

各大会に於ける競技上の注意

熊本県卓球協会 審判部

- ・現行の日本卓球ルールを適用します。
- ・試合球は本卓球協会公認球(ニッタク、タマス、VICTAS)を使用する。
- ・日本卓球協会主催大会が指定球である場合、県予選も同様とする場合がある。

1) ボール・ラケット・ラバーについて

- ・ラケット本体には、(公財)日本卓球協会が公認したことを証明する JTAA 及び指定業者名を示す表示マークが無ければならない
- ・JTAA 未公認の外国製ラケット本体を大会で使用する場合は、競技開始前に審判長の許可を得なければならない。
- ・ラバーには、JTAA が公認したことを示す JTAA または ITTF が公認したことを示すロゴが無ければならない。
- ・ラケット本体を覆っているラバーの表面、あるいは被覆されていない本体の表面は無光沢で、片面は黒、他方は片面の黒やボールの色とはっきり区別できる明るい色とする。

2) サービス

- ・ボールは、フリーハンドの手のひらを開き、その上につかむことなく自由に転がる状態でボールをのせて静止させからサービスは開始されます。
- ・サービスが開始されてから、ボールが打たれるまでの間、ボールは常にプレーイングサーフェスよりも高い位置で、かつサーバー側のエンドライオンの後方になければいけません。またその間サーバー又はダブルスのパートナーの体の一部、または着用しているものでボールをレシーバーから隠してはならない。
- ・主審または副審は、競技者のサービスの正当性について確信が持てない場合、それがマッチのおいて初めてであれば競技を中断してサーバーにその旨注意する事ができる。
- ・例外として、身体障害により正規のサービスの要件を守れないと主審が認めた場合、主審の権限でサービス規定が緩和されることがある。

3) 競技用服装

- ・競技用服装(シャツ、ショーツ、スカート)はJTAA公認マークのついているものを着用すること。
- ・ダブルスを組む選手の服装は、互いに所属が異なる場合でも上下とも同一の服装でなければならない。(ショーツ、スカートは同色系で可)
- ・サポーター、リストバンド、ヘアバンド、スパッツを着用する場合、メーカーの商標・ロゴはそれぞれ一カ所、かつ(公財)日本卓球協会公認用具指定業者の広告のみ1カ所認められます。
- ・ゼッケンは令和7年度(公財)日本卓球協会指定のものを着用すること。

4) 練習及び休憩時間

- ・マッチ開始前に2分間を限度とする。
- ・ゲームとゲーム間の休憩時間は1分以内とする。
- ・団体戦に於いて同じ競技者が連続して試合を行う場合は、次の試合までの間に5分までの休憩をとることができる。

5) 競技の中断

- ・競技領域内で誰かが出血した場合、直ちに競技を中断し、該当者の治療が終了し、全ての血液が競技領域から拭き取られるまで競技を再開してはならない。
- ・マッチ開始前に存在した障害、同じく合理的に予測される障害または競技の通常のストレスによるものによる競技の中断は認められない。競技者の健康状態または、けいれんや疲労による障害は緊急中断を正当化しない。
※緊急中断は、転倒による負傷のような事故で、競技の継続ができない場合にのみ認められる。

6) タイムアウト・

- ・競技者または組は個人戦の1マッチ(団体戦においては個々のマッチ)において1分以内のタイムアウトを1回要求することができる。

7) 競技者への助言 (アドバイザーは(公財)日本卓球協会登録者に限る)

- ・個人戦に於いては、試合開始前に登録された1人のアドバイザーからのみアドバイスを受けることができる。
- ・アドバイザーは複数のコートアドバイスをすることができるが、アドバイザーの交代はできない。
又選手は競技エリアを離れてアドバイスを受けてはならない。
- ・競技者は(一般クラスの大会)競技が遅れさえしなければラリー中を除いていつでもアドバイスを受けることができる。
- ・競技者は(高校生以下の大会)はゲームとゲームの間の休憩時間、あるいは認められた競技の中断時間にのみアドバイスを受けることができるが、練習時間終了時と試合開始間はアドバイスを受けることはできない。

8) ダブルス

- ・ダブルスの各ゲームでは、いずれのゲームにおいても最初にサービスする権利を持つ組が、そのうちの誰がサービスとなるかを決めなければならない。
- ・ダブルスにおいては、サービスの交替ごとに、直前のレシーバーがサーバーとなり、直前のサーバーのパートナーがレシーバーとなる。
- ・1マッチの勝敗を決定する最終ゲームでは、どちらかの競技者または組が、5ポイントを取った時に、次にレシーブする組は、レシーバーの順序を交替しなければならない。

9) リーグ戦

- ・リーグ戦方式の競技では同一グループ内の全メンバーが、互いに他の全部のメンバーと試合をしなければならない。各マッチの勝者には試合得点2が与えられ、敗者には試合得点1が与えられる。また棄権による敗者の試合得点は0とし、順位はまずその試合得点数によって決定する。

※もしマッチ終了後に、競技者に何らかの違反があったことが判明した場合、そのマッチは負けものとみなし、不戦敗(試合得点0)として記録される。

10) 抗議

- ・競技者間で合意がなされたとしても、主審あるいは副審によるラリーの結果に関する事実問題の決定、あるいは審判長が下したルール解釈についてその決定を覆す事はできない。
- ・誰も主審あるいは副審によるラリーの結果に関する事実問題の決定、あるいは審判長の下したルール解釈について抗議することは出来ない。

※但し、主審あるいは副審等のルール解釈の問題については審判長に対して抗議することができる。

11) レット(ノーカウント)になる場合

- ・サービスの際、正しく出されたサービスがサーバーのコートでバウンドした後、ネットアセンブリに触れて相手コートに入った場合。
- ・レシーブする競技者または組がまだ準備していない時にサービスが出された場合。
※但し、レシーバーまたはそのパートナーのいずれもボールを打とうとしなかった場合に限り。
- ・競技者の制御しがたい原因によって競技条件が乱され、サービスまたはリターンを行うことができなかつたり、あるいは基本ルールに従うことができなかった場合。
- ・競技が主審または副審によって中断された場合。
- ・身体的障害により車椅子を使用している競技者が、正しく出されたサービスをレシーブする際ボールが①サーバーのコートに触れたネット方向に戻った場合。②レシーバーのコートに止まった場合。
③シングルスにおいてレシーバーのコートに触れた後、どちらかのサイドラインを横切った場合。 レットとなる。