

ラージボール卓球ルール 2025年(令和 7 年)

第1章 総 則

【目的】

第1条 このルールは、日本卓球ルールに規定したボールの寸法をラージサイズとしたボール(ラージボール)を使用するラージボール卓球ルールとして制定する。

第2章 基本ルール

【テーブル】

第2条 テーブルの上面を「プレーイングサーフェス」といい、長さ2.74m、幅 1.525m の長方形で、床上 76cm の水平面にあるものとする。

- 2 プレーイングサーフェスは、テーブル板(天板)の垂直な側面(サイド)を含まない。
- 3 ダブルス競技では、それぞれのコートは、サイドラインに平行な白色の 3mm 幅のセンターラインによって、2つの等しいハーフコートに分けられる。センターラインは、それぞれのライトハーフコートの一部と見なす。

【ネットアセンブリ】

第3条 ネットアセンブリとは、ネット、つりひも及び支柱から成り、それをテーブルに取り付けるための締め具を含む。

- 2 ネットの最上部は、全長にわたってプレーイングサーフェスの上方 17.25cm になければならない。ネットの色は、任意とする。

【ボール】

第4条 ボールは、プラスチック製とし直径 44mm の球体で、重さ 2.2~2.4gのオレンジ色で無光沢のものとする。

【ラケット・ラバー】

第5条 ラケットの大きさ、形状、重量は任意とする。ただし、ラケット本体は平坦で硬く、少なくとも 85%は天然の木とする。

- 2 ラケット本体の打球面は、柄に最も近い指によって握られる部分を除くラケット全面が表ソフトのサンドイッチラバーで覆われていなければならない。ただし、柄に最も近い指によって握られる部分は、被覆されなくても、またいかなる材料で被覆されていてもよい。
- 3 表ソフトラバーの厚さは、接着剤を含む全体の厚さが 4.0mm 以下とする。
- 4 ラケット本体、合板ラケットの各層及び打球に使用する面のラバーの各層または接着剤層は、いずれも連続していて、均一の厚さでなければならない。
- 5 ラケット本体を覆っているラバーの表面、あるいは被覆されていない本体の表面は無光沢で、片方は黒、他方は片方の黒やボールの色とはっきり区別できる明るい色とする。
- 6 ラケット本体を覆うラバーは、物理的处理や化学的处理などをほどこすことなく使用しなければならない。
- 7 色の均一性、または表面の連続性が僅かに損なわれていたり、ラバーを保護するのに役立つ素材をラケットの外周などにつけ足したりしている場合でも、それによって表面の特性が著しく変化しない限り容認される。
- 8 競技者は、マッチの開始前及びマッチにおいてラケットを取り替える場合はいつでも、相手競技者及び主審に、新しく使用するラケットを見せ、調べさせなければならない。
- 9 ラケットの縁にテープを貼る場合には、ラバーの外側まではみ出ないように貼るものとする。

【競技方法】

第6条 競技は、次によって行う。

- 1 1マッチは、3ゲームで構成される。マッチの勝敗は、2 ゲームを先取した競技者または組を勝ちとする。
- 2 ゲームの勝敗は、11ポイント先取した競技者または組を勝ちとする。
- 3 両競技者または組のポイントスコアが10:10に達した時は、以降2ポイント差とした競技者または組を勝ちとする。

