

令和元年度九州中学校体育大会
第48回九州中学校卓球競技大会
申し合わせ事項 「競技進行について」

- 1 開場時間 8月3日(土) 8:50, 4日(日)・5日(月) 8:00
2 練習時間

	8月3日(土)	8月4日(日)	8月5日(月)
第一競技場	9:00~14:00	8:10~8:40	8:10~8:40
第二競技場	9:00~12:00	9:00~17:00	9:00~12:00

＜練習コート割り当て＞

第一 競技場	1~4	5~8	9~12	13~16	17~20	21~24	25~28	29~32	
	沖 縄	福 岡	佐 賀	長 崎	熊 本	大 分	宮 崎	鹿 児 島	
第二 競技場	1	2	3	4	5	6	7	8	9~14
	沖 縄	福 岡	佐 賀	長 崎	熊 本	大 分	宮 崎	鹿 児 島	フ リ ー

- 3 団体戦のオーダー交換は、対戦するコートで行う。その後も同様に行う。
オーダー交換は速やかにできるよう、ご協力をお願いしたい。なお、決勝トーナメントでは、相手チームが確定次第、直ちに行う。
- 4 オーダー用紙は5枚複写なので、強めに記入すること。
(1) 対戦校を確認の上、フルネームで間違いのないように記入すること。
(2) オーダーの提出は両監督立会いのもとに主審が点検を行い、その場で1枚ずつ交換し、1枚は各チームが控えとしてとっておく。残り3枚は主審が記録用紙3枚にそれぞれ貼り付け、試合後に各チームに1枚ずつ記録用紙を渡し、1枚を本部に持って行く。
- 5 団体戦は原則2台で行うが、タイムテーブルから30分遅れていて隣のコートが空いている場合は、3台進行で行うことがある。また、試合の進行によっては、コートの変更もあり得る。
- 6 試合出場のコールがあった場合、直ちに指定のコートに入り、試合の準備をすること。
- 7 ベンチは、リーグ戦・トーナメント戦の若い番号の学校(選手)を本部に向かって左側とする。(係による誘導はしない)。
- 8 団体戦予選リーグの第1試合及び個人戦の1回戦については、各コートに整列し、放送の指示により一斉に始める。
- 9 団体戦の予選リーグと決勝トーナメントは共に3点先取とする。

＜リーグ戦の順位決定について＞

- (1) リーグ戦の順位は、そのグループ内での勝者を2、敗者を1、不戦敗を0とした試合得点を与え、試合得点の高い順に順位が決定する。
- (2) 同一グループ内で2チーム以上の勝敗数が同じチームが存在する場合は、その2チーム以上の相互間の対戦成績による勝率により決定する(下図参照)。
- (3) 試合得点計算によって2チームが同じになった場合は、その2者間の勝者が上位となる。

学校名	A	B	C	D	試合得点	勝率	順位
A		○ 3 - 0	○ 3 - 1	○ 3 - 2	6		1
B	× 0 - 3		× 2 - 3	○ 3 - 2	4	5 / 5	3
C	× 1 - 3	○ 3 - 2		× 1 - 3	4	4 / 5	4
D	× 2 - 3	× 2 - 3	○ 3 - 1		4	5 / 4	2

- 10 コートの変更などについては放送をよく聞くようにすること。2階応援席の前から2列は常に応援のためにあけておき、試合終了後ただちに次のチームの応援にゆずること。
- 11 決勝トーナメントの抽選方法について
(1) 決勝トーナメントに進出した各チームのキャプテンが抽選を行う。
(2) 予選リーグの1位を4シードに振り分ける。
(3) 同県2校が予選各ブロックをともに1位で勝ち上がった場合は逆ブロックに配置する。
(4) 決勝トーナメントの1回戦では、同県1位、2位は対戦しない。
(5) 予選リーグで対戦したチーム同士は、決勝トーナメントの1回戦では対戦しない。
(6) 各リーグ1位を先に抽選し、その後、上記の(3)(4)(5)を配慮しながら各リーグ2位を抽選する。

