることができる。
- 3.6.4 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くださなければならない。
- 3.6.5 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、必要であればプレーを止め、速やかに判断をくださなければならない。
- 3.6.6 マーカーがスコアを間違えてコールした場合、必要であればプレーを止め、速やかにスコアを訂正しなければならない。
- 3.6.7 「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いなければならない。
- 3.6.8 ボールがどちらかのプレイヤーに当たった時、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）
- 3.6.9 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。

- 3.6.10 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。
- 3.6.11 判定に対する理由を説明しても良い。
- 3.6.12 全ての判定をプレイヤー、マーカー、観客に聞こえる声でアナウンスしなければならない。
- 3.6.13 選手の言動が不適切な場合は、ルール14「コンダクト」を適用しなければならない。
- 3.6.14 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る場合、侮辱的である場合、その言動がおさまるか、その人物がコートエリアから退場するまで、プレー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、両プレイヤーと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14「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場合、どちらかのプレイヤーが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、両プレイヤーは不必要な遅滞なくプレー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) ) 又はファーザーアテンプト (FURTHER ATTEMPT)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ライン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 そのサーブが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。  
注意：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すことができる。
- 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、マーカースコアをコールしなくてはならない。マーカースコアをコールする前にサーバーがサーブを打とうとした場合、レフリーはプレーを止め、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 プレー

- 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スコアをコールするか、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、プレーは継続される。
- 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、正しく打たれ (CORRECTLY)、
- 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ーが始まるまで最長1分間、各ゲーム間には最長2分間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、プレイヤーはプレー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ーを再開しても良い。
- 7.3 道具に故障が生じ、交換が必要な場合も 最長2分が与えられる。これは、メガネ、アイガード、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14「コンダクト」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13「病気・ケガ・出血」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つことができる。

## 8 妨害

- 8.1 プレイヤーは、妥当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 ボールへのフェアビュー(FAIR VIEW)。
  - 8.1.2 ボールへのアクセス。
  - 8.1.3 妥当なスイ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、プレーを止めて、望ましくは「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。

注意：

  - ・レフリーは、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たる前に、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なくても、その要求は考慮されても良い。
- 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、特に安全上の理由により、レフリー自らプレーを止めて、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 妨害があったが、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のみなされ、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、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へのフェアビューがなかった為、レットを要求した場合は、ルール 8.6 を適用する。

## 8.8 アクセス

ストライカーが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、ボールを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。  
注意：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 14「コンダクト」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アクセスできたにも拘らず、妨害が生じる進路をとった場合、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 ラケットスイング

妥当なスイングとは、妥当なテイクバック、ボールとのインパクト、妥当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、妥当とする。ストライカーがスイ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 スイングが相手のポジションにより影響がある場合、またはその可能性がある場合、相手が妨害を避けるために最大限の努力をしていたときは、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 スイングが相手のポジションにより妨げられた場合、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。

## 8.10 過度なスイング

- 8.10.1 ストライカーの過度なスイ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イングをした場合は、レットが認められる。
- 8.10.3 ストライカーの過度なスイングが、相手がボールを打つ時の妨害の原因となった場合には、相手はレットを要求しても良い。

## 8.11 フロントウォールのどの部分にもボールを打つ自由

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たる前に相手に当た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、ファーズ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、その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、その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。
- 8.11.4 ボールが相手に当たらない場合は、ルール 8.6 が適用される。

## 8.12 ファーズアテンプト

ボールを打とうとファーズ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、かつ有なり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場合は、レットが与えられる。

### 8.13 ターニング

ターニングとは、プレイヤーが回転動作を行い、その結果ボールまたは相手のいずれかを見失う場合、またはボールが身体の後方を通して一方から他方へ抜ける場合を指す。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、ルール 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かかわらず、スイ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場合は、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場合は、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常に検討し状況に応じて判断をしなければならない。

## 9 プレイヤーに当たったボール

9.1 フロントウォールに向かっている途中で、ボールが相手又は相手のラケットや衣類に当たった場合は、プレーを止めなければならない、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場合は、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。
- 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、プレーを止めなければならない、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ノンストライカー又はノンストライカー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、ボールがノンストライカー又はノンストライカー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、ラリーはノンストライカーの勝利となる。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否かを検討し、状況に応じて判断をしなければならない。