【サービス】

第7条 サービスは、サーバーがフリーハンドの手のひらを開いて静止させ、その上にボールをつかむことなく自由に転がせる状態でのせたまま開始されなければならない。

- 2 サーバーは、その後すぐに、ボールがフリーハンドの手のひらから離れた後、16cm以上上昇し打球される前になにもものにも触れずに落下するように、ボールに回転を与えることなくほぼ垂直にボールを投げ上げなければならない。
- 3 サーバーは、ボールが落下する途中を打つものとし、そのボールが最初に自領コートに触れた後、レシーバーのコートに直接触れるように打球する。
ダブルス競技では、そのボールが最初にサーバーのライトハーフコートに触れ、続いてレシーバーのライトハーフコートに触れなければならない。
- 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、かつ サーバー側のエンドラインの後方になければならない。またその間、サーバーまたはダブルスのパートナーの体の一部または着用している物で、ボールをレシーバーから隠してはならない。
- 5 ボールが手のひらから離れたら、すぐにフリーアームとフリーハンドをボールとネットとの間の空間の外に出さなければならない。
- 6 主審または副審に競技者の行うサービスが正規の条件に合致しているかどうか見えるようにサービスすることは、競技者の責任である。
- 7 主審または副審は、競技者のサービスの正当性について確信が持てない場合、それがマッチにおいて初めてであれば、競技を中断してサーバーにその旨注意することができる。
その後、その競技者またはダブルスのパートナーが正規のサービスかどうか明かでないサービスを行った場合、その サービスは不正なサービスと判定される。
- 8 サーバーが明らかに正規のサービスの要件に合致しないサービスを行った時は、注意が与えられることなく、レシーバーにポイントが与えられる。
- 9 例外として、身体的障害により正規のサービスの要件を守れないと主審が認めた場合、主審の権限でサービス規定が緩和されることがある。
- 10 サービスは、2ポイントごとに交替する。ただし、両競技者または組のポイントスコアが10ポイントに達した時は、以後1ポイントごとに交替する。

【リターン】

第8条 相手競技者からサービスまたはリターンされたボールは、直接あるいはネットアセンブリに触れた後に相手コートに触れるように打たれなければならない。

【打球】

第9条 打球は、手に握られたラケットの正規のラバーの貼ってある面で打たれた場合、あるいはラケットハンドの手首から先で打たれた場合を有効とする。

※ 定義:「ラケットハンド」とは、ラケットを持っている手の手首から先の部分をいう。

【レット】

第10条 次の場合、ラリーはレットとなる。

- 1 サービスの際、正しく出されたサービスがサーバーのコートでバウンドした後、ネットアセンブリに触れて相手コートに入った場合、あるいはネットアセンブリに触れたボールが、レシーバー(またはパートナー)によってオブストラクションされた場合。

※ 注釈:「オブストラクション」とは、相手競技者の打ったインプレーのボールが、自領コートに触れ

る以前に、プレーイングサーフェスの上方で、競技者自身あるいは競技者が着用または所持する物に触れた場合。あるいは、プレーイングサーフェスに向かって飛んでいるボールが、競技者自身あるいは競技者が着用または所持する物に触れた場合をいう。

また、「インプレー」とは、ボールがサービスにおいて投げ上げられる前に、フリーハンドの手のひらに静止した最後の瞬間から、ラリーがレットまたはポイントになるまでの間をいう。

- 2 レシーブする競技者または組がまだ準備していない時にサービスが出された場合。ただし、レシーバーまたはそのパートナーのいずれもボールを打とうとしなかった場合に限る。
- 3 競技者の制御しがたい原因(他の競技領域からボールの侵入、大きな騒音等)によって競技条件が乱され、サービスまたはリターンを行うことができなかったり、競技の続行が困難となった場合。
- 4 競技が主審または副審によって中断された場合。
- 5 サービス、レシーブの順序またはエンドの誤りを正す場合。
- 6 促進ルールを適用する場合。
- 7 競技者またはアドバイザーに注意、警告または罰則を与える場合。
- 8 ラリーの結果に影響が及ぶほどに競技条件が乱された場合。

【ポイント】

第11条 ラリーがレットにならない限り、次の場合競技者に1ポイントが与えられる。

- 1 相手競技者が正規のサービスを行えなかった場合。
- 2 相手競技者が正規のリターンを行えなかった場合。
- 3 サービスまたはリターンを行った後、相手競技者が打つ前にネットアセンブリ以外の物にボールが触れた場合。
- 4 相手競技者の打ったボールが、自領コートに触れることなく自領コートを越えるか、自領のエンドラインを越えた場合。
- 5 相手競技者の打ったボールが、ネット(の網)、ネットとネットの支柱の間、あるいはネットとプレーイングサーフェスの間を通過した場合。
- 6 相手競技者がボールを「オブストラクション」した場合。
- 7 相手競技者が故意にボールを続けて2回以上打った場合。
- 8 相手競技者が正規の要件に合わないラケットの表面でボールを打った場合。
- 9 相手競技者またはその着用または所持する物が、プレーイングサーフェスを動かした場合。
- 10 相手競技者またはその着用または所持する物が、ネットアセンブリに触れた場合。
- 11 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。
※ 定義:「フリーハンド」とは、ラケットを持っていない手の手首から先の部分をいい、「フリーアーム」とはフリーハンドの腕をいう。
- 12 ダブルスにおいて、相手競技者が最初のサーバーと最初のレシーバーによって決まった順序に従わないでボールを打った場合。
- 13 促進ルール適用時にレシーバー側が1度のラリーにおいて 13回のリターンに成功した場合、レシーバー側に1ポイントが与えられる。

