

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JTAA、ITTF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。ラバーの張り替えは所定の場所で行う。場内では張り替えない。
 - (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、フリーハンドで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、監督また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・アドバイザーまた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、直接ラケットまた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 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、1階メインアリーナ入り口付近に掲示する。
 - ④ 部旗の大きさは1.5m×2.0m以内とする。
- 3 団体戦の選手は、6～8名とする。ただし、「真にやむを得ない場合」と「緊急事態」はこの限りではなく、4～5名での参加も認める。
 - ※ 「真にやむを得ない場合」 = 男女別の全校生徒が5名以下であること。
 - ※ 「緊急事態」 = 大会当日に感染症などの急病、不慮の事故・事件が発生したため大会に出場できないこと。
 - (1) 出場の条件
 - ① 「真にやむを得ない場合」について
当該県が、事実確認を行い、九州大会の申し込みを許可した段階で参加を認める。
 - ② 「緊急事態」について
当該チームは、当該県の専門部長に報告をし、専門委員会において参加の承諾を得る。
九州専門委員長は、人数不足での参加について、監督会議で周知をする。
 - (2) 不戦敗の扱い
 - ① 5名編成の場合は、1番の単が不戦敗となる。
 - ② 両チーム5名編成の場合は、Aチームは1番の単・Bチームは2番の単が不戦敗となり、複・単・単で勝敗を決定する。
 - ③ 4名編成の場合は、1・2番の単が不戦敗となる。
 - ④ 4名編成と5名編成の場合、4名は1・4番を不戦敗、5名は2番を不戦敗とし、複・単(5番)で勝敗を決定する。