

卓球競技 競技上の注意・ルールについて

■あいさつ

試合前・試合後は「相手」と「審判」にあいさつをする。

■カウント版の正しい使用

①選手がいないときはゲーム・スコアカウントともに空白。

①選手が来た→ゲームカウントを0-0に。スコアカウントは空白。(→練習)

②1ゲーム目開始→スコアカウントを0-0に。「ラブオール!」

スコアの合計が6の倍数→45度右手前に得点版を引き→2~3秒静止→戻す

③1ゲーム目終了、スコアカウントそのまま(例:11-9)、ゲームカウントそのまま(0-0)

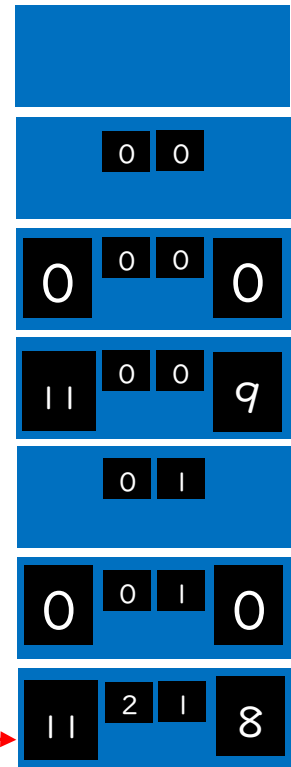
④2ゲーム目選手が来た→ゲームカウント1-0に。スコアカウント、空白。

⑤2ゲーム目開始→スコアカウントを0-0に。「ラブオール!」

⑥以降繰り返す。

⑦試合(マッチ)終了時の表示例:4ゲーム11-8で試合(マッチ)終了

「ゲームカウントは2-1、スコアカウントは11-8」※ゲームカウントを3にしない



■タイムマネジメント

練習は2分、ゲーム間・タイムアウトは1分、促進ルールはランニングタイム11分(静岡県高体連ルール)

※スロープレー「イエローカードの対象となるプレー」

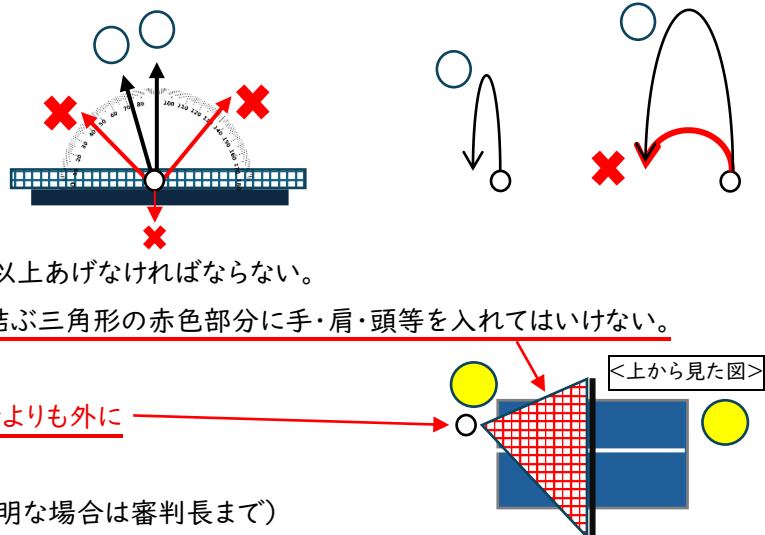
- ・意図的に間を長く空けていることを指す(相手が台についているのに5秒以上の間がある)。
- ・選手が明らかに間を取りすぎている場合、審判は「プレー!」と声をかける。ひどい場合は審判長まで。
- ・6点ごとのタオル休止は汗拭きだけ。

■サービス(違反サービスに注意)

- ・トスは手の平をしっかりと開いて行う。
- ・トスは「ほぼ垂直」に上げる。
- ・トスの際、ボールを台の下に下げない。
- ・トスの際、ボールが手を離れてから16cm以上あげなければならない。
- ・トス~インパクトの間、ボールとサポートを結ぶ三角形の赤色部分に手・肩・頭等を入れてはいけない。

またインパクトが審判から見えること。

・トスの際、ボールと手の位置がエンドラインよりも外に



■ウェア・ラケット・ラバーのチェック (不明な場合は審判長まで)

- ・JTTAやITTFがついているか確認。ラバーのはみだし or 欠損が 2mm を越えないように。
- ・ラバー全面がラケットに接着されていること。一部接着が剥がれてラバーが浮いてないように。

■ネットアセンブリのチェック(サポート・ネットを正しく張る)

サポートを台の奥までしっかりとつけて、ネットの紐を引いて弛まないように張る。

サポートを引っ張ると、横に長くなり、ボール巻いた横入れがやりにくくなり、判定に影響する。

