

○ 県中体連監督会議確認事項（現行の日本卓球ルール並びに細則、中体連規則により行います。）

・参加制限

- (1) 団体戦のチーム編成は、監督1名・アドバイザー1名以内・選手6～8名とする。
- (2) 全国大会は、原則として団体戦は、1チーム6人以上でないと出場できない。
- (3) (1)・(2)の人数の制限は、真にやむを得ない場合はこの限りではない。真にやむを得ない場合とは、エントリー時には6名以上いたが、大会当日に棄権等により4名以上になった場合。または、学校に卓球部しかなく、全校生徒が入部していても6名に満たない場合、4名以上であれば出場が認められる。

・競技方法

- (1) 団体戦は予選トーナメント、決勝リーグ方式にて行う。3点先取法とする。
また、初戦のみ(シード校は2回戦)、勝敗が決しても5番まで1ゲームマッチを行う。
- (2) 個人戦はトーナメント方式にて行う。また、九州大会の申し込みのため、3位決定戦を行う。

・競技規則

- (1) 現行の(公財)日本卓球協会制定「日本卓球ルール」による。
- (2) 「タイムアウト制」は、団体戦決勝リーグ、個人戦準々決勝より採用する。
- (3) 団体戦のオーダーは『単・単・複・単・単』とし、単複を兼ねてはならない。また真にやむを得ない理由で欠員が生じた場合、以下の通り試合を行う。
 - ① 5名編成の場合は、1番の単が不戦敗となる。
 - ② 両チーム5名編成の場合は、Aチームは1番の単・Bチームは2番の単が不戦敗となり、複・単・単で勝敗を決定する。
 - ③ 4名編成の場合は、1・2番の単が不戦敗となる。
 - ④ 4名編成と5名編成の場合、4名は1・4番を不戦敗、5名は2番を不戦敗とし、複・単(5番)で勝敗を決定する。
- (4) 団体戦のオーダーは、試合ごとにコートで監督が確認をする。
- (5) ベンチ入りは次のとおりとする。

・団体戦・・・監督1名・アドバイザー1名以内・選手6～8名

団体戦において、外部指導者がアドバイザーとしてベンチに入る場合、当該校の校長が認めた者(中体連に登録申請者)でなければならない。

・個人戦・・・監督・アドバイザー(個人戦県大会出場の生徒も可)の内1名

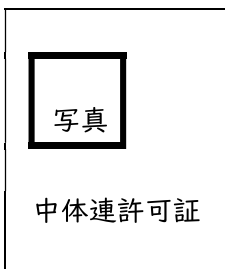
1名の監督・アドバイザーが複数選手のアドバイスにあたる場合、最初にベンチに入らない選手のアドバイザー席は空けておかねばならない。ベンチを移動した後、元のベンチには戻る場合は、空けたベンチにアドバイザーを補充することはできない。

- (6) 団体戦は、できるだけ統一したユニフォームで参加する。揃わない場合は審判長の許可を得る。

○ 令和6年度 佐賀県中学校体育連盟 教員外指導者登録名簿

氏名	所属校	氏名	所属校	氏名	所属校

以上 25名の方が県中体連に登録されています。県大会の申込書に氏名が記載された方のみベンチ入りが認められます。



外部指導者は下に示すようなカードを持っておられます。

※ この方達以外の外部の方が、ベンチ入りした場合は、コート外に出してもらいます。

[競技上の注意について]

1 競技は、現行の日本卓球ルールによる。

2 特に注意すべき事項

(1) ラケット・ラバーについて

- ① 公認されたラケット・ラバーであること。ラケット本体にJTAA, ITTFのマーク及び指定業者名が刻印されているか、商標のあるもの。
- ② ラバーはラケットの大きさより大きすぎず、小さすぎないこと。
- ③ ラケットは破損しない限り、1試合1本とする。
- ④ 接着剤については、許可されたものを使用する。ラバーの張り替えは所定の場所で行う。場内では張り替えない。

(2) サービスについて

- ① サービスを開始してから、ボールを打球するまでの間、サーバーはレシーバーにボールが見えるようにしなくてはならない。
- ② サーバーは、ボールの回転を与えることなく、フリーハンドの手のひらから離れた後、少なくとも16 cm以上の高さ にボールをほぼ垂直に投げ上げなければならない。
- ③ 疑わしいサービスについては、1回目は警告とし、2回目以降は失点となる。

(3) タイムアウト制について

- ① 団体戦は、決勝リーグ、個人戦は準々決勝からタイムアウト制を導入する。
- ② 団体戦においては、監督又は選手が申し出た時点で、1マッチにつき1回、1分以内でタイムアウトを要求することができる。監督と選手の意向が違う場合には監督の申し出を優先する。
- ③ 個人戦においては、ベンチに入っている監督・アドバイザー又は選手のいずれかが、1マッチにつき1回、1分以内でタイムアウトを要求できる。監督・アドバイザーと選手の意向が違う場合は選手の意向を優先する。

(4) 競技について

- ① 相手の打球が、プレーイング・サーフェスの上方を通過するか、エンドラインを越えた場合は、直接ラケット又はラケットハンドに触れても失点にはならない。
- ② ゲームの間は、ラケットは卓球台の上に置いてベンチに戻る。
- ③ あるゲームが10分を経過した場合は、促進ルールを適用する。ただし、両方の競技者または組のポイントスコアの合計が少なくとも18ポイントに達した場合には、促進ルールは適用されず、残りのゲームも自動的に促進ルールは適用されない。
- ④ ゲーム間のアドバイスは、1分以内とする。
- ⑤ 試合前1分間の練習の後、直ちに試合に入る。その際のアドバイスは受けないこと。

(5) 服装について

- ① 試合前、1分間の練習時より試合用の服装になること。
- ② ゼッケンをつけて文字は明瞭であること。
- ③ ベンチに入る者(監督・アドバイザー・選手)は、白系統の服装を避ける。

(6) マナーについて

- ① 相手や観客に不快感を与え、また、そのゲームの評判を落とすような態度をとらないこと。
- ② 試合前後のあいさつは1回のみにとどめる。大声での挨拶は控える。
- ③ タオルの使用は、6ポイントごとに行うことができる。
- ④ 一方の競技者または組(ダブルス)が競技の継続の用意ができている時は直ちに用意をする。

(7) 抗議について

- ① 団体戦においては、監督のみ行うことができる
- ② 個人戦については、その競技者のみ行うことができる。

(8) その他

- ① 競技上、不必要かつ支障を及ぼすと思われる装飾品など身につけて参加しない。
- ② 休憩時間を除いては、試合中のアドバイスは一切禁止されている。これを違反したものは、1回目イエローカードで全員が警告され、2回目以降は退場処分となる。
- ③ 試合結果については、1階ロビーに掲示する。
- ④ 部旗の大きさは1.5m×2.0m以内とする。