審判員講習会テキスト

平成29年度版

１．ルールについて

　国内で行われる卓球競技は、日本卓球協会が制定する日本卓球ルールによって実施される。卓球を競技として成立させているのがルールといえるでしょう。ルールに基づき誰もが平等に競技できることになる。

　この日本卓球ルールは、第１章基本ルールと第２章競技ルールから構成されている。

２．基本ルールのまとめ

1. テーブル・・高さ76㎝、長さ2.74m、幅1.525m、台の表面をプレーイングサーフェスという。センターライ　　　　ンは、ライトハーフコートの一部である。
2. ネットアセンブリ・・高さはどこでも15.25㎝、コートサイドと支柱の距離も同じ。ネットの両端は支柱にできるだけ密着していること。ネットの下端はできるだけプレーイングサーフェスに接近していること。
3. ラケット・・大きさ、重さ、形状は任意。平坦で、堅くなければならない。８５％が天然木であること。

ゴムラバー2.0㎜以下、全体の厚さ4.0㎜以下。無光沢の明るい赤と黒。ラバーはラケット本体の外周いっぱいまで、しかも外にはみ出ないように覆うものとする。許容範囲は±２㎜まで。

ラケットは、試合中は破損してスペアラケットと取り替える以外は、自由に取り替えることが出来ない。また、取り替えるときには、コートを離れてはならないし、対戦相手や審判に調べさせなければならない。

(4)　「ラリー」とは、ボールがインプレーであること。

「インプレー」とは、サービスで最後に静止された瞬間から、レットまたはポイントになるまでの間を言う。

　　「レット」とは、結果がポイントにならないラリーをいう。

　　「ラケットハンド」とは、ラケットを持つ手首から先の部分をいう。

　　「フリーハンド」とは、ラケットを持たない手首から先の部分をいう。

　　「打つ」とは、ラケットまたはラケットハンドにボールが触れることを言う。

　　「オブストラクション」（進路妨害）とは、インプレーの時に相手の打ったボールが、プレーイングサーフェスの上方で競技者のラケットまたは体や衣服、持ち物に触れたり、プレーイングサーフェスに向かってくるボールに競技者のラケットまたは、体や衣服、持ち物に触れた場合を言う。

(5)　サービス

1. フリーハンドの手のひらを開き、その上に掴むことなく自由に転がる状態でボールのせ、静止させる。
2. ボールに回転を与えることなく、ボールがフリーハンドの手のひらから16センチ以上ほぼ垂直に投げ上げる。
3. ボールが落下する途中を打つものとし、自領コートに触れた後、相手のコートに直接触れるように打球する。ダブルスでは、自領ライトハーフコートに触れ、相手のライトハーフコートに触れるように打球する。
4. 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も高い位置で、エンドラインの後方になければならない。
5. ボールが手のひらから離れたら、すぐにフリーアームを、ボールとネットの間の空間の外に出さなければならない。
6. サービスが基本ルールの要件を満たしていると主審や副審に確信が持てるようにサービスを行うことは競技者の責任である。

　(6)　主審又は副審は、どちらも正規のサービスかどうかの判定が出来る。

　　　　また、競技者のサービスの妥当性について疑問を持った場合、そのマッチにおいて初めての疑問であれば「レット」を宣告して、サーバーにその旨注意を与える。その後、その競技者（ダブルスのパートナー）が疑わしいサービスを出した場合（疑わしさの内容は問わない）、相手に１ポイント与えられる。明らかに正規のサービスではないサービスを出したとき、相手に１ポイント与えられる。

　(7)　レット

1. サービスがネットアセンブリに触れて相手コートに触れるか、そのボールを相手がオブストラクションした場合。
2. レシーブする競技者が準備しておらず、打球する意志を示さなかった場合。
3. 競技条件が乱された場合。（外からのボール、停電など）
4. 主審または副審によってプレーが止められた場合（サービス・レシーブの順序の訂正、促進ルール、警告罰則）

　(8)　ポイント(ラリーガレットにならない限り、ポイントとなる)