【サービス、レシーブ及びエンドの順序】

第12条 最初にサービスかレシーブあるいはエンドを選択する権利は、くじ(挙)によって決める。くじ(挙)の勝者は、最初にサービスを行うか、レシーブするか、またはどちらのエンドで開始するかを選択する。

- 2 一方の競技者または組がサービスか、レシーブか、どちらかのエンドを選択した場合、相手競技者または組はそれ以外を選択できる。
- 3 得点の合計が2ポイント増すごとに、それまでレシーブしていた競技者または組がサービスを行い、ゲームが終了するまで続ける。双方の得点が10ポイントになるか、促進ルールが適用されたときは、サービスとレシーブの順序を変えずに、1ポイントごとにサービスを交替する。
- 4 ダブルスの各ゲームでは、いずれのゲームにおいても最初にサービスする権利を持つ組が、そのうちの誰が最初にサーバーとなるかを決めなければならない。1マッチの第1ゲーム目の最初のサーバーが決まった後に、レシーブする組は、誰が最初のレシーバーとなるかを決めなければならない。続くゲームでは、最初のサーバーが決まれば、最初のレシーバーは直前のゲームで、その競技者にサービスを出した競技者とする。
- 5 ダブルスにおいては、サービスの交替ごとに、直前のレシーバーがサーバーとなり、直前のサーバ

一のパートナーがレシーバーとなる。

- 6 ゲームの最初にサービスを行った競技者または組は、その直後のゲームでは最初にレシーブする。ダブルス競技では勝敗を決定する最終ゲームで、どちらかの組が5ポイント先取した時に、次にレシーブする組は、レシーバーの順序を交替しなければならない。
- 7 競技者または組が、ある一方のエンドでゲームを開始した場合は、次のゲームでは他方のエンドで競技を開始するものとし、1マッチの勝敗を決定する最終ゲームでは、どちらかの競技者または組が、5ポイントを先取した時に互いにエンドを交替しなければならない。

【サービス、レシーブ、エンドの順序の誤り】

- 第13条 競技者が、誤って正規の順序によらずにサービスまたはレシーブした場合は、誤りが発見され次第、競技は中断されるものとし、中断時の得点からマッチの開始時に決められた順序に従い、またダブルスにおいては、誤りが発見されたゲームにおいて、最初にサービスを行う権利を持つ組が選択したサービスの順序に従って、それぞれサーバー及びレシーバーとなるべき競技者が、サービス及びレシーブすることによって、競技が再開されるものとする。
- 2 競技者がエンドの交替を行うべきなのに交替しなかった場合は、誤りが発見され次第、主審は競技を中断し、そのマッチの開始時に決められた順序に従い、それまでに宣告されているポイントスコアと正しいエンドで競技が再開されるものとする。
 - 3 いかなる場合でも、誤りが発見される前のすべてのポイントは有効とする。

【促進ルール】

- 第14条 次の2項の場合を除いて、ゲーム開始後8分経過した場合は、促進ルールが適用される。また、両方の競技者または組から要請があった時には、いつでも促進ルールが適用される。
- 2 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ない。
 - 3 制限時間に達し促進ルールが適用された時、
 - ① ボールがインプレーの場合は、主審はそのラリーを中断し、次いで中断されたラリーにおいてサービスを行った競技者のサービスで競技を再開する。
 - ② ボールがインプレーでない場合は、直前のラリーでレシーブした競技者のサービスで競技を再開する。
 - 4 ゲームが終了するまで、競技者は1ポイントずつ交替してサービスを行う。またレシーバー側が1度のラリーにおいて13回のリターンに成功した場合、レシーバー側に1ポイントが与えられる。
 - 5 促進ルールが適用されても、そのマッチにおけるサービスとレシーブの順序は、決められた順序に従い、変更はされない。
 - 6 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。
 - 7 レシーバーの打球数をカウントするために、ストロークカウンターを導入する。このストロークカウンターは、副審が兼任できるものとする。ストロークカウンターは、レシーバーが打球した直後にレシーバーの打球数(最大13まで)を主審及び競技者に聞こえるように英語で数えるものとする。

