

大会運営部門

⑤ 審判部



つながる笑顔のボール 響かせる！歓声と拍手

⑤ 審判部委員会名簿

係	所属	氏名		サイズ	競技役員						
					3月26日(木)	宿泊	3月27日(金)	宿泊	3月28日(土)	宿泊	3月29日(日)
1審判	袋井南	1	中島 崇		○	×	○	×	○	○	○
2審判	新居	2	白井伸明		×	×	○	×	○	○	○
3審判	御前崎	3	池ヶ谷将彦		×	×	○	×	○	○	○

必要物品

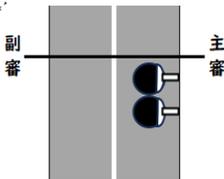
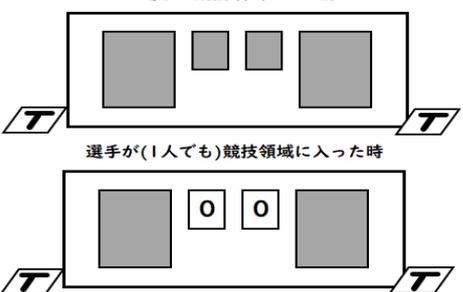
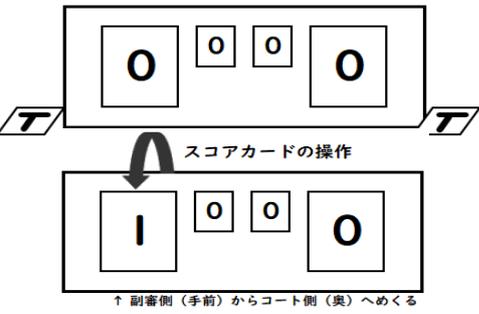
No.	品名	数量	状況	使用場所	担当
1	ストップウォッチ	64	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
2	タイムアウトカード	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
3	イエローカード	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
4	レッドカード	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
5	ルーペ	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
6	台ふき	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
7	ネットハイ(鉄・プラスチック)3個1セット	32セット	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
8	平衡器	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
9	審判用具セット入れかご	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
10	バインダー	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
11	鉛筆	多数	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
12	ボールペン	多数	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
13	タイムアウト表示(台上用)	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
14	タイムアウト表示(副審台用)	64	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
15	タイムアウト要求カード	64	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
16	ボール入れ	32	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
17	床ふきモップ	4	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
18	二股洗濯ばさみ	20	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
19	白バラ	20	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
20	養生テープ	1	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
21	マグネット棒	適量	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
22	マグネット玉	適量	中体連借用	メインアリーナ	中島・白井
23	ホワイトボード	1	浜松アリーナ	メインアリーナ	中島・白井

浜松アリーナ 大会期間中 審判部委員会タイムスケジュール 案

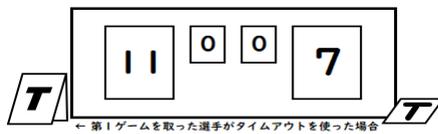
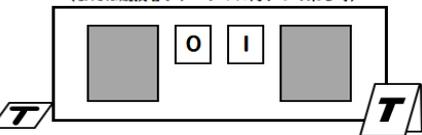
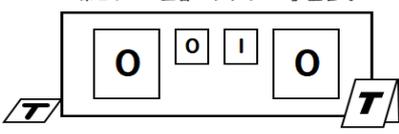
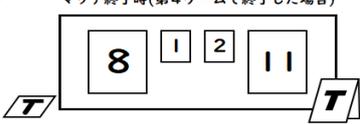
日程	準備①	準備①	準備①	準備①	準備①	準備①	日程	
日付	3月26日(木)	3月26日(木)	3月26日(木)	3月26日(木)	3月26日(木)	3月26日(木)	日付	
時間	物品搬入・準備	①審判長	②副審判長	③審判部委員長 副委員長	⑤審判員割り振り	⑥審判員	時間	
	諸室設置・競技会場設営	今野 啓	大岡 宏・中島 崇	中島 崇・白井伸明	池ヶ谷将彦			
7:00							7:00	
7:30							7:30	
8:00							8:00	
8:30							8:30	
9:00							9:00	
9:30							9:30	
10:00							10:00	
10:30							10:30	
11:00							11:00	
11:30							11:30	
12:00							12:00	
12:30	本部役員集合		本部役員集合	本部役員集合	本部役員集合	本部役員集合	12:30	
13:00	競技役員集合		競技役員集合	競技役員集合	競技役員集合	競技役員集合	13:00	
	全体会		全体会	全体会	全体会	全体会		
	各部門ごとの準備開始		各部門ごとの準備開始	各部門ごとの準備開始	各部門ごとの準備開始	各部門ごとの準備開始		
13:30	受付 接待	記録 転送	会場 輸送	会場 輸送	審判 進行	式典 式典	競技 会場	13:30
14:00								14:00
14:30	受付席の準備・プログラム袋詰め	記録席の準備	標示物の準備・指示板の準備	審判席の準備・各講室の準備	進行席の準備・審判道具の確認	BGMの準備・閉会式の準備	卓球台の設置・本部席の設置	14:30
15:00								15:00
15:30								15:30
16:00								16:00
16:30								16:30
17:00	27日の準備確認	27日の準備確認	27日の準備確認	27日の準備確認	27日の準備確認	27日の準備確認	17:00	
17:30	部門ごとに打合せ→解散	部門ごとに打合せ→解散	部門ごとに打合せ→解散	部門ごとに打合せ→解散	部門ごとに打合せ→解散	部門ごとに打合せ→解散	17:30	
	部長会→解散	部長会→解散	部長会→解散	部長会→解散	部長会→解散	部長会→解散		
18:00	総務部委員会→最終確認	総務部委員会→最終確認	総務部委員会→最終確認				18:00	
18:30							18:30	
19:00							19:00	
19:30							19:30	
20:00							20:00	
20:30							20:30	
21:00							21:00	

審判業務の流れ

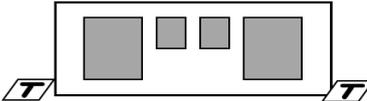
●主審、副審両方に関すること

場面	主審	副審
競技領域への入場	<ul style="list-style-type: none"> ・進行より複写式の対戦用紙(バインダー)を受け取り、コート、チーム名、選手名を確認する ●一列に並び、主審が先導して競技領域に向かう 主審席に近い角から入場し、移動は角をつける(斜めの移動を避ける) 主審がフェンスを移動して入場し、続いて副審も入場したら、副審がフェンスを元に戻す 主審席の前で止まり、テーブルの方を向き、3秒程度静止して起立の姿勢を保つ 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判用具置き場から用具一式(ストップウォッチ、カード等)を持って移動する
マッチ前	<ol style="list-style-type: none"> ①競技領域の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・競技領域内全体の状況の確認 ・ベンチ入りする監督、アドバイザー、選手の確認 ・ストップウォッチ、カード類(白,黄,赤)の再確認 ・ラケットを置くところが汚れていないか確認 汚れている場合は、副審に拭き取るように指示する ②ラケットの置き方 <ul style="list-style-type: none"> ・副審がネットの張りりと主審側の高さを調整した後、マッチ前検査で合格したラケットを、テーブルのどちらか一方のハーフコート(主審側のネットのそば)に、柄がテーブルからはみ出ないように置く  ③競技者呼び寄せ確認 <ul style="list-style-type: none"> ・対戦用紙の氏名とゼッケンが一致しているかの確認 ・入場前にラケット検査と服装検査が終了していない場合はここで行う(下記④⑤を参照) ④服装の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・上下のJTTAマークを確認する(競技用シャツに白が使われている場合は赤ワッペンを確認し、ワッペンが白や黒、またはない場合は審判長の判断を求める) ・チームのユニフォームが揃っていることの確認 ・両対戦チームの競技用シャツが似かよっている場合はトス(拳)を行い、敗者に交換を伝える。拒否した場合は審判長に報告し、指示に従う。 ・競技用ユニフォーム、スパッツ、サポーター、リストバンドなどのマークを確認する。 ⑤用具の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・ラケット本体の確認 ⇒日本製は「J.T.T.A.A.」の刻印、メーカーの商標または指定業者名と「J.T.T.A.A.」の連続刻印 海外製は審判長の判断を求める ⑥トス(拳)の実施 <ul style="list-style-type: none"> ・サービス&レシーブ、エンドの選択 ・第1サーバー・レシーバーをスコアシートに記入 ⑦試合前練習(2分間)の許可を出す <ul style="list-style-type: none"> ※副審の「タイム」宣告で、選手からボール受け取る ※2分経過時点でのコールはしないが、練習をやめなかった場合は「タイム」と宣告して終了を促す 	<ol style="list-style-type: none"> ①競技領域の確認(整備) <ul style="list-style-type: none"> ・ラケットを副審が持ち込んだ場合、すぐに主審に手渡す。 ・フェンス、床の状態の確認 ・チーム名板、得点表示の確認 ・タオルかごの位置の確認 ・テーブルの位置、プレーイングサーフェスの状態の確認 ・キャスターのロック(キャスターはサイドラインから90°内側に向けて固定する) ・プレーイングサーフェスの清掃 ・ネットゲージによるネットの張り、高さの調整とネットアセンブリの点検 ⇒高さ:プラスチックゲージ 張り:100gテンションゲージ ※ テンションゲージで高さを測定しないこと ②用具等の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・ストップウォッチが作動するか確認 ・ホワイトマーカー、タイムアウト表示器の確認 ③点検後、副審の所定の位置につく ④カウンタ器 <ul style="list-style-type: none"> 選手が競技領域に入る前  ※副審の業務(②まで)が完了する前に選手が競技領域に入った場合は、副審が業務を完了してからカウンタ器を操作する(カウンタ器は手前から奥にめくる) ⑤試合前練習の時間計測 <ul style="list-style-type: none"> ・主審の指示で試合前練習の計測を開始する ・2分経過時点で手を高くあげ「タイム」と宣告する
マッチ開始から終了	<ol style="list-style-type: none"> ①マッチ開始の宣告 <ul style="list-style-type: none"> ・第1サーバーにボールを渡す ・サーバーがボールを持っている状態で開始コール、「○○(選手名) ヴァーサス ○○ ファーストゲーム ○○トゥ サーヴ ラヴオール」と宣告する ※ダブルスでは名前代わりにチーム名で宣告可 ②マッチ中 <ol style="list-style-type: none"> (1)ポイント、レットのジャッジ及びポイントスコアの宣告 <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを与える側の上腕を水平、前腕を垂直にし、親指を立てずに軽く握る ・ポイントのジャッジ後、ポイントスコアを宣告する ポイントスコアは次のサーバー側から宣告する ・レットの場合は手を高くあげ「レット」と宣告する レットの宣告後、ポイントスコアを再宣告する (2)サービスの判定 <ul style="list-style-type: none"> ・疑わしい場合は「レット」を宣告し、2回目以降はフォールトとなる旨の注意を与え、ポイントスコアを再宣告し、ゲームを再開する ・不正な場合(正規のサービスの要件に明らかに合致していないと確信した場合)、あるいは2回目以降の疑わしい場合には、「フォールト」と宣告し、レシーバ 	<ul style="list-style-type: none"> ・主審の「ラヴオール」の宣告で、ポイントカードを「0」にする 第1ゲーム主審「ラヴオール」宣告時  ↑ 副審側(手前)からコート側(奥)へめくる ・疑わしい場合は、手を高くあげて「ストップ」と宣告し、2回目以降は「フォールト」と宣告する ・不正な場合(正規のサービスの要件に明らかに合致していないと確信した場合)、あるいは2回目以降の疑わしい場合には、「フォールト」と宣告する ・ネットコードサービス(サービスのネットイン)の場合、