## 10 アピール

- 10.1 両プレイヤーともラリー中にプレーを止め、マーカ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、マーカによるコールに対して、又はコールがなかったことに対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のか、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、レフリーはそれぞれ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、最後のラリーに対してのアピールは、その直後にされなければならない。
- 10.6 マーカ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ーを止め、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確信が持てない場合、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、その直後、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、試合が再開した時、プレイヤーはボールを打って温めても良い。プレーは、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はレットとする。
- 11.9 ボールがコート内の器具や設備等の物に当たった場合はレットとする。
- 11.10 全てのイレギュラーバウンドに対して、レットは認められない。

## 12 プレーのためのコンディション

### 12.1 集中を妨げる行為

- 12.1.1 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。
- 12.1.2 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、
  - 12.1.2.1 偶発的な場合は、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。
  - 12.1.2.2 故意的な場合は、レフリーはルール 14（コンダクト）を適用しなければならない。
- 12.1.3 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。
- 12.1.4 大会によっては、プレー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、プレイヤーはプレーを続けるものとし、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ーを止め、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。

## 12.2 落下物

- 12.2.1 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ー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（罰則）を適用したりした場合はこの限りではない。
- 12.2.2 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。
- 12.2.3 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 12.1（集中を妨げる行為）が適用される。
- 12.2.4 プレイヤーのラケット以外の物がラリー中にコートの上に落ちた場合、プレーを止めなければならない
- 12.2.4.1 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、そのラリーは相手の勝ちとなる。
- 12.2.4.2 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。
- 12.2.4.3 プレイヤー以外が原因で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利となる。
- 12.2.4.4 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。

## 12.3 コートコンディション

試合中にコートコンディションが変わった場合、以下の規則が適用される：

- 12.3.1 どちらの選手にも過失がない場合、コートコンディションが変わったときはプレーを中止し、レットが認められる。プレーが再開された場合、中断時のスコアが有効となる。
- 12.3.2 コートに物が落ちた場合、ルール 12.2が適用される。
- 12.3.3 選手がコート上で嘔吐した場合、ルール 13.1.2が適用される。
- 12.3.4 選手が負傷した場合、ルール 13.2. および13.3. が適用される。
- 12.3.5 コートに血が付着した場合、ルール 13.3.1.5. が適用される。
- 12.3.6 通常のプレー中に選手の汗でコートが濡れた場合、いずれかの選手がラリー終了後にコートを拭くよう要求することができる。
- 12.3.7 選手がボールを打つ際に、滑ったり、踏み込んだり、ダイブしたり、または身体の一部が床に触れることにより、コートに湿ったエリアを残した場合に：
- 12.3.7.1 湿ったエリアを残した選手は、プレーを継続するか、ラリーを放棄しなければならない；
- 12.3.7.2 相手はボールを打つ前にレットを要求することができる；
- 12.3.7.3 プレーが継続する場合、いずれの選手も安全上の理由でのレットを要求することはできない；

12.3.7.4 レフリーが湿ったエリアが故意に有利を得る目的で引き起こされたと判断した場合、レフリーはルール 14（コンダクト）を適用しなければならない。

12.3.8 レフリーは：

12.3.8.1 プレーの継続が安全かどうかを判断しなければならない；

12.3.8.2 要求がされていない場合でもレットを許可することができ、安全上の理由により必要に応じてプレーを停止することができる。

## 13 病気・ケガ・出血

負傷および出血を伴う負傷の場合、回復に要する時間は、レフリーが負傷の状態が真正であると判断し、そのカテゴリーを決定した時点から開始される。回復時間は、負傷が発生した時点でのみ認められ、ゲーム終了時に認められる場合、ゲーム間のインターバルを含むものとする。

### 13.1 病気

13.1.1 ケガ及び出血を伴わない病気や肉体的損傷になったプレイヤーは、速やかにプレーを続けるか、進行中のゲームを放棄し、ゲームのインターバル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、水ぶくれ、呼吸困難等の症状及び喘息が含まれる。ゲームの放棄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、その後プレーを再開するか試合を放棄しなければならない。

