

競技運営・進行について

(1)登録の変更について

- ①登録の変更は、定められた時間までに、審判長に登録変更届が提出されたもののうち、競技委員長が認めたもののみとします。
- ②登録の変更が認められるのは、団体戦の監督、選手の変更のみです。個人戦については棄権となります。なお、アドバイザーの変更については、提出書類には職印が必要になります。
- ③団体戦の監督、選手、アドバイザーの登録の変更は、監督会議終了時まで、個人戦のアドバイザーの登録の変更は試合開始の30分前までに審判長に提出してください。

(2)団体戦について

- ①オーダー用紙は4枚複写紙を使用します。オーダー用紙の記入にあたっては、必ず黒のボールペンを使用して強く、フルネームで記入してください。
- ②オーダー用紙は、試合コートにおいて監督あるいは主将が主審に渡してください。両チーム揃ったところで開きますので、速やかに提出をお願いします。
- ③故障・急病などで選手が揃わないときには、1番または1・2番を棄権として試合を行います。なお、その旨を速やかに審判長に報告してください。4名に満たないときにはチーム全体を棄権とします。
- ④ユニフォームが同じデザインであった場合には、どちらかに着替えてもらいますので、必ず2種類のユニフォームを持参してください。ユニフォームが同じ場合には、審判長の許可を得てコートを離れて着替えてください。
- ⑤放送によるコールは原則として行いません。各チームとも進行ボードやフェンスに取りつけてある試合掲示、試合の進行状況をよく見て、集合するようにしてください。
- ⑥1日目の第1ステージ第1試合及び2日目の第1ステージ第3試合(その日最初の試合)は、放送による一斉開始としますので、試合開始10分前に試合コートに集合してください。
- ⑦ボール選択は対戦者ごとにコートで行います。ニッタク、タマスA、TSP、ヤサカの中から選択してください。
- ⑧第1ステージは1コート進行ですが、第2ステージ以降は複数コートを使用します。なお、第1ステージも、終了予定時間の30分前になってもダブルスの試合が終わっていない場合、隣のコートが終了しているときには、複数コートに広げて試合を行います。
- ⑨試合はいずれも3点先取法で行いますが、第1ステージに限り勝敗が決した後の選手も3ゲームマッチで試合を行います。その際、コートが空いていれば進行状況に関わらず広げて試合を行います。
- ⑩試合前の練習は2分間とし、ゲーム間及びタイムアウト時のアドバイスの時間は1分以内です。なお、試合前の練習後及びゲーム中のアドバイスはできませんのでご注意ください。
- ⑪抗議権は監督のみにあります。選手・アドバイザーに抗議権はありません。
- ⑫試合終了後、相手ベンチへのあいさつはご遠慮ください。
- ⑬試合の前後のミーティングは進行の妨げになりますので、試合会場ではミーティングを行わないでください。

(3)個人戦について

- ①個人戦のベンチコーチとして、校長の承認を得た監督・アドバイザー（IDカード・スポーツウェアを着用）及び当該校の生徒（スポーツウェアを着用）のうち、1名のベンチ入りを認めます。試合途中でベンチコーチの変更はできません。なお、抗議権は選手のみにあります。ベンチコーチに抗議権はありません。
- ②タイムテーブルの1試合目に入っている選手は、8時50分までにコートに集合していただきます。放送による一斉開始としますのでご協力ください。また、準決勝・決勝もタイムテーブルによほどの遅れがない限り、放送による一斉開始とします。
- ③タイムテーブルにある予定時間を早めて試合を開始することはありません。ただし、進行が遅れているコートについては、予備コート等を使用するなどのコート変更がありますので、放送にご注意ください。
- ④放送によるコールは原則としてしませんので、2試合目以降の選手は、進行ボードやフェンスに取りつけてある試合番号、タイムテーブルを見る等試合の進行状況をよく見てください。
- ⑤ユニフォームが同じデザインであった場合には、どちらかに着替えてもらいますので、必ず2種類のユニフォームを持参してください。ユニフォームが同じ場合には、審判長の許可を得てコートを離れて着替えてください。
- ⑥ボール選択は、ニッタク、タマスA、TSP、ヤサカの中から選択してください。
- ⑦試合前の練習は2分間とし、ゲーム間及びタイムアウト時のアドバイスの時間は1分以内です。なお、試合前の練習後及びゲーム中のアドバイスはできませんのでご注意ください。
- ⑧試合終了後、相手ベンチへのあいさつはご遠慮下さい。

(4)ラケットチェックについて

- ①ラケットのチェックは、選手がラケット交換を行う際に、主審が試合コートで行います。
- ②選手の皆さんは違反の無いように、事前に確認してください。以下の事項に特に注意してください。
 - ・ラケットは表面が均一であること。また、「JTAA」マークとメーカー名が入っていること。入っていない場合は、審判長の許可を事前に得ること。
 - ・ラバーは「ITTF」または「JTAA」のマークが入っていること。（ただし、現在認められているものに限る）
 - ・ラバーの表面にキズや損傷がないこと。
 - ・ラバーが均一にはられていること。
 - ・ラバーがラケットからはみ出さないこと。2ミリ程度は認めますが切れるだけ切ってください。
 - ・ラバーがラケットより小さくないこと。疑わしいものについては審判長が最終判断します。紛らわしいものについては、試合進行に支障がないように事前に審判長までご持参ください。
- ③違反があったラケットは、すぐに直せるものについては直してから使用できますが、すぐに直せないものや進行に支障をきたすような場合については使用できなくなりますのでご注意ください。試合コートに入ってしまうと試合コートを離れることはできませんので、ラバーの張替等はできません。なお、自分のラケットが使用できない場合、他の選手のラケットを借りて試合を行うことは可能です。
- ④各チームの監督は違反がないように、十分なご指導をお願いします。