1. 相手が正規のサービス、リターンが出来なかったとき。
2. サービス、リターン後、相手が打つ前にネットアセンブリ以外のものに触れた場合
3. 相手競技者の打ったボールがオーバーした場合。
4. 相手の打ったボールがプレーイングサーフェスとネットの間または、ネットと支柱の間を通ったとき。
5. 相手競技者がオブストラクションした場合
6. 相手競技者が故意に２度打ちした場合
7. 相手競技者が正規ではないラケット面で打った場合。
8. 相手競技者がプレーイングサーフェスを動かした場合。
9. 相手競技者、またはその持ち物がネットアセンブリに触れた場合。
10. 相手競技者のフリーハンドがプレーイングサーフェスに触れた場合
11. ダブルスで相手競技者が順序に従って打球しなかった場合。
12. 促進ルールで１ラリーについてレシーバーが、１３回リターンに成功した場合。

　(9)　ゲーム・・１ゲームの勝敗は１１ポイントを先取した競技者が勝ちとなる。１０－１０以降は、２ポイント差を付けた方の勝ちとなる。

 (10)　マッチ・・個人戦の１マッチは３，５，７ゲームで構成される。

 (11) サービス・レシーブおよびエンドの順序

1. トス（拳）の勝者が最初にサービス・レシーブのいずれをとるかまたエンドをとるかを決める。敗者はそれ以外を選択する。
2. サービスは２ポイント毎に交代する。デュースの時、促進ルールが適用された場合は１ポイント毎に交

代する。ファイナルゲームでは、どちらかが５ポイントとったらチェンジエンドする。

1. ダブルスでは、最初にサーバーを決め、次にレシーバーを決める。２ゲーム以降同様だが、２ゲーム目

では、最初のサーバーが決まれば、レシーバーはサーバーとなっている競技者に直前のゲームでサービスを出した者となる。ファイナルゲームでは、どちらかが５ポイントをとったときに、チェンジエンドし、レシーバーの順序を交代する。

 (12)　サービス、レシーブ、エンドの順所の誤り・・サービス・レシーブの順所、エンドの誤りが発見され次第直ちに競技は中断され、誤りを正し再開される。誤りが発見されるまでのポイントは有効とされる。

 (13)　促進ルール

1. 10分経過したとき、両者のポイントの合計が少なくとも18以上の時は、促進には入らない。次のゲーム

も促進ルールは適用されない。

1. 10分経過したときに、双方のポイント合計が18未満であるとき、促進ルールが適用される。また、両者

の要請があった場合はいつでも、適用される。

1. 制限時間に達したときインプレーの場合、そのラリーでサービスを行ったもののサービスで再開される。
2. インプレーでなかった場合、直前のラリーでレシーブした競技者のサービスで再開される。
3. ゲームが終了するまで、１ポイント毎にサービスを交代し、レシーバーが１３回リターンに成功すれば、レシーバーのポイントとなる。
4. 促進ルールが適用されても、サービスの順序は変わらない。
5. 促進ルールが適用された場合、そのマッチの残りのゲームは促進ルールで行われる。

３．競技ルールのまとめ

　(1)　ラケット

1. ラケットはJTTAが公認したものでなければならない。
2. ラケット本体の大きさ、形状、グリップ部分の加工は差し支えないが、ラケットには、ＪＴＴＡＡの刻印および商標、または、指定業者名の略称とＪＴＴＡＡの刻印がなければならない。
3. ＪＴＴＡ未公認の外国製ラケットは、競技開始前に審判長の許可を得なければならない。
4. エッジ回りに光を反射するものを使用してはならない。
5. ラバーには、ＪＴＴＡが公認したことを示すＪＴＴＡＡか、ＩＴＴＦが公認したことを示すロゴがなければならない。ラバーは、ＪＴＴＡまたはＩＴＴＦが現在公認しているもので、公認された状態で使用されなければならない。また、ロゴはラケットのグリップの最も近くに貼るものとする。
6. ラケット・ラバーに関する権限は審判長が有する。