●主審、副審両方に関すること

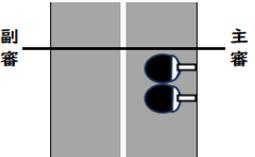
場面	主審	副審
	<p>一にポイントを与える</p> <ul style="list-style-type: none"> ダブルスのサービスは、第1、第2バウンドが共にライトハーフコートに触れているか否かを確認する ※必要に応じて「ウコンサイド」と説明する <p>(3)ラリーの結果を判定するポイントスコアの宣告とジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ポイントを与える場合、ポイントスコアのジェスチャーと共に、「ワン・ラヴ、ワン・オール」等と宣告する。 宣告は、インプレーでなくなった時点を確認したら速やかに行う。 宣告は、次のサービスを行う側のポイントから宣告し、明瞭な発音で、ジェスチャーの開始と同時に行う。 中断後等、競技を再開する時は、ポイントスコアを再宣告する。(レットの後、タイムアウト終了後等) <p>(4)「レット」の宣告とジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> 頭上高く手を上げ、「レット」と宣告し、ポイントスコアを再宣告し、ゲームを再開する。 <p>(5)サービス交替時のジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ポイントスコアの宣告に続き、次のサーバー側へ軽く腕を伸ばす。 <p>(6)ゲーム終了時</p> <ul style="list-style-type: none"> ～ポイントスコアの宣告とポイントスコアの記録～ (そのゲームを決めるポイントが入ったとき)ポイントのジェスチャーと共に、勝者のポイントからスコアを宣告し、その後、ゲームを取った競技者/組の方へ軽く腕を伸ばし、「ゲーム・トゥ・〇〇(名前)」と宣告する。 スコアシートに競技者のポイントスコアを記入する。 ラケットをテーブルの上に置くように競技者に指導する。(テーブルに置かないでベンチに持ち帰った場合は、再度点検する。) <p>(7)ゲーム間の管理</p> <ul style="list-style-type: none"> ～競技者、使用ボールおよび用具の管理～ 競技者が所定の位置にいることを確認する。 使用ボールを管理する。 <p>(8)ゲーム間の休憩終了時 ～「タイム」の宣告～</p> <ul style="list-style-type: none"> 副審の「タイム」の宣告後、競技者が競技に向かわない場合、競技者の名前を「タイム」と再宣告する。 それでも行動しない場合、競技者あるいはアドバイザーに対しイエローカードを提示する。 <p>(9)第2ゲーム以後のゲーム開始</p> <ul style="list-style-type: none"> カウンタ器が正しく表示されているか確認する。 イエローカード、ホワイトカード等のカラーマーカーがある場合、正しい位置にあるか確認する。 ダブルスの場合は、第1サーバー、第1レシーバーを確認し、スコアシートに記入する。 サーバーにボールを渡した後、「セカンド(サード、フォース、フィフス(ファイナル))・ゲーム・〇〇(名前)・トゥ・サーヴ」「ラヴオール」と宣告し、競技を開始する。 <p>(10)ファイナルゲームで、どちらかの競技者または組のポイントが5ポイントに達した時</p> <ul style="list-style-type: none"> 競技者のエンド交替に伴い、ポイントスコア、カラーマーカーが正しく移動されているか確認する。 競技者がエンドを交替しない場合は交替を促す。 競技を再開する時は、サーバーとレシーバーを確認し、ポイントスコアを再宣告する。 <p>(11)マッチ終了時</p> <ul style="list-style-type: none"> (そのマッチを決めるポイントが入ったとき)ポイントのジェスチャーと共に、勝者のポイントからスコアを宣告し、その後、ゲームを取った競技者/組の方へ軽く腕を伸ばし、「ゲーム・アンド・マッチ・トゥ・〇〇(名前)」と宣告する。 スコアシートに、最終ポイントスコア、ゲームスコア、およびマッチ終了時刻を記入する。 ※スコアシートに記入しながら、握手を受けることは避ける。 使用ボールを確保する。 	<p>宣告なしに、手を頭上高く上げる。(必要がある場合はネットを指し示す。主審がプレーを止めない場合は「ストップ」とコールする。)</p> <p>※ ネットコードサービスの判定は副審にも主審と同等の権限が与えられている。</p> <ul style="list-style-type: none"> 主審のポイントのジェスチャーあるいは宣告を確認したら、直ちにカウンタ器のポイントスコアを、宣告されたポイントとなるように表示する。 スコアカードはすべて手前から送り出すように操作する。 カウンタ器が1台の場合、6ポイント毎に右か左に、または両方に45° 水平方向に回転し、2～3秒間静止し、その後もとに戻す。 カウンタ器に、次に表示するスコアカードがない場合には、両方の競技者/組のポイントスコアから10ポイントを引いたポイントスコアを表示する。(例:20-20の場合、10-10と表示する。) <p>・ゲーム終了と同時に、規定の休憩時間1分間の計測を開始する。</p> <p>・各ゲーム終了時のカウンタ器の表示は、競技者/組が次のゲームを開始するために、テーブルに向かって来るまでそのまま表示する。</p> <p>第1ゲーム終了時～休憩時</p>  <p>・使用ボールを回収し、主審に渡す。</p> <p>・コート整備(フェンス、プレーイングサーフェス上の汗やほこり、テーブル、床の状態の確認)をした後、所定の位置に着き、次のゲームの準備に入る。</p> <p>・休憩時間終了少し前に、カウンタ器のポイントスコアを無表示にし、ゲームスコアを変える。ホワイト、イエロー等のカラーマーカーがあれば、所定の位置に移動する。</p> <p>第1ゲーム終了時の休憩が終了する少し前(または競技者がテーブルに向かって来る時)</p>  <p>・休憩時間1分経過後の時、手は正面に向け、指を伸ばして開き、頭上高く上げて、「タイム」と競技者と主審に聞こえるように大きな声で宣告する。</p> <p>・主審の「ラヴオール」の宣告で、ポイントスコアを0-0にする。</p> <p>第2ゲーム主審「ラヴオール」宣告時</p>  <p>・競技者のエンドの交替に伴い、カウンタ器のポイントスコアと入替える。カラーマーカーを正しく移動する。(カウンタ器の操作は、5ポイントに達していない競技者から変えた方が、間違いが少ない。この場合は、カウンタ器を45° 回転しない。)</p> <p>・副審は主審の勝者に対する宣告が終わったことを確認した後、正面を向き、起立の姿勢で握手に応じる。</p> <p>・(促進ルール適用時) ストロークカウンタは主審の勝者の宣告後退場する。</p> <p>・競技領域</p> <p>マッチ終了時(第4ゲームで終了した場合)</p> 

●主審、副審両方に関すること

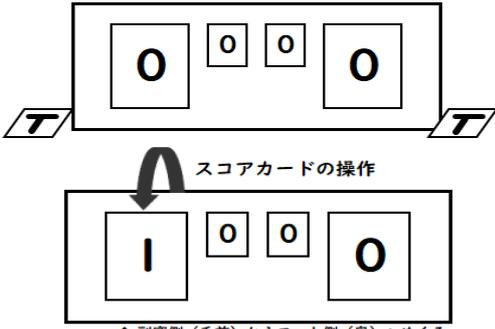
場面	主審	副審
	<ul style="list-style-type: none"> 団体戦において、ラケットのマッチ後検査の必要がある場合は、結果が出るまでチームを待機させる。 スコアシートの内容が洩れなく記入されていることを確認し、署名を求める。(個人戦は選手、団体戦は監督に署名を求める。) 	<ul style="list-style-type: none"> 退場直前に、すべてのスコアの表示を無表示にする。 <p style="text-align: center;">審判員退場時</p> 
<p>競 か 技 ら の 域 退 場</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●主審および副審は、全ての業務が終わったら、競技開始前と同様の場所に、主審席を挟み出口に近い方に主審、続いて副審の順に並び、姿勢を正して3秒程度してから、指定された経路を揃って退場する。 主審は、スコアシートに審判長のサインを求める。 バッド・マナー、違反のアドバイス等でカラーカードを使用した場合は、その理由をスコアシートのコメント欄に記載し、口頭でも審判長に報告する。 主審は、スコアシートを担当の係に渡す。団体戦の終了形式については審判長の指示に従う。 	

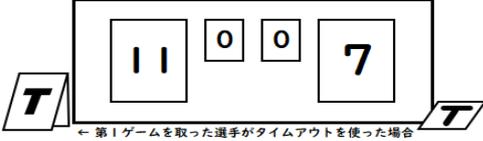
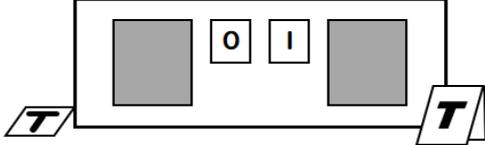
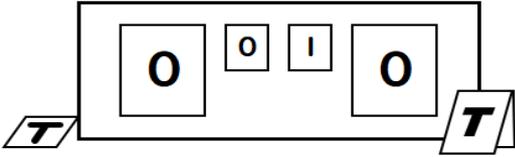
審判業務の流れ

