

1. サーバーはサーブを打つ前、レシーバーに聞こえる声でスコアをアナウンスする。
2. ネットより自分側のコートについて判定とコールをする。ボールがラインにタッチしたとき、あるいはボールを見失って判定できなかったときは「グッド」である。ボールとラインの間に、はっきりと空間が見えたときは「アウト」または「フォールト」である。
3. 判定とコールは、相手に聞こえる声と、相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに行なう。代表的なハンドシグナルは、人差し指を出してアウト、フォールトを示し、手のひらを地面に向けてグッドを示す。
4. 「アウト」または「フォールト」とコールした直後に、プレーヤー自身が「グッド」と訂正した場合は、そのプレーヤーの失点となる。また「アウト」「フォールト」とコールし、レフェリーまたはロービングアンパイアによってオーバールールされた場合もそのプレーヤーの失点となる。  
ただし例外として、サーブされたボールがネットに触れたあとのフォールトを、「グッド」にオーバールールされた、あるいはプレーヤー自身が訂正した場合はそのサーブをやり直す。この場合に限って失点しない。  
「グッド」の判定を「フォールト」「アウト」とオーバールールされた場合は、その「フォールト」「アウト」の判定が成立する。
5. ダブルスの判定とコールは、1人のプレーヤーが行えば成立する。しかし、ペアの判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーは「レット(イン)」とコールした場合は「(サービスの)レット」となる。
6. クレーコート以外はボールマークのチェックを行うことはできない。
7. サービスの「レット」はレシーバーがコールする。誤ってサーバーがサービスの「レット」をコールしたときは、以下の判断がくだされる。
  - ① そのコールによって、プレーが停止された場合は、サーバーの失点。
  - ② そのコールに、レシーバーが同意した場合は、サービスのレット。
  - ③ そのコールにかかわらず、プレーが続きポイントが終了した場合は、ポイントが成立する。
8. インプレー中、他コートからボールが入って来るなどの妨害が起こった場合は、「レット」とコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。

9. インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落とした場合、それが1回目のときは、「レット」をコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。ただし落としたことがプレーに影響を及ぼしていない場合はポイントが成立する。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。
10. **スコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるポイントを足したスコアから再開する。**合意できなかったポイントは取り消される。ゲームスコアが分からなくなったときも同様に処理する。再開するときのエンドとサーバーは、合意されたスコアに準ずる。ただし、ゲームスコアが訂正され、再開する場合のサーバーは、次の順のサーバーに交代しなければならない。(同じプレーヤーが2ゲーム連続サーバーにはなれない)
11. 次の場合はレフェリーまたはロービングアンパイアに速やかに申し出る。
- ① 試合中、トイレ、着替え、ヒートルールなどでコートを離れるとき
  - ② 相手選手の言動やコール、フットフォールト等に疑問、不服があるとき
  - ③ プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こったとき
12. メディカルタイムアウトを取りたいときは、レフェリーまたはロービングアンパイアに申し出る。トレーナーのいない大会ではプレーヤー自身が手当てをすることができるが、レフェリーまたはロービングアンパイアによって、手当てを必要とする状態かどうか確認後、その許可を得て3分以内に処置を行う。
13. **試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。**