第3章 競技ルール

【テーブル】

- 第15条 テーブルは、JTТАが公認したブランドのものを使用する。

【ラケット・ラバー】

- 第16条 ラケット本体には、(公財)日本卓球協会が公認したことを証明するJ.T.T.A.A.と指定業者名の略称が連続して刻印されているか、J.T.T.A.A.の刻印及び指定業者名を示す表示・マークがなければならない。
- 2 ITTFまたはJTТАが公認した表ソフトラバーのみが使用できるが、粒高ラバーは使用できない。

【競技用服装】

- 第17条 競技用服装とは、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、くつ下及び競技用シューズから成るものとする。従ってトレーニングウェアの一部

または全部を着用して、定められた以外の服装で競技することはできない。ただし、審判長の許可があった場合はこの限りではない。

- 2 競技用シャツ、ショーツ(ショート・パンツまたはハーフ・パンツ)、スカートは、いずれもJTТАが公認したものでなければならない。
- 3 競技用シャツ、ショーツ、スカート以外に、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。
- 4 競技用シャツ(袖、襟を除く)、ショーツ、スカートの主たる色は、使用するボールの色と明らかに違う色でなければならない。
- 5 団体戦に出場するチームの全競技者及び個人戦でダブルスを組む競技者は、靴及び靴下、服装についている広告の数・大きさ・色・デザインを除いて、同じ服装で競技しなければならない。
- 6 チーム名を表す文字・マーク等は、任意とする。
- 7 競技者または組の競技者の、競技用シャツは、互いに区別ができる程度に異なった特徴を持つものでなければならない。

【競技領域】

第18条 競技領域は、長さ 10m、幅 5m 以上とする。

【練習及び休憩時間】

第19条 マッチ開始前の練習時間及びゲームとゲームの間の休憩時間は、1分以内とする。

【緊急中断】

第20条 試合中ラケット本体(木部)あるいはラバーが破損した場合には、競技者自身が別に用意したラケットあるいは他の競技者より借用したラケットで直ちに競技続行しなくてはならない。この交換のために競技領域を離れたり、あるいは相手競技者を待機させたりすることはできない。競技領域内で直ちに代替りのラケットを準備出来ない場合には、その競技者は、負けとなる。

- 2 競技進行中に生じたケイレンや疲労による競技中断はない。競技の続行が不能になったら、その時点でその競技者は、棄権負けとなる。しかし、事故による転倒などで負傷し競技続行不能な場合には、審判長の判断で最大10分の緊急中断が認められる。

【タオルの使用】

第21条 各ゲームの開始から6ポイントごと、及びマッチの勝敗を決定する最終ゲームにおけるエンドの交替時のみに短時間のタオル使用が認められる。

【アドバイス】

第22条 団体戦において、競技者はベンチにいることを認められた誰からでもアドバイスを受けることができる。

- 2 個人戦において、競技者または組はそのマッチ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アドバイスを受けることができる。もし登録されていない者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外に遠ざけなければならない。
- 3 競技者は、それによって競技が遅れさえしなければ、ラリー中を除いていつでもアドバイスを受けることができる。アドバイスを与えることを認められた者であっても、違法にアドバイスをした場合、主審は、イエローカードを掲げ、これ以上そのような行為が続けば競技領域から遠ざけられることになる旨、その者に対して警告する。
- 4 警告を受けてから、同じ団体戦において、更に違反のアドバイスをした場合は、主審はアドバイスをした者が警告を受けた者かどうにかかわらず、レッドカードを掲げ競技領域から遠ざける。また個人戦における同じ試合において更に違反のアドバイスをした場合は、主審はレッドカードを掲げアドバイスをした者を競技領域から遠ざける。
- 5 団体戦において、違反のアドバイスによって退場させられたアドバイザーは、マッチをする場合以外はその団体戦が終了するまで復帰できない。また別のアドバイザーと交代することはできない。個人戦においては、そのマッチが終了するまで復帰できない。
- 6 違反のアドバイスには、言葉によるものに限らずジェスチャー等を利用したものも含まれる。
- 7 退場を要求されたアドバイザーが退場を拒否したり、マッチが終了する前に復帰したりした場合、主