●主審、副審両方に関すること

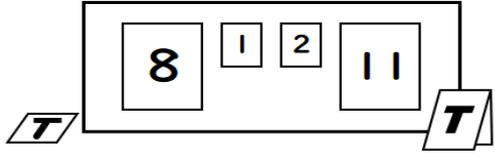
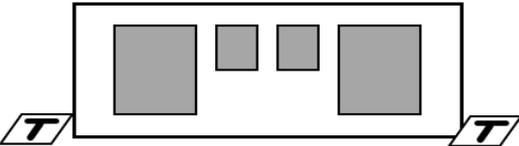
場面	主審	副審
競技領域への入場	<ul style="list-style-type: none"> ・進行より複写式の対戦用紙(バインダー)を受け取り、 <ul style="list-style-type: none"> ●一列に並び、主審が先導して競技領域に向かう 主審席に近い角から入場し、移動は角をつける(斜めの移動を避ける) 主審がフェンスを移動して入場し、続いて副審も入場したら、副審がフェンスを元に戻す 主審席の前で止まり、テーブルの方を向き、3秒程度静止して起立の姿勢を保つ 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判用具置き場から用具一式(ストップウォッチ、カード等)を持って移動する
マッチ前	<ol style="list-style-type: none"> ①競技領域の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・競技領域内全体の状況の確認 ・ベンチ入りする監督、アドバイザー、選手の確認 ・ストップウォッチ、カード類(白,黄,赤)の再確認 ・ラケットを置くところが汚れていないか確認 汚れている場合は、副審に拭き取るように指示する ②ラケットの置き方 <ul style="list-style-type: none"> ・副審がネットの張りの主審側の高さを調整した後、マッチ前検査で合格したラケットを、テーブルのどちらか一方のハーフコート(主審側のネットのそば)に、柄がテーブルからはみ出ないように置く  <ol style="list-style-type: none"> ③競技者を呼び寄せて確認 <ul style="list-style-type: none"> ・対戦用紙の氏名とゼッケンが一致しているかの確認 ・入場前にラケット検査と服装検査が終了していない場合はここで行う(下記④⑤を参照) ④服装の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・上下のJTТАマークを確認する(競技用シャツに白が使われている場合は赤ワッペンを確認し、ワッペンが白や黒、またはない場合は審判長の判断を求める) ・チームのユニフォームが揃っていることの確認 ・両対戦チームの競技用シャツが似かよっている場合はトス(拳)を行い、敗者に交換を伝える。拒否した場合は審判長に報告し、指示に従う。 ・競技用ユニフォーム、スパッツ、サポーター、リストバンドなどのマークを確認する。 ⑤用具の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・ラケット本体の確認 ⇒日本製は「J.T.T.A.A」の刻印、メーカーの商標または指定業者名と「J.T.T.A.A」の連続刻印 海外製は審判長の判断を求める ⑥トス(拳)の実施 <ul style="list-style-type: none"> ・サービス&レシーブ、エンドの選択 ・第1サーバー・レシーバーをスコアシートに記入 ⑦試合前練習(2分間)の許可を出す <ul style="list-style-type: none"> ※副審の「タイム」宣告で、選手からボール受け取る ※2分経過時点でのコールはしないが、練習をやめなかった場合は「タイム」と宣告して終了を促す 	<ol style="list-style-type: none"> ①競技領域の確認(整備) <ul style="list-style-type: none"> ・ラケットを副審が持ち込んだ場合、すぐに主審に手渡す。 ・フェンス、床の状態の確認 ・チーム名板、得点表示の確認 ・タオルかごの位置の確認 ・テーブルの位置、プレーイングサーフェスの状態の確認 ・キャスターのロック(キャスターはサイドラインから90°内側に向けて固定する) ・プレーイングサーフェスの清掃 ・ネットゲージによるネットの張り、高さの調整とネットアSEMBリの点検 ⇒高さ:プラスチックゲージ 張り:100gテンションゲージ ※テンションゲージで高さを測定しないこと ②用具等の点検 <ul style="list-style-type: none"> ・ストップウォッチが作動するか確認 ・ホワイトマーカー、タイムアウト表示器の確認 ③点検後、副審の所定の位置につく ④カウンタ器を操作する <p>※副審の業務(②まで)が完了する前に選手が競技領域に入った場合は、副審が業務を完了してからカウンタ器を操作する(カウンタ器は手前から奥にめくる)</p> <ol style="list-style-type: none"> ⑤試合前練習の時間計測 <ul style="list-style-type: none"> ・主審の指示で試合前練習の計測を開始する ・2分経過時点で手を高くあげ「タイム」と宣告する

●主審、副審両方に関すること

場面	主審	副審
<p>マッチ開始から終了</p>	<p>①マッチ開始の宣告</p> <ul style="list-style-type: none"> 第1サーバーにボールを渡す サーバーがボールを持っている状態で開始コール、「○○(選手名) ヴァーサス ○○ ファーストゲーム ○○トゥ サーヴ ラヴオール」と宣告する ※ダブルスでは名前の代わりにチーム名で宣告可 <p>②マッチ中</p> <p>(1)ポイント、レットのジャッジ及びポイントスコアの宣告</p> <ul style="list-style-type: none"> ポイントを与える側の上腕を水平、前腕を垂直にし、親指を立てずに軽く握る ポイントのジャッジ後、ポイントスコアを宣告する ポイントスコアは次のサーバー側から宣告する レットの場合は手を高くあげ「レット」と宣告する レットの宣告後、ポイントスコアを再宣告する <p>(2)サービスの判定</p> <ul style="list-style-type: none"> 疑わしい場合は「レット」を宣告し、2回目以降は「フォールト」となる旨の注意を与え、ポイントスコアを再宣告し、ゲームを再開する 不正な場合(正規のサービスの要件に明らかに合致していないと確信した場合)、あるいは2回目以降の疑わしい場合には、「フォールト」と宣告し、レシーマーにポイントを与える ダブルスのサービスは、第1、第2バウンドが共にライナーコートに触れているか否かを確認する ※必要に応じて「ウロンサイド」と説明する <p>(3)ラリーの結果を判定するポイントスコアの宣告とジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ポイントを与える場合、ポイントスコアのジェスチャーと共に、「ワン・ラヴ、ワン・オール」等と宣告する。 宣告は、インプレーでなくなった時点を確認したら速やかに行う。 宣告は、次のサービスを行う側のポイントから宣告 明瞭な発音で、ジェスチャーの開始と同時に進行 中断後等、競技を再開する時は、ポイントスコアを宣告する。(レットの後、タイムアウト終了後等) <p>(4)「レット」の宣告とジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> 頭上高く手を上げ、「レット」と宣告し、ポイントスコアを再宣告し、ゲームを再開する。 <p>(5)サービス交替時のジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ポイントスコアの宣告に続き、次のサーバー側へ軽く腕を伸ばす。 	<ul style="list-style-type: none"> 主審の「ラヴオール」の宣告で、ポイントカードを「0」にする <p>第1ゲーム主審「ラヴオール」宣告時</p>  <p>↑ 副審側(手前)からコート側(奥)へめくる</p> <ul style="list-style-type: none"> 疑わしい場合は、手を高くあげて「ストップ」と宣告し、2回目以降は「フォールト」と宣告する 不正な場合(正規のサービスの要件に明らかに合致していないと確信した場合)、あるいは2回目以降の疑わしい場合には、「フォールト」と宣告する ネットコードサービス(サービスのネットイン)の場合、宣告なしに、手を頭上高く上げる。(必要がある場合は「ストップ」とコールする。) ※ ネットコードサービスの判定は副審にも主審と同等の権限が与えられている。 <ul style="list-style-type: none"> 主審のポイントのジェスチャーあるいは宣告を確認したら、直ちにカウンターのポイントスコアを、宣告されたポイントとなるように表示する。 スコアカードはすべて手前から送り出すように操作する。 カウンターが1台の場合、6ポイント毎に右か左に、または両方に45° 水平方向に回転し、2~3秒間静止し、その後もとに戻す。 カウンターに、次に表示するスコアカードがない場合には、両方の競技者/組のポイントスコアから10ポイントを引いたポイントスコアを表示する。(例:20-20の場合、10-10と表示する。)

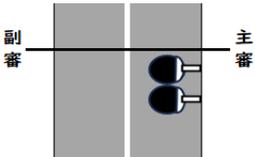
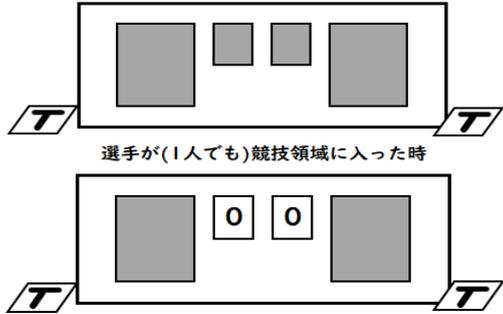
場面	主審	副審
	<p>(6)ゲーム終了時 ～ポイントスコアの宣告とポイントスコアの記録～ ・(そのゲームを決めるポイントが入ったとき)ポイントのジェスチャーと共に、勝者のポイントからスコアを宣告し、その後、ゲームを取った競技者/組の方へ軽く腕を伸ばし、「ゲーム・トゥ・〇〇(名前)」と宣告する。 ・スコアシートに競技者のポイントスコアを記入する。 ・ラケットをテーブルの上に置くように競技者に指導する。(テーブルに置かないでベンチに持ち帰った場合は、再度点検する。)</p> <p>(7)ゲーム間の管理 ～競技者、使用ボールおよび用具の管理～ ・競技者が所定の位置にいることを確認する。 ・使用ボールを管理する。</p> <p>(8)ゲーム間の休憩終了時 ～「タイム」の宣告～ ・副審の「タイム」の宣告後、競技者が競技に向かわない場合、競技者の名前を「タイム」と再宣告する。 ・それでも行動しない場合、競技者あるいはアドバイザーに対しイエローカードを提示する。</p> <p>(9)第2ゲーム以後のゲーム開始 ・カウンタ器が正しく表示されているか確認する。 ・イエローカード、ホワイトカード等のカラーマーカーがある場合、正しい位置にあるか確認する。 ・ダブルスの場合は、第1サーバー、第1レシーバーを確認し、スコアシートに記入する。 ・サーバーにボールを渡した後、「セカンド,(サード,フォース,フィフス(ファイナル))・ゲーム・〇〇(名前)・トゥ・サーヴ」「ラヴオール」と宣告し、競技を開始する。</p> <p>(10)ファイナルゲームで、どちらかの競技者または組のポイントが5ポイントに達した時 ・競技者のエンド交替に伴い、ポイントスコア、カラーマーカーが正しく移動されているか確認する。 ・競技者がエンドを交替しない場合は交替を促す。 ・競技を再開する時は、サーバーとレシーバーを確認し、ポイントスコアを再宣告する。</p>	<p>・ゲーム終了と同時に、規定の休憩時間1分間の計測を開始する。 ・各ゲーム終了時のカウンタ器の表示は、競技者/組が次のゲームを開始するために、テーブルに向かって来るまでそのままにしておく。</p> <p style="text-align: center;">第1ゲーム終了時～休憩時</p>  <p style="text-align: center; font-size: small;">← 第1ゲームを取った選手がタイムアウトを使った場合</p> <p>・使用ボールを回収し、主審に渡す。 ・コート整備(フェンス、プレーイングサーフェス上の汗やほこり、テーブル、床の状態の確認)をした後、所定の位置に着き、次のゲームの準備に入る。 ・休憩時間終了少し前に、カウンタ器のポイントスコアを無表示にし、ゲームスコアを変える。ホワイト、イエロー等のカラーマーカーがあれば、所定の位置に移動する。</p> <p style="text-align: center;">第1ゲーム終了時の休憩が終了する少し前 (または競技者がテーブルに向かって来る時)</p>  <p>・休憩時間1分経過した時、手を正面に向けて指を伸ばして開き、頭上高く上げて、「タイム」と競技者と主審に聞こえるように大きな声で宣告する。 ・主審の「ラヴオール」の宣告で、ポイントスコアを0-0にする。</p> <p style="text-align: center;">第2ゲーム主審「ラヴオール」宣告時</p>  <p>・競技者のエンドの交替に伴い、カウンタ器のポイントスコアと入替える。カラーマーカーを正しく移動する。(カウンタ器の操作は、5ポイントに達していない競技者から変えた方が、間違いが少ない。この場合は、カウンタ器を45°回転しない。)</p>

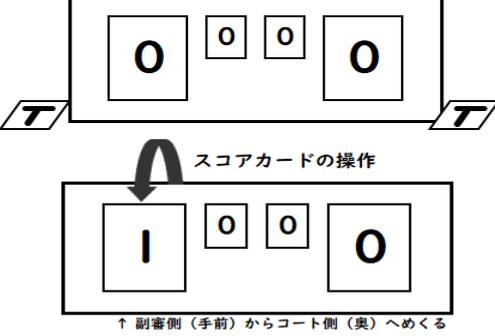
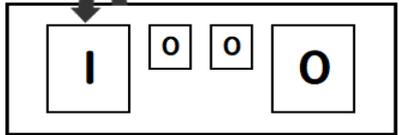
●主審、副審両方に関すること

