

卓球バレーの競技進行・得点法・勝敗

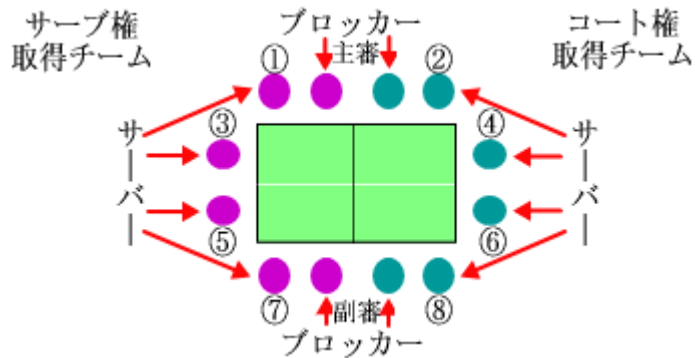
●競技開始前

1. 審判の指示により対戦する両チームは使用台に集合する。
2. 両チームの主将は試合の開始に先立ち、コートを選ぶか、最初のサーブ権をとるかについてコイントスまたはジャンケンを行う。勝った主将がどちらか一方を優先的に選択することができる。
3. 競技者の先発メンバーは決められたコートに着席する。
4. 主審が競技者の能力を判断するために2・3回練習を行う事がある。
5. 主将は主審に、反則を免除してもらふメンバーと内容を申告する。主審の判断により申告内容が認められない事もある。

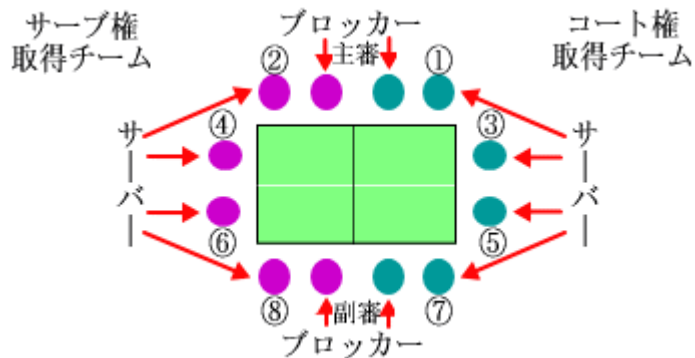
●競技開始

1. 競技開始前のコイントスまたはジャンケンによりサーブ権を得たチームの主審側のサーバーからサーブを開始する。

1セット目のサーブ順。



2セット目のサーブ順。



3セット目のサーブ順は1セット目と同じ。

2. ⑧番目のサーバーの次のサーブは、①番目のサーバーに戻る。
3. サーブは主審の開始の合図から5秒以内に行い、サーバーの正面のエリア内にピン球を静止させ、ピン球から手を離して打ち出すものとする。またピン球はネット・サポート・アンテナに触れることなくネットの下を通過して相手コートに達するものとする。
4. 競技が終了したら次の競技のために出来るだけ速やかに卓球台より離れる。

●サーブ順をまちがえたときは次のように判断する。

1. 気がついた時点で正規の順に戻す。
2. それまでの得点は有効である。
3. サーブが始まってからのアペールは認めない。

●打球

1. ブロッカーはサーブされたピン球を一打で直接、相手コートに返球してはならない。
2. 相手コートへ3打以内に返球しなければならない。但しピン球がネットに触れた場合は4打まで打ってもよい。
3. 有効な打球とは、打球されたピン球がネットの下をくぐり、相手コートに達した(触れた)場合をいう。サーブ以外はピン球がネットに触れても、ネットの下をくぐればすべて有効である。
4. ピン球を打球するとき、ラケットが体から離れても、ラケットとピン球が触れるときにラケットが握られていれば、その打球は有効である。

●得点法

1. 得点は全得点法(ラリーポイント制)をとる。

●勝敗

1. 1セットは15点とし、3セットマッチで2セット先取したチームが勝ちとする。ただし、14対14以後同点になった場合は、先に2点先取したチームを勝ちとする。
注:時間の都合により1セットを11点あるいは10点として競技を行う事もある。
2. 1・2セットとも同じチームが勝利した場合、3セット目は行わない。