

相互審判・敗者審判の手引き

1. 競技開始前

- ・選手確認 ゼッケン着用の確認と共に、対戦表との照合。
- ・ユニフォーム確認 シャツ、ショーツまたはスカートに JTTA の公認マークが付いているか。
- ・ラケット確認 ラケットは JTTA、ラバーは JTTA か ITTF から公認されているか。ラバーのはみ出しや欠損はないか、平坦であるか 等。
- ・ボール選択 要求が異なる場合は、拳により決定。
- ・サービス・レシーブ・エンド選択の拳
- ・開始前の練習時間計測（2分以内）

2. 競技中

- ・開始時の宣告 ファーストゲーム ○○ トゥ サーブ ラブオール。
- ・時間計測 1 ゲーム毎に計測する。開始後 10 分経過した場合は促進ルールが適用され、そのマッチ終了まで継続する。但し、10 分経過時に双方の得点合計が 18 点（9-9、10-8）以上の場合は適用されない。促進ルール適用の場合は、本部にストロークカウンターを要請する。
- ・カウントコール ポイント決定後直ちに宣告（選手に聞こえるように）。
- ・レット・ストップ 選手に聞こえるように宣告し、同時に右手を頭上に高く上げる。
- ・競技の継続性を促す タオル使用時やポイントの合間が長引かないようにする。
- ・サービス確認 オープンハンドであるか、掌にのせているか、台より下がっていないか、16 cm 以上真っ直ぐ上に投げ上げているか、落下途中で打球しているか、打球点が台上でないか、レシーバーから見えているか、等
- ・ゲーム終了宣告 11-X ゲーム トゥ ○○
- ・ゲーム間の計測 1 分以内。超過する前にタイム宣告。
- ・マッチ終了宣告 11-X ゲーム アンド マッチ トゥ ○○。勝者側の手を斜め上方に上げる。

【ハンドシグナル】

1. 1人審判の場合

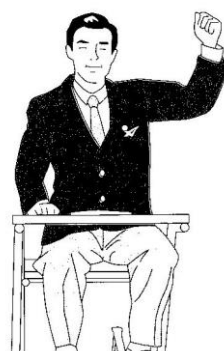
カウント器を持ちながらの場合、開始時のサーバーと主にレット、必要なときにサーバーや勝者。

2. 2人審判の場合

主審～開始時のサーバー、ポイント、レット、勝者など。

副審～ネット、ストップ、副審側のサイドの判定。

【主審ポイント】



【主審レット】

【副審ネット・ストップ】



【時間計測】 練習 1 分、ゲーム 10 分、ゲーム間 1 分