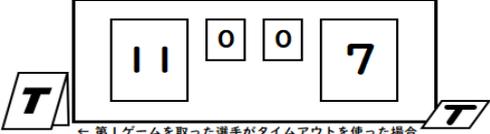
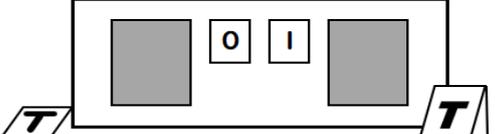
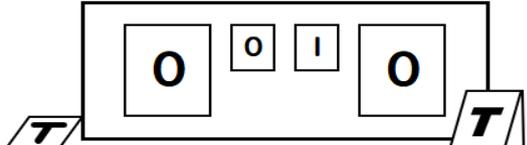
場面	主審	副審
	<p>(11)マッチ終了時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(そのマッチを決めるポイントが入ったとき)ポイントのジェスチャーと共に、勝者のポイントからスコアを宣告し、その後、ゲームを取った競技者/組の方へ軽く腕を伸ばし、「ゲーム・アンド・マッチ・トゥ・〇〇(名前)」と宣告する。 ・スコアシートに、最終ポイントスコア、ゲームスコア、およびマッチ終了時刻を記入する。 ※スコアシートに記入しながら、握手を受けることは避ける。 ・使用ボールを確保する。 ・団体戦において、ラケットのマッチ後検査の必要がある場合は、結果が出るまでチームを待機させる。 ・スコアシートの内容が洩れなく記入されていることを確認し、署名を求める。(個人戦は選手、団体戦は監督に署名を求める。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・副審は主審の勝者に対する宣告が終わったことを確認した後、正面を向き、起立の姿勢で握手に応じる。 ・(促進ルール適用時)ストロークカウンターは主審の勝者の宣告後退場する。 ・競技領域に乱れがあれば整備する。 <p style="text-align: center;">マッチ終了時(第4ゲームで終了した場合)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・退場直前に、すべてのスコアの表示を無表示にする。 <p style="text-align: center;">審判員退場時</p> 
<p>競 技 ら 領 域 退 場</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●主審および副審は、全ての業務が終わったら、競技開始前と同様の場所に、主審席を挟み出口に近い方に主審、続いて副審の順に並び、姿勢を正して3秒程度してから、指定された経路を揃って退場する。 ・主審は、スコアシートに審判長のサインを求める。 ・バッド・マナー、違反のアドバイス等でカラーカードを使用した場合は、その理由をスコアシートのコメント欄に記載し、口頭でも審判長に報告する。 ・主審は、スコアシートを担当の係に渡す。団体戦の終了形式については審判長の指示に従う。 	

審判業務の流れ

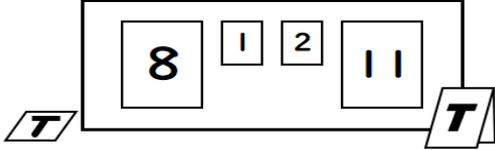
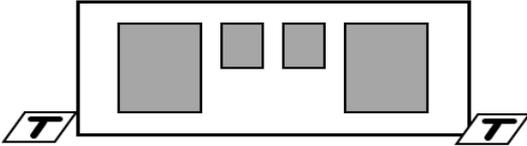
●主審、副審両方に関する

場面	主審	副審
競技領域への入場	<ul style="list-style-type: none"> ・進行より複写式の対戦用紙(バインダー)を受け取り、 ●一列に並び、主審が先導して競技領域に向かう 主審席に近い角から入場し、移動は角をつける(斜めの移動を避ける) 主審がフェンスを移動して入場し、続いて副審も入場したら、副審がフェンスを元に戻す 主審席の前で止まり、テーブルの方を向き、3秒程度静止して起立の姿勢を保つ 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判用具置き場から用具一式(ストップウォッチ、カード等)を持って移動する
マッチ前	<p>①競技領域の点検</p> <ul style="list-style-type: none"> ・競技領域内全体の状況の確認 ・ベンチ入りする監督、アドバイザー、選手の確認 ・ストップウォッチ、カード類(白,黄,赤)の再確認 ・ラケットを置くところが汚れていないか確認 汚れている場合は、副審に拭き取るように指示する <p>②ラケットの置き方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・副審がネットの張りの主審側の高さを調整した後、マッチ前検査で合格したラケットを、テーブルのどちらか一方のハーフコート(主審側のネットのそば)に、柄がテーブルからはみ出ないように置く  <p>③競技者を呼び寄せて確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦用紙の氏名とゼッケンが一致しているかの確認 ・入場前にラケット検査と服装検査が終了していない場合はここで行う(下記④⑤を参照) <p>④服装の点検</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上下のJTTAマークを確認する(競技用シャツに白が使われている場合は赤ワッペンを確認し、ワッペンが白や黒、またはない場合は審判長の判断を求める) ・チームのユニフォームが揃っていることの確認 ・両対戦チームの競技用シャツが似かよっている場合はトス(拳)を行い、敗者に交換を伝える。拒否した場合は審判長に報告し、指示に従う。 ・競技用ユニフォーム、スパッツ、サポーター、リストバンドなどのマークを確認する。 <p>⑤用具の点検</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラケット本体の確認 ⇒日本製は「J.T.T.A.A」の刻印、メーカーの商標または指定業者名と「J.T.T.A.A」の連続刻印 海外製は審判長の判断を求める <p>⑥トス(拳)の実施</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サービス&レシーブ、エンドの選択 ・第1サーバー・レシーバーをスコアシートに記入 <p>⑦試合前練習(2分間)の許可を出す</p> <ul style="list-style-type: none"> ※副審の「タイム」宣告で、選手からボール受け取る ※2分経過時点でコールはしないが、練習をやめなかった場合は「タイム」と宣告して終了を促す 	<p>①競技領域の確認(整備)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラケットを副審が持ち込んだ場合、すぐに主審に手渡す。 ・フェンス、床の状態の確認 ・チーム名板、得点表示の確認 ・タオルかこの位置の確認 ・テーブルの位置、プレーイングサーフェスの状態の確認 ・キャスターのロック(キャスターはサイドラインから90°内側に向けて固定する) ・プレーイングサーフェスの清掃 ・ネットゲージによるネットの張り、高さの調整とネットアSEMBリーの点検 ⇒高さ:プラスチックゲージ 張り:100gテンションゲージ ※テンションゲージで高さを測定しないこと <p>②用具等の点検</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストップウォッチが作動するか確認 ・ホワイトマーカー、タイムアウト表示器の確認 <p>③点検後、副審の所定の位置につく</p> <p>④カウント器を操作する</p>  <p>※副審の業務(②まで)が完了する前に選手が競技領域に入った場合は、副審が業務を完了してからカウント器を操作する(カウント器は手前から奥にめくる)</p> <p>⑤試合前練習の時間計測</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主審の指示で試合前練習の計測を開始する ・2分経過時点で手を高くあげ「タイム」と宣告する

場面	主審	副審
マ ッ チ 開 始 か ら 終 了	<p>①マッチ開始の宣告</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1サーバーにボールを渡す ・サーバーがボールを持っている状態で開始コール、「○○(選手名) ヴァーサス ○○ ファーストゲーム ○○トゥ サーヴ ラヴオール」と宣告する ※ダブルスでは名前の代わりにチーム名で宣告可 <p>②マッチ中</p> <p>(1)ポイント、レットのジャッジ及びポイントスコアの宣告</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを与える側の腕を水平、前腕を垂直にし、親指を立てずに軽く握る ・ポイントのジャッジ後、ポイントスコアを宣告する ポイントスコアは次のサーバー側から宣告する ・レットの場合は手を高くあげ「レット」と宣告する レットの宣告後、ポイントスコアを再宣告する <p>(2)サービスの判定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・疑わしい場合は「レット」を宣告し、2回目以降はフォルトとなる旨の注意を与え、ポイントスコアを再宣告し、ゲームを再開する ・不正な場合(正規のサービスの要件に明らかに合致していないと確信した場合)、あるいは2回目以降の疑わしい場合には、「フォルト」と宣告し、レシーマーにポイントを与える ・ダブルスのサービスは、第1、第2バウンドが共にライントハーフコートに触れているか否かを確認する ※必要に応じて「ウロンサイド」と説明する <p>(3)ラリーの結果を判定するポイントスコアの宣告とジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを与える場合、ポイントスコアのジェスチャーと共に、「ワン・ラヴ、ワン・オール」等と宣告する。 ・宣告は、インプレーでなくなった時点を確認したら速やかに行う。 ・宣告は、次のサービスを行う側のポイントから宣告 明瞭な発音で、ジェスチャーの開始と同時に進行 ・中断後等、競技を再開する時は、ポイントスコアを宣告する。(レットの後、タイムアウト終了後等) <p>(4)「レット」の宣告とジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・頭上高く手を上げ、「レット」と宣告し、ポイントスコアを再宣告し、ゲームを再開する。 <p>(5)サービス交替時のジェスチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントスコアの宣告に続き、次のサーバー側へ軽く腕を伸ばす。 	<p>・主審の「ラヴオール」の宣告で、ポイントカードを「0」にする</p> <p>第1ゲーム主審「ラヴオール」宣告時</p>  <p>↑ 副審側(手前)からコート側(奥)へめくる</p> <p>スコアカードの操作</p>  <p>・疑わしい場合は、手を高くあげて「ストップ」と宣告し、2回目以降は「フォルト」と宣告する</p> <p>・不正な場合(正規のサービスの要件に明らかに合致していないと確信した場合)、あるいは2回目以降の疑わしい場合には、「フォルト」と宣告する</p> <p>・ネットコードサービス(サービスのネットイン)の場合、宣告なしに、手を頭上高く上げる。(必要がある場合はネットを指し示す。主審がプレーを止めない場合は「ストップ」とコールする。)</p> <p>※ ネットコードサービスの判定は副審にも主審と同等の権限が与えられている。</p> <p>・主審のポイントのジェスチャーあるいは宣告を確したら、直ちにカウンターのポイントスコアを、宣告されたポイントとなるように表示する。</p> <p>・スコアカードはすべて手前から送り出すように操作する。</p> <p>・カウンターが1台の場合、6ポイント毎に右か左に、または両方に45° 水平方向に回転し、2~3秒間静止し、その後もどに戻す。</p> <p>・カウンターに、次に表示するスコアカードがない場合には、両方の競技者/組のポイントスコアから10ポイントを引いたポイントスコアを表示する。(例:20-20の場合、10-10と表示する。)</p>