申し合わせ事項 「競技上の注意について」

- 1 競技は、現行の日本卓球ルールによる。
- 2 特に注意すべき事項
 - (1) **ラケット・ラバーについて**
 - ① 公認されたラケット・ラバーであること。ラケット本体に J T T A A, I T T F のマーク及び指定業者名が刻印されているか、商標のあるものとする。
 - ② ラバーはラケットの大きさより大きすぎず、小さすぎないこと。
 - ③ ラケットは破損しない限り1試合1本とする。
 - ④ 接着剤については、許可されたものを使用する。ラバーの貼り替えは所定の場所で行う。場内では貼り替えない。
 - (2) **サービスについて**
 - ① サービスルールを徹底する。
 - ② サービスを開始してから、ボールを打球するまでの間、サーバーはレシーバーにボールが見えるようにしなくてはならない。
 - ③ サーバーは、ボールに回転を与えることなく、フリーハンドの手のひらから離れた後、少なくとも16cm以上の高さにボールをほぼ垂直に投げ上げなければならない。
 - ④ 疑わしいサービスについては、1回目は警告とし、2回目以降は失点となる。
 - (3) **タイムアウト制について**
 - ① タイムアウト制を導入する。
 - ② 団体戦においては、監督又は選手が申し出た時点で、1マッチにつき1回、1分以内でタイムアウトを要求することができる。監督と選手の意向が違う場合には監督の申し出を優先する。
 - ③ 個人戦においては、ベンチに入っている監督・アドバイザー又は選手のいずれかが、1マッチにつき1回、1分以内でタイムアウトを要求できる。監督・アドバイザーと選手の意向が違う場合は選手の意向を優先する。
 - (4) **競技について**
 - ① 相手の打球が、プレーイング・サーフェスの上方を通過するか、エンドラインを越えた場合は、直接ラケット又はラケットハンドに触れても失点にはならない。
 - ② ゲームの間は、ラケットは卓球台の上に置いてベンチに戻ること。
 - ③ あるゲームが10分を経過した場合は、促進ルールを適用する。ただし、両方の競技者またはダブルスのポイントスコアの合計が少なくとも18ポイントに達した場合には、促進ルールは適用されず、残りのゲームも自動的に促進ルールは適用されない。
 - ④ ゲーム間のアドバイスは、1分以内とする。
 - ⑤ 試合前2分間の練習の後、直ちに試合に入る。その際のアドバイスは受けないこと。
 - (5) **服装について**
 - ① 試合前、2分間の練習時より試合用の服装になること。
 - ② ゼッケンをつけて文字は明瞭であること。
 - ③ ユニホームのシャツはきちんと入れること。
 - ④ 監督・アドバイザーの服装については、白系統の服を避けることが望ましい。
 - (6) **マナーについて**
 - ① 相手や観客に不快感を与え、また、そのゲームの評判を落とすような態度をとらないこと。
 - ② 試合前後のあいさつは1回のみにとどめる。
 - ③ タオルの使用は、6ポイントごとに行うことができる。また、ファイナルゲーム時のチェンジエンドの時に行うことができる。
 - ④ 一方の競技者または組（ダブルス）が競技の継続の用意ができている時は直ちに用意をする。
 - (7) **抗議について**
 - ① 団体戦においては、監督のみ行うことができる
 - ② 個人戦については、その競技者のみ行うことができる。
 - (8) **その他**
 - ① 競技上、不必要かつ支障を及ぼすと思われる装飾品など身につけて参加しない。
 - ② 休憩時間を除いては、試合中のアドバイスは一切禁止されている。これを違反したものは、1回目イエローカードで全員が警告され、2回目以降は退場処分となる。
 - ③ 試合結果については、**2階西ホール**に掲示する。
 - ④ 部旗の大きさは1.5m×2.0m以内とする。