13.1.2 プレイヤーが嘔吐やその他の行動によりコートプレー不可能な状態にした場合、試合は相手の勝利となる。

### 13.2 ケガ

レフリーは：

13.2.1 負傷の状態が真正であると確信できない場合、選手に直ちにプレーを再開するか、進行中のゲームを放棄し、利用可能な場合、ゲームのインターバルを取った後、プレーを再開するか、試合を放棄するかを選択するよう助言しなければならない；

13.2.2 負傷の状態が真正であると判断した場合、両選手に負傷のカテゴリーおよび回復に許される時間を通知しなければならない。

注意：負傷が発生したラリー終了時のスコアは有効とする。

13.2.3 負傷が試合で既に負っていた負傷の再発であると判断した場合、選手に即座にプレーを再開するか、進行中のゲームを放棄し、利用可能な場合ゲームインターバルを取得し、その後プレーを再開するか、試合を放棄するかを選択するよう助言しなければならない。

注意：ゲーム/試合を放棄した選手は、既に獲得したポイント/ゲームは保持する。

### 13.2.4 怪我の分類

13.2.4.1 自己が原因のケガ：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最長3分間許され、その時間内にプレーを再開する準備ができなければ、そのゲームを放棄し、ゲームのイン

ターバルをとってさらに回復を試みなければならない。ゲームの放棄を認めることができるのは1回のみである。その後、プレイヤーはプレーを再開するか、試合の放棄しなければならない。

**13.2.4.2 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最長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。

**13.2.4.3 相手が原因のケガ：**相手のみが原因でケガをした場合。

**13.2.4.3.1** 相手が不可抗力によりケガをさせた場合、**ルール 14「コンダクト」**が適用される場合がある。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ー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。

**13.2.4.3.2** 相手の意図的な又は危険なプレー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 14「コンダクト」**が適用されるものとする。

### 13.3 出血

血液による負傷は、選手が流血し、その出血量が相手またはコートに血液が移るほど十分な場合となる。出血のない擦り傷、擦りむき、または切り傷は血液による負傷には該当せず、プレーは継続される。包帯、絆創膏、または覆いを通して見える血液は、血液による負傷には該当しない。

注意：コートに入る前に、既存の傷を覆うことは選手の責任である。出血事故が発生した場合、負傷した選手はコートを離れなければならない、レフリーは負傷した選手が可能な限り最短時間でコートに戻れるよう確保しなければならない。

#### 13.3.1 出血の分類

**13.3.1.1 既存の怪我：**覆われていないまたは不十分に覆われた既存の傷が出血を引き起こした場合、負傷した選手は進行中のゲームを放棄し、処置のための時間を取得しなければならない。（利用可能な場合）選手はその後、プレーを再開するか、試合を放棄しなければならない。

**13.3.1.2 怪我をしたプレイヤー自身が原因となる出血：**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、出血を覆うため最長5分間の処置が許される。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、ゲームの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、次のゲーム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。

ならない。同じ場所の出血が再発し、かつプレイヤー双方が原因となる出血（13.3.1.3.を参照）の場合、負傷した選手は流血負傷に対処するためのさらなる妥当な時間を付与される。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相手に、試合の勝利を与える。

- 13.3.1.3 プレイヤー双方が原因となる出血：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、止血に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ゲーム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相手の勝利とする。

- 13.3.1.4 相手に起因する出血：出血が相手のみによって生じた場合。

- 13.3.1.4.1 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、ルール 14「コンダクト」が適用される場合があり、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の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相手に試合を与える。

- 13.3.1.4.2 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、ルール 14（コンダクト）を適用し、レフリーは負傷したプレイヤーの勝利とする。

- 13.3.1.5 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。



- 13.4 負傷した選手は、許可された回復期間の終了前にプレーを再開することができる。両選手にプレーを再開するための合理的な時間が与えられなければならない。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ーを再開することができる。どちらのプレイヤーにも、プレーを再開する準備を行うため、妥当な時間が与えられるものとする。
- 13.5 プレー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。