場面	主審	副審
	<p>(6)ゲーム終了時 ～ポイントスコアの宣告とポイントスコアの記録～ ・(そのゲームを決めるポイントが入ったとき)ポイントのジェスチャーと共に、勝者のポイントからスコアを宣告し、その後、ゲームを取った競技者/組の方へ軽く腕を伸ばし、「ゲーム・トゥ・〇〇(名前)」と宣告する。 ・スコアシートに競技者のポイントスコアを記入する。 ・ラケットをテーブルの上に置くように競技者に指導する。(テーブルに置かないでベンチに持ち帰った場合は、再度点検する。)</p> <p>(7)ゲーム間の管理 ～競技者、使用ボールおよび用具の管理～ ・競技者が所定の位置にいることを確認する。 ・使用ボールを管理する。</p> <p>(8)ゲーム間の休憩終了時 ～「タイム」の宣告～ ・副審の「タイム」の宣告後、競技者が競技に向かわない場合、競技者の名前を「タイム」と再宣告する。 ・それでも行動しない場合、競技者あるいはアドバイザーに対しイエローカードを提示する。</p> <p>(9)第2ゲーム以後のゲーム開始 ・カウンタ器が正しく表示されているか確認する。 ・イエローカード、ホワイトカード等のカラーマーカーがある場合、正しい位置にあるか確認する。 ・ダブルスの場合は、第1サーバー、第1レシーバーを確認し、スコアシートに記入する。 ・サーバーにボールを渡した後、「セカンド,(サード, フォース, フィフス(ファイナル))・ゲーム・〇〇(名前)・トゥ・サーヴ」「ラヴオール」と宣告し、競技を開始する。</p> <p>(10)ファイナルゲームで、どちらかの競技者または組のポイントが5ポイントに達した時 ・競技者のエンド交替に伴い、ポイントスコア、カラーマーカーが正しく移動されているか確認する。 ・競技者がエンドを交替しない場合は交替を促す。 ・競技を再開する時は、サーバーとレシーバーを確認し、ポイントスコアを再宣告する。</p>	<p>・ゲーム終了と同時に、規定の休憩時間1分間の計を開始する。 ・各ゲーム終了時のカウンタ器の表示は、競技者/組が次のゲームを開始するために、テーブルに向かって来るまでそのままにしておく。</p> <p style="text-align: center;">第1ゲーム終了時～休憩時</p> <div style="text-align: center;">  <p>← 第1ゲームを取った選手がタイムアウトを使った場合</p> </div> <p>・使用ボールを回収し、主審に渡す。 ・コート of 整備(フェンス、プレーイングサーフェス上の汗やほこり、テーブル、床の状態の確認)をした後、所定の位置に着き、次のゲームの準備に入る。 ・休憩時間終了少し前に、カウンタ器のポイントスコアを無表示にし、ゲームスコアを変える。ホワイト、イエロー等のカラーマーカーがあれば、所定の位置に移動する。</p> <p style="text-align: center;">第1ゲーム終了時の休憩が終了する少し前 (または競技者がテーブルに向かって来る時)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>・休憩時間1分経過した時、手を正面に向けて指を伸ばして開き、頭上高く上げて、「タイム」と競技者と主審に聞こえるように大きな声で宣告する。 ・主審の「ラヴオール」の宣告で、ポイントスコアを0-0にする。</p> <p style="text-align: center;">第2ゲーム主審「ラヴオール」宣告時</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>・競技者のエンドの交替に伴い、カウンタ器のポイントスコアと入替える。カラーマーカーを正しく移動する(カウンタ器の操作は、5ポイントに達していない競技者から変えた方が、間違いが少ない。この場合は、カウンタ器を45°回転しない。)</p>

●主審、副審両方に関する

場面	主審	副審
	<p>(11)マッチ終了時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(そのマッチを決めるポイントが入ったとき)ポイントのジェスチャーと共に、勝者のポイントからスコアを宣告し、その後、ゲームを取った競技者/組の方へ軽く腕を伸ばし、「ゲーム・アンド・マッチ・トゥ・〇〇(名前)」と宣告する。 ・スコアシートに、最終ポイントスコア、ゲームスコア、およびマッチ終了時刻を記入する。 ※スコアシートに記入しながら、握手を受けることは避ける。 ・使用ボールを確保する。 ・団体戦において、ラケットのマッチ後検査の必要がある場合は、結果が出るまでチームを待機させる。 ・スコアシートの内容が洩れなく記入されていることを確認し、署名を求める。(個人戦は選手、団体戦は監督に署名を求める。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・副審は主審の勝者に対する宣告が終わったことを確認した後、正面を向き、起立の姿勢で握手に応じる。 ・(促進ルール適用時)ストロークカウンターは主審の勝者の宣告後退場する。 ・競技領域に乱れがあれば整備する。 <p style="text-align: center;">マッチ終了時(第4ゲームで終了した場合)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・退場直前に、すべてのスコアの表示を無表示にする。 <p style="text-align: center;">審判員退場時</p> 
<p>競 技 か 技 ら 領 域 の 域 退 場</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●主審および副審は、全ての業務が終わったら、競技開始前と同様の場所に、主審席を挟み出口に近い主審、続いて副審の順に並び、姿勢を正して3秒程度してから、指定された経路を揃って退場する。 ・主審は、スコアシートに審判長のサインを求める。 ・パッド・マナー、違反のアドバイス等でカラーカードを使用した場合は、その理由をスコアシートのコメント欄に記載し、口頭でも審判長に報告する。 ・主審は、スコアシートを担当の係に渡す。団体戦の終了形式については審判長の指示に従う。 	

けること

、

、

、

けること

ハ
女
)

、
合
は
尊

：

けること

則

っ

う

・

E
移

、
5。
支

けること

確
。)

る。

主審の手順・動線・行動について【基本】

大会中、携帯電話はマナーモード設定。(フロア内は通話使用禁止)

主審の携行品 (すべて試合カゴに納める)

1. 主審の携行品 (ポーチ・バッグ等はコートには持ち込まない)

- ①ストップウォッチ (中学生が副審をする場合は、全ての計測は主審が行う)
- ②カード類 (タイムTカード・イエロー・レッドカード)
- ③筆記用具

主審の手順

担当する試合の10分前までに進行席にて対戦記録表を受け取る。

1) コートへの入退場 (主審・副審の順で入場)

- ・会場を移動の際、中央通路は通らない (観客席側の通路を使用)
- ・入場は主審席側のいちばん近いフェンスから入場 (主審席とできるだけ直角に)、主審席の前で止まり、テーブルの方を向き、3秒程度静止して、それぞれの業務につく。

2台進行の場合は若番のコートに整列

- ・主審がコートに持って行く物 (上記、携行品は全て試合カゴに、カードはすぐに取り出せるように)
 - ・バインダー (対戦記録用紙) と選手名簿
 - ・コート内掲示用の学校名カード (2校分)
 - ・双方の監督に渡すタイムアウトカード (2枚)
- ・入場したらコート内掲示版に学校名カードをセット、競技領域内の点検。
(ネット・台上・フェンスの乱れ・床のごみなど)

2) 試合開始前

- ①主審 (副審) は競技開始5分前までに担当コートの点検を完了し、主審席で着座にて待機。
(主審欄に氏名を記入しておいてもよい)。
- ②チームがベンチに着いたら先に到着のチームの監督からタイムアウト用のTカードを渡す。オーダーを点検後裏にして主審の椅子に置く。後から到着したチームも同様にする。
- ③対戦記録用紙にオーダーを貼付する。
- ④双方のチームに整列を指示。(主審席前に主審が右・副審が左側に整列する)
- ⑤挨拶を指示し審判手順に従い競技を開始させる。
- ⑥残りのオーダー用紙の2枚目・3枚目を組にして、それぞれを3枚目チーム側に渡す。
- ⑦開始時刻を記録用紙に記入
※ダブルスの際主審は起立して行う。(主審の椅子はフェンスの外に出す)

3) 競技終了後

- ・記録用紙に不備ご記入が無い点検し、主審欄にサインを行う。(2台進行の場合は2人のサイン)
- ・勝利チームの監督から先にサインを求めタイムアウトカードを回収する。
- ・次に敗チームも同様にする。
- ・整列を促し手順に沿って終了後の挨拶を行う。
- ・記録用紙に終了時間を記入
- ・コート整備を行いカウンターはリセット (何も表示しない状態) して退場。(退場も入場同様に
行う) 特に卓球台の車輪の向きに注意する。(コートにたいして90度)

4) 審判長席の審判長に記録用紙を提出し審判長のサインを受け進行席に返却し終了。

その際、特別な事態があった場合は審判長に口頭で報告する。

参考文献：卓球競技の審判法/審判員の手引き

主審・コート主任（副審）の動き

手順	主 審	コート主任（副審）
試合開始前	<ul style="list-style-type: none"> ○進行席へ行き、担当する各試合に出場する選手に変更などがないか確認する ○かごの中から審判セット（※1）、バインダーと記録用紙、学校名表示カードを持ってコートへ行く ○コートについたら、主審席の下のかごに置いてあるもの（※2）を確認する（足りなければコート主任に連絡し、持ってきてもらう） ○ネットの高さの確認や、台の整備を行う 	<ul style="list-style-type: none"> ○コート主任の席へ ○主審が持ってきた学校名表示カードを入れる（同時に2試合を担当する場合は間違えないように） ○足りないものがあれば進行席から持ってくる
選手整列	<ul style="list-style-type: none"> ○試合をするチームがオーダー用紙と選手名の確認 ○監督用のTカードを監督に渡す ○準備ができたなら整列させる ○試合開始の挨拶をする 	<ul style="list-style-type: none"> ○選手名や服装の確認など、主審の手伝いをする ○若番のチームが本部側になっているか確認する ○決勝戦はオーダー順に選手名のカードをフェンスに並べる。
試合開始	<ul style="list-style-type: none"> ○記録用紙に必要事項を記入（S・Rや審判名） ○2分間の練習時間を計る ○開始時間を記入して、試合を開始させる ○ゲーム間のアドバイスやタイムアウトの時などもしっかり計測する ○記録用紙にスコアの記入をする 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールが破損した場合は予備球で対応する。破損した試合球は所定の場所に返球する。→試合終了後破損球をチェックする ○ミスなどがないかよく確認し、何かあれば主審や審判長に連絡する ○マッチが終わったら、学校名表示カードのところのスコアを操作する
試合終了	<ul style="list-style-type: none"> ○記録用紙にスコアと終了時間を記入したら、それぞれの監督に確認してもらい、名前を記入してもらう ○Tカードを監督から預かり、ボールなどともに主審席の下のかごに戻す ○記録用紙をそれぞれの監督に渡す ○整列をして終わりにする ○審判長席へ行き、記録用紙に審判長のサインをもらう ○進行席へ行き、記録用紙と学校名表示カードを提出する ○審判セット、バインダーをかごに戻す 	<ul style="list-style-type: none"> ○学校名表示カードを回収し主審に渡す ○スコアを戻す ○必要に応じて環境整備をする
T0	<ul style="list-style-type: none"> ○監督からの要求があったら、Tカードを掲げる ○時間の計測をしながら、T0カウンターを取った側の台の上に置く ○カウンターにもTカードをつけるよう、副審に指示する 	<ul style="list-style-type: none"> ○決勝戦はデジタルタイムアウト器を使用する。

（※1）レットカード、イエローカード、Tカード、ネットハイ、ストップウォッチ

（※2）ボール（Nittaku各6球ずつ）、監督用Tカード、Tカウンター、台拭き用雑巾

（※3）決勝戦はデジタルタイムアウト器を使用する

審判員の心構えと留意事項

競技役員として大会に臨む心構え

- ・大会は選手のためにあります・
- ・言葉使いに注意し、選手には親切丁寧に対応する。
特定の選手と親密な態度を見せて、一方の選手から不公平だと誤解されないようにする。
- ・選手、監督に対して必要があれば厳正な態度で接する。しかし威圧的と誤解されないよう注意する。
- ・競技領域内では、審判員同士助け合い、コミュニケーションをとって活動する。
- ・ルールに精通し、迅速な処理が行えるよう日頃から審判技術向上に努める。

