

初級

1 -1 2 × 3 2 = 3 3 -1 = 2 = 3 =
 4 = 3 5 = 3 6 -1 = × 2 = 3 = 「通常の試合だったら ×、監督が
 コートに入ることが認められている団体戦だったら」
 7 = 4 8 = 2

中級

1 - 1 = a 2 = e 3 = a 4 = b 5 = a 6 = a
 2 = 2 3 = 1 4 = 2 5 = 1 6 = 1 7 = 3
 8 = アドバンテージの時は、もう一ポイント行い、決まれば終わり。決まらなければその
 時点でセミ・アド方式にもどり最終ポイントを行う。

上級

1 = 4
 2 = (1) 明らかなサービスエースの場合：サーバーの得点
 (2) 少しでもレシーバーに返球ができた可能性があった場合：「オフィシャル・ヒン
 ダランス」が行われたと判断し、「ポイントレット」となり、ファーストサービ
 スからポイントのやり直しとなる。
 3 = 2
 4 = (1) そのボールが、ボールを打つべきプレーヤーにとうてい返せないようなボールであ
 ったら、アウトの判定のままで、スコアをコールし、ボールパーソンには、「今後
 は直接つかまない」ように指導する。
 (2) ボールを打つべきプレーヤーがもしかしたらボールを返せるような位置にいて、
 ボールパーソンがつかんでしまったのなら、<レット>とコールし、リプレイに
 する。
 5 = そのままニューボールでプレーを続け、本来ニューボールでサービスをすべきであ
 ったプレーヤー（又はチーム）が、次にサーバーになるゲームの前で、改めてもう一
 度ボールチェンジを行う。
 この場合は 10 ゲーム目の前、すなわち 9 ゲーム目終了後、ボールチェンジを行ない
 ます。この後のボールチェンジの間隔は、試合前に定められた通りに行なう。この
 場合の次のボールチェンジは 19 ゲームの前、すなわち 18 ゲーム目の後となる。
 6 = 中断時間は、 $10+1+2.5=13.5$ （分） であるため、ウォームアップはせず、直ちに試合
 を再開させる。

ウォームアップが	……………	5分以内	4分以内	3分以内
中断が	0～15分以内	×	×	×
	15分超～30分	3分	3分	3分
	30分を超える	5分	4分	3分

 7 = エンド交代、又は、セットブレイクまで待てるか促す。レフェリー又は主審が緊急を
 要すると判断した時はすぐにMTOが取れる。