審は競技を中断し審判長に報告する。

- 8 これらの規則は、競技に対するアドバイスにのみ適用され、これら規則のいずれも当該競技者または監督が、正式な抗議を行うことを妨げるものではない。

【バッドマナー】

第23条 競技者、監督、コーチまたはアドバイザーは、相手競技者に対し不当な影響を与え、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、くせや態度を慎まなければならない。

その行為とは、

- ①大声で叫ぶ
- ②汚い言葉を使う
- ③故意にボールを潰す
- ④ボールを競技領域外に打って出す
- ⑤卓球台やフェンスを蹴る
- ⑥競技役員の指示を無視する

などが含まれる。

- 2 いかなる時でも、競技者、監督、コーチまたはアドバイザーが重大なルール違反を犯した場合、主審は競技を中断し、直ちに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、初めての時にイエローカードを掲げ、更に違反を重ねるとペナルティーを科せられる旨警告する。
- 3 一度警告を受けた競技者が、その後同じ個人戦または同じ団体戦においてまた違反行為を行った場合には、主審は相手側に1ポイントを与える。
更なる違反行為が行われた場合には、主審は相手側に2ポイントを与えるものとする。ペナルティーポイントを与える場合、イエローカードとレッドカードを同時に掲げるものとする。
- 4 相手競技者に対し同じ個人戦または団体戦において、既にペナルティー3ポイントを与えた競技者が不正行為を続けた場合、主審は競技を中断し、直ちに審判長に報告しなければならない。
- 5 個人戦または団体戦において、競技者が損傷を受けていないラケットを交換した場合、主審は競技を中断し、審判長に報告しなければならない。
- 6 ダブルスのどちらかの競技者が犯した警告または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、その組が既に犯した警告またはペナルティーと見なされる。
- 7 本条2項の場合を除いて、警告を受けた監督またはアドバイザーが同じ個人戦または同じ団体戦において、さらに違反を犯した場合、主審はその者に対しレッドカードを掲げ、個人戦の場合はそのマッチが終了するまで、団体戦の場合もその団体戦が終了するまで、その者を競技領域から遠ざけなければならない。
- 8 重大な不正行為やマナー違反の場合には、主審の報告によると否とにかかわらず、審判長は競技者の試合、競技種目または全競技の出場資格を取り消す権限を有する。この措置を行う場合に、審判長は、レッドカードを掲げるものとする。出場資格取り消しを正当化しないようなそれほど重大ではない違反の場合には、審判長はそのような違反について大会運営委員会に報告するかどうか決めることができる。
- 9 競技者が、団体戦あるいは個人種目で違反行為によって2マッチの失格処分を受けた場合には、その団体戦あるいは個人種目への出場資格が自動的に剥奪される。
- 10 審判長は、大会期間中に競技領域から2回遠ざけられた者を、大会の残りの部分について、失格とすることができる。
- 11 いかなる理由であれ、マッチ、種目、競技会において失格とされた競技者は、タイトル、メダル、賞金、ランキングポイントが自動的に剥奪される。
- 12 競技者、監督、コーチの態度が著しく悪い場合は、所属する加盟団体に報告される。

【抗議】

第24条 個人戦における競技者間、またチーム戦におけるチーム監督間でたとえ合意したとしても、主審または副審等による事実の判定及び審判長によるルール解釈、責任ある競技運営委員会による大会または試合遂行上のその他の問題の決定を変更することはできない。