審判員としての一般的留意事項

- ・判定にあたっては毅然として事実の判定を行う。ルールに基づいた審判員の判定は、何人たりとも覆すことはできないことが原則である。
- ・審判員は、この原則を常に自覚して業務にあたる。
- ・主審は、担当する試合を管理する立場にある。進行手順をあらかじめ正確に把握し、中断は極力少なくし、試合の流れを止めないようにする。特に次の①～③には留意が必要である。
 - ①ラリーとラリーの間を長引かせない。
 - ②促進ルール適用時に素早い対応をとる。
 - ③タオル休止は汗拭きだけにとどめる。
- ・判定の基準となった自分の判定の根拠をはっきりとさせる。
- ・判定はルールに忠実でなければならない。ルール解釈の最終判断は審判長に全権がゆだねられるので、判断に迷うときは審判長の指示に従う。
- ・インプレー中はボールから目を離さない。
- ・宣告用語はタイミングよく、明快な声で、ベンチサイドまで明確に聞こえるよう宣告する。
- ・ベンチの動きにも注意を払い、違反アドバイスやタイムアウトの要求を見逃さないようにする。
- ・試合中の問題に対しては迅速かつ的確に処理し、試合終了後にその内容を審判長に報告する。
- ・審判員は実務を遂行するにあたって、出過ぎず、目立たないよう心がける。

審判員の任務

(1) 主審

事実に基づいて各ラリーの結果を判定するとともに、正確なジャッジと宣告により、スムーズな進行に心がけ、競技を盛り上げると共に、効果的に競技を管理し、選手が不信を抱かぬよう、余分なジェスチャーは控える。
作業分担を主審が主導して副審と打ち合わせる。
競技中に選手が負傷や鼻血などの出血をした場合はすぐに審判長に報告し指示を仰ぐ。

疲労での痙攣等は中断が許可されない。

(2) 副審

主審と十分な協議を行い、任務の分担を確認する。

正規のサービス動作」、「ネットコードサービス」(サーブがネットインした場合)、「オブストラクション」および「競技条件の乱れ」等の判定権には主審と同等の権限がある。

(3) ストロークカウンター

促進ルールが適用される状況にあるかを常に心がけ、状況に応じて即座に対応できるように準備しておく。

ストロークカウンターは、身体を少しレシーバー側に向け、レシーバーの打球と同時にその返球数を英語で数える。

大会における注意事項

(1) 審判員の行動

- ・ 審判員の行動は、大会を通して規制される。競技フロア内や審判控え席における審判員の行動は全てが、観客、競技者、報道関係者の注視の対象となるため、身勝手な行動は、厳に慎まなければならない。

(2) 審判員の服装

- ・ 服装は所定のものを着用する。
- ・ 審判用具(ストップウォッチ・ネットハイ・タイムアウトカード・レッド・イエローカードなど)はすべて試合カゴに納め、ポーチ・バッグ類は競技領域に持ち込まない。

(3) 業務遂行に際して

- ・ 所定の位置についたら正しい姿勢を保つ。(イスに深く腰掛け、背筋を伸ばす)
- ・ 頬杖を突いたり、足を組んだりしない。
- ・ 常に定められた場所に在席し、席を離れるときは必ず自分のコートの誰かに所在を明らかにしておく。

(4) 判定の説明について

- ・ 通常、主審は判定を説明する必要はない。
選手や観客に判定の理由が明らかでない時は、ジェスチャー(ハンドシグナル)を用いる。
- ・ それでも判定の理由が明らかに仕切れない場合は、正式な用語で説明する。例えば、サービスの動作に違反があって「フォールト」を宣告した場合は、違反の種類をハンドシグナルで示す。それでもさらに質問を受けたり、理解してないようなそぶりが見られたら、「高さが足りません」などの用語を用いて説明する。また、エッジボールが触れたとき競技者が気付いていないような場合には、ボールのふれたエッジを指し示すことなども、判定を説明するのに効果的な方法である。

(5) 審判控え席について

審判業務が無く審判控え席にいる場合、私語や笑い声等を慎む。特に審判控え席が競技領域に近い時は競技中の選手に少なからず影響することがある。些細なことと思っても、競技に差し障りがあることが多いので控えなければならない。

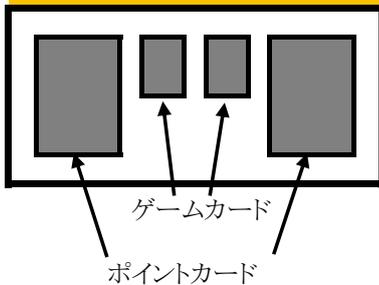
【卓球】副審判員の仕事 ～カウント器の操作と副審の業務～

(R8.1 修正版)

文責: 袋井市立袋井南中学校 中島 崇

静岡県開催となる「第27回全国中学選抜卓球大会」に、審判員として御協力いただき感謝申し上げます。今大会はすべて団体戦となります。地区大会では相互審判として対戦校から選手を審判として出すため、ベンチからの応援が少なくなってしまうことがあります。審判員の存在は、大会を盛り上げることに一翼を担っていると言えます。今大会のすべての試合が滞りなく進行するようにお力添えをお願いします。今大会の審判員には、高校生にも協力をお願いしています。現在、静岡県高体連卓球専門部では、令和10年度の全国インターハイに向けて、学生の審判技能の向上に力を注いでいます。この大会の経験を通して、卓球競技のルールを再確認し、結果として競技力向上に繋がることを期待しています。

● 選手がまだ競技領域に入っていない時のカウント器の表示。



[注] 現行の日本卓球ルールにおいて、「セット」とい表現はなく、「ゲーム」と表現します。

・主審と副審が競技領域に入り、マッチ前の業務をする前にカウント器の表示を、無表示(左図)のようにしておきます。

< 審判業務に関して必要なもの >

[主審が進行から持っていくもの]

- ・複写式の対戦用紙(バインダー)
- ・黒ボールペン

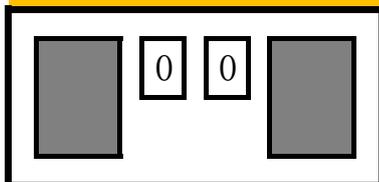
[用具]

- ・ネットゲージ(100gテンションゲージ、プラスチックゲージ)
- ・ストップウォッチ2個
- ・カード(赤、黄、白)
- ・TO表示器(ホワイトマーカー) ※TO…タイムアウト
- ・デジタルTO表示器(TO申請側のコート上に置くもの)
- ・台ふき
- ・水準器

● 競技領域の確認と用具等の点検

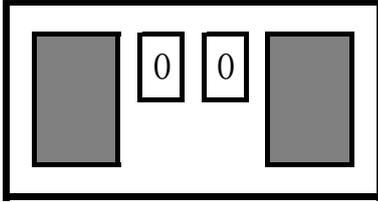
- ① 試合前検査を合格したラケットを持ってきた場合は、主審席に置くか主審に手渡す。
- ② 競技領域について、次のことを確認する。
 - ・フェンス(倒れそうになっていないか、乱れていないか)と床の状態(水滴が落ちていないか等)
 - ・得点表示(チーム名等が正しいか)
 - ・タオルかごの位置
 - ・テーブルの位置、プレーイングサーフェスの状態(汗やラバー片等があれば拭く)
 - ・卓球台のキャスターのロック(キャスターはサイドラインから90°内側に向ける)
 - ・ネットゲージによるネットの張り、高さの調整とネットアセンブリの点検
⇒100gテンションゲージを中央にのせて、下端がテーブルに丁度触れるように調整する。
その後、両端を主審側からプラスチックゲージで計測し、高さ(15.25cm)を調整する。
[注意1] 100gテンションゲージで高さを計測しないこと
[注意2] ネットのテンションを確保するためにサポート(支柱)を引っ張ってはいけない
- ③ 用具の点検をする。
 - ・ストップウォッチの動作確認
 - ・タイムアウト表示器の確認
- ④ ③までの業務が完了したら、副審の所定の位置につく。

● マッチ開始前、選手が競技領域に入った時のカウント器の表示。



・ゲームスコアを[0-0]にします。
・どちらかの選手がコートに入った段階で、「競技領域に入った」とみなしてください。
※上記の副審の業務が遅れている場合は、所定の位置に戻ってからゲームスコアを[0-0]にしてください。

- 主審によるラケット、ユニフォーム、ゼッケン等のチェック。
チェックが終わると1分間の試合前練習が行われます。その時のカウント器の表示。



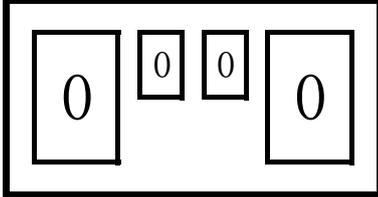
・カウント器は何も操作しません。

<主審から計時の指示を受けた場合>

試合前練習(2分間)

⇒ 1分経過後、主審に聞こえるように「タイム」と宣告をして
まっすぐ手を挙げる。

- 1分間の練習が終わり、主審が「(選手名)ヴァーサス(選手名)。ファーストゲーム、(サーブ権を持つ選手名)トゥ・サーブ。ラヴオール。」と、マッチ開始の宣告をし、試合がスタートします。



・「ラヴオール」のマッチ開始の宣言で、カウント器のポイント
スコアを[0-0]にします。

<主審から計時の指示を受けた場合>

① ゲーム時間の計時をします。(主審のラヴオール宣告でスタート)

⇒ ゲーム開始後、ランニングタイム11分経過しても、両者の
ポイント合計が18点に満たない場合、副審は「タイム」と
宣告して、手を挙げる。以降は決着まで促進ルールになる。
※ ランニングタイム…一度も止めずに計る時間のこと。

② ゲームが終了したらストップウォッチを止め、引き続き、ゲーム
間アドバンス(1分間)の計時をします。

⇒ 1分経過したら、「タイム」と宣告して手を挙げる。

※ 促進ルールは、レシーバーが13回のリターンに成功した場合、
レシーバー側に1ポイントが与えられる。副審がストロークカウ
ンターの業務を一時的に兼任する場合は、レシーバーが打球する
のと同時に「ワン」「ツー」などと英語でカウントする。

[注] ストロークカウンターが
入るまでの間は、副審が
ストロークカウンターの
業務を兼ねることがある。
⇒ 基本的には、促進ルール
が適用される時点で、主
審が審判長にストローク
カウンターを要請するの
で、上記の状態になって
も一時的である。

- 試合中の注意事項(カウント器操作、副審の権限、タイムアウト時の動き等)

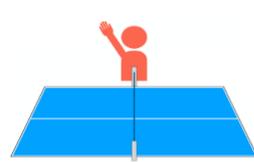
主審が、以下に示すポイントやレットなどのジャッジとスコア宣告をするので、それをよく見て、よく
聞いてカウント器を動かします。

主審のジェスチャー【ポイントが入った時】



ポイントが入った選手のコート側の手をグーにして、前腕を垂直に挙げて
スコアを宣告します。これを受けてカウント器のポイント进行操作します。
(主審のスコア宣告は、次のラリーのサーバー側から「スリー・フォー」
などと宣告します。)副審は、ポイントが合っているかを確認しながら、
カウント器の操作をしましょう。

主審のジェスチャー【レットの時】



主審は、手を高く上げ「レット」とコールします。これは、いわゆるノー
カウントであることを意味します。今回の大会において、「レット」の
コールは次のような場合に宣告される可能性があります。

