

選手が自分側のコートでの判定とコールをする

- 1 サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声でスコアを告げる
その時点のスコアを選手同士で確認する。
- 2 **イン**
 - ①ボールがラインにタッチした
 - ②ボールとラインの間に空間が見えなかった
 - ③ボールを見失って判定ができない（相手に有利に）
- 3 **アウト、フォールト**

ボールとラインの間に、**はっきり**と空間が見えた
- 4 アウト、フォールトは、**相手に聞こえる声とハンドシグナル**
を使ってボールが着地したら速やかに行う
- 5 他のコートからのボールが入ってきた等、妨害が起こった場合、
レットとコールしてポイントをやり直す
両選手がレットをコールできる
- 6 次の場合は速やかに、レフェリー、ロービングアンパイアに申し出る
 - ①試合中、トイレ、着替え、ヒートルールでコートを離れる時
 - ②試合中、相手プレイヤーの言動、フットフォールト等に疑問、不服がある時
 - ③試合中、解決できないトラブルが起こった時
 - ④試合を続けられなくなり、棄権したい時

サービスのノーレットルール

ネットインのサーブをレットにせず返球する（インプレーとする）

返球できなければ、失点となります

ノーアドバンテージ

| | | |
|------------|-------|--|
| サーバーのアナウンス | 30-30 | サーティ オール |
| | 30-40 | サーティ フォーティ |
| | 40-40 | デュース、 ディサイディング ポイント、 レシーバース チョイス |

レシーバーは 右サイドか左サイドを速やかに選んでサーバーに知らせる

ゲーム デュース後の1ポイントでそのゲームの勝者が決まります

タイブレーク

相手に2ポイント以上の差をつけて、先に7ポイント取った選手が勝ち（例7-0、7-5、8-6）

- ・0ゼロ、1ワン、2ツー、3スリーと数える
- ・6ポイント毎に、エンドチェンジします
- ・タイブレーク中のエンドチェンジ時、休憩はできません。水分補給はokです

| | | |
|-------|------|---|
| 1 | ポイント | 1ゲーム目のサーバーが、右からサーブする。1ポイントで交代する |
| 2・3 | ポイント | 相手は先ず左からサーブし、次に右からサーブする。以後、2ポイントずつで交代していく |
| 4・5 | ポイント | 左・右 |
| 6・7 | ポイント | 左・6ポイント終了後、エンドチェンジする 右からもう1ポイント |
| 8・9 | ポイント | 左・右 |
| 10・11 | ポイント | 左・右 |
| 12・13 | ポイント | 左・12ポイント終了後、エンドチェンジする 右からもう1ポイント |