

ゲームの進め方

今回、初めて大会に参加される方も多いため、ゲームの進め方について、まとめてみました。当日までにご確認ください。

ゲーム中、判断に迷うことがあれば、会場にいるJPAスタッフにお声がけください。

(ピックルボール京都オープン 大会運営本部)

ゲームが始まる前

- ①試合のタイムスケジュール表を見て、自分の前の試合が始まったら、待機エリアにいるようにします。
- ②前の試合が終わったら、速やかにコートに入り、対戦相手と自己紹介をします。
タイムスケジュールにある対戦相手と同じかどうかを、お互いに確認してください。
- ③ペアの代表同士でじゃんけんをして、勝った方がサーブ・リターン・エンド(どちらのコート)のどれかを選びます。もしサイドを選んだら、負けた方はサーブかリターンのどちらかを選びます。
- ④ペアのどちらが先にサーブを打つのかは、コートに入る前になるべく決めておきましょう。
リストバンドを、ゲームの最初にサーブを打つ人(スターティングサーバー)が手首につけます。

※スターティングサーバーがコートの右側にいる時は、得点は偶数、左側にいる時は、得点は奇数。
逆にスコアから、正しい位置を確認することもできます。

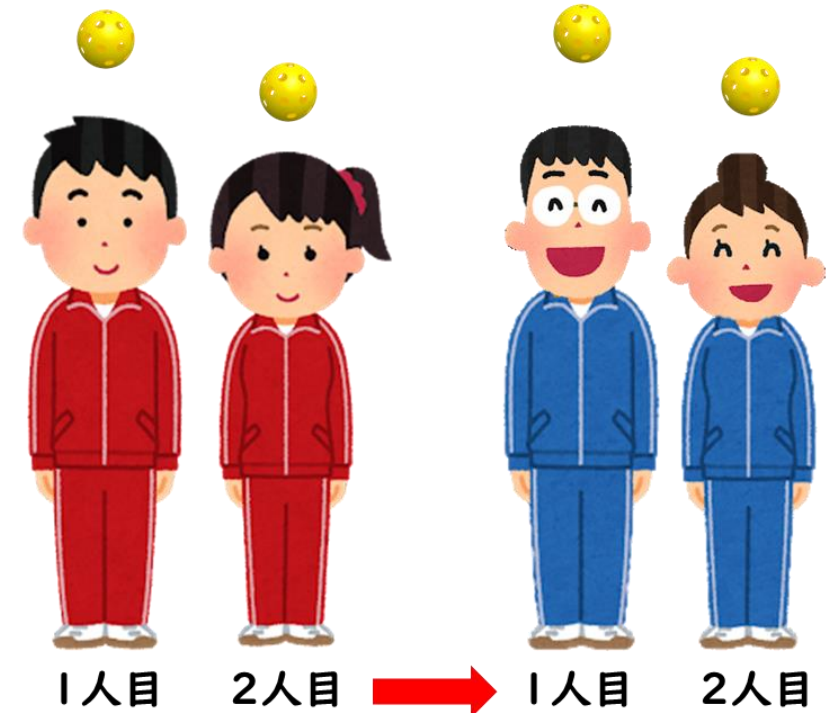
例)「得点が4だからスターティングサーバーが右」

「得点が5だからスターティングサーバーは左」

サーブ権と得点の入り方について

- ①サーブ権を持っているペアがエースを決める、相手がミスをするポイントを取ることができます。
- ②サーブ権は、ペアそれぞれ1球ずつあります。
- ③ポイントを取ったら、ポイントを取り続ける限り同じ人がサイドをかえてサーブを打ちます。
サーバー側がポイントを取ることができなかった場合、サーブ権は相手ペアに移ります。
- ④サーブ権が相手に移ったら、その時に右側にいる人がサーブを打ちます。
※スターティングサーバーがいつも最初にサーブを打つわけではありません。

