

ピククルボールのルール要約（和訳版）

- 本文書は USAPA のウェブサイトに掲載されている Rules Summary を個人的に和訳し、必要と思われる個所に個人的に補足を行ったものです。
- 本文書の意訳・補足や誤訳によって生じた損害等への責任は負いかねます。

以下はピククルボールのルールの要約です。

もしこの要約と公式ルールとの間で矛盾が生じた場合には公式ルールが優先されます。

[基本的なルール]

- ❖ ピククルボールはダブルス(2人で1チーム)、またはシングルスでプレイされます。ダブルスが最も多くプレイされています。
- ❖ シングルス、ダブルスとも、同じサイズの競技エリアとルールを使用します。

[サーブ]

- ❖ サーブはアンダーハンドで行わなければなりません。
- ❖ パドルはサーバーの腰(腰は「へその高さ」)よりも下でボールと接しなければなりません。
- ❖ サーブはベースラインの後ろに少なくとも片足を置いて開始します。ボールが打たれるまで、どちらの足もベースラインやコートエリアに触れてはいけません。
- ❖ サーブは斜めのクロスコートから打たれ、反対側の対角線上のコート内に着地しなければなりません。
- ❖ レットの場合を除き、1回だけサーブを試みることができます。レットとは、サーブしたボールがネットに触れた後で正しい(本来インとみなされる)コートエリア内に着地することです。レットになったサーブはやり直します。

[サービスの順序]

- ❖ サービス側ダブルスチームの両方のプレーヤーともサーブを打つ機会があります。そして、2人ともフォールトするまで得点します。(新しく始めた試合の最初のサービスの場合を除きます。)

- ❖ サイドアウト毎の最初のサーブは右側(偶数サイド)のコートから行います。
得点が入ったらサーバーはサイドを変え、左側(奇数サイド)のコートからサーブします。
- ❖ 連続して得点している間、サーバーはフォルトするまで左右のサイドを交互に切り替え続けます。フォルトしたら 1 番目のサーバーはサーブ権を失います。
- ❖ 1 番目のサーバーがサーブ権を失ったら、パートナーはコート正しいサイド(1 番目のサーバーがフォルトしたサイドの反対側のサイド)からサーブします。
(新しく始めた試合の最初のサービスの場合を除きます。)
- ❖ パートナーがフォルトするまでサーブを続けます。
パートナーもフォルトしたらサーブ権が相手チームに移ります。
- ❖ サイドアウトでサービス権が相手チームに移ったら、相手チームの最初のサーブは右側(偶数サイド)コートから行います。
チームの両方のプレイヤーがサーブを行い、チームが 2 回フォルトするまで得点します。
- ❖ シングルスの場合、サーバーはスコアが偶数の時は右側(偶数サイド)コートから、スコアが奇数の時は左側(奇数サイド)コートからサーブします。
※ 新しく始めたダブルスの試合の開始時においては、サービス側チームの 1 人だけがサーブすることができます。その 1 人がフォルトすると、サービス権はレシーブ側チームに移ります。

[得点]

- ❖ ポイントはサービス側チームのみに入ります。
- ❖ ゲームは通常 11 ポイント制(10-10 以降は 2 ポイント差がつくまで)でプレイされます。
- ❖ トーナメントゲームは 15 ポイント制(14-14 以降は 2 ポイント差がつくまで)、または 21 ポイント制(20-20 以降は 2 ポイント差がつくまで)でプレイされることが多くなります。
- ❖ サービス側チームのスコアが偶数(0, 2, 4, 6, 8, 10)の時、そのチームでゲームの最初のサーバーだったプレイヤーは、サーブやリターンの時に右側(偶数サイド)コートにいます。
奇数(1, 3, 5, 7, 9)の時、そのプレイヤーは、サーブやリターンの時に左側(奇数サイド)コートにいます。

[2 バウンスルール]

- ❖ レシーブチームはサーブされてきたボールをリターンする前にボールをバウンドさせなければなりません。
そしてサービスチームもリターンされてきたボールを返球する前にボールをバウンドさせなければなりません。これによって 2 バウンスとなります。

- ❖ ボールがそれぞれのチームのコートで1度ずつバウンドした後は、両方のチームともボレーしたりグラウンドストロークしたりできます。
- ❖ 2バウンスルールはサブアンドボレーの優位性を排除し、ラリーを増やします。

[ノンボレーゾーン]

- ❖ ネット両側の7フィート(約2m10cm)以内のコートエリアはノンボレーゾーンとなります。ノンボレーゾーンは「キッチン」とも呼ばれます。
- ❖ ノンボレーゾーン内のボレーは禁止されています。このルールはプレーヤーがノンボレーゾーン内からスマッシュをすることを防ぎます。
- ❖ 以下はフォールトとなります。
 - ・ボレーをした時にプレーヤーがノンボレーゾーンに入るか触れた場合
 - ・ボレーをした後、ボレー時の慣性でプレーヤーがノンボレーゾーンに入るか触れた場合
 - ・ボレーをしたボールがボールデッドを宣告された後であっても、慣性によってプレーヤーがノンボレーゾーンに入るか触れた場合
 - ・プレーヤーが身に着けたり持ち歩いたりしていた物が、ノンボレーゾーン(ラインを含む)に触れた場合(例：落下した場合)
- ❖ ボレーをする時以外であればいつでも、プレーヤーはノンボレーゾーン内にいることができます。

[ラインコール]

- ❖ サーブしたボールがノンボレーゾーンのラインに触れた場合を除き、ラインにボールが触れていれば「イン」とみなされます。
- ❖ サーブしたボールがノンボレーゾーンのラインに触れた場合は、サービスの長さが足りないことによりフォールトとなります。

[フォールト]

- ❖ フォールトとはルール違反によりプレイを止めるアクションのことです。
- ❖ レシーブ側のフォールトは、サービス側チームのポイントになります。
- ❖ サービス側のフォールトは、サーブ権を失うか、サイドアウトになります。

[サイド、サーブ/レシーブの選択]

任意の公正な方法(ジャンケンやコイントス等)を使用して勝者と敗者(シングルスでは個人の勝者と敗者、ダブルスでは勝者チームと敗者チーム)を決めます。

勝者には以下の 1)、または 2)のどちらかを選択する権利が与えられます。

- 1) 最初の選択権をそのまま勝者が行使する
または
- 2) 最初の選択権を敗者に譲る

勝者が選択した結果に基づいて、以下のどちらかを実施します。

[1)を選択した場合]

勝者は以下の A)、または B)のどちらか 1 つを選び、その項目の内容を決定します。

(注: 勝者が両方の項目を同時に決めることはできません。)

- A) 最初にプレイするコートサイドの選択
- B) 最初にサーブをするか、またはレシーブをするかの選択

敗者は勝者が選ばなかった方の項目の内容を選択します。

例) 勝者がプレイするサイドを選んだ場合、敗者はサーブとレシーブのどちらを取るかを選びます。

[2)を選択した場合]

1)を選択した場合とは逆になります。

敗者は A か B のどちらか 1 つを選び、その項目の内容を決定します。

(注: 敗者が両方の項目を同時に決めることはできません。)

勝者は敗者が選ばなかった方の項目の内容を選択します。