① 正規のサーブがネットに当たって相手コートに入った時

② サービスのルールが守られていないと主審、副審が判断した時

※ サービスが違反であるという判定は副審にも権限があります。

※ 明らかに意図的で悪質と判断される場合は、即失点になります。

③ 隣のコートのボールが入ってくるなど、プレーに影響がある状況が
発生した時

[注意1] 副審サイドのエッジボール判定(エッジにボールが当たったのか、当たっていないのかを判断
します。エッジにボールが当たった時には、人差し指などで、当たった場所を指し示すと主審
はとても助かります。副審サイドのエッジボール判定は、主審に権限がなく、副審のみに与え
られているので重要なジャッジになります。ボールの軌道や音に集中してプレーを見てくださ
い。(エッジやサイドに触れた場合は音が聞こえます。)

※ 試合中の主審や副審の権限については、資料の最後を参考にしてください。

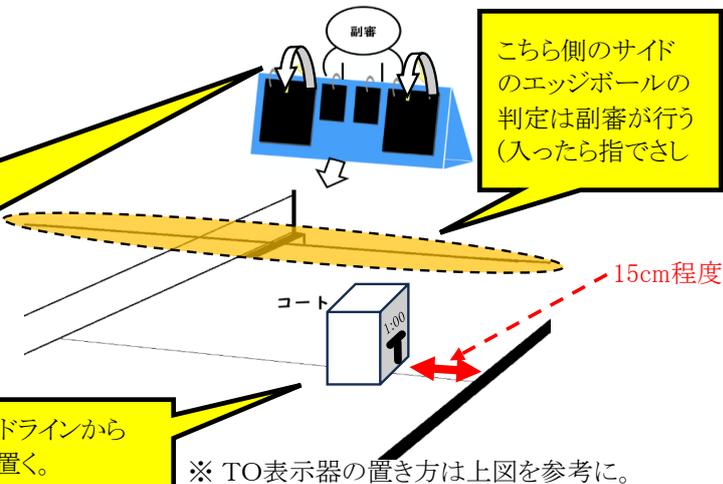
[注意2]

カウンターは、副審から見て手前側からコート側に向けてめくります。

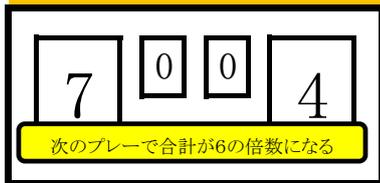
この方向にめくすることで、スコアが手に隠れにくく、選手、主審に見えた状態で進行していくので、万が一間違えた場合には、すぐに気付いてもらえます。

タイムアウト表示器(タイマー)は、エンドラインから15cm程度内側のセンターライン上に置く。

※ TO表示器の置き方は上図を参考に。

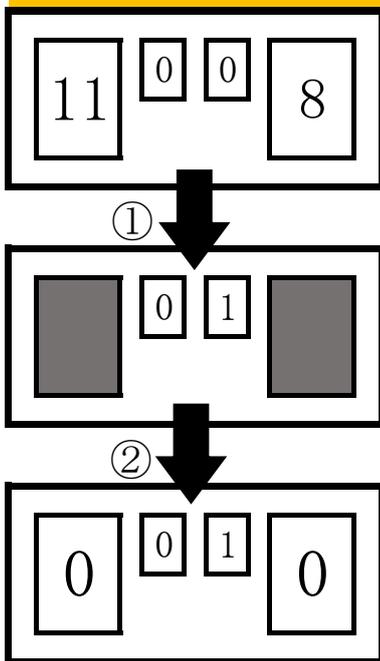


● 試合中のカウンターの表示…両者のポイントの合計が6の倍数のとき(図は第1ゲーム,7対4の場合)



・次の得点が入ると8対4か、7対5になり、両者のポイントの合計が6の倍数になります。この時、カウンターを横に向けてベンチに得点が見えるようにします。(2, 3秒で戻す)
 ※ よくゲームポイント(例えば10対7など)になったときに、カウンターをベンチに見えるように向ける人がいますが、その必要はありません。(10対8など、合計が6の倍数の時は見せません。)

● 第1ゲームが終わった時から第2ゲーム開始までのカウンターの操作。



①主審が「イレヴン・エイト。ゲーム・トゥ ○○(ゲームを獲得した選手)。」と宣告し、そのゲームの終了します。この時、カウンターは、ゲーム終了時の[11-8]のままにしておきます。主審がスコアを記録用紙に記入してから、カウンターを戻していいと指示を受けてから、ポイントスコアを無表示にし、ゲームスコアを[0-1]にします。今大会では、チェンジエンドがあるので、ゲームカウントは、1ゲームを取った選手が次に入るコート側の表示を[1]と表示します。

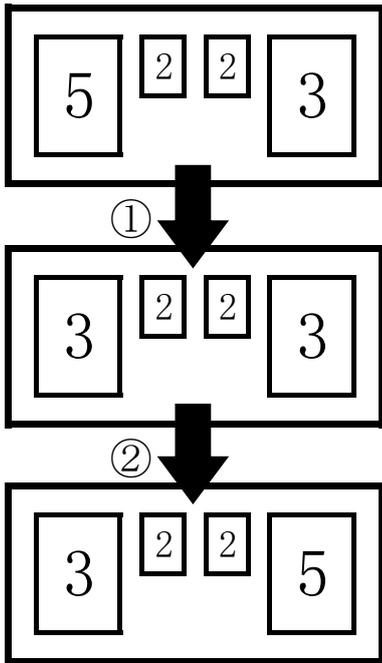
← 次のゲームが開始されるまでの表示(ポイントは表示しない)

②主審が「セカンドゲーム。(選手名)トゥ・サーブ。ラヴオール。」とコールするので、第1ゲーム同様、ポイントスコアを[0-0]にします。以降は、これまでと同じことを繰り返します。

← 主審が第2ゲーム開始の宣告をしたときの表示

● ファイナルゲーム(第5ゲーム)で、5点目が入った時(チェンジエンド時)のカウンターの操作。

正しい例

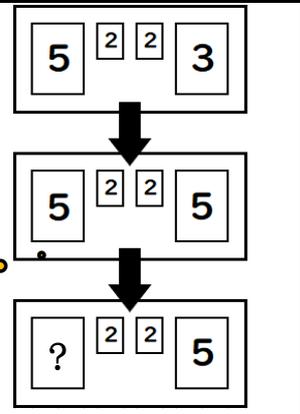


・左のように、ファイナルゲームはどちらかが5点目を取った時点でチェンジエンドを行います。これにともなって、カウンターもポイントを変える必要があります。前述の通り、カウンターの表示をめぐる方向は決まっているので、向きを反対にすることはできません。そこで、ポイント数を間違えないために、次のように操作します。

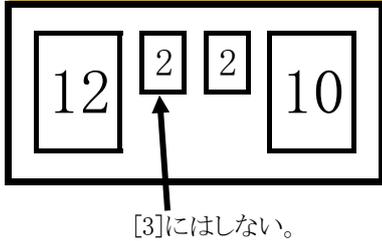
- ① 5点のポイントを、点数の少ない方のポイントに変える。
例では左側のポイントを [5] から [3] に変える。
- ② ①で変えなかった方のポイントを [5] に変える。
例では右側のポイントを [5] から [3] に変える。

ダメな例 ⇒

ポイントを [5-5] にしてしまうと、どちらが何点だったか分からなくなってしまう可能性があるため、これを避けるためにも、左のような正しい操作を覚えましょう。



● マッチが終了した(勝敗が決した)ときのカウンターの表示と、試合後の業務。



・左は、第5ゲームのポイントが [12-10] となって決着した時点のカウンターです。この状態が、マッチ終了の表示です。この結果、左側の選手が3ゲームを取り、勝利が確定するので、ゲームスコアを [3-2] とめくりたいところですが、実際にはめくりません。[3-2] にすると、第6ゲーム終了時のスコアを意味することになります。注意しましょう。
主審から戻していいと指示を受けたら、すべてを無表示に戻して試合に関する業務は終了です。
最後に、使用したストップウォッチなどの用具を返却し、必要に応じて、コート整備(台ふきなど)をして下さい。

【参考】主な権限 (★審判長 ○主審のみ ●副審のみ ◆主審と副審の両方)

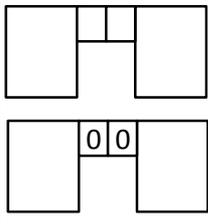
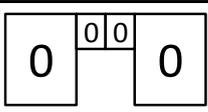
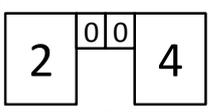
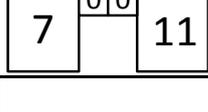
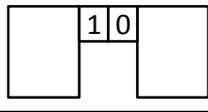
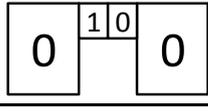
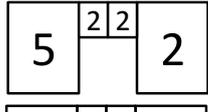
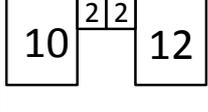
★ 服装、用具および競技条件の容認性を含むルール解釈	○ 競技者のバッドマナーに対する警告
★ トレーニングスーツの着用の可否決定	○ さらなるバッドマナーに対するペナルティポイント
★ 競技者が競技領域を離れることの可否決定	○ 違反アドバイスに対する警告
★ 定められた練習時間延長の可否決定	○ さらなる違反アドバイスに対し競技領域から遠ざける
★ 競技者の4回目のバッドマナーに対する罰則	○ サービス、レシーブ、エンドの誤りを正す
★ 競技者、監督、アドバイザーの重大違反に対する罰則	○ 適切な時点での促進ルールの適用
★ 緊急の際における競技中断の可否決定	◆ 正しいと確信できないとき、競技を中断する
★ 競技の緊急中断時に競技者が練習することの可否決定	◆ サービス動作がルール違反であるという判定
★ 競技領域から2回遠ざけられた者を失格とする	◆ サービスがネットアセンブリに触れたという判定
★ 競技者の競技不能に際して10分以内の中断を認める	◆ 競技者が進路妨害(オブストラクション)したという判定
○ 身体障害によるサービスの要件の緩和の可否決定	◆ 競技条件に支障が出たとの判定(他からの球の侵入等)
○ ダブルスのサービスのセンターラインに関する判定	◆ 時間計測(練習、試合、休憩、タイムアウト、中断時)
○ 各ラリーのポイントかレットかの判定	
○ 主審側および両エンドのエッジボールの判定	
○ 競技者を競技領域内に留まらせる	

[参考資料] 三重県卓球協会ルール内容についての資料、静岡県公認審判員講習会資料

審判員の手引き団体戦【副審判用】①

①審判員は、各チームより登録選手が1名ずつ試合コートに入ることとし、原則として1マッチを通して行う

②ベンチに入れるのは登録された選手8名、監督1名、アドバイザー1名以内である。

	主 審	主審の ジェスチャー	副 審	カウント器の表示
団体戦（双方のチーム監督）が整列・オーダーの確認				
試合前	ラケットのJTТАの確認 ボールの選択 サービス・レシーブ・エンドの選択 最初のゲームのサーバー「S」 レシーバーの「R」を○で囲む ダブルスの場合は「S」・「R」を 記入 練習開始		スコアカードは後ろから前へ 選手がエリアに入ったら → 練習時間の計測(2分) 2分後右手を高く挙げ 「タイム」宣告	
第1ゲーム	「ファーストゲーム・○○トウ サーブ・ラブオール」 ポイント宣告 (新しいサーバーから宣告) 勝者のポイントから 「11-7 ゲームトウ○○」	【サービス交替・ ゲーム、マッチ終了時】 	ストップウォッチをスタート 主審の宣告後直ぐに カウント器操作 6ポイント毎に右か左に45度 水平方向に回転 しばらくそのまま表示	  
休憩時間	対戦記録用紙にスコアを記入 (台の上で書かない) 試合球の確保(破損の確認)	【ポイント宣告】 	休憩時間の計測(1分) (台上の清掃) 主審に試合球を渡す 1分後右手を高く上げ 「タイム」宣告	
第2ゲーム	ダブルスの場合は「S」・「R」を 記入 「セカンドゲーム・△△トウ サーブ・ラブオール」		第1ゲーム同様	
ファイナルゲーム	「ファイナルゲーム・○○トウ サーブ・ラブオール」 「12-10 ゲームアンドマッチ トウ○○」 試合球の確保 ポイントスコア、ゲームスコア の記入	【レット・ストップ・タイム】	どちらかが5ポイントに達した 場合ポイントを入れ替える しばらくそのまま表示 主審に試合球を渡す 対戦プレートの数字を 入れ替える(コート主任)	 

