







【相互審判について】

- 大会第1日目及び第2日目の第2試合までは相互審判とします。
 - 試合開始及び試合終了の際は開催地審判員がお手伝いします。
 - 試合中は開催地判員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及び卓球競技の審判法を参考に、ルール、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。
- ※第2日第3試合(1位トーナメント準決勝、2位・3位トーナメント決勝)からは開催地審判員が審判をします。

審判員の手引き(第16回全国中学校選抜卓球大会)【相互審判用】

- ① 審判員は、各チームより登録選手が1名ずつコートに出ることとし、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	副 審	ジェスチャー
試合開始まで	<p>地元審判員が整列、オーダーの確認を行う。</p> <p>○服装、用具等について疑わしいことがある場合、バッドマナー、抗議等がある場合は地元審判員へ。</p> <p>○ボールの選択をする。(両方の希望したメーカーや種類「セルロイド製またはプラスチック製」が異なる場合はジャンケン)</p> <p>○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)</p> <p>○対戦表に「S」「R」と記入する。</p> <p>○規定の練習を開始させる。(エンドは第1ゲームのエンド)</p>	<p>○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。</p>	
試合開始	<p>○「ラブオール」の宣告。</p>	<p>○ポイントスコアを0-0にし、ストップウォッチをスタートさせる。</p>	
ポイントスコアの宣告とジェスチャー	<p>○どちらかの競技者または組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。ジェスチャーだけでなくポイントを声を出して言う。</p>	<p>○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、直ちにカウンター器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。</p>	
「レット」のジェスチャー	<p>○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。</p>		
「レット」になる主な場合	<p>○ネットコード・サービス(ネットイン)</p> <p>○プレーの中断 他の競技領域からのボールの侵入。</p> <p>○ラリーに影響がでるような競技条件の乱れ</p> <p>○レシーバーがまだ用意していない場合に、サービスが出された場合。(レシーバーがリターンしようと試みないとき)</p> <p>○プレー中、相手競技者の汗がボールに付着して、そのためにリターンができなかった場合。</p> <p>○プレー中にボールが破損した場合。</p>	<p>○「ネット」の宣告 ジェスチャーは、右手を頭上高く上げる。(主審と同様)</p> <p>○「ストップ」ジェスチャーは主審の「レット」と同じ。</p>	
サービス交替時のジェスチャー	<p>○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。)</p>		
エッジボールの判定	<p>○主審側のサイドラインエッジ及びエンドラインエッジ</p>	<p>○副審側のサイドラインエッジ</p>	
サイドの判定	<p>○「サイド」の宣告 必要なら手のひらを手前に</p>		

タイムアウトの要求	<ul style="list-style-type: none"> ○要求した競技者側にホワイトカードを高く掲げる。 ○1分間の計測を開始する。(この計測は主審が行う) ○相手競技者に通告する。タイムアウトを要求できるのはラリーとラリーの間のみである。 ○記録用紙にタイムアウトをとった競技者にしるしをつけておく。 ○時間になったら「タイム」を宣告し、競技を再開する旨通告。1分以内でも要求した競技者から再開したい申し出があれば再開するよう相手競技者に通告する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ホワイトボードを要求した側のコート上に置く。 ○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。 ○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。 	
促進ルールについて	<ul style="list-style-type: none"> ○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。 ○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。 ○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>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>* 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		<ul style="list-style-type: none"> ○休憩時間の計測(1分) ○1分経過したら右手を高く上げ、「タイム」と宣告する。 	
違反サービスへの対応	<ul style="list-style-type: none"> ○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、その競技者またはダブルスでパートナーが、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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○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。 	
違反サービスの主なもの	<ul style="list-style-type: none"> ○トスが16センチ以上になっていない。 ○ボールの上昇中を打球する。 ○指でボールを押さえたり、はざんだりしてトスをする ○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。 		
マッチ終了時	<ul style="list-style-type: none"> ○対戦表に最終ポイントスコア、ゲームスコアを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○チーム対戦スコアボードに勝った方の得点を加える。 	
団体戦が終了した時	<ul style="list-style-type: none"> * 地元審判員が整列させ結果を宣告します。監督は対戦表に署名、監督同士の握手をお願いします。 		