　(2)　服装

1. 競技用服装は、通常半袖シャツまたはノースリーブシャツ、ショーツまたはスカート、または上下一体のスポーツ用服装、靴下、競技用シューズからなるものとする。
2. 靴と靴下を除いて服装は、ＪＴＴＡ公認のもので、ＪＴＴＡＡのワッペンが付くことが必須。
3. サポーター、リストバンド、ヘアバンド、スパッツを着用できるが、広告やロゴマークは、ＪＴＴＡ公認用具指定業者製のものに限られる。ただし、スパッツの色はショーツまたはスカートの色と同色が望ましい。（競技役員の手引き）。
4. 団体戦のチーム、ダブルスは靴および靴下を除き同じ服装でなければならない。
5. 対戦する競技者の競技用シャツは、互いに区別が出来る程度に異なったものであること。ただし、審判長が必要と認めた場合、観客が容易に識別できるものでなければならない。
6. 対戦する両者が同じ服装の場合、どちらかに交換を促し、どちらも同意しない場合は、トス(拳)により交換する競技者を決める。
7. 服装に関する権限は審判長が有する。

　(3)　ラケットコントロール

1. 競技者の責任において、確実に有機溶剤を含まない接着剤を用いなければならない。ラバークリーナーも同様である。ＪＴＴＡが公認したもののみを用いるものとする。
2. ラバーは公認された状態を変更してはならない。(表面加工・ブースターの禁止）
3. マッチ前検査で検知された場合、そのラケットは使用できない。マッチ後の検査の場合、そのマッチは負けとなる。マッチ後の検査で２回検知された場合、その大会で失格処分となる。
4. ＩＴＴＦあるいはＪＴＴＡＡが公認した接着剤は、大会会場の別に指定された場所で使用することが出来る。
5. ラケットコントロールは、通常試合前に行い、検査前の検査で合格しなかったラケットは、試合で使用できないので、選手は別のラケットで試合を行うが、そのラケットは、時間が許せば試合前に行うことが出来るが、そうでない場合は試合後に検査される。また、事前にラケットを提出しなかった場合も試合後に検査される。
6. 競技者は、ペナルティーの科せられない自主(ボランタリー)検査を受けることができる。

(4)　横幕･部旗･校旗･社旗

1. 横幕はタテ１ｍ×ヨコ４ｍを最大寸法とし、文字の高さ15～25㎝の卓球部名または登録クラブ名を入れるものとする。記載内容には商品名等広告を目的とした文言を含んではならない。
2. 旗はタテ1.5ｍ×ヨコ2ｍ以内とし、校章･社章またはシンボルマークを中央に入れ、縦か横表示のクラブ名（卓球部名）を入れるものとする。
3. 縦幕は原則として許可されない。また前項の旗を立てに長くして掲示することは出来ない。
4. チームの応援をするための旗は各チーム１旗までとし、前もって会場責任者の許可を得、大会組織委員会が定める場所に掲示するものとする。