サーブはペアでそれぞれ1球ずつ。
ポイントを取ったら、同じ人がずっとサーブを打つ。
1人目がポイントを取れなかったら、2人目に交代。
2人目がポイントを取れなかったら、相手ペアにサーブ権が移る。

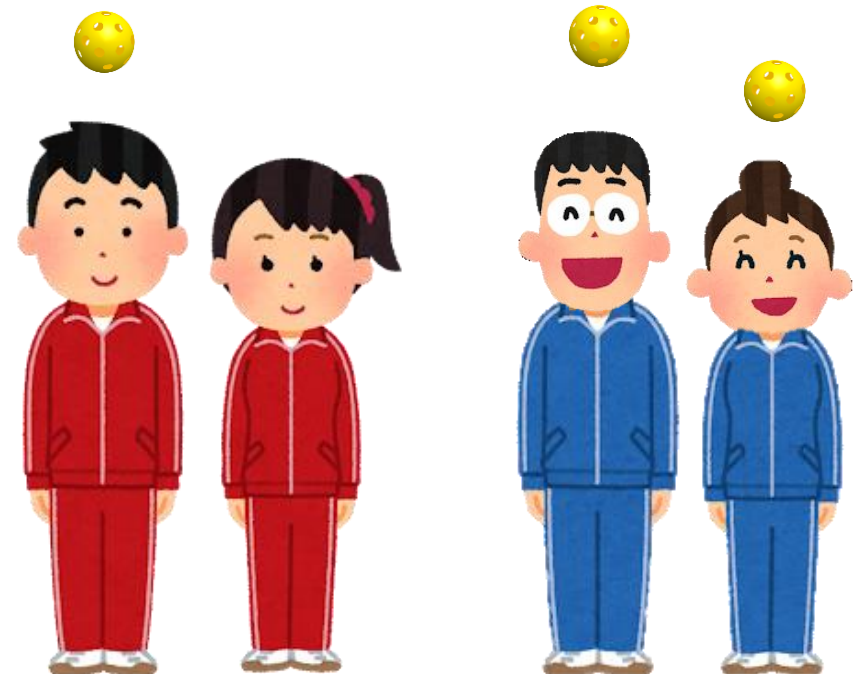


サーブ権と得点の入り方について

- ⑤ゲームの最初だけは、サーブ権は1人分しかありません。
1人目の人がポイントを取れなければ、すぐに相手ペアにサーブ権が移ります。そのため、実際は1人目ですが「2人目」という考え方をします。

※コールの仕方を覚える時に、混乱しやすいので、よく覚えておきましょう。

ゲームで最初にサーブを打つペアは、1人目がポイントを取れなかったらすぐ相手ペアにサーブ権が移る。



1人目 1人目 2人目

↑
コールの時は、2人目という考え方をします。

コールについて(1)

①3つの数字を言います。

最初に自分の得点、次に相手の得点、最後に自分がペアの中の1人目のサーバーか、2人目のサーバーかを言います。3つ目の数字は、「1」か「2」しかありません。

自分の得点

5

—

相手の得点

9

—

自分が何人目の
サーバーか

2

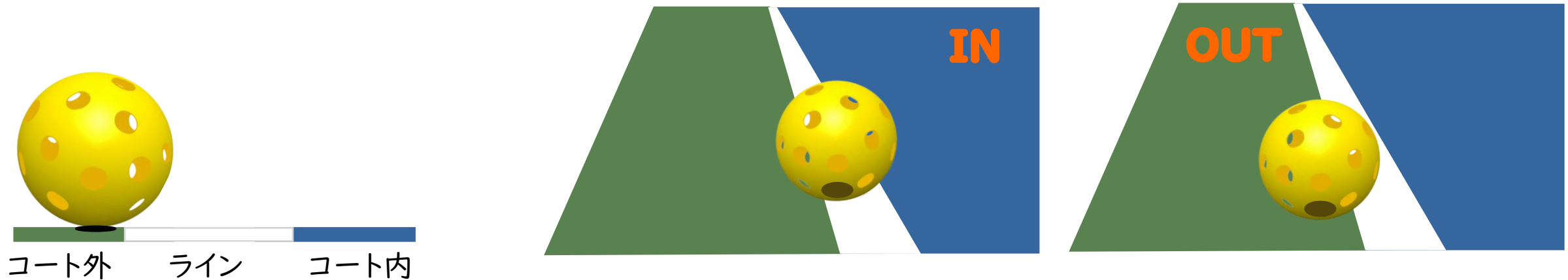
※ゲームの始めは、サーブ権は1人分しかないため、最初にサーブを打つ人は、1人目ですが、2人目と考えます。ゲーム開始時のコールは「0-0-2」です。