- 2 主審または副審等による事実の判定に対し、審判長に抗議することはできない。また審判長のルー

ル解釈に対し、競技運営委員会に抗議することはできない。

- 3 主審または副審等によるルール解釈に関して、審判長に抗議することができる。審判長の決定は最終的なものとする。
- 4 個人戦での抗議は、問題が生じた場面に参加していた競技者のみが行うことができる。団体戦での抗議は、問題が生じたマッチに参加していたチームの監督のみが行うことができる。
- 5 審判長の決定から生じたルール解釈の問題、または競技運営委員会の決定から生じた大会または試合遂行上の問題については、抗議する資格のある競技者またはチーム監督が、その所属する加盟団体を通してマスターズ・ラージボール委員会に考慮を求めることができる。
- 6 マスターズ・ラージボール委員会は将来の決定のガイドとして裁定しなければならない。この裁定について、加盟団体は理事会に抗議することができる。しかし審判長または競技運営委員会が既に行ったいかなる最終的決定には、影響しないものとする。

【競技用服装につける広告】

第25条 競技用服装につける広告類は、次のことに適合したものとし、前もって届け出なければならない。ただし、競技者が所属するチームに関わる商業広告をつける場合はこの限りではない。

- 2 通常用いる競技用服装メーカーの商標、シンボルマークあるいはネームは、全面積が 24cm²以下であること。
- 3 競技用半袖シャツの前面、側面及び肩につける広告は、8ヶ所までで、互いに離れた位置につけるものとし、各々の面積の合計が 600cm²以下であること。ただし、前面には6ヶ所までとする。
- 4 競技用半袖シャツの背につける広告は3ヶ所までとし、各々の面積の合計が 400cm²以下であること。
- 5 競技用ショーツまたはスカートにつける広告は、3ヶ所までとし、各々の面積の合計が 120cm²以下であること。ただし、前面及び側面のみに限られる。
- 6 サポーター、リストバンド、ヘアバンド、スパッツにつける広告は、それぞれにメーカーの商標・ロゴのみ1ヶ所とし、12cm²以下であること。ただし、日本卓球協会公認用具指定業者の製品のみ認められる。
- 7 競技者のゼッケンにつける広告は、全面積が 100cm²以下とする。
- 8 競技用服装及びゼッケンには、タバコ類、酒類、有害薬物の広告をつけてはならない。

【用具】

第26条 競技者は、大会用に指定されたボールの中からボールを選択することができる。

- 2 複数メーカーのボールが用意されている場合は、くじ(拳)によりボールのメーカー選択を行う。
- 3 団体戦において、対戦する双方のチームが選択したボールのメーカーが相違するとき、または対戦する競技者または組ごとにボールのメーカーを選択する場合には、主審は使用するボールのメーカーを決めるためにくじ(拳)を実施する。
- 4 マッチ中にボールを交換しなければならない場合は、使用されていたボールと同じメーカーのボールと交換しなければならない。
- 5 ラケット本体を覆うラバーは、その摩擦特性、外見、色、構造、表面等の競技性能に、物理的、化学的その他の処理による変化、修正を与えることなしに、JTТАあるいはITTFに公認された状態で使用されなければならない。また、特に添加物は使用できない。
- 6 ラケットは、ラケットコントロール検査のすべての規定条件を満たすものとする。
- 7 競技者は、1マッチを通してラケットを交換することはできない。ただし、使用に耐えられない程度に誤って破損した場合は、競技領域に自分で持ち込んであった別のラケット、または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。
- 8 主審の許可がない限り、競技者はマッチにおける休憩時間中、タイムアウト中及び中断されている間は、自分のラケットをテーブル上に置いておかなければならない。ただし、身体的障害により手にラケットをくくりつけている場合、主審はそれらの休止の間そのままの状態を許可するものとする。
- 9 競技者には、使用する用具を調べたり、またはそれに慣れたりするための適当な機会が与えられなければならない。

【競技運営委員会】

第27条 競技ルール第24条に規定する競技運営委員会は、JTТАが主催または主管する各種大会において

は、大会委員長、審判長、競技委員長及び大会会長が指名した当該大会競技役員若干名をもって構成する。

【付則】

第28条 本ルールに定めのない事項については、審判長あるいは大会委員長が日本卓球ルールを参考に判断する。これを最終判断とし、競技者、監督あるいはコーチは、この最終判断に従わなければならない。

