

【相互審判について】

- 大会第1日目(第1ステージ)は相互審判とします。
- 試合開始及び試合終了の際はコート担当(地元の担当者)がお手伝いします。
- 試合中はコート担当(大会1日目)がコートサイドにいますので、審判上困ったときは相談してください。
- 主審、副審は交替でしてください。原則として1, 3, 5番の主審は番号の若い学校がしてください。
- 審判員は自分の学校に有利な判定をすることなく、公正な審判を心掛けてください。
- 審判員の手引き(相互審判用)を各学校で印刷し、選手(審判員)に徹底してください。
- 各学校で日本卓球ルールブック2019(平成31年版)及び卓球競技の審判法(2020年改定版)を参考に、正しいルールの理解、審判の仕方について練習してください。特に声を出してポイントを言うように指導してください。
- 大会第2日目(第2ステージ)1・2回戦の主審は地元審判員が審判をします。各学校からは副審をお願いします。
- 大会第2日目(第2ステージ)準決勝、決勝は地元審判員だけで審判をします。

審判員の手引き(第22回全国中学校選抜卓球大会)【相互審判用】

- ① 各チームより1名ずつの審判員がコートに出る。
- ② 6名の選手から審判員を出す場合は原則として1マッチを通して行う。
- ③ ベンチに入れるのは登録された選手6名、監督1名以内である。

	主 審	副 審	ジェスチャー
試合開始まで	コート担当(地元の担当者)が整列、オーダーの確認を行う。 ○服装、用具等について疑わしいことがある場合、パッドマナー、抗議等がある場合はコート担当へ。 ○コート担当(大会1日目)が持ってきたボールの中から選球する。(両方の希望したメーカーが異なる場合はジャンケン)※大会2日目は地元審判がボールを持ってきます ○サービス・レシーブ、エンドの選択(ジャンケンで勝者がいずれか選択) ○対戦表に「S」「R」と記入する。 ○規定の練習を開始させる。(エンドは第1ゲームのエンド)	○試合前の練習時間を計測する。(2分)2分経過したら、右手を高く上げ、「タイム」と宣告する。	
試合開始	○「ラブオール」の宣告。	○ポイントスコアを0-0にし、 <u>ストップウォッチ</u> をスタートさせる。	
ポイントスコアの宣告とジェスチャー	○どちらかの競技者にポイントを与える場合、ジェスチャーとともに、次にサービスを行う側からポイントを宣告する。ポイントスコアのジェスチャーは、肘のところではほぼ垂直に曲げ、手は指を軽く握り、ポイントを与える側の腕を上げる。 <u>ジェスチャーだけでなくポイントを声を出して言う。</u>	○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めくる。スコアカードは、すべて手前から送り出すようにめくる。6ポイント毎に右90度回転し、2~3秒静止する。	
「レット」のジェスチャー	○右手を開き、指を伸ばし、手のひらを正面に向けて頭上高く腕を上げ、「レット」と宣告する。再開するとき、ポイントスコアを再宣告する。		
「レット」になる主な場合	○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、あるいはネットアセンブリに触れたボールが、レシーバーによって「オブストラクション」された場合。 ○レシーバーがまだ準備していないときにサービスが出された場合。ただし、レシーバーがボールを打とうとしなかった時に限る。 ○他の競技領域からのボールの侵入、あるいはラリーの結果に影響が及ぶほどに競技条件が乱された場合。 ○ラリー中、相手競技者の汗がボールに付着し、そのために正しくリターンができなかった場合。 ○ラリー中にボールが破損した場合。 ○促進ルールを適用する場合。	○何もコールしない。主審がプレーを止めない時は、「ストップ」と宣告する。 ○「ストップ」ジェスチャーは主審の「レット」と同じ。	
サービス交替時のジェスチャー	○ポイントスコアの宣告に続きサーバー側へ軽く腕を伸ばす。サーバーの名前は宣告しなくてよい。(この場合新しいサーバーからポイントを言う。)		
エッジボールの判定	○主審側のサイドラインエッジ及びエンドラインエッジ	○副審側のサイドラインエッジ	
サイドの判定	○主審側及びエンドラインのサイドの判定 ○ポイントの宣告	○副審側のサイドの判定 ○「サイド」の宣告 ○ジェスチャーは主審の「レット」と同じ。	