コールについて(2)

- ②サーブを打つ前に、スコアをコールしますが、サーバーは、自分のペアの準備ができているか、相手ペアの準備ができているかを確認してから、コールをするようにします。相手ペアのレシーバーではない人が、正しい位置に移動している最中ではないか、全員がきちんと止まって構えているかどうかを確認してからコールをします。
- ③得点のコールは、みんながわかるように大きな声で、またははっきりと相手に見えるように指文字で伝えます。レシーバーの人に向かって伝えるようにし、相手に伝わったか、異論がないかどうか確認しましょう。レシーバーの人は、もしコールが聞こえなかったり、間違っていると思ったら、必ず相手がサーブを打つ前に、もう一回言って欲しい、コールが間違っているのではないかと伝えましょう。曖昧なままプレーが始まらないようにします。
- ④自分のコールが相手に伝わり、異論がないと確認できたら、サーブを打ちます。

ラインのジャッジについて

- ①ボールとコートに触れている部分（接地面）がラインの上か、ラインより外側なのかが重要ですが、接地面がラインより外側であっても、見る場所によっては、ラインの上にいるように見えます。
→ボールとラインの間に隙間が見えなければ、「イン」とするようにしましょう。

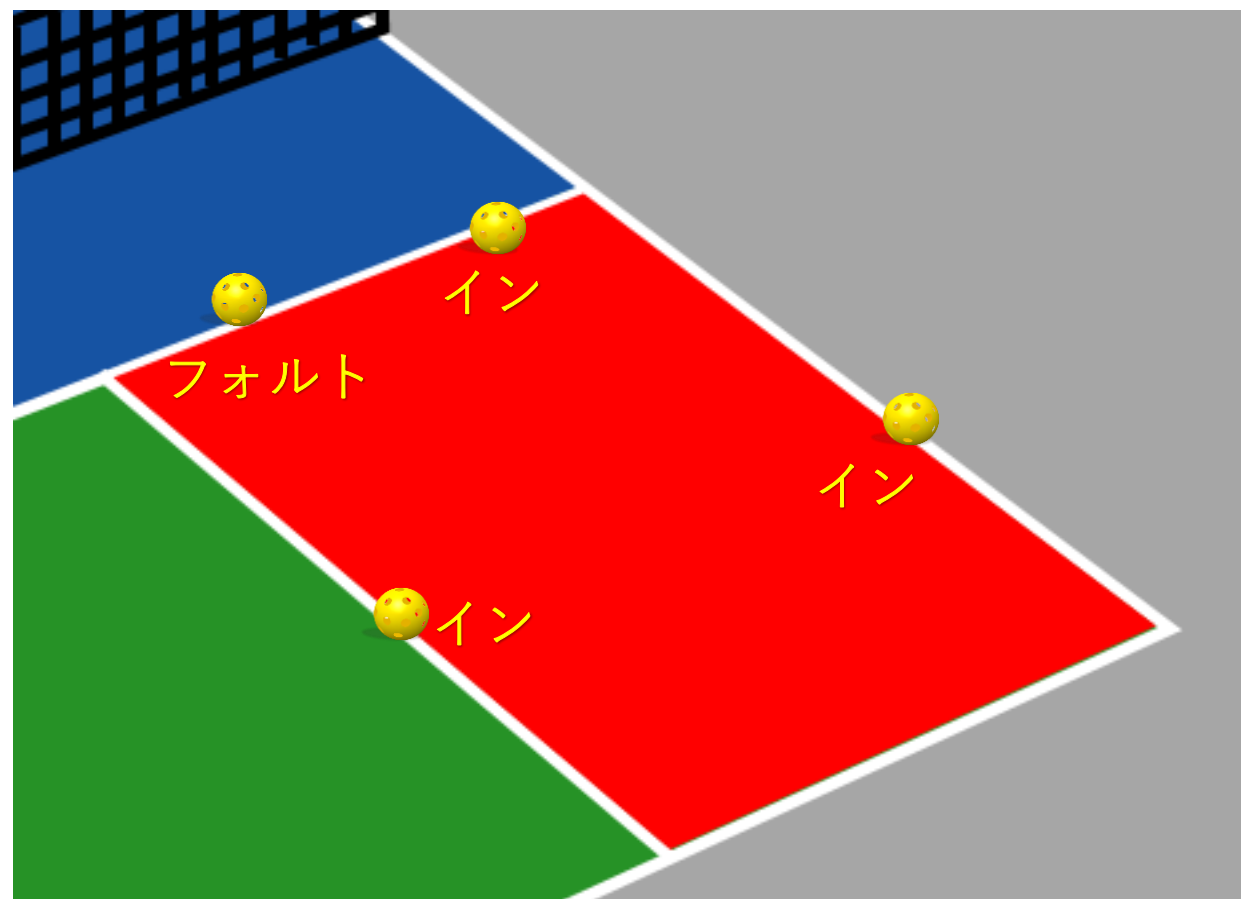


- ②「アウト」か「イン」かの判断は、ボールに一番近い人がしますが、判断に迷ったら、ペアの人に聞きます。ペアの人でも判断できなければ、相手のペアの人に聞くことができます。一度、相手のペアに聞いたら、判断は相手に委ねることになるので、自分に不利な判断が返って来てもそれに従います。

