

	状況	コール例
1	最初のサービングサイドとレシービングサイド、エンドを決める時	トス(じゃんけん)をしてください。 トスに勝ったサイドに”サーブ、レシーブ、エンド どれを選びますか?”と確認する。
2	プレイヤーを紹介する時 例 Wさんがサーバーで、Zさんがレシーバーの場合 1) 個人戦 ダブルス 2) 団体戦 ダブルス (シングルスは、省略)	(言いながら右、左を指す) 1) オンマイライト Wさん Xさん A(チーム名) オンマイレフト Yさん Zさん B(チーム名) Wさん トウサーブトウ Zさん 2) オンマイライト A(チーム名)レプリゼンティッド バイ Wさん、Xさん オンマイレフト B(チーム名)レプリゼンティッド バイ Yさん、Zさん A トウサーブ、Wさん トウ Zさん
3	マッチ(試合)を始める時	ラブオール、プレー (ファーストゲーム ラブオール、プレーとは言わない)
4	スコアをコールする時 1) ポイントした時(プレイ前のサービングサイドのスコアが7、レシービングサイドのスコアが3) 2) 5対5の同点になった時 3) 一方のサイドのスコアが11点に達した時(11-8の場合) 4) どちらかのサイドが20点(あと1点でゲームが終了する)になった時 5) 20点オールになった時 6) 延長ゲームの場合(例 21-20の場合) 7) どちらかのサイドが29点になった時 (例 1: 29-28の場合、 例 2: 29-29の場合)	1) サービングサイドがポイントの場合 : 8-3 レシービングサイドがポイントの場合 : サービスオーバー、4-7 2) (サービスオーバー) 5 オール 3) (サービスオーバー) 11-8、インターバル 4) (サービスオーバー) 20 ゲームポイント 14 (例 20-14の場合) *(サービスオーバー) 20 マッチポイント 14 5) (サービスオーバー) 20 オール (20ゲームポイントオールとは言わない) 6) (サービスオーバー) 21-20 (21ゲームポイント20とは言わない) 7) 例 1: (サービスオーバー) 29 ゲームポイント 28 *(サービスオーバー) 29 マッチポイント 28 例 2: (サービスオーバー) 29 ゲームポイント オール *(サービスオーバー) 29 マッチポイント オール 注 1. サービングサイドのスコアからコールする 注 2. レシービングサイドのポイントの時、サービスオーバーをコールする
5	11ポイントのインターバルコール(60秒) 1) 11ポイントになった時 2) 規定時間前にプレイヤーがコートに戻った時 3) 40秒経過時	1) (サービスオーバー) 11 - *、インターバル (最後のラリーが終ったらストップウォッチをONし、コールする) 2) 双方に” よろしいですか”と確認後、”11 - * プレイ”とコール 3) ” *コート、20秒”と2回繰り返し、プレイヤーをコートに戻る様促す。 戻ったら、” 11 - *、プレイ”
6	ファーストゲームが終了した時 例 W、Xさん、A(チーム名)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 Wさん Xさん A(チーム名) 21-18 (インターバル、フィジィエズのコールは不要) *団体戦のときは、チーム名のみ
7	ゲーム間のインターバル(120秒) 1) ゲーム終了時 2) 100秒経過時 3) 規定時間前にプレイヤーがコートに戻った時	*ファーストとセカンドゲーム、セカンドとファイナルゲームの間 1) 項番6(ラリーが終ったらストップウォッチをONする) 2) ” *コート、20秒”と2回繰り返し、プレイヤーをコートに戻る様促す 3) 双方に” よろしいですか”と確認後、セカンド又は、ファイナルゲームを開始する
8	セカンドゲームを始める時	セカンドゲーム、ラブオール、プレー
9	セカンドゲームが終了し、ファイナルゲームに入る時 例 ファーストゲーム負けたY、Zさん、B(チーム名)が21対16で勝った	ゲーム(ストップウォッチをONにする) セカンドゲーム、ワンバイ Yさん Zさん B(チーム名) 21-16 ワンゲーム オール (インターバル、フィジィエズのコールは不要) *団体戦のときは、チーム名のみ
10	セカンドゲームでマッチが終了する場合。例 W、Xさん、A(チーム名)が21対18、21対18で勝った	ゲーム (勝者のサインをもらったら(ダブルスの場合、2名分のサインをもらう)) マッチ ワンバイ W、Xさん、A(チーム名) 21-18, 21-18
11	第3ゲームを始める時	ファイナルゲーム、ラブオール、プレー
12	第3ゲームで、一方のサイドが11点になった時	(サービスオーバー) 11 - *、インターバル チェンジエズ (ラリーが終ったらストップウォッチをONし、コールする) 項番5参照 (インターバルが終わったら) 11 - *、プレー
13	マッチ(試合)が終わった時 例 W、Xさん、A(チーム名)が21対18、16対21、21対10でマッチ(試合)に勝った	ゲーム (勝者のサインをもらったら(ダブルスの場合、2名分のサインをもらう)) マッチ ワンバイ W、Xさん、A(チーム名) 21-18, 16-21, 21-10 *団体戦のときは、チーム名のみ
14	レットにする時	レット
15	線審が明らかに間違った判定をした時	1) インをアウトと判定した ⇒「コレクション、イン」 2) アウトをインと判定した ⇒「コレクション、アウト」
16	違反したサイドを呼んで 1) 警告(1回目)を宣告する時 2) フォルト(2回目)を宣告する時	カム ヒア 1) ウォーニング(警告) フォー ミスコンダクト⇒イエロー カードを出す 2) フォルト フォー ミスコンダクト⇒レッド カードを出す