審判員の手引き団体戦【副審判用】②

	主 審	主審 ジェスチャー	副 審	副審 ジェスチャー
レ ット	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットコードサービス(ネットイン)「レット」 ・ボールの侵入インプレイ中「レット」ラリー間「ストップ」宣告 ・汗がボールに付着しリターンできなかった場合 ・プレー中にボールが破損した場合 		<ul style="list-style-type: none"> ・ジェスチャーのみ(ネットイン) ・「ストップ」宣告(ボールの侵入) 	
エ ッジ ・ サイ ド	<ul style="list-style-type: none"> ・主審側のサイドライン、エンドラインを判定 ・エッジ判定→ニュースコア宣告 ・サイド判定→ニュースコア宣告 		<ul style="list-style-type: none"> ・副審側のサイドラインを判定 ・エッジの判定(ジェスチャー) ・サイドの判定(ジェスチャー) 	
タ イ ム ア ウ ト	<ul style="list-style-type: none"> ・ラリーとラリーの間のみ要求可能 ・「タイムアウト」宣告 ・要求した側にホワイトカードを頭上高く挙げる ・ストップウォッチ1分計測 ・対戦記録用紙の要求側の「T」を○で囲む ・「タイム」を宣告し競技再開 		<ul style="list-style-type: none"> ・ストップウォッチ中断 ・要求側テーブルにホワイトカードを置き、そのテーブル側に立つ ・ホワイトカードを取り去る ・ストップウォッチ再測 ・タイムマーカー表示 	
促 進 ル ー ル	<ul style="list-style-type: none"> ・インプレイ中「レット」ラリー間「ストップ」 ・ストロークカウンターの要請 ・レシーバーが13回の返球に成功したら「ストップ」→ニュースコア宣告 ・以降マッチ終了まで促進 		<ul style="list-style-type: none"> ・ポイントの合計が18ポイント未満10分経過した時「タイム」 ・コート主任→審判主任へ 	
サ ー ビ ス	<ul style="list-style-type: none"> ・1回目「レット」疑わしい時(明らかな違反サーブはフォールト) ・2回目以降「フォールト」→ニュースコア宣告 		<ul style="list-style-type: none"> ・1回目「ストップ」 ・2回目以降「フォールト」 	
マ バ ナ ー ド	<ul style="list-style-type: none"> ・イエローカード ・2回目以降イエロー・レッドカード 		<ul style="list-style-type: none"> ・イエローマーカー表示 ・イエロー・レッドマーカー表示 	

【違反サーブについて】

- トスが16センチ以上上がっていない。
- ボールの上昇中を打球する。(ぶっつけサーブ)
- 指でボールを押さえたり、はさんだりしてトスをする。(ボールが転がる状態ではない・オープンハンドではない)
- 静止しないでサービスをする。
- ボールが垂直に投げ上げられていない。
- ボールが手のひらから離れた後、すぐにフリーアームをボールとネットを結ぶ空間から外に出していない。
- 身体の一部でボールを隠す。
- ボールが台上より下がる
- ボールがエンドラインより中に入る

卓球台のセッティングについて

各地から予選を勝ち上がって集まったチーム、選手が実力を発揮できるように環境を整える上で、卓球台のセッティングは其中でも重要なものといえます。どのコートで試合をしても選手が差を感じないようなセッティングに努めてください。

また、卓球台の移動やセッティングの際には、以下の点を守り、安全に十分留意してください。

- ・必ず2人以上で移動、設置をする。
- ・卓球台の移動については、移動方向を守る。 (右図参照)
- ・卓球台を開いたり閉じたりする時は互いに声を掛ける。



【メインアリーナ使用台】

Nittaku ガドー (内折り一体式)

[引用:Nittaku ガドー-25W 商品説明ページ]

【手順①】

コートで2人で開く

- ・開く前に、フレームの歪みやネジの緩みがないかを確認する。
- ・開く時には、声を掛け合っタイミングを合わせて、怪我や卓球台の故障を防ぐ。



【手順④】

サポートを設置する

- ・サポート(ネットを固定する支柱)について「支柱の外側は、サイドラインの外側15.25cmとする。」と規定されている。そのため、ネットのテンションを確保するために、支柱を外側に引っ張ることはしてはならない。

【手順②】

コートの位置を確認する

- ・会場図に従う。
- ・競技領域は14m×7m。
- ・特に、卓球台を開いた時点で位置がずれることがあるので、開いた状態で会場図に合った位置であることを確認する。



ネットは、このように収納されています。片付けの際

【手順⑤】

ネットを張る

- ・ネットは、両端についたひもによって、垂直の支柱につくす。
- ・下記の規定に従ってネットを取り付ける。「ネットの最上部は、全長にわたって、プレーイングサーフェスの上方 15.25cm になければならない」「ネットの最上部は、全長にわたって、プレーイングサーフェスにできるだけ接近してはならない。また、ネットの両端は、上から下までネットの支柱に密着させて取り付けるものとする。」
- ・取り付け後、ネットのひもが垂れ下がっている場合は、支柱が目立たないところに巻くなど、ラリー中の球が紐に触れないように状況を整える。

【手順③】

コートの水平を確認する

- ・水準器を使用して、プレーイングサーフェスの水平を確認する。水準器の泡は高い方に動くため、縦横2方向で、泡がラインを越えている場合は、卓球台の脚で調整をする。泡の位置が線の内側に治まっていれば水平が出せたと判断する。



これはNG

【手順⑥】

コートのキャスターをロックして固定する

キャスターを90°内側に向けて



ロック状態

解除状態

[引用:Nittaku ガドー-25W 商品説明ページ]

審判用用具一覧 (必要備品)

メインアリーナ審判用具のイス

- 1 試合前 → そろっていることを確認
・主審席の下に置いておく。
- 2 試合後 → そろっていることを確認
メインアリーナ審判用具のイスにもどす。

No.	用具名	個数	試合前 チェック	試合後 チェック
1	ストップウォッチ	2		
2	タイムアウトカード	1		
3	イエローカード	1		
4	レッドカード	1		
5	ネットゲージ	1		
6	台ふきぞうきん	1		
7	ボールペン	2		
8	試合球入れ	1		
9	試合球入れケース	1		
10	タイムアウト表示器(大)	1		
11	タイムアウト表示器(小)	64		
12	タイムアウト要求札(監督用)	2		

男子

試合球破損チェック表 破損は× へこみは△で表示して下さい。

3月28日

リーグ コート	第1試合(2-3)						第2試合(1-3)						第3試合(1-2)					
第1組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第2組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第3組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第4組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第5組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第6組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第7組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第8組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第9組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第10組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第11組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第12組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第13組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第14組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第15組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
第16組	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外

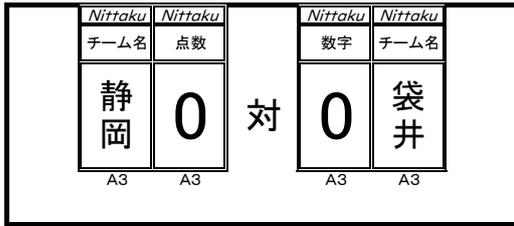
3月28日・29日

決勝T 1位 トーナメント	111()コート						112()コート						113()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	114()コート						115()コート						116()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	117()コート						118()コート						121()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	122()コート						123()コート						124()コート					
1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	
131(準決勝①)()コート						132(準決勝②)()コート						141(決勝)()コート						
1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	
決勝T 2位 トーナメント	211()コート						212()コート						213()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	214()コート						215()コート						216()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	217()コート						218()コート						221()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	222()コート						223()コート						224()コート					
1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	
231(準決勝①)()コート						232(準決勝②)()コート						241(決勝)()コート						
1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	
決勝T 3位 トーナメント	311()コート						312()コート						313()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	314()コート						315()コート						316()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	317()コート						318()コート						321()コート					
	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外
	322()コート						323()コート						324()コート					
1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	
331(準決勝①)()コート						332(準決勝②)()コート						341(決勝)()コート						
1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	1	2	3D	4	5	試合外	

試合球数 第1ステージ予選リーグ 768 個
 試合球数 第2ステージ 決勝トーナメント 270 個

得点板配置図

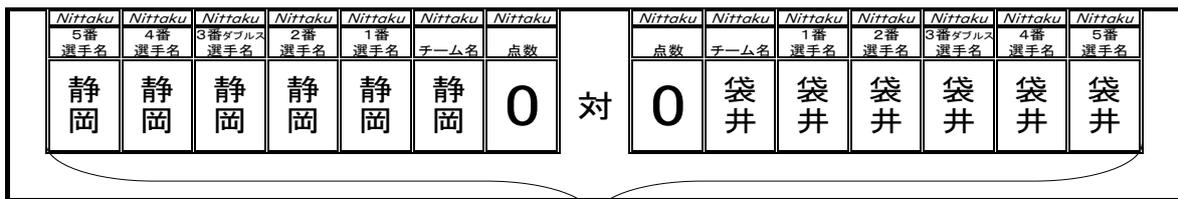
第1ステージ(予選リーグ)～第2ステージ1回戦・準々決勝時までの表示の仕方



ける位置は本部席反対側コート側に表示す

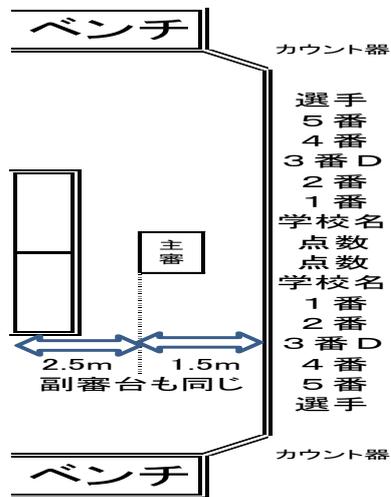
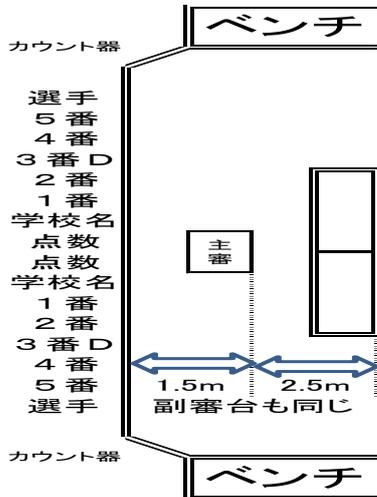


団体決勝時の表示の仕方



主審 勝者には名前の上に赤バラをつける

団体戦決勝



団体決勝

副審台も同じ

副審台も同じ

副審判台のカウンター類の配置図