　⑤　幕・旗の撤去については大会組織委員会の判断とするが、原則として旗は大会最終日まで掲示できる。

(5)　主審、副審、ストロークカウンター

　 ○　主審の責任

　　①　用具・服装・競技条件を点検し、欠陥があれば審判長に報告する。

　　②　サーブ、レシーブ、エンドの選択トス、その順序の確認訂正。

　　③　各ラリーがポイントとなるかレットとなるかの判定。ポイントスコアの宣告。

　　④　促進ルールの適用。

　　⑤　競技の継続性を保つ。

　　⑥　アドバイスや態度に関するルール違反に対する即刻行動。

　　⑦　ユニフォーム交換のトス。

　　　⑧エンドラインと主審側サイドラインエッジの判定

　　○ 副審の責任

　　　①　副審の側　のサイドラインエッジの判定

　　②　違反アドバイス、バッドマナーがあった場合、主審に報告する。

　　○　主審・副審同等の責任

①サービス動作がルール違反であるという判定

②　ネットアセンブリに触れたという判定

③　オブストラクションの判定

④　競技条件の変化がラリーに支障を与えるという判定

⑤　ゲーム前の練習時間（２分）〔ラージボールは１分〕、ゲームの経過時間、ゲーム間休憩時間（１

分）、タイムアウト（１分）などの計測。

⑥　ストロークカウンター・・促進ルールでレシーバーが打球した時に１～１３までを数える。

(6)抗議

1. 個人戦の両競技者、団体戦の両監督が同意しようとも、主審または副審等による事実の判定および審判長によるルール解釈の決定を変更することは出来ない。
2. 個人戦の抗議は、競技者のみ。団体戦の抗議は監督のみ。

(7)　試合遂行

1. 主審はインプレーでなくなったとき直ちにポイントスコアを宣告する。
2. ポイント宣告は、次にサービスをする競技者のものからとする。
3. 最初のサービスとサーバーの交代の時は、手の合図で示す。名前を呼んでも良い。
4. ポイントスコアと同時にポイントした側の手を閉じ、上腕を水平に、前腕を垂直に上げる。
5. レットの時は、右手を開き高く上げる。
6. ポイントスコアやストロークカウントは英語で行う。
7. 競技者がバッドマナーで警告を受けたときは、黄色のマーカーをカウンターにつける。

　(8)　用具

1. ボールは、競技領域で選択してはならない。ボール選択の機会を与えられる。マッチは、競技者の選択したボールで行う。ボールが選択されていない場合、また、使用するボールに同意が得られない場合、主審が任意の1個を選択し、マッチに使用される。
2. 複数のボールが用意されている場合、希望するボールが違うときはトス(拳)で決める。
3. 団体戦の場合、チームの希望するメーカーが違っていれば、マッチごとにトス(拳)で決める。
4. ラバーは、その摩擦特性、外見、色、構造、表面などの競技性能に、物理的、科学的その他の処理による変化、修正を与えてはならない。JTTA、ITTFに公認された状態で使用されなければならない。特に添加物は使用できない。
5. ラケットは、ラケットコントロールの全ての既定条件を満たすものである。また、１マッチを通してラケットを交換することが出来ない。破損した場合は、スペアラケットか、競技領域内で手渡されたものと交換しなければならない。
6. 競技者は、ゲーム間の休憩中やタイムアウト中、及びその他の事由による中断中は、主審の許可がなければ、ラケットをテーブルの上に置かなければならない。

　(9)　練習

　　①　競技者は試合直前に２分間を限度として使用するテーブルで練習できるが、休憩時間には練習できな

い。それ以外の練習は審判長の許可があったときのみ許される。

　　②　ボールやラケットが破損した場合数回の練習ラリーは許される。

　(10)　休憩・タイムアウト・中断

1. 個人戦の１マッチを通して、ゲーム間の休息、タオルを使う短い時間（６ポイント毎とファイナルゲームのチェンジエンドの時）を除き、継続的でなければならない。
2. 各競技者または組は、１マッチに１回１分以内のタイムアウトを要求できる。その際は、手で「T」の字を示す。両者･両組が連続して取ることが出来る。タイムアウトはゲーム中のラリーとラリーの間にのみ要求できる。
3. 個人戦では、競技者、組またはアドバイザーが要求できる。団体戦では、競技者、組または監督が要求できる。意見が異なる場合は、個人戦は競技者・組が、団体戦は監督の要求が優先される。
4. タイムアウトの要求があって場合、主審は要求した側にWカードを掲げる。要求した側がプレーの再開を申し出たとき、または1分経過したとき（どちらか早いほう）に再開する。
5. 団体戦で同じ競技者が連続してマッチを行う場合は、マッチ間に５分までの休息をとることが出来る。
6. 審判長は競技者が事故によって一時的に競技不能となった場合、１０分を超えない範囲で競技を中断することが出来る。疲労やけいれんは緊急中断には当たらない。
7. 競技領域内で誰かが出血した場合、直ちに中断し、治療が終了し血液が拭き取られるまで競技を再開しない。
8. 競技者は、審判長の許可を得た場合を除き、休憩時間、タイムアウト中は、競技領域付近３ｍ以内にいなければならない。

