

## 7 主審のコール

### 関東オープン（団体戦）用

	主審コールや仕事	試合の状態
トス	<b>「選手は集まってください。」</b> ・選手名をゼッケンで確認後に、あいさつ（握手）を促し、トスを行う。 <b>「どうしますか？」</b>	若番(右コート)から聞く。 トスに 勝った方が(1)か(2)のいずれかを選ぶ。 負けた方は残りから選ぶ。 (1)サービス or レシーブ (2)コートのエンド, L(左)or R(右)
公式練習	・公式練習の時間を計測する。 ・スコアシートに書き入れる。 エンド(「L」と「R」) ファーストサーバー/レシーバー(「S」と「R」) 等	公式練習は2分間。 (若番の方が先に練習を始める。)
プレイヤーの紹介	(スコアボードを見ず、視線をあげて) (右手で指し) <b>「オンマイライト A(都県名)、レプリゼンティッドバイ Xさん</b> (左手で指し) <b>オンマイレフト B(都県名)、レプリゼンティッドバイ Yさん」</b> <b>「 A(都県名) トウサーブ」</b>	(シングルスするとき)  【例】 Xさんがサーバーの場合
	(右手で指し) <b>「オンマイライト A(都県名)、レプリゼンティッドバイ Wさん、Xさん</b> (左手で指し) <b>オンマイレフト B(都県名)、レプリゼンティッドバイ Yさん、Zさん</b> <b>「 A(都県名) トウサーブ Xさん トウ Yさん」</b>	(ダブルスするとき)  【例】 Aがサービングサイド Xさんがサーバーで、 Yさんがレシーバーの場合
第1ゲーム	<b>「ラブオール、プレー」</b>	第1ゲームを始めるとき
	<b>【例1】「8-3」</b>  <b>【例2】「サービスオーバー 8-3」</b> <b>【例3】「ファイブオール」</b>	スコアをコールする時 【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 【例2】 サービングサイドが負けた場合 【例3】 5対5の同点
	〈ストップウォッチを押してから〉 <b>【例】「11-8 インターバル」</b>	すべてのゲーム中に、 一方のサイドのスコアが11点になったとき、 60秒を超えないインターバルを認める。
	<b>「コート 20秒」</b> 2回繰り返す。(両サイドに向けてコール) アドバイスや給水でなかなか入らない場合は、 <b>「コートへお入りください」と声を掛ける。</b>	インターバルの時間が残り20秒になったとき
	<b>「11-8 プレー」</b>	再開時
ゲーム間	<b>「20 ゲームポイント 8」</b> <b>「29 ゲームポイント 28」</b> <b>「29 ゲームポイント オール」</b>	ゲームが終わるとき (1)どちらかのサイドが20点になったとき (2)どちらかのサイドが29点になったとき (3)どちらのサイドも29点になったとき
	〈ストップウォッチを押すのと同時に〉 <b>「ゲーム</b> <b>ファーストゲームワンバイ (都県名)21-11」</b>	第1ゲームが終了したとき 【例】Xさんが21対11で勝った
	〈ストップウォッチを押してから〉	第1ゲームと第2ゲームの間 第2ゲームと第3ゲームの間 120秒を超えないインターバルを認める。 ※得点係にインターバルボードを設置させる。 ネットと平行に置く。
	<b>「コート 20秒」</b> 2回繰り返す。(両サイドに向けてコール) アドバイスや給水でなかなか入らない場合は、 <b>「コートへお入りください」と声を掛ける。</b>	インターバルの時間が残り20秒になったとき  得点係にインターバルボードを撤去させる。

第2ゲーム		<b>「セカンドゲーム,ラブオール,プレー」</b>	第2ゲームを始めるとき
	インターバル	〈ストップウォッチを押してから〉 【例】 <b>「11-10 インターバル」</b> <b>「0コート 20秒」</b> <b>「11-10 プレー」</b>	
		<b>「20 マッチ(ゲーム)ポイント 18」</b> <b>「29 マッチ(ゲーム)ポイント 28」</b>	マッチ(ゲーム)が終わるとき (1)どちらかのサイドが20点になったとき (2)どちらかのサイドが29点になったとき
		〈ストップウォッチを押すのと同時に〉 <b>「ゲーム セカンドゲームワンバイ (都県名)21-15」</b> <b>「ワンゲームオール」</b>	第2ゲームが終了したとき 【例】Yさんが21対15で勝ったとき  ゲームカウントが1-1のとき
終了	ゲーム	<b>「ゲーム」</b> <b>「マッチワンバイ (都県名) 21-11, 21-18」</b> (勝者サインをもらい 両方のプレーヤーと握手をする)	第2ゲームで勝敗が決まったとき 全スコアをコールする。  ※得点係にモップかけの指示を出す。
ゲーム間		<b>「0コート 20秒」</b>	120秒を超えないインターバルを認める。 ※得点係にインターバルボードを設置/撤去させる。
第3ゲーム		<b>「ファイナルゲーム,ラブオール,プレー」</b>	第3ゲームを始めるとき
	インターバル	<b>「チェンジ エンズ」</b> <b>(11-8 インターバル,チェンジエンズ)</b>	エンドを交替させるとき 第3ゲームでどちらかのサイドが11点になったとき)
		<b>「20 マッチ ポイント 18」</b> <b>「29 マッチ ポイント 28」</b> <b>「29 マッチ ポイント オール」</b>	マッチが終わるとき (1)どちらかのサイドが20点になったとき (2)どちらかのサイドが29点になったとき (3)どちらのサイドも29点になったとき
終了	ゲーム	<b>「ゲーム」</b> <b>「マッチワンバイ (都県名) 21-11, 15-21, 21-17」</b> (勝者サインをもらい 両方のプレーヤーと握手をする)	第3ゲームが終了したとき ※得点係にモップかけの指示を出す。
その他のコール		<b>「フォルト・(サーバー)」</b> (その瞬間に大きな声でコール！)	(サービスフォルト) サービスジャッジはつかないため、主審がとる。 ・ラケットの前方への動きを中断したとき ・サーバーまたはレシーバーの足がラインに触れたとき、両足の一部分がその位置で、コート面に接していないとき ・サーバーのラケットで最初にシャトルの台を打ったとき ・サーバーのラケットで打たれる瞬間にシャトル全体がサーバーのウエストより下でなかったとき (アバブザエスト) ・サーバー持つラケットヘッド及びシャフトがシャトルを打つ瞬間に下向きでなかったとき
		<b>「レット」</b>	レットにするとき
		<b>「ラインジャッジ シグナル」</b> または、 <b>「ジャッジはもう一度、シグナルを出してください」</b> 再度、判定を出すように促す。	ライン判定が確認できなかったとき、 選手に「アウト」、「イン」の確認を求められたとき
		<b>「コレクション イン」</b> <b>「コレクション アウト」</b>	ライン判定で線審の明らかな間違いがあった場合、主審は変更することができる。
		(1)主審が判定 (2)主審も見た上で、線審とアイコンタクト (3)よく見て判定する、フォルトの場合は、「フォルト」のコールをする。 (4)中断している間の時間をストップウォッチで計測する。	【その他、特に注意してほしい点】 (1)サーブ時のショートサービスのインとアウト、センターラインのインとアウト (2)主審側のサイドラインのインとアウト (3)ネット際のプッシュのオーバーザネット タッチザネット (4)試合続行不能な怪我や事故等が起きたらすぐに 右手を挙げてレフェリーを呼ぶ (例 ねんざ、目に当たった、過呼吸、鼻血が出た等) *足の痙攣は試合続行

