



ピククルボールノールール(1)

ゲームには、シングルス(1対1)とダブルス(2対2)の2種類があり、プレーするコートは、標準のテニスコートの約半分の大きさ。コートの中央には、約86cmの高さのピククルボールネットが張られている。
(ダブルスの方が主流)

1) サーブ

- ・サーブはアンダーハンドで打たなければならない。
- ・ボールを打つ(インパクト)の瞬間は、手首が腰(へそ)よりも低い位置で尚且つ、打点は手首より低い位置でなければならない。つまり、手首が腰より低い位置にあっても、パドルのヘッドが手首よりも高い位置にある場合は、アウトになる。
- ・サーブは、少なくとも片方の足がベースラインよりも後ろに着いた状態で始める。ボールを打つまで、どちらの足もベースラインを踏んだり、コートの中に入ったりしてはいけない。
- ・サーブは対角線上のコートに向けて打ち、相手コートノンボレーラインを超え、ベースラインとサイドラインに囲まれたエリアに入れなければならない。
- ・サーブは1回のみ。

2) サーブの順序(ダブルスの場合)

- ・コートの右サイドにいるプレーヤーからサーブを始める。
- ・ペアそれぞれに1球ずつサーブを打つ機会が与えられ、ミスをした限りは同じ人がサイドを変えながらサーブを打つ。一人目のサーブの時にミスをしたら二人目がサーブをし、またミスをしたら相手側にサーブ権が移る。しかし、ゲーム開始時は一人目のサーブの時にミスをしたら、すぐに相手側にサーブ権が移るという特別なルールになっている。ポイントはサーブ側にしか入らない。

3) ツーバウンドルール

- ・ピククルボールの象徴的なルールであり、特にテニス経験者にとってはなかなか慣れないルールである。
- ・リターンする人は、サーバーが打ったボールを一度バウンドさせてから打たなければならない。また、サーバー側もリターン側が打ったボールを一度バウンドさせてから打たなければならない。
1球目(サーバーが打ったボール)がバウンド＝ワンバウンド、2球目(リターン側が打ったボール)がバウンド＝ツーバウンドした後の3球目以降はノーバウンドで打っても良い。
- ・テニスでは、サーブ&ボレーのようにサーブを打った後すぐに前に出て、ボレーを決めることができるが、ピククルボールではまずはラリーを続けるためにこれが禁止されている。

4) ノンボレーゾーン(通称:キッチン)

- ・その名の通り、ボレーをしてはいけない(ノーバウンドでボールを打ってはいけない)エリアのことである。
- ・ノンボレーゾーンは、コートのネットを挟んで両側7フィート(2m13cm)以内エリアである。
- ・ノンボレーゾーン内からのボレーは禁止されているが、これは、ゾーン内でのスマッシュからプレーヤーを守るためのものである。
- ・ボレーをする時に、ノンボレーゾーンの中に入ったらフォルトになる。ノンボレーラインを踏む、ノンボレーラインを含むノンボレーゾーン内にプレーヤーが身に着けているもの(ウェアや帽子など)や持っているもの(パドルなど)が触れることも含まれる。
- ・ボレーをした後に、プレーヤーが勢いあまってノンボレーラインを踏む、ゾーン内に入る、触れるなどした場合にもフォルトとなる。(一連の動作内でノンボレーゾーンに入るとフォルト、と見なされる。)相手が打ったボールがアウトになった場合も、ノンボレーゾーンに入った時点でフォルトとなる。
- ・ノンボレーゾーンに入ってはいけないわけではなく、ノンボレーゾーンの中でも、バウンドをさせれば打つことができる。バウンドをさせて打つよりも、ボレーの方が決めやすいため、ノンボレーラインのギリギリのところ立ち、ラリーを続けながら、相手のボールが浮くのを待ってボレーで決めるというのがピククルボールの醍醐味でもある。

ピククルボールノールル(2)

5) ラインのコール

- ・ボールはどのラインにも触れていればイン(セーフ)となる。ラインに触れるとは、ボールがラインに接している必要がある。ボールが接している部分がラインの外側である場合にはアウトになる。
- ・サーブは例外で、ノンボレーラインを越えなければならず、オンライン(ライン上)の場合はショートであり、フォルトとなる。ネットに触れて落ちた場合も、オンラインの場合は、

6) フォルト

- ・ルールに反するすべての行為である。フォルトの時はプレーを止められる。
- ・レシーブ側のフォルトはサーブ側のポイントとなり、サーブ側のフォルトは、サーバーの交代かサーブ権がレシーブ側に移ることとなる。
(フォルトの例)
- ・サーブがレシーブ側の決められたエリアに入らない。
- ・サーブまたはレシーブのボールがネットする。
- ・サーブを返す時、レシーブを返す時、それぞれがバウンドさせずに打つ。(ツーバウンドルールを守らない。)
- ・ボールがコート外に出る。
- ・ノンボレーゾーン内またはノンボレーライン上でボレーを打つ。
- ・レシーバーがサーバーの打ったボールを、2回バウンドをさせてから打つ。
- ・ラリーが続いている(インプレー)時に、プレイヤーの身体、ウェア、パドルがネットまたはポストに触れる。
- ・ラリーが続いている(インプレー)時に、ボールがプレイヤーの身体、ウェア、メガネなどに当たる。
- ・ラリーが続いている(インプレー)時に、ボールがバウンドする前に、何か物に当たる。

7) サーブ側(サービスチーム)の決定

- ・コイントス、じゃんけんなどをして最初にサーブをする方を決める。勝った方が、サーブを打つ、好きなサイドを選ぶのどちらかを決めることができる。サイドを選んだ場合は、レシーバーとなる。2つの数字のうちどちらかを選び、審判が予め決めておいた数字を選べば勝ちという方法がおこなわれることもある。

8) コールの仕方

- ・自分のポイント、相手のポイント、自分がペアの中で1人目のサーバーなのか2人目のサーバーなのかの3つの数字を言う。ゲーム開始時、サーバー側は1人しかサーブができないため、数え方としては2人目と考える。つまり、ゲーム開始時のカウントは0(自分のポイント)-0(相手のポイント)-2(2人目)「ゼロゼロツー」となる。**3番目の数字は、1人目の1(ワン)か2人目の2(ツー)しかない。**

9) ゲームの終了

- ・どちらかが11ポイント(他に15、21ポイントの場合もある。)先取した方が勝ちとなる。10対10となった場合は、2ポイント差がつくまでおこなう。3ゲームマッチでは2ゲーム先取した方が勝ちとなる。