- ③自分とペアの判断が違う場合は、相手ペアに有利な判断の方を採用します。

ラインのジャッジについて

- ④サーブの時は、ノンボレーラインを確実に越えなければなりません。オンラインの時は、フォルトとなります。



エンドチェンジ(コートチェンジ)

- ① 11点先取の試合の時は、どちらかの得点が6点になったら、エンドチェンジ(コートチェンジ)をします。
- ② 15点先取の試合の時は、どちらかの得点が8点になったら、エンドチェンジ(コートチェンジ)をします。

※サーブを打っていた人は、エンドチェンジをした後、自分がどちらのサイドから打つのかをペアの人と確認し、覚えておきましょう。

試合形式	エンドチェンジのタイミング
11点先取	どちらかが6点取ったら
15点先取	どちらかが8点取ったら

デュース

- ① 11点先取の試合の時は、10点对10点になったら、2点差がつくまで続けます。16点对16点になったら、先に17点目を取ったペアが勝者となります。
- ② 15点先取の試合の時は、14点对14点になったら、2点差がつくまで続けます。22点对22点になったら、先に23点目を取ったペアが勝者となります。

試合形式	最大得点
11点先取	17点
15点先取	23点

試合結果の報告

- ①勝者が決まったら、コート中央に集まって、お互いの健闘をたたえ合い、得点を確認します。
- ②それぞれのペアの代表が、本部または集計担当のところに来て、試合結果の報告をしてください。
- ③集計担当者が、ドロー表に報告された試合結果を記入しますので、間違いがないか、2人で確認してください。

☆この「ゲームの進め方」は、ピックルボール京都オープン2023でのものです。大会によって、試合報告の仕方や進め方は異なります。