

令和4年4月

各高等学校卓球部顧問様

## 確認事項およびお知らせ

広島地区高体連卓球専門部

平素より地区高体連卓球専門部の活動に対し、ご理解とご協力を頂きありがとうございます。大会にあたりましては以下の事項をご確認ください。また、新年度に顧問の先生が新しく替わられる場合、同封の大会要項、およびこの文書内容の伝達をよろしくお願いいたします。

### 1. ユニホームについて

- 現在問題なく着用できるユニホームは、袖にJ T T Aの赤ワッペン付きのものです。平成27年以前に購入されたユニホームで赤ワッペン以外の白色系統のユニホームは試合で着用できるか確認が必要です。ので審判長に確認を取ってください。
- 新入生がユニホームを持っていない場合、体育の授業で使用する体操服では試合に出られません。その場合は上級生のユニホームを借りるなど学校で工夫してルールに規定してあるユニホームを着用するようご指導ください。

### 2. 団体戦のオーダーの組み方および試合順序について（従来通り）

- 1・2番にシングルス、3番にダブルス、4・5番にシングルスを置く。シングルスには1回しか出場できない。
- シングルスとダブルスに重複して出場できる。ただし、1・2番のシングルスに出場する選手同士がダブルスを組むことはできない。(1・4番、2・5番、4・5番等、それ以外の組み合わせは可能。シングルスに出ていない選手がダブルスに出てもよい。)
- 試合は番号の若い順に入れていく。例えば2台使用して1番と2番が同時に試合を行いどちらかが早く終わった場合、3番のダブルスができないからといって先に4番のシングルスを入れることはしない。ダブルスと4番のシングルスが同時にできる場合は、1・2番の試合終了後にその2つの試合を行う。また、4番ができないからといってダブルスと5番を同時に入れることはしない。
- 特に指示のない場合は3点先取とする。つまり、どちらかのチームが3つ勝った時点で試合を終了する。ただし、3番と4番を同時に行っ

た結果 4 番の試合が先に終わり，それで決着がついたとしても，3 番の試合は最後まで行う。4 番と 5 番についても同じ。

### 3. アドバイザーについて

#### (1) 団体戦

- 団体戦でベンチに入れるのは登録された選手と監督 1 名のみ。監督は日本卓球協会に監督として個人登録をし，なおかつ地区高体連に監督登録をしている人とする。当該校の教員以外の人が監督としてベンチに入る場合は，前述の登録の他に地区高体連に外部指導者としての登録も必要。
- 当日ベンチに入る監督は，試合の申し込みの時点で監督欄に名前が記入してある人とするが，当日の朝オーダー提出までに本部に申し出て変更することは可能。一つの大会では原則として 1 名が監督となる。試合が二日にわたる場合，やむを得ぬ事情で二日目に監督を変更することは認めるが，その場合は必ず本部に申し出ること。また，一日の中での変更は認めない。
- ベンチに入る監督は必ず日本卓球協会の監督章を着用する。

#### (2) 個人戦

- アドバイザーが認められた個人戦でベンチに入れるのは，その大会にエントリーされた同じ学校の選手またはその試合の申し込みの時点で監督欄に名前が記入してあるその学校の監督 1 名のみ。監督は日本卓球協会に監督として個人登録をし，なおかつ地区高体連に監督登録をしている人とする。当該校の教員以外の人が監督としてベンチに入る場合は，上記の登録の他に地区高体連に外部指導者としての登録も必要。
- 1 つの試合のアドバイザーは 1 名とし，途中で交代することはできない。また，一人が同時に二つ以上の試合のアドバイザーをすることはできない。
- アドバイザーは試合途中からベンチに入ってもよいが，一旦ベンチから離れた場合はそのベンチに戻ることはできない。またその後他の人がそのベンチに入ることもできない。
- ベンチに入る監督は必ず日本卓球協会の監督章を着用する。アドバイザーとして他の選手がベンチに入る場合は，ゼッケンを着用もしくは所持する。

#### 4. 選手の変更について

##### (1) 団体戦

- 第一試合のオーダー提出期限までに申し出があった場合、変更を認める。大会二日目以降の変更は認めない。

##### (2) 個人戦

- シングルスは大会当日の変更は認めない。
- ダブルスは大会当日、ペアのうちの一人在何らかの事情で出場できない場合、受付時に申し出があればその一名の変更を認める。ただし、新たに出場できるのは、そのダブルスの試合にエントリーしていない選手のみである。また、ペアの両方が出場できない場合は棄権とする。

ご不明な点については、地区審判長(広島工業大学高等学校 八百野 真人)までお問い合わせください。