## 14 コンダクト（行為）

- 14.1 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。
- 14.2 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。
- 14.3 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。
- 14.4 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。
- 14.5 プレイヤーは、不公平、危険、加害的、侮辱的な態度、スカッシュにとって有害な言動をとってはならない。
- 14.6 プレイヤーの行為が受け入れられないものである場合、レフリーは、必要ならプレー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。受け入れられ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。
- 14.6.1 ひわいな言葉又はしぐさ：  
audible or visible obscenity;
- 14.6.2 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;
- 14.6.3 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;
- 14.6.4 故意または危険なプレー（ラケットの過剰なスイングやターニングを含む）：  
deliberate or dangerous play, including an excessive racket swing and turning;
- 14.6.5 オフィシャルへの異議：  
dissent to an Official;
- 14.6.6 レフリーに影響を及ぼそうとする行為；  
attempting to influence the Referee;
- 14.6.7 用具又はコートの不適切な扱い：  
abuse of equipment or court;
- 14.6.8 アンフェアなウォームアップ：  
unfair warm-up;
- 14.6.9 コートに戻るのが遅れることを含む、プレーの遅延：  
delaying play, including being late back on court;

- 14.6.10 故意に相手の気を散らす：  
deliberate distraction；
- 14.6.11 プレー中にコーチングを受ける：  
receiving coaching during play.
- 14.7 違反行為を認められたプレイヤーは、違反行為の重さに応じて、コンダクトウォーニング（警告）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。
- 14.8 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。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。
- 14.9 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。
- 14.10 レフリーが：
- 14.10.1 コンダクトウォーニングを与えるためにプレーを止める場合、レットが認められる。
- 14.10.2 コンダクトストロークを与えるためにプレーを止める場合、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。
- 14.10.3 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。
- 14.10.4 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、インターバルはさらに追加はされない。
- 14.10.5 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ー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。
- 14.11 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。

## 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1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1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ー中のボールを打ち返すため再度アテンプトをすること。

注意：ボールを片側で打つ準備（シェイピング）をした後、ラケットを体越しに反対側へ持ってきて、ボールを打つ行為は、ファーザーアテンプトとはみなされない。

### ゲーム (GAME)

試合の一部である。プレイヤーは勝つために5ゲームズマッチであれば3ゲームを先取し、3ゲームズマッチであれば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)

コレクトリーに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に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りターン。

### 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。

#### **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、ルートのいずれかの壁の上端に当たるか、壁を越えてルートから出たか、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2つの等しいエリアの1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1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、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。

#### **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。

#### **ロングフット (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。

## 附則 2 – 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。

#### ゲームボール(GAME BALL)

プレイヤーがゲームに勝つために1ポイント必要であることを示す。

#### ハンドアウト(HAND OUT)

サーバーの交代を示す。

#### マッチボール(MATCH BALL)

プレイヤーが試合に勝つために1ポイント必要であることを示す。

#### ノー レット(NO LET)

レフリーの決定を繰り返し、レットの要求を却下する。

#### 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、コートの中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。

#### ストップ(STOP)

プレイヤーが直ちにプレーを止めなければならないことを示す。

#### ストローク トゥ 〈選手またはチーム〉 (STROKE TO 〈PLAYER or TEAM〉 )

審判の決定を繰り返し、選手またはチームにストロークを与える。

#### テン オール ア プレイヤー マスト ウィン バイ 2 ポイントズ(Ten-All. Player must win by 2 points)

10-10の時点で、選手が2ポイント差でリードしなければゲームに勝てないことを示す。  
各ゲームで最初の発生時に使用される。

#### イエス レット/レット (YES LET/LET)

審判の決定を繰り返し、ラリーのサーブからのやり直しを認める。

## マーカールのコール例

### 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 ゲームズ、ラブオール」

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

### 2. コールの順番

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.)

スコア（サーバーのスコアが常に先にコールされる）

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 ポイント」

“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 ゲームズ 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 ゲームズ 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, 11-9, 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 ゲームズ 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 ゲームズ 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

### 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 ディレイイング プレー」

“Conduct Warning Smith for delaying play.”

### コンダクトストローク(CONDUCT STROKE)

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 アビュース オブ オポネント」

“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.”