タイムアウトについて	<p>○1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。</p> <p>○タイムアウトの要求は、ゲーム中のラリーとラリーの間のみでき、その際手で「T」を示す。</p> <p>○要求を主審が確認したら、主審は競技を中断し、タイムアウトを要求した競技者の方にホワイトカードを掲げる。</p> <p>○1分間の計測を開始する。(この計測は主審が行う)</p> <p>○記録用紙にタイムアウトをとった方に「T」を記入する。</p> <p>○タイムアウトを要求した競技者が、競技を再開する旨申し出た時、または1分経過した時(どちらか早い方)に「タイム」を宣告し、競技を再開する。</p>	<p>○ホワイトボードを要求した側のコート上に置く。</p> <p>○試合を再開する場合は台上のホワイトボードを取り去る。</p> <p>○タイムアウトの時間は試合経過時間に含めないがストップウォッチは止めない。</p>	
促進ルールについて	<p>○ゲーム中、両競技者または組のポイントスコアの合計が、18ポイントに達していないとき、ゲーム時間が10分に達した時点で促進ルールを適用する。</p> <p>○ゲームが終了するまで競技者は、1ポイントずつ交替してサービスをする。</p> <p>○レシーバーが13回の返球に成功したら、ストップの宣告をし(ジェスチャーは「レット」と同じ)、レシーバー側に1ポイント加えたスコアを宣告する。以後そのマッチが終わるまで、促進ルールで行う。</p>	<p>そのゲームの試合時間が10分を経過した時、両競技者のポイントスコアの合計が18ポイントに達していなければ「タイム」を宣告する。18ポイント以上の場合は何もしない。</p> <p>* タイムアウトが1回あったゲームは11分、2回あったゲームは12分経過で促進ルール適用とする。</p> <p>* ストロークカウンターは地元審判員が行う。</p>	
ゲームとゲームの間		<p>○休憩時間の計測(1分)</p> <p>○1分経過したら右手を高く上げ、「タイム」と宣告する。</p>	
違反サービスへの対応	<p>○明らかに違反である場合は、1回目でもフォルト。疑わしい場合は、1回目は「レット」を宣告し、サーバーにその旨注意をする。その後、その競技者が、疑わしいサービスを出したときは、「フォルト」を宣告し、相手に1ポイントを与える。</p>	<p>○違反サービスかどうかの判定については主審と同じ権限をもつ。宣告も主審と同じ。疑わしい場合の警告も主審と同様にできる。</p>	
正しいサービス	<p>○サービス開始時にフリーハンドの手のひらを開き、自由に転がる状態で、ボールをのせて静止させる。</p> <p>○ボールに回転を与えることなく、ほぼ垂直に16cm以上投げ上げ、落下する途中を打たなければならない。</p> <p>○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高い位置で、かつサーバー側のエンドラインの後方になければならない。またその間、サーバーの体の一部、または着用している物でボールをレシーバーから隠してはならない。</p> <p>○ボールが手のひらから離れたら、すぐにフリーハンド(手首から先)とフリーアーム(腕)をボールとネットの間の空間の外側に出さなければならない。</p>		
マッチ終了時	<p>○対戦表に最終ポイントスコア、ゲームスコアを記入する。</p>	<p>○チーム対戦スコアボードに勝った方の得点を加える。</p>	
団体戦が終了した時	<p>*コート担当が整列させ結果を宣告します。監督は対戦表に署名してください。(※各チームで持参したペンで署名)</p>		