

団体戦引率教諭・連絡会議

日 時 8月17日(日) 14時

場 所 博多の森テニス競技場 センターコート 会議室

〒812-0852

福岡県福岡市博多区東平尾公園1丁目1-1

☆☆☆☆☆☆ **会議次第** ☆☆☆☆☆☆

1. 開会挨拶

2. 役員紹介

3. 確認・協議事項

①登録選手の変更について

原則として認めません。

②試合方法について

全試合1セットマッチで行います。

③試合順序について

ダブルス No.2、No.1、シングルス No.3、No.2、No.1
の順で行います。

④オーダー並びに記録の提出について

監督(引率教員)は、試合前にオーダー用紙を切り取らずに本部へ提出してください。本部でオーダーを確認後、対戦校用オーダー用紙を受け取り、プレマッチミーティングで対戦校と交換します。

記記録用紙は各対戦校監督に1部ずつ配布され、試合ごとに記録し、最後の試合が終わったら勝利校監督が敗者校監督の確認サインを得て、ネームプレートと一緒に本部へ提出してください。勝利校・敗者校監督の確認はコート対応教員と共にを行います。

勝者選手は試合後、コート対応教員とスコアを確認しスコアカードとボールを補助生徒にわたしてください。

⑤審判について

セルフジャッジを基本とします。

⑥試合コートについて

原則、2面または3面で進行しますが、状況により他コートを併用する場合があります。

⑦ベンチコーチについて

登録された監督(引率教員)または選手に限り、各コート1名が所定の位置(ベンチ)につきまします。

助言・指導はエンドチェンジ時と、団体戦特別ルールにより1ゲーム終了後に限り認めます。タイブレーク中は禁止。隣コートへの拍手・アドバイスは禁止です。ポイント間の監督のコート移動は許可されます。

⑧挨拶について

試合開始時、対戦チームはネットを挟んでサービスラインに並び、ネット付近で挨拶を行います(プレマッチミーティングはコート対応教員が担当)。

全試合終了後は最終試合コートで両チーム挨拶を行い、終了とします。

⑨ウォーミングアップについて

5分間とします。

⑩ボールチェンジについて

1対戦(1セット)に2球。小さい番号のチーム監督が管理します。

⑪事故・ケガについて

トレーナーが対応します。

⑫勝敗決定後の試合について

1回戦はすべての試合を実施し、それ以外の試合は勝敗が決まり次第、打ち切りとなります。勝敗決定後はポイント打ち切りです。

⑬服装・用具について

全国中学校テニス連盟の規定に従い、適切な服装および用具を使用してください。監督(引率教員)がベンチに入る際は、選手と同様の服装としてください。ただし、監督については長袖や長ズボンの着用を認めますが、ロゴ規定に従ってください。

⑭応援について

拍手や声援は、ナイスプレーが決まった瞬間に短く行うようにしてください。ポイント間に長く続けたり、特定のリズムで行うことは控えてください。正しい応援は、他の人に不快感を与えないものであり、大声や奇声を出したり、騒ぐことではありません。声をからしたり、つぶしたりするような無理な応援も避けてください。



個人戦注意事項

1. 出席：試合できる服装で受付時間内に本部受付に出席確認をしてください。確認を怠ると失格となります。
2. 試合開始：進行表（オーダーオブプレー）に従い各自コートに入ります。小さい番号の選手は本部でボール・ネームプレート・リボンを受け取ってください。15分以内に入らない場合は失格です。
3. 試合方法：シングルス・ダブルスとも全試合1セットマッチ。
4. ウォーミングアップ：5分間とします。
5. 結果報告：試合終了後、勝者がボール・ネームプレート・リボンをまとめて本部に報告してください。
6. ウェアー・用具：全国中学校テニス連盟の服装・用具規定を遵守してください。
7. 審判：セルフジャッジを基本とします。
8. 使用球：AO（オーストラリアンオープン）のボールを、1試合につき2球使用します。
9. 参加料：1名または、1組あたり6,600円（税込）。初日受付時に大会本部へ納めてください。
10. 天候：悪天候でも一旦会場に集合してください。
11. 日程変更：翌日の試合がある時は、次の日程をレフェリーに必ず確認をすること。
12. コーチング：試合中はいかなるアドバイスも受けてはいけません。
13. 応援について：拍手は、ナイスプレーが決まった瞬間に短く行うようにしてください。ポイント間に長く続けたり、特定のリズムで行うことは控えてください。

14. アンパイアがつかない試合規則

【選手の義務】

- ①試合前に相手選手を確認し、ウォーミングアップ前にトスを行う。

- ②判定とコール

ネットから自分側の判定は自分の責任。判定できなかった場合、そのボールは「イン」とする。相手からの最終アドバイスは受けてもよいが、観客の助けは禁止。

アウト・フォールト等は即座に大きな声でジェスチャーでコールする。ダブルス時はどちらか一方の判定が最終。ただし、ペアの判定が異なった場合、1度目は「レット」とし、2度目は失点となる。

明確なジェスチャーとは、片手を大きく上げる動作です。

- ③カウントコール（サーバーの義務）

新しいポイント・ゲーム開始時、サーバーは大きな声でカウントをアナウンスする。

- ④フットフォールト

レシーバーから明らかにフットフォールトと見えた場合は、速やかにロービングアンパイア（RU）を呼び、事情を説明する。

- ⑤次の場合はレフェリーまたはロービングアンパイア（RU）に速やかに申し出ます：

試合中のトイレ、着替え、用具不具合。

けがや体調不良（メディカルタイムアウト）。

相手の言動やジャッジ、アナウンス、フットフォールト等への疑問や不満。

プレーヤー同士で解決できないトラブル

- ⑥試合終了後

勝者はスコアをロービングアンパイア（RU）と確認し、ボール・ネームプレート・リボンをまとめて本部へ報告する。

- ⑦保険

スポーツ障害保険への加入を推奨します。