### フィフティーンセカンズ (FIFTEEN SECONDS)

認められたインターバルが残り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。

### ストップ(STOP)

プレイヤーが直ちにプレーを止めなければならないこと。

### ストローク トゥー 〈プレイヤーまたはチーム〉 (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る。

### イエス レット(YES, LET)

レットを認めること。

### 附則 3 – ビデオレビュー

ビデオレビューシステムは、技術が利用可能な場合に使用される。このシステムには、2名の審判員が関わる：マッチレフェリー（MR）とビデオレフェリー（VR）。ビデオレビューシステムの目的は、選手に再判断の機会を提供し、MRの最初の判断後にVRが最終決定を下すことになる。ゲームを可能な限り連続的に進行させるため、VRはできるだけ迅速かつ効率的に判断を下す必要がある。

#### ルール/手順

MRは通常通り試合を進行をするが、ヘッドセットまたはイヤピースを介してVRと常に直接連絡を取ることができる。MRは、ラリーの正しい結果を確保するために必要に応じてVRと相談する必要がある。

#### 3.1. プレイヤーレビュー

- 3.1.1. プレイヤーは、MRが下したストローク、イエス レット、ノー レットの判定に対してレビューを請求することができる（プレイヤーレビュー）。また、MRのピックアップ、ダブルヒット、キャリーコール、またはコールの欠如に対する異議申し立てにも使用することができる。
- 3.1.2. バストオブ・5ゲームズマッチ：各プレイヤーは1 試合につき合計2回のビデオレビューを受けることができる。もしマッチが5ゲーム目に入った場合、各プレイヤーは前の4ゲームで使用されたビデオレビューの数に関わらず、追加で1回のビデオレビューを受けることができる。未使用のレビューは5ゲーム目に持ち越すことはできない。
- 3.1.3. バストオブ・3ゲームズマッチ：各選手は1 試合につき1回のビデオレビューを受けることができる。試合が3ゲーム目に達した場合、各選手は前の2ゲームで利用したビデオレビューの数に関わらず、追加で1回のビデオレビューを受けることができる。未使用のレビューは3ゲーム目に持ち越すことはできない。
- 3.1.4. 選手はMRに対し、明確かつ直ちにレビューを要請する必要がある。
- 3.1.5. MRは次のようにアナウンスする：
  - 3.1.5.1. 選手が判定に対するプレイヤーレビューを要請した場合：
    - ・「プレイヤーレビュー、選手の姓、‘ストローク’ 判定について」；または
    - ・「プレイヤーレビュー、選手の姓、‘イエス レット’ 判定について」；または
    - ・「プレイヤーレビュー、選手の姓、‘ノー レット’ 判定について」。
  - 3.1.5.2. 選手がピックアップ、ダブルヒット、またはキャリーコールまたはコールの欠如に関するプレイヤーレビューを要請する場合：
    - ・「プレイヤーレビュー、選手の姓、‘Good’ の判定について」；または
    - ・「プレイヤーレビュー、選手の姓、‘Not Good’ の判定について」。
- 3.1.6. リプレイは画面に表示され、VRの決定（VRの決定は最終決定）も画面に表示される。

注意：

  - 3.1.6.1. VRが元の決定を覆した場合、プレイヤーはレビューを維持する。
  - 3.1.6.2. VRが元の判定を維持した場合、プレイヤーはレビューを失う。



3.1.6.3. VRが元の判定を覆した場合でも、レビューを要請したプレイヤーに不利な判定となった場合、プレイヤーはレビューを失う。例えば、プレイヤーが「Yes Let」を「Stroke」に変更することを期待してレビューを要請したが、ビデオレフェリーが「Yes Let」を「No Let」に変更した場合、プレイヤーはレビューを失う。

3.1.7. MRは次に次のように発表をする：

3.1.7.1. VRが元の決定を維持した場合：

- ・「ストローク、決定維持、レビューは残っていない（またはx回残っている）」；または
- ・「イエス レット、決定維持、レビューは残っていない（またはx回残っている）」；または
- ・「ノー レット、決定維持、レビューは残っていない（またはx回残っている）」；または
- ・「ピックアップは良好でした、決定維持、レビューは残っていない（またはx回残っている）」；または
- ・「ピックアップは不十分でした、決定維持、レビューは残っていない（またはx件残っている）」。

