

## 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 日本卓球協会公認用具指定業者のもので公認マークが付いているかどうか。主たる色は使用するボールの色と明らかに違う色であるか。
- ・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（1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、同時に手を頭上高く上げる。
- ・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、16cm以上ほぼ垂直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 ○○（宣告と同時に勝者側に腕を差し伸べる）。
- ・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 ○○。  
（宣告と同時に勝者側に腕を差し伸べる）

#### 【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】



【主審サーバー、勝者】

【時間計測】 練習1分、ゲーム10分、ゲーム間1分