 (11)　ペナルティー

　＊アドバイス

1. 団体戦は、チームのベンチにいる誰からでもアドバイスを受けることが出来る。個人戦は、試合開始前に主審に登録された一人のアドバイザーからのみ。
2. 登録されていないものがアドバイスした場合、主審はレッドカードを掲げ、競技領域から遠ざける。
3. 競技に遅れが出なければ、ラリー中以外いつでもアドバイスを受けることができる。アドバイスを受けることが、遅延行為と受け取られると、バッドマナーとなる。
4. アドバイスをすることを許された者であっても、違法なアドバイスをした場合、主審はイエローカードを掲げて、続けるようなら退場させる旨警告する。
5. 団体戦の場合さらに違反行為が続いた場合、違反したものにレッドカードを掲げて違反者を競技領域から遠ざける。その場合、以前にイエローカードを受けた者かどうかは問題ではない。個人戦も、同様に違反が続いた場合は、レッドカードを掲げ、競技領域から遠ざける。
6. 遠ざけられた者は、団体戦では、団体戦終了まで、マッチに出場する以外は、復帰できない。個人戦では、そのマッチが終了するまで復帰できない。

　＊競技者・監督・コーチのバッドマナー

①　相手競技者に対し不要な影響を与え、観客に不快感を与え、またはそのゲームの評判を落とすような、癖や態度を慎まなければならない。大声で叫んだり、汚い言葉を使う、故意にボールを潰したり、競技領域外に打って出したり、テーブルやフェンスを蹴ったり、競技役員の指示を無視するなどが含まれる。

1. 重大なルール違反があったとき、主審は直ちに試合を中断し、審判長に報告しなければならない。その他の違反に対しては、初めての時はイエローカードを掲げ、さらに違反を重ねるとペナルティーが課せられる旨警告する。
2. さらに違反を重ねた場合、相手に１ポイントを与える。さらに違反を重ねた場合２ポイントを与える。　　　いずれの場合もイエローカードとレッドカードを同時に掲げる。
3. それ以上繰り返した場合は、審判長に報告する。
4. ダブルスのどちらかの競技者に対するペナルティーは、組に適用される。しかし、違反を犯していない競技者に対して同じ団体戦における次の個人戦においては適用されない。また同じ団体戦においてどちらかの競技者が犯したレベルの高い警告またはペナルティーはダブルス競技開始時にその組がすでに犯した警告またはペナルティーと見なされる。

付録1、　宣告、用語

　マッチ開始　○○　versus　△△ 　first 　game， ○○　 to　 serve，　 Love all

　マッチ終了　game and match to ○○

　　　　 ※ first, second, third, fourth, final

 スコア宣告　０　－　１　　 ラブ　ワン

 ２　－　２　 　 トゥ　オール

　　　ムーブドテーブル ・・ 台を動かしたとき

　　　ハンド・オン・テーブル ・・ インプレーにフリーハンドがテーブルについたとき

　　　オブストラクション ・・ オブストラクションしたとき

　　　ダブル・バウンズ ・・ 打球する前に２度台にバウンドしたとき

　　　ダブル・ヒット ・・ 故意に２度打ちしたとき

 　 ロング・サイド ・・ ダブルスのサービスが違うサイドに触れたとき

 コレクション ・・ 主審がコールを訂正するとき

付録2、　ジェスチャー

1. 右手を高く上げる

　　(1) タイム・・練習時間、ゲーム間休憩、タイムアウトの終了

　　(2) レット・・ネットイン、中断によるレット

 (3) ストップ・・ラリーを中断させるとき

1. 手を握り、上腕を水平に、前腕を垂直に・・ポイントの時
2. 指を指す・・エッジボールの時
3. 片腕を横に・・サーバーを示す
4. 両腕を横に・・スロープレーへの対応
5. 片腕を肩より少し上に上げる・・勝者を示すとき