3.1.7.2. VRが元の決定を覆した場合：

- ・「ストローク トゥ、決定が覆された、x回のレビューが残っている」；または
- ・「イエス レット、決定が覆された、x回のレビューが残っている」；または
- ・「ノー レット、決定が覆された、x回のレビューが残っている」；または
- ・「ピックアップは良好であった、決定が覆された、x回のレビューが残っている」；または
- ・「ピックアップは不十分であった、決定が覆された、x回のレビューが残っている」。

3.1.8. ビデオレビューが利用できない場合、またはピックアップ、ダブルヒット、キャリア等のレビュー結果が確定しない場合、選手はレビューを維持する。MRは次のような発表をする：

- ・「技術的な問題で、現在ビデオレビューは利用できない。元の判定が維持される」；または
- ・「判定不能、イエス レット、x回のレビューが残っている」。

## 3.2. ビデオ審判の判断

3.2.1. MRは、上訴がまだ判断されていない場合、正しい判断に確信が持てない場合、ピックアップやダブルヒット、キャリアに関する判断を含む、いかなる判断についてもVRに照会する権利を有する。MRは必要な回数だけ「VRの判断」を要請することができ、これは選手のビデオレビューの回数には含まれない。

3.2.2. MRは、以下のいずれかの方法でVRの判定を要請する：

- ・「VRの判定を要請する」；または
- ・「VR、前方の左側のピックアップを確認を要請する」。

3.2.3. VRは最終判断を下し、MRが次のように発表する：

- ・「ストローク トゥ、選手の姓」；または
- ・「イエス レット」；または
- ・「ノー レット」；または
- ・「ピックアップは良好であった」；または
- ・「ピックアップは不十分であった」

### 3.3. ビデオレフェリーの判定覆し

3.3.1. 選手はライン判定やディン判定に関するレビューを要請することはできない。

3.3.2. VRが確定的な証拠となるビデオ映像を確認した場合、VRは次のラリー開始前にMRIにこれを伝達し、ラリーの公正な結果を確保できる。

3.3.3. その場合、MRは次のように発表する：

- ・「VRは決定的な証拠に基づき、ボールが有効だったと判断した。ポイント」；または
- ・「VRは決定的な証拠に基づき、ボールがダウンだったと判断した。ポイント」；または
- ・「VRは決定的な証拠に基づき、ボールがインだったと判断した。ポイント」；または
- ・「VRは決定的な証拠に基づき、ボールがアウトだったと判断した。ポイント」；

#### 附則 4 – 目を保護するアイガード

WSFは、すべてのスカッシュ選手に対し、適切な国家規格に準拠して製造された保護用アイウェア（アイガード）を、ウォームアップを含むプレー中（友好試合、リーグ戦、トーナメントを含む）、常に適切に目に着用することを推奨する。選手は、着用する製品の品質が目的適合であることを確認する責任がある。WSFが公認するすべてのダブルスおよびジュニア大会では、保護用アイウェアの着用が義務付けられている。WSF認定の保護用アイウェアのリストは、以下のリンクから確認することができる：<https://www.worldsquash.sport/eyewear/>

#### 附則 5 – 技術的仕様

以下の仕様は、コート&エキップメント委員会によって設定され、合意されている。現在のすべての技術的仕様は、WSFのウェブサイトで確認することができる。<https://www.worldsquash.sport>

コートの仕様：<https://www.worldsquash.sport/court-construction/>

スカッシュボールの仕様：<https://www.worldsquash.sport/ball-specification/>

スカッシュラケットの仕様：<https://www.worldsquash.sport/racket-specification/>

#### 附則 6 – コーチング

コーチングとは、選手に対してあらゆる手段で与えられるコミュニケーション、助言、または指示を指す。試合中は、ゲーム間のインターバル中にのみ許可されている。

#### 選手分析技術

以下の通り説明される選手分析技術は、附則7の仕様に準拠する限り、競技用具に組み込むことが可能である。選手に装着される競技用具は、規則に準拠しなければならない。

選手分析技術とは、選手のパフォーマンスに関する情報に関して、以下のいずれかの機能を含む装備を指す：

- A. 記録
- B. 保存
- C. 送信
- D. 分析
- E. 選手への通信（いかなる手段によるものでも）。

選手分析技術は、試合中に情報を記録および/または保存することが可能であるが、そのような情報は試合中に選手によって取得することはできないものとする。

※現在、